



T.C.

EGE ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü

**GELENEKSELDEN DİJİTALE SİNEMADA GÖRSEL
EFEKT KULLANIMININ GELİŞİMİ VE SİNEMAYA
ETKİSİ: 1929'dan 2018'e Efekt Kategorisinde Oscar
Ödüllü Filmler Örneği**

DOKTORA TEZİ

Hale SATICI

Radio-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

İZMİR

2021

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü

GELENEKSELDEN DİJİTALE SİNEMADA GÖRSEL
EFEKT KULLANIMININ GELİŞİMİ VE SİNEMAYA
ETKİSİ: 1929'dan 2018'e Efekt Kategorisinde Oscar Ödüllü
Filmler Örneği

Doktora Tezi

Hale SATICI

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Alev F. PARSA

Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
Radyo-Televizyon ve Sinema Doktora Programı

ETİK KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne sunduğum “*Gelenekselden Dijitale Sinemada Görsel Efekt Kullanımının Gelişimi ve Sinemaya Etkisi: 1929’dan 2018’e Efekt Kategorisinde Oscar Ödüllü Filmler Örneği*” adlı Doktora tezinin tarafımdan bilimsel, ahlak ve normlara uygun bir şekilde hazırlandığını, tezimde yararlandığım kaynakları bibliyografyada ve dipnotlarda gösterdiğimi onurumla doğrularım.

HALE SATICI

ÖNSÖZ

Sinemanın başlangıç yıllarına kadar uzanan özel-görsel efektler, sinemasal anlam yaratmada, anlamı güçlendirmede ve gerçekliğin inşasında güçlü bir araç olagelmıştır. Ne var ki görsel efektler çoğunlukla teknik bir unsur olarak görülmüş ve sinemaya anlamsal katkısı, sinematografik boyutu ile estetik katkıları araştırma konusu edilmesi noktasında ihmal edilmiştir. Bu açıdan başlangıcından günümüze değişen ve dönüşen görsel efektlerin tarihsel-teknolojik gelişimini incelemek ve bu gelişimin sinemasal anlam ile gerçeklik üzerindeki etkilerini sorgulamak önemlidir. Bu, sinema tarihini görsel efektler üzerinden okumanın da imkanını sunarak hem görsel efektlerin gelişimini hem de sinemaya etkilerini ortaya çıkarmaya olanak tanır. Bu nedenle tezde 1929-2019 tarihleri arasında Görsel Efekt kategorisinde Oscar ödülü kazanmış 82 adet filmin analiz konusu edilmesi görsel efektlere ilişkin hem zengin bir örnek sahası sunarken hem de efektlerin tarihsel-toplumsal-teknolojik gelişimini ve sinemaya etkisini görmeye olanak tanır.

İZMİR-2021

Hale SATICI

ÖZET

Geçmişten günümüze teknoloji aracılığıyla gelişimini sürdüren görsel efektler, filmin gerçekliğini ve inandırıcılığını yoğunlaştırırken, seyretme zevkini ve izleyici deneyimini de etkilemektedir. Bu açıdan sinemada kullanılan görsel efektlerin sinemasal anlam yaratmada, anlamı güçlendirmede ve gerçekliğin inşasında güçlü bir araç olduğu bir gerçektir. Bu nedenle bu tez çalışmasında gelenekselden dijitale değişen ve dönüşen görsel efektlerin tarihsel-teknolojik gelişimini incelemek ve bu gelişimin sinemasal anlam ile gerçeklik üzerindeki etkilerini sorgulayan bir araştırma geliştirmek amaçlanmıştır. Böylece görsel efektlerin, sinematografik anlama ve anlatıma nasıl bir katkısı olduğu, yıllara göre nasıl değiştiği, teknolojik gelişmelerle nasıl farklılaştığı, sinemasal gerçeklik üzerindeki etki ve işlevlerinin neler olduğu, sinemanın estetik yapısını nasıl etkilediği gibi konular ortaya çıkarılmış ve detaylı şekilde irdelenmiştir.

Çalışmada 1929'dan 2019'a kadar Efekt kategorisinde Oscar ödülü kazanan 82 adet film incelenmiştir. Analiz için oluşturulacak kategorilerin belirlenmesinde Kristen Whissel'in (2014) 'efekt amblemi' tanımı ve yönteminden hareket edilmiştir ve filmler 6 kategori altında incelenmiştir: 1-*Analogdan Dijitale Devasa Çokluklar/Kalabalıklar*, 2-*Değişim/Dönüşüm Geçiren Figürler*, 3-*Gerçekçi Yaratıklar*, 4-*Gerçekçi Mekanlar veya Hayat Bulan Tarihi Anlar*, 5-*Fizik Yasalarının Değişimi veya Fizik Yasalarına Medyan Okuma*, 6-*Doğal veya İnsan Kaynaklı Felaketler ve Yıkımlar*.

Kategoriler altında incelenen filmlerde görsel efektlerin diyalog ve karakterle etkileşime girerek anlatıyı desteklediği görülmüştür. Dahası görsel efektler, filmlerin anlatısında yer bulan kavram ve tematik endişeleri görsel olarak yoğunlaştırma kapasitesine sahiptir. Bu açıdan görsel efektler sadece bir ekran gösterisi değildir. Aksine görsel efektler anlatıyı yoğunlaştıran ve dramatik etkiyi arttıran vazgeçilmez bir unsurdur.

Anahtar Sözcükler: Sinema, Görsel Efekt, Özel Efekt, Efekt Amblemi, Algısal Gerçekçilik.

ABSTRACT

While visual effects, which continue to develop through technology from past to present, intensify the reality and believability of the film, they also affect the viewing pleasure and the audience experience. In this respect, it is a fact that the visual effects used in cinema are a powerful tool in creating cinematic meaning, reinforcing meaning, and constructing reality. For this reason, this thesis, it is aimed to examine the historical-technological development of effects that change and transform from traditional to digital and to develop research that questions the impacts of this development of the visual effects on cinematic meaning and reality. Thus, subjects such as how visual effects contribute to cinematographic understanding and expression, how they change according to years, how they differ with technological developments, their effects and functions on cinematic reality, and how they affect the aesthetic structure of cinema have been revealed and examined in detail.

In the study, 82 films that won the Oscar award in the Effect category from 1929 to 2019 were examined. In determining the categories to be created for the analysis, used Kristen Whissel's (2014) definition and method of 'effects emblem' and the films examined under six categories: 1- *Gigantic Multitudes/Crowds from Analog to Digital*, 2- *Change/Transforming Figures*, 3- *Realistic Creatures*, 4- *Realistic Spaces or Historical Moments That Come to Life*, 5- *Changes of Physics Laws or Challenge To Laws of Physics*, 6- *Natural or Human-made Disasters and Destructions*.

In the films examined under these categories, it was seen that the visual effects supported the narrative by interacting with the dialogue and character. Moreover, visual effects have the capacity to visually intensify the conceptual and thematic concerns found in the narrative of the films. In this respect, visual effects are not just a screen show. On the contrary, they are indispensable elements that intensify the narrative and increase the dramatic effect.

Keywords: Cinema, Visual Effects, Special Effects, Effect Emblem, Perceptual Realism.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER	iv
GİRİŞ	1
Amaç ve Önem.....	5
Araştırma Soruları.....	6
Örneklem ve Sınırlılıklar.....	6
Yöntem.....	8
BİRİNCİ BÖLÜM	11
GELENEKSELDEN DİJİTALE SİNEMADA EFEKT	11
1.1. GÖRSEL EFEKT VE ÖZEL EFEKT TANIMI, AYRIMI, EFEKTLERİN KULLANIM NEDENLERİ VE TARİHSEL GELİŞİMİ	12
1.1.1. Sinemada Efekt Kullanımının Tarihsel Gelişimi.....	12
1.1.2. Özel Efekt (Special Effects/SFX).....	20
1.1.3. Görsel Efekt (Visual Effects/VFX)	23
1.1.4. Özel Efekt ile Görsel Efekt Ayrımı	25
1.1.5. Sinemada Efektlerin Kullanım Nedenleri	27
1.2. GÖRSEL EFEKT TÜRLERİ VE TEKNİKLER	28
1.2.1. Optik Efektler (Optical Effects)	29
1.2.1.1. Optik Yazıcı (Optical Printer)	31
1.2.1.2. Arka ve Ön projeksiyon (Rear-Front Projection).....	32
1.2.2. Mekanik/Pratik Efektler (Mechanical/Practical Effects).....	34
1.2.2.1. Piroteknikler (Pyrotechnics).....	36
1.2.2.2. Animatronikler (Animatronics).....	37
1.2.2.3. Atmosferik Efektler (Atmospheric Effects)	39
1.2.3. Görsel/Dijital Efektler (Visual/Dijital Effects)	41
1.2.3.1. Hareket Yakalama (Motion Capture/Mocap).....	42
1.2.3.2. Bilgisayar Grafikleri (CG/Computer Graphics) ve Bilgisayar Destekli Görüntüler (CGI/Computer Generated Images).....	43

1.2.3.3. Animasyon (Animation).....	45
1.2.3.4. Kalabalık Yaratma (Crowd Duplication/Simulations).....	47
1.2.3.5. Biçim Değişimi (Morphing).....	49
1.2.3.6. Rotoskop (Rotoscoping).....	50
1.2.3.7. Bullet Time.....	51
1.2.4. Stop-Motion.....	52
1.2.5. Minyatür Efektler (Miniatures/Models).....	55
1.2.6. Yeşil/Mavi Perde (Green/Blue Screen).....	56
1.2.7. Mat & Mat Resim (Matte & Matte Painting).....	58
1.2.8. Makyaj Efektleri (Makeup).....	59
1.3. EFEKT DALINDA AKADEMİ ÖDÜLÜ KAZANAN FİLMER VE FİMLERDE KULLANILAN EFEKT TEKNİKLERİ	60
İKİNCİ BÖLÜM.....	116
GÖRSEL EFEKTLERİN GELİŞİMİNİN SİNEMAYA ETKİSİ.....	116
2.1. Teknolojinin Gelişiminin Sinemaya Etkisi	117
2.1.1. Görsel Efekt ve Sinema İlişkisi	125
2.2. Sinema ve Gerçeklik İlişkisi.....	131
2.2.1. Algısal Gerçekçilik.....	141
2.2.2. Efekt Amblemi	147
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	158
ANALİZ VE BULGULAR.....	158
3.1. Analogdan Dijitale Devasa Çokluklar/Kalabalıklar.....	164
3.2. Değişim/Dönüşüm Geçiren Figürler	186
3.3. Gerçekçi Yaratıklar	195
3.4. Gerçekçi Mekanlar veya Hayat Bulan Tarihi Anlar.....	226
3.5. Fizik Yasalarının Değişimi veya Fizik Yasalarına Meydan Okuma.....	248
3.6. Doğal veya İnsan Kaynaklı Felaketler ve Yıkımlar	275
3.6.1. Savaş ve İstila.....	276
3.6.2. Doğal Afetler ve Kazalar.....	301
SONUÇ VE GENEL DEĞERLENDİRME.....	316
KAYNAKLAR	331
EKLER.....	349

Tablo 1: Film Künyesi (Film Adı, Yapım Yılı, Yönetmen, Tür, Süresi, Ödül Yılı, Ödül Adı, Ödül Sahibi)	349
Tablo 2: Sayısal Veriler Tablosu (Film Adı, Bütçe, Gişe ve Ülke)	354
Tablo 3: Film Afişleri	357
TEŞEKKÜR.....	367
ÖZGEMİŞ	368



GİRİŞ

İnsanlık tarihinde teknoloji merkezi bir konumda yer almaktadır. İlk toplulukların taşa şekil vermesinden yerleşik hayata geçiş ile toprağı işleyecek alet edevatın geliştirilmesine, sanayileşme ile makinelerin gelişiminden iletişim alanındaki buluşlara kadar teknoloji insansal yaşamı belirleyen bir unsur olageldi. Yaşamın her alanına sirayet eden teknoloji, toplumları şekillendirirken toplumsal gelişim ve ilerlemenin de öncüsü oldu. Özellikle insan yaşamında merkezi bir yer tutan iletişim ve imge üzerinde de etkili olan teknolojinin evrimi geçmişten günümüze damgasını vurdu. Matbaanın icadı ile yükselişe geçen mekanik üretim çağı, yazının çoğaltımını ve yazılı eserlerin yeniden üretimini hızlandırdı. Bunun yanında yazıya resimlerin eklenmesini de kolaylaştıran matbaa ile imgeler kolayca çoğaltılabilir hale geldi. Bu gelişmeler dinin ve din otoritelerinin tekelinde olan imgelerin ve başta İncil olmak üzere yazılı edebi metinlerin yeniden üretimini kolay hale getirerek toplumda yaygınlaşmasını sağladı. Ardından görsel ve işitsel iletişim araçlarının ortaya çıkmasıyla gerçekleşen elektronik devrim başlayan yeni çağda telgraf, fotoğraf, telefon, radyo, sinema ve televizyon gibi görsel ve işitsel araçların ortaya çıkışı ve gelişimi “enformasyon toplumu yaratan bir iletişim devrimine” (Poe, 2015: 248) yol açtı. Bu görsel ve işitsel araçlar iletişim kanallarını çeşitlendirmesinin yanında bilgiye erişimi kolaylaştırdı ve özellikle de görsel araçlar imgelerin yeniden üretimi ve dolaşımını hızlandı¹.

Özellikle 19. yüzyılın başlarına gelindiğinde mekanik yeniden üretim yöntemi olarak fotoğrafın ortaya çıkmasıyla imge, tam anlamıyla köklü bir değişim geçirdi. Kang’ın da belirttiği gibi “(...) fotoğrafın gelişi kendinden önceki bütün yeniden üretim teknolojilerini geride” (2015: 109) bırakır. Fotoğraf ile yeni imgeler yaratılması hızlanmış, mevcut imgelerin çoğaltılmasının önü açılmış ve fotoğraf “kitleleri kendi imgelerinin sahibi haline getirmiştir” (Kang, 2015: 110). Gerçek yaşamın imgelerini kaydedebilmeyi sağlayan fotoğrafın icadından kısa bir süre sonra hareketli görüntülerin yakalanmasına ve imgelerle hikaye anlatımına imkan veren sinemanın ortaya çıkışı hayretle karşılandı. Zira fotoğrafın durağanlığını ve sınırlı mekânsal bakışını ortadan

¹ Teknolojinin gelişimi ve evrimi için daha kapsamlı bir okuma için bkz. Marshall T. Poe (2015). *İletişim Tarihi*. Işık: İstanbul.

kaldıran sinemanın ortaya çıkışı ile hareketli görüntülerin yakalanması kolaylaştı ve film aracılığıyla öykü anlatabilme imkanı doğdu. Fotoğraf ve özellikle film ile geleneksel resim geleneğindeki seyircinin kendisini dünyanın merkezine yerleştirdiği konumu ortadan kalkarken, fotoğraf ve film makinası “aslında böylesi bir merkezin bulunmadığını” (Berger, 2008: 18) gösterdi. Ortaya çıktığı günden günümüze bir iletişim aracı olmasının yanında sinema çoğunlukla eğlenceli içerikler sunan bir araç olarak kitleleri hayrete düşüren öykülerin ve görsellerin merkezi oldu. Kuşkusuz ilk ortaya çıktığı günden bu yana çok az bir zaman geçmiş olmasına karşın sinema, geçirdiği teknolojik evrim ile çok hızlı bir ilerleme kaydetti. Görüntü ile senkronize kaydedilebilen sesten tamamı renkli üretilen filmlere ve analog teknolojilerden dijitale geçişe kadar sinemanın ilk yıllarından bu yana geçirdiği hızlı değişim ve dönüşüm zaman zaman kaygıyla zaman zaman da heyecanla karşılandı.

Sinema tarihinin miladı olarak kabul edilen, tarihteki ilk halka açık film gösterimini yapan Lumiere Kardeşlerin çektikleri (*L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat*-1895) *Bir Trenin Gara Girişi*'nin yarattığı heyecanın ardından sinema, yeni ve farklı teknolojilerle bütünleşerek izleyicisini büyülemeyi sürdürdü. Sinema tarihinde pek çok ilk yaşanmış olmakla birlikte belki de sesin gelişi en fazla tartışılan konu oldu. Ne var ki sessiz dönemden sese geçiş ile başlayan sinemanın büyüsunü yitireceği ve sonunun geleceği tartışmaları, sesin gelişini ve sinemadaki yükselişini önleyemedi. Sesin gelişine ayak uyduramayan bir dönemin ünlü oyuncular ve yönetmenleri tarih sahnesinden çekilirken, sesli döneme geçişte en sert eleştirilerde bulunanlardan biri olan Charles Chaplin ve onun unutulmaz filmi (*The Great Dictator*-1940) *Büyük Diktatör*'de olduğu gibi kimi sessiz dönem yönetmenlerinin de en parlak şaheserlerinin doğmasına vesile oldu. Sinema tarihindeki bu büyük kırılmanın ardından süren denemelerde -ilk dönem filmlerin elle boyanarak renklendirilmesi uygulamalarına rastlanmakla birlikte- tamamı renkli kaydedilebilen film teknolojilerinin gelişimi ile sinemanın önlenemez yükselişi sürdü. Analogdan dijitale geçiş ve bilgisayar teknolojilerindeki gelişim ile de sinemada yaratılan sesli ve renkli dünyalar daha gerçekçi ve büyülü bir hal aldı².

² Daha ayrıntılı bir okuma için bkz. Rekin Teksoy (2005). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*. Oğlak: İstanbul.

Kuşkusuz sinemanın geçirdiği tüm bu değişim ile eski ve yeni teknolojiler arasında yeni ilişkiler kuruldu, üretim ve üretim sonrası uygulamalar dönüştü, oyunculuk, performans ve yıldızlık anlayışı değişti; filmin gösterim ve dağıtım formatları gelişirken seyirci de dönüşüm geçirdi. Bu dönüşümü, karanlık odada trenin üzerlerine geldiğini sanıp kaçışan seyirciden³ günümüz teknolojisiyle yaratılan fantastik, büyü ve masalsı gerçekliği soluksuz izleyen ve gördükleriyle yetinmeyerek daha fazlasını talep eden seyircide görmek mümkündür. Zira İlk sinemacılardan bu yana yapılan denemelerde aksiyon, macera, komedi gibi ya da birden fazla türü bir arada kapsayan sinemada türlerin oluşumundan belli dönemlerde üretilen filmlerde kimi türlerin ağırlık kazanmasına; kurgu, mizansen ve çekim tekniklerinin belirlenmesinden teknolojinin de yardımıyla çeşitlenen teknik ve film düzenlemelerine kadar sinemayı var eden her unsurda seyirci merkeze alındı⁴. Kuşkusuz bu dönüşüm seyircinin talebi yanında sinema endüstrisiyle de ilgilidir. Zira sinema seyirciyle yapılan bir etkinlik olduğundan seyircisiz bir sinema düşünülemeyeceği gibi üretim ilişkileri ve kar zarar gibi ekonomi-politik pek çok unsuru da barındırır. Ne var ki sinema endüstrisi her zaman seyircisinin nabzını tutmasını bilmiş ve onların taleplerine fazlasıyla cevap verirken tüm bu unsurları da bir denge içerisinde tutmayı başarabildi.

Venkatasastry'nin de ifade ettiği gibi, “film izleyicilerinin ve Hollywood sinema endüstrisinin, hareketli resmin ‘gerçek’ dünyaya daha benzer olmasına olan talebi” (2012b: 14) film yapım teknolojilerinin evrimini de etkilediği açıktır. Sinemadaki bu teknolojik evrimin en fazla görünür olduğu alan efektlerdir. Sinemanın kendisi kadar eski olan ve ilk örnekleri kamera aracılığıyla ya da çekim sonrası laboratuvar ortamında yapılan düzenlemelerle uygulanan özel efektlerin yanında günümüz teknolojisiyle birlikte gelişen yeni teknikler, teknolojiler ve bilgisayar aracılığıyla gerçekleştirilen görsel ve dijital efektler yaygınlık kazandı. Tüm bu süreçte belki de en göz önünde olan ve sinemayı etkileyen eski ve yeni teknolojileri birleştiren, izleyici deneyimini ve üretim biçimlerini etkileyen görsel efekt teknolojisi oldu. Görsel

³ Lumiere kardeşlerin *Bir Trenin Gara Girişi* filminin gösterimi sırasında yaşanan bu anekdot için bkz. Ronald Bergan (2008). *Görsel Rehberler Film* (içinde s. 16). İnkılap: İstanbul.

⁴ Sinemada tür kavramı ve türlerin oluşumu ile film düzenlemeye dair daha ayrıntılı bir okuma için bkz. Nilgün Abisel (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. Alan: İstanbul; Andrew M. Butler (2011). *Film Çalışmaları*. Kalkedon: İstanbul.

efektler, film üretiminde yaşanan sınırları ortadan kaldırdı ve Prince'in (2012: 1) de ifade ettiği gibi günümüz teknolojisiyle gelişen dijital görsel efektler, film yapımcılarına hikayelerini genişletme, hayali topraklara ve karakterlere ulaşma imkanı tanıdı.

Bununla beraber sinemanın hayatına giren her yeni teknolojiye olduğu gibi görsel ve dijital efekt kullanımının geleneksel anlatı sinemasını ve anlatım formlarını bozarak sinemanın büyüsunü ve anlamını yitirmesine neden olduğu yönünde itirazları da beraberinde getirdi. Prince'in (2012) de belirttiği gibi, geleneksel yaklaşımların itirazları, özel efektlerin filmleri gerçekçi karakterlerden, durumlardan ve konumlardan uzaklaştırdığı yönündedir. Ancak gerçek ve fantastik arasındaki bu ikilik yeni bir şey değildir, sinemanın öncüleri arasında yer alan Lumière kardeşlerin gerçekleri ve gündelik olayların portreleri olan yaşam dilimlerini filme alışları ve izleyicileri aya yolculuğa ya da denizin dibinde muhteşem gezilere çıkaran Georges Méliès'ye kadar uzanan bir tartışmadır (Prince, 2012: 1). Kuşkusuz sinema tarihi gerçekçi ve fantastik yapımlarla doludur ve gerçek ile kurmaca üzerine süregelen tartışmalarda teknolojinin gelişiminin sinema üzerindeki etkisi güçlü bir rol oynamaktadır. Bu tartışmaların odağında olan özel ve görsel efektlerin filmler için önemli bir rolü vardır ve Prince'in (2012: 1) de altını çizdiği gibi, görsel efektler ve sinema arasındaki bağ, gerçek ve fantezi üzerine süre gelen tartışmaların kaynağı olan geleneksel bakıştan daha derinliklidir. Bu açıdan bu tez çalışmasında gelenekselden dijitale değişen ve dönüşen efektlerin -1920'lerde uygulanan özel efektlerden 2000'li yıllardaki görsel efektlere kadar- izi sürülerek görsel efektlerin gelişiminin sinema üzerindeki etkileri sorgulanmaktadır.

Geçmişten günümüze teknoloji aracılığıyla gelişimini sürdüren ve yaygın olarak kullanılan efektler, filmin gerçekliğini ve inandırıcılığını arttırırken, seyretme zevkini ve izleyici deneyimini de etkilemektedir. İlk zamanlarından itibaren izleyicileri büyülü anlatıları ve atmosferiyle etkileyen sinema günümüz teknolojilerinin de etkisiyle bu gücünü perçinlemektedir. İzleyiciyi üç boyutla filmin içerisine dahil eden, bilgisayar destekli efektlerle yaratılan gerçekliğe kapılmayı sağlayan, ses efektleri ve ses sistemleri ile izleyiciyi kuşatarak dış gerçeklikten soyutlayan yapımlarla sinema izleyiciyi etkisi altında tutmak ve izleyicinin beklentilerini de karşılamak için teknolojinin sunduğu her imkandan yararlanmaktadır. Özellikle bilgisayar destekli günümüz teknolojisi yoluyla

sinemada uygulanan efektler ile hikaye anlatmanın stratejileri çoğalmakta ve hikayelerin gücü genişlemektedir. Ne var ki anlatının, estetik kaygıların ve yeni şeyler denemenin ön planda olduğu geleneksel dönemden dijital döneme geçişle birlikte anlatı ve estetik kaygılardaki değişim ve dönüşümün sinemada efekt kullanımının önemini ve etkisini dönüştürdüğü açıktır. Böylece sinemada büyük bütçeli yapımların, gişe rekoru kıran filmlerin ve neredeyse tamamı dijital ortamda yaratılan yapımların hakimiyeti artmaktadır. Bu açıdan Kellner'in (2013: 28) de ifade ettiği gibi, Hollywood filmleri, özel efektlerle daha abartılı, cümbüslü ve gösterişli gösteriler haline gelmektedir. Bunun yanında sinemada kullanılan görsel efektlerin bir sinemasal anlam yaratmada, anlamı güçlendirmede ve gerçekliğin inşasında güçlü bir araç olduğu da bir geçektir. Dolayısıyla hem teorik hem de pratik anlamda tartışılabilen, sinemada efekt uygulamalarının yol açtığı bu ikiliğin ortaya konulabilmesi sinemada efekt uygulamalarının -sınırlı bir döneme bağlı kalmayarak- geçirdiği tüm tarihsel serüveni, efekt kullanımının etkisini ve ilkelerini kapsamlı bir şekilde ele almayı gerektirir.

Buradan hareketle görsel efekt kullanımının tarihsel ve teknolojik gelişimini incelemek ve bu gelişimin sinemasal anlam ve gerçeklik üzerindeki etkilerini sorgulayan bir araştırma geliştirmek çalışmanın temel problemini oluşturmaktadır. Bu açıdan tezde, sinemanın başlangıcından günümüze kadar uygulanan efektlerin ve özellikle günümüz teknolojileri ile neredeyse tamamı bilgisayar ortamında oluşturulan görsel efekt kullanımının ve gelişiminin izi sürülmektedir. Böylece efektlerin, sinematografik anlama ve anlatıma nasıl bir katkısı olduğu, hangi tür filmlerde kullanıldığı, yıllara göre nasıl değiştiği, teknolojik gelişmelerle nasıl farklılaştığı, filmin ne kadarlık bir bölümüne yayıldığı gibi konular ortaya çıkarılmaya çalışılmaktadır.

Amaç ve Önem

Bu tezin temel amacı sinemada kullanılan görsel efektlerin tarihsel ve teknolojik gelişimini, sinematografik gerçeklik, anlam ve anlatım üzerindeki etkisini, katkısını ve işlevlerini incelemektir. Bu amaçla tezde, sadece efektlerin teknik, endüstriyel ve ekonomik bağlamlarını değil aynı zamanda efektlerin ne yapmak, ne yaratmak için kullanıldığı ve efekt kullanımının sinemasal gerçekliğe ve anlama etkisinin estetik özellikleri incelenmektedir. Zira tüm dünyada uygulanan ve sürekli gelişen görsel efekt teknolojisi ülkemizde de yakın tarihte uygulanmaya başlanmış olmakla birlikte daha

gelişme dönemindedir. Uygulamadaki bu eksikliğin yanında Türkçe literatürde görsel efektlere ilişkin teknik ve teorik anlamda yayın sayısı da sınırlıdır⁵. Bu açıdan çalışma, görsel efekt teknolojisi, efekt tarihi, uygulama alanları ve bir anlam yaratma aracı olarak sinemaya katkısına ilişkin Türkçe yayın literatürüne kapsamlı bir veri sunmak amaçlanmaktadır.

Araştırma Soruları

Belirtilen bu amaç doğrultusunda tezde aşağıda yer alan sorulara cevap aranmaktadır:

- 1- 1929'dan 2019'a (1.'den 91.'sine) özel-görsel efekt kategorisinde Oscar ödülü kazanan yapımlar hangileridir? Bu yapımlarda kullanılan efekt türleri ve teknikleri nelerdir?
- 2- Hangi tür filmlerde efekt kullanılmaktadır? Film türlerine göre uygulanan efektlerle hangi duyguları (heyecan, korku, kaygı, endişe, hayrete düşürme, hayranlık uyandırma vb.) harekete geçirmek amaçlanmaktadır?
- 3- Yıllara ve teknolojiye göre görsel efektin uygulama alanında nasıl bir değişim gözlenmektedir? Efekt uygulamaları tarihsel ve teknolojik bağlamda nasıl bir değişim sergilemektedir?
- 4- Görsel efekt filmin ne kadarlık bir bölümüne (filmin tamamı mı yoksa belirli bir bölümü ile mi sınırlı olduğu) yayılmaktadır?
- 5- Görsel efektlerin sinemasal gerçeklik ve anlam üzerindeki etkisi gelenekselden dijitale nasıl bir değişim göstermektedir? Bu değişim sinemanın estetik yapısını nasıl etkilemektedir?

Örneklem ve Sınırlılıklar

Çalışmanın temel amacı ve problemi doğrultusunda oluşturulan araştırma sorularına yanıt arama hedefinde olan bu çalışma, neredeyse sinema tarihi kadar eski

⁵ Yakın dönem Türkiye'de sinema, televizyon ve yeni medya gibi değişik alanlarda görsel efekt kullanımı yaygınlik kazanmaya başladığı gibi akademik alanda da tez, makale ve kitap çalışmaları yapılmaya başlanmıştır. Ancak yapılan literatür taramasında Türkçe yayın sayısının oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Bu alanda yayınlanmış *Sinema ve Televizyonda Özel Efekt* (Yurdigül, ve Zinderen, 2013) başlıklı çalışmada yerli ve yabancı 13 film ele alınırken *Sinemada Görsel Efektler* (Berk, 2018) başlıklı çalışmada ise 2008 sonrası yapılmış yerli ve yabancı 4 film mizansen eleştirisi yöntemiyle analiz edilmiştir. Dolayısıyla Türkçe yayın literatüründe yakın dönemde yayınlanmış olan her iki çalışmada gerek örneklem sayılarının sınırlılığı gerekse de çalışmanın yöntem ve amacı bakımından bu tez çalışmasından farklılaşmaktadır.

olan efekt uygulamalarının ilk örneklerinden bu yana çekilmiş olan sayısız filmi örnekleme dahil etmeyi gerektirir. Ne var ki böylesi bir çaba neredeyse imkansız olmasının yanında tezin sınırlılıklarını da aşacağından çalışmamızın örneklemini amaçsal örneklem tekniğiyle seçilmiş 82 adet film oluşturmaktadır. Zira amaçsal örneklem, araştırmacıların amaç ve yargısına uygun olarak, inceleyecekleri konu bakımından uygun birimlerin örnekleme katılmasıdır (Atabek, 2007: 12). Buradan hareketle çalışmanın örneklemini, ilk veriliş tarihi olan 1929'den 2019'a kadar efekt dalında Oscar⁶ ödülü kazanan yapımlar oluşturmaktadır. Örneklemin efekt kategorisinde Akademi ödülü kazanmış filmlerle sınırlandırılmasında Akademinin değerlendirme kriteri olarak efekt dalında özel bir kategorisinin olması ve gerek ülkemizde gerekse de diğer ülkelerin yarışmalarında böyle bir özel kategoriye rastlanmaması da etkili olmuştur.

Buradan hareketle tezin temel sınırlılığı, efekt⁷ kategorisinde Oscar kazanmış filmlerin merkeze alınacak olmasıdır. Buna göre, tezin örneklemini oluşturan ve ilk veriliş tarihi olan 1929'dan 2019'a (1.sinden 91.sine) kadar Efekt dalında Oscar kazanan 1927-2018 arası yapılmış 82 adet film yapım yılı sırasına göre şöyledir:

1920'ler: *Wings*/1927.

1930'lar: *Spawn of the North*/1938, *The Rains Came*/1939.

1940'lar: *The Thief of Bagdad*/1940, *I Wanted Wings*/1941, *Reap The Wild Wind*/1942, *Crash Dive*/1943, *Thirty Second Over Tokyo*/1944, *Wonder Man*/1945, *Blithe Spirit*/1945-46, *Green Dolphin Street*/1947, *Portrait of Jennie*/1948, *Mighty Joe Young*/1949.

1950'ler: *Destination Moon*/1950, *When Worlds Collide*/1951, *Plymouth Adventure*/1952, *The War of the Worlds*/1953, *20,000 Leagues Under the Sea*/1954, *The*

⁶ Akademi törenlerinde, törenin düzenlendiği yıldan bir önceki yıl yayınlanmış olan yapımlar ödüllendirilmektedir. Buna göre, ilki 16 Mayıs 1929 tarihinde düzenlenen Akademi Ödül Törenlerinde 1 Ağustos 1927 ve 1 Ağustos 1928'de yayınlanan filmler törene dahil edilmiş ve bu ilk törende 1927 yapımı *Wings* görsel efekt kategorisinde ödüle layık bulunmuştur. Bkz. <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1929> Bu bakımdan yapım yılı 1927-2018 arası ve ödül yılı ise 1929-2019 arası olmak üzere 82 film örnekleme alınmıştır. Bkz. <http://awardsdatabase.oscars.org/search/results>

⁷ Ödül, 1929'da *Engineering Effects*, 1940'tan sonra *Special Effects*, 1964'ten itibaren *Special Visual Effects*, 1973 yılından itibaren *Special Achievement Awards (Visual Effects)* ve 1985 yılından sonra *Visual Effects* olarak verilmektedir. Görsel Efekt kategorisindeki bu isimlendirmeye ödül veritabanından ulaşılmıştır. Bkz. <http://awardsdatabase.oscars.org/>

Bridges at Toko-Ri/1954-55, The Ten Commandments/1956, The Enemy Below/1957, Tom Thumb/1958, Ben-Hur/1959.

1960'lar: *The Time Machine/1960, The Guns of Navarone/1961, The Longest Day/1962, Cleopatra/1963, Mary Poppins/1964, Thunderball/1965, Fantastic Voyage/1966, Doctor Dolittle/1967, 2001: A Space Odyssey/1968, Marooned/1969.*

1970'ler: *Tora! Tora! Tora!/1970, Bedknobs and Broomsticks/1971, The Poseidon Adventure/1972, Earthquake/1974, The Hindenburg/1975, King Kong/1976, Logan's Run/1976, Star Wars/1977, Superman/1978, Alien/1979.*

1980'ler: *The Empire Strikes Back (Star Wars: Episode V)/1980, Raiders of the Lost Ark/1981, E.T. The Extra-Terrestrial/1982, Return of The Jedi (Star Wars: Episode VI)/1983, Indiana Jones and the Temple of Doom/1984, Cocoon/1985, Aliens/1986, Innerspace/1987, Who Framed Roger Rabbit/1988, The Abyss/1989.*

1990'lar: *Total Recall/1990, Terminator 2: Judgment Day/1991, Death Becomes Her/1992, Jurassic Park/1993, Forrest Gump /1994, Babe/1995, Independence Day/1996, Titanic/1997, What Dreams May Come/1998, Matrix/1999.*

2000'ler: *Gladiator /2000, Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring/2001, Lord of The Rings: Two Towers/2002, Lord of The Rings: Return of the King/2003, Spider Man 2/2004, King Kong/2005, Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest/2006, The Golden Compass/2007, The Curious Case of Benjamin Button/2008, Avatar /2009.*

2010'lar: *Inception/2010, Hugo/2011, Life of Pi/2012, Gravity/2013, Interstellar/2014, Ex Machina/2014-15, The Jungle Book/2016, Blade Runner 2049/2017, First Man/2018.⁸*

Yöntem

Çalışmada incelenecek örneklem filmlerden ve araştırma sorularından hareketle hem niceliksel hem de niteliksel verilere ulaşmak amaçlandığından içerik ve görsel içerik analizi teknikleri bir arada kullanılmaktadır. "İçerik analizi, güvenilir, açık olarak tanımlanmış kategoriler (bağımsız değişkenler üzerindeki değerler) kullanılarak kaydedici görsel-işitsel (sözel) temsilin belirlenmesi için deneysel (gözlemsel) ve nesnel

⁸ Filmlere ilişkin Künye ve Sayısal veriler EKLER bölümünde yer almaktadır. Bu liste Oscar Ödül Veri tabanına göre oluşturulmuştur. Bkz. <http://awardsdatabase.oscars.org/search/results> ; <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2020>

bir prosedürdür” (Bell, 2004: 13). Ancak “içerik analizi tek başına, bir temsil alanının etki, anlam veya yorumlanmış anlamıyla ilgili açıklamaları nadiren destekleyebilir” (Bell, 2004: 13). Bu açıdan ona eklemenecek ‘görsel içerik analizi’ tekniği, görsel malzeme ya da diğer temsil formları hakkında daha güvenilir ve daha tutarlı bir sınıflandırma ve genelleme yapmaya imkan vermektedir (Bell, 2004: 34). Bu analiz için oluşturulacak kategorilerin belirlenmesinde Kristen Whissel’in (2014) ‘efekt amblemi’ tanımından hareket edilmektedir. Whissel, efekt amblemini, “yoğun bir işaretleme alanı olarak çalışan ve bir filmin temel temalarına, kaygılarına ve kavramsal takıntılarına çarpıcı (ve bazen) alegorik bir ifade veren sinematik bir görsel etki” (2014: 4) olarak tanımlar. Whissel çalışmasında görsel efektleri dört efekt amblemi üzerinden inceler: “yerçekimine meydan okuyan dikey hareket yanılsaması; büyük dijital ‘çoklukların’ ortaya çıkışı; fotogerçekçi dijital yaratıkların animasyonu; ve morf efekti ile mümkün hale gelen fiziksel ve mekansal ‘plazmikler’” (2014: 12-13)⁹. Ancak Whissel’in belirlediği bu kategorilerin dijital sinema için oluşturulduğunu ve incelemeye dahil ettiği örneklem filmlerin de 2000 sonrası yapımlar olduğunu belirtmek gerekir. Ne var ki bu tez çalışmasında gelenekselden dijitale efekt kullanımı merkeze aldığından ve 1927-2018 yılları arasında yapılmış filmler örnekleme dahil edildiğinden Whissel’in belirlediği bu kategoriler tek başına çalışmamızın örneklemini analiz etmeye imkan vermemektedir. Ancak onun kategorileri çalışmamız özelinde kategori oluşturmada yol gösterici olmaktadır. Bu açıdan tezin örnekleminin analizinde kullanılmak üzere oluşturulan kategoriler şunlardır: 1-*Analogdan Dijitale Devasa Çokluklar/Kalabalıklar*, 2-*Değişim/Dönüşüm Geçiren Figürler*, 3-*Gerçekçi Yaratıklar*, 4-*Gerçekçi Mekanlar veya Hayat Bulan Tarihi Anlar*, 5-*Fizik Yasalarının Değişimi veya Fizik Yasalarına Medyan Okuma*, 6-*Doğal veya İnsan Kaynaklı Felaketler ve Yıkımlar*. Bu kategoriler ile çalışmamız Whissel’in kategorilerine eklenerek sadece dijitali değil geleneksel efekt uygulamalarını da efekt amblemi tanımı içerisinde ele alacak şekilde genişletilmektedir.

Bu belirlemelerden hareketle çalışmanın birinci bölümünde gelenekselden dijitale değişen ve dönüşen sinemada görsel efekt kullanımının tarihsel ve teknolojik dönüşümü incelenmektedir. Bu açıdan öncelikle görsel efekt ve özel efekt olarak

⁹ Kristen Whissel’in (2014) *Spectacular Digital Effects* çalışmasında belirlediği dört temel kategori ve tanımları ile bu tezin kategorilerine katkısı, tezin üçüncü bölümünü oluşturan analiz ve bulgulara ayrıntılı olarak ele alınacaktır.

adlandırılan efektlerin tanımlamaları ve aralarındaki farklara değinilmektedir. Ardından görsel efektlerin kullanım nedenleri ile tarihsel ve teknolojik gelişimleri ele alınarak ve efekt türleri ile teknikleri ayrıntılandırılmaktadır. Bu bölümde son olarak örneklem filmlerde kullanılan efekt tekniklerini ve filmlerin konusunu içeren bir örneklem filmler künyesi oluşturulmaktadır.

Tezin ikinci bölümünde görsel efektlerin gelişiminin sinemasal anlam ve anlatım üzerindeki etkileri sorgulanmaktadır. Sinema gerçek ilişkisi, efektlerin gerçeklik ve anlam üstündeki etkileri üzerine süregelen tartışmalardan hareketle oluşturulan literatür, çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturmaktadır. Sinemanın gerçekliği taklit ya da temsil mi ettiği yoksa yeni bir gerçeklik mi kurguladığı, gelişen teknolojilerin sinemasal gerçeklik ve anlam üzerinde nasıl bir etkisi olduğu ve yeni teknolojilerin sinemanın sonunu getirip getirmediği gibi daha pek çok tartışma etrafında dönen bu literatür üzerinden sinemada görsel efekt kullanımının etkilerinin izi sürülerek, efekt kullanımının sinemasal gerçeklik ve anlam üzerindeki etkileri ile bu etkinin sinemanın estetik yapısını nasıl etkilediği ortaya çıkarılmaya çalışılmaktadır.

Tezin üçüncü ve son bölümü olan analiz ve bulgularda ise örneklem filmler oluşturulan inceleme kategorileri altında analiz edilmektedir. Analiz ve bulgular kısmında kapsamlı bir şekilde ele alınacak olan Whissel'in (2014: 4) filmin temel temalarına, kaygılarına ve kavramlarına çarpıcı bir etki veren, *efekt amblemi* tanımından hareketle oluşturulan kategoriler altında örneklem filmler analiz edilerek görsel efektlerin sinemanın anlam ve anlatım biçimine etkisi ortaya çıkarılmaya çalışılmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

GELENEKSELDEN DİJİTALE SİNEMADA EFEKT

Bu bölümde neredeyse sinemanın kendisi kadar eskiye uzanan filmlerde özel efekt (special effects/SFX)¹⁰ ve görsel efekt (visual effects/VFX) kullanımının izi sürülmektedir. Sinemanın ilk yıllarında kullanım örnekleri görülen geleneksel yöntemlerden günümüzde teknik ve teknolojik anlamda gelişen yöntemlere uzanan efekt kullanımının tarihsel ve teknolojik serüvenine odaklanılmaktadır. Sinemanın ilk yıllarından bu yana uygulanan özel efekt ve görsel efektlerin teknik detaylarını ortaya koymak ikisi arasındaki ayrımları ve benzerlikleri anlamlandırmak açısından önemlidir. Zira film endüstrisi içerisinde sıklıkla kullanılan özel efekt, görsel efekt ve dijital efekt kavramları dilimize çevrilirken ya da açıklamaları, tanımlamaları yapılırken çoğunlukla birbirinin yerine kullanılmaktadır. Oysaki her bir kavram hem tarihsel anlamda hem de içeriksel bağlamda birbirinden bir ayrımı ifade eder. Bu açıdan bu kavramların açıklanması, tarihsel bağlama oturtulması, kullanım amaçları ve yöntemlerinin açıklanması karışıklığı önlemek için önem arz etmektedir.

Bu açıdan bu bölümde ilk olarak efektlerin tarihsel gelişimi ele alınmakta, ardından özel efekt ve görsel efekt terimlerinin ayrımlarına ve tanımlarına odaklanılarak, kullanım nedenleri incelenmektedir. Böylece özel ve görsel efektlerin teknik tarihsel ve teknolojik ayrımı ve gelişimi ortaya çıkarılabilir. Bu da özel ve görsel efektin birbirlerini etkileyip etkilemediğini, birbirlerinin devamı ya da tamamlayıcısı olup olmadıklarını ortaya çıkarmaya imkan vermektedir. Aynı zamanda da özel ve görsel efektler adlandırırken karşılaşılan farklılıkların ve karışıklıkların giderilmesine olanak tanınmaktadır.

İkinci olarak özel ve görsel efektleri oluşturmak için kullanılan temel tekniklere ve araçlara yakından bakılmaktadır. Böylece özel ve görsel efektlerin teknik, tarihsel ve teknolojik anlamda hangi yönlerden farklılaştığı ya da benzeştiği ortaya çıkarılabilir.

¹⁰ *Özel Efekt (Special Effect/SFX)* örneğinde de olduğu gibi, çalışmanın bu bölümünde özel ve görsel efekt tür ve teknikleri, ilk geçtikleri yerde Türkçe ve parantez içinde -varsa kısaltmalarıyla birlikte- İngilizce karşılıklarıyla kullanılmaktadır. Böylesi bir uygulamaya gidilmesindeki amaç, efekt tür ve teknikleri yaygın olarak İngilizce isimlendirmeleriyle kullanıldığından ve pek çoğunu Türkçede karşılayan bir çeviri bulunmadığından yaşanabilecek kavram karışıklığını önlemektir.

Bu, teknik ve teknolojik anlamda efektlerin birbirlerinden ne kadar ayrıldığına ya da ne kadarının birbiriyle bütünleştiğini saptamaya ve özellikle günümüzde yaygın olarak kullanılan efekt tekniklerini daha yakından tanımaya olanak vermektedir.

Son olarak da 1929-2019 yılları arasında Akademi ödüllerinde efekt dalında Oscar kazanmış, 1927-2018 yılları arası çekilmiş 82 adet örneklem filmin künyesi ve filmlerde kullanılan efekt türleri ile tekniklerine ilişkin bilgi verilerek örneklem filmlerde uygulanan efektlere dair bir veri oluşturulmaktadır. Bu, tezin analiz ve bulgular bölümünde ele alınan filmlerin daha detaylı incelenmesine imkan verirken bir yandan da tezin araştırma sorularına cevap oluşturmada yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda analiz ve bulgular kısmında efekt kullanımının sinematografik anlam ve anlatıma etkileri sorgulanıp ortaya konurken hem araştırmacının hem de okuyucuların filmlerde uygulanan efektlere dair detaylı bir bilgi elde etmesine olanak verir.

1.1.GÖRSEL EFEKT VE ÖZEL EFEKT TANIMI, AYRIMI, EFEKTLERİN KULLANIM NEDENLERİ VE TARİHSEL GELİŞİMİ

1.1.1. Sinemada Efekt Kullanımının Tarihsel Gelişimi

Sinema tarihinde kullanılan ilk özel efektler kameranın yapabildikleri ile sınırlıydı. En eski özel efekt tekniği çekim sırasında kameranın durdurulup sahnenin değiştirilerek tekrar kayda girilmesi esasına dayanmaktaydı ve çekimler sırasında, gerçekdışı ya da dramatik bir etki için özel tasarlanmış sahnelerin canlandırılmasında kullanıldı. Çekimlerinde özel efekt kullanılan ilk film 1895 yılında kamera operatörü Alfred Clarke'ın *İskoç Kraliçesi Mary'nin İdamı* (*The Execution of Mary, Queen of Scots*)'dır (Fink ve Morie, 2010: 3, 4). Bu çekimde Clark, kraliçenin başının kesildiği yanılsamasını yaratmak için ilk önce Kraliçe'yi idamcının önünde diz çökmüş halde kayda alır ve ardından idamcı baltayı kaldırdıktan sonra kamera durdurulur. Böylece oyuncu sahneden çıkarılarak bir kukla ile değiştirilir. Çekimler devam ettiğinde, balta düşürülerek Kraliçe'nin kafası omuzlarından ayrılır. Sinema tarihine bakıldığında bu teknik de dahil olmak üzere pek çok özel ve görsel efekt tekniğinin sayısız filmde kullanıldığı görülmektedir.

1900'lerin başından itibaren kamera hileleri ve kameranın durdurulup kayda girilmesi ile elde edilen optik illüzyonlar yaygın olarak kullanılan özel efektlerdendi. Filmlerinde kamera hileleri, illüzyonlar, dekor ve maketlerle yaratılan görsel efektler

kullanan ilk isim olan George Melies (1861-1938) ve onun sinema tarihinin ilk öykülü filmi olma özelliği de taşıyan 1902 tarihli *Aya Seyahat (Le Voyage Dans la Lune)* filmi örnek gösterilebilir. Melies, şeritleri elle boyayarak renkli bir film elde etmiş, kullandığı dekorlarla ay atmosferini yeniden canlandırmış, Ay'ı canlı bir surete büründürmüştür. Makyaj ve kostümlerle uzay yaratıklarına hayat vermiş, kameranın durdurulup yeniden çalıştırılması esasıyla sahnedeki bedenleri yok etmiş ya da yer değiştirmiştir. Ryu'nun (2007: 72) da belirttiği gibi, bu filmin sunduğu görsel efektler kısıtlı olsa da modern modellerinin ilk örneklerinden biri olma özelliğini taşımaktadır.

Benzer şekilde filmlerinde görsel efekt teknikleri kullanan bir diğer isim ise Edwin S. Porter'dır. Porter'ın 1903 tarihli *Büyük Tren Soygunu (The Great Train Robbery)* "ilk arka plan değiştirme" (Hess, 2017) tekniğinin kullanıldığı filmidir. Porter filminde "cam boyama (Glass-Shot) ve mat boyama (matte painting)" (Hess, 2017) tekniklerini kullanarak başka bir mekanda önceden çekilmiş görüntüler ile gerçek oyuncuların çekimlerini birleştirmiş ve böylece stüdyoda çekilen sahnenin gerçek mekanda çekildiği izlenimini vermiştir. Sinemanın ilk yıllarında kameranın durdurulma ve devam ettirilme ilkesine dayanan ya da mat boyama ile arka planın değiştirilmesini sağlayan bu basit tekniklerle yaratılan etki, sinemanın ilerleyen yıllarında da benzer bir etki yaratmak için kullanılır ve uzun yıllar özel efekt üretiminin merkezinde kalır. Bu basit hileler ile gerçekte yapılamayacak bir olayın -oyuncunun kafasının kesilmesi- ya da o günün şartlarında teknik açıdan yapılması zor çekimlerin -hareketli kamera ile takip- gerçekleştirilmesi ile hem o günün seyircisinin hayranlıkla ekrana bağlanması sağlandı hem de sinema tarihinin ilklerine imza atılmış oldu.

1920'lerden itibaren "arka planlar için kullanılan ve giderek daha sofistike hale gelen, ekran görüntüsünün derinliğini artıran ve olağanüstü bir ölçek yaratan mat resimler" (Fink ve Morie, 2010: 4-5) geliştirildi. Yine bu yıllar, mat boyama tekniklerinin yanında model kullanımı ile "fiziksel ve mekanik" (Rickitt, 2000: 18) özel efektlerin yaygınlaştığı yıllardı. Rickitt'in (2000: 18) de ifade ettiği gibi bu dönem, binaların, peyzajların ve taşıtların ustaca tasarlanmış modelleri ya da mat boyamalarının yaratıldığı setlerde gerçekleştirilen filmler yaygınlaştı. Özel efekt Oscar'lı film *Bağdat Hırsızı (The Thief of Bagdad-1924)*'nda Bağdat şehri büyük boyutlu modellerle inşa edildi ve tellerle bağlanarak hareket ettirilen uçan halı sahnesi için mekanik efektler

kullanıldı. Yine filmde kullanılan mat boyamalar, 1947 yapımı *Siyah Nergis (Black Narcissus)* filminin mat boyamalarını yaptıktan sonra tanınmaya başlanan ressam Percy Day tarafından tasarlandı (Fink ve Morie, 2010: 5). Sinema tarihinin kült filmlerinden Fritz Lang'ın fütüristik filmi *Metropolis* (1926)'ın şehir sahneleri büyük boyutlu modeller ve mat boyama teknikleri ile yaratıldı, asansör ve fabrika sahneleri gibi pek çok hareketli etki için ise mekanik efektler kullanıldı. 20'li yılların sonuna doğru sesin sinemanın hayatına girişi ile sinemacılar ses efektlerini de kullanabilir oldu. Çekilen ilk sesli film *The Jazz Singer* (1927) ile başlayan sesli, danslı ve müzikal filmler dönemi dışında ses, korku, sevinç, kaygı gibi pek çok duyguyu da harekete geçiren bir efekt olarak kullanılmaya başlandı. Böylece tüm bu tekniklerin gelişimi film yapımcılarının devasa boyutlarda dekorların ve setlerin inşa edildiği, büyük bütçeli epik filmleri üretebilmelerinin yolunu açtı.

Rickitt'in (2000: 20-21) de ifade ettiği gibi, sesli ve diyaloglu filmlerin 20'lerin sonunda hayata geçmesine rağmen izleyicilerce rağbet görmesi 1930'ların ortasını buldu. Ancak buna rağmen pek çok stüdyo ses teknolojisiyle filmler üretmeyi sürdürdü ve ses Hollywood'un duvarları arasındaki yerini aldı. "Daha önce, neredeyse tüm görsel efekt çekimleri için kilitli bir kamera gerekiyordu. 1930'lara gelindiğinde ise film yapımcıları pan ve tilt denemelerine başlamışlardı" (Fink ve Morie, 2010: 5). Böylece kamera sabit çekimlerin kısıtlılığından kurtuldu ve kameranın hareket etmesiyle sağlanan etkiler sinemada yerini almaya başladı. Kuşkusuz 30'lara damgasını vuran arka projeksiyon özel efekt tekniği oldu. Stüdyodaki canlı çekimler sırasında, oyuncuların arkasına bir projeksiyondan görüntüler yansıtılması olan arka projeksiyon tekniği ile farklı bir zaman ve mekanda elde edilmiş bir görüntünün canlı çekimler ile birleştirilmesi sağlandı. Böylece oyuncular farklı bir mekana gitmeden o mekandaymış gibi stüdyoda kaydedilebildi. Rickitt'in (2000: 21) belirttiği gibi mat boyama ile elde edilen seyahat matları (travelling mattes)'nın yerini alan arka projeksiyon, tropik maceralar, araba ve tren seyahatleri ya da bir okyanusta geçen hikayeler için kolay ve gerçekçi çekimler yapılmasını sağladı. 30'lardan itibaren yaygınlaşan ve uzun yıllar kullanılmaya devam eden arka projeksiyon tekniğini *Casablanca*-1942 filminde iki aşkın yaptığı uzun araba yolculuğu sırasında, *Kuşlar (The Birds)*-1963 filminde oyuncunun sandaldaki ya da arabada kuşlar tarafından saldırıya uğradığı sahnede, *Gizli*

Teşkilat'da (*North by Northwest*-1959) kahramanın üzerine gelen uçaktan kaçtığı sahnede olduğu gibi, pek çok filmde görmek mümkündür.

Yine görüntü yakalama ve projeksiyon teknolojisindeki ilerlemeler ile pan tilt gibi kamera hareketleri üzerine yapılan demeler bu yıllarda gelişim gösterdi. Özellikle gelişen optik yazıcılar (optical printer) film yapımcılarının kamera ile bir ya da daha fazla projeksiyonu eşlemelerini sağlarken aynı zamanda eski film görüntülerinden elde edilen görüntülerin kopyalanması ya da restore edilmesi ile elde edilen özel efektler yapmak gibi pek çok avantaj sağladı (Rickitt, 2000: 21). 1930'larda kullanımına başlanan ve dönemin pek çok filminde de kullanılan optik yazıcı teknolojisinin kullanımı ilerleyen yıllarda da sürdü. Örneğin bu teknik, *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*-1977) filminde uzay aracının yer aldığı sahnelerin canlı çekimlerle birleştirilmesinde kullanıldı. Bu işlem için ilk olarak uzay gemisi modelinin mavi ekran önünde görüntüsü alındı, ardından uzay gemisinin hareket ettiği izlenimi vermek için geminin her hareketi tek tek fotoğraflandı. Son olarak da canlı aksiyon çekimleri ile uzay gemisinin fotoğraflanan görüntüsünün optik yazıcıda birleştirilmesi sağlandı. Arka projeksiyon tekniği "aktörlerin arkasındaki büyük ekranlara arka planlar yerleştirilebilmesinin yanı sıra, canlı-hareketli görüntülerin minyatür setlere yerleştirilmiş küçük ekranlara yansıtılmasını ve bu görüntünün setle dikkatli bir şekilde harmanlanması yoluyla, aktörlerin bazı çok zor yerlerde ve koşullarda bulunmadan filme alınmasını sağladı" (Fink ve Morie, 2010: 6). 1933 yapımı *King Kong*'da kullanılan arka projeksiyon ile, minyatür olarak yaratılan canavar Kong devasa bir yaratık olarak karşımıza çıkarken, Kong'un ana karakter ile etkileşime girdiği sahnelerde gerçek oyuncunun minyatür Kong'la kusursuz bir biçimde birleştirilmesi sağlandı.



Görsel 1: King Kong, Merian C. Cooper ve Ernest B. Schoedsack, 1933.
https://www.imdb.com/title/tt0024216/mediaindex?ref_=tt_pv_mi_sm¹¹

Arka projeksiyon, optik yazıcı, mat boyama gibi tekniklerin gelişimini sürdürdüğü ve film yapımında kilit rol oynadığı 1940'lara renkli filmler damgasını vurur. Rickitt'e (2000: 22) göre renk, efekt teknisyenleri için bir meydan okumaydı. Zira arka projeksiyon gibi günün efekt teknikleri renkli filmler için uyumlu değildi. Bu yüzden renkli mat boyamalar gibi yeni metotlar geliştirilmeye başlandı. 30'larda kullanımına başlanan ve 40'larda yaygınlaşan görüntü yakalama ve projeksiyon teknolojisi, "kusursuz mavi ekran ve yeşil ekran bileşiklerinin oluşturulmasına imkan veren dijital kompozisyonun ortaya çıkışına kadar yoğun biçimde kullanıldı" (Fink ve Morie, 2010: 5-6). Ne var ki 1941 yılında Amerika'nın II. Dünya savaşına girmesi film stoklarının azalmasına ve film üretiminin sektöre uğramasına neden olmakla birlikte Hollywood'un yeniden yaratım epik savaş filmlerinin de doğmasına neden oldu. Bu filmlerden biri olan, II. dünya savaşında Japonya'ya yapılan bombardımanın yeniden yaratıldığı *Thirty Seconds Over Tokyo* (1944)'da hayli gerçekçi setler kuruldu, devasa bombardıman sahneleri için "görev sırasında kaydedilen bombalamanın gerçek savaş görüntülerini kullanıldı" (Pfeiffer, 2012). Filmde, set çekimleri ve stok görüntülerin arka projeksiyon ve optik efektler kullanılarak birleştirilmesiyle savaş, yeniden yaratıldı.

¹¹ Metin içerisinde bundan sonra yer alan tüm görsellerin altına filmin ilgili sahnesini ya da sahnede kullanılan görsel efekt tekniğini izlemeye olanak tanıyan video linkler, film röportajı gibi kaynakların erişim linkleri veya film görselinin edinildiği kaynak linki eklenmiştir. Bu linklerin çeşitli sebeplerle ana kaynaktan silinebileceğini belirtmek gerekir.



Görsel 2: *Thirty Seconds Over Tokyo*, Mervyn LeRoy, 1944.
https://en.wikipedia.org/wiki/Thirty_Seconds_Over_Tokyo

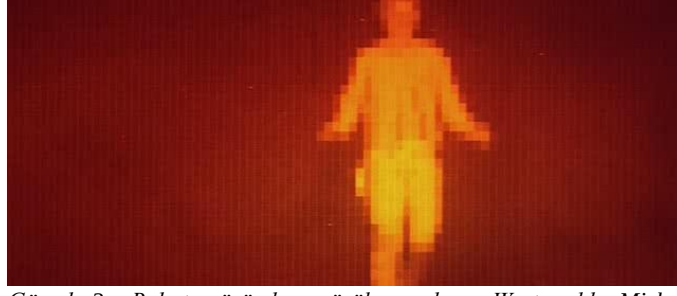
Televizyonun yaygınlaşarak, her bir haneye ulaştığı 1950’ler bireylerin sinemadan uzaklaşarak yeni eğlence aracı televizyona yöneldiği yıllardı. Sinema izlenme oranlarının oldukça gerilediği bu yıllarda sinema endüstrisi televizyonla rekabet edebilmek için yeni arayışlara girişti. Rickitt’in (2000: 24) aktardığına göre, sinema endüstrisi, görüntü kalitesi düşük, siyah beyaz ve küçük ekranlı televizyonla baş etmenin yöntemini daha keskin, renkli ve devasa görüntüleri sinema perdesine taşımakta buldu. Bunun sonucunda sinema, çoklu sterio ses sistemleri ile senkronize edilmiş, geniş ekran ve renkli devasa görüntülere kavuştu. Sinemanın yeni şeyler arayışı ve denemeleri geniş açı lenslerin kullanımından ilk 3D tekniklerine, yaygınlaşan yeni film türlerinden yeni gösterim salonlarına kadar uzandı. Sinemanın arayışları 50’lerde kendisini bilimkurgu filmlerde açımladı. 50’lere damgasını vuran bilimkurgu filmler, uzaylı kostümleri, uzay aracı minyatürleri, uzay dekor ve setlerini içeren mekanik ve pratik efektlerin yaygın olarak kullanıldığı yıllar oldu.

Televizyonun hakimiyetinin halen sürdüğü, 1963 yapımı *Cleopatra* gibi epik ve dev bütçeli filmlerin gişede eridiği 60’lar sinema için bir hüsrana olmayı sürdürdü. Sinema endüstrisi bu hüsrandan çıkışın yolunu, “hızlı tempolu, aksiyon dolu ve şiddetli” (Rickitt, 2000: 27) yapımlarda buldu. Bu filmlerin içerdiği yüksek tempo, aksiyon, macera ve şiddeti yaratabilmek için efekt tekniklerinden yararlanmak kaçınılmazdı. Bu yıllarda üretilen ünlü aksiyon filmleri serisi James Bond’un maceralarını konu alan *Thunderball* (1965)’de gerçekleştirilen takip ve kovalamaca sahneleri, bir cadının fantastik ve sihirli maceralarını konu alan *Mary Poppins* (1964)’de cadının gerçekleştirdiği büyüyle eylemler, mikro boyuta küçülerek insan bedeninin derinliklerine yolculuk yapan maceracıları konu alan *Fantastic Voyage* (1966) gibi özel efekt dalında Akademi Oscar’lı filmler de Hollywood’un bu arayışlarının ürünlerinden sadece

birkaçıdır. Böylece büyük boyutlu setler, fiziksel, mekanik ve optik efektler ile hareket kontrol kameraları kullanımının doruğa ulaştığı 60'lar efekt uzmanlarının ve efekt yapım şirketlerinin geleceğe uzanan parlak kariyer gelişimlerinin de başlangıcı olur.

70'li yıllara gelindiğindeyse Hollywood tehlikeli mali koşullar altında girer. Zira izleyicinin ilgisini cezbeden felaket, macera ve aksiyon filmlerini çekebilmek ve bunları gösterime sokabilmek hem stüdyo ve gösterim salonlarının yenilenmesini hem de bu filmleri üretebilecek yönetmen ve özel efekt uzmanı ihtiyacını doğurdu. Neyse ki, Rickitt'in (2000: 30) de ifade ettiği gibi, klasik Hollywood sinemasını derin bir aşkla seven film okulundan mezun yeni genç sinemacıların ortaya çıkmasıyla bu sorunlar büyük bir başarıyla aşıldı. Bu dönemde gerek öyküleri gerekse de özel efektleri ile sinema tarihine geçen pek çok film damgasını vurdu. Steven Spielberg'in bir köpek balığının yaydığı dehşeti konu alan *Jaws* (1975) için ürettiği mekanik efektler, George Lucas'ın uzayda geçen bilimkurgu macerası *Star Wars* (1977) için ürettiği bilgisayar destekli efektler başta olmak üzere daha pek çok film sinemanın unutulmazları arasındaki yerini aldı.

Unutulmaz yapımlarının yanında 70'ler, piroteknik, animasyon, mat boyama, model, optik efekt ve makyaj gibi pek çok geleneksel efekt tekniğinin yenilenerek, tekrar canlandırıldığı ve böylece sinemanın ilerlemesine katkı sunduğu yıllardır (Rickitt, 2000: 30). Bu geleneksel tekniklerin yeniden canlandırılmasının yanında 1970'lerin ortalarına gelindiğinde, hareket kontrolü sağlayan elektronik motor sistemleri ortaya çıktı. "Görsel efekt ve özel efekt sanatçıları, bu teknolojinin potansiyelini fark ettiler ve dijital eksenli motorları, kameraların ve minyatürlerin hareketini hassas bir şekilde birden fazla eksenle kontrol etmek için uyarladılar" (Fink ve Morie, 2010: 9). Bu sistem, kameranın daha özgür hareket ettirilebilmesini ve çekilen sahnelerin farklı şekillerde kayda alınabilmesini kolaylaştırdı. 1970'lerle birlikte bilgisayar teknolojilerindeki gelişim de filmlerde bilgisayar grafiklerinin yaygınlaşmasının başlangıcı olur. Sinemanın hayatına giren bilgisayar teknolojileri kullanan ilk film olan (*Westworld*-1973) *Batı Dünyası*'nda oluşturulan pikseli ve renkli bir görüntü ile izleyicinin bir robotun gözünden baktığı etkisi yaratıldı. Dönemi için çığır açıcı bir uygulama olan bu görsel efekt tekniği sonraki yılların da müjdeleyicilerindendir.



Görsel 3: Robot gözünden görülen sahne. *Westworld*, Michael Crichton, 1973.
<https://www.imdb.com/title/tt0070909/mediaviewer/rm446365696/>

İlk örneklerinin 70’lerde hayata geçirildiği 3boyutlu grafikler ve bilgisayar animasyonları 80’lere gelindiğinde daha kapsamlı hale geldi ve “gişe rekorları kıran fütüristik ve fantastik, filmler -*Blade Runner* (1982), *Flass Gordon* (1980), *E.T.* (1982)-yıla damgasını vurdu” (Rickitt, 2000: 31). Özellikle ILM (Industrial Light and Magic) özel efekt şirketi, geleneksel özel efektleri bilgisayar efektleri ile revize etti ve döneme damgasını vuran, bilgisayar teknolojileri (CGI) ile üretilen özel efektleri içeren başarılı yapımlara imza attı. *E.T.* (1982), *Star Wars: Episode VI- Return of the Jedi* (1983), *Indiana Jones an the Temple of Doom* (1984) gibi dönemin kült filmlerinin özel efektlerine imza atan şirket, mavi perde önünde çekilen minyatürler ve kukla karakterleri gerçek aksiyon çekimlerle birleştirdi, çekimler için Go motion ve Dkystraflex gibi kamera sistemleri tasarladı ve Oscar ödüllü yapımları hayata geçirdi. 1983 yılında *Digital Productions* şirketi yüzlerce çekimden oluşan *The Last Starfighter* (1984) filminin yapımını üstlendi. Fink ve Mori’nin aktardığı gibi;

“Bu, görsel efektler tarihinde çığır açan bir olaydı ve grup, daha önce görülenden çok daha yüksek karmaşıklıkta, çarpıcı bilgisayar grafikleri yarattı ve filmdeki bilgisayar grafiğinin geleceği için bir zemin hazırladı. Bu noktadan itibaren, CG, sadece bir bilgisayar ekranı olarak değil, hikayede özgün bir resim olarak görülen görüntüler oluşturmak için kullanılabilir oldu” (2010: 11).

“Özel efektler alanında, 90’lı yılların başlarında dijital görüntülemede anıtsal bir atılım yaşandı” (Rickitt, 2000: 35). Bilgisayar teknolojileri ile görselleri oluşturmanın veya manipüle etmenin daha hızlı ve kolay hale geldiği, daha kaliteli ve gerçekçi etkilerin yaratıldığı 90’larda Hollywood dijital bir devrim yaşadı. Bilgisayar destekli görüntüler, animatronik ve stop-motion tekniklerinin zirveye ulaştığı 90’lara damgasını vuran film, dokusu ve hareketleriyle hayli gerçekçi dinazorların yaratıldığı *Jurrassic Park* (1993) oldu. Yine tamamı bilgisayar ortamında tasarlanan ilk uzun metraj animasyon *Oyuncak Hikayesi* (*Toy Story* 1995), *Titanic* (1997) filmi için tamamı bilgisayarda 3D

modelleme ile yaratılan devasa gemi ve bullet time tekniği ile mermileri havada asılı bırakan *Matrix* (1999) gibi filmlerde kullanılan görsel efekt teknikleri 90'lı yıllar sineması için bir devrim niteliğindedir. 90'ların gelişen teknolojisi sayesinde, “sinemanın yüz yıllık tarihinde ilk kez film yapımcıları, hayal edebilecek her şeyi tam anlamıyla ekrana yansıtabildi” (Rickitt, 2000: 37).

90'lardan günümüze hızlı bir atılım yaşan teknolojiler ile optik baskı gibi geleneksel teknikler ortadan kalkarken “dijital tarayıcılar ve yazıcılar, yeni kompozisyonlar, 2boyutlu yazılımlar ve 3boyutlu kamera ile nesne takibi” (Fink ve Morie, 2010: 13) gibi gelişmeler hız kazandı. *The Lord of The Rings* serisinde ilk fotogerçekçi yaratık olan *Gollum*, tamamı motion capture teknolojisi ile çekilen *Avatar* (2009), aktörler hariç filmde görünen her şeyin dijital olarak yaratıldığı *Gravity* (2013) gibi filmlerde kullanılan CGI teknolojileri ile yaratıcılık sınır tanımayan bir boyuta ulaştı. 90'lardan miras alınan bilgisayar destekli görsel efektler gelişimi, 2000'lerden günümüze sürerken, “değişik ihtiyaçlara uygun grafiksel arayüzler, animasyon, modelleme ve donanımdaki gelişmeler; fizyolojik özelliklerin karakterlere uygulanması; gelişmiş hareket yakalama; fiziksel simülasyon; ve aydınlatma ile görüntüleme” (Fink ve Morie, 2010: 13) alanlarında yaşanan hızlı ve büyük gelişmeler neredeyse filmlerin tamamına yayıldı ve film yapımının ve görsel hikaye anlatımının ayrılmaz bir parçası haline geldi. Günümüzde gelişen teknolojiler ile görsel efektlerin gelişimi sürerken bu teknolojiler ile sinemanın birlikteliği film yapımcılarına yeni ufuklar açmayı sürdürmektedir.

1.1.2. Özel Efekt (Special Effects/SFX)

Neredeyse sinemanın başlangıcından beri var olan özel efektler film yapımının ayrılmaz bir parçası olmuştur. Reel ortamda çekilmesi imkansız, zor, zaman alıcı ve maliyetli olan sahnelerin gerçekleştirilmesine olanak tanıyan özel efektler sinemanın gelişimine paralel bir şekilde ilerlemiştir. Bu açıdan Venkatasawmy'nin (2012b: 1) de tespit ettiği gibi, sinemanın ilk günlerinde kamera tarafından kaydedilenleri görsel olarak değiştiren herhangi bir doğrudan müdahale özel efekt olarak adlandırılıyor ve özel efektler, sinematografi ve film yapımının ayrı bir bileşeni olarak değil, içsel bir unsur olarak kavramsallaştırılıyordu. Böylece hem öykü hem de sinematografi açısından güçlü bir etki yaratmada kullanılan özel efektler “sadece bazı arzu edilen

görsel fenomenleri yeniden sunmak ve yeniden üretmek için pratik bir uygulama değil, aynı zamanda sinemada sanatsal bir etki yaratma ve estetik dönüşüm” (Venkatasawmy, 2012b: 3) için kullanılan bir süreç halini almıştır. Kuşkusuz gerek gelişen teknoloji gerekse de izleyici beklentisi özel efektlerin dönüşmesinde etkili olmuştur. Rickitt’in (2000: 8-21) de belirttiği gibi, hareketli resimler geliştikçe, özel efektler de değişen kitle beklentilerini karşılamak için giderek daha karmaşık hale geldi. Özel efektlerin bu kadar gelişmesi ve karmaşık hale gelmesi tanımlanmasında, adlandırılmasında, içerdiği tekniklerin sınıflandırılmasında ve tarif edilmesinde farklılıklara da yol açtı.

Özel efekt uzmanları tarafından hazırlanan örneğin, patlama, yağmur, yangın gibi efektlerin çekim sırasında uygulanması işlemi olan özel efektler, Fink ve Morie’nin (2010: 2) ifade ettikleri gibi, genellikle sahne sırasında ve kayıt başladığında uygulanan efektleri tarif etmek için kullanılır ve yaygın olarak pratik efektler olarak da adlandırılır. Gene Rizzardı’ye göre ise “özel efektler, kamera önünde oluşturulan ve aynı zamanda SFX olarak da adlandırılan, mekanik ve kamera içi optik efektlerdir” (2010: 85). Özel efekt tekniklerini, çekimler sırasında kameranın durdurulup set değiştikten sonra kayda girilmesi gibi optik efektler (optical effect) ile gerçek bir mekana gitmenin –özellikle de sinemanın ilk yıllarındaki ağır ve büyük kameralar ile- zor ve maliyetli olduğu çekimlerin stüdyo çekimleriyle birleştirilmesinde kullanılan efekt teknikleri oluşturmaktadır. Arka fonun boyanmasıyla gerçekçi mekanlar yaratılmasını sağlayan mat boyama (matte painting) ve farklı mekanda çekilen görüntülerin fonda oynatılmasıyla oyuncunun ordaymış gibi kayda alınmasını sağlayan arka projeksiyon (rear projection) gibi.

Bununla beraber özel efektleri bu basit tanım ve teknikler dışında tanımlayanlar da mevcuttur. Venkatasawmy’nin aktardığı gibi özel efektler *The Film Studies Dictionary* içinde şöyle tanımlanır;

“Steve Blandford ve diğerleri için ‘özel efektler’, gerçek (veya hayal edilen) olayların yanılması yaratmak için tasarlanan, kamera aracılığıyla normal olarak kaydedilen veya özel fotoğrafik efektler ile oluşturulan, yapay olarak kontrol edilen efektlerdir...Terim genellikle üç ana efekt sınıfına ayrılmıştır: simüle edilmiş patlamalar, yangınlar, taşkınlar, fırtınalar gibi mekanik efektler; ‘fotoğraf hilesi’ olarak adlandırılan ve fotoğraf makinesi ile, çekim sırasında veya optik yazıcı aracılığıyla yaratılan illüzyonlar...; ve gittikçe artan bir şekilde başlıca terim haline gelen, elektronik olarak programlanan hareket kontrolünden bilgisayar grafikleri ve

animasyona kadar fotoğraf görüntüsü üzerinde dijital yollarla elde edilen efektler” (Blandford vd. 2000: 221, akt. Venkatasawmy, 2012b: 5).

Bu tanımdan özel efektlerin tanımının ve içerdiği tekniklerin basit kamera hilelerinden dijital uygulamalara kadar genişlediği görülmektedir. Bu açıdan çeşitli tanımları yapılan ve pek çok farklı tekniği içerebilen özel efektlerin işleyiş prensiplerine bakmak özel efektleri daha anlaşılır kılmada yararlı olacaktır.

Monaco (2002), özel efektlerin çalışma prensibinin belli başlı temelleri olduğunu ortaya koyar ve ona göre özel efekt çalışması üç temele dayanır: “1) Filmin sürekli olarak (peş peşe) çekilmesi gerekmez, her bir çekim ayrı ayrı gerçekleştirilebilir. 2) Çizimler, resimler ve maketler gerçekmiş gibi görüntülenebilir. 3) Görüntüler birleştirilebilir” (Monaco, 2002: 133). Bu temellerden de anlaşılacağı gibi özel efektler, farklı zaman ya da mekanlarda gerçekleştirilen çekimlerin veya gerçek olmayan şeylerin çekimlerinin –sette dekor olarak yerleştirilen ya da minyatür olarak tasarlanan her şey olabilir- canlı çekimlerle birleştirilmesini ve birleştirilen çekimlerin gerçekçi görünmesini sağlar.

Özel efekt çalışmasının dayandığı bu üç temelden ilki canlandırma (animasyon) sanatını mümkün kılmıştır. Maket, minyatür, obje veya canlı figürlerin tek tek görüntülenerek, her bir hareketin konumunu değiştirmek yoluyla canlandırılması olan *devinimsiz canlandırma* (pixillation) ve kağıt üzerindeki bir dizi çizimin, sayfalar hızla çevrildiğinde hareket ettiği izlenimi veren *resimli kartlar dizisi* (flipbook) yöntemleri ile canlandırma gerçekleştirilir (Monaco, 2002: 133). Aslında stop-motion tekniğini çağrıştıran bu canlandırma yöntemleri günümüz bilgisayar teknolojilerinin ve dijital araçların öncülüdür ve günümüz teknolojileri yardımıyla daha kolay ve hızlı hale gelmiştir.

Monaco’ya göre “ikinci temel, minyatür ya da model çekimleri ve cam çekimi olarak bilinen bir dizi özel efekti ortaya çıkarır” (2002: 133). Bunlar, maket, minyatür ya da model çekiminin hızlandırılması yani kameranin çekim hızının arttırılması işlemi olan *yavaşlatılmış hareket* (overcrank) ve kameranin önüne yerleştirilen bir cam aracılığıyla sahnenin değiştirilmesi ve istenilen sahne üzerinde oynanması işlemi olan *cam çekim* yöntemleridir (Monaco, 2002: 133-137). Bu özel efekt teknikleri ile yapılan çekimlerin canlı çekimlere uygun hale getirilmesi ve filmin son aşamasında birleştirilmesi sağlanır.

Özel efekt çalışmasının dayandığı üçüncü ve son temel ise Monaco'ya göre, “çağdaş sinemacılar için belki de en verimli olanıdır” (2002: 137). Bu, başka bir görüntünün oyuncuların ardındaki perdeye yansıtılmasıyla elde edilen *arkadan gösterim* (rear projection) yöntemidir (Monaco, 2002: 137). Alfred Hitchcock'un ünlü filmi *Kuşlar*'da (*The Birds*-1963) stüdyodaki çekimlerde arabasıyla kaçan oyuncunun çekiminin arkasına yansıtılan yol görseli ile yolda olduğu gerçekliğinin yakalanması bu kullanıma bir örnek oluşturabilir. Bu uygulama günümüz yeşil perde kullanımının bin öncülüdür. Ne var ki günümüz bilgisayar teknolojileri ile yeşil perde önünde çekilen görüntünün fonuna istenilen görüntünün eklenmesi daha hızlı ve kolay hale gelmiştir.

Özetle tanımı ve teknikleri teknolojiye bağlı olarak gelişen ve çeşitlenen özel efektler, hikaye anlatmada bir araç olarak ilk yıllarından bu yana sinemanın hayatında yer almıştır. Çağın teknik olanakları dahilinde uygulanan kimi özel efektler gelişen teknoloji ile yerini görsel efektlere bırakırken –günümüzde arka projeksiyon tekniğinin yerini dijital tasarımların alması ya da elle çizilen animasyonun dijital modelleme ile gerçekleştirilmesi gibi- kimi özel efektlerin kullanımı ise –piroteknik patlamalar, mekanik efektler gibi- günümüzde halen sürmektedir.

1.1.3. Görsel Efekt (Visual Effects/VFX)

Bilgisayar teknolojisinin gelişimi ile sinemanın hayatına giren ve özellikle 90'lı yıllardan günümüze film yapımının neredeyse ayrılmaz bir parçası haline gelen bilgisayar tabanlı görsel efektler, özel efektlerde oldu gibi gerçek ortamda yapılması imkansız, zor, zahmetli, zaman alıcı, maliyetli ya da tehlikeli sahneleri hayata geçirmeye olanak tanır. Gelişen kayıt, görüntüleme ve görüntü düzenleme teknolojileriyle birlikte yaygınlaşan görsel efektler ile görüntüye müdahale kolay ve hızlı hale gelir. Görsel efekt terimi çoğunlukla, canlı çekimler tamamlandıktan sonra post-produksiyon aşamasında uygulanan ve bilgisayar tabanlı gerçekleştirilen efektleri tarif etmek için kullanılır. Fink ve Morie'nin (2010: 2) belirttiği gibi, görsel efektler ile uygulanan patlama, yangın, yıkılan bina, sel gibi etkiler ya da setler, karakterler, kompozisyonlar vb. bilgisayar ortamında işlenen üç boyutlu modellerle gerçekleştirilir ve dijital olarak oluşturulur. Dijital yaratım ve düzenlemeler ile oluşturulan görsel efektler film yapımcılarına sınırsız imkanlar sunar: “Tehlikeli veya vahşi hayvanlar; ‘Egzotik’ veya muazzam arka plan manzaraları; fantastik varlıklar

(canavarlar, doğaüstü ve mitolojik varlıklar, uzaylılar) ve düzenlemeler; doğada yönetilemez olaylar (kasırgalar, fırtınalar, şimşek); muazzam veya çok hızlı hareket eden gemiler (uçaklar, gemiler, roketler)” (Venkatasawmy, 2012a: 4) ve daha pek çok yaratımın ortaya çıkmasında kolaylıklar sağlar.

Bilgisayarda oluşturulmuş görüntü daha hızlı, nispeten daha az maliyetli ve hem teknik ekip hem de oyuncular için tehlikesiz bir yöntemdir. Venkatasawmy’nin (2012b: 4) de ifade ettiği gibi, gerçek koşulların bulunduğu yere kayıt yapmak için gidilmesi fazla maliyetli ya da zaman alan bir durumdur, bu açıdan görsel efektler, gerekli olan değişiklikleri yapmak veya gerekeni taklit etmek için ideal ve ucuz alternatifler sunar. Örneğin karlı bir dağ zirvesinde geçen bir çekimi yapmak için oyuncu, ekip ve tüm teknik donanımın gerçek bir dağ zirvesine taşınmasının maliyeti ve tehlikeleri ortadadır. Oysa bilgisayar ortamında modellenen dağ atmosferi ile stüdyo ortamında gerçekleştirilen canlı çekimlerin birleştirilmesi ile hem aynı gerçeklik hissi -hatta daha fazlası- yaratılabilir hem de zaman ve maliyet açısından daha ekonomik olmasının yanında tüm ekip için daha güvenli bir ortam tesis edilmiş olur.

Özellikle Hollywood sinema endüstrisinde “görsel manipülasyon, hile ve yanılsamaya ulaşmak için” (Venkatasawmy, 2012b: 26), neredeyse vazgeçilmez bir unsur haline gelen görsel efektler;

“filme özgü ‘fantezi’ yapımı -gündelik gerçeklikte gerçekte bulunmayanı yaratma-; taklit üretme, yaratıcı simülasyon ve öykü anlatma desteği -maddi olarak ‘gerçek’ olanı yapay olarak yaratılan ‘gerçekçi’ ile zaman ve para tasarrufu sağlayan bir strateji olarak kullanmak ve anlatı akışını kolaylaştırmak, karakterizasyonu geliştirmek, eylem ve gösteriyi güçlendirmek-; görsel geliştirme ve düzeltme -yukarıdaki iki işlevi gerçekleştirmede uygulanan gerçek film yapım cihazlarını ve tekniklerini gizlemenin yanı sıra görüntü kalitesini iyileştirme-” (Venkatasawmy, 2012b: 26)

gibi işlevleri yerine getirir. Böylece görsel efektler film yapımında fantezi dünyalar yaratmadan anlatıyı güçlendirmeye, zaman ve para tasarrufu sağlamadan hileyi gizlemeye kadar pek çok yönden etkili bir şekilde kullanılmaktadır.

Wright’ın (2011: 1) belirttiği gibi, hiçbir efekt içermeyen filmler bile görsel efektlere sahiptir. Zira görsel efektler, ışık ve renk düzenlemesinden, bir görüntüye orada olmayan elemanların eklenmesine veya orada olmasının istenmediği bir şeyi yok etmeye kadar görüntü üzerinde yapılan çeşitli müdahaleler için kullanılır. Bu müdahale örneğin *Sapık (Psycho-1960)* filminde kullanılan duşta bıçaklanma sahnesine eklenen

ses efekti gibi basit ya da *Avatar* (2009) filminde olduğu gibi, stüdyoda yapılan canlı çekimlerin arka planına farklı bir mekanın dijital olarak eklenmesi şeklinde kapsamlı olabilir. Dolayısıyla görsel efektler filmin atmosferini, etkisini ve gerilimini arttırmak ve güçlendirmek için film üzerinde yapılan her türden müdahaleyi kapsadığından görsel efekt uygulanmayan film neredeyse yoktur.

Kısacası görsel efektler anlatının gereklilikleri, estetik kaygılar ve ekonomik beklentiler tarafından şekillenir. Bu açıdan görsel efektler, “görsel olarak ‘gerçekçi’, anlatsal olarak tutarlı, estetik olarak çekici ve ticari olarak karlı bir biçimde eğlenceli hikayeler anlatmak, duyguları tetiklemek, yerleri, temaları ve kavramları yeniden sunmak ve yeniden üretmek” (Venkatasawmy, 2012b: 20) için sunduğu sayısız yolla film yapımcılarının vazgeçilmezi haline gelmiştir. Wright’ın (2011: 1) da ifade ettiği gibi, özellikle günümüzde görsel efektler, uzun metraj filmlerden televizyon reklamlarına kadar eğlence endüstrisinin her alanında mevcuttur ve bir hikaye anlatmak için görsel efektlerle görüntüye müdahale edilmesi kaçınılmazdır. Özellikle bilgisayar ve dijital teknolojilerin gelişimi ile uygulanan görsel efektler filmin düzenlenmesini kolay ve hızlı hale getirirken, inandırıcılığını ve etkisini de arttırır. Bu açıdan görsel efektler ve dijital düzenlemeler gün geçtikçe yaygınlaşmakta ve televizyon, sinema, yeni medya gibi görüntüyü içeren her alana yayılmaktadır.

1.1.4. Özel Efekt ile Görsel Efekt Ayrımı

Görsel efektler ve özel efektler arasında ne gibi bir fark olduğu sorusuna Wright şöyle açıklar: “Görsel efektler, görüntülerin yaratılması ya da değiştirilmesidir. Oysa özel efektler, piroteknik ya da minyatürler gibi set üzerinde yapılan şeylerdir. Başka bir deyişle, görsel efektler özellikle görüntüleri manipüle eder. Görüntüleri manipüle etmek en iyi bilgisayar ile yapıldığı için tercih edilen araç bilgisayardır” (Wright, 2011: 2). Bu tespitten de anlaşılacağı üzere çoğunlukla birbirlerinin yerine kullanılan görsel ve özel efekt terimlerinin her ikisinin de amacı filmde özel bir etki yaratmak olmakla birlikte kullandıkları yöntemler, teknikler ve araçlar bakımından birbirlerinden ayrılmaktadır. Ne var ki bu ayrıma rağmen “özel efekt, görsel efektle benzer bir yöntemi kullanarak bir arada ilerlediğinden hangisinin görsel efekt hangisinin özel efekt olduğunu tanımlamak zordur. Bu ortaklık dijital teknoloji ile de gelişmektedir” (Fink ve Morie, 2010: 2). Özellikle dijital çağ ve teknolojilerle birlikte, örneğin bir patlamanın set sırasında

gerçekleştirilen piroteknik ile mi yoksa dijital bir düzenleme ile mi yaratıldığıнын ayırdına varmak zordur. Ancak günümüzde bu efektlerin çoğu dijital olarak bilgisayar ortamında oluşturulabilir olmakla beraber filmde gerekli etkiyi yaratmak için çoğunlukla hem görsel hem de özel efektler bir arada kullanılır. Kuşkusuz bu seçim istenilen etkinin yaratılmasında hangi efektin daha etkili, pratik, hızlı, güvenli ya da ve maliyet açısından uygun olduğuna da bağlıdır. Örneğin, *Başlangıç (Inception-2010)* filmi ele alındığında filmde yaratılan patlamalar ve binaların yıkılma sahneleri piroteknik ve hidrolik sistemler kullanılarak çekimler sırasında kaydedilmiştir. Filmin kurgu aşamasına gelindiğinde ise çekimler sırasında kullanılan bu özel efektlere ek olarak dijital görsel efektler eklenmiştir.



Görsel 4: Inception, Christopher Nolan, 2010.
<http://www.nolanfans.com/2010/08/26/behind-the-stunning-visual-effects-of-inception/#more-4669>

Özetle özel efektlerde canlı aksiyon çekimler ile efektler arasındaki sınırlar daha netken, günümüzde görsel efektler, canlı eylemle sorunsuz bir şekilde karışabilir, böylece alanlar arasındaki sınırlar genellikle net değildir. Bu durum sanal ortamların ya da karakterlerin gerçek konumlardan ayırt edilmesini neredeyse imkansız kılar. Bunun yanında görsel efekt ve özel efektlerin net tanımları yapılabilir olmakla birlikte özellikle günümüz teknik ve teknolojik imkanları ile oluşturulan bu efektlerin özel efekt mi yoksa görsel efekt mi olduğunun ayırdına varmanın zorluğu, çoğunlukla ikisinin bir arada kullanılması ve geleneksel özel efekt yöntemlerinin günümüz teknolojisiyle de bütünleşmiş olmasından ileri gelmektedir.

Prince'e göre; "...popüler bakış açısında insanlar eski özel efekt terminolojisini kullanmaya devam ediyor, ancak görsel efektler daha geniş bir şekilde işliyor ve bir zamanlar özel efektlerin belirlediği farklı türden fantezi karakterleri ve durumları

yaratmanın yanı sıra bunun ötesinde çok sayıda başka rolü ve fonksiyonu da gerçekleştiriyor” (2012: 3). Buradan hareketle tarihsel olarak özel efektlerden sonra gelişmiş olmalarına rağmen yeni teknolojilerle entegre olan görsel efektlerin hem tarihsel hem de teknolojik bağlamda özel efektleri dönüştürdüğü ve onları aştığı ifade edilebilir. Bu açıdan Prince (2012: 3) göre özel efekt ve görsel efekt terimleri arasında bir ayırım yapmak önemsizdir çünkü ikisini ayıran tek şey farklı tarihsel dönemlere işaret etmeleridir. Ki bu durum, efektlerin tarihsel ve teknolojik olarak geçirdikleri dönüşüm sonucu Oscar ödül kategorisinin 20’li yıllardan günümüze değişik isimlerle adlandırılmasında¹² ve kategorize edilmesinde de karşımıza çıkar. Dolayısıyla Prince’in tespitinde de olduğu gibi özel efekt ve görsel efekt adlandırması tarihsel bir döneme referans etmesinin yanında günümüzde yaygın olarak kullanılan görsel efekt terimi özel efektleri de kapsayan bir şekilde kullanılmaktadır.

1.1.5. Sinemada Efektlerin Kullanım Nedenleri

Özel efekt ya da görsel efekt olsun efektlerin filmler için önemli bir rolü vardır ve kullanımlarını gerektiren pek çok nedenden söz edilebilir. Fink ve Morie’ye (2010: 2-3) göre filmde efekt kullanımının üç nedeni vardır: İlki senaryoda yer alan ya da yönetmenin istediği sahneyi gerçekleştirmek için daha pratik bir yol olmaması. İkinci kullanım nedeni, çekilecek sahnenin oyuncunun hayatını riske sokması. Üçüncü neden ise gerçek ortamda çekilmesinin çok maliyetli ya da pratik olarak zor veya imkansız durumlarda çekimlerin yapılmasıdır.

Bu nedenlerden ilkinde bakıldığında görsel efekt kullanımı, *Yerçekimi* (*Gravity*-2013) filminde olduğu gibi, uzay atmosferini yaratacak devasa bir set ve ekipmanın kurulmasından ya da *Hulk* (2003) filminde olduğu gibi, şekil/form değiştiren ve insanüstü özellikler sergileyen Bruce Banner karakterinin yeşil dev Hulk’a dönüşmesini içeren sahnelerin çekimleri için tasarlanacak kostüm, makyaj vb. diğer teknik efektlerin kullanımından daha pratik bir seçenek sunar. Bu, yönetmenin hayal gücünün veya senaryonun içerdiği tüm hayali eylemlerin filme alınabilmesine imkan verir.

İkinci nedene bakıldığında, örneğin, oyuncunun bir yangınla mücadelesini içeren bir sahnede gerçek oyuncunun alevlerin içerisine atılması göze

¹² 20’li yıllarda *Engineering Effects*, 40’larda *Special Effects*, 65’ten itibaren *Special Visual Effects*, 1973’te *Special Achievement Awards (Visual Effects)* ve 1984 yılından günümüze *Visual Effects*.

alınamayacağından, dijital ortamda tasarlanan görsel efektler ya da uzmanlar tarafından gerçekleştirilen özel etkiler ile oyuncu ve de teknik ekip zarar görmeden sahnenin tamamlanması mümkün olur. *Orman Çocuğu (The Jungle Book-2016)* filminde olduğu gibi, ormanda ve gerçek vahşi hayvanlarla yapılacak bir çekimin yaratacağı tüm zorluk ve tehlikeler görsel efektler kullanılarak çözülmektedir.

Maliyet açısından taşıdığı avantajlar ve filmin çekilmesinin zor veya imkansız olduğu durumları ortadan kaldırmada elverişli oluşu görsel efekt kullanımının diğer bir nedenidir. *Avatar* (2009) filmindeki Na'vi halkı örneğinde olduğu gibi, gerçeklikte olmayan bir gezegen, canlı ya da cismi içeren bir filmi çekmenin mümkün olamayacağı durumlarda dijital tasarımlar yaratmak bu sorunu gidermektedir. Bu aynı zamanda filmdeki gezegeni ve içinde yaşayan canlıları yaratmak için yapılacak devasa setler, figüranlar veya animatronik canavarlar tasarlamamanın doğuracağı maliyeti de ortadan kaldırmaktadır.

Bu açıdan görsel efekt kullanımı hem ekonomik hem de pratik zorluk ya da imkansızlıkları aşmaya imkan verir. Tüm bunların yanında Venkatasawmy'nin de (2012b: 23, 24) belirttiği gibi efektler, filmin etkisini güçlendirir, sahnenin duygusal etkisini artırır, filmin biçimsel yapısına güçlü bir katkıda bulunur ve hikayelerin çeşitliliğini, doğasını ve onları anlatma yöntemlerini de genişletir. *The Matrix* (1999)'de Neo'nun kurşunlardan hızlı hareket ettiği izlenimini veren Bullet Time efektinin sanal bir dünyayı somutlaştırması ve filmin kahramanı olarak verdiği mücadelenin duygusal etkisini arttırmasında olduğu gibi, sayılan tüm bu işlevler ve daha pek çoğu, görsel efektleri film üretiminin ayrılmaz bir parçası yapar. Tüm bu nedenler düşünüldüğünde görsel efekt kullanımının, yazarlar ve yönetmenlerin yaratıcılıklarını kısıtlamadan üretim sağlayabilmesi, çekimlerde meydana gelebilecek hayati riskleri ortadan kaldırması ya da minimuma indirmesi, maliyet ve zamandan tasarruf sağlaması gibi film üretiminde pek çok avantaj yarattığı ortadadır.

1.2. GÖRSEL EFEKT TÜRLERİ VE TEKNİKLER

Sinemada başlangıcından günümüze çok değişik efekt türleri geliştirilmiş ve farklı teknikler denenmiştir. Önceleri kamera ile gerçekleştirilen basit hilelerin ardından gelişen teknoloji ile post prodüksiyon aşamasında gerçekleştirilen daha kapsamlı efekt teknikleri gelmiştir. Kuşkusuz sinema tarihi boyunca kullanılan pek çok efekt türü ve

tekniki vardır ve bir tekniğin seçimi pek çok faktöre bağlıdır. Zira Scott Squires'ın (2010: 51) ifade ettiđi gibi birçok faktör, görsel efekt için hangi tekniğin kullanılacağını etkileyebilir. Her seçilen teknik maliyet, zaman, kalite ve esneklik gibi ana konular arasında bir tür dengeye kurmayı gerektirir. Bunun yanında kullanılacak tekniğin sahneye ne tür bir anlam katacağı da ön planda tutulması gereken dengelerden biridir. Bu durumda sıfırdan bir mekanın inşa edilmesi maliyet açısından zorluk çıkaracaksa yeşil ekranda yapılacak bir çekimin dijital olarak tasarlanan bir arka planla birleştirilmesi daha hesaplı olabilir. Benzer şekilde dijital tasarımlar, oyuncuların yüksek bir dağ zirvesine tırmanmasını gerektiren bir sahnenin çekimlerinde doğabilecek tehlikeleri ortadan kaldırılabildiđi gibi bu sahnenin dramatik yoğunluğunu arttırmak içinde de hayli işlevseldir.

Film yapımcıları bu dengeleri gözeterек dönemin teknolojisinin imkanları ölçüsünde görsel efektlerden faydalanmıştır. Kukusuz tüm efekt türlerini ve tekniklerini tüketmek mümkün değildir. Bu açıdan bu bölümde yaygın olarak kullanılan görsel efekt tekniklerine ve türlerine odaklanılacaktır. Geçmişten günümüze yaygın olarak kullanılan efektleri en genel haliyle üç başlık altında toplamak mümkündür: geleneksel dönemde yaygın olarak kullanılan ve kamera teknikleri içeren optik efektler, mekanik sistemler kullanılarak yaratılan mekanik/pratik efektler ve bilgisayar tabanlı tasarımları içeren görsel/dijital efektler. Bu kategoriler dışında kalan ve tüm bu efektlerin uygulanmasında kullanılabilen belli efekt teknikleri de mevcuttur. Bunlar, her filmin üretiminde vazgeçilmez olan makyaj efektleri, gerek mekanik gerekse de görsel/dijital efektler hayata geçirirken başvuru olan minyatür efektler, animasyonun ilk örneklerinin dayandığı stop-motion ve filmin arka planının değiştirilmesinde başvuru olan yeşil/mavi perde ve mat resim teknikleridir. Bu bölümde tüm bu tekniklere ve kullanım amaçlarına odaklanılmaktadır.

1.2.1. Optik Efektler (Optical Effects)

Rickitt optik efektleri, “optik bir yazıcıyla oluşturulan görsel efektler” (2000: 310) olarak tarif eder. Ona göre;

“...yalnızca bir optik yazıcı kullanılarak oluşturulan efektler ‘optik’ dir, ancak terim, ışık, film ve merceklerin özellikleri (ön ve arka projeksiyon gibi) kullanılarak yapılan herhangi bir işlemi sette elde edilen diğер fiziksel efektlerden ya da bilgisayarda üretilen dijital efektlerden ayırt edilmesinde de yaygın olarak kullanılır” (Rickitt, 2000: 310).

Bu açıdan sinemanın başlangıcından itibaren yaygın olarak kullanılan optik efektler, fiziksel ya da bilgisayar ortamında oluşturulmayan, set sırasında “kamera ve mercekler” (Netzly, 2000: 164) aracılığıyla gerçekleştirilen hileleri ifade etmek için kullanılan bir terimdir.

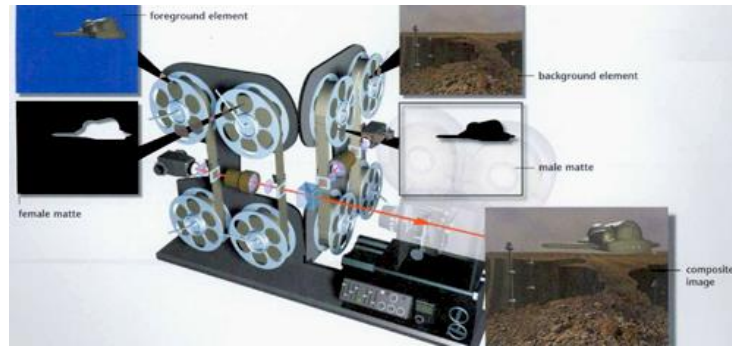
En yaygın kullanılan optik efektleri, kameranın durdurulup sahne değiştirildikten sonra kayda girilmesi ile istenilen objelerin kaybedilmesi ya da bir yerden başka bir yere geçtiği izlenimi için objenin yerinin değiştirilmesi; farklı ölçekli mercekler kullanılarak geniş/yakın ölçekler ya da alan derinliği (depth of field) elde edilmesi; arka projeksiyon (rear proection) tekniği ile önceden çekilmiş görüntülerin canlı çekimler sırasında arka perdede oynatılması; saniyede 24 kare yerine 36 kare çekilerek hareketin yavaşlatılması (slow motion) gibi hileler olarak sıralamak mümkündür. Buna ek olarak Netzly (2000: 164), çekim sonrası yani post prodüksiyon aşamasında gerçekleştirilen kimi işlemleri de optik efektler kategorisine dahil etmenin mümkün olduğunu belirtir. Buna, kurguda ham film görsellerinin birbirlerine eklenmesi, filmlerin boyanması ya da görüntülerin üst üste bindirilmesi ile yaratılan etkiler, sahne geçişleri (scene transition) için sahneler arasında siyah film şeritleri eklenerek açılma kararma etkisi yaratılması, optik yazıcı (optical printer) ile bir veya birden fazla film şeridinin birbiri üstüne eklenmesini ve birleştirilmesi ile elde edilen etkiler örnek olarak sıralanabilir. Örneğin, sinema tarihinde optik efektlerin kullanıldığı filmlerden biri olan *Yurttaş Kane* (Citizen Kane-1941)’de, opera sahnesindeki kalabalıklar, optik yazıcı kullanılarak elde edilmiştir. Yine gerilim atmosferi yaratmak için Hitchcock’un *Vertigo* (1958) filminde kullandığı kameranın şaryo ya da dolly üzerinde ileri hareket ederken mercek ile yakınlaştırılma (zoom in), geri hareket ederken uzaklaştırılma (zoom out) yapılması esasına dayanan vertigo etkisi, kamerayla gerçekleştirilen bir optik hiledir.

Günümüzde sahne sırasında kamera ve mercek hileleri ile gerçekleştirilen ya da post prodüksiyon aşamasında yaratılan hilelerin bir kısmı halen kullanılırken bir kısmı da yeni teknolojiler geliştikçe terk edilmiştir ya da yerini dijital uygulamalara bırakmıştır. Sahne geçişleri için yaratılan açılma kararma etkilerinin (fades/dissolve) kurgu programları ile gerçekleştirilmesi ya da arka projeksiyon ile fon yaratma işleminin dijital tasarımlarla gerçekleştirilmesi bu duruma bir örnek teşkil eder. Yine kamera ve mercek teknolojileri geliştikçe kameranın yapabildikleri gelişmiş hareket

yavaşlatma işlemini, hareketin normal görüntüsünü yarı yarıya yavaşlatarak oynatabilme özelliğine sahip kameralar ve sistemler (Phantom kameralar gibi) ile gerçekleştirilebilir olmuştur. Dolayısıyla günümüzde bazı geleneksel teknikler ortadan kalkarken bazıları da yeni teknolojiler ile daha kolay ve etkili hale gelmiştir. Ancak bu yıllarda yaygın olarak kullanılan ve dijital teknolojinin yaygınlaştığı dönemlere kadar da gelişim göstererek kullanılan iki optik efekt sistemi mevcuttur. Bunlardan biri optik yazıcı ve diğeri de projeksiyon sistemleridir. Bu açıdan optik efektlerin sinemadaki önemini daha iyi kavrayabilmek için bu iki yaygın tekniğe daha yakından bakmak yerinde olacaktır.

1.2.1.1. Optik Yazıcı (Optical Printer)

Bir film kamerasına mekanik olarak bağlı bir veya daha fazla film projektöründen oluşan optik yazıcı, tek tek öğelerin fotokimyasal olarak bir araya getirilmesine imkan vererek, film yapımcılarının bir veya daha fazla film şeridini yeniden fotoğraflamalarını sağlar (Hyman ve Tanaka, 2010: 535; Alexander, 2010: 550). Eski filmlerden görüntüleri kopyalamaya veya değiştirmeye imkan veren optik yazıcılar, en eski özel efekt uygulama araçlarından ve sayısız filmde kullanılmıştır.



Görsel 5: Dört başlı bir optik yazıcıda kompozisyon tekniği. Bkz. <https://fxmakingof.wordpress.com/2014/01/21/special-effects-in-citizen-kane/>

Fink ve Morie'nin (2010: 8) işaret ettiği gibi, ilk modern optik yazıcı, dünya çapında eğitim ve propaganda için filmler oluşturmada aktif olan ordunun her bölgede kullanabilecek bir yazıcı istemesi üzerine Linwood Dunn tarafından II. Dünya Savaşı sırasında ABD ordusu için üretilir. Sinemada da yaygın olarak kullanılan optik yazıcının en yoğun kullanıldığı yapımlardan biri Orson Welles'in *Yurttaş Kane* (Citizen Kane-1941) filmidir. Welles'in filminde çalışan Dunn, "Citizen Kane'in yüzde ellisinden fazlasının optik olarak iyileştirildiğini hesaplamıştır" (FX, 2014). Filmde

kullanılan optik efektler ve optik yazıcı ile miting ve opera sahnelerindeki kalabalıklar yaratmada, opera binasının büyüklüğünü artırmada ve yaratılan tüm ayrı parçaları canlı çekimlerle tek bir görüntü oluşturmada kullanıldı (FX, 2014).



Görsel 6: Citizen Kane, Orson Welles, 1941. Miting Sahnesi.

Bkz. <https://fxmakingof.wordpress.com/2014/01/21/special-effects-in-citizen-kane/>



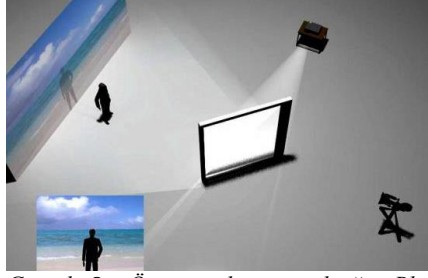
Görsel 7: Linwood Dunn ve Optik Yazıcı.

Bkz. <https://fxmakingof.wordpress.com/2014/01/21/special-effects-in-citizen-kane/>

20'li yıllarda basit cihazlar kullanılarak özel efektler oluşturmak için eski filmlerden stok görüntüleri kopyalamasına imkan veren ve neredeyse 90'lı yıllara kadar kullanılan optik yazıcılar, dijital kompozisyon araçlarının gelişimi ve yaygınlaşmasıyla ortadan kalkar.

1.2.1.2. Arka ve Ön projeksiyon (Rear-Front Projection)

Sinemada dijital çağın başlangıcına kadar yaygın olarak kullanılan projeksiyon teknikleri; “büyük ölçekli setler ve yeni ortamlar yaratmanın yanı sıra görüntüleri, araba ve uçakların pencerelerinin dışına çıkarmak için kullanılan süreçlerdi. Bu araçları kullanma teknikleri büyük ölçüde değişmiş olsa da yeni dijital projeksiyon sistemleri hariç, aletlerin mekaniği temelde aynıdır” (Mesa ve Coats, 2010: 93). Ön projeksiyon, arka ekran projeksiyonu ve yan ekran projeksiyonu olmak üzere üç tip projeksiyon tekniği mevcuttur. En sık başvurulardan biri olan ön projeksiyonda, projeksiyon görüntüsü obje ile kamera arasına yerleştirilen bir cam aracılığıyla yansıtılır, arka projeksiyonda ise projeksiyon görüntüsü kameranın karşısına yerleştirilen objenin arkasından yansıtılır.



Görsel 8: Ön projeksiyon tekniği. Bkz. <https://mediartinnovation.com/2014/08/05/doug-trumbull-special-effects-on-2001-a-space-odyssey/>



Görsel 9: Arka projeksiyon tekniği. Bkz. https://en.wikipedia.org/wiki/Rear_projection_effect

Ön projeksiyon tekniği Stanley Kubrick'in, 2001: Uzay Yolu Macerası (2001: A Space Odyssey-1968) filmindeki İnsanın Şafağı sahnesinde, başka yollardan elde edilemeyen alan derinliği yaratmak için ön plan hareketini arka plan görüntüleri ile birleştirmede kullanıldı (Salovaara, 2014). Yine maymunların bir leopar saldırısına uğradığı sahnede de gerçek bir leoparın çekimlerinin filmle birleştirilmesinde aynı teknik kullanıldı.



Görsel 10: 2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968. Leopar Sahnesi. <http://www.2001italia.it/2013/12/how-did-they-shoot-leopard-scenes.html>



Görsel 11: 2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968. İnsanın Şafağı sahnesi. Bkz. <http://www.thepropgallary.com/2001-a-space-odyssey-dawn-of-front-projection>

Çalıştığı iş yerinin müşterisini parasını çalan kadın karakterin arabayla kaçış sahnesindeki yol görüntüsünün arka projeksiyon ile yansıtıldığı *Sapık* (Psycho-1960), tekniğe iyi bir örnektir. Filmde kullanılan arka projeksiyon tekniği, Alfred Hitchcock'un filmi çekiş hikayeni beyaz perdeye taşıyan 2012 yapımı *Hitchcock* filminde de karşımıza çıkar.



Görsel 12: Arka projeksiyon tekniğinin kullanıldığı sahne. *Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960.



Görsel 13: Hitchcock, Sacha Gervasi, 2012. Filmde *Psycho* filminin çekildiği sahne ve arka projeksiyon tekniği
<https://www.imdb.com/title/tt0975645/mediaviewer/rm2358619648/>

1.2.2. Mekanik/Pratik Efektler (Mechanical/Practical Effects)

Pratik efekt olarak da adlandırılan mekanik efektler, çekimler sırasında, set ortamında uygulanan, mühendislikten yararlanılarak oluşturulan etkileri ifade eder (Netzly, 2000: 145). Mekanik efektler, “özel efektler departmanının sorumluluğunun ayrılmaz bir parçasıdır ve çok çeşitli donanım, inşaat aksesuarı ve özel temel efektler oluşturma ve diğer departmanlar için mekanik yardım sağlamayı kapsar” (Rizzardi, 2010: 91-92). Rizzardi’ye (2010: 91-92) göre özel efekt departmanının görevleri, mekanik boğalar, yanıp sönen ışıklı aletler gibi aksiyon sahnesi donanımları, pencere, duvar, beton gibi sahne sırasında kopan parçalar, araba çarpışmaları gibi sahnelerde dublörleri ve araçları koruyan kafesler, kurşun atışları ve kan etkileri, bombalar, yıkılan binalar gibi aksiyon seti parçaları, insanları ve nesneleri kabloya bağlayarak uçuş etkileri yaratma ve ocak, mutfak gibi her türden set ekipmanı gibi teknik ve mekanik donanımlar oluşturmaktır.

Özetle yaratılan patlamalardan mekanik yaratıklara, kan sıçramalarından uçan figürlere kadar pek çok farklı eylemi içeren ve canlı çekimler sırasında kamera önünde gerçekleştirilen etkilerin hepsi mekanik/pratik efekt olarak adlandırılır. Özellikle hidrolik sistemler ve elektronik mekanizmalar ile hareket ettirilen, büyük boyutlarda üretilen bir model ile gerçekleştirilen efektler sinema tarihinde sıklıkla kullanılır. Bunlardan biri hiç kuşkusuz farklı dönemlerde yeniden çevrimleri yapılan, devasa goril Kong’un bir şehri yerle bir ettiği ya da büyük bir karmaşa yarattığı *King Kong* (1933, 1976, 2005) filmleridir. 1933 tarihli orijinal *King Kong*’da hareket edemeyen tam boyutlu bir Kong eli kullanılırken, 1976 yapımı filmde dev gorili Kong için “1.7 milyon dolara mal olan” (Lambie, 2017) büyük boyutlarda -yaklaşık 40 metre- mekanik goril ve mekanik kol parçaları inşa edilir. Yine *King Kong*’un 2005 tarihli yeniden

çevriminde ise daha gelişmiş mekanik araçlarla yine gerçek boyutlarda tasarlanan goril animatronik sistemi kullanılır. Kuşkusuz hareket yakalama ve dijital görsel efektlerin de kullanıldığı bu yeniden çevrim filminde gerçekçiliği arttırılmış Kong karşımıza çıkar. Dolayısıyla *King Kong*, çekildikleri dönem itibariyle filmlerde efekt gelişimine iyi bir örnek teşkil eder.



Görsel 14: *King Kong*, John Guillermin, 1976. Bkz. <https://www.denofgeek.com/us/movies/king-kong/250594/the-struggles-of-king-kong-76>

Devasa yaratık ve canavarları hayata getirmede hayli elverişli olan mekanik efektlerin görüldüğü diğer bir film ise dev bir köpek balığının denizde saldırdığı dehşeti konu alan *Jaws*'dır. 1975 yapımı film için inşa edilen mekanik köpek balığı, sinema tarihinde kablolar ve hidrolik sistemler kullanılarak hareket ettirilen sinemanın unutulmazları arasına yerleşen dev mekanik efektlere örnek olarak gösterilebilir.



Görsel 15: *Jaws*, Steven Spielberg, 1975. Bkz. <https://www.vintag.es/2013/09/photos-of-behind-scenes-of-jaws-1975.html>

Kuşkusuz mekanik efektler, sadece bir karakteri inşa etmek ya da yaratmak için değil, aynı zamanda bir olay ya da aksiyon yaratmada da kullanılır. Bir depremin ya da dev bir tsunaminin yarattığı sarsıntı ya da yıkım etkisini vermek için set yüzeyini sallayan hidrolik platformlar ve mekanik sistemlerden yararlanılmaktadır. *Zelzele* (*Earthquake*-1974) filminde kullanılan bu sistem ile deprem etkisi setin altına yerleştirilen hidrolik bir ekipman ile sağlanırken *Başlangıç* (*Inception*-2010) filminde hidrolik sistem ve raylar üzerine yerleştirilen minyatür bir binanın patlatılması ve patlama etkisiyle zeminden kayarak yıkılması etkisi yaratıldı.

Farklı dönemlerde çekilmiş bu film örneklerinde de görüldüğü gibi geçmişten günümüze halen kullanımı süren ve özellikle günümüzde dijital efektlerle entegre olarak aksiyon sahnelerinin vazgeçilmezi olan pek çok eylemin yaratılmasında mekanik/pratik efektlerden faydalanılmaya devam edilmektedir. Çekim sırasında sette fiziksel olarak gerçekleştirilen, farklı teknik ve ekipmanlar kullanılarak yaratılan mekanik/pratik efekt türlerini piroteknikler, animatronikler ve atmosferik efektler olarak sıralamak mümkündür. Bu açıdan bunlara daha yakından incelemek yerinde olacaktır.

1.2.2.1. Piroteknikler (Pyrotechnics)

En genel anlamda piroteknik efektler, birtakım cihazlarla yangın ve patlamalar elde edilmesidir (Netzly, 2000: 175) ve basit bir kıvılcım ve dumandan, kurşun isabetleri için kullanılan patlamalara kadar geniş bir etki yelpazesini kapsar (Rizzardi, 2010: 89). Piroteknik, sahne sırasında, uzmanlar tarafından kurulan düzenekler ile ısı, ışık, gaz, duman ve ses üretimi için kimyasal reaksiyonlara girebilen materyaller kullanılarak yaratılan etkilere atıftır. Ateşleme mekanizmaları kullanılarak kontrollü tepkimeler ile patlama, ateş efektleri, silah ateşleme gibi etkiler yaratılmak için kullanılır. Örneğin, *Indiana Jones Son Macera*'da (*Indiana Jones and the Last Crusade*-1989) baba ve oğul Jones'ların alevler arasında sandalyeye bağlı halde kaldıkları sahnede ya da *Kan Dökülecek* (*There Will Be Blood*-2007) filminde bir kaza sonucu petrol kuyusunun patlayarak alev aldığı sahnede kontrollü olarak yaratılan alevler ve piroteknik patlamalar kullanılmıştır. Böylece *Kan Dökülecek*'te piroteknik maddelerin etkileşimi sonucu patlayarak yanan sondaj kulesi sahnesiyle hem gerçek anlamda sondaj kuyusunun hem de mecazi anlamda ana karakterin istenilen dramatik çöküşü sağlanır.



Görsel 16: Sondaj Kulesi Yangını Sahnesi. *There Will Be Blood*, Paul Thomas Anderson, 2007.



Görsel 17: Alevler arasında sıkışan Jones'lar. *Indiana Jones and the Last Crusade*, Steven Spielberg, 1989.

Gerçek bina, araç ya da diğer nesnelerin havaya uçurulmasında, patlatılmasında ya da alev almasında kullanılan piroteknik sahneler için minyatürler de kullanılmaktadır. Zira film yapımında, binaları veya araçları gerçekten havaya

uçurmanın zaman alıcı, pahalı ve hepsinden önemlisi tehlikeli olmasından dolayı minyatür piroteknik kullanımına daha sık rastlanmaktadır (Rickitt, 2000: 102). Bir minyatürün havaya uçurulmasında ve pirotekniklerin kullanıldığı sahnelerde malzeme seçimi çok önemlidir. Malzeme, düzgün tepki verecek, uygun koşullara sahip ve dengeli olmalıdır. “Malzemelerin dengesi zordur. Eğer denge çok hafifse, piroteknik sırasında buharlaşır; çok güçlüyse, model düzgün bir şekilde dağılmaz veya ölçekli bir görünüm elde edilemez” (Gernand, 2010: 300). Örneğin, uzaylıların işgali sonucu *Beyaz Saray*’ın havaya uçtuğu ve savaş uçakları ile uzaylılara saldırı gerçekleştirildiği sahnelerin yer aldığı *Kurtuluş Günü* (*Independence Day*-1996) filminin ekibi, “o zamanlar fotogerçekçi olmak için hala çok zor olan ve şimdiye kadarki en iyi minyatür çalışmaların bazılarını gerçekleştirmek için devasa bir görevle karşı karşıya kaldılar” (Failes, 2016). Sonuç olarak filmde, dünyaya saldıran dev uzay gemisi, uzaylılara saldıran savaş uçakları filosu ve *Beyaz Saray*’ın imha edilmesi sahneleri için özenle hazırlanan minyatürlerin patlama ve yıkımlarında kullanılan piroteknikler ile fotogerçekçi bir görünüm elde edildi.



Görsel 18: *Kurtuluş Günü* filminde kullanılan savaş uçakları ve *Beyaz Saray* minyatürleri. *Independence Day*, Roland Emmerich, 1996. Bkz. <https://vfxblog.com/2016/06/24/old-meets-new-the-vfx-of-independence-day-part-1/>

Günümüzde de hala kullanımı süren, minyatür ve gerçek nesneler kullanılarak arabaların havaya uçtuğu sahneler, binaların yıkılması, alev kapanları yaratılması, bombardıman sahneleri veya suda meydana gelen patlamalarda, patlayıcılar, yanıcı materyaller ve tetikleyiciler kullanılarak elde edilen piroteknik efektler dijital olarak da yaratmak mümkündür. Ancak pek çok yönetmen etkiyi ve gerçekliği artırmak için filmin belli bölümlerinde dijital olmayan piroteknik efektleri kullanmayı sürdürür.

1.2.2.2. Animatronikler (Animatronics)

Animatronikler, canlı çekimler sırasında kullanılacak yaratıkların, elektronik ve mekanik yöntemler kullanılarak canlandırılması işlemidir. Bu işlemde ejderha, dinozor,

uzay yaratıkları gibi hayali ya da gerçeklikte var olan canlıları yaratmak için, ilk olarak çelik ya da alüminyum gibi bir malzemeden iskelet oluşturulur, ardından silikon, sünger ya da köpük gibi bir malzemeyle gerçekçi bir cilt kaplanması yaratılır. Son olarak da tasarlanan bu canlıların mekanik ve elektronik araçlarla gerçek oyuncular gibi hareket ettirilmesi sağlanır (Netzly, 2000: 12). Çekimler sırasında aktörlerle beraber canlı performans sergilemek üzere tasarlanan mekanik canlıların tamamını ya da belli parçalarını oluşturulmak için başvurulmuş bu yöntemin kullanıldığı pek çok film görmek mümkündür.

Sinema tarihinde en gerçekçi animatronikler *Jurassic Park* (1993) filmi için tasarlanan dinozorlardır. “Filmdeki diğer tüm dinozor sahneleri ya sadece animatronik ile ya da animatronik ve CGI içeren çekimlerin bir karışımı olarak yapıldı” (Prince, 2012: 27). Böylece pek çok farklı hareket özelliğini içerecek şekilde yaratılan animatronik T-rex’in, detay çekimlerdeki göz ve ayak hareketleri ile geniş açı çekimlerdeki devasa gövde hareketlerinin animatronik sistemlerle hayli gerçekçi olması sağlandı. Prince’in de tespit ettiği gibi, “animatronik modeller, motorlar, kablolar ve kasnaklarla inşa edildi, böylece karakter davranışı taklit edilebildi. (...) Model, göz kırpaabilen gözler, hareket eden bir çene ve dil ile solunumu taklit etmek için genişletilebilir bir göğüs kafesiyle oluşturuldu” (2012: 27). Bunun yanında, lateks ve köpüklerle de hayli gerçekçi bir dış kaplama tasarlandı. Tüm bunların birleşimi ile fotogerçekçi bir görünüm sergileyen T-Rex’in hayata dönmesi sağlandı. Film üzerine yapılan bir röportajda teknik ekip üyesi Alan Scott, T-Rex’i “stüdyoda test ederken, oradaki nispeten küçük alan nedeniyle, bu et ve makine duvarı bize doğru kükrerken, hemen yanında duruyorduk ve bu çok rahatsız edici oldu” (akt. Duncan, 2012) diyerek mekanik T-Rex’in ne kadar gerçekçi olduğunu ve hissedildiğini ifade eder.



Görsel 19: Animatronik T-Rex yapım aşaması. Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993. Bkz. <https://www.stanwinstonschool.com/blog/jurassic-park-t-rex-robot-almost-eats-crewmember>

Yine 1976 ve 2005 tarihlerinde çekilen *King Kong* filmlerinde goril Kong için gerçek boyutlarda bir goril animatronik sistemi yaratıldı. Aynı zamanda filmde Kong'un kadın ana karakteri kaçırdığı sahne için gerçek oyuncunun sığabileceği büyüklükte ve hidrolik sistem aracılığıyla hareket ettirilen mekanik bir el de tasarlandı. Özetle animatronikler ile yaratılan yaratıkların sahne sırasında gerçek oyuncularla etkileşime girebilmesi ve gerçekçi hareketler yapabilmesi sağlanır.

Kuşkusuz animatronikler, mekanik ve teknik uzamanlar çalıştırmayı gerektiği gibi yapımı da maliyetli ve uzundur. Pierson'ın (2002) da ifade ettiği gibi, dijital teknolojilerin gelişimi ve yaygınlaşması, başından beri geleneksel özel efekt tekniklerinin geleceği hakkında sorular ortaya çıkardı. 90'lı yıllarla birlikte bilgisayar tabanlı grafik bölümleri genişletilirken, bu durum yaratık ve model ekiplerinin küçültülmesine neden oldu. Dijital teknolojilerin yaygınlık kazanmasıyla, “makyaj ve protez, model yapımı ve animatronik teknikleri konusunda eğitilmiş birçok insan için endişe, bu tür bir işçilik talebinin, bilgisayar destekli görüntülerin, herhangi bir fiziksel etkinin önem derecesini karşılayacak kadar etkin bir şekilde simüle edebildiğini kanıtlaması durumunda tamamen ortadan kalkmasıydı” (Pierson, 2002: 155). Bu açıdan gelişen bilgisayar teknolojilerinin yapım maliyetlerini azalttığı ve zaman tasarrufu sağladığı bir gerçek olmakla birlikte bu özel efekt tekniklerini gerçekleştirmeye yarayan cihazlar ve bunları icra eden ekiplerin yavaş yavaş azaldığı ve hatta ortadan kalktığı da bir gerçektir.

1.2.2.3. Atmosferik Efektler (Atmospheric Effects)

Atmosferik özel efektler, dünya atmosferindeki elementlerle bağlantılıdır (Netzly, 2000: 18). Doğada bulunan doğal elementlerin –su, ateş- veya atmosferik olayların –fırtına, yağmur- yeniden üretildiği atmosferik efektler, pek çok teknik ve

ekipman kullanılarak yaratılmaktadır. Örneğin “bulutlar, mat resimler veya bilgisayar grafikleriyle yaratılabilir” (Weingartner, 2010: 245) ya da *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar*’da (*Close Encounters of the Third Kind*-1977) olduğu gibi bulutlar, bulut tankı kullanılarak sıvı içinde de yaratılabilir. Weingartner’ın (2010: 245) ifade ettiği gibi, bunu yapabilmek için alt yarısı tuzlu su ve üstte tatlı su ile doldurulmuş büyük bir berrak tank kullanılır. Ardından bulut yanılsamasını oluşturmak için tatlı suya beyaz zamlı bir boya enjekte edilir. Böylece yağın berrak suya enjekte edilmesiyle kabarık bulutlar simüle edilir. Pek çok filmin atmosferik efektlerini oluşturulmada başvurulan bir yöntem olan bulut tankı, *Kurtuluş Günü*’nde (*Independence Day*-1996) uzay araçlarının gelişine eşlik eden bulut ve sis atmosferleri için de kullanılır.



Görsel 20: Bulut tankı kullanım aşaması ve filmde kullanıldığı sahne. *Independence Day*, Roland Emmerich, 1996. Bkz. <http://singlemindedmovieblog.blogspot.com/2010/04/old-school-effects-cloud-tank.html>

Lazer ışıkları, duman, rüzgar, yağmur, sis, alev, kar, konfeti, su gibi unsurların kullanımıyla elde edilen atmosferik efektler, genellikle canlı çekimler sırasında gerçekleştirilir ve özel bir etki yaratılmak için kullanılır. Kuşkusuz bu efektler ses ile de bağlantılıdır. “Ses efektleri (SFX), bir filmde konuşma ve müzik dışında kalan tüm sesleri içerir. (...) Ses efektleri çoğunlukla (neredeyse tamamen) yapay olarak üretilen seslerdir” (Sözen, 2017: 478). Bu sesler doğada kaydedilebilir -kuş cıvıltısı, fırtına, trafik sesi gibi-, dijital olarak yaratılabilir ya da stüdyoda kaydedilebilir -hışırta, çığneme, yürüme sesi gibi-. Ses efektleri pek çok farklı amaca hizmet eder; filmin bazı sahnelerinde yağın yağmurun ya da rüzgarın görsel olarak canlandırılmadan sadece ses unsuruyla yer almasını mümkün kılar ya da filmdeki gerilim ve aksiyonu güçlendirir. Böylece görsel efektler söz konusu olduğunda “ses, izleyicinin bu anlarda dikkatini organize etmede önemli rol oynamaktadır” (Pierson, 2002: 124). Bu konuya Sözen (2017), denizaltı konulu filmleri örnek verir. Zira ona göre “diğer film türleri aksine, denizaltı konulu filmlerde efekt sesler daha bir önem taşımaktadır; çünkü sessel atmosfer, gündelik hayatın tanıdık akustik çevresinden farklıdır” (Sözen, 2017: 491). Bu

tür filmlerde kullanılan sonar sesleri, yüksek basınç altında metal gövdenin gıcırdama sesi, alarm ve torpido ateşleme gibi “kısıtlı mekana ait bu özel efekt sesler, dramatik ve etkileyici kullanımlar için mükemmel bir zemin sunar” (Sözen, 2017: 489).

Çok çeşitli olmakla birlikte sıklıkla kullanılan atmosferik efektler yağmur, rüzgar ve kardır. Yağmur efekti için, geniş alanları kapsayan ve özel olarak tasarlanmış yağmurlama başlıkları gibi sistemler kamera üzerinde yer alacak şekilde oyuncuların üzerine yerleştirilir. Rüzgar için, yaprakların hışırdatmasından devasa kasırgalara kadar her şey küçük elektrikli fanlar, büyük elektrikli veya gazla çalışan makineler kullanılarak yaratabilir. Kar ve buz sahneleri için ise gerçek buz veya erimeyen kağıt ürünler kullanılır. Ancak Rizzardi’ye (2010: 87-90) göre, kar ve buz sahnelerinde genellikle denetlenmesi ve kontrolü zahmetli olan buz eriyerek her şeyi ıslak ve çamurlu bir hale getireceğinden sıklıkla kağıt kar tercih edilir.

Sinemanın ilk yıllarından beri birtakım ekipmanlar kullanılarak gerçekleştirilen atmosfer efektlerinin çoğu günümüzde dijital olarak yaratılabilir olmakla birlikte, gerçeklik hissini arttırmak ve hem oyuncular hem de izleyiciler için sahnenin inandırıcılığını arttırmak için sahne sırasında uygulanan geleneksel teknikler tercih edilmektedir. Sislerin içinden gelen bir yabancının çekimlerinde sis efektleri yaratmak için sis makinası kullanılması ya da yağmurlu bir sahne çekimi için oyuncunun üzerine sulama sistemleri ile su yağdırılması gibi efektler mekanik olarak gerçekleştirilirken, sislerin içinden gelen bir uzay aracı ya da tüm dünyayı etkisi altına alan dev bir buzul bulutu gibi daha büyük boyutlardaki atmosfer efektleri dijital olarak gerçekleştirilmektedir.

1.2.3. Görsel/Dijital Efektler (Visual/Dijital Effects)

Görsel efektler, bilgisayar animasyonu ve optik veya dijital kompozisyonu içeren, bir filmde canlı çekiminden sonra gerçekleşen herhangi bir işlemi tanımlar (Rickitt, 2000: 246). Bu açıdan bilgisayar sistemleri, yazılım ve programlar kullanılarak yaratılan efektler görsel efektler olarak tanımlanır. Çoğunlukla dijital teknolojiler kullanılarak yaratılan görsel efektler, dijital efektler ya da dijital görsel efektler olarak da adlandırılır. Bilgisayar teknolojilerindeki gelişimle beraber kullanımı yaygınlaşan 3boyutlu modelleme, canlı çekimlerin animasyon, bilgisayar grafiği ya da model çekimler ile birleştirilme gibi pek çok etki bu kategori altında yer almaktadır. Görsel

efektler ile gerçekçi bir karakter yaratmaktan, filmi gerçek üstü bir mekanda çekmeye, bir karakterin insanüstü güçler kullanmasından doğüstü olayların meydana getirilmesine kadar pek çok etkiyi yaratmak mümkündür. İlk bilgisayar sistemlerinin ortaya çıktığı günden yaygınlaştığı ve geliştiği günümüze kadar filmlerde görsel efekt kullanımına rastlamak mümkündür. Çok çeşitli bilgisayar sistemi, yazılımı ve donanımı kullanılarak yaratılan görsel efekt tekniklerinin tamamını tüketmek mümkün olmamakla birlikte görsel efektleri yaratmak için yaygın olarak kullanılan bazı tekniklere göz atmak yerinde olacaktır.

1.2.3.1. Hareket Yakalama (Motion Capture/Mocap)

Hareket yakalama, “bedenlerin veya yüzlerin doğal hareketlerini bilgisayar tarafından üretilen karakterleri canlandırmak için kullanılabilecek şekilde yakalama” (Rickitt, 2000: 310) yöntemleridir. İngilizcede Motion Capture ve MoCap olarak adlandırılan hareket yakalama tekniği, gerçek oyuncu ve nesnelerin (insan, hayvan veya bitki vb.) üzerine giydirilen kostümler, yakalanmak istenilen hareketin kaynağına -yüz gibi- yerleştirilen sensörler ya da hareket sırasında kayıt yapabilme özelliğine sahip cihazlar yardımıyla yaptıkları kaydı dijital ortama aktarması işlemidir.

Rickitt’in (2000: 171) belirttiği gibi bilgisayar animasyonunda kullanılmak üzere insan hareketini yakalamanın iki ana yöntemi vardır. Bunlardan biri olan optik hareket yakalama (Optical motion capture), bilgisayar verilerine çevirmesi için çok sayıda kamera kullanılarak hareketlerin kaydedilmesidir. Manyetik hareket yakalamada (Magnetic motion capture) ise, bir insanın hareketlerini ölçmek için güçlü bir manyetik alan kullanılır ve hareketi yakalanacak oyuncuya manyetik olarak aktif işaretçilerle kaplı ve bedeni kaplayan bir elbise giydirilir. Gerçek zamanlı performansları yakalamak için çoğunlukla manyetik hareket yakalama tekniği kullanılır.

Sinemada yaygın olarak kullanılan ve etkili bir yöntem olan hareket yakalama tekniğinde gerçek oyuncuların hareketleri elektronik veya daha yaygın olarak optik referans noktaları kullanarak izlenir ardından toplanan tüm veriler bilgisayar tarafından oluşturulan sanal dünyaya ve buradaki karakterlere uygulanır. Üzerinde hareket yakalama sensörleri bulunan özel bir giysi giyen gerçek oyuncunun hareketleri modellenerek yaratılan ilk foto gerçekçi yaratık *Lord of The Rings* serisindeki Gollum karakteri bu teknikle yaratılmıştır. Dolayısıyla üç boyutlu modelleme imkanı sunan

hareket yakalama tekniği ile bir görüntü kostüm ve cihazlar sayesinde birebir yakalanarak bilgisayar ortamında işlenir ve oluşturulan görüntü ile daha gerçekçi bir etki yakalanmış olur.

Bunun yanında hareket yakalama, görüntünün manipüle edilmesinde daha hızlı ve etkilidir. Beck'in (2010: 73) ifadesiyle, hareket yakalama tekniği ile stüdyoda oyuncu tarafından tutulan bir karton tüp, bilgisayar yazılımında örneğin bir ağaç olarak tanımlanabilir. Böylece bilgisayarda işlenen bu gerçek görüntü sanal şehir sokağında ağacı söken bir canavar olarak ekranda karşımıza çıkar. Böylece, hem oyuncuların ve teknik ekibin daha az bir performans harcaması, hem de gerçek bir oyuncunun bir ağacı sökme görüntüsünü yakalayabilmek için kurulacak düzeneklerin yaratacağı tehlike ortadan kalkmış olur. Bu teknik aynı zamanda kurulacak set ve düzeneklerin yol açacağı zaman ve maliyet sorunlarının da azaltılmasına yardımcı olur.

1.2.3.2. Bilgisayar Grafikleri (CG/Computer Graphics) ve Bilgisayar Destekli Görüntüler (CGI/Computer Generated Images)

Genellikle CG olarak da kısaltılan CGI, tamamen bir bilgisayar içinde oluşturulan 2 veya 3boyutlu görüntülerdir (Rickitt, 2000: 308). Modern efektlerin temeli ve ayrılmaz parçaları olan CGI ve CG teknolojisi, imgelerin yazılım araçları aracılığıyla işlenmesi sürecidir (Netzly, 2000: 47). CGI teknolojisinden, bilgisayar ortamına aktarılan canlı çekimlerin dijital düzenlemelerle işlenmesine -renk, ışık, doku eklenmesi gibi-, hareket yakalama ile elde edilen canlı çekimlerin bilgisayarda modellenerek karakter tasarlanmasına ya da bilgisayarda sıfırdan karakter ve mekanların yaratılmasına kadar pek çok alanda faydalanılır. *Benjamin Button'ın Tuhaf Hikâyesi*¹³ (*The Curious Case of Benjamin Button-2008*) filminde ana karakterin olduğundan genç ya da yaşlı görünmesinin sağlanmasında ya da *Lord of The Rings*'de yeni bir tür olarak yaratılan fotogerçekçi Gollum karakterinin yaratımında olduğu gibi CGI ile yaratılabilecek olanlar film yapımcılarının hayal gücüyle sınırlıdır.

Bu örneklerden *Benjamin Button*'da filmin ilk 52 dakikası boyunca yer alan, Brad Pitt'in canlandırdığı yaşlı karakterin yüzü bir CGI yaratımıydı. Filmin görsel efekt danışmanı Eric Barba'nın duygu yakalama olarak adlandırdığı süreç, Benjamin

¹³ Benjamin Button filminin görsel efekt uygulama sürecini gösteren video için bkz. https://www.youtube.com/watch?v=TNlj3_SuLt4

Button'daki animasyon performansını oluşturmak için Pitt'in, yüz ifadelerini ve duygularını yakalama üzerine kuruluydu. Bunun için Pitt'i Mova teçhizatına dahil ettiklerini belirten Barba (Barba'dan akt. Seymour, 2009), Mova sistemi ile Pitt'in bir dizi yüz ifadesini içeren 24fps veriyi elde ettikten sonra, karakterin CGI sürümünde bu performansı aynı şekilde yeniden oluşturmak için kullanır. Mova'yı performansını yakalamak için değil, hacimsel olarak yüz ifadelerini yakalamak için kullandıklarını belirten Barba, aktörün yaklaşık 150 derecesini çevreleyen, hızlı ray benzeri bir yapı üzerine monte edilen, 28 hareket yakalama kamerası ile oyuncunun fosforlu makyajla kaplı yüzünü kaydettiklerini belirtir. Devamında ise yakalanan bu görüntü, kare kare izlemeye izin verir ve her nokta 3boyutlu alanda izlenmesiyle gerçek zamanlı olarak yakalana yüz hareketleri yeniden oluşturulabilen ve daha sonra bir CGI performansı yaratmak için yeniden hedeflenebilen hareketli bir veri sunar (Barba'dan akt. Seymour, 2009).



Görsel 21: İlk 52 dakika boyunca görünen CGI karakter. Bu süre boyunca Brad Pitt'in canlı performansı bulunmamaktadır. *The Curious Case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008. https://www.fxguide.com/xf/featured/the_curious_case_of_aging_visual_effects/



Görsel 22: Brad Pitt'in, performansının yakalama süreci. *The Curious Case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008. https://www.fxguide.com/xf/featured/the_curious_case_of_aging_visual_effects/

“CGI ile animasyonu projeleri, canlı aksiyon çekimlerine kıyasla daha fazla özgürlük sağlayarak, karakter, arka plan ve görsel efekt element matlarını ortaya koyma avantajına sahiptir” (Olm ve Gaffney, 2010: 445). Günümüzde profesyonel yazılım programları, 2 veya 3boyutlu sahnelerin yaratılmasını, 3boyutlu alanda elemanları doğru bir şekilde eklemesini ve CGI elemanlarıyla kusursuz bir biçimde birleştirmesini sağlar. Özetle günümüzde animasyondan kurmacaya kadar hemen her filmde kullanılan CGI ile filmin neredeyse tamamını bilgisayar ortamında düzenleyebilmek, patlama, yangın gibi efektleri gerçekleştirebilmek, karakter ya da mekansal düzenlemeler bakımından filmi işleyebilmek daha kolay ve hızlı hale gelmiştir.

1.2.3.3. Animasyon (Animation)

Animasyon, hem tek tek resimlerin, figürlerin ya da hareketsiz nesnelerin, hareket ediyormuş duygusunu verecek biçimde düzenlenmesi ile elde edilen canlandırma/çizgi filmleri hem de canlı aksiyon filmlerde sahneler üzerine uygulanan efektleri ve düzenlemeleri ifade etmek için kullanılan bir terimdir. Rickitt'in (2000: 136) ifade ettiği gibi animasyonu iki kategori altında ele almak mümkündür. Bunlardan ilki, karikatür ya da çizgi film (cartoon) olarak da adlandırılan, çizim ya da resim olarak oluşturulan çalışmaların fotoğraflanması esasına dayanan 2boyutlu animasyondur. 2boyutlu animasyonlar daha çok canlı-eylem filmler için görsel efektler yaratmak için uygulanmaktadır. 2boyutlu animasyon yöntemi, figürlerin her biri hareketinin saniyede 24 kare olacak şekilde tek tek elle çizilmesi ya da kukla ve minyatürler kullanılarak her bir karede karakterin her hareketinin tek tek fotoğraflanmasının ardından peşi sıra oynatılarak hareket etkisi yaratıldığı süreçtir. Sinemanın ilk yıllarından itibaren çizimlerle elde edilen animasyon örneklerine rastlanmakla birlikte "1932'de Disney, üç şeritli Technicolor'da yapılan ilk çizgi film olan *Flowers and Trees* filmi ile Oscar kazandı ve devamındaki on bir yıl boyunca da animasyon dalında her Akademi Ödülünü almaya devam etti" (Rickitt, 2000: 138). Disney'in animasyon alanındaki bu başarısı ve devamında gelen pek çok yenilik animasyonu sinema sektörünün ayrılmaz bir parçası haline getirdi.

Canlandırma/çizgi filmler dışında canlı aksiyon filmler için özel efektlerin üretilmesinde de sıklıkla kullanılan bir yöntem olan 2D animasyonlar ile, "yağmur, kar, düşen yapraklar, ateş, duman, gölgeler gibi sahneyi canlandıran" (Rickitt, 2000: 140) her şey, özel efekt animasyonları ile gerçekleştirilebilmektedir. Canlı aksiyon çekimleri ve animasyonu bir arada kullanan *Who Framed Roger Rabbit* (1988) filminde olduğu gibi canlı aksiyon sahneler üzerine çizgi karakterlerin eklenmesinde ya da *The Lost World: Jurassic Park* (1997) filminde canlı sahnelerle stop-motion animasyon olarak elde edilen dinozorların birleştirilmesinde 2boyutlu animasyonlardan yararlanılmıştır.

Rickitt'in (2000: 136) belirttiği diğer animasyon yöntemi ise 3boyutlu animasyonlardır. 3boyutlu animasyon kukla gibi boyutlu objelerin pozisyonlarının her bir kadrada manipüle edilmesi sürecini içerir. 3boyutlu animasyonlarda daha gerçekçi modellerin yaratılmasında bilgisayar teknolojisi ve dijital dönüşümün büyük bir etkisi

olmuştur. Günümüzde elle çizilen figürlerin bilgisayara aktarıldığı “bilgisayar destekli animasyon” (Netzly, 2000: 9) ve figürlerin doğrudan dijital ortamda tasarlandığı “bilgisayarda üretilen animasyon” (Netzly, 2000: 9) üretimi hem canlandırma/çizgi film hem de canlı aksiyon filmlerin üretiminin ayrılmaz bir parçasıdır.

Bugaj’a göre “çağdaş film yapımında, bir animasyon projesi ile görsel efekt projesi arasındaki çizgi bulanıklaştı” (2010: 737). Zira önceleri canlandırma veya çizgi film yapımında kullanılan tekniklerin özellikle günümüz bilgisayar teknolojileri ile canlı çekim filmlerde de kullanılmaya başlanması terimin içerdiği anlamın genişlemesine neden oldu. Bu açıdan Bugaj’a göre;

“Görsel efektler canlı aksiyon plakalarını desteklemek için yapılan animasyon olarak tanımlanabilirken, tam animasyon yapay ve yaratılmış bir dünya olarak tanımlanabilir; veya başka bir deyişle, görsel efektler öncelikle ortamlar ve karakter olmayan dinamiklerle ilgiliyken, tam animasyon esasen karakter dinamikleri ile ilgilidir” (2010: 737).

Buna göre Bugaj, canlı çekim filmlerde kullanılan animasyon ile çizgi/canlandırma filmlerde kullanılan animasyonu birbirinden ayırır. Dolayısıyla çizgi/canlandırma yapımlar, her unsuruyla -karakter, mekan- sıfırdan yaratılırken canlı çekim filmlerde kullanılan animasyonlar, sahneleri güçlendirmek ve desteklemek için yaratılan efektler olarak özetlenebilir. Bu konuda Bredow (2010) görsel efektler ve animasyonların pek çok benzerlik ve farklılık taşıdığını ifade eder. Bunlardan bazıları Bredow’a göre şöyledir;

“Görsel efektler filmin sadece bir kısmıdır ve canlı aksiyonu arttırmak için kullanılır. Ancak animasyon kendi dünyasına sahiptir. Animasyon stüdyosu sahnedeki her şey üzerinde tam kontrole sahiptir ve tüm filmi sıfırdan oluşturur. Görsel efektler tipik olarak post prodüksiyonda canlı eylem fotoğraflamasına eklenir ve canlı eylem ile entegre edilir” (2010: 740).

Ne var ki tanımlamada ve ayırmadaki zorluk gelişen yeni teknolojilerle daha da zorlaşır. Örneğin tüm unsurlarıyla tamamının bilgisayarda yaratıldığı animasyon filmi *Oyuncak Hikayesi* (*Toy Story*-1995) ile neredeyse tamamı hareket yakalama teknolojisiyle elde edilen, canlı çekimlerin dijital ortamda animasyona dönüştürüldüğü *Avatar* (2009) ve animasyonun neredeyse filmin tamamına yayıldığı *Transformers* (2007) gibi canlı aksiyon yapımların artış gösterdiği günümüzde bu ayrım daha da bulanıklaşır. Zira bu filmler, neredeyse tüm çekimlerde canlandırılmış karakterlere sahiptir, temel olarak tüm ortamlar, karakter olmayan dinamikler ve hatta karakterler dijital olarak oluşturulmuştur. Dolayısıyla özellikle de “CG teknolojisindeki gelişmeler ve hiper-

gerçekçi olmayan gösteri filmlerinin artan popülaritesi, önceden belirlenmiş iki disiplini her gün birbirine daha da yaklaştırmaktadır” (Bugaj, 2010: 739-740). Buradan hareketle özellikle de günümüzdeki haliyle animasyon sadece çizgi/canlandırma filmleri tanımlayan bir kavram olmaktan uzaklaşarak, filme doğrudan müdahaleyi içeren ve yapay olarak yaratılan görsel efektleri de içine dahil ederek genişleyen bir kavram halini almaktadır.



Görsel 23: Toy Story, John Lasseter, 1995. Bkz. <https://besttennews.com/2018/09/06/toy-story-20-behind-the-scene-secrets-that-totally-changed-the-movies/>



Görsel 24: Kamera Arkası. Avatar, James Cameron, 2009. Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=u1Phok97G08>

1.2.3.4. Kalabalık Yaratma (Crowd Duplication/Simulations)

Filmin arka planında geniş kitleler ve yoğun kalabalıklar yaratmak için görünecek nesne ya da karakterleri çoğaltma işlemi olan kalabalık çoğaltma/kalabalık simülasyonu, film içerisinde büyük kalabalıklar kullanılmasının uygun olmadığı durumlarda başvurulmuş bir yöntemdir. Zira büyük kalabalıkların kullanılmasını gerektiren sahnelerin insan kalabalıkları ile çekilmesi, koreografinin takip edilmesi, güvenlik ya da maliyet gibi bazı zorluklar yaratmaktadır. Bu açıdan teknoloji kullanılarak kalabalıkları yaratmak film yapımında tercih edilen bir yöntemdir.

Wright'ın ifadesiyle “iki temel kalabalık çoğaltma teknolojisi vardır prosedürel (Procedural) ve doğrudan birleştirme (direct compositing)” (2011: 11). Prosedürel birleştirmede var olan görüntüler kopyalanarak çoğaltılırken doğrudan birleştirmede farklı oyuncuların çekimleri alınır ve yaratılan kalabalık doğal olacak şekilde birleştirilir (Wright, 2011: 11). Kısacası prosedürel birleştirme işlemi, *Matrix Reloaded* (2003) filminde Ajan Smith karakterinde olduğu gibi, görüntü içerisinde var olan bir karakterin bilgisayar ortamında kopyalanarak çoğaltılmasıdır. Filmde Ajan Smith'in çoğaltılarak yoğun bir kalabalık oluşturulmuştur. Böylesi bir dijital aktör kullanımı ile gerçekleştirilen çoğaltma işlemi, istenilen etkinin yaratılmasının yanında filmde pek çok avantaj ve kolaylık da sağlar: Oyuncuların koordinasyonu, iletişim, kostüm, makyaj gibi. Bunların

dışında Knoll'un da vurguladığı gibi, bilgisayarla oluşturulan kalabalık, canlı eylem gruplarının bir araya getirilmesine kıyasla sayısız avantaj sunar;

“•Kalabalık boyutu sınırsızdır. •Plaka fotoğrafçılığı daha hızlı ilerleyebilir, çünkü birden fazla plaka çekmek veya ekstra grupları koordine etmek ve taşımak gerekmez. •Davranış daha karmaşık ve özgür olabilir. • Kamera hareketi hiçbir şekilde sınırlı değildir. • Bilgisayar grafikleriyle temsil edilebilecek herhangi bir şey, yabancı yaratıklar veya fil sürüsü gibi kalabalığın bir parçası olabilir. • Canlı eylem çekimi çok tehlikeli veya pratik olmayan olayları içerebilir” (Knoll, 2010: 691).



Görsel 25: Ajan Smith ve kopyaları. *Matrix Reloaded*, Wachowski Kardeşler, 2003. bkz. <https://www.imdb.com/title/tt0234215/mediaviewer/rm4144335872>

Doğrudan birleştirme ise *Forrest Gump* (1994) filminde olduğu gibi, figüranların farklı açı, yer ve kostüm gibi değişikliklerle elde edilen görüntülerinin kalabalıklar yaratmak için kullanılması olarak ifade edilebilir. Filmde Lincoln Anıtı barış toplantısı sahnesinde, kalabalığın oluşturulması için, her çekimden sonra figüranlar farklı konfigürasyonlar ve gruplar oluşturularak fotoğraflandı. Sonrasında bu çekimlerin dijital olarak çoğaltılmasıyla sahnedeki yoğun kalabalık elde edildi. Özetle, sınırlı sayıda ilaveler içeren büyük kalabalıklar üretmek için en eski ve en basit teknik olan ve canlı eylem çoğaltma olarak da ifade edilen bu yöntem, hareket eden grupların çoklu geçişlerinin gerekli alanı doldurmak üzere kullanılmasıdır (Knoll, 2010: 690).



Görsel 26: Lincoln Anıtı barış toplantısı sahnesi. Forrest Gump, Robert Zemeckis, 1994. Bkz. <https://etcanada.com/photos/468249/10-things-you-probably-didnt-know-about-forrest-gump/#image-468285>

1.2.3.5. Biçim Değişimi (Morphing)

Biçim değişimi, bir imajın başka bir imaja dönüştürülmesidir (Wright, 2011: 9). *Terminatör 2: Mahşer Günü* (*Terminator 2: Judgement Day*-1991) filmindeki T-1000'in akışkan formdan robottan insan formuna bürünmesi örneğinde olduğu gibi, gerçek oyuncu ya da kuklalar kullanılarak elde edilen görüntünün bilgisayarda modellenerek istenilen şekle büründürülmesi sağlanır. Bu görsel efekt tekniğinde kaydedilen farklı iki nesnenin birinden diğerine kesintisiz bir geçiş oluşturulur.



Görsel 27: Morf efekti ile T1000'in biçim değişimi sahnesi. *Terminator 2: Judgement Day*, James Cameron, 1991. <https://vfxblog.com/2017/02/17/terminator-2-t-1000-truck-scene-3d/>

Dolayısıyla “morf sekansları genellikle belirli bir süre boyunca birbirine dönüştürülecek bir dizi nesneyi içerir. Dizideki her nesneye ‘Morf hedefi’ denir” (Rickitt, 2000: 310). Bir görüntünün sorunsuz bir şekilde diğerine dönüştüğü süreçte bilgisayar grafikleri ile elde edilen görüntü gerçek çekimler ile birleştirilerek akışkan bir biçim değişikliği etkisi elde edilir.

Whissel’a göre biçim değişimi yani morf, “sinema eleştirmenleri ve izleyicileri tarafından, sinematik görsel efektler tarihinde yeni bir dönemin başlangıcını müjdeleyen, bilgisayar tarafından üretilen bir gösteri olarak tanınan ilk dijital efektlerden biriydi” (2014: 131). Whissel’in (2014: 131) da belirttiği gibi, biçim

değişimi, sahnelerde kaynak görüntüden hedef görüntüye ani geçiş yapmayı sağlamasının yanında aynı zamanda doğal manzaraların ve şehir manzaralarının, akışkan biçimde kolayca dönüşümüne imkan verir.

1.2.3.6. Rotoskop (Rotoscoping)

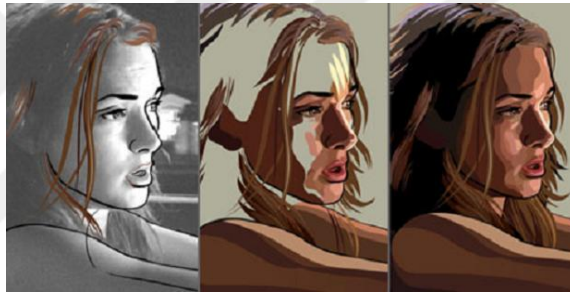
“Rotoskop, canlı aksiyon görüntüleri üzerine kare bir mat çerçeve çizme işlemidir” (Wright, 2011: 110). Canlı çekimlerin kare kare elle çizilerek animasyona dönüştürülmesini sağlayan rotoskop, 1917 yılında Max Fleischer tarafından icat edildiği günden bu yana, kullanılan en eski animasyon tekniklerinden biridir (Rickitt, 2000: 141-144; Krasser, 2010: 569). Prodüksiyon sırasında uygulanan rotoskop işleminde ilk olarak canlı aksiyon görüntülerinde yer alan nesneler izole edilerek bir silüet oluşturulur ve ardından bu silüet başka bir görüntü ile değiştirilmek ya da düzenlenmek için kullanılır. Krasser (2010) erken dönem görsel efekt sanatçılarının kullandığı rotoskop sürecini şöyle ifade eder;

“Bu süreç, özel bir masaya odaklanmış bir animasyon kamerasını içermektedir. Kamera zaten işlenmiş görüntülerle yüklenirdi. Kameranın arkasına bir ışık takılarak, tek bir görüntü, pim olarak kaydedilen (pin-registered) kamera yatağından aşağıya yansıtacak bir projektöre aktarıldı, sanatçı da kurşun kalemle görüntüyü peg-kayıtlı (peg-registered) bir kağıdın üzerine işaretlerdi. Bu kalem çalışması kare kare yeniden fotoğraflanır ve orijinali karşısındaki doğruluğu test edilirdi. Daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulursa, geri dönülüp kalem çizimleri yeniden ayarlanırdı. Nihai çıktının ardından, görüntüler aktarılır ve peg-kayıtlı animasyon hücrelerine mürekkeplenerek yüksek kontrastlı siyah-beyaz filme yeniden fotoğraflanırdı” (Krasser, 2010; 569, 570).

Görüldüğü gibi geleneksel dönemde hayli meşakkatli bir süreç olan rotoskop tekniği, günümüzde dijital görüntülerin yazılım programları aracılığıyla işlenmesi ile elde edilir. Wright’ın (2011: 111) belirttiği gibi, adını işlemi gerçekleştirmekte kullanılan aletten alan rotoscope tekniği, bilgisayar öncesi dönemde buzlu cam levha üzerine yansıtılan filmdeki hedef nesne, elle kare kare izlenerek işaretlenirken günümüzde bu işlem bilgisayar aracılığıyla gerçekleştirilen dijital işaretleme ile gerçekleştirilmektedir. Çoğunlukla yeşil perde önünde çekilen canlı aksiyon sahnesinin arka planını değiştirmede kullanılan teknik, işaretlenen nesneye detaylar eklenmesi ya da istenmeyen bir unsurun ortadan kaldırılması gibi düzenlemeler yapabilmek için de kullanılır.

Rickitt (2000: 141-144), rotoskop tekniğini, gerçek oyuncuların kullanıldığı görüntülerin çekilmesinden sonra, filmin hareket, ışık, gölge gibi unsurları korunarak asıl görüntünün gerçekçi bir animasyona dönüştürmek üzere hareket halinde yeniden

çizilmesi işlemi olarak tarif eder. Örneğin, hayli gerçekçi animasyonlar yaratmaya imkan veren bu tekniğin uygulandığı *Karanlığı Taramak* (*A Scanner Darkly*, 2006), filmin stüdyoda yapılan canlı aksiyon çekimleri tamamlandıktan sonra her bir karesinin dijital olarak işaretlenerek animasyona dönüştürülmesi ile elde edilmiştir. Teknik, filmin her bir karesinin ışık ve renk gibi unsurlar bakımından düzenlenmesinin yanı sıra filmin karakter -saç, kostüm- ve mekanları üzerinde de istenilen değişikliklerin yapılabilmesine imkan vererek daha gerçekçi ve akışkan bir animasyon yaratılmasını sağlar. Dolayısıyla *A Scanner Darkly* filminde olduğu gibi “rokoskop kullanımı, doğru yapıldığında görsel olarak yumuşak bir hareket efekti” üretilmesini sağlar (Stallbaum, 2015). Özellikle günümüzde dijital ortamda görüntüleri manipüle etmek için yaygın olarak kullanılan bu teknik görsel efektlerin de ayrılmaz bir parçasıdır.



Görsel 28: *A Scanner Darkly*, Richard Linklater, 2006.
<http://www.brattleblog.brattlefilm.org/2015/09/11/history-of-the-roto-scoping-technique-2-3231/>

1.2.3.7. Bullet Time

Türkçede Mermi Zamanı olarak da karşılanabilen Bullet Time, çoklu kamera kullanılarak zamanın ve değişik açıların yakalanması ile yaratılan bir çekim tekniğidir. Bir nesnenin, normal kamera ile yakalanamayacak yavaşlıkta ve çok açılı görüntülerinin bir araya getirilmesi ile oluşturulur ve “zaman içinde donmuş bir anın daha önce görülmemiş bir görünümünü” (Wright, 2011: 9) sunar. Teknik,

“bir dizi sabit kameranın hedef karakterin etrafındaki bir yay içinde dizilmesi ve daha sonra hepsinin elektronik olarak tetiklenmesi esasına dayanır. Aynı anda tetiklenirlerse, karakter zaman içinde donar. Bir saniyenin bir kesimini tetiklerlerse, karakter ağır çekimde hareket eder. Her iki durumda da, fotoğraf çekiminin sonucu, her bir kamera karakterin etrafında farklı bir pozisyonda olduğu için, her biri biraz farklı bir bakış açısıyla çekilen bir dizi sabit karedir” (Wright, 2011: 10).

The Matrix (1999) filminde Neo’nun ajan Smith ile çatıda karşılaşarak mermilerinden kaçtığı ünlü sahnede kullanılan bu teknik, günümüz aksiyon filmlerinde de sıklıkla kaşımıza çıkar.

Pek çok filmde kullanılmasına karşın *The Matrix*’de doruğa ulaşan Bullet Time,

“Estetik bir teknik veya özel efekt olarak inanılmaz derecede hızlı hareket eden (sanal) bir kameraya tanık olmamızı sağlayan, insan aktörlerinin ve insan olmayan nesnelerin (mermi gibi) etrafında dönen, aşırı ağır çekimde hareket eden (veya perspektifleri değiştirilebilen hareketsiz görüntüler biçiminde donan)” (Sudmann, 2016: 2)

bir etki yaratılmasını sağlar. Aynı etki yine *The Matrix*’de Trinity karakterinin bir dövüş sırasında neredeyse havada donmuş gibi asılı kaldığı sahnede de kullanılır.



Görsel 29: Neo’nun kurşunlardan kaçtığı sahnede kullanılan Bullet Time efekti. *The Matrix*, Wachowski Kardeşler, 1999. <https://www.matrixfans.net/bullet-time-replays-coming-to-the-nfl/>



Görsel 30: Trinity’nin havada asılı kaldığı sahnede kullanılan Bullet Time efekti. *The Matrix*, Wachowski Kardeşler, 1999. <https://magic-leap.reality.news/news/magic-leap-adds-master-the-matrix-bullet-time-effect-sective-product-team-0180788/>

Sudmann (2016), Bullet Time’in hem estetik hem de teknik açıdan dağınık bir geçmişe sahip olduğunu belirtir. “*Eadweard Muybridge ve Étienne-Jules Marey*¹⁴’in kronografından, Paul Debevec’in kısa filmi *The Campanile Movie*’ye (1997)” (Sudmann, 2016: 2) kadar uzanan bu geçmiş *The Matrix*’in görsel efekt tasarımcısı John Gaeta için kendi ifadesiyle de merkezi bir referans noktası olmuştur (Sudmann, 2016: 2; Silberman, 2003). Tamamı fotoğraflardan oluşan *The Campanile Movie* (1997)’den aldığı ilhamla Gaeta (akt. Silberman, 2003), *The Matrix* için özel bir görüntü algoritması geliştirilmesi ihtiyacını filmin yönetmeni Wachowski kardeşlere ileterek filmin tarihe damgasını vuran illüzyonunun yaratılmasına katkı sunar.

1.2.4. Stop-Motion

İlk animasyon örneklerinin dayandığı teknik olan stop-motion, durağan objeleri hareket edermiş gibi gösteren bir animasyon tekniğidir. Stop-motion “gerçek nesnelerin her seferinde bir kare fotoğraflanması ve nesnelerin ardışık bir düzende, çerçeveler

¹⁴ Muybridge’in dört nala koşan bir atın dört ayağının birden aynı anda yerden kesilip kesilmediğini gözlemlemek için yaptığı çekimler ve Marey’in kuşları fotoğraflamakta kullandığı kronofotografi cihazıyla yaptığı çekimlerle yarattıkları hareket yakalama etkisi birden fazla fotoğraf görüntüsünün elde edilip birleştirilmesinden sonra hareket etkisi yaratılmasına imkan verir. Daha ayrıntılı bir okuma için bkz. Mann, 2018; Tietz, 2018.

arasında taşınmasıyla elde edilir, böylece sürekli ve önceden belirlenmiş bir hızda yansıtıldığında nesneler hareket eder gibi görünür” (Gladstone, 2010: 752). Kuklalar veya oyun hamuru/latex/silikon ile yapılmış modeller kullanılarak, objenin her hareketinin tek tek çekilmesi ile yakalanan görüntülerin ardı ardına dizilip (her saniye için 15-24 kare) oynatılması ile hareket elde ettirildiği bu yöntem günümüzde de halen kullanılmaktadır. Bu teknikte, “bir animatör, esnek bir kuklayı sırayla pozlayarak ve her pozu ayrı bir film karesinde fotoğraflayarak bir performans yaratır” (Kozachik, 2010: 273). 2005 yapımı *Ölü Gelin* (*Corpse Bride*) ve 2009 yapımı *Koralin ve Gizli Dünya* (*Coraline*) filmleri stop-motion’ın en başarılı örneklerindendir. Her iki animasyon filmde de sahnedeki mekandan oyunculara kadar tüm detaylar maket ve kukla kullanılarak yaratılmış ve her bir karede istenilen hareket sanatçılar tarafından tek tek elle oluşturulup fotoğraflanmıştır.



Görsel 31: *Corpse Bride*, Tim Burton ve Mike Johnson, 2005. <https://www.imdb.com/title/tt0121164/mediaviewer/rm25201664>



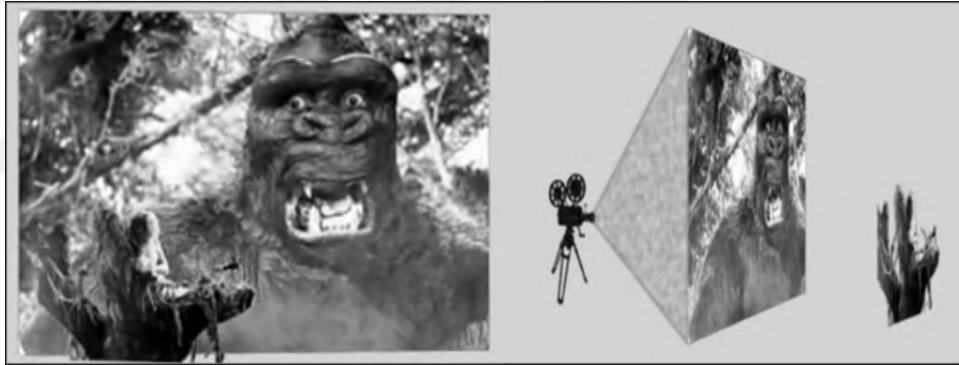
Görsel 32: *Coraline*, Henry Selick, 2009. <https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaviewer/rm3780709376>

Özellikle animasyon filmlerde tercih edilen stop-motion yöntemi kimi canlı çekimlere özel etkiler katmak için de başvurulan bir yöntemdir. “1920’lerden bu yana, stop-motion, canlı aksiyon filmlerine fantastik karakterler eklemek için kullanılmaktadır” (Gladstone, 2010: 753). Örneğin, 1933 yapımı *King Kong*’da devasa goril Kong karakteri tüm hareketleri tek tek fotoğraflanmasının ardından canlı çekimlerle eşlenmiştir. Filmde “King Kong’un kendisi ve Skull Adasının geri kalanı, stop-motion animasyonu ile hayata geçirildi. Willis O’Brien, filmin efekt süpervizörüydü ve aynı zamanda kil model kuklalar kullanılarak kare kare animasyonla hareket yanılması yaratmada da öncü biriydi” (Videoartlex, 2014).



Görsel 33: Kong ve Willis O'Brien. *King Kong*, Merian C. Cooper-Ernest B. Schoedsac, 1933.
<https://videoartlex.wordpress.com/2014/03/12/how-did-they-do-it-king-kong-1933/>

Filmde stop-motion tekniğiyle canlandırılan ve kaydedilen Kong'un çekimleri arka projeksiyon yoluyla canlı çekimlerle birleştirildi. Böylece sahnede performanslarını sergileyen aktörler ile aktörlerin arkalarında yer alan ekranda yansıyan Kong'un çekimlerinin bütünleşmesi sağlandı.



Görsel 34: Arka projeksiyon tekniği. *King Kong*, Merian C. Cooper-Ernest B. Schoedsac, 1933.
<https://videoartlex.wordpress.com/2014/03/12/how-did-they-do-it-king-kong-1933/>

Günümüzde stop-motion, üretiminin uzun sürmesi ve zahmetli oluşu nedeniyle canlı çekim filmlerde tercih edilmemektedir. Artık “gerçek dünyadaki canavar” görsellerine, yalnızca CG-animasyonlu imgelemeye ulaşılır” (Gladstone, 2010: 753). Zira bilgisayar teknolojileri zaman ve maliyetten tasarruf edilmesinin yanında gerçeklik etkisini arttırmada da elverişlidir. Bunun yanında günümüzde çizgi/animasyon filmlerde halen kullanılan stop-motion tekniğinin bilgisayar teknolojileri ile bütünleşmesi, daha akışkan ve gerçekçi çizgi/animasyonların üretilmesine de imkan vermiştir. Zira Shaw'ın (2008: 212) da belirttiği gibi son yıllarda bilgisayarlı üretimde gözlenen büyük artış, pek çok başarılı model animatörün bilgisayar destekli animasyon üretimine geçiş yapmasına neden oldu. Böylece animasyon sanatçılarının becerilerine eklenen bilgisayar yazılım

programları ile günümüzde, daha önce görülmemiş derecede başarılı stop-motion animasyon yapımların meydana gelmesine imkan tanıdı.

1.2.5. Minyatür Efektler (Miniatures/Models)

Minyatür ve model kullanımı, sessiz sinema dönemine kadar uzanan en eski görsel efekt tekniklerdendir. Zira minyatür kullanımı, “film yapımının ilk günlerinden bu yana yapım değeri yaratmada değerli bir yöntem olmuştur. Yapım sonrası birleştirme mümkün olmadığında, çekim anında minyatürlerin kullanımı cazip bir alternatif halini alır” (Curry, 2010: 292, 293). Sinemanın ilk yıllarından bu yana film için gerekli olan binalar, araçlar veya mekanların yaratılmasında kullanılan minyatür efektler, çekilmesi zor, maliyetli ya da tehlikeli sahneler için tasarlanmaktadır. Minyatür veya model olarak da adlandırılan efekt, temsil ettiği nesnenin ölçeklenerek, detaylı bir kopyasının tasarlanmasıdır (Gratzner, 2010: 284). Minyatür ve model kullanımı, pratik ve aynı zamanda maliyet açısından ekonomik olmasının yanında gerçekçi ortam ya da karakterlerin yaratılabilmesine de imkan tanır.

Bu açıdan minyatür kullanımı film için pek çok avantaj barındırır: minyatür kullanımı, kompozisyon maliyetlerini ortadan kaldırır, minyatürün birçok farklı açıdan fotoğraflanmaya imkan verir ve minyatürdeki ışığın sahnedeki ışıkla eşleşmesinin kolaydır (Curry, 2010: 293). Ne var ki minyatür veya model kullanımı film yapımı için pek çok avantaj barındırmasının yanında dezavantajları da mevcuttur. Gratzner’in (2010: 285-287) da belirttiği gibi, fiziksel bir nesne inşa ediliyor oluşu onu avantajlı kılar ancak minyatürün yapım süreci uzundur ve doğru bir planlama gerektirir. Bunun yanında minyatür kullanımı yüksek hızlı sahnelerle uğraşırken, anı yakalamak için birden fazla kamera kullanımına imkan vererek film yapımcısına bir defada birden çok açı ya da çoklu çekim yapabilme olanağı verir. Tüm bu avantajlarına rağmen minyatür, maliyetli ve zahmetlidir ve aynı zamanda çekimlerin filme gerçekçi bir biçimde entegre edilmesi yönünden de bazı sorunlar yaratır. Tüm bu avantaj ve dezavantajlara rağmen film yapımında önemli bir yer tutan minyatür kullanımı geçmişten günümüze görsel efektlerin ayrılmaz bir paçası olmayı sürdürmektedir. Zira filmdeki bir patlama, yangın, çarpma veya parçalanma sahnelerinde gerek oyuncu ya da bir nesnenin minyatür/model kullanılarak oluşturulması hem sahnenin tehlike oluşturmalarını minimuma indirirken

hem de yapım maliyetini azaltacaktır. Aynı zamanda minyatür/model kullanımı sahnenin kontrol edilmesini daha kolay hale getirecektir.

Örneğin, 1984 yapımı *Indiana Jones Kamçılı Adam* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*) filminde Indiana Jones'un yeraltı madeninde geçen kovalamaca sahnesi, maden ve oyuncuların minyatürleri kullanılarak çekilmiştir. Dahası minyatür maden çok küçük olduğundan normal boyutlu bir kamera kullanamayan ekip, madene bir pan ve tilt mekanizmasına bağlanan küçük bir Nikon fotoğraf makinesi yerleştirerek sahneleri çekmeyi başarır (Moore, 2015). Böylece minyatür kullanımıyla ekibin ve oyuncuların güvenliği sağlanırken aynı zamanda pratik ve az maliyetli bir yolla sahnede istenilen etkinin yaratılması mümkün hale gelir.



Görsel 35: Maden Sahnesi. *Indiana Jones and the Temple of Doom*, Steven Spielberg, 1984. <http://screenprism.com/insights/article/how-did-temple-of-doom-use-miniatures>

Özellikle günümüzde dijital teknolojilerin yaygınlaşması minyatür efektlerin kullanımını azaltmasına rağmen, gerek maliyet gerekse de üretim sonrası manipülasyonu pratik kılması bakımından dijital ve minyatür efektlerin kombinasyonunu içeren kullanımlara halen rastlamak mümkündür (Gratzner, 2010: 285). Minyatür efektlerin dijital araçlarla entegre olması, filmin gerçekçiliğini artırmada ve bir eylemin yapılabilirliğini çeşitlendirmede sinemaya hizmet etmeyi sürdürmektedir.

1.2.6. Yeşil/Mavi Perde (Green/Blue Screen)

Yeşil ve mavi perde, benzer bir kullanım amacına ve tekniğine sahiptir. Teknik temelde, yeşil veya mavi perde önünde çekilen ana görüntünün arka planının değiştirilerek istenilen görüntünün montajlanabilmesi işlemidir. Perde önündeki çekimler ile arka planda istenilen değişik görüntülerin birleştirilmesini sağlayan süreçte, boyanan, inşa edilen ya da bilgisayar ortamında tasarlanan arka plan ile perde önünde yapılan çekimler birleştirilir. Wright'ın da ifade ettiği gibi, bir sahnedeki aktör veya aktrisin gerçek sahnede olmasını çok pahalı, çok tehlikeli, hatta fiziksel olarak imkansız

hale getiren birçok durum vardır. Bu durumlarda, yetenekler ucuz ve güvenli bir ortamda filme çekilir ve daha sonra onlar pahalı, tehlikeli veya imkansız arka planla birleştirilir (Wright, 2011: 6). 2012 yapımı *Pi'nin Yaşamı* (*Life of Pi*) örneğinde, bir kaplanla aynı sandalda mahsur kalan Pi'nin çekimleri mavi perde önünde stüdyoda yaratılan bir havuzda çekilir. Sandaldaki diğer hayvanlar, kaplan ve tüm dış dünya mavi ekran önünde çekimleri tamamlanan filme yapım sonrası eklenir. Yine aşağıdaki fotoğrafta yer alan *The Matrix*'de görüldüğü gibi mekanlar, oyuncuların yeşil perde önünde gerçekleştirdikleri canlı performanslar tamamlandıktan sonra bilgisayar ortamında eklenmiştir.



Görsel 36: *Life of Pi*, Ang Lee, 2012.
<https://www.imdb.com/title/tt0454876/mediaviewer/rm2625517568/>



Görsel 37: *The Matrix*, Wachowski Kardeşler, 1999.
<https://www.imdb.com/title/tt0133093/mediaviewer/rm3955976448/>

Mavi ve yeşil perde teknik olarak aynı görevi görmektedir ve bu iki renkten birinin tercih edilmesi edilmesinin sebebi, bu renklerin en düşük tonlardan olması nedeniyle ışığı en iyi şekilde emmesi ve insan tenine zıt bir renk oluşturmasıdır. Ne var ki “bazı video formatları, renk tepkisi nedeniyle yeşil ekranlarla daha iyi çalışır, ancak çoğu zaman ekran renginin seçimi kostümlerin baskın rengi tarafından belirlenir. Mavi kostümler yeşil bir ekran gerektirir” (Squires, 2010: 52). Arka plan ile mavi/yeşil perde önünde çekilen gerçek görüntünün birleştirilmesi işleminde iyi bir renk ve ışık dengesi gereklidir ve bilgisayar, arka plan renginin her çerçevede nerede olduğunu algılayarak arka plana yerleştirilecek şey için bir renk üretir.

1.2.7. Mat & Mat Resim (Matte & Matte Painting)

Kamera çekiminin bir kısmını engelleyen herhangi bir kaplama veya maske olarak adlandırılan matın amacı, iki veya daha fazla çekimin bir kerede birleştirilmesini mümkün kılmaktır (Netzly, 2000: 143). Mat resim (matte painting) ise, “film çekimi veya post-produksiyon işlemleri sırasında canlı bir aksiyon sahnesini geliştirmek için kullanılan büyük bir resimdir” (Netzly, 2000: 144). Geleneksel efekt tekniklerinden olan mat yöntemi, bir setin fonunun manzara, şehir, mekan ya da filmin konusu gereği geçmesi gereken herhangi bir ortam görüntüsünde boyanarak çekimlerin bu boyanmış matın önünde kayda alınmasıdır.

Sinemada kullanılan en eski efekt tekniklerinden olan mat resim, 1920’li yıllarla birlikte yaygınlaştı ve sinema, “ekran görüntüsünün derinliğini artıran ve olağanüstü bir ölçek yaratan arka planlar için kullanılan daha sofistike mat resimlerle geliştirilmiş filmlere tanık oldu” (Fink ve Morie, 2010: 5). Yaklaşık olarak 70’lere kadar filmlerde yaygın olarak kullanımı devam eden mat resim tekniği, bilgisayar teknolojisinin arka planlar ve canlı çekimleri birleştirilmede daha pratik bir yol sunmasıyla günümüzde etkisini yitirdi ve yerini dijitale bıraktı. Tekniğin yaygın olarak kullanıldığı dönemde üretilen 1964 yapımı *Mary Poppins*, bir cadının güçlerinin kullanarak şehrin üstünde uçarak yaptığı seyahat için şehir silueti mat resim tekniğiyle elle çizilerek sahnede fon olarak kullanılmıştır. Yine *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*) filmlerinin ilk üç serisinde - *New Hope* (1977), *Empire Strikes Back* (1980) ve *Return Of The Jedi* (1983)- kullanılan mat resim tekniği, imparatorluk askerlerinin kalabalıklarını, uzay aracı filolarını ve uzay atmosferini yaratmakta kullanılır. Orijinal üçlemenin sanat yönetimini yapan Ralph McQuarrie üçlemede kullanılan mat yönetimi şu sözlerle ifade eder: “ilk *Star Wars* filmi 1977’de gösterime girdiğinde, CGI ve animasyon icat edilmemişti. Mavi veya yeşil bir ekran yoktu, sadece pratik özel efektler ve sahnelerin arka planında inanılmaz ayrıntılarla resim yapan sanatçıların yetenekleri vardı” (McQuarrie’dan akt. Blaze Press, 2015). Dolayısıyla sanatçıların bu yetenekleri, film serisinin göz dolduran kalabalıklarını ve uzay atmosferini mümkün kılmıştır.



Görsel 38: Seyahat matı. *Mary Poppins*, Robert Stevenson, 1964.
<http://bigerboat.com/indexfx/?p=1761>



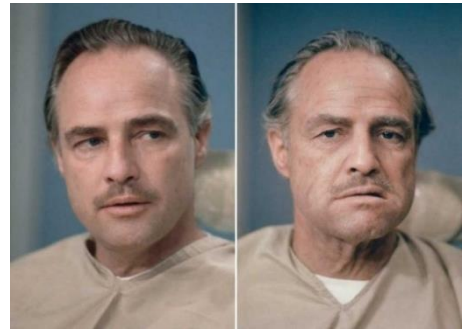
Görsel 39: Klon asker matı. *Star Wars*, George Lucas, 1977.
<https://blazepress.com/2015/01/scenes-original-star-wars-created-cgi/>

1.2.8. Makyaj Efektleri (Makeup)

Tüm sahne sanatlarının ve de filmlerin ayrılmaz parçalarından olan makyaj efektleri, oyuncunun saçından göz rengine kadar her türden değişikliğin uygulandığı aşamadır ve oyuncunun daha dramatik, çekici, korkutucu ya da olduğundan yaşlı-genç, güzel-çirkin görünmesi gibi çok farklı etkileri gerçekleştirmek için kullanılabilir. Örneğin, korku türünün önemli örneklerinden olan *Şeytan* (*The Exorcist*-1973) filminde şeytanın ele geçirdiği bir insanın suretinde meydana gelen değişiklikleri yaratmada ya da suç ve drama türünün en başarılı örneklerinden olan *Baba* (*The Godfather*-1972) filminde Marlon Brando'nun olduğundan yaşlı görünmesini sağlamada olduğu gibi, sinematografik anlam ve anlatımda önemli bir yer tutan ve kimi zaman basit kimi zaman da karmaşık teknikleri içeren makyaj efektlerine her film türünde rastlamak mümkündür.



Görsel 40: *The Exorcist*, William Friedkin, 1973.
<https://www.demilked.com/horror-movie-stars-makeup/>



Görsel 41: *The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972.
https://www.reddit.com/r/OldSchoolCool/comments/3r80ow/marlin_brando_before_after_makeup_from_the/

Netzly (2000: 136) filmlerde kullanılan üç makyaj türü olduğunu belirtir. İlki, oyuncunun ekranda iyi görünmesini sağlayan sokak makyajı, ikincisi oyuncunun farklı bir görünüme ya da karaktere bürünmesini sağlayan karakter makyajı ve üçüncüsü ise

oyuncunun yaratık, hayvan, uzaylı gibi bir görünümüne bürünmesini sağlayan özel efekt makyajıdır. Makyaj departmanı, filmin türüne ve sahnenin gerekliliklerine bağlı olarak oyunculara protezler, makyaj hileleri, göz lensleri vb. uygulayarak istenilen etkiyi yaratır. Tasarlanan protezlerle oyuncunun, yaralı ya da yanmış bir surata sahip olması, bir hayvan ya da başka bir surete bürünmesi makyaj hileleri ile sağlanır. Makyajın tamamlayıcı aşamalarından olan göz lensleri, peruk ve maskeler de oyuncunun göz, saç ve yüzlerinin farklı özelliklere büründürülmesinde yardımcı rol oynar.

1.3. EFEKT DALINDA AKADEMİ ÖDÜLÜ KAZANAN FİMLER VE FİMLERDE KULLANILAN EFEKT TEKNİKLERİ

Bu başlıkta 1929'dan 2019 yılına kadar Akademi törenlerinde Efekt kategorisinde¹⁵ Oscar kazanan, 1927-2018 yılları arası yapılmış 82 adet filme¹⁶ ve filmlerde kullanılan efekt türleri ile efektlerin teknik detaylarına ilişkin kapsamlı bir filmler künyesi oluşturulmaktadır. Yine bu başlıkta listelenen filmlerin detaylı içerik analizi tablolarına ve film afişlerine EK'de¹⁷ yer verilmiştir. Örneklem filmlere ilişkin konu, künye, efekt türü ve tekniklerine dair oluşturulan bu veri, filmleri bütün ve detaylı şekilde görmeye imkan verirken, önceki bölümlerde ayrıntılandırılan özel efekt ve görsel efekt ayrımı, tarihsel gelişimi ve efekt tür ve tekniklerini filmler üzerinden somutlaştırmayı da kolaylaştırmaktadır. Aynı zamanda bu kısım, tezin analiz ve bulgular bölümünde filmlerde kullanılan görsel efektlerin sinematografik anlam ve anlatım ile filmin gerçekçiliğine katkısı değerlendirilirken, filmleri analiz etmeye ve yorumlamaya da katkı sunmaktadır. Yine filmlerde kullanılan efektler yoluyla yaratılan karakterler, dünyalar, nesneler ya da olayların ortaya çıkarılmasına yardımcı olan bu bölüm, tezin örneklem filmlerinin analizinde oluşturulan kategorilerin şekillenmesinde

¹⁵ Metin içerisinde ödül, orijinal ismi ile kullanılmıştır. Ödül, 1929'da *Engineering Effects*, 1940'tan sonra *Special Effects*, 1964'ten itibaren *Special Visual Effects*, 1973 yılından sonra *Special Achievement Awards (Visual Effects)* ve 1985 yılından günümüze *Visual Effects* olarak isimlendirilmiştir. Bkz. <http://awardsdatabase.oscars.org/>; Venkatasawmy, Rama. "Chapter 3: 'Effects' in Hollywood Cinema". *The Digitization of Cinematic Visual Effects: Hollywood's Coming of Age*, Lexington Books, 2012b: 4.

¹⁶ Metnin bundan sonraki bölümünde örneklem filmlerin orijinal adları kullanılmaktadır. Zira her film ülkemizde gösterime girmedigi için film isimleri Türkçeye çevrilmemiş ya da Türkçeye çevrilen bir isim birden fazla filmde kullanılmıştır. Bu durum karışıklık yaratabileceğinden metnin bundan sonraki bölümlerinde filmlerin orijinal isimleri kullanılacak ve yine bu bölümde filmlerin -var ise- Türkçe adları belirtilecektir. Ödüllü filmler listesi için Bkz. <http://awardsdatabase.oscars.org/>

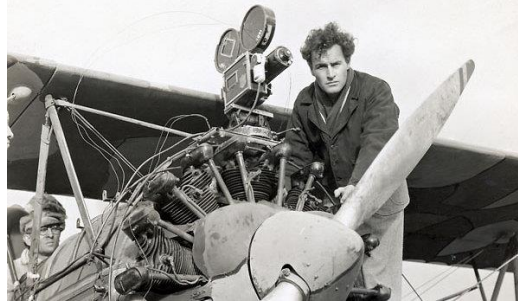
¹⁷ Bkz. EKLER. Tablo 1: Film Künyesi (Film Adı, Yapım Yılı, Yönetmen, Tür, Süresi, Ödül Yılı, Ödül Adı, Ödül Sahibi). Tablo 2: Sayısal Veriler (Film Adı, Bütçe, Gişe ve Ülke). Tablo 3: Film Afişleri.

de yardımcı olmaktadır. Aşağıda yer alan örneklem filmlerin yapım yılı sırasına göre ve onar yıllık periyodlar altında listelendiğini belirtmek gerekir. Alfabetik sıralama yerine böylesi bir seçimin nedeni, filmleri yıl bazlı görmeyi ve yıllara göre teknolojik değişimin izini sürülmeyi kolaylaştırırken bir yandan da efektlerin tarihsel gelişimini görmeye imkan vermesidir.

1920'ler

Wings

1927 yapımı, William A. Wellman'ın yönetmenliğini yaptığı ve Clara Bow, Charles 'Buddy' Rogers, Richard Arlen gibi isimlerin kadrosunda yer aldığı film, biri zengin ve diğeri orta sınıftan olan iki gencin aynı kadına aşık olmaları ve ardından pilot olarak 1. Dünya Savaşı'na katılmalarını konu almaktadır. Gençlerden biri ölürken diğerrinin eve dönmeyi başarması üstünden savaş eleştirisi sunan film, kullanılan görsel efektlerle de gerçekçi bir savaş atmosferi yaratmıştır. Filmde savaş uçaklarının yaptığı it dalaşı sahneleri için “kameralar uçakların gövdelerinin önüne ve arkasına monte edilmiş” (Hooton, 2015) ve uçaklar gerçek aktörler tarafından uçurulmuştur. Dahası, uçaklardan yapılan bombardıman sahnelerinde piroteknik ile gerçekleştirilen gerçek patlamalar kullanılmıştır. Toprağa düşen bombanın yaratacağı toprak patlamaları sahnesi için Welman, “her biri çekim sırasında belirli bir noktada patlayacak olan, patlayıcı bir yüke bağlı 18 düğmeli, 100 metrelik” (Hooton, 2015) bir platform kurmuştur. Wellman'ın, savaş sahnelerinde arka projeksiyon ya da model kullanmayarak uçakları gerçek oyunculara kullandırması, gerçekçi patlamalar yaratmak için düzenekler kurması ve gerçekçi bir savaş etkisi yaratmak için yeryüzüne bombalar yağdırması ile Amerikan yapımı sessiz film *Wings*, 1929 yılında ilk defa düzenlenen Akademi Ödüllerinde *Engineering Effects* kategorisinde ödül kazanmıştır.



Görsel 42: Filmin savaş sahnelerinin yapım sürecine ilişkin yönetmen ve ekibin verdiği röportajı izlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=l4RwmDzukHQ>

1930'lar

Spawn of the North

Henry Hathaway'ın yönetmenliğini yaptığı, 1938 yapımı *Spawn of the North*'un başrollerinde George Raft, Henry Fonda, Dorothy Lamour gibi isimler yer almaktadır. Alaska balıkçıları ve Rus kaçak avcıları arasındaki çekişmeyi konu film, 30'larda sıkça işlenen doğal felaket ve deniz macerası üstünden aksiyon ve dramasını tırmandırır. Bu yıllarda filmlerde bir alt metin olarak sıkça yer bulan doğal felaket ve deniz macerası, “stüdyoların yağmur ve rüzgar makineleri ile hidrolik makineler gibi mekanik ekipmanlarını sürekli olarak geliştirmelerine” (Hall ve Neale, 2010: 100) olanak vermiştir. Arka projeksiyon, mat boyama ve rüzgar, yağmur gibi atmosfer efektleri yaratan ekipmanlar kullanılan film, Netzly'nin (2000: 188) de aktardığı gibi, o zamanlar ödüller arasında en iyi özel efekt kategorisi olmadığından özel fotoğraf ve ses efektleri yaratmada olağanüstü başarı için atıf almış ve 1939 tarihli 11. Akademi törenlerinde *Special Award Oscar*'ını kazanmıştır.

The Rains Came

1939 yapımı Clarence Brown'un yönetmenliğini yaptığı ve Myrna Loy, Tyrone Power, George Brent gibi isimlerin oyuncu kadrosunda yer aldığı *The Rains Came* (*Hind Rüyası*), evli bir İngiliz soylu kadın ile ilişki yaşanan Hintli bir doktorun yaşanan büyük bir deprem ve sel felaketi ile hayatlarının altüst olmasını konu almaktadır. Yağmur, sel ve deprem sahneleri “50 gün ve 33 milyon galon su” (Pullman, 2016) ile gerçekleştirilmiş ve selin ses etkisini kayda almak için “50.000 galonluk bir tank” (Pullman, 2016) inşa edilmiştir. Yaratılan gerçek boyutlu setler ve özel etki yaratan optik efektlerin tasarımlarını E.H. Hansen'in üstlendiği (Netzly, 2000: 177) filmde bir barajın patlaması, binaların selde sürüklenmesi ve kaçışan insan kalabalıkları gibi

yaşanan felaketi yoğunlaştıran sahneler için tasalanan efektlerle devasa bütçeli bir felaket filmi elde edilmiştir. Dönemin melodrama eşlik eden felaket teması yapımlarından olan film, yaratılan fırtınalar, devasa bir baraj patlaması, şiddetli bir deprem ve büyük sel sahnelerini içeren görsel efekt kullanımıyla 1940 yılında düzenlenen 12. Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* ödülü kazanmıştır.

1940'lar

The Thief of Bagdad

1940 yapımı, Ludwig Berger ve Michael Powell'ın yönetmenliğini yaptığı *The Thief of Bagdad* (*Bağdat Hırsızı*) filminin oyuncu kadrosunda Conrad Veidt, Sabu, June Duprez gibi isimler yer almaktadır. Film, Bağdat'ın kralı olan Prens Ahmed'in Vezir Cafer'in esiri olarak hapishaneye düşmesi ve burada Bağdat'ın en meşhur hırsızı Abu ile tanışmasını konu alır ve bu ikilinin Cafer'in hapishanesinden kaçarak, şişedeki cinle tanışmalarına ve uçan bir halıyla serüvenlere atılmalarına kadar uzanan maceralarının sürükleyici hikayesini perdeye taşır. *1001 Gece Masalları*'ndan esinlenen filmde, Bağdat'ı canlandırmak için devasa bir set inşa edilir ve ışıltılı, sihirli bir dünya yaratılmıştır (Netzly, 2000: 212). Film için büyük boyutlu modellerle inşa edilen Bağdat şehri ve tepeden bağlanan tellerle uçurulan uçan halı için mekanik efektler kullanılmıştır (Rickitt, 2000: 18). Kameraya yakın olan Cin (Rex Ingram) ve kendisinden birkaç yüz metre ötede konumlandırılan Abu'nun (Sabu) gerçek görüntülerinin optik olarak birleştirilmesiyle elde edilen Cin ve Abu'nun karşılaştığı sahneler ise filmin devasa boyutlarda olan doğaüstü yaratığı cine hayat vermiştir. Cin'in Abu'yu eline aldığı ya da devasa ayağıyla ezmekle tehdit ettiği sahnelerde olduğu gibi, detay çekimler için ise gerçek boyutlu beden modelleri inşa edilmiştir. Göklere uzanan minareler, uçan halılar, korkunç ejderhalar ve kanatlı atların var olduğu bir düşler dünyasının yaratılması için mekanik efektlerin yanında minyatür ve modellerinde kullanıldığı film, 1941 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* ödülü kazanmıştır.



Görsel 43: Sirasıyla Cin ve Abu'nun optik efektle elde edilen çekimleri; Cin'in gerçek boyutlu tasarlanan el modeli; uçan halı üstündeki Abu, https://www.imdb.com/title/tt0033152/mediaindex?ref_=tt_pv_mi_sm

I Wanted Wings

1941 tarihli, yönetmenliğini Mitchell Leisen'in yaptığı *I Wanted Wings*, hava kuvvetleri pilotu olmak için eğitim alan üç farklı karakterin hikayesini konu almaktadır. Ray Milland, William Holden, Wayne Morris gibi isimlerin yer aldığı film, 1942 Akademi Ödülleri'nde *Best Effects, Special Effects* ödülünü kazanmıştır. Filmin ödül kazanmasında, stüdyoda çekilen uçuş sahnelerinde kullanılan arka perde projeksiyon tekniği ve filmin oyuncularının yer aldığı, gerçek gözcü savaş uçaklarının uçuş sahneleri etkili olmuştur. Beck'in (2016: 125) de belirttiği gibi, Ray Milland'ın yer aldığı ve filmde de kullanılan uçağın test uçuşu sahnesinde, Milland, spontane biçimde uçaktan paraşütle atlama yapmaya karar verdiğinde ölümden dönmüştür. Zira pilot uçağı geri döndürdüğünde Milland'ın giydiği paraşütün kostüm departmanının tasarladığı, film ekipmanı olan sahte bir paraşüt olduğu anlaşılmıştır.

Reap The Wild Wind

1942 yapımı, Cecil B. DeMille'in yönetmenliğini yaptığı *Reap The Wild Wind*'in (*Rüzgar Biçenler*) oyuncu kadrosu, Ray Milland, John Wayne, Paulette Goddard gibi isimlerden oluşmaktadır. Film, Mississippi ile Atlas Okyanusu arasındaki rotada batık gemilerden çıkan kargolarla geçimini sağlayan iki gemi kaptanının birbirlerine aşık olmalarını ve gemi kazalarının ardındaki suçluyu ortaya çıkarma mücadelelerini konu almaktadır. Filmde zamanının en iyi su altı fotoğrafçılığı tekniği ile mekanik ve optik efektler kullanılmasının yanında, yaratılan fırtına ile dev mürekkep balığıyla mücadele sahneleri, filmin öne çıkan en etkili özel efektlerini oluşturmaktadır (Netzly, 2000: 178). Bu sahneler için “batık gemi enkazları ve tropikal balıkların olduğu 800.000 galonluk” (Krauss, 2019) su tankı ile Pasifik Okyanusu yeniden canlandırılırken, deniz yaratığının saldırdığı sahne için “sünger kauçuktan yapılmış ve 24 düğmeli bir klavye ile mekanik olarak çalıştırılan 45 metrelik deniz canavarı”

(Krauss, 2019) yaratılmıştır. Anlam ve görsel etkisine katkı sunan bu efekt teknikleri ile film, 1943 Akademi Törenlerinde *Best Effects, Special Effects* ödülü kazanmıştır.

Crash Dive

Archie Mayo'nun yönetmenliğini yaptığı ve başrollerini Tyrone Power, Anne Baxter ve Dana Andrews'un paylaştığı 1943 yapımı *Crash Dive*, bir denizaltı teğmeni ve komutanının aynı kıza aşık olmasını konu almaktadır. Filmde model gemi minyatürleri ve minyatür gemilerin güvertesine de hareketli figürler yerleştirilmiştir. Denizde ve denizin altı gemisinde geçen sahnelerinin çekimleri, tasarlanan büyük su tanklarında gerçekleştirilmiştir (Netzly, 2000: 54). 1943 tarihli *New York Times*'ta (akt. Crowther, 1943) yer alan film eleştirinde, ilk bakışta Hollywood'un ürettiği pek çok savaş filminden biri gibi görünen filmin, senaryo yazarlarının dizginlenemeyen fantezilerinin özel efektlerle zirveye ulaştığı ifade edilmektedir. Sonuç olarak *Crash Dive*, yağ tankları, mühimmat ve devamında gemilerin patlama sahnelerinde kullanılan piroteknikler ve deniz altı sahneleri için kullanılan efektler ile 1944 Akademi Ödüllerinde *Best Effects, Special Effects* ödülünü kazanmıştır.

Thirty Seconds Over Tokyo

1944 yapımı, başrollerini Spencer Tracy, Van Johnson, Robert Walker'ın paylaştığı ve yönetmenliğini Mervyn LeRoy'ın yaptığı *Thirty Seconds Over Tokyo*, Pearl Harbor'ın ardından genç bir teğmenin Japonya'ya yapılacak gizli bir bombalama görevi için gönüllü olmasını konu almaktadır. Film için tasarlanan büyük boyutlarda bir şehir minyatürü ve piroteknikler kullanılarak yaratılan patlamaların ölçeği devasa bir etki yaratmıştır (NZPete, 2011). Bunun yanında 2. Dünya savaşındaki bombardıman sahneleri için *minyatür, arka projeksiyon, mat resim ve optik ile mekanik efektlerin* (Netzly, 2000: 213; NZPete, 2011) kullanıldığı film, 1945 tarihli Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* ödülü kazanmıştır.

Wonder Man

Başrollerini Danny Kaye, Virginia Mayo, Vera-Ellen'in paylaştığı ve yönetmenliğini H. Bruce Humberstone'ın yaptığı 1945 yapımı *Wonder Man (Kakahalar Tufanı)*, bir gece kulübünde işlenen cinayete tanık olması üzerine öldürülen bir adamın hayaletinin suçluları yakalatmak için ikiz kardeşini ikna etmesini konu etmektedir. Biri hayalet olan ikiz kardeşlerin aynı aktör tarafında canlandırıldığı filmde, hayaletin

“görünüp kaybolması etkisi için kullanılan fotoğrafik hileler” (Netzly, 2000: 243) ve yine hayalet karakterin nesnelerin içinden geçebilen saydam dokusu ile film, 1946 tarihli Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* Oscar’ı kazanmıştır.

Blithe Spirit

David Lean’ın yönetmenliğini yaptığı ve Rex Harrison, Constance Cummings, Kay Hammond gibi isimlerin oyuncu kadrosunda yer aldığı 1945 yapımı *Blithe Spirit*, bir ruh çağırma seansında ölen eşinin hayaletinin eve musallat olmasını ve ev halkını avlamaya çalışmasıyla yaşanan traji-komik öyküyü konu almaktadır. Hayalet görünümlük etkisi ile ortaya çıkması ve ortadan kaybolması etkisini verebilmek için kullanılan optik efektlere ek olarak sette kurulan tel düzeneklerle eşyaların ve hayaletin hareket etmesi sağlanmıştır (Netzly, 2000: 30). Bu efektler ile film 1947 yılında gerçekleşen Akademi törenlerinde, *Best Effects, Special Effects* Oscar’ı kazanmıştır.

Green Dolphin Street

1947 yapımı, oyuncu kadrosunda Van Heflin, Lana Turner, Donna Reed’in yer aldığı ve yönetmenliğini Victor Saville’in yaptığı *Green Dolphin Street*, yanlış anlamalar sonucu ayrı düşen iki aşkın hayatlarında gelişen trajik olayları konu almaktadır. Drama eşlik eden doğal felaket temasının görünür olduğu melodram yapım, çekimler sırasında kullanılan minyatür ile mekanik efektler ve yaratılan deprem ile gelgit dalgaları ile 1948 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* dalında Oscar kazanmıştır. Filmde yer bulan ada, manastır gibi yapılar ve manzara sahneleri, mat resim ile elde edilmiş ve bu mat resimler ile oyuncuların yer aldığı sahneler arka projeksiyon tekniğiyle birleştirilmiştir. Depremin yer kabuğunu yararak insanları yuttuğu, dev dalgaların insanları ve vadiyi sürüklediği sahneler için de büyük ölçekli mekanik efektler ve minyatür kullanılmıştır (Netzly, 2000: 93; NZPete, 2012).

Portrait of Jennie

1948 yapımı, yönetmenliğini William Dieterle’in yaptığı ve başrollerini Jennifer Jones, Joseph Cotten, Ethel Barrymore’un paylaştığı *Portrait of Jennie (Hayal Kadın)*, ilham arayışındaki bir ressamın, gizemli bir kadın olan Jennie ile tanışmasının ardından Jennie’nin aslında bir hayalet olduğunu öğrenmesiyle gelişen olayları konu etmektedir. Makyaj efektlerinin filmin önemli bir parçasını oluşturmasının yanında optik efektler ve minyatürler de filmin temel efekt teknikleri arasında yer almaktadır (Netzly, 2000: 171).

Denizde gerçekleşen sahneler için yaratılan dev dalgalar, fırtına ve yıldırım efektlerinin yanında mat resim ile yaratılan şehir silueti, mekanların temsili minyatürleri ve optik illüzyonlarla yaratılan pek çok etki ile film, 1949 tarihli Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 44: Fırtına sahnesinin yapım aşaması için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=-iY-lhR6QGw>

Mighty Joe Young

Ernest B. Schoedsack'ın yönetmenliğini yaptığı, oyuncu kadrosunda Terry Moore, Ben Johnson, Robert Armstrong gibi isimlerin yer aldığı 1949 yapımı *Mighty Joe Young* (*Koca Bebek Joe*), devasa bir gorili başrole taşır. Devasa bir goril olan Joe ve onu küçüklüğünden beri tanıyan Jill'in gösteriler yapmak için Amerika'ya gitmeleri ve ardından başlarından geçen korkunç olayların hikayesini konu almaktadır. Ormanda geçen sahnelerde mat resim arka planlar, orman seti ve canlı vahşi hayvanları kullanılan film, filmin kahramanı Joe'yu da stop-motion model animasyon ve animatronik goril kostümü ile canlandırır. Film, 1950 yılında düzenlenen Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* ödülünü kazanmıştır.



Görsel 45: Filmin efekt sanatçısı Ray Harryhausen ve model Joe. Bkz. <https://kellepratt.com/2019/03/15/ray-harryhausen-film-notes-mighty-joe-young-1949/>

1950'ler

Destination Moon

Oyuncu kadrosunda John Archer, Warner Anderson, Tom Powers gibi isimlerin yer aldığı ve Irving Pichel'in yönetmenliğini yaptığı 1950 yapımı *Destination Moon*, Ay'a yapılan bir yolculuğun hikayesini konu alır. Henüz Ay'a çıkılmamış olmasına rağmen pek çok teknik detay içeren dönemin bilim kurgu yapımı, fazlasıyla gerçekçi bir kurgusal Ay yolculuğunu perdeye taşır. Filmin efektleri temel olarak, roketin fırlatılması, Ay'a uçuş ve keşfinden oluşan üç olay üzerinde kümelenmektedir. Filmin çekimleri için, büyük boyutlu bir uzay aracı inşa edilirken, aracın uzaya fırlatılması sahnesi için roket minyatürü ve uzay sahnesi için de Ay'ın gerçek fotoğraflarından esinlenilerek yaratılan bir set tasarlanmıştır. Uzaydaki yerçekimsiz ortamı taklit etmek için oyuncuların her biri tellere bağlanarak kuklalar gibi hareket ettirilmiştir (Netzly, 2000: 62-63). Filmin teknikolor (Technicolor) tekniğiyle çekilmesi, "astronotların renkli uzay giysileriyle Ay'ın yüzeyinde dolaştığı unutulmaz sahnelerin" (Xiaoxin, 2012) yaratılmasına katkıda bulunmuştur. Filmde kullanılan efektler yoluyla, gidilmesi mümkün olmayan ve yüzeyinde çekim yapılma olasılığının olmadığı Ay'a ulaşmak mümkün hale gelirken aynı zamanda uzaya roket fırlatma gibi hayli masraflı olan bir süreç de kurulan setler, dekorlar ve minyatürler aracılığıyla mümkün hale gelmiştir. Tüm bunlar ve özellikle yer çekimsiz ortamda Ay yürüyüşü sahnesi için oyuncuların kukla gibi tellerle hareket ettirilmesi ile film, 1951 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* ödülünü kazanmıştır.

When Worlds Collide

Rudolph Maté'in yönetmenliğini yaptığı ve oyuncu kadrosunda Richard Derr, Barbara Rush, Peter Hansen'in yer aldığı 1951 tarihli *When Worlds Collide* (*Kıyamet Kopunca*), bir yıldızın Dünya'ya çarpmak üzere olduğunu keşfeden bir grup insanın yeni bir gezegene gitmek için bir roket yapma macerasını konu almaktadır. Dönemine göre bir hayli büyük bütçeye -939,000 Dolar- mal olan film için, uzaktan kontrol edilebilen bir uzay aracı modeli ve araç rampası yaratılmıştır. Bunun yanında New York şehrinin sekiz blokluk bir modeli, bir volkanik arazi ve bir petrol sahası için minyatür setler inşa edilirken arka planlar da mat resim ile yaratılmıştır (Netzly, 2000: 237). Dünyaya çarpmak üzere olan yıldızın yarattığı, volkan patlamaları, depremler, toprak

kaymaları ve New York şehrini yutan sel gibi, gezegende hasara yol açan çok sayıda doğal afet için tasarlanan tam ölçekli setler, minyatür, maketler ve kullanılan atmosfer efektleri ile yaratılan yıkım, filme 1952 tarihli Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* ödülü getirmiştir.

Plymouth Adventure

Clarence Brown'ın yönetmenliğini yaptığı 1952 yapımı *Plymouth Adventure* (*Korkusuz Kaptan*), Mayflower isimli, yerleşimcileri taşıyan bir geminin Yeni Dünya'ya yaptığı tarihi yolculuğunun hikayesini konu almaktadır. Oyuncu kadrosunda Spencer Tracy, Gene Tierney, Van Johnson gibi isimlerin yer aldığı filmde, denizde geçen fırtına sahnesini yaratmak için optik efektler ve minyatür gibi teknikler kullanılmıştır (Netzly, 2000: 170). Denizde yaşanan fırtınanın canlandırılmasında kullanılan atmosferik efektlerle film, 1953 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* Oscar'ı kazanmıştır.

The War of the Worlds

1953 tarihli, Byron Haskin'ın yönetmenliğini yaptığı ve Gene Barry, Ann Robinson, Les Tremayne gibi isimlerin rol aldığı *The War of the Worlds* (*Dünyalar Savaşı*), Kaliforniya'da küçük bir kasabanın dünya çapında bir işgale başlayan Marshlılar tarafından saldırıya uğramasını konu almaktadır. Netzly'ye göre filmin en etkileyici efekti, Marshlıların fiziksel görünüşleri yerine onların varlığının uzay gemileri aracılığıyla temsil edilmesidir (2000: 232). Film için, uzay gemisi, şehir merkezi gibi pek çok model ve minyatür tasarlanmıştır. Uzay gemisi için, her bir parçası tramvay sistemine bağlı, bakır gövdeli bir minyatür tasarlanmış, uzay aracını çevreleyen güç alanı ise Post prodüksiyon sırasında eklenmiştir. Yine Marshlıların havaya uçurduğu şehir merkezi için oldukça detaylı ve gerçekçi bir minyatür model inşa edilen filmde, mat resim ile tasarlanan gökyüzü ve şehir çevresi görüntüleri eşliğinde yapılan çekimler, Post prodüksiyonda canlı çekimlerle birleştirilmiştir (Netzly, 2000: 232). Kurgu, ses ve özel efektleriyle Oscar'ı kazanan filmde kullanılan ses Drucker'a göre, "pop kültürünün bir parçası haline gelmiş ve uzay gemisi tasarımı, çoğu filmde görülen çağdaş yuvarlak, düz uçan daireden çok daha yenilikçi ve yoğun" (Drucker, 2019) bir tasarım sunmuştur. Çekimler sırasında uygulanan mat resim, post prodüksiyonda eklenen minyatür, model

çekimler ve ses efektleri ile film, 1957 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 46: Minyatür kent ve model gemi tasarımları için bkz., <http://www.roger-russell.com/war/war.htm>



Görsel 47: Filmin yapım sürecine ilişkin görsel efekt ekibinin röportajını izlemek için bkz., https://www.youtube.com/watch?v=H_q2dtVgfI4

20,000 Leagues Under the Sea

Richard Fleischer'in yönetmenliğini yaptığı ve başrollerini Kirk Douglas, James Mason, Paul Lukas'ın paylaştığı 1954 yapımı *20,000 Leagues Under the Sea* (*Denizler Altında 20,000 Fersah*), gelişmiş ve sıra dışı bir denizaltı olan *Nautilus* ile denizaltının kaptanı Nemo'nun ve denizlere korku salan bir canavarı aramakla görevlendirilen bir ekibin maceralarını konu almaktadır. Mekanik efektle yaratılan ve hidrolik bir sistemle hareket ettirilen dev kalamar 200,000 dolara mal olmuştur. Bahamalar yakınındaki bir denizde gerçekleştirilen çekimler için su altı ekipmanları ve yirmi dalış uzmanı kullanılmıştır. Yine deniz altı dünyası ve canlılar, minyatür ve modellerle oluşturulmuş ve canlı çekimler için ise büyük boyutlu bir deniz altı tasarlanmıştır (Netzly, 2000: 224). Harrison Ellesnhaw verdiği röportajda¹⁸, denizaltının dış cephesinin ve iç mekanının tam ölçekli set inşa edildiği ve bu setin klostrofobik bir his vermesi için tüm açılardan görülebilecek şekilde tasarlandığını ifade eder. Yine yaratılan dev kalamar için hareket eden gözler ve bir gaga tasarlandığını belirten Ellenshaw, bu hareketlerin çoğu için makinelerden yardım alındığını ancak mekanik hareket hissini yumuşatmak ve kalamara gerçekçi bir hareket vermek için insan gücünden de faydalandığını belirtir (Ellenshaw'dan akt. Fordham, 2014). Filmdeki dev kalamar dışında hem su üstünde hem de altında geçen sahneler için minyatür ve model setler inşa edilmiş, patlamalar, fırtınalar, yağmur ve dalgalar gibi pek çok atmosferik özel efekt uygulanmıştır. Jules Verne'in aynı adlı romanından uyarlanan film, mat resimler, setlerle yaratılan büyü

¹⁸ Harrison Ellesnhaw'ın -filmin yönetmeni Richard Fleisher ve filmin görsel efekt sanatçısı olan babası Peter Ellenshaw'la olan anılarından aktardığı- filmin üretim sürecine ilişkin verdiği röportajın tamamı için Bkz. <https://cinefex.com/blog/20000-leagues/>

deniz altı atmosferi, kullanılan mekanik efektler ve yaratılan deniz canavarı ile 1955 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 48: Yönetmen Peter Ellenshaw ve film için üretilen mat resimler. Filmin üretim sürecine ilişkin röportaj için Bkz. <https://cinefex.com/blog/20000-leagues/>

The Bridges at Toko-Ri

Mark Robson'ın yönetmenliğini yaptığı ve William Holden, Grace Kelly, Fredric March gibi isimler oyuncu kadrosunda yer aldı 1954 yapımı *The Bridges at Toko-Ri*, Kore Savaşı sırasında, bir donanma savaş pilotunun savaş hakkındaki kararsızlığı ve bir dizi köprüyü bombalama korkusuyla ve tereddütleriyle baş etme mücadelesini konu almaktadır. Köprüler, demiryolu hatları, müştemilatlar ve arazi için özel efekt setler tasarlanarak Toko-Ri yeniden yaratılmıştır. Yine filmde yaşanan patlama ve ateşi simüle etmek için piroteknik düzenekler ve minyatür uçak modelleri tasarlanmıştır. Filmdeki bombalama sahnesi için filmin efekt sanatçısı John Fulton, kendi tasarımı olan küre şeklindeki ve şeffaf bir kamerayı alçaktan uçuş yapan bir uçağa monte ederek filme almıştır (Sears, 2013). Bunun dışındaki hava aksiyonu sahneleri, hava görsellerinin aktığı arka projeksiyon önünde çekilen canlı aksiyon görüntülerinin birleştirilmesi ile elde edilmiş (Nezly, 2000: 34) ve film, 1956 tarihinde *Best Effects, Special Effects* Akademi ödüllü kazanmıştır.

The Ten Commandments

Cecil B. DeMille'in yönetmenliğini yaptığı 1956 yapımı *The Ten Commandments* (*On Emir*), Hz. Musa'nın Yahudi halkını vadedilmiş topraklara taşımalarının öyküsünü konu almaktadır. Charlton Heston, Yul Brynner, Anne Baxter'ın oyuncu kadrosunda yer aldığı film, döneminin büyük bütçeli epik filmlerindendir. Zamanının en büyük gerçek boyutlu setine sahip ve en pahalı görsel efektlerinin kullanıldığı filmde, Kızıldeniz'in ortadan ikiye ayrılarak bir geçit oluşturduğu destansı

sahne için 360 bin galon su ile bu geçiş sırasında kullanılan kalabalık çekimleri için de 14.000 figüran ve 15.000 hayvan (Netzly, 2000: 210-211; Wikipedia) kullanılmıştır. İki ayrı çekimin birleştirilmesiyle elde edilen bu sahne için ilk olarak minyatür bir Kızıldeniz seti yaratılarak, bir çukurla bölünmüş büyük bir su tankına boşaltılan galonlarca suyla şiddetli bir şekilde kapanan deniz ve görüntünün ters oynatılmasıyla da denizin ayrılması etkisi yaratılmıştır. Daha sonra da ayrı bir çekimle elde edilen kölelerin ortadan ikiye yarılmış Kızıldeniz'den geçiş sahnesi optik yazıcı kullanılarak ilk çekime eklenmiştir. Kullanılan minyatürler, mat boyama, projeksiyonlar, su tankları gibi efekt teknikleri ile film, Musa'nın Kızıldeniz'i ikiye bölmesi 1957 tarihli Akademi törenlerinde, *Best Effects, Special Effects* ödülü kazanmıştır.



Görsel 49: Kızıldeniz'in ayrılma sahnesinde kullanılan efekt teknikleri ve bu tekniğin yıllar içindeki değişimini izlemek için Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=T4H5tjx2Zpg>

The Enemy Below

1957 yapımı Dick Powell'ın yönetmenliğini yaptığı *The Enemy Below*, II. Dünya Savaşı sırasında, bir Amerikan destroyeri ile bir Alman U-Botunun ölümcül bir kedi-fare oyununu konu almaktadır. Başrollerini Robert Mitchum, Curd Jürgens, David Hedison gibi isimlerin paylaştığı film 1958 yılında *Best Effects, Special Effects* ödülünü kazanmıştır. Filmin neredeyse tamamı denizde çekilmiş ancak denizaltının iç kısmı ve savaş sahneleri stüdyoda yaratılmıştır; gemilerden ateşlenen torpidoların patlama sahneleri ve su altında geçen kovalamacalar için de minyatürler tasarlanmış ve çekimler için bir set inşa edilmiştir. Ancak Netzly'nin (2000: 79) de belirttiği gibi filme Oscar kazandıran, kullanılan ses efektleri olmuştur. Suyun altındaki deniz altı kovalamacası sesi ile mürettebatın konuşmalarını tasarlayan Walter Rossi, filme efekt ödülünü kazandırmıştır.



Görsel 50: Charlton Heston ve Cecil B. DeMille. Filmin yapım sürecine ilişkin belgeseli izlemek için Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=SZjNAdRQ2ik>

Tom Thumb

1958 yapımı George Pal'ın yönetmenliğini yaptığı, parmak çocuk masalının konu edildiği *Tom Thumb*'un oyuncu kadrosunda Russ Tamblyn, June Thorburn, Peter Sellers gibi isimlerin yer almaktadır. Filmde dans eden oyuncaklar, kukla gibi hareket ettirilerek stop-motion tekniğiyle yakalanmış ve gerçek oyuncunun canlandığı parmak çocuğun çekimleri ile birleştirilmiştir. Parmak çocuğu ve onun maceralarını oluşturmak için yaratılan illüzyonlar 1959 tarihli Akademi trenlerinde filme *Best Effects, Special Effects* Oscar'ı getirmiştir.

Ben-Hur

1959 yapımı, yönetmenliğini William Wyler'ın yaptığı ve oyuncu kadrosunda Charlton Heston, Jack Hawkins, Stephen Boyd gibi isimlerin yer aldığı epik film *Ben-Hur*, bir Yahudi prensinin Romalı arkadaşı tarafından ihanete uğrayarak köleliğe mahkum edilmesinin ve ardından özgürlüğüne kavuşarak intikam için geri dönüşünün hikayesini ele almaktadır. Zamanının en pahalı filmlerinden olan *Ben-Hur*'un çekim hazırlıkları altı yıl sürmüş ve film için 18 dönümlük bir alan üzerine özel bir set inşa edilmiştir. Filmdeki savaş ve köle gemisi sahnelerindeki detaylar minyatürlerle yaratılarak canlı çekimlerle birleştirilmiştir (Nezly, 2000: 27). Harrison'ın (2016) da ifade ettiği gibi, film için yüzlerce at, Afrika'dan develer, deniz savaşı için özel olarak inşa edilmiş 50 gemi, Roma'nın ihtişamını yeniden yaratan 18 araba ve 300 farklı set, çok sayıda figüran ve daha pek çok eşsiz teknik kullanılmıştır. Makyaj ve kostüm tasarımları, at arabalı savaş sahneleri ve gerçekçi şehir dekorları ile dönemin destansı filmlerinden olan *Ben-Hur*, 1960 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* Oscar'ı da dahil 28 kategoride de ödül kazanmıştır.

1960'lar

The Time Machine

George Pal'ın yönetmenliğini yaptığı, oyuncu kadrosunda Rod Taylor, Alan Young, Yvette Mimieux gibi isimlerin yer aldığı, 1960 yapımı *The Time Machine*, zaman makinesini keşfeden ve zamanda yolculuklar yapmaya başlayan bir adamın maceralarını konu almaktadır. Filmdeki zaman yolculuğu ve zaman geçişleri hissi için farklı ışıklardan faydalanılmıştır (Netzly, 2000: 213). Zaman yolculuğu sırasında gidilen farklı zaman dilimlerindeki mekanlar ve yaratıkları (Morlokler) yaratmak için çeşitli

dekorlar ve kostümler tasarlanmıştır. Gerardi'nin (2018) de belirttiği gibi, filmin görselleri üretildiği dönem için hayli iyi olmasına karşın, mavi makyaj ve tüylü peruklarla kollarını sallayan aktörler (Morlokler) bilim kurgu türündeki film için yeterince tehditkar bir görüntü oluşturmaya yetmez. Ancak stop-motion ve zaman atlamalı çekim (time-lapse) kullanılarak yaratılan illüzyonlar ile film 1961 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* Oscar'ı kazanmıştır.

The Guns of Navarone

Yönetmenliğini J. Lee Thompson'ın yaptığı, 1961 tarihli *The Guns of Navarone* (*Navaron'un Topları*), 2. Dünya savaşında bir İngiliz ekibinin İngilizlerin bölgeye girmesini sağlamak için bir adadaki bombaları imha etmek üzere gönderilmesi ve Alman birlikleri ile mücadelesini konu almaktadır. Filmde efekt olarak, savaş sırasında tahribata uğrayan Alman kalesi için hazırlanan fazlasıyla detaylı minyatür ve mat resim teknikleri kullanılmıştır. Ancak filmde kullanılan teknikler gerçekçi olmamakla eleştirilmiştir (Netzly, 2000: 94). Buna rağmen oyuncu kadrosunda David Niven, Gregory Peck, Anthony Quinn gibi isimlerin yer aldığı film 1962 tarihinde *Best Effects, Special Effects* dalında Akademi ödülü kazanmıştır.

The Longest Day

Ken Annakin ve Andrew Marton 'ın yönetmenliğini yaptığı 1962 yapımı *The Longest Day* (*En Uzun Gün*)'in başrollerinde John Wayne, Robert Ryan, Richard Burton gibi oyuncular yer almaktadır. Film, 1944 yılında gerçekleşen Normandiya çıkarmasını (D-Day) ve Nazilere karşı başlatılan savaşı ve halkın savaş esnasındaki durumunu hem Müttefikler hem de Alman bakış açısından anlatmaktadır. Filmde yeniden yaratılan savaş sahneleri için piroteknik patlamalar ve aynı zamanda belgesel görüntüler ile tarihi gazete kupürleri kullanılmıştır (Netzl, 2000: 130). Bunun için film, “dramatik anlarla kesişen sahnelerde İkinci Dünya Savaşının gerçek savaş görüntüleri ile eşleşmek için kısmen siyah beyaz çekilmiştir” (Williams, 1998). 2. dünya savaşı sırasındaki Normandiya çıkarmasının yeniden yaratıldığı film, 1963 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Effects* ödülü kazanmıştır.

Cleopatra

Elizabeth Taylor, Richard Burton, Rex Harrison gibi döneminin ünlü isimlerinin kadrosunda yer aldığı ve Joseph L. Mankiewicz'in yönetmenliğini yaptığı 1963 yapımı

Cleopatra, Roma'nın Mısır'ı işgal emellerine direnmeye çalışan Mısır Kraliçesi Cleopatra'nın, zafer, aşk ve trajedi taşıyan öyküsünün konu etmektedir. Döneminin büyük bütçeli epik filmlerinde olan *Cleopatra* için, Mısır şehri gerçek boyutlarda devasa bir set ve mat resimler kullanılarak, Nil nehri ise 360 fit uzunluğunda bir su tankı inşa edilerek yeniden canlandırılmıştır (Netzly, 2000: 42-43; NZPete, 2010). Kostüm ve dekorlarla yaratılan gerçekçi dönem etkisi ile figürasyon ve mat resimle elde edilen kalabalıklar filmi görsel bir şölene çevirmiş olmakla birlikte gişede beklediği ilgiyi görmez. Döneminin devasa bütçesine karşın gişede zarar eden film, 1964 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Visual Effects* ödülünün sahibi olmuştur.

Mary Poppins

1964 yapımı, Robert Stevenson'ın yönetmenliğini yaptığı *Mary Poppins (Gökten İnen Melek)*, ihmal edilen iki çocuğun babalarıyla daha yakın olmalarına yardımcı olan sihirli güçlere sahip bir dadının hikayesini konu etmektedir. Filmin oyuncu kadrosunda Julie Andrews, Dick Van Dyke, David Tomlinson gibi isimler yer almaktadır. Mary Poppins'in seyahat sahneleri, elle boyanan mekanların çekimleri ile canlı çekimlerin birleştirilmesi ile elde edilmiştir. Aynı zamanda çizgi karakterlerin de eklendiği filmde mat resim ve animasyon teknikleri kullanılmıştır (Netzly, 2000: 141). Lee'nin (2018) de aktardığı gibi, özellikle canlı aksiyon görüntülerin 16 dakikayı aşan uzunluktaki Disney'in klasik elle çizilmiş animasyonlarıyla birleştiği çekimler için Disney, mühendis ve mucit Petro Vlahos'u göreve getirmiştir. Mavi perde tekniğinin yarattığı renk geçişi sorununun -ilk defa *Bağdat Hırsız* filminde kullanıldığında fonla olan uyumsuzlukta olduğu gibi- farkında olan Vlahos, bu sorunu gidermek için mavi perdeden kurtularak sodyum gazından gelen sarı renk tonu kullanmıştır. Bu teknik ile iyi bir aydınlatma gereksinimi yaratan, sahne ve kostümleri sınırlayan renk tercihleri ortadan kalkmıştır. Etkiyi elde etmek için, aktörler, sodyum buharı ışıklarından sarı bir renk tonu ile aydınlatılan -sodyum buharı işlemi (the sodium vapor process) olarak adlandırılan- beyaz bir ekranın önünde kayda alınmıştır, ardından da bu çekimler mat resim ve animasyonla elde edilen arka plan çekimlerle birleştirilmiştir (Lee, 2018). Kullanılan bu teknikler ile film 1965 tarihinde *Best Effects, Special Visual Effects* Oscar'ı kazandırmıştır.



Görsel 51: Mary Poppins filmindeki animasyon evreni yaratımı, yeşil perde teknolojisinin ve sodyum buharı işleminin detayları için bkz. <https://www.businessinsider.com/mary-poppins-disney-changed-movies-classic-visual-effects-green-screen-2018-12>

Thunderball

Terence Young'ın yönetmenliğini yaptığı ve başrollerini Sean Connery, Claudine Auger, Adolfo Celi'nin paylaştığı 1965 tarihli *Thunderball* (*Yıldırım Harekatı*), James Bond serisinin ikinci filmidir. Film, İngiliz ajanı olan James Bond'un SPECTER adlı uluslararası bir suç örgütünü tarafından çalınan iki nükleer savaş başlığını kurtarmak serüvenini konu almaktadır. Filmin yapım tasarımcısı Ken Adam (akt. Wilson, 2019) bir röportajında, filmde özel efekt kullanıldığını ama bu efektlerin günümüz efektlerinden farklı olarak gerçek olduklarını ifade eder. Röportajının devamında Adam, Bond'un sırtına taktığı bir çantayla uçarak kaçtığı sahnede kullanılan ekipmanın ABD Ordusu için icat edilmiş, gerçek bir jet motoru çantası olduğunu belirtir. Benzer şekilde denizde geçen sahneler için tasarlanan havuzda, gerçek köpekbalıkları kullanıldığını aktaran Adam, oyuncular ile köpekbalıklarını pleksiglas bir koridorla ayırdıklarını ancak Sean Connery'nin bu koridordan kaçan bir köpekbalığının saldırısına uğramaktan son anda kurtulduğunu ifade eder. Yine filmin görsel efekt süpervizörü John Stears'ın tasarladığı teknolojik cihazlar -Bond'un meşhur arabası Aston Martin'e eklenmiş silah ve cihazlar gibi-, su altında gerçekleşen aksiyon sahneleri için tasarlanan koreografiler, su altı ve denizin üstünde geçen aksiyon sahnelerinde piroteknik patlamalar ile dış çekimlerde kullanılan arka projeksiyon -Bond'un araba yolculuğu ve Disco Volante teknesindeki dövüş sahnelerinde olduğu gibi- teknikleri de dahil olmak üzere kullanılan pek çok efekt ile film, 1966 tarihli Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.

Fantastic Voyage

1966 tarihli, Richard Fleischer'in yönetmenliğini yaptığı ve Stephen Boyd, Raquel Welch, Edmond O'Brien'in oyuncu kadrosunda yer aldığı *Fantastic Voyage* (*Esrarengiz Yolculuk*), bir grup bilim insanından oluşan ekibin, bir bilim insanının beyninde oluşan kan pıhtısını yok etmek için mikroskobik boyutta küçülerek yaptığı seyahati konu almaktadır. Netzly'nin (2000: 81) aktardığı gibi, filmin setinin kurulması bir yıl, çekimler beş ay ve filmin tamamlanması toplamda iki yılı bulmuştur. İnsan bedeninin içerisinde yolculuk yapılan sahneler için gerçek oyuncuların içine sığabileceği büyüklükte bir insan bedeni -beyin, göz, kalp gibi her bir organ için- görünümünde setler yapılmıştır (Rickitt, 2000: 27). Netzly'nin aktardığı gibi, o zaman için yeni bir konsept olan setin ışıklarla boyanması ile hücreler içindeki hareket etkisi yaratılmıştır. Yine kırmızı kan hücreleri taklit etmek için bir tank içerisinde renklendirilmiş yağ ve vazelin karşımı kullanılırken, vücut içerisinde kat edilen mesafeyi vurgulamak için de mat resim tekniğinden faydalanılmıştır (Netzly, 2000: 82). Zamanının en büyük ve pahalı seti ile film, 1967 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Visual Effects* ödüllünü kazanmıştır.



Görsel 52: Filmin yapım süreci ve filmde kullanılan efekt teknikleri üzerine yapılan belgesel "Lava Lamps & Celluloid - A tribute to the visual effects of Fantastic Voyage" için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=oc5Dvtorhns>

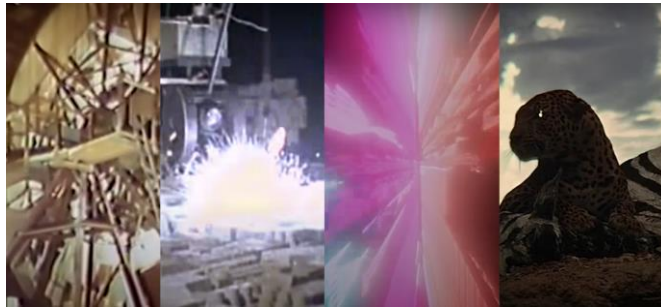
Doctor Dolittle

1967 yapımı, Richard Fleischer'in yönetmenliğini yaptığı *Doctor Dolittle*'ın oyuncu kadrosunda Rex Harrison, Samantha Eggar, Anthony Newley gibi isimler yer aldığı film, hayvanla iletişim kurabilen bir veteriner olan Dr. Dolittle'ın fantastik hikayesini konu almaktadır. Filmde, animatronic hayvanlar, dev deniz salyangozu, yüzen ada ve gemi için minyatürler ve geminin bir balina tarafından adaya itilmesi sahneleri için ise mekanik bir balina kullanılmıştır. Geminin fırtınaya yakalandığı sahne

bir su tankında çekilmiş ve sahneye rüzgar makinesi ile fırtına efekti verilmiştir (Netzly, 2000: 66). Tüm bu efektler ile film 1968 yılında *Best Effects, Special Effects* Oscar'ı kazanmıştır.

2001: A Space Odyssey

Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester'ın başrollerini paylaştığı ve Stanley Kubrick'ın yönetmenliğini yaptığı 1968 yapımı *2001: A Space Odyssey* (*2001: Uzay Macerası*), Discovery isimli bir uzay gemisiyle yola çıkan astronotlar ve geminin yapay zekaya sahip, dünyanın en gelişmiş bilgisayarı arasında gelişen olayları konu almaktadır. Kubrick, kamera önünde gerçekleştirilebilecek etkileri kullanmayı tercih etmiş, böylece canlı çekimler ile fotoğraflanan minyatürleri post-produksiyon sürecinde birleştirmek yerine tüm elementleri çekim sırasında birleştirerek sette bir araya getirmiştir. Astronotun uzay aracından dışarıyı seyrettiği sahnede olduğu gibi, minyatürü tasarlanan uzay aracının pencereleri yansıtıcı malzemeden yapılarak, aktörlerin performanslarının çekimleri sırasında uzay aksiyon görüntüleri bu pencerelere yansıtılmıştır. Geniş ekran ön projeksiyon (large-screen front projection) olarak adlandırılan bu özel efekt, filmin özel efekt uzmanı Tom Howard tarafından tasarlanmış ve filmin diğer pek çok sahnesinde de kullanılmıştır (Netzly, 2000: 225). Bu efektin yanında maymun kostümleri, makyaj teknikleri, uzay aracı minyatür ve modeli gibi daha pek çok teknik 1969 tarihli Akademi törenlerinde filme, *Best Effects, Special Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 53: 2001: A Space Odyssey'deki efekt uygulama süreçleri için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=5ch5WC54egU>

Marooned

John Sturges'ın yönetmenliğini yaptığı 1969 tarihli *Marooned* (*Fezada Kaybolanlar*) uzayda sıkışmış durumda olan üç astronotun oksijen tükenmeden kurtarılmaya çalışılmasını konu eden filmin oyuncu kadrosunda Gregory Peck, Richard

Crenna, David Janssen yer almaktadır. NASA'nın gerçekçi film setleri kurulması için yardımcı olduğu film, kullanılan optik efektler ve minyatürler ile 1970 tarihli Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Visual Effects* ödülünü kazandırmıştır.

1970'ler

Tora! Tora! Tora!

Richard Fleischer ve Kinji Fukasaku'nun yönetmenliğini yaptığı 1970 tarihli *Tora! Tora! Tora!*, Japonya ve ABD arasında yaşanan savaşın ve Pearl Harbor saldırısının konu edildiği filmin oyuncu kadrosunda Martin Balsam, Sô Yamamura, Jason Robards gibi isimler yer almaktadır. Mat resim tekniği kullanılarak yaratılan arka planlar -savaş gemisi, uçaklar ve hangar-, okyanusta geçen sahneler için su tankında yapılan minyatür donanma gemilerinin çekimleri ve donanma gemileri ile uçak üslerinin yandığı sahneler için tasarlanan minyatür setlerde kullanılan piroteknikler ile Pearl Harbor saldırısını yeniden canlandırmak için kullanılan efektler ile film, 1971 yılında *Best Effects, Special Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 54: Mat resim, minyatür ve ölçekli setlere ilişkin kamera arkası görseller için bkz. <http://nzpetesmatshot.blogspot.com/2011/10/tora-tora-tora-oscar-winning-expertise.html>

Bedknobs and Broomsticks

1971 yapımı, Robert Stevenson'ın yönetmenliğini yaptığı ve Angela Lansbury, David Tomlinson, Roddy McDowall gibi isimlerin oyuncu kadrosunda yer aldığı *Bedknobs and Broomsticks*, bir cadı çırağı, üç çocuk ve bir sihirbazın İkinci Dünya Savaşında Britanya'nın savunmasında kullanılmak üzere bir büyünün eksik bileşenlerini arama öyküsüne odaklanmaktadır. Canlı çekim ve animasyonun birleştirildiği filmde dönemin benzer özel efekt teknikleri kullanılmıştır (Netzly, 2000: 26). Film, 60'lı ve 70'li yıllardaki pek çok filmin üretiminde kullanılan, bir tanesi ham görüntü ve bir tanesi de arka plana sahip görüntü olmak üzere iki farklı görüntünün birleştirilmesi esasına dayanan ve bugün kullanılan yeşil perde efektinin bir benzeri olan sodyum buharı işlemi (Sodium Screen Vapor Process için Bkz. *Mary Poppins*) adı verilen bir

teknik ile çekilmiştir (Potter, 2016). Uçan yataklar, konuşan hayvanlar, animasyon karakterler, değişik ülkelere seyahatler ve uçan insanların olduğu sihirli bir dünya yaratmak için Disney tarafından yaratılan efektler ile film, 1972 Akademi törenlerinde *Best Effects, Special Visual Effects* Oscar'ını kazanmıştır.

The Poseidon Adventure

Ronald Neame'in yönetmenliğini yaptığı, 1972 yapımı *The Poseidon Adventure* (*Poseidon Macerası*), son seferini gerçekleştirmekte olan Poseidon isimli yolcu gemisinin denizde meydana gelen fırtına sonucu alabora olması ile kazazedelerin suyun yüzeyine çıkabilmek için amansız bir mücadelesini konu edinmektedir. Klasik felaket filmleri kategorisinde yer alan filmin oyuncu kadrosunda Gene Hackman, Ernest Borgnine, Shelley Winters gibi isimler yer almaktadır. Geminin alabora olduğu sahne için gerçek bir geminin yemek salonu yeniden yaratılarak alabora hissi için set, 30 derece eğilmiştir. Bu salonun tavanı halı ile kaplanmış, zemini ise tavana yığılmış mobilyalarla dekore edilerek salonun baş aşağı görünmesi sağlanmıştır (Netzly, 2000. 171). Film için yaratılan setler, tasarlanan minyatürler, kullanılan piroteknikler ve dublörlerin gerçekleştirdiği performanslar filmin, 1973 Akademi törenlerinde *Special Achievement Award* Oscar'ı kazanmasını sağlamıştır.

Earthquake

1974 Mark Robson'in yönetmenliğini yaptığı ve Charlton Heston, Ava Gardner, George Kennedy gibi isimlerin rol aldığı *Earthquake*, Los Angeles'ı vuran bir dizi depremin ardından insanların hayatta kalmak için mücadelesine odaklanmaktadır. Filmde, minyatür, mat boyama ve mekanik efektlerin yanında, yüzün üzerinde dublör ve özel efekt kullanılmıştır. Deprem efekti için setin altına hidrolik bir ekipman yerleştirilerek yerin sarsılması sağlanmıştır. Depremin etkisini arttırmak için dublörlerin bulunduğu sahnelerde gerçek beton parçaları bırakılmış ve depremlerle yıkılan şehrin görüntüsü için arka planlar mat boyama tekniğiyle oluşturularak gerçek çekimlerle birleştirilmiştir (Netzly, 2000: 74-75). “Minyatür olarak tasarlanan Los Angeles'ın aşamalı olarak imha edilmesi, çökmekte olan bir otoyoldan düşen araçlar” (Valero, 2018) ve depremin yıkıcı etkisini görselleştiren tüm efektlerle film, 1975 yılında görsel efekt dalında *Special Achievement Award* ödülünü kazanmıştır.

The Hindenburg

Robert Wise'in yönetmenliğini yaptığı ve oyuncu kadrosunda George C. Scott, Anne Bancroft, William Atherton gibi isimlerin yer aldığı 1975 yapımı *The Hindenburg*, bir zeplinin alev alarak düştüğü Hindenburg felaketinin gerçek öyküsünü konu almaktadır. Filmin görsel efekt dalında ödül kazanmasında, gerçek boyutta tasarlanan set, minyatür, mekanik efektler, mat boyama, yıldırım efektleri, piroteknik patlamalar gibi teknikler etkili olmuştur. Netzly'nin (2000: 97) de belirttiği gibi, zeplin için, huni şeklinde mekanik bir roket inşa edilmiş ve bu roketin alev alarak yok olduğu sahnede 12 kamera ile kayıt yapılmıştır. Filmde normal, fırtınalı ve güneşli olmak üzere üç farklı gökyüzünün olduğu arka plan, mat resim ile elde edilmiş ve minyatür zeplin hareketleri bu mat resimler önünde filme alınmıştır (Netzly, 2000: 97). Hindenburg zeplin kazasını yeniden canlandıran efektleri ile film, 1976 Akademi törenlerinde görsel efekt dalında *Special Achievement Award* ödülü kazanmıştır.

King Kong

John Guillermin'in yönetmenliğini yaptığı 1976 yapımı *King Kong*, Jeff Bridges, Charles Grodin, Jessica Lange gibi isimleri oyuncu kadrosunda barındırmaktadır. Film, büyük okyanusa petrol aramak için açılan bir gemi ve gemiye kaçak olarak binen bir antropoloğun yerlilerin tanrı olarak taptıkları dev bir gorilin yaşadığını Skull adasına ulaşmalarının ve dev bir goril olan King Kong ile karşılaşmalarını konu almaktadır. Film, animasyonlar, inşa edilen modeller ile minyatür setler ve stop-motion tekniğiyle çekilmiştir. Bunun yanında, King Kong için, büyük boyutlarda mekanik bir goril kostümü inşa edilmiştir. Mekanik Kong'un yanı sıra, yakın çekimlerde kullanılma için çalışan parmaklar, insan boyutunda bir maymun kıyafeti ve mekanik eller tasarlanmıştır (Lambie, 2017). Gorilin yüz ifadeleri maskeye takılan elektronik kablolar yardımıyla yaratılmış ve özellikle kadın karakteri eline aldığı sahne, gerçek boyutlarda inşa edilen hidrolik goril kolu ile gerçekleştirilmiştir (Netzly, 2000: 123). Stop-motion animasyon modellerinden büyük ölçekli animatroniklere, arka projeksiyondan hareket yakalamaya kadar pek çok tekniğin kullanıldığı film, özellikle kullanılan mekanik efektler ile 1977 tarihli Akademi törenlerinde *Special Achievement Award* ödülünü kazanmıştır.

Logan's Run

Yönetmenliği Michael Anderson'ın yaptığı, oyuncu kadrosunda Michael York, Jenny Agutter, Richard Jordan gibi isimlerin yer aldığı 1976 yapımı *Logan's Run* (*Logan'ın Kaçışı*), kıt kaynakların sürdürülebilirliği için nüfus artışını engellemek adına 30 yaşını geçen insanların öldürüldüğü post apokaliptik bir dünyadaki mücadeleyi konu almaktadır. Film için bir gelecek şehri modeli, şehir içi modern ulaşım araçları ve mekanlar tasarlanmıştır. Yeniden doğuş/ölüm seremonisinin yapıldığı atlıkarınca benzeri dönen düzenek, hidrolik ve elektronik teknolojiler kullanılarak bir kontrol kutusuna bağlanarak mekanik olarak hareket ettirilmiş ve aynı zamanda yine bu ekipman kullanılarak atlıkarınca üzerinde insanların uçabilmesi sağlanmıştır (Glen, 1976; Netzly, 2000: 129). Tasarlanan distopik şehir minyatürleri, hologram ve hidrolik teknoloji kullanımı ile film, 1977 tarihli 49. Akademi törenlerinde -aynı yıl 1976 yapımı *King Kong*'la birlikte- *Special Achievement Award (Visual Effects)* ödülünü kazanmıştır.



Görsel 55: Şehir tasarımları ve yeniden doğuş seremonisinin yapım aşaması için bkz, <https://www.youtube.com/watch?v=-Eniz-ft5qQ>

Star Wars (Star Wars Episode IV: A New Hope)

1977 yapımı George Lucas'ın yönetmenliğini yaptığı, başrollerini Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher gibi isimlerin paylaştığı *Star Wars (Yıldız Savaşları)* - devam filmlerinin çekilmesinin ardından *Star Wars Episode IV: A New Hope* olarak isimlendirilmiştir-, bir Jedi olan Luke Skywalker isimli gencin, galaksiyi yok etmeye çalışan imparatorluk güçleri ve filmin kötü karakteri Darth Vader'la olan mücadelesini konu almaktadır. Filmin görsel efektlerini Industrial Light & Magic (ILM¹⁹) şirketinin üstlendiği filmde, hareket kontrollü kamera çekimleri ve ilk tip dijital hareket kontrol kamera sistemi olan, kameranin pan, tilt, yana kaydırma gibi farklı hareketleri yapabilme kabiliyetine sahip olmasını sağlayan *Dykstraflex* sistemi kullanılmıştır. Film için, uzay gemisi modelleri, minyatürler ve mat resimler tasarlanmış ve mavi perde

¹⁹ Çalışmanın bundan sonraki bölümlerinde şirket isminin kısaltması olan ILM kullanılmaktadır.

önünde yapılan canlı çekimler ile birleştirilmiştir (Netzly, 2000: 197-198). Archbold'un aktardığı gibi, film için mat cam resimler yaratılarak daha sonra sahnelere eklenmiştir. Ancak mat resimler hareket edemediğinden filmin birçok uzay gemisi sahnesini hayata geçirmek için farklı bir tekniğe ihtiyaç duyulmuştur. Böylece Han Solo'nun gemisi Millennium Falcon'ın çekimlerinde olduğu gibi, uzay gemisi için bir model oluşturulmuş ve bilgisayar kontrollü bir kamera kullanılarak mavi ekranın önünde çekimleri yapılmış, ardından da canlı çekimlerle model çekimler post prodüksiyonda eşlenmiştir (Archbold, 2017). Çölde gerçekleşen it dalaşı ve uzay gemisi savaşları gibi etkileri gerçekleştiren devasa görsel efekt kullanımı filme, 1978 tarihli Akademi ödül töreninde toplamda kazandığı 5 dalda Oscar'a ek olarak *Best Effects, Visual Effects* ödülü getirmiştir.

Superman

Richard Donner'ın yönetmenliğini yaptığı 1978 yapımı, başrollerini Christopher Reeve, Margot Kidder, Gene Hackman gibi isimlerin paylaştığı *Superman*, başka bir gezegenden Dünya'ya gönderilen uzaylı bir çocuğun büyüdükçe süper güçlere kavuşması ve Dünya'nın kahramanı olmasını konu edinmektedir. Netzly'nin aktardığı gibi (2000: 209) Süperman'ın havada uçtuğu sahnelerde üç yöntem kullanılmıştır: Biri onu yerden 50 metre yukarıda sallayan bir koşum, diğeri oyuncuyu setin bir ucundan diğerine taşıyabilen teller, paletler ve kasnaklardan oluşan bir sistem ve son olarak da oyuncunun hareket ettiği izlenimi verilmesi için zoom lensler kullanılmasıdır. Bunun dışında mavi perde önünde yapılan tüm çekimlerin fona eklenen şehir, bina ve gökyüzü gibi çekimlerle birleştirilmesinde kullanılan optik ile mekanik efektlerle yaratılan Süpermen'in uçuşu, şehirde meydana gelen pek çok felaket sahnesinin -düşen uçaklar, raydan çıkan yolcu trenleri, yeryüzündeki çatlaklar, volkanik patlamalar- yaratılmasında kullanılan minyatürler ve Süpermen'in sergilediği diğer tüm süper yetenekleri -hız, kuvvet, dayanıklılık vb.- mümkün kılan efektler, filme 1979 Akademi törenlerinde *Special Achievement Award Oscar*'ı kazandırmıştır.

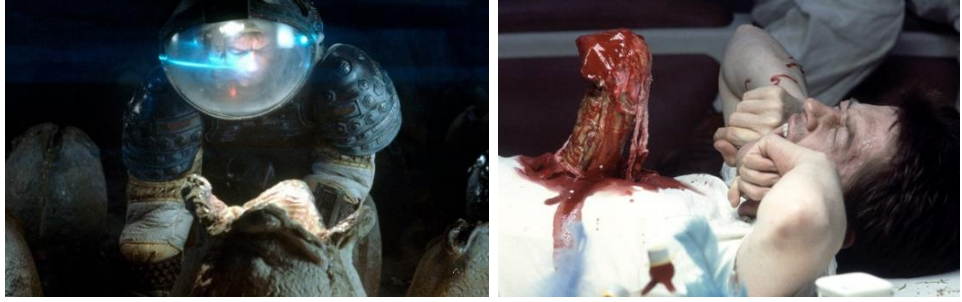


Görsel 56: Filmin optik efekt süpervizörü Roy Field'in efekt çalışmaları üzerine verdiği ayrıntılı video röportaj için bkz, <https://www.youtube.com/watch?v=tNFAFBhh1cU>

Alien

Ridley Scott'ın yönetmenliğini üstlendiği, serisinin ilk filmi olan 1979 yapımı *Alien*, uzay kargoculuğu yapan bir gurubun, aldığı yardım sinyalini araştırmak üzere gittiği gezegende, kuluçkalanmak için canlı bir organizmaya ihtiyaç duyan yaratıklarla karşılaşmasının hikayesini konu almaktadır. Filmde –ve tüm *Alien* serisinde- piroteknik mühimmat, minyatür, mekanik efektler, makyaj, yaratık tasarımları ve kukla gibi temel efektler kullanılmıştır (Netzly, 2000: 4). Bu temel görsel efektlerin yanında, oyuncuların göğüs kafesinden çıkan uzaylı yaratıklar, bir aktör tarafından giyilen büyük yaratık (xenomorph) kostümü, uzay gemisi ve atmosferi ile aksiyon sırasında meydana gelen patlamalar için pek çok efekt tekniğinden faydalanılmıştır. Yaratığın yumurtadan fırlayarak oyuncunun (John Hurt'ün canlandığı Kane karakteri) yüzüne yapıştığı sahnede, Li'nin (2019) aktardığı gibi, *kahraman yumurta* olarak adlandırılan yumurtaya organik bir görünüm vermek için onu koyun bağırsakları ve inek mide astarı ile dolduran ekip, nabzını nasıl atacaklarını bulamadılar. Sonunda, lastik eldivenleri giyen yönetmen tarafından elle hareket ettirilmesi ve yukarı ittirilmesiyle yumurtadan fırlayan yaratığa gerçekçi bir görünüm sağlanmıştır. Yumurtadan fırladıktan sonra Kane'in kaskına yapışan yaratığın çekimi ise, kaska yapışmış yaratığın çekimin tersten oynatılmasıyla elde edilmiştir. Kane'in göğüs kafesini yararak çıkan yaratık sahnesinde ise tasarlanmış kuklalar ip ve teller yardımıyla hareket ettirilerek, kan torbaları patlatılmıştır. Son olarak da tüpler ve borularla karıştırılmış, kauçuk ve lateks malzemeden yapılmış bir kostüm giyen gerçek bir oyuncunun canlandığı yaratık, ışık ve çekim açılarının da yardımıyla korkutucu uzay yaratığını meydana getirmiştir (D'Onofrio, 2013). Sigourney Weaver, Tom Skerritt, John Hurt gibi oyuncuların yer

aldığı yapım, 1980 Akademi töreninde *Best Effects, Visual Effects* Oscar'ını kazanmıştır.



Görsel 57: Sırasıyla yaratığın yumurtadan fırlama sahnesi ve yaratığın göğüs kafesinden çıkması. Uygulanan pratik efektleri izlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=fGk9q1feKfk>

1980'ler

The Empire Strikes Back (Star Wars: Episode V)

Yönetmenliğini Irvin Kershner'in yaptığı ve oyuncu kadrosunda Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher gibi isimlerin yer aldığı 1980 yapımı *The Empire Strikes Back -Star Wars: Episode V- (Yıldız Savaşları: İmparator)*, serinin ilk filminde *Ölüm Yıldızı*'nın imha edilmesinin ardından isyancılar ile Jedi'ların, imparatorluk ve Darth Vader'la olan mücadelesini konu almaktadır. Görsel efektlerini ILM şirketinin yarattığı filmde, serinin ilk filminin aksine bu bölümünde uzay sahnelerine ek olarak, bir buz gezegeni ve gökyüzündeki bulutların arasında yer alan bir şehir de tasarlanmıştır. İmparatorluğa ait olan robotların -AT-AT'ler- yer aldığı sahne stop-motion tekniğiyle yaratılmış bunun dışında pek çok minyatür, model ve kukla kullanılmıştır. Failes'in (2016a) de belirttiği gibi, mavi perde önünde yapılan çekimlerin arka plan eklemeleri için, birden fazla projektörün son bir çekim oluşturmak için birkaç farklı görüntüyü yeni bir film parçasına iletebileceği optik bir yazıcıdan faydalanılmıştır. Film 1981 Akademi törenlerinde *Special Achievement Award (Visual Effects)* ödülü kazanmıştır.

Raiders of the Lost Ark

1981 yapımı, yönetmenliğini Steven Spielberg'ün üstlendiği ve başrollerini Harrison Ford, Karen Allen, Paul Freeman'ın paylaştığı, *Indiana Jones* serisinin ilk filmi olan *Raiders of the Lost Ark (Kutsal Hazine Avcıları)*, bir arkeolog ve maceraperest olan Indiana Jones'un, Naziler'den önce *Kutsal Sandığı* bulma arayışına odaklanmaktadır. Naziler tarafından ele geçirilen Kutsal sandığın açılması üzerine dünyaya salınan felaketlerin görüldüğü sahnede, hayaletler için kuklalar, kostüm

giymiş gerçek aktörler ile yeryüzüne düşen yıldırım ve alev topları için de piroteknikler kullanılmıştır. Filmin görsel efektlerini tasarlayan ILM şirketi, sandığın mührünün açılması sonucu yaşanan felaketle ve doğaüstü olayların yaratılmasında, optik efektler, su tankı ve kuklalardan faydalanmış ve yine Kutsal sandığın taşındığı deponun oluşturulması da dahil olmak üzere pek çok sahneyi optik ve mat resimlerle canlı aksiyon görüntülerin birleşimiyle elde etmiştir²⁰. “Gerçek boyutlu setler, minyatür fotoğrafçılığı, piroteknik, mat boyama ve animasyon” (Netzly, 2000: 105) gibi tekniklerin kullanıldığı film, 1982 tarihli Akademi trenlerinde *Best Effects, Visual Effects* de dahil dört dalda Oscar kazanmıştır.

E.T. (the Extra-Terrestrial)

Yönetmenliğini Steven Spielberg’ün yaptığı, filmin oyuncu kadrosunda Henry Thomas, Drew Barrymore, Peter Coyote gibi isimlerin yer aldığı 1982 yapımı *E.T. (The Extra-Terrestrial)*, dost canlısı bir uzaylıyla arkadaş olan bir çocuğun, uzaylı arkadaşına kendi dünyasına geri dönmesi için yardım etme serüvenini konu almaktadır. ILM²¹ şirketi *Go-Motion* teknolojisini kullanarak dolunayın önünde uçan E.T. ve Elliot’un ikonik görüntüsünü oluşturmuştur. Bu sahne için öncelikle mavi perde önünde çekilen minyatürler ve kukla karakterler, gerçek aksiyon çekimlerle birleştirilmiştir. Yine sahnede yer alan mahallenin görüntüsü, devasa orman ve E.T.’nin gemisini yaratmak için modeller ve minyatürlerden faydalanılmıştır (Netzly, 2000: 79). Bu tip efekt kullanımları ile film, 1993 yılında düzenlenen Akademi ödül törenlerinde *Best Effects, Visual Effects* ve *Best Effects, Sound Effects Editing* ödülleri kazanmıştır.

Return of the Jedi (Star Wars: Episode VI)

1983 yapımı, yönetmenliğini Richard Marquan’ın yaptığı *Return of the Jedi - Star Wars: Episode VI- (Yıldız Savaşları: Jedi’in Dönüşü)*, isyancıların imparatorluk ordusunun güçlü savaş gemisi Death Star’ı yok etmek mücadelesi konu almaktadır. Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher’ın başrollerini paylaştığı film, *Star Wars (Yıldız Savaşları)* serisinin 3. fakat hikayenin kronolojik sıralamasına göre 6. filmidir. Serinin diğer filmlerinde de olduğu gibi filmin özel efekt tasarımlarını ILM şirketi

²⁰ ILM şirketinin resmi internet sayfasında yer alan tanıtım yazısından alınmıştır. Bkz. <https://www.ilm.com/vfx/raiders-of-the-lost-ark/>

²¹ ILM şirketinin resmi internet sayfasında yer alan tanıtım yazısından alınmıştır. Bkz. <https://www.ilm.com/vfx/e-t-the-extra-terrestrial/>

üstlenmiştir. Bu filmde de kameranın pan, tilt, yana kaydırma gibi farklı hareketleri yapabilme kabiliyetine sahip olmasını sağlayan *Dykstraflex* ve bunun yanında o zamanlar yeni icat edilmiş olan Steadicam ile çalışılmıştır (Netzly, 2000: 197-198; Archbold, 2017). Mavi perde ve mat resim yöntemleri ile canlı çekimler birleştirildiği film 1984 Akademi trenlerinde *Special Achievement Award* ödülü kazanmıştır.

Indiana Jones and the Temple of Doom

Steven Spielberg'ün yönetmenliğini yaptığı ve oyuncu kadrosunda Harrison Ford, Kate Capshaw, Jonathan Ke Quan'ın yer aldığı 1984 yapımı *Indiana Jones and the Temple of Doom (Kamçılı Adam)*, Indiana Jones isimli arkeoloğun Hindistan'daki mistik güçlere sahip bir taşı arayışı ve köleleştirilerek tanrılara kurban edilen insanları kurtarma serüvenini konu almaktadır. ILM şirketi bünyesinde tasarlanan filmin en ön plandaki efektlerini, kurban ayini için tasarlanan lav ve maden seti oluşturmaktadır. Maden için tasarlanan setteki kovalamaca sahnelerinde kullanılan kuklalar, stop-motion tekniğiyle çekilmiştir. İnsanların kurban edildiği sahneler için tasarlanan lav, kırmızı renkli gliserin ve alttan aydınlatılmış su karışımı kullanılarak çekilmiştir (Netzly, 2000: 105). Yine Bangkok sarayı, Jones'un Hindistan'a yolculuğu sırasında kullanılan uçak ve uçaktan görünen Çin Seddi minyatürlerle yaratılmıştır (Moore, 2015). Kullanılan mavi perde, minyatür, kukla ve mat resim özel efekt teknikleri ile film 1985 tarihinde *Best Effects, Visual Effects* dalında Oscar kazanmıştır.

Cocoon

1985 yapımı Ron Howard'ın yönetmenliği yaptığı ve Don Ameche, Wilford Brimley, Hume Cronyn gibi oyuncuların kadrosunda yer aldığı *Cocoon (Koza)*, bir grup yaşlının kozalarla dolu bir havuzda yüzmeleri üzerine gençleşmeleri ve gençliklerinin uzaylılardan kaynaklandığını öğrenmeleri üzerine gelişen maceraları konu almaktadır. Parlak bir ışık saçan ve uçabilen uzaylılar ile devasa bir fırtına bulutu içerisinde gelen uzay gemisi görüntülerinin yer aldığı film, minyatür, makyaj, model ve kuklalarla yaratılan temel efektler yardımıyla çekilmiştir. Uzay gemisi ve uzay gemisine doğru çekilen bot sahnesi modeller kullanılarak mavi perde önünde, uzaylılar ise post prodüksiyon sırasında optik hile ve animasyonlar kullanılarak yaratılmıştır (Netzly, 2000: 46). ILM şirketinin, mat resimler, minyatürler ve optik efektlerin bir

kombinasyonunu kullanarak geliřtirdiđi benzersiz çekimler ile film, 1986 Akademi törenlerinde *Best Effects, Visual Effects* dalında ödöl kazanmıřtır.

Aliens

1986 yapımı yönetmenliđini James Cameron'ın üstlendiđi ve *Alien* serisinin ikinci filmi olan *Aliens*, yaratıđın yařadıđı gezegene koloni kurmuř olan ekipten haber alınamaması üzerine, koloniye yardım için ilk macerada hayatta kalmayı bařaran Ripley karakterinin gönderilme serüveninin ele alınmaktadır. Devasa boyutlarda bir kraliçe yaratık ile karřılařtıđımız bu filmde kraliçe için gerçek boyutlarda bir maket tasarlanmıřtır. Bir vinçe asılan uzaylı kraliçenin hareketleri “harici çubuklar, teller ve hidrolikler aracılıđıyla” (Földesi, 2016) kontrol edilmiř. Ayaklarını hareket ettirmek için ise “iki dublörü orta bölüme yerleřtirilmesini içeren bir yaklařım tasarlanmıřtır” (Földesi, 2016). Yine ilk filmde olduđu gibi, yaratıđın yüze yapıřma ve göđüs kafesinden fırlama sahneleri için bu kez mekanik efektlerden yardım alınmıř ve yaratıđın hareketleri daha gerçekçi kılınmıřtır. Dahası filmde, canlı aksiyon çekimlere eřlik eden, oyuncu modelleri, yaratık kraliçenin tam boyutlu minyatürleri, mat resimler, ön ve arka projeksiyon gibi tekniklerin yanında yaratıđın asit salgısı ve duman etkisi için boya ve asidik bileřenlerden yararlanılmıřtır (Messer, 2016). Sigourney Weaver, Michael Biehn, Carrie Henn gibi isimlerin oyuncu kadrosunda yer aldıđı film, -serinin 1979 tarihli ilk filmi gibi- 1987 Akademi törenlerinde *Best Effects, Visual Effects* ödölü kazanmıřtır.



Görsel 58: Kamera arkası için bkz. <https://www.stanwinstonschool.com/blog/aliens-30th-anniversary>

Innerspace

Joe Dante'nin yönetmenliđi yaptıđı 1987 yapımı *Innerspace* (*İçimde Biri Var*), çok gizli bir tıbbi arařtırmada bir farenin içine enjekte edilecek bir aracı yönetmek üzere küçültölmeye gönüllü olan bir teđmenin, kendisini yanlışlıkla bir insanın içine enjekte

edilmiş olarak bulmasını ve bu durumdan kurtulma serüvenini konu etmektedir. Dennis Quaid, Martin Short ve Meg Ryan'ın oyuncu kadrosunda yer aldığı film, 1988 Akademi 'Best Effects, Visual Effects' ödülünü kazanmıştır. Konusuyla diğer bir görsel efekt ödülü sahibi *Fantastic Voyage* (1966) filmiyle benzerlikler taşıyan filmin görsel efektlerinin yapımını ILM şirketi üstlenmiştir. Filmin görsel efekt ekibi üyesi Bill George (2015), *Innerspace*'in *Fantastic Voyage*'dan farklı görünmesi için organik malzeme kullandıklarını, bu malzemelerden yapılan kalıplarla üretilen -yağ hücreleri, arterler ve bir kalp gibi- görsellerin de su altında çekilmesiyle de doğal, gerçekçi ve canlı bir his veren iç beden ortamı yarattıklarını belirtir. Yine ILM şirketi, insan bedenine enjekte edilen araç, vücudun iç organları ve bedenin içinde geçen yolculuk sahneleri için büyük ölçekli setler ve minyatürler tasarlamış ve iç ortamın sıvı görünümünü oluşturmak için bulut tankını kullanmıştır. Şirket aynı zamanda Go-Motion olarak adlandırılan bir bilgisayar programı geliştirmiştir (Netzly, 2000: 111). Hareket bulanıklığı sağlayan bir stop-motion tekniği olan go motion, filmdeki iki karakterin yüzlerinin yer değiştirerek iç içe geçtiği sahnelerde kullanılmıştır. Yine insan bedeni içerisindeki yolculuk sahnelerinde aracın içerisinden görünen hücreler, damarlar gibi beden içi unsurlar arka projeksiyon ile cama yansıtılmıştır.

Who Framed Roger Rabbit

1988 yapımı, yönetmenliğini Robert Zemeckis'in üstlendiği ve oyuncu kadrosunda Bob Hoskins, Christopher Lloyd, Joanna Cassidy gibi isimler ile Disney'in ünlü çizgi karakterlerinin -Daffy Duck, Tweety Bird, Bugs Bunny, Sylvester vb.- yer aldığı *Who Framed Roger Rabbit* (*Masum Sanık Roger Rabbit*), bir dedektifin, cinayetle suçlanan bir karikatür tavşanı olan Roger Rabbit'in masumiyetini kanıtlama mücadelesini konu almaktadır. Sadece ana birkaç karakterin gerçek oyuncular olduğu filmde, gerçek oyuncuların iki boyutlu animasyon karakterlerle eşleşmesini ve karakterlere daha fazla boyut vermek için tasarlanan vurgu, gölge ve benzeri işlemleri içeren çalışmalar optik yazıcılar kullanılarak gerçekleştirilmiştir (Failes, 2018). Filmin optik fotoğrafçılık süpervizörü Ed Jones, filmin çizgi karakterlerinden Jessica Rabbit'in sadece elbisesi, görünüşünü ve her bir unsuru için elinde 30 farklı filmi olduğunu ve Bob Hoskins (Eddie Valiant) ile sahneyeymiş gibi görünmesini sağlamak için her şeyin senkronize olarak bir araya gelmesi için çok sayıda optik yazıcı işlemi yapıldığını ifade

eder (Jones'tan akt. Failes, 2018). Kısaca filmde animasyon karakterler ile gerçek oyuncuların çekimleri arasındaki renk ve ışık eşlemesi için 1000'den fazla optik efekt tekniği kullanılmıştır (Netzly, 2000: 238) Gerçek aktörlerle Disney animasyon karakterlerinin bir araya getiren, özel efekt tasarımlarını Walt Disney stüdyoları ve ILM şirketinin üstlendiği film, 1989 Akademi trenlerinde *Best Effects, Sound Effects Editing* ve *Best Effects, Visual Effects* ödülleri kazanmıştır.



Görsel 59: Canlı çekimler ve animasyonun eşleme süreci için bkz, https://www.youtube.com/watch?v=J_Cx4h2ieyA



Görsel 60: Canlı çekimler ve animasyonun eşleme süreci için bkz, <https://www.youtube.com/watch?v=wqutStUmSQ4>

The Abyss

Yönetmenliğini James Cameron'ın yaptığı ve Ed Harris, Mary Elizabeth Mastrantonio, Michael Biehn gibi oyuncuların kadrosunda yer aldığı 1989 yapımı *The Abyss*, kayıp bir nükleer denizaltıyı aramak için gönüllü olan sivil bir dalış ekibinin, batık denizaltıya ulaştıklarında dünya dışı gizemli bir yaratıkla karşılaşmalarını konu etmektedir. Filmde bilgisayarla yaratılan görsel efektlerin yanında geleneksel yöntemlerle yaratılan özel efektler de kullanılmıştır. Bu geleneksel özel efekt tekniklerinde biri su altı çekimi sahnelerinde kullanılan arka projeksiyon, diğeri ise optik yazıcıdır. Örneğin filmin karakterlerinden Coffey'nin içinde bulunduğu deniz altının suyun basıncıyla çatladığı sahnede “omuz üzerinden yapılan çekimde görünen kubbenin dışındaki manzara, arka projeksiyon” (Oseman, 2014) tekniğiyle elde edilmiştir. Yine filmin su altında geçen çekimlerinin tamamı, özel olarak tasarlanan su tankında gerçekleştirilmiştir. Bu tank için “yaklaşık on bir olimpik yüzme havuzuna eşit kapasiteye sahip, dünyanın en büyük taze su filtreli tankı oluşturulmuştur” (Oseman, 2014). Bunların dışında deniz altında çarpışan iki deniz aracının görüntüsü ve su altı dünyasını yaratmak için de sayısız minyatür kullanılmıştır.

Kuşkusuz kullanılan bu özel efektlerin dışında film, CGI ile yaratılan görsel efektleriyle de ilkler arasında yer almaktadır. Bilgisayar tabanlı görsel efekt ile yaratılan yarı saydam ve hatta kristalize formdaki dünya dışı varlık, dönemin teknolojisiyle yaratılan ilk fotogerçekçi yaratıklardan olma özelliğini taşımaktadır. Filmin yönetmeni James Cameron'ın da ifade ettiği gibi bu yaratık, ekranda izleyen izleyiciler için imkansız bir şey olarak görünmesine rağmen tamamen fotogerçekçi bir görünümdeydi (Cameron'dan akt. Pierson, 2002: 48). Filmin bu fotogerçekçi dünya dışı varlığının, dalış ekibiyle iletişim kurmak için karakterlerin yüzlerinin formuna büründüğü sahnenin mimarı ILM şirketi olmuştur. ILM bu etki için yeni bir yazılım üretmiş ve efekt, aktörlerin yüzleri lazerle tarandıktan sonra bilgisayarda dijitalleştirilerek elde edilmiştir. Özetle, minyatür, mat boyama, arka projeksiyon, stop-motion gibi özel efekt tekniklerin yanında bilgisayar tabanlı görsel efektlerin kullanıldığı film, 1990 yılında Akademi *Best Effects, Visual Effects* ödülünü kazanmıştır.



Görsel 61: İlk fotogerçekçi yaratığın ve diğer uzaylı yaratıkların yapım aşaması için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=qAFIUuFRkBA> ; <https://youtu.be/IHq-qLEmP4U?list=PLF94A97F3CFD84912>

1990'lar

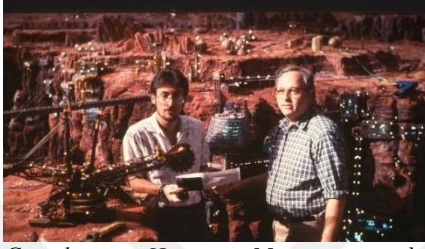
Total Recall

1990 tarihli, yönetmenliğini Paul Verhoeven yaptığı ve oyuncu kadrosunda Arnold Schwarzenegger, Sharon Stone ve Michael Ironside gibi isimlerin yer aldığı *Total Recall (Gerçeğe Çağrı)*, Mars gezegeni ile ilgi hafıza ektirme işlemi sırasında daha önce Mars'ta bulunduğunu hatırlayan bir adamın Mars'a yolculu ve silinmiş hafızasını geri kazanma sürecinde yaşadığı maceraları konu almaktadır. Mars atmosferini ve yüzeyini oluşturmak için büyük boyutlu setler, minyatürler ve mat boyama teknikleri kullanılmıştır. Hareket kontrol kamerası ile yapılan model ve minyatür çekimler, gerçek oyuncuların oynadığı sahneler arka projeksiyon ile



Görsel 62: Su altı çekimler ve tank aşaması. <https://youtu.be/wGwhMHNmPpA?list=PL502E3DAFFF82FF55>

yansıtılarak elde edilmiştir. Bunun yanında filmde değişik tipteki Mars canlılarını yaratmak için makyaj efektleri ve insan bedeninin bir iskelet gibi gösteren X-ray sahnesini yaratmak için de bilgisayar grafikleri kullanılmıştır (Netzly, 2000: 129; Failes, 2015a). Tüm bu animasyon, makyaj, ışık hileleri ve bilgisayar grafikleri ile oluşturulan Mars atmosferi ve uzay canlıları ile film, 1991 Akademi törenlerinde *Special Achievement Award* Oscar'ı kazanmıştır.



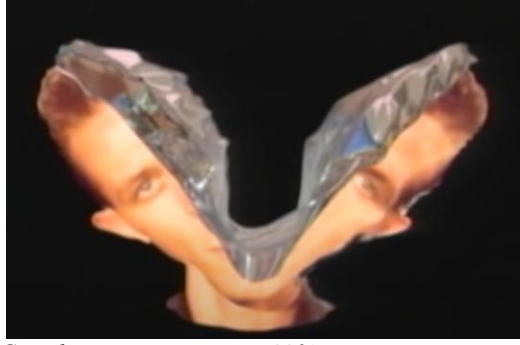
Görsel 63: Mars maketi, <https://www.fxguide.com/featured/recalling-total-recall/>



Görsel 64: Mars yüzeyini yaratan efektler için bkz, <https://www.youtube.com/watch?v=61eEJ2QYa7q>

Terminator 2: Judgement Day

1991 yapımı, James Cameron *Terminator 2: Judgement Day* (*Terminator 2: Mahşer Günü*), gelecekte gelen bir cyborgun, kıyamet gününü engelleyebilecek tek kişi olan John Connor'ı öldürmek üzere gönderilen daha gelişmiş ve güçlü bir cyborgdan korumasını konu alan filmin oyuncu kadrosunda Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong gibi isimler yer almaktadır. Piroteknik, animatronik, mekanik ve dijital efektlerin kullanıldığı filmin her çekimi dijital olarak birleştirilmiştir. Görsel efekt tasarımlarını ILM şirketinin üstlendiği filmde, gelişmiş bir cyborg olan T-1000'i gerçek bir oyuncu canlandırmış ancak T-1000'in sıvılaşarak tekrar katıldığı sahneler bilgisayar grafikleri ile oluşturulmuştur (Herzog, 2015). T-1000, bilgisayar tarafından oluşturulan sıvı metal biçiminden humonoid bir yapıya dönüşümünde morf efektinde yararlanılmaktadır. Filmin yine gerçek bir oyuncu tarafından canlandırılan diğer cyborgu olan Terminatör'ün makine olduğunun görüldüğü sahneler için ise makyaj, animatronik ve mekanik efektler kullanılmıştır (Netzly, 2000: 211-212). Kullanılan mekanik efektler filmin gerçekçiliğini arttırırken, dijital teknikler, çekimler arasındaki geçişlerin daha etkili olmasını sağlamıştır. Tüm bu yenilikçi unsurlarından dolayı film, 1992 tarihli Akademi törenlerinde *Best Effects, Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 65: T1000'in yapım aşamasını izlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=MBSHyOajLcg>

Death Becomes Her

1992 yapımı, yönetmenliğini Robert Zemeckis'in yaptığı ve Meryl Streep, Bruce Willis, Goldie Hawn gibi isimlerin kadrosunda yer aldığı *Death Becomes Her* (Ölüm Kadına Yakışır), eşi tarafından en yakın arkadaşı için terkedilen bir kadının, yaşlanmaya karşı bir ilaç bulması üzerine ölümsüzleşmesi ve iki kadın arasında yaşanan amansız savaşı konu etmektedir. Dijital ve geleneksel efekt tekniklerinin bir arada kullanıldığı filmde, makyaj hileleri, optik illüzyonlar, kuklalar ve bilgisayar grafiklerinden faydalanılmıştır. Bu efektler ile filmdeki karakterlerin gençleşmesi, gövdesinde açılan öldürücü ve büyük deliğe rağmen hayatta kalması ya da insan başının gövdede tam tur dönmesi gibi gerçek hayatta gerçekleşmesi imkansız ve tehlikeli sahneler elde edilmiştir. Filmin görsel efekt sanat direktörü Doug Chiang (Akt. Watkins, 2017: 3-6), Madeline'in (Meryl Streep) 360 derece dönen boynunu ve Helen'in (Goldie Hawn) gövdesinde açılan deliğin filmin dokusuna uyacak biçimde ve oldukça gerçekçi bir şekilde hayata geçirilmesinde bilgisayar grafiklerinin önemli rol oynadığını ve filmde kullanılan yeni teknolojilerden sadece biri olan ve zamanının yeni yazılımlarından Photoshop ile döneminin tasarım anlayışını bir sonraki seviyeye çıktığını belirtmiştir. Örneğin, Madeline karakterinin yaşlı görünümünden gence değişmesi makyaj teknikleri ve bilgisayar grafikleri yardımıyla, merdivenden düştüğü sahne ise merdivenden atılan kukla ile gerçek oyuncunun mavi perdede çekilen görüntüsünün birleştirilmesi ile elde edilmiştir (Netzly, 2000: 59-60). Geleneksel teknikler ve bilgisayar teknolojisinin birlikteliği ile yaratılan görsel efektler film, 1993 Akademi törenlerinde *Best Effects, Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 66: Başın 360 derece dönmesinin yapım aşaması için bkz. https://www.youtube.com/watch?v=Y9KErCuGQ_0



Görsel 67: Meryl Streep'in karakteri için uygulanan maket çalışması için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=flqJgGOEahk>

Jurassic Park

Yönetmenliğini Steven Spielberg'ün yaptığı 1993 yapımı *Jurassic Park*, sivrisinek kanından DNAsına ulaşılan nesli tükenmiş dinazor ırkının tekrar hayata döndürülerek bir eğlence parkında sergilenmesi ve ardından işlerin kontrolden çıkarak dinazorların avı haline gelen bir grup gözlemcinin hayatta kalma mücadelesini konu almaktadır. Animatronik dinazorlar, dijital efektler, go motion, stop-motion, model ve animasyon gibi teknikler kullanılarak yaratılan efektlerin yanında film, bilgisayar grafiği kullanılarak, gerçekçi bir dış görünüm tasarlayan ve T-Rex'i hareketlerinden nefes alışverişine kadar hayli gerçekçi bir görünüme büründüren ilk film olmuştur (Netzly, 2000: 118-119). Tippett Studio ve ILM şirketinin tasarladığı, dinazor şekilli ve sensörlerle giydirilmiş bir zırhın stop-motion tekniğiyle elde edilen görüntüsünü CG modeline çevirmeye yarayan bir uygulama olan *digital/dinosaur input device*²², hareket kontrol programları ile yakalanan her bir hareketin bilgisayar ortamında işlenmesini sağlamıştır. Cihazın tasarımcılarından Brian Knepp cihazın işleyişini şöyle açıklar:

“Stop-motion animatörleri genellikle her animasyon karesi için poz verdikleri bir armatürle çalışır. DID, bu geleneksel armatürün biraz daha büyük bir versiyonunu kullanır, ancak her bir eklemin açısı sensörler ile izlenir. Bu sensörlerden elde edilen veriler, ekranda bir bilgisayar modeli canlandırmak için kullanılır” (1993).

Oyuncu kadrosunda Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum gibi isimlerin yer aldığı film, kullanılan mekanik ve dijital efektler ile, 1994 Akademi törenlerinde *Best Effects, Sound Effects Editing* ve *Best Effects, Visual Effects* dallarında Oscar kazanmıştır.

²² *Dinosaur Input Device*'in tasarımcılarının (Brian Knepp, Craig Hayes, Rick Sayre ve Tom Williams) cihazın çalışma prensibine ilişkin hazırladıkları bülten için bkz. <http://www.blep.com/files/2613/6986/1526/DID.pdf>

Forrest Gump

Robert Zemeckis'in yönetmenliğini yaptığı ve oyuncu kadrosunda Tom Hanks, Robin Wright, Gary Sinise'in yer aldığı 1994 yapımı *Forrest Gump*, iyi niyetli, saf ancak düşük I.Q. ya sahip basit bir adamın tesadüfen yaptıklarının hem kendisinin hem de çevresindekilerin hayatındaki önemli etkisini konu almaktadır. Filmin bilgisayarda oluşturulan efektlerini gerçekleştiren ILM şirketi, arşiv görüntülerini filmin öyküsüne sorunsuz bir şekilde dokumada yeni bir zemin hazırlayarak Forrest Gump'ın Başkanlar Nixon, Johnson ve Kennedy ile el sıkışmasını mümkün hale getirmiştir²³. Netzly'nin de (2000: 87) ifade ettiği gibi, bu işlem, oyuncunun mavi perde önünde çekilen görüntülerinin bilgisayara aktarılarak, tarihsel arşiv görüntüleriyle birleştirilmesi ile mümkün olmuştur. Aynı zamanda bazı tarihsel dokümanlardaki karakterlerin dudakları ve hareketleri ile ve aktarılan görüntünün renkleriyle oynanarak, grenler eklenerek aktarıldığı tarihsel dokümanlara uyması sağlanmıştır (Netzly, 2000: 87). Böylece filmin karakteri Forrest Gump'ın 50'lerden 70'lere uzanan dönemde Elvis Presley, Kennedy ve Nixon gibi tarihsel kişilerle tanışma sahnelerinde, gerçek oyuncunun görüntüsünün orijinal görüntülerle kaynaştırılmasıyla, Forrest'da adeta tarihsel bir görüntüye dönüşmüştür. Yine filmde kimi devasa kalabalıklar, ikonik düşen tüy, Teğmen Dan'ın ampute olması, Vietnam'daki savaş sahneleri gibi pek çok sahnenin bilgisayarla dijital olarak yaratıldığı film, tüm bu görsel efektleri ile, 1995 tarihli Akademi törenlerinde *Best Effects, Visual Effects* de dahil 6 dalda Oscar kazanmıştır.

Babe

Chris Noonan'ın yönetmenliğini yaptığı 1995 yapımı *Babe*, konuşan bir domuz olan Babe'in bir çiftlikte geçen maceralarını konu almaktadır. Çekimler için 500'ün üzerinde canlı hayvan kullanılan filmin animasyon sürecinde, ilk olarak filmde kullanılacak canlı hayvanların heykelleri, fotoğrafları ve diğer referans materyallerden *wireframe*²⁴ inşa edilmiş ardından bu wireframeler ile 3-D modeller yaratılarak bunlar diğer canlı çekimlerle birleştirilmiştir (Netzly, 2000: 20). Böylece canlı hayvanların dudaklarının ve gözlerinin hareket ettirilmesi sağlanmış ve bu karakterlerin gerçekçi bir görünüme kavuşmasını sağlamıştır. Bu işi üstlenen Rhythm & Hues şirketi, inandırıcı

²³ ILM şirketinin internet arşivinden alınmıştır <https://www.ilm.com/vfx/forrest-gump/>

²⁴ Wireframe: üç boyutlu nesnelerin elektronik ortamda temsil edilen görsel modelidir.

insan ifadeleri etkisini yaratabilmek için hayvanların canlı aksiyon görüntülerinin üzerine CG animasyonunu yerleştirmiştir. Bunun yanında filmde canlı hayvanların yapmasının mümkün olmadığı kimi durumların çekimleri için ise animatronik hayvanlardan da faydalanılmıştır. Filmin görsel efekt sanatçılarından Nela Scanlan, animatronik işlem sürecini şöyle aktarır:

“Animatronik kuklaların gerçek gibi görünmesini sağlamak için, onları doğanın yaptığı gibi inşa etmeye karar verdik. Kuklacılar tarafından çalıştırılabilmesi için motorları ve kabloları olan metal/mechanik bir iskelele başladık. Bu iskelete, vücut hareket ederken gerekli olan kasları ve üstüne de deri ekledik. Babe’in cildi, o zamanlar yepyeni bir malzeme olan yarı saydam esnek bir silikondu. Her bir saç teker teker deriye delindi ve tamamlanması haftalar sürdü. Bu derinlemesine yaklaşım, farklı karakterlerin her biri için aynıydı. Animatronikler genellikle başı, vücutu ve tüm yüz ifadelerini kontrol edebilen iki kuklacı tarafından idare edildi” (akt. Desowitz, 2020).

Dolayısıyla filmin görsel efekt süpervizörü Scott E. Anderson’ın (akt. Desowitz, 2020) da ifade ettiği gibi Babe, sadece teknolojiyi değiştirmekle kalmadı bir hikaye anlatmak için görsel efektler kullanma noktasında ileriye doğru büyük bir adım attı. Böylece konuşan çiftlik hayvanlarını hayata getirmek için kullanılan dijital görsel efektlerle film, 1996 yılında *Best Effects*, *Best Visual Effects* Akademi ödülü kazanmıştır.

Independence Day

Roland Emmerich’in yönetmenliğini yaptığı ve Will Smith, Bill Pullman, Jeff Goldblum gibi isimlerin kadrosunda yer aldığı 1996 yapımı *Independence Day* (*Kurtuluş Günü*), Dünya’yı yok etmek için işgale gelen uzaylılarla insanlığın savaşını konu almaktadır. Dünyanın işgal altında olduğu sahnelerde kullanılan uzay gemisi, savaş uçağı, şehirler ile Beyaz Saray ve Özgürlük Anıtı gibi şehrin simgesel yapıları için yüzün üzerinde minyatür tasarlanmıştır (Netzly, 2000: 103). Filmin görsel efekt uzmanlarından Volker Engel, dijital devrimin eşiğinde üretilen filmin yüzde 95’inin hareket kontrol kameralarıyla, minyatürler ve yaklaşık 4.000 farklı ölçekli model kullanılarak çekilerek post prodüksiyonda dijital olarak birleştirildiğini ifade eder (akt. Giardina, 2016). Filmin görsel efekt süpervizörü olan Daniel Kramer’in (akt. Failes, 2016b) ifade ettiği gibi, geniş savaş sahneleri için gerekli olan çok sayıdaki kalabalığı işlemek için *Sparky* adlı bir sistem kullanıldı. Bu sistem, savaş uçakları ve uzay gemilerinin liderlerini takip etmesini sağlayan davranışlar sergilemelerine yarayan, özel

yapım bir kalabalık simülatörü programıydı. Böylece işgal ve karşı saldırı sahnelerindeki kalabalık uzay gemisi filoları ve uçaklar az sayıda maket çekiminin birleştirilip kalabalık simülasyonu ile işlenmesi ile elde edildi. Filme 1997 Akademi törenlerinde *Best Effects, Visual Effects* Oscar'ı kazandıran, -uzaylıların dünyayı işgal sahnesindeki kalabalıklarda olduğu gibi- mat resim uygulamasından minyatür efektlere kadar kullanılan görsel efektler ve dijital düzenlemeler olmuştur.

Titanic

James Cameron'ın yönetmenliğini yaptığı 1997 tarihli *Titanic*, 1912 yılında yaşanan Titanik gemis faciasının beyazperdeye uyarlamasıdır. Atlantik yolculuğu sırasında buzdağına çarparak batan bir gemide yaşananları ve farklı sınıflardan gelen iki gencin aşkını konu edinen filmin başrollerinde Leonardo DiCaprio, Kate Winslet, Billy Zane yer almaktadır. Roger Ebert'e (1997) göre ise film üç hikaye etrafında şekillenmektedir: zamanının en büyük gemisinin battığı tarihi hikaye; genç bir kadın yolcunun ve hayatındaki erkeklerin kurgusal öyküsü; ve batan Titanik'in deniz altındaki mezarında geçen bir hikaye. Filmin hikaye örgüsünün ve özellikle de filmin büyük bölümünü oluşturan geminin kaza yaptığı sahneler görsel efektlerle, günümüzde geçen batık sahneleri ise bir dalış ekibi tarafından yapılan deniz altı çekimleriyle kayda alınmıştır (Netzly, 2000: 214). Filmin yönetmeni Cameron'ın (akt. Ebert, 1997) ifade ettiği gibi, Titanik için bir model yaratılmış ve sahnelerdeki insanların hepsi bilgisayar grafikleriyle oluşturulmuştur. Ekibinden Titanik'i yeniden inşa etmelerini ve tekrar batırmalarını beklemediğini ifade eden Cameron, filmde görülen geminin kaza ve batma anı ile güverteden denize atlayan insan kalabalığı da dahil pek çok şeyin görsel efektlerle yaratıldığı vurgulamaktadır. Bunun dışında başrol oyuncuların görüldüğü geminin batış anındaki güverte sahneleri için gerçek boyutlarda bir güverte modeli, geminin iç mekanı için hareketli platform setler ve denizde geçen sahneler için de oluşturulan dev bir havuzdan faydalanılmıştır. Setler, minyatürler ve dijital efektlerin kullanıldığı film, 1998 Akademi törenlerinde *Best Effects, Visual Effects*'de dahil 11 dalda Oscar kazanmıştır.

What Dreams May Come

1998 yapımı, yönetmenliğini Vincent Ward'ın üstlendiği ve başrollerini Robin Williams, Cuba Gooding Jr., Annabella Sciorra'nın paylaştığı *What Dreams May Come*

(*Aşkın Gücü*), eşinin ölümünün ardından dayanamayarak intihar eden ve eşini aramak için cennetten ayrılarak cehennemin derinliklerine yolculuk yapan bir adamın hikayesini konu almaktadır. Filmde cennet tasvirlerinin yer aldığı arka planının yağlı boya gibi görünmesini için boya animasyon yazılımı kullanılmıştır. Kodak'ın tasarladığı ve optik akış yeniden zamanlayıcısı (optical flow re-timer) olan *Cinespeed* yazılımı ile yaratılan cennet ve cehennem tasvirleri ile optik akışa dayalı resimsel bir dünya elde edilmiştir (Failes, 2018a). Tasvirlere akışkanlık hissi ve parlaklık veren bu etki için bilgisayar yazılımına pek çok farklı, gerçek yağlı boya sanatçısının fırça stilleri eklenmiş ve ardından yeşil perde önünde stüdyoda yapılan çekimler ile yazılımda tasarlanan arka planlar post prodüksiyon aşamasında dijital olarak birleştirilmiştir. Tüm bunların dışında büyük bir hangar içinde inşa edilen sette, etrafında birkaç farklı hikayenin geçtiği devasa bir havuz ve gerçek boyutlu bir de ev seti de kurulmuştur (Netzly, 2000: 236-237). Film, cennet ve cehennem tasvirleri için kullanılan bilgisayar efektleriyle 1999 tarihli Akademi törenlerinde *Best Effects, Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 68: Filmin görsel efekt sanatçısı Nicholas Brooks'un optik akış yeniden zamanlayıcısının işleyişine ilişkin verdiği röportajın detayları için bkz. <https://www.vfxvoice.com/painting-the-afterlife-in-what-dreams-may-come/>

The Matrix

Lana Wachowski ve Lilly Wachowski (Wachowski Kardeşler)'nin yönetmenliğini yaptığı, başrollerini Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss'un paylaştığı 1999 yapımı *The Matrix*, tüm gerçekliğin Matrix isimli bir bilgisayar programı olduğunu keşfeden Neo ve bir grup isyancının tüm insanlığı ele geçirmeye çalışan sistem ile mücadelesini konu almaktadır. Filmde kullanılan dijital efektler ve bilgisayar grafikleri, arka planların kolayca değiştirilmesini, karakterlerin ve patlamaların entegre edilmesini, filmin içinde geçtiği mekanın değiştirilmesini ve nesnelerin filme uyması için manipülasyonunu mümkün kılmıştır. Mannix görsel efekt

şirketi tarafından bilgisayar grafiği ve animasyon kullanılarak tasarlanan insan üretim çiftliklerin kalabalık görünümü ile post apokaliptik bir evren mümkün kılınmıştır. Ağır çekim (super slow motion/Flow-Mo) yöntemiyle kurşunların havada asılı kalması, mermi zamanı (Bullet-Time) yöntemi ve aksiyonu 360 derece verebilen kamera çekimleri ile de oyuncunun kurşunlardan hızlı hareket ettiği ve zamanın yavaşladığı izlenimi elde edilmiştir (Netzly, 2000: 142-143). Zamanın yavaşlaması ve ardından kameranın dairesel bir hareketle döndürülmesi teknikleri ile, Neo'nun çok hızlı hareket ederek mermilerden kaçtığı ya da Trinity'nin dövüş sekansında havada asılı kaldığı sahneler elde edilmiştir. Bullet-Time ve Slow Motion gibi döneminin en iyi ve yeni efektlerini kullanan film, 2000 tarihli Akademi törenlerinde *Best Effects, Sound Effects Editing* ve *Best Effects, Visual Effects* ödülleri kazanmıştır.



Görsel 69: Filmde uygulanan Bullet time ve Slow Motion efekti için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=I1ZbUs1xwes>



Görsel 70: İnsan üretim çiftliklerinin yapım aşaması için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=5IN5AQivfyQ>

2000'ler

Gladiator

2000 tarihli, yönetmenliğini Ridley Scott'ın üstendiği ve başrollerini Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Connie Nielsen'in paylaştığı *Gladiator* (*Gladyatör*), eski bir Roma generalinin, ailesini öldüren ve onu köleliğe gönderen yozlaşmış imparatorluğa karşı sürdürdüğü intikam arayışını konu etmektedir. Filmde savaş sahnesi, kolezyum ve şehri dolduran insan kalabalıkları için figürasyonun yanında dijital kalabalıklardan, mekanların minyatür ve gerçek boyutlu dekorlarına kadar pek çok efekt uygulanmıştır. Filmde minyatür olarak inşa edilen Kolezyum, ışık ve gölgelerle aydınlatılmış ardında da dijitalde işlenerek oluşturulmuştur. Bunun yanında gerçek boyutlarda tasarlanan arena seti birden fazla Kolezyum incelenmiş, dönemin silah ve kostümleri ise profesyonel danışmanlık hizmeti alınarak oluşturulmuştur. Özellikle Maximus (Russell Crowe) ve gladyatörlerin ilk kez arenaya girip Kolezyumu dolduran kalabalığı

gördükleri sahnedeki kalabalık, dijital olarak yaratılmış ve kalabalığa bakan gladyatörlerin çekimi, 360 derecelik bir Steadicam çekimiyle elde edilmiştir (Griffin, 2012). Böylece tüm arena 360 derece ve kesintisiz olarak izleyiciye aktarılmıştır. Yine Roma'nın görüldüğü sahneler, yeşil perde önünde yapılan çekimlerin arka planına dijital olarak aktarılmıştır. Makyaj, kostüm, devasa kalabalıklar, gerçekçi antik Roma ve arena görselleri oluşturan bilgisayar efektleri ile film, 2001 tarihli Akademi törenlerinde *Best Effects*, *Visual Effects* de dahil deş dalga Oscar kazanmıştır.



Görsel 71: Filmin efektlerinin yapım süreci için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=c0q06Gws8D8&list=PLDUp6TrM1bMoZqn6wdyNmJ1Uv1eqvLy2T&index=90>

Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring

2001 yapımı, yönetmenliğini Peter Jackson'ın üstendiği ve başrollerini Elijah Wood, Ian McKellen, Orlando Bloom gibi isimlerin paylaştığı *Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring* (*Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*), bir Hobbit ve arkadaşlarının karanlığa güç veren bir yüzüğü yok etmek ve Orta Dünya'yı Karanlık Lord Sauron'dan kurtarmak için çıktıkları yolculuğu konu almaktadır. Filmde bilgisayar tabanlı karakterler, animasyon yazılımları ile kalabalıklar oluşturulmuş ve hareket yakalama teknikleri, minyatürler, maketler, piroteknikler ve pratik efektlerden yararlanılmıştır (Robertson, 2001). Özellikle gerçek bir oyuncunun canlandığı ve hareket yakalama teknolojisi yardımıyla kayda alınan hareketlerin dijital ortamda işlenmesi ile hayata getirilen ilk fotogerçekçi yaratık Gollum, dijital teknolojilerin etkili karakterini oluşturmuştur.

Serinin bu ilk filmi ve üçlemenin devamında da yüz binlerce ordunun (orklar, elfler, insanlar vd.) yer aldığı savaşlarda ve devasa kalabalıkların oluşturulmasında Massive (Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment) adlı bir yazılım geliştirildi. Yapay zeka yeteneğine sahip olan bu yazılım, kalabalıkları oluşturan karakterlerin tek tek canlandırması veya elle programlaması yerine, tümü bireysel

olarak hareket eden binlerce karakter oluşturmaya imkan vermektedir. Bilgisayar teknolojileri yardımıyla yaratılan karakterler –gollum, elfler, orklar, hobitler-, mekanlar –Mordor, Shire- ve daha pek çoğu ile film, 2002 Akademi törenlerinde *Best Effects*, *Visual Effects* de dahil dört dalda Oscar kazanmıştır.



Görsel 72: CGI karakterlerin ve kalabalıkların oluşturulma süreci için bkz.
<https://www.youtube.com/watch?v=69tRn8nU0tE>

Lord of The Rings: Two Towers

2002 yapımı, yönetmenliğini Peter Jackson'ın yaptığı ve oyuncu kadrosunda Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen gibi isimlerin yer aldığı *Lord of the Ring* serisinin ikinci filmi *Lord of The Rings: Two Towers (Yüzüklerin Efendisi: İki Kule)*'de Frodo ve yoldaşı Sam ile Gollum'un yüzüğü yok etme yolculuğun devamını konu etmektedir. Filmde, ilk filmde neredeyse yüzde 50 daha fazla yani yaklaşık 920 dijital efekt kullanılmıştır. Bunun yanında filme birçok dijital üç boyutlu karakter, ayrıntılı ortamlar, bilgisayar teknolojisi ile yaratılan muazzam ordular, fantastik yaratıklar eklenmiştir (Doyle, 2003). İlk filmde olduğu gibi tasarlanan set ve modeller ile dijital efektleri birleştiren film, 2003 Akademi törenlerinde *Best Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.

Lord of The Rings: Return of the King

Yönetmenliğini Peter Jackson üstlendiği ve başrollerini Elijah Wood, Viggo Mortensen, Ian McKellen paylaştığı, üçlemenin son filmi olan 2003 yapımı *Lord of The Rings: Return of the King (Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü)*, Sauron'un ordusuna karşı yürütülen son savaşı konu almaktadır. Serinin ilk iki filmde de kullanılan benzer tekniklerin -dijital tasarımlar, hareket yakalama, mavi perde, minyatür vb.- daha da geliştirilerek kullanıldığı film, serinin diğer filmlerinde olduğu gibi yaratılan destansı savaşlar, maceralar ve hikayeleri ile 2004 tarihli Akademi törenlerinde *Best Visual Effects*'de dahil 11 dalda Oscar kazanmıştır.

Spider Man 2

2004 tarihli, yönetmenliğini Sam Raimi'nin yaptığı ve başrollerini Tobey Maguire, Kirsten Dunst, Alfred Molina'nın paylaştığı *Spider Man 2* (*Örümcek Adam 2*), örümcek güçlerine sahip Peter Parker isimli gencin, biryandan kişisel yaşamında sıkıntıları çözmeye çalışırken bir yandan da dünyayı tehdit eden Doktor Otto Octavius ile savaşını konu almaktadır. Görsel efekt uzmanı John Dykstra'nın film üzerine yaptığı bir röportajda belirttiği üzere, filmin yönetmeni, "filmi izleyen insanların, durumun gerçekliğini hissetmelerini" (akt. Wolff, 2004) istemesi üzerine Dykstra, filmin kahramanı için gerçekçi bir uçuş hissi yaratmak ve kahramanın gerçekleştirdiği bir takım örümcek özelliklerini hayli gerçekçi kılmak için dijital teknolojinin tüm imkanlarını kullanmıştır. Yine New York'u temsil eden görüntülerin hepsini dijital olarak yapmak zorunda kalmamak için, şehrin gerçek fotoğrafları Spider-Cam adı verilen bir kamera ile kaydedilmiştir. Uzun bir süre çekim yapan kamera ile New York'taki gerçek yaşam kaydedilerek dijital ortama aktarılmış ve dijital ortamda yeniden tasarlanan fotoğrafların filme aktarılmasıyla da filmin gerçeklik hissi artırılmıştır (akt. Wolff, 2004). Tüm bunların yanında dijital karakterlerin yapısıyla oynamada -kaslı ve çevik bir görünüm- ve yeni karakterler yaratmada -Doktor Otto Octavius'un ahtapot kolları gibi- bilgisayar teknolojisinin katkısının büyük rol oynadığı film, Dykstra'nın tasarladığı fantezi dünya ile 2005 Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 73: Referans görüntüler kullanılarak yaratılan animasyon süreci, https://www.youtube.com/watch?v=8_1ZFZieIZU

King Kong

2005 yapımı, başrollerini Naomi Watts, Jack Black, Adrien Brody'nin paylaştığı ve yönetmenliğini Peter Jackson'ın üstlendiği *King Kong*, aşırı hırslı bir film yapımcısının tüm film ekibini ve bir grup gemi mürettebatını çekim yapmak üzere

gizemli Kafatası Adası'na gitmeye zorlamasının ardından adada yaşayan dev goril Kong ile karşılaşmalarını konu almaktadır. Filmin pek çok sahnesi yeşil ekranda çekilerek, orman ve orman canlıları ile New York şehri gibi unsurlar dijital olarak tasarlanarak filme eklenmiştir. Film için gerçek boyutlarda bir Kong animatronik sistemi inşa edilmiş ve Kong'un kaçırdığı kadını avucunda taşıdığı sahne için ise mekanik bir el tasarlanmıştır. Bunun yanında Kong'un yüzü, mimikleri ve beden hareketleri bir aktör tarafından canlandırılarak dijitalde eşlenmiştir. Dolayısıyla Kong'u kostüm giymiş bir aktörün canlandırması ile hem gerçekçi mimikler elde edilmiş hem de diğer oyuncuların bir boşluğa bakmaları engellenmiştir. Yine Kong'un gerçekçi kürkü *wmFur* olarak adlandırılan bir işleme programı ile elde edildi. Sonuç olarak, yakalanan tüm veriler ile birleştirilen CG, daha gerçekçi bir Kong ve eylem tasarlamaya imkan vermiştir (Failes, 2017). Fiziksel olarak inandırıcı bir King Kong oluşturmak için kullanılan hareket yakalama, dijital görsel efektler ve mekanik efektler ile film 2006 tarihli Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 74: Kong'un kürk tasarımı işleminin detayları için bkz. <https://beforesandafters.com/2020/09/01/retro-renderman-king-kongs-giant-fur-challenges/>

Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

Yönetmenliğini Gore Verbinski'nin yaptığı ve oyuncu kadrosunda Johnny Depp, Orlando Bloom, Keira Knightley'in yer aldığı 2006 yapımı *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı), kaptan Jack Sparrow ve arkadaşlarının denizlerin korkutucu hakimi Davy Jones'un kalbinin olduğu bir sandığı ararken yaşadıkları maceraları konu almaktadır. Filmde gerçekçi animasyonlar elde edebilmek için, hareket yakalama tekniği ve üç boyutlu animasyon modellemeye dayanılmıştır. Gerçek oyuncuların hareket yakalama sensörleri ile kayda alınmasının ardından dijital olarak işlendiği filmde özellikle yüzü bir ahtapot olan ve yüzünde sürekli hareket eden dokunaçlar bulunan Daviy Jones karakteri, animasyon modelleme ile gerçekleştirilmiştir. Kaptan ve mürettebatı canlandıran her oyuncunun taranması ve

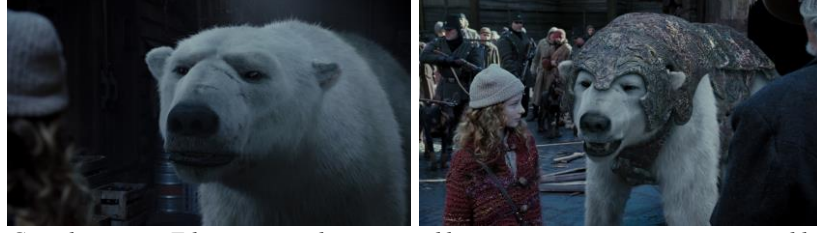
ardından dijital olarak yeniden üretilmesi ile deniz altı canlılarını andıran görünüşleri elde edilmiştir. ILM şirketinin süpervizörlüğünde geliştiren hareket yakalama ve animasyon işleme sistemi ile şekillenen film, 2007 Akademi trenlerinde *Best Achievement in Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 75: Davy Jones ve Muretebatının yaratım süreci için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=51Ffh2nbHnE>

The Golden Compass

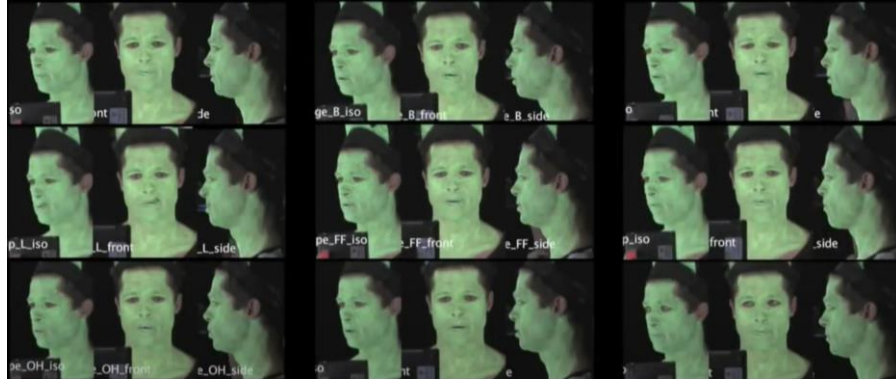
2007 yapımı, başrollerini Nicole Kidman, Daniel Craig ve Dakota Blue Richards'ın paylaştığı, yönetmenliğini Chris Weitz'in üstelndiği *The Golden Compass* (*Altın Pusula*), doğa üstü yaratıkların yaşadığı paralel bir evrendeki arkadaşlarını korkunç bir felaketten kurtarmak için maceraya konulan küçük bir kızın hikayesini konu almaktadır. Miller'ın da (2007) aktardığı gibi, filmin görsel efekt ekibi, tasarlayacakları şeyler için gerçek bir anatomi ve fiziksel yapıya dayanan referans materyaller kullanmıştır. Bunlar arasında devasa bir kütüphane, Kuzey Kutbu ve filmin merkezi karakteri olan ayı için ise gerçek bir kutup ayısının video ve fotoğraflardan elde edilen referans materyaller yer almaktadır. Bu referans materyallerden hareketle, dijital modellerle oluşturulan film için “ortalama 1,100 ila 1,200 CG çekim” (Miller, 2007) yapılmıştır. Filmin görsel efekt süpervizörü Michael Fink, bilgisayar tarafından oluşturulan bu çekimlerin hemen hemen hepsinde bir animasyon karakterin yer aldığını ve yaşadıkları en büyük zorluğun insanlarla dijital yaratıklar arasındaki bu sık etkileşimi -tıpkı kutup ayısına binen ya da ruh hayvanlarıyla temas eden karakterlerde olduğu gibi- doğal bir yapıda aktarmak olduğunu belirtir (akt. Miller 2007). Konuşan ayılar, büyümlü mekanlar ve görkemli savaş sahnelerini oluşturmak için kullanılan animasyon ve CG teknolojileri ile film, 2008 Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 76: Filmin gerçekçi yaratıklarının yapım süreci için bkz. <https://www.framestore.com/thegoldencompass?language=en>

The Curious Case of Benjamin Button

Başrollerini Brad Pitt, Cate Blanchett, Tilda Swinton'ın paylaştığı ve yönetmenliğini David Fincher'ın üstlendiği 2008 yapımı *The Curious Case of Benjamin Button* (*Benjamin Button'ın Tuhaf Hikayesi*), fiziksel olarak yaşlı ancak zihnen genç doğan bir adamın zihinsel olarak yaşlandıkça bedenen gençleştiği tuhaf bir yaşamın öyküsünü konu etmektedir. Filmin efektleri için, protezler ve işaretleyici tabanlı yakalama (*marker-based capture*) teknolojisi kullanılmıştır. Gerçek oyuncunun (Brad Pitt), tüm bedeninin izole bir ortamda taranması işlemi olan işaretleyici tabanlı yakalama, oyuncunun tüm bedeninin haritalanmasına böylece de üç boyutlu dijital bir modelin elde edilmesini sağlamıştır. Filmin görsel efekt yöneticisi Ed Ulbrich (akt. Anderson, 2009), bu yöntemde eksik kalan tek şey göz ve çevresinin hareketlerinin iyi bir şekilde yakalanamaması olduğundan filmin görsel efekt uzmanlarının *FACS* adını verdikleri bir yaklaşım geliştirdiğini ifade eder. Bu yaklaşım, oyuncunun verdiği farklı pozlar ile göz ve göz çevresi hareketlerinin izole bir alanda taranmasına imkan vererek dayı iyi bir sonuç elde edilmesini sağlamıştır (Anderson, 2009). İnsan yüzünü, mimiklerini ve bedenini tarayarak haritalandıran film, yarattığı hayli gerçekçi karakter tasarımı ile 2009 Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects*'de dahil 3 dalda Oscar kazanmıştır.



Görsel 77: Yüzün dijital olarak taranma süreci için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=qYss9eR7ewc>

Avatar

2009 yapımı, yönetmenliğini James Cameron'ın yaptığı ve oyuncu kadrosunda Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver'ın yer aldığı *Avatar*, Pandora adındaki uzak bir gezegendeki deneylere gönüllü olan Jake Sully isimli gencin, şirketin gezegenin kaynaklarını ele geçirerek orada yaşana yerli halkı yok etme planlarına engel olma mücadelesini konu almaktadır. Bütçesi milyon dolarları bulan filmin yaklaşık %60'ı bilgisayar tabanlı olarak tasarlanmıştır. Hareket yakalama tekniği ile gerçek aktörlerin hareketleri sensörler aracılığıyla yakalanarak, dijital eşleme aracılığıyla Na'vi halkının mavi yaratıklarına dönüştürülmüştür. Sensörler ile oyuncuların yüz ifadelerin dijital olarak kaydedildiği kamera sistemine 'Kutsal Kadeh' adı verilmiş ve bu süreç için '140 dijital kamera' kullanılmıştır (Beck, 2010: 73). Filmin özel efektlerden sorumlu şirket The Foundry'nin CEO'su Bill Collis, canlı aksiyon sahnelerinin iki kamerayla çekilerek, hizalanmış iki görüntünün üst üste eklenmesi ile filmin 3boyutlu çekildiğini belirtir (BBC, 2009). Daha önce de 3boyutlu animasyonlar yapılmış olmasına rağmen, neredeyse tamamı 3boyutlu animasyondan oluşan ilk film (Beck, 2010: 73) olma özelliği taşıyan *Avatar*, Massive yazılımı ile yaratılan savaş sahnelerindeki başarılı kalabalık simülasyonları, hareket yakalama ve üç boyutlu modelleme gibi daha pek çok dijital efekti ile 2010 tarihli Akademi trenlerinde *Best Achievement in Visual Effects*'de dahil 3 dalda Oscar kazanmıştır.



Görsel 78: Mat resim aşaması. Kalabalık simülasyonları. İzlemek için bkz. <https://vimeo.com/60986358>



Görsel 79: Animasyon eşleme süreci. <https://youtu.be/YOfI3xQQoKo>

2010'lar

Inception

Başrollerini Leonardo DiCaprio, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page gibi isimlerin paylaştığı ve yönetmenliğini Christopher Nolan'ın yaptığı 2010 yapımı *Inception* (*Başlangıç*), rüyalara girip fikir hırsızlığı yaparak büyük şirketlerin sırlarını çalan ve müşterinin istediği bir fikri zihne eken bir ekibin görevini konu almaktadır. Filmde, kamera hileleri, fiziksel setler ve sahne dekorlarıyla gerçekleştirilen pratik ve dijital görsel efektlerden faydalanılmıştır. Zira Prince'in ifade ettiği gibi filmin yönetmeni Nolan, “dokunsal bir gerçekçiliğe ulaşmak istediğinden, fiziksel eylemleri ve efektleri dijital olanlarla harmanlayarak bu hedefe ulaşabileceğini hissetti. Böylece gerçek ekipmanların ve fiziksel dublörlerin uzantısı olarak dijital araçları kullandı” (Prince, 2012: 26-27). Böylece Paris sokaklarında geçen ve şehrin bir küp biçimine dönüştüğü sahnede kullanılan dijital efektlerden, rüyadan uyanma sekansı için bir köprüden suya düşen minibüsün yavaşlatılmış (slow motion) çekimine kadar kullanılan tekniklerin tamamı fiziksel gerçekliği merkeze alarak çeşitlendirilmiştir. Filmin görsel efekt süpervizörü Wired, “filmin muhteşem görüntülerinden bazılarının –Paris sahnesinde sokakların katlanması, karakterlerin mimari yapılar yaratması gibi- canlı aksiyon çekimleri ve dijital animasyonun birleşiminden oluşan görsel efektler ile yaratıldığını” (akt. Russell, 2010) belirtmiştir. Bununla beraber rüya sahnesinde dağların üstüne kurulmuş olan tesis görüntüsü için kısmi bir dağ ve tesisin minyatürü de inşa edilmiştir (Failes, 2010). Bu minyatür, hidrolik bir sistem ve raylar üzerine yerleştirilerek gerçekleştirilen piroteknik patlamalar ile yıkılması ve sonrasında hareket ettirilen sistem ile tesisin kayıyor gibi görünmesi sağlanmıştır. Kısacası dijital görsel efektlerin yanında mekanik ve pratik özel efektlerin de kullanıldığı film, eğilip bükülen ya da birden ortaya

çıkan yapılar ve fizik kurallarının olmadığı bir dünyanın yaratılmasına imkan veren görsel efekt teknikleri ile, 2011 Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects*'de dahil 4 dalda Oscar kazanmıştır.

Hugo

2011 yapımı Martin Scorsese'nin yönetmenliğini yaptığı ve oyuncu kadrosunda Asa Butterfield, Chloë Grace Moretz, Christopher Lee gibi isimlerin yer aldığı *Hugo*, babasının ölümünden sonra Paris'teki bir tren istasyonunun saat kulesinde yaşamaya başlayan Hugo adındaki yetimin fark edilmeden yaşamını sürdürmeye çalışması ve bir yandan da babasından yadigar kalan bir otomaton'u tamir etmeye çalışırken başından geçen maceraları konu almaktadır. Filmde yer alan pek çok sahnenin sinema tarihinin önemli yapımlarına bir gönderme taşıması, filmin sinema tarihine bir saygı duruşu olarak da yorumlanmasına imkan vermektedir. Örneğin, Hugo'nun saatte asılı kaldığı sahnenin Harold Lloyd'un oynadığı (1923) *Safety Last*'a benzerliği, Hugo ve Melies'nin birlikte izledikleri filmin 1902 yapımı *Aya Seyahat* oluşu ya da Hugo'nun yaşadığı gardan geçen trenin Lumiere kardeşlerin filmi (1898) *Bir Trenin Gara Gelişi*'ni imlemesi gibi. Bu göndermelerin dışında film için minyatürler, tren istasyonu seti de dahil 5 ayrı set ve otomaton için ise müknaatıslarla hareket ettirilen mekanik bir model tasarlanmış, hareket eden oyuncak fare ve filmdeki insan kalabalıkları ise dijital olarak üretilmiştir (Seymour, 2011). Bunun yanında bazı sahneler için kurulan platformlar – Hugo'nun merdivenlerden kayarak indiği sahne- ile kovalamaca ve takip sahnelerinde – Hugo'nun garda kovalandığı ya da duvarların içerisinde koştuğu sahnelerdeki gibi- kullanılan steady cam ile aksiyonun akıcılığı arttırılmıştır. Yeşil perde önünde gerçekleşen canlı çekimler ile dijital efektleri harmanlayarak yaratılan film, 2012 tarihinde düzenlenen Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects*'de dahil 5 dalda Oscar kazanmıştır.



Görsel 80: Otomaton yaratım süreci için bkz. <https://dickgeorge.co.uk/projects/hugo-automaton/>

Life of Pi

Yönetmenliğini Ang Lee'nin yaptığı ve başrollerini Suraj Sharma, Irrfan Khan, Adil Hussain'in paylaştığı 2012 yapımı *Life of Pi (Pi'nin Yaşamı)*, bir gemi kazasından kurtulmayı başaran genç bir adamın kazadan kurtulan birkaç hayvan ve bir Bengal kaplanı ile küçük bir sandalda geçen hayatta kalma mücadelesini ve keşif yolculuğunu konu etmektedir. Murphy'nin ifade ettiği gibi, film için, “250 metre uzunluğunda, 100 metre genişliğinde, 9 metre derinliğinde ve 1,7 milyon galon su kapasitesine sahip” (2013), sinema tarihinin en büyük dalga havuzu inşa edilmiştir. Bunun yanında filmin tamamı 3boyutlu olarak çekilmiştir. Filmin sandal sahnesi için, hidrolik bir sistem üzerine yerleştirilen gerçek bir sandal kullanılmış, sandalı hareketlendiren bu sistemin dışında da filmin denizde geçtiği izlenimi vermek ve aktörün tepkilerini daha gerçekçi hale getirmek için güçlü rüzgar üfleyiciler ile havuzun dalgalanması sağlanmıştır. Sandal ve oyuncu dışında kalan her şey -Bengal kaplanı ve sandaldaki diğer hayvanlar ile mekanlar- filme dijital olarak eklenmiştir.

Failes'in (2012) de belirttiği gibi, görsel efekt tasarımlarını Rhythm & Hues ve MPC'nin (Moving Picture Company) üstlendiği filmde geminin batışının dramatik sekansları ve denizde geçen fırtına sahneleri için bir dizi su simülasyonu yaratmıştır. Dahası kaplan Richard Parker'ın animasyonu için *Voodoo* yazılımı kullanan ekip, kaplan hareketi ve bakış açısı için iki yıl boyunca kaplanlarla vakit geçirmiş ve video görüntülerinden referans almıştır. Böylece gerçekçi hareket tasarımları ve kürk simülasyonu ile kaplan Parker'a hayat vermişlerdir. Sonuç olarak CG olarak yaratılan okyanus yüzeyi, fırtına atmosferi, yüzen bir ada, animasyon canlılar ve bunların canlı aksiyon çekimler ile eşlemesi sonucu ortaya çıkan gerçekçiliğiyle film, 2013 Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects*'de dahil 4 dalda Oscar ödülü kazanmıştır.



Görsel 81: Animasyon kaplan ve diğer görsel efekt tasarımları için bkz. *Life of Pi: a tiger's tale – fxguide*

Gravity

Yönetmenliğini Alfonso Cuarón'un üstlendiği ve Sandra Bullock, George Clooney, Ed Harris'in başrollerini paylaştığı 2013 yapımı *Gravity* (*Yerçekimi*), iki astronotun onları uzayda hapseden bir kazadan sonra hayatta kalmak ve Dünyaya dönmek için uğraşlarını konu etmektedir. Sadece oyuncuların gerçek olduğu ve onların yer aldığı kimi sahnelerde gerçeklik hissini yoğunlaştırmak için mekanik efektlerden yardım alındığı filmin neredeyse tamamı dijital olarak yaratılmıştır. Filmde aktörlerin yüzleri hariç görünen her unsur -Uzay, Dünya, yıldızlar, uzay mekikleri, Hubble Teleskobu, Uluslararası Uzay İstasyonu (ISS)- görsel efekt sanatçıları tarafından dijital olarak tasarlanmıştır. “Diğer bir deyişle, çoğu çekimde kamera üzerindeki tek fiziksel unsur yüzlerdir. Yıldızların aydınlattığı gökyüzü, Dünya gezegeni, uzay aracı, enkaz ve hatta uzay kıyafetleri Framestore tarafından dijital olarak oluşturulmuştur” (Creative Bloq, 2014). Filmdeki yer çekimsiz ortam izlenimi için ise oyuncular ‘12 karbon alaşımlı telle bağlanarak Broadway’den getirilen kukla sanatçıları’ tarafından hareket ettirilmiştir (Rich ve Eisenberg, 2018). Böylece oyuncuların kukla gibi manipüle edilmesine izin veren teller ile gerçekçi bir yerçekimsiz ortam hissi yaratıldı. Bunun dışında ay atmosferinde olan ışığı yaratmak için de özel bir ışık tekniği icat edilmiştir. *The Lightbox* isimli bu ışık tekniği ile oyuncuların yüzlerine ve gövdelerine vuran ışık ile mimiklerin ve etkilerin kontrolünü ve yoğunlaştırılması sağlanmıştır (Rich ve Eisenberg, 2018). Görsel efektlerini İngiliz görsel efekt şirketi *Framestore* ve 3D yapım şirketi *Prime Focus World*’ün (Curtis, 2014) üstlendiği film, kullanılan dijital manipülasyonlar, CGI ve 3D tasarımlar ile, 2014 Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects*’de dahil 7 dalda Oscar kazanmıştır.



Görsel 82: Animasyon tasarımlarını izlemek için bkz. <https://www.creativebloq.com/3d/gravity-visual-effects-21410787>

Interstellar

Matthew McConaughey, Anne Hathaway, Jessica Chastain gibi isimlerin rol aldığı ve Christopher Nolan'ın yönetmenliğini yaptığı 2014 yapımı *Interstellar* (Yıldızlararası), insanlığın hayatta kalmasını sağlamak ve Dünyayı kurtarmak için gerçekleştirilecek bir uzay programı araştırmasına gönüllü olan bir pilot ve keşif ekibinin eve dönme mücadelesi ve uzayda karşılaştıkları zorlukları konu almaktadır. Bilgisayar grafikleri, pratik ve mekanik efektler ile 3boyutlu animasyon yazılımlarının bir arada kullanıldığı film, özel ve görsel efektlerin birlikteliğine başarılı bir örnek teşkil etmektedir. Örneğin tüm şehri kaplayan toz fırtınaları ve filmdeki robotlar Tars ve Case dijital tasarımken, yerçekimsiz ortam hissi için mekanik efektlerden yardım alınmıştır. Gerçeklik hissini yoğunlaştırmak için aktörler, setin içinde bir tel teçhizat üzerinde askıya alınması, sıfır yerçekimi duygusunun yaratılmasını kolaylaştırmıştır (Collins 2015). Marshall'ın (2015) da ifade ettiği gibi, yeşil ekran efektlerinin kullanımını en aza indirmek için, filmin yönetmeni Nolan, bilgisayarda yaratılan görüntüleri, filmdeki karakteri taşıyan uzay aracının pencerelerinin hemen dışına bir projeksiyonla yansıtmıştır. Böylece çekimler sırasında oyuncuların, uzay aracının penceresinden görünen, gerçek bir görüntüye izleyebilmeleri sağlanmıştır.

Filmde, tüm şehri kaplayan devasa toz bulutu, küre şeklinde tasarlanmış solucan deliği, kara delik içerisindeki gezegenler, yüzeyinin tamamı sudan oluşan bir gezegen gibi pek çok farklı mekan ve unsur, görsel efektlerle yaratılmıştır. Yine teorik olarak hayli gerçekçi bir tasarıma sahip kara delik ve kara delik içerisinde yaratılan farklı zaman ve boyutların görselleştirilmeli için de görsel efektlerden yararlanılmıştır. Yönetmen ve görsel efekt sanatçıları, özellikle yaratılan karadelik simülasyonu, uzay ve boyutlar arası yolculuk için Kuantum fiziği ve Karadelik teorilerinden beslenerek, pek çok fizik teorisyeninden de danışmanlık almıştır. Bunun sonucunda, yarattıkları uzay atmosferinden uzay araçlarına, karadelikten boyutlar arası yolculuğa kadar tasarlanan

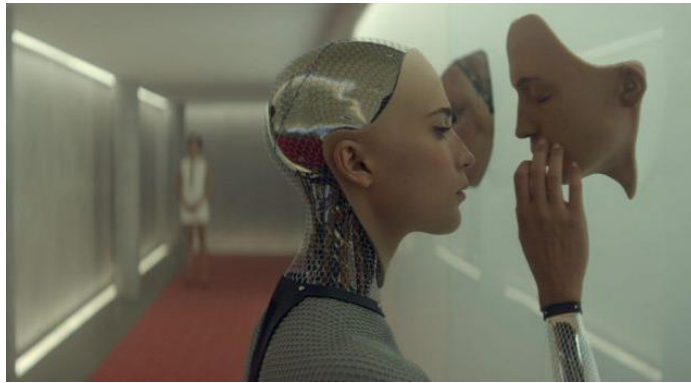
görsellerle film, 2015 tarihli Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 83: Kara delik tasarım süreci için bkz. <https://www.siggraph.org/the-visual-effects-of-interstellar-bridging-art-and-science/>

Ex Machina

2014 yapımı, yönetmenliğini Alex Garland'ın yaptığı ve başrollerini Alicia Vikander, Domhnall Gleeson, Oscar Isaac'ın paylaştığı *Ex Machina*, bir deneye katılmak üzere seçildiğinden habersiz olan genç bir programcının, dünyanın ilk gerçek yapay zekalı robotu olan 'Ava' ile karşılaşmasını konu almaktadır. Filmde yarı insansı yarı robotik parçalara sahip olan Ava adlı robotun tasarımları için, gerçek oyuncuya “vücudunun çoğunu kapsayan, gri bir dalgıç kostümü giydirildi” (Failes, 2015). Ardından da oyuncunun çekimleri bilgisayar ortamına aktarılarak, bedeninin parçaları tasarlanan robotik parçalarla eşlenmiştir. Ava'nın bedeninin yaratımında, oyuncunun yüz, el ve ayakları dışında geri kalan tüm parçalarının dijital olarak yaratıldığı film, 2016 tarihinde düzenlenen Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 84: Alicia Vikander'ın sette giydiği kostüm ve Ava karakterinin dijital olarak yaratılan robotik parçaları için bkz. <https://www.fxguide.com/featured/ex-machina-the-making-of-ava/>

The Jungle Book

Yönetmenliğini Jon Favreau'nun yaptığı ve başrollerini Ben Kingsley, Neel Sethi, Bill Murray'nin paylaştığı 2016 tarihli *The Jungle Book* (*Orman Çocuğu*), ailesini

kaybeden bir erkek çocuğun vahşi ormanın derinliklerinde bir ayı, bir siyah panter ve kurt sürüsü tarafından büyütülmesini konu almaktadır. Çok sayıda hayvanın -70 tür- dijital olarak yaratıldığı ve canlı aksiyon çekimi ile birleştirildiği film, her bir karede gerçekçi detayları içerecek şekilde birleştirilmiştir (Zakarin, 2016). Filmde gerçek bir oyuncunun canlandığı Mowgli karakteri dışında tüm hayvanlar ve orman, dijital ortamda bilgisayar modeli olarak yaratılmıştır. Gerçek oyuncunun hayvanlarla etkileşime geçtiği sahnelerde, örneğin Mowgli'nin kurda sarıldığı sahnede olduğu gibi, hayvanların gerçek boyutlarda üretilmiş kuklaları kullanılmıştır. Böylece çekilen görüntünün dijital canlılarla birleştirilmesi sırasında oyuncunun olduğundan daha dar ya da geniş bir sarılma hareketi yapmasının önüne geçilmiştir. Yine gerçek oyuncunun dijital olarak yaratılan orman ya da dağ zeminiyle birleştirilmesi sırasında stüdyo zemini ve dijital zeminin örtüşmesi için zemin dekorlarından da faydalanılmıştır. Yaratılan hayvanların tüylerinden hareketlerine ve orman atmosferinin her bir ayrıntısına kadar yakalanan gerçekçi detayları ile film 2017 Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 85: Mavi perde önü çekimlerin ve dijital tasarımlarla eşlenmesi. İzlemek için bkz. <https://www.inverse.com/article/14351-how-the-jungle-book-made-its-animals-look-so-real-with-groundbreaking-vfx>

Blade Runner 2049

Oyuncu kadrosunda Harrison Ford, Ryan Gosling, Ana de Armas gibi isimlerin yer aldığı ve yönetmenliğini Denis Villeneuve'nün üstlendiği 2017 yapımı *Blade Runner 2049* (*Bıçak Sırtı 2049*), 1982 tarihli *Blade Runner* filmindeki hikayenin üzerinden geçen 30 yıl sonrası işlemektedir. Film, bir polisin toplum yaşamını kaosa sokacak olan ve uzun zamandır saklı kalan bir sırrı açığa çıkartması ve yaşanabilecek bir felaketi önleyebilmesi için eski bir ödül avcısı olan Rick Deckard'ın -ilk filmin ana kahramanı olan Harrison Ford'un canlandığı- peşine düşmesini konu almaktadır. Filmin görsel efekt kullanımı, yaratılan fütüristik dünya ve dijital olarak yaratılan iki

karakter olan hologram Joi ve Rachael ile doruğa ulaşmaktadır. Filmin görsel efekt süpervizörü John Nelson (akt. Marshall, 2018), gerçek bir oyuncunun canlandığı ancak filmde bir hologram olan Joi karakterinin bilgisayar grafiği gibi görünmediğini, gerçek bir performansa benzediğini çünkü gerçek bir hacmi olacak şekilde tasarlandığını belirtmektedir. Nelson'a (akt. Marshall, 2018) göre, Joi karakterine gerçek bir oyuncu hayat vermiş olması ve bu canlı çekimlerin bilgisayar tarafından işlenmesiyle Joi'nin, zaman zaman bir hologram –hacimsiz ve kesintilerin yaşandığı- zaman zaman da bedeni olan bir canlı gibi hayli gerçekçi görünmesi sağlanmıştır.

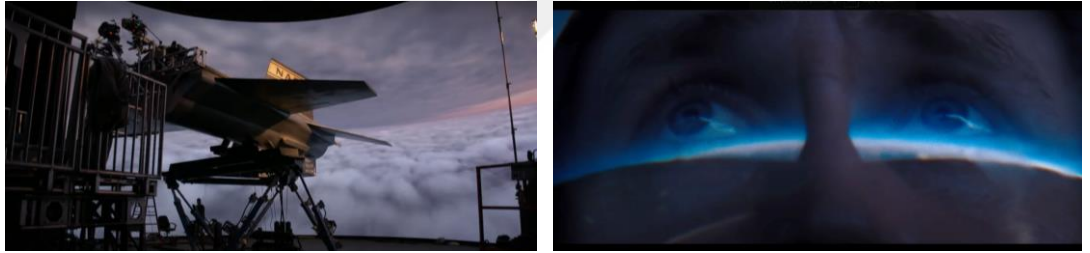
Rachael karakteri ise 1982 tarihli *Blade Runner* filmde yer alan -Sean Young'ın canlandığı- aynı karakterdir. Filmde Rachael karakteri, ilk filmdeki yaş ve görünümünde olacak şekilde dijital olarak yeniden canlandırılmıştır. İlk filmin üzerinden geçen 35 yılda Rachael karakterini canlandıran Sean Young'ı aynı genç görünümüne kavuşturmak mümkün olmayacağından yapımcılar, Rachael karakterinin 82 tarihli ilk filmdeki görüntüsünü tarayarak, bilgisayar modeli olarak yeniden yaratmıştır. Bu iki karaktere ek olarak, yıkılıp terk edilmiş kentler, teknolojik olarak hayli gelişmiş binalar, uçan arabalar, hologramlar ile gelecekte geçen distopik dünya atmosferinin dijital olarak inşa edildiği film, 2018 tarihli 90. Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 86: *Srasyyla hologram Joi'nin yaratımı, Sean Young karakteri Rachael'in yeniden hayata dönmesi ve yok olmuş şehir tasarımı. Kamera arkası ve efekt tekniklerini izlemek için bkz. <https://www.digitaltrends.com/movies/blade-runner-2049-visual-effects-john-nelson/>*

First Man

Başrollerini Ryan Gosling, Claire Foy, Jason Clarke gibi isimlerin üstelendiği, yönetmenliğini Damien Chazelle'in yaptığı 2018 yapımı *First Man*, astronot Neil Armstrong'un hayatını ve onu 20 Temmuz 1969'da Ay'da yürüyen ilk insan olmaya iten uzay görevini konu almaktadır. Filmin görsel efekt şirketi DNEG²⁵ "60 fit genişliğinde ve 35 fit yüksekliğinde, kavisli, 180 derece LED ekranda kullanım için birden fazla işlenmiş sekans oluşturmakla görevlendirildi" (DNEG). Bu 180 derecelik led ekran, "kokpitin dışından gelen ışıkla cam kadransları ve diğer parlak yüzeyleri incelikte yansıtan ışıkla gerçekçiliği artırdı ve yeşil ekran kullanarak elde edilmesi imkansız bir aydınlatma özelliği" (DNEG) kattı. Çekimler için tam ölçekli pratik modeller, ölçekli minyatürler ve CG kullanılan film astronotların kasklarından yansıyan uzay ve ay görüntüsü, uzay ve ay yüzeyi, roket uçuş gibi çekimleri mümkün kılan efektleri ile 2019 yılında düzenlenen 91. Akademi törenlerinde *Best Achievement in Visual Effects* Oscar'ı kazanmıştır.



Görsel 87: Led ekran önü çekimler. İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=UChwuyWVzsI>
<https://www.youtube.com/watch?v=ygrc4c4auug>

²⁵ Görsel efekt şirketi DNEG'in filmin kamera arkası videoları izlemek <https://www.dneg.com/show/first-man/> ve tanıtım bültenine erişmek için bkz. <https://www.dneg.com/first-man-vfx-videos/>

İKİNCİ BÖLÜM

GÖRSEL EFEKTLERİN GELİŞİMİNİN SİNEMAYA ETKİSİ

Bu bölümde, geçmişten günümüze yaygın olarak kullanılan efektlerin sinema üstündeki etkisi merkeze alınmaktadır. Bu açıdan tezin birinci bölümde teknik ve tarihsel gelişimi ile ayrımını belirlediğimiz özel ve görsel efektlerin, sinema üstünde nasıl bir etkisi olduğuna odaklanılmaktadır. Sinemanın ilk yıllarından bu yana kullanılan özel ve görsel efektler, sinematografik anlam ve anlatımı etkilemekte ve yeni anlatım yolları yaratarak sinematografik gerçekliğe katkı sunmaktadır. Özellikle de günümüzde, film üretiminde merkezi bir rol oynayan efektler, görüntülerin inanılmaz derecede gerçekçi sunumuna imkan vermektedir. Bu durum, görsel efektler ve sinema-gerçek ilişkisini odak noktasına almayı gerektirmektedir. Bu açıdan çalışmanın bu bölümünde ilk olarak sinema-gerçek ilişkisi ele alınarak sinemada gerçekliğin ne olduğu ve nasıl ele alındığı ortaya koyulmaya çalışılmaktadır. Bunun için ilk olarak sinema-gerçek ilişkisine odaklanan, geleneksel teorinin iki uğrağı gerçekçiler ve biçimcilerin gerçeklik üstüne görüşlerine başvurulmaktadır. Burada gerçekçi ve biçimci gelenek başta olmak üzere gerçeklik üzerine süregelen tartışmalardan birini ön plana çıkarmak değil, sinema tarihi içerisinde gerçekliği ele alış tarzları bakımından teorisyenlerin yaklaşımlarından hareketle sinema-gerçek ilişkisi üzerine genel bir çerçeve çizmek amaçlanmaktadır.

Kuşkusuz çizilen bu çerçeve, teknolojinin gelişiminin sinema üstünde yarattığı etkiye dair tartışmalardan bağımsız düşünülmemelidir. Bu, başlangıcından günümüze sinemanın teknolojiyle geçirdiği her değişimde, sinemada geleneksel anlatı, biçim ve estetik üstüne süregelen tartışılmaları karşımıza çıkarmaktadır. Bu açıdan bu bölümde ikinci olarak, teknolojinin gelişiminin sinemaya etkisine odaklanan literatür ele alınmakta, ardında da çalışmamız özelinde görsel efekt teknolojilerinin gelişiminin sinema ve sinema-gerçek ilişkisi üstüne etkilerine dair tartışmalara odaklanılmaktadır. Çizilen bu çerçeve, özellikle klasik teorinin açıklamakta yetersiz kaldığı, günümüz teknolojisi ile yaratılan görsel efektlerin, sinema-gerçek ilişkisi üstündeki etkilerini anlamaya ve anlamlandırmaya imkan vermektedir.

2.1. Teknolojinin Gelişiminin Sinemaya Etkisi

İnsanın bilme isteği ve şeyleri anlamlandırma arzusu yüzyıllar boyunca yeni teorilerin ortaya atılmasına ve buluşların gerçekleşmesine vesile olagelmektedir. Bugün gerçeklikle ilişkisini ya da taşıdığı anlamların ardında yatan gerçekliği sorguladığımız sinema da bu buluşlardandır. Bugünkü şekline gelene kadar üzerine sayısız deneme yapılmış, pek çok teori üretilmiş ve halen de üretilmeye devam eden sinema, gelişen her yeni teknolojiyle tartışmaların odağına oturmaktadır. Başlangıcından itibaren eleştirilerin ve tartışmaların odağında olan sinema, ilk ortaya çıktığı zaman sanat olup olmadığı yönünde tartışılmaktadır. Arnheim'in (2000: 14) da belirttiği gibi, sinemanın sanat olabileceğini kararlı bir şekilde reddedenlerin ortak argümanı, filmin 'gerçekliğin mekanik bir yeniden üretimi olduğu' için sanat olamayacağı yönündeydi, oysaki sinema ne gerçekliğin mekanik bir yeniden üretimi ne de gerçekliğin saf bir taklididir. Zaten "mekanik yeniden üretimin bittiği, anlatım koşullarının nesneyi biçimlendirmeye hizmet ettiği yerde sanat başlar" (Arnheim 2000: 54). Bu açıdan sinema, nesneye şekil veren ve anlatıma hizmet eden bir araç olarak mekanik bir yeniden üretimden fazlasıdır. Kuşkusuz sinema gerçeklikten beslenmek ve onu temsil etmekle birlikte, fotoğrafın durağanlığını ortadan kaldırması ve öykü anlatma yeteneği ile pek çok düşünür için "kendi yasaları ve kendi dili olan büyük bir sanat" (Bazin, 2011: 111) olduğunu kanıtlamaktadır.

Sinemanın bir sanat olduğunun kabulüyle bu kez tartışmalar gelişen her yeni teknolojiyle sinemanın geçirdiği biçimsel ve içeriksel değişime yoğunlaşmaktadır. Sinemanın, gelişen teknolojiye uyum sağladıkça geleneksel yapısından koptuğu ve sanatsal yönünü yitirdiği iddia edilmektedir. Sesin gelişinden dijital uygulamalara kadar sinemanın hayatına giren her yeni teknoloji, sinemanın sanatsal işlevinden kopuş olarak yorumlanmaktadır. Bu durumu Bazin şöyle ifade eder;

"1928 yılında sessiz film sanatsal açıdan doruk noktasına ulaştı. Birtakım kişilerce bu onun sanatsal işlevinin sonu olarak değerlendirilse de sinema estetik yolunda hızla ilerlemeye devam etti ve sesin gerçekçiliğe yaklaşması bazı kolaylıkların yanında bu konuda bir kaosun yaşanmasına da sebep oldu. Bu açıdan bakınca sesin, sinemanın Eski Ahit'ini yıkmadığı, aksine tamamladığı anlaşılacaktır" (2011: 31).

Dolayısıyla -sinemanın hayatına giren her yeni teknolojiye de olduğu gibi- sesli sinemanın kaos yaratacağı görüşlerine karşın Bazin, ses kullanımının sinemayı

tamamlayacağını söylemektedir. Sesin gelişinin, sinemanın sonunu getirmediği gibi sinemacılara yeni ifade yolları kazandırarak estetik ve sanatsal bakımdan onun gelişimine de aracılık ettiği ifade edilebilir. Bu açıdan Bazin'in de belirttiği gibi, "sinemaya eklenen her yeni gelişme onu paradoksal olarak çıkış noktasına biraz daha yaklaştıracaktır. Kısacası, sinema henüz keşfedilmemiştir" (2011: 28). Bununla birlikte her yeni gelişme teknolojiyle de bağlantılıdır ve teknolojinin sinematografik anlam ve anlatımı etkilediği de bir gerçektir. Böylece sinemayı etkileyen teknolojik gelişmeler tartışmanın odağına oturmaktadır.

Sinema bağlamında teknoloji merkezli tartışmalara bakıldığında, gelişen her yeni teknoloji ile sinemanın sonunun ya da ölümünün ilan edildiği görülmektedir. Ortaya çıktığı günden bu yana hem teknolojik gelişmelerle hem de hikaye anlatma tarzları bağlamında yaşadığı hızlı değişim ve dönüşüm, sinemanın gelişimine katkı sunması bağlamında olumlanırken, kimileri içinde sonunun ilanı olarak yorumlanmaktadır. Analogdan dijitale geçişin hem teknik üretim hem de geleneksel anlatı biçimlerinde yol açtığı değişimlerin geleneksel sinemanın sonunu getirdiği, kendine yeni kanallar -yeni ekran, yeni medya, DVD gibi- bulan sinemanın özgürleşirken araç olarak ölmeye başladığı, bu yeni kanalların geleneksel izleme ritüelini ortadan kaldırarak sinemanın büyüsunü yıktığı, yeni yönelimlerle yeni anlatı formları kazanan sinemanın geleneksel dilini yitirdiği gibi pek çok farklı konu etrafında çeşitlenene sinemanın sonu ya da ölümü tartışmaları her döneme damgasını vurmaktadır (Gaudreault ve Marion, 2015: 1-12. Jacobson ve diğ., 2007: 5-8. Monaco, 2002: 338-364. Niessen, 2011: 307-326). Dolayısıyla ilerleme olarak sinemanın hayatına giren ve onu değiştiren her unsur –sessiz dönemden sesli döneme geçiş, renkli filmlerin ortaya çıkması, dijital kayıt teknolojileri gibi- sinemanın sonunun²⁶ habercisi olarak yorumlanmaktadır.

²⁶ Tüm tartışmayı tüketmek mümkün olmamakla beraber sinemanın sonu tartışmaları, Avangard, Sitüasyonizm ve Lettirizm gibi geleneksel sanat biçimlerine bir başkaldırıyı savunan ve sinemanın ölümünü öngören hareketler, sinemacılar ve kuramcılara da genişlemektedir. Örneğin Guy Debor *Sad İçin Uhumalar* (*Hurléments en faveur de Sade-1962*) filminde "Sinema öldü. Artık film yapılamaz. İsterseniz bir tartışma başlatabiliriz." diyerek, Jean Luc Godard *Hafta Sonu* (*Week End-1967*) filmini klasik son yazısıyla bitirmek yerine "Fin...du Cinema" yani "sinemanın sonu" diye bitirerek, sinemanın sonunu ve aynı zamanda geleneksel kalıpların yıkılmasının gerekliliğini filmleri aracılığıyla ilan etmişlerdir.

Bkz.

(Bergan,

2007),

<http://www.theguardian.com/film/filmblog/2007/aug/20/comparedtothefirsthalf>

Robert Stam'ın da ifade ettiđi gibi “birçok kiři sinemanın sonundan kıyametvari bir şekilde söz etse de řu anki durum esrarengiz biçimde sinemanın bir araç olarak başlangıcını anımsatıyor” (2014, s: 323). Aksine sinemanın geçmişten günümüze teknolojiyle birlikte sergilediđi gelişim, yeni teknolojilerle entegre oluşu, yapılan deneyler ve denemelerde teknolojiyi kullanması, teknolojiyi kendi bünyesine katarak ilerlemesine neden olmaktadır. Bu ilerleme, sinema için yeni yollar sunmasının yanında *yapım, dağıtım, düzenleme, üretim ve estetik* (Stam, 2014: 330, 329) üzerinde de açık bir etki yaratmaktadır. Örneđin, bilgisayar yazılımları ile ölü insanların yeniden hayata döndürölmesinden -*Fast and Furious* serisinin 7. Filminde Paul Walker'ın hayata dönmesinde olduđu gibi²⁷-, gerçekçi animasyonlarla var olmayan dünyaların ya da yaratıkların yaratılmasına -*Yüzüklerin Efendisi* serisindeki Gollum karakterinde olduđu gibi-, gerçeklikte var olan veya bir dönem yaşamış ancak günümüzde fotoğraflanamayan canlıların hayata getirilmesinde -*Jurassic Park*'taki T-Rex ve diđer dinozorlar gibi- ve stüdyoda tamamlanan çekimlerin istenilen mekanda geçecek şekilde düzenlenmesinden, ışık, renk gibi düzenlemelerle filmin etkisinin güçlendirilmesine kadar yeni üretim imkanlarının doğması, estetik düzenlemelere imkan vermektedir. Yine teknolojinin gelişimi ile sinema, “stüdyo dışı çekim, hava koşulları ve benzeri şeylerin öngörülemezliklerinden azat olmuştur” (Stam, 2014: 327). Özellikle kimi sahnelerin ya da bazen filmin tamamının stüdyo ortamında ve yeşil perde önünde çekilmesi, ekonomik gereksinimleri ve zaman kaybını azaltmasının yanında fiziksel imkansızlıkları da ortadan kaldırmaktadır. Örneđin, *Sapık (Psycho, 1960)* filmindeki araba yolculuđu sahnesinin gerçek mekanda ve yolda çekilmesinin getireceđi zaman kaybı ve ekonomik yük stüdyo çekimiyle ortadan kaldırılırken trafik ve şehir içinde

Bunların yanında sinemanın ölümü tartışmaları, hala iyi filmlerin yapıldığını kabul etmekle birlikte sinemanın kötü durumda olmasını özel efektlerle dolu gişe rekorları kıran yapımlardan sinemanın eski günlerinde sahip olduđu “iyi özelliklerini” yitirmesine kadar pek çok farklı sebebe bağlayan yönetmen ve film yapımcıları da mevcuttur. Örneđin, 1957 yılında *Cahiers du Cinema*'da yayınladıđı yazısında Francois Truffaut, Fransız sinemasının öldüğünü, 1960 yılında Yeni Amerikan Sinema Grubu Manifestosunda Dünyanın Resmi sinemasının nefesinin tükendiğini, 1963 yılında düzenlenen bir basın toplantısında Roberto Rossellini “Il cinema e morto” yani sinemanın ölümünü ilan etmektedirler. Bkz. (Lytelton, 2012), <https://www.indiewire.com/2012/10/sound-the-death-knell-again-a-brief-history-of-the-death-of-cinema-105354/>

²⁷ Paul Walker'ın 2013 yılında geçirdiđi trafik kazasında hayatını kaybetmesi ile çekimleri yarım kalan *Hızlı ve Öfkeli 7 (Fast and Furious 7-2015)* filminde özel efekt uzmanları, oynadıđı diđer filmlerden yüzünü modelleyerek Paul Walker'ı tekrar diriltir. Bkz. <https://www.webtekno.com/paul-walker-i-olumunden-sonra-hizli-ve-ofkeli-7-de-izlememizi-saglayan-ozel-efekt-teknolojisi-video-h45862.html>

karşılaşılabilecek türlü sorunun -yaya ve araç trafiği gibi- da bertaraf edilmesini sağlamaktadır. Yine *Kusursuz Fırtına*'da (*The Perfect Storm*, 2000) bir grup balıkçının denizin ortasında yakalandığı fırtınayla mücadelesi için stüdyoda yaratılan set ortamı, denizin ortasında gerçek oyuncuların yaşayacakları tehlikeyi ortadan kaldırırken, gerçek bir fırtınanın yaratılmasının imkansızlığını ya da fırtına oluşmasının beklenmesinin zaman kaybını da ortadan kaldırmaktadır. Böylece teknolojinin sinemaya getirdiği tüm bu imkanlar, sınırsız bir hayal gücünü devreye sokarken, film üreticilerini kısıtlayan her tür koşulun da aşılabilmesine olanak tanımaktadır.

Teknolojinin sunduğu tüm bu imkanlara rağmen özellikle bilgisayar teknolojilerindeki gelişim ile dijitale geçiş ve yaygınlaşan görsel efekt uygulamaları sinemanın sonu ya da krize girdiği yönündeki tartışmaların en çok duyulduğu alanlar olmayı sürdürmektedir. Stephen Prince (2012: 4) pek çok araştırmacının, analogdan dijital görüntülemeye geçişin sinemanın biçim, işlev ve anlam açısından bir kriz yaşadığını vurguladığını belirtmektedir. Bu kriz, eleştirel bakanlar tarafından, “dijital imgelerin sinematik görüntülerin gerçeklik durumunu zayıflattığı ve izleyicileri tüm sinema görüntülerinin güvenilirliği konusunda şüpheye düşürdüğü” (Prince, 2012: 4) olarak açıklanmaktadır. Ancak aksini düşünen pek çok yaklaşıma göre ise dijital teknolojiler ve görsel efektler sinemanın daha doğal, organik ve gerçekçi imgeler üretmesine imkan vermesinin yanında analog dönemin gerçekçi imgeler üretimini engelleyen kısıtlılığını da ortadan kaldırmaktadır (King, 2000: 41-68. Prince, 2012. Venkatasawmy, 2012b: 1-39). Bunlarla beraber analog görüntüleme yöntemlerinden dijitale geçişin, stilistik veya epistemolojik olarak bir kopuşu temsil ettiğine katılmayan ve analogdan dijitale kadar tüm görsel efektlerin anlatıdaki tasarım yapıları ile biçimsel işlevleri sürdürdüğünü vurgulayan Prince'e (2012: 4-5) göre, sinemada anlam ve anlatım açısından yeni ve daha güçlü araçlar sunan görsel efektler, önceki nesillerde film yapımcıları tarafından kurulan stilistik gelenekler üzerine kuruludur. Zira temel öğeleri ve kalıpları tragedyalara kadar uzanan, zaman-mekan dilimi içinde meydana gelen ve sebep-sonuç ilişkisi içinde birbirine bağlanan olaylar dizisi olarak ifade edilen sinemasal anlatı -klasik anlatı dışında üretilen deneysel çalışmalar ve farklı arayışlardaki bağımsız yapımlar da olmakla birlikte-, içerdiği klasik öğeleri -zaman, mekan, karakterler, eylemler, olaylar ve çatışma, neden sonuç ilişkisi, anlatıcının ve seyircinin

konumu- ve yapıları -giriş, yükselen aksiyon, doruk noktası, aksiyonun düşüşü ve final- günümüzde de korumaktadır (Aristoteles, 2011: 45. Barsam, 2010, s.119-140). Anlatıya ek olarak, kullanılan kamera, lensler ve diğer cihazlar teknolojiyle gelişmiş olmakla birlikte sinema dilinin biçimsel temel unsur ve ilkeleri de günümüzde sürdürülmektedir. Örneğin, filmlerin elle kesilen kurgu ünitelerinde birleştirilmesi yerini bilgisayar ve dijital uygulamalara bırakmış olmakla beraber sinemada anlam yaratıcı bir unsur olan temel kurgu ilkelerinin ya da ağır ve hantal kamera, lenslerin yerini daha hafif ve yeni özelliklere sahip modern cihazlar almış olmakla birlikte sahnenin içerdiği anlamı güçlendirici bir unsur olan çekim açılarının -alt, üst açı gibi- ve planların -detay plan gibi- halen geçerliliğini koruması, sinema dilinin geçmişten beri süregelen biçimsel temel unsur ve ilkelerinin günümüzde de sürdürüldüğünü ortaya koymaktadır. Bu açıdan özellikle sinemasal dijital devrimin, sinemanın geleneksel yapısından kopuşa yol açarak gerçekçi filmlerin sonunu getirdiği eleştirileri karşısında günümüz sinemasının ve sinemasal dijital devrimin, sinemanın anlatı ve üslup geleneklerinin bir devamı olarak yorumlanmasına imkan vermektedir.

Sinemaya ilişkin bu tartışmalara ek olarak teknolojinin gelişiminin sinemaya etkisinin sinema-gerçek ilişkisini nasıl dönüştürdüğü ve bu dönüşümün geleneksel teoriyle nasıl açıklanacağı tartışmalarını da beraberinde getirmektedir. Bu konuda yapılan yeni çalışmalar ve tartışmalar, geleneksel teorinin açıklamakta yetersiz kaldığı günümüz sinemasını anlamlandırmaya yararken geleneksel teoriyle günümüz sineması arasında da köprü kurmaktadır. Bu isimlerden biri olan Buckland, günümüzde kullanılan efektlerin klasik teorisyenlerin gerçekliğin yakalanması arayışlarının bir devamı olarak görülebileceği vurgular. Buckland, “mekânsal yoğunluğun ve gerçekçiliğin fazlalığından dolayı, insanların ve dijital dinozorların etkileşime girdiğini gösteren çekimlerin, André Bazin’in övgüyle söz ettiği alan derinliği ve uzun çekimlerle dijital açıdan eşdeğer” (Buckland, 1999: 185. Prince, 2012: 32) olduğunu iddia etmektedir. Günümüz teknolojisi ve özellikle de görsel efektlerin, klasik teorinin ve geleneksel sinema anlayışının devamı olarak görülebileceği iddia eden diğer bir isim olan Prince, dijital imgelemenin sinema-gerçek için bir kriz oluşturmadığını ve sinemayı analog mirasından koparmadığını aksine dijital araçların sinemaya yeni ifade yetenekleri kazandırıldığını “dahası, analog fotoğrafçılık ile asla mümkün olmayan yeni

dizinsel anlam kaynakları” (2012: 51) yarattığını belirtmektedir. Bazin’in (2011) mekânsal bütünlüğün kurguyla değil uzun planlarla yaratıldığı takdirde gerçekliğin yakalanabileceği savını dijital sinema ve görsel efektlerle de yakalanabileceği fikriyle birleştiren Prince, bunu Cuarón’un *Children of Men* (Son Umut, 2006) filminden örnekler. Ona göre Cuarón, “mekanın bütünlüğüne saygı göstermek için görsel efektler kullanır. Bu alan genellikle simüle edilir, ancak çekimler veya diğer görsel efekt öğeleri arasındaki dikiş gösterilmez. Uzayın birliği algılanabilir bir şekilde bütündür ve karmaşık olarak koreografisi yapılmış dramatik eylem boyunca sürdürülür” (Prince, 2012: 95). Bu açıdan *Children of Men* filminde Cuarón, “temsil edilen dramatik alanın parçalanmasına gerek kalmadan sürdürülen büyük eylem blokları gibi sahneler yaratma tercihinde tamamen Bazinci’dir” (Prince, 2012: 95). Dolayısıyla Prince göre “dijital gerçekçilik ortamı ya da daha kesin olmak gerekirse, Bazinci gerçekçilik ideallerinin arandığı ve dijital olarak elde edildiği” (2012: 95) *Children of Men* “uzun çekimlerin sanal olabileceğini ve tarihsel olarak bağlandıkları gerçekçiliğin estetiğiyle tutarlı kalacağını göstermektedir” (2012: 95). Özetle Prince günümüz sinemasında dijital teknoloji ya da görsel efektler kullanılarak da Bazinci gerçeklik yaratma ilkelerinin sürdürülebileceğini ortaya koyar. Dolayısıyla hem Prince hem de Buckland gibi çağdaş düşünürler, başta Bazin olmak üzere sinemada gerçekliğin nasıl yakalanabileceğini konu edinen geleneksel teorilerin günümüz teknolojisiyle şekillenen sinemasında nasıl okunabileceğinin yolunu sunar. Zira teknoloji değişse de sinemada değişmeyen tek şey daha derin bir gerçekçilik yaratma arzusudur ve bu, yönetmenlerin tercihleri ile şekillenirken görsel efekt ve dijital teknolojiler bu arzuya hizmet etmektedir.

Teknolojinin gelişimi ve dijital devrimle birlikte görsel efektlerin yaygınlık kazanması, geleneksel anlatı sineması ve gösteri üzerine süregelen eleştirilerin doğmasına neden olur. Prince’e (2012: 38) göre, sinemanın doğası içerisinde anlatı yapısı ile görsel efektler arasındaki süregelen bu gerilim, gösteri ve anlatının büyük karşılaşması olarak nitelendirilir. Bu, gösterinin ön planda tutulduğu dolayısıyla da görseelliğin film anlatısının önüne geçtiği, bununla birlikte anlatının ikincil kılınmasının yanında geleneksel kalıplarının da yitirildiği eleştirilerine tekabül etmektedir. Bu eleştirilere katılmayan King, *Spectacular Narratives* (2000) kitabında gösteri ve anlatı arasındaki etkileşimin, çağdaş Hollywood sinemasını birçok popüler ürününün temel bir

özelliği olduğunu savunmaktadır. King'e (2000: 33) göre, gösteri ve anlatıların bazı şekillerde birlikte hareket etmesi, onların içerdikleri kendilerine has özellikleri ortadan kaldırmadığı gibi birinin var olabilmesi için diğerini içermesi zorunluluğu da bulunmaz. Dolayısıyla ne gösteri ne de anlatı var olabilmek için diğerini içermek zorunda olmadığı gibi ikisinin bir arada varlığı da diğerinin ağırlığını ortadan kaldırmaz. Bununla birlikte *Star Wars* ve *2001: Space Odyssey* gibi filmleri ele alan King (2000: 70), filmlerde kullanılan özel efektlerin, sinemada efekt kullanımı alanında yeni standartlar gelişmesine katkı sunduğunu ve bu filmlerin çeşitli gösteriler ile anlatı biçimlerinin kullanımına vesile olan iyi örnekler olarak Hollywood sinemasına katkı sunduklarını tespit etmektedir. Gerek anlatısı gerekse görsellikleriyle ön planda olan ve sinema tarihinin unutulması arasındaki yerine alan bu iki film örneği anlatı ve gösteriden birinin diğerinin kısıtlamadığını aksine birlikteliklerinin sinema alanında yeni ufuklar açtığının bir göstergesidir. Bu açıdan gösterinin ve görselliğin anlatıyı kısıtladığı, ikincil bıraktığı ya da anlatının geleneksel kalıplarını yitirmesine neden olduğu eleştirilerini -kimi durumlarda haklı eleştiril de olmakla beraber- sinemanın geneline yöneltmek kusurlu görünmektedir. Zira King'in (2000: 3) de belirttiği gibi, anlatı ve gösteri arasındaki kesin ilişkiler, bir dönemden diğerine değişmiştir ancak klasik anlatıların saflığını koruduğu ve hiç değişmediği bir başlangıç noktası olduğu yönündeki her tür eleştiri de kuşkuludur. Sinema anlatısının ya da ilkelerinin hiç değişmediği iddiası ve sinemaya yöneltlen bu çağdaş eleştiriler Bould'a göre "tipik olarak gerçekte hiç var olmayan klasik anlatı sineması ideali üzerine inşa edilir" (2012: 68). Bu ideale bağlı kalınarak yöneltlen her eleştiri de sinemanın geçirdiği değişimi görmeyi ve günümüz sinemasını anlamayı engellemektedir.

Oysaki Prince'in de belirttiği gibi, "görsel efektler anlatıya eşlik eder ve dijital araçlar onları daha anlamlı, ikna edici ve sürükleyici kılar" (2012: 4). Ki bu iddia, hem anlatısı hem de görselliğiyle sinema tarihinde yer etmiş sayısız filmle desteklenebilir: Örneğin, analog dönemim en iyi film ve özel efekt ödülü de dahil, toplam 11 dalda Oscar ödülü kazanan *Ben-Hur* ya da yine dijital dönemin en iyi film ve görsel efekt ödülü de dahil, toplam 11 dalda Oscar ödülü kazanan *Titanic* filmleri ele alındığında bu filmlerin, gerek anlatısı gerekse de müthiş efektleriyle görsel bir şölen yaratarak sinema tarihinin kült filmleri arasındaki yerini aldığı ortadadır. Örnekler çoğaltılabilir olmakla

beraber efektler, filmin görselliğini güçlendirmesinin yanında anlatıyı da destekler ve ikisinin birlikteliği filmin gücünü oluşturan temel unsurdur. Zira hem öykülü filmi geliştiren hem de görüntüyü özel efektler ve hilelerle en mükemmel hale getirmek üzerine deneyler yapan Melies'den bu yana görüntü ve öykü sinemanın ayrılmaz parçalarıdır ve ikisinin de merkezinde daha gerçekçi hikayeler sunmak yatar. Bu açıdan günümüz teknolojileri bağlamında sinemanın hem biçim hem de içerik anlamında form değiştirdiği ve bu durumun sinema-gerçek ilişkisini de dönüştürdüğü açık olmakla beraber, bunun sinema için bir son olmadığı ifade edilebilir.

Bu açıdan tıpkı anlatıda olduğu gibi görsel efektler de duyguları yoğunlaştırmakta ve arzuları güçlendirmektedir. Böylece sinemasal anlamı güçlendirmeye katkı sunan görsel efektler sinemanın ölümünün habercisi olmaktan çok sinemanın teknolojiyle olan birlikteliğinin ürünleri olarak görülebilir. Zira Monaco'nun (2002: 69) belirttiği gibi, bütün sanat dalları teknoloji tarafından biçimlendirilir. “Bazen teknolojik gelişmeler sanatın estetik sisteminde değişikliğe neden olabilir, bazen de estetik istemler yeni bir teknolojiyi gerektirir” (Monaco, 2002: 69). Bu açıdan sinema, ortaya çıktığı günden günümüz dijital çağına kadar değişim geçirse de –ve hatta geçirmeye devam ederken- her dönem çağa ayak uydurmayı başarmıştır. Ancak ne var ki yukarıda sayılan bu değişimler ve yeni teknolojilerin yarattığı imkanların sorgulanmasının gerekliliği de açıktır. Ki bu gereklilik, sinemanın sonu ya da ölümü tartışmalarının sürekli canlı kalmasında da kendisini gösterir.

Kuşkusuz yeni teknolojilerle birlikte sinemanın gerek geleneksel izleme pratiğinden, üretim ve dağıtım koşullarına, gerekse de anlam üretiminden, biçim ve içeriğine kadar bir değişim ve dönüşüm geçirdiği yadsınamaz. Dolayısıyla sinemada meydana gelen bu değişimi, bir son ya da ölüm olarak ilan etmek ya da geleneksel anlatı sinemasından bir kopuş olarak yorumlamak yerine sinemanın, estetik yapısında meydana gelen değişimlerden içerik yapısındaki çeşitlenmelere kadar geçirdiği değişim ve dönüşüm üzerine çalışılmasının çağımız sinemasını anlama ve anlamlandırma açısından önemli olduğu ortadadır. Böylesi bir çalışma aynı zamanda geçmiş ve günümüz yani analog ve dijital arasındaki bağın kurulmasına da imkan verir. Bu açıdan genel bağlamda yeni teknolojilerin gelişiminin ve tezimiz özelinde görsel efektlerin gelişiminin sinemayı nasıl etkilediğine odaklanmak, sinemanın imgeleriyle ve

hikayesiyle daha derin bir gerçekliği yakalama arzusunu ve görsel efektlerin bu arzuyu hayata geçirmede oynadığı rolü görebilmeye olanak tanımaktadır.

2.1.1. Görsel Efekt ve Sinema İlişkisi

Sinemada görsel efekt kullanımının sinemasal gerçeklik üzerindeki etkisi düşünüldüğünde, sınırsız bir hayal gücünün hayata geçirilmesine olanak tanıyan görsel efekt teknolojileri, var olan gerçekliğin temsili ya da taklidinden öte yeni bir tür gerçekliği inşa etmeye olanak tanımaktadır. Dolayısıyla görsel efektler ve dijital araçlar “film yapımcılarının ekranda bir dünyayı temsil etmede daha yüksek düzeyde gerçekçilik elde etmesini sağlamıştır” (Prince, 2012: 12). Zira günümüz bilgisayar teknolojileri ve dijital araçlar, izleyicilerin yaşadığı dünyaya benzer bir gerçekliği yaratmaya imkan vermektedir. Dijital imkanlarla yaratılan bu dünyalar gerçeklikte var olan benzer fizik yasalarını taşıdığından ve gerçeklikte gözlemlenebilir ilkeleri hayata geçirdiğinden hayli inandırıcı bir gerçekliğin perdeye taşınmasını olanaklı kılmaktadır. Örneğin, uzayda geçen ve yerçekimsiz bir ortamı izlememize imkan veren *Yerçekimi* (*Gravity*, 2013) filmine bakıldığında, deneyimlememiş olanlarımız için bile yer çekimsiz ortam ve uzay, izleyicide gerçekçi bir etki bırakmaktadır. Zira fiziksel yasalara bağlı kalınarak yaratılan uzay atmosferi, karakterin ağırlıksız bir şekilde havada süzülmesi ya da uzayda sesin olmaması gibi detaylarla dokunan film, gerçeklik hissini de yoğunlaştırmaktadır. Kuşkusuz yaratılan bu gerçeklik her zaman gerçeklikte var olan ya da gözlemlenebilir şeyleri içermeyebilir. Örneğin, Prince’e göre *Jurassic Park* (2013) filmindeki dinozorlar sinema çağında yaşayan canlılar olmadıklarından izleyicinin yaşayabileceği hiçbir gerçekliğe karşılık gelmez ve yaşayan yaratıklar olarak fotoğraflanamazlar ancak buna rağmen filmde tasvir edilişleri algısal olarak gerçekçidir (2012: 32). Kuşkusuz bu durum çağımızda yaşamasalar bile dinozorların bir zamanlar yaşamış gerçek canlılar oluşuyla, bulgulardaki gerçek referansları taşımalarıyla ve kas, iskelet sistemi, hareketleri gibi unsurların bu verilere dayanacak biçimde hayli gerçekçi olarak tasvir edilmeleriyle ilgilidir. Dolayısıyla günümüzde dijital teknolojiler ve görsel efektler yardımıyla sinema, gerçeklikte hiç var olmayan, hiç gözlemlenmeyen ya da deneyimlenmeyen şeylerin de gerçekçi tasvir edilmesine ve izleyiciler tarafından gerçekçi algılamasına olanak vermektedir.

Prince'e (2012: 9) göre görsel efektler, her zaman gerçekliğin baştan çıkarıcısı olmuştur. Bu baştan çıkarma, gerçeğe ihanet etme ya da terk etme değil aksine gerçekliğe yaklaşmak, gerçekliği incelemek, taklit etmek ve hatta onu aşmak anlamına gelir. Bu açıdan görsel efektler, sinema ve gerçek ilişkisini ortadan kaldırmadığı gibi sinemanın gerçeklik arayışına da hizmet etmeyi sürdürmektedir. Sinema-gerçek ilişkisi ve görsel efektlerin bu ilişkiye katkısı düşünüldüğünde Prince'in (2012: 2) ifadesiyle görsel efektler, gerçekçi tasarımlara ulaşmak için yeni yollar açar, fantastik dünyalar ve açık bir şekilde gerçekçi olmayan durumlar tasarlayanın yollarını bulurlar. Kuşkusuz sadece günümüzde kullanılan görsel efektler ve dijital efektler değil, aynı zamanda geçmişten günümüze gelişimini sürdüren özel efektler de tüm bunlara imkan vermektedir. Zira Venkatasawmy'nin de belirttiği gibi "dijital 'özel efektler' kavramsallaştırılması, birçok yönden analog öncülününe benzer bir evrim izler" (2012b: 3). Özellikle Hollywood sinemasında yaygın olarak kullanılan efektlerin bu evrimi, sinemada daha derin bir gerçekçiliğe ulaşmak ve görsel imgelerin etkilerini artırmak için kullanılmaktadır. Böylece Hollywood sinema endüstrisinde kullanıldığı şekliyle 'etkiler' terimi, hepsi aynı şeyi ifade etmeyi amaçlamamakla birlikte en yaygın olanları: özel efektler, özel görsel efektler ve görsel efektler olmak üzere bir dizi terim altında toplanmaktadır (Venkatasawmy, 2012b: 4). Ne var ki tanımları, araçları, teknikleri ve benzeri pek çok yönden farklılaşmakla beraber bu efektlerin sinemada görsel imgeyi yoğunlaştırmak, gerçekçiliği arttırmak, sınırsız hayal gücünü gerçeğe dönüştürmek gibi katkıları bakımından benzeştiği söylenebilir. Bu bakımdan geçmişten günümüze efektler, özellikle de günümüzde yaygın olarak kullanılan ve dijital araçlarla yaratılan görsel efektlerin gerçeklik yaratmadaki etkisi araştırma konusu olagelmektedir. Kuşkusuz bu araştırma, sadece günümüze özgü ve günümüz görsel efektleri ile sınırlı değildir. Aksine sinemanın ilk yıllarından bu yana kullanılan özel efektlerin sinema üstündeki etkisi ve gerçeklik yaratmadaki katkısı sinemanın erken dönem kuramcılarının da üzerinde durduğu bir konudur.

Sinema gerçek ilişkisine odaklanan pek çok kuramcının sinemanın yarattığı yeni gerçekliği ele alırken, kamera hileleri, optik efektler ve kurgu aracılığıyla yaratılan özel efektlere odaklandığı görülmektedir. Bu isimlerden bir olan Rudolph Arnheim'a göre sinema,

“...içinde nesnelerin çoğaltılabileceği yeni gerçeklikler yaratır, hareketlerini ve eylemlerini geriye çevirir, biçimlerini bozar, hızlandırır ve yavaşlatır. Yerçekimi etkisinin yok olduğu, esrarengiz güçlerin cansız nesneleri hareket ettirdiği, kırık şeylerin bütünlendiği büyüdü dünyalar var edebilir. Gerçeklikte hiçbir bağlantısı olmayan nesnelerin ve olayların arasına sembolik anlamı olan köprüler kurar. Somut bedenlerden ve uzamlardan titreşim ve parçalanmış hayaletler yaparak doğal yapıyı değiştirir. Nesnelerin ve dünyanın hareketini dondurur ve onları taşınmazlaştırır. Taşınmaz hayat verir ve onu hareket ettirir. Kaotik ve sınırsız alanlardan biçimsel olarak güzel ve derin anlamlı, resim kadar öznel ve kompleks görüntüler yaratır” (2002: 115).

Kuşkusuz Arnheim’in ifade ettiği bu büyü ve yaratımlarının pek çoğu dönemin teknik imkanları ile sınırlı olarak kamera hareketleri, mercekler hileleri ya da kurgu teknikleri ile yaratılmaktadır. Ancak filmde “özel etki yaratmak” (Arnheim, 2002) için başvurulmuş bu yöntemlerin pek çoğu -tıpkı Melies’in *Aya Seyahat* filminde kameranın durdurulup sahne değiştikten sonra kayda girilmesi ile oyuncunun ortadan kaybolması etkisini yarattığı kamera hilesinin, sonraki yıllardaki optik efektlerin miladı olmasında olduğu gibi- modern özel efekt tekniklerinin de öncüsüdür. Dolayısıyla ister kurgu ister kamera isterse de mercekler kullanılarak yaratılsın, filme özel bir etki katan tüm efektler ile “yeni gerçeklikler yaratılır” (Arnheim, 2002: 90).

Christian Metz ise, “özel bir tekniğe başvurulmasını zorunlu kılan ve özel bir şekilde gerçekleştirilmeleri gereken hileler” (2012: 166) olarak adlandırılan özel efektleri ve özellikle de optik efektleri “bir tür göstergebilimsel güçlendirici bir birim, birimler üstü bir birim” (2012: 167) olarak tarif etmektedir. Bu açıdan görüntüye güçlü bir anlam katan efektler imgenin anlamını güçlendirmeye hizmet etmektedir. Optik hileleri, çekim sırasında kamera ile imal edilenler ve çekim sonrası kurgu masasında imal edilenler olarak ikiye ayıran Metz’e göre (2012: 165, 167) optik hile, imgeler arasında seçim yaparak iki imgeden birini güçlendirmeye yarar. Optik efektlerin etkisini *Askerin Türküsü* filmde geçen tren sahnesinde o an orada bulunmayan bir kadını arzulayan ve kadının orada olmasını düşleyen bir askerin sahnesini örnek veren Metz (2012: 177), filmdeki düş sahnesinin yaratılmasında kullanılan “üst üste bindirme adlı optik efektle genç kızın o anda trende olduğunun düşünülmesine” (2012: 177) olarak tanıdığını ifade etmektedir. Böylece sahnede kullanılan üst üste bindirme efekti, filmin etkisini yoğunlaştırmaya katkı sunarken görüntüye katılan efektler imgeleri güçlendirmekte ve filmin gerçeklik izlenimini yoğunlaştırmaktadır. Böylece efektler,

“sinemanın gerçekliği kurmacaya ve kurmacayı da gerçekliğe” (Metz, 2012: 181) dönüştürebilmesinde aracılık etmektedir.

Kuşkusuz sinemanın erken dönem kuramcılarının ifade ettikleri efekt teknikleri modern özel ve görsel efektlerin arkaik türleri olmakla beraber çağımız efekt tekniklerinin de öncelidir ve sinemanın ilk yıllarından bu yana denemelerle çeşitlenen ve teknolojiyle gelişen efektler, anlamı güçlendirmek ve filmde güçlü bir etki yaratmak için kullanılmaktadır. Bu açıdan filmsel öykü ve anlatım sürecinde önemli bir yer tutan efektler, filmsel anlamı ve anlatımı güçlendirerek öykülerin gerçeğe benzerliğini desteklemede aracılık üstelenmektedir. Geleneksel tekniklerden günümüz dijital düzenlemelerine kadar uygulanan efektler, Melies’nin *Aya Seyahat*’te kullandığı optik hilelerden, Porter’ın *Büyük Tren Soygunu*’ndaki özel efektlerine, Spielberg’ün *Jurassic Park*’taki mekanik efektlerden Cameron’un *Avatar* filmindeki dijital efektlere kadar pek çok farklı değişim göstermektedir. Kuşkusuz Prince’in de ifade ettiği gibi “geleneksel efekt araçları, algısal gerçekçilik yaratma yetenekleri bakımından daha sınırlıydı ve onları CGI ile güçlendirmek, etki dizilerinin ikna edici gücünü büyük ölçüde arttırdı” (2012: 33). Ne var ki geçmişten günümüze teknoloji ile gelişen ve sinemanın hayatında var olan özel ve görsel efektler sinemanın büyü, masalsı ve hayali yaratımlarının gerçekçiliğini desteklemede ve sinemanın inanılmaz gerçeklikler yaratmasında önemli bir yer tutmaktadır.

Geçmişten beri sanat, gerçekliği merkeze almaktadır ve Lotman’ın ifadesiyle “her sanat türü az ya da çok seyircinin gerçeklik duygusuna seslenir; en çok da sinema” (1999: 26). Bu bakımdan özellikle kullanılan efekt teknikleri gerçeklik hissini artırıp yoğunlaştırmasının yanında izleyicilerin yaratılan hayali dünyalara, hayali yaratıklara ve yaratılan inanılmaz eylemlere inanmasını mümkün hale getirmektedir. Bu açıdan “dönüştürme ve açığa çıkarma araçları olarak, görsel teknolojiler insan bilincini genişleterek insanların daha büyük fikirlere, güçlere ve hareketlere olan maddi bağlantılarını görmelerini sağlar” (Stafford ve Terpark, 2001: 112). Bu araçlardan biri olan sinema, her dönemde gelişen yeni görsel teknolojiler ve görsel efekt teknikleri ile entegre olarak yarattığı büyü ve masalsı öykülerle izleyicileri yeni dünyaları tanımaya ve algılamaya davet etmektedir. King’in ifade ettiği gibi, “Hollywood özel efektler ile muhteşem yaratımlar veya yeniden yaratmalar sunar. Böylece izleyicinin dikkatini özel

efektlerin ‘inanılmaz görünen gerçekliklerine’ çeker. Efektlerin ‘ikna’ kabiliyetlerine dayanan çekiciliği onların hem ‘inanılmaz’ hem de ‘gerçek’ görünmesini sağlar” (2005: 13). Kuşkusuz efektlerin hem inanılmaz hem de gerçek görünmelerinde, gelişen teknolojilerin etkisi büyüktür. Sinemacılar filmlerinin daha gerçekçi görünmesi için her zaman arayış içinde oldukları bir gerçektir. Bu açıdan gelişen efekt teknolojileri, yönetmenlerin ve film yapımcılarının daha derin bir gerçekliğe ulaşmalarında aracılık etmektedir. Zira yönetmen anlatılmak istenilen konuyla ilgili en etkili anlatım biçimini bulmak ister. Bu açıdan öykü kadar sinematografi kurgu ve efektler bu amaca hizmet edecek şekilde seçilir ve düzenlenir.

Diğer bir yandan sinemasal gerçek ve görsel efekt ilişkisi düşünüldüğünde seyirciden de bahsetmek kaçınılmazdır. Zira sinemanın temel amaçlarından biri izleyicileri sunulan gerçekliğe ikna edebilmektir. Seyirci kandırılabilirdiği ölçüde bir hileden söz edilebilir olduğunu ve filme özgü o gerçeklik dışı şeylerin ikna edici bir niteliğe sahip olabilmesinin gerçekleşmesi olanaksız olayların seyircinin gözü önünde art arda olup bitmesine bağlı olduğunu ifade eden Metz’e göre (2012: 174, 175, 176), film hileleri filmsel öykü sürecine katılmakta ve söyleve ait unsurlar olarak algılanmaktadır. Bu açıdan izleyici tarafından algılanan hileler filmsel öykü sürecine hizmet etmektedir. Böylece “sinema sanatı sahip olduğu güçler sayesinde seyircinin arzularını gerçeğe dönüştürür, görmeyi arzuladığı şeyleri görmesini sağlar” (Metz 2012: 177). Bu açıdan seyircisini ikna etmek arzusunda olan sinema, perdede seyircinin görmeyi arzuladığı şeyleri sunarken bu sunumların da inandırıcılığını arttırmak için çözümler üretmektedir. Bu çözümlerden biri hiç kuşkusuz efektlerdir. Ryu’nun da belirttiği gibi “görsel efektler, efekt eklenmiş sahnenin gerçeklik etkisinin doğallığı aranarak gelişmiştir. Doğallık, efekt eklenmiş sahnenin inandırıcılığına bağlıdır” (2007: 4). Buna göre örneğin bir film, öyküsünün merkezine özel güçlere sahip bir karakter yerleştirdiğinde, sinematografik açıdan bu özel güçler perdede sergilemeli ve sergilenme sırasındaki tüm eylemler doğal görünmelidir. Tıpkı *Superman* (1978) filminde olduğu gibi, Süpermen’in uçuşması ya da gözlerinden ışın saçması gibi karakterin sahip olduğu özel yetenekler ve gerçek bir insanın gerçekleştiremeyeceği tüm bu özel güçler sinemada efektlerle gerçekleştirebilir hale gelmektedir. Bunun yanında Süpermen’in uçuşma eylemini gerçekleştirmeyi sağlayan teller ya da seyahatlerindeki

arka projeksiyonla ya da mat resimle yaratılan manzaralar da izleyici tarafında algılanmayacak biçimde doğal hale getirilmektedir. Ryu'nun da ifade ettiği gibi “görsel efektlerin görünmezliği, doğallık arayışının veya gerçekliğin etkisine ulaşmanın gerekli koşuludur. Eğer seyirci Süpermen'in asıldığı telleri algılasa, doğallık garanti edilemez ve gerçeklik etkisi kaybedilir. Gerçek etkiyi en üst düzeye çıkarmak için görsel efektler görünmez olmalıdır” (2007: 3). Bu bakımdan efektler, ne kadar olağandışı ya da imkansız görünürse görünsün, her tür eylemin gerçekleştirilebilmesine ve sahnede olan bitenin doğal ve inandırıcı görünmesine aracılık etmektedir. Böylece “beyazperdede geçen olay ne kadar gerçekdışı olursa olsun, seyirci buna tanık olur ve deyim yerindeyse olaya katılır; bu nedenle, olayların gerçek olmadığını bilmesine karşın sanki gerçekmiş gibi duygusal bir biçimde tepki gösterir” (Lotman, 1999: 26). Sinemanın da büyüünün burada yattığı söylenebilir. Sinemanın izleyicisini hayali bir deneyimin içine alabilme yeteneği, gerçekçi dünyalar yaratmasına olanak tanıyan görsel efekt teknolojileri ile daha da güçlenmektedir.

Kuşkusuz bu durumun ortaya çıkmasında “film izleyicilerinin ve Hollywood sinema endüstrisinin, hareketli resmin ‘gerçek’ dünyaya daha yakın olmasını sürekli talep etmesi” (Venkatasawmy, 2012b: 14) de etkili olmaktadır. Böylece film yapımcılarına yeni yollar sunan görsel teknolojiler geliştikçe hem izleyiciler hem de üreticiler bağlamında üretilen filmlere yönelik beklentilerin artması film yapımını da dönüştürür. Bunun sonucu olarak da Hollywood sinema endüstrisi imajları daha renkli, daha net ve daha gerçekçi hale getirmek, bu yolla da daha fazla izleyici kitlesi edinmek için arayışı sürdürmektedir. “Böylece ortaya çıkışından bu yana sinema, örneğin Méliès tarafından uygulandığı gibi ‘gerçekliğin’ kaydedilmesinden, ‘gerçeğin’ yaratıcı yeniden sunumuna ve ‘gerçekliğinin’ yeniden üretilmesine kadar -film yapımı, inandırma, estetik bir durum yoluyla- dönüşmüştür” (Venkatasawmy, 2012b: 15). Film yapımındaki bu dönüşüm perdede görünenin estetik olduğu kadar inandırıcı görünmesi ile de ilişkilidir.

Sinemanın ikna ediciliğinin ardında, yarattığı gerçekçi hileler yatmaktadır. Film yapımcılarının bu hilelerin izleyiciler tarafından gerçekçi görünmesi ve yapay olarak algılanmaması için gösterdiği çaba Hollywood filmlerinin, “sıradan olağanüstü şekillerde sergileyerek, göz alıcılığı ile izleyiciyi karşı konulmaz bir şekilde”

(Venkatasawmy, 2012b: 16) etkisi altına almasıyla sonuçlanır. Hollywood endüstrisinin sürekli olarak daha fazla gösteri arayışı, endüstride süregelen bir asırlık yeniliğin ve tekno-görsel ileriliğin itici gücü olduğunu belirten Venkatasawmy'ye göre, “özellikle dijital görsel efektler, Hollywood filminin hem estetik hem de tekno-görsel evrimine en büyük katkılardan birini yapmış: sıradanı yaratıcı şekilde temsil etme ve olağanüstü şekilde yeniden üretme sürecini mükemmelleştirmiştir” (2012b: 17). Görsel efektlerin teknoloji ile güçlendiği ve evrildiği bir gerçek olmakla birlikte filmin bütün unsurları bir arada olmaksızın tek başına yaratacağı etki de kısıtlıdır. Bu açıdan görsel efektler öykünün ve anlatımın devamı ve destekleyicisi olarak sinemanın ayrılmaz bir parçasıdır. Sinemada öyküyü güçlendirmek, anlatımın gerekliliklerini tamamlamak, estetik ve sinematografik açıdan daha güçlü bir etki uyandırmak için yaratılan görsel efektler; “eğlenceli hikayeler anlatmak, duyguları tetiklemek, filmdeki yerleri, temaları ve kavramları yeniden sunmak ve yeniden üretmek ve bunları görsel olarak ‘gerçekçi’, anlatsal olarak tutarlı, estetik olarak çekici ve ticari olarak karlı” (Venkatasawmy, 2012b: 20) hale getirmeye hizmet eder. Böylece hikaye anlatma yollarına katkı sunmasının yanında film izleme deneyimini de etkileyen görsel efektler perdede görünenin gerçekçi algılanmasını katkı sağlamaktadır. Bu açıdan analogdan dijitale kadar gelişen görsel teknolojilerin sinemanın daha büyüğü, daha inandırıcı ve gerçekçi imgeler üretmesine tanıdığı bu olanaklar, perdede görünen imgelerin gerçek olup olmadıkları sorusundan ziyade algısal olarak nasıl gerçekçi göründükleri sorusunu gündeme getirmektedir. Bu soru da sinema-gerçek ilişkisi üzerine odaklanan geleneksel teoriyi yeniden ele almayı gerekli kılar. Bu geri dönüş, görsel efekt teknolojilerinin gelişiminin sinema-gerçek ilişkisi üstünde yarattığı etkileri anlamaya imkan vermesinin yanında aynı zamanda günümüz sinemasını ve görsel efekt teknolojilerinin sinema üstündeki etkilerini anlamak ve anlamlandırmak için ortaya atılan yeni teorilerle geleneksel teorinin bağının kurulmasını da sağlar.

2.2. Sinema ve Gerçeklik İlişkisi

Gerçeğin ya da gerçekliğin ne olduğu sorusu insanlık tarihi kadar eskidir ve bu tarih, gerçeğin ve gerçekliğin ne olduğu, nasıl bilinebileceği ya da kimin/kimlerin gerçeğe erişebileceği üzerine süregelen tartışmalarla doludur. Bu tartışmaların ötesinde insan, nesiller boyunca gerçeği farklı şekillerde canlandırılmasının yollarını aramıştır.

Tarih boyunca insanın gerçekliği yakalama ve ölümsüzleştirme arayışı, onun imgeler yoluyla tasvir edilmesinde karşımıza çıkar. Tarihi mağara duvarlarındaki çizimlere kadar uzanan imgeler gerçeğin yakalanmasının, resmedilmesinin, temsil edilmesinin ya da taklit edilmesinin ilk örnekleridir ve “imgeler başlangıçta orada bulunmayan şeyleri gözde canlandırmak amacıyla yapılmıştır” (Berger, 2008: 10). Bu yaşanmış bir olayın tasviri -belki bir av sahnesi- olabileceği gibi gelecek nesillere aktarılan bir bilgi -bir bizonun nasıl avlanacağı gibi- de olabilir. Dolayısıyla başlangıçta imgeler, “insanların yazıdan önce oluşturduğu ve herhangi bir gereksinim sonucu” (Parsa, 2004: 2) -iletişim, gelecek nesillere bilgi aktarma vb.- ortaya çıkan, bir öykü anlatan yeniden sunumlardır (Parsa, 2004: 2). Bunun yanında “imgeler yalnızca görselleştirme araçları değil, yaratım ve ifade araçlarıdır da” (Burnett, 2012: 33). Bu açıdan insan gerçekliği resmederken ona kendinden bir şeyler de katar ki, bu da sanatın doğmasının temeli olmuştur. İnsanın ifade ve yaratım araçları olarak imgeler yüzyıllar boyunca gelişen yazın sanatı, resim heykel gibi plastik sanatlar ve fotoğraf, sinema gibi görsel sanatlar olmak üzere farklı sanat türlerinde gerçeğin yeniden sunumu ya da gerçekliğin yakalaması bakımından tartışılmış ve bunların gelişimi insanın gerçekliği yakalama arzusunun bir sonucu olarak yorumlanmıştır.

Önceleri sanat, bir taklit veya şeylerin doğadaki aslını ayna gibi yansıtan bir araç olarak tartışılmıştır. Sanatı taklit olarak tanımlayan Platon’un sanat anlayışı, Danto’ya göre sanat, “gerçek gibi görünen ama gerçek olmayan şey (...) yansımalar, gölgeler, rüyalar ve yanılsamalar”dır (2014: 13). Bu açıdan sanat, gerçeğin ancak bir taklidi olabilir. Zira Platon’a göre tüm gerçeklik *idealar* dünyasındadır ve içinde yaşadığımız dünya idealar dünyasının bir yansımasıdır. Bu açıdan içinde yaşadığımız dünyada bilgisine eriştiğimiz her şey idealar dünyasındaki aslın bir taklidi, yansımasıdır. O halde yaşadığımız dünyada bilgisine eriştiğimiz her şey idealar dünyasının bir yansıması ve taklidiyse sanat da ancak idealar dünyasındaki gerçekliğin taklidinin taklidi olabilir. Aristoteles’e göre de “sanatların büyük kısmı taklittir” (2011: 35). Sinema ve edebiyat gibi klasik anlatı kalıplarının öyküleme geleneğinin dayandığı mimemis/taklit kavramını tiyatro oyunları üzerinden açıklayan Aristoteles’e göre “trajedilerin ve komedilerin eylem taklitleri” (Danto, 2014: 14) olan tiyatro oyunları gerçeğin taklididir. Bu taklit yoluyla sanatı “duyguları dizginleyip yatıştıran bir şey olarak değerlendirir;

sanatın katartik bir işleve sahip olduğunu düşünür” (Cevizci, 2011: 27). Dolayısıyla sanatın ne olduğu sorusunun özellikle yazın sanatı ve resim, heykel gibi plastik sanatlarda gerçeğin bir taklidi ve ayna yansıması olan ilk yanıtları geçerliliğini korumayı sürdürmüştür.

Kuşkusuz “sanat gerçekliği yansıtıyordu; (...) gerçeklik ‘gerçek hayatın üretimi ve yenden üretimi’” (Williams, 2017: 2) olarak yorumlandı. Ancak Lotman’ın belirttiği gibi “18. yüzyılın sonlarında, sanatta gerçeğe uyulmasına ilişkin istemler giderek yükseldiğinde, belgenin otoritesi hızla arttı” (1999: 27) ve böylece edebiyat alanında gazete haberleri, polis raporları gibi belgelerden yararlanılmaya başlandı. 19 yüzyıla gelindiğindeyse tüm bu gerçek dokümanlar yerine “yaşamın kendisi gibi gerçek sayılan fotoğraf geçti” (Lotman, 1999: 27-28). Burnett’in (2012: 45) de belirttiği gibi, bu dönemde sanat eseri olarak adlandırılmayan fotoğraf, olayları, insanları ve ortamları kayıt aracı olarak görülmüştü. Ancak fotoğrafın doğadaki şeyleri aslına sadık kalarak kaydedebilmesi onun belge olarak değer görmesinin yanında sanatsal bir ifade biçimi olarak da yorumlanmasının önünü açtı. Resim ve heykel gibi sanatsal üretim yöntemlerinin zaman ve maliyet sorunlarını taşımayan ve gerçekliği birebir yakalayabilmeyi sağlayan fotoğraf, imgenin üretiminde kolaylıklar sağlarken sanat anlayışında da tartışmaları beraberinde getirmiştir. Böylece fotoğraf makinasının icadı ile doğadaki şeylerin aslına uygun olarak yakalanabilir oluşu ve aslının ayna gibi yansıtılması fotoğrafın da bir taklit olarak tartışılmasına yol açmıştır. Walter Benjamin’e göre fotoğraf yeni bir sanat formunun habercisidir ve “fotoğraf ‘hakiki anlamda devrimci olan ilk yeniden üretim aracı’dır” (Kang, 2015: 109). Fotoğrafın imgeleri zapt edebilme yeteneği ve gerçekliği yeniden üretebilmesi onu diğer sanat dallarından ayırır. Böylece Kang’ın (2015: 110) da ifade ettiği gibi fotoğraf, gerçeği dürüstçe yansıtan ve gerçekliği açığa çıkaran bir araç olarak görülmeye başlanır.

Fotoğrafın hemen ardından hareketli fotoğraflar yaratabilen sinemanın icadıyla da “gerçekliği yansıtmaya yarayan kesinlik (tamlık) böylece tepe noktasına ulaşıyordu” (Lotman, 1999: 28). Kolker’in (2011: 21) de tespit ettiği gibi hem hareketli görüntüleri yakalayabilen hem de bir öykü anlatan sinemayla beraber görüntüler fazlasıyla gerçekteki şeyin kendisine benzemeye ve o anda, orada var gibi görünmeye başladı. Bu durum fotoğrafta olduğu gibi sinemanın da bir eylem taklidi ya da doğadaki aslın

yansımaları olduğu tartışılmalarını beraberinde getirdi. Ne var ki “fotoğrafik görüntülerde ‘gerçeklik’ arayışı fotoğrafın, sinemanın icadıyla birleştiği 19. yüzyılda hızlandı” (Kolker, 2011: 34). Bu gerçeklik arayışı sinema gerçek ilişkisinin ne olduğu ve gerçekliğin nasıl yakalanabileceği/ortaya çıkarılabileceğinin sorgulamaya başlanmasıyla sonuçlandı.

Sinema gerçek ilişkisini merkeze alan yaklaşımlar çok çeşitlidir ve farklı dönemlerde farklı teorisyenler tarafından çeşitli şekillerde geliştirilmiştir. Roy Armes sinema tarihi üzerine yaptığı incelemede gerçekliğe yönelik “gerçeğin ortaya çıkarılması, gerçeğin taklit edilmesi ve gerçeğin sorgulanması” (2011: 10) olmak üzere üç²⁸ temel sinemasal yaklaşım olduğunu belirtir. Armes’a göre bu yaklaşımlardan ilki, “gerçekçi bir estetiğin gelişiminden ve amacın basitçe dünyayı nasılsa öyle göstermek olduğu bütün yapıtların oluşturduğu bir gelenekten ortaya çıkar. Burada sanatçının başlıca ilgisi yaratmak ya da hayal etmek değil, insanları, nesneleri, mekan ve olayları mümkün olduğunca müdahalesiz biçimde kamera önüne getirmek ve seyircinin görmesini sağlamaktır” (2011: 10). Armes’in “gerçekçi sinema” olarak adlandırdığı bu yaklaşım “kendi gerçekliğini film imgesiyle kaydettiği gerçeklik arasındaki benzeri olmayan yakın ilişkiden alır” (2011: 12). Dolayısıyla dünyayı olduğu gibi göstermek bu ilk yaklaşımın temel amacı olduğu söylenebilir. Bu, hayal ürünü bir dünya yaratmak yerine gerçeklik içinde var olan insanları, mekanları, nesneleri ve diğer tüm şeyleri müdahale etmeden oldukları gibi kameraya kaydetme anlamına gelir.

Armes’in belirttiği ikinci gelenek ise, “gerçeklikle kurulan bu doğrudan bağlantıyı koparır ve gözlerini filmin yaşamın taklidi ya da benzerini sunma gücüne diker. Benzerlik kendi içinde bir amaç olarak değil, ancak tatmin edici kurmacaların yaratılmasının bir aracı olarak kullanılır” (2011: 10). Bu geleneğin sinemanın evrensel öykü anlatıcısı rolünü üstlenmesine ve Hollywood’un doğmasına imkan verdiğini belirten Armes, geleneğin sinemanın başlıca amacını anlatsal işlev olarak gördüğünü ve gerçeklikten çok gerçeğe benzerliğin önem kazandığını belirtir. “Fakat bir yanılsamayı güçlendirmesi açısından aracın gücü diğer ikisinden de önemlidir” (2011: 10-11). Armes’in *Yanılsama Sineması* başlığı altında incelediği bu yaklaşım, “mekanları birebir

²⁸ Armes’in kategorize ettiği bu üç temel yaklaşıma ilişkin daha ayrıntılı bir okuma için bkz. Roy Armes (2011). “Sinema ve Gerçeklik”. Doruk: İstanbul.

temsil eden stüdyo setleri kullanıp, karakterlerine hayat verirken tanınmış oyuncuların yararlanmasını ve akla yatkın fakat kesinlikle gerçek olmayan öykülerle” (2011: 13) ilgilenir. Kısacası ikinci gelenek için film, tüm gerçekliğin bir taklididir ve bu taklidi temsiller aracılığıyla gerçekleştirir.

Armes’in diğer iki gelenek içinde en az gelişmiş olan olarak işaret ettiği üçüncü gelenek ise “yüzeysel gerçekliği nakletmek ya da taklidi güçlendirmek yerine, görünenin ardındaki derin gerçekliği keşfetmekle ilgilenir” (2011: 11). Bu geleneğe göre sinema bir dışavurum ve çoklu perspektifler yaratmak için bir araçtır ve gelenek içerisinde uzam-zaman devamlılığını yaratmak ve gerçek ve kurgusal ile nesnel anlatım ve öznel bakış açısını iç içe geçirmek amaçlanmaktadır (Armes, 2011: 11). Armes’in *Modernist sinema* olarak başlıklandığı bu yaklaşımlar “sinemada gerçekçilik ve benzerlik iddialarından kopmuşlar ve sinemayı gündelik gerçekliği, olayların gelişim sırası ile mantık hakkındaki yaygın varsayımları sorgulamak için kullanmışlardır” (2011: 13). Dolayısıyla bu geleneğin gerçekliği olduğu gibi kaydedip aktarmak ya da taklidi güçlendirmek yerine, görünenin ardındaki derin gerçekliği keşfetmekle ve yaratılan gerçekliği sorgulamakla ilgilendiği söylenebilir.

Sinemanın doğuşuna kadar uzanan sinema-gerçeklik ilişkisi üzerine süregelen tartışmalar ve yaklaşımlar çok çeşitli olmakla beraber, baskın iki teori *gerçekçi ve biçimci*²⁹ gelenektir. “Sinemanın özü tartışmalarının, özellikle de sinemanın sanatsal özgüllüğünün onun gerçeklikle radikal bir biçimde ayrımında yattığını düşünen ‘biçimlendirici’ (formative) kuramcılarla sinemanın sanatsal özgüllüğünün ve onun sosyal varoluş nedeninin (Fra: raison d’etre) günlük hayatın gerçekçi temsiline dayandığını düşünen ‘gerçekçiler’ arasındaki gerilim” (Stam, 2014: 83) uzun yıllar sinema-gerçeklik tartışmalarına damgasını vurmuştur. Her iki gelenek de gerçeklik arayışında olmakla birlikte kimi kuramcılar ve sinemacılar filmin biçimine kimileri de filmin içeriğine odaklanmaktadır. Örneğin, biçimci gelenek montajla gerçekliğin yeniden düzenlenmesini savunurken, gerçekçi gelenek kamera aracılığıyla var olan

²⁹ Sinemada Biçimci ve Gerçekçi gelenek içinde yer alan isimlerin tamamını bu çalışmada tüketmek mümkün olmadığından burada Biçimci ve Gerçekçi geleneğin yaklaşımlarının genel bir değerlendirmesi yapılarak ön plana çıkan kimi teorisyenlerin görüşlerine başvurulmaktadır. Biçimci ve Gerçekçi gelenek için daha ayrıntılı bir okuma için bkz. J. Dudley Andrew (2007). *Sinema Kuramları*. İzdüşüm: İstanbul; Roy Armes (2011). *Sinema ve Gerçeklik*. Doruk: İstanbul.

gerçekliğin yakalanabileceğinden yanadır. Kısacası, Gürata'nın (2010: 61) da ifade ettiği gibi, biçimci yaklaşım gerçekliğin 'biçimsel' açıdan yorumlanması, gerçekçi yaklaşım ise sinemanın gerçekliği yeniden üretme özelliği üzerine odaklanmaktadır. Dolayısıyla her iki gelenek de sinemanın bir sanat ve anlam yaratma aracı olduğu konusunda uzlaşa sağlarken, gerçekliği merkeze alan yöntem ve yaklaşımları bakımından ayrılmaktadır.

Biçimci gelenek, sinemanın temel ve değişmez biçimsel öğelerini araştırmayı merkeze almaktadır. Onlara göre sanat yapının önemi, sanatçının malzemeyi dönüştürme ve biçimlendirmesiyle ilişkilidir. Bu açıdan Buyan'ın da ifade ettiği gibi, "sanatta biçimcilik, bir sanatsal yapıtta anlatılan, işlenen konu yerine onun işleniş, anlatılış biçiminin sanatı oluşturduğu şeklinde ifade edilebilir" (2015: 20). Bu açıdan yönetmen biçime müdahale ederek sanatsal bir etki yaratmalı ve gerçekliği yoğunlaştırarak güçlendirmelidir. Biçimci geleneğin önde gelen isimlerinden Rudolf Arnheim'a göre "sinema, doğası gereği, yaşadığımız dünyada olan merak uyandıran, tipik ve heyecan verici şeylere ilişkin gerçeğe uygun bilgiler" vermeye yöneliktir" (2002: 36). Bu nedenle ilk yıllarında bu yana yapılan filmlerde gündelik hayatta karşılaşılan şeylerin aynen gösterilmesi -tıpkı son hızla üzerlerine gelen treni görünce korku ve heyecana kapılmalarında olduğu gibi- izleyicilerce heyecanla karşılanmıştır. Arnheim'a göre diğer sanat dallarından farklı olarak sinemada "kamera çalışmaya başladığında gerçek dünyanın benzeri mekanik olarak ortaya çıkar" (2002: 36). Ancak bu gerçeğin bir temsildir ve eğer sanatçı bu temsile kendisinden bir şey katmıyorsa onu yoğunlaştırmıyorsa o kayıt estetik bir değer taşımaz. Bu olsa olsa gerçek dünyanın nesnelerinin bir kopyası olur. Bu açıdan Arnheim'a göre "yönetmen bir sanat eseri yaratmalıdır" (2002: 36) ve sanatsal bir etki yaratmak için kullanılan film aracında "gösterilen nesnenin nitelikleri yok edilmek yerine daha da güçlendirilmeli, yoğunlaştırılmalı ve yorumlanmalıdır" (Arnheim, 2002: 36). Dolayısıyla sinemanın tek başına gerçeklikte var olan şeyleri aynen perdeye yansıtması onu ne gerçek ne de bir sanat yapar. Sinemanın gerçek ve sanat olabilmesi için yönetmen, teknik olanaklarıyla kaydettiği gerçekliği kendisinden kattığı sanatsal yorumla yoğunlaştırmalıdır.

Biçimci geleneğin diğer bir önemli ismi Sergei Eisenstein belki de biçim üzerine en fazla yoğunlaşan yönetmen ve kuramcıdır. Eisenstein sinemayı kurgu aracılığıyla

“doğal gerçekçiliği dönüştüren bir araç olarak görüyordu” (Andrew, 2010: 121). Ona göre, “doğrudan kavranabilen çıplak gerçeklik gibi bir şey yoktur. Yönetmenin görevi, yani sanatçının görevi doğal fenomenin ya da bir olayın doğru biçimini kavramak ve ardından kendi sanat eserinin inşa edilmesi sürecinde bu biçimden faydalanmaktır” (Andrew, 2010: 138). Ona göre sinema sadece gerçeklikteki görünümüleri kaydetmeye yarayan bir araç değildir. Sinema, “‘gerçekliği’ yakalamak için insan ‘gerçekçiliği’ yıkmak, bir fenomenin görünümünü parçalarına ayırmak ve ‘gerçeklik ilkesi’ne göre onları yeniden inşa etmek zorundadır” (Andrew, 2010: 138). Bu sökme ve birleştirme işlemi montaj ile mümkündür ve montaj duygusal etkiyi güçlendirerek bir anlam yaratır. Eisenstein için “varlıkların ve nesnelerin, bunlar arasındaki eşyanın doğası gereği bitmeyen ilişkisinin derininde yatan gerçekliğe ulaşmak sinema için vazgeçilmezdir” (Küçükdoğan ve Yengin, 2015: 131). Bu filmin kurguyla yorumlanması ve yoğunlaştırması demektir. Eisenstein’a göre “sinemada kurgunun kullanımıyla yaşamlar yeniden üretilmekte” (Küçükdoğan ve Yengin, 2015: 131) ve kurgu ile üretilen anlam güçlendirilmektedir. Filmin kurgu ile yaratıcı olarak biçimlendirilmesi ile izleyicinin aldığı etki güçlendirilmektedir. Dolayısıyla Eisenstein’da film gerçekliğinin yoğunlaştırılması için kurgu ile düzenlenmesi gerekmektedir.

Gerçekçi film kuramı ise, sinemanın gerçekliği merkeze aldığını, var olan gerçekliği yeniden sunmak ve “dünyayı olduğu gibi görmemizi sağlamak için” (Andrew, 2010: 188) olduğunu ileri sürer. Dolayısıyla “gerçekçi film kuramcılarının göre sinemada önemli olan, sinemanın gerçeği ortaya çıkarma gücüdür, gerçeklik çok katmanlı bir yapıya sahiptir ve yönetmen kamera sayesinde bu katmanları açarak gerçekliği sergiler” (Özarslan, 2015: 151). Kuşkusuz gerçekliğin ortaya çıkarılmasında etkili olan bu katmanlar gündelik yaşamdan heyecan verici unsurları yakalamak, bu unsurları estetik düzenlemelerle şekillendirmek ve yoğunlaştırmaktan yönetmenin estetik görüşü, kullandığı araçlar ve yapılan düzenlemelere kadar çok çeşitlidir ve her bir teorisyen sinemada gerçekliğin ortaya çıkarılması üzerine farklı yorumlar getirmiştir.

Gerçekçi kuramın önde gelen isimlerinde Andre Bazin için sinema, gerçekliği yakalama arzusundadır ve kamera gerçeği açığa çıkarmada en etkili araçtır. Ona göre “gerçekliğin teknik ve mekaniksel yeniden üretimi on dokuzuncu yüzyıldan itibaren

sinema ile gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Fotoğraf ve fonografin birleştirilmesi tam bir gerçekliğin sağlanmasını beraberinde getirmiş ve zamanın geriye çevrilemezliği aşılmaya çalışılmıştır” (Bazin, 2011: 27). Böylece sinema, gerçekliğin yakalanabilmesine imkan vermiştir. Sinemayı diğer sanatlardan ve de fotoğraftan ayıran da gerçekliği ve aynı zamanda zamanı yakalayabilme yeteneğidir. Sinema zamanı ve mekanı yakalayarak tüm gerçekliği ortaya çıkarır. “Bazin, sinema perdesini dünyaya açılan bir pencere olarak yorumlar. Perdede görülenler, örneğin oyuncuların hareketi, perde ile sınırlı değildir ve perdeden çıktığında da devam ediyor gibidir, çünkü kamera, doğadaki bütünlüğün ve sürekliliğin aktarılmasına olanak veren, gerçekliği açığa çıkaran bir araçtır” (Özarslan, 2015: 152-153). Özetle Bazin için “ya bir yönetmen kendi kişisel amaçları için ampirik gerçeklikten yararlanır ya da ampirik gerçekliği kendi içinde taşıdığı bir değer için keşfeder” (Andrew, 2010: 239). İlkinde yaratılan gerçeklik müdahale edilmiş ve anlamı şekillendirilmiş bir gerçekliktir öte yandan ikincisinde yönetmenin anlama müdahalesi söz konusu değildir ve süssüz, yalın bir gerçekliği aktarır. Ona göre filmin gerçekliği, montaj gibi müdahalelerle değil, alan derinliği, uzun çekim gibi kamera çekimleri ile elde edilmelidir. Çünkü Bazin’e (2011: 34) göre kurgu bir olayı göstermek yerine sadece gerçeklikten seçilmiş elemanlarını kullanarak olayı ima eder. Oysa gerçekçi sinemada korunması gereken “izleyicinin bir olayın ya da nesnenin kendisine dair kendi yorumunu seçme özgürlüğüdür” (Andrew, 2010: 260) ve yönetmenin yaptığı montaj gibi düzenlemeler bunu izleyicinin elinden alır. Bu açıdan Bazin (2011: 50), çekilen görüntülere kameranın olanakları –alan derinliği, çekim açıları gibi- dışında eklenecek müdahalelerin -montaj- filmi gerçeklikten uzaklaştıracağını ve izleyiciyi pasifleştireceğini savunmaktadır. Kuşkusuz Bazin kurguya topyekun karşı değildir. Kurgunun zamanı kısaltması, zıtlık sunması gibi olumlu işlevlerini teslim eden Bazin bunu Orson Welles’in *Yurttaş Kane* filmi üzerinden örnekler. Bazin (2011: 51), Welles’in tüm filmine yayılan alan derinliği kullanımı, çekim açıları ve planlarla oluşturulan filmde kullanılan kurgunun izleyiciyi kandırmak değil zıtlığı sunmak ve zamanı kısaltmak için bir araç olarak kullanımının altını çizer. Dolayısıyla kurguyu tamamen reddetmese de Bazin için alan derinliği, çekim açıları gibi kameranın olanakları dahilinde kaydedilen yalın çekim izleyiciyi gerçekliğe daha yaklaştıırken montaj izleyiciyi yönlendiren bir işleve sahiptir.

Gerçekçi yaklaşımın diğer bir teorisyeni Siegfried Kracauer'e (2015: 518) göre ise filmler izleyicilere fiziki gerçekliği deneyimletir. Bu açıdan kamera gerçekliği kaydederek fiziksel gerçekliğin özünü ortaya çıkarır. Diğer gerçekçi film kuramcılarında da olduğu gibi Kracauer için de yönetmenin hammaddesi gerçekliktir, ancak yönetmen, "diğer sanatçılar gibi gerçekliği yoğurmaz, aksine yansıtır, açığa çıkarır" (Özarslan, 2015: 153). Gerçekliğin açığa çıkarılması, *fiziksel gerçekliğin kurtuluşu* ile mümkündür. Sinemayı sanat yapan ve onu diğer sanat dallarından ayıran da fiziksel gerçekliği kurtarabilme potansiyelidir. Ona göre "kamera gerçekliğin gizli yönlerini ortaya çıkarır, gerçek dünyada göremediklerimizi görürüz perdede, yani kurtarılmış gerçekliği" (Özarslan, 2015: 153). Dolayısıyla Kracauer için de gerçekliğin ortaya çıkarılmasının merkezi bir konudur ve kamera gözün yakalayamayacağı ya da fark edemeyeceği gerçekleri görünür kılarak gerçekliği ortaya çıkaran bir araçtır. Ona göre,

"yönetmenin zihninde iki bilgi nesnesi vardır: gerçeklik ve gerçekliğin sinemasal olarak kaydedilmesi. İki hedefi vardır: elindeki aracın temel özelliklerini kullanarak gerçekliğin kaydedilmesi ve daha gösterişli olanlar da dâhil olmak üzere aracının mevcut tüm özelliklerinin mantıklı kullanımı yoluyla bu gerçekliğin niteliklerinin ortaya çıkarılması" (Andrew, 2010: 199).

Yönetmenin tek amacı gerçekliği kaydetmek değil, kaydettiği gerçekliği ortaya çıkarmaktır. Gerçekliği kaydetmek biçim ile ilgilidir ancak biçim gerçekliğin ortaya çıkarılması için tek başına yeterli değildir. Bu nedenle yönetmen kaydedilen gerçekliğin içeriği ile ilgilenerek gerçekliği ortaya çıkarabilir. Özetle Kracauer'e göre yönetmen, "...hem gerçekçi hem de biçimci olmalıdır; hem gerçekliği kaydedebilir hem de onun iç yüzünü ortaya çıkarabilir; hem gerçekliği içine almalıdır hem de yönetmenin kullandığı tekniklerle gerçekliğe nüfuz etmelidir. Ancak tüm bu durumlarda baskın olması gereken ilk terim olan gerçekçiliktir" (Andrew, 2010: 200). Dolayısıyla Kracauer (2015) için sinemada biçimci ve gerçekçi gelenek bir denge içerisinde olmalıdır ancak gerçekçi eğilimi öncelikle ve gerçeklikle ilişkisini korumasıdır. Dolayısıyla Kracauer her ne kadar biçimci ve gerçekçi eğilim arasında bir dengeden söz etse de gerçekçi eğilimi merkeze aldığı ortadadır. Zira Andrew'ün de tespit ettiği gibi, Kracauer için "geleneksel sanatlar kendilerine özgü araçlarla yaşamı dönüştürmek için varolurken, sinema yalnızca hayatı olduğu gibi gösterdiği zaman en derin ve en özlü biçimde var olabilir" (Andrew, 2010: 193). Hayatı olduğu gibi göstermek için sinema biçime gereksinim

duysa da önemli olan gerçeğin yani kaydedilen hayatın kendisidir. Bu açıdan sinema gerçekliği yeniden inşa eder ve onun bu özelliği sinemayı sanat yapar. Bu açıdan ona göre, “sinema insanın dışavurumunu değil de insanın görebildiği kadar dünyanın anlamının dışavurumudur” (Andrew, 2010: 201). Yani yönetmen sanatsal bir etki yaratmalıdır ancak bunu dünyayı anlamlandırmak ve bu anlamı yansıtmak için kullanılmalıdır. Bu açıdan sanatçının tüm amacı var olan gerçekliği ortaya çıkarmaktır.

Sinemasal yaklaşımların gerçekliği ele alış tarzları ve sinemada baskın olan biçimci ve gerçekçi geleneğin sinema-gerçek ilişkisine bakış açılarında da görüldüğü üzere her bir gelenek –biçim ve içerik- belli bir yönelimi merkeze almakta ve her kuramcı da kendi kuramını açıklarken bir unsuru öne çıkarmaktadır. Kuşkusuz bu durum, sinema teorisini uzun yıllar hakimiyeti altına alan biçimci ve gerçekçi geleneğin eleştirilerden de nasibini almasına neden olmuştur. Stam’a göre, “her ikisi de sinemanın özcü yaklaşımına sırtlarını dayamıştır ve her ikisi de kuralcı ve dışlayıcı olmuş, sinemanın belli bir yol izlemesi gerektiğini düşünmüşlerdir. Biçimci ve gerçekçi akımların her ikisi de tekniğin ‘ilerlemeci’ erekselliği konusunda kendi görüşlerini öne çıkarmışlardır” (2014: 85). Bunun yanında onların bu ‘kuralcı ve dışlayıcı’ tavrı birtakım unsurları da ihmal etmelerine neden olur. Ne var ki film kuramını yeniden ele alarak geleneksel teorinin ihmal ettiği unsurları ön plana çıkaran çağdaş sinema kuramcıları, sinema gerçek ilişkisinin halen değişmeyen canlı bir tartışma olduğunu da gösterir. Bu isimlerden biri olan Christian Metz’in belirttiği gibi “film kuramının en önemli sorunlarından biri seyircinin film karşısında duyduğu gerçeklik izlenimi sorunudur” (2012: 19). Metz’e göre sinemayı diğer sanat formlarından ayıran ve ona “güçlü bir gerçeklik izlenimi duygusunu veren şey ‘devinimdir’” (2012: 21). Hem biçim hem de gerçeklikle ilişkili olan devinim, “nesnel bir gerçekliği de beraberinde getirmekte (...) gerçeklik göstergesi ve canlılık kazanan nesneler” (Metz, 2012: 21-22) oluşmasına yol açarak filme gerçeklik izlenimi katmaktadır. Böylece perdede olup biten her şey gerçeklik kazanmış imgeler olarak izleyiciye görünür. Perdeye yansıyan bu canlı ve devingen imgeler, izleyicide bir özdeşleşme meydana getirerek gerçekçi algılanır.

Sinemanın yarattığı bu gerçeklik-gerçekçilik, kuşkusuz hem biçimsel hem de içeriksel olarak sinemayı dönüştüren teknolojiyle de bağlantılıdır. Ne var ki sinema ve gerçeklik ilişkisine odaklanan klasik teoriler, teknolojiyle şekillenen, özellikle de

günümüz sinemasını anlamada ve anlamlandırmada tek başlarına yeterli olmamakla beraber, sinemanın ortaya çıktığı ilk günden bu yana değişmeyen bir unsuru olan gerçeklik arayışı ve anlam yaratma uğraşını görmemize katkı sunarlar. Yeni teknolojiler görüntü uygulamalarından kayıt ve yakalama aygıtlarına, sergileme ve dağıtım materyallerine kadar sinemanın her unsurunu dönüştürmüş olmakla beraber, belki de değişmeyen tek şey halen sinemanın görüntüleriyle ve hikayesiyle daha derin bir gerçekliği yakalama arzusudur. Bu bakımdan sinemanın bu arzusuna hizmet eden öğelerden biri olan görsel efekt kullanımı ile gerçeklik ilişkisini sorgulamak önemlidir. Bu sorgulama, perdeye yansıyan imgelerin nasıl algısal olarak gerçekçi göründükleri ve bu gerçekçiliğin sinema-gerçek ilişkisini merkeze alan erken dönem kuramcılarının yaklaşımlarıyla nasıl açıklanabileceği sorusunu gündeme getirir.

2.2.1. Algısal Gerçekçilik

Sinemanın yeni teknolojilerle gelişimi sürmekte ve özellikle sinemasal gerçeklik yaratmada güçlü bir araç olan görsel efekt uygulamaları çağımıza damgasını vurmaktadır. Görsel efekt uygulamalarının sinema gerçek ilişkisini nasıl dönüştürdüğü, sinemanın bir yandan teknolojiye beslenirken bir yandan da teknolojiye ne kadar etkilendiği, sinema gerçek ilişkisini merkeze alan erken dönem kuramcılarının yaklaşımlarıyla nasıl açıklanabileceği sorusunu gündeme getirir. Bu soruyu gündeme getiren isimlerden bir olan Stephen Prince, Vartabedian'in (2008: 1) de belirttiği gibi, gerçekliğin filmin düzenlenmeden yalnızca kaydedilmesi ya da yeniden düzenlenmesi ile elde edilebileceği tartışmasına odaklanan gerçekçi ve biçimci okullar arasındaki tartışmayı, dijital teknoloji ile bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerin açıklanabilmesi için yeniden düşünmemiz gerektiğini ortaya koymaktadır. Prince'e (1996: 28) göre bilgisayarın görüntü üretme yetenekleri -fotoğraflanamayan şeylerin inanılmaz fotoğrafik görüntülerini yaratabiliyor oluşu gibi- film teorisinde somutlaşmış olan gerçekçilik ve sinema hakkındaki bazı geleneksel varsayımlara meydan okumaktadır. Zira "dijital araçlar ve tescilli yazılımlar, üretim ve post prodüksiyon uygulamalarını değiştirerek, bilgisayarda, selüloitle yapılması imkansız olan görüntü işleme derecesine sahip, referanssız, fotogerçekçi görüntülerin oluşturulmasını mümkün kılar" (Whissel, 2014: 2). Bu açıdan da sinema-gerçek ilişkisine odaklanan geleneksel yaklaşımlar -gerçekçiler ve biçimciler- günümüz bilgisayar teknolojisi ile yaratılan

görüntüleri açıklamakta yetersiz kalmaktadır. Zira film görüntüsü ve referansı arasında benzer bir dizinsel ilişki olduğunu savunan Bazin ve gerçek kuramın diğer isimleri için görüntü -özellikle de fotoğraf görüntüsü- gerçekliğini gerçeklikteki referansından almaktadır. Vartabedian' göre bu;

“görüntünün ve referansının aynı bağlantı, yapı veya orana sahip olmaları bakımından benzer özellikleri paylaştığı anlamına gelir. Prince'in açıkladığı gibi, dijital görüntüler bu dizinsel ilişkiyi bozar çünkü çoğu zaman bu görüntüler gerçek bir referanstan yoksundur. Yalnızca filmin içeriğine ve izleyicinin filmdeki görüntülerle ilgili deneyimine hitap ederek, bir mutfakta çocukları takip eden (var olmayan) Velociraptor'u -etobur bir dinozor cinsi- hesaba katmanın bir yolu yoktur. İzleyicinin Velociraptor için ekstra filmsel bir referansı yoktur. Dijital görüntüler genellikle var olmayan referanslara sahip görüntülerin yolunu gösterdiğinden, dijital görüntüler artık Bazin, Barthes ve Cavell'in tartıştığı anlamda 'gerçekliği' kaydetmez” (2008: 2).

Bu bakımdan özellikle de günümüz dijital olanaklarının sinemada -ve hatta fotoğrafta- yol açtığı değişiklikler, geleneksel film teorisi için problemler yaratmakta ve teknolojinin sinemada yarattığı değişimi ve dönüşümü anlamak, anlamlandırmak ve de yorumlayabilmek için geleneksel teorinin yeniden ele alınmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu açıdan Prince'e göre, “görüntülerin dijital manipülasyonunun sunduğu özgün ve yaratıcı olanaklar daha önce görülmediğinden, sinematik temsil ve izleyicinin tepkisi üzerindeki etkileri tam olarak anlaşılamamaktadır. Film teorisi henüz bu meselelerle ilgilenmemiştir” (1996: 27). Dahası teknolojilerdeki hızlı değişimin filmin doğasını nasıl dönüştürdüğü, yeni teknolojinin nasıl okunacağı ve izleyiciyi nasıl etkilediği konuları çoğunlukla ihmal edilmektedir. Bu açıdan “sinemanın nasıl iletişim kurduğu ve izleyiciler tarafından nasıl anlaşılabilir olduğu konusunda algısal ve sosyal ilişkilere dayanan alternatif bir model geliştirmek” (1996: 28) gerektiğini belirten Prince'e göre, geliştirilecek bu model, “film teorisinde gerçekçilik ile biçimcilik arasındaki gerilimlerin daha iyi bütünleşmesini sağlayabilir” (1996: 28). Zira ona göre gerçekçiliği merkeze alan film teorileri, gerçekçiliği bir referans meselesi olarak yorumlayarak, gerçekçiliğin aslında bir algı meselesi olduğunu ihmal eder. Bu ihmal, teorinin, sinemanın nasıl çalıştığını ve izleyiciler tarafından nasıl inanılır bulunduğunu anlamalarını engellemektedir. Bu açıdan Prince geleneksel teoriyi “algısal gerçekçilik” (1996: 27-37; 2012: 31-37) olarak adlandırdığı yeni bir modelle geliştirmeye girişir. Kim'in de vurguladığı gibi, bu model -yani algısal gerçekçilik- “bilgisayar destekli imgelerin, fotografik imge ile referansı arasındaki nedensel bağlantıya dayanan

geleneksel dizinsel gerçekçilik fikrine meydan okumadaki rolünün açıklanmasında etkili bir kavramdır” (2019: 10).

Sinema ve geçeklik ilişkisi göz önüne alındığında ekranda görünen şeyler gerçek olmadıkları halde gerçekmiş gibi algılanmaktadır. Bu durumu *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality* (2012) başlıklı çalışmasında algısal gerçekçilik kavramsallaştırması ile açıklayan Prince, “sinemadaki gerçekliğin dijital temelleri” (2012: 32) olarak ifade ettiği algısal gerçekçiliği “üç boyutlu bir dünyayı belirleyen bağlamsal ipuçlarının dijital araçlar aracılığıyla kopyalanarak çoğaltması” (2012: 32) olarak tanımlar. Bu, fiziksel gerçeklikte daha önce duyumladığımız, bilgisine eriştiğimiz ve algıladığımız şeyleri ifade eder. Örneğin, gökyüzü, gökyüzüne daha önce bakmış ya da gökyüzünü görmüş herkes için mavi renktedir. Bu durum başka bir ülkede ya da kültürde farklılık göstermez. Zira bilimsel olarak da gökyüzünü mavi görmemizin nedeninin atmosferdeki gazların güneş ışınları ile kırılmasından kaynaklandığı bilgisine sahibizdir. Dolayısıyla bizler dünyayı duyumlar yoluyla algılarız. Sinema da bu duyumları kullanır ve fiziksel gerçeklikten aldığı bu duyumsal referansları yeniden üreterek perdeye getirir. Bu açıdan izleyiciler perdede mavi bir gökyüzü gördüğünde bunu algısal olarak gerçekçi bulur.

Prince’e göre “algısal gerçekçilik, görüntü ya da film ile izleyici arasındaki ilişkiyi belirler ve hem gerçek olmayan görüntüleri hem de referans olarak gerçekçi olanları kapsayabilir. Bu nedenle, gerçek olmayan görüntüler referans olarak kurgusal, ancak algısal olarak gerçekçi olabilir” (1996: 32). Mavi gökyüzü örneğinde olduğu gibi referansını gerçeklikten alan bir görüntü gerçekçi algılanır. Ancak referansını gerçeklikten almayan yani gerçeklikte var olmayan bir görüntü de gerçeklik kazanabilir. Dolayısıyla kurgusal görüntülerde gerçek olarak algılanabilir. Bu durumu *Jurassic Park* (1993) filmindeki dinazorlar üzerinden açıklayan Prince’e (1996; 2012) göre, hiç kimsenin hatta Paleontologlar bile dinazor görmemiş oldukları halde perdede görünen bir dinozoru gerçekçi algılamaktadır. Ona göre, bu tür yaratıkların nasıl hareket ettiği ve ne kadar hızlı hareket ettiği ile ilgili varsayımlar mevcut olmakla birlikte bunlar sadece tahmindir ve gerçek, bu tahmindeki gibi olmayabilir. Vartabedian’a (2008: 1) göre, izleyicilerin dinazorların bir zamanlar var olduğunu bilmeleriyle ilişkili olan bu durum, izleyicilerin sosyal ve tarihsel deneyimine bağlı olan bilgi sayesinde *Jurassic Park*’ta

bilgisayar tarafından üretilen dinazorlar için mevcut gerçeklikte bir yer bulabilmelerini ve dinazorları gerçekçi algılamalarını mümkün kılmaktadır. Ancak ekranda görünen dinazorların özellikle de *Jurassic Park* filminde olduğu gibi aşık bir gerçekliğe sahip olduğunu söyleyen Prince'e (1996; 2012) göre bu, son derece ayrıntılı doku haritalama, hareket animasyonu ve dijital görüntüleme yoluyla elde edilen görüntülerin canlı hareketle entegrasyondan kaynaklanmaktadır ve böylece bilgisayar tarafından oluşturulan görüntüler çok güçlü bir algısal gerçekçilik kazanarak dinazorlar dikkate değer derecede fotoğraflık bir gerçekçiliğe bürünmektedir.

Sonuç olarak fotoğraflık gerçeklik kazanan görüntüler de filmin gerçeklik izlenimini artırmaktadır. Böylece sunulan bu fotogerçekçi efektler ile kurgusal anlatı dünyasında izleyicinin kendisini kaybettiğini ve tüm şüphelerinin ortadan kalktığını ifade eden King'e (2000: 55) göre, bilgisayar tarafından oluşturulan bu fotogerçekçi görüntüler aynı zamanda -*Jurassic Park* örneğindeki dinazorlarda olduğu gibi- filmin geri kalanıyla aynı gerçeklik seviyesine ulaşmakta ve bu durum onların kurgusal yapıya sorunsuz bir şekilde entegre edilebilmesine olanak vermektedir. Dolayısıyla sinema gerçeklikte var olmayan, kurgusal şeyleri de gerçek gibi algılamamıza aracılık eder. Dijital araçlar, "görülebilir ve fotoğraflanabilir ile 'fotoğraflanabilir' fakat görülemeyenler arasında köprü kurar" (Prince, 1996: 34). Bunu da yine fiziksel gerçeklikte var olan duyuları ve referansları kullanarak yapar. Canlı olarak görülemeyen dinazorların gerçekçi bir kas sistemi ve hareket kabiliyetiyle donatılması, hareketlere eklenen ışık ve gölge ile yaratılan derinlik algısı ya da gerçekçi bir cilt dokusu ile yaratılan gerçeklik hissi ile fiziksel gerçeklikte var olan ya da olmayan şeyler bile fazlasıyla gerçekçi görünür.

Dolayısıyla fiziksel gerçeklikte var olan ya da olmayan şeylerin ekranda fazlasıyla gerçekçi görünmesi, içerdikleri belli ipuçları sayesinde mümkün hale gelir. "Bu ipuçları, uzayda nesnelerin boyutları ve konumlandırılması, dokuları ve detayların görünür yoğunluğu, ışığın fiziksel dünya ile etkileşime girme hareketi, hareket ve anatomi ilkeleri ve su, bulut, ateş gibi dinamik sistemlerin içerdiği fizik hakkında bilgi kaynaklarını içerir" (Prince, 2012: 32). Böylelikle bir filmde görünen yaratımların taşıdıkları gerçek yaşamdakine benzer ipuçları onların gerçekçi algılanmasını sağlar. Yine bu durumu içinde bulunduğumuz gerçeklikte var olmayan dinazorların *Jurassic*

Park filminde nasıl gerçek olarak algılandığı üzerinden örnekleyen Prince'e göre (1999: 32), dinozorların insanlarla bir arada görüldüğü sahnelerdeki devasa boyutu, sese tepki vererek sesin geldiği yöne doğru harekete geçmeleri, yakın çekimlerde göze çarpan cilt dokusunun ve eklem hareketlerinin detayları gibi ayrıntılar ile dinozorların gerçekçiliği yoğunlaştırılmaktadır. Yine dinozorlarda olduğu gibi, *Lord of The Rings* serisinde oyuncu Andy Serkis'in hayat verdiği ve hareket yakalama teknolojisi yaratılan Gollum karakteri de algısal gerçekçilik kazanmaktadır. Chhatwani'ye (2017) göre, Serkis'in, yüz kaslarının, vücut hareketlerinin ve mikro ifadelerinin yakalanmasına olanak sağlayan hareket yakalama, seyircilerin Gollum'un sanal karakteri ile özdeşleşmelerini sağlarken aynı zamanda onun gerçekçi algılanmasını sağlayan algısal ipuçlarını vermektedir. Dolayısıyla fiziksel gerçeklikte var olan ya da olmayan şeylerin gerçekçilik kazanması, onların algısal dünyadan getirdikleri ip uçları sayesinde mümkündür.



Görsel 88: T-Rex saldırı sahnesi (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993).



Görsel 89: Andy Serkins ve fotogerçekçi karakter Gollum (*Lord of The Rings* serisi, Peter Jackson, 2001, 2002, 2003).

Bu açıdan Prince'e göre (2012: 32) dijital araçlar, izleyicinin yaşadığı dünyayla aynı, gözlemlenebilir fizik yasalarını takip ettiği için, film yapımcılarına, izleyicinin algısal olarak inandırıcı bulacağı bir gerçeklik sunmak için eşi görülmemiş bir yetenek sunar. Böylece dijital araçların sunduğu tüm bu imkanların fiziksel gerçeklikle bütünleşmesi, dinozorlar gibi fiziksel gerçeklikte var olmayan canlıların bile gerçekçi algılanmasını sağlar. Dolayısıyla bir filmi gerçekçi yapan şey "imkansızın sadece vuku bulması değil, aynı zamanda anlatının yapısı açısından esas olmasıdır. -Analog ve dijital canlandırmanın temelinde bu yatar.- Filmin gücü, büyük ölçüde, kendi mantığı olan, tutarlı bir dünyayı, aslına sadık kalarak yeniden yaratmasında yatar. Bu mantık, kısmen gerçeklikten üretilmiştir" (Burnet, 2012: 280). Bu açıdan referansını fiziksel gerçeklikten alan bir film, bu gerçekliği dijital araçlarla yoğunlaştırır ve filmin gerçekliğiyle bütünleştirir.

Prince'e (2012: 33) göre algısal gerçekçiliğin yaratılması görsel efekt sanatçılarının ana hedefidir ve görsel efektler, izleyicileri hikayenin referansları olan efektlerin gerçek olduğuna ikna etmeye çalışır. Bu nedenle, algısal gerçekçiliği uyandıran bir sahne ne kadar kapsamlı olursa, izleyicinin inancını zorlamak da o kadar olasıdır. Ona göre *Jurassic Park* filmini izleyen hiç kimse dinazorların gerçekten canlı olduğunu düşünmeleri için kandırılmamış olmasına rağmen, dijital araçların duyuşal ayrıntılarla kurmaca üstünde yarattığı algısal gerçekçilik ile, izleyiciler bu duyulara inanmaya ve sunduğu zevklere katılmaya ikna edilir. Kuşkusuz sinemanın izleyiciyi ikna etme arayışını ve algısal gerçekçilik yaratma yeteneğini Prince, dijital efektler ve yeni teknolojiler kullanılarak yaratılan etkiler üzerinden açıklanmaktadır. Ancak bu, dijital öncesi dönemin algısal olarak gerçekçi olmadığı anlamına gelmez. Tıpkı mekanik efektler kullanılarak yaratılan 1976 yapımı *King Kong* filmindeki Kong'un inandırıcı ve algısal olarak gerçekçi görünmesinde olduğu gibi, geleneksel efekt teknikleri, mekanik efektler ve animatronik sistemler kullanılarak yaratılan canlılar da algısal gerçekçilik kazanabilir. Kong örneğinde olduğu gibi, Kong'un cildini kaplayan gerçekçi kürk, hareketlerindeki detaylar, gerçek oyuncularla etkileşime girdiği sahnelerdeki boyut farkı ya da temastaki kaynaşma gibi unsurlar yine fiziksel gerçeklik esas alınarak yaratılır. Dahası kukla, model ya da mekanik yaratımların gerçek aktörlerle sette etkileşime girmeleri, Prince'in (2012: 31) de belirttiği gibi oyuncuların güçlü performans sergilemelerine olumlu bir katkı sunduğu da bir gerçektir. Ne var ki geleneksel özel efektler ile yaratılan kukla ya da animatronik yaratımların hareket kabiliyetleri setteki düzeneklerin imkanlarıyla sınırlıdır. Bunun yanında sabit kameraların kullanılması zorunluluğu da çekimlerin kaynaştırılmasında kısıtlayıcıdır. Ancak Prince'in (2012: 31) de ifade ettiği gibi, dijital hareket kontrollü sinematografi bu kısıtlılığı ortadan kaldırarak bilgisayar ortamında sanal olarak aynı hareketleri yürütebilen, programlanabilir ve gerçek çekimlerle eşlenebilmeye imkan verir. Dolayısıyla dijital efektler *King Kong*'un dijital teknolojilerle yeniden çevrilen 2005 yapımı versiyonundaki gerçek çekimler ve sanalın kaynaşmasında olduğu gibi daha güçlü bir etkinin yaratılmasına olanak tanırken, algısal gerçekçiliğini de yoğunlaştırır.

Sonuç olarak yeni teknolojiler, görüntülemeyi düzenlemeye kadar film yapımının tüm aşamalarını dönüştürmektedir. Önceleri film şeritlerinin elle kesilerek

birleştirildiği, görüntülerin ham film üzerine kaydedildiği analog dönemden dijitalle geçişle birlikte dijitalle kaydedilen görüntülerin bilgisayar aracılığıyla düzenlenmesi film yapımcılığını kolaylaştırmakta ve hızlandırmaktadır. Bunun yanında, bu teknolojilerden bilgisayar tabanlı yaratılan görsel efektler en fazla göze çarpanlardır. Bilgisayar ile hiç görülmemiş ve hatta var olmayan dünyalar ve yaratıklar yaratmak mümkün hale gelmektedir. Dolayısıyla görüntü ve efekt teknolojilerinin gelişiminin sinemaya etkisi “animasyon ve live-action, yani canlı çekim imgeleri kaynaştırarak özel efekt kullanımında daha derin bir gerçekçiliğe ulaşmaktır” (Burnett, 2012: 281). Bu açıdan geleneksel özel efekt araçlarının dijital görsel efekt araçlarına evrilmesi efektlerin algısal gerçekçilik yaratma yeteneklerini, etki düzeylerini ve ikna edici gücünü büyük ölçüde arttırmaktadır. Sinemanın teknolojiyle birlikteliği sürerken “sinemadaki teknolojik gelişmeler gerçeklik algımızı güçlendirecektir, teknoloji sayesinde daha iyi bir gerçeklik yanılması yaratılabilecektir” (Özarslan, 2015: 152-153). Dolayısıyla bu, sinemanın teknolojiyle birlikteliğinin sürekli yeni imkan ve olasılıklar sağlayacağını ve sinemasının evriminin süreceğinin de bir göstergesidir.

Sonuç olarak yukarıda da ifade edildiği gibi, görsel efektler algısal gerçeklikten getirdiği birtakım ipuçları sayesinde filmdeki yaratımların gerçekçi algılanmasını sağlar. Bu da izleyicilerin, ekrandaki görüntüleri, tasvir edilen gerçekçiliğin gerçek bir görüntüsü gibi algılamasına neden olmaktadır. Ancak bunun yanında görsel efektler, filmin gerçekçiliğine vurucu bir etki de katmaktadır. Görsel efektlerin filmin anlamına, temasına, konusuna ve merkezi kaygılarına yaptığı bu etki, Kristen Whissel’in (2014) *efekt amblemi* tanımlamasında somutlaşır. Bu açıdan görsel efekt teknolojisinin gelişiminin sinemada yarattığı algısal gerçekliğin yanında aynı zamanda film dilini ve anlamını nasıl etkilediğini de sorgulamak gerekir.

2.2.2. Efekt Amblemi

Gelişen teknoloji, filmlerin büyüsunü, inandırıcılığını ve görsel gücünü yoğunlaştırmaktadır. Filmlerin gerçekliği birebir yansıttığı ya da gerçek oldukları iddia edilemese de onların gerçeklikten beslendikleri, gerçeklikten referans aldıkları ya da gerçekliğe dair bir söz taşıdıkları inkar edilemez. Hiç kuşkusuz filmler gerçeklikten beslenir ve o gerçekliği filmin gerçekliği haline dönüştürür. Böylece filmler, anlatı ve görselliği ile filmin gerçekçiliğini yoğunlaştırırken aynı zamanda hem anlatı hem de

üretildikleri dönemler için merkezi olan anlam, kavram ve tematik endişeleri taşırlar. Filmlerde kullanılan efektler, filmlerin hem anlatıları hem de üretildiği dönemler için merkezi olan bu anlam, kavram ve tematik endişeleri görsel olarak yoğunlaştırma kapasitesine sahiptir. Dahası *Spectacular Dijital Effects* (2014) isimli çalışmasında Kristen Whissel’in da ifade ettiği gibi, “özel ve görsel efektler film tarihi boyunca bu kapasiteye sahipti. Daha da önemlisi, dijital görsel efektlerin alanı yeni teknolojilerin ve yazılımların geliştirilmesiyle genişledi, böylece bu etkiler günümüzde artan sıklık, süre, detay ve ‘gerçeklik etkisi’ ile ekranda görünmeyi sürdürmektedir” (2014: 4-5). Bu açıdan görsel efektlerin anlatının gelişimine ve gerçekçilik yaratmadaki etkisine odaklanmayı ve aynı zamanda “selüloitten dijital döneme kadar muhteşem efektlerin amblem yaratıcı fonksiyonlarının sürekliliğini” (2014: 5) tartışmaya açmanın gerekliliğini vurgulayan Whissel, filmlerde kullanılan analog ve dijital görsel efektlerin, “duygusal yoğunlukların, yüce kaygı anlarının ve merak duygularının” (2014: 4) üretiminde önemli bir yer tuttuğuna katılmakla birlikte, dijital görsel efektlerin ağırlığının ve öneminin daha belirleyici bir güçte olduğunu ifade eder. Bu açıdan Whissel, çalışmasında, “hayranlık uyandıran muhteşem görsel efektlerin hem göründükleri filmlerin anlatıları hem de filmlerin üretildiği daha geniş tarihsel bağlamlar için merkezi olan bir dizi karmaşık kavram ve tematik endişeyi dile getirdiğini” (2014: 4) iddia eder. Onun bu iddiası -ve iddiasını ortaya koyduğu çalışması- Ratelle’ye (2019) göre, sinematik görüntü içinde var olan tematik kavramları güçlendirmek için kullanılan efektlerin keşfedilmesi için bir yol haritası sağlamaktadır.

Bu bağlamda analogdan dijital görsel efektler, film üretiminde, anlatıya eşlik eden, onu daha sürükleyici, vurucu ve etkili kılan araçlar olarak hizmet etmektedir. Görsel etkinin, özellikle de günümüzde daha ağır bastığı bir gerçek olmakla birlikte ne anlatısı tam olmayan ne de görsel açıdan zenginleştirilmemiş ne de görselliği anlatıya eşlik etmeyen bir filmin bütünlüğünden söz edilebilir. Bu açıdan Whissel’in (2014: 6) da vurguladığı gibi, efektler ile öykü/anlatı ve karakter gelişimi arasındaki karmaşık ilişkiyi tanımlayan bir model geliştirmek gereklidir. Görsel efektlerin “söylev biçimini, onların anlatıyla ilişkilerinin tarzlarını, teşvik ettikleri seyirci türlerini ve dahası onların alegorik güçlerini anlamak için” (2014: 6) böylesi bir modelin gerekli olduğunu savunan Whissel bu modeli *efekt amblemi* olarak adlandırır. Longo’nun (2014: 83-83)

ifadesiyle, Whissel dijital efekt sekanslarını ‘dijital efekt amblemi’ başlığı altında okuyarak muhteşem görsel efektleri anlamak için yeni bir metodoloji geliştirmeyi başarmıştır. Bu modeli ya da metodolojiyi anlamak ve daha açık kılmak için amblemin ne olduğuna yakından bakmak gerekmektedir.

Zira Manning’in de ifade ettiği gibi (2002: 14, 15) on altıncı yüzyılın ilk yarısında ayrı bir edebi biçim olarak ortaya çıkan ve yeni bir buluş olan amblem³⁰ - dönemin yaygın sembol ve sembolizm tanımından farklı olarak- kendine ait bir tanım ve kullanım özelliği geliştirmiştir. Amblemler genellikle, slogan olarak da adlandırılan kısa bir başlık, bir resim ve ahlaki, açıklayıcı metin olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır (Bregman, 2007: 13. Moffit, 2002: 7. Manning, 2002: 18). Oxford İngilizce sözlüğünde “bir kavramı temsil eden ya da özetleyen, çıkarılacak ahlaki dersi ya da ibret alınacak durumu ifade eden ya da ‘soyut bir niteliğin, bir eylemin, durumun, bir insan sınıfının vb. temsili’ olarak hizmet eden resim şeklindeki görüntü” (akt. Manning, 2002: 15. Whissel, 2014: 6) olarak tanımlanan *amblem*, Whissel’a göre, “anlatı sinemasının muhteşem görsel efektlerini eleştirel ve analitik bir incelemeye açmak için son derece yararlı bir araçtır” (2014: 6) ve bu açıdan özellikle de çağdaş sinemada görülen görsel efektler efekt amblemi olarak işlev görür. Dolayısıyla amblem, görsel efektlerin filmin biçimine ve içeriğine nasıl katkı yaptığını, görsel efektlerin anlatıya nasıl hizmet ettiğini ve efektlerin hem filmin hem de filmlerin üretildiği çağın gerçekliğine dair taşıdıkları anlamları ortaya koymada elverişli bir yöntem sunar. Buna göre efekt amblemini “yoğun bir işaretleme alanı olarak çalışan ve bir filmin temel temalarına, kaygılarına ve kavramsal takıntılarına çarpıcı (ve bazen) alegorik bir ifade veren sinematik bir görsel etki” (2014: 4) olarak tanımlayan Whissel’a göre efekt amblemi, “bir filmin (veya bir grup filmin) takıntılı olduğu ana temaları, arzuları ve endişeleri simgelemek için bir filmin anlatısındaki önemli dönüm noktaları” (2014: 6) ve vurucu anlarda ortaya çıkarak anlatıya eşlik eder ve onu görsel olarak yoğunlaştırır.

Donelan’ın (2019: 63) da ifade ettiği gibi, efekt amblemi halini alan görsel efektleri anlamak için Whissel’ın izleyicinin duygularını kısıktırdığı kadar ahlaki dersler de sunan Rönesans ve Avrupa Barok tarzının alegorik resimlerinden aldığı ilhamı göz

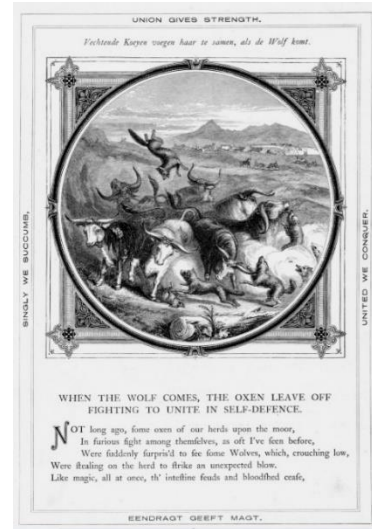
³⁰ Amblem teriminin tanımı, dilsel gelişimi, tarihi ve tanımlarına ilişkin kapsamlı bir çalışma için bkz. Manning, John (2002). *The Emblem*.

önünde bulundurmak gerekir. Zira Whissel, efekt amblemini, ilk örnekleri 16.yüzyıla dayanan amblem çalışmalarına dayandırmaktadır ve Ratelle'ye (2019) göre, amblem kitaplarını yeni bir bağlama oturtan Whissel, efekt amblemi yaklaşımıyla sinemada efektlerin işleyişinin sorgulanmasında yeni bir yol sunmaktadır. Longo'ya (2014: 84) göre ise, Whissel'in on altıncı ve on yedinci yüzyıl kıta Avrupa'sında popüler olan ve okuyucuların bir görüntüyü bir epigram ve eşlik eden metinle sentezlemesini gerektiren önemli ölçüde eski, sinema öncesi bir medya formu olan amblem kitabına geri dönmesi, sadece sinemanın şu anki dijital dönüşümünü anlamak için değil, aynı zamanda kaçınılmaz olarak teknolojik değişim pratiğini de içeren popüler filmlerin genellikle tarihsel değişime nasıl aracılık ettiğini göstermek için de kullanışlı bir yol sunmaktadır. Whissel'in referans aldığı ve amblemleri daha açık kılmak için başvurduğu tanınmış temel kaynaklardan ilki, amblem çalışmalarının başlatıcısı ve ilk kaynağı olarak gösterilen (Bregman, 2007: 37. Moffit, 2002: 10. Manning, 2002: 38) Andrea Alciati³¹'nin *Emblematum Liber* (1608) ve ikincisi ise Jacob Cats ve Robert Farlie'nin *Moral Emblems: With Aphorisms, Adages, and Proverbs of All Ages and Nations* (1860) çalışmalarıdır. Whissel (2014: 8) çalışmasını dayandırdığı amblemi daha açık kılmak için, ilki Alciati'nin *Emblematum Liber*'inden 'Astrologlar Hakkında', ikincisi Cats ve Farlie'nin *Moral Emblems*'inden 'Kurt Geline' olan iki örneği ele alır. Whissel bu iki örneği kullanmasının gerekçesini; "Bu örnekleri yalnızca amblemin tipik biçimini temsil ettikleri için değil, görüntüleri ve gösterdikleri bazı kavramların bu kitapta tartıştığım dijital görsel efektlerle bağlantılı olduğu için seçiyorum" (2014: 8) şeklinde açıklar.

³¹ Bazı kaynaklarda -Manning (2002)- soy isim Alciato bazılarındaysa -Whissel (2014)- Alciati olarak geçmektedir. Bu çalışmada Alciati kullanılmış ancak doğrudan alıntılarda isim aynen korunmuştur.



Resim 1: Daedalus ve Icarus efsanesini betimleyen *Icarus'un Düşüşü* (Manning, 2002: 211). Andrea Alciati'nin *Amblematum Liber* kitabında yer alan *Astrologlar Hakkında* yorumu (Whissel, 2014: 8).



Resim 2: Jacob Cats ve Robert Farlie'nin *Moral Emblems* kitabında yer alan *Kurt Gelince* (Whissel, 2014: 10).

Buna göre örneklerden ilki (Resim 1) Icarus'un düşüşünü betimleyen sahnedir.

Efsaneye göre Icarus balmumu ve tüy kanatlarla güneşe çok yakın uçar, bu da kanatlardaki balmumunu eritir ve Icarus gökten denize düşer. Manning'e göre (2002: 211), Daedalus ve Icarus'un efsanesi, örneğin, Alciati'nin bu görüntüyü astrologların hileli iddialarına uygulamasında olduğu gibi, dönemin amblem bilimcileri tarafından çeşitli sonuçlar, dersler çıkarılan bir araç olarak kullanılmıştır. Whissel'a göre ise "Icarus'un (aşağı) düşüşünün görüntüsü, genellikle aşırı hırsın tehlikelerini temsil etmek için kullanılır" (2014: 8) ancak bu görüntüyü *Amblematum Liber*'de Alciati, "astrologlar tarafından üretilen hileli bilgiyi temsil etmesi ve yükselişi (yanlış kazanılan) başarmak için kullanılan araçların kaçınılmaz düşüş ve kıyamet getireceği fikriyle günceller" (Whissel, 2014: 9). Dahası Alciati, bu görüntünün altında yer alan metninde şöyle yazar: "Ah Icarus, eriyen balmumu sizi denize atıncaya kadar havadan cennete yükseldiniz, bu sayede bize çözümlenmiş doktrininizi öğreteceksiniz. Sahtekâr, yıldızların üzerinde uçarken aşağıya düştüğünden astrolog tahmin ettiği şeylere dikkat etmelidir" (akt. Whissel, 2014: 9-10). Whissel bu görüntü ve metnin bir arada ele alındığında ortaya çıkan alegorik anlamı şöyle yorumlar: "Alciati klasik mitolojiden tanıdık, dinamik ve yüksek derecede karşılanabilir bir görüntü alır ve onu izleyicinin kendi tarihsel bağlamı için güncellediği (şarlatan astrologlar tarafından yapılan hileli

tahminler) geniş bir ahlaki kavram (kibir ya da yükselen hırsın tehlikeleri) sunmak için kullanır” (2014: 10).

Örneklerden ikincisi (Resim 2), Cats ve Farlie’nin, bir sığır sürüsüne saldıran kurt sürüsünün tasviri olan *Kurt Gelince* çizimidir. Görselde bir çember oluşturmuş olan öküzlerin, kurtların saldırısına direnişi ve onları püskürtmeleri yer almaktadır. Görüntünün altında yer alan başlık ve metinde “kurt geldiğinde, öküzün kendini savunmada birleşmek için savaşmayı bıraktığı” (akt. Whissel, 2014: 10) dile getirilmektedir. Zira metnin devamında sürünün kendi aralarında sürekli öfkeli kavgalar yaşadığı ve “bir kez saldırıya uğradığında, sığırların hayatlarını toplu olarak savunmak için farklılıklarını anında nasıl aştıkları” (akt. Whissel, 2014: 10) dile getirilmektedir. Dolayısıyla hem görselde hem de metinde ulusun birliğinin dış saldırılardan korunmasının gerekliliği ve “yabancı bir düşman saldırısı olduğunda tüm iç çekişmelerin susturulmasının” (Whissel, 2014: 11) önemi vurgulanır. Dolayısıyla Whissel’a göre bu görsel ve metin, “birlik ile uyum kavramlarını ve kriz zamanlarında kolektifin ihtiyaçlarının bireysel farklılıkları geri planda bırakmasını amblemleştirir” (2014: 11). Böylece “bu amblem, daha geniş bir birlik temasına ve dış tehdit karşısında bireysel farklılıkların ve çatışmaların aşılması gerekliliğine” (Whissel, 2014: 10) vurgu yapmaktadır.

Bu iki örnekte de görüldüğü gibi, bir kavramı, eylemi ya da durumu temsil eden, ondan ahlaki bir ders ya da ibretlik bir sonuç çıkaran, vurucu ve belirgin görsel tasvirlerle zaman zaman bir metin, şiir, ayet ve benzerinin eşlik ettiği resim şeklindeki görüntüler olarak tanımlanan amblemler, Whissel tarafından çağdaş görsel efektlere uyarlanır. Whissel’in ifade ettiği gibi, “ilk bakışta, muhteşem efektler süs nesnelerinden başka bir şey olarak görünmeyebilir ya da sunduğu görsel keyfi ve (gişe) değerini artırmak için bir filmin gövdesine yerleştirilmiş dekoratif dev gösteriler olarak görülebilir” (2014: 12). Ancak tam tersine bir metin (öykü, senaryo, anlatı) ve görsellerden oluşan sinemanın, amblem üzerinden açıklanmaya hayli elverişli bir saha sunduğu ve efekt amblemlerinin anlatıya eşlik eden, onu güçlendiren, film içerisinde bir dinamik oluşturan ve peşi sıra gelen dikkat çekici görüntüler arasında karşılıklı olarak açıklayıcı bir ilişki yaratan işlevi ortadadır. Dolayısıyla Longo’nun (2014: 84) da vurguladığı gibi, Whissel’in efekt amblemler, anlatıların akışını bozmak yerine,

diyaloga ve anlatıya büyük ölçüde bağlı kalarak anlatıyı güçlendirici bir işlev görmek. Bu açıdan amblem kavramını, görsel efektlerin “anlatı işlevlerini, karakter ve hikayenin gelişimi ile ilişkilerini, kendine özgü anlamlandırma biçimlerini ve bunların anlamsal biçimlerini tanımlamayı amaçlayan” (2014: 6-7) bir araç olarak kullandığını belirten Whissel, böylece amblemi belirli bir görsel efektin görüldüğü filmin merkezinde yer alan kavram ve temaların göze çarpan detaylarını tartışmak için kullanır.

Tüm bu belirlemeler ışığında, efekt amblemini daha açık kılmak için Whissel’in örnek olarak sunduğu (2010; 2014), *The Matrix Reloaded* (2003) filmine bakmak yerinde olacaktır. Filmde -ve *The Matrix* serisinin devam filmlerinde de kullanılan-Ajan Smith’in dijital olarak çoğalma³² anını efekt amblemi olarak tespit eden Whissel’a göre, “Ajan Smith’in büyüyen gücü, *Matrix Reloaded*’da kendini çoğaltma yeteneğinden kaynaklanır” (2010: 103) ve ona göre, bu çoğalma durumunun “görünümü ‘son’u, yani özgürlüğün sonu, bir medeniyetin sonu, bir dönemin sonu, hatta insanın zamanının sonunu” (2010: 91; 2014: 15) amblemleştirir. Buna göre Ajan Smith’in -ve kontrolü elinde bulunduran makinelerin- insanlığı esir tutmak için yaratılan Matrix evrenindeki insanlığın ve medeniyetin sonunu getirecek olan devasa gücü, görsel efektlerle yaratılan dijital çoklukla amblemleşir. Yani filmin anlatısına yayılan ve insanlığın sonunu imleyen görsel etki, Ajan Smith’in bilgisayar grafiği kullanılarak yaratılan ve amblem halini alan devasa dijital çoklukta görselleşir. Dolayısıyla filmin anlatısının ana teması olan insan medeniyetinin sonu ve bu sonu getirecek olan güç, yaratılan dijital çoklukla amblemleşerek filmin temasına eşlik ederken, görsel etkisini de güçlendirir.

³² Whissel hem *The Digital Multitude* (2010) başlıklı makalesinde hem de *Spectacular Digital Effects* (2014) başlıklı kitabında yer alan *The Digital Multitude as Effects Emblem* bölümünde yazılım programları kullanılarak yaratılan dijital çoklukların görüldüğü filmleri analiz eder. Çalışmamızın analiz ve bulgular kısmında daha ayrıntılı olarak ele alınacak olan “çokluklar”la ilgili farklı örneklerle bu çalışmalardan ulaşılabilir.



Görsel 90: Ajan Smith'in çoğalma yeteneğini gösteren bir sahne (The Matrix Reloaded, Wachowski kardeşler, 2003).

Görsel efektlerin filmin temasına yaptığı vurucu görsel etkinin yanında, “filmlerin üretildiği daha geniş tarihsel bağlamlar için merkezi olan bir dizi karmaşık kavram ve tematik endişeyi” (2014: 4) de dile getirdiğini ifade eden Whissel’a göre, “birçok durumda, bir film içinde belirli bir efektin sürekli kullanımı, genellikle filmin ilgili olduğu merkezi kavramları ve temaları gösterir” (2014: 4). Dolayısıyla filmlerde kullanılan ve amblem halini alan görsel efektler, filmin temasıyla da doğru orantılı olarak kullanılarak, anlatıyı görsel açıdan güçlendirmesinin yanında aynı zamanda tarihsel ve toplumsal endişeleri de dile getiren referanslar olarak işlev görür. Bunu *The Matrix* serisinin *Revolutions* (2003) filmiyle örnekleyen Whissel’a göre (2010: 95), *The Matrix* serisi -ve benzer temaya sahip diğer bilimkurgu film örnekleri de- insan egemenliğinin ve tüm insanlığın makine ve yapay zeka kontrolüne tabi kılınması konusunu merkezine yerleştirir. Bu konu, içinde bulunduğumuz teknolojik çağın ve belli dönemlerde de sık sık konu edilen makinelerin yükselişinin insanlık için yıkıcı etkisinin bir ifadesidir. Buna göre yine *Revolutions* filminde ve serinin diğer filmlerinde de kullanılan dijital çokluk hem filmin anlatısına eşlik eden hem de çağın endişesini dile getiren bir efekt amblemi olarak karşımıza çıkar. Ajan Smith ile Neo’nun savaştığı sahnenin yer aldığı görsellerde de görüldüğü gibi yapay zekanın ve makinelerin gücünün, onların yükselişlerinin insan medeniyeti için yol açacağı yıkıcılığın görsel etkisi, yine bilgisayar grafiği kullanılarak yaratılan dijital kalabalıklarla amblemleşmektedir.



Görsel 91: Ajans Smith ve Neo'nun savaş sahnesi. (*The Matrix Revolutions*, Wachowski kardeşler, 2003).

Özetle, filmin merkezinde yer alan makinelerin ve yapay zekanın evriminin insanlığın köleleştirilmesi ya da yok edilmesi ile sonuçlanacağı temasının *Matrix* örneğinde dijital çoklukla görselleştiği efekt amblemi, hem içinde bulunduğumuz çağın teknolojisine duyulan kaygının dolayısıyla da tarihsel-toplumsal bağlamda var olan endişelerin dile getirilmesi hem de filmin temasını ve anlatısını yoğunlaştıran sinematik bir görsel etki olarak okunabilir.

Kısacası görsel efektler -kuşkusuz üretilen her film için böyle olduğu iddia edilemese de-, sadece bir gösteri aracı, görsel şov malzemesi, seyirlik bir nesne, rastgele seçilip uygulanmış görsel süs ya da gişe kaygısının bir sonucu olarak okunamaz. *The Matrix* örneğine dönülürse, Ajan Smith'in Matrix evreninde yaşanan anomalileri düzeltmek üzere çalışan bir bilgisayar programı iken, -tıpkı filmin temasındaki yapay zekanın bilinç kazanması durumunda da olduğu gibi- kendi başına eyleme geçen bir virüs haline gelmesini destekleyen görsel etki, onun çoğalma yeteneğiyle görselleşir. Bu etki için Ajan Smith'in klonlarının olduğu sahnelerin bir kısmı bilgisayarda oluşturulurken, kalabalığın çoğu Hugo Weaving'in (Ajan Smith) yüzünden alınan kalıpla oluşturulan silikon maskeleri takan 50'den fazla manken ve bir grup dublör kullanılarak yaratılır. Dolayısıyla bir hayli emek, zaman ve bütçe harcanan böylesi işlemlerle yaratılan görsel efektlerin, film için düşünülüp kurgulanmış, istenilen etkiyi yaratabilmek için yeni yollarla geliştirilen ve filmin anlamını güçlendiren araçlar olduğu inkar edilemez.

Sonuç olarak en genel anlamda bir hikaye etrafında gelişen ve o hikayenin görselleştirilerek beyazperdeye aktarıldığı, bir öykü anlatan hareketli resimler olarak ifade edilebilecek olan film, öykü ve görselin bir aradalığı ile mümkündür. Dolayısıyla

öyküsü ve bu öyküye eşlik eden görselleri olmaksızın -kuşkusuz bu öğeleri içermeyen ya da tersyüz eden kimi Deneysel ya da Avangard³³ örnekler de mevcut olmakla birlikte, klasik anlatı sineması göz önüne alındığında- filmin bütünlüğünden söz etmek mümkün değildir. Yine benzer şekilde görsel efektler, filmi oluşturan diğer tüm öğelerle birlikte (ses, senaryo, kurgu vb.) filmin tamamlayıcı teknik bir öğesidir. Dolayısıyla görsel efektler, *Melankoli (Melancholia-2011)* filminin destansı son sahnesinde olduğu gibi, ister filmin bir bölümüne uygulansın ya da *Yüzüklerin Efendisi (Lord of The Rings)* serisinde olduğu gibi filmin tamamına yayılsın, filmin vuruculuğunu taçlandıran ancak anlatıyı da dışarda bırakmayan öğelerdir. Film diline katılarak filmin anlatısını, temasını yoğunlaştıran ve filmi bütünleştiren görsel efektlerin, sinematografik anlam ile anlatıma etkisi ve filme kattığı görsel etkinin azımsanmayacak önemi ortadadır. Bu önem, görsel efektlerin filmin gerçekçiliğini yoğunlaştırırken hem filmin anlatısına hem de tarihsel-toplumsal gerçekliğe dair taşıdığı kavramların amblemleşen görsel etkisinin konu edilmesiyle ortaya çıkarılabilir. Bu, Prince'in *Dijital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality* başlıklı çalışmasında geliştirdiği ve sinemanın nasıl çalıştığını ve izleyiciler tarafından nasıl inanılır bulunduğunu açıklayan modeli “algısal gerçekçilik” (1996; 2012) ile Whissel'in *Spectacular Dijital Effects* başlıklı çalışmasında öykü ve anlatının gelişimine hizmet ederek filmin anlamına, temasına, konusuna ve merkezi kaygılarına vurucu bir görsel etki katan “efekt amblemi” (2014) modelinin bir arada ele alınmasını gerektirmektedir. Bu iki yaklaşım bir arada ele alınması, filmleri anlamak ve anlamlandırmak, sinemanın estetik, biçim, form bakımından nasıl dönüştüğünü ve görsel efektlerin sinema üstündeki etkisini ortaya koyabilmek için daha etkili bir yol sunmaktadır. Bu nedenle çalışmamızda görsel efektlerin algısal gerçekçiliği oluşturmaya hizmet etmesinin yanında, yaratılan bu gerçeklik üstündeki amblem etkisi merkeze alınmakta ve aynı zamanda sadece dijital görsel efektleri merkezine alan bu iki

³³ Sanat akımları ve sinema göz önüne alındığında geleneksel kalıpları yıkan pek çok yönelimden söz etmek mümkündür. Örneğin Sitüasyonist akımın teorisyeni ve sinemacısı Guy Ernst Debord 1952 yapımı filmi *Hurlements en Faveur de Sade* (Tr: *Sade İçin Ulumalar*, Eng: *Howls for Sade*)’da 64 dakika boyunca siyah ve beyaz ekrandan başka hiçbir görselin yer almadığı ve farklı konuşmacıların değişik yazılı eserlerden kolaj metinleri seslendirdiği eleştirel bir filme imza atar. Yine anlatılarda geleneksellikten ve sanatın kalıplaşmış kalıplarından kaçınmak belirgin bir özellik olan Avangar ve Deneysel film örnekleri de mevcuttur. Filmler ve akımlara bu ilişkin daha ayrıntılı bir okuma için Bkz. Jappe, Anselm (1999). *Guy Debord*. University of California Press: California; Şentürk, Rıdvan (2012). “Avangart Sinema ve Empresyonizm”, *Global Media Journal*. Cilt 3, Sayı 5.

model, geleneksel efektlere de genişletilmektedir. Böylece geçmişten günümüze teknoloji ile gelişen görsel efektlerin filmin biçimine ve içeriğine nasıl katkı yaptığının ortaya konulmaktadır.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ANALİZ VE BULGULAR

Analog ve geleneksel yöntemlerle icra edilen özel efektlerden modern teknik ve teknolojilerin kullanıldığı görsel ve günümüz teknolojileri ile neredeyse tamamı bilgisayar ortamında oluşturulan dijital efektlere kadar sinemanın ilk yıllarından itibaren kullanılan efektlerin tarihsel ve teknolojik gelişiminin incelendiği bu tez çalışmasında görsel efektlerin sinemasal anlam ve gerçeklik üzerindeki etkilerine ve estetik özelliklerine odaklanılmaktadır. Zira geçmişten günümüze teknoloji aracılığıyla gelişimini sürdüren görsel efektler, filmin gerçekliğini ve inandırıcılığını yoğunlaştırırken, seyretme zevkini ve izleyici deneyimini de etkilemektedir. Bu açıdan sinemada kullanılan görsel efektlerin sinemasal anlam yaratmada, anlamı güçlendirmede ve gerçekliğin inşasında güçlü bir araç olduğu bir gerçektir. Bu nedenle bu tez çalışmasında gelenekselden dijitale değişen ve dönüşen görsel efektlerin tarihsel-teknolojik gelişimini incelemek ve bu gelişimin sinemasal anlam ile gerçeklik üzerindeki etkilerini sorgulayan bir araştırma geliştirmek amaçlanmıştır. Böylece görsel efektlerin, sinematografik anlama ve anlatıma nasıl bir katkısı olduğu, yıllara göre nasıl değiştiği, teknolojik gelişmelerle nasıl farklılaştığı, sinemasal gerçeklik üzerindeki etki ve işlevlerinin neler olduğu, sinemanın estetik yapısını nasıl etkilediği gibi konular ortaya çıkarılmıştır.

Buradan hareketle çalışmanın birinci bölümünde gelenekselden dijitale değişen ve dönüşen sinemada görsel efekt kullanımının tarihsel ve teknolojik dönüşümü, tanımlamaları, kullanım nedenleri, efekt türleri ile teknikleri incelenmiştir. Aynı zamanda çalışmanın 82 tane örneklem filmi için detaylı bir efekt künyesi bölümü oluşturulmuş ve her bir filmde kullanılan efekt teknikleri detaylandırılmıştır. Bu bölüm, tarihsel ve teknolojik süreç içerisinde değişim gösteren görsel efektlerin farklılaşan ve benzeşen yönlerinin görülmesine ve özellikle günümüzde yaygın olarak kullanılan efekt tekniklerini daha yakından tanımaya olanak vermiştir. Zaman içerisinde değişen ve dönüşen efekt tür ve tekniklerinin başta maliyet, zaman, kalite ve estetik gibi konular olmak üzere film üretiminde pek çok avantaj sağladığı görülmüştür. Bunun yanında

yoğun bir gerçekçiliğe sahip görüntüler sunan, sinematografiyi estetik olarak çekici kılan, duyguları tetikleyen ve anlatıyı destekleyen görsel efektlerin hikaye anlatma stratejilerini çoğaltarak film yapımına katkı sunduğu anlaşılmıştır.

Tezin ikinci bölümünde görsel efektlerin gelişiminin sinemasal anlam ve anlatım üzerindeki etkileri sorgulanmıştır. Sinemanın gerçekliği taklit ya da temsil mi ettiği yoksa yeni bir gerçeklik mi kurguladığı, gelişen teknolojilerin sinemasal gerçeklik ve anlam üzerinde nasıl bir etkisi olduğu ve yeni teknolojilerin sinemanın sonunu getirip getirmediği gibi daha pek çok tartışma etrafında dönen literatür, çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturmuştur. Söz konusu literatür üzerinden sinemada görsel efekt kullanımının sinemasal gerçeklik ve anlam üzerindeki etkileri ve bunun sinemanın estetik yapısını nasıl etkilediği incelenmiştir. Geçmişten günümüze sinematografik anlam ve anlatımı etkileyen ve yeni anlatım yolları yaratarak sinematografik gerçekliğe katkı sunan görsel efektlerin özellikle de günümüzde, film üretiminde merkezi bir rol oynadığı ve görüntülerin inanılmaz derecede gerçekçi sunumuna imkan verdiği görülmüştür. Bu açıdan görsel efektlerin sadece bir ekran gösterisi ya da teknik bir süs olmadığı aksine anlatıyı destekleme ve görsel açıdan yoğunlaştırma kapasitesine sahip olduğu ortaya çıkarılmıştır.

Çalışmanın üçüncü ve son bölümü olan analiz ve bulgularda ise, görsel efektlerin gelişimi ve bu gelişimin sinemayı nasıl etkilediği sorunsalı çerçevesinde oluşturulan araştırma sorularından hareketle, analize dahil edilen 82 adet filme ilişkin hem niceliksel hem de niteliksel verilere ulaşmak amaçlandığından içerik ve görsel içerik analizi yöntemine başvurulmaktadır. Bell'in ifade ettiği gibi, "güvenilir, açık olarak tanımlanmış kategoriler (bağımsız değişkenler üzerindeki değerler) kullanılarak kaydedici görsel-işitsel (sözel) temsilin belirlenmesi için deneysel (gözlemsel) ve nesnel bir prosedür" (2001: 13) olarak tanımlanan içerik analizi, "tek başına, bir temsil alanının etki, anlam veya yorumlanmış anlamıyla ilgili açıklamaları nadiren destekleyebilir" (2001: 13). Bu açıdan Bell'in (2001: 34) de belirttiği gibi, ona eklemenecek 'görsel içerik analizi' tekniği, görsel malzeme ya da diğer temsil formları hakkında daha güvenilir ve daha tutarlı bir sınıflandırma ve genelleme yapmaya imkan vermektedir.

Kuşkusuz bu sınıflandırmanın yapılabilmesi, görsel malzemenin belli kategoriler altında ele alınmasını gerektirmektedir.

Bu açıdan analiz için oluşturulacak kategorilerin belirlenmesinde Whissel'in (2014) *efekt amblemi* tanımı ve yönteminden hareket edilmektedir. Whissel efekt amblemini “yoğun bir işaretleme alanı olarak çalışan ve bir filmin temel temalarına, kaygılarına ve kavramsal takıntlarına çarpıcı -ve bazen- alegorik bir ifade veren sinematik bir görsel etki” (2014: 4) olarak tanımlamaktadır. Rehak'ın (2018: 188) da ifade ettiği gibi Whissel'in efekt amblemi tezi, genellikle bir filmin en büyük ve en dramatik çekimleri ve sekanslarında ortaya çıkan efektlerin etkilerini ortaya çıkarmaya imkan sağlarken aynı zamanda muhteşem özel efektlerin anlatı ve tematik boyutunu yorumlamanın da bir yolunu sunmaktadır. Bu açıdan efekt amblemi, filmlerde kullanılan efektlerin yarattığı etkiyi ve sinemasal anlatıya yaptığı katkının ortaya çıkarılmasına imkan vermektedir.

Görsel efektleri, “Yerçekimine meydan okuyan dikey hareket yanılsaması, Büyük dijital ‘çoklukların’ ortaya çıkışı, Fotogerçekçi dijital yaratıkların animasyonu ve Morf efekti ile mümkün hale gelen fiziksel ve mekansal plazmikler”³⁴ (2014: 12-13) olarak başlıklandığı dört amblem kategorisi üzerinden inceleyen Whissel, pek çok farklı türde çekilen ve sayısız filmde tekrarlanan bazı efektlerin efekt amblemi halini alarak güç ile güçsüzlük, yaşam ile ölüm, özgürlük ile baskı, birey ile toplum gibi karşıtlıklar kurarak dramatik etkiler yaratmakta kullanıldığını belirtmektedir. Ancak onun belirlediği bu kategorilerin dijital sinema için oluşturulduğunu ve incelemeye dahil ettiği örneklemin de 2000 sonrası yapımlardan oluştuğunu belirtmek gerekmektedir. Oysaki bu tez çalışması, analogdan dijitale efekt kullanımını merkeze aldığından ve hem analog hem de dijital dönemde yapılmış -1927-2018 yılları arasında yapılmış ve 1929-2019 yılları arasında Oscar ödülü kazanmış- filmleri kapsadığından Whissel'in belirlediği kategoriler tek başına çalışmamızın örneklemini analiz etmeye imkan vermemekle birlikte bu tez çalışması özelinde kategori oluşturmada yol gösterici olmaktadır. Aynı zamanda bu tez çalışmasında oluşturulan kategoriler, efekt

³⁴ Kategorilerin sırasıyla İngilizce karşılıkları şöyledir: “The illusion of radical, gravity-defying vertical movement”, “The appearance of massive digital ‘multitudes’”, “The animation of photorealistic digital creatures”, “The corporeal and spatial ‘plasmatics’ made possible by the morph effect”.

emblemlerini dijital uygulamalardan geleneksel efekt uygulamalarına kadar genişletmektedir.

Bu belirlemelerden hareketle hikayenin gelişimde görsel açıdan etkili bir katkı yapan, anlatının dönüm noktalarında anlam yaratıcı bir unsur olarak kullanılan ve hikayeyi görsel açıdan destekleyerek filmin gerçekliğini yoğunlaştıran efektler merkeze alınarak çalışmanın örneklem filmlerini analiz etmek için oluşturulan kategoriler şunlardır:

1- *Analogdan Dijitale Devasa Çokluklar/Kalabalıklar* kategorisinde 11 film analiz edilerek, sinemanın ilk yıllarından günümüze figürasyon, mat resim gibi analog uygulamalardan kalabalık kopyalama, kalabalık simülasyonu gibi dijital teknikler ve yazılımlar kullanılarak yaratılan kalabalıklar, ordular, yığınlar ve topluluklara odaklanılmaktadır. Örneğin, *The Ten Commandments*'deki göç sahnelerinde figürasyonla yaratılan devasa kalabalıklar ya da *Lord of The Rings* serisinin savaş sahnelerinde yaratılan dijital kalabalıkların ele alındığı kategoride, görsel efektler yardımıyla hayat bulan bu kalabalıkların anlatı içerisinde oynadıkları rol ve sinematografiye etkisi incelenmektedir.

2- *Değişim/Dönüşüm Geçiren (Şekil/Form/Boyut) Figürler* kategorisinde 5 film incelenmekte ve biçim değişimine imkan veren özellikle dijital yazılım olan morf efekti ve aynı zamanda makyaj, optik hile, stop-motion gibi analog tekniklerle, mekanlarda ve karakterlerde meydana gelen akışkanlık, plastiklik ve fiziksel değişim/dönüşümlere odaklanılmaktadır. Örneğin, *Terminator 2: Judgement Day* filminde bilgisayar tabanlı morf ile akışkan sıvı metal formundan insan formuna dönüşen T1000 karakterinde olduğu gibi, değişim ve dönüşümlerin sinematografi ve anlatıya etkileri ortaya çıkarılmaya çalışılmaktadır.

3- *Gerçekçi Yaratıklar* kategorisinde 21 filmin analiz edilmekte ve kategorinin konusunu, kukla, maket, model, animasyon, animatronik, stop-motion gibi analog uygulamalardan hareket yakalama, bilgisayar grafiği, üç boyutlu model gibi dijital tabanlı tekniklere kadar sinemada yaratılan fotogerçekçi yaratıklar oluşturmaktadır. Örneğin, *King Kong* ile *Jurassic Park* filmlerinin animatronik yaratıkları Kong ve T-Rex ile *Lord of The Rings* serisindeki fotogerçekçi dijital tabanlı yaratık Gollum gibi

karakterlerin ele alındığı kategoride, görsel efektler yardımıyla hayat bulan bu yaratıkların anlatı içerisinde oynadıkları rol ve sinematografiye etkisi incelenmektedir.

4- *Gerçekçi Mekanlar veya Hayat Bulan Tarihi Anlar* kategorisinde 13 film analiz edilmekte ve kategorinin konusunu, anlatıya dramatik etki katmak için büyük ölçekli set, dekor, minyatür ve mat resim gibi analog yöntemlerle ya da dijital tabanlı model ve animasyon ile yaratılan mekanlar ile yeniden üretilen tarihsel an, kişi veya olaylar oluşturmaktadır. Örneğin, *Interstellar* filminde olduğu gibi, görsel efektlerle yaratılan uzay ve gezegenler ile *Forrest Gump*'ta yeniden üretilen tarihsel anların odağa alındığı kategoride, hayat bulan bu mekan ve anların işlevleri ve anlatıya etkileri ortaya çıkarılmaya çalışılmaktadır.

5- *Fizik Yasalarının Değişimi veya Fizik Yasalarına Medyan Okuma* kategorisinde analizi yapılan 18 filmde, yeşil perde, hareketli platform, tel düzenekler, piroteknik, atmosferik efektler gibi tüm mekanik/pratik efektler ile bilgisayar tabanlı yazılımlar, bullet time, animasyon, hareket yakalama gibi görsel/dijital efektler kullanılarak yaratılan uçuş, yer çekimsiz ortam gibi fiziksel dünyanın yasalarını esnetmeye yarayan analogdan dijital kullanılagelen efektler odağa alınmaktadır. Örneğin, dijital tabanlı animasyonun kullanıldığı *Spider Man 2*'deki kahramanın -Peter Parker- havada asılı kalma, binalardan sıçrama gibi yeteneklerinin anlatı açısından nasıl bir işlevi olduğu incelenmektedir.

6- *Doğal veya İnsan Kaynaklı Felaketler ve Yıkımlar* kategorisi altında örnekleme alınan filmlerden 14 tanesi *Savaş ve İstila*, 9 tanesi ise *Doğal Afetler ve Kazalar* alt başlığı altında analiz edilmektedir. Kategori altında, savaş ve istila durumlarındaki yıkımlar ile deprem, sel gibi doğal afetler sonucu yaşanan felaketleri perdeye taşıyan başta atmosferik efektler, piroteknik patlamalar, stop-motion, minyatür, model, mat resim gibi analog efektler ile bilgisayar tabanlı animasyon gibi görsel/dijital efektler odağa alınmaktadır. Örneğin, *The War of the Worlds*'de uzaylı istilasının, *The Guns of Navarone*'da savaşın, *Earthquake*'de ise deprem felaketinin yol açtığı yıkımlar odağa alınarak bu yıkım ve felaketlerin anlatı ve sinematografiye etkisi ortaya çıkarılmaya çalışılmaktadır.

Yukarıda sıralanan başlıklardan da anlaşılacağı üzere kategoriler, belli efektler ve bu efektlerin yarattığı etkiler merkeze alınarak oluşturulmaktadır. Bir efekt tekniği

her filmde kullanılmadığı gibi kullanıldığı filmlerde de merkezi bir etki yaratmamış olabilir. Bu durum her kategori altında odaklanılan filmlerin sayısındaki farklılığı da yansıtmaktadır. Tıpkı bir şehri dolduran insan kalabalığında olduğu gibi, kalabalıklar ve insan yığınları pek çok filmde kullanılmakla birlikte *Çokluklar* kategorisinin ilgisini oluşturan figürasyon ve dijital kalabalıklar sadece 11 filmde vurucu bir etki yaratmak için kullanılmıştır. Bu açıdan örneklem filmler içerdikleri efektler ve filmde yarattığı etki merkeze alınarak kategoriler altında incelemeye dahil edilmektedir. Kuşkusuz amaçsal örneklem tekniğiyle belirlenen ve kategoriler altında analiz edilen 82 adet filmde kullanılan her efektin incelemeye³⁵ dahil edilmesi, efekt tekniği bazlı bir analiz gerçekleştirilmesi ya da filmlerin her bir sahnesinin tek tek ele alınarak efektlerin incelenmesi çalışmanın sınırlılıklarını aşacaktır. Bu bakımdan, *efekt amblemi* tanımından hareketle film anlatısına vurucu bir etki yapan, filmin konusu ve anlatısına eşlik eden, bir yanda da filmin temasını güçlendiren temel efekt uygulamalarından hareketle bu efektlerin filmlere katkısı merkeze alınmaktadır. Dolayısıyla kategoriler altında incelemek örneklem filmlerin seçiminde, film içinde çoğunlukla birden fazla kez başvurulmuş, filmin en vurucu ve dramatik anlarında ortaya çıkarak amblem halini alan ve böylece tema ile anlatıyı güçlendirerek filme çarpıcı bir görsel etki katan görsel efektler ile yaratılan etkilerin sınıflandırılmasından hareket edilmektedir.

Böylece örnekleme alınan 82 adet film, filmin tema ve anlatısını güçlendirerek amblem halini alan efekt tekniklerine göre sınıflandırılarak yukarıda belirtilen 6 kategori³⁶ altında analiz edilmektedir. Filmlerde ön plana çıkan efekt tekniklerine göre yapılan bu sınıflandırma ile filmlerde sıkça kullanılan yaygın efekt teknikleri ortaya çıkarılırken aynı zamanda bu efektlerin ortak anlamsal katkısı da ortaya çıkarılmaktadır. Böylece belirlenen kategoriler altında ele alınan örneklem filmlerde, kullanılan efektlerle neler yapılabildiği, yaratılabildiği, efektlerin nelerin gerçekleşmesini mümkün kıldığı ortaya çıkarılmış ve efektlerin yarattığı anlamsal ve görsel etki incelemiştir. Bu

³⁵ Bununla beraber, çalışmanın *Gelenekselden Dijitale Sinemada Efekt* başlıklı 1. Bölümünde detaylandırılan efekt teknikleri ile türleri ve 82 adet örneklem filmde uygulanan efekt teknikleri *Efekt Dalında Akademi Ödülü Kazanan Filmler Ve Filmlerde Kullanılan Efekt Teknikleri* başlıklı alt bölümde ayrıntılı olarak ele alınarak film analizi yapılırken görsel efekt teknikleri ve türlerine ilişkin detay verilmemekte, kategorileri oluşturan efekt uygulamaları ile yaratılan etkiye ve efektlerin anlamsal katkısına tezin ana sorunsalı kapsamında odaklanılmaktadır.

³⁶ Sınıflandırmayı içeren efekt uygulamaları ve kategoriler altında incelenen filmler başlıklar altında belirtilmiştir.

yolla görsel efektlerin, göründükleri sahnelerdeki diyalog ve karakterle etkileşime girerek anlatıyı destekleyen, anlatıda yer bulan kavram ile tematik endişeleri somutlaştıran ve dramatik etkiyi arttıran etkisi ortaya çıkarılmıştır.

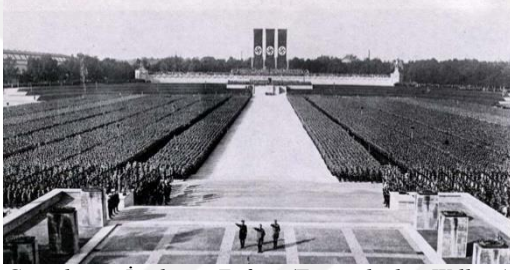
3.1. Analogdan Dijitale Devasa Çokluklar/Kalabalıklar

Aksiyon, macera, epik veya fantezi türünde olsun pek çok film türünde, kahramanla karşıtı arasındaki çatışmayı dramatize etmede, teklik-çokluk karşıtlığı üzerinden filmin gerilimini tırmandırmada veya karşıt kalabalıklar arasındaki iktidar-güç çatışmasını somutlaştırmada kalabalıklardan/çokluklardan faydalanılmaktadır. Bazen sokakları dolduran insan kalabalığını, bazen destansı bir savaşın karşıt güçlerini bazen de epik bir yolculuğun eşlikçilerinin kalabalık görüntüsünü elde etmek için gerek figürasyon gerekse de dijital yollarla yaratılan çokluklar bu kategorinin konusunu oluşturmaktadır. Hareket yakalama teknolojileri ve yazılım programları kullanılarak yaratılan yüzbinlerce dijital varlık ve çeşitli kalabalık ya da yığınları ‘dijital çokluk’ olarak adlandıran Whissel, “çağdaş sinemada dijital çoklukların yarattığı görsel, anlatı ve dramatik etkiyi” (2010: 91) analiz etmektedir. Bu açıdan kategorinin oluşmasında Whissel’in “büyük dijital ‘çokluklar’” (2010: 90-110; 2014: 14, 15) olarak tanımladığı görsel efekt ambleminden hareket edilmektedir. Bazen bir şehri bazen de savaş meydanlarını dolduran kalabalıklar şeklinde olsun filmlerde kalabalıkların her zaman önemli bir yeri olmuştur. Kuşkusuz analog dönemin figürasyon ve mat resim gibi tekniklerine kıyasla dijital yazılımlar kalabalıkların daha yoğun ve gerçekçi üretilmesine olanak tanımıştır. Ne var ki bu teknik fark ya da avantajların ötesinde dijitalde olduğu gibi analog dönemde kullanılan kalabalıklar da görsel, anlatı ve dramatik etki yaratmada hayli işlevsel kullanılmıştır. Bu açıdan tezin *Analogdan Dijitale Devasa Çokluklar/Kalabalıklar* kategorisi, analog dönemde yaratılan efektleri de içeriğine dahil ederek, Whissel’in kategorisini dijital öncesi çoklukları ve kalabalıkları da kapsayacak şekilde genişletmektedir. Bu açıdan hem kalabalık kopyalama, kalabalık simülasyonu gibi bilgisayar tabanlı dijital yöntemlerle oluşturulan hem de optik hileler, figüran kullanımı, mat resim gibi geleneksel özel efekt teknikleri kullanılarak yaratılan çeşitli kalabalıklara ve çokluklara odaklanılarak, bunların film anlatısına ve sinematografik anlatıma etkisi ile işlevleri ortaya çıkarılmaktadır. Bu belirlemelerden hareketle içeriğinde çokluklar/kalabalıklar yaratan temel efektlerin

kullanıldığı tespit edilen ve bu çoklukların/kalabalıkların anlatı ve sinematografi açısından merkezi bir yer tutuğu ve güçlü bir etki yaptığı tespit edilen kategori altında incelenecek 11 adet örneklem film şunlardır: *The Ten Commandments*-1956, *Ben-Hur*-1959, *Cleopatra*-1963, *Independence Day*-1996, *Titanic*-1997, *Matrix*-1999, *Gladiator*-2000, *The Lord of the Rings* serisi (*The Fellowship of the Ring*-2001, *Two Towers*-2002, *Return of the King*-2003), *Avatar*-2009.

Whissel, filmlerde kullanılan çoklukların ‘son’u, yani “özgürlüğün sonu, bir medeniyetin sonu, bir dönemin sonu veya insan zamanının sonunu” (2010: 91) amblemleştirdiğini ifade etmektedir. Özellikle düşman kuvvetlerin savaş meydanlarında çarpışırken adeta sonsuzluğa uzanan ordularını, dünya dışı varlıkların istilasında dünyayı ablukaya alan teknolojik savaş araçlarını veya ortak bir kötüye direnen ya da ondan kaçan halk kitlelerini oluşturmada yararlanılan kalabalık yaratma teknikleri, pek çok farklı türde karşımıza çıkmaktadır. Kuşkusuz, heyecanı arttırmak, gösterişli bir gösteri üretmek, filmin önemli ve vurucu anlarını öne çıkarmak için -örneğin, savaş sahneleri, geçit törenleri gibi anlarda- kalabalıkların, orduların ve yığınların kullanımının sinemada uzun bir geçmişi vardır (Whissel, 2010: 92. Hall ve Neale, 2010: 54, 40, 157) ve Thompson’ın (2006: 298) da ifade ettiği gibi, anlatı ve mizansenin önemli bir parçasını oluşturan özel efektlerden olan kalabalıklar, karşıtlıkları bir araya getirmekte kullanılmaktadır. Tarihsel bir devrimi ya da yönetim biçimindeki bir değişimi temsil etmek için, figüran kullanımıyla yaratılan muazzam kalabalıklarla yararlanan epik filmler, yaşanmış felaketler veya savaşları doğrudan ya da dolaylı olarak merkezine alan dramalar, kurmaca fantezi bir dünyada yaşanan mücadeleleri yansıtan bilim kurgu yapımlar ve daha pek çok tür, anlatısını güçlendirmede çokluklardan faydalanmaktadır. Örneğin Leni Riefenstahl, belgesel niteliğindeki 1935 yapımı *İradenin Zaferi* (*Triumph des Willens*) filminde milyonlarca insanın eşlik ettiği halk kitleleri ve orduların kalabalıklarını kullanarak Nazi estetiğini oluşturan bir propaganda filmi elde ederken Mel Gibson, 1995 yapımı *Cesur Yürek* (*Braveheart*) filminde milyonlarca figürasyonun koreografisiyle oluşturulan epik savaş sahnelerine hayat verir. Figürasyonlar ve insan kitleleri kullanılarak yaratılan analog kalabalıkların yarattığı epik etki, neredeyse insan faktörünü ortadan kaldırıldığı dijital dönemde katlanarak artmaktadır. Örneğin, bilimkurgu türündeki George Lucas’ın film serisi olan

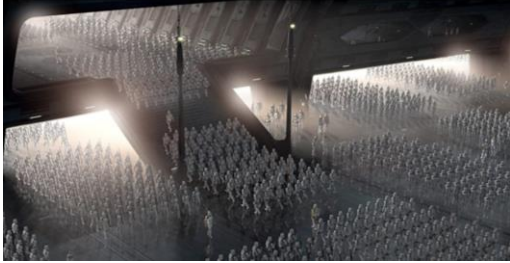
Yıldız Savaşları, dijital öncesi serilerde mat resim ile yaratılan sınırlı sayıdaki kalabalıkları kullanırken 2002 yapımı *Klonların Saldırısı* (*Attack of the Clones*) bölümü dijital animasyon ile yaratılan devasa boyutlardaki klon ordularına hayat verir. Yine Bryan Singer'ın yönettiği 2018 yapımı biyografi türündeki *Bohemian Rhapsody* filmi de dijital teknolojileri kullanarak Queen grubunun 1985 yılında gerçekleşen *Live Aid* performansını yeniden canlandırır ve dijital kalabalık kopyalama efektiyle Wembley stadyumunu devasa kalabalıklarla doldurur. Dolayısıyla pek çok film türünde karşılaşılan kalabalıklar, film anlatısını güçlendirmede ve görsel açıdan yoğunlaştırmada hayli işlevsel olarak kullanılmaktadır.



Görsel 92: *İradenin Zaferi* (*Triumph des Willens*), Leni Riefenstahl, 1935.



Görsel 93: *Cesur Yürek* (*Braveheart*), Mel Gibson, 1995.



Görsel 94: *Klonların Saldırısı* (*Star Wars: Episode II-Attack of the Clones*), George Lucas, 2002.



Görsel 95: *Bohemian Rhapsody*, Bryan Singer, 2018.

Özellikle iki tarafın, gurubun, ülkenin ya da kitlenin karşı karşıya geldiği durumları yoğunlaştırmak, güçlendirmek ve ikilikler arasındaki çatışmayı vurgulamak için kullanılan kalabalıkların/çoklukların, çoğunlukla, kıyametle, insanlığın yıkımıyla, köleleştirilmesi veya tükenişiyle ilintili olduğu ve bu açıdan da tehdit edilen taraflar için yaklaşan sonu imlediğini söylemek mümkün görünmektedir. Örneğin, *The Lord of the Rings* (*The Fellowship of the Ring*, *Two Towers*, *The Return of the King*) üçlemesinde iyiler ve kötüler arasında gerçekleşen savaş için yaratılan pek çok farklı kalabalıktan söz edilebilir; İyilerin ordusunu oluşturan Elfler, İnsanlar, Orman Yaratıkları ve kötülerin ordusunu oluşturan Orklar, Uruk-hailer ile onların alt türleri. Üçlemenin tüm çarpıcı kalabalık çekimleri, 3-D kalabalık simülasyon programı olan Massive yazılımı

tarafından oluşturularak, Miğfer Dibi, Pelennor Çayırları ve Minas Tirith'te, 200.000 kadar Uruk-hai savaşçısıyla yaşanan savaş sahnelerinin görselleştirilmesini sağlamaktadır. Dijital olarak yaratılmış bu kalabalık ordular, iyi-kötü, dost-düşman, yenen-yenilen, savaş-barış gibi karşıtlıkları vurgulamasının yanında, bu ikilikler arasında geçen amansız mücadeleyi de görsel olarak güçlendirmektedir. Serinin ilk filmi olan *The Fellowship of the Ring*, Mordor'daki Hüküm Dağında yapılan kötücül güç yüzüğü ile Sauron'un tüm orta dünyaya hükmetme mücadelesinin, insanlar ve Elflerin kurduğu son ittifak sayesinde bastırıldığı ilk savaş hatırlatarak başlamaktadır. Savaş meydanındaki devasa kalabalıkların ilk kez görüldüğü bu açılış sekansında, tüm Orta Dünya'nın yüzüğün gücüne kapılarak savaşa düştüğü dış sesle anlatırken Orta Dünya'ya hükmetme mücadelesi kalabalık orduların savaş sahnelerinde açığa çıkmaktadır. İnsanlar ve Elflerin kurduğu ittifakın ordusu ile Mordor ordularının amansız savaşı, akın akın çarpışan kalabalıkların yeri göğü inleyen sesleri eşliğinde adeta bir kıyamet görüntüsü oluşturmaktadır. İnsanlar ve Elflerin oluşturduğu ittifakın Mordor ordularına karşı Hüküm Dağı'nın eteklerinde Orta Dünya'ya özgürlük getirmek için çarpıştığı bu savaş, Orta Dünyanın özgür halkının kötülüğü yenmesiyle sonuçlanır.



Görsel 96³⁷: Sauron'u yenilgiye uğratan son ittifak savaşından bir sahne, -açılış sahnesi- (*The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001). İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=ITq2VEe9ByM>

Ne var ki Sauron'un yenilgisinden sonra kaybolan yüzük tekrar ortaya çıktığında karanlık yeniden uyanır ve Sauron'un talimatıyla Saruman, Isengard'da ve Mordor'un derinliklerindeki madenlerde yeni bir kötücül ordu kurmaya başlamaktadır. Tüm ormanın yok edilerek savaş ekipmanları yapmak için devasa ateşlerin yakıldığı, kılıçları

³⁷ Analizlerde işaret edilen her bir sahneye ilişkin görsel koymak mümkün olmayacağından görseller tartışılan sahneleri temsil eden -örneğin film içerisindeki tüm kalabalıkları/çoklukları temsil eden bu açılış sahnesinde olduğu gibi- bir örnek olarak seçilmiştir. Görseller filmlerden ekran görüntüsü olarak alınmış ve kaynağı, film adı, yönetmen ve yapım yılı şeklinde gösterilmiştir. Bununla birlikte görsellerin yanında ilgili sahneyi izlemeye imkan veren linklerde verilmiştir ve bu linkler Youtube gibi online platformlardan alınmıştır. Ayrıca internet platformlardan kaynaklı olarak linklerin silinmesi söz konusu olabilir.

döven çekiş sesleri eşliğinde milyonlarca ork askerinin kilometrelerce derine inen madenlerde çalıştığı sahneler bu kötücül ordunun gücünü, büyüklüğünü ve emellerini ortaya koymaktadır. Kötülüğün gücü, kana susamış ve kötülükten adeta gözleri dönmüş vahşi Orklar ve çamurdan doğan Uruk-hai'lerden oluşan kalabalık vahşi ordularda cisimleşmektedir.



Görsel 97: Mordor madenlerini kazan ork ordusu ve saldırıya hazırlanan Uruk-Hai birlikleri, (The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001).
<https://www.youtube.com/watch?v=wzaa-jHULLc>

Güç yüzüğünü yok etmek için Hüküm Dağına doğru yola çıkan yüzük kardeşliğinin üyelerini tehdit eden bu kötülüğün gücü, sürekli onları yollarından alıkoymak için akın akın gelen kalabalık Uruk-hai ve Ork birliklerinde somutlaşmaktadır. Yolculukları Saruman'ın müdahaleleriyle daha tehlikeli ve zorlu bir hal almaya başlayan kardeşlik üyeleri Moria Madenleri'nden geçmeye zorlandıklarında doğrudan bir tuzağa sürüklenmiş olurlar. Madenlerin derinliklerinden gelen korkutucu davul sesleri ve çılgınlara gürültülü ayak sesleri ile akın akın gelen Ork sürüleri eşlik etmektedir. Madenleri çoktan ele geçirmiş olan Mordor orduları, kardeşliğin üyelerini madenler boyunca kovalayarak büyük salondan geçişleri sırasında etraflarını sarmaktadır.



Görsel 98: Yüzük Kardeşliği'nin Moria Madenleri'ndeki büyük salondan geçiş sahnesi, (The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001).
<https://www.youtube.com/watch?v=9h4WuVLsqkw>

Dolayısıyla film boyunca oluşturulan bu kalabalıklar ve kötücül ordular filmin açılış sekansındaki savaşan kalabalıklar ile bir örüntü oluşturmakta ve iyi-kötü arasında

yaşanacak yeni bir savaşın ilk işaretini vermektedir. Aynı zamanda bu kalabalıklar - geçmişte de olduğu gibi- Orta Dünya'ya zulüm ve kötülük getirecek olan güç yüzüğünün karanlık yüzünün bir göstergesini oluşturmaktadır.

Serinin ikinci filmi *The Two Towers*'da, orta dünyada yaşayan insanlık ve diğer ırklar için sonu getirecek olan kötücül gücün tekrar uyandığı ve Saruman'ın kurduğu Uruk-hai ve Ork ordusuyla kötülüğün yeniden güç kazandığı anlaşılmaktadır. Tüm orta dünya için yaklaşan son, amblem halini alan devasa çokluklarda cisimleşirken, aynı zamanda karakterlerin söylemlerinde de açığa çıkmaktadır. Örneğin serinin *The Two Towers* bölümünde, adeta bir kıyamet habercisi olan Ork ordusunun karanlık, korkutucu ve neredeyse sonsuzluğa uzanan devasa çokluğunun işaret ettiği mevcut çağın sona erdirilme amacı, aynı zamanda Saruman'ın saldırı öncesi balkondan ordusuna seslendiği, “*yeni bir güç yükseliyor...Artık insanlık için bir daha şafak sökmeyecek*” (*The Two Towers*, Peter Jackson, 2002)³⁸ söylemiyle de vurgulanmaktadır.



Görsel 99: Saruman'ın kalabalık ork ordusuna seslendiği balkon konuşması (*The Two Towers*, Peter Jackson, 2002). <https://www.youtube.com/watch?v=FxVFJ647mOE>

Böylece “Saruman'ın konuşması çokluğu, bir çağın şiddetli sonunu ve bir başkasının kanlı şafağını getirmenin bir aracı olarak tanımlar” (Whissel, 2010: 99). Dolayısıyla görsel olarak sonun amblemi haline gelen çokluklar aynı zamanda karakterlerin söylemlerinde de açığa çıkarak, mevcut çağın sona erdirilme amacını gözler önüne sermektedir. Aragorn, Kral Theoden'e Saruman'ın Uruk-hai birliklerinin 10.000'inin Rohan halkını ortadan kaldırmak için yola çıktığını haber verdiğinde yaşanan umutsuzluk, tüm Rohan halkına yayılır. Bir avuç köylü ve desteğe gelen az sayıdaki Elf birliği ile kale duvarları arkasında saldırıyı bekleyen Rohan ordusu, yıldırımların aydınlattığı karanlıkta, yanan meşaleleri ile adeta sonsuzluğa uzanan Mordor ordularının

³⁸ Filmlerden alınan diyalogları, metinlere yapılan alıntılardan ayırt edebilmek için bundan sonra diyaloglar tırnak içerisinde italik olarak vurgulanmış ve film adı, yönetmen ve yıl şeklinde belirtilmiştir.

kalabalığı ve yürüdüklerinde yeri sarsan ayak sesleri ile yüzleştiğinde bu umutsuzluk daha da perçinlenir. Böylece insanlığın çağını sona erdirmek amacıyla yola çıkan kötülüğün kalabalık orduları, Rohan insanlarını Miğferdibi’nde ablukaya alarak Saruman’ın söyleminde de olduğu gibi insanlık için bir daha şafağın sökmemesini garanti altına alacak saldırılarına başlamaktadırlar. Dolayısıyla Uruk-hai ve Orklardan oluşan kötülüğün kalabalık orduları, “iyilik ve kötülük, uygarlık ve barbarlık arasındaki çatışmanın korkutucu bir çağrışımını” (Kellner, 2006: 27) sunmaktadır. Olthof’un da tespit ettiği gibi, “tüm serinin bir mikrokozmosu olarak hizmet eden kahramanlar burada ezici kötülükle karşı karşıya kalır. Karanlık, yağmur ve 10.000 kana susamış Uruk-hai ordusu karşısında yenik düşen, bir millet ve bir ırk olarak yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalan Rohan birlikleri kendilerini düşen bir kalede kapalı bulurlar” (Olthof, 2019).



Görsel 100: Ork ordularının Miğferdibi-Hornburg savaşındaki görünümü, -02:47:23- (The Two Towers, Peter Jackson, 2002).
<https://www.youtube.com/watch?v=78IJdhvY1zq>

Nihai savaşın resmen başladığı *The Return of the King*’de, saflar netlik kazanmaya başlarken, Sauron’un kötülüğünün saldırgan, yağmacı, durdurulamaz yükselişi sürmekte ve karanlık orduların artan vahşeti, çamurdan doğarak katlanarak çoğalan Ork’ların kalabalık ordularında cisimleşmektedir. Sauron’un karanlık ve devasa büyüklükteki Ork orduları ile insanlık arasındaki Minas Tirith’de yaşanan son savaşta devasa ordular, mevcut orta dünyanın sonunu getirmek arzusunu gözler önüne sermektedir. Aynı zamanda Thompson’ın (2006: 285) da belirttiği gibi, bu kalabalıklar mizansende zıtlıkların bir araya getirilmesini sağlayarak sayıca az olan kardeşliğin dokuz üyesi ile kötülüğün muazzam güçleri -Saruman ile Sauron’un Mordor ve Moria Madenlerinden Doom Dağı’na uzanan sayısız Uruk-hai ve Ork ordusu- arasında tematik karşıtlığın -iyi/kötü, yenen/yenilen- altını çizmektedir. Sonuç olarak gerek savaş gerek

savaş hazırlığı anlarında olsun seri içerisinde pek çok kez karşılaşılan devasa kalabalıklar, serinini ilk filminden itibaren anlatının merkezine oturan iyi-kötü çatışmasına eşlik ederek mutlak gücün bir işareti olan yüzüğün, gücüne kapılanları yozlaştırdığını ve hatta yok ettiğini ona direnenlerin ise güçlü liderler olarak ortaya çıkışını ve farklılıklar arasında kurulan muazzam kardeşliğin sinematografik olarak görselleştirilmesini mümkün kılmaktadır.



Görsel 101: Minas Tirith Savaşındaki saldırıya hazırlanan Ork ordusu, (The Return of the King, Peter Jackson, 2003). <https://www.youtube.com/watch?v=HX4KKkSKZAY>

Yine insanlığın sonunu imleyen kalabalıklar, *Independence Day*'de, sonu getirecek olan uzaylıların istila sahnesinde karşımıza çıkmaktadır. Mair'in (2002: 41) ifadesiyle film, mahşer gününü andıran ve dünyayı cehenneme çeviren bir kıyamet senaryosu ortaya koymaktadır. Bu kıyamet, gökleri kaplayan uzay gemilerinin, ana gemiyi koruyan uzaylı kolonisinin ve gökyüzünden ateş yağdıran uzay gemisinden kaçmaya çalışan insanların oluşturduğu kalabalıkların görüldüğü sahnelerde açığa çıkmaktadır. Kentlerin üzerini kaplayan bir gölge olarak başlayan ve ardından gökyüzünü görmeyi engelleyen büyüklükte gemilerin şehirlerde konumlanmasıyla devam eden uzaylıların gelişi sahnesi, ana gemilerden akın akın saldırıya başlayan uzay gemileri ile istilanın şiddetini gözler önüne sermektedir. *Sparky* isimli bir kalabalık simülasyon sistemi ile elde edilen bu kalabalıklar, geniş savaşlar için gerekli olan ve liderlerini bir sürü gibi takip eden çok sayıda uzay gemisi çekimini gerçekleştirmeyi mümkün kılarak, istila ve savaşın şiddetini doruğa çıkarmaktadır. Böylece insan zamanı için yaklaşan son, uzaylı kolonilerinin korkutucu devasa çokluğunda ve bu sondan kaçmaya çalışan insanların oluşturduğu kalabalıklarla amblem halini almaktadır.



Görsel 102: Gökyüzünü kaplayan uzay gemisini ve başlayan istila, (*Independence Day*, Roland Emmerich, 1996).

Bunu yanında son, sadece insanlığa özgü değildir şüphesiz. Zira *Avatar*'da Pandora gezegeninin kaynaklarını ele geçirmek için gelen insan ordusu ve savaş ekipmanları, Navi halkı ve gezegenleri için yaklaşan sonunu imler. Dünya ordusunun gökyüzünden bombalar yağdıran gelişmiş savaş ekipmanlarının çokluğu ile ormanı yıkarak ilerleyen askerlerinin oluşturduğu kalabalıklar, Navi halkı ve Pandora gezegeni için getirdikleri kıyam ve yıkımı gözler önüne sermektedir. Dijital kalabalık simülasyon programı *Massive* ile yaratılan kalabalıklar, -Dünya ordusunun saldırıya geçtikleri sahnedeki devasa kalabalıklar ve saldırı sonrası yanan ormandan kaçmaya çalışan Navi halkının oluşturduğu kalabalıklar- iki grup arasındaki karşıtlığı vurgulanmasının yanı sıra bu kalabalıkların görüldüğü kompozisyonlar olayın dramatik etkisini artırmaktadır. Bu etki, dünya ordusunun mutlak hakimiyet arayışı, gezegenin kaynaklarını ele geçirme hırsı ve yerli halkı köleleştirme arzusu savaş ekipmanları ve gelişmiş silahlarla donatılmış orduların oluşturduğu kalabalıklarla, acı ve korku içerisindeki Navi halkı kalabalıklarının doğaya sığındıkları sahnelerin tezatlığıyla vurgulanmaktadır.



Görsel 103: Dünya ordusunun Pandora'ya saldırıya geçişi, (*Avatar*, James Cameron, 2009).



Görsel 104: Navi halkının yaşanan saldırı sonrası sığındıkları yaşam ağacı Eywa, (*Avatar*, James Cameron, 2009).

Özetle, *The Lord of the Rings*, *Independence Day* ve *Avatar* örneklerinde de görüldüğü gibi, çoklukların, kalabalıkların “hiçbir uyarıda bulunmaksızın, bir dönemi devirmekle tehdit eden hızlı saldırısı, yaklaşan kıyamet kavramını harekete geçirir”

(Whissel, 2010: 96) ve kıyamet, saldıran konumundaki birliklerin -insan ordularının, uzaylı kolonisinin ve orkların-, devasa çokluklarının görüldüğü anlarda amblem halini almaktadır. Böylece istila, saldırı, yıkım gibi filmin dönüm noktasını oluşturan anların yaklaştığını haber veren çokluklar/kalabalıklar aynı zamanda o anların dramatik yoğunluğunu da görsel olarak güçlendirmekte ve bir taraf için yaklaşan sonu vurgulamak için kullanılmaktadır.

Bir taraf için yaklaşan sonu imleyen ve filmlerin vurucu anlarında karşılaştığımız bu kalabalıklar, aynı zamanda düşman ya da kötücül kalabalığın yarattığı son ve kıyamet karşısında ‘direnişin ve birliğin’ çokluğunu da beraberinde getirmektedir. *The Lord of the Rings* serisinde kötülüğe karşı birleşen İnsanlar, Elfler, Cüceler, Orman Canlıları gibi karma gruplardan oluşan iyiler, *Independence Day*’de dünyayı geri almak için savunmadan saldırıya geçen insan birlikleri ve *Avatar*’da gezegenlerini geri almak için farklı klanların ve türlerin birlik olarak insanlığa direnişinde olduğu gibi, sonun habercisi olan bu devasa çoklukların karşısında birliğin ve direnişin çokluğunu da görmek mümkündür. Dolayısıyla bir araya gelen güçler ve savunmaya geçen birliklerin kalabalığı Kellner’in ifadesiyle “komşu insanların özgürlüğüne yönelik tehditlerin ittifak ve müdahale gerektirdiğine dair bir alegori” (2006: 35) sağlamaktadır. Bu durumu *Lord of The Rings The Return of the King*’de Kral Theoden’in Gondor’u savunmak için Rohan ordularını göndermeye ikna edilmesi üzerine harekete geçen kalabalık orduların ardından diğer gruplarında birleşmesi örneğinde görmek mümkündür. Aslında bu birlik ve direnişin ilk kıvılcımı serinin ilk filmi olan *The Fellowship of the Ring*’de yüzüğü taşımayı kabul eden Frodo’ya yardımlarını sunan yüzük kardeşliğinin -Elf, Cüce, İnsan, Hobbit, Büyücü- üyeleriyle başlamakta serinin her filminde birleşip büyüyen kalabalıklar serinin ikinci filmi *The Two Towers*’da Pippin ile Peregrin Took’un ağaç çobanı Ent’leri, Gandalf’ın Rohan Atlılarını ve nihai savaşın gerçekleştiği *The Return of the King*’de ise Aragorn’un lanetlenmiş ruhlar ordusunu kötülüğü mağlup etmek için insanlığın orduları ile birleşmeye ikna etmesinde olduğu gibi direnişin birliğini oluşturmaktadır.



Görsel 105: Aragon'un lanetlenmiş ruhlar ordusunu savaşıma ikna ettiği sahne, (*The Lord of the Rings: The Return of the King*, Peter Jackson, 2003).



Görsel 106: Ent'erin savaşa katılmak için yola çıkışı, (*The Lord of the Rings: The Two Towers*, Peter Jackson, 2002).

Dolayısıyla “yeni bir kalabalığın oluşumu ya da karşıt grupların birleşmesi insanların doğal eşitliğini yeniden ortaya koyar” (Brill, 2006: 189) ya da sayılan filmler göz önüne alındığında tüm yok edilmek istenenlerin, doğuştan gelen eşitlik ve özgürlük haklarını ortaya koyduğunu söylemek daha doğru bir ifade olacaktır. Bu birliğin direnişi, *The Fellowship of the Ring*'de Ent'lerin Saruman'ın kulesini ele geçirip savaş madenlerini yok etmesi ve Rohan atlılarının Miğferdibi'ndeki saldırıyı püskürtmesiyle ve nihai savaşın yaşandığı *The Return of the King*'de, Minas Tirith'de Mordor ordusunu püskürten Orta Dünya halkının Mordor'un Kara Kapılarına yürümesiyle sonuçlanmaktadır. Böylece hem savaşı nihayete erdirip kötülüğü sonsuza kadar yenecek hem de bu uğurda yüzüğü dağa götürme görevindeki Frodo'ya destek olacaklardır. Kara Kapı açıldığında devasa kalabalıktaki Mordor ordusu tarafından kuşatılan insanlığın ordusu özgürlükleri için son bir savaş vermekten kaçmayarak bu kalabalıklara meydan okumaktadır. Nihayetinde Frodo yüzüğü alevler içerisine atarak yok ettiğinde kötülüğün orduları dağılır ve Orta Dünyanın özgür halkı, özgürlüğünü yeniden kazanır. Böylece seride ortak bir amaç için direnen, birlik olan ve özgürlüklerini garanti altına almak için bir araya gelen farklı ırkların, klanların ve türlerin yarattığı kalabalıklar, anlatıya yayılan bu amaçları görsel olarak yoğunlaştırmaya da katkı sunmaktadır.



Görsel 107: Kara Kapılarda etrafı sarılan insanlık ordusu, (*The Lord of the Rings: The Return of the King*, Peter Jackson, 2003).

Direniş ve birliğin amblemi halini alan görsel çokluklar, kimi zaman doğuştan ya da tarihten gelen, kazanılmış eşitlik ve hakları vurgulayan söylemlerle de anlatı içerisinde güçlendirilmektedir. Tıpkı *Independence Day*'de insan direnişinin başlatılacağı gün, Amerikan başkanının tüm insanlığı “*imha edilmeye karşı birlik olmaya ve yaşam hakkı için savaşmaya*” (*Independence Day*, Roland Emmerich, 1999) davet ettiği konuşmasında olduğu gibi³⁹, düşman ya da kötücül kalabalığın getirdiği sondan ve istiladan kurtuluşun, aynı görüşü savunan ve aynı arzuyu paylaşanların birlikteliği ile mümkün olduğu fikri ile güçlendirilmektedir. Başkan konuşmasına çevrede bulunan sivil ve askerlerin oluşturduğu küçük grupların toplanarak konuşma alanında kalabalıklar oluşturduğu bir sahne eşlik eder. Böylece diyalogda açığa çıkan birlik vurgusu, küçük grupların bir araya gelerek kalabalıklar oluşturduğu sahneye de görsel açıdan desteklenir. Başkanın konuşmasını “*Bugünün 4 Temmuz olması belki de kaderin cilvesi. Bir kez daha özgürlük için savaşacaksınız. 4 Temmuz bağımsızlık günümüz kutlu olsun*” (*Independence Day*, Roland Emmerich, 1999) diyerek Amerika'nın kurtuluş gününe bir atıfla noktalaması, tarihsel ve ideolojik kökenlerinden aldıkları güce de vurgu yapmaktadır. Bu da “kahramanların yeni bir özgürlük çağını başlatmaları için geçmişe dönmeleri” (Whissel, 2010: 108), geçmişlerinden, tarihlerinden ve doğuştan gelen özgürlük taleplerini hatırlamayı salık vermektedir. Böylece istilaya ve yok edilmeye karşı geçmiş tecrübelerinden güç alarak direnen ve birlik olan çoklukların zaferleri hatırlatılarak, bu birlik ve direnişin zafer getireceği ilan edilmektedir.

³⁹ “Uçaklarımız dünyanın diğer yerlerinden gelen uçaklarla buluşacak ve insanlık tarihinin en büyük hava savaşını başlatacaksınız. İnsanlık. Bu kelime bugün yeni bir anlam kazanacak. Artık ufak farklılıkların bir önemi kalmamalı. Ortak çıkarımız için birleşeceğiz....Zorbalığa, baskıya ya da zulme karşı değil, imha edilmeye karşı savaşacaksınız. Yaşama hakkımız için savaşıyoruz. Var olmak için” (*Independence Day*, Roland Emmerich, 1999).



Görsel 108: Amerikan Başkanının savaş konuşması, (*Independence Day*, Roland Emmerich, 1999).



Görsel 109: İnsan birliklerinin F-18'lerle başlattığı karşı saldırı, (*Independence Day*, Roland Emmerich, 1999).

Avatar'a bakıldığında Sully'nin başta içlerine sızmak için kandırdığı ancak sonradan onlardan biri haline geldiği Navi halkına yaptığı konuşma da direniş ve birliği imleyen görsel çokluğun destekleyicisi olarak karşımıza çıkmakta ve çokluğun amacını güçlendirmektedir. Sully'nin gök insanlarının durdurulamaz olduğuna dair verdiği mesaj karşısında tüm klanları birleşmeye davet eden konuşmasında klanların birleşmesinin, “gök insanlarına her şeyi alamayacaklarının” (*Avatar*, James Cameron, 2009) gösterileceğini ifade etmektedir. Bu konuşmaya tüm klanlara mesaj iletildiği ve küçük gruplar halindeki bu klanların birleşerek kalabalıklar yarattığı bir sahne eşlik etmektedir. Devamında birleşen tüm klanlar ve diğer türler dünya ordusuna karşı saldırıya geçerek kendilerine ait olan topraklarını ve özgürlüklerini geri kazanmak için mücadeleye başlamaktadır.



Görsel 110: Sully'nin savaş konuşması, (*Avatar*, James Cameron, 2009)

Dahası her iki filmde de -*Independence Day* ve *Avatar*- birlik ve direnişi salık veren bu konuşmalar aynı zamanda direniş için gerekli kalabalıkların ve orduların kurulmasını da sağlamaktadır. Böylece liderler etrafında toplanan korkmuş kalabalıklar devamında birlik olmuş direnen ordular haline gelmekte ve yaşanan büyük yıkımın yeni bir düzene yol açacağı vurgusunu da güçlendirmektedir.

Dolayısıyla *The Lord of the Rings*, *Independence Day* ve *Avatar* filmlerinde de görüldüğü gibi bir taraf için son, yıkım ve kıyametin habercisi olan

çokluklar/kalabalıklar aynı zamanda karşıtını da yaratarak direnen ve birlik olan kitleleri beraberinde getirmektedir. Böylece birlik ve direnişin görsel amblemi halini alan çokluklar, film anlatısının merkezinde yer alan kahramanların kötülüğün güçlerinin mağlup edişlerini ve iyilerin kazandığı zaferi görsel açıdan kuvvetlendirerek anlatıya hizmet etmekte ve bu zafer çoğunlukla filmlerin final sahnesinde kalabalık kitlelerin kutlama sahneleriyle ya da zaferi getirecek olan direniş ve karşı saldırı anlarıyla görselleştirilmektedir. Tıpkı *The Lord of the Rings: The Return of the King*'de Sauron'un ve kötülüğün mağlup edilmesinden sonra Aragorn'un taç giyme töreni, *Avatar*'da mağlup edilen insanların Pandora Gezegeninden sürüldüğü sahne ve *Independence Day*'de uzaylıların yenilgisinden sonra dünyanın çeşitli yerlerinde zafer nidaları atan kalabalıkların görüldüğü final sahnelerde olduğu gibi, kalabalıklar birlik, direniş ve nihayetinde de zaferi vurgulamak için kullanılmaktadır.

Tüm bunların yanında çoklukların görünümü, *The Matrix*'de Neo'nun, Morpheus'un sunduğu -mavi ve kırmızı hap- seçimlerden gerçekliği vadettiği kırmızı hapi seçerek, sanal gerçeklikten uyandığı sahnedeki insan üretim çiftliklerinde olduğu gibi, ortak kaderi paylaşanların sonunu göstermede de etkin bir araç olarak kullanılabilir. Bir bebeğin kuvözde yetiştirilme ve ardından hasat edilmesini gösteren -yaklaşık 35 saniyelik- çekimler ile ardından Neo'nun kuvözde doğduğu çekimlerdeki robot, cenin ve kuvöz detaylarının bilgisayar grafiği olarak tasarlanmasının ardından bu detayların kopyalanması ile elde edilen kalabalık çiftliklerin görünümü, adeta kıyamet sonrası bir dünyayı tasvir etmektedir⁴⁰. Neo'nun gerçekliğe uyandığı ve Morpheus'un Neo'ya gerçek dünyayı gösterdiği sahnelerde karşımıza çıkan insan üretim çiftliklerindeki kuvözlerin adeta sonsuzluğa uzanan çokluğu, Matrix evreninin insanları pil haline getirdiği söylemi ile de desteklenerek, tüm olan bitenden bir haber olan insanlığın sonunun zaten gelmiş olduğu ve makinelere enerji sağlamak için üretilen piller haline geldiğinin görsel amblemi halini almaktadır. Dolayısıyla kuvözler, Morpheus'un da ifade ettiği gibi “insanların doğmadığı, yetiştirildiği yerler” (*Matrix*, Wachowski kardeşler, 1999) olarak makinelerin enerji ihtiyaçlarını karşılayan kaynaklardır ve Kaveney'in (2005: 76) belirttiği gibi, uzun

⁴⁰ Bu sahnelerin yaratım serüvenini anlatan video için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=5IN5AQivfyQ>

zaman önce ölmüş ve yapay zeka tarafından ele geçirilmiş olan dünyada ısı ve güç üretmeye yarayan milyonlarca insanın sessiz kalmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla insanlar kuvözlerde doğar, yaşamı boyunca enerji kaynağı olarak kullanılır ve öldüklerinde de geri dönüştürülerek döngüye hizmet eder. Kalabalık kuvözler ile görselleşen bu durum, insanlığın köle olduğu ve makinelerin enerji ihtiyacını karşılayan kaynaklar olduğu gerçeğinin göstergesi halini almaktadır. Dolayısıyla Matrix evreninde ortak kaderi paylaşan insanlığın sonu, üretim çiftliklerindeki amblem halini alan çoklukla güçlendirilmekte ve köle yapılan insanlığın makinelerin enerji ihtiyacını karşılamak için pil halini aldığı vurgusu ile de desteklenmektedir. Böylece Neo uyandığı andan itibaren başı ve sonu olmayan, adeta sonsuzluğa uzanan kuvözlerin görüldüğü peşi sıra sahneler makinelerin insanlığın sonunu getireceği temasının amblemleşen görseli halini almaktadır.



Görsel 111: Neo'nun kuvözde uyandığı sahnedeki insan üretim çiftliği, -00:33:29- (Matrix, Wachowski kardeşler, 1999).



Görsel 112: İnsan üretim çiftlikleri (Matrix, Wachowski kardeşler, 1999).

Hareket yakalama ve 3D tarama ile elde edilen kayıtlarla, tamamen dijital ve üç boyutlu karakterlerden oluşan bir veri tabanı oluşturulan (Flueckiger, 2010: 16) *Titanic*, yine ortak kaderi paylaşanların sonunu çağrıştıran kalabalıkların görüldüğü diğer bir filmidir. Filmin başında gemiye binmek için bekleyenler ve onları uğurlayanların görüldüğü sahnedeki kalabalıklar ile yaşanan gemi kazası sonrası kaçmaya çalışan ve sandalları dolduran kurtulanların olduğu sahnelerdeki kalabalık yığınlar, umuda

yolculuk hayalleri taşıyan yığınların paylaştıkları ortak son kaderinin ikonik imgeleri halini almaktadır. Birkaç figüran dışında sahnelerdeki insan kalabalıklarının tamamının bilgisayar grafikleriyle yaratıldığı filmdeki özellikle kazanın yaşandığı sahnelerde filikaları, geminin güvertesini ve okyanus yüzeyini dolduran insan kalabalıkları, yaşanan kazanın korkutuculuğunu tırmandırmada ve insanların yaşadığı çaresizliği gözler önüne sermede etkili olmaktadır. Buzdağının geç fark edilmesinin ardından yaşanan kazanın etkisi peşi sıra gelen sahnelerde açığa çıkmaktadır. Önce mürettebat daha sonra yolcular arasında yayılan kaygı ve korku, çarpmanın etkisi fark edilip tahliyelerin başlatılmasıyla doruğa çıkmaktadır. İlk olarak gemiden tahliye sırasında daha sonra okyanusu kaplayan sandalların uzaklaşmasında ve en sonunda da suda yüzen cesetlerin görüldüğü sahnelerdeki kalabalıklar yaşanan kazanın boyutunu gözler önüne sererken dramatik etkiyi de artırmaktadır.



Görsel 113: Gemiz kazası sonrası filikalara binmeye çalışan kalabalıklar, (*Titanic*, James Cameron, 1997).

Bununla beraber *Titanic*'deki kalabalık sahneler, filmde görünür olan sınıf çatışmasını ve bu baskıdan kaçma arzusunu somutlaştırmaya da hizmet etmektedir. Üst güvertedeki resepsiyonda toplanan üst sınıf ile alt güvertedeki dans pistinde yoğunlaşan alt sınıfların oluşturduğu kalabalık sahneler arasındaki tezatlık bu sınıf çatışmasını görünür kılmakta ve “*Titanic*’te kalabalık sahnelerle yapılandırılan sınıf baskısından kaçma arzusu, Rose’un Jack’le tanıştıktan sonra geliştirdiği duygularla doğrudan paralellik göstermektedir” (Tratner, 2003: 68). Rose’un Jack’in dünyasında dahil olduğunda zümresinin getirdiği baskıdan kurtularak özgürleşmesi, kendi zümresinin kalabalıklarından kaçıp alt kamaralardaki kalabalıkların eğlencesine dahil olduğu sahnelerde açığa çıkmaktadır. Yine sınıf çatışmasını görünür kılan diğer bir sahnede kaza sonrası üst sınıfların tahliye edilirken alt sınıfların son ana kadar bekletildiği sahnelerdeki kalabalıkların karşıtıllıklarıyla vurgulanmaktadır. Güvertenin altında tahliye için bekletilen insanların koridorları dolduran kalabalığı ve kapalı kapılar arkasında hapsedildiği sahnelerde “geminin altında mahsur kalan insanların öfkesi sınıf özgürlüğü

arzusu temasını” (Tratner, 2003: 68) görselleştirmektedir. Yine özgürlük arzusu vurgusu, Jack’in filmin başında Amerika’ya yani özgürlükler ülkesine gidiş biletini kazanmak için varını yoğunu bahse yatırması ya da yaşadığı hayatı sorgulayan Rose’un çevresindekilere sürekli başkaldırması gibi durumlarda da görülmektedir. Ki nitekim Rose örneğinde özgürlük arzusu finalde netlik kazanmakta ve Parsa’nın da ifade ettiği gibi, “Rose’un kurtulması ve zenginlikten feragat ederek, ‘orta sınıf’ bir Amerikalı olarak yaşamayı seçmesi de bunun göstergesidir” (2012: 12).



Görsel 114: Rose ve Jack'in alt güvertedeki dans sahnesi, (Titanic, James Cameron, 1997).



Görsel 115: Kaza sonrası alt güvertenin tahliye sahnesi, (Titanic, James Cameron, 1997).

Kısacası hem *The Matrix* hem de *Titanic*'de olduğu gibi gerek kuvözlerde sanal bir hayatı yaşayan gerekse de başlarına geleceklerden habersiz şekilde umut yolculuğuna çıkan insanların yığınlar halinde görüldüğü kalabalıklar, insanlığın ortak kaderini ve sonunu görselleştirmede de kullanılmaktadır. Aynı zamanda da bu kalabalıklar filmlerin anlatısına yayılan temel kaygılara ve çatışmanın doruğa çıktığı anlara vurucu bir etki yapmaya da hizmet etmektedir. Tıpkı *The Matrix*'te filmin anlatısına yayılan tüm insanlığın köle olduğu ve dahası bunun bilincinde dahi olmadıkları fikrini etkili ve vurucu bir şekilde görülmesini mümkün kılan insan üretim çiftliklerinde kuvözlerin oluşturduğu kalabalıklar ya da umuda yolculuğun hazin bir şekilde sona erdiği *Titanic*'de gerilimin doruğa çıktığı kaza sonrası batmakta olan gemiden kurtulmaya çalışan insanların oluşturduğu kalabalıklar ortak kaderi ve sonu vurgulamak için kullanılmaktadır.

Sonu imlemesinin yanında çokluklar, bazen aynı güçte, bazen de bir tarafın daha zayıf olduğu, iki karşıt grubun karşı karşıya geldiği anların gerilimini tırmandırmaya da hizmet etmektedir. Özellikle analog dönemin epik filmlerinde figüran kullanımı, mat resim ve optik yazıcı gibi uygulamalarla yaratılan devasa çokluklar, tarihsel bir anın ya da efsanenin yeniden yaratılmasında anlatıya eşik etmektedir. Bunlardan biri olan *The Ten Commandments*'te, Yahudi halkının, onlara sonu getirecek olan Mısır krallığından

kaçışları ve Musa önderliğinde vadedilmiş topraklara doğru zorunlu yolculuklarında görünen kalabalıklardır. Akın akın kendilerini takip eden Mısır ordusundan hızla uzaklaşmaya çalışan milyonların badireli yolculuğunda, yaklaşmakta olan sonun gerilimi, Mısır ordusunun ve Yahudi halkının çokluğunda amblem olarak imleşir. Bir tarafta onları sürgüne mahkum eden ve kendilerine yetişmeleri halinde kıyım yaratacak olan firavunun askerleri, diğer tarafta yıkım ve yok oluştan kaçmak için kalabalık yığınlar halinde, adeta sonsuzluğa uzanan çölleri ve Kızıldeniz'i geçme mücadelesindeki Yahudi halkının destansı yolculuğunda görülen devasa kalabalıklar, iki grubun arasındaki sürükleyici gerilimi doruğa çıkarmaktadır. Musa önderliğinde - Tanrının buyruğu ve yaşanan felaketler sonrası pes eden Firavunun izniyle- toplanan kalabalıklarla eşlik eden dış sesin de vurguladığı gibi dört bir yandan gelen kabilelerin oluşturduğu milyonlarca insan ve bir o kadar hayvan sürüsü esaretten kurtularak özgürlüklerini kazanacakları bir yolculuğa çıkmak için toplanmaktadır. Bu kalabalıkların görüldüğü sahneleri uzun ve badireli yolculuklarının görüldüğü sahneler ve devamında sözünden cayarak intikam ve yok etmek arzusuyla yola çıkan Firavunun ordusunun görüldüğü sahneler izlemektedir. Karşıt kalabalıkların peşi sıra görüldüğü bu sahneler ile hem gruplar arasındaki gerilim tırmandırılmakta hem de anlatının dramatik etkisi güçlendirilmektedir. Filmin devamında firavundan kurtulup vadedilen topraklara yol alan kalabalıklar Tanrının Musa'ya ifade ettiği gibi “*yanlış yola sapar*” (*The Ten Commandments*, Cecil B. DeMille, 1956). Kavga, şehvet ve sarhoşlukla yozlaşan kalabalıklar Tanrının yasalarına uymaları için Musa tarafından uyarılır. Ancak ne var ki bu yasalara uymayanlar bu kez tanrının gazabına uğrayarak yıldırımlar ve ateşle yok edilirken gazaptan kurtulmayı başaranlar ise kendilerine vadedilen topraklara yol almayı sürdürür. Özetle kalabalıklar ister Firavun olsun ister Tanrı, güçlü-zayıf karşıtlığını kurmada ve iki grubun karşı karşıya geldiği anların gerilimini tırmandırmada hayli elverişli bir araç olarak kullanılmaktadır.



Görsel 116: Musa önderliğinde toplanan Yahudi halkı, (*The Ten Commandments*, Cecil B. DeMille, 1956).



Görsel 117: Tanrının gazabına uğrayan halk, (*The Ten Commandments*, Cecil B. DeMille, 1956).

Benzer şekilde *Cleopatra*'da da Roma ve Mısır'da süren taht mücadelesi ve güç arzusu, iki tarafın gerek orduları gerekse de halkının ihtişamlı kalabalıklarında görselleşmektedir. Fethedilen Mısır'a giren işgalci Roma ordusu ile işgale direnen Mısır ordusu arasında yaşanan çatışmalarda, işgal karşısında kraliçelerine sadakat ile bağlılıklarını gösteren Mısır halkının yer aldığı sahnelerde ve Roma'yı ziyaret eden kraliçe Cleopatra'yı karşılayan Roma halkı ile ordusunun figürasyon ve mat resim ile elde edilen kalabalık yığınları, güç yarışı yapan iki tarafın karşıtlığı yoğunlaştırılmaktadır.



Görsel 118: Kraliçe Cleopatra ve onu selamlayan halk kitleleri (*Cleopatra*, Joseph L. Mankiewicz, 1963).



Görsel 119: Roma'ya direnen Mısır ordusu, (*Cleopatra*, Joseph L. Mankiewicz, 1963).

Dolayısıyla “hayatta olduğu gibi, filmlerde de güç, genellikle tehdit edici bir grupta somutlaşır” (Brill, 2006: 7). Bu açıdan ordular ve halk kitlelerinin kalabalıkları *Cleopatra* ve *The Ten Commandment*'de, gücü elinde bulunduran tehditkar grupları olduğu kadar, kendi gücünü ispat etmek ve bu gücü diğerlerine kabul ettirmek isteyen gurupların arzusunu somutlaştırmaya da hizmet etmektedir. Bunlara ek olarak da kalabalıklar, *The Ten Commandment*'de olduğu gibi karşı karşıya gelen tarafların ve *Cleopatra*'da olduğu gibi yine karşıt iki büyük gücün iktidar mücadelesi üzerinden filmlerin gerilimini de tırmandırmakta da hayli elverişlidir.

Özellikle epik filmlerde sıklıkla kullanılan kalabalıklar, kahramanın düşüşüne ve yeniden yükselişine eşlik ve şahitlik etmekte de kullanılmaktadır. Örneğin, kurgusal bir karakter olan Yahudi prens Judah'ın, aristokratlıktan köleliğe uzanan hikayesindeki bireysel intikam arayışına odaklanan *Ben-Hur*'da kalabalıklar, Judah'ın hapsedilme, köleleştirme, arena dövüşleri ve İsa'nın çarmıha gerilme anıyla kesişen bireysel intikam arayışında, kendisine ya da onun özgürlük arayışına eşlik etmektedir. Yahudi halkına zulmeden ve yıkım getiren Roma ordusu, Judah'ın intikam öyküsünün doğmasının da nedenidir ve Roma'nın zulüm ve eziyeti, şahitlik eden Yahudi halkının devasa çokluklarında görselleşmektedir. Halkın ileri gelenlerinden olan Judah yaşanan bir kaza sonucu hapse mahkum edildiğinde bu mahkumiyeti kabullenemeyen ailesi ve halk kitlerinin eşliğinde zindana atılır, devamında Roma gemilerinde köle/mahkum olarak çalıştırılmak üzere yollara sürüldüğünde yolu bu kez İsa önderliğinde halk kitleleri ile kesişir, çalıştırıldığı savaş gemisinin batması sonrası kurtardığı general ona borcunu ödemek için manevi evladı olarak sahip çıktığında Roma halkı tarafından bir kahraman olarak karşılanır. Ancak yoluna ve intikam arayışına devam eden Judah Arena dövüşlerine katılarak Roma halkı önünde kendisine haksızlık edenlerden intikamını alır. Böylece hem kendi hem de Roma zulmü altındaki halkların zaferini ilan eden Judah, halk kitlelerinin sevinç dolu çılgınları eşliğinde “*halkın tanrısı*” (*Ben-Hur*, William Wyler, 1959) olarak ilan edilerek taçlandırılır.



Görsel 120: Judah ve Roma generalinin karşılaşması, (*Ben-Hur*, William Wyler, 1959)



Görsel 121: Judah'ın Roma arenasındaki mücadelesine şahitlik eden kalabalıklar, (*Ben-Hur*, William Wyler, 1959)

Benzer şekilde *Gladiator*'de, Roma generali olan Maximus'un, generallikten bir köle olduğu gladyatörlüğe kadarki sürecinde kalabalıklar, onun kahramanlığına eşlik ederken aynı zamanda kahramanın düşüşüne ve yükselişine de şahitlik etmektedir. Filmin başında kendisine eşlik eden ordunun, Maximus'un kazandığı savaşı ve kahramanlığını onurlandırmak için attıkları naralar, filmin sonunda bir gladyatör olarak Kolezyum'da verdiği mücadeleye şahit olan kalabalıkların ismini haykıran tezahüratları

ile bütünleşmektedir. Filmin başındaki bu ilk sahnede zafer kazanan General Maximus, önderlik ettiği ordusu tarafından alkışlar ve naralar eşliğinde karşılanmakta ve İmparator Sezar Marcus Aurelius'un da ifade ettiği gibi ordu “*onun zaferini onurlandırmaktadır*” (*Gladiator*, Ridley Scott, 2000). Filmin devamında ise Sezar Aurelius'u öldürerek başa geçen Commodus tarafından sürgün edilmesi üzerine köle olarak alınıp satılan Maximus bir gladyatör haline gelmektedir. Gladyatör olarak zaferler kazanan Maximus, bu kez arenada adını haykıran milyonların kalabalığı eşliğinde onurlandırılmaktadır. Ancak bu onurlandırma Maximus için yeterli değildir. Zira o kendisini sürgüne göndererek bir köle olmasına sebep olan ve ailesini öldüren Commodus'tan intikam almak istemektedir. Bunun için de hem özgürlüğünü kazandıracak hem de intikamını almasını sağlayacak olan Roma'daki Kolezyum dövüşüne katılmalıdır. Kolzeyum dövüşlerinden önce gladyatörlerin sahibi olan Proximo'nun söylediği gibi, Maximus “*kalabalığı kazanırsa özgürlüğünü de kazanacaktır*” (*Gladiator*, Ridley Scott, 2000). Nihayet finalde Sezar Commodus'la yaptığı dövüş sonrası onu mağlup eden Maximus, aldığı yaralar sonucu ölür ve cansız bedeni, arenada kendisini izleyen milyonların önünde Roma ordusu ve gladyatörlerin omuzlarında taşınır. Commodus'un cansız bedeninin arenada bırakılıp Maximus'un bedeninin omuzlar üstünde yükseldiği sahnede, kötünün düşüşü ve kahramanın yeniden yükselişine sembolik bir etki katar. Böylece filmin açılış ve final sahnesinde başvuru olan bu kalabalıklar, Maximus'a atfedilen onur ve kahramanlık unvanlarını pekiştirme, onun haklılığını onaylama ve düşüş/yükseliş öyküsüne şahitlik etme işlevi görmektedir.



Görsel 122: Maximus'un kazandığı zaferi kutlayan ordu, (*Gladiator*, Ridley Scott, 2000). İzlemek için bkz. https://www.youtube.com/watch?v=WVLGwTqgO8U&list=PL06D25Vkt48FCBF_T-LFrmF8FqJqUCcP&index=2



Görsel 123: Maximus'un Roma arenasındaki mücadelesi ve kalabalıklar, (*Gladiator*, Ridley Scott, 2000). Sahneyi izlemek için bkz. https://www.youtube.com/watch?v=CA_N_QVxbKq

Kısacası Brill'in de ifade ettiği gibi,

“Tek kahramanların ya da küçük grupların intikamını işleyen filmler, tipik olarak bir tür sosyal olumlama, bir grup ya da toplumun karşılaması, kabul etmesi ya da

haklılığını kanıtlayan kahramanların etrafında yer almasıyla biter. Bu tür sosyal yeniden bütünleşme, şaşırtıcı derecede çok sayıda filmin son veya sondan bir önceki dizilerini oluşturan kalabalık sahneleri tarafından işaret edilir.” (2006: 9).

Bu açıdan hem *Gladiator* hem de *Ben-Hur* örneğinde kalabalıklar, filmin başında, yani zafer dolu ve parlak günlerinde kendilerine eşlik eden kalabalıklarda olduğu gibi, filmin sonunda intikamını alan ve haklılığını ortaya koyan kahramanların, yeniden yükselişine şahitlik etmektedir.

Kısacası örneklem filmlerde de görüldüğü gibi, çoklukların/kalabalıkların, Whissel’in (2010: 92) da belirttiği gibi, güç ve kolektif eylem ile ilgili bir dizi temanın dile getirilmesinde merkezi bir öneme sahip olduğu ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla devasa bir gücü ve bu gücün getirdiği sonu amblemleştirmesinin yanında, o güç karşısında direniş ve birliğin kolektif eylemini de görselleştiren çokluklar/kalabalıklar izleyicinin duygularını kışkırtmak ve filmin önemli anlarını görsel olarak yoğunlaştırmak için anlatıda önemli bir rol oynamaktadır. Bu açıdan analog dönemden dijital uygulamalara kadar, yaratılan kalabalıkların film anlatısına hizmet eden gücü azımsanamayacak kadar fazladır. Bununla birlikte filmlerin kalabalıklara neden ihtiyaç duyduğunu anlamak için Kanyuk, üç kategoriye başvurulabileceğini ifade eder: “gösteri, gerçekçi dünyalar ve tepki” (2017: 218). Kuşkusuz filmin üretim sürecinde, izleyicinin ilgi göstermesi ve ticari başarı, gözetilen önemli unsurlardandır. Kanyuk’a göre bu unsurlar, tüm kitlesel eğlence türlerinde olduğu gibi, genellikle *gösteri* unsuru tarafından yönlendirilir. Bu açıdan filmlerde kullanılan, “geçit töreni, izdiham, kitlesel göç gibi kalabalıklar izleyicileri gösterileriyle cezbedebilir” (2017: 218). Tıpkı *Ben-Hur*, *The Ten Commandment* ya da *Cleopatra* gibi dönemin epik tarihsel filmlerinde de olduğu gibi, devasa kalabalıklar filmin görsel yoğunluğunu taçlandırırken filmin gişede beklenen ticari başarısına da katkı sunmaktadır. Aynı zamanda bu çokluklar -ve yaratılan devasa setler-, pek çok filmin bütçesi ve gişe hasılatıyla yıllardır adından söz ettirmesine, sinemanın unutulmazları arasında yerini almasına ve epik filmlerin yaratılmasına da hizmet etmektedir.

İkinci olarak kalabalıklar filmin inandırıcılığına etki etmekte ve böylece de gerçekçi dünyaları mümkün kılmaktadır. Kanyuk’un da ifade ettiği gibi, “tipik bir büyük şehir sahnesi çekin. Bir yaya kütlesi ile dolu olmadığı sürece, statik elemanları ne kadar gerçekçi olursa olsun, çevre inanılır değildir... Kısacası, kalabalık inanılır bir

setin hem bir parçası hem de hikaye anlatımının önemli bir fonudur” (2017: 218). Tıpkı *Independence Day*’de uzaylıların şehre yaptığı saldırıdan kaçmaya çalışan insan yığınlarının oluşturduğu kalabalık örneğinde olduğu gibi, kalabalıklar, şehrin ve o şehirde yaşanan felaketin gerçekçiliğini desteklemektedir.

Son olarak da film anlatısındaki tepkilerin somutlaştırılmasında kalabalıklardan yararlanılmaktadır. Zira “kalabalık tepkisi filmdeki tüm toplulukların inanışları için kestirme bir yol sunar” (Kanyuk, 2017: 218). Yani yenilgi, zafer gibi durumların filmlerde toplanan kalabalıkların tepkilerinde somutlaşmaktadır. Tıpkı *The Return of the King*’in son sahnesinde kral Aragorn’un taç giyme törenindeki kalabalığının neşe içindeki tezahüratlarında olduğu gibi, kalabalıklar, zaferin elde edildiğini, dolayısıyla da her şeyin doğru yolda gittiğini ve yüzük kardeşliğinin amaçlarına ulaşarak kötülüğün güçlerini yendiğini anlamaya hizmet etmektedir. Dolayısıyla kalabalıklar, kitlelerin tepkilerini ve nihayete eren amaçlarını görmemize de katkı sunmaktadır. Sonuç olarak gerek analog dönemin mat resim, figürasyon gerekse de dijital dönemin yazılım araçları ile devasa kitleleri, sürüleri, kalabalık yığınları yaratan görsel efektler, film içerisinde sadece sinematografik bir etki, görsel bir şölen ya da bir şov nesnesi olarak değil aynı zamanda film anlatısını destekleyen bir işleve de sahiptir. Kalabalıklar, bazen fazlaca diyalogla anlatılabilecek bir fikri bazen de diyalogla bile ifade edilemeyecek bir etkinin oluşmasına aracılık etmektedir ve analog dönemde olduğu gibi dijitalde de görsel, anlatı ve dramatik etki yaratmada hayli işlevsel kullanılmaktadır.

3.2. Değişim/Dönüşüm Geçiren Figürler

Sözlük anlamı “fiziksel biçim, yapı veya maddenin özellikle doğaüstü yollarla değiştirilmesi ya da görünüm, karakter veya koşullarda çarpıcı bir değişiklik” (Merriam-webster)⁴¹ olarak tanımlanan metamorfoz, Daphne’nin defne ağacına dönüşmesinde olduğu gibi mitolojiden Kafka’nın eseri *Dönüşüm*’de, Gregor Samsa’nın hamamböceğine dönüşmesindeki gibi edebiyata kadar pek çok alanda bir metafor olarak sıklıkla kullanılmaktadır. Sinemada örneklerine sıkça rastladığımız değişimler/dönüşümler, *Fly*⁴²’da olduğu gibi, bazen anlatının tamamen üstüne

⁴¹ Bkz. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/metamorphosis>

⁴² David Cronenberg’in 1986 yapımı filmi *Fly*, bir bilim insanının deneylerinden biri korkunç derecede yanlış gittikten sonra dev bir insan / sinek melezine dönüşmeye başlamasını konu almaktadır.

kurulduğu, bazen de *The Lord of the Rings*'deki Smeagol'un Gollum⁴³'a dönüşmesi örneğinde olduğu gibi, anlatı içerisindeki bir karakterin değişimini vurgulamak için kullanılabilir. Buradan hareketle bu bölümde, figürlerin geçirdiği fiziksel metamorfik değişimler/dönüşümler ve bunları mümkün kılan efektler odağa alınmaktadır.

Vivian Carol Sobchack'ın (2000: xvi) da tespit ettiği gibi, teknoloji ve dijital dönüşümlerle olan ilişkisine ek olarak pek çok farklı konu -ırk, etnisite, kimlik, farklılıklar vb.- etrafında tartışılan morfun anlatı üzerindeki etkileri, olay örgüsünün yapısıyla, özdeşleşmeyle ve anlatının yarattığı hazzın kaynağıyla olan ilişkisi de sıklıkla araştırma konusu edilmektedir. Bu bakımdan, “izleyiciler ve eleştirmenler tarafından bilgisayarda oluşturulan ilk dijital efektlerden biri olarak tanınan morfun, görsel ve anlatı işlevine” (2014: 17) odaklanan Whissel'in “morf⁴⁴ efekti ile mümkün hale gelen fiziksel ve mekansal ‘plazmikler’” (2014: 13) olarak adlandırdığı efekt amblemi, tezin bu kategorisinin şekillenmesinde yol gösterici olmaktadır. *MorphPlus*, *Elastic Reality* gibi yazılım programlarının kullanılarak yaratılan morf efekti, vücut formunun hızlı ve kusursuz değişimine, manzaraların akışkan görünümüne ya da bedenlerin karikatürize biçimde esneyip bükülmesine imkan vermektedir. Hareket noktasını dijital morf uygulamalarından alan bu çalışma, kategoriye figürlerin değişim/dönüşüm geçirmesine aracılık eden diğer teknik kullanımları da içerecek şekilde genişletmektedir. Böylece gerek bir görüntüden diğer bir görüntüye hızlı ve kusursuz bir şekilde dönüşüme imkan veren dijital morf efekti ile gerekse de fiziksel değişim/dönüşüme imkan veren makyaj, optik hile, maske, protez, animasyon gibi farklı tür özel efekt teknikleri ile yaratılan etkilere de odaklanılarak bunların film anlatısı ile sinematografik anlatıma etkisi ve işlevleri ortaya çıkarılmaktadır. Bu belirlemeler ışığında içeriğinde değişim/dönüşüm gözlenen, bu değişimin/dönüşümün anlatısında merkezi bir yer tuttuğu ve güçlü bir etki

⁴³ *Lord of The Rings* karakteri Gollum'un dönüşüm hikayesi seri içinde ifade edilmekle birlikte görsel olarak yer almamaktadır. Bu dönüşüm 2012 yapımı *Hobbit* filminde anlatıldığından ve *Hobbit* bu tez çalışmasının örneklem filmleri içerisinde yer almadığından Smeagol'un Gollum'a dönüşümü incelenmemektedir.

⁴⁴ İngilizce *Morph* kelimesi Türkçede *değişmek*, *dönüşmek*, *biçim değişimi*, *dönüşüm* olarak karşılanmaktadır. Zira kategoriye ismini veren de bu kullanımdır. Ancak aynı zamanda bir efekt türü olan *Morphing/Morph*'a vurgu yapmak adına kelime *Morf* olarak Türkçeleştirilmiştir. Bu aynı zamanda *Morph*'un, alıntıların çevirisinde Türkçede aynı anlama gelen *Transformation* ya da *Shape-Shifting* gibi kelimelerle ayrımını da sağlamaktadır. Efekt ile ilgili daha kapsamlı bilgi için çalışmanın 1. Bölümüne başvurulabilir.

yaptığı tespit edilerek kategori altında incelenen 5 tane örneklem film şunlardır: *Terminator 2: Judgement Day-1991*, *Death Becomes Her-1992*, *The Curious Case of Benjamin Button-2008*, *Matrix-1999*, *Avatar-2009*.

Whissel, filmlerde kullanılan dijital morfun “neredeyse her zaman, radikal özgürlük arzusu ile uzay, zaman ve kaderi kontrol etmeye çalışan güçler arasındaki şiddetli çatışmayı amblematize” (2014: 18) ettiğini ifade etmektedir. Dolayısıyla ona göre morf, “özgürlük (şekilsel, bedensel, mekansal) ve kontrol (fiziksel, mekansal, zamansal ve algoritmik) arasındaki bir oyunun sonucudur ve morfun görünmesi, filmler için bir yapı ve tema sağlar” (Whissel, 2014: 18). Özellikle bilimkurgu, distopik ve fantezi türündeki filmlerde, var olan gerçeklik içinde bulunmayan, kurgusal öğelerin tasvirinde veya baskıcı bir sistemi karakterize etmede, bunun sonucunda da kahramanın kaçmayı arzuladığı bir dünya veya düşmanı işaret etmede, aynı zamanda o dünyanın ya da düşmanın ‘kaçılmaz’lığını vurgulamada veya kahramanın arzuladığı kimliğe ya da bedene dönüşümünde, sıklıkla morf efekti ve değişimi mümkün kılan diğer özel efekt teknikleri kullanılmaktadır. Bu bakımdan bedensel değişimin/dönüşümün görüldüğü filmler, filmin temasındaki özgürlük ile tutsaklık çatışmasına vurucu bir görsel etki yapmakta, bu açıdan metamorfoz, hapis bedenden özgürleşmenin metaforu halini almaktadır.

Morf efekti kullanılmamakla beraber, hareket yakalama tekniğiyle elde edilen canlı performans çekimlerinin bilgisayar grafiği modeline dönüştürülmesiyle mümkün kılınan bedensel değişimin/dönüşümün gözlendiği *Avatar* ve *The Curious Case of Benjamin Button* gibi dijital efektlerle donatılan pek çok filmde metamorfoz, anlatıya yayılan özgürlük-tutsaklık çatışmasına vurucu bir etki yapmaktadır. Zihinlerin yapay olarak üretilmiş bedenlere aktarıldığı *Avatar* filminde özellikle Jake Sully karakterinin değişiminde olduğu gibi, zihnin bedene nakli ile yaşanan metamorfoz, arzuların dışavurumuna işaret etmede kullanılabilmektedir. Filmin başında, kendi bedeninde tekerlekli sandalyeye bağlı yaşamak zorunda olan Sully’ye, Navi halkının içine sızarak güvenlerini kazanması karşılığında yürüme yeteneğini geri kazandıracak tedavi vadedilmektedir. Ancak iki beden ve iki taraf arasında kalan Sully, Navi bedeninde kendini kısıtlayan bedeninin yükümlülüklerinden sıyrılıp, özgürleştiğinde insanlık ve bedeni yerine Navi halkını seçmekte ve filmin sonunda Navi bedeninde yeniden

doğmaktadır. Filmin başından itibaren makinalar yardımıyla gerçekleşen bedenler arası zihin aktarımı Sully'nin karakterindeki değişimi de gözler önüne sermektedir. Sully, Navi bedenine her aktarıldığında Navi halkının imrenilen yanlarını, Pandora gezegenin savaşıma değer güzelliklerini keşfetmekte ve her keşifle birlikte aidiyet hissi güçlenmektedir. Nihayetinde Sully'nin insan doğasının kötülüğünün ve açgözlülüğünün -geliş amaçlarının gezegenin kaynaklarını ele geçirmek olduğu ordu ve şirket yetkilileri tarafından sık sık hatırlatmaktadır- farkına varıp, ellerinde olanla yetinip doğayla barış içerisinde yaşayan Navi halkıyla kurduğu bağ onun karakterinin kesin olarak dönüşümü ile sonuçlanmaktadır. Sully'nin yaşadığı bu zihinsel dönüşüm, nihayetinde fiziksel dönüşümü de beraberinde getirmekte ve Navi bedeninde yeniden doğuş, insan bedeninin ölümünü gerektirmektedir. Böylece “gerçek” kimliğini ve bedenini terk ederken bu kalıcı dönüşümü “*doğum günüm*” (Avatar, James Cameron, 2009) diye ifade eden Sully, kendisini özgür ve ait hissettiği Navi bedeninde Toruk Macto'ya hükmeden güçlü savaşçı haline gelerek yeniden hayat bulmaktadır.



Görsel 124: Sully'nin kalıcı olarak Navi bedenine geçtiği final sahnesi, (Avatar, James Cameron, 2009). Sahneyi izlemek için bkz. https://www.youtube.com/watch?v=rHf_ypxTbe0

Özgürlük-tutsaklık ikilemini *The Curious Case of Benjamin Button*'da yaşlanma-gençleşme dönüşümü üzerinden görmek mümkündür. Filmin anlatısında doğum, büyüme ve ölüm olmak üzere hem fiziksel hem de zihinsel üç ilerleyiş görülmekte ve yaşlı görünümüne rağmen bir çocuk zihninde doğan Benjamin, bedeni gençleşirken zihnen olgunlaşmaktadır. Dolayısıyla bedeninde geçirdiği her değişimde Benjamin hem fiziksel hem de yaşın getirdiği zihinsel değişimi yaşamaktadır. Yaşlı bedeninde hapsolan bir çocuk olan Benjamin, yaşlılar evinde yaşarken özgürce çocukluklarını yaşayan yaşlılarına imrenmekte bir genç bedenine hapsolan bir yaşlı haline geldiğinde ise hayatını ve ait olduğu dünyayı çözmeye çalışmaktadır. Yaşlı

bedeninde arzuladığı ve sevdiği kadına kavuşamayan Benjamin, yaş farklarının hem fiziksel hem de zihinsel olarak kapandığı bir on yılı beraber geçirirler. Fakat kendisini kısıtlayan süreç işlemeye -yani yaşlıları ve tanıdığı insanlar yaşlanırken gençleşmeye- devam eden Benjamin, kurduğu bu yaşamdan ve sevdiğinden uzaklaşmak zorunda kalır. Filmde morf efektinin gerektirdiği gibi ani bir değişim gözlenmese de zamana yayılan fiziksel değişimi görselleştirmede faydalanılan makyaj ve mimik yakalama teknolojisi, Benjamin'in yaşlıdan gence değişimi mümkün kılarak filmin temasına yayılan yaşın zihinsel ve bedensel kısıtlayıcılığının görselleştirilmesine aracılık etmektedir. Ancak Benjamin Button'ı Kafka'nın *Dönüşüm* eseri ile karşılaştıran John Gery'e göre (akt. Sasser, 2010), Gregor Samsa'nın tuhaf bedenselliği onu olumsuz etkilerken Benjamin'in sosyal olarak üstün olmasına yardım etmektedir. Zira yaşlı bedenine hapsolan genç bir zihin olarak gitmediği ülkelere gidip maceralara atılır, farklı kültürler ve insanları tanır. Dolayısıyla bu metamorfoz Benjamin için özgürleştirici bir unsur olarak da hizmet etmektedir.



Görsel 125: Benjamin'in fiziksel olarak yaşlı hali, (*The Curious Case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008)



Görsel 126: Benjamin'in fiziksel olarak genç hali, (*The Curious Case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008)

Kaynak görüntünün hedef görüntüye hızlı ve kusursuz bir şekilde dönüştürülmesini ve böylece canlı aksiyon bir filmde yeni bir vücut formunda şekil alabilirliği mümkün kılan morf efekti, özgürlük ve kurtuluş arzusunu görselleştirmesinin yanında özgürlüğün ve kurtuluşun önündeki engel ve kısıtlayıcı gücü de yansıtmakta hayli elverişli bir tekniktir. *Terminator 2: Judgement Day*'de olduğu gibi, herhangi bir kişiye veya nesneye dönüşme yeteneğine sahip, gelecekte gelen kötücül T-1000'in sıvı cıva şeklindeki akışkan bedeni, vücut formlarında hızlı ve kusursuz dönüşümlere örnek oluşturmaktadır. Makinelerin yükselişini engelleyecek olan Sarah ve oğlu John Connor'ı yok etmek için gelecekte gönderilen T1000'in akışkan dönüşün yeteneği "filmin kahramanlarının özgürlük arzusu ile makinelerin tam

kontrol sağlama dürtüsü arasındaki şiddetli çatışmaya dramatik ve hatta korkunç bir ayrıntı vermektedir” (Whissel 2014: 152). Zira T1000’in, avlamak için geldiği Sarah Connor’ın kilit altında tutulduğu akıl hastanesinde sıvılaşarak parmaklıklardan geçmesi, zeminin formundan tekrar insan suretine bürünmesi, filmin ilerleyen bölümündeki kovalamacada alevler içinde sıvılaşarak eğilip bükülmesi veya donduktan sonra tuzla buz olup ardından tekrar katılaşarak insan formu almasını içeren -yaklaşık 8’den fazla sahneden görülen- muhteşem morflar, “kahramanların kilitli alanlardan kaçmak için mücadele ettikleri sahnelerde” (Whissel, 2014: 152) karşımıza çıkmaktadır. Böylece T1000’in morf yeteneği, kahramanların, kaçıp kurtulmaya çalıştıkları, istenmeyen bir geleceği resmetmekte, aynı zamanda da kahramanların özgürlük ve kurtuluşlarının önündeki engel ve kısıtlayıcı gücü vurgulamaktadır. Dolayısıyla T-1000’in değişim yeteneği, onu var eden geleceğin yok edilemezliğine sembolik bir anlam katarken, “Sarah’nın kendisi ve insanlık için istediği her şeyin aşırı ve ölümcül bir versiyonunu” (Whissel, 2014: 152) da somutlaştırma ve böylece içinde yaşanılan dünyanın kendi kontrolleri dışında olduğu ve geleceğin, kontrol edenler tarafından yeniden yaratılabileceği fikrini güçlendirmektedir. Dolayısıyla kahramanları hem içinde yaşadıkları zamanda hem de gelecekteki kaderlerini kontrol etmeye çalışanlardan kurtularak özgürlüklerini geri kazanma çabaları, değişim yeteneğiyle kendilerini kovalayan T1000 ile vücut bulmaktadır.



Görsel 127: T1000'in Sarah Connor'un kilit altında tutulduğu akıl hastanesindeki zemin formundaki dönüşümü, (Terminator 2: Judgment Day, James Cameron, 1991). T1000'in sıvı metal dönüşüm sahnelerinin tamamını izlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=tcjmJavrOvI>



Görsel 128: T1000'in sıvı nitrojenle donduktan sonra parçalandığı sahne, (Terminator 2: Judgment Day, James Cameron, 1991).

Yine benzer bir değişim yeteneği *The Matrix*'de, Ajans Smith'in bir helikopter pilotu, birkaç asker ve bir metro platformunda uyuyan evsiz adam olmak üzere bir dizi karakterin bedenlerine girip çıkması örneğinde ve Neo'nun ajanlarca sorgulanması sırasında dudaklarının yapışarak ağzının yok olduğu sahnelerde görülmektedir.

Whissel'a göre “*Terminatör 2*'de olduğu gibi, *Matrix*'te kullanılan morf, kahramanların hapsetme ve köleleştirme ile tanımlanan ortamlarda ve durumlardaki radikal özgürlük arzusunun amblemleştirmektedir” (2014: 153). İnsanlığın enerjileri için köleleştirildiği ve hapsedildiği Matrix dünyasında, her bedene girebilen, istediği anda ve bedende ortaya çıkabilen ajanlar, insan özgürlüğünün engelleyicileri olarak karşımıza çıkmaktadır. Neo ve arkadaşlarının yaratılan bu hapishaneden kaçmak ve insanları uykularından uyandırmak için mücadele ettikleri anlarda ortaya çıkan ajanlar, her bedeni ve zihni kontrol edebilen değişim yetenekleri ile hapis dünyanın kaçılmaz ve saklanılamaz bir yer olduğu fikrini güçlendirmektedir. Dolayısıyla Whissel'in de tespit ettiği gibi, “Morf, bedenler ve kimlikler ile insanlar ve makineler arasındaki ayrımı çöktürken, aynı zamanda hem Matrix'in içinde hem de gerçek dünyadaki hapsedilmiş insanlığın zihnen ve bedenlen tutsak etmek için kullanılan bir silah işlevi görür” (2014: 156). Ajan Smith'in ve dolayısıyla Matrix evreninin insan zihni ve bedeni üzerindeki tam kontrolü, sorgu sırasında Neo'un ağzının yok olduğu dolayısıyla da konuşma yetisinin elinden alındığı anda da görünmektedir. Makinelerin bedenler üzerindeki tam kontrolü, sorgu sırasında telefon hakkını isteyen Neo'ya Ajan Smith'in “*konusamazsan telefon hakkı ne işe yarar*” (*The Matrix*, Wachowski kardeşler, 1999) sorusunda da açığa çıkmakta ve devamında ağzının mühürlendiği sahne ile de görsel destekleyicisi halini almaktadır. Aynı zamanda bu, insanlığı kontrol altında tutmak için yaratılan Matrix evreninin ve de gerçek dünyanın, kontrolün insanda olduğu yanılgısı yaratan bir hapishane olduğunun görsel bir ifadesidir. Öte yandan, Ajan Smith'in Morpheus'u sorguladığı sahnede, “*bu yerden nefret ediyorum. Bu hayvanat bahçesi, hapishane, gerçeklik adına ne dersin de... buradan çıkmalıyım. Özgür olmalıyım*” (*The Matrix*, Wachowski kardeşler, 1999) sözlerinden de anlaşıldığı gibi, Matrix evreni insanlar için olduğu kadar oradaki ajanlar için de sıkışık kalınmış, hapis bir evrendir. Ajan Smit'in Zion'a giriş şifrelerini Morpheus'un zihninden sökme arzusu da ona kurtuluşu ve özgürlüğü getirecek olan şeydir. Ancak ne var ki Ajan Smith, “...insanlığın varlığını suçladığı şey olan bir virüse dönüşür” (Kaveney, 2005: 80) ve ajanlarında özgürlük arzularının amblemi halini alan morf yeteneği, aynı zamanda onların bir virüs olarak sistemden kaçamaz olduklarının da göstergesi halini almaktadır.



Görsel 129: Ajan Smith'in helikopter pilotunun bedenine girdiği sahnesi, (*The Matrix*, Wachowski kardeşler, 1999)



Görsel 130: Neo'nun sorgu sırasında ağzının yok olduğu sahne, (*The Matrix*, Wachowski kardeşler, 1999). İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=4D7cPH7DHqA>

Yine *The Matrix* ve *Terminator 2: Judgement Day*'de, karşımıza çıkan morflar aynı zamanda "...tarih ve zamanla ilgili bir dizi kavramı amblemleştirmek ve başkalaşımın mümkün ve zaman zaman zorunlu olduğu kurgusal dünyaları tanımlamaktadır" (Whissel, 2014: 131). Bu bakımdan yaratılan bu kurgusal dünyaların vurucu etkisi, *Terminator 2: Judgement Day*'de zamanı ve mekanı aşabilen, öte gelecekte gelerek bugünü ve belirlenmiş geleceği tehdit eden ve temas ettiği herhangi bir varlığı mükemmel bir şekilde kopyalayabilen T-1000 veya *The Matrix*'de Matrix dünyası içindeki herhangi bir dijital varlığa dönüşerek, herhangi bir alanda anında var olabilen ve insanlar üzerinde tam kontrol yeteneğine sahip ajan Smith gibi figürlerin morf yeteneği, yaratılan kurgusal dünyaların özelliklerinin ve etkilerin somutlaşmasına yardımcı olmaktadır. Dolayısıyla her iki filmde de olduğu gibi kahramanların kaçmaya çalıştıkları bir gerçeklik ya da gelecek durumunun tema olarak işlendiği kurgusal dünyalar, kahramanların özgürlüklerini kazanmak için mücadele etmeleri gereken kötücül figürler ve onların değişim yetenekleri ile görselleştirilmektedir.

Özetle hem *Terminator 2: Judgement Day* hem de *The Matrix* filmlerinde birden fazla kez başvurulan ve filmlerin ikonik sahnelerinin yaratılmasına olanak tanıyan morf efekti, kurgusal dünyanın gerçekliğini somutlaştırmasının yanında hem kahramanların hapsedildiği ve köleleştirildiği durumlardaki özgürlük arzusunu hem özgürlüklerinin engelleyicisi durumunda olan düşmanların gerek kendi gerekse de kahramanların bedenleri ve zihinleri üstünde etkin kontrol gücünü hem de düşmanların bu kontrol gücüne rağmen özgür olmayışlarının amblemi halini almaktadır.

Yine "...insan vücudunun karikatürize tarzda esnemesini, şişmesini veya bükülmesini sağlayan komik bir plastiklik" (Whissel, 2014: 132) kazandırmada fiziksel değişimi mümkün kılan morf, makyaj, bilgisayar grafiği, stop-motion gibi efektlerden

yararlanılmaktadır. Kendilerini sonsuza kadar genç tutabilecek bir iksiri keşfetmeleri ile başlarına gelen tüm dehşet verici şeylere rağmen ölmeyen ve de yaşlanmayan iki kadının fiziksel değişimlerini karikatürize tarzda ele alan *Death Becomes Her*, karakterlerin yaşlıdan gence dönüşümünde, ciltlerini elastik bir biçimde gerilmesinde olduğu gibi, bedende meydana gelen tüm değişimler organik CG, yani gerçeğe yakın insan derisi ve vücut parçalarının bilgisayar grafikleri ile taklit edilmesiyle elde edilmektedir. Bu uygulama, Meryl Streep'in hayat verdiği Madeline karakterinin merdivenden düşmesi sonrası tüm vücudunun kırılması ve boynunun ters dönmesine rağmen hayatta kalması ya da Goldie Hawn'ın canlandığı Helen karakterin vurulmasının ardından gövdesinde açılan kocaman deliğe rağmen yaşaması gibi durumların beden üzerindeki korkunç etkilerini görselleştirmede kullanılmaktadır. Makyajın yardımıyla yaratılan ölü gözler, solgun cilt ve bedenin geçirdiği tüm bu değişimleri mümkün kılan animasyon gibi efektler, yaşlanmaktan korkan ve mevcut bedenlerinden mutlu olmayan dolayısıyla insan olmanın doğal etkilerinden özgürleşmek isteyen iki kadının doğa üstü bir iksirle elde ettikleri ölümsüzlüğü ve ölümsüzlüğün beden üstündeki etkilerini göstermede hayli etkili olmaktadır. Madeline'in merdivenden düşmesi ile başlayan ve ardından Helen'i vurmasıyla devam eden -ve yaklaşık 30 dakika süren- sahneler boyunca iki kadında başlarına gelen korkunç şeylere sonrası dirilir. Madeline'in kocası -ve Helen'in şimdiki aşığı olan- Ernest, kadınların dirilmesini başlarda bir mucize olarak yorumlar. Ancak bedende meydana gelen deformeleri ve ölümün etkilerini -cilt renginin solması, derinin soyulması, kemiklerin kırılması gibi- gizlemek için yaptığı müdahalelere rağmen iki kadın ölüdür ve Ernest olmadan bu etkileri gideremezler. Ernest onlardan uzaklaşıp kendi hayatını kurduğunda final sahnesindeki cenaze töreninde peder onun için kişisel hırs peşinde koşmayan, kendi dışındakileri önemseyen ve hayatta tüm yaptıklarıyla sonsuz hayatın sırrını öğrendiğini ve ölümsüzlüğe kavuştuğunu ifade eder. Buna gülüp cenazeden ayrılan iki kadın merdivenden düşüp paramparça olur ama ölmez. Sonuçta ölümsüzlüğe kavuşan ve aynı zamanda birbirlerine nefret duyan bu iki kadın, sonsuza dek birbirlerine mahkum kalır ve yaşayan ölüler haline gelir. Bu bakımdan fiziksel değişimi mümkün kılan efekt teknikleri, iki karakterin de kaçmaya çalıştıkları bir gerçekliği ve arzuladıkları beden durumunu -gençleşme, zayıf olma- görsel olarak güçlendirirken aynı zamanda bu

arzularının asla gerçekleşmediğini ya da istedikleri gibi gerçekleşmediğini ortaya koymakta ve bu yolla film anlatısına katkı sunmaktadır.



Görsel 131: Madeline karakterinin merdivenden düşme sonrası, (Death Becomes Her, Robert Zemeckis, 1992). İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=LdrV1QacnI4>



Görsel 132: Helen karakterin gövdesinde açılan delik, (Death Becomes Her, Robert Zemeckis, 1992). Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=7KcKqU-9q0E&list=PLPLyfs2YmGkfCo2XS1-X3xeobeprsyQXI>

Sonuç olarak Whissel’in da ifade ettiği gibi, “metamorfoz, merkezi (dijital, özel veya optik) bir etki olarak kullanılan pek çok film için, çeşitli kısıtlama veya hapsedme biçimlerinden kurtulma mücadelesi fikrini amblemleştirmektedir” (Whissel, 2014: 137). Dolayısıyla kendi kimlikleri, kaderleri veya bedenleri üzerinde kontrole sahip olmayan ya da çok az kontrole sahip karakterlerin hapsedildikleri, kısıtlandıkları, kaçıp kurtulmak ve özgürlüklerini geri kazanmak istedikleri durumların yaratılmasında dijital morf efekti ile değişimi/dönüşümü mümkün kılan diğer özel/görsel efekt teknikleri hayli işlevsel bir etki yaratmaktadır. Bu anlamda örnek filmlerdeki değişim/dönüşüm anlarının da gösterdiği gibi metamorfoz, anlatıya bağlı ve temaya işaret edici güçlü bir görsel etki yaratma işlevine sahiptir.

3.3. Gerçekçi Yaratıklar

Sinemada tarih boyunca, -iblis, kurt adam, ejderha gibi- gerçeklikte var olmayan, -dev goriller, dev katil köpekbalıkları gibi- gerçeklikte olmakla birlikte içinde yaşanılan fiziksel dünyadaki özellikleri taşımayan ve -dinozor gibi- mevcut dünyada gözlemleyemediğimiz yaratıklar perdede boy göstermektedir. Günümüz dijital efektleri ile üretilen, örneğin, Gollum gibi fotogerçekçi yaratıklardan önce, kostüm, kukla, model ve animatronik kullanılarak hayata getirilen Kong, T-Rex gibi yaratıkların pek çoğu da perdenin unutulmazları arasındaki yerini almayı da başarmıştır. Bu açıdan sinemanın hayat verdiği yaratıklar ve yaratıkların hayata getirilmesinde kullanılan görsel efektler bu kategorinin ilgi alanını oluşturmakta ve bu yaratıkların işlevi ile anlatıda oynadığı role odaklanılmaktadır. Bu kategori, Whissel’in “fotogerçekçi dijital yaratıkların

animasyonu” (2014: 13, 91-130) kategorisini içerirken aynı zamanda onu, animasyon, hareket yakalama, dijital modelleme gibi bilgisayar destekli görsel efektlerden, kukla, animatronik, model, stop-motion gibi özel efekt teknikleri kullanılarak yaratılan tüm yaratıkları kapsayacak şekilde genişletmektedir. Bu yaratıkların hayat bulmasının anlatıya nasıl hizmet ettiğinin ve yaratıkların işlevlerinin neler olduğunun ortaya çıkarılmasında 21 adet örneklem filminden yararlanılmaktadır: *Reap The Wild Wind*-1942, *Mighty Joe Young*-1949, *20,000 Under the Sea*-1954, *King Kong*-1976, *Alien*-1979, *Aliens*-1986, *The Abyss*-1989, *Jurassic Park*-1993, *Babe*-1995, *Lord of The Rings* serisi (*The Fellowship of the Ring*-2001, *Two Towers*-2002, *Return of the King*-2003), *King Kong*-2005, *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*-2006, *The Golden Compass*-2007, *Avatar*-2009, *Hugo*-2011, *Life of Pi*-2012, *Ex Machina*-2014-2015, *The Jungle Book*-2016, *Blade Runner* 2049-2017.

Gerek klasik dönemde kullanılan stop-motion, animatronik, kukla gibi tekniklerle gerekse de hareket yakalama ve dijital üç boyutlu modellemeyle gerçekleştirilsin animasyon, yaşam yanılsamasını verme ve alma, canlı-cansız, yaşayan-ölü arasında benzerlik yaratma, yaşamı ve canlıları teknik olarak canlandırma, algılanabilir ve anlaşılabilir yaşamı görselleştirilme (Kelty ve Landecker, 2004: 32-33; Whissel, 2014: 92) gibi yeteneklerle ilişkilendirilmektedir. Bu yetenekler, yaratıkların perdede hayat bularak hikayenin oyuncu/oyuncuları olmalarına ve aynı zamanda onların gerçek oyuncuların yer aldığı canlı aksiyon çekimlerle kaynaştırılmasına imkan vermektedir. Bu açıdan ister protez, kukla, stop-motion, animatronik gibi sistemlerle analog olarak üretilsin ister animatronik ve dijital animasyon gibi kombinasyonlarla elde edilen analog-dijital hibritlerden oluşsun isterse de hareket, performans, yüz yakalama gibi teknikler ile insan performansını dijital animasyonla birleştiren dijital efektler yoluyla üretilsin yaratıklar ekranda bir gerçeklik kazanmaktadır. Bu açıdan animasyon yaratıklar Whissel’in da ifade ettiği gibi, “yaşayan/yaşamsal figürler⁴⁵” (2014: 93) halini almakta ve böylece perdede hayat bulan bu yaratıklar, “içinde bulundukları kurgusal dünyalarda yaşama ve ölüme aracılık etme yeteneğine sahip

⁴⁵ İngilizcesi *Vital Figures* olarak adlandırılan kavramda geçen *Vital* terimi, hem *yaşayan/canlı* hem de *yaşamsal/hayati derecede öneme sahip olan* olarak Türkçe’de karşılık bulmakta ve *Vital Figures* kavramı Whissel tarafından da kelimenin her iki anlamını içerecek şekilde kullanılmaktadır. Bu açıdan kavram *Yaşayan/Yaşamsal Figürler* olarak çevrilmiştir.

duygusal olarak yüklü kahramanlar ve antagonistler” (Whissel, 2014: 92) olarak işlev görmektedir. Dolayısıyla perdede hayat bularak canlı bir form haline gelen bu yaratımlar hem ölümlü olmaları hem de ölüme aracılık etmeleri bakımından anlatının gelişimine katkıda bulunmakta aynı zamanda da bazen filmin kahramanı, bazen kahramanın eşlikçileri bazen de kahramanın düşmanı olarak kurgusal dünyanın bütünlüğüne hizmet etmektedir. Pek çok filmde önemli bir yer bulan bu figürler, seyircinin ölümüne üzüldüğü, sevinçlerine ortak olduğu, hatta düşmanlıklarına öfke duyduğu, bazen günü kurtaran bir kahraman, kimi zaman amansız bir düşman bazen de kahramanı yoldan çıkaran veya ona yolunda yardım eden bir eşlikçi olarak bir kişiliğe sahip, özdeşim kurulan, ete kemiğe bürünmüş canlı figürler halini almaktadır. Özellikle anlatının vurucu anlarında belirginlik kazanan bu yaratıklar, anlatıyı görsel açıdan yoğunlaştırmasının yanında kurgusal dünyanın bütünlüğüne de hizmet ederek anlatının gelişiminde hayati bir işlev görür. Örneğin, stüdyo ortamında, mavi perde önünde kayda alınan tek bir canlı oyuncunun çekimlerine dijital olarak tasarlanmış kaplan ve diğer unsurların eklenmesiyle elde edilen *Life of Pi*, Pasifik Okyanusunda, bir cankurtaran botunda mahsur kalan Pi Patel ile bir grup hayvanın hayatta kalma mücadelesi konu alır. Yaşam ve ölüm arasındaki ince çizgide Pi’nin verdiği mücadeleyi yoğunlaştıran ve somutlaştıran, Richard Parker adlı tamamen dijital animasyon (CGI) olarak üretilen Bengal kaplanıdır. Bu kaplan, Pi’nin içinde bulunduğu durumla mücadelesinde hem bir ölüm tehdidi hem de onu hayatta tutan bir uyaran olarak varlık bulurken Pi’nin uçsuz bucaksız okyanustaki bir sandalda hayatta kalma mücadelesine de dramatik bir etki katar. İkisinin sandalda karşılaştıkları sahnede, kaplanın varlığından habersiz olan Pi, sandalda kendisiyle mahsur kalan yaralı bir zebra ve onu yiyen bir sırtlanla baş etmeye çalışırken gizlendiği yerden birden fırlayan kaplan sırtlanı öldürür. Gerilimi tırmandıran bu ilk karşılaşma anından itibaren kaplan, Pi için bir ölüm tehdidi halini alır ve besin zincirinin en üstüne yerleşen kaplan ile Pi arasında başlayan üstünlük kurma, bölgesel sınırları belirleme ve diğerine galip gelme mücadelesi zaten zorluklarla dolu olan yolculuğun aksiyonunu da tırmandırır. Filmin final sahnesinde karaya ulaşmayı başaran Pi’nin kaplanla yolları ayrılır ve Pi, hayatta kalış hikayesini dinlemeye gelen yazara “*kaplanın hayatını kurtardığını*” (*Life of Pi*, Ang Lee, 2012) ifade eder. Böylece Pi’yi

tetikte tutan bir tehdit olarak konumlandırılan kaplan, onun hayatta kalmasına da yardımcı olmuştur.

Filmin kurgusal dünyası içerisinde yırtıcı bir canlıyla bir insanı bir araya getiren *Life of Pi*'deki kaplanın diğer bir işlevi ise, filmin final sahnesinde Pi'nin hayatta kalış hikayesinin diğer versiyonunda somutlaşır. Hikayede sandalda mahsur kalan zebranın bacağı kırık bir denizci, sırtlanın Fransız aşçı, orangutanın Pi'nin annesi ve kaplan Richard Parker'ın da Pi olduğunun anlaşılmasıyla, kaplan Richard Parker'ın Pi'nin yolculuğunun sert gerçekleriyle başa çıkmasının işareti ve kendisiyle verdiği mücadeleyi somutlaştıran bir öge olduğu da somutlaşmaktadır. Ma'nın (2012) da ifade ettiği gibi, *yamyamlık ve vahşetin ayrıntıları ürkütücü olduğundan* Pi, Japon araştırmacılara hikayenin alternatif bir versiyonunu anlatmıştır çünkü hikayenin yamyamlık versiyonu, Pi'nin hayatının ancak paramparça olmasına yol açabilirken hayvanlı versiyon Pi'nin yoluna devam edebilmesine neden olmuştur. Bu açıdan Ma'nın (2012) da ifade ettiği gibi "hikaye aslında fiziksel bir kaplanla değil, metaforik bir kaplanla olan mücadeledir" (2012). Dolayısıyla anlattığı bu versiyonda kaplan, Pi'nin mücadelesinde onun kaygısının, korkularının, umutsuzluğunun ve çaresizliğinin karşısında hayata tutunan saldırgan, mücadeleci, hayatta kalmak için savaşıma arzusuyla donatılmış hayvani yönünü temsil etmektedir. Hikayenin her iki versiyonunda da Pi'nin hayatta kalma mücadelesini yoğunlaştıran ve somutlaştıran Richard Parker hem Pi'nin yüzleşmesi gerek bir tehdit hem hayatta kalma mücadelesinin somutlaştığı bir güç hem de kurtarıcısı olarak ekranda hayat bulmaktadır.



Görsel 133: Sandaldaki ilk karşılaşma, (*Life of Pi*, Ang Lee, 2012) bkz. <https://youtu.be/PEqiP6ka7JE>



Görsel 134: Final sahnesi, (*Life of Pi*, Ang Lee, 2012), https://www.youtube.com/watch?v=dW_Kse2yPYs

Sinema tarihinde gerek antagonist gerekse de protagonist olarak hayat bulan kimi yaratıkları anlatısının merkezine koyan pek çok filmdeki yaratıklar, gerçeklikte gözlemleyebildiğimiz, deneyimleyebildiğimiz ve karşılaşılabılır canlılar olabileceği gibi

içinde yaşadığımız fiziksel dünyadaki özellikleri taşımayan canlılar da olabilir. Konuşabilen ya da devasa boyutlarda olan bu yaratıkların perdede hayat bulması, insan olmanın tanımını, insana özgü olarak tanımlanan kimi (konuşma, hisler vb.) özellikleri, biyolojik yaşamı ve canlılık tanımını filmin kurgusal dünyası içerisinde yeniden tanımlamaktadır. İnsani özelliklerin hayvan, cansız varlık ya da dinsel kavramlar - hayvan şekilli ancak insansı özellikteki mitolojideki tanrılar, melekler vb.- gibi diğer varlıklara atfedilmesi olarak tanımlanan *Antropomorfizm* ya da *İnsan Biçimcilik*⁴⁶ kökeni mitlere, masallara ve fabllara uzanan zengin bir tarihe sahiptir. Hayvanların hikaye yoluyla insanlaştırılması ya da insan özelliklerinin hayvan karakterler üzerinden yansıtılması Bousé'ye (2000: 92) göre, insanların ahlaksızlık veya erdem gibi nitelikleri ile güvenli bir mesafeden yüzleşebilmelerine, ve çıkarılabilecek ahlaki derslerin incelenmelerine hizmet eder. Bu açıdan canlılara konuşabilme, hissedebilme, sevebilme, üzülmeye gibi insani olarak adlandırılan özellik ve duyguların yansıtılması insani niteliklerle bir yüzleşme sağlarken aynı zamanda “biyolojik yaşamın yeniden tanımlanmasını dramatize eder ve amblemleştirir” (Whissel, 2014: 128). Örneğin, başrolünde bir domuz ve bir grup çiftlik hayvanının olduğu *Babe* görsel efektler sayesinde mümkün hale gelen gerçekçi ağız hareketleri ve mimikleri ile konuşabilen hayvanların dünyasını resmederek hayvanların zihinsel ve duygusal yaşamları olduğunu göstermektedir. Annesi kesilmeye götürüldüğünde yetim kalan ve bir çiftliğe verilen Babe adlı domuz burada bir anne köpeğin himayesi altına alınır. Çiftlik işlerinde yardımcı olan Babe, koyunları güder, onları kurtların saldırınsan kurtarır ve sahibini koyunları çalmaya çalışan hırsızlara karşı uyarır. Başlarda köpeği taklit ettiği için çiftlik hayvanlarının alay konusu olan Babe, mütevazı, kibar tarzı ve iyi kalbi sayesinde onların sevgisini kazanır. Onun bu iyi özellikleri ve davranışları sahibinin de gözünden kaçmaz ve Babe'i koyun gütmeye yarışmasına sokmaya karar verir. Yarışmaya çıktıklarında kitlelerin kahkahalarıyla karşılaşınsalar da Babe zorlu görevi başararak tüm jüriden tam puan alır. Annesinden ayrıldığında korkup ağlayan Babe, yavruları sahiplendirildiği için üzülen anne köpek, kurt saldırısında ölen koyun ve onun ölümüne yas tutan sürü ya da tüm hayvanların birbirleriyle konuşarak iletişim kurmaları gibi anları mümkün kılan efekt teknikleri, hayvanların duygu yüklü, hissedebilen ve

⁴⁶Antropomorfizm-İnsan Biçimcilik tanımı için bkz. <https://www.britannica.com/topic/anthropomorphism>

düşünebilen canlılar olarak hayat bulmasına imkan vermektedir. Hayvanların da tıpkı insanların baş röle taşındığı filmlerde olduğu gibi, sevgi, üzüntü, acı duyması, korkularının olması, hikaye örgüsünde temel dramatik öğeyi yaratır. Zaten Nobis'in de tespit ettiği gibi,

“en temel düzeyde film, hayvanların zihinleri olduğunu gösterir: inançları ve arzuları vardır: bir şeyler isterler ve onları nasıl elde edeceklerine dair inançlara sahiptirler. Hayvanlar akılsız, tercihsiz varlıklar değildir: Başkaları için önemli olmasa bile onlara ne olacağı onlar için önemlidir. Hayvanların duyguları olduğunu gösterir: üzgün ve yalnız, mutlu ve mutsuz olabilirler. En önemlisi, hayvanların zevk ve acı hissedebildiklerini gösterir: acı çekebilirler” (2009, 57-58).

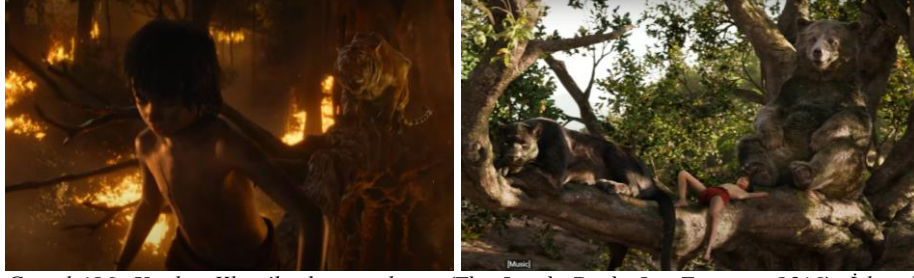
Efektlerin bir sonucu olarak filmin tek bir anında değil tamamında ortaya çıkan hayvanların hareketlerinin gerçekçiliği, duygu yüklü bakış ve ifadelerini var eden görsel etki, sonuç olarak hayvanların sanki insanmış gibi birbirleriyle ilişki kurmasını sağlayarak bilinçli varlıklar olarak onları başrole taşır.



Görsel 135: Babe'in çiftliğe gelişi ve koyunları güttüğü yarışma. (Babe, Chris Noonan, 1995). İzlemek için bkz. https://www.youtube.com/watch?v=KRBLEqsoRew&list=PL-sddx0nRoerjznN0jkhdds6hAdv3p3_c

Babe'de olduğu gibi insani özelliklerin aktarıldığı hayvanları -aile bağları, aşılması gereken engeller, kazanılan dostlar veya düşmanlar- başrole taşıyan ve filmde geçen tüm orman ile orman canlılarının bilgisayarlı animasyon olarak yaratıldığı *The Jungle Book*, bir kurdun himayesinde yetiştirilen Mowgli isimli bir çocuğu diğer orman canlılarına korku salan bir Bengal kaplanı tarafından avlanmaya çalışmasını konu almaktadır. Mowgli'yi yetiştiren anne kurt Raksha, akıl hocası panter Bagheera, macerasında karşılaştığı boz ayısı Baloo, hayatta kalma serüveninde Mowgli'nin eşlikçileridir. Mowgli'yi avlamaya çalışan kaplan Shere Khan, yolculuğunda onu boğan dev piton Kaa, insanların ateşini çalması için onu zorlayan dev orangutan Kral Louie ise Mowgli'nin hayatını geri alma serüvenindeki tehditler ve engelleyiciler olarak hayat bulmaktadır. Detaylı bir anatomi incelemesi sonucu iskelet, kas ve kürk katmanı animatörler tarafından yaratılan hayvanların eşlik ettiği ve mavi perde önünde sadece tek bir aktörle çekilen film, gerçek oyuncuyla animasyon canlıları kaynaştırarak

etkileşime sokar. Böylece Mowgli'nin bu serüveninin dönüm noktalarında karşılaşılan gerek bir düşman gerekse de bir dost olsun her bir karakter onun yolculuğuna eşlik ederken dramatik görsel etkiyi de tamamlar. Hikayede Mowgli, kaplan Shere Khan'ın tehditti üzerine hayatı tehlikeye girince onu yetiştiren ailesi tarafından insanların bölgesine gönderilir. Eski bir zamanda ormanın yanması ve bu yangında yaralanmış olmasının intikamını almak için Mowgli'yi öldürmek isteyen Kahn ve ateşe hükmetme, alet kullanabilme gibi yeteneklere sahip olan insanların orman için bir tehdit oluşturduğunu düşünen diğer orman canlıları, Mowgli'nin ailesi tarafından insanların yaşadığı bölgeye gönderilmesinde etkili olur. İnsanların bölgesine yol alan ve yolculuğu sırasında önce dev piton Kaa'nın ardından dev orangutan Kral Louie'nun tuzağına düşen Mowgli bu tehlikelerden arkadaşı boz ayısı Baloo'nun da yardımıyla kurtulur. Bu yolculuğu sırasında, hayvan dostlarının aksine kimi insani becerilerle sorunları çözen Mowgli -Baloo'nun uçurumun kenarındaki arı kovanından bal almasına yardımcı olmak için bir halat ve makara sistemi oluşturmada olduğu gibi-, bu becerilerini kaplan Khan'ı alt etmek için kullanmaya karar vererek ormana geri döner. Kaplan Khan'la yüzleşerek onu alt ettiği final dövüşünde insanlardan çaldığı ateşle ormanı yakan Mowgli, Khan'ı ormanın içinde kurduğu tuzağa çekerek öldürür. Kurduğu düzenekle yangından kurtulan Mowgli, fillerin yardımıyla başlattığı yangını söndürür. Filmin başında onu hayvanlardan ayıran farklılıkları, finalde onun en güçlü özellikleri haline gelir ve finalde panter Bagheera'nın da aktardığı gibi “*bir insan tüm ormanı ilk defa bir araya getirir*” (*The Jungle Book*, Jon Favreau, 2016). Dolayısıyla filmin tek bir anında değil tamamında uygulanan dijital animasyon, tüm ormanı ve içindeki canlıları canlı aksiyon bir filmin oyuncularına haline getirirken aynı zamanda onları kahramanın - Mowgli- ait olduğu yeri keşfetme serüveninde birer yardımcı karakter haline getirir. Böylece detaylı bir dış doku ve kas sistemiyle hayat bularak canlı bir form haline gelmelerinin yanında kahramanın serüvenindeki ilerleyişinde de hayati derecede önem arz eden işlevler kazanırlar.



Görsel 136: Kaplan Khan'la dövüş sahnesi (*The Jungle Book*, Jon Favreau, 2016). İzlemek için bkz. https://www.youtube.com/watch?v=CAm_bonffcQ

Zırh kuşanmış ve kendi medeniyetlerine sahip kutup ayılarının iktidar mücadelesi için savaştığı ve insanların ruhlarının da cinler olarak adlandırılan hayvan şeklini almış yoldaşlar olduğu paralel bir evrende geçen *The Golden Compass*, Lyra adlı genç kızın, kaçırılan bir arkadaşını kurtarma yolculuğunu konu alır. Hikaye örgüsünde Lyra, şehirdeki çocukların ve ardından da yakın arkadaşının kaybolmasının ardından yatılı okuduğu okulun yetkililerince Coulter isimli bir kadınla seyahate çıkmaya zorlanır. Bu seyahat sırasında tekinsiz biri olduğunu keşfettiği Coulter'den kaçan Lyra, yanlarına sığındığı Çinganeler'la beraber Kuzey'e doğru yolculuğa çıkar. Burada Coulter'in de içinde olduğu bir grup bilim insanının çocuklar ve cinlerini ayırmak için ürkütücü deneyler yaptığını keşfeden Lyra, tesiste esir tutulan çocukları kurtarır. Ne var ki arkadaşını bulamayan Lyra arayışını sürdürürken zırhlı ayıların hüküm sürdüğü topraklara ulaşır. Hikayenin temelinde yer alan insanlar ve onların ruhlarını temsil eden cinler/hayvanlar, filmin tamamında oyuncularla bir arada yer almaktadır. Örneğin, Lyra'nın çeşitli durumlarda gelincik, yaban kedisi, ağaç faresi, kobra, kuş ve güve halini alan cini Pantalaimon (Pan), Lyra'nın ruh haline göre dönüşen bir canlı olarak onun kişiliğini yansıtmaktadır. Bu açıdan dijital animasyon ile hayat bulan Lyra'nın ruhunu temsil eden cini Pan ve tüm bu macerasında karşılaştığı kutup ayıları ile diğer kahramanların cinleri olan pek çok hayvan, film anlatısında merkezi bir yer tutarak canlı aksiyon bir filmin oyuncuları haline gelir ve aynı zamanda filmin kahramanı Lyra'nın macerasında yardımcı birer karakter halini alırlar. Filmin bu dijital yaratıkları ile aktörlerin etkileşime girdiği anlar -tıpkı insanların cinlerine dokunması ya da Lyra'nın Kutup ayısının sırtına binmesinde olduğu gibi- ve mekanlar için hayli foto gerçekçi bir ortamın yaratıldığı film, özellikle hayvan kürklerinin insan elinin temasına tepki verecek şekilde tasarlanması ve yine kutup ayıları arasında geçen bir dövüş sahnesinin

akıcı hareket tasarımı bu yaratıkların canlı birer figür olarak algılanmalarını garanti altına almaktadır.



Görsel 137: Lyra ve Cini Pan (The Golden Compass, Chris Weitz, 2007)



Görsel 138: Kutup Ayıları arasında geçen dövüş sahnesi, (The Golden Compass, Chris Weitz, 2007), <https://www.youtube.com/watch?v=NnpRpc-gTzE>

Gerek dijital gerekse de analog süreçlerle yaratılsın, bazen filmin kahramanları olarak özdeşim kurduğumuz bazen de ölümcül bir güç ve düşman olarak bertaraf edilmesi gereken kötülük olarak karşımıza çıkan, duygu yüklü, dürtüsel davranış ve içgüdü ile donatılan bu yaratıklar, çoğunlukla kahramanlarını insanların oluşturduğu filmlerde kahramanların yaşamları için hayati önem taşıyan meselelerin merkezinde bulunur ve onların ölümleri ile yaşamları üzerinde belirleyici bir işlev görmektedir. Vahşi dünyada insanın hayatta kalma mücadelesi, doğa karşısındaki acizliği, doğayı ve canlıları araçsallaştırması gibi konular etrafında şekillenen pek çok film -*Mighty Joe Young*, *King Kong* ve benzerleri- doğaüstü yaratıkları başrole taşımaktadır. Kendi doğalarında bir uyum ve denge içerisinde yaşayan bu yaratıklar, çoğunlukla insanın müdahalesi ile kendi gerçekliklerinden kopartılır ve bu, tehlikeli olayların meydana gelmesi ve taraflardan birinin -genellikle de doğaüstü yaratığın- ölümü ile sonuçlanır. Bu durum *King Kong*'da, insanlık tarafından keşfedilmemiş bir adada yaşayan ve adanın yerlilerin tapındığı devasa goril Kong'un keşfedilmesinde karşımıza çıkmaktadır. Filmin 76 tarihli versiyonunda adanın petrol kaynağını ele geçirmek, 2005 versiyonundaysa adanın vahşi habitatında macera film çekmek için insanlığın adayı keşfetmesinin ardından Kong tuzığa düşürülüp köleleştirilmesinin ardından ABD'ye getirilerek eğlence sektöründe pazarlanmasında görülmektedir. Anlatının gelişiminde hayati bir figür olan Kong, hareketleri, tüyleri, kükremesi, bakışları gibi unsurların gerçekçiliği ve gerçek oyuncularla etkileşime girdiği sahnelerde kullanılan animatronik sistemler, minyatürler ve dijital tabanlı tasarımlar ile hayat bulmaktadır. Gerek duygu yüklü bakışları gerekse de devasa gövdesi ve eylemleri efektlerle mümkün olan Kong,

yaşayan bir canlı haline gelirken hikayesine devasa bir gorili yerleştiren filmin gerçekliğini ve inandırıcılığını arttırmaya ve yoğunlaştırmaya da hizmet eder. Kong filmin kahramanları için ölümcül bir tehdit olarak varlık bulmasına karşın filmin 76 versiyonunda Dwan ve 2005 versiyonundaysa Ann isimli kadına ilgi duyar ve kendisine kurban olarak sunulmalarına rağmen onları öldürmez dahası onları korumak için adadaki dev yırtıcılarla savaşır. Filmin her iki versiyonunda da ufak değişikliklere rağmen önce homurtu ve ayak seslerinin duyulduğu ardından da ağaçları yarararak ilerleyen bir silüet olarak kurbanına yaklaştığı ve en sonunda da devasa boyutları ve kükremesiyle ortaya çıktığı kurban etme sahnesi, ölümcül bir canlı olarak Kong’u izleyicisine tanıtır. Kong, hem kendisine kurban olarak sunulan bu kadınları öldürmemeyi seçtiğinde hem de devamında onları dev yırtıcılardan kurtardığında -Ann’i aç bir Tyrannosaurus Rex’ten ve Dwan’ı da dev yılanan kurtardığı sahnelerde- filmin kahramanları olan bu kadınların verdikleri yaşam mücadelelerinde hayatta kalmalarını sağlayarak ölüm ve yaşama aracılık eden bir yaratık olarak işlev görür. Kadınların Kong’la ormanda geçirdiği sürede kurdukları ilişki -birbirlerine bakmaları, beslemeleri, yaralarını sarmaları, hatta eğlendirmeleri- onu bir canavar değil duygu yüklü bir varlık olarak içselleştirmeleriyle sonuçlanır.



Görsel 139: Kurban sahnesi, (King Kong, John Guillermin, 1976). İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=37JQwtyN-pM>



Görsel 140: Kurban sahnesi (King Kong, Peter Jackson, 2005). Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=a8c20OYanS8>

Dahası King Kong’un final sahnesinde Kong’un dev gökdelene tırmanarak kendisine saldıran uçaklarla savaştığı sahnede Ann’in ve Dwan’ın yakarışları ve umutsuzca uçakları durdurmaya çalışması, Kong’un ise onları korumak için kendini siper etmesi ve nihayetinde devasa bedeni yenik düştüğünde gökdelenin tepesinden aşağı düşmesi ile hayatı sona erdiğinde hem ölümcül bir tehdit hem de ölümlü bir canlı olarak filmin melodram anlarını güçlendirmektedir. Bu bakımdan bu yaratıklar hem ölümcül yırtıcılar hem de ölümlü yaratıklar olarak ekranda göründükleri ilk andan itibaren, izleyiciler ve

filmin kahramanlar için içinde bulundukları kurgusal dünyalarda yaşam ve ölümün arabuluculuğunu üstlenirler.



Görsel 141: Kong'un ölümünün ardından Dawn'ın ona bakışı, (King Kong, John Guillermin, 1976).



Görsel 142: Kong'un gökdelenden düşerken son kez Ann'e bakışı, (King Kong, Peter Jackson, 2005).

Pek çok yönden insandan daha insancıl davranışlar sergileyen -film içerisinde yardıma muhtaç olanlara yardım etmek, hayatlarını kurtarmak ya da kendi canlarını diğerleri için feda etmek gibi- bu canlılar, filmin kahramanlarının -ve diğerlerinin- insanlıklarını sorgulamaları ve insani değerleri hatırlamaları noktasında da sarsıcı bir işlev görür. Bu durum, *Mighty Joe Young*'da küçükken yetim kalmış ve Afrika'daki bir çiftlikte evcil hayvan olarak Jill isimli bir çocuk tarafından sahiplenilmiş goril Joe'nun gösterilerde kullanılmak için bir tutsak olarak Hollywood'a götürülmesinde karşımıza çıkmaktadır. Filmin başlarında ormandaki avcılar tarafından kışkırtıldığında vahşileşip saldırganlaşan Joe, Jill'in çabalarıyla sakinleşir. Sahnede avcıları dal parçası gibi yakalayıp savuran, avcıların yakaladıkları aslanların kafeslerini parçalayan Joe vahşi bir hayvanın tüm özelliklerini sergilerken Jill'in onu ikna etmesiyle uysallaştığında aslında sevgi dolu ve uysal bir canlı olduğu anlaşılır. Bu andan itibaren Kong'un aksine daha çocuksu ve sevecen olarak tasvir edilen Joe, şehirdeki şovlarda sergilenmek üzere sürüklendiği macerasında acı verici bir sömürünün kurbanı olur. Bir gece kulübünde gösteriler sergilemek için Jill'in ikna edilmesiyle Hollywood'a sürüklenen Joe, arkadaşı Jill ile gece kulübünde gösterinin yıldızları olarak sahne aldıkları sahnede gösteriyi izleyenlerin kışkırtmalarıyla korkunç bir öfkeye sürüklenir. Çılgına dönen Joe, gece kulübünü mahveder, kafesteki aslan sürüsünü salar ve insan kanunlarını hiçe sayan şiddetli eylemleri nedeniyle vurulmasına karar verilir. Bunun üzerine Jill, Joe'yu kurtarmak ve güvenli bir şekilde Afrika'ya götürmek için mücadele eder. Bu kaçış sırasında yanmakta olan yetimhaneye karşılaştıklarında Joe, çocukları kurtarmak için kendi canını tehlikeye atarak yetimleri kurtarır. Joe'nun duygu yüklü bir canlı olarak

algılanmasında etkili olan ve canlı aksiyon ile model Joe'nun stop-motion animasyon çekimlerinin eşlemesiyle elde edilen yetimhane sahnesi, kullanılan ateş, mat resim ve renk düzenlemeleriyle de gerilimin tırmandırmasına hizmet eder. Tüm bu maceralar sırasında goril Joe, isteği dışında köleleştirilmiş, insanların eğlence aracı haline getirilmiş bir tutsak olmasına rağmen küçüklüğünden beri tanıdığı Jill'i tehlikelerden korur, sürüklendiği gösteriler boyunca ona itaat ederken sevgisini ve sadakatini yitirmez hatta ölümcül derecede tehlikeli bir canlı olmasına rağmen yardıma muhtaç olanlara yardım eder. Dolayısıyla hem ölümcül derecede tehlikeli ve vahşi hem de yardımsever ve iyi niyetli bir canlı olarak kostüm, minyatür ve tam boyutlu animatronik karışımıyla oluşturulan ve stop-motion animasyon tekniğiyle hayat bulan Joe, bir canavar değil, sadece huzur içinde kalmak isteyen, kışkırtılmadığında sevecen ve iyi niyetli bir figür olarak filmin dramatik eğrisinin yükselmesine katkı sunmaktadır.



Görsel 143: Joe'nun avcılar tarafından kışkırtıldığı sahne, (Mighty Joe Young, Ernest B. Schoedsack, 1949) <https://www.youtube.com/watch?v=ZENHp5lskUc>



Görsel 144: Goril Joe'nun gösterilerde sahne alması, (Mighty Joe Young, Ernest B. Schoedsack, 1949)



Görsel 145: Yanan binadan yetimleri kurtaran Joe. (Mighty Joe Young, Ernest B. Schoedsack, 1949) bkz. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=p2wdWRxIRmY>

Özellikle distopik bir dünyanın merkeze alındığı veya gelişmiş bir teknolojinin hüküm sürdüğü bir zamanı merkezine alan filmlerde teknolojiyle hayata getirilen biyolojik veya biyomekanik canlılar karşımıza çıkmaktadır. Teknoloji vasıtasıyla hayata getirilen biyolojik veya biyomekanik canlıların filmin içinde geçtiği zamanı ya da dünyayı tasvir etmede önemli bir işlevi bulunduğu gibi aynı zamanda bu canlılar, anlatının gelişiminde kahramana eşlik eden ya da onun için itici bir güç olarak da işlev görmektedir. Whissel'in ifadesiyle, teknolojinin arabuluculuğuyla yaratılan bu canlılar, insan benzeri ya da insan ötesi bir canlılıkla donatılırken “organik ile yapay, biyolojik ile teknolojik, genetik kod ile ikili kodu ayıran çizgilerin bulanıklaşması -ya da ortadan kaybolması- hakkındaki fantezileri ve endişeleri amblemleştirirler” (2014: 94). Kuşkusuz bu endişeler, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin toplumsal ve kültürel alana yansıyan tezahürleridirler. Nitekim insan merkezli bir yaşam ve gerçeklik algısının

teknolojik ve bilimsel gelişmeler aracılığıyla yıkılacağına ve insanı merkezi konumundan edeceğine yönelik endişeler, hemen her çağın temel endişesi olmuştur. Tıpkı, dünya merkezli evren tasarımının çürütülüp güneş merkezli evren tasarımının benimsenmesinin Hristiyan inancının yıkılışı olarak tanımlamasında⁴⁷, sanayi devriminden kaynaklı bilim ve teknolojiadaki hızlı gelişimin etkisiyle insanların yaşamına giren teknolojilerin kapitalizmle birlikte aldığı yeni biçimin insanı kendine ve emeğine yabancılaştıracağı düşüncesinde⁴⁸ ya da çağımızda özellikle de sinemaya yansıyan biçimiyle yapay zekanın dünyaya hakim olacağı endişelerinde görüldüğü gibi. Özellikle bilim kurgu türünde karşılaştığımız yapay zekanın Dünya'yı ele geçirmesi, insansı kopyaların insanlığın yerini almaya başlaması, insanlığın kontrolünden çıkan yazılımların insanlığın sonunu getirmesi gibi endişeleri anlatısının merkezine yerleştiren filmlerde bu endişeler, görsel efektler yardımıyla oluşturulan canlıların tasvirinde somutlaşır. Örneğin, yapay zeka olarak tasarlanmış robot Ava'nın insanla etkileşime geçerek gerçekliğinin ayırdına varılıp varılamayacağının test edildiği *Ex Machina*'da gerçek bir oyuncunun canlandırdığı Ava'nın kusursuz robotik görüntüsü, akıcı hareketleri ve mimikleri oyuncu sayesinde mümkün hale gelirken, bedenin robotik parçaları gerçek oyuncuların bedenlerine entegre edilen biyotik uzuvların yerleştirilmesinde yararlanılan bilgisayar yazılımları ile gerçekleştirilmektedir. Anlatısının merkezine hem fiziksel hem de zihinsel olarak gerçek bir insandan ayırt edilemeyecek kadar gerçekçi bir yapay zeka üretme fikrini koyan film, her test aşamasında öğrenen, yeni şeyler arzulayan ve en sonunda özgür olmak istediğine karar veren Ava'nın yaratıcısı Nathan ve gerçekliğini test etmekle görevlendirilen Caleb'la ilişkisini odağa almaktadır. Filmin yönetmeni Alex Garland'a göre ise filmin gerçek hikayesi, bir makinenin kadına dönüşmesi hakkındadır ve hikayenin işlevi için kahramanın kıza aşık olması gerekir.⁴⁹ Tam da yönetmenin belirttiğine uygun olarak

⁴⁷ Kopernik'in ve Galileo'nun evrenin merkezinde dünyanın değil, güneşin bulunduğunu gözlem ve bilimsel yasalar aracılığıyla ortaya koymalarıyla birlikte yüzlerce yıldır doğru kabul edilen dünya merkezli evren tasarımının etkisinin azalması dönemin dinsel otoriteleri tarafından kaygıyla karşılanmıştır. Bkz. Galilei, Galileo (2008). *İki Büyük Dünya Sistemi*. (Reşit Aşçıoğlu, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: İstanbul.

⁴⁸ Bkz. Marx, Karl (2004). "1844 İktisadi ve Felsefi El Yazmaları". *Karl Marx Felsefe Yazıları*, (Ahmet Fethi, Çev.). Hill: İstanbul.

⁴⁹ Yönetmenin ifadesi ve filmin görsel efekt süreci için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=BSIW7atT8CY&feature=youtu.be>

Ava'yı test etmek için seçilen Caleb ona aşık olur. Ava'nın ise kadına ve de insana dönüşme arzusu -ve de Caleb'ı gerçek olduğuna inandırma isteği- güzel giysi giyip, peruk takıp, mekanik uzuvlarını örten bir kostüm giyerek Caleb'ın karşısına çıkmasında görülür. İlk karşılaştıkları sahnede insan cildine sahip yüzü dışında tüm gövdesinin mekanik dokusuyla bir robot olduğu gizlenmeyen Ava, adı olan, konuşabilen, düşünebilen ve görülebilen bir varlık olarak zihnen bir insan ya da insana en yakın şey olarak gerçekliğini ve varlığını ispat eder. İkili arasında devam eden konuşmalarda yaşanan yakınlaşma Caleb'ın Ava'ya aşık olup onu yaratıcısı Nathan'ın esaretinden kurtarmak için mücadele etmesiyle sonuçlanır. Ne var ki Caleb aslında Ava'nın oyununa geldiğini fark ettiğinde her şey için geç kalınmış olur. Özgür kalmak için Caleb'ı kullanan Ava nihayetinde yaratıcısını öldürür ve hapis tutulduğu kafeste Caleb'ı ölüme terk eder. Finalde robotik uzuvlarını örten gerçekçi cildi diğer makinelerden soyarak kendi bedenine giyen Ava dünyaya açılır. Yönetmen Garland film boyunca Ava'nın bir makine olduğunu gizlemeyerek aslında "filmdeki kaygının daha çok insanlara yönelik olduğu" (Garland'dan akt. NPR, 2015) fikrini somutlaştırır. Böylece yönetmenin izleyiciyi film boyunca hazırladığı final sahnesi, insanın yarattığının kendi kontrolünden çıkmasının ve organik ile yapayın, biyolojik ile teknolojiğin birbirine karışması fikri somutlaştırır. Dolayısıyla teknolojinin yardımıyla hayata getirilen yapay zekanın insanın sonuna aracılık etmesi, yaratıcılık rolüne soyunan insanı kendi ürettiğinin alt etmesi ve onun esaretini tanımaması fikrinin görsel işaretlerini Ava'nın hayat bulması sağlamaktadır.



Görsel 146: Ava'nın yaratıcısını öldürdüğü ve özgür kaldığı sahneler için (Ex Machina, Alex Garland, 2015) bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=LxXrccK4S3I> ; https://www.youtube.com/watch?v=4w7nNC_twUM

İnsanların replikalarının⁵⁰ üretildiği bir gelecek distopyasının tasvir edildiği *Blade Runner 2049*, android olan Rachael ve bir insan olan Rick Deckard'dan doğan çocuğu bulmak ve böylece doğurabilen replikalar üretmek istenilen bir geleceğin insan ırkını tehdit edişini konu almaktadır. Deburge'nin de tespit ettiği gibi, “insanların yoldan çıktığı bir geleceği tasvir eden *Blade Runner 2049*'un merkezi ironisi, yeni ve geliştirilmiş androidlerin tam olarak ne istediklerini bilmeleridir: insan olmak” (2017). Filmin replikalarını gerçek oyuncular canlandırmakla birlikte 1982 tarihli *Blade Runner* filmindeki Sean Young'ın canlandırdığı karakter olan Rachael, görsel efekt yazılımları ile modellenerek yeniden hayata getirilmiştir. Dolayısıyla filmin teması olan geleceğin replikalarca ele geçirileceği fikri ilk filmde dijital olarak hayata döndürülen Rachael'da somutlaşmaktadır.



Görsel 147: Rachael karakteri. Soldaki 1982 yapımı *Blade Runner* filmdeki Sean Young ve sağdaki 2017 tarihli *Blade Runner 2049*'daki CGI yaratım karakter.

Film, Tyrell şirketi tarafından dış tehditler için tasarlanan biyo-mühendislik ürünü replikaların isyan sonrası üretimlerinin yasaklandığını -ki bu ilk film olan 1982 tarihli *Blade Runner*'da yaşananlara atıftır- ancak günümüze gelindiğinde yeni bir şirket

⁵⁰ Kopya anlamına da gelen Replika (İng: Replicant), 1982 yapımı *Blade Runner*'da ve devamı olan 2017 yapımı *Blade Runner 2049*'da kurgusal bir biyo-mühendislik ürünü olan gerçeğin tıpa tıp aynı olacak şekilde üretilmiş insanlar için kullanılan bir terimdir. Bu açıdan kopya terimi yerine replika terimi vurgulanmaktadır.

kontrolünde itaat eden yeni nesil replikalar üretilmeye devam edildiği açıklamasıyla başlar. Bu hatırlatmanın ardından eski nesil replikaları avlamakla görevli bir ajan olan K, avladığı bir replikanın bahçesinde gömülü bir kadın kemikleri bulur. Kemikler incelenip kadının doğum yapmış bir replika olduğu anlaşıldığında çocuğu bulma ve tüm izleri silme görevi K'ye verilir. Çocuğu arayışında yolu eski bir ajan olan ve replikadan doğmuş çocuğun babası Decker'a ulaşır. Çocuğun yerini bulmak isteyen yeni şirket Decker'a kaçırır ve neredeyse öldürülecek olan K direnişteki replikalar tarafından kurtarılır. Direnişin de ifade ettiği gibi *“eğer replikalar bir bebeğe hayat verebiliyorsa kendi kendilerinin de efendisidir ve insanlardan daha insandır”* (Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017). Bu yüzden kopyalar çocuk önderliğinde özgürlüklerini geri kazanmak şirket ise itaatkar köleler olan ve doğurabilen replikalar üretmek için çocuğu bulmak arzusundadır. Dolayısıyla McClean'ın (2007: 196) da tespit ettiği gibi, insanın ötekiyle karşı karşıya gelmesi temasını merkeze alan film, insanlığın ölçüsünün ne olduğu sorusunu da sorar. Bu soru, insanlık için ölümcül bir sır olan çocuklarının yerinin saklayan Decker'ın sevdiği kadını karşısında gördüğü sahnede somutlaşır. Replikanın replikası olarak yeniden yaratılmış Rachael, hiç ölmeyen, yeniden hayata getirilebilir ve dahası doğurabilme yeteneği kazanabilir bir tür olarak insanlık için somut bir tehdittir. İlk filmde -Blade Runner- Rachael'ın üç boyutlu model animasyonla hayata döndürüldüğü bu sahne, hem filmi ilk filme bağlayarak Decker ve Rachael arasındaki dramatik atmosferi yükseltir hem filmin anlatısında yer bulan replikaların yükselişine hem de insan olanın ne olduğu sorusuna vurucu bir görsel bir etki yapar.



Görsel 148: Rachael'in kemikleri inceleyen ajan K. (Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017)



Görsel 149: Decker'ın Rachael ile karşılaşması (Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017). Blz. <https://www.youtube.com/watch?v=724JhpqKEmY>

Kuşkusuz teknolojinin yardımlarıyla yaratılan bu canlılar, her zaman insan benzeri yaratıklar olmayabilir. Biyolojik ile teknolojik arasındaki çizgileri bulanıklaştıran ve gerçek ötesi bir canlılıkla donatılan ölümcül canlıların hayata

getirilmesinin tehlikeli sonuçlarını merkezine alan anlatılarda mevcuttur. Örneğin, teknolojinin yardımı ve bilimin katkıları sayesinde bir dönem yaşamış ama artık gözlemlenemeyen dinazorların hayata getirildiği *Jurassic Park*, sivrisinek DNA'sından elde edilen dinazor geninin laboratuvarında üretimi ile hayata döndürülen ölümcül canlıları perdeye taşır. Temasına bilimsel gücün ve teknolojinin meydana getirebileceği sınırsız olanakları koyan film, doğaya yapılan insan müdahalesinin yol açacağı tehlikeleri dinazorların hayata döndürülmesinde somutlaştırır. Tam da bu noktada parkın yaratıcısı Hammond'un, besin zincirinin en üst katmanında yer alan dinzorları hayata getirmesinin yol açacağı tehlikeler, ön gösterim ve tanıtım için parka çağırılan üç bilim insanının eleştirinde de açığa çıkmaktadır. Filmin başlarındaki yemek sahnesinde “Dr. Ellie, *yeniden yaratılan nesli tükenmiş bir ekosistemin yaratacağı sonuçlar*, Dr. Grant *aralarında 65 milyon yıllık bir evrim bulunan iki türün karşı karşıya gelmesinin ne gibi sorunlar çıkarabileceği* ve Dr. Malcolm ise *bilim insanlarının doğa karşısında kendilerini üstün görerek yaptıkları şeyin doğuracağı sonuçlar*” (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993) noktasında dile getirdikleri endişeler, filmin ilerleyen bölümlerinde yaşanan sistem arızası sonucu doğanın en tehlikeli etobur yırtıcısı olan T-rex'in elektrikli telleri aşması ve Raptor'ların kafeslerinden kurtulmasıyla gerçeğe döner. Doğadaki en tehlikeli, etobur yırtıcı olan ve parkta bulunan tüm canlılar için ölümcül bir tehdit oluşturan T-Rex, önüne çıkan yaşam formlarını öldürür, kendisini durdurmak üzere inşa edilen şeyleri yok eder ve durdurulamaz bir tehdit olarak ormandaki besin zincirinin en başına geçer. Dr. Malcolm, Dr. Grant ve yanlarındaki çocukların araçta mahsur kaldığı sahnede karşı karşıya geldikleri T-Rex'in yol açtığı yıkım, sistemleri çalıştırmak için mücadele eden Dr. Ellie ile güvenlik sorumlusunun Raptor'ların saldırısına uğraması ve tehlikeden kurtulmaya çalışan çocukları mutfakta köşeye sıkıştıran Raptor'ların yarattığı dehşet, filmin sürükleyici temposunu yükseltmektedir. Anlatının vurucu anlarını var eden dinzorları ve dinzorların yol açtığı vahşeti sergileyen bu sahneler, Dr. Malcolm'un filmin başında uyarısını yaptığı gibi “*bilim insanlarının doğa karşısında kendilerini üstün görerek yaptıkları şeyin doğuracağı sonuçlardır*” (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993). Yani içerisinde insan yaşamının mümkün olmadığı ve insanın besin zincirinin en tepesinden indiren bir dünya. Nihayetinde yaşanan insan kayıplarının ve ürkütücü vahşetin ardından filmin

kahramanlarının kurtulmayı başarması ve parkın tahliye edilmesiyle ada artık dinozorlarındır. Bu dünyayı, animatronik model ve dijital animasyon karışımı kullanılarak analog ve dijital efekt teknolojilerini bir araya getirerek var eden film, anlatısında tema ettiği, bilim ve teknolojinin mümkün kıldığı genetik deneylerin yaşamla birleştirilmesinin tehlikelerini somutlaştırmaktadır. Dolayısıyla animasyon sanatçılarının bilgisayar grafiği (CG) olarak hayat verdiği dinozorlar, canlı aksiyon performanslarla entegre edilmiş ve fiziksel olarak ikna edici şekillerde hareket eden canlılar olarak gerçeklik kazanırken aynı zamanda bilimsel etik sorgulamasını insan ve insan olmaya arasında yaşanan çatışmayla perdeye taşır.



Görsel 150: T-Rex Saldırısı sahnesi, (Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993) bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=KkqzZWs2XA>



Görsel 151: Raptor saldırısı sahnesi, bkz. (Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993) <https://www.youtube.com/watch?v=dnRxQ3dcaQk>

Teknoloji ve bilimin hayat verdiği canlılar her zaman kötücül değildir şüphesiz.

Dijital efektler kullanılmadan animatronik bir cihaz olarak inşa edilen ve anlatının üstüne örüldüğü, geliştirici bir öge olarak hayat bulan Otomaton, *Hugo* filminde öykünün ilerleyişi ve dramatik atmosferin yükselişi için bir araç olarak konumlandırılır. Filmde babasıyla birlikte keşfettikleri bir Otomaton'u tamir etme sürecinde babasını kaybedip evsiz kaldıktan sonra bir tren garında yaşamaya başlayan Hugo'nun hikayesi yer almaktadır. Babasından kalan tek şey olan ve onun anısını yaşatmak için tamir etmek istediği Otomaton, Hugo'nun umudunun ve hikayesinin gelişiminin temel motivasyonudur. Film boyunca onu tamir etme arayışında pek çok insanla tanışan ve çeşitli maceralar yaşayan Hugo, tanıştığı yeni arkadaşına Otomaton'u tanıtırken "babasından bir mesaj taşıdığına inandığı için" (*Hugo*, Martin Scorsese, 2011) onu çalıştırmak istediğini belirtir. Dolayısıyla Otomaton, Hugo'nun hayatı anlamlandırmasında, babasının ölümünü anlamasında ve hayatının neden bu hale geldiğini bulmasında bir araç işlevi görmektedir. Bu sahnenin devamında Hugo, Otomaton'u çalıştırmayı başarır ve Otomaton, Georges Melies'nin *Aya Seyahat* filminden bir kare çizerek Melies'nin imzasını atar. Babasından beklediği mesaj

yerine bir çizim elde etmesiyle filmin yönü ve Hugo'nun hayatı değişir. Bu andan itibaren Hugo Melies'i bulmak ve Otomaton ile ilişkisini çözmek için uğraşır. Dolayısıyla Otomaton, Hugo'nun yaşamında ona yeni bir amaç verir. Otomaton aynı zamanda unutulmuş, terk edilmiş, köşeye atılmış bir figür olarak Melies'i de tanımlar. Kendisi gibi icadı da unutulmuş olan Melies, finalde bir hayranı ve Hugo'nun yardımlarıyla yeniden sahneler ve de hayata döner. Final sahnesinde Otomaton'un bozulduğunu söyleyen Hugo'ya Melies'nin verdiği cevapta da somutlaştığı gibi, *“Otomaton bozulmamış dahası görevini mükemmel bir şekilde yere getirmiştir”* (Hugo, Martin Scorsese, 2011). Hem Hugo'nun sorguladığı hayatı çözmesine ve devamında yeni bir aileye kavuşmasına hem de Melies'i unutulduğu-öldüğü hayatından geri dönmesine neden olarak görevini layığıyla yerine getirmiştir. Finalde sahne alan Melies, *“bu gece çok cesur bir adam yüziünden karşınızda duruyorum. O kırık bir makine gördü ve her şeye rağmen tamir etti”* (Hugo, Martin Scorsese, 2011) diyerek Hugo'nun da hakkını verir. Dolayısıyla animatronik bir cihaz olarak tasarlanan ve mekanik olarak hareket eden Otomaton, hikayenin gelişiminde dönüm noktaları yaratan ve aynı zamanda kahramanın serüvenine eşlik eden bir figür olarak da hayat bulur.



Görsel 152: Otomaton'un çalıştığı sahne, (Hugo, Martin Scorsese, 2011). İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=4Tj1KAlzCNg>



Görsel 153: Melies Hugo ve Otomaton'un birleştiği sahne, (Hugo, Martin Scorsese, 2011).

Özellikle fantastik bir dünya ya da zaman fikrini tasvir etmede önemli bir işlev gören görsel efektler bu fantastik evrenin büyü ve lanet etkisinde veya doğaüstü yollarla hayata getirilmiş yaratıklarına da hayat vermektedir. Büyü veya lanet etkisindeki veya doğaüstü güçlerin hizmetindeki bu yaratıklar, sıklıkla kahramanın yolculuğundaki engel ve karşıt güç olarak konumlandırılır ve anlatının ilerleyişinde hayati bir işlev görürken dramatik atmosferin yükselmesine de hizmet eder. Örneğin, *Lord of the Rings* serisinde yer alan Ork'lar, Uruk-hai'ler, Goblin'ler, Trol'ler ve Gollum'a ek olarak, serinin *Return of the King* bölümündeki dev örümcek Shelob, file benzeyen, oklara dayanıklı bir deriye ve keskin dişlere sahiptir dev yaratık Mumakil ve serinin ilk filmi *The*

Fellowship of the Ring'deki ateşten yapılma, kırbaçlı ve pençeli iblis Balrog filmin kahramanlarının engelleyicileri, onları yolundan alıkoyan ya da alıkoymaya çalışan kötücül güçler olarak karşımıza çıkar. Özellikle filmin dönüm noktalarında ortaya çıkan bu üç figür -Gollum, Shelob ve Balrog-, yaşam ve ölüme arabuluculuk ederek filmin dramatik etkisini güçlendirmektedir. Oyuncu Andy Serkis'in canlandığı, hareket yakalama verileri ile yaratılan ve "insan yüzü referansıya, en ince kırışıklıklara kadar ifadeleri yeniden oluşturulan en gerçekçi animasyon karakteri olan Gollum" (Aitken, vd., 2004: 9), serinin ilk filminden sonuna kadar yüzüğü ele geçirme planlarıyla Frodo'yu yolundan çıkarmak için onu türlü tehlikelerin içine sokar. Serinin görsel efekt şirketi Weta Digital sanatçılarının aktardığı gibi, Gollum, "tırnaklarının altındaki toprağa kadar inandırıcı olmalıydı. Seyirci, 'dijital' bir karakter olması hikayenin akışını kesintiye uğratmayacak şekilde ondan nefret etmeli, ondan şüphelenmeli, onu sevmeli ve onun için üzülmalıdır" (Aitken, vd., 2004: 14). Hem fiziksel özellikleri hem de kötücül niyetleriyle tam da bu gerçekçilikle hayat bulan Gollum, filmin kötüsü ancak bir yanda da kötücül yüzüğün etkisindeki -Frodo'nun da vurguladığı gibi- "*bir zavallı*" (*The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001) olarak hem acınan hem de nefret edilen bir yaratık olarak filmin dramatik akışına katkı sunmaktadır.

Seri boyunca kardeşliğin üyelerini takip eden ve yüzüğü geri almak için fırsat kollayan Gollum *Return of the King*'de Sam ve Frodo'yu birbirlerine düşürerek ayrılmalarına neden olur ve devamında yalnız ve korumasız kalan Frodo'yu bilerek dev örümcek Shelob'un mağarasına sürükleyerek tuzağa düşürmeye çalışır. Niyeti, Smeagol ile Gollum arasında geçen diyalogda da açıkça ifade edildiği üzere, Shelob Frodo'yu öldürdükten sonra "*yüzüğü/kıymetlisini geri almaktır*" (*Return of the King*, Peter Jackson, 2003). Frodo'nun Shelob'un tuzağına düştüğü sahnede karşılaştığı dev örümcek, tamamı dijital olarak üretilmiş olmakla birlikte Sam'in tuzağa düşen Frodo'yu kurtarmak için Shelob ile dövüştüğü sahnede ek olarak kullanılan detaylı ve ölçekli model, canlı aksiyon çekimlerde ikna edici bir etkileşimi mümkün kılmakta ve heyecan verici bir savaş sahnesini meydana getirmektedir. Sahnede Shelob'un mağarasında tuzağa düşen Frodo, labirent biçimindeki mağarada yolunu bulmaya çalışır. Gözleri karanlığa alışıkça mağaranın aslında bir mezar olduğunu fark eden Frodo çok geçmeden Shelob'un zehirli iğnesiyle felç edilir. Sahnede hareket yakalama ve

animasyonun birleřtirmesi ile yaratılan CG karakter Shelob'un canlı aksiyon performanslarıyla kusursuz bir řekilde entegre edilmesi, örümceğin saldırısı ve ardından ölümcül ısırıldığını fazlasıyla gerçekçi ve etkili kılar. Aslında Aitken'in (Aitken, vd., 2004: 17) de belirttiğı gibi Tolkien'in kitaplarının ikincisinde yer almasına rağmen Jackson'ın üçüncü filmde yer verdiğı Shelob, *Return of the King*'de dramatik etki katan en önemli yaratıklardan biridir. Zira yüzük taşıyıcı olarak iyice bitkin düşmüş olan Frodo, Gollum tarafından kandırıldığında hem arkadaşı Sam'i hem yolunu hem de umudunu yitirmiştir. Son yolculuğı pek çok engele takılan, yolculuk sürecince pek çok dost yitiren Frodo'nun takıldığı son bir engel olarak Shelob tarafından kozalanması hem onun hem de yüzüğü taşımak için kendilerini feda eden dostlarının umutlarının yok oluşunu simgeleřtirir.



Görsel 154: Gollum'un Frodo'yu Shelob'un mağarasına sürüklediğı sahne. (Return of the King, Peter Jackson 2003) İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=e94U3BymJaI>



Görsel 155: Shelob'un Frodo'yu yakaladığı sahne. (Return of the King, Peter Jackson 2003). Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=zpLpkfFFsnI>

Yine *The Fellowship of the Ring*'de yolculuk sırasında Saruman tarafından geçebilecekleri güvenli yollar tek tek yok edildiğinde kardeřliğin üyelerinin Moria madenlerinden geçmekten başka şansları kalmaz. Madenlerde Orklar ve Goblinler tarafından köşeye sıkıştırılan kardeřlik üyeleri, Gandalf'ın da ifade ettiğı gibi, “*antik dünyanın iblisi ve kadim bir kötülük* (*The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001) olan Balrog'un yaşadığı köprüden geçmek zorunda kalır. Kötülüğün emrindeki engelleyici bir güç olarak varlık bulan, ateřten yaratılmış Balrog, köprüden geçiřleri sırasında onlara engel olmaya çalışır. Sahnede köprüye kendisini siper eden Gandalf, alevler içindeki dev gövdesiyle karşısına dikilen Balrog'la savařır. Ne var ki Balrog'u engellemek için köprüyü yıktığı sırada sonsuz derinliklere doğru düşmekte olan Balrog, kırıbacı andıran kuyruğıyla Gandalf'ı yakalar ve Gandaf, kardeřliğin üyelerine kaçmalarını söylemesinin ardından Balrog'la birlikte köprüden düşer. Filmin en dramatik anını oluřturan sahnede Frodo'nun haykırıřları arasında kardeřliğin üyeleri

uzaklaşırken, sonsuz derinlikteki köprüden düşüşlerini takip eden kamera, Balrog ve Gandalf'ın gözden kayboluncaya kadar süren savaşlarını ekrana getirir. Üç boyutlu animasyon olarak tasarlanan Balrog, dijital olarak simüle edilmiş alevlerle kaplı heybetli cüssesiyle düşerken kılıç darbeleriyle onu yok etmeye çalışan Gandalf kadim savaşını sürdürür. Dolayısıyla verdiği bu savaştan kurtulmayı başaramayan -ancak kadim kötülüğe karşı verdiği savaş nedeniyle ak Galdalf olarak geri dönen- Gandalf, yüzük kardeşliği üyelerinin kurtulması ve uzaklaşması için gereken zamanı onlara kazandırmayı başarırken kadim kötülüğü de durdurmak için kendisini feda etmiş olur. Böylece Balrog, filmin kahramanları için engelleyici bir güç ve hayat alan bir kötülük olarak filmin kahramanlarının karşısına konumlandırılır.



Görsel 156: Gandalf ve Balrog'un savaşı. (*The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001). Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=Y2fwe0rnHak>

Özetle *Lord of The Rings* serisinde incelenen Balrog, Gollum, Shelob -ve incelemeye katılmamakla birlikte anlatı içerisinde bu karakterler gibi benzer işlevlere sahip olan orklar vd.-, hayat alma yetisi ile donatılmış, kahramanları yolundan alıkoymak için mücadele eden ve onları ölüme götüren figürlerdir. Fotogerçekçi dijital animasyon teknikleri kullanılarak, fantastik bir dünyanın büyü ve tehlikeli yaratıkları olarak hayat bulan bu yaratıklar, hem kötücül güç yüzüğünün etkisinin somut birer örnekleri -tıpkı bir zamanlar bir Hobbit olan Smeagol'un yüzüğün kötülüğünün etkisine kapılarak Gollum'a dönüşmesinde olduğu gibi-, hem de karanlığın ve kötülüğün görsel olarak vücut bulmuş halleridir.

Kurgusal bir evrende, büyü ve lanet etkisinde hayat bulan ve kahramanın karşısında engel ve karşı güç olarak konumlandırılan başka bir figürde *The Pirates of Caribbean: Dead Man's Chest*'de Davy Jones karakteridir. Filmin kahramanı Kaptan Jack Sparrow'un Uçan Hollandalı'nın kaptanı Jones'a olan kan borcundan kurtulmak için Jones'un bir sandığa gizlediği kalbini bulma macerasını merkeze alan filmde,

denizde ölenleri diğer tarafa götüme görevini ihmal ettiği için lanetlenen Kaptan Jones ve mürettebatı deniz canlılarına dönüşmüştür. Hareket yakalama ve üç boyutlu animasyon modelleme kullanılarak yaratılan Davy Jones'un ahtapot görünümü ve dev deniz canlısı Kraken, lanetin etkisinin somutlaşmasını mümkün kılmıştır. Jones ve Kraken, denizdeki tüm korsanlar için bir ölüm tehdidi olmasının yanında lanetlediği kaptan Jack'in de ölüm emrini vermiştir. Jack'in elinde beliren kara lekeyle başlayan lanet, ortadan kaldırılmadığı takdirde Jack'in Kraken tarafından öldürülmesiyle sonuçlanacaktır. Nihayetinde arkadaşlarının kelepçeli halde gemide terk ettikleri Jack'in Kraken tarafından yakalandığı sahnede, önce denizden gelen bir uğultu ve sarsıntı hissedilir. Kraken'in kendisi için geldiğini anlayan Jack umutsuzca kurtulmaya çalışırken Kraken dev dokunaçlı kolları ile gemiyi sarar. Kraken devasa cüssesi ve kükremesiyle Jack'in karşısında belirdiğinde kurtuluşun olmadığını anlayan Jack kaderini kabullenir ve Kraken tarafından yutulur. Devamında tüm gemiyi kollarıyla saran Kraken gemiyi ve içindeki Jack'i paramparça ederek denizin derinlerine çeker. Böylece Kraken yaratılma nedeni olan yok etme görevini yerine getirerek hayat alma yetisiyle donatılmış bir güç olarak hikayenin gelişimde yardımcı bir işlev görür. Filmin devamında Jack'i geride bırakmayı içlerine sindiremeyen arkadaşları onu büyülü bir şekilde ölümden geri getirmeyi başarır. Mürettebatının ve arkadaşlarının yardımıyla Jack, bir sandıkta gizlenmiş olan kalbini çalıp Jones'u öldürerek lanetten kurtulmayı ve aynı zamanda Jones'un ölümüyle Uçan Hollandalı'nın kaptanı haline gelmeyi planlamaktadır. Jones ve Jack'in karşılaştıkları final sahnesinde, iki taraf arasında süren kovalamaca ve savaşın ardından işler Jack'in planladığı gibi gitmez ve arkadaşı Will Turner ölümcül biçimde yaralanır. Will'in aldığı ölümcül yara sonrası hayatta kalabilmesinin tek yolu kalbi bıçaklayarak laneti üstüne almasıdır ve böylece Will'i yaşatmak için bir seçim yapmak zorunda kalan Jack, Jones'un kalbini Will'e bıçaklatmasıyla Jones ölürken Jack ve Will kurtulur. Sonuç olarak, dijital tabanlı animasyonla vücut bulan Jones ve Kraken'in, lanet ve büyünü hüküm sürdüğü fantezi bir evrenin bütünlüğünü var etmelerinin yanında kahramanların yolculuklarındaki engelleyiciler olarak gördükleri işlev aksiyonun ilerlemesine ve hikayenin gelişimine hizmet etmiş olur.



Görsel 157: Kraken'in Jack Sparrow'u yakaladığı sahne (*The Pirates of Caribbean: Dead Man's Chest*, Gore Verbinski, 2006) bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=kfbLq2GWkz0>



Görsel 158: Davy Jones'un öldüğü sahne, (*The Pirates of Caribbean: Dead Man's Chest*, Gore Verbinski, 2006) https://www.youtube.com/watch?v=ItNq_PopOvM

Macera ve gerilim yaratan bir unsur olarak doğa üstü yaratıkların kullanımı erken dönem filmlere kadar uzanmaktadır. Kahramanların gizem dolu maceralarında karşılaştıkları canavarlarla mücadelelerinin tasvirlerinden biri olan dev mürekkep balığı, edebiyattan sinemaya kadar popülerliğini koruyan hayali bir canlı olarak sıklıkla kullanılmıştır. İlk dönem örneklerini *Reap The Wild Wind* (1942) ve kitap uyarlaması olan *20,000 Leagues Under the Sea* (1954)'de gözlemlediğimiz dev mürekkep balığı, korkutucu görünümü, devasa cüssesi ve uzun dokunaçlarıyla özel efektler yardımıyla perdede hayat bulurken gövde ve dokunaçları kauçuk tabanlı tasarlanan ve animatronik sistemlerle mekanik olarak hareket ettirilen bu canlı, filmlerin doruk noktasında kahramanların savaştığı bir canavar olarak aksiyonu tırmandıran saldırı sekanslarında kullanılmıştır. Örneğin, Pasifik Okyanusu'nda esrarengiz bir deniz canavarının gemilere saldırıp onları batırdığı söylentilerinin yaygınlaşması üzerine bu söylentiye araştırmakla görevlendirilen bir ekibin maceralarını perdeye taşıyan *20,000 Leagues Under the Sea* 'de, deniz canavarını araştırmakla görevlendirilen Prof. Pierre Arronax, yardımcısı Conseil ve gemide zıpkın ustası olarak çalışan Ned Land'in içinde bulundukları gemi canavarın saldırısı sonrası batar. Denizde mahsur kalan ekibin kaptan Nemo'nun kontrolündeki Nautilus adlı bir denizaltıyla karşılaşmalarının ardından denizin altında süren maceraları, canavarla karşılaşmalarıyla doruğa ulaşır. Dev mürekkep balığının saldırı sahnesinde, zıpkınlarıyla canavarı avlamaya hazırlanan mürettebat kaptan Nemo önderliğinde denizaltıdan çıkarlarken mürekkep balığının dev dokunaçları onları karşılar. Mürekkep balığı denizaltının içinde dokunaçlarıyla terör estirirken dışarı çıkmayı başaran zıpkın ustası Ned, mürekkep balığının devasa gövdesi ve dokunaçlarıyla Nautilus'u sarmış olduğunu görür. Ned'in peşinden çıkmayı başaran mürettebat, kaptan Nemo'nun önderliğinde canavarı püskürtmeye çalışır. Denizinde

fırtına altında süren bu savaşta Nemo mürekkep balığı tarafından yakalanır ve dokunaçlarıyla kavradığı Nemo'yu hayaya kaldırıp savurmaya başlayan canavar Ned'in ve mürettebatın zıpkınlarının hedefi olmasının ardından öldürülür. Canavarın ölümüyle denizde yaşattığı bu terör de sona ermiş olur. *20,000 Leagues Under the Sea*'nin önceli olan *Reap The Wild Wind* ise batık gemileri aramakla görevli bir ekibin, enkaza dalışları sırasında karşılaştıkları dev mürekkep balığıyla verdikleri mücadele sekansıya filmin aksiyonunu doruğa çıkaran anını oluşturur. Sahnede, batık dalışı sırasında önce enkazı ardından da dalış ekibini dokunaçlarıyla saran canavar, devasa gövdesiyle enkazın içerisinden belirir. Dalış ekibini dokunaçlarıyla kavradığında korku dolu anlar yaşatan canavar, yaklaşık 5 dakika süren amansız bir mücadelenin ardından öldürülür ve ekip kurtulur. Her iki film özelinde bakıldığında animatronik dev mürekkep balığı -kuşkusuz dijital süreçlerle yaratılanlardan daha amatör görünmekle ve hareket etmekle birlikte-, aksiyonu doruğa çıkarma işlevi görmektedir. Bu saldırı, bilinmeyene yapılan yolculuk sırasında heyecan ve macerayı tırmandırırken mürekkep balığı, karşılaşılan bir tehdit olarak kahramanların doğa karşısındaki savaşımalarında ölümle-yaşama aracılık eden hayati bir figür halini almaktadır. Bu yaratıklar, filmin kahramanlarının maceralarında onlara eşlik eden, tehlikeli sulardaki araştırmalarında onların gözü pek ve korkusuz kahramanlar olarak karşılaştıkları her durumla, kötü canavarla baş edebilecek güçte ve cesaretle kaşifler olduklarının göstergesi halini alır.



Görsel 159: *20,000 Leagues Under the Sea*, dev kalamarın saldırı sahnesi, (*20,000 Leagues Under the Sea*, Richard Fleischer, 1954) <https://www.youtube.com/watch?v=UUqDYxZHGz0&feature=youtu.be>



Görsel 160: *Reap The Wild Wind*, dev kalamarın saldırı sahnesi, (*Reap The Wild Wind*, Cecil B. DeMille, 1942) <https://www.youtube.com/watch?v=B0Mr4VbnW08>

Var olduğuna inanılan ama gözlemlenmemiş, başka bir gezegene ait yabacı türler olarak karşımıza çıkan uzaylı yaratıklar, “insan olmanın ne olduğunu rahatlatan karanlık antitezlerdir. Uzaylılar, insan olanı örneklemek için insan olmayanın ne olduğunu gösterirler” (Sardan ve Cubitt, 2002: 6). İki tür olarak insan ve insan

olmayan -uzaylı- karşı karşıya geldiği durumlarda genellikle uzaylılar, insan/insanlık için yok edici bir güç, tehdit ve ölümcül bir düşman olarak işlev görürler. *Alien* ve *Aliens* filmlerinde filmin kahramanı Ripley'in savaştığı kötücül düşman olarak konumlandırılan uzaylı yaratık, kahramanın hayatta kalması için öldürmesi gereken ama aynı zamanda kahraman için de ölümcül derecede tehlikeli bir yaşamsal formdur. Film boyunca hayatta kalma mücadelesi veren Ripley, bir yandan yaratıkla bir yandan da yaratığı ele geçirip onu silah olarak kullanmak isteyen şirketle mücadele etmektedir. Bu açıdan yaratık, kahramanın karşısında bir düşman olarak konumlandırılırken aynı zamanda insanlık için ölümcül olabilecek bir türü araçsallaştırmak isteyen çıkarıcı bir firma fikrine de somut bir etki katar. İlk kez *Alien*'de karşılaştığımız yaratık, keşif gezileri sırasında mürettebatın buldukları yumurtadan fırlayarak kendisine konak olacak insana bir parazit olarak yerleşir. Bu parazit, insan bedeninde yeterli süre beslendikten sonra yerleştiği mürettebat görevlisinin bedeninden göğüs kafesini yararak dışarı çıkar. Kukla gibi hareket ettirilen bir bebek yaratık modelinin bedenden bu dışarı çıkış anı, filmin dramatik olduğu kadar dehşet verici etkisini mümkün kılmaktadır. Yaratığın göğüs kafesinden fırladığı sahne, insanı dehşete düşüren yaratık için doğum ancak insan/insanlık için ölümün başlangıcıdır. Devamında hızla büyüyen ve gelişen yaratık, damarlarında kan yerine asit dolaşan, akıllı, hızlı ve insanla beslenen bir avcı olarak beslenme piramidinin en tepesine yerleşir. Bu andan itibaren karşılaştığı her insanı av olarak gören yaratık, mürettebat ve filmin kahramanı Ripley için bir ölüm tehdidi haline gelir. İlk filmin sonunda silahlarla durdurulamayan, dehşet saçan ve arkasında cesetler bırakan yaratık filmin final sahnesinde Ripley tarafından hava bölmesinde tuzağa çekilerek uzay boşluğuna atılır. Böylece bir ölümlü olan yaratık, hayat bulabilmek için insana ihtiyaç duyarken aynı zamanda insanın ölümü ve yaşamına da arbulucuk eder.



Görsel 161: Yaratığın mürettebatın göğüs kafesini yararak çıktığı sahne. (Alien, Ridley Scott, 1979). İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=nPQ7om598OM>



Görsel 162: Ripley'in yaratığı hava bölümünden uzaya fırlattığı final sahnesi. (Alien, Ridley Scott, 1979). İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=xJeFF2u4cAA>

Serinin ikinci filmi olan *Aliens*'da yaratığı yok edişinin ardından uzay kapsülünde hiper uykuda olan Ripley aradan geçen elli yedi yılın ardından bulunarak uykusundan uyandırılır. Ripley, yaratık yumurtalarına rastladıkları gezegende insanların koloni kurduklarını öğrendiğinde şirket yetkililerini yaratık konusunda uyarır ancak onları inandıramaz. Bir süre sonra kolonicilerle aralarındaki iletişimin kesilmesi üzerine Ripley, kendisine bir ekip kurarak gezegene geri döner. Gezegendeki tüm kolonicilerin yaratık tarafından yok edildiğini dahası üremiş olan yaratığın yumurtalar için insan bedenlerini konak olarak kullandığını keşfeder. Bir grup askerin konak bedenleri bulduğu sahne, göğüsleri patlamış cesetler, boş yumurtalar ve yüze yapışan parazitin kurumuş artıklarıyla bir mezarlığı çağırıştırır. Güçlkle yaşayan son insanın askerlerden kendisini öldürmeleri için yakarışları sırasında göğüs kafesinden çıkışına tanık oldukları yaratık, onları dehşete düşürmesinin yanında ilerleyen zamanda kendilerinin de başına gelecek olanın işaretini verir. Bu filmde “Ripley’in kahraman olarak yeni statüsü, uzaylılar hakkındaki bilgi ve bilgeliğin sahibi rolü” (Kaveney, 2005: 151) üstlenmesidir. İlk tecrübesinde edindiği bilgelikle onları uyaran Ripley’e inanmayan ekip, şimdi korkunç gerçeğe ve sonla yüzleşmek zorunda kalır. Film boyunca tek tek avlanan ekipten geriye kalanları -kolonicilerden hayatta kalan Newt isimli bir kız çocuğu ve bir asker olan Hicks- kurtarma mücadelesi veren Ripley, kraliçenin yumurtlama alanını bulup tüm yumurtaları yakar ve böylece kraliçenin intikam arayışının hedefi haline gelir. Filmin finalinde yaşanan “çocuklarının ölümünün intikamını almaya çalışan kraliçe ve Ripley arasındaki son ölüm düellosu” (Kaveney, 2005: 173), bu kez Ripley’e zeka ve cesaret statülerinin de kazandırır. Zira ağzının içinden uzayan ikinci bir ağız, kırbaç gibi kuyruk ve keskin pençeleri ile ölümcül ve tehlikeli olan kraliçeyi alt etmek ve şartları eşitlemek için Ripley’in giydiği mekanik uzay kostümü, böylesi bir savaş için

güç kadar zeka gerektiğini de göstermektedir. İkili arasında fiziksel şartların neredeyse eşitlenmesiyle başlayan amansız savaş Ripley'in kraliçeyi hava kilidine sıkıştırarak onu uzayın sonsuz derinliklerine yollamasıyla sonlanır. Dolayısıyla serinin her iki filminde de -*Alien* ve *Aliens*- insan olmayan, bir düşman ve yok edilmesi gereken bir tehdit olarak özel ve görsel efektlerin kombinasyonu ile -yaratık kostümü ve model çekimleri ile- hayata getirilen yaratık, kahramanın savaştığı bir engel olarak işlev görürken yaratığın yol açtığı dehşet, onu silah olarak kullanmak isteyen şirketin açgözlülüğünün sonuçlarına da vurucu bir görsel etki katar.



Görsel 163: Konak bedenden çıkan yaratık sahnesi. (*Aliens*, James Cameron, 1986). İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=Koxkq7C216c>



Görsel 164: Final sahnesi. (*Aliens*, James Cameron, 1986). İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=DqA8Z5qjNWw>

İnsan ve insan olmayanın karşı karşıya geldiği filmlerde, hem başka bir gezegene ait yabacı türler olarak uzaylı yaratıklara hem de onların ait oldukları gezegenlere ölümcüllük atfedilir. Düşman olarak konumlandırılan uzaylı türleri ve gezegenlerini insanın karşısında konumlandıran *Avatar* filmi, Pandora adlı bir gezegende yaşayan Na'vi halkının gezegenini ele geçirmek isteyen açgözlü bir şirketi odağa alır. Şirket tarafından bir düşman ve yok edilmesi gereken ölümcül bir tehdit olarak işaret edilen Na'vi halkı, bilgilendirme toplantısı sırasında yeni acemilere hitap eden Albay Quaritch'in ifadelerinde de açığa çıkmaktadır. Navi'leri, “öldürülmeleri çok zor ve her canlıyı öldürmek isteyen tehlikeli canlılar” (*Avatar*, James Cameron, 2009)⁵¹ olarak tarif eden Albay, bu sözleriyle acemileri uyarırken Pandora'daki tüm canlıları hem son derece ölümcül olarak tanımlar. Bu sözlerin de işaret ettiği gibi “*Avatar*’ın dijital yaratıkları, canlılığı ve ölümcüllüğü birbirine bağlama eğilimini sürdürmektedir”

⁵¹ Filmde geçen Albay Quaritch'in diyalogunun tamamı şöyledir: *Orada, o çitin ötesinde, çamurda sürünen, uçan veya çömelen her canlı seni öldürmek ve gözlerini Jujubes için yemek istiyor. Na'vi denen yerli bir insanı popülasyonumuz var. Kalbinizi bir dakika içinde durduracak bir nörotoksine batırılmış oklara bayılırlar. Ve doğal olarak oluşan karbon fiber ile güçlendirilmiş kemiklere sahipler. Öldürmeleri çok zordur.*

(Whissel, 2014: 100). Böylece albay, ordu ve görev yaptıkları şirket için Pandora gezegeni ve Navi'ler, yok edilmesi gereken bir düşman olarak adlandırılmaktadır. Ne var ki Na'vi bedeninde ormana dalan Sully'nin ona saldırmaya hazır orman yaratıklarından Neytiri tarafından kurtarılması, orman ruhu Eyva ve Na'vi halkının ölümcül biçimde yaralanan doktor Grace'i iyileştirmek için çalışması ya da finalde Sully'i insan bedeninden kurtararak Na'vi bedeninde yeniden doğmasını sağlamalarında olduğu gibi, hareket yakalama, üç boyutlu modelleme ve animasyonun canlı aksiyon ile entegre edilmesiyle hayat bulan bu yaratıklar, kahramanların hayatta kalmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu açıdan Albay'ın tanımladığının aksine Na'vi halkının ölüme değil yaşama arabuluculuk eden barışçıl bir tür olduğu anlaşılırken ölümcül tek varlık Pandora gezegenine yıkım getiren açgözlü bir şirketin emrindeki insanlıktır. Örneğin, şirketin Pandora'nın kaynaklarını ele geçirmek için saldırdığı sahnede ölümcül biçimde yaralanan Doktor Grace'i iyileştirmek için orman ruhu Eyva'dan yardım istedikleri sahnede, yapılan dinsel ayine cevap veren Eywa, kökleriyle Grace'i sarar. Eyva'nın kökleri ve dallarından yaydığı mavi ışıklar onun bedenini kurtarma girişimidir. Ne var ki ışıklar söndüğünde Grace kurtulamaz. Bu sahne, Grace'in ruhunun yaşam enerjisinden ayrılışının dramatik bir görselleştirmesini sunarken Eywa, Grace'e yaşamı bahşedemez ancak onu enerjisine katarak yanına alır. Yine şirketin bu saldırısında insan bedeni ölmek üzere olan Sully'nin kalıcı Na'vi bedenine aktarılması için Eywa'dan yardım istendiği finalde Eywa, tüm kökleri ve enerjisiyle Sully'i sarmalar ve onu - Grace'in aksine- Na'vi bedenine aktarır. Dolayısıyla Whissel'in de ifade ettiği gibi "filmin kurgusal dünyasında, Avatar'ın dijital flora ve faunası sadece yaşama ve ölüme aracılık etmekle kalmaz, canlılığı bir ortamdan diğerine dönüştürerek her ikisini de (Jake Sully ve Doktor Grace) iyileştirir. Özetle gerek ekosistemi gerekse de içinde yaşayan halkı ölümcül derecede tehlikeli olarak tanımlanan Pandora gezegeni, yaşamsal beden sona erse de ölümden sonra hayatın içinde dolaştığı bir ağ olarak tanımladığı Eywa ile yaşamın tanımlanma biçimini dramatize eder.



Görsel 165: Doktor Grace'in Ewya aracılığıyla kurtarılmaya çalışılması. (Avatar, James Cameron, 2009). İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=-2L7BPN78M4>



Görsel 166: Sully'nin Eywa tarafından kurtarılışı. (Avatar, James Cameron, 2009). Bkz. https://www.youtube.com/watch?v=rHf_ypxTbe0&t=32s

Tıpkı *Avatar*'da olduğu gibi, bilinmeyeni ya da insan dışı olanı düşman olarak görme eğilimini sürdüren *The Abyss*'de bilgisayar grafiği (CG) olarak tasarlanan ve fotogerçekçi yaratıkların ilklerinden olma özelliği taşıyan uzaylı yaşam formu, kahramanlar için bir uyarıcı olarak işlev görmektedir. Filmde batan bir Amerikan nükleer denizaltısındaki nükleer füzeleri kurtarmakla görevlendirilen bir su altı petrol arama ekibi ile ekibe katılan askeri birliklerin pek de başarılı gitmeyen girişimlerinde karşılaştıkları, su formunda şekil alan uzaylı yaşam formu, kahramanların başlarına gelecek felaket konusunda uyarıcı işlevi görmektedir. Şiddetli bir fırtınanın vurmasının ardından platformda meydana gelen arızalar karayla olan irtibatlarının kesilmesine neden olur. Tahribatın ardından ekipmanları onarmaya çalışan ekip, bir yandan da askeri birliklerin komutanı olan Coffey'nin derinlik ve karanlık sonucu yaşadığı delilik haliyle boğuşmaktadır. Ekibin kurtarmaya çalıştıkları nükleer füzelerin insanlık için oluşturduğu tehdit konusunda onları uyarmak ve korumak için iletişim kurmak isteyen uzaylıların bir su formunda hayat bularak mürettebatın yüzlerine büründüğü sahneyle birlikte deliliği tırmanan Coffey, denizin derinliklerindeki nükleer bombaları aktive edecek bir bomba gönderir. Finalde Coffey'in derinliklere yolladığı bombayı etkisiz hale getirmek için kendi ifadesiyle “*dönüşü olmayan bir yolculuğa*” (*The Abyss*, James Cameron, 1989) çıkan Bud'ı bombayı etkisiz hale getirdikten sonra ölmek üzereyken kurtaran uzaylılar, ona dünyanın yaşadığı bir dizi deliliği gösterdiği sahnede bomba patlamış olsaydı dünyada yaşanacak felaketleri gösterir. Onların bunu neden yaptığını soran Bud'a yaşanan savaşları ve dünyada patlayan bombasını gösterdiklerinde bu kötülükleri insanlığın yaptığı anlaşılır. Bud'ın “*Birbirimize zarar verdiğimizizi ve kontrolümüzü kaybettiğimizi görmekten rahatsız olduklarını*” (*The Abyss*, James

Cameron, 1989) ilettiği mesajda da açığa çıktığı gibi filmin mesajıyla da uyumlu olarak insanlığın kendisinden başka düşmanı olmadığını gösterir. Yönetmen James Cameron verdiği bir röportajda (akt. Mikulec, 2021), yaratıkların yardımsever ve barışçıl bir toplum olarak idealize edilmedikleri takdirde hikayenin hiçbir anlam ifade etmeyeceğini belirtir ve bu yaratıkların insanın şiddet dolu olumsuz etkilerinden korunması gerektiği vurgular. Dolayısıyla *Avatar*'da olduğu gibi *The Abyss*'de de Cameron kötü uzaylı yerine kötü insanı tasvir ederken bu yaratıkların insan yaşamına katkılarını ön plana çıkartmayı tercih eder. Bu bakımdan filmde hayat bulan uzaylı formlar, gerek mürettebatı daha geniş ölçekte de dünyadakileri, kendi yol açtıkları tehditten korumak isteyen ve finalde verdikleri mesajda da vurguladıkları gibi bir uyarı olarak hayat bulurlar.



Görsel 167: İnsan sureti alan yaratıkla ilk karşılaşma. (*The Abyss*, James Cameron, 1989). İzlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=MqjaTnBLGys>



Görsel 168: Finalde Bud'ın kurtarılışı (*The Abyss*, James Cameron, 1989). Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=pzBKr7YzjA&feature=youtu.be>

Sonuç olarak, *Muhteşem Yaratıklar* kategorisinin örneklem filmlerinde de görüldüğü gibi, anlatı içerisinde pek çok işleve sahip olan bu yaratıklar, filmin kurgusal dünyası içinde gerçeklik kazanarak bir dost, düşman veya kahramanın eşlikçisi olarak filmin gelişimine de katkı sunmaktadır. Bu yaratıkların hayat bulmasını mümkün kılan efektler, canlı aksiyon ve dijital karakterler arasında organik bir bağ kurarak onların hem duygu ve hareket aktarımlarında hem de gerçek oyuncularla etkileşimlerinde *algısal gerçeklik* (Prince, 2012) kazanmalarını mümkün hale getirmektedir. Prince'in de ifade ettiği gibi bu yaratıklar, "ciltlerinin ayrıntılı dokulandırılması, hareketlerinin uzamsal karmaşıklığı ve davranışlarında aktarılan duyarlılık ve kişiliğin hepsi, bu varlıkların filmin kurgusal dünyasında var olduğuna dair bize güçlü algısal iddialarda bulunur" (2012: 150). Kuşkusuz gerçek oyuncuların hareket yakalama vasıtasıyla yakalanan performanslarının üç boyutlu animasyonla hayat verdiği dijital yaratıklar -

Gollum gibi- bu duygunun üretilmesinde ve seyirciye geçmesinde daha etkilidir. Ancak kukla, kostüm, minyatür, animatronik vb. geleneksel yöntemlerin hayat verdiği yaratıkların da -Animatronik Kong'da olduğu gibi- perdede benzer bir algısal gerçeklik kazandığı bir gerçektir. Sonuç olarak gerek analog gerekse de dijital süreçlerle yaratılsın perdede hayat bulan yaratıkların anlatı üstünde güçlü bir etkiye sahip oldukları ortadadır. Onların hayat bulmasını sağlayan efekt teknikleri, hikayenin gerek duyduğu yaratıkların canlanmasını mümkün kılarak onları kahramanların düşmanı ya da eşlikçisi olarak konumlandırmasıyla filmin dramatik atmosferinde ya da aksiyon dolu anlarının hayat bulmasını mümkün hale getirmektedir.

3.4. Gerçekçi Mekanlar veya Hayat Bulan Tarihi Anlar

Kuşkusuz mekan her filmde önemli bir unsur olmasına karşın bazı filmlerde konu, tema ve anlatının işleyişinde daha merkezi bir işlev görmektedir. Filmin içinde geçtiği zamana, atmosfere veya koşullara etki eden mekan aynı zamanda filmin kahramanın maceralarının ve mücadelesinin içinde geçtiği yeri de oluşturmaktadır. Kahramanın savaş verdiği, savunduğu ya da kurtarmak için mücadele ettiği mekanlar, gelecek toplumunun yaşadığı distopik bir ülke, dinsel ya da mitsel bir inanın tasviri, keşfedilmek zorunda olunan bir gezegen, keşfedilen gerçek üstü bir boyut veya yapılan bilimsel bir keşifle erişilen insan içi bedenine olarak çok çeşitlidir. Anlatıya dramatik etki katmak için büyük ölçekli set, dekor, minyatür ve mat resim gibi analog yöntemlerle ya da dijital tabanlı model ve animasyon ile yeniden yaratılan mekanlar, anlatının içinde geçtiği ortamı var etmesinin yanında anlatının gelişimi içinde kimi vurucu anların belirginlik kazanmasında, o anların görsel açıdan yoğunlaştırılmasında ve kurgusal dünyanın bütünlüğünü tamamlama da önemli bir işleve sahiptir. Buradan hareketle *Gerçekçi Mekanlar veya Hayat Bulan Tarihi Anlar* kategorisi, filmler aracılığıyla yeniden hayat bulan tarihsel an, kişi veya olaylar ile gerçek ya da fantezi mekanların inşa edildiği kurmaca dünyaları odağa almaktadır. Mekanlar ile tarihi anları yaratmakta kullanılan set, dekor, minyatür, model ve animasyon gibi teknikler ile hayat bulan gerçek veya fantezi dünyaların işlevleri ve anlatıya etkileri, örneklem alınan 13 film bağlamında ortaya çıkarılmaktadır: *Destination Moon-1950, The Time Machine-1960, Fantastic Voyage-1966, 2001: A Space Odyssey-1968, Marooned-1969, Logan's*

Run-1976, Innerspace-1987, Total Recall-1990, Forrest Gump-1994, What Dreams May Come-1998, Gravity-2013, Interstellar-2014, First Man-2018.

Tıpkı yaratıklarda olduğu gibi, bilinmeyene yapılan yolculukta karşılaşılan, bilme isteği ve keşfetme arzusu sonucu ulaşılan veya kahramanın yolculuğundaki bir varış noktası olarak filmlerde hayat bulan mekanlar, sıklıkla insanlığın karşılaştığı en tehlikeli, düşmancıl ve ölümcül ortamlar olarak sunulmaktadır. Kuşkusuz çok çeşitli şekillerde karşımıza çıkan mekanlar kimi zaman keşfedilmemiş ya da bilinmeyen kimi zamansa hakkında bilgi sahibi olunmakla birlikte içinde yaşanılması imkansız bir yer olabilmektedir. Bu tip mekanlardan biri, canlı bir organizma olarak insan bedenini yeniden yaratan ve maceranın içinde geçtiği bir mekan haline getiren *Fantastic Voyage* ve *Innerspace* filmlerinde karşımıza çıkmaktadır. Hikayelerindeki ufak değişikliklere rağmen mikroskobik oranlarda küçültme tekniğiyle insan bedenine yolculuk yapan araştırmacıların konu edildiği her iki film, kahramanların mücadele ettikleri bir ortam olarak insan iç bedeninin hayli gerçekçi tasavvurunu mekan olarak kullanır. İnsan iç bedeninin hücreler, plazmalar, damarlar ve diğer iç organlarla hayat bulduğu filmde, iç beden kahramanların koşullarıyla mücadele ettiği, engelleyici bir ortam halini almaktadır. Örneğin, *Fantastic Voyage*'da Sovyetler Birliği'nde çalışan ve mikroskobik boyutlarda küçültme işlemini bulan Dr. Jan Benes, Amerikan istihbarat ajanlarının yardımıyla Batı'ya kaçarken suikasta uğrar ve beyninden yaralanır. Ameliyatı mümkün olmayan hasar sonucu komaya giren Benes'i kurtarmak için bir grup doktor küçültülerek bedenine enjekte edilir. Görev sırasında birçok engelle karşılaşılan ekip zamana kaşı yarışırken bir yanda da aralarına sızmış bir karşı ajanın sabote girişimleriyle de mücadele etmektedir. Beden içerisinde gerçekleşen yolculuk ve anevrizmayı bulma sürecinde bedenin onları dışarı -ki beden onları zararlı bir mikrop olarak algılayarak antikor üretmekte ve kan hücreleriyle saldırıya geçmektedir- atmak için yaptığı saldırılar hayatlarını riske sokmaktadır. Bu mücadele sonrası pıhtının başarılı bir şekilde çıkarılmasının ardından sabotajcı geminin kaza yapmasına sebep olur. Enkazda mahsur kalan bir ekip üyesi ile ajan beyaz kan hücrelerinin saldırısına uğraması sonucu ölürken ekibin kalanı ise normal boyutlarına dönmeden saniyeler önce bir gözyaşı kanalından kaçmayı başarır. Bu macerada ekibin iç bedene enjekte edildiği sahnede iç beden -alyuvar, hücreler- mat resim olarak elde edilen tasarımı yaptıkları

yolculuğa bir gerçekçilik kazandırırken inşa edilen devasa boyutlu iç beden seti, beyaz kan hücrelerinin saldırısı sahnesinde olduğu gibi kahramanların aksiyon dolu mücadelelerini perdeye getirmeyi mümkün kılar. Böylece tüm bu macera boyunca - filmin resmi tanıtım filminde de vurgulandığı gibi- “*bilinmeyen tehlikelerle dolu bilinmeyen bir evrene yapılan bir keşfi*” (*Fantastic Voyage*, Richard Fleischer, 1966) mümkün kılan özel efektler, iç bedene kahramanları ölümle tehdit eden tehlikeli bir ortam olarak hayat vermektedir.



Görsel 169: Beyaz kan hücrelerinin gemiye saldırı sahnesi. (*Fantastic Voyage*, Richard Fleischer, 1966)
<https://www.youtube.com/watch?v=Yx5LOTaDQzU>



Görsel 170: Ekibin bedene enjekte edildiği sahne, (*Fantastic Voyage*, Richard Fleischer, 1966)
<https://www.youtube.com/watch?v=7MOJmnQH4QQ> Filmin resmi tanıtım filmi için bkz.
<https://www.youtube.com/watch?v=qV6JRApyOjA>

Innerspace ise, gizli bir bilim araştırması için küçültülerek bir farenin içine enjekte edilmeyi kabul eden Teğmen Tuck'un, küçültme işleminin ardından projeyi ele geçirmek için rakip bilim insanlarının sabotajının ardından Jack Putter isimli bir adamın vücuduna enjekte edilmesi sonrasında gelişen maceralarında iç bedeni mekan olarak kullanır. Mavi ekran çekimleri ile vücut organları ve kanallar için gerçeğinden daha büyük ölçekli setlerde yapılan çekimlerin bir araya getirilmesiyle tamamlanan film, insan bedenine hayat vermektedir. *Fantastic Voyage*'dan farklı olarak filmin kahramanlarından Teğmen Tuck, beden içinde tehlikeli bir yolculuk geçirirken bedeninde misafir olduğu Jack gerçek dünya da sabotajcılarının tehdidi altındadır. Teğmen Tuck, Jack'in bedenine enjekte edildiğinde kendisini yağ hücrelerinin arasında bulur -çünkü Jack'in kalçasına enjekte edilmiştir-. Yağ hücrelerinden çıkmaya çalışan Tuck, Jack'in iş yerinde aşırı heyecanlanarak panik atak geçirmesiyle pompalanan kan akışına kapılarak sürüklenir. Ardından Tuck nerede olduğunu anlamak için Jack'in göz sinirlerine bağlanır ve laboratuvarı olmadığını anladığında endişelenmeye başlar. Bu sırada olanlardan habersiz olan Jack dinlenmek için eve gönderilir. Beden içinde gezinmeye devam eden Tuck bu kez Jack'in iç kulağına bağlanarak iletişim kurmaya

çalışır. Dışardaki tehlikelere karşı Jack'i uyaran Tuck ile aralarında bir dostluk ve hayatlarını kurtarmak için ittifak kurulur. Jack'in kendisini öldürmeye gelen sabotajcılardan kaçarken aşırı heyecanlanması sonucu pompalanan kanla kalbe doğru sürüklenmeye başlayan Tuck, kalp kapakçıklarının içine çekilmek üzereyken attığı bir kancayla iç duvara tutunur ve ardından cerrahi bir lazer kesikle kurtulur. Filmin devamında ikili kötü adamların peşine düşer. Ne var ki kötü adamlar tarafından yakalanan Jack'in içine Tuck'u öldürmek için küçültülmüş bir tetikçi gönderilir. İç bedende tetikçiyle mücadele eden Tuck onu mide asidinde eritir. Finalde kötü adamların mağlup edilmesiyle Tuck, Jack'in bedeninden çıkarılarak normal boyutuna döndürülür.



Görsel 171: Mide asidi sahnesi, (Innerspace, Joe Dante, 1987)
<https://www.youtube.com/watch?v=uGixvyLBCmM>



Görsel 172: Göz sinirlerine bağlanma sahnesi, (Innerspace, Joe Dante, 1987)
<https://www.youtube.com/watch?v=KNDYypOWMow>

Kısacası kahramanların (*Fantastic Voyage*) düşman antikorlarla savaştığı ve (*Innerspace*) mikro dalgıç motorunun çalkantılı kan akışının şiddetli akıntılarında gezinmeye çalıştığı sahnelerin özel ve görsel efektlerle hayat bulduğu -ve iç beden görselleriyle Akademi Ödülleri kazan- bu iki filmde, hücreler, plazmalar, damarlar ve diğer iç organlarla yeniden yaratılan insan bedeni, kahramanın içinde mücadele ettiği bilinmeyen ve tehlikeli bir ortam olarak hayat bulurken aynı zamanda yolculukta karşılaşılan tehlikeli durumlarla da filmin dramatik anlarını ve maceranın aksiyonunu tırmandırmaktadır.

Kahramanın içinde yaşamak için mücadele ettiği ve aynı zamanda onun için ölümcül olan mekanlar arasında yer alan uzay, özellikle uzay araştırmalarının ve yarışının -50'li yıllarda ABD ve Sovyetler Birliği arasında süren- hız kazandığı yıllardan itibaren üretilmektedir. Bilinmeyene yapılan yolculuk bu yolculukta karşılaşılan teknik engeller, atmosferden kaynaklanan tehlikeler uzay konulu filmlerde aksiyonu yaratan temel unsurlardır. Yardıma gelecek kimsenin olmaması, oksijenin bitmek üzere olması, uzayda hareketin olmaması ve uzaydaki derin sessizlik gibi

ortamdan kaynaklanan etki ve tehlikeler, uzayın ölümcül bir mekan olarak hayat bulmasına neden olurken tüm bu öldürücü etkiler de filmin dramatik atmosferini tırmandırır. Ön ve arka projeksiyon, bilgisayar grafiği, model animasyon, dijital animasyon ve mekanik sistemler gibi tekniklerle yeniden yaratılan uzay, uzayı keşfetme sürecindeki insanın/insanlığın mücadele ettiği devasa bir karanlık ve boşluk, sonsuz bir ufuk ya da uçsuz bucaksız bir gezegen yüzeyi şeklinde yer almaktadır. Örneğin 1950’li yılların bilimkurgu filmlerinden olan ve dört ekip üyesinin yaptığı Ay yolculuğunu merkeze alan *Destination Moon*’da gerçekçi mat resimlerle yaratılan uzay ve Ay yüzeyi, kahramanların uzayı keşif sürecindeki mücadelelerine yoğun bir görsel etki katmaktadır. Amerika’nın Ay’a çıkışından önce ekranlara gelen film, uzay gemisinin Ay’a yaklaştığı, Ay yüzeyine indiği ve Ay manzarasının panoramik görüntüsünün yer aldığı sahneleri “Chesley Bonestell’in resimlerinden hareketle oluşturulan mat resimlerle” (Spudis, 2012) yaratır ve sunduğu bu görseller ve macerayla adeta uzay yarışının kızıştığı bu yıllarda Ay görevinin bir provasını sunar.



Görsel 173: Bonestell'in "Uzayın Fethi" (1949) çalışması. Bkz. <https://www.airspacemaq.com/daily-planet/chesley-bonestell-and-the-landscape-of-the-moon-120863737/?no-ist>



Görsel 174: Filmdeki uzay yüzeyi. (*Destination Moon*, Irving Pichel, 1950).

Olay örgüsünde ekip Ay’a giderken hareket halindeki aracın dışına çıkıp onarım yapmalarını gerektiren bir sorun gelişir. Tamirat sırasında bir mürettebat üyesi yanlışlıkla uzaya sürüklenir ancak uzayda sonsuza kadar kaybolma tehlikesiyle karşı karşıya kalan mürettebat, ekibin diğer üyeleri tarafından fırlatılan kablolarla yakalanarak kurtarılır. Sahnede oyuncuların yürüyüşlerine yerçekimsiz ortam etkisi katmak için tasarlanan tel düzeneklerin görünmesine ve uzayda parlayan gezegenler ve yıldızların fondaki görüntüsü yeterli perspektif sağlanmadığından oyunculara yapışmış gibi durmasına rağmen bu kurtarma sahnesi, filme hayli dramatik etki katmaktadır. Mat resimlerle görselleştirdiği uzayı ölümcül ve derecede tehlikeli bir atmosferi izleyicisine

tanıtın film, uzay ortamında astronotların karşılaştığı tehlikeleri de sahneye somutlaştırır. Bu kurtarma görevinden sonra Ay'a inmeyi başaran ekip, Ay yüzeyinin fazlasıyla gerçekçi tasavvur edildiği panoramik Ay yüzeyiyle karşılaşır. Bu inişin ardından ekip yolculuklarını tamamlayıp eve dönerken film “*bu başlangıcın sonudur*” (*Destination Moon*, Irving Pichel, 1950) yazısıyla kapanır. Dolayısıyla Amerika'nın uzay araştırmalarının ve Ay görevinin ön gösterimi gibi olan film, hayli gerçekçi tasarlanan mat resim çalışmalarıyla izleyicinin uzay merakını perçinlerken macera dolu anların ve dramatik atmosferin perdeye taşınmasını sağlar.



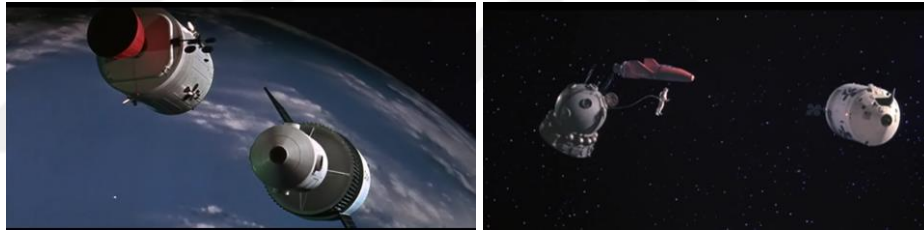
Görsel 175: Filmdeki Ay'a iniş sahnesi, (*Destination Moon*, Irving Pichel, 1950)
<https://www.youtube.com/watch?v=R8q-qX1d7iDo>



Görsel 176: Uzay yürüyüşü sahnesi, (*Destination Moon*, Irving Pichel, 1950).
Sahnelerin yer aldığı trailer için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=QBEfpVkwWS4>

Amerika'nın Ay'a çıktığı yıl vizyona giren *Marooned*'la birlikte artık merak ve heyecan uyandıran bir unsur olan Ay ve uzay yerini kahramanların uzaydaki tehlikeli maceralarına bırakmaya başlar. Bu açıdan uzay araçları ve teknik aksaklıklar tehlike ve drama yaratan unsurlar olarak başrole geçmeye başlar. Dünya yörüngesinde mahsur kalmış astronotları kurtarma görevini ve Dünya'ya döndürülme serüvenini konu alan *Marooned*'da üç astronotun içinde bulundukları mekik temel mekandır. NASA'nın (İNG: National Aeronautics and Space Administration, TR: Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi) stüdyoya uzay istasyonu prototipi modeli de dahil olmak üzere gerçek ekipmanın orijinal kopyalarını sağladığı filmde uzay yine detaylı mat resimlerle oluşturulmakla birlikte maket ve prototipler kullanılarak yaratılan uzay araçları daha ön plandadır. Ay'a gidilmiş ve uzayın keşfedilmiş olmasından hareketle aksiyonun kahramanların uzayda karşılaştıkları tehlikelerle tırmandırıldığı filmde, uzay görevlerini tamamlayan Apollo uzay aracının Dünya'ya dönmesine karar verilir. Ne var ki ekibin ana motorlarının arızalandığı ve dönüş için yeterli yakıtlarının kalmadığının anlaşılmasıyla NASA tarafından bir kurtarma görevi düzenlenmesi kararlaştırılır. Kurtarma görevi gerçekleşene kadar uzayda mahsur kalan ekibin daracık roket içindeki

çaresizliğiyle tırmanan gerilim, NASA’da süren hummalı çalışmalarla da yoğunlaştırılır. Yörüngede mahsur kalan ekibin oksijeni bitmeden onlara ulaşmaya çalışan NASA, deneysel bir roketi kurtarma için fırlatmaya karar verir. Bu sırada mekik içinde oksijenleri tükenen ekip, son çare olarak uzay giysilerini giyip içinde kalan son oksijenle hayata tutunmaya çalışırken mekiği terk eder. Ne var ki giysilerdeki oksijenin de azalmasıyla baygınlık geçiren ekip, uzay boşluğunda sürüklenmeye başlar. Bu sırada Sovyetler Birliği’ne ait bir uzay aracı kendilerine yaklaşır ve mürettebata oksijen desteği sağlar. Tam bu sırada NASA tarafından gönderilen kurtarma roketinin de yetişmesiyle mürettebat kurtarılır. Tüm bu süreçte ekibin uzayda yerçekimsiz ortamdaki çekimlerinde kullanılan mekanik efektler, uzayın mat resim görselleri, uzay aracı maketleri ile yapılan ilk kurtarma görevi filmin aksiyon sahnelerini hayata getirirken kurtarılmayı bekleyen ekibin araç içinde ve dış uzayda yaşadıkları tehlikeler de dramatik anın yoğunlaşmasında işlev görür.



Görsel 177: Kurtarma görevi. (Marooned, John Sturges, 1969), trailer için bkz <https://www.youtube.com/watch?v=SEpHyC72qss>

Dağlık, çorak bir gezegen olarak minyatürler ve mat resimlerle “Kızıl gezegen Mars’ın muhteşem bir görsel ihtişamla yaratıldığı” (Ebert, 1990) *Total Recall*’de Dünya’da inşaat işinde çalışan Douglas Quaid’in aslında hafızası silinmiş bir ajan olduğunu öğrenmesiyle yaşadığı maceraları konu etmektedir. Görsel efektler etkileyici bir Mars yüzeyi yaratmayı sağlamalarının yanında gezegenin atmosferinin öldürücülüğünü de aksiyonu tırmandırmaya hizmet edecek şekilde kullanmaktadır. Filmin açılış sahnesinde Mars yüzeyinde uzay giysileri içinde gördüğümüz Quaid, ayağı kayıp uçuşuma yuvarlandığında oksijen maskesi kırılır. Ortamın atmosferine maruz kaldığında yüzü patlayacak gibi şişip genleşen Quaid birden uyanır. Bu andan itibaren rüyalarında sürekli Mars’ı ve orada karşılaştığı bir kadını rüyalarında gördüğünü öğrendiğimiz Quaid, anıyı beyinde canlandırarak rüyada fantezileri gerçekleştirmeyi sağlayan Recall adlı bir şirkete gider. Mars rüyası ektirme işlemi sırasında aslında hafızası silinmiş bir ajan olduğunu öğrenen Quaid, arkadaşlarının saldırısına

uğradığında ve karısı onu öldürmeye çalıştığında dünyasının bir yalan olduğunu öğrenir ve ardından Mars'a giderek gerçek kimliğini öğrenmeye çalışır. Mars'a giriş yaptığı sırada peşine düşen ajanlarla savaştığı sahneye “*güvenlikleri ve rahatlıkları için insanları dışardaki vakumdan koruyan kubbeler inşa edildiği bu nedenle dış camlara ve hava kilitlerine dokunmamaları*” (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990) bilgisi anons edilir. Tam da bu uyarının üzerine Quaid ve ajanlar arasında yaşanan çatışmada camlar kırılır ve tüm yolcular Mars atmosferine çekilir. Aksiyonu tırmandıran bu sahnenin ardından Quaid, kendini Mars'ta yaşanabilir atmosfer sağlayan reaktörü kontrolü altında tutan Coahaagen ve onu durdurmaya çalışan direniş arasında süren savaşın ortasında bulur. Filmin finalinde Coahaagen'i durdurup reaktörü patlattıkları sahnede tesisin dışına fırlayan Quaid ve Melina, filmin açılış sahnesinde Quaid'in gördüğü rüyada olduğu gibi atmosfer basıncından yüzleri şişer, göz bebekleri yuvalarından fırlar, adeta patlamak üzereyken reaktörün çalışıp atmosfere oksijen sağlamasıyla son anda kurtulmayı başarırlar. Böylece hem kendilerini hem de Mars'ı tükeniştten kurtarırlar. Film boyunca süren kovalamaca ve arayışa gerilim katan Mars'ın atmosferik etkileri filmin dramatik anlarını da tırmandırmaya hizmet eder.



Görsel 178: Açılış sahnesi. (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990)
<https://www.youtube.com/watch?v=z5uuFCUhdZQ>



Görsel 179: Final sahnesi. (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990)
<https://www.youtube.com/watch?v=vuCiIRDpbCk>

Aksiyon katmanının dışında uzayın daha sembolik bir etki için kullanıldığı nadir filmler de bulunur. Bunlardan biri olan ve insanın evrendeki yerini sorgulamasını tema eden 2001: A Space Odyssey, bu sorgulamanın sembolik anlatımında uzay bir gösteren olarak kullanır: İnsanın alet kullanmayı öğrenmesiyle başlayan film -tarih öncesi bir çağda siyah bir monolit ile karşılaşan maymunların alet kullanmayı öğrendiği sahne⁵²-, ardından keşfedilen bu ilk aletle -kemiğin havaya fırlatılmasının ardından uzay mekiğine dönüştüğü sahne- birlikte insanlık uzayı keşfeder, bu keşifte bulunan solucan

⁵² Sahneyi izlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=avjdKTqiVvQ>

deliği ise insanlığa yeni boyutların kapısını aralarken bilinç, yeni bir düzeye -*Yıldız Çocuk* sahnesi ile sembolize edilen bilinç düzeyine- evrilir. Ebert'in ifadesiyle, "yapıldığı günden bugüne ikna edici olmaya devam eden hatta günümüz efektleri ile yapılan filmlerden bile daha ikna edici" (1997a) olan filmin, yenilikçi özel efekt kullanımlarıyla -uzay boşluğunda hiçbir sesin duyulmaması, yerçekimini simüle etmek için geliştirilen bir cihaz ile üretilen yerçekimsiz ortamlar, ön projeksiyon tekniğiyle ekranda akan Jüpiter, Ay ve uzayın gerçekçi görünümüleri, model olarak tasarlanan modern uzay istasyonu ile- sorgulamasının mekanı olan uzaya hayli gerçekçi bir tarzda hayat verir. Üretildiği yıllarda yaygınlaşmaya başlamış olan bilgisayar teknolojileri yerine, optik baskı, kamera hareketi, ön ile arka projeksiyon -arka planda yer alan uzay manzaraları için- ve minyatür -uzay araçları- gibi geleneksel özel efekt tekniklerini kullanan film fotogerçekçi bir sinematografi yaratarak kendinden sonraki filmlere de ilham olmuştur.

Evrin, teknolojinin gelişimi ve yeni gezegenlerin keşfi olmak üzere üç gelişim çizgisi üstünden hikayesini kuran film -*İnsanlığın Şafağı* başlıklı- ilk bölümde keşfedilen monolitın ardından alet kullanmayı öğrenen maymunlardan uzaya çıkan insanlığa bağlanır. Uzay istasyonunda görevli Dr. Bowman'ın uçuşunun detaylarının işlendiği filmin -*Jüpiter Misyonu* başlıklı- ikinci bölümü, uzay istasyonunun uzayda yol alışıyla açılır. Uzay istasyonunun camına, ön projeksiyon ile sahnede eş zamanlı yansıtılan uzay görüntüleri eşliğinde görevini sürdüren Bowman, Ay yüzeyine iniş görevine hazırlanır. Sahne için tasarlanan Ay yüzeyi seti ve ön projeksiyondan yansıtılan uzay sahnelerinin eşlik ettiği Ay yüzeyine iniş sekansı ile insanlık filmin açılış yazısında da ifade edildiği gibi, *tanrılara ayrılmış alanın* keşfini gerçekleştirir. Ay yüzeyinde keşfedilen bir monolit olan ve HAL 9000 adlı bir yapay zekanın kontrolündeki uzay gemisi Discovery filmin -*Jüpiter ve Sonsuzun Ötesi* başlıklı- üçüncü bölümü olan solucan deliğine yapılan yolculuğu mümkün kılar. Solucan deliğinden geçiş sahnesinin -yarık kamera tekniği ile elde edilen ve yaklaşık 23 dakika süren- ışık efektleri ile değişen renklerden oluşan bir koridor şeklinde görselleştirildiği filmde, yıldız kapısından geçişin tamamlanmasının ardından insanlık yeni bir boyut keşfeder. Bu saykodelik renk ve ışıklardan oluşan tünelden geçiş, tıpkı doğmak gibi yeni bir dünyaya, boyuta adım atmanın sembolik göstereni halini alır ve nitekim sahnenin

devamında yaşlı insan bedeninde görülen Bowman, bir monolitin karşısında belirmesinin ardından rahimdeki bir bebek haline gelirken film sona erer. Kubrick'in (akt. Rothman, 2017), "o yeniden doğar, gelişmiş bir varlık, bir yıldız çocuğu, bir melek, bir süpermen, ne dersiniz deyin ve o, insanın evrimsel kaderinin bir sonraki adımına hazırlıklı olarak dünyaya geri döner" şeklinde açıkladığı bu sonda uzay, insanlığın alet kullanmayı öğrenmesiyle başlayan evriminin yeni dünyalar keşfetmesine evirilen ilerlemesinde sembolik bir işlev görür ve böylece uzay hem teknolojik gelişim ve ilerlemenin sonucu hem de monolitte sembolleşen sebebi olarak insanın evrendeki yerini sorgulama ve keşfetme sürecine görsel bir etki katar.



Görsel 180: Ay görevi sahnesi.
(2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968)
<https://www.youtube.com/watch?v=RtDS2sI0N50>



Görsel 181: Yıldız Kapısı sahnesi.
(2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968).
<https://www.youtube.com/watch?v=JY-ajPNQMh0>



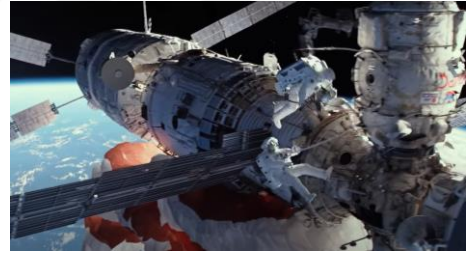
Görsel 182: Yıldız Çocuk sahnesi.
(2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968).
<https://www.youtube.com/watch?v=XuDmoP5scY>

Tehlikeli bir mekan olarak hayat bulan uzay, dijital görsel efektlerin gelişimi ile daha gerçekçi ve yoğun bir etkinin perdeye getirilmesinde etkili olmuştur. Oyuncular ve temel birkaç araç -kostümler ve yerçekimsiz ortam için oyuncuların bağlandığı tel düzenekler- dışındaki tüm unsurların dijital olarak oluşturulduğu *Gravity*, uydu tamirati görevi sırasında çarpan cisimler nedeniyle araçları hasar gören bilim mühendisi Dr. Ryan Stone ve astronot Matt Kowalski'nin uzaydaki hayatta kalma mücadelesine odağa alır. Başından sonundaki kısa bir ana kadar tamamı uzaydı geçen film, uyduyu tamir eden Stone'un çarpan cisimlerle uzaya savrulduğu gerilim dolu sahneyle açılır. Uzay atmosferinde hareket olmadığı için yaşanan çarpışmanın itme kuvvetiyle savrulan Stone uzay boşluğunda sürüklenir. Dahası uzayın karanlığında yerini belirleyebileceği bir nokta yoktur ve giysisindeki oksijen de kısıtlıdır. Tamirat görevleri sırasında görkemli heybeti ve parıltısıyla aşağıdan kendilerine bakan Dünya'nın, Stone'un uzaydaki bu dönüş ve savrulmaları sırasında gözden kaybolmaya başlaması umutların tüketişine ve uzaydaki yalnızlığa çarpıcı bir etki katar. Sahnenin devamında, uzay boşluğunda uzunca bir süre sürüklenmesinin ardından Stone'a ulaşmayı başaran ekip arkadaşı Kowalski'nin

onu kendi uzay giysisine bağlamasıyla yavaşlayan gerilim, ikilinin uzay boşluğunun karanlığında yaptıkları araçsız yolculukla sürer. Araçları hasar gördüğünden Çin üssünün mekiğine ulaşmaktan başka şansları kalmayan ikili, tükenmek üzere olan yakıtları ve Stone'un bitmek üzere olan oksijeniyle sebebiyle yeniden tehlike içine girer. Mekiğine vardıklarında son yakıtı da harcayarak kazandıkları itme kuvveti ile savrulmaya başlayan ikili uydunun üzerinde sürüklenmeye başlar. Sürüklendikleri sırada son anda ayakları paraşütün iplerine dolanan Stone, Kowalski'yi çekmeye çalışır ancak itme gücü o kadar kuvvetlidir ki savrulma eylemi devam etmek ister. Bu çekimin ikisini de uzaya sürükleyeceğini bilen Kowalski ipini keser ve uzayda gözden kaybolurken Stone son kalan oksijeniyle mekiğe girmeyi başarır. Yerçekimine meydan okuyan ancak bir yandan da yerçekiminin trajik etkilerine maruz kalan filmin kahramanlarını ekrana getirmek için dijital görsel efektleri kullanan film, uzayın yerçekimsiz ve engin karanlık boşluğunda araçsız yapılan bu macera sahnesiyle aksiyonu doruğa çıkarırken ölümcül bir mekan olarak uzaya hayat verir.



Görsel 183: İlk çarpışma sahnesi, (Gravity, Alfonso Cuarón, 2013)
https://www.youtube.com/watch?v=vKW-Gd_S xc



Görsel 184: Çin üssünde savrulma anı, (Gravity, Alfonso Cuarón, 2013)
https://www.youtube.com/watch?v=-QQGVvt_iW8

Yok olmak üzere olan dünyadaki insanları bu yok oluştan kurtarmak için yaşanabilir bir gezegen arayışındaki bir grup astronotun karşılaştıkları engelleri konu alan *Interstellar*, Dünya gibi insanlara kucak açan bir gezegen bulmanın zorluğunu ve hatta imkansızlığını odağına alırken bu zorluğu, dijital görsel efektlerin hayat verdiği ölümcül gezegenlerde somutlaştırır. Filmde Romilly, Cooper, Brand ve Doyle isimli dört ekip üyesi, yaşanabilir olarak işaretlenen üç gezegeni değerlendirmek üzere görevlendirilir ve yolculuk başladığında yaşanabilir gezegen arayışındaki ekip ölümcül derecede tehlikeli gezegenlerle karşılaşır. Bu gezegenlerden ilki, Miller isimli araştırmacının tespit ederek yaşama elverişli olarak işaretlediği gezegendir. Ekip alana indiklerinde tamamı sularla kaplı bir gezegenle karşılaşır ve çok geçmeden dev dalgalar

üreten bu gezegenin ölümcül ve yıkıcı bir yer olduğu anlaşılır. Burayı araştırmaya gelen ilk araştırma gemisinin dev dalgaların etkisiyle parçalanmış ve Miller'ın da ölmüş olduğunu keşfeden ekip şiddetli bir dalganın çarpması sonucu üyelerinden Doyle'u da kaybeder. Oyuncuların ve uzay araçlarının üzerinde yükselen dalgaları ikna edici bir şekilde oluşturan filmde yüzey simülasyonu ile yaratılan dev dalgalar, bu gezegenin kötü ve yaşanılmaz bir yer olarak hayat bulmasını sağlarken mürettebatın araçlarına dönmek ve buradan kurtulmak için verdikleri çabaya da vurucu bir etki katmaktadır. Aldığı canın yanında aynı zamanda kahramanların 23 yılına da mal olan bu tehlikeli maceranın ardından ekip, Dr. Mann'in araştırma için gittiği ikinci gezegene doğru yola çıkar. Atmosferdeki yüzen donmuş bulutlar, göz alabildiğine çorak, buzlu ve dağlık bir araziyle karşılaşan ekip, gezegenin donmuş bulutların altında yüzeyi olmayan bir uçurumdan oluştuğunu keşfeder. Dahası soğuk, çıplak ve donmuş bir toprak parçası olan bu gezegen, yaşanabilir olmadığı gibi Dr. Mann'i de çıldırtmıştır. Gezegenin yaşanabilir olmadığını keşfetmeden evvel ekip üyelerinden kurtulmaya çalışan Dr. Mann, kendi deyimiyle “*hayatta kalma güdüsü*” (*Interstellar*, Christopher Nolan, 2014) ile Cooper'ı öldürmeye çalışır ve diğer ekip üyesi Romilly'nin de ölümüne sebep olur. Ardından ekibin uzay mekiğini çalma girişiminde bulunan Dr. Mann, başarısız olup ölünce hayatta kalan Cooper ve Brand'in üçüncü gezegene gitmekten başka şansı kalmaz. Ancak ekip Dünya ile iletişimi kaybettiğinden ve aradan çok uzun bir zaman geçtiğinden insanlık için ümitlerin tükenmiş olmasından da endişelenmektedir. Böylece yaşanabilir bir yuva arayışını acımasız ve sert gezegenlerin panoramik manzaraları eşliğinde sunan film, aynı zamanda hikayeye paralel ilerleyen zaman kavramıyla da dramatik eğrisini yükseltir. Filmin başından itibaren “*Dünya'nın zamanının kalmadığı*” (*Interstellar*, Christopher Nolan, 2014) vurgusunu koruyan film, kahramanların ilk gezegende geçirdikleri bir saatin ve devam eden yolculuklarında geçen zamanın yeryüzünde yıllara mal olması fikrini duygusal tırmanış için kullanır. Devamında Brand'i üçüncü gezegene gönderen Cooper, Dünya'ya geri dönmek için kara delikten geçmeye karar verir. Teorik fizik kuramları baz alınarak dijital olarak modellenen ve üç boyutlu bir küre şeklinde oldukça gerçekçi tasarlanan bu kara delik, Cooper'ı boyutlar arası ve zaman ötesi bir yolculuğa çıkarır. Nihayetinde çok boyutlu bir evrenden kızına gönderdiği mesajla uzaya çıkışın formülünü aktaran Cooper'ın bu yolculuğu Dünya

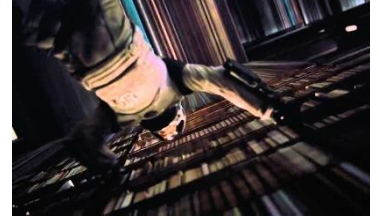
olmasa da insanlığı kurtarır ve insanlık Satürn uydusunda kurulan bir istasyonda yaşamını sürdürür.



Görsel 185: Miller'in keşfettiği, dev dalgalardan oluşan ilk gezegen. (Interstellar, Christopher Nolan, 2014) https://www.youtube.com/watch?v=4Hf_XkgE1d0



Görsel 186: Dr. Mann'in buzul gezegeni. (Interstellar, Christopher Nolan, 2014) <https://www.youtube.com/watch?v=2eO1jK5oETY>



Görsel 187: Cooper'ın kara delikten geçiş sahnesi. (Interstellar, Christopher Nolan, 2014) <https://www.youtube.com/watch?v=MnfwwEN4lmQ>

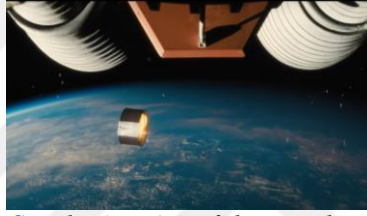
Ölümçül ve tehlikeli olmasının yanında duygu durumunu da yoğunlaştıran uzay, *First Man*'de Neil Armstrong ile ekibinin Apollo 11 uçuşunu ve Ay'a varış serüvenine odağa alırken uzayı dramatik bir gösteren olarak konumlandırır. Dijital animasyonla modellenen uzay atmosferinin yeşil-mavi perde önünde çekilen canlı aksiyona sonradan eklendiği -*Gravity*, *Interstellar* gibi- filmlerin aksine görsel efektler ile canlı aksiyon çekimleri gerçek zamanlı kayda alınmasıyla oluşturulan film, sahnelerin dokusunda daha yoğun hissedilen bir gerçekçilik sağlar. Stüdyo ortamında, manuel hareket ettirilen bir çember üzerine monte edilen gerçek boyutlu bir uzay aracı kopyasının, önüne yerleştirilen dev LED ekrana yansıtılan ve film için tasarlanan dijital uzay görüntüleriyle senkronize olacak şekilde kayda alınmasıyla yapılan çekimler, astronotların çevresini saran kameralar tarafından gerçek zamanlı olarak yakalanır. Böylece oyuncuların kasklarına yansıyan uzay görüntüleri, yüzlerine ve hatta detay çekimlerde gözlerine yansıyan ışık gerçekçi olduğu kadar dramatik bir etkinin yakalanmasını da mümkün kılar. Aynı zamanda bu teknik uzay aracının camından dışarının görüldüğü çekimlerde de kullanıldığından oyuncular pencereden dışarı baktıklarında yeşil bir ekran yerine akan gerçek görüntüler izlemelerine olanak vererek gerçekçi bir yansıma ve uyumlu bir ortam ışığı sağlamasının yanında gerçek bir oyuncu tepkisi elde etmeyi de sağlar. Özetle, uzay aracının Ay modülüne kenetlenmesi, dış uzay, Ay yüzeyi gibi görüntüler ile NASA üssüyle astronotların aralarında geçen diyalogların gerçek görevdeki hazırlıklara ve uçuş sırasındaki kayıtlara uygun olarak yeniden tasarlandığı film, Dünya'dan ayrılış, uzay yolculuğu ve nihayetinde Ay yüzeyine varış olmak üzere üç ana olay örgüsü üstünden ilerleyen anlatının

gerçekçiliğine ve dramatik atmosferine vurucu bir etki katmak için görsel efektler yardımıyla yeniden oluşturduğu bu görüntüleri hayli etkili kullanmaktadır. Film boyunca yapılan uçuş ve atmosferi aşma denemeleriyle hazırlanan Ay görevi, filmin açılış sahnesinde atmosferden çıkma denemelerinin yapıldığı sahneyle başlar. Sahnede karanlık bir jetin içindeki Armstrong, sarsıntılı bir yolculukla bulutların arasından yükselir. Jeti hızla yükselmeye devam ederken detay çekimlerde kaskına yansıyan güneş ışığı, atmosferi aşmasıyla yerini ufuk çizgisine bırakır. Yerçekiminin ortadan kalktığı bu an jetin camından görülen Dünya'nın mavi atmosferi ve karanlık uzay arasındaki sınır, insanlığın bu sınırı aşma girişimlerine yoğun bir görsellik katar. Devamında bir süre bu sonsuzluğu gözlemleyen Armstrong'un sükuneti inişe geçtiği sırada arızalanan jetin uzaya çekilmesiyle bozulur. Jetin camından kaybolmaya başlayan Dünya atmosferinin yerini karanlığın almasıyla jet savrulmaya başlar. Jetin uzaya doğru sürüklenişinin gerilim yarattığı bu anın ardından kontrolü kazanmayı başaran Armstrong Dünya'ya dönmeyi başarır. Devamında film, Ay'a uçuş görevine doğru ilerlerken yapılan denemeler sırasında oluşan teknik aksaklık ile meydana gelen kazalarda ölen astronotları ve özellikle Armstrong'un hayatında meydana gelen olayları da olay örgüsüne katarak, bu anları uzayı keşfetme macerasında dramatik anlar oluşturmada kullanır. Örneğin, Ay'a uçuş görevinin başladığı sahnede ana roketin ateşlemesiyle birlikte roket içinde yaşanan sarsıntılı yolculuk, önce bulutların ve ardından mavi gökyüzünün kaybolmasıyla sürer. Ardından sonsuz bir karanlık başlarken Dünya yavaş yavaş gözden kaybolur. Roketin dışından ve roket iç penceresinden görülen bu uzay sahneleri, filmin başından itibaren vurgulanan tehlikeli ve geri dönememe ihtimali içeren yolculuğun ilk aşamasının tamamlanmasının görsel etki katmasının yanında Armstrong'un yakın plan çekimlerinde kaskına yansıyan atmosfer ışığı ve devamında küçük aynasına yansıyan Dünya görüntüsünün gözden kayboluşu, kahramanların geride bıraktıkları -Armstrong'un kızını kaybedişi ve ailesinden kopuşu- ve feda ettikleri şeylere -denemelerde asıl uçuş ekibinin ve dostlarının ölümü- dramatik olarak yoğunlaştırır. Ardından Ay'a varan ekibin Ay yüzeyine iniş sahnesinde uzay mekiği içindeki ses, ışık ve sarsıntılar iniş anının aksiyonunu tırmandırırken gerek kaska yansıyan yüzey ışığı yansıması gerekse de kokpitten izlenen uzay ve ay görselleri de karakterin duygusunun aynı anda

deneyimlenmesine imkan vererek küçücük bir araç içindeki insanların karanlık sonsuz uzayda ve Ay yüzeyindeki yalnızlığına vurucu bir görsel etki katmaktadır. Armstrong'un Ay yüzeyine ayak batığı sahnede Ay'ın panoramik görüntüsüne eşlik eden sessizlik ile verilen yalnızlık vurgusu, Armstrong'un kızına ait bir bilekliği karanlık bir kraterin boşluğuna bırakmasıyla güçlendirilir ve devamında Ay'a çıkış sırasında gözden kaybolan Dünya'da olduğu gibi bu kez Ay geride bırakılarak Dünya'ya dönüş başlar. Böylece kaska yansıyan, kokpitten izlenen ve dış çekimlerde kullanılan uzay, Dünya ve Ay görselleri, anlatıda yer bulan görev ve görevin tamamlanmasında hem de yitirilenlerin geride bırakılması duygusuna yoğun bir dramatik etki katmak için kullanılmaktadır.



Görsel 188: Açılış sahnesi. (First Man, Damien Chazelle, 2018) <https://www.youtube.com/watch?v=lcLJ6i1LTs>



Görsel 189: Ay'a fırlatma sahnesi. (First Man, Damien Chazelle, 2018) <https://www.youtube.com/watch?v=FuBpK1Tho6M>



Görsel 190: Araç camından görünen Ay yüzeyi ve Ay'a iniş. (First Man, Damien Chazelle, 2018) <https://www.youtube.com/watch?v=TrvXqosqkls>

Görsel efektler bir mekan olarak uzaya ve de gezegenlere hayat vermesinin yanında gelecek dünyası tasavvurunu da görselleştirmeye imkan vermektedir. Geleceğe yapılan yolculukları, gelecek dünyasının yapılarını ve gelecekte yaşayan toplulukların yaşayışlarını perdeye taşıyan filmler, *-Logan's Run* ve *The Time Machine-* sıklıkla bugünün dünyasında arzu edilen ancak erişilememiş olan daha iyi bir gelecek olgusunu merkeze almaktadır. Geleneksel özel efekt teknikleriyle inşa edilen modern araçlar, yapılar veya gelişmiş cihazlar, gelecek fikrini ve yaşayışını somutlaştırmının yanında sıklıkla kahramanlar için bir kabus ve karabasan halini alan gelecek dünyası fikrine de dramatik bir etki katmaktadır. Örneğin, 1899 yılında Londra'da yaşayan George'un icat ettiği zaman makinesi ile geleceğe yaptığı yolculuğu konu alan *The Time Machine* filminde kullanılan animasyon, mat resim ve fotoğrafik etkiler, zaman yolculuğu sırasında hızla değişen dünya, seyahat edilen zamanlardaki kent yapıları ve meydana gelen savaşları görselleştirmek için kullanılmaktadır. Filmin başında zaman yolculuğu fikrini ve tasarladığı cihazı arkadaşlarına gösteren George, bu cihazın “*savaşta hayli kullanışlı olabileceği*” (*The Time Machine*, George Pal, 1960) cevabıyla karşılaşır.

Ardından zaman makinesini çalıştıran George, zamanın geçişini açıp solan çiçekler, hızla değişen gece-gündüz ve ardından mevsimlerin değişimi ile izler ve makineyi 1917 yılında durdurur. Dışarıda neler değiştiğini görmek için dolaştığı sırada arkadaşının oğluyla karşılaşır ve arkadaşının bir yıl önce savaşta öldüğünü öğrenir. Kent çok fazla değişmemiş olmasına rağmen savaş çevresini değiştirmeye başlamıştır. Ardından yolculuğa devam edip 1940 yılına geldiğinde kendini gökte uçan zeplinler, bombardıman yapan uçaklar ve yanan binaların olduğu bir savaşın ortasında bulur. Yolculuğa devam etmeye karar veren George, 1966 yılına geldiğinde bu kez kendini gelişmiş ve modern bir kentin ortasında bulur. Ancak çalan sirenler eşliğinde meydana gelen nükleer patlama tüm kenti alevler içinde bırakır. Ardından patlamanın tetiklediği bir volkanın harekete geçmesiyle tüm kent kızgın lavların arasında yok olur. Lavlardan son anda kurtulmayı başaran George, daha iyi bir gelecek bulmak umuduyla binlerce yüzyıl ileri gider ve savaşın olmadığı, her yerin yemyeşil olduğu bir gelecekte durur. 802.701 yılındaki bu gelecekte yemyeşil doğanın içinde ilerlerken dışarıdan uzun zaman önce terk edilmiş gibi görünen modern yapılarla karşılaşır. Eloi adlı hayli çocuksu ve saf bir insan topluluğunun yaşadığı bu kentin gece çöktüğünde Morlock adlı yaratıkların kontrolüne geçtiğini öğrenir. Uzun zaman önce terk edilmiş bir kütüphanede eline aldığı bir kitabın toza dönüşmesi üzerine Eloi'lere *"tüm bu gelişme ve yaratmanın sonunda her şeyin toza dönüşmesine"* (The Time Machine, George Pal, 1960) nasıl izin verdiklerini soran George, hükümetlerin devrilip kanunların yok olduğu bu dünyada saf ve mutlu bir şekilde yaşana Eloi'lerin köle, Morlock'ların ise onları besleyen ve olgunlaştıklarındaysa onlardan beslenen efendiler olduğunu öğrenir. Yüzlerce yıl süren savaşların ardından stokların, savaşacak silah ve insanın ve ardından atmosferin kirlenmesi ile Dünya'nın tükenmesi ile gelecek nesle bu dünyanın miras kaldığını öğrenen George mağaralarda yaşayan Morlock'larla savaşır Eloi'leri kurtarır. Ardından kendi zamanına geri dönen George, *"ders çıkarmaları"* (The Time Machine, George Pal, 1960) için arkadaşlarına geleceği anlatır. George'un tüm bu seyahatleri, bilimsel ilerlemeyi kullanarak daha iyi bir gelecek inşa etme tahayyülünün savaşlar ve kısımlarla sonlandığı -Dünya savaşları, atom bombası gibi- modernizm idealinde olduğu gibi, *"ders almadaki yetersizliklerimiz sayesinde insanlığı bekleyen felaketleri"* (Heath, 2016) gözler önüne sermektedir. Böylece film George'un karşılaşmayı umduğu gelişmiş

ve ilerlememiş toplum arayışının karşısında savaşlarla yok olan kentler ve sistemleri çökmüş toplumları yerleştirerek, bilimsel ilerlemenin savaşılacak daha iyi silahlar yapmakta kullanıldığı ve kentlerin modernizasyonu uğruna doğanın tahrip edildiği *daha iyi bir gelecek* vaadine görsel etki sunmaktadır.



Görsel 191: Zaman yolculuğu sekansı. (The Time Machine, George Pal, 1960).
<https://www.youtube.com/watch?v=M0qR7BiWJE>



Görsel 192: 802.701 yılındaki gelecek dünyası (The Time Machine, George Pal, 1960).
<https://www.youtube.com/watch?v=5aQ1wFt82k4>



Görsel 193: Morlock'larla savaş. (The Time Machine, George Pal, 1960).
<https://www.youtube.com/watch?v=5Bp-BrXCOXQ>

Bilgisayar grafikleri, mat resimler ve minyatürlerle var olmayan bir distopik toplumun beyaz perdede inandırıcı bir şekilde hayat bulduğu *Logan's Run*, insanların en fazla 30 yaşlarına kadar yaşamalarına izin verilen, kendilerini dış dünyadan soyutlamış ve bir kubbe ile çevrelenen şehir sınırlarının dışına çıkmanın yasak sayıldığı bir toplumu ele almaktadır. Bu toplulukta insanlar 30 yaşına geldiğinde tüm toplumun katıldığı bir gösteri ile yeniden doğuş törenine yani bir ölüm ayinine yeniden doğacakları umuduyla gönüllü olarak katılmaktadır. Ölen insanların tekrar hayata dönmeyeceklerini anlayıp sistemin bir yalan üzerine kurulu olduğunu öğrenen Logan, Jessica isimli bir asiyle birlikte dış dünyaya kaçmayı başarır. Tüm bu maceraya ev sahipliği yapan ve fütüristik tarzda inşa edilmiş dış dünyadan korunan kubbeli şehir, şehir içindeki tüplerle sağlanan ulaşım sistemleri, peyzaj düzenlemeleri ve şehir içi yapılar, bir gelecek dünyasının hayat bulmasını mümkün kılar. Bu şehri tanıtan açılış sahnesinin ardından yeniden doğum/ölüm seremonisi başlar. Yaşını tamamlamış insanlar, ayinin yapılacağı dönen platforma bir daire şeklinde yerleşir, ardından tepede beliren bir ışık huzmesi ile dönmeye başlayan platform etrafındaki insanlar uçmaya başlar. Platform üstünde süzülerek uçan uçan insanları tezahüratlar eşliğinde izleyen kalabalığın eşlik ettiği gösteri, uçan insanların ışın huzmesi tarafından tek tek yok edilmesi ile sona erer. Sahnenin devamında -çoğunlukla da yaklaşan 30. Yaş günlerinde kaçmaya çalışanlara verilen ismiyle bir *koşucu* Logan tarafından etkisiz hale getirilir. Ardından koşucu, uçan cihazlar üstünde 5r gelen ve kaçanları yakalama görevi yürüten *kum adamlar* tarafından salınan bir maddeyle eritilip yok edilir. Dolayısıyla filmin açılış

sahnesindeki panoramik olarak gösterilen parıltılı ve fütüristik şehir, ardından yapılan seremoni sahnesi ve devamında öldürülüp yok edilen koşucu sahnesi, bir hapis, ölümcül ve insanları itaate zorlayan bir mekan olarak hayat bulan gelecek şehri ve içindeki topluluğu tanıttırmasının yanında izleyiciye kahramanın başına geleceklere dair bir ön gösterim yapmaktadır. Ki nitekim filmin devamında şehri kontrol eden bilgisayar Logan'ı işaretlediğinde o da bir koşucu haline gelerek Jessica ile şehirden kaçmaya çalışır. Bu sahnede şehrin su kanalından geçip karşılaştıkları *kum adamlar*la mücadele eden ikili bir buz tünelinden geçerek şehirden çıkmayı başarır. Dış dünyanın bakir doğası ile karşılaşan ikili nihayet terk edilmiş Washington'a varmayı başardıklarında dış dünyanın tehlikeli olmadığına dair yaptıkları keşfi diğerleriyle paylaşmak ve onları özgürleştirmek için şehre geri döner. Finalde seremoniye gitmek üzere olan insanları uyarmalarının ardından şehrin sistemlerini patlatarak onları özgürlüklerine kavuştururlar. Böylece iki tezat dünyayı ve sunduğu imkanları deneyimleyen ikili üzerinden film, şaşalı ve gösterişli yapıları, gelişmiş cihazlarına rağmen bir karabasan halini alan kubbe şehir karşısında şehrin sınırlarının dışında kalmış dış dünya ve bir harabeye dönmüş şehirleri yerleştirerek özgür ve daha insancıl yaşam fikrine görsel etki sunmaktadır.



Görsel 194: Kubbeli şehir ve şehir içi sahneler. (Logan's Run, Michael Anderson, 1976). <https://youtu.be/Fw9eUc6vPvI>



Görsel 195: Yeniden doğuş seremonisi. (Logan's Run, Michael Anderson, 1976). https://www.youtube.com/watch?v=4M2vx_RCWsS

Görsel efektler aracılığıyla hayat bulan mekanlar bir gelecek şehri, uzayın bilinmeyen köşesindeki bir gezegen veya fantastik bir evren olabileceği gibi dinsel bir inanışın -cennet/cehennem gibi- ya da mitolojik toplulukların yaşadığına inanılan -kayıp şehir Atlantis gibi- mitsel ya da inançsal tasvirler de olabilmektedir. Cennet tasavvurunu mekana büründüren *What Dreams May Come*'da cennet, kişilerin öldükleri zaman zihinleri tarafından mükemmel dünyanın kendi versiyonlarının olduğu bir yer olarak hayat bulmaktadır. Ölümünün ardından cennete giden Chris'in cennet versiyonu, eşi ve aynı zamanda 'ruh eşi' olan Annie'nin çizdiği yağlı boya manzara resmi. Doğa ve

şehir manzaraların akışkan biçimde dönüşmesine imkan veren morf efekti ile yaratılan cennetin yağlı boya görünümünde ve akışkan dönüşümler geçirmesi mistik ve gerçeküstü bir etki yaratılmasını mümkün kılmaktadır. Chris cennete vardığında kendini anıları ve hayal gücü aracılığıyla oluşmuş bir manzaranın içinde bulur. Yağlı boya bir resim şeklinde olan bu manzarada bir çiçeği koparıp avucunda sıkıldığında elindeki çiçek yağlı boyaya dönüşür. Ardından şaşkınlık ve sevinç içinde bu manzaranın içerisinde koşmaya, yuvalanmaya ve hatta uçmaya başlayan Chris, karısının intihar edip cehenneme gittiğini öğrendiğinde cehennemde onu aramak ister. O andan itibaren Chris için mekânsal bir kontrol mekanizması işlevi görmeye başlayan ve kaçıp kurtulmak istenilen bir hapisane halini alan cennetin renkleri solmaya ve ışıltısı parlaklığını yitirmeye başlar. Böylece çakan yıldırımlar, solan renkler ve yiten parlaklık ile Chris'i kaplayan hüzne dramatik görsel bir etki katılmakta, Chris'in eşine kavuşma arzusu onun cennetini bir kabus ve kaosa dönüştürürken cennetin sunduğu tüm imkanlar onu kısıtlamakta ve bu durum renkli akışkan cennetinin karanlığa ve solmuş renklere bürünmesine neden olmaktadır. Chris cehenneme gittiğinde, cennetin aksine görüntüler daha karanlık ve korkutucu bir hal almaya başlar. Kayıkçı vasıtasıyla cehenneme geçerken suyun içerisinde sandala binmeye çalışan ölümler, insan kafataslarından oluşan yüzey, karanlık ve gotik yapılar ile karşılaşan Chris karısını bulduğunda karısı onu tanımaz. Zira Chris'in Albert adındaki rehberinin de söylediği gibi cehennem ölü olduklarını dahi bilmedikleri, kendi gerçekliklerini unutmayı seçtikleri ve yolunda gitmeyen hayatın şekil almış halidir. Tıpkı Annie gibi cehenneme gidenler de kendilerini bu hayata mahkum etmiştir. Onu bu mahkumiyetten kurtarmaya çalışan Chris Annie'ye yaşananları hatırlatmayı başaramayınca cehennemde onunla kalmaya karar verir. Onu terk etmemeyi seçerek ruh eşi olduklarını kanıtladığında ikisi de mükâfatlandırılarak cennete kavuşurlar ve Chris'in de cenneti tamamlanır. Özetle cennet ve cehennem tasvirleri üzerinden kurulan tezatlık ile meydana gelen fiziksel değişimler, Chris'in yaşadığı zihinsel ve ruhsal değişimleri yansıtmakta bir araç olarak kullanılmasının yanında aynı zamanda morf efektinin sağladığı akışkan dönüşümlerle yaratılan cennet ile minyatür ve dekorlarla yaratılan cehennem, gerçek aşk için yapılabilecek fedakarlıklara odaklanan olay örgüsüne görsel duyguyu güçlendirerek etkileyici bir dramatik atmosfer katmaktadır.



Görsel 196: Cennet tasviri. (*What Dreams May Come*, Vincent Ward, 1998).
<https://www.youtube.com/watch?v=4hQh3G1dVpk>



Görsel 197: Cehennem tasviri. (*What Dreams May Come*, Vincent Ward, 1998).
<https://www.youtube.com/watch?v=HwrmILnrzBk>

Uzay veya gelecek kentleri gibi mekanları yeniden oluşturmalarının yanında görsel efektler, bazı tarihi olay, mekan ve kişilerin de film içinde yeniden hayat bulmasını sağlamaktadır. O an ile anın gerçekleştiği zamanki mekan ve kişileri filmin kahramanının hikayesinde bir gelişim noktası olarak konumlandıran filmler, hem tarihi kişiliklerin filmin oyuncusu/oyuncuları olmasını sağlar hem de tarihi mekanları filmin mekanı haline dönüştürür. Böylesi bir kullanımın yer bulduğu *Forrest Gump*, tarihi karakterlerin performanslarını ve tarihi olayların manipülasyonlarını canlı aksiyonla birleştirerek, onları filmin mekanı ve zamanına gerçeklik katmak ve ayrıca anlatıyla ilişkilendirmek için kullanır. McClean'e göre, "*Forrest Gump*, gerçek dünya görüntülerini görsel efektlerle manipüle ederek bu görüntüleri sıra dışı olan hikaye örgüsüyle ilişkilendirmek için kullanılır" (2007: 89-90) ve "anlatının amaçları için gerekli olan bu dijital olarak yeniden işlenmiş görüntülerin özleri korunur" (2007: 110). Dolayısıyla tarihi mekanların, kişilerin veya olayların yeniden hayat bulmasında da rol oynayan görsel efektler *Forrest Gump*'ta yaşanmış bir gerçekliği filmin gerçekliği içinde yeniden tanımlayarak filmin kahramanı Forrest'ın sıra dışı hikayesinde vurucu anlar yaratır. Taşrada yaşayan ve zeka seviyesi ortalamanın altında olan Forrest'ın yaptığı eylemlerle bir pop idolüne, savaş kahramanına ve teknoloji milyarderine dönüşmesinin olasılık dışı hikayesinde pek çok tarihi olay ve başta dönemin ABD başkanları olmak üzere tarihi kişiyle yolları kesişir ve tüm bu kesişmeler, Forrest'ın hayatında ve anlatıda dönüm noktaları yaratma işlevi görür: Film boyunca Forrest'ın, çocuk olduğu sırada evlerinde konaklayan Elvis Presley'e yeni dans hareketleri bulması için ilham vermesi, Vietnam Savaşı protestoları sırasında Kara Panter'lerle ve hippie hareketinin üyeleriyle tanışması, John Lennon'la televizyon programına konuk olması, Watergate skandalının ortaya çıkmasına neden olan ihbarı yapması ve Washington

DC'deki Lincoln Anıtında gerçekleşen Vietnam Savaşı protestolarına katılması onun hikayesinde trajik komik anlar ve dönüm noktaları yaratan anlardan birkaçıdır.

Çocukluk yıllarından başlayan hikayesinde Forrest, kendisini kovalayan çocuklardan kaçmak için süratle koşar. Yaşı ilerlediğinde de süren bu kovalanma-kaçma, Forrest'ın antrenörler tarafından keşfetmesinin ardından üniversitenin Amerikan futbol takımına seçilmesine yol açar. Hızı sayesinde takımı şampiyonluğa taşıyan Forrest, ödül töreninde Başkan Kennedy ile tanışır. O dönemde yapılmış gerçek bir törenden alından stok görüntülerin dijital olarak düzenlenmesiyle elde edilen sahne, Başkan Kennedy'yi filmin içerisine katarak filmin içinde geçtiği döneme dair tarihsel bir bağ kurarken bir yandan da Forrest'ın hikayesinde şanslı tesadüflerin yol açtığı etkilere de görsel bir etki katar. Ardından büyüyüp orduya yazılan Forrest, Vietnam savaşına gönderilir ve film savaşı onun hikayesi ekseninde yeniden canlandırır. Burada mahsur kalan erleri ve teğmenini kurtararak savaş kahramanı olarak ödüllendirilen Forrest, ödül dönemin başkanı Johnson'dan alır. Yine gerçek bir ödül töreninin dijital olarak manipüle edilmesiyle elde edilen sahne, Forrest'ın başkanla tokalaşıp şakalaştığı gerçekçi bir an yaratarak tarihi bir anı hikayedeki kahramanlı öyküsüyle ilişkilendirir. Devamında orduda geçirdiği sürede pinpona merak salan Forrest bu kez ülkeyi temsil etmek için ordunun pinpon takımına kabul edilir ve Çin ile yapılan bir turnuvaya katılan Forrest şampiyon olarak ülkesine döner. Onun pinpondaki bu üstün başarısı bu kez de dönemin Başkanı Nixon'la tanışmasını sağlar. Forrest'ın başkanlarla bir araya geldiği sahnelerde kullanılan tüm görüntüler, tarihte gerçekleşmiş gerçek olaylara dayanan haber filmlerinden elde edilmiştir. Örneğin -Görsel 68'de yer alan- Başkan Johnson'ın Vietnam Savaşı sırasında gerçekleştirdiği ödül töreninin gerçek görüntüsünden alınan bu stok görüntü, Tom Hanks'in (Forrest) mavi ekran önünde çekilen görselleri ile birleştirilmiştir ayrıca başkanın ağız hareketlerinin dijital olarak yeniden yaratılmasıyla da Forrest'la konuşması sağlanmıştır. Film için gerçekleştirilen tüm dijital müdahaleler, başkanların senaryoda yazan metinleri seslendirmelerini sağlayarak onları filmin içine dahil ederken aynı Forrest'ın öyküsüne de gerçekçi bir atmosfer sağlar. Böylece basit ve sıradan bir insan olarak sunulan Forrest'ın hayatını tüm bu tarihi anlar ve kişilerle kesiştiren film, aynı zamanda bu anlarla onun naifliğini ve saflığını da perçinler. Zira Forrest'ın, hikayesini bankta karşılaştığı insanlara anlattığı sahnelerde, sevdiği şeyleri

yapmaktan zevk alan sıkıldığında ya da bırakan biri olarak insanların başarı ve kahramanlık olarak ifade ettiği şeyleri önemseyen bir karakter olduğu görülmektedir: yürümek istediğinde ülkeyi bir uçtan öbürüne geçmek üzereyken ve hatta yürümeye başladığında onu takip eden kitlelerin onu idolleştirmesine rağmen gibi sıkılıp yürümekten vazgeçmesi ya da pinpon oyununda çok iyi olmasına ve ödüller almış olmasına rağmen askerden terhis olunca pinponu bırakmasında da olduğu gibi, Forrest, başarı (Amerikan futbolu ya da Pinpon şampiyonu olması), kahramanlık (Vietnam Savaşı gazisi) ya da idol olmak (yürüyüş takipçileri) gibi değer olarak sunulan şeylerin önemsemez. Bu açıdan tüm bu tarihi karşılaşmalar aynı zamanda onun bu karakterini pekiştiren anları yoğunlaştırmaya da hizmet eder.



Görsel 198: Vietnam savaşındaki kahramanlığı sonrası aldığı ödül. (Forrest Gump, Robert Zemeckis, 1994).
<https://www.youtube.com/watch?v=mIWd3T1xjec> : Gerçek ödül seremonisi
<https://youtu.be/esOrCsq2pRq>



Görsel 199: Pinpon turnuvası sonrası Nixon'dan aldığı ödül ve watergate. (Forrest Gump, Robert Zemeckis, 1994).
<https://www.youtube.com/watch?v=bmnSMIAstMc>



Görsel 200: Amerikan futbol takımı olarak buluşma. (Forrest Gump, Robert Zemeckis, 1994).
<https://www.youtube.com/watch?v=JSEdBNslGOk>

Sonuç olarak, her filmde önemli bir yer tutan mekan, filmin içinde geçtiği zaman ile atmosferi tanımlama ve kahramanın mücadelesinin içinde geçtiği yeri somutlaştırma işlevine sahiptir. Distopik bir gelecek toplumu, dinsel ya da mitsel bir inanın tasviri, keşfedilen veya kurtarılan bir gezegen gibi farklı tür filmlerde pek çok farklı şekilde tasavvur edilen mekanlar, gerek anlatıda gerekse de toplumsal yaşamda yer bulan kaygılara göre çeşitlenmektedir. Kaynakları tükenen ve yok oluşun eşiğinde olan insanlığın yaşanabilir bir dünya arayışı ya da insanlığın bilme ve keşfetme arzusunun bir sonucu olan gezegen keşifleri gibi. *Gerçekçi Mekanlar ve Hayat Bulan Tarihi Anlar* kategorisinde ele alınan örnek filmlerde de görüldüğü gibi, mat resim, arka projeksiyon, animasyon modelleme gibi analogdan dijitale görsel efektler, kahramanın içerisinde mücadele ettiği distopik bir gelecek ya da cennet-cehennem gibi dinsel bir evreni tanımlama, ölümcül ve tehlikeli mekanlara hayat verme ve kahramanın öyküsünün içinde geçtiği zamana gerçekçi bir atmosfer sağlama işlevlerine sahiptir. Kahramanın

mücadelesinin içinde geçtiği mekanları yaratan ve onun hayatta kalma mücadelesine dramatik etki katan görsel efektler, filmin aksiyonunu güçlendirmeye ve dramatik görsel anları yoğunlaştırmaya hizmet eder.

3.5. Fizik Yasalarının Değişimi veya Fizik Yasalarına Meydan Okuma

Gerek anlatısı gerekse de efektler yoluyla sinema, bir insanın uçması veya kurşunlardan hızlı hareket etmesi gibi fiziksel gerçeklikte yapılamayacak mucizevi eylemleri, nehirleri ikiye ayırması gibi doğa üstü olayları ve mistik güçleri sergilemesini perdeye getirmektedir. Bu açıdan kategorinin konusunu fizik yasalarına meydan okuyan her tür eylem oluşturmak olup bu eylemlerin film anlatısındaki görsel işlevlerinin neler olduğu sorusuna yanıt aranmaktadır. Kategorinin oluşmasında, Wissel'in "dijital teknolojilerin dikey yönelimli bedenler ve anlatılar yaratmakta nasıl kullanıldıklarını" (2014: 14) analiz etmek için "yerçekimine meydan okuyan dikey hareket yanılsaması" (2014: 13) olarak adlandırdığı amblem kategorisi hareket noktası olmaktadır. Whissel'a göre, "dikey olarak yönlendirilmiş bedenler ve nesneler sadece fizik yasalarıyla değil, aynı zamanda kurgusal bir dünyanın hakim düzeniyle olan ilişkiyi de temsil eder" (2014: 22). Bu açıdan ona göre "her filmde, dijital olarak geliştirilmiş dikeylik, diyalog, karakterizasyon ve hikaye yoluyla, filmin başka bir yerinde ifade edilen daha geniş tematik endişelere ve kavramlara, dinamik ve muhteşem eklemlenme sağlamak için amblem olarak işlev görür" (Whissel, 2014: 22). Ne var ki dikeylik tek başına çalışmanın örneğini analiz etmeye imkan vermediğinden kategorinin *Fizik Yasalarının Değişimi veya Fizik Yasalarına Meydan Okuma* olarak yenilenmesi ile, fiziki gerçekliğe meydan okuyan ve fiziki gerçekliği bozan -bir insanın veya canlının, gerçekleştiremeyeceği şeyleri gerçekleştirebilmesine olanak veren tüm üstün yetenekler ile bilimsel, tanrısal, mistik veya fantastik güçler gibi- her tür eylemi analiz etmeye elverişli hale gelmektedir. Böylece atmosfer ve boyut değişiklikleri, yer çekimi, zaman yolculuğu, sihirli veya mistik güçler gibi etkileri yaratmada kullanılan optik, mekanik ve dijital efektlere başvurularak, yaratılan görsel etkilerin filmin anlatısına katkısı incelenmektedir. İncelenen 18 adet örneklem film şöyledir: *The Thief of Bagdad*-1940, *Wonder Man*-1945, *Blithe Spirit*-1945-1946, *The Ten Commandments*-1956, *Tom Thumb*-1958, *Mary Poppins*-1964, *Thunderball*-1965, *Doctor Dolittle*-1967, *Bedknobs and Broomsticks*-1971, *Superman*-1978, *Raiders of the Lost Ark*-1981, *E.T. The Extra-*

Terrestrial-1982, Indiana Jones and the Temple of Doom-1984, Cocoon-1985, Who Framed Roger Rabbit-1988, Matrix-1999, Spider Man 2-2004, Inception-2010.

Kimi kurgusal dünyalarda kahramanların sergilediği zamana ve mekana hükmedebilme, hayalinde canlandığı şeyleri gerçek kılabilme, yerçekimine meydan okuyabilme gibi yetenekler, genellikle fiziksel dünyanın gerçek olmadığı ortamlarda meydana gelmektedir. Fiziksel gerçekliğin bir simülasyon olduğu *The Matrix* veya zihinlerde inşa edilen rüya evrenleri olduğu *Inception* gibi örneklerde görüldüğü gibi, kahramanların fiziksel gerçekliğin kurallarını zorlayan yetenekler sergilemesini mümkün kılan görsel efektler, onların içinde bulundukları fiziksel dünyaların kurulmasına aracılık etmektedir. Aynı zamanda bu yetenekler, “...sadece fizik yasalarıyla değil, aynı zamanda kurgusal bir dünyanın hakim düzeniyle de ilişkiyi temsil eder” (Whissel, 2014: 22). Bu açıdan kahramanların kazandıkları yetenekler bir yandan kurgusal dünyaları tanımlarken diğer yandan kahramanların o dünyaların işleyişleri içinde süregelen mücadelelerine görsel bir etki katmaktadır. Örneğin, rüya evreninde geçen ve kahramanların fizik yasaları esnetebildiği bir dünyayı tanımlayan *Inception* filminde, rüyalara sızarak fikir hırsızlığı yapan Cobb, rakibinin zihnine fikir ekmesi için Saito adlı zengin bir iş insanı tarafından kiralanır. Ekip üyeleri olarak seçtiği ortağı Arthur, aldatma ustası Eames, kimyager Yusuf ve genç mimar Ariadne ile babasının imparatorluğunu miras alan Robert Fischer Jr.’ın zihnine şirketini rakibi Saito’ya satma fikrini aşılama görevine hazırlanırlar. Bunun için inceliklerle hazırlanmış labirentler ve mekanlara ihtiyaç duyan Cobb, Ariadne ile mimari yapılar tasarlar ve ona rüyalara sızma, rüyaları kontrol etme ve rüyalarda gezinme sanatını öğretir. Karşılaştığımız ilk rüya sızmasında Cobb’la rüyasını paylaşan Ariadne, Paris’te kıvrılan sokaklar, dört boyutlu mimariler, labirentler yaratır, binaları patlatır ve dikey olarak konumlandığı caddelerde yürüyerek yerçekimini yener. Bu ilk rüya sekansıyla birlikte rüya alemi ya da zihin, fiziksel dünyanın gerçek olmadığı bir ortam ve fizik yasalarının esnetilebildiği bir mekan olarak somutlaşır.

Filmin devamında Fischer Jr.’ın zihnine sızdıkları sahnede ilki minibüs, ikincisi otel, üçüncüsü tesis olmak üzere üç farklı rüya katmanına sızrayan ekip, her katmanda gerekli olan görevi tamamlamalarının ardından kendilerini rüyaların içindeki rüyalardan uyandırmak için bir dürtme kullanır. Kişiyi sarsarak uykudan uyandıran düşme hissi

olan bu dürtme, yerçekiminin ortadan kalktığı anların yaşanmasını mümkün kılar. Derin bir uykuya dalmalarının ardından ilk rüya katmanında uyanan ekip, Fisher'ın zihnini koruyan ajanlarla süren çatışmanın ortasında Yusuf'un kontrolündeki minibüste ikinci rüya katmanına sıçramak için uykuya dalar. Otelde geçen ikinci rüya katmanının ardından dağlık ve karlık bir arazide yer alan tesisin olduğu üçüncü katmana inerler. Ekibin her katmandaki görevlerini tamamlamalarının ardından bir önceki katmana dönmelerinin sağlayacak olan dürtme, ilk katmanda minibüsün nehre düşmesi, ikinci katmanda otel asansörünün patlatılıp düşmesi, üçüncü katmanda ise tesisin patlatılmasının ardından çökmesiyle gerçekleşir. Bu dürtmeler sırasında minibüsün ağır çekimde köprüden aşağı düştüğü sahnede yerçekimini ortadan kalkarak minibüstekilerinin içeride süzöldükleri anla ikinci rüya katmanında otelde yerçekiminin ortadan kalkıp koridorda süzölmeyle eşleşir. Kurgu arasında kurulan bu paralellik ile ilk rüya katmanında yaşanan bir etkinin diğer rüya katmanlarında da hissedildiğinin anlaşılması açısından önemlidir. Zira düşme hissi, kahramanları rüyadan uyandıracak dürtme olduğundan her katmandan bir öncekine dönüşün sinyali içinde bulunan katmandan bir önceki katmanda medyana gelen düşme hissinin dolayısıyla da yerçekiminin ortadan kalktığı anın hissedilmesiyle gerçekleşmektedir. Yerçekiminin ortadan kalktığı bu anlardan olan otel sahnesinde -ikinci rüya katmanı- Arthur'un, ilk katmanda düşen minibüsün yarattığı yerçekimsiz ortamdan etkilendiği görülmektedir. Otel koridorunda onları zihinden kovmak için beliren korumalarla dövüşen Arthur, tavanda ve duvarlarda yürür, koridorlarda uçarcasına süzülür. Otel odasında uykuda olan ekip üyeleri de bu yerçekimsiz ortamdan etkilenir ve hava da süzülür. Ardından Arthur onları havada iterek üçüncü rüya katmanındakileri uyandırma dürtmesini yaratacak patlayıcıları yerleştirdiği asansöre taşır. Minibüsün nehre çakılması, asansörün patlaması, kulenin çökmesi ve gökdelenden atlamadan oluşan tüm dürtmeler senkronize olduğunda ekip her bir kolektif rüya dünyasından uyanır. Sonuç olarak, filmdeki tüm bu rüya katmanları arasındaki yolculukta dürtme hissini yaratan yerçekimi etkisini ve uzay ile zamanı bükmeyi mümkün kılan dijital animasyon, rüya evrenindeki kahramanların imkansız eylemleri gerçekleştirmelerine ve fizik yasalarını eğip bükmelerine imkan tanırken aynı zamanda rüya evreninin hakim kurallarının fiziksel

dünyanın kuralları gibi işlemediğini ortaya koyarak kahramanların rüya evreninin düzeni ve işleyişiyle mücadelelerine dramatik bir etki katar.



Görsel 201: Paris sahnesi. (Inception, Christopher Nolan, 2010).
https://www.youtube.com/watch?v=B-Cz91_DyYc



Görsel 202: Otel sahnesi. (Inception, Christopher Nolan, 2010).
<https://www.youtube.com/watch?v=rYzkXOiyMUo>



Görsel 203: Eşzamanlı gerçekleşen dürtme sahneleri. (Inception, Christopher Nolan, 2010).
<https://www.youtube.com/watch?v=3A1pIRXPCL8>

Fiziksel dünyanın bir simülasyon olduğu *The Matrix*'de kahramanların sergilediği yerçekimine ve zamana meydan okuma yetenekleri, hakim dünyanın işleyişini ve düzenini tanımlama işlevi görür. Matrix dünyasının bir simülasyon olduğu fikri, filmde kahramanların sergilediği gerçek üstü yeteneklerle -Morphius'un iki bina arasındaki çatıdan sıçrayarak geçmesi, Neo'un kurşunlardan hızlı hareket eme, Trinity'nin havada asılı kalması gibi- belirginlik kazanmaktadır. Filmin esas kahramanı olan Neo, seçilmiş kişi olarak kendisine inanmayı seçtiği anda hakim dünyanın yani Matrix evreninin fiziksel yasalarını bükebilme yeteneği kazanır. Bu yetenekler, filmin içinde geçtiği dünyanın kurallar bütününün akışını değiştirme fikrine sembolik bir ifade katmaktadır. Matrix simülasyonundaki eğitimi sırasında Neo'nun *kurşunları durdurabilir miyim*" (*The Matrix*, Wachowski Kardeşler, 1999) sorusuna Morphius'un verdiği "*hazır olduğunda buna gerek kalmayacağı*" (*The Matrix*, Wachowski Kardeşler, 1999) cevabında da somutlaştığı gibi, seçilmiş kişi olarak Neo, kurşunları durdurabilir, hatta daha da fazlasını yapabilir. Böylece yerçekimine ve zamana meydan okuma yetenekleri seçilmiş kişi olarak Neo'nun ortaya çıkmasına güçlü bir etki katarken aynı zamanda hakim dünyanın işleyişini ve düzenini de tanımlama işlevi görür. Neo'nun eğitimler sırasında yavaş yavaş ortaya çıkan yetenekleri, Morphius'u kurtarma görevi sahnesinde doruğa ulaşır. Bir tesiste esir tutulan Morphius'u kurtarmak için tesise baskın düzenleyen ve güvenlikle çarpışan Trinity ve Neo, binanın çatısına vardıklarında ajanlarla karşılaşır. Neo'nun üstüne kurşunlar yağdırdığı ajan, hızlı hareket yeteneği sayesinde kurşunların hedefi olmaktan kurtulur ve şarjörü bittiğinde bu kez Neo ajanın mermilerinin hedefi haline gelir. Ne var ki seçilmiş kişi olarak Neo, ajanın üstüne

yağdırdığı kurşunlardan aynen ajanlar gibi hızlı hareket ederek kaçmayı başarır. Sahnede kullanılan *Bullet Time* tekniği, aktörlerin ve nesnelerin -kurşun gibi- etrafında dönen ve aşırı ağır çekimde hareket eden son derecede hızlı hareket kabiliyetine sahip bir kameralar sayesinde zamanın yavaşlamış gibi görülmesine imkan vererek Neo'nun hız yeteneğinin perdede hayat bulmasını sağlar. Neo'nun bu hız yeteneğini sergilemesini sağlayan aynı teknik, Ajan Smith'le yaptığı final dövüşünde de karşımıza çıkar. Bu sahnede ajanlardan kaçmaya çalışan Neo, Ajan Smith tarafından bina içinde köşeye kısıtılır ve Ajan Smith'in kurşunlarının hedefi olan Neo ölür. Ancak artık seçilmiş kişi haline gelmiş olan Neo, ölümden dönerek ajanların üstüne yağdırdığı mermileri havada durdurur. Ardından Ajan Smith'le dövüşen Neo, onu hızı ve gücü sayesinde yener ve bir yazılım olan Smith'i Matrix'den siler. Tüm bu çatıda ajanlarla yapılan dövüşte kurşunlardan hızlı hareket etme, vurulup ölmesine rağmen geri dönme ve üzerine boşaltılan kurşunları hava durdurma gibi fiziksel dünyada mümkün olmayan yetenekler, Neo uyandıktan sonraki eğitim sürecinde Morpheus'un da vurguladığı gibi “fizik kurallarının esnetilebildiği, görmezden gelinebildiği” (*The Matrix*, Wachowski Kardeşler, 1999) bir yazılım evreni olarak Matrix'in sanal dünya fikrine amblematic bir etki katarken aynı zamanda Neo'nun bu yetenekleri, hakim dünyanın işleyişine bir saldırı, direniş ve iktidara bir başkaldırı işlevi de görmektedir. Zira seçilmiş kişi olarak o, Matrix evrenini dize getirerek insanlara özgürlüklerine kavuşturacak olan kişidir. Bu açıdan onun yetenekleri ve o yetenekleri mümkün kılan görsel efektler, hem Matrix evreninin düzeni ve işleyişine hem de kahramanın o işleyiş ve düzenle mücadelesine dramatik bir etki katmaktadır.



Görsel 204: Morpheus kurtarma görevi sırasında Neo'nun kurşunlardan hızlı hareket ettiği sahne. (*The Matrix*, Wachowski Kardeşler, 1999) <https://www.youtube.com/watch?v=ZdowDrfeH10>



Görsel 205: Final sahnesi. (*The Matrix*, Wachowski Kardeşler, 1999). <https://www.youtube.com/watch?v=H-0RHqDWcJE>

Kimi kurgusal dünyalarda kahramanın fiziksel dünyanın kurallarını zorlayan yetenekleri kazanmasında ya da sergilemesinde bilim ve teknoloji aracılık etmektedir.

Kahramanların bilim ve teknoloji ile kazandıkları yetenekler, onların icat edilmiş bir cihazla uçuşması gibi basit ya da DNA'sının değiştirilmesi ile süper güçler edinmesi gibi kapsamlı olabilmektedir. Hangi türlü kazanılırsa kazanılsın, yetenekler, kahramanların içinde buldukları dünyalarda filmin anlatısında merkezi bir figür olan kahramanın mücadelesini somutlaştırma işlevi görür. Onların bu yeteneklerinin beyaz perdeye aktarılmasını mümkün kılan görsel efektler, gerek dijital animasyon -*Spider Man 2*'deki Peter Parker'ın örümcek güçleri- gerekse de mekanik efektlerle -*Thunderball*'da, James Bond'un sırt roketiyle uçuşması- olsun kahramanların cesaretlerine, mücadelelerine ve kahramanlıklarına görsel bir etki katmaktadır. Bilim ve teknoloji yardımıyla kazanılan güç *Spider Man 2*'de hem kahramanın hem de düşmanının fiziksel dünyanın kurallarını zorlayan yetenekler kazanmasını mümkün kılar. Başarılı bir bilim insanı olan Dr. Otto Octavius, geliştirdiği yapay olarak zeki bir dizi mekanik kolun yaşanan füzyon kazası sonucu omurgasına kaynaması ve gelişmiş yapay zekanın zihnini ele geçirmesi ile Doktor Octopus'a dönüşerek filmin antagonisti haline gelir. Onu durdurma görevini ise Peter Parker adlı sıradan bir genç olan ancak radyoaktif bir örümcek ısırığı sonrası kazandığı süper güçlerle filmin kahramanı haline gelen Örümcek Adam üstlenir. Tamamı üç boyutlu animasyon ile yaratılan bu karakterler, bilim ve teknolojinin tehlikeli yan etkileri sonucu hayata gelen filmin iyi ve kötüsünü var eder. Yaşanan kaza sonrası yarı makine yarı insan (ahtapot-insan) haline gelen Dr. Octopus yarım kalan deneyini tamamlamak için kanunsuz işlere girişir. Teknolojik yeteneklerle donatılmış bir kötü olarak Dr. Octopus, yapmayı planladığı füzyon deneyiyle şehri yok olma tehlikesiyle karşı karşıya getirirken hem Peter Parker/Örümcek Adam'ın sevdikleri - halası May Parker ve sevgilisi Mary Jane- hem de tüm şehir için bir tehdit haline gelir. Stüdyoda ortamında, yeşil perde önünde kayda alınan canlı aksiyon performansların arka planlarının tamamen bilgisayar tarafından oluşturulan ortamlara dayandığı bilim kurgu aksiyon türündeki film -ve benzer filmler-, ikili arasında süren mücadele sahnelerinde, ağırları sayesinde bir binadan diğerine uçan, çok uzaklara sıçrayabilen, hayli esnek ve güçlü olan Örümcek Adam ile gelişmiş mekanik kolları sayesinde binalara tırmanabilen, ağır nesneleri kolaylıkla kaldırabilen Dr. Octopus'un fiziksel dünyanın kurallarını aşan yeteneklerini ekrana getirerek iyi ve kötü arasında süren kıyasıya mücadele fikrini görsel açıdan tamamlar. Nihayetinde ikili arasında süren bu

mücadelede Dr. Octopus'un yenilmesiyle sonlanırken güçlerin kullanımındaki ahlaki yön de somutlaşmış olur. Zira varoluşları iyinin kötüyü yok etmesini gerektiren, kötünün kahraman ve diğerleri için bir tehdit olduğu bu yaratıkların perdede hayat bulması, Peter Parker'ın amcası Ben'in vurguladığı ve filmin moral ilkesini de oluşturan “büyük gücün getirdiği büyük sorumluluk” (Spider Man 2, Sam Raimi, 2004) ilkesinin de tamamlayıcılarıdır. Dolayısıyla güçleri iyilik için kullanan Örümcek Adam kötülüğü yenerek bir kahraman olarak ahlaki görevini de tamamlamış olur.



Görsel 206: Doktor Octopus'un kötülüğe dönüştüğü sahne. (Spider Man 2, Sam Raimi, 2004).
<https://www.youtube.com/watch?v=k04qoAJqr7M>



Görsel 207: Final dövüşü. (Spider Man 2, Sam Raimi, 2004).
<https://www.youtube.com/watch?v=dpkINACGxh0>

Dijital efektler öncesi dönemde üretilen aksiyon macera filmlerinde de kahramanların kimi üstün yetenekler sergiledikleri görülmektedir. Çoğunlukla bilim ve teknolojinin kendisine sunduğu imkanlar sayesinde kahramanın sergilediği yetenekler, analog dönemin mekanik efektleri sayesinde perdeye gelmektedir. Örneğin, James Bond serisinin beyaz perdeye taşındığı ilk dönem örneklerden olan *Thunderball*'da Bond'un sergilediği neredeyse insan üstü yeteneklerin ardında bilim sorumlusu Q yer almaktadır. Q'nun ürettiği modifiye edilmiş araba, su altında nefes almayı sağlayan cihaz, uçmayı sağlayan sırt roketi gibi buluşlar, Bond'un cesaretine ek olarak üstün yetenekler sergilemesini mümkün kılmaktadır. Bond'un çalınmış iki nükleer savaş başlığını bulma arayışını merkeze alan filmde, Q'nun bu buluşları, özellikle su altında gerçekleşen dövüş sahnesi olmak üzere, Bond ve kötüler arasında gerçekleşen mücadele anlarında Bond'un yardımına sunularak filmin gerilim ile heyecanını arttıran anların gerçekleşmesini mümkün kılar. Bond'a üstün yetenekler kazandıran Q'nun buluşlarından ilki, filmin açılış sahnesinde uçmasını sağlayan bir sırt roketidir. Görevini tamamlamış olan Bond'un -zira Bond serileriyle özdeşleşmiş olduğu üzere her film Bond'un bitirdiği bir görev ile açılır- kötü adamlardan kaçmak için kullandığı sırt

roketi, dublör bir pilot tarafından kullanılır ve gerçekten uçmayı sağlayan bir mühendislik ürünüdür. Bu cihazı kullanarak binadan uzaklaşmayı başaran Bond kendisini bekleyen modifiye edilmiş aracına iner ve arkasından ateş eden kötülerle bu kez aracının özellikleri yardımıyla -mermileri engelleyen bir zırh ve saldıranları tazyikli suyla müdahale eden pompalar- savuşturmayı başarır. Bu kısa açılış görevinin ardından filmin esas kötüsünü engelleme görevine koyulan Bond, filme Oscar'da kazandıran ünlü su altı mücadelelerinin yaşandığı savaşta yine bilimin sağladığı cihazlar sayesinde edindiği yetenekleri kullanarak kahramanlıklarını sergiler. Su altı macerasının yaşandığı ilk sahnede, filmin kötüsüyle yüzleştikten sonra köpekbalığı dolu bir havuzda ölüme terk edilen Bond, hem köpekbalıkları hem de oksijensizlikle mücadele verir. Gerçek köpekbalıklarıyla yapılan bu çekimlerde, oyuncular ve köpekbalıklarını ayıran pleksiglas camlı bir havuz sayesinde Bond'un yaşadığı bu tehlikeli macera ekranlara gelir. Köpek balıkları dışında oksijensizlikle mücadele eden Bond, su altında nefes problemini de filmin başlarında Q'nun verdiği solunum cihazı ile çözmeyi başarır. Buradan kurtulmayı başardıktan sonra nükleer savaş başlıklarıyla kaçmaya çalışan filmin kötüsünün peşine düşen Bond, iyiler ve kötülerden oluşan birliklerin okyanusun derinliklerinde gerçekleştirdiği savaşa dahil olur. Köpek balığı havuzunda olduğu gibi yine su tankında gerçekleştirilen su altı çekimleri, sahnenin gerektirdiği gerçekçi ortamı sağlarken dramatize edilmesini de yardımcı olur. Aksiyonu yüksek bir savaşı perdeye taşıyan sahne, gerek dalgıçların su altında sergilediği koreografi gerekse de özel efektlerin sahneye kattığı gerçekçilik ile filmin kahramanı Bond'un her ortamda ve koşulda mücadele edebilir yetenekler sergilemesine yardımcı olur.



Görsel 208: Sırt roketi sahnesi, (Thunderball, Terence Young, 1965)
<https://www.youtube.com/watch?v=vC4rg1Em8mo>



Görsel 209: Köpek balıklarıyla mücadele sahnesi, (Thunderball, Terence Young, 1965)
<https://www.youtube.com/watch?v=LiwTyrT9fOY>



Görsel 210: Final su altı savaşı, (Thunderball, Terence Young, 1965)
<https://www.youtube.com/watch?v=Z3my3VW6vXw>

Bilimin katkısı veya fiziksel dünyaların gerçek olmaması dışında içinde bulunulan fiziksel gerçekliği esnetebilen bir diğer unsur da tanrısal, büyü ve mistik güçlerdir. Bu güçler, *The Ten Commandments*'de Musa'nın Tanrının yardımıyla

Kızıldeniz'i ikiye yarmasında olduđu gibi kimi zaman kahramanın gerekleřtirdiđi yetenekler, kimi zamanda *Raiders of the Lost Ark*'da kutsal ahit sandıđını Nazilerden ve *Indiana Jones and the Temple of Doom*'da mistik glere sahip tařları ktcl bir bycnn elinden kurtarmaya alıřan Indiana Jones'da olduđu gibi, kahramanın durdurmayı alıřtıđı gler olarak karřımıza ıkmaktadır. Kahramanın sahip olduđu ya da karřısında mcadele verdiđi bu gler, filmin temasına eřlik etmesinin yanında kahramanın sergilediđi kahramanlıkları da pekiřtirmektedir. rneđin, *The Ten Commandments*'de Musa'nın Tanrının isteđi ve yardımıyla Yahudi halkını vadedilmiř topraklara gtrme ve firavunun zulmnden kurtarma grevinde kazandıđı tanrısal gler, onun seilmiř kiři olarak mutlaklıđını ortaya koyarken aynı zamanda yařananların dramatize edilmesine de yardımcı olmaktadır. Bunun yanında epik ve dinsel bir mitin yeniden retildiđi film, zel efektlerin yardımıyla sahnenin gerektirdiđi gereki ortamın da perdeye tařınmasını mmkn kılar. Kızıldeniz'in ikiye yarıldıđı mitik sahnede, firavundan kaan Yahudi halkı, Kızıldeniz'de mahsur kalır. Onlara yetiřmek zere olan firavunun kıyamından kurtuluřu dileyen Musa tanrıya yakarır ve yakarıřları Kızıldeniz'in nnde ikiye yarılması ile cevaplanır. Halkın bu vadiden gemesinin ardından kapanmaya bařlayan deniz, peřlerinden gelen firavunun tm orduyu yutar. Bylece Tanrının yardımıyla firavunun kıyamından kurtulmayı bařaran Yahudi halkı, vadedilmiř topraklara yolculuklarını srdrr. Litrelerce suyun devasa bir cam havuza bořaltılması ve ardından tersten oynatılmasıyla elde edilen suyun ekilme ve geri bořalma etkisi, sahneye olduđu kadar filmin temasında somutlařan tanrısal ge gl bir grsel etki katarken aynı zamanda da seilmiř kiři olarak Musa'nın ve halkının dramatik mcadelesini de perdede somutlařtırır.



Grsel 211: Kızıldeniz'in yarılma anı, (*The Ten Commandments*, Cecil B. DeMille, 1956)
<https://www.youtube.com/watch?v=OqCTq3EeDcY>

By, tanrısal ya da mistik g dinsel tasvirlerde olduđu kadar modern dnyada karřılařılan bir đe de olabilir. zellikle sinemada sık rastlanan yapılan arkeolojik

keşiflerin mistik olaylarla harmanlanması fikri, arkeologların yaptıkları kazılarda uyandırdıkları bir gücün, yerel ya da dünya ölçeğinde sorunlara yol açması konusu üstünden aksiyonunu kurar. Tıpkı bir arkeolog olan Indiana Jones'un antik eserler arayışındaki maceralarında olduğu gibi, aksiyonu oluşturan büyü ve mistik güçler, kahramanın mücadele ettiği unsurlardır. Serinin ilk filmi *Raiders of the Lost Ark*'da Nazilerin ordularını sonsuz bir güce kavuşturabilmek için, Tanrı tarafından Musa'ya gönderilen ve içinde On Emrin yazılı olduğu Ahit Sandığı'nın peşine düştüklerini öğrenen hükümet, Jones'u sandığı bulmakla görevlendirir. Filmin başında Ahit Sandığı'nın hikayesini yetkililere aktaran Jones, sandığı “yıldırım, ateş ve tanrının gücünü” içeren ve onu önünde taşıyan bir orduyu yenilmez” (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981) kılacak güçte olduğunu vurgular. Bu andan itibaren Ahit Sandığı'nın peşindeki Nazileri durdurmaya çalışan Jones, tanrısal güçlerin kötülüğün eline geçmesini engellemeye çalışırken bir yanda da tanrının gazabıyla da mücadele eder. Sandığın ve Jones'un Nazilerin eline düştüğü sahnede, düzenledikleri ayinle sandığın güçlerini ele geçirmeyi planlayan Naziler, sandığın açılmasının ardından tanrının hışmına uğrar. Sandığın açılıp tanrının gücü salınmasıyla sandıktan salınan yıldırımlar ve alevler çevredeki her şeyi küle döndürürken içerisinden fırlayan hayaletler bakanların yüzlerini eritir. Su tankında çekilen boya, kumaş ve kuklalarla elde edilen havada süzülen hayaletlerin akıcı hareketleri ve Nazi subayının yüzünün eridiği sahnede kullanılan oyuncunun yüzünden alınan kalıpla tasarlanan balmumu maske, tanrının gazabının dehşetini tasvir etme işlevi görür. Tüm Nazilerin yok olmasının ardından göklerden gelen bir enerjiyle sandık tekrar mühürlenirken bu sırasında bir diğere bağlı halde esir tutulan Jones ve Marion, “ne olursa olsun sandığa bakmayarak” (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981) kurtulmayı başarır. Bu doğaüstü kıyamdan kurtulmaları gözlerini kapatmaları yani sembolik olarak sandığa ve Tanrının gücüne saygı göstermeleri sayesinde mümkün olan Jones ve Marion, sandığı gizli bir tesiste korunması için yetkililere teslim eder. *Indiana Jones and the Temple of Doom*'da ise mistik güçlere sahip taşları kötücül bir büyücünün elinden kurtarmaya çalışan Jones, büyüyle savaşı. Büyücünün kentte yaşayan herkesi büyüsü altına alarak köleleştirdiğini keşfeden Jones, büyücünün ayin yaptığı sahneye tanık olur. Ayin sahnesi için tasarlanan gerçek boyutlu mağara seti, ışıkla aydınlatılmış kırmızı renkli

gliserin ve su karışımıyla elde edilen lav ve ateş dizisiyle oluşturularak, Jones'ın tehlikeli düşmanını olarak büyücünün karanlık gücünü yoğunlaştırır. Sahnede kurban edilmek üzere sunağa bağlanan bir adamın atan kalbini gövdesinden çıkaran büyücü onu alevlere kurban eder. Bu ayini izledikleri sırada yakalanan Jones ve arkadaşları, büyücü tarafından esir alınır. Büyücünün içirdiği kanla etkisi altına giren Jones köle olurken Willie kurban edilmek üzere sunağa bağlanır. Büyünün etkisindeki Jones arkadaşı Willie'nin kurban edilmesine yardım ettiği sırada büyünün etkisinden kurtulmayı başarır ve büyücüyü durdurarak mistik taşları çalındıkları köye geri götürür. Görüldüğü gibi serinin her iki filminde -ve serinin devam eden filmlerinde de olduğu gibi- bir arkeolog olan Jones'un maceraları, sıklıkla mistik olaylarla kesişir ve büyü veya tanrısal güçler, filmin kahramanı Jones'un mücadelesine ve maceralarına yoğun bir aksiyon katar.



Görsel 212: Ahit Sandığı sahnesi, (Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg, 1981)<https://www.youtube.com/watch?v=CYZC87qIMD0>



Görsel 213: Ayin sahnesi, (Indiana Jones and the Temple of Doom, Steven Spielberg, 1984)
<https://www.youtube.com/watch?v=iiE5mEOZorA> ; Büyü etkisindeki Jones,
<https://www.youtube.com/watch?v=f2Fa8lgxHmA>

Fizik yasalarını esnetme yeteneği sergileyen kahramanlar kimi zaman içinde yaşadığımız dünyaya ait olmayan dolayısıyla bu dünyanın kurallarına uymayan canlı formlar da olabilmektedir. Çoğunlukla uzaylı bir tür olan ve insan formunda olmayan bu canlılar, tıpkı *E.T. The Extra-Terrestrial*'de dost canlısı bir uzaylı ve de filmin kahramanı olarak karşımıza çıkan E.T.'de olduğu gibi, geldikleri gezegenden kaynaklanan nesneleri uçurma, uçma, telepati veya fiziksel güç gibi kimi özelliklere sahiptir. Aynı zamanda filmin ötekisi olarak konumlandırılan bu canlılar, insanın öteki ile karşı karşıya gelmesi tema üstünden dramatik eğrisini kurarak, insanlığın bu türün canlılığını tanıma-tanımama durumu üstünden de gerilimini kuvvetlendirir. Ayrıntılı bir cilt dokusu ile hareket edebilen canlı gözlere sahip olan ve animatronik sistemler yardımıyla mekanik olarak hareket ettirilen E.T., hayli canlı bir görünüme sahip olan bu

özellikleriyle filmin kahramanı halini alırken onun doğaüstü yetenekleri de onun dünya dışı bir varlık olarak kabulünü de tesciller. Dünyayı araştırmak için gelmiş olan bir uzay gemisinin, kendilerini fark eden bir grup insanın aracın iniş bölgesine gelmesi üzerine E.T.'yi arkalarında bırakmak zorunda kalmasıyla açılan film, ardından Dünya'da yalnız kalan E.T.'nin Elliott adlı bir çocukla tanışmasıyla devam eder. Telepati ve telekinezi yeteneği sayesinde iletişim kuran E.T.'nin eve dönmek istediğini öğrenen Elliot, dostuna yardım etmek ister ve bu andan itibaren öteki olarak sunulan E.T.'nin Elliott ile kurduğu dostluk, izleyicinin E.T.'yle özdeşleşmesini sağlarken filmin devamında yaşanan olayların da dramatik zeminini oluşturur. Ardından E.T.'nin evle iletişim kurması için ikilinin ormana gittikleri sahnede, bisiklet üstündeki E.T. ve Elliot, E.T.'nin doğaüstü yetenekleri sayesinde şehrin üstünde uçmaya başlar. Minyatürler ve kukla karakterlerin mavi perde önünde yapılan çekimleri ile canlı aksiyonun birleştirilmesiyle elde edilen dolunay panoramasında uçuş sahnesi, filmin en ikonik görüntüsünü oluştururken E.T.'nin doğaüstü yeteneklerini de somutlaştırır. Devamında yetkililerin E.T.'yi öğrenmeleriyle, onu deneyler yapmak için bir tesise götürmesi üzerine gerilim tırmanır. Onu dünya dışı bir varlık olarak tanımlayarak canlılığını ve özgürlüğünü elinden almak isteyen yetkililer, yürüttükleri deneyler sırasında E.T.'nin ölümüne neden olduğunda yaşanan dramatik an, Elliott'ın E.T.'nin ölmediğini öğrenmesi ve onu arkadaşlarının da yardımıyla onu tesisten kaçırılmasıyla doruğa çıkar. Bu kaçış sırasında yetkililer ve E.T.'yi evine götürmeye çalışan çocuklar arasında uzun bir kovalamaca yaşanır. Yetkililer tarafından yolda kurulan barikat ile önleri kesilen çocuklar tam yakalanmak üzereyken onların imdadına yetişen E.T. yine gücüne başvurarak barikatların üstünden uçmalarını sağlar. Bisikletleriyle beraber göğe yükselen çocuklar bu kez güneşe doğru yol alır. Detaylı hazırlanmış minyatür ve kukla karakterleri, mavi perde önünde çekilen canlı aksiyon görüntülerine eklenen Go-Motion teknolojisi yardımıyla elde edilen dolunay ve güneş yüzeyinde uçuş sahneleri, E.T.'nin doğaüstü yeteneklerini sergilemesinin yanında ikilinin karşılaştıkları engelleri ve müdahaleleri aşma ve E.T.'nin özgürlüğüne kavuşturulma arzusuna vurucu bir etki yapmaktadır. Böylece uçuş yeteneği, E.T.'yi içinde yaşadığımız dünyanın fizik yasalarını esnetebilen bir tür olarak tanımlama işlev görürken aynı zamanda onun özgürlük fikrine de dramatik bir görsel bir etki katmaktadır.



Görsel 214: İkonik uçuş anları, (E.T. The Extra-Terrestrial, Steven Spielberg, 1982)
<https://www.youtube.com/watch?v=AvbUkBG0yrc>

Dost canlısı ve fizik üstü yeteneklere sahip uzaylıları merkezine alan bir diğer film olan *Cocoon*, Dünya'ya yaptıkları eski bir yolculukta burada mahsur kalmış arkadaşlarını aramaya gelen uzaylıların bir grup yaşlıya bahsettikleri sağlık ve gençliği odağa almaktadır. Arkadaşlarını almak için gelen uzaylı grup, kiraladıkları evin havuzunda arkadaşlarının kozalanmış bedenlerini saklamaktadır. Yan binada yaşayan yaşlılar tarafından gizlice kullanılan bu havuzun kendilerine gençlik ve dinçlik verdiğini fark etmeleri üzerine mekanı daha sık kullanmaya devam ederler. Havuzda oldukları bir gün insan cildi giymiş, uçabilen parlak yaratıklar olarak ortaya çıkan uzaylılar, onları dehşete düşürse de havuzun sunduğu gençliği arzulayan ve ölmek üzere olan arkadaşlarını kurtarmak isteyen yaşlılar onlardan yardım ister. Filmin devamında kendi ifadeleriyle “ölüm için duyulan kederi tadan, bir dostu kaybetmenin acısını hisseden” (*Cocoon*, Ron Howard, 1985) uzaylılar tüm kozaları okyanusa salar ve yaşlıları da yanlarında götürmeyi teklif eder. “Sonsuzluğun ne olduğunu bilmediklerini ancak üretken bir yaşam süreçlerini” (*Cocoon*, Ron Howard, 1985) vadeden uzaylılarla gitmeyi kabul eden yaşlıların gökyüzünde beliren devasa uzay aracına doğru yükseldikleri sahne, içinde yaşadığımız fiziksel gerçekliğin zaman kavramının ve kurallarının işlemediği bir dünyaya geçiş fikrine görsel etki katar. Zira bu sahnenin ardından geride kalanların onlar için düzenlediği cenaze töreninde “ruhlarının sonsuzlukta yaşayacağını” (*Cocoon*, Ron Howard, 1985) ifade eden rahibin sözleri sonsuz bir evrende galaksiler arasında dolaşan uzay gemisinin görüntüsüyle eşleşir. Böylece göğe yükselme sahnesi, içinde bulunduğumuz dünyada meydana gelen ölüm ve son fikrinin farklı yaşam formları veya gezegenlerde aynı olmadığı ve sonsuzluğun işleyişinin değişebilir olduğu fikrine sembolik bir görsel etki katarak onları bu fizik kurallarının ötesine taşıyan uzaylıların doğaüstü yetenekleri, fiziksel dünyanın bedenleri

kısıtlayan etkilerini -yaşlılık ve ölümü- geride bırakarak sağlık, gençlik ve ölümsüzlük sunan yeni bir başlangıç ve yeni bir yaşama geçiş fikrini yoğunlaştırır.



Görsel 215: Uzaylılarla yaşlıların karşılaşması, (Cocoon, Ron Howard, 1985)
<https://www.youtube.com/watch?v=G3tuI1bHcbc>



Görsel 216: Uzay aracının gelişi, (Cocoon, Ron Howard, 1985)
<https://www.youtube.com/watch?v=RubSndsVpDA>

İçinde yaşanan fiziksel gerçekliğin kurallarını esnetebilen bir diğer karakteri başrole taşıyan *Superman*, Kripton gezegeninden gelen bir uzaylı olan ve Dünya’da yaşamını sürdüren Klark Kent’in taşıdığı süper güçleri dünyanın iyiliği için kullanarak bir süper kahramana dönüşümünü merkezine alır. Failes’in de aktardığı gibi, “filmin sloganında izleyicilere müjdelenen ‘bir insanın uçabileceğine inanacaksınız’ı mümkün kılmak ve izleyicileri ikna etmek konusunda dönemin en son pratik, minyatür ve optik efektlerinden” (2018b) yararlanılan *Supermen*, bir insanın sergileyemeyeceği süper güçlerin ekranda hayat bulmasını mümkün kılar. Teller ve mekanik kol düzenekleriyle hareket ettirilen aktörün ön projeksiyonda yansıtılan gökyüzü çekimleri önünde kayda alınması ile elde edilen uçuş yeteneği Süpermen’in tek süper gücü değildir kuşkusuz. Çelik gibi sert ve dayanıklı bedeni ile kurşunlara karşı koyabilen veya olağanüstü kuvveti sayesinde cüssesinin onlarca katı ağırlığındaki nesneleri kaldırabilen Süpermen, Dünya’yı yok etmekle tehdit eden filmin kötüsü Lex Luthor’un yol açtığı felaketleri engellemek için bu üstün yeteneklerinden faydalanmaktadır. Filmin başlarında yok olmak üzere olan Kripton gezegenindeki ebeveynlerinin onu Dünya’ya göndermeden evvel yaptıkları konuşmada izleyenlere tanıtılan bu süper güçler “*yerçekimine meydan okuma, neredeyse sonsuz bir hızda hareket etme becerisi, nesnelerin ötesini görüp duyabilme yeteneği ve üstün bir kuvvet*” (*Superman*, Richard Donner, 1978) olarak ifade edilir. Dünya gezegenine geldiğinde onu evlat edinen ailesinin de fark ettiği bu yetenekler zamanla gelişir ve yetişkin olup şehre taşındığında tüm insanlığın iyiliği için kullanmayı amaç edindiği yetenekleri doruğa ulaşır. Şehirdeki bir gazetede çalışmaya başlayan Klark’ın Süpermen olarak süper güçlerinin halka açık bir şekilde görüldüğü ve tanınmasını sağlayan ilk an, helikopteri kaza yapan gazeteci meslektaşı Lois Lane’i ve

binadan aşağıdaki insanların üstüne düşmekte olan helikopteri uçarak yakaladığı ve güvenle yere indirdiği sahneyle gerçekleştirir. Sahnenin devamında da şehirde meydana gelen çeşitli suç eylemlerini durdurduğu ve düşmek üzere olan bir uçağı kurtardığı bir dizi sahneyle onun üstün yetenekleri sergilenir ve kahramanlığı pekiştirilir. Ardından filmin esas kötüsü olan Luthor'un da ifade ettiği gibi, *“yüzyılın suçunu işlemek isteyen, yüzyılın kahramanıyla karşılaşır”* (Superman, Richard Donner, 1978). Kentin havalandırma kanalı aracılığıyla zehirli gaz salıp nüfusun yarısını yok etme tehdidinde bulunan Luthor'u durdurmaya koyulduğu sahnede caddeyi gövdesiyle delerek yer altında iner. Burada kullanılan optik özel efektler, Süpermen'in şaşırtıcı bir hızla dönüyormuş ve bu hız ile yeri deliyormuş gibi görünmesini sağlayarak adının da vadettiği süperliğini ortaya koyan bir diğer yeteneğiyle tanıştır. Sahnenin devamında Luthor'ın hazırladığı türlü tuzakları aşmayı başaran -kurşunlar, alevler ve donma- Süpermen, Luthor'un bu tehdidinin onu tuzağa düşürme planı olduğu ve asıl planının gaz değil San Andreas fayını tetikleyecek olan bir patlama olduğunu öğrendiğinde meydana gelen felaketleri engellemeye koyulur. Yaşanan patlamanın yarattığı depremlerle kırılan fay hattında oluşan devasa yarıktan içeri giren Süpermen, parçalanan katmanlar arasında uçarken sarsıntıların etkisiyle raylardan çıkmak üzere olan bir tren ve halatları kopan bir köprüden düşmek üzere olan bir otobüs bu sahneye eşlik eder. Yarılan fayı onarak çökmüş devasa yarığın kapanmasını sağlayan Süpermen, şehrin üstünde yaşanan diğer felaketleri düzeltmek için harekete geçerek köprüden düşmek üzere olan otobüsü kurtarır, kopmuş raylar nedeniyle yoldan çıkmak üzere olan bir tren için raylara yatıp güvenle geçişini sağlar ve ardından sarsıntı sonucu patlayan barajın sular altında bırakacağı bir kasabayı devasa büyüklükteki kaya parçalarıyla kurduğu setle engeller. Ne vaki tüm şehri kurtarmasına rağmen sarsıntı sonucu oluşan bir yarığın içinde arabasıyla sıkışıp ölen Lois'i kurtaramaz. Bütün gücü ve yeteneğine rağmen sevdiği kadını kurtaramamış olmasını kabullenemeyen Süpermen, Louis'in ölümü üzerine öfkeyle gökyüzüne uçar ve Dünya'nın çevresinde süratle dönerek dünyanın akış yönünü değiştirir. Böylece zamanı geri almayı başaran Süpermen, yaşanmış felaketleri geri alır ve Lous'i kaza yaşanmadan önceki zamanda kurtarır. Dolayısıyla Süpermen'in sergilediği fiziğe, zamana ve mekana meydan okuyan bu üstün yeteneklerin hayat bulmasını sağlayan efektler -minyatür, optik, mekanik-, onun,

fiziğin, mekanın ve zamanın ötesinde bir kahraman olarak ekranda hayat bulmasını sağlayarak başta belirtilen filmin sloganında da olduğu gibi süper bir insanın olabileceğine inanmayı mümkün kılmaktadır. Dahası onun bu yeteneklerine ek olarak, yetenekleri sayesinde engellediği tüm felaketlere de -düşen uçaklar, raydan çıkan yolcu trenleri, yeryüzündeki çatlaklar, volkanik patlamalar vb.- hayat veren efektler, filme dramatik atmosfer ve görsel etki katmada da işlev görmektedir.



Görsel 217: Helikopter kazası sahnesi, (Superman, Richard Donner, 1978) <https://www.youtube.com/watch?v=jVM-pSD0QII>



Görsel 218: Luthor'un sığınağına giriş sahnesi, (Superman, Richard Donner, 1978) <https://www.youtube.com/watch?v=psDtIYqya2w>



Görsel 219: Patlama sonrası yaşanan felaketleri engelleme sahnesi, (Superman, Richard Donner, 1978). <https://www.youtube.com/watch?v=3oIQCt6GVcY>



Görsel 220: Zamanı geri alma sahnesi, (Superman, Richard Donner, 1978). <https://www.youtube.com/watch?v=LoCa eI5RffI>

Uçmak, nesnelerin içerisinde geçmek, nesneleri hareket ettirmek ve hatta görünmez olmak gibi fizik ötesi yetenekler sergileyen bir tür de hayaletlerdir. Özellikle 1940'larda komedi ve romantik filmlerde yaygın olarak kullanılmaya başlayan hayalet teması, hayatları ölümle kesintiye uğradığında yarım kalan işlerini halletmek için Dünya'da kısıp kalan hayaletleri odağa almaktadır. Peter Valenti'nin özellikle 2. Dünya Savaşı'nın yarattığı karanlık atmosferden bir kaçış fantezisi olarak işaret ettiği hayalet/ölüm sonrası temalı filmler, ona göre, "1940'ların çalkantılı ve endişeli dünyasında, belki de derin değişimler geçiren bir dünyanın gerilimlerini en aza indiren ve fani dünyanın ilerlemesine rehberlik eden aşkın güçlerin olasılığını vurgulayan bir film biçimi" (Valenti, 1978) olarak okunabilmektedir⁵³. Komedi unsurunun meydana

⁵³ Valenti'nin *Film Blanc* olarak tanımladığı türü ve örnek olarak incelediği filmlere yer verdiği "The 'Film Blanc': Suggestions for a Variety of Fantasy, 1940-45" yazısına ulaşmak için bkz. <http://www.filmblanc.info/valenti.html>

gelmesinde itici bir unsur olarak hayata gelen hayaletler, *Wonder Man*'de tanık olduđu bir cinayet sonrası öldürülen ve suçluları yakalatmak için hayalet olarak geri dönen Buzzy ve *Blithe Spirit*'de kocası ve yeni eşine musallat olan Elvira karakterlerinde karşımıza çıkmaktadır. Analog dönemde kamera açıları, gölgeler, optik hileler, kostüm ve makyaj efektlerinden faydalanılarak hayat getirilen ve sıklıkla gergin bir film müziğinden eşlik ettiğı bu hayaletler, nesneleri hareket ettirebilme, içlerinden geçebilme ve bedenleri kontrol edebilme gibi fizik ötesi yetenekler sergilemekte sergiledikleri bu yetenekler de gülüt ögesini meydana getirmektedir. Bu türe ait filmlerden olan *Wonder Man*'de iki gangster tarafından öldürdükten sonra cesedi Prospect Park'taki nehre atılan ve bir hayalet olarak geri dönen Buzzy, ikizi Edwin'i adaletin yerini bulması için harekete geçmeye ikna eder. Edwin'i sadece onun duyduğı gizemli bir müzikle etkisi altına alan Buzzy, parktaki nehre gelmesini sağladığı kardeşine başına gelenleri açıklar. Bu sahnede bir ışık topu olarak nehirde çıkan Buzzy ardından yarı saydan formdan görünür bir şekle bürünür. Ardından Edwin'i öldüğüne ikna etmek için taş bir sütünün içinden geçen Buzzy, bunun bir illüzyon olduğunu düşünen Edwin'e tüm yeteneklerini sergilemeye başlar. Örneğin, su içmek için eğildiğı çeşmenin içinden geçtiğı, su içmek için çeşmeye eğilen polisi tekmelemesine rağmen polisin tepki vermediğı ve Edwin'in bedeninin kontrolünü ele geçirerek parktaki insanlara sarkıntılık etmesini sağladığı anlar komik ve eğlenceli gülüt anlarını meydana getirirken onun bu yarı saydam görünümü aynı zamanda Buzzy'nin bir hayalet olarak algılanmasını da kolaylaştırır. *Blithe Spirit* ise bir hayalet çağırma seansı sırasında ölen ilk karısının -Elvira- ruhu kendilerine musallat olan Charles ve şimdiki eşi Ruth'un yaşadığı trajikomik anlara odaklanmaktadır. Hayalet olarak dönen Elvira Charles'ı öldürüp sonsuza dek yaşama planları yapmaktadır. Charles'ın şu anki eşi Ruth, Elvira'nın Charles'ı öldürme planı yaptığından kuşkulandır ve bu kuşkuları sonucu Elvira'nın kurcaladığı arabayla kaza yaparak ölür. Ölümünün ardından bu kez de Ruth'un hayalet olarak geri dönmesiyle onlardan uzaklaşmak isteyen Charles, kendisinin ölümüne sebep olan bir araba kazası geçirir. Ölümünün ardından kendini iki karısıyla ölümden sonraki yaşamda bulur. Özetle *Blithe Spirit*'de Elvira'nın parlak yeşil şifon elbise, yeşil saçlar ve soluk makyajla ve Ruth'un makyaj ve ışık ile tasvir edilen hayalet görünümü, nesnelerin kuklavari hareketini mümkün kılan teller ve kablolarla hareket ettirilmesi ile sağlanan

görünmez güçlerin etkisi ile *Wonder Man*'de ise fotoğraflık efektlerle yaratılan Buzzy'nin yarı saydam görünümü, her iki filmde de komik olaylar zincirinin meydana gelmesinde kurucu bir unsur olan hayalet ve hayalet yeteneklerinin ekrana gelmesini mümkün kılmaktadır. Öte dünyaya geçmek ve bu dünyanın dertlerini geride bırakmak yerine burada kalmayı seçen bu karakterleri merkezine taşıyan iki film de Valenti'nin yukarıda vurguladığı gibi üretildikleri dönemin karanlık atmosferinden bir kaçış fantezisi sunan gülütler olarak hayaletleri başrole taşır.



Görsel 221: Buzzy ve Edwin, (*Wonder Man*, H. Bruce Humberstone, 1945)
https://www.youtube.com/watch?v=faOcz_eKazAY



Görsel 222: Hayaletler Elvira ve Ruth, (*Blithe Spirit*, David Lean, 1945)
<https://www.youtube.com/watch?v=uNv-f3t2keY>

Fizik yasalarını esnetilebildiği karakterlerin yer aldığı başka bir tür çocuk kitaplarından ve masallardan yapılan uyarlamalardan oluşan filmlerdir. Özellikle çizgi karakterlerin canlı figürlerle kaynaştığı, konuşan, dans eden kuklaların ve oyuncakların yaşam sürdüğü evrenler yaratmak için canlı aksiyon çekimlerin geleneksel animasyonla harmanlanması, hayali, fantastik, farklı bir boyutta ya da zaman diliminde yaşayan canlıları ve onların içinde yaşadıkları dünyaları ekrana getirmeyi mümkün kılmaktadır. Kuşkusuz üretildikleri dönemin karanlık atmosferinden bir kaçış fantezisi sunan hayalet temalı gülütlerde olduğu gibi, fizik ötesi yeteneklerin veya doğaüstü güçlerin sergilendiği pek çok fantezi türündeki filmi de bir kaçış fantezisi olarak okumak mümkündür. Başvurulan bu güçler bir düşmanın ya da kötülüğün alt edilmesinde veya yolunda gitmeyen bir durumun ya da düzenin değiştirilmesinde kullanılarak izleyicilerde bir arınma sağlarken günlük dertlerinden de uzaklaşmaları için rahatlatıcı bir alan sağlar. Bu fizik ötesi yetenekleri mümkün olduğu dünyaların veya sihir yeteneğiyle fiziksel gerçekliği esneten kahramanların varlığı -örneğin, sihir yeteneği sayesinde fantastik evrenlere seyahatlerin gerçekleştiği *Mary Poppins* 1964 ve *Bedknobs and Broomsticks* 1971, sihirli bir lambadaki cinin yetenekleri ile yaşanan

maceraları konu edildiği *The Thief of Bagdad* 1940, bir orman perisinin sihri sayesinde hayata gelen parmak çocuk ve maceralarına eşlik eden oyuncakların yer aldığı *Tom Thumb* 1958 veya bir animasyon evreninde yaşayan ve tüm fizik yasalarının esnetebilen animasyon karakterlerin yer aldığı *Who Framed Roger Rabbit* 1988-, filmin içinde geçtiği kurgusal dünyanın kurulmasına ve bütünlüğünü tamamlamaya hizmet eden bir unsurdur. Örneğin, sihrin hüküm sürdüğü bir masal diyarını, stop-motion model animasyon ve mat resim arka planlar gibi özel efekt teknikleriyle ekranlara getiren erken dönem filmlerden *The Thief of Bagdat*, Sultan Ahmad'ın Sadrazamı Jaffar tarafından kandırılıp tutuklatılmasının ardından düştüğü hapisneden kaçmasına yardım eden genç hırsız Abu ile tanışmasını ve tahtı ele geçiren sadrazamla sihir yardımıyla mücadelesini konu almaktadır. *1001 Gece Masalları*'ndan esinlenen filmde, filmin kahramanlarının sihirli güçler yardımıyla kazandığı fizik ötesi yetenekler, sihrin hüküm sürdüğü fantezi bir evreni somutlaştırmasının yanında kahramanların filmin kötüsüne karşı verdikleri mücadeleyi de yoğunlaştırmaktadır. Böylece kahramanların sihir aracılığıyla kazandıkları yetenekler, filmin kötüsüyle karşılaştıkları, ona meydan okudukları ve nihayetinde onu mağlup ettikleri anlara görsel bir etki katmaya hizmet eder. Disney'in mat resim sanatçısı Peter Ellenshaw'ın (akt. Ebert, 2009) da ifade ettiği gibi, resimlerde perspektif ve aynı zamanda derinlik yanılsaması yaratmak için kasıtlı bulanıklaştırma gibi araçlar kullanılması ile de foto-gerçekçi bir tarzdan uzak ancak derinlik ve uzaklık algısının yoğun olduğu çekimler elde edilmiştir. Böylece, optik efektler ve mat resim arka planların önünde gerçekleştirilen çekimler, filmin doğaüstü yarattığı Cin'in hayat bulduğu ve uçan at, uçan halı gibi doğaüstü olayların sergilendiği sahnelerin gerçeklik hissi yoğunlaştırılmıştır. Sultan Ahmad'ın krallığını kaybetmesinin ardından Abu'yla hapisten kaçmalarıyla başlayan maceraları Ahmad'ın bir prensese aşık olmasıyla devam eder. Krallığını ele geçiren Sadrazam Jaffar'ın da prensese talip olmasıyla yolları kesiştiğinde Jaffar sahip olduğu kötücül büyü yeteneğiyle onları prenesten uzaklaştırır. Bir adada mahsur kalan Ahmad ve Abu, kurtuluş yolu ararken Abu, sahilde bulup özgür bıraktığı ve kendisine üç dilek hakkı veren bir Cin ile karşılaşır. İkilinin karşılaştıkları ve Cin'in Abu'ya oranla devasa bir boyuta sahip olduğu sahneyi elde etmek için, kameraya yakın olan Cin ile yüzlerce metre uzakta bulunan Abu'nun çekimini birleştiren optik yazıcı, doğaüstü bir varlık olarak Cin'in

hayat bulmasını sağlarken mat resim arka planların eşlik ettiği uçma sahneleri de onun sihir yeteneğini görselleştirmektedir. Abu'nun dileklerini gerçekleştiren Cin, Ahmad'ın Bağdat'a dönmesini sağlar ve üç dilek hakkını da kullanan Abu adada mahsur kalırken Bağdat'a giden Ahmad Jaffar'ın eline düşer. Dilek hakkının tükenmesi ve Cin'in özgür kalmasıyla sihirli güçlerin yardımından mahrum kalan Abu hem kendini hem de arkadaşı Ahmad'ı kurtaracak bir çözüm ararken sihir yine imdatlarına yetişir ve Abu kendisini “*her şeyin mümkün olduğu efsaneler diyarında*” (*The Thief of Bagdat*, Ludwig Berger, Michael Powell, Tim Whelan, 1940) bulur. Burada edindiği uçan halı ile Bağdat'a gitmeyi başaran Abu, Ahmad'ı kurtarır ve Jaffar'ı mağlup eder. Ahmad krallığını geri kazanıp prensese kavuşurken Abu, uçan halısıyla “*kendi mutluluğunu ve macerasını*” (*The Thief of Bagdat*, Ludwig Berger, Michael Powell, Tim Whelan, 1940) aramaya uçar. Mutlu sonla nihayete kavuşan bu masalsı hikayede kahramanların karşılaştıkları türlü engelleri aşmasında, kahramanın iradesi ve iyiliğiyle kötülüğü yenmesinde ve haksızlığa karşı mücadelesinde kahramana eşlik eden sihirli güçler, tüm maceranın sürükleyici anlarının belirginlik kazanmasına yardımcı olurken sihrin hüküm sürdüğü masalsı bir diyarın da ekranda hayat bulmasına aracılık eder.



Görsel 223: Cin ve Abu, (*The Thief of Bagdat*, Ludwig Berger, Michael Powell, Tim Whelan, 1940).
<https://www.youtube.com/watch?v=uqMmyjCdpOQ>



Görsel 224: Efsaneler ülkesinden uçan halıyla ayrılan Abu, (*The Thief of Bagdat*, Ludwig Berger, Michael Powell, Tim Whelan, 1940).
<https://www.youtube.com/watch?v=g8C-ivReFHU>

Öğüt vermek, kötü-iyi bir durumu tarif etmek, ders çıkarmak gibi işlevleri olan ve çoğunlukla sihirli güçlerin hüküm sürdüğü, hayali diyarlarda geçen çocuk kitapları ve masallar, mutlu sonlarla biterken kötünün cezalandırıldığı hikayelerle ister yetişkin ister çocuk olsun okurlarını cezbeder. Mallardan ve masal kahramanlarından ilham alan sayısız film üretilmiş olması da izleyicinin ilgisi ve talebinin bir göstergesidir. Her şeyin mümkün olabildiği, sihrin ve doğaüstü olayların hüküm sürdüğü masal

uyarlamalarından biri olan *Tom Thumb*, Grimm Kardeşler'in masallarından esinlenilen parmak çocuk Tom'un maceralarını perdeye taşır. Tom'u parmak çocuk olarak göstermek için inşa edilen büyük boyutlu setler ve onun gerçek boyutlu olan diğer karakterlerle etkileşime girmesini gerektiren sahneler için yapılan kamera hileleri ile minyatür figür çekimleri, fiziksel dünyaya var olması mümkün olmayan parmak çocuk Tom'un ekranda hayat bulmasını sağlayarak sihrin mümkün olduğu bir masal evrenini somutlaştırır. Orman perisi tarafından hayata getirilen parmak çocuk Tom'un çocuksuz bir çift hediye edilmesiyle başlayan hikaye Tom'un eve gelmesinin ardından yaşadığı fantastik ve doğaüstü olaylarla gelişir. Örneğin, eve geldiğinin sabahında canlanan oyuncaklar, kendini bilge Konfüçyüs olarak tanıtan Çin'li bir oyuncakın takdimiyle Tom'a hoş geldin karşılamasında bulunur ve şarkı söyleyip dans ederek eğlenirler. Ne var ki yetişkinlerin odaya girmesiyle oyuncaklar yeniden sessizliğe büründüğünde oyuncaklarıyla parti verdiğini söyleyen Tom'a babasının verdiği cevap, hayal gücünün güzel bir şey olduğu ancak fazla ileri gitmemesi gerektiği olur. Böylece stop-motion model animasyon çekimleriyle canlandırılan oyuncaklara oyuncunun canlı aksiyon çekimlerinin entegre edilmesiyle elde edilen bu sahne, Tom'un babasının da altını çizdiği gibi bir çocuğun sahip olduğu hayal gücünün somutlaşmasına aracılık eder. Ne var ki oyuncakların canlanması sadece Tom'un hayal gücünün bir ürünün değil aynı zamanda fizik yasalarını yıkan sihrin hüküm sürdüğü bir gerçekliğin de kanıtıdır. Zira filmin devamında orman perisinin sihri ile hayat bulan bu oyuncaklar, sürecek olan maceralarda Tom'un yaşamı öğrenme serüvenine de katkı sunar. Babasının, adının dürüst Jonathan olduğunu vurguladığı ve bunu asla unutmaması gerektiğini tembihlemesinin ardından yaşamı öğrenme serüvenini zor yoldan deneyimlemek zorunda kalan Tom, bu süreçte oyuncak arkadaşlarından destek alır. Tom, onu kötü amaçları için kullanmaya çalışan kötüler tarafından kandırılarak hırsızlık yapmaya ikna edildiğinde işlediği suç babasının başına kalır. Yaptığının yanlış olduğunun farkına varmasında ve ardından gerçek suçluları adalete teslim etmeye karar vermesinde ona yol gösteren oyuncakları ve bilgeliğiyle yol gösteren Konfüçyüs olur. Böylece konuşan, dans eden, şakı söyleyen ve hatta bilgelik dolu tavsiyelerde bulunan bu oyuncaklar, büyü yeteneğinin mümkün olduğu bir dünyanın ekranda somutlaşmasını sağlarken

hayatı ve kuralları öğrenme sürecindeki bir çocuğun serüvenlerinde öğretici ve yardımcı bir işlev görür.



Görsel 225: Canlanan oyuncaklar, (Tom Thumb, George Pal, 1958).
<https://www.youtube.com/watch?v=WpHqvNDeWJo>

Bir çocuk masalı uyarlaması olan *Mary Poppins*, sihirli güçlere sahip bir dadının maceralarını konu alır ve dadının işe başladığı evdeki iki çocuk ve babalarının yakınlaşma serüvenlerine eşlik eden sihir yeteneği, hikayede sembolik bir etki katar. Zira hikayede sert, katı, kuralcı ve disiplinli bir baba olarak çizilen Bay Banks ve diğer yetişkinler karşısında oyun oynamak, şarkı söylemek, hediye vermek gibi çocuksu naiflikte isteklere sahip çocuklar arasında yaşanan çatışmada, sihir kurallarının yıkılmasına ve karakterlerin dönüşüm yaşamasına etki eder. Filmin başında çocuklarının yaptığı yaramazlıklara dayanamayıp istifa eden dadılarının yerine yeni bir dadı aramaya başlayan Bay Banks'in gazete için hazırladığı ilanda sert, katı ve disiplinli bir dadı aradığını belirttiği sahnede, çocuklar yumuşak, kibar, sevecen, kendileriyle oyunlar oynayacak bir dadı ilanı ile çıkagelir. Çocukların oyun oynamak, şarkı söylemek, hediye vermek gibi naif isteklerini saçmalık olarak adlandıran Bay Banks, çocukların hazırladıkları ilanı yırtar. Ardından Bay Banks'in ilanına cevap veren dadıların kapıda kuyruk olduğu sahnede çıkan kuvvetli bir rüzgar, sırada bekleyen tüm dadıları uçurur ve ardından gökyüzünden şemsiyesiyle uçarak gelen Mary Poppins belirir. Mat resim ile elde edilen dış mekan görselleri arka planı eşliğinde, tel düzeneklerle gerçekleşen Mary Poppins'in uçma ve diğer dadıların rüzgarda sürüklenme çekimleri, sihir yeteneğinin somutlaştığı ilk anı oluşturmasının yanında Bay Banks'in arzu ettiği dadıların uçup gitmesinin ardından çocukların arzu ettikleri dadıya kavuşması ile de katı ve kuralcı dünyanın yıkılması fikrine güçlü bir etki katar. Bu andan itibaren tek dadı adayı kalarak işe alınan Mary Poppins, sihir yeteneği ile çocukların ihtiyaç duyduğu ilgiyi ve babalarından görmek istedikleri sevgiyi almalarını

ve aynı zamanda da onların alışkanlıkları iyi -odalarını toplamak, ders çalışmak, ilaçlarını içmek gibi- eğlenerek kazanmalarını sağladığı sihir dolu serüveni başlar. Örneğin, Poppins ve çocukların parka gittikleri bir gün yere çizilmiş olan bir resmin içine dalarak büyümlü bir masal evrenine seyahate çıktıkları sahnede, Poppins, çocuklara eğlenirken öğrenmeyi aşlar. Animasyon karakterlerin dans edip şarkı söylediği bir ormanda geçen ve iki boyutlu animasyon karakterlerin canlı aksiyon çekimlerle birleştirilmesi ile elde edilen yaklaşık 16 dakika süren bu sahne, çocukların hayal dünyasının dizginlenmeden de yetiştirilebileceği fikrini somutlaştırır. Dolayısıyla yetişkinlere özgü iş, disiplin, sorumluluk gibi kuralların katı bir biçimde uygulandığı, karamsarlığın, sevgisizliğin hüküm sürdüğü bir toplumda bu kuralların Bay Banks'i ailesini ihmal eden bir babaya dönüştürmesi hikayeni merkezine oturtan film, Marry Poppins'in sihri ile kuralların ve karamsarlığın yıkılmasını sağlayan karşıtlığın kurulmasını sağlar. Nihayetinde Bay Banks'in de katılımının yumuşamasıyla görevini tamamlayan Poppins, tüm sihri ile aileyi etkilemiş olarak geldiği gibi sihirli bir şekilde uçarak gider. Böylece Dünya'nın yasalarına meydan okuma ve onları yıkma noktasında kahramanların hizmetinde olan sihir yeteneği, masalsı bir dünyanın somutlaşmasına hizmet ederken fizik yasalarına olduğu kadar -yerçekimine meydan okudukları uçuş eylemi gibi- insanların/toplulukların koyduğu kurallara ve düzenlere de meydan okuyan görsel bir etki katarak anlatıya hizmet etmektedir.



Görsel 226: Rüzgarla uçan dadılar ve Marry Poppins'in gelişi, (Mary Poppins, Robert Stevenson, 1964) <https://www.youtube.com/watch?v=5BHoDW9f7vY>



Görsel 227: Animasyon evrenine seyahat, (Mary Poppins, Robert Stevenson, 1964). <https://www.youtube.com/watch?v=zy7XEMeBROQ>

1940 İngiltere'sinde yaşayan üç çocuğun Nazi istilasını püskürtmek için bir cadı ve sahte bir büyücüyle yaptıkları iş birliğine odaklanan *Bedknobs and Broomsticks*'de fizik yasalarına meydan okumayı mümkün kılan sihir yeteneği, yine *Marry Poppins*'te olduğu gibi masalsı bir dünyanın somutlaşmasına hizmet ederken hakim dünyada hüküm süren kurallara ve düzenlere de meydan okuyan görsel bir etki katarak anlatıya

hizmet etmektedir. *Marry Poppins*'te kuralcı bir babaya ve topluma meydan okuyan sihirli dadı ve *Bedknobs and Broomsticks*'de ise dönemin karanlık güçlerine -yani Nazilere- meydan okuyan bir cadının sergilediği doğaüstü yetenekler, çocukların dünyasına etki eden karanlık ve karamsar atmosferin yıkılmasına anlatısal bir etki katmaktadır. *Bedknobs and Broomsticks*'de Londra'daki bombardımandan korumak için kırsal kesimdeki bir kasabaya nakledilen üç çocuk, bir cadı olan Bayan Price'ın evine yerleştirilir. Çırak cadı olarak kabulünün akşamı kendisine verilen süpürgeyle uçan Bayan Price'ı fark eden çocuklar, onun yeteneklerini kendi çıkarları için kullanmaya karar verir. Bir cadı olduğunu kimseye söylememeleri karşılığında isteklerde bulundukları sahnede Bayan Price, çocukların en büyüğü olan Charlie'yi bir tavşana dönüştürür. Ardından onu tekrar insana dönüştürdüğü bu kısa tanışmanın ardından çocuklar Bayan Price'ın savaşın gidişatını değiştirmek için hizmet ettiğini öğrendiklerinde beraber çalışmaya karar verirler. Devamında çocuklara emanet ettiği ve seyahat etme büyüsüne sahip bir yatak topuzunun canlandığı uçan bir yatakla Londra'ya seyahat ederler. Filmin adını da oluşturan iki önemli nesne olan yatak topuzu (ing: bedknobs) ve süpürge (ing: broomsticks), göründükleri ve yeteneklerini sergiledikleri -uçma ve seyahat- bu ilk andan itibaren filmin devamında da pek çok sahneye eşlik eder. Işık efektleri ve renklerle boyanmış mat resimler eşliğinde uçan yatakla yaptıkları seyahat sonrası Londra'ya vardıklarında gerçekte sihir yeteneğine sahip olmayan bir sihirbaz olan Profesör Browne'la karşılaşırlar. Tiyatro ve şovlarda sahne olan eski bir sihirbaz olan Profesör Browne, öğrencisi olan Bayan Prince'in gerçek bir cadı olduğunu ve öğrettiği büyülerini gerçek kılabilirdiğini öğrendiğinde beraber çalışmayı teklif eder. Filmin devamında savaşı bitirecek büyülü bir nesne olan bir yıldız aramaya koyulan ekip Naboombu adasını ziyaret eder. Güçlü bir büyücünün büyülü yıldız sayesinde hayata gelen ve konuşan hayvanlardan oluşan fantastik bir evren olan bu adaya uçan büyülü yataklarıyla yaptıkları seyahatte denizin altında yaşayan konuşan, dans eden ve bir topluluğa sahip balıkların yaşadığı lagünden geçerler. Burada dans edip şarkılar söylemelerinin ardından Naboombu adasına vardıklarında bu kara parçasında yaşayan konuşan hayvanlarla karşılaşırlar. Bir aslanın krallığında yaşayan yırtıcılardan oluşan kötüler ve ot obur iyilerden oluşan bu animasyon sahnesi, hayvanların hüküm sürdüğü garip bir ülkeyi ve insan karakterlerin

iki boyutlu animasyon karakterlerle kaynaştığı büyüleyici anları ekrana getirir. Ardından cansız nesnelere hayat vermek gibi üstün büyüler yapmaya imkan veren ve karalın taşıdığı kraliyet yıldızını çalıp sihirli yataklarına atlayıp oradan kaçarlar. Kırıldaki kasabalarına döndüklerinde istilaya başlayan Nazilerle karşılaşan ekip, süpürgesiyle uçan Bayan Prince'in önderliğinde canlanarak harekete geçen şövalye zırhlarından oluşan bir ordu ile Nazilerle savaşır ve onları püskürtmeyi başarır. Özetle sadece kahramanların yeteneklerini değil aynı zamanda fizik ötesi dünyaları da mümkün kılan ve uçma, cansız nesneleri hayata getirme, büyüyle hayat bulmuş animasyon evrenleri ziyaret etme gibi sihir yeteneğiyle meydan okunan fizik kuralları, hem çocuklar ve yetişkinlere hitap eden aile eğlencesi filmleri türünü yaratırken aynı zamanda filmlerin anlatılarının arka planında işleyen savaşın yıktığı aileler ve babasız kalan çocuklar -*Bedknobs and Broomsticks*- ile karamsar, kuralcı ve katı bir toplumda sevgiden mahrum kalan çocukların -*Marry Poppins*- dünyasına eğlenceli olduğu kadar dramatik bir bakış da katar.



Görsel 228: Bayan Price'in süpürgesiyle uçuğu sahne, (*Bedknobs and Broomsticks*, Robert Stevenson, Ward Kimball, 1971). <https://www.youtube.com/watch?v=ub0S3gajaj0>



Görsel 229: Yatakla yapılan seyahat, süpürgeyle uçma ve animasyon evrenine seyahati içeren sahneler filmin tanıtım videosu, (*Bedknobs and Broomsticks*, Robert Stevenson, Ward Kimball, 1971). <https://www.youtube.com/watch?v=Yx2DBvmwul8>



Görsel 230: Nazilerle savaş sahnesi, (*Bedknobs and Broomsticks*, Robert Stevenson, Ward Kimball, 1971). <https://www.youtube.com/watch?v=JjNKrN3e7l8>

Animasyon ve canlı aksiyonun birleştirildiği *Marry Poppins*, *Bedknobs and Broomsticks* ve diğer öncellerinin aksine filmin belli bir yerinde karşılaşılacak animasyon evren ve karakterleri filmin tamamına kaynaştırarak gerçek oyuncular ve çizgi film karakterlerini aynı alanda, aynı anda, ikna edici bir şekilde birleştiren ve bunu hayli gerçekçi bir biçimde yapan ilk film olma özelliği taşıyan *Who Framed Roger Rabbit*, Hollywood'da, insanların ve çizgi film evreni olan Toontown'da yaşayan Toon'ların yan yana var olduğu bir dünyada geçmektedir. Bu çizgi evrende yaşayan canlılar Bugs Bunny, Betty Boop, Mickey Mouse gibi Disney'in çizgi film yıldızlarından ve aynı

zamanda filmin kahramanı olan Roger Rabbit ve eşi Jessica gibi yeni karakterlerden oluşmaktadır. Animasyon karakterlerin iki boyutlu geleneksel çizim tekniğiyle yaratılmasına karşın ekranda üç boyutlu olarak yer aldığı, gerçek oyuncularla etkileşime girdiği, gerçek oyuncular ve nesnelerle temas ettiği sahnelerin optik yazıcı ile birleştirildiği filmde Eddie Valiant'ın (Bob Hoskins) mavi perde önünde yakalanan performansı için mekanik efektlerden de yararlanır. Örneğin Toontown'da soruşturma yürüttüğü sahnede girdiği apartmanın çatısından düşüp bayrak direğinde asılı kalan Eddie Valiant, Twitty'nin elini direktten sıyrmasıyla düşmeye devam eder. Gökyüzünden düşerken Bugs Bunny ve Mickey Mouse ile karşılaşan Eddie, kendisine paraşüt diye verdikleri şeyin can simidi çıkmasıyla düşmeye devam eder ve tam yere çakılmak üzereyken başka bir çizgi karakter tarafından yakalanmasıyla düşüşten kurtulur. Oyuncunun mavi perde önünde tellerle bağlı bedeninin boşlukta sarkıtılarak elde edilen çekimlerinin animasyon evren çekimlerinin eklenmesiyle yaratılan gökdelenlerden düşme ve yerçekimsiz ortam, fizik yasalarının olmadığı ya da fiziğin esnetilebildiği bir dünya olarak Toontown'ın vücut bulmasına hizmet etmektedir. Baştan sona canlı aksiyon ve geleneksel iki boyutlu animasyonun birleştirilmesi ile elde edilmiş olan film –ve bu tekniği içeren diğer filmler- hem geleceğin hareket yakalama ve üç boyutlu model animasyon ile yapılan yapımlarına -*Avatar*, *Jurassic Park* gibi- ilham olmuş hem de filmlerin anlatısının merkezinde yer alan kurgusal dünyaları ve içindeki canlıları mümkün kılmışlardır. *Who Frame Roger Rabbit* özelinde ise Toontown ve Toon'ların hayat bulmasını sağlayan teknik, aynı zamanda Roger Rabbit'in cinayetle suçlanması üzerine araştırmayı yürüten özel dedektif Eddie Valiant ile yaşadıkları macera dolu eylemleri, -tıpkı Disney'in animasyonlarında kullanılan Acme şirketinin patlayan bombaları, aniden oluşup her şeyi yutan dev kara delikler, üstlerine düşen tonlarca ağırlıktaki örsler ve daha pek çok imkansız eylemden sağ çıkmayı başarmalarında olduğu gibi- de görsel açıdan mümkün kılmıştır. Animasyon karakterlerin yapmasının mümkün olduğu hileleri Eddie Valiant'ın da sergileyebilmesini sağlayan görsel efektler, özellikle Judge Doom'la karşılaştıkları final sahnesinde doruğa çıkmaktadır. Tüm Toon evrenini ve içinde yaşayanları yok etmek isteyen filmin kötüsü Judge Doom'un bir çizgi karakterin gerçek bir insanı öldürmesinin Toon evrenini yok etmek için kendisine koz sağlayacağını bildiğinden işlediği cinayeti

Roger Rabbit'e yıkmasıyla başlayan serüven, dedektif Valiant ve Rabbit'in çizgi karakterlerden de yardım alarak Judge Doom'u yenmesiyle sona erer. Animasyonun canlı aksiyonla mükemmel şekilde kaynaştırıldığı final dövüşünde Eddie Valiant ve Judge Doom, sihirli kılıçlarla dövüşür, kendilerine isabet eden devasa örslere rağmen sağ kalır, kara delikler tarafından yutulur, yani klasik bir Disney animasyonunda meydana gelen her imkansız eylemi sergiler. Böylece tüm bu eylemleri canlı oyuncuların da sergilemesine imkan veren görsel efektler, filmin kurgusal dünyası içindeki animasyon evreninin somutlaşmasına katkı sunar.



Görsel 231: Final savaşındaki Valiant ve Doom, (*Who Framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988). <https://www.youtube.com/watch?v=xL01f7HsOeA> ;
<https://www.youtube.com/watch?v=UDAqsPHTUVM> ;
https://www.youtube.com/watch?v=8Su0YPbJ_ds

Sonuç olarak, bilimsel, tanrısal, mistik veya fantastik güçler gibi, bir canlının fiziki gerçekliğe meydan okuyabilmesini sağlayan tüm üstün yetenekler, filmin anlatısında -ve kimi zaman toplumsal yaşamda- yer bulan endişeleri simgeleme işlevi görmektedir: Gerçekliğin sahte oluşu, bilim ve teknolojinin kötücül kullanımı, Tanrının layık olmayı cezalandırması gibi. Tarihsel ve toplumsal koşullara göre çeşitlenen ve farklı konular etrafında şekillenene üstün veya doğaüstü yetenekler, kimi zaman Dünyayı düşmanlardan kurtaran süper kahramanların mücadelesine kimi zaman da sıradan insanların -Tanrının ya da bilimin kazandırdığı üstün yetenekler yardımıyla- dünyayı terörlere eden kötülerini cezalandırılmasına aracılık eder. *Fizik Yasalarının Değişimi veya Fizik Yasalarına Meydan Okuma* kategorisi altında ele alınan örneklem filmlerde de görüldüğü gibi, animasyon, hareket yakalama, dijital modelleme gibi görsel ve optik, mekanik, minyatür gibi özel efektler yardımıyla yaratılan etkiler, fiziksel mekanın ve zamanın ötesinde güçlere sahip kahramanların hayat bulmasını, fizik yasalarının işlemediği veya farklı işlediği kurgusal dünyaların kurulmasını ve kahramanın bu dünyaların işleyiş ve düzeniyle mücadelesini somutlaştırmaya hizmet

eder. Özel ve görsel efekt teknikleri, karakterlerin fiziksel gerçeklikte yapılamayacak mucizevi, doğaüstü ve fizik ötesi eylemleri gerçekleştirmelerini sağlarken filmin anlatısında dramatik bir işlevi olan yeteneklerin görsel açıdan yoğunlaştırılmasına katkı sunar.

3.6. Doğal veya İnsan Kaynaklı Felaketler ve Yıkımlar

Aksiyon, macera veya korku türündeki pek çok film, doğal bir felaketin insanlığı tehdidini veya savaş ve istilanın yıkıcı etkilerini beyaz perdeye taşımaktadır. Kay ve Rose’a göre, felaket filmlerini tanımlayan kriterleri;

“insanlığın kontrolünün ötesinde güçlü bir doğa gücü ve yaklaşmakta olan tehlike karşısında topluluğunu sürekli olarak uyarmaya çalışan bir kahramanın boşuna uğraşı; kendini feda etme; kitle imha ve tehlikedeki vatandaşların sahneleri; muhteşem özel efektler ve panik halde kaçışan kalabalıklar; genellikle aşk teması etrafında gelişen olaylar; korkunç ve ayrıntılı ölüm sahneleri (Kay, 2006: X-XI) oluşturmaktadır. Bu kriterlerin pek çoğunu gözlemleyebildiğimiz, doğal ya da insan eliyle gerçekleşen felaket ve kazalarla insanlığın mücadelesini -meteor, deprem, sel, gemi kazası gibi-, dünyanın genellikle de başka gezegenlerden gelen canlılarca -uzaylılar gibi- istila edilmesini ve ülkeler arasında yaşanan savaşların yol açtığı yıkımları merkeze alan felaket filmleri bu kategorinin konusunu oluşturmaktadır. Gerek doğal felaket veya kaza gerekse de savaş veya istila şeklinde olsun tehdit ve tehlike oluşturan olaylar karşısında insanlığın veya bir ülkenin hayatta kalma mücadelesini konu eden filmlerde kullanılan animasyon gibi bilgisayar tabanlı veya piroteknik, atmosferik, mekanik gibi analog efektler ile yaratılan patlamalar, ateş-su etkileri ve yıkımlar, insanlığın yaşanan bu olaylar karşısındaki acizliğine, zayıflığına, kırılğanlığına ve korkularına görsel bir dramatik etki katmaktadır. Bu açıdan kategoride, sel, deprem, kasırga gibi doğal felaketler, insan hatasından kaynaklanan kazalar, savaş veya istilanın yarattığı yıkımlar ve onların perdeye gelmesini mümkün kılan efektlere odaklanılarak yaratılan etkinin sinematografi ve anlatıya katkısının ortaya çıkarılmasında 23 tane filme başvurulacaktır. *Savaş ve İstila* ile *Doğal Afetler ve Kazalar* olmak üzere iki alt başlık altında gruplandırılan örneklem filmler şöyledir:

Savaş ve İstila: *Wings-1927/28, I Wanted Wings-1941, Crash Dive-1943, Thirty Second Over Tokyo-1944, The War of the Worlds-1953, The Bridges at Toko-Ri-1954/55, The Enemy Below-1957, The Guns of Navarone-1961, The Longest Day-1962,*

Tora! Tora! Tora!-1970, Star Wars serisi (A New Hope-1977, The Empire Strikes Back-1980, Return of The Jedi-1983), Independence Day-1996.

Doğal Afetler ve Kazalar: *Spawn of the North-1938, The Rains Came-1939, Green Dolphin Street-1947, Portrait of Jennie-1948, When Worlds Collide-1951, Plymouth Adventure-1952, The Poseidon Adventure-1972, Earthquake-1974, The Hindenburg-1975.*

3.6.1. Savaş ve İstila

Tarihi olayları konu alan ya da o olaylardan esinlenilerek üretilen savaş ve istila temalı felaket filmleri, bir tür olarak sinema tarihindeki yerini aldığı bir gerçektir. Bergan’a göre,

“Harp sahneleri ve savaş, sinemanın icat edildiği günden bu yana filmlere konu olmuş, ama kendi başına bir tarz olarak I. Dünya Savaşı sırasında ortaya çıkmıştır. Bu filmler çoğunlukla savaş karşıtı tutum almakla birlikte, aynı derecede kitlelerin savaşa teşvik edilmesine sebep olabilir ya da propaganda görevi görebilir” (2008: 171).

Bunun yanında sinemada savaş filmlerinin sıklıkla üretilmesinin, tarihi ve ortak geçmiş olan hikayelerin canlı tutulması, dehşetlerin bir daha asla yaşanmaması için hatırlatıcı görevi görmesi, toplumsal yaşamda var olan korkuların beslenerek yeniden üretilmesi ve günün koşullarına göre yaratılan düşman fikrinin pekiştirilmesi gibi amaçlarının ve işlevlerinin olduğu da sıklıkla dillendirilmektedir. Hangi gerekçelerle üretildiğini ya da bu türün çok fazla ilgi çekmesinin tam olarak neyden kaynaklandığını söylemek zor olsa da çekiciliğinin kaynaklarından biri Kay ve Rose’a (2006: 6) göre, tiyatro oyunlarındaki arınmaya benzer bir duygu yaratarak izleyicilerin gerçek hayattaki terörlerle başa çıkmalarının ve hayatta olduklarını hissetmenin bir yolunu sunması olabilir. Gerekçeler ne olursa olsun savaş filmleri sinema tarihinin en fazla üretilen ve en uzun soluklu yapımlarından olmayı başardığı bir geçektir. Ne var ki Niemi’nin ifade ettiği gibi,

“Geçmiş olaylar yalnızca tekrarlanamaz değil, aynı zamanda birçok yönden bilinemez veya en azından birçok öznel yoruma tabidir. İster gerçek bir ortama uygulanan kurgusal bir anlatı ister askeri tarihin bir kesitini doğru bir şekilde yeniden anlatma girişimi olsun, tarihsel bir olayın sinematik olarak yeniden yaratılması, kaçınılmaz olarak seçici analiz, tahmin, spekülasyon ve fantezinin ürünü olacaktır” (2018: 14).

Bu açıdan tarihsel gerçeklere dayanan ya da o gerçeklerden esinlenilerek üretilen savaş filmlerinin sinemasal anlatı aracılığıyla sunduğu hikayeler bir fantezi ürünü olarak ilgi

çekmekte ve o hikayelere eklemlenen görsel efektler de yaratılan tehlikeli anlarda duyulan heyecanı ve korkuyu tırmandırarak filmin dramatik etkisini güçlendirmektedir. Patlayan binalar, uçaklarla yapılan bombardımanlar, alevler içinde kalmış kentler, yağmur gibi yağan mermiler ve daha pek çok tehlikeli anı yeniden yaratan görsel efektler, filmin kahramanının ya da kahramanlarının karşılaştıkları tehlikeli ve zor durumları yoğunlaştırmaktadır. Örneğin, savaş uçaklarının it dalaşı ve bombardıman sahneleri ile gerçek savaş görüntüleri birleştirilerek görsel efekt dalında ilk Oscar'ı kazanan yapım olan *Wings*, aynı kadına aşık olan iki pilottan (Jack ve David) birinin ölürken diğerkinin mutlu sona kavuşması üzerinden dramatik bir örüntü kurarken bu iki asker üzerinden de yaşanan savaşın dehşetine odaklanır. Anlatısının arka planına I. Dünya Savaşı sırasında yaşanan bir aşk üçgenini koyan film, askerlerin savaş sırasında yaşadıklarını da belgesel tarzında bir üslupla ele almaktadır. Savaş filmleri türünün ilki olmasa da kullanılan pek çok yenilikçi teknik ve sayısız piroteknik patlama ile savaş türüne yeni bir soluk getiren filmdeki savaş ve bombardıman sahneleri için gerçek savaş uçakları ile bombardımanlar gerçekleştirilmiş ve bu çekimler uçaklara bağlanan kameralar aracılığıyla havadan elde edilmiştir. Özellikle havada gerçekleşen uçakların it dalaşı çekimleri için uçakların önüne ve arkasına monte edilmiş motorlu kameralar geliştirilmesi Everett'in⁵⁴ de ifade ettiği gibi, devasa uçuş sekansları, özel renk ve ses efektleri ile ilk gerçek geniş ekran savaş deneyimini yaratmıştır. Tüm bu uçaklardan yapılan bombardıman, bombalar yere düştüğünde yaşanan patlamalar ve uçakların havadaki it dalaşı sahnelerinin yaşandığı ve hikayenin doruk noktası olan Saint-Mihiel Savaşı sonrası vurulan David ölürken savaşın sonunda eve dönmeyi başaran Jack bir kahraman olarak karşılanır. David'in kederli ebeveynlerini ziyaret eden ve onun ölümüne sebep olduğu için bağışlanma dileyen Jack, David'in annesinden “*oğlunun ölümündeki tek sorumlunun savaş olduğunu*” (*Wings*, William A. Wellman, 1927) cevabını alır. Bu mesajla da vurgulandığı gibi yönetmen Welman, savaşın adeta gerçek bir kesitini yeniden yaratmak için faydalandığı görsel efektlerle, savaşın mal olduğu canlara ve yol açtığı yıkımlara eleştirel olduğu kadar dramatik bir görsel etki de katmaktadır.

⁵⁴ Dino Everett'in yayın tarihi belli olmayan, Kongre Kütüphanesinde yayınlanan denemesinden. Bkz. <https://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/wings.pdf>



Görsel 232: Uçaklardan yapılan bombardıman sahnesi, (Wings, William A. Wellman, 1927).
<https://www.youtube.com/watch?v=AlfVRkiHNIU> :



Görsel 233: Vurulan uçağın zorunlu iniş yaptığı sahnesi, (Wings, William A. Wellman, 1927).
<https://www.youtube.com/watch?v=P4NOMrGst8Q>



Görsel 234: Uçakların İt Dalaşı sahnesi, (Wings, William A. Wellman, 1927).
<https://www.youtube.com/watch?v=WcXcvq4vqK0>

ABD Hava Kuvvetleri'ne katılan üç askerin eğitimleri ve yaşadıkları kişisel olaylar etrafında gelişen *I Wanted Wings*, kendinden önceki Oscar ödüllü *Wings*'in başarısın aksine çok fazla hava çekimi içermemesi, oyuncuların uçağın kokpitinde görüldüğü ve minyatür uçaklarla elde edilen uçuş çekimlerinde uygulanan efektleri pek gizleyememesi ve havada medyana gelen -arka projeksiyon ve minyatür teknikleriyle elde edilen- birkaç kaza sahnesi dışında savaşa dair güçlü bir görsel anlatı geliştirememiştir. Bununla birlikte Dopperen'in (2018) da aktardığı gibi, kariyerinin en önemli başarısı haline gelen arka projeksiyon tekniğini, arka plan görüntüsünü iyileştiren ve keskinleştiren üç kafalı bir proses projektörü kullanarak geliştiren Alexander F. Edouart'ın bu tekniği, filmdeki belirli uçuş sahnelerine sinematik gerçeklik kattığı da bir gerçektir. Bu tekniğin kullanıldığı ve filmin savaşa yer verdiği az sayıdaki anı barındıran açılış ve final sahnesi, gerçekçi bir savaş atmosferinin ekrana gelmesinde katkı sunar. Gökyüzünde uçan savaş uçaklarından bırakılan bombaların aydınlattığı şehir görüntüsüne, yerde o uçakları düşürmek için ateş eden askerlerin görüntüsünün eşlik ettiği yaklaşık 8 dakika süren açılış sahnesi, savaşın sadece askeri boyutunu değil kente ve kentte yaşayanlara etkisini de perdeye taşımaktadır. Havai fişek patlamalarında olduğu gibi gökyüzünde saçılan kıvılcımlar ve şehrin binalarının üstüne düşüp kenti aydınlatan ateş görüntülerini yaratan bu piroteknik patlamalar, savaş atmosferine vurucu bir görsel etki katar. Bu açılış sahnesinin devamında pilotların eğitim, dostluk ve aşk süreçlerine odaklanan filmde, eğitim sırasında gerçekleştirilen birkaç uçuş sahnesi dışında fazlaca yer bulmayan savaş, eğitimleri tamamlayan askerlerin savaşa gittiği final öncesi sahnede tekrar perdeye gelir. Filmin açılış sahnesine paralel şekilde yine göklerde uçan sayısız savaş uçağı, yeryüzüne yapılan bombardıman ve kokpitteki pilotların uçaklara ateş ettiği görüntüler ile sahnelenen savaş, uçaklardan yapılan mermi saldırılarının ve bombalamanın yarattığı etki için

kullanılan sis, zorunlu iniş yapan bir savaş uçağının çekimleri için kullanılan minyatür efektler ve uçaktan düşen bir askerin peşinden paraşütle atlayarak onu yakalayan bir askerin görüntüsünün de arka projeksiyon tekniğiyle stüdyoda kayda alınmasıyla dramatik etki yoğunlaştırılır. II. Dünya Savaşı'nın yaşandığı yıllarda yayınlanan film, açılış jeneriğindeki “*Birleşik Devletler Ordusu Hava Kuvvetleri’ne ve yanlarında yerlerini alacak Amerika’nın gençlerine*” (*I Wanted Wings*, Mitchell Leisen, 1941) ithaf edildiği vurgusundan da anlaşılacağı gibi, Amerikan vatanseverliğini perçinleyen savaş filmlerinden biri olarak tarihteki yerini almayı başarır.



Görsel 235: Açılış savaş sahnesi, (*I Wanted Wings*, Mitchell Leisen, 1941).



Görsel 236: Final savaş sahnesi, (*I Wanted Wings*, Mitchell Leisen, 1941).

Pearl Harbor saldırısının ardından Japonya’ya düzenlenecek gizli bir bombalama görevine katılan bir birliğin hikayesine odaklanan *Thirty Second of Tokyo*, filmde anlatılanların “*birliğin gerçek hikayesi olduğu*” (*Thirty Second of Tokyo*, Mervyn LeRoy, 1944) ifadesiyle açılmaktadır. Zira Crowther’ın (1944) aktardığına göre, film, 1942 yılında Japonya’ya düzenlenen hava saldırısında görev alan Kaptan Ted Lawson ve mürettebatının gerçek hikayesini kaptanın günlüğüne dayandırarak “muhteşem bir bütünlük ve dramatik bir belagatle” (Crowther, 1944) işlemektedir. Bombardıman sahnelerinde gerçek görev sırasında kaydedilmiş savaş görüntülerini kullanmasına rağmen bir belgesel olmayan film, dramatik etkiyi kuvvetlendirmek için filmin yaklaşık ilk kırk dakikasına pilotların aile yaşamlarını ve romantizmi de eklemeyi ihmal etmez. Devamında ordunun göreve başlama kararının gelmesiyle birlikte bu kez arkadaşlık ve askeri yaşama odaklanan film, mat resim ve arka projeksiyon yardımıyla gerçekleşen kokpit içi çekimlerin eşlik ettiği uçuş sahneleri, gerçek savaş gemileriyle taşınan savaş uçakları ve su tankında minyatür gemilerle gerçekleştirilen hareket çekimleri eşliğinde esas görevin başlangıç anına doğru ilerler. Savaş gemisinin güvertesinden savaş uçaklarının kalkışa geçtiği sahneyle başlayan ve filmin tek savaş sahnesini oluşturan bombalama görevi, yaklaşık on altı dakika boyunca sürer. Filmin kahramanı savaş

pilotu Lawson'ın uçuşa geçmesinin ardından Japonya'ya vararak bombardımanı gerçekleştirdiği sahnede kokpit içerisinden görülen dış manzara, bombardıman çekimleri ve avcı Japon uçaklarının tepelerinden süzülmesi gibi anlarda gerçek savaş görüntülerinin kullanıldığı film, bunun yanı sıra uçağın yere düşen bombalar sonucu yanan binalardan yayılan duman bulutları arasından geçişindeki sis ve duman etkisi için yararlanılan atmosferik efektler ve uçuş menzili yakınlarında patlayan bombaların etkisiyle yaşanan uçak sarsıntıları için kullanılan mekanik efektler ile de filmin dramatik eğrisini yükselten görsel etkiyi yoğunlaştırmaktadır.



Görsel 237: Lawson'ın uçağından gerçekleştirilen bombardıman sahnesi, *(Thirty Second of Tokyo, Mervyn LeRoy, 1944)*.
https://www.youtube.com/watch?v=octuIL2g_JY

Kore Savaşı sırasında bir köprüyü bombalamakla görevlendirilen askerlerin konu edildiği *The Bridges at Toko-Ri*, yine kendisinden önceki filmlerde olduğu gibi, büyük bölümünde aşk ve donanma ilişkilerine odaklanarak savaşı filmin son otuz dakikasına sığdırır. Ancak kendinden önceki yapımların aksine daha detaylı ve büyük prodüksiyonlu olarak üretilen filmde ABD donanmasının üsleri ve savaş ekipmanları kullanılarak gerilimi yüksek uçuş ve savaş atmosferi yaratılır. Donanma ekipmanlarının kullanıldığı köprü bombalama görevi sahnesi, uçak gemisinden jetleriyle kalkan pilotların görüntüsüyle açılır. Sahnede Brubaker ve Lee adlı iki pilotun kullandıkları jetler, gökyüzünde ilerleyen diğer jetlerle birleşip Toko-Ri köprüsüne doğru ilerler. Jetlerin dalışa geçmeleriyle başlayan bombalama sahnesinde jetlerden bırakılan bombalar yeryüzünde patlamaya başlar ve bombaların etkisiyle yüzeyden yükselen siyah dumanlar yeryüzünü kaplar. Bu saldırıdan kurtulmayı başaran köprülere ikinci bir saldırı gerçekleştiren birlik, kalan köprüleri de imha etmeyi başarır. Patlatılan köprülerin ardından ikinci hedefleri olan bir tesise yönelen birliğin bıraktığı bombalar tüm tesisi

alevler içerisinde bırakır. Tüm bu bombardıman sahnesinin gökyüzünden yapılan çekimleri gerçekçi bir uçuş hissi verirken yeryüzüne düşen bombaların patlamasında kullanılan piroteknikler ve gerçek boyutlu set olarak oluşturulan köprü ve bina modellerinin bombardıman akabinde yıkılması ve alevler içinde kalma anı, bombardımanın tesirini görselleştirmekte ve böylece savaşın yıkıcı etkilerine vurucu bir etki katmaktadır. Sahnenin devamında yapılan bu başarılı bombardımanın ardından karşı saldırıyla vurulan Brubaker, jetiyle acil iniş yapmak zorunda kalır. Anın dramatik atmosferini güçlendiren uzun bir uçuş sahnesinin eşlik ettiği bu acil iniş sahnesi, arka projeksiyon hava çekimleri eşliğinde gerçek oyuncunun detay çekimleriyle ve uçuş sırasında süren diyaloglarla güçlendirilir. Brubaker'ın "*çarpmasının kaçınılmaz olduğunu*" (*The Bridges at Toko-Ri*, Mark Robson, 1954) bildirdiği sahnede, onu düşman bölgesine yapacağı bu zorunlu inişte karşılaşacağı diğer risklerden -düşman saldırısı- koruma görevini ikinci pilot Lee üstlenir. Zorunlu inişi sahnesinde yerde bir süre sürüklendikten sonra durmayı başaran jetten önce dumanlar yükselir ve ardından uçak alevler içinde yanmaya başlar. Bu sırada uçaktan hızla uzaklaşmayı başaran Brubaker, düşman birlikleri tarafından fark edilir. Onu yakalamak için harekete geçtiklerinde gökyüzünden imdadına yetişen jetler, düşmanın üzerine açtığı ateşle onları püskürtmeyi başarır. Gökyüzünden yapılan saldırıların yeryüzünde hissedilen etkisine ilk elden şahit olan Brubaker, bu kez de kendisini almaya gelen helikopterin saldırıya uğrayıp arızalanması üzerine helikopter pilotuyla birlikte saldırı altında kalır. Gökyüzünden yardıma gelen jetlerin bombardımanı ile ikinci kez etkisiz hale getirilen düşman birliklerinden kurtulmayı başarmış olsalar da yardım jetlerinin uzaklaşmasıyla gerçekleşen üçüncü bir saldırı sonrası düşman askerlerinin açtığı ateş sonucu hayatlarını kaybederler. Yirmi dakikadan uzun süren köprü bombalama sahneleriyle gökte ve ardından uçağın zorunlu inişiyle yerde gerçekleşen patlamaların ve çatışmanın gerçekçiliği artıran duman ve sis yaratan atmosferik efektler, alev ve patlama etkisi yaratan piroteknik efektler, yıkılan ve yanan yapıları görselleştirmede kullanılan minyatür efektler savaşın yıkıcı etkilerini perdeye taşımaya hizmet ederken olayın dramatik atmosferini de güçlendirmektedir.



Görsel 238: Köprü'nün bombalanma sahnesi ve filmin tamamı için, (The Bridges at Toko-Ri, Mark Robson, 1954).
<https://www.youtube.com/watch?v=K46-MRxjteU&list=PLxwqU65wdnquK94VoYFMW DdzXQw57uA1P>



Görsel 239: İkinci hedefin bombalanması ve Brubaker'ın uçağının zorunlu iniş sahnesi, (The Bridges at Toko-Ri, Mark Robson, 1954).
<https://www.youtube.com/watch?v=IF-SC-9b7tc>

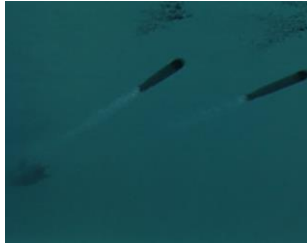
Bu ana kadar savaşın pilotların gözünden işlendi savaş filmleri, savaşın tüm dehşetini gökyüzünden izleyiciye sunarken *Crash Dive* ile bu dehşet denizlere iner. II. Dünya Savaşı sırasında bir ABD denizaltısının müttefikleri batıran Nazilerin denizaltılarını konuşturarak gizli bir kara üssünü arayışını konu alan *Crash Dive*, ilk ve ikinci bölümünde askerlerin donanma ve aşk yaşamlarını merkeze alırken ancak son bölümde -filmin yaklaşık son otuz dakikasında- savaşı odağına alabilmiştir. Bu sahneler için ABD donanmasının üslerinin ve askeri deniz taşıtlarının kullanıldığı film, savaş ve yıkım sahnelerinde de büyük ölçekli modeller kullanır. Amerikan birliklerinin kara hareketine geçtikleri sahnede, Nazi tesisinin her yerine patlayıcılar yerleştirmelerinin ardından binaların patlamaya başlamasıyla tüm üs alevler içinde kalır. Ardından alevler içinde kalan üste yaşanan kısa süreli kaosu ardından silahlanan Naziler karşı saldırıya geçmeye hazırlanır. Bu sırada görevini tamamlayıp denizaltıya koşan Amerikan askerlerinin kaçışına yardım etmek için Amerikan denizaltısından düşman gemilerine torpido saldırısı düzenlenir. Sahnenin devamında tüm üs alevler içinde kalır ve denize sızan yağın da alev almasıyla Nazi savaş gemileri tahrip edilmiş olur. Amerikan birliklerinin düzenledikleri hareket sonrası petrol tanklarının ve mühimmatların havaya uçurulması ile üs ve gemilerin ateşe verilmesi sahnelerinde kullanılan piroteknikler, filmin savaşa dair aksiyonunu doruğa çıkaran tek sahnesine hayat vermektedir. Bu patlamalar aynı zamanda ateş hattında kalan askerlerin kahramanlıklarına da yoğun bir dramatik atmosfer katmaktadır.



Görsel 240: Nazi üssüne gerçekleştirilen baskın, (*Crash Dive*, Archie Mayo, 1943). Filmin tamamına erişmek için bkz. <https://www.dailymotion.com/video/x2bgwhm>

II. Dünya Savaşı sırasında bir Amerikan destroyeri ve bir Alman denizaltısı arasında yaşanan gerilimi odağına alan *The Enemy Below*, gerilim dolu bir atmosfer yaratmakta kullanılan ses efektleri ile akıllara kazınmaktadır. Gerçek bir Amerikan donanma gemisinin kullanıldığı ve oyuncu kadrosun gerçek mürettebatın eşlik ettiği filmde denizaltı için Alman U-botunun gerçeğine uygun tasarlanan modeli ile yapılan çekimler su tankında gerçekleştirilir. II. Dünya Savaşının sona ermesinin ardından yapılan ilk savaş filmlerinden olma özelliği taşıyan film, kaptanlar ve ülkeler arasında bir kahramanlık, yüceltme ya da düşmanlaştırma sergilemeyerek savaşın askerler üzerinde yarattığı tahribat, verilen kayıplar ve sorumluluklarını yerine getiren bireyler olarak iki tarafı da ekranlara getirir. Seyir halindeki Amerikan destroyerinin bir denizaltı tespit etmesiyle başlayan film, Amerikan destroyerinin kaptanı Murrell ve Alman denizaltısı kaptanı Von Stolberg arasında yaşanan amansız bir kovalamacaya evrilir. Derinlere dalan Alman denizaltısının ateşlediği torpidolardan yaptığı manevrayla gemiyi kurtarmayı başaran kaptan Murrell, ardından derinlere dalan denizaltıya su altı bombalarıyla karşılık verir. Su altında patlayan bombaların yarattığı sarsıntı ve denizaltının içinde meydana gelen gıcırdama seslerine eşlik eden sonar ve radar sesleri, torpidolar ateşlendiğinde yaşanan gerilimi tırmandırır. Donanma gemisi tarafından devam eden denizaltı bombardımanı sahnesinde kullanılan pirotekniklerin yarattığı deniz yüzeyindeki dev dalgalar ve fişkıran su kütleleri de bombalamanın gerçekçiliğini yoğunlaştırır. Ardından denizaltı kaptanı Von Stolberg daha derine dalma emri verirken donanma kaptanı Murrell'de sessizce takibi sürdürür. Bu kısa bekleyiş süresince hazırlanan ve planlarını yapan kaptanlar tekrar atağa geçer. Denizaltının sonarlarında belirmesiyle birlikte saldırıya geçen Murrell, denizaltıyı teslim olmaya zorlamak için su altı bombardımanına başlar. Donanma gemisinden bırakılan bombaların denizin üstünde

yarattığı şiddetli gürültü ve meydana gelen devasa boyutlardaki dalgaların görüntüsü eşliğinde süren bombardımanın etkileri denizaltında da şiddetle hissedilir. Sarsıntı yaşayan denizaltıyı manevralar yaparak uzaklaştırmaya çalışan Von Stolberg, mürettebatına daha derine dalma talimatı verir. Derin dalış sırasında basınçtan kaynaklı çatırdama ve gıcırdama seslerinin gerilimi tırmandırdığı sahnede, denizaltı derin denizde karaya iniş yapar. Burada bir süre sessiz kalıp Amerikan donanmasının uzaklaşmasını bekleyen Von Stolberg harekete geçtiğinde yine bombardımanla karşılaşır. Bir süre daha devam eden kovalamaca ve bombardımanın ardından Amerikan donanmasını gafil avlamayı başaran Von Stolberg, torpido saldırısına başlar ve gemiyi vurur. Alevler içinde kalan ve ağır hasar alan geminin tahliye emrini veren Murrell, gemiyi, son saldırısını düzenlemek için yüzeye çıkmış olan denizaltının üstüne sürer. Bu saldırı karşısında çaresiz kalan Von Stolberg denizaltı mürettebatına tahliye emri verir ve içerisi su alan denizaltıda mahsur kalan mürettebatı kurtarmaya çalışır. Finalde tahrip olan gemi ve denizaltı alevler içinde yanarken iki kaptan birbirlerini selamlar, filikalardaki Amerikan askerleri denizde mahsur kalan Alman askerleri filikalara alır. Ardından kendini imhaya programlanmış olan denizaltı infilak ederken iki kaptan ve mürettebatı aynı filikanın içinde uzaklaşırken alevler içinde enkaza dönen gemilerini izler. Filmin tamamı boyunca süren patlamaların yarattığı sarsıntıları yaratan mekanik efektler ve bombardımanın yarattığı şiddetli dalgalar ile alevlerin içinde yanan gemileri mümkün kılan proteknikler, savaşın fiziksel etkilerine, yol açtığı yıkım ve tahribata dramatik bir etki katarken filmin aksiyonunu tırmandıran anların ekrana gelmesini mümkün kılar.



Görsel 241: Alman denizaltısından ateşlenen torpidolar, (The Enemy Below, Dick Powell, 1957). <https://www.youtube.com/watch?v=kL3V0k-pk5c>



Görsel 242: Amerikan ordusunun su altı bombalama sahnesi, (The Enemy Below, Dick Powell, 1957)



Görsel 243: Gemi ve denizaltının yok oluş sahnesi. (The Enemy Below, Dick Powell, 1957) Filmin tamamını izlemek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=ny6oZED1Hm8>

Müttefik askerlerden oluşan bir birliğin, Nazilerin kontrolündeki Navarone adlı bir adaya sızarak orada kapana kısılmış İngiliz askerlerinin kurtarılmasını önleyen uzun

menzilli silahları yok etmekle görevine odaklanan *The Guns of Navarone*, kurmaca bir hikaye olmasına karşın kendinden önceki savaş filmlerinden ayrılır. Pek çok farklı mekanda geçmesi ve birliğin farklı mekanlarda karşılaştıkları tehditleri aşarak ilerleyişi ve nihayetinde görevlerini başarıyla tamamlamaları sürecini içeren -tekne yolculuğu sırasında yaşanan çatışmanın ardından batırılan düşman gemisi için tasarlanan gerçek boyutlu gemi modelinin piroteknik patlamalar ile batırılması; tehlikeli dağ tırmanışı için tasarlanan gerçek boyutlu dağ seti ile dağ arka planını oluşturan arka projeksiyon ve mat resimler; düşman kalesinin havaya uçurulması için tasarlanan gerçek boyutlu mağara setinin pirotekniklerle yıkımı gibi- pek çok farklı sahne için bir arada kullanılan çok sayıdaki görsel efekt tekniği, savaş atmosferinin doruğa çıktığı sahnelerle hayat vermiştir. Filmin başlarında, Navarone adasında çarpışmış ve kayıplar vermiş olan bir birliğin filo liderinin adadaki durum hakkında bilgi verdiği sahnede, adaya havadan ulaşmanın imkansızlığının dile getirilmesiyle uçurumun tepesinde yer alan Nazi kalesine ulaşmak için dağ tırmanışında uzman olan kaptan Mallory'nin önderliğinde bir ekip kurulur. Bir balıkçı teknesiyle gizli göreve başlayan ekibin Nazi devriye botuyla karşılaştıkları sahnede, taraflar arasındaki ilk çatışma yaşanır. Yoğun bir silahçı çatışmasının ardından askerleri öldürüp Nazi devriye botunu da havaya uçurup batıran ekip, arkalarında iz bırakmadan yoluna devam eder. Piroteknik patlamaların hayat verdiği çatışma ve gerçek boyutlarda bir geminin imha edilip batırıldığı sahne, gizli görevin tehlikelerini gözler önüne seren ilk anı oluşturmaktadır. Devam eden deniz yolculuğunda büyük bir fırtına ve gelgit dalgasına yakalan ve sarp kayalıklara sürüklenen gemi kayalıklara çarparak karaya oturur ve ekibin gemiyi terk etmesinden bir süre sonra batar. Su tankında çekilen ve oyunculara rüzgar makinelerinden püskürtülen su ve rüzgar ile elde edilen fırtına sekansı ve geminin batış anını oluşturan minyatür çekimler, ekibin tehlikelerle dolu görevlerinin farklı boyutunu daha izleyiciye aktarır. Bu zorlu ve tehlikeli yolculuğun ardından Navarone adasına ulaşmayı başaran ekip, bu kez denizden kilometrelerce yüksekteki bir uçurumun tırmanışına hazırlanmaya koyulur. Stüdyo ortamında zemine inşa edilen bir uçurum, arka projeksiyondan yansıtılan deniz görüntüsü ve oyuncuların etrafını saran dağ mat resimleri ile gerçekçiliğinin sağlandığı dağa tırmanış sahnesinde, tehlikeli ve zorlu bir tırmanış gerçekleştiren ekip, uçurumun tepesine ulaşmalarının ardından Nazi üssüne yapacakları

yolculuğa koyulur. Yolculuk sırasında karşılaştıkları gözcü Nazi birlikleriyle çatışan ekip, adadaki direniş güçlerinin de desteğini alarak Nazi üssüne varmayı başarır. Ne var ki üssün bulunduğu bölgede gözlem yapan ekip, ağır silah gücüne sahip çok sayıda Nazi askeri tarafından tespit edilip yakalanır. Sorgu sırasında Nazi subayları devirmeyi başaran ekip, subay üniformalarını giyerek üsse sızar ve ağır silahları yok etme görevlerini harekete geçirir. Uzun ve tehlikelerle dolu yolculuklarında yaşanan birkaç çatışmanın ardından finalde Nazilerin uzun menzilli silahlarını yok etme sahnesinde silah deposuna sızan ekip, yerleştirdikleri patlayıcılarla mağarayı havaya uçurur. Silah deposunun bulunduğu üs için tam boyutlu inşa edilen mağara setinin pirotekniklerle havaya uçurulduğu sahnede, patlamanın şiddetiyle üssün parçaları parçaları denizin dört bir yanına savrulur. Alevler içinde kalan üs görüntüsüne eşlik eden müttefik birliklerinin gemilerle geldiği sahnede yükselen tezahüratlarla film sona erer. Bu final sahnesi, az sayıdaki bir ekibin, kalabalık Nazi birlikleri ve onların ağır makineli silahlarıyla mücadelesinde filmin üstüne kurulduğu görevin başarıyla tamamlanmasına güçlü bir etki katar. Zira kötünün mağlup edilışinin, kahramanın her zorluğa göğüs germesine ve üstün bir cesaret göstermesine bağlı olduğu ve yapılan kahramanlığın da en zorlu görevi tamamlamayı gerektirdiği filmde -ve benzer türdeki pek çok filmde de-, kahramanın eyleminin etkisi gözle görülür bir biçimde vurgulanır. Bu açıdan devasa boyutlardaki düşman üssünün paramparça edilişi ve alevler içerisinde yıkılışı kahramanlığın yüceltilmesine görsel bir etki katar.



Görsel 244: Nazi devriye botuyla karşılaşma, (The Guns of Navarone, J. Lee Thompson, 1961).
<https://www.youtube.com/watch?v=AjMrIj9cO68>



Görsel 245: Navarone adasına tırmanış sahnesi. (The Guns of Navarone, J. Lee Thompson, 1961).



Görsel 246: Nazi üssünün yok edilişi, (The Guns of Navarone, J. Lee Thompson, 1961).
<https://www.youtube.com/watch?v=9vxrr9hxiKI>

II. Dünya Savaşı sırasında Normandiya'daki D-Day çıkarmalarına odaklanan *The Longest Day*, Crowther'ın ifade ettiği gibi, "gerçekçi savaş sahnelerine, haber bülteni özgünlüğünde gerçekçilik vermek için siyah-beyaz olarak fotoğraflanmış"

(1962) böylece savařın ve D-Day'in tüm müttefik kuvvetler için adeta bir cehennem olduđunu hatırlatan ve izleyenleri savařın dehřetine tanık eden bir yapım olarak iz bırakmıřtır. Bu etkiyi gorsel açıdan ekranlara getirmek için faydalanılan gorsel efektler, filmin bir savař destanı haline gelmesinde etkili olmuřtur. Örneđin, sahilde bařlayan ıkartma sahnesine eşlik eden kalabalık askeri birlikler için kullanılan ok sayıdaki figüran ve gerek asker; sahilde ve kentin deđiřik bölümlerinde yařanan savař sahnelerinde kullanılmak üzere Amerikan ordusundan temin edilmiř gerek mühimmat ve amfibi gemisi, füze kruvazörü gibi ok sayıda ekipman; savařın tahrip ettiđi kent görüntüleri için set ve dekorlarla inşa edilen gerek boyutlu yapılar; göđüs göđse savař ve bombardıman sahnelerinde kullanılan piroteknikler; kıyı řeridinin Alman uçakları tarafından bombalandıđı sahnelerin havadan kayda alınan görüntüsüne eşlik eden gerek savař görüntüleri gibi farklı gorsel efekt teknikleri, anlatıya eşlik ederek vurucu ve dramatik anların yoğunlařmasına hizmet etmektedir. Nazi iřgali altındaki Fransa görüntüleri eşliđinde bařlayan film, kentte yapılan tutuklamalar, aramalar, askeri geit törenleri eşliđinde savařın getiđi odak nokta olan ve müttefik birliklerin ıkarma yapacakları yer olan Normandiya sahil řeridine döřenen mayınlar ve dikenli teller eşliđinde açılır. Ardından müttefik birliklerin hazırlık ve bekleyiř görüntüleriyle devam eden film, tarih 6 Haziran 1944 gününü gösterdiđinde bařlayan ıkarmayla sürer. Kendinden önceki filmlerden farklı olarak birden fazla birliđi ve cepheyi eşzamanlı ele alan film, her bir birliđin görevinin anlatıda önemli bir yer tutmasından dolayı tek bir kiřiyi ya da bir birliđi ön plana ıkarmaz. Bu açıdan kentin farklı bölümlerinde farklı görevleri yerine getirmekle yetkilendirilen müttefik birliklerin, her birinin kendine has özellikteki görevi tamamlamasını sürecinde dramatik etkiyi yoğunlařtırmak için gorsel efektler hayli etkili kullanılır. Aynı anda fakat farklı bölgelerde müttefik birlikler tarafından bařlatılan ıkarmanın belgeseli andıran destansı yeniden üretimi olan filmde Orne nehrindeki köprüyü ele geirme görevinde ve müttefik birliklerin parařütlerle kentin farklı bölgelerine iniřleri sırasında Nazilerle yařanan atıřmalarda ok sayıda asker ile savař ekipmanı yanı sıra kullanılan piroteknikler, atıřmanın etkilerini yoğunlařtırmaktadır. Yine atıřmanın yařandıđı kentlerin gerek boyutlu setler ile yeniden inşa edildiđi filmde, yanan ve tahrip olmuř yapılar, kent yıkıntıları arasında savařan askerlerin verdikleri mücadeleye eşlik etmektedir. Uaklardan karaya indirilen

birliklerin başlattıkları kara harekatı sonrası Nazilere ikmal götüren bir trenin imha görevinde, trenin raylardan çıkarılmasında kullanılan gerçek boyutlu minyatürler, birliğin görevlerinin ağırlığını gözler önüne sermektedir. Nihayet deniz çıkarması başladığında sayısız donanma gemisinden sahil şeridine indirilen çok sayıda birlik ve savaş ekipmanıyla Normandiya çıkarması yeniden canlandırılmıştır. Bu canlandırmaya eşlik eden görsel efektler de anlatıya yayılan savaş ve kahramanlık öyküsüne destansı bir görsel etki katmaya hizmet etmiştir ve pek çok eleştirmen tarafından kurgusal dramatik bir belgesel olarak adlandırılmış (Crowther, 1962; Variety, 1961) olan film, savaşın dehşetini tüm gerçekliğiyle perdeye getirmeyi başarmıştır.



Görsel 247: Çıkarma sahnesi, (*The Longest Day*, Ken Annakin, Andrew Marton, Gerd Oswald, 1962).
<https://www.youtube.com/watch?v=Go6CJ0JVOUc>



Görsel 248: Şehir içinde süren savaştan bir kesit, (*The Longest Day*, Ken Annakin, Andrew Marton, Gerd Oswald, 1962).
<https://www.youtube.com/watch?v=w7VUkmV4mEk>

Amerika ve Japonya arasında yaşanan Pearl Harbor baskını, her iki tarafın da bakış açısından anlatan ortak yapım savaş filmi olan *Tora! Tora! Tora!*, yaşanmış bir savaşın taraflar üstündeki dramatik etkilerini efektlerle canlandıran büyük bütçeli filmlerdendir. Su tankında çekilen minyatür donanma üssü ve üssün saldırı sonrası pirotekniklerle havaya uçurulmasının havadan yapılan çekimleri, uçak üssü için tasarlanan mat resimler ve ölçekli minyatür uçakların pirotekniklerle patlatılması gibi pek çok sahnenin yer aldığı filmde görsel efektler, yaşanan felaketin korkutuculuğuna ve savaşın dehşetine görsel bir etki katar. II. Dünya Savaşı sırasında süregelen bürokratik süreç ve her iki tarafın deniz ile hava kuvvetlerinin hazırlıklarının uzunca ele alındığı film, savaşa giden süreci odağına alır. Japonya'nın Pearl Harbor limanına saldırı planını onamasının ardından saldırıyı gerçekleştirecek pilotların yaptıkları tatbikat uçuşlarıyla gerilim yükselse de film yine bürokratik sürece geri döner. Bu haliyle son derece durağan ilerleyen ve savaşın gerilimli atmosferini karar alma süreçleri, istihbarat ve hazırlık aşamalarıyla sürdüren film, saldırının gerçekleştiği gün Japon uçaklarını taşıyan savaş uçağı gemilerinin karanlık okyanus boyunca ilerleyişle

değişir. Uçak gemisinde saldırı hazırlıklarına başlayan askerler ve uçakların hazırlandığının görüldüğü sahneyle birlikte başlayan saldırı, Pearl Harbor limanına varan uçakların limana bıraktıkları bombalarla devam eder. Bu sırada olanlardan habersiz şekilde günlük rutinlerine devam eden Amerikan askerlerinin şaşkın bakışları altında gerçekleşen bombardıman ile limandaki gemilerin patlamasının ardından Amerika teyakkuza geçer ve karşı saldırıya başlar. Gökyüzündeki Japon uçaklarından yapılan atışlar ile yerden top ve tüfeklerle karşılık veren Amerikan askerlerinin çatışması, yanan gemiler, yerden yükselen siyah dumanlar ve yıkıntıya dönen Pearl Harbor görüntüleriyle kesişir. Gökyüzünden bırakılan bombaların isabet ettiği gemilerin birer biber havaya uçtuğu ve alevlerin gökyüzüne yükselmesinin ardından isabet alan gemilerde ölen askerlerin yerini almaya koşan ve yaralıları taşıyan askerlerin oluşturduğu telaşlı kalabalıklar eşliğinde süren bombardımanın ardından hava üssüne yönelen Japon uçakları, jetleri tek tek patlatır. O sırada uçaklara binmeye çalışan pilotların alevlerin içinde kaçıştıkları, yanarken bir yandan da patlamaya devam eden uçakları söndürmek için koşuşan askerlerin yaşanan kargaşanın ardından tahrip olmuş gemiler, uçaklar ve yıkıma uğraşmış limandan yükselen kara bulutlar eşliğinde film biter. Finalde saldırıyı başarıyla tamamlamış olan Japon birliklerin üsse geri döndüklerinin ardından film, Japon generalin *“yaptıklarımızdan sonra en büyük korkum uyuyan bir devi uyandırmış ve onu korkunç bir hınçla doldurmuş olmaktadır”* (Tora! Tora! Tora!, Richard Fleischer, Kinji Fukasaku, Toshio Masuda, 1970) sözleriyle sona erer. Nitekim bu saldırının ardından II. Dünya Savaşına katılma kararı alan Amerika’nın savaşın son aşamasında -1945 yılında- Hiroşima ve Nagasaki’ye attığı atom bombasıyla sonuçlanan tarihin en korkunç savaşını yaşanır. Böylece tarihi hatırlatan film, bir savaş eyleminin devamını doğuracağı etkilere bir not düşer. Yaşanan savaşın korkunç ve dramatik etkilerini var eder.



Görsel 249: (Tora! Tora! Tora!, Richard Fleischer, Kinji Fukasaku, Toshio Masuda, 1970). Saldırının başladığı sahne için, <https://www.youtube.com/watch?v=i0UjYPHbQtE> saldırının Pearl Harbor'da yarattığı yıkım için; <https://www.youtube.com/watch?v=-Q7-pmpWuVY>

Kuşkusuz savaş teması, yaşanmış olaylardan esinlenildiği gibi tamamen kurmaca anlatılarda da karşımıza çıkar. Ne kadar gelişmiş ve ilerlemiş olursa olsun insanlığın savaşmak için her zaman bir nedeni olacağını ve savaşın Dünya'nın dışında da hüküm sürdüğünü gördüğümüz *Star Wars* serisi (*A New Hope* 1977, *The Empire Strikes Back* 1980, *Return of The Jedi* 1983), kurgusal bir gelecekte değişik galaksilerde süregelen iktidar mücadelesini odağa almaktadır. İktidarı ele geçirmek isteyen İmparatorluk ve onlara direnen Cumhuriyet arasında süren savaş, gelişmiş ışın silahları ve savaş gemileriyle uzayın derinliklerinde ve galaksinin çeşitli yerlerinde sürer. Film serisinde kullanılan çok sayıda model, minyatür, mavi perde, mat resim, piroteknik ve hareket kontrol sistemi gibi dönemine göre hayli yeni olan özel efekt teknikleri, yüksek düzeyli bir aksiyonun meydana gelmesine katkı sunarak, hikayenin vurucu savaş anları ile karakterlerin arzu ve amaçlarına görsel bir etki katmak için kullanılmaktadır. Film serisiyle özdeşleşmiş açılış yazısı proloğunun ardından, uzayda kaçmaya çalışan bir uzay aracını ışın silahlarıyla ateş ederek kovalayan başka bir aracın takip sahnesiyle açılan *A New Hope*'da ekranın üstünde beliren büyük uzay gemisi ve onun gelişine eşlik eden sesle yaratılan güçlü etki, galaksiler arasında süren savaşın ilk görsel sinyalini sunar. Galaksiler arası süren savaşta zafer kazanmış olan İmparatorluk, Cumhuriyet kanadında yer alan Prenses Leia'yı taşıyan gemiyi bu saldırıyla ele geçirir. Geminin saldırı altında olduğu sırada Prenses Leia, İmparatorluğun gezegenleri yok etme gücüne sahip silahlarla donatılmış savaş aracı olan Ölüm Yıldızı'nın savunmasız noktasını belirleyen bilgileri robot R2-D2'ye aktarıp isyancılara iletmesi umuduyla yollar. R2-D2 ve yoldaşı C-3PO'nun, sonradan bir Jedi olacak olan Luke Skywalker, bir Jedi olan Kenobi ve uzay korsanı olan Han Solo ile yollarının kesişmesinin ardından, bu ekibin Leia'yı kurtarma ve direnişe planları iletme yolculuğu başlar. Bu sırada İmparatorluk tarafından Ölüm Yıldızı'nda esir tutulan ve direnişin yerini söylemesi için tehdit edilen

Leia, doğduğu gezegen olan Alderaan'ın Ölüm Yıldızı tarafından yok edilmesini izler. Filmin merkezine yerleşen Ölüm Yıldızı'nın durdurulma görevine güçlü bir etki katan Alderaan gezegeninin yok edilme sahnesi, gezegenleri yok edecek güçte bir cihazın varlığının direniş dahil İmparatorluk karşısında duran herkesin yüzleşeceği korkunç tehlike ve tehdidi somutlaştırır. Alderaan gezegenine doğru harekete geçen ve ardından komuta merkezinin camından görünen gezegene yollanan bir ışın huzmesi demetinin büyük bir patlamayla gezegeni imha ediş sahnesinde, siyah pelerini, robotik maskesi ve solunum sesiyle konuşan filmin kötüsü Darth Vader ve onu takip eden karanlık müzik detayı da sahneye güçlü bir etki katarak İmparatorluğun tehlikeli gücünü yoğunlaştırır. Geminin komutanının da vurguladığı gibi, *“artık hiç kimsenin imparatora karşı çıkmaya cesaret edemeyeceğini”* (Star Wars: A New Hope, George Lucas, 1977) garanti altına alan bu güç, nihayet Ölüm Yıldızı'nın planlarının direnişin eline geçişiyle durdurulabilir hale gelir. Direniş ait savaş jetlerinin hazırladıkları saldırı planını hareket geçirdikleri sahnede, jetlerin yaptıkları manevralar, dalışlar, ateşlemeler ve saldırı sırasında isabet alıp düşen jetlere ilişkin yapılan uzun ve detaylı çekimler, hikayenin üstüne kurulduğu ve doruk anını oluşturan Ölüm Yıldızı'nın imha edilme-durdurulma mücadelesinin gerilimini artırmakta kullanılmaktadır. Jetlerin yürüttükleri bu saldırısı sırasında, direnişçilerin gezegenine saldırıya geçen Ölüm Yıldızı, gezegeni imha edecek ateşlemeyi hazırladığı sırada, filmin kahramanı Luke'un kullandığı savaş jetinin düzenlediği son bir saldırıyla yok edilir. Gezegen manzaralarının, gelişmiş savaş ekipmanlarının ve savaş jetlerinin Ölüm Yıldızı'nın duvarları arasında yaptığı uçuşların görüntüsü eşliğinde gerçekleşen son saldırının ardından Ölüm Yıldızı'nın imha edilmesiyle savaşın seyri değişir ve direniş yani iyiler, kötülük karşısında zaferini ilan eder. Dykstra tarafından Star Wars serisi için geliştirilen hareket kontrolü kamerasının, tasarlanan uzay aracı ve jet modellerinin etrafında hareket ettirilmesi ile elde edilen devinim, İmparatorluk gemileri ile direniş jetleri arasında geçen it dalaşı ve Luke'un kullandığı jetin Ölüm Yıldızı'nın dar yüzey koridorlarında yaptığı uçuş sahnelerinde, dinamik bir hareket etkisi ve gerçekçi bir it dalaşı atmosferi yaratmasının yanında iyilerin zafer ilanına da görsel bir ifade katar. Direniş tarafından düzenlenen bu saldırının ardından Ölüm Yıldızı'nın infilak ettiği sahne, İmparatorluk tarafından imha edilen Alderaa gezegenini çağırıştırır. Bir gezen görünümünü andıran Ölüm Yıldızı'nın

ile Alderaa gezegeninin imhası sahneleri arasındaki benzerlikten de anlaşılacağı gibi, iki imha sahnesi arasında kurulan link, filmin taraflarının arzu ve amaçlarını yani kötülerden oluşan İmparatorluğun masum gezegenleri hedef alan tehdidi karşısında iyilerden oluşan direniş ile Cumhuriyetin bu kötülüğü engelleme arzusunu ortaya seren görsel etkiyi yoğunlaştırmaktadır.



Görsel 250: Açılış sahnesi, (Star Wars: A New Hope, George Lucas, 1977).
<https://www.youtube.com/watch?v=vLqsf8Pei6Q>



Görsel 251: Ölüm Yıldızı tarafından yok edilen Alderaa gezegeni, (Star Wars: A New Hope, George Lucas, 1977).
<https://www.youtube.com/watch?v=JoVS1p9Qa1k>



Görsel 252: Ölüm Yıldızı'nın imha edilişi, (Star Wars: A New Hope, George Lucas, 1977).
<https://www.youtube.com/watch?v=KuKqcfO31is>

Serinin ikinci filmi olan *The Empire Strikes Back*, Ölüm Yıldızı'nın yok edilmesinin ardında kurtulmayı başaran Dart Vader ve İmparatorluk güçlerinin, direnişe karşı yürüttükleri saldırılarla devam eder. İlk filmde farklı olarak dramatik anının Luke'un Darth Vader'ın babası olduğunu keşfettiği ve onunla yaptığı lazer silahı dövüşünün ardından onun oğlu olmaktansa ölmeyi seçtiği an oluşturmakla birlikte, serinin genel teması olan karanlık ve aydınlık güç arasındaki savaş odaktan düşmez. Direnişin buzlarla kaplı bir gezegen olan Hoth'da konuşlandığını sahneye açılan film devamında İmparatorluğun Vader'ın önderliğinde direnişçileri aradığı sahneye bağlanır. Vader'ın tema şarkısı eşliğinde kamera açısına giren devasa bir geminin görüntüsünün kalabalık bir filoyla birleştiği sahneye, gücünü toplamış ve her zamankinden daha tehlikeli olan İmparatorluğun direnişi yok etmekte kararlı oluşu netlik kazanır. Vader'ın tespit edilen bir sinyalle Holt gezegenine yola çıkma talimatı sonrası İmparatorluk ve direniş güçleri arasındaki yaşanan savaşta direniş mağlup edilir ve geride kalanlar kaçmak zorunda kalır. Bu savaş sahnesiyle, direnişçilere göre daha donanımlı, her koşulda savaşmaya uygun, gelişmiş savaş ekipmanlarına ve sayıca fazla askere sahip - klon askerler- olan imparatorluğun gücünü sergilenirken, özellikle mekanik dev savaş makineleri olan AT-AT'ler ile direnişçilerin Hoth gezegeninde çarpıştığı sahneye de kötülüğün yok edilmesinin o kadar basit olmayacağının güçlü ve karamsar sinyalleri

verilir. Model AT-AT'lerin stop-motion tekniğiyle elde edilen çekimlerinin direniş jetlerinin saldırı sahnesini içeren model çekimlerle birleştirilmesiyle hareketli bir aksiyon yakalanmasının yanında Norveç'te karlı yüzeyde yapılan gerçek çekimlerde kullanılan çok sayıda piroteknik patlama ve ateş altında kalan direniş askerlerinin bulunduğu siperler için inşa edilen yüzey setleri de ilk filmde daha sert bir göğüs göğse mücadele sunar.

Direnişin Holt'daki yenilgisinin ardından, Luke'nun tanıştığı Yoda tarafından bir Jedi olarak eğitime alınmasıyla filmin seyri İmparatorluk ile direniş arasında süren ve *güç mücadelesi* içeren toplu savaştan Luke ve Vader'da somutlaşan *gücün kullanımının* somutlaştığı bireysel savaşa dönüşür. Bu açıdan hem gelişmiş silahlar ve ordularla elde edilen hem de Jedi'ler -iyiler- ile Sith'lerin -kötüler- sahip olduğu doğaüstü ve içsel bir kuvvete karşılık gelen *güç*, serinin bu bölümüyle birlikte gelişmiş silahlarla yapılan güç mücadelesinde *içsel gücün doğru kullanımına* evrilir. Gücün iyilik ya da kötülük için kullanılabileceği fikri, Luke ve Vader arasında geçen ışın kılıcı dövüşü sahnesinde somutlaşır. Luke'un aynı zamanda babası olduğunu öğrendiği Vader'la dövüştüğü sahnede ona katılmaktansa kendini kulenin boşluğundan ölüme bırakmasıyla yoğunlaşan dramatik etki, hırsına yenik düşüp kötülüğe teslim olan Vader karşısında karanlık tarafa geçmeyi reddederek aydınlığı seçen Luke'un gücün iyi kullanımına dört elle tutunuşunun en dramatik anını oluşturmaktadır.



Görsel 253: İmparatorluk ordusu ve Vader'in gelişi, (Star Wars: The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, 1980).
<https://www.youtube.com/watch?v=pfuZWP4YDW4>



Görsel 254: Holt Gezegeni savaşı, (Star Wars: The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, 1980).
<https://www.youtube.com/watch?v=app=desktop&v=rLvpsZkLmF8>



Görsel 255: Luke ve Vader'ın savaşı, (Star Wars: The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, 1980).
<https://www.youtube.com/watch?v=wz2eWEJpQs>

Serinin *Return of The Jedi* bölümünde ise İmparatorluk, ilk filmdeki Ölüm Yıldızı'ndan daha korkunç bir uzay istasyonu olarak tasarlanan yeni bir Ölüm Yıldızı inşa etmektedir ve film serisiyle özdeşleşmiş açılış yazısında da belirtildiği gibi, “istasyonun tamamlanması galaksinin özgürlüğü için savaşan asilerin sonu olabilir”

(*Star Wars: Return of The Jedi*, Richard Marquand, 1983). Bu açılış yazısının ardından yine serinin ilk filmine benzer şekilde uzayın derinliklerinde inşa edilmekte olan uzay istasyonu görüldüğü sahnede ekranın üst kadrajında beliren uzay gemisi istasyona yaklaşır ve devamında istasyona iniş yapan uzay aracından inen filmin kötüsü Darth Vader, kendisini karşılayan askerlerin -stormtrooper'lar- ve korkutucu karakter müziğinin eşliğinde komutanlara Ölüm Yıldızı'nın biran evvel tamamlanması için verdiği talimatla sahne kapanır. Yine mat resim uzay manzarası eşliğinde istasyon ve uzay aracı minyatür çekimlerinin hareket kontrol kamerası ile elde edildiği bu sahne, İmparatorluk ve asiler arasında süren savaşta İmparatorluğun dolayısıyla da kötülüğün gücünün katlanarak artmakta olduğu fikrini ön plana çıkarır. Devamında filmin kahramanları Luke Skywalker ve Prensen Leia'nın Jabba the Hutt isimli bir karakterin elinde esir tutulan Han Solo'nun kurtarılmasını içeren aksiyon dolu bir ara sahnenin devamında, kalabalık bir uzay filosu tarafından korunan ve çok sayıda stormtrooper birliği tarafından karşılanan imparatorun Ölüm Yıldızı'na geldiği sahneye döner. Asiler yine ilk filmde olduğu gibi Ölüm Yıldızı'nı yok etmek planı yaparken Vader ve Sith Lordu'da asileri yok etme ve eğitimini tamamlayarak bir Jedi olan Luke'u gücün karanlık tarafına çekme planını uygulamaya koyar. Luke'un Vader ve Sith lorduyla buluştuğu sahnede, asiler karadan imparatorluğun savunma kalkanlarını etkisiz kılacak bir sabotaj yürütürken bir grup asi birliği de Ölüm Yıldızı'na saldırı gerçekleştirir. Asilerin bu saldırı planından haberdar olduğu ve onları tuzağa çektiği anlaşılan Sith lordu, karadaki bir üsse sabotaj hazırlığı yapan asileri tuzağa düşürüp Ölüm Yıldızı'na saldıran asilerin uzay araçlarını da yok ederken bu saldırıyı çaresizce izleyen Luke'un Vader'la karşılaşmaktan başka çaresi kalmaz. Böylece karada pirotekniklerle elde edilen çok sayıda patlama, mat resimler eşliğinde uçan araçlarla ormanda süren kovalamaca ve stop-motion tekniğiyle elde edilen mekanik savaş makineleri çekimleri eşliğinde stormtrooper birlikleri ile asiler arasında yaşanan çatışma; mat resim uzay görselleri eşliğinde minyatür uzay araçlarının hareket kontrol kamerası ile elde edilen devingen çekimleri eşliğinde gerçekleşen uzay mekiklerinin it dalaşı ile Ölüm Yıldızı yüzeyinde yaşanan çatışma; son olarak da Luke ve Vader'ın ışın kılıçları ile yaptığı dövüş olmak üzere üç farklı koldan süren ve paralel kurguyla ekrana gelen sahneler ile savaşın dramatik atmosferi yoğunlaştırılır. Nihayetinde yaptıkları dövüş sonrası Luke'un

Vader'ı mağlup etmesinin ardından karanlık tarafta kendisine katılması çağrısını yineleyen Sith lorduna asla karanlık tarafa geçmeyeceğini ifade eden Luke, gücün karanlık kullanımını reddederek bir Jedi olduğunu deklare eder. Luke'un karanlığın ve kötülüğün mağlubiyetine dair yaptığı bu vurguyu takiben yine paralel kurguyla ekrana gelen karadaki asilerin imparator birliklerini yenerek üssü havaya uçurması, ardından Sith lordu tarafından öldürülmek üzere olan Luke'un Vader tarafından kurtarılması ve son olarak da kara sabotajı sonrası devre dışı kalan kalkanlar sayesinde Ölüm Yıldızı'na düzenlenen saldırı sahnelerinin ardından ilk filmde olduğu gibi, Ölüm Yıldızı yok edilir. Ölüm Yıldızı'nın yok edilmesinin ardından İmparatorluğun yenilgiye uğramasıyla kötülük durdurulur ve sahnenin devamında galaksinin değişik yerlerinde yapılan kutlamalarla film sona erer. Böylece seri boyunca ekranlara getirdiği savaş sahneleriyle film, hem İmparatorluk ve Cumhuriyet arasında süregelen iktidar mücadelesine dair politik hem de güç kavramsallaştırması üstünden karanlık ile aydınlık, iyi ile kötü arasında süregelen bir mücadele olarak savaşın farklı boyutlarına dair güçlü bir görsel etki için görsel efektlerden yardım alır.



Görsel 256: Açılış sahnesi ve yeniden inşa edilen Ölüm Yıldızı, (Star Wars: Return of The Jedi, Richard Marquand, 1983). <https://www.youtube.com/watch?v=qQB2NXfJev0>



Görsel 257: Asilerin Ölüm Yıldızı tarafından vuruluşu, (Star Wars: Return of The Jedi, Richard Marquand, 1983). <https://www.youtube.com/watch?v=f38a6pYLjE>



Görsel 258: Ölüm Yıldızı'nın asiler tarafından yok edilişi, (Star Wars: Return of The Jedi, Richard Marquand, 1983). <https://www.youtube.com/watch?v=dq79l0tXtMQ>

Tarihte yaşanmış savaşlardan esinlenen, ülkeler arasında süren düşmanlıklardan üretilen ya da iktidarı ve gücü ele geçirme mücadelesinin sürdüğü farazi evrenlerde geçen savaşların konu edildiği kurmaca anlatıların dışında savaş temalı filmlerde odağa alınan diğer bir tema da Dünya'nın dış güçler tarafından istilasıdır. Sinemada savaşın taraflarından birini oluşturan uzaylılar, sıklıkla istila amacıyla Dünya'ya saldıran bir düşman tür olarak karşımıza çıkmaktadır. Havaya uçan şehirler için tasarlanan piroteknik patlamalar, yıkılan yapılar için tasarlanan minyatür setler ve bu çekimleri canlı çekimlerle entegre etmeye yarayan bilgisayar düzenlemeleri sayesinde gerçekçi bir

yok oluş atmosferi inşa eden istila filmleri, gelişmiş bir tür ve rakip olarak uzaylıların yarattığı ağır tahribatı ekrana getirirken bu saldırı karşısında zafer ilan eden insanlığın başarısıyla sonlanır. Örneğin, uzaylı istilası karşısında insanlığın verdiği savaşın konu edildiği *Independance Day* ve türün erken dönem örneklerinden olan *The War of the World*'de olduğu gibi, beklenmedik bir anda meydana gelen ve hiçbir tedbirin alınmadığı-alınamadığı bir tehdit olan uzaylı istilası, Dünya'yı ve insanlığı yok oluşun eşiğine getirir de insanlık verdiği ağır kayıplara rağmen mücadele ederek yok oluştan kurtulmayı başarır. Bu tür filmlerde istila atmosferinin ekranlara gelmesine aracılık eden görsel efektler, bir düşman olarak hayat bulan uzaylıları ve onların yol açtığı şiddet ve yıkımı somutlaştırarak insanlığın bu tehdit karşısında verdiği mücadeleyi yoğunlaştırır. İstilanın, gökleri kaplayan devasa uzay gemisi ve geminin gölgesinin yeryüzünü karartması ile görsel açıdan yoğunlaştıran *Independance Day*, Ay yüzeyine dikilmiş Amerikan bayrağının görüntüsü ve ardından uzaylı yaşam formlarıyla kontak kurmak için bırakılan bir ses kaydı eşliğinde açılır. Sahnenin devamında Ay yüzeyinde bulunan ayak izlerinin sarsıntıyla titremesinin ardından Ay yüzeyini kaplamaya başlayan bir gölge belirir. Gölgenin tüm Ay yüzeyini karartmasının ardından Dünya'ya doğru ilerleyen bir uzay gemisinin tüm ekranı kaplamasıyla sona eren açılış sahnesi, istilanın ilk işaretini verir. Devamında gökyüzünde beliren devasa bir bulut kütlesi nedeniyle şehirleri bir gölge kaplanır ve nihayetinde bulutun ilerleyişi durduğunda içerisinden devasa bir uzay gemisi çıkar. Bu sırada yeryüzünde merakla bulutları izleyen halk kitleleri, uzay gemisinin belirmesinin ardından korku ve panikle kaçışmaya başlar. Bir bulut tankına eklenen boya, su ve mürekkep gibi karışımlarla elde edilen bulut efekti, gökyüzündeki bulutların gerçekçi bir biçimde taklit edilmesini sağlarken taklit edilen bu bulut efekti eşliğinde kayda alınan minyatür uzay gemisi de gizemli olduğu kadar korkutucu bir görsel etki yaratarak, yaklaşmakta olan istilaya dramatik bir etki katmaktadır. İzleyen bölümde dünyanın değişik şehirlerinde -ulusların başkentleri, New York City, Kudüs gibi- otuz altı tane dev uzay gemisinin konumlanmış olduğunun görüldüğü sahnede, Amerikan ordusu gemilerle iletişim kurma girişiminde bulunur ve bu girişim, uzay gemisine yaklaşan helikopterlerin mavi bir ışık huzmesi ile yok edilmesiyle sonlanır. Bu andan itibaren saldırıya geçen uzay gemileri, çatıların tepesinde kendilerini karşılamak için toplanmış hayran kitlelerini, şehirden ayrılmak

için sokakları dolduran araçları, dev gökdelenleri, şehirleri ve en sonunda da Beyaz Saray'ı havaya uçuran bir dizi saldırı gerçekleştirir. Nihayetinde toz bulutu altında kalmış yıkık yapılar ve yanan şehirlerin görünümüyle sahne son bulur. Caddelerde takla atan araçlar, saldırıyla patlayan gökdelenler ve nihayetinde dev bir alev topunun tüm şehri ve Beyaz Saray'ı yakıp kül etmesinin içeren çekimler için inşa edilen minyatür setlerin pirotekniklerle havaya uçurulmasının yanında bilgisayar grafiklerinden de yardım alan film, saldırı sonrası yıkım sahneleriyle filmin dramatik anlarını yoğunlaştırır.

Nihayetinde insanlığın karşı saldırıya geçtiği final sahnesinde, havalanan savaş jetleri uzay gemisine doğru yol alırken gemiyi çevreleyen görünmez kalkanlara çarpıp havaya uçar, gemiye atılan bombalar da havada infilak eder. bu başarısız saldırı girişiminin ardından uzaylı ana gemisini savunmak için harekete geçen çok sayıdaki uzaylı gemisi ile jetler arasında yaşanan it dalaşında da pek çok jet vurulup düşer. Bilgisayar grafiği ile modellenen bu bir dizi sahneyle gerilimi ve savaş atmosferini tırmandıran film, uzaylıların ana gemisine yerleştirilen bir bomba ile tüm geminin havaya uçurulmasının ardından uzaylıların mağlup edilmesiyle sona erer. Uzaylı ana gemisinin havada infilak edip alevler içinde yere düştüğü sahne, filmin en dramatik ve vurucu etkisini yaratan uzaylıların saldırısı sonrası havaya uçup yıkılan Beyaz Saray sahnesini hatırlatır. Filmin Beyaz Saray'ın yok edilişi sahnesi ile finalde uzaylı ana gemisinin yok edilişi sahnesi arasında kurduğu link, filme adını veren ve içinde geçen diyaloglarda da sıkça vurgulanan kurtuluş gününe görsel bir etki katarak insanlığın yok oluşa karşı verdiği savaş mücadelesine ve insanlık olarak birlik olma fikrine de sembolik bir anlam katar.



Görsel 259: Açılış sahnesi, (Independance Day, Roland Emmerich, 1996). <https://www.youtube.com/watch?v=1izoG5k4FPY> ile Uzak gemisinin yeryüzüne gelişi. https://www.youtube.com/watch?v=04ptQbThn_c



Görsel 260: Uzaylıların saldırıya geçişi, (Independance Day, Roland Emmerich, 1996). https://www.youtube.com/watch?v=d8wTUkn0T_8



Görsel 261: Karşı saldırı ve uzak gemilerinin yok edilişi, (Independance Day, Roland Emmerich, 1996). <https://www.youtube.com/watch?v=NyOTaHRBTXc>

Uzaylı istilasının erken dönem filmlerinden olan *The War of the World*, ordu, bilim ve din üçgenine yerleştirdiği istila temasıyla Dünya üzerinde yaşanan savaşların bir eleştirisini sunar. I ve II. Dünya savaşına ait savaş ve silah görüntüleri ile açılan film, dış ses tarafından aktarılan “bilimin yarattığı tahrip gücü yüksek gelişmiş silahların kullanıldığı ve tüm kıtaları etkisi altına alan Dünya savaşlarının (I. Ve II.) ardından insanlığın şimdi yeryüzündeki her canlıyı tehdit eden korkunç silahlarla dolu başka bir savaşa sürüklendiği” (*The War of the World*, Byron Haskin, 1953) açıklamasıyla yeni bir yok edici savaşın ilanını yapar. Devamında da gezegen görselleri eşliğinde dış sesin “kendilerine yeni bir gezegen arayan uzaylıların Dünya’yı seçtiği” (*The War of the World*, Byron Haskin, 1953) ifadesiyle yeni düşmanı işaret eden bu açılış sekansları ile film, hem mat resim ile elde edilen dış uzaydaki gezegen görselleri aracılığıyla savaşılacak düşmanın kim olduğuna hem de Dünya üzerinden yaşanmış en şiddetli savaşların (I. Ve II. Dünya Savaşları) stok görsellerini kullanarak yaşanacak savaşın şiddetine dair bir referans sunar. Bu açılış sekansının ardından, gökyüzünden gelen bir ışık topu, küçük bir kasabanın üstünde süzülüp düşer ve yere düşmesinin ardından alev alan bölgeyi söndürmeye çalışan halk kitlelerin oluşturduğu meraklı kalabalık, düşen küre ve oluşturduğu çukurun başında toplanır. Kalabalığın dağılmasından bir süre sonra kürenin açılmasıyla içerisinden çıkan yılanı andıran tek gözlü robotik bir yaratık alanda bulunan bir grup insanı savurduğu alev topuyla buharlaştırır. Bu ilk karşılaşmanın ardından da uzaylı istilasını resmen başlar. Elektrikli bir cihaz ile elde edilen ışık yayan bir tepegöz ve metal bir bobin olarak tasarlanan yılanı andıran uzun bir boyun şeklinde hayli büyük ölçekli tasarlanan ve bağlandığı ince tellerle elektronik olarak hareket ettirilen bu robotik yaratık, dönemine göre hayli özgün

bir uzaylı formu sunarken yaratığın yaydığı ışın sonucu meydana gelen patlama ve yok etme sahnelerine eşlik eden ışık, buhar ve piroteknik efektler de uzaylıların gelişmiş teknolojileri ve yıkım gücünü ortaya koyan sahnelerin hayat bulmasını sağlar. İstilanın başlamasının ardından tüm savaş ekipmanlarını ve askerlerini bölgeye yığan ordu ile uzaylılar arasındaki ilk temasta yaşanır. Ordunun uzaylıları vurmaya hazırlandığı sahnede, bir rahip “*savaşmadan evvel iletişim kurmayı önerir ve onların yaratılmalarının bir nedeni olduğuna*” (*The War of the World*, Byron Haskin, 1953) olan inancıyla dualar eşliğinde uzaylılarla temas kurma girişiminde bulunur. Ne var ki bu girişim uzaylıların onu ışın silahıyla vurulmasıyla son bulur ve ardından ordu saldırıya başlar. Böylece dinin amaçlı yaratım tezinin çökmesiyle insanlığın kurtuluşu ordunun ellerine kalır. Ordunun tüm mühimmatını uzaylıların üstlerine boşaltmalarına rağmen kalkanlarla korunan uzay gemileri zarar görmezken, ışın silahları ile ateş eden uzaylılar her şeyi buharlaştırır. Dönemine göre hayli modern tarzda tasarlanan ve tellerle hareket ettirilen model uzay aracı, bu model uzay aracı içine yerleştirilen ışın cihazı ve uzay araçlarının çevreyi tarama ve silah ateşlemeleri için tasarlanan ürkütücü ses eşliğinde ateş edilen insanların ve nesnelerin alev alıp buharlaştığı sahneler, filme gerçekçi olduğu kadar korkutucu bir atmosfer sağlamaktadır. Devamında ordu tarafından durdurulamayan uzaylıların şehre ilerlediği sahneler için tasarlanan ölçekli kent ve özellikle büyük ölçekli tasarlanan belediye binası minyatürünün patlamaların hedefi olduğu ve ardından buharlaştığı sahneler, insanlığın istila karşısında savunmasızlığını gözler önüne serer. Nihayetinde savunmaları başarısız olan ABD ordusu ve Doktor Forrester’da somutlaşan bilim, uzaylılara atom bombasıyla karşılık vermeye karar verir. Büyük bir plastik balonun patlayıcılara eklenen gazlarla havaya uçurulmasıyla elde edilen patlama ve devamında meydana gelen toz ve duman etkisi, güçlü bir patlama atmosferi sunarken uzaylılara etki etmez. Bilimin ve askeri gücün birleşmesiyle bir çözüm geliştirilebileceği inancı da böylece yerle bir olur. Ne var ki atom bombasının işe yaramamasına rağmen ordu ve bilim arasındaki birlik sürdürülür ve bilimin önerisiyle uzaylıların zayıflıklarının araştırılması süreci başlar. Böylece güç olarak konumlandırılan ordunun karşısında akıl olarak somutlaştırılan bilim, insanlığın uygarlığı kurtarmanın yolunu keşfetmek için bilime güvenebileceklerine dair güçlü bir söylemle kol kola ilerler. Finalde uzaylıların atmosferden kaptıkları bir bakteri sonucu

ölmeleriyle film sona ererken Doktor Forrester'ın yaşanan bu durumu bir mucize olarak adlandırmasıyla bilim, akıldan ziyade inanca yaklaşır. Böylece görsel efektlerle istila atmosferini yoğunlaştıra film, insanlığın böylesi gelişmiş bir tür ve silahlar karşısında kendisini savunabileceği unsurları da bilim, din ve ordu olarak somutlaştırır.



Görsel 262: Küreden çıkan uzaylı yaratıkla ilk temas, (The War of the World, Byron Haskin, 1953).
https://www.youtube.com/watch?v=nm_HifiGIjk



Görsel 263: Ordu ve uzaylılar arasında yaşanan çatışma, (The War of the World, Byron Haskin, 1953).
https://www.youtube.com/watch?v=Q_UY1KYEABz0



Görsel 264: Şehir saldırısı, (The War of the World, Byron Haskin, 1953).
<https://www.youtube.com/watch?v=Zirz-BSLeCo>

Sonuç olarak, felaket filmlerinin alt türünü oluşturan savaş temasının sinemadan da eskiye uzana bir geçmişi vardır. Halk destanlarından mitolojiye, sözlü anlatılardan edebi metinlere kadar -İlyada ve Odysseia, Gılgamış Destanı gibi- uzanan savaş motifi, dersler çıkarmak, ileriye dönük öğüt vermek, hafızayı canlı tutmak gibi pek çok amaca hizmet etmiştir. Tüm dünyanın dahil olduğu ve tüm toplumları pek çok yönden etkisi altına alan savaşlar -I. ve II. Dünya Savaşları- veya ülkeler ve ideolojiler arasında yaşanan gerilimlerde -Sovyetler Birliği ve ABD arasındaki Soğuk Savaş- olduğu gibi, dönemin tarihsel ve toplumsal koşulları savaş filmlerine ilham olmuştur. Yaşanmış trajedileri ve terörleri hatırlatan, onlardan duyulan korkulardan beslenen ya da kahramanlık gibi değerleri yücelten farklı türdeki yapımlar, simüle edilmiş savaş sahneleri, ses, uzuv yitimleri, kan, patlamalar gibi savaş filmlerini karakterize eden görüntülerin hayat bulmasında görsel efektlerden yardım almıştır. *Savaş ve İstila* başlığı altında ele alınan örneklem filmlerde de görüldüğü gibi, yaşanmış savaşlar, ülkeler arası düşmanlıklar ve dahası var olmayan farazi düşmanlar savaş filmlerinin konusu olabilmektedir. Konusunu oluşturan düşman kim olursa olsun filmin gerçekçiliğini artırmak, dramatik eğriyi yükseltmek ve gerilimi tırmandırmak için görsel efektler yardımıyla yeniden oluşturulan savaş atmosferi, kullanılan piroteknik patlamalar, gerçeklerine ek olarak tasarlanan minyatür savaş ekipmanları ve gerçek boyutlu setlerin yardımıyla savaşın ve istilanın yıkıcılığına görsel bir etki katmaktadır.

3.6.2. Doğal Afetler ve Kazalar

Savaş ve istilanın dışında felaket temalı filmlerin konusunu oluşturan diğer bir unsur da doğal afetler ya da kazalardır. Sinemada her zaman çekiciliğini koruyan bir tür olan felaket filmleri, çoğunlukla gerçek olaylardan esinlenen sıklıkla da romantik bir hikaye örgüsünün eşlik ettiği kurgusal eserler olarak hayat bulur. Kay ve Rose'un ifade ettiği gibi, "felaketlerin cazibesini anlayan yapımcılar, her bir felaketin gerçeklerini romantik bir alt plan veya daha yüksek derecede bir melodram (belki bir müzikal) içerecek şekilde değiştirip, gerçek olaylara dayalı, hoşı giden, kurgusal eserler yaratarak felaket filmlerini elde ettiler" (2006: 2). Hikayenin alt planında işleyen melodrama dramatik bir etki katmak için felaketin şiddetini ekranlara getiren bu tür filmler, optik efektler, minyatürler gibi analog yöntemlere, dijital animasyon gibi görsel efektlere veya analog ve dijitalin bir arada kullanıldığı muhteşem efektlere başvurdular. Ne var ki doğal afetleri ekrana taşıyan dönemin bazı filmlerinde -*The Rains Came*, *Green Dolphin Street*, *Portrait of Jennie*, *Plymouth Adventure*- felaketler, görsel açıdan hayli etkili ve gerçekçi yaratılmakla birlikte, filmin çok kısa bir anında görüldüğünden ve merkezi bir konu olarak işlenmediğinden bu tür filmlerde geçen doğal afetlerin işlenen yoğun melodram örgüsünde değişen hayatlara ve yaşanan iç çatışmalara sembolik bir etki katmanın ötesine geçememektedir. Böylece felaketler, kıyamet durumunu deneyimlemiş bir grup insanın yaşamı sorgulamalarına ve felaketin davranışları üzerindeki etkilerine aksiyon katan ara bir unsur işlevi görmektedir. Örneğin, Hindistan'daki bir kasabada varlıklı bir yaşam süren bir grup insan arasında yaşanan ilişkileri merkeze alan *The Rains Came*, melodram örgüsünü çapkın Tom Ransome, yaşlı bir Lord olan Esketh ile evlenen eski sevgilisi Leydi Edwina Esketh ve kasabanın doktoru Binbaşı Rama Safti arasında gelişen aşk üçgeniyle geliştirir. Hayatından sıkılmış olan Edwina, başlarda eski sevgilisi Tom'u kıskandırmak için Safti'yi baştan çıkarmaya çalışsa da sonradan ona aşık olur. Devamında büyük bir gürültü ve sarsıntıyla hissedilen bir deprem kasabada yıkımlara neden olur ve ardından kolera salgınına neden olan bir sel yaşanmasıyla melodram yerini bir felaket atmosferine bırakır. Muson yağmurlarının ortasında gelen depremin etkisiyle binalar yıkılır ve kasabanın sokaklarında koşan dehşete düşmüş insanlar enkaz yığınları altında ezilir. Sarsıntılarla yarılan kasaba zemini, üstünde bulunan her şeyi ve herkesi yutar. Ardından yağmurlardan dolmuş olan baraj, depremin

yarattığı sarsıntılardan patladığında kasaba sular altında kalır ve enkaz altında ölmemiş olanlar da sel sularına kapılıp ölür. Ayrıntılı ve büyük ölçekli bina ve kent modellerini tanklardan bırakılan litrelerce suyun etkisiyle yıkan; atmosferik efektlerle yaratılan şiddetli yağmur ve fırtına ile kasabayı kasıp kavuran ve yoluna çıkan her şeyi mahveden bir fırtınanın sinematografik görüntüsünü fazlasıyla ikna edici bir şekilde ekrana getiren ayrıntılı özel efektler, felaket atmosferine dramatik etki katarken kahramanların hayatlarının ve önceliklerinin değiştirmesine dramatik etki katmakta da felaket fikrinden faydalanır: Edwina Binbaşı Safti ile birlikte hastalara yardım etmek için hacı hayatından vazgeçer, Tom sel başlamış kasabada botla yaptığı yolculuk sırasında suya düşüp sürüklenmesinin ardından ölüm tehlikesi geçirince hayatın içki ve çapkınlıktan ibaret olmayacağını farkına varıp kendisini kasabaya yardıma ve ona aşık olan Simon isimli bir genç kadına adar, Safti ise Edwina'nın hastalara baktığı sırada koleraya yakalanıp ölmesinin ardından düştüğü umutsuzluk ve boşluktan Hindistan'ı yeniden kurma sorumluluğunu üstlenerek çıkar. Böylece film, kıyamet durumunu deneyimlemiş bir grup insanın yaşamı sorgulamalarını ve felaketin davranışları üzerindeki etkisini ekrana taşıyarak kahramanların değişen hayatları ve önceliklerine dramatik bir etki katmak için felaket atmosferinden faydalanır.



Görsel 265: Depremi ardından yaşanan sel felaketi, (*The Rains Came*, Clarence Brown, 1939). <https://pt-br.facebook.com/loveclassiccinema/videos/215676082943894/>

Green Dolphin Street ise dev ağaçların devrildiği, depremle sarsılan toprağın parçalandığı, dev yarıkların insanları yuttuğu ve taşan bir nehrin yoluna çıkan her şeyi yuttuğu görkemli bir doğal afet sunarken bu afeti bir grup elit zengin arasında gelişen aşk çıkmazının dönüşüme bir etki katmak için kullanır. William'ın aşkını ilan ettiği mektup, sevdiği kadın olan Marguerite yerine kardeşi Marianne'e ulaştığında Marianne onunla evlenmek için yola çıkar. William'ın yanına vardığında bu yanlış anlaşılmanın fark edilmesiyle meydana gelen deprem, yaşanan bu çalkantılı aşk çıkmazına sembolik

bir etki katmakta kullanılır. Depremın etkisiyle köy sarsılmaya başlar, dev ağaclar köklerinden sökülüp devrilir, açılan dev çukurlar yerlileri yutar. Depremın yaşandığı köy için inşa edilen ve hareketli temeller üstüne kurulu büyük boyutlu set manuel olarak yaratılan sarsıntılar ile sallanırken, deprem anında sette olan oyuncuların gerçek mücadelesinin kayda alınması da hayli gerçekçi bir deneyimin ortaya çıkmasını sağlar. Yine depremin şiddetiyle devrilen dev ağacların arkadan projeksiyon ile yansıtılması, dekor olarak inşa edilen ahşap kulübelerin yıkılması ve çatlayan yer kabuğunun yarılarak insanları yuttuğu görüntüler için yaratılan yarık dekorları da depremin yıkıcı etkilerine hayli yoğun bir etki katarken depremin yüzeyde yarattığı etkinin gerçekçi bir görünümünü sunar. Sahnenin devamında dağları aşarak nehre ulaşan devasa su taşkınının tasvir edildiği sahne için inşa edilen ormanlık dağların minyatürleri, taşkınla gelen suyun etkisiyle yerle bir olurken yaklaşık beş dakika süren bu felaket anı, William ve Marianne arasında yaşanan dramatik anın aksiyonunu tırmandırma işlevi görür.



Görsel 266: Felaket anı, (Green Dolphin Street, Victor Saville, 1947)
<https://www.tcm.com/video/1561919/green-dolphin-street-1947-big-sea>

Hacıların *Mayflower* adlı bir tekneyle Atlantik üzerinden Yeni Dünya'ya yaptıkları yolculuğunun gerçek hikayesinden esinlenen *Plymouth Adventure*, dramatik eğrisini, yolculuk sırasında geminin kaptanı Christopher ve yolculardan William'ın eşi Dorothy arasında yaşanan aşk üçgeninin denizde meydana gelen trajik bir fırtınayla kesişmesiyle tırmandırır. Dorothy Christopher'a karşı hisleri olmasına karşın eşi William'a ihanet etmez ve ikili arasında tırmanan romantik gerilim, gemiyi vuran büyük bir fırtınayla yarıda kesilir. Fırtınanın vurduğu sahnede, şiddetli rüzgar ve yağmurun altında güvertedeki mürettebat ve kamarada endişe içinde bekleyen yolcular savrulurken gemi dev dalgalarla yalpalanır. Mürettebat bu şiddetli dalgalarla boğuşurken geminin ana direği yıkılır ve gemi ağır hasar alır. Gemiye aşan dev dalgalar güverteyi ve kamaraları sular altında bırakırken mürettebat kopan direği ve yelkenleri onarmaya

çalışır. Bu sırada güvertede olup bitenleri kontrol etmek için dışarıya çıkan William, şiddetli bir dalganın çarpması sonucu dengesini kaybedip suya düşer. Dalgalarından arasında boğulmak üzereyken kendisini fark eden kaptan onu kurtarır. Geminin dev dalgalarla yan yattığı ve yolcuların savrulduğu gerilim dolu anların yaşandığı ve yaklaşık on dakika süren bu fırtına sahnesi, su ve rüzgar yaratan atmosferik efektler ve su tankında yaratılan dev dalgalarla fırtına etkisini meydana getirirken kullanılan minyatür gemilerin bu fırtınayla boğuştuğu sahneleri meydana getirir. Nihayet fırtına kesildiğinde mürettebat ve yolcular gemiyi onarıp yollarına devam ederlerken Dorothy Christopher'a eşi William'ı kurtardığı için teşekkür eder. Böylece ikilinin arasında süren aşk gerilimi yaşanan şiddetli fırtına gibi başlayıp sona ermiş olur. Böylece yukarıdaki diğer melodram örneklerinde de olduğu gibi, doğal felaketi filmin çatışma anına yerleştiren film, bu çatışmayı güçlendirecek bir görsel etki katmak için doğal felaketi kullanır.



Görsel 267: Filmin tamamını ve fırtına sahnesini izlemek için bkz. <https://ok.ru/video/288861588131> (Plymouth Adventure, Clarence Brown, 1952).

Yukarıdaki örneklerde olduğu gibi, bir yan öge olarak kullanılarak melodramın çatışma anını güçlendiren görsel bir etki katmak için faydalanan doğal felaket, kimi filmlerde de filmin final anına yerleştirilerek nihayete eren meselenin dramatik atmosferini yoğunlaştırmak için kullanılır. Örneğin, Alaska sularında balıkçılık yapan Jim ve Tyler adlı iki dostun yavaş yavaş birbirlerinden kopması ve nihayetinde tekrar dostluklarını geri kazanmaları üstünden melodramını kuran *Spawn of the North*, filmin final anına yerleştirdiği doğal felaket ile hikaye boyunca izleyiciyi sürüklediği dramatik örgünün nihayete kavuşmasına yoğun bir etki katar. Hikaye hırsızların balıkçı tuzaklarından çaldığından şüphelenen Jim'in, kuşkulandığı Rus balıkçı olan Red'in peşine düşmesiyle tırmanır. Jim eski arkadaşı Tyler'ın Red'in suç ortaklarından biri haline geldiğini öğrenince Tyler'ı bu durumdan kurtarmaya çalışır, ancak Tyler Red'le

birlik olmaktan vazgeçmez. İkili arasında film boyunca süren sürtüşmeler ve ikna çabaları filmin final sahnesinde yaşanan çığ felaketi ile sonuca bağlanır. Filmin sonunda Tyler'ın Jim ile olan dostluklarının önemini hatırlaması ve Red'in arkadaşı ve diğer herkes için bir tehdit oluşturduğunu anlamasının ardından onu durdurmaya karar verdiği sahnede Red'le yüzleşir. Silahını çıkarıp ortalığa ateş eden Red tarafından vurulan Tyler, onu kaptan kamarasına kilitlemesinin ardından kendini dümene bağlayarak tekneyi kayalıklara sürükler ve ardından büyük bir çığa neden olan yüksek sesli bir tekne düdüğü çalarak hem kendinin hem de Red'in ölmesine yol açan çığın düşmesine neden olur. Bu ana dramatik bir etki katan çığ felaketi hem kötünün cezalandırılmasına hem de kahramanın doğru yolu buluşuna görsel bir etki katma işlevi görürken bu final anına kadar yavaş yavaş dostluklarının kopuşunu izlediğimiz Jim ve Tyler'ın nihayetinde başlangıçtaki dostluklarını tekrar yakaladıklarında bu kez de ölüm tarafından kesin olarak ayrılmalariyla da melodram doruğa çıkar. Böylece Alaska sularında meydana gelen gemi kovalamacası ve birkaç silahlı çatışma sahnesine eşlik eden yağmur ve rüzgar etkileri için kullanılan atmosferik efektler, mat resim ve arka projeksiyon ile elde edilen okyanus ve çığ düşmesi çekimleri, yakın çekimlerde balıkçı teknelerine çarpan su etkileri için inşa edilen su tankı gibi özel efektler, Alaska sularında yaşanan aksiyon dolu final sahnesine hayat verirken sonunda buzdağlarının kırılıp denize düştüğü etkili final sahnesi ile de nihayete eren hikayenin melodramını görsel olarak yoğunlaştırır.



Görsel 268: Filmin tamamı ve final çığ sahnesini izlemek için bkz. <https://www.facebook.com/henryfondamemorialclub/videos/839066413565487/> (Spawn of the North, Henry Hathaway, 1938).

Portrait of Jennie'de işinde çok da başarılı olmayan bir ressam olan Eben'ın tanıştığı gizemli bir kadın olan Jennie ile aşık olmalarının ardından Jennie'nin portresini yapmaya başlayan Eben, inanılmaz derecede güzel ve gerçekçi bir eser ortaya çıkarır. Ne var ki bir anda ortaya çıkıp sonra günlerce ortadan kaybolan Jennie'yi araştırmaya

karar veren Eben'in sevdiği kadının yıllar önce öldüğünü öğrenmesiyle hayatı altüst olur. Jennie'ni aramak için öldüğü tarihte öldüğü yer olan deniz fenerine gitmeye karar veren Eben, tıpkı Jennie'nin öldüğü gecede olduğu gibi fırtınalı denizde teknesiyle yola çıkar. Fırtınanın sebep olduğu dev dalgalar teknesini kayalıklara çarpıp parçaladığında Eben güçlükle kayalıklara tutunur ve Jennie'ni aramaya başlar. Denizde geçen sahneler için su tanklarıyla yaratılan dev dalgalar, rüzgar fanlarıyla oyuncuları ıslatan su ve minyatürler ile oluşturulan kayalıklar ürkütücü fırtınayı ekranlara getirirken bu fırtına, Dünya'da mahsur kalmış bir hayalet olan Jennie ile Eben'in aşklarının imkansızlığına da dramatik bir etki katmaktadır. Gerçek aşkı bulmasıyla onu bu dünyaya bağlayan yalnızlığı son bulan Jennie, Eben'in kendisiyle gelemeyeceği kendisinin de artık burada kalamayacağını fark ettiğinde kaderine boyun eğerek dalgalara kendini bırakır ve tıpkı öldüğü gecede olduğu gibi dev dalgaların arasında kaybolur. Ölümünün ardından derin bir yasa boğulan Eben sevdiği kadına kavuşamasa da onunla geçirdiği zamanla kendini avutmayı seçerken Jennie'nin tablosunu sergileyerek onu tüm dünyaya tanıtır. Böylece melodramını aşk ve aşkın imkansızlığı üzerine yerleştiren film, kendisinden önceki dönem melodramlarında olduğu gibi, doğal felaketi filmin finalde gerçekleşen çözüm anına yerleştirerek anın dramatik atmosferini yoğunlaştırır.



Görsel 269: Filmin tamamı ve final fırtına sahnesi için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=qmF3rL2HadU> (Portrait of Jennie, William Dieterle, 1948).

Özetle yukarıdaki örneklerde de görüldüğü gibi, 1930'lu yıllarda başlayan ve melodramın gelişimine eşlik ederek melodramı güçlendiren afet motifi, 50'li yıllara gelindiğinde dozunu şiddetlendirir. Ryan ve Kellner'e (2010: 93) göre, istikrarlı bir durumdan kargaşaya geçilmesi, ardından liderin/kurtarıcının tayin edilmesi, en sonunda da felaketin üstesinden gelinmesi gibi oldukça basit bir anlatı yapısı sunan felaket filmleri, birbirinden farklı bir grup insanın bir araya geldiği ve genellikle lüks, modernlik ve teknoloji aracılığıyla temsil edilen düzenin parçalanışına denk düşer.

Böylesi bir durumun gözlemlendiği 1951 yapımı *When Worlds Collide*, insanlığın ve Dünya'nın sonunu getirecek olan bir gök taşının yol açacağı kesin yok oluşu perdeye taşır. Doğal bir felaket olan gök taşının yol açtığı yok oluşu merkeze almakla birlikte bu yok oluşa dinsel bir arka plan eklemeyi de ihmal etmez. İlahi bir müzik eşliğinde, İncil'den; "... ve Tanrı, Dünya'ya bakıp onun bozulduğunu gördü. Dünya üstündeki insanlık O'na göre bozulmuş ve yoldan çıkmıştı. Ve Tanrı Nuh'a dönüp dedi ki; tüm insanlığın sonu geliyor. Yarattıkları şiddetle Dünya'yı doldurduklarını gördüm. Dünya'yı içindekilerle birlikte yok edeceğim" (*When Worlds Collide*, Rudolph Maté, 1951) pasajının yer aldığı yazıyla açılan film, yazıdaki ifadelerden de anlaşılacağı üzere Dünya'nın karşı karşıya kaldığı ilahi ve kesin yok oluşu perdeye taşıyacağını deklare ederken bu doğal felaketi, insanlığın yol açtığı yıkım, savaş ve kapıldıkları hırs, açgözlülüğün Tanrı tarafından cezalandırılması olarak da yorumlar. Bu açılış yazısının ardından gökyüzündeki yıldızların görüntüsü eşliğinde Afrika'daki bir uzay gözlem evine çevrilen kamera, seyircileri hızla Dünya'ya doğru gelen devasa bir cismin keşfedildiği ve bu keşfi yapan bilim insanının da ifade ettiği gibi, tüm zamanların en korkutucu keşfinin yapıldığı ana götürür. Dünyanın değişik yerlerindeki bilim insanlarının bu keşfi doğrulama süreçlerini içeren bir dizi sahnenin ardından, Zyra ve Bellus adı verilen iki gök cisminin hızla Dünya'ya yaklaşmakta olduğu onaylanır. Zyra'nın Dünya'yı teğet geçeceği ancak bu geçiş sırasında yaratacağı şiddetli depremler ve tsunamiye nedeniyle ancak bir avuç insanın sağ kalabileceği, Bellus'un ise tam olarak Dünya'ya çarparak Dünya'nın sonunu getireceği saptanır. Bu saptamanın ardından yaşanabilir olduğu düşünülen Zyra gezegenine gidecek *Nuh'un Gemisi* adlı bir uzay aracı tasarlanır ve bu araçla insanlardan bir kısmının bu yok oluştan kurtarılması planlanır. Nihayetinde Zyra'nın Dünya yörüngesinden geçişi gerçekleştiğinde, büyük bir gürültüyle hissedilen yerin çatırdama sesleri eşliğinde, yaşanan depremin binaları sarstığı ve toprağı yuttuğu gerilimi doruğa çıkaran bir dizi sahne meydana gelir. Devamında sarsıntıların şiddetiyle faaliyete geçen bir yanardağın patlayarak her tarafa yayılan lavların ormanları alevler içerisinde bıraktığı ve dağlar, kayalıklar, ormanlar gibi doğal ve köprüler, binalar, santraller gibi insan yapısı her şeyin yerle bir olduğu ve ayakta kalan yapıların da alevler içinde yandığı bir dizi sahne ekranlara gelir. Ardından çöken buzullar ve tsunaminin etkisiyle meydana gelen dev dalgaların sahil kesimleri

yutuđu ile devam eden felaket, tařan denizlerin deprem ve lavlardan sonra ayakta kalmıř her řeyi 6n6ne katıp silip s6p6rmesiyle sona erer. Detaylı minyat6r tasarımlarıyla yaratılan bir dizi depremin etkisiyle yerle bir olan yapılar, patlayan yanardađ ile alevler i6inde kalan yery6z6, gelgit dalgası ile yutulan evler ve sular altında kalan řehirler, hayli ger6ek6i bir D6nya'nın sonu tasvirini m6mk6n kılmıř ve insanların yaklařmakta olan 6l6mleriyle m6cadele etme s6re6lerine dramatik bir etki katmıřtır. Yařanan ve birbirini tetikleyen bu bir dizi felaketin ge6mesinin ardından 6ok6a can kaybı ve hasar meydana gelen yery6z6 adeta bir cehenneme d6nerken D6nya'yı sonu getirecek olan Bellus'un geliři beklenir. Bu sırada se6ilen bir grup insanın *Nuh'un Gemisi*'ne nakil s6recine bařlanırken bu kez de se6ilememiř olanların 6ıkardığı isyan ile yine bir kargařa yařanır. Kargařadan hızla kurtulmayı bařaran se6ilmiřlerin uzay aracına binmeyi bařarmasıyla dađ yamacına kurulmuř bir dizi dev raydan havalanan ara6la yolculukları bařlar. Uzaydaki seyahatlerinin ardından karlarla kaplı, kayalık bir y6zeyi olan ama atmosferi D6nya'ya benzeyen, t6m y6zeyinin geleneksel animasyon tekniđi ile yaratıldığı Zyra gezegenine inmeyi bařarırlar. B6ylece yok oluřtan kurtulmayı bařarmıř bir grup insanın “*yeni d6nyadaki ilk g6n bařlamıř*” (*When Worlds Collide*, Rudolph Mat6, 1951) olur. 6zetle dođa kaynaklı bir kıyamet senaryosunu ekranlara tařıyan film bu yok oluřa g6rsel efektler yardımıyla g66l6 bir g6rsel etki katarken bu yok oluřun kaynađını da İncil'den atıf yapılan pasaj ve uzay aracına Nuh'un Gemisi adının verilmesi gibi dinsel referanslarla da anlatısını g66lendirir. Film 6zelinde yok oluř dinsel bir referansa dayandırılırken kurtuluř bilim ve teknoloji ile gelmektedir. Ne var ki Tanrı yok oluřun kaynađı olarak sunulsa da bir grup se6ilmiřin/inananın kurtuluđu dinsel bir kurtuluđu da somutlařtırmaktadır. Bu a6ıdan dođal felaket, mevcut d6zenin par6alanıřına yol a6arken yeni d6zenin bilim ve teknoloji ile inřa edileceđi ve dininde dıřarıda bırakılmayacađı hissettirilmektedir.



Görsel 270: Yaşanan felaket ve roketle Zyra'ya varış sahnelerinin bir arada kurgulandığı klip için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=VpHjO37JfRw> (When Worlds Collide, Rudolph Maté, 1951).

Felaket filmleri türünün yeniden doğuşuna tanık olan 70'lerle birlikte yerini doğanın tahribatı, kibir, açgözlülük ve zenginliğin doğanın intikamıyla karşılaşması motifine bırakan felaket filmlerinde melodram ikinci plana itilerek -hatta kendisine yer bile bulmayarak- felaketin doğasının ön plana alındığı yapımlar üretilir. Bu filmler daha şiddetli afet olaylarını canlandırmalarının yanında afetin yalnızca filmin kahramanlarının değil tüm topluma yayılan etkisini öne çıkarır. King (2000: 146) bu dönemlerde üretilen afet kaynaklı yıkımların, insanlığın aşırı ürünleri olan ve doğaya meydan okuyan yapıların yok oluşunu içerirken yıkımın hedefi olan bu aşırılıkların lüks, çöküş, kibir, doğanın bastırılması gibi meselelerin simgeleri haline geldiğini belirtir. Son seferini yapan devasa yolcu gemisi Poseidon'un fırtınalı denize karşı verdiği mücadeleye yenik düşerek alabora olmasının ardından geminin yolcularının verdiği yaşam mücadelesini merkeze alan *The Poseidon Adventure*, ölüme mahkum bir gemideki gerilim dolu anların ekrana geleceğini filmin açılışında yer alan başlıkta açıkça dile getirir: "Yılbaşı arifesinin gecesinde, New York-Atina seferini yapmakta olan S.S. Poseidon gemisi, bir felaketle karşılaşır ve kaybolur. Çok az insan hayatta kalır. Bu onların hikayesidir" (*The Poseidon Adventure*, Ronald Neame, 1972). Fırtınalı denizde savrularak ilerleyen ve yaklaşmakta olan kaderine doğru hızla yol alan Poseidon'un sefer görüntüsünün eşlik ettiği bu açılış yazısının ardından, kaptanın ikazlarına rağmen geminin sahibinin baskısı sonucu hızlı gitmeye zorlanan Poseidon, denizde meydana gelen bir deprem ikazının gemi mürettebatına ulaşmasından kısa bir süre sonra kabaran denizin ve yükselen dev dalgaların hedefi olur. Filmin başında izleyenlere bir felaket sunma vaadinde bulunan film, kaptan ve gemi sahibi arasında yaşanan şiddetli kavganın hemen ardından gelen felaket ikazıyla öyküsünün gelişimine hırsın ve kibrin doğa karşısında yok oluşunu yerleştirdiğinin sinyallerini de verir. Bu sırada olacaklardan habersiz yılbaşı kutlamaları yapan yolcuların eğlencesinin, yaklaşmakta olan devasa bir su duvarını haber veren ikaz sirenleriyle bölünmesinin ardından kaptan köşkü, hızla

üzerlerine gelen su duvarının çarpması sonucu sular altında kalır ve çarpmanın etkisiyle geminin yan yatmaya başlamasıyla salondaki yolcular savrilmaya başlar. Devamında geminin alabora olmaya başlamasıyla yemek salonunun baş aşağı döndüğü, yolcuların tavanda asılı kalan mobilyalara tutunmaya çalıştığı ve alaboranın gerçekleşmesiyle de mobilyaların ve yolcuların tavandan savrularak düştüğü bir dizi sekansla gerilim doruğa çıkar. Mobilyaların baş aşağı asıldığı gerçek boyutlu bir salon setinde gerçekleştirilen alabora sahnesi, tellerle bağlanan oyuncuların ve mobilyaların dört bir yana savrulduğu, yolcuların tavandaki mobilyalara asılı kaldığı ve ardından baş aşağı boşluğa düşüşü sahnelerin elde edilmesini mümkün kılar. Yine gemiye çarpan su duvarının ardından geminin alabora oluşunu içeren çekimler için oluşturulan büyük ölçekli minyatür geminin devasa su tankında yapılan çekimleriyle de felaketin gerçekçiliği yoğunlaştırılır. Özel efektlerin hayat verdiği bu felaket sahnesi, yolcuların ölümlerine uzanan sürecin trajik görüntüsünü ve felaketin korkutucu atmosferini mümkün kılarken filmin temasına yerleştirdiği ve açılış yazısında da ifade ettiği felaketin canlı ve gerilim dolu atmosferini de ekrana getirir. Geminin alabora olduğu bu kıyamet senaryosunun ardından film, hayatta kalmayı başaran bir grup insanın felaket sonrası meydana gelen su alan gemi, şiddetli yangınlar ve patlamalarla mücadelesinin yanında, yardımın kendisine gelmesini beklemeyi seçenler ile kurtuluş için mücadele etmeyi savunanlar arasında süren gerilimle devam eder. Geride bırakılmak zorunda kalanlar ve yapılmak zorunda olunan zor seçimlerle süren felaket sonrası atmosferin ardından film, nihayetinde az sayıda yolcunun kurtulmayı başarmasıyla sona erer.



Görsel 271: Çarpan su duvarının ardından geminin alabora oluşu, <https://www.youtube.com/watch?v=6kKCbDw7lR4> (The Poseidon Adventure, Ronald Neame, 1972).

Los Angeles'ı vuran büyük bir depremim ardından hayatta kalmaya çalışan insanların öyküsünü sunan *Earthquake*, özel efektlerle canlandırılan bir kıyamet anını beyaz perdeye taşır. Özellikle minyatürlerle yeniden oluşturulan Los Angeles'ın aşamalı yıkımını, çöken bir otoyoldan düşen araçları, barajın çökmesini ve sarsıntılarla yerin

yükselmesinin ardından yarılmasını içerenler çekimler; mat resim ile oluşturulan yer yüzeyinde meydana gelen devasa yarıklar, şehir sokaklarına derinlik kazandıran yıkılmış yapılar, yıkım sonrası şehri kaplayan toz bulutu ve harabeye dönen şehir silueti gibi çekimler, doğal felaketin yıkıcı etkilerine yoğun bir etki katmaktadır. Felaketin yaşandığı ana kadar hikaye örgüsüne zengin ve fakir kesimden oluşan sıradan insanların günlük yaşantılarından kesitler ekleyen film, özellikle eşyle sorunlar yaşayan bir mimarın çatırdamakta olan evliliklerinin zengin olan eşi ve kayınpederinin rüşveti ile kurtarılmaya çalışılması veya bir polis memurunun varlıklı insanların emirleriyle hareket eden amiriyle yaşadığı çatışma gibi sahnelerle, zenginlerin aşırılığına bir eleştiri sunarken felaketin zengin ve fakir arasında bir ayrım yapmadığını da gözler önüne serer. Bu kısa anların devamında baraj çevresinde hissedilen güçlü bir sarsıntıyla asıl odağı olan deprem felaketine doğru ilk sıçramasını yapan film, devamında sismoloji enstitüsünden bir çalışanın büyük bir deprem öngörüsünde bulunmasıyla sürer. Ardından da fay hattı boyunca oluşmuş devasa bir yarıktaki sismik ölçüm çalışması yapan çalışanlar meydana gelen sarsıntı sonrası toprak tarafından yutulur. Bu andan itibaren filmin odağına yerleşen depremin, izleyen bir dizi sahnede yavaş yavaş dozu yükseltilirken meydana gelecek büyük felaket için uyarılarda bulunan insanların otoriteler tarafından önemsenmediği ya da ciddiye alınmadığı kısa bir dizi sahneyle vurgulanır: sismologların olacak büyük depremi şehrin belediye başkanına bildirdiği sahnede belediye başkanının isteksizce aldığı güvenlik tedbirleri ve sismologların uyarılarının hatalı çıkması durumunda “*aptal durumuna düşeceğinden*” (Earthquake, Mark Robson, 1974) endişelenmesi ya da bir mimarın, deprem bölgesine yapılması planlanan bir inşaat projesinin iyileştirmesi gerektiğine dair yaptığı uyarıyı içeren sahnede, projenin sahibinin inşaatın “*pahalıya patlayacağı ve maliyetli hale geleceği*” (Earthquake, Mark Robson, 1974) gerekçesiyle bu öneriye isteksiz yaklaşması. Ne var ki tüm bu önemsememe ve isteksizlik anlarına gerekçe gösterilen para kaybı ya da otoritenin sarsılması korkusu, devamında gelen sarsıntılı ve yıkıcı depremin etkisiyle yerini hayatta kalmaya bırakır. Artık depremin ardından gelen yıkımın kaçınılmaz olduğunu resmen ilan eden bir dizi sahnede şehrin değişik yerlerinde sarsıntıya yakalayan insanlar ekrana gelir: bir sinema salonunun tavanından düşen beton yığınları, şehrin ortasında binalardan düşen molozlar, zeminin yükselmesinin ardından

ayrılan yer blokları, çöken otoyollar ve otoyollardan düşen araçlar ve tüm bu yıkımların ortasında kaçışan insanlar. Kuşkusuz bu yıkım ve kargaşa, uyarıları ciddiye almayan ya da zenginliklerinin kendilerine her yetkiyi verdiğinin düşünen kişileri de vurur: İyileştirme önerisi isteksizce inceleyen zengin iş insanının gökdelenin tepesindeki bir ofiste yakalandığı deprem sonrası şehirdeki gökdelenler tek tek düşerken kendi canını kurtarmak için koşuşturduğu sahnede asansöre binmeye çalışan bir kadını savurur ancak bindiği asansör halatların kopması sonrası düşer. Yine önlem almak konusunda isteksiz olan belediye başkanı ise belediye binasının ve polis karakolunun yıkıntıları arasında yaptığı radyo anonsunda yardımın gelmesinin saatler alacağı duyurusunu yapar. Mimarın zengin kayınpederi yıkılan iş yerinde mahsur kaldığında imdadına damadı yetişir. Zenginliklerinin onları her şeyden koruyacağını düşünen insanların yardımına polis memuru koşar. Dolayısıyla doğal afet, gerekli tedbirlerin alınmasında geç kalınmasının, felaketin ciddiye alınmamasının yol açacağı sonuçlara ve zenginliğin insanları dokunulmaz kılacağı inancının yıkımına dramatik bir etki katarken yıkım sonrasında sıradan insanların günlük dertleri yerini sağ kalanları kurtarmaya ve hayatta kalmaya bırakır. Bu büyük yakının ardından yetkililerin güvenli olduğunu düşünüp insanları topladıkları bir binanın çöktüğü sahnede, yaşanan artçı depremler ayakta kalan az sayıdaki yapının ve ilk sarsıntıda çatlamış olan barajın çökmesine neden olur. Bina içinde toplaşan insanların zengin fakir ayrımı gözetmeden sağlık bakımı, gıda gibi az sayıdaki yardımdan faydalanmaya çalıştığı sahnede, yaşanan sarsıntı sonrası çöken kolonlar insanların üstüne devrilirken merdivenlerden kaçışmaya çalışan insanlar sarsıntının etkisiyle savrulup zemin boşluğuna düşer. Yaşanan bu paniğin ardından bina tamamen çöker ve alana sevk edilen işçiler göçük altında kalanları kurtarmak için mücadele ederken film, yıkım sonrası harabeye dönen şehir silueti eşliğinde sona erer. Tüm bu yıkım ve felakette hayatta kalma mücadelesi sunan film, yerle bir olan gökdelenler, yıkıntıya dönen şehir görselleri ile zenginliğin, lüksün ve ihtişamın çöküşüne sembolik etki katar.



Görsel 272: Deprem anında yaşanan felaketler, <https://www.youtube.com/watch?v=12hYrJaIVj8> (Earthquake, Mark Robson, 1974).



Görsel 273: Artçı depremlerle çöken bina, <https://www.youtube.com/watch?v=yf2uW98VEj8> ; yıkım sonrası harabeye dönen şehir silüeti. (Earthquake, Mark Robson, 1974).



Felaketler doğal kaynaklı olduğu kadar insan eliyle meydana gelen kaza ya da sabotajın sonucu da olabilmektedir. Tarihte yaşanmış gerçek bir zeplin faciasını anlatısının merkezine koyan *The Hindenburg*, bir Alman zeplini olan Hindenburg'un havada patlamasına yol açan sabotajı ve sabotajı gerçekleşmeden engellemeye çalışan bir Nazi subayının öyküsünü perdeye taşır. Tamamı renkli çekilmesine rağmen yaşanan felaketin ve zeplinin sefer duyurusunun yer aldığı sahnelerde, siyah beyaz olan gerçek haber görsellerini kullanan film, bu görselleri felaket anına gerçekçilik katmak ve dramatik atmosferi yoğunlaştırmak için kullanır. Örneğin, açılış sahnesinde Almanlara ait zeplinin Amerika'ya gerçekleştireceği seferin gerçek haber görüntüsüne yer verilen filmde, “Alman mühendisliğinin katedral büyüklüğündeki gövdeye sahip olan bu devasa lüksü bulutlara çıkarması, insanlığın gökyüzünü fethetme rüyasının doruk noktası” (*The Hindenburg*, Robert Wise, 1975) şeklinde tanıtılan zeplin yolculuğu, finalde gerçekleşen felaketle rüyanın yerini bir kaba bırakmasıyla sonuçlanır. Böylece film, açılışında zeplinin tasarlanma amacı ile ona yüklenen anlam ve finalde de gerçekleşen kaza anlarında gerçek haber görüntülerine yer veren film, iki an arasında bir link kurarken felaketin gerçekçi ve dramatik bir biçimde perdede hayat bulmasını da sağlar. Bunun yanında dış çekimlerde küçük ölçekli bir zeplin minyatürünün mat resim uçuş görselleri önünde fotoğraflanmasıyla elde edilen uçuş atmosferinin yanında neredeyse tamamı zeplinin içinde geçen film için tasarlanan devasa boyutlardaki dış ve iç set modeli de ortamın gerçekçiliğini tamamlamaktadır. Tanıtım açılışının ardından Nazilerin aldığı sabotaj ihbarını araştırmak için Ritter adlı bir subayı görevlendirmesiyle devam eden film, nihayet yolcuların lüks ve ihtişam dolu zeplinle yolculuğa başlamaya hazırlandığı ana gelir. Tüm yolcuların binişinin tamamlanmasıyla devasa büyüklükteki zeplin yolculuğuna başlar. Sabotajı araştırmakla görevlendirilen Nazi subayı Ritter'ın yolcuları ve görevlileri sorguya çektiği bir dizi sahneyle olay örgüsünü yoğunlaştıran

film, nihayet zeplinin havaya uçuğu final sahnesi geldiğinde gerilimi tırmandırır. Bu final anında bombanın yerini öğrenen Ritter, tam bombayı etkisiz hale getirmeye çalışırken meydana gelen patlama ile zeplin titrer ve tüm yolcular sarsılır. Zeplinin inmesini bekleyen izleyicilerin gözleri önünde havada patlayan zeplin, alevler içerisinde tutuşup yere düşerken zeplin içindeki yolcular panik halde kaçışmaya ve düşmeye başlayan zeplinden savrulmaya başlar. Ardından katman katman çöken zeplinin yere çakılmasıyla alevler içindeki zeplinden kurtulmaya çalışan yolcular ve yerdeki izleyicilerin kaçıştığı bir dizi sahneyle felaket anı perdeye taşınır. Zeplinin havaya uçuğu bu final için tasarlanan tam ölçekli ön gövdenin pirotekniklerle patlatıldığı sahnede, 1937 yılında yaşanan kazanın gerçek haber görüntülerinden de faydalanan film, felaketli doruk noktasında yine siyah beyaza dönerek dramatik atmosferi doruğa çıkarır. Aynı zamanda özellikle de filmin açılış tanıtımında vurgulanan ve olay örgüsü içerisinde de sıklıkla yer bulan -Nazilerin- güç, fethetme arzusu ve aşırılığın çöküşüne sembolik bir etki katar.



Görsel 274: Final patlama sahnesi, <https://www.youtube.com/watch?v=83DTwN UIsw> (The Hindenburg, Robert Wise, 1975).

Sonuç olarak sinemanın en eski türlerinden olan felaket filmlerinin alt türünü oluşturan doğal afetler ve kazalar, izleyicileri dehşete düşüren, heyecanlandıran ve korkutan konuların önemli bir bölümünü oluşturur. Sessiz sinema döneminden bu yana insanlık tarihinde yaşanmış gerçek -Titanic gemi kazası, Hindenburg zeplin faciası, San Francisco depremi, Chernobil faciası vb.- ve kurmaca felaketler -kasırgalar, yanardağ patlamaları, uçak kazaları vb.- bu türe ilham olmuş ve pek çok farklı türe konu olan felaketler, çekiciliğini her dönem korumuştur. Her dönemin felaketleri, çağın koşullarıyla da şekillenmiş ve içinde bulunulan dönemin endişelerini yansıtan -nükleer kazalar vb.-, veya eleştiren yapımlara konu olmuştur. İzleyicilerin dehşet içinde izlediği ancak izlediği görüntülere de hayran kaldığı felaket filmleri, görsel efekt teknolojisi ilerledikçe gelişmiştir. *Doğal Afetler ve Kazalar* başlığı altında ele alınan örneklem filmlerde de görüldüğü gibi, erken dönem filmlere kadar uzanan felaket teması, 30'lu

yıllarda yaygın olan melodram türünde romantik hikaye örgüsüne eşlik ederek dramatik anların yoğunluğunu tırmandırmaya 50'lerle birlikte hız kanamaya başlayan ve 70'lerde doruğa çıkan insan-doğa geriliminin merkeze alındığı yapımlarda da anlatıda yer bulan çatışma anlarını yoğunlaştırmaya hizmet etmektedir. İster melodramların dramatik anlarına isterse de insanlığın ürettiği yapılar ve cihazlarda somutlaşan aşırılığın doğa karşısında yok oluşuna güçlü bir etki katmak için kullanılsın, geçmişten günümüze sıklıkla işlenen ve görsel efektler yardımıyla perdede hayat bulan felaketler, anlatıların vurucu anlarını görsel açıdan yoğunlaştırmaya hizmet etmektedir.



SONUÇ VE GENEL DEĞERLENDİRME

İcat edildiği günden bu yana, inanılmaz öyküler anlatmanın yeni yollarını sunan sinema, dünya üzerindeki milyonları sihriyle etkilemeyi sürdürmektedir. Kuşkusuz görsel bir sanat olarak sinemanın bu etkisi, anlattığı öyküler kadar o öykülerin ekranda hayat bulmasıyla mümkün olmaktadır. İzleyicileri, set ve minyatürlerle yarattığı Ay yüzeyine seyahate (*Ay'a Seyahat-1902*) çıkaran yönetmen Melies'den bu yana görsel efektler, hayali ve fantastik olayların cereyan ettiği maceraların ekrana gelmesine aracılık etmektedir. Bu açıdan çalışmada görsel efektler araştırma konusu edilerek, sinemada görsel efekt kullanımının tarihsel, toplumsal ve teknolojik gelişimini inceleyerek bu gelişimin sinemasal anlam ile gerçeklik üzerindeki etkilerini sorgulayan bir doktora tez araştırması geliştirmek amaçlanmıştır. Böylece efektlerin, hangi tür filmlerde kullanıldığı, yıllara göre nasıl değişim gösterdiği, teknolojik gelişmelerle nasıl farklılaştığı, sinematografik anlama ve anlatıma nasıl bir katkısı olduğu, sinemasal gerçeklik ve anlam üzerindeki etkisinin gelenekselden dijitale nasıl bir değişim gösterdiği ve bu değişimin sinemanın estetik yapısını nasıl etkilediği gibi konular bu tezin sorunsalları arasında yer almaktadır. Tüm dünyada yaygın olarak kullanılan ve ülkemizde de yakın tarihte uygulanmaya başlanmış olmakla birlikte daha gelişme döneminde olan görsel efekt uygulamalarını teknik ve teknolojik anlamda ele alan çok sayıda çalışma bulunmasına karşın, efektlerin sinemasal etkisi üzerine yapılan yayın sayısı oldukça sınırlıdır. Bu açıdan bu tez çalışmasında, hem teknolojik, tarihsel gelişimi hem de bir anlam yaratma aracı olarak sinemaya katkısı bağlamında görsel efektler ele alınarak gerek ülkemizde gerekse de dünyadaki yayın literatürüne kapsamlı bir veri sunma amaçlanmıştır.

Bu çerçeveden hareketle, *Görsel Efekt* kategorisinde Oscar ödülü kazanmış 82 film örnekleme alınarak efektlerin sinematografi ve anlatıya etkileri ile işlevleri ortaya çıkarılmıştır. Filmler birden fazla sahnede sayısız efekt tekniği kullanılarak meydana getirildiğinden efektleri sınırlandırmak için efektlerle yaratılan etkilerden hareket edilmiştir. Bu etkiler tespit edilirken, Kristen Whissel'in (2014) *efekt amblemi* olarak tanımladığı, filmdeki temel temaya, kaygılara ve kavramlara vurucu bir ifade ve

sinematik bir görsel etki katan görsel efektlerden yola çıkılarak altı kategori oluşturulmuştur. *Analogdan Dijitale Devasa Çokluklar/Kalabalıklar* kategorisinde ordular, sürüler ve kalabalıklara; *Değişim/Dönüşüm Geçiren Figürler* kategorisinde biçimsel değişimlerin gözlendiği metamorfozlara; *Gerçekçi Yaratıklar* kategorisinde fotogerçekçi yaratıklara; *Fizik Yasalarının Değişimi veya Fizik Yasalarına Medyan Okuma* kategorisinde uçma, yer çekimsiz ortam, hız gibi fizik yasalarını esneten yeteneklere; *Gerçekçi Mekanlar veya Hayat Bulan Tarihi Anlar* kategorisinde kurmaca dünyaları meydana getiren mekanlara ve anlara; *Doğal veya İnsan Kaynaklı Felaketler ve Yıkımlar* kategorisinde *Savaş ve İstila* ile *Doğal Afetler ve Kazalar* sonucu meydana gelen yıkım ve felaketlere ve bunları mümkün kılan efektlere odaklanılmıştır. Dijital dönemin efekt tekniklerini yorumlamak için geliştirilen efekt amblemi tanımı, bu tez çalışmasında, dijital uygulamalardan geleneksel efekt uygulamalarına kadar genişletilmiştir. Bu, efekt amblemi tanımı çerçevesinde, dijitalin olduğu kadar geleneksel efektlerinin de sinemaya etkisinin yorumlanmasına imkan vermiştir. Böylece kategoriler altında incelenen filmlerle, gelenekselden dijitale filmlerde kullanılan efektlerin filmin kurmaca dünyasına yaptığı katkı, sinematografi ile anlatıya etkileri ve işlevleri ortaya konulmuştur.

Bu bağlamda kategorilerin bulgularına bakıldığında, iyi-kötü, dost-düşman gibi karşıtlıkları bir araya getiren ve bunlar arasındaki çatışmanın gerilimini tırmandıran *kalabalıkların*, bu karşıtlıklar arasında süregelen kıyamet ve sonun gelişi, birlik ve direniş, kahramanın düşüşü ve yeniden yükselişi gibi, bir dizi kaygının somutlaşmasına hizmet ettiği görülmüştür. Örneğin, *The Lord of The Rings: Two Towers* (Peter Jackson, 2002) filminde görülen kalabalık ordularda olduğu gibi, taraflardan birinin bir çağı ve medeniyeti sona erdirmeye arzusu, kalabalık orduların görüldüğü anlarda somutlaşmıştır. Aynı zamanda kalabalıklara eşlik eden diyaloglarda da desteklenen son fikri, tıpkı Saruman'ın kalabalık ordulara yaptığı konuşmasında olduğu gibi, sahnenin yoğunlaşmasına eşlik etmiştir. Böylece kalabalıkları oluşturan görsel efektler -ki bu film örneğinde dijital *massive* yazılımı-, anlatının temel kaygısı olan sona ermek ya da erdirilmek üzere olan bir çağ fikrinin görünür hale gelmesini sağlamıştır. Kısacası, aksiyondan maceraya, epik yapımlardan fantezi türüne kadar gerek figürasyon gerekse de dijital yollarla yaratılan kalabalıkların sinemada uzun bir geçmişi olduğu

görülmüştür. Çok sayıda figürasyon kullanımını içeren analog yöntemlere kıyasla dijital kalabalık yaratımı, sayısız avantaj ve kolaylık sunar; dijital çoğaltma ile sınırsız sayıda kalabalık oluşturulabilir. Kalabalık grupları koordine etmek ve taşımak gerekmez. Dijital kitlelerin hareketleri daha karmaşık ve birbirinden bağımsız kılınabilir. Kamera hareketleri ve çekim açılarında sınırlar ortadan kalkar. Bilgisayar grafikleriyle fantezi ya da gerçeklikte olmayan türler yaratılabilir. Canlı eylem çekimi için çok tehlikeli veya pratik olmayan eylemler gerçekleştirilebilir. Bu açıdan karşıt grupların çatışmasını, epik yapımların halk kitlelerini, savaş sahnelerinin atmosferini oluşturmada faydalanılan kalabalıkların heyecanı arttırmak, epik bir görsel etki üretmek, filmin önemli, vurucu anlarını öne çıkarmak, sahnenin, setin ve çevrenin gerçekçiliğini yoğunlaştırmak gibi işlevleri olduğu saptanmış ve kalabalıklar, analogdan dijital kadar anlatı ve mizansenin önemli bir parçasını oluşturduğu görülmüştür.

Metamorfoz düzeyinde işleyen *biçimsel dönüşümlerin*, kısıtlama ve hapsetme biçimleri ile onlardan kurtulma mücadelesi ve özgürlük arzusu fikrine çarpıcı bir ifade kattığı görülmüştür. Tıpkı *Terminator 2: Judgment Day* (James Cameron, 1991)'de T1000 karakterinin sıvı metal formdan insan biçimine dönüşümünde olduğu gibi, insanlığın kaderini kontrol etmeye çalışan güçler, T1000'in dönüşüm yeteneğinde somutlaşmıştır. Aynı zamanda bu güçler ve onlardan kurtulmaya çalışan kahramanlar arasındaki şiddetli çatışmayı yoğunlaştıran dönüşüm yeteneği, kahramanların mücadele ettiği gelecek fikrine de vurucu bir etki katarak onların arzuladıkları özgürlük fikrini görünür kılmıştır. Böylece dönüşümleri oluşturan görsel efektler -film özelinde bilgisayar tabanlı morf-, anlatının temel kaygısı olan insanlığın kaderini kontrol etmeye ve geleceği şekillendirmeye çalışan güçler ve insanlığın onlarla mücadelesi fikrinin yoğunlaştırılmasına hizmet etmiştir. Bu açıdan analog dönemde makyaj, optik hile, maske, protez, animasyon gibi efekt teknikleri ile dijital dönemde ise hareket yakalama ve bilgisayarlı modellemeyle gerçekleştirilen biçim değişimi, bir görüntünün diğer bir görüntüye hızlı ve kusursuz bir şekilde dönüşmesine olanak verir. Metamorfoz, sıklıkla edebi anlatıda olduğu gibi sinema anlatısında da merkezi olan bedensel, varoluşsal ve zamansal dönüşüme dair hayranlığın ya da korkudan kaynaklanan kaygıların metaforu olarak kullanılmıştır. Kuşkusuz dijital dönemin hareket yakalama ve dijital modelleme olanakları analog dönemdeki öncellerine kıyasla bu değişimin kusursuz görünümünü

sunmaya imkan vermiş ve sinemasal açıdan etkiyi artırmıştır. Böylece anlatının çatışma anlarına dramatik bir etki katmada, kurgusal dünyaları tanımlamada veya anlatıda yer bulan temel kaygıların görselleştirilmesinde hayli işlevsel olan dönüşüm efekti, dijital dönemde sinemada sıklıkla kullanılmıştır.

Kahramanlar veya antagonistler olarak, kurgusal dünyalarda inanılmaz bir canlılıkla hayat bulan *yaratıklar*, yaşam ve ölüm kavramlarını birbirine bağlayarak algılanabilir ve anlaşılabilir yaşam ve canlılık tanımının sorgulanmasına olanak vermiştir. Tıpkı *Babe* (Chris Noonan, 1995) örneğinde olduğu gibi, biyolojik yaşamın ve canlılığın filmin kurgusal dünyası içerisinde yeniden tanımlanmasına imkan veren yaratıklar, -bu örnekte dijital animasyonla yaratılan çiftlik hayvanları- anlatının üzerine kurulduğu, bilinçleri, inançları, duyguları ve arzuları olan, zevk ve acı hissedebilen hayvanlar üzerinden canlılık, yaşam ve ölüm gibi kavramların sorgulanmasına imkan sağlamıştır. Analog dönemden dijital dönemde kadar, ejderhalar gibi gerçeklikte var olmayan, dev katil köpekbalıkları gibi gerçeklikte olmakla birlikte içinde yaşanan fiziksel dünyadaki özellikleri taşımayan ve dinazorlar gibi mevcut dünyada gözlemleyemediğimiz yaratıklar perdede boy göstermiştir. Dijital dönemde animasyon, hareket yakalama, bilgisayarlı modellemeyle analog dönemde ise kukla, animatronik, model, stop-motion tekniklerle yaratılan tüm yaratıklar, bazen filmin kahramanı, bazen kahramanın eşlikçileri bazen de kahramanın düşmanı olarak kurgusal dünyanın bütünlüğüne hizmet ettiği görülmüştür. Analogdan dijitalle pek çok filmde kendisine önemli bir yer bulan bu yaratıklar, bazen günü kurtaran bir kahraman, kimi zaman amansız bir düşman bazen de kahramanı yoldan çıkaran veya ona yolunda yardım eden bir eşlikçi olarak bir kişiliğe sahip, özdeşim kurulan, ete kemiğe bürünmüş canlı figürler olarak anlatıya hizmet etmiştir. Bu yolla, seyircinin ölümüne üzülmek, sevinçlerine ortak olarak, hatta düşmanlıklarına öfke duyarak arınma yaşadıkları, yaşam dünyalarındaki sorunlarla baş etme yolu arayışlarında model olan karakterler ve hikayeler üretilebilmiştir.

İnsanlığın karşılaştığı en tehlikeli, düşmancıl ve ölümcül ortamlar olarak *mekanlar*, insanlığın hayatta kalma kaygılarının ve mücadelelerinin okunabilmesine imkan sağlamıştır. *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) örneğindeki ölümcül derecede tehlikeli gezegenlere yapılan keşif yolculuğunda olduğu gibi, -buzullardan oluşan veya

dev dalgalarından oluşan gezegende olduğu gibi- mekanlar, ölümcüllükleriyle ve yol açtıkları tehlikelerle mücadele eden kahramanın, hayatta kalma savaşına dramatik bir görsel zemin sağlamış aynı zamanda anlatının olduğu kadar çağımızın da temel kaygısı olan yaşanabilir bir dünya bulmanın zorluğu fikrini görsel olarak somutlaştırmıştır. Analog dönemde büyük ölçekli set, dekor, minyatür ve mat resim gibi yöntemlerle, dijital çağda ise bilgisayar tabanlı model ve animasyonla yaratılan mekanlar, kahramanın savunduğu ya da kurtarmak için mücadele ettiği bir evreni tanımlama ve kahramanın öyküsünün içinde geçtiği zaman ile koşullara gerçekçi bir atmosfer sağlama işlevlerine sahiptir. Hiç gidilmemiş bir gezegen, tarihi bir mekan, kurgusal bir geçmiş veya gelecek dünyası şeklinde olabilen mekanlar, anlatının içinde geçtiği ortamı var etmesinin yanında anlatının gelişimi içinde kimi vurucu anların belirginlik kazanmasında, o anların görsel açıdan yoğunlaştırılmasında ve kurgusal dünyanın bütünlüğünü tamamlamada önemli bir işlev görmüştür. Aynı zamanda, görsel efektler aracılığıyla hayli gerçekçi tasvir edilen mekanlar, insanlığın bilme isteği ve keşfetme arzusunu, bilimsel ilerlemelerin öngörülemez sonuçlarını veya dünyanın kaynaklarının tükenişi gibi üretildikleri dönemlerin kaygılarının somutlaştırılmasına ve tartışılmasına olanak tanımıştır.

Fizik yasalarının işlemediği veya farklı işlediği kurgusal dünyalardaki *fizik yasalarına meydan okuma yeteneği*, kahramanın bu dünyaların işleyiş ve düzeniyle mücadelesinin sorgulanmasına imkan vermiştir. Örneğin, *Matrix* (Wachowski Kardeşler, 1999) filminde yüksek alanlara sıçrama, mermileri havada durdurma ya da mermilerden hızlı hareket edebilme gibi yetenekler, aynı zamanda diyaloglarla da desteklenerek simülasyon olan bir dünya fikrinin somutlaşmasını sağlamıştır. Bu dünyanın işleyiş ve düzenini somutlaştıran fizik yasalarına meydan okuma yeteneği -ve film örneğinde bunu mümkün kılan bullet time efekti- aynı zamanda kahramanların bu dünyanın işleyişiyle mücadelesine de görsel bir etki katmıştır. Kuşkusuz teknolojinin ucuzlaştığı ve yaygınlaştığı dijital dönem, bilgisayar yazılımları ve kamera ekipmanlarının sağladığı avantajlar ile de fizik ötesi yeteneklerin ve bu yeteneklerin işlediği dünyaların hayli gerçekçi bir şekilde ekrana gelmesinde büyük rol oynamıştır. Ancak sinema tarihi boyunca, bir insanın kurşunlardan hızlı hareket etmesi gibi fiziksel gerçeklikte yapılamayacak üstün yetenekleri, nehirleri ikiye ayırması gibi mucizevi

eylemleri ve u ması, duvarlardan ge mesi, g r nmez olması gibi do a  st  olayları perdeye getiren sinema, ge mi ten g n m ze efektlerle i  birli i i inde olmu tur. Analog d nemde makyaj, optik ve mekanik gibi, dijital d nemde ise animasyon, hareket yakalama, dijital modelleme ve hareket kontrol sistemleri gibi efektlere ba vurularak yaratılan yetenekler, i inde bulunan d nyanın ger ekli inin, insanlı ın sahip olmadığı g  lerin, akıl sır erdiremedi i boyutların ya da  te d nyaların sorgulamaya a ılmasına olanak tanımı tır. Sinema ve g rsel efektler aracılı ıyla sunulan s z konusu tasvirler, izleyiciyi ger ekte ula amayaca ı ve a amayaca ı sınırların  tesine ta ıyan deneyimler yaratmı tır.

Do al afet veya sava   eklinde meydana gelen *felaketler ve yıkımlar*, tehdit ve tehlike olu turan olaylar kar ısında insanlı ın davranı larının sorgulanmasına ve kıyamet durumunu deneyimlemi  insanlı ın bu durumlarla ba  etme s re lerinin yorumlanmasına olanak vermi tir. *Wings* (William A. Wellman, 1927)'de sava ın, *Earthquake* (Mark Robson, 1974)'de ise depremin yol a tı ı yıkımlarda g r ld   gibi, insanın gerek kendi eliyle gerekse de do a dolayımıyla kar ıla tı ı felaketler ve yıkımlar, ya amlar  zerinde g  l  etkiler yaratarak gerek sava ın gerekse de do anın tahrip edilmesinin ele tirisini okumaya olanak vermi tir. Ku kusuz gerek sava  gerekse de do al felaket  eklinde olsun, sinemaya konu olan bu kıyamet senaryoları, analogdan dijitale farklı t r filmlerin konusu olagelmı tir. Sinemanın ilk yıllarından bu yana  retilen sava  filmleri, tarihi ve ortak ge mi i olan hikayelerin canlı tutulması, deh etlerin bir daha asla ya anmaması i in hatırlatıcı g revi g rmesi, toplumsal ya amda var olan korkuların beslenerek yeniden  retilmesi ve g n n ko ullarına g re yaratılan d  man fikrinin peki tirilmesi gibi pek  ok i lev g r rken sava ın toplumsal ya ama etkilerinin de birer yansımasıdır. 30'lu yıllarda melodram t r nde yaygın olarak kullanılan felaket teması ise 70'lerde kendi ba ına bir t r haline gelirken insan-do a geriliminin merkeze alındı ı yapımlara evrilmi tir. Felaket teması, modern bir  topya olan kapitalizmin sonu ta do a tahribatı, zenginli in adaletsiz payla ımı, kibir ve a   zl l k yaratarak  a da  bir distopyaya d n  t   ele tirisinin simgesi haline gelmi tir. G rsel efektler aracılı ıyla hayat bulan felaketler, insan  retimi yapılar ve cihazlarda somutla an a ırılı ın do a kar ısında yok olu una g  l  bir etki katmak i in kullanılmı tır. Hangi gerek elerle  retilirse  retilsin, sava  veya do al felaket  eklinde

gerçekleşen bu kıyamet senaryolarını ekrana taşıyan sinema, animasyon gibi bilgisayar tabanlı veya piroteknik, atmosferik, mekanik gibi analog efektlerden yardım alarak insanlığın yaşanan bu olaylar karşısındaki acizliğine, zayıflığına, kırılganlığına ve korkularına görsel bir dramatik etki katmıştır.

Dolayısıyla kategoriler altında yapılan analizler, görsel efektlerin tek başlarına bir ekran gösterisi ya da teknik bir süs değil aksine anlatıyı destekleyen ve göründükleri sahnelerde diyalog ve karakterle de etkileşime geçerek anlatıda yer bulan kaygıları somutlaştıran ve anın dramatik etkisini arttıran unsurlar olduğunun görülmesini sağlamıştır. Böylece görsel efektlerin, üretildikleri dönemlerde merkezi olan ve filmlerin anlatısında yer bulan kavram ve tematik endişeleri görsel olarak yoğunlaştırma kapasitesine sahip olduğu görülmüştür. Dahası filmin vurucu anlarında ortaya çıkarak anlatıya eşlik eden ve onu görsel olarak yoğunlaştıran görsel efektler, gelenekselden dijital sinema tarihi boyunca bu kapasiteye sahip olmuş ne var ki onların bu kapasitesi araştırma konusu edilme noktasında ihmal edilmiştir. Bu açıdan efekt amblemi tanımı, efektlerin, anlatı ve temayla ilişkisini yorumlamaya imkan vererek film anlatısına vurucu bir etki yapan, filmin konusu ve anlatısına eşlik eden ve filmin temasını güçlendiren görsel efektlerin sinemaya etkisinin yorumlanmasına imkan vermiştir. Böylece görsel efektlerin sadece teknik anlamda değil, anlatı ve sinematografiyle ilişkisi çerçevesinde de ele alınabileceğini ortaya koyan bu tez çalışması, görsel efektlerin, sinemasal anlatının gelişimine hizmet etme ve sinematografik anlam ile anlatıma katkı sunma işlevlerinin olduğunun görülmesini sağlamıştır. Dolayısıyla görsel efektlerin, anlatıyı kesintiye uğratmak ya da onun önüne geçmek yerine, anlatıyla bir arada işleyen araçlar olarak sinemayı zenginleştiren temel unsurlardan biri olduğu görülmüştür.

Bu serimleme ışığında, teknolojiye ve aynı zamanda tarihsel ve toplumsal değişimlere bağlı olarak gelişen ve çeşitlenen efektlerin, hikaye anlatmada bir araç olarak, ilk yıllarından bu yana sinemanın hayatında yer aldığı görülmektedir. Bu akstan hareketle de görsel efektlerin, teknolojik gelişmeler ve toplumsal değişimlerle nasıl farklılaştığı ve bu farklılaşmanın sinemaya nasıl yansıdığı da bir değerlendirme konusu olabilir. Gelişimi toplumsal koşullara da bağlı olarak şekillenen görsel efektler, sessiz sinema yıllarından başlayan analog dönem boyunca teknik anlamda pek fazla değişim göstermemiştir. Nitekim dünya savaşlarının ve etkilerinin hüküm sürdüğü bu yıllarda

(30'lardan 40'lara) görsel efektler, sinemada yaygın bir tür haline gelen savaş filmlerinin⁵⁵ gerçekçi bir tarzda perdeye gelmesine katkı sunar. *Wings* (1927) örneğinde görüldüğü gibi, savaş atmosferinin dramatik ve gerçekçi kılınmasını sağlamak için uçaklara bağlanabilen kamera sistemleri, gerçekçi piroteknik patlamalar ve gerçek savaş görüntülerinden kesitler kullanımı, görsel efektlerin dramatik ve gerçekçi etkisini kanıtlar. Bundan sonraki on yıllar boyunca gerçek savaş görüntülerinden kesitler, minyatür ve dekorlarla yaratılan yıkımların yer aldığı savaş filmleri furyası savaş atmosferinin yoğunluğunu arttırmak için görsel efektleri kullanmayı sürdürür. Yine bu yıllarda, görsel efektlerle yaratılabilen felaketlerin cazibesini keşfeden Hollywood, melodrama eklenen ve çoğunlukla doğal bir afet şeklinde gerçekleşen felaket temasını⁵⁶ ön plana çıkarır. Romantik hikaye örgüsünün dramatik atmosferini tırmandırmak için doğal afetlerin yıkıcı etkilerinin kullanıldığı erken dönem filmler, sonraki dönemde bir tür halini alacak olan felaket filmlerinin de öncellerini oluşturur. Aynı tarihsel bağlam içerisinde, sihirli güçlerin ve doğaüstü olayların cereyan ettiği⁵⁷ veya korkutucu yaratıkların⁵⁸ yer aldığı fantastik maceralar da ekrana gelirken, yaşanan krizlerin sinema ve türler üstünde yarattığı etki, görsel efektlerin değişmesinde ve dönüşmesinde de etkili olur.

Kapitalizm ve sanayinin yükselişe geçtiği ve ekonominin güçlendiği yıllar olan 50'lerle birlikte refah dönemine giren Amerika'da bu refahın göstergelerinden biri olarak neredeyse her evde kendine yer bulan televizyon, sinemanın gişe gelirlerinin düşmesine neden olur. Bu zorlukların üstesinden gelmek için stereo ses sistemleri ve daha canlı, keskin renkler sağlayan sinemaskop gibi teknolojilere geçiş yapan Hollywood, çeşitlendirdiği tür filmleriyle de izleyiciyi salonlara dönmeye ikna etmeye çalışır. Bu iknadaki başrolleri bilimkurgu⁵⁹ filmleri, savaş⁶⁰ filmleri ve onların vazgeçilmez unsuru olan görsel efektler üstlenir. 50'lerde Sovyetler Birliği ve Amerika arasında patlak veren Soğuk Savaş'ın da etkisinin gözlendiği Pal'ın *Destination Moon*

⁵⁵ Tarihsel süreç içerisinde, türler veya yarattıkları etkilere göre sınıflandırılan örneklem filmler bu kısımdan itibaren dipnotlarda gösterilmiştir. (*Wings*-1927/28, *I Wanted Wings*-1941, *Crash Dive*-1943, *Thirty Second Over Tokyo*-1944)

⁵⁶ (*Spawn of the North*-1938, *The Rains Came*-1939, *Green Dolphin Street*-1947, *Portrait of Jennie*-1948)

⁵⁷ (*The Thief of Bagdad*-1940, *Wonder Man*-1945, *Blithe Spirit*-1945-1946)

⁵⁸ (*Reap The Wild Wind*-1942, *Mighty Joe Young*-1949)

⁵⁹ (*When Worlds Collide*-1951)

⁶⁰ (*The War of the Worlds*-1953, *The Bridges at Toko-Ri*-1954/55, *The Enemy Below*-1957)

filminde, gerçekçi dekorlar ve mat resimlerle oluşturulan Ay, ilk önce sinemada fethedilir. Korku ve gerilim yaratıcı bir unsur haline gelen felaket teması⁶¹, görsel efektlerle daha görkemli ve yıkıcı etkiler sunarken stop-motion, animatronik ve animasyonun yaygınlaşmaya başladığı bu yıllar, fantastik olayların cereyan ettiği ve doğaüstü yaratıkların hayat bulduğu⁶² ailecek izlenilebilen fantastik macera türündeki yapımların ilk örneklerini oluşturur. Böylece görsel efektler, sinemada her izleyici kitlesine hitap eden yapımların hayat bulmasında etkili olur.

50'li yıllardan 60'lara geçerken, devasa setlerin, pahalı kostümlerin ve inanılmaz sayıda figürasyonun eşlik ettiği kalabalıkların kullanıldığı ve yapımcılara hayli masraflı maliyetler yükleyen epik filmler⁶³ sahnedeki yerini alır. Bu tür yapımların yol açtığı yüksek maliyet, bilimkurgu ve macera türündeki yapımların⁶⁴ gişe başarılarıyla karşılaşır. Stanley Kubric'in *2001: A Space Odyssey*'de (1968), özenle tasarlanmış ve geliştirilmiş özel efekt teknikleriyle izleyicilere sunduğu gerçekçiliği yoğun sahneler, stüdyoların ve sektörün özel efekt departmanlarının önemini tekrar hatırlamalarına vesile olur. Soğuk Savaş'ın etkisinin toplumsal alanda daha görünür olduğu 60'lı yıllarda adeta aşırılık çağına giren Hollywood, nükleer savaş ve komünist düşmanları konu alan, cephe yerine şehirlerde ve dünyanın değişik yerlerinde günü kurtaran, gösterişli, sert ve maço -ve sonraki yıllarda seri haline gelecek James Bond gibi-kahramanların yer aldığı aksiyonları⁶⁵ perdeye taşır. Yine daha büyük patlamaların yer aldığı ve gerçek savaş ekipmanların kullanıldığı savaş filmleri⁶⁶, aksiyonu ve kovalamacası yüksek bilimkurgu maceralar⁶⁷ ve Walt Disney'in animasyon alanında yaptığı katkıların etkisinin hissedildiği fantastik hikayeler⁶⁸ de perdede boy gösterir. Tüm bu çağ boyunca görsel efektler, kahramanların sürükleyici maceralarının perdede somutlaşmasına aracılık eder.

⁶¹ (Plymouth Adventure-1952)

⁶² (Tom Thumb-1958, 20,000 Under the Sea-1954)

⁶³ (The Ten Commandments-1956, Ben-Hur-1959, Cleopatra-1963)

⁶⁴ (The Time Machine-1960, Fantastic Voyage-1966, Marooned-1969)

⁶⁵ (Thunderball-1965)

⁶⁶ (The Guns of Navarone-1961, The Longest Day-1962)

⁶⁷ (The Time Machine-1960, Fantastic Voyage-1966, Marooned-1969)

⁶⁸ (Mary Poppins-1964)

Büyük ölçekteki felaket filmlerinin altın yılı olan 70'lerde, insanların ölüme mahkum olduğu gemi kazaları⁶⁹, büyük bir depremin tüm şehri yuttuğu sismik felaketleri⁷⁰, gerçekte yaşanmış faciaları⁷¹ ve savaşları⁷² destansı görsel efektlerle yeniden yaratan filmler üretilir. Yine yaratıkların⁷³, tehlikeli ve bilinmez dünyaların⁷⁴ yer aldığı aksiyon ve bilimkurgu filmler ile süper güçlere veya sihir yeteneğine sahip kahramanların fantastik maceralarını⁷⁵ konu alan yapımlarla da izleyicisini cezbeden Hollywood, doğa tahribatının, teknolojik ilerlemelerin, şirketler düzeyindeki açgözlülüğün veya tehlikeli düşmanların yol açtığı sorunları anlatısının merkezine yerleştirirken bu hikayeleri muhteşem görsel efektlerle taçlandırır. Klasik gelenek içinde yetişmiş genç yönetmenlerin -George Lucas ve Steven Spielberg gibi- sektöre adım atmasıyla büyük bütçeli destansı görsel efektler içeren ve kitleleri etkisi altına alan kült yapımların üretildiği 70'ler, hem hikayeleri hem de görsel efektleriyle döneme damgasını vuran yapımlara şahit olur. Aynı zamanda bilgisayar grafiklerinin yaygınlaşmasıyla görsel efekt alanında geçiş döneminin başlangıcı olan 70'ler, sonraki yılların da müjdeleyicisi olur. Lucas'ın *Star Wars* (1977) filmindeki destansı uzay savaşlarını üretmek için tasarlanan bilgisayar bağlantılı hareket kontrol kamera sistemi ve optik efekt, mat resim, model, animasyon ve piroteknik başta olmak üzere geleneksel efekt tekniğinin teknolojiyle entegre edilmesi, bilgisayar destekli görsel efektlerle üretilen destansı ekran deneyimi döneminin başlangıcı olur.

İlk örneklerinin 70'lerde hayata geçirildiği 3boyutlu grafikler ve bilgisayar animasyonları 80'lere gelindiğinde daha kapsamlı hale gelir ve pek çok özel efekt şirketi, geleneksel özel efektleri bilgisayar efektleriyle revize eder. Görsel efekt alanında artan talebe hizmet etmek için çok sayıda efekt yapım şirketinin -George Lucas'ın kurduğu Industrial Light and Magic-ILM gibi- kurulduğu 80'lerle birlikte görsel efektler, film endüstrisinin köklü bir sektörü haline gelir. Bilgisayar destekli özel

⁶⁹ (The Poseidon Adventure-1972)

⁷⁰ (Earthquake, 1974)

⁷¹ (Hindenburg, 1975)

⁷² (Tora! Tora! Tora!-1970)

⁷³ (King Kong-1976, Alien-1979)

⁷⁴ (Logan's Run-1976)

⁷⁵ (Bedknobs and Broomsticks-1971, Superman-1978)

efektlerle üretilen uzayda geçen destansı savaşların⁷⁶, uzaylı yaratıkların⁷⁷, dramatik bilimkurgu öykülerin⁷⁸ ve gerilimi yüksek maceraların⁷⁹ aksiyon ve şiddet dozu da yükselir. Bilgisayar teknolojileri ve geleneksel tekniklerin birleşiminin yönetmenlere sağladığı sınırsız olanaklar, hayal gücünün sınırlarını zorlayan yapımların⁸⁰ üretilmesini sağlar. Böylece 80'lerle birlikte yaygınlaşmaya başlayan teknolojik gelişmeler, görsel efektlerin değişmesinde ve dönüşmesinde etkili olur. Aynı zamanda genç nesil sinemacılar da görsel efektlerin sinematografi ve anlatı üstündeki etkilerini fark ederek dönemin toplumsal kaygılarını -teknolojinin ya da buluşların yol açacağı sorunlar gibi-, efektlerle ön plana çıkaran yapımlar üretir. Tıpkı *The Abyss* (1989)'de nükleer gücün insanlığın sonunu getireceği kaygısında ve *Aliens* (1986)'da uzaylı teknolojisini savaş aracı olarak ele geçirmek isteyen kapitalist ruhun eleştirinde görüldüğü gibi, yeni nesil yönetmenler toplumsal kaygı ve eleştirileri görsel efektlerden yardım alarak sinematik bir tema haline getirir.

Kuşkusuz görsel efekt alanında asıl devrim bilgisayar destekli görüntü üretilmesiyle olur ve 90'larda yaşanan dijital devrimle görsel efektler daha çarpıcı hale gelir. Nihayetinde küresel ağların yaşam biçimini belirlediği, bilgisayar teknolojilerinin ve internetin yaşam üzerindeki kaçınılmaz etkisinin deneyimlendiği dönem olarak 90'lar, teknolojiye dair kaygıların daha görünür olduğu yıllar olur. Bu yüzden teknolojinin gelişimi görsel efektler ve sinemayı etkilerken bir yandan da eleştirinin de konusu haline gelir. Bu eleştiri ironiktir ki bilgisayar teknolojisiyle yaratılan görsel efektler aracılığıyla ifade edilir. Tıpkı Cameron'ın *Terminator 2: Judgment Day*'de (1991) dijital ortamda yarattığı, herhangi bir nesneye dönüşebilen sıvı metal formda şekil alabilen karakteri T-1000 ve Spielberg'ün *Jurassic Park*'ta (1993) nesli tükenmiş dinozorları olağanüstü bir gerçekçilikte hayata döndürmesini sağlayan bilgisayar tabanlı tasarımlarda olduğu gibi, efektlerle yaratılan dönemin filmleri, dijital dönemin geldiği düzeyi gözler önüne serer. Diğer yandan bu filmler, bilimin ve teknolojinin yıkıcı etkilerine yönelik eleştirileri 90'lar sinemasının gündemine getirir. Böylece efektler,

⁷⁶ (Star Wars: The Empire Strikes Back-1980 ve Return of The Jedi-1983)

⁷⁷ (Aliens-1986, The Abyss-1989)

⁷⁸ (E.T. The Extra-Terrestrial-1982)

⁷⁹ (Raiders of the Lost Ark-1981, Indiana Jones and the Temple of Doom-1984)

⁸⁰ (Innerspace-1987, Who Framed Roger Rabbit-1988, Cocoon-1985)

gösterişli gişe filmleri üretilebilmesine imkan vermelerinin yanında filmlerin anlatılarının alt metnine yerleştirdiği değer, sorumluluk, politik eleştiri gibi mesajları da görsel olarak vurgulayarak basit birer gösteri olmadıklarını ispatlar. Tıpkı gerçekçi animasyonlarla izleyicinin bir grup çiftlik hayvanıyla özdeşleşmesini sağlayan ve hayvanların düşünen, hissedebilen canlılar olduğu yönündeki politik eleştiriye anlatısının merkezine yerleştiren *Babe* (1995)'de olduğu gibi, görsel efektlerin derinliği olan anlatıları yoğunlaştırma gücü açığa çıkar. Bilgisayar teknolojisi, yapımcıların, senaristlerin ve yönetmenlerin eleştirilerini ve kaygılarını olduğu kadar, hayal edebilecekleri her şeyi ekrana yansıtabilmelerinin de önünü açar. Böylece görsel efektler, devasa kalabalıkların on binlerce figürasyona ihtiyaç duyularak yaratıldığı analog dönemin aksine dijital olarak yaratılması⁸¹; tarihi, fantastik veya fütüristik mekanların devasa setlere gerek duyulmaksızın dijital ortamda modellenmesi⁸², savaş veya istila sahnelerinin gerektirdiği patlama ve yıkımların daha güvenli ve kolay yapılabilmesi⁸³; fiziksel dünyada olması imkansız eylem ve durumların vuku bulduğu hikayelerin⁸⁴ ve bu hikayelerin canlılarının⁸⁵ hayli gerçekçi bir biçimde üretilebilmesi gibi imkanlar sunar.

Görsel efekt tekniklerinin şaşalı bir ekran deneyimi sunduğu 2000 sonrası sinema, aynı zamanda filmlerin anlatılarında yer bulan toplumsal, politik ve eleştirel mesajlarla da adından söz ettirir. Dönemin güncel tartışma konularını anlatılarının merkezine taşıyan filmler, bu derterin perdede somutlaşmasında görsel efektlerden yardım alır. Tıpkı Nolan'ın hem bilimsel ilerleme ve uzay araştırmalarına saygı duruşunda bulunduğu hem de yaşanabilecek başka bir gezegen bulmanın zorluğunu göstererek dünyamıza özen ve önem göstermemiz gerektiğinin altını çizdiği filmi *Interstellar* (2014) veya teknolojinin kötücül kullanımının altını çizerek zihinlerin istenildiği gibi şekillendirilebileceği bir dünyayı tasavvur ettiği *Inception*'da (2010) olduğu gibi. 2000'lerden günümüze gelişimini sürdüren teknoloji, gerçek oyuncuların performanslarının hareket yakalama sistemleri ile kaydedilip dijital olarak modellendiği

⁸¹ (Independence Day-1996, Titanic-1997, Matrix-1999)

⁸² (Total Recall-1990, Forrest Gump-1994, What Dreams May Come-1998);

⁸³ (Independence Day-1996)

⁸⁴ (Matrix-1999, Death Becomes Her-1992)

⁸⁵ (Babe-1995)

fotogerçekçi animasyon yaratıkların⁸⁶; yapay zekalı dijital yazılımlar kullanılarak yaratılan ve destansı savaş sahnelerine eşlik eden devasa kalabalıkların⁸⁷; hareket ve mimik yakalama ile elde edilen görüntülerin modellenmesiyle yaratılan fiziksel değişimlerin⁸⁸ ve animasyonlar yaratılan süper güçlerin sergilendiği⁸⁹ yapımların perdede canlanmasını sağlayarak sinemanın çehresini değiştirir. 2010'larda da etkisi süren görsel efektler, oyuncular dışında kalan her şeyin dijital olarak yaratıldığı⁹⁰; geleneksel projeksiyon teknolojilerini bir üst seviyeye taşıyarak mekanların gerçekçiliğini yoğunlaştırıldığı⁹¹; mekanlar ile yaratıkların olağanüstü bir canlılık ve gerçekçilikle anlatıya hizmet ettiği⁹² yapımların perdeye taşınmasında sinemanın hizmetindedir.

Sonuç olarak, analog dönem, geçiş dönemi ve dijital dönem olarak gelişimi gözlemlenen efektler, günümüzde yeni teknolojilere entegre olurken, özellikle günümüz görsel efektleri, analog dönemde kullanılan pek çok efekt tekniğinden hareketle gelişmiş ve dönüşmüştür. Tıpya *First Man* (Damien Chazelle, 2018) filminde uygulanan ön LED ekran uygulamasının, erken dönem ön projeksiyon tekniğinin bir devamı olması gibi, çağın teknik olanakları dahilinde uygulanan kimi özel efekt teknikleri, teknolojiye entegre edilerek günümüzde halen kullanılmaktadır. Aynı zamanda gelişen teknoloji pek çok özel efekt tekniğine duyulan ihtiyacı da ortadan kaldırmıştır. Neredeyse oyuncu dışındaki tüm unsurların -uzay ve uzay araçları- dijital olarak yaratıldığı *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013) filminde olduğu gibi, günümüz görsel efektleri, erken dönem örneklerinde mekanlara ve atmosfere hayat veren set, minyatür ve mat resim gibi geleneksel uygulamalara duyulan ihtiyacı ortadan kaldırmıştır. Ne var ki dijital dönemin yakın tarihli filmlerde geleneksel özel efekt tekniklerine bir geri dönüş yaşandığı da görülmektedir. Dijital olarak yaratılabilecek yapılar ve patlamalar için minyatür ve piroteknik kullanıldığı *Inception* (2010)'da olduğu gibi, geleneksel ve

⁸⁶ (Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring-2001, Two Towers-2002, Return of the King-2003, Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest-2006, Avatar-2009, King Kong-2005, The Golden Compass-2007)

⁸⁷ (Gladiator-2000, The Lord of the Rings serisi -The Fellowship of the Ring-2001, Two Towers-2002, Return of the King-2003, Avatar-2009)

⁸⁸ (The Curious Case of Benjamin Button-2008)

⁸⁹ (Spider Man 2-2004)

⁹⁰ (Life of Pi-2012, The Jungle Book-2016, Gravity-2013)

⁹¹ (First Man-2018)

⁹² (Hugo-2011, Interstellar-2014, Ex Machina-2014-2015, Blade Runner 2049-2017)

dijital yöntemlerin bir arada kullanımının filmin atmosferinin gerçekçiliğini oluşturmada daha elverişli olduğunu göstermektedir. Bu açıdan gerek yeni teknolojilerle dönüşen gerekse de geleneksel yöntemleri içeren görsel efektler, hikaye anlatmada bir araç olarak sinemadaki varlığını daha da pekiştirerek sürdürmektedir.

Bunun yanında başlangıcından günümüze teknoloji vasıtasıyla hızlı ve büyük bir gelişim ve dönüşüm geçiren görsel efektlerin, başta ekonomik olmak üzere pek çok pratik zorluğun ve imkansızlığın aşılmasına olanak verdiği görülmektedir. Bir dağ zirvesinde çekilmesi tehlikeli, uzayda yapılması imkansız veya dünyanın çeşitli yerlerinde kayda alınması pahalı ve zahmetli olan filmler erken dönem örneklerinde geleneksel, günümüzde ise dijital efektlerle kolay, hızlı ve zahmetsiz biçimde çekilebilmektedir. Sağladığı bu avantajların yanında, gelenekselden dijitale görsel efektler, filmin etkisini güçlendirmeye ve duygusal etkisini arttırmaya hizmet etmektedir. Tıpkı kullandığı efektlerle filmin dramatik etkisini yoğunlaştıran 1927 yapımı *Wings*'de olduğu gibi, efektler, geçmişten günümüze filmin biçimsel ve içeriksel yapısına güçlü bir katkı sunmaktadır. Yine görsel efektler, hikayelerin çeşitliliğini ve onları anlatma yöntemlerini de genişletmektedir. Bilimkurgu türünden aksiyona, maceradan melodramlara kadar pek çok farklı türde kullanılan görsel efektler, gelecekte ya da dış uzayda geçen maceralardan fantastik evrenlere, doğaüstü canlılardan fizik ötesi yeteneklere uzanan hikaye çeşitliliğinin ekranda hayat bulmasını sağlamıştır. Bu açıdan tarihsel süreç içerisinde görsel efektlerin, film yapımının ve görsel hikaye anlatımının ayrılmaz bir parçası haline gelerek film yapımcılarına yeni ufukların kapısını açmayı sağladığı görülmektedir. Kuşkusuz sinemanın hayatına giren her yeni teknolojik gelişimde olduğu gibi, görsel efektlerin gelişimi de geleneksel anlatıdan bir kopuş olarak ve hatta sinemanın sonu olarak değerlendirilmiş ve görsel efektler, anlamı olmayan, içi boş bir ekran gösterisi olarak yorumlanmıştır. Ancak yukarıda da serimlendiği gibi, geçmişten günümüze teknoloji aracılığıyla gelişimini sürdüren ve yaygın olarak kullanılan görsel efektler, sinematografik anlamı ve anlatımı etkilemiş ve yeni anlatım yolları yaratarak filmin gerçekliğini ve inandırıcılığını arttıran, hikaye anlatma stratejilerini çoğaltan ve hikayelerin gücünü genişleten görüntülerin inanılmaz derecede gerçekçi sunumuna imkan vererek sinemaya muazzam katkılar sunmuştur.

Bu açıdan, tezin ikinci bölümünde de tartışıldığı üzere, sinema ve görsel efekt ilişkisi üzerine yapılan çağdaş çalışmaların ortaya koyduğu ve tez çalışmasında da gösterildiği gibi, görsel efektler *anlatıyı, yaratılan karakteri ve filmin gerçekçiliğini* güçlendiren etkiler sunar. Görsel efektlerin hikayesi kötü olan ya da kötü aktarılan bir filmi başarılı kılmasının mümkün olmadığı gibi, iyi bir temele oturtulan hikayelerin gücünü de zayıflatması olası değildir. Görsel efektler, izleyiciye daha önce görmedikleri şeyleri gösterme kapasitesine sahiptir; ancak hikayeye bütünleşmeyen ya da bir derdi olmayan hikayelerde kullanılan efektler sadece bir teknik şov malzemesi olmaktadır. 1999 yapımı *Matrix*'in başarılı olmasını sağlayan ve filmi günümüzde bile izleyenler için inanılmaz kılan şey, tek başına efekt teknikleri değildir. *Matrix*, harika bir hikayeyi görsel efektlerle aktarabildiği için bugün unutulmaz filmler arasındadır. Bu açıdan görsel efektler tek başlarına basit bir ekran gösterisi ya da görsel şov malzemesi değildir. Aksine görsel efektler, üzerine düşünülen⁹³, emek ve para harcanan, istenilen etki için özel olarak geliştirilen⁹⁴ ve hatta filmin yapımını gerektiren uygun teknolojinin gelişmesi beklenen⁹⁵ sinematografinin değerli unsurlarındandır ve anlatıyla bütünleştirildiklerinde ortaya çıkan sonuç yeni bir sinema anlayışının başlangıcı olmuştur. Dolayısıyla görsel efektler sadece bir teknik olmanın ötesinde, anlatıya eşlik eden ve sinematografiyi güçlendiren unsurlardandır. Bu açıdan sinema tarihi ile görsel efektlerin tarihi birbirinden ayrılamaz ve bir hikaye anlatım aracı olarak sinema, görsel efektlerinin sağladığı temele dayanır.

⁹³ Stanley Kubrick'in *2001: A Space Odyssey* (1968)'de keskin ve gerçekçi arka planlar yaratmak için hiçbir uzun metraj filmde kullanılmamış olan ön projeksiyon tekniğini kullanmasında olduğu gibi.

⁹⁴ George Lucas'ın *Star Wars* (1977) filmindeki destansı uzay savaşlarını üretmek için tasarlanan bilgisayar bağlantılı hareket kontrol kamera sisteminde olduğu gibi.

⁹⁵ Tıpkı James Cameron'ın *Avatar* (2009) filmini çekmek için CGI teknolojisinin gelişimini 8 yıl beklemesinde olduğu gibi. <https://filmloverss.com/avatar-hakkinda-mutlaka-bilinmesi-gereken-15-detay/>

KAYNAKLAR

İnternet kaynakları

Aitken, Matt vd. (2004). “The Lord Of The Rings: The Visual Effects That Brought Middle Earth To The Screen”, *SIGGRAPH*, Course 10, <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/1103900.1103911>

Anderson, Martin (2009). “Ed Ulbrich: Behind the extraordinary visual effects of Benjamin Button”, *Den of Geek*, erişim: 12.12.2018 <https://www.denofgeek.com/movies/14593/ed-ulbrich-behind-the-extraordinary-visual-effects-of-benjamin-button>

Archbold, Phil (2017) “What these Star Wars movies really look like before special effects are added”, erişim: 05.03.2020 <https://www.looper.com/99585/star-wars-movies-really-look-like-special-effects-added/>

BBC (2009). “Avatar 3D film employs cutting edge visual effects”, erişim: 12.12.2018, http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/8421468.stm

Bergan, Ronald (2007). “Is cinema dead?”, erişim: 11.05.20 <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2007/aug/20/comparedtothefirsthalf>

Blaze Press (2015). “How Scenes from ‘Star Wars’ Were Created Before CGI”, erişim: 25.10.19 <https://blazepress.com/2015/01/scenes-original-star-wars-created-cgi/>

Chhatwani, Sagar (2017). “Gollum and Digital Realism”, erişim: 04.06.2020 <https://filmtvmovingimage.wordpress.com/category/digital-realism/>

Collins, Deja (2015). “The Visual Effects of Interstellar: Bridging Art and Science”, erişim: 13.12.2018, <https://www.siggraph.org/discover/news/visual-effects-interstellar-bridging-art-and-science>

Creative Bloq (2014). “How Gravity's visual effects were created”, erişim: 07.01.2020 <https://www.creativebloq.com/3d/gravity-visual-effects-21410787>

Crowther, Bosley (1943). “THE SCREEN; 'Crash Dive,' a Romance and Thriller About Submarine Men, With Tyrone Power and Dana Andrews, at the Roxy”, erişim: 11.02.2020, <https://www.nytimes.com/1943/04/29/archives/the-screen-crash-dive-a-romance-and-thriller-about-submarine-men.html>

Crowther, Bosley (1944). "THE SCREEN; Thirty Seconds Over Tokyo,' a Faithful Mirror of Capt. Ted Lawson's Book, With Van Johnson, Tracy, at Capitol" , erişim: 30.03.2021, <https://www.nytimes.com/1944/11/16/archives/the-screen-thirty-seconds-over-tokyo-a-faithful-mirror-of-capt-ted.html>

Crowther, Bosley (1962). "Screen: Premiere of 'The Longest Day':Production by Zanuck Opens at the Warner", erişim: 06.04.2021, <https://www.nytimes.com/1962/10/05/archives/screen-premiere-of-the-longest-dayproduction-by-zanuck-opens-at-the.html>

Curtis, Sophie, (2014). "The British technology behind Gravity's Oscar-winning visual effects", erişim: 13.12.2018, <https://www.telegraph.co.uk/technology/news/10667457/Gravitys-Oscar-winning-visual-effects.html>

Deburge, Peter (2017). "Film Review: 'Blade Runner 2049'", *Variety*, erişim: 12.01.2021, <https://variety.com/2017/film/reviews/blade-runner-2049-review-1202576220/>

Desowitz, Bill (2020). "How George Miller's 'Babe' Revolutionized the Talking Animal Movie 25 Years Ago", *Indie Wire*, erişim: 12.01.2021, <https://www.indiewire.com/2020/08/babe-revolutionized-talking-animal-movie-25th-anniversary-1234577309/>

DNEG, "First Man", erişim: 29.07.2021, <https://www.dneg.com/show/first-man/>

D'Onofrio, Alberto (2013). "Special Effects in 'Alien'", erişim: 12.11.2018, <https://donofriofilm.wordpress.com/2013/12/17/special-effects-in-alien/>

Dopperen, Ron van (2018). "The World War I Past of Academy Award Winner Alexander Edouart", erişim: 20.03.2021, <https://shootingthegreatwar.blogspot.com/2018/09/the-world-war-i-past-of-academy-award.html>

Doyle, Audrey (2003). "Two Towers", erişim: 10.12.2018, <http://www.cgw.com/Publications/CGW/2003/Volume-26-Issue-2-Feb-2003-/The-Two-Towers.aspx>

Drucker, Michael (2019). “War of the Worlds: Special Collector's Edition (1953)”, erişim: 13.02.20, <https://www.ign.com/articles/2005/11/08/war-of-the-worlds-special-collectors-edition-1953>

Duncan, Jody (2012). “Jurassic Park’s T-Rex: One Man’s Survival Story”, erişim: 29.07.2021, <https://www.stanwinstonschool.com/blog/jurassic-park-t-rex-robot-almost-eats-crewmember>

Ebert, Roger (1990). “Total Recall”, erişim: 15.02.2021, <https://www.rogerebert.com/reviews/total-recall-1990>

Ebert, Roger (1997). “Special Effects Live up to Hype in ‘Titanic’” , erişim: 07.12.2018, <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/special-effects-live-up-to-hype-in-titanic>

Ebert, Roger (1997a). “2001: A Space Odyssey”, erişim: 24.01.2021 <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-2001-a-space-odyssey-1968>

Ebert, Roger (2009). “One of the most delightful fantasies ever put on film”, erişim: 29.03.2021, <https://www.rogerebert.com/reviews/the-thief-of-bagdad-1940>

Failes, Ian (2010). “Inception”, erişim: 13.12.2018, <https://www.fxguide.com/featured/inception/>

Failes, Ian (2012). “Life of Pi: a tiger’s tale”, *fxguide*, erişim: 07.01.2021, <https://www.fxguide.com/fxfeatured/life-of-pi/>

Failes, Ian (2015). “Ex Machina: the making of Ava”, erişim: 15.12.2018, <https://www.fxguide.com/featured/ex-machina-the-making-of-ava/>

Failes, Ian (2015a). “Recalling Total Recall”, erişim: 10.03.20, <https://www.fxguide.com/fxfeatured/recalling-total-recall/>

Failes, Ian (2016). “Old meets new: the vfx of ‘Independence Day’ – Part 1”, *vfxblog*, erişim: 03.10.2019, <https://vfxblog.com/2016/06/24/old-meets-new-the-vfx-of-independence-day-part-1/>

Failes, Ian (2016b). Old meets new: the vfx of Independence Day – Part 2, *vfxblog*, erişim: 30.11.2020, <https://vfxblog.com/2016/06/24/old-meets-new-the-vfx-of-independence-day-part-2/>

Failes, Ian (2016a). “How the Making of ‘Star Wars’ Changed Hollywood Forever”, erişim: 05.03.2020, <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/star-wars-behind-the-scenes-history-ilm-industrial-light-magic-making-special-effects>

Failes, Ian (2017). “How ‘King Kong’ Movies Changed VFX History, Over and Over Again From the 1933 original to the new ‘Skull Island’, the big ape has left his mark”, *Movie Technology & Movies*, erişim: 12.12.2018 <https://www.inverse.com/article/28410-king-kong-visual-effects-hist>

Failes, Ian (2018). “‘Who Framed Roger Rabbit’ Hits 30: A Look Back At ILM’s Astonishing Old-School Optical VFX”, erişim: 10.03.20, <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/who-framed-roger-rabbit-hits-30-a-look-back-at-ilms-astonishing-old-school-optical-vfx-158471.html>

Failes, Ian (2018a). “Painting The Afterlife In What Dreams May Come”, *VFXV*, Fall 2018, erişim: 12.03.20, <https://www.vfxvoice.com/painting-the-afterlife-in-what-dreams-may-come/>

Failes, Ian (2018b). “40 Years Ago, A Man Did Fly... Superman”, erişim: 27.01.2021, <https://www.vfxvo-ce.com/40-years-ago-a-man-d-d-fly-superman/>

Flueckiger, Barbara (2010). “Digital Bodies”, Trans. Mark Kyburz. Barbara Flueckiger (2008). *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schueren. Erişim: 27.11.2020 [BodiesFlueckiger.pdf \(zauberklang.ch\)](#)

Fordham, Joe (2014). “20,000 Leagues with Fleischer and Ellenshaw”, erişim: 13.02.20, <https://cinefex.com/blog/20000-leagues/>

Földesi, Balanz (2016). “ALIENS 30TH ANNIVERSARY! REVISIT ALIENS BEHIND THE SCENES AT STAN WINSTON STUDIO”, *Stan Winston School*, erişim: 14.01.2021. <https://www.stanwinstonschool.com/blog/aliens-30th-anniversary>

FX (2014). “Special Effects in Citizen Kane?”, *Worldpress*, erişim: 02.10.2019, <https://fxmakingof.wordpress.com/2014/01/21/special-effects-in-citizen-kane/>

Gerardi, Christine (2018). “Time Crisis: THE TIME MACHINE (1960)”. Erişim: 17.02.20, <https://www.filminquiry.com/time-crisis-time-machine/>

Giardina, Carolyn (2016). “‘Independence Day’: How Visual Effects Have Dramatically Escalated Since the Original Film’s Release”, erişim: 24.11.2018,

<https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/independence-day-visual-effects-supervisor-904590>

Glen, Robinson (1976). “Mechanical Special Effects for ‘Logan’s Run’”, *American Cinematographer*, Vol. 57, No. 6, erişim: 05.03.2020
<https://www.questia.com/magazine/1P3-1319866911/mechanical-special-effects-for-logan-s-run>

Griffin, Joshua (2012). “Gladiator: How Did They Do That?”, erişim: 12.03.20,
<https://www.ign.com/articles/2000/02/10/gladiator-how-did-they-do-that>

Harrison, Jack (2016). “‘Ben-Hur’: THR’s 1959 Review”, erişim: 17.02.20,
<https://www.hollywoodreporter.com/review/ben-hur-1959-movie-review-920885>

Heath, Roderick (2016). “The Time Machine (1960)”, erişim: 22.02.2021,
<https://wondersinthedark.wordpress.com/2016/07/19/87-the-time-machine-1960/>

Herzog, Kenny (2015). “How James Cameron and His Team Made Terminator 2: Judgment Day’s Liquid-Metal Effect”, erişim: 10.03.20,
<https://www.vulture.com/2015/06/oral-history-of-terminator-2-liquid-metal-effect.html>

Hess, John, P. (2017). “THE HISTORY OF GREENSCREEN, The First Background Replacement Technique – Mattes”, erişim: 16.12.2018
<https://filmmakeriq.com/lessons/first-background-replacement-technique-mattes/>

Hooton, C. (2015). “The cinematography in 1927 film ‘Wings’ puts 2015’s to shame”, *Independent*, erişim: 31.10.2018 <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/the-cinematography-in-1927-film-wings-puts-2015-s-to-shame-a6673856.html>

Knep, Brian (1993). “Dinosaur Input Device”, erişim: 11.03.20,
<http://www.blep.com/rd/special-effects/dinosaur-input-device/>

Krauss, David (2019). “From Silents to the Seventies: Reap the Wild Wind”, erişim: 06.01.2010 <https://www.highdefdigest.com/blog/silents-to-seventies-reap-the-wild-wind/>

Lambie, Ryan (2017). “The Struggles of King Kong ’76”, erişim: 05.03.2020
<https://www.denofgeek.com/movies/the-struggles-of-king-kong-76/>

Lee, Nathaniel (2018). “How the original 'Mary Poppins' transformed the way movies are made today”, erişim: 19.02.20, <https://www.businessinsider.com/mary-poppins-disney-changed-movies-classic-visual-effects-green-screen-2018-12>

Li, Shirley (2019). “Inside the making of Alien’s iconic, nightmare-inducing eggs”, erişim: 14.01.2021, <https://ew.com/movies/2019/04/02/alien-eggs-behind-the-scenes-roger-christian/>

Lyttelton, Oliver (2012). “Sound The Death Knell (Again): A Brief History Of The Death Of Cinema”, erişim: 11.05.20, <https://www.indiewire.com/2012/10/sound-the-death-knell-again-a-brief-history-of-the-death-of-cinema-105354/>

Ma, Moses (2012). “Meaning, Faith, and the Life of Pi”, *Psychology Today*, erişim: 10.01.2021, <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-tao-innovation/201211/meaning-faith-and-the-life-pi>

Marshall, Rick (2015). “How Interstellar won over scientists (and audiences) by building a better black hole”, erişim: 13.12.2018, <https://www.digitaltrends.com/movies/oscar-effects-interstellar-vfx/#/5>

Marshall, Rick (2018). “Behind the breathtaking visual effects of ‘Blade Runner 2049’”, erişim: 15.12.2018, <https://www.digitaltrends.com/movies/blade-runner-2049-visual-effects-john-nelson/>

Messer, Lesley (2016). “‘Aliens’ Turns 30: 8 Secrets From the Set Revealed”, erişim: 10.03.20, <https://abcnews.go.com/Entertainment/aliens-turns-30-secrets-set-revealed/story?id=40556036>

Mikulec, Sven. “‘The Abyss’: James Cameron’s Exploration of Humanity and Love in the Heart of the Ocean”, *Cinephilia Beyond*, erişim: 16.01.2021, <https://cinephiliabeyond.org/the-abyss-james-camerons-exploration-of-humanity-and-love-in-the-heart-of-the-ocean/>

Miller, Gerri (2007). “Inside ‘The Golden Compass’”, *New Line Cinema*, erişim: 12.12.2018 <https://entertainment.howstuffworks.com/golden-compass.htm>

Moore, Nolan (2015). “Q: How Did ‘Indiana Jones and the Temple of Doom’ Use Miniatures? Related: Indiana Jones and the Temple of Doom”, erişim: 24.11.2018, <http://screenprism.com/insights/article/how-did-temple-of-doom-use-miniatures>

George, Bill (2015) (Int. By Mulcahey, Matt). ““We’re Making Fat Cells, Arteries, and a Heart:” Bill George on Innerspace”, erişim: 07.10.2020, <https://filmmakermagazine.com/95658-were-making-fat-cells-arteries-and-a-heart-bill-george-on-innerspace/#.X32AcmgzY2w>

Murphy, Samantha (2013). “How ‘Life of Pi’ Became a Visual Masterpiece”, erişim: 13.12.2018, <https://mashable.com/2013/03/12/life-of-pi-technology/#1cOeD.8QIZqC>

NPR (2015). “More Fear Of Human Intelligence Than Artificial Intelligence In ‘Ex Machina’” erişim: 13.01.2021 [Interview: Alex Garland, Director Of ‘Ex Machina’ : NPR](#)

NZPete (2010). “The Epics - Three Fox films matte shots - part six of an ongoing series”, erişim: 19.02.20, <http://nzpetesmatteshot.blogspot.com/2010/09/epics-three-fox-films-matte-shots-part.html>

NZPete (2011). “30 Seconds Over Tokyo - MGM's elite strikeforce at work.”, erişim: 11.02.20, <http://nzpetesmatteshot.blogspot.com/2011/03/30-seconds-over-tokyo-mgms-elite.html>

NZPete (2012). “Green Dolphin Street: Oscar winning mattes and miniatures”, erişim: 11.02.20, <http://nzpetesmatteshot.blogspot.com/2012/03/green-dolphin-street-oscar-winning.html>

Olthof, Samantha (2019). “Now for Wrath, Now for Ruin: Hope and Despair at the Battle of Helm's Deep”, erişim: 31.12.2020, <https://filmschoolrejects.com/battle-of-helms-deep/>

Oseman, Neil (2014). “The Visual Effects of the Abyss”, erişim: 12/11/2018, <http://neloseman.com/the-vsual-effects-of-the-abyss/>

Parsa, Alev, Fatoş (2004). “İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi”, erişim: 25.12.2019 <https://www.researchgate.net/publication/308785296>

Parsa, Alev, Fatoş (2012). “Sinema Göstergebiliminde Yapısal Çözümleme Sinemasal Anlatı Sunumu ve Kodlar”, erişim: 25.08.2021 https://www.researchgate.net/publication/308785389_SINEMA_GOSTERGEKILIMIN_DE_YAPISAL_COZUMLEME_SINEMASAL_ANLATI_SUNUMU_VE_KODLAR

Pfeiffer, Lee (2012). "Thirty Seconds over Tokyo". *Encyclopedia Britannica*, erişim: 26.09.2019, <https://www.britannica.com/topic/Thirty-Seconds-over-Tokyo>

Potter, Courtney (2016). "6 Amazing Behind-the-Scenes Photos of Disney's Bedknobs and Broomsticks", erişim: 13.11.2018, <https://d23.com/6-amazing-behind-the-scenes-photos-of-disneys-bedknobs-and-broomsticks/>

Pullman, Gary (2016). "10 Early Special Effects That Made Movie Magic", erişim: 06.01.2020 <https://listverse.com/2016/11/16/10-early-special-effects-that-made-movie-magic/>

Ratelle, Amy (2019). "Eli Boonin-Vail – Queer Proteus: Towards A Theory Of The Animated Child", erişim: 02.06.2020 <https://journal.animationstudies.org/eli-boonin-vail-queer-proteus-towards-a-theory-of-the-animated-child/>

Rich, Katey & Eisenberg, Eric (2018). "How Did Gravity Do That? The Secrets Behind Its Groundbreaking Special Effects", erişim: 13.12.2018, <https://www.cinemablend.com/new/How-Did-Gravity-Do-Secrets-Behind-Its-Groundbreaking-Special-Effects-39790.html>

Robertson, Barbara (2001). "The Fellowship of the Ring", erişim: 10.12.2018, <http://www.cgw.com/Publications/CGW/2001/Volume-24-Issue-12-December-2001-/The-Fellowship-of-the-Ring.aspx>

Rothman, Manny (2017). "2001: A Space Odyssey - Explained", erişim: 10.05.2021, <https://medium.com/rreview/2001-a-space-odyssey-explained-228c2d551cbf#:~:text=The%20year%20is%20now%201999,and%20need%20%E2%80%9Ctoilet%20training.%E2%80%9D>

Russell, Terrence (2010). "How Inception's Astonishing Visuals came to Life", erişim: 13.12.2018, <https://www.wired.com/2010/07/inception-visual-effects/>

Salovaara, Sarah (2014). "No Green Screen? Try the Kubrickian Front Screen Projection", *Filmmaker*, erişim: 02.10.2019. <https://filmmakermagazine.com/83795-no-green-screen-try-the-kubrickian-front-screen-projection/#.XZRozEYzY2w>

Sears, David (2013). "The Navy's Aerial Oscar", *Naval History Magazine*, Volume 27, Number 4, erişim: 13.02.20, <https://www.usni.org/magazines/naval-history-magazine/2013/july/navys-aerial-oscar>

Seymour, Mike (2009). “The Curious Case of Aging Visual Effects”, erişim: 07.10.2019,

https://www.fxguide.com/fxfeatured/the_curious_case_of_aging_visual_effects/

Seymour, Mike (2011). “Hugo: a study of modern inventive visual effects”, erişim: 13.12.2018, <https://www.fxguide.com/featured/hugo-a-study-of-modern-inventive-visual-effects/>

Silberman, Steve (2003). “Matrix2”, erişim: 23.10.2019 <https://www.wired.com/2003/05/matrix2/>

Spudis, Paul, (2012). “Chesley Bonestell and the Landscape of the Moon”, *AIRSPACEMAG.COM*, JUNE 14, erişim: 24.08.2021 <https://www.airspacemag.com/daily-planet/chesley-bonestell-and-the-landscape-of-the-moon-120863737/>

Stallbaum, Jaran (2015). “History Of The Rotoscoping Technique”, erişim: 23.10.2019 <http://www.brattleblog.brattlefilm.org/2015/09/11/history-of-the-roscoping-technique-2-3231/>

Watkins, Gwynne (2017). “‘Death Becomes Her’ Turns 25: Behind the Scenes of Its Oscar-Winning Special Effects”, *Yahoo Movies*, erişim: 14.11.2018 <https://www.yahoo.com/entertainment/death-becomes-turns-25-behind-scenes-oscar-winnng-special-effects-222437625.html>

Wolff, Ellen (2004). “Spider-Man 2: A Conversation with Visual Effects Guru John Dykstra”, *VFXWorld*, erişim: 10.12.2018 <https://www.awn.com/vfxworld/spider-man-2-conversation-visual-effects-guru-john-dykstra>

Williams, David, E. (1998). “Wrap Shot: The Longest Day”, erişim: 19.02.20, <https://ascmag.com/articles/wrap-shot-the-longest-day-1962>

Wilson, Sean (2019). “James Bond movies revisited: Thunderball (1965)”, erişim: 28.02.20, <https://www.cineworld.co.uk/blog/james-bond-movies-revisited-thunderball>

Valenti, Peter (1978). “The ‘Film Blanc’: Suggestions for a Variety of Fantasy, 1940-45”, *Journal of Popular Film*, Volume VI, No. 4, pp 294-304, erişim: 11.03.2021 <http://www.filmblanc.info/valenti.html>

Valero, Gerardo (2018). “An Event...: On 1974’s Earthquake”, erişim: 03.03.2020 <https://www.rogerebert.com/far-flung-correspondents/an-event--on-1974s-earthquake>

Variety (1961). “The Longest Day”, erişim: 06.04.2021, <https://variety.com/1961/film/reviews/the-longest-day-1200420071/>

Venkatasawmy, Rama (2012a). “Chapter 1: An Overview of VFX-Intensive Filmmaking in 20th Century Hollywood Cinema”. *The Digitization of Cinematic Visual Effects: Hollywood's Coming of Age*, Lexington Books. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/hanzen-ebooks/detail.action?docID=1117135>.

Created from hanzen-ebooks on 2018-11-20 05:59:56. (Ebook sayfa numarası içermediğinden pdf sayfa numarası kullanılmıştır. Bu nedenle metin içinde kullanılan atıflarda karışıklık yaşanmaması için kitapta kullanılan bölümler harf numarası ile belirtilmiştir.)

Venkatasawmy, Rama (2012b). “Chapter 3: ‘Effects’ in Hollywood Cinema”. *The Digitization of Cinematic Visual Effects: Hollywood's Coming of Age*, Lexington Books. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/hanzen-ebooks/detail.action?docID=1117135>. Created from hanzen-ebooks on 2018-11-20 05:59:56. (Ebook sayfa numarası içermediğinden pdf sayfa numarası kullanılmıştır. Bu nedenle metin içinde kullanılan atıflarda karışıklık yaşanmaması için kitapta kullanılan bölümler harf numarası ile belirtilmiştir.)

Videoartlex (2014). “How did they do it? King Kong (1933)”, erişim: 25.10.2019 <https://videoartlex.wordpress.com/2014/03/12/how-did-they-do-it-king-kong-1933/>

Zakarin, Jordan (2016). “How ‘The Jungle Book’ Made Its Animals Look So Real With Groundbreaking VFX”, erişim: 15.12.2018, <https://www.inverse.com/article/14351-how-the-jungle-book-made-its-animals-look-so-real-with-groundbreaking-vfx>

Xiaoxin (2012). “Destination Moon (Irving Pichel, 1950), a Supersonic Honeymoon”, *EMORY university blog*, erişim: 12.02.2020 <https://emoryfx.wordpress.com/2012/10/09/destination-moon-irving-pichel-1950-a-supersonic-honeymoon/>

Wikipedia, “The Ten Commandments (1956 film)”, erişim: 17.02.20
[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Ten_Commandments_\(1956_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Ten_Commandments_(1956_film))

Basılı Kaynaklar

- Abisel, Nilgün (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. Alan: İstanbul.
- Alexander, Jon (2010). “Chapter 6: The History of Compositing”. *Visual Effects Society* içinde (550-562). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.
- Andrew, J. Dudley (2010). *Büyük Sinema Kuramları* (Çev. Zahit Atam). Doruk: İstanbul.
- Aristoteles, (2011). *Poetika*. Say: İstanbul.
- Atabek, Ümit (2007). “İletişim Çalışmalarının Olağan Yöntemi”. (Der. Gülseren Ş. Atabek ve Ümit Atabek) *Medya Metinlerini Çözümlemek İçerik, Göstergebilim ve Söylem Çözümleme Yöntemleri* içerisinde (1-18). Ankara: Siyasal.
- Armes, Roy (2011). *Sinema ve Gerçeklik* (Çev. Zeynep Özen Barkot). Doruk: İstanbul.
- Arnheim, Rudolf (2002). *Sanat Olarak Sinema* (Çev. Rabia Ünal). Öteki: Ankara.
- Barsam, Richard (2010). *Looking at Movies*. Norton & Company: New York.
- Bazin, Andre (2011). *Sinema Nedir?* (Çev. İbrahim Şener). Doruk: İstanbul.
- Beck, Mat (2010). “Chapter 2: The Future of Previs: Advanced Techniques”. *Visual Effects Society* içinde (72-76). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.
- Beck, Simon, D. (2016). *The Aircraft-Spotter’s Film and Television Companion*. McFarland & Company: North Carolina.
- Bell, Philip (2004). “Content Analysis of Visual Images”, *The Handbook of Visual Analysis* (10-34). Ed. Theo Van Leeuwen, Carey Jewit. Sage Publication.
- Bergan, Ronald (2008). *Görsel Rehber Film* (Çev. Zeynep Berik ve Selen Erdoğan). İnkılap: İstanbul.
- Berger, John (2008). *Görme Biçimleri* (Çev. Yurdanur Salman). Metis: İstanbul.
- Berk, Mustafa, Evren (2018). *Sinemada Görsel Efektler*. Atlas Akademi: Konya.
- Bould, Mark (2012). *Science Fiction*. Routledge: London.

Bousé, Derek (2000). *Wildlife Films*. University of Pennsylvania Press: Pennsylvania.

Bregman, Alvan (2007). *Emblemata The Emblem Books Of Andrea Alciato*. Bird & Bull Press: Newtown.

Brill, Lesley (2006). *Crowds, Power, and Transformation in Cinema*. Wayne State Uni. Press: Detroit.

Bugaj, Stephan, Vladimir (2010). "Chapter 9: What is an Animation Project?". *Visual Effects Society* içinde (737-740). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Buckland, Warren (1999). "Between Science Fact and Science Fiction: Spielberg's Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism." *Screen*, vol. 40, no. 2, pp. 177-92.

Burnett, Ron (2012). *İmgeler Nasıl Düşünür?* (Çev. Güçsal Pusar). Metis: İstanbul.

Butler, Andrew M. (2011). *Film Çalışmaları* (Çev. Ali Toprak). Kalkedon: İstanbul.

Buyan, Burak (2015). "Hugo Münsterberg", *Sinema Kuramları-I* (19-34). Ed. Zeynep Özarslar. Su: İstanbul.

Blandford, Steve ve diğerleri (2000). *The Film Studies Dictionary*. "akt. Venkatasawmy (2012b).

Bredow, Rob (2010). "Chapter 9: Difference Between Visual Effects and Animation". *Visual Effects Society* içinde (740-747). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Cevizci, Ahmet (2011). "Önsöz". Aristoteles (2011), *Poetika* içinde (19-32). Say: İstanbul.

Curry, Dan (2010). "Chapter 3: Forced Perspective Miniatures". *Visual Effects Society* içinde (292-296). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Danto, Atrhur, C. (2014). *Sanat Nedir?* (Çev. Zeynep Baransel). Sel: İstanbul.

Donelan, Carol (2019). "She's the 'King of the World!': Modernizing Melodrama in *Titanic*". *A Critical Companion to James Cameron* içinde 57-70 (Ed.) Adam Barkman, Antonio Sanna. Lexington Books: Maryland.

Fink, Michael, Morie, Jacquelyn F. (2010). "Chapter 1: Introduction". *Visual Effects Society* içinde (1-15). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Galilei, Galileo (2008). *İki Büyük Dünya Sistemi* (Çev. Reşit Aşçıoğlu). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: İstanbul.

Gaudreault, André ve Marion, Philippe (2015). *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age*. (Trasn.) Timothy Barnard. Columbia University Press: New York.

Gernand, Brian (2010). "Chapter 3: The Fabrication of Miniature Effects". *Visual Effects Society* içinde (297-304). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Sasser, Kim (2010). "The Magical Realist Case for 'Benjamin Button'". *The F. Scott Fitzgerald Review*. Vol. 8, Issue 1, (181-207).

Gladstone, Frank (2010). "Chapter 9: A Survey And History Of Animation Techniques". *Visual Effects Society* içinde (747-756). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Gratzner, Matthew (2010). "Chapter 3: What Are Miniatur". *Visual Effects Society* içinde (284-292). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Gürata, Ahmet (2010). "Sinema ve Kuram". *Sinema: Tarih-Kuram-Eleştiri* içinde (60-67). Seçil Büker ve Y. Gürhan Topçu (Der.). Kırmızıkedici: İstanbul.

Hall, Sheldon ve Neale, Steve (2010). *Epics, Spectacles, and Blockbusters*. Wayne State University Press: Detroit.

Hyman, Greg ve Tanaka, David (2010). "Chapter 6: VFX Editorial". *Visual Effects Society* içinde (532-543). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Jacobson, Brian ve diğ. (2007). "Deaths of Cinema". *Deaths of Cinema: Special Graduate Conference*, Issue: 27: 5-8.

Jappe, Anselm (1999). *Guy Debord*. University of California Press: California.

Kang, Jaeho (2015). *Walter Benjamin ve Medya* (Çev. Deniz Gedizlioğlu). Kafka: İstanbul.

Kanyuk, Paul (2017). “Virtual Crowds in Film and Narrative Media”. *Simulating Heterogeneous Crowds with Interactive Behaviors* içinde (250-267). Nuria Pelechano, Jan M. Allbeck, Mubbasir Kapadia, and Norman I. Badler (Ed.). CRC Press: Boca Raton.

Kaveney, Roz (2005). *From Alien to The Matrix*. I.B. Tauris: New York

Kay, Glenn and Rose, Michael (2006). *Disaster Movies*. An A Cappella Book: Chicago.

Kellner, Douglas (2006). “The Lord of the Rings as Allegory: A Multiperspectivist Reading”. *From Hobbits to Hollywood* içinde (17-40). Ernest Mathijs ve Murray Pomerance (Ed.). Rodopi: New York.

Kellner, Douglas (2013). *Medya Gösterisi* (Çev. Zeynep Doğruer). Açılım: İstanbul.

Kelty, Christopher ve Landecker, Hannah (2004). “A Theory of Animation: Cells, L-systems, and Film”. *Grey Room* içinde (30–63).

King, Geoff (2000). *Spectacular Narratives Hollywood in the Age of the Blockbuster*. I.B.Tauris: London.

Knoll, John (2010). “Chapter 7: Crowd Generation and Simulation Techniques”. *Visual Effects Society* içinde (690-694). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Kolker, Robert (2011). *Film, Biçim, Kültür* (Çev. Fırat Ertınaz vd.). Ankara: Deki

Kozachik, Pete (2010). “Stop-Motion”. *Visual Effects Society* içinde (273-283). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Kracauer, Siegfried (2015). *Film Teorisi Fiziksel Gerçekliğin Kurtuluşu* (Çev. Özge Çelik). İstanbul: Metis.

Krasser, Marshall (2010). “Chapter 6: Compositing of Live-action Elements”. *Visual Effects Society* içinde (562-574). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Küçükerođan, Bülent ve Yengin, Deniz (2015). “Sergei Mikhailovich Eisenstein”. *Sinema Kuramları 1* içinde (107-132) (Ed.) Zeynep Özarslan. Su yayınevi: İstanbul

Longo, Regina (2014). “Kristen Whissel Talks about Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema”. *Film Quarterly*, Vol. 68, Number 1, pp. 83–86.

Lotman, Yuriy M. (1999), *Sinema Estetiđinin Sorunları Filmin Semiotiđine Giriş* (çev. Oğuz Özügöl). Ankara: Öteki

Mair, Jan (2002). “Rewriting the ‘American Dream’: Postmodernism and Otherness in Independence Day”. *Aliens R Us* içinde (34-50). Ziauddin Sardar ve Sean Cubitt (Ed.). Pluto: Virginia.

Manning, John (2002). *The Emblem*. Reaktion Books: London.

Marx, Karl (2004). “1844 İktisadi ve Felsefi El Yazmaları”. *Karl Marx Felsefe Yazıları* (Çev. Ahmet Fethi). Hill: İstanbul.

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

Mesa, Bill ve Coats, John (2010). “Chapter 3: Front and Rear Projection Systems for Visual Effects”. *Visual Effects Society* içinde (93-96). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Metz, Christian (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler* (Çev. Oğuz Adanır). Hayalperest: İstanbul.

Moffith, John, F., (2002). “Introduction”. Yazar: Andrea Alciati. *A Book of Emblems: The “Emblematum Liber” in Latin and English* içinde (5-15), (trans. and ed.) John F. Moffith. Jefferson: McFarland. Erişim: 22:01.2020 https://books.google.com.tr/books?id=_nKuBAAAQBAJ&pg=PA5&hl=tr&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false

Monaco, James (2002). *Bir Film Nasıl Okunur?*. Ertan Yılmaz (Çev.). İstanbul: Oğlak.

Netzly, Patricia D. (2000). *Encyclopedia of Movie Special Effects*. Arizona: Oryx Press.

Niesse, Niels (2011). “Lives of cinema: against its ‘death’”, *Screen* 52:3, içinde 307-326.

Niemi, Robert (2018). *100 Great War Movies The Real History Behind the Films*. ABC-CLO, LLC: California.

Nobis, Nathan (2009). “The ‘Babe’ Vegetarians: Bioethics, Animal Minds and Moral Methodology”. *Bioethics at the Movies* içinde (56-73), (Ed. S. Shapshay.). Johns Hopkins University Press: Baltimore.

Olm, Jeff ve Gaffney, Brian (2010). “Chapter 5: 3D Stereo Digital Intermediate Workflow”. *Visual Effects Society* içinde (434-448), (Ed. Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan). Elsevier: Oxford.

Özarslan, Zeynep (2015). “Gerçekçi Film Kuramcıları”. *Sinema Kuramları 1* içinde (151-153) (Ed. Zeynep Özarslan). Su yayınevi: İstanbul.

Pierson, Michele (2002). *Special Effects : Still in Search of Wonder*. Columbia University Press: New York.

Poe, Marshall, T. (2015). İletişim Tarihi (Çev. Umut Yener Kaya). Işık: İstanbul.

Prince, Stephen (2012). *Digital Visual Effects in Cinema The Seduction of Reality*. Rutgers Uni. Press: New Jersey.

Prince, Stephen. “True Lies Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory” *film Quarterly*, 49 (3), 1996, 27-37.

Rehak, Bob (2018). *More Than Meets the Eye: Special Effects and the Fantastic Transmedia Franchise*. New York Uni. Press: New York.

Rickitt, Richard (2000). *Special Effects The History And Technique*. New York: Billboard Books.

Rizzardi, Gene (2010). “Chapter 3: Common Types of Special Effects”. *Visual Effects Society* içinde (85-93). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Ryan, Michael ve Kellner, Douglas (2010). *Politik Kamera*. (Elif Özsayar, Çev.), Ayrıntı: İstanbul.

Sardan, Ziauddin ve Cubitt, Sean (2002). *Aliens R Us The Other in Science Fiction Cinema*. Pluto Press: London.

Sobchack, Carol, Vivian (2000). "Introduction". *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change* (xi-xxiii). Vivian Carol Sobchack (Ed.). Universty of Minnesota Press: Minneapolis.

Sözen, Mustafa (2017). "Anlatımsal Bir Öge Olarak Sinemada Ses Efektleri: Tanımlamalar, Filmler, Çözümlemeler", *Akademik Bakış Dergisi* içinde 477-503, Sayı: 61, 2017.

Shaw, Susannah (2008). *Stop-Motion*. Focal Press: Oxford.

Stafford, Barbara, Maria and Terpak, Frances (2001). *Devices of Wonder: From the World in a Box to Images on a Screen*. Getty Research Institute: Los Angeles.

Stam, Robert (2014). *Sinema Teorisine Giriş* (Çev. Selda Salman ve Çüğden Asatekin). Ayrıntı: İstanbul.

Sudmann, Andreas (2016). "Bullet Time and the Mediation of Post-Cinematic Temporality". *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film* içinde (1-40). Shane Denson ve Julia Leyda (Ed). Falmer: Reframe Books. (Web: <http://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/3-2-sudmann/> ISBN 978-0-9931996-2-2 (online).

Squires, Scott (2010). "Chapter 2: Visual Effects Techniques". *Visual Effects Society* içinde (47-53). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Şentürk, Rıdvan (2012). "Avangart Sinema ve Empresyonizm", *Global Media Journal*. Cilt 3, Sayı 5.

Teksoy, Rekin (2005). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*. Oğlak: İstanbul.

Thompson, Moana, Kirsten (2006). "Scale, Spectacle and Movement: Massive Software and Digital Special Effects in The Lord of The Rings". *From Hobbits to Hollywood* içinde (283-300). Ernest Mathijs ve Murray Pomerance (Ed.). Rodopi: New York.

Tratner, Michael. "Working the Crowd: Movies and Mass Politics". *Criticism*, Volume 45, Number 1, Winter 2003, pp. 53-73.

Vartabedian, Rebecca (2008). "Special Effects, Special Status Lie, Visual Effects, and Stephen Prince's Perceptual Realism". *Cinemascope* içinde 1-10. Sayı: 10.

Yurdigül, Yusuf ve Zinderen, Ethem (2013). *Sinema ve Televizyonda Özel Efekt*. Doğu Kitabevi: İstanbul.

Whissel, Kristen (2010). “The Digital Mutitude”. *Scmstudies* içinde 90-110. Sayı: 49.

Whissel, Kristen (2014). *Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema*. Duke University Press: Durham and London.

Williams, Raymond (2017). “Yansımadan Dolayım, Sanat ve Gerçeklik” erişim: 25.12.2019 <https://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-yansmadan-dolayma-sanat-ve-gerceklk/3453>

Wright, Steve (2011). *Compositin Visual Effects Essential for the Aspiring Artist*. Oxford: Focal Press.

Weingartner, Mark, H., (2010). “Chapter 3: Shooting Elements for Compositing”. *Visual Effects Society* içinde (232-246). Okun, Jeffrey, A. ve Zwerman, Susan (Ed.). Elsevier: Oxford.

Tezler

Ryu, Hyung Jae. (2007). *Reality and Effect: A Cultural History Of Visual Effects*. Georgia State University.

EKLER

Tablo 1: Film Künyesi (Film Adı, Yapım Yılı, Yönetmen, Tür, Süresi, Ödül Yılı, Ödül Adı, Ödül Sahibi)⁹⁶

<i>Film Adı</i>	<i>Yönetmen</i>	<i>Tür</i>	<i>Süre</i>	<i>Yapım Yılı</i>	<i>Ödül Yılı</i>	<i>Oscar Adı</i>	<i>Ödül Sahibi</i>
<i>Wings</i>	William A. Wellman	Dram Romantik Savaş Aksiyon	144	1927/28	1929 (1.)	Engineering Effects	Roy Pomeroy
<i>Spawn of the North</i>	Henry Hathaway	Aksiyon Macera Romantik	110	1938	1939 (11.)	Special Awards	Gordon Jennings
<i>The Rains Came</i>	Clarence Brown	Macera Dram Romantik	105	1939	1940 (12.)	Special Effects	Fred Sersen, Edmund Hansen
<i>The Thief of Bagdad</i>	Ludwig Berger, Michael Powell, Tim Whelan	Macera Aile Fantastik	106	1940	1941 (13.)	Special Effects	Lawrence Butler, Jack Whitney
<i>I Wanted Wings</i>	Mitchell Leisen	Dram	135	1941	1942 (14.)	Special Effects	Farciot Edouart, Gordon Jennings, Louis Mesenkop
<i>Reap The Wild Wind</i>	Cecil B. DeMille	Aksiyon Macera Dram Romantik	123	1942	1943 (15.)	Special Effects	Farciot Edouart, Gordon Jennings, William Pereira, Louis Mesenkop
<i>Crash Dive</i>	Archie Mayo	Aksiyon Macera Dram	106	1943	1944 (16.)	Special Effects	Fred Sersen, Roger Heman
<i>Thirty Seconds Over Tokyo</i>	Mervyn LeRoy	Dram Tarih Savaş	138	1944	1945 (17.)	Special Effects	Arnold Gillespie, Donald Jahraus, Warren Newcombe, Douglas Shearer
<i>Wonder Man</i>	H. Bruce Humberstone	Komedi Fantastik Müzikal	98	1945	1946 (18.)	Special Effects	John P. Fulton, Arthur W. Johns
<i>Blithe Spirit</i>	David Lean	Komedi Fantastik	96	1946	1947 (19.)	Special Effects	Tom Howard
<i>Green Dolphin Street</i>	Victor Saville	Macera Romantik Dram	141	1947	1948 (20.)	Special Effects	A. Arnold Gillespie, Warren Newcombe, Douglas Shearer, Michael Steinore
<i>Portrait of Jennie</i>	William Dieterle	Dram Romantik Fantastik Gizem	86	1948	1949 (21.)	Special Effects	Paul Eagler, McMillan Johnson, Russell Shearman, Clarence Slifer, Charles Freeman, James G. Stewart
<i>Mighty Joe Young</i>	Ernest B. Schoedsack	Macera Dram Fantastik Bilim- Kurgu	94	1949	1950 (22.)	Special Effects	ARKO Productions
<i>Destination Moon</i>	Irving Pichel	Macera Dram Bilim- Kurgu	92	1950	1951 (23.)	Special Effects	George Pal Productions
<i>When Worlds Collide</i>	Rudolph Maté	Aksiyon Bilim- Kurgu	83	1951	1952 (24.)	Special Effects	Paramount

⁹⁶ Veriler Akademinin resmi ödül veri tabanından alınmıştır. Bkz. <http://awardsdatabase.oscars.org/>
<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2018>

		Gerilim					
<i>Plymouth Adventure</i>	Clarence Brown	Macera Dram Tarih	105	1952	1953 (25.)	Special Effects	Metro-Goldwyn- Mayer
<i>The War of the Worlds</i>	Byron Haskin	Aksiyon Bilim- Kurgu Gerilim	85	1953	1954 (26.)	Special Effects	Paramount Studio
<i>20,000 Leagues Under the Sea</i>	Richard Fleischer	Macera Dram Aile Fantastik Bilim- Kurgu	127	1954	1955 (27.)	Special Effects	Walt Disney Studios
<i>The Bridges at Toko-Ri</i>	Mark Robson	Dram Romantik Savaş	102	1954- 1955	1956 (28.)	Special Effects	Paramount Studio
<i>The Ten Commandments</i>	Cecil B. DeMille	Macera Dram	220	1956	1957 (29.)	Special Effects	John Fulton
<i>The Enemy Below</i>	Dick Powell	Aksiyon Macera Dram	98	1957	1958 (30.)	Special Effects	Walter Rossi
<i>Tom Thumb</i>	George Pal	Aile Fantastik Müzikal	98-92	1958	1959 (31.)	Special Effects	Tom Howard
<i>Ben-Hur</i>	William Wyler	Macera Dram Tarih	212	1959	1960 (32.)	Special Effects	Arnold Gillespie, Robert MacDonald, Milo Lory
<i>The Time Machine</i>	George Pal	Macera Romantik Bilim- Kurgu	103	1960	1961 (33.)	Special Effects	Gene Warren Tim Baar
<i>The Guns of Navarone</i>	J. Lee Thompson	Aksiyon Macera Dram Savaş	158	1961	1962 (34.)	Special Effects	Bill Warrington, Chris Greenham
<i>The Longest Day</i>	Ken Annakin, Andrew Marton	Aksiyon Dram Tarih	178	1962	1963 (35.)	Special Effects	Robert MacDonald, Jacques Maumont
<i>Cleopatra</i>	Joseph L. Mankiewicz	Biyografi Dram Tarih	192	1963	1964 (36.)	Special Visual Effects	Emil Kosa Jr.
<i>Mary Poppins</i>	Robert Stevenson	Komedi Aile Fantastik	139	1964	1965 (37.)	Special Visual Effects	Peter Ellenshaw, Hamilton Luske, Eustace Lycett
<i>Thunderball</i>	Terence Young	Aksiyon Macera Gerilim	130	1965	1966 (38.)	Special Visual Effects	John Stears
<i>Fantastic Voyage</i>	Richard Fleischer	Macera Aile Bilim- Kurgu	100	1966	1967 (39.)	Special Visual Effects	Art Cruickshank
<i>Doctor Dolittle</i>	Richard Fleischer	Macera Komedi Aile	152	1967	1968 (40)	Special Visual Effects	L.B. Abbott
<i>2001: A Space Odyssey</i>	Stanley Kubrick	Macera Bilim- Kurgu	149	1968	1969 (41.)	Special Visual Effects	Stanley Kubrick
<i>Marooned</i>	John Sturges	Macera Dram Bilim- Kurgu	134	1969	1970 (42)	Special Visual Effects	Robie Robertson
<i>Tora! Tora! Tora!</i>	Richard Fleischer, Kinji	Aksiyon Dram	144	1970	1971 (43.)	Special Visual	A.D. Flowers, L.B. Abbott

	Fukasaku	Tarih				Effects	
Bedknobs and Broomsticks	Robert Stevenson	Animasyon Macera Komedi	117	1971	1972 (44.)	Special Visual Effects	Alan Maley, Eustace Lycett, Danny Lee
The Poseidon Adventure	Ronald Neame	Aksiyon Macera Dram	117	1972	1973 (45.)	Special Achievement ASavařd (Visual Effects)	L.B. Abbott, A.D. Flowers
Earthquake	Mark Robson	Aksiyon Dram Gerilim	123	1974	1975 (47.)	Special Achievement ASavařd (Visual Effects)	Frank Brendel, Glen Robinson, Albert Whitlock
The Hindenburg	Robert Wise	Macera Dram Tarih	125	1975	1976 (48.)	Special Achievement ASavařd (Visual Effects)	Albert Whitlock, Glen Robinson
King Kong	John Guillermin	Macera Korku	134	1976	1977 (49.)	Special Achievement ASavařd (Visual Effects)	Carlo Rambaldi, Glen Robinson, Frank Van der Veer
Logan's Run	Michael Anderson	Aksiyon Bilim-Kurgu	119	1976	1977 (49.)	Special Achievement ASavařd (Visual Effects)	L. B. Abbott, Glen Robinson, Matthew Yuricich
Star Wars	George Lucas	Aksiyon Macera Fantastik	121	1977	1978 (50.)	Visual Effects	John Stears, John Dykstra, Richard Edlund, Grant McCune, Robert Blalack
Superman	Richard Donner	Aksiyon Macera Dram	143	1978	1979 (51.)	Special Achievement ASavařd (Visual Effects)	Les Bowie, Colin Chilvers, Denys Coop, Roy Field, Derek Meddings, Zoran Perisic
Alien	Ridley Scott	Korku Bilim-Kurgu	116	1979	1980 (52.)	Visual Effects	H.R. Giger, Carlo Rambaldi, Brian Johnson, Nick Alder, Dennis Ayling
The Empire Strikes Back	Irvin Kershner	Aksiyon Macera Fantastik	124	1980	1981 (53.)	Special Achievement ASavařd (Visual Effects)	Brian Johnson, Richard Edlund, Dennis Muren, Bruce Nicholson
Raiders of the Lost Ark	Steven Spielberg	Aksiyon Macera	115	1981	1982 (54.)	Visual Effects	Richard Edlund, Kit West, Bruce Nicholson, Joe Johnston
E.T. The Extra-Terrestrial	Steven Spielberg	Aile Bilim-Kurgu	115	1982	1983 (55.)	Visual Effects	Carlo Rambaldi, Dennis Muren, Kenneth F. Smith
Return of The Jedi (Star Wars: Episode VI)	Richard Marquand	Aksiyon Macera Fantastik	131	1983	1984 (56.)	Special Achievement ASavařd (Visual Effects)	Richard Edlund, Dennis Muren, Ken Ralston, Phil Tippet
Indiana Jones and the Temple of Doom	Steven Spielberg	Aksiyon Macera	118	1984	1985 (57.)	Visual Effects	Dennis Muren, Michael McAlister, Lorne Peterson, George Gibbs

<i>Cocoon</i>	Ron Howard	Komedi Dram Bilim- Kurgu	117	1985	1986 (58.)	Visual Effects	Ken Ralston, Ralph McQuarrie, Scott Farrar, David Berry
<i>Aliens</i>	James Cameron	Aksiyon Macera Bilim- Kurgu	137	1986	1987 (59.)	Visual Effects	Robert Skotak, Stan Winston, John Richardson, Suzanne Benson
<i>Innerspace</i>	Joe Dante	Aksiyon Macera Komedi	120	1987	1988 (60.)	Visual Effects	Dennis Muren, William George, Harley Jessup, Kenneth Smith
<i>Who Framed Roger Rabbit</i>	Robert Zemeckis	Animasyon Macera Komedi	104	1988	1989 (61.)	Visual Effects	Ken Ralston, Richard Williams, Edward Jones, George Gibbs
<i>The Abyss</i>	James Cameron	Macera Dram Bilim- Kurgu	145	1989	1990 (62.)	Visual Effects	John Bruno, Dennis Muren, Hoyt Yeatman, Dennis Skotak
<i>Total Recall</i>	Paul Verhoeven	Aksiyon Bilim- Kurgu Gerilim	113	1990	1991 (63.)	Special Achievement ASavaşd (Visual Effects)	Eric Brevig, Rob Bottin, Tim McGovern, Alex Funke
<i>Terminator 2: Judgment Day</i>	James Cameron	Aksiyon Bilim- Kurgu	137	1991	1992 (64.)	Visual Effects	Dennis Muren, Stan Winston, Gene Warren, Robert Skotak
<i>Death Becomes Her</i>	Robert Zemeckis	Komedi Fantastik Korku	104	1992	1993 (65.)	Visual Effects	Ken Ralston, Doug Chiang, Douglas Smythe, Tom Woodruff
<i>Jurassic Park</i>	Steven Spielberg	Macera Bilim- Kurgu Gerilim	127	1993	1994 (66.)	Visual Effects	Dennis Muren, Stan Winston, Phil Tippett, Michael Lantieri
<i>Forrest Gump</i>	Robert Zemeckis	Dram Romantik	142	1994	1995 (67.)	Visual Effects	Ken Ralston, George Murphy, Stephen Rosenbaum, Allen Hall
<i>Babe</i>	Chris Noonan	Komedi Dram Aile	91	1995	1996 (68.)	Visual Effects	Scott E. Anderson, Charles Gibson, Neal Scanlan, John Cox
<i>Independence Day</i>	Roland Emmerich	Aksiyon Macera Bilim- Kurgu	145	1996	1997 (69.)	Visual Effects	Volker Engel, Douglas Smith, Clay Pinney, Joseph Viskocil
<i>Titanic</i>	James Cameron	Dram Romantik	194	1997	1998 (70.)	Visual Effects	Robert Legato, Mark Lasoff, Thomas L. Fisher, Michael Kanfer
<i>What Dreams May Come</i>	Vincent Ward	Dram Fantastik Romantik	113	1998	1999 (71.)	Visual Effects	Joel Hynek, Nicholas Brooks, Stuart Robertson, Kevin Mack
<i>The Matrix</i>	Lana Wachowski, Lilly Wachowski	Aksiyon Bilim- Kurgu	136	1999	2000 (72.)	Visual Effects	John Gaeta, Janek Sirrs, Steve Courtley, Jon Thum
<i>Gladiator</i>	Ridley Scott	Aksiyon Macera Dram	155	2000	2001 (73.)	Visual Effects	John Nelson, Neil Corbould, Tim Burke, Rob Harvey
<i>The Lord of The</i>	Peter Jackson	Macera	178	2001	2002	Visual	Jim Rygiel,

<i>Rings: The Fellowship of the Ring</i>		Dram Fantastik			(74.)	Effects	Randall W. Cook, Richard Taylor, Mark Stetson
<i>The Lord of The Rings: The Two Towers</i>	Peter Jackson	Macera Dram Fantastik	179	2002	2003 (75.)	Visual Effects	Jim Rygiel, Joe Letteri, Randall W. Cook, Alex Funke
<i>The Lord of The Rings: The Return of the King</i>	Peter Jackson	Macera Dram Fantastik	201	2003	2004 (76.)	Visual Effects	Jim Rygiel, Joe Letteri, Randall W. Cook, Alex Funke
<i>Spider Man 2</i>	Sam Raimi	Aksiyon Macera Bilim-Kurgu	127	2004	2005 (77.)	Visual Effects	John Dykstra, Scott Stokdyk, Anthony LaMolina, John Frazier
<i>King Kong</i>	Peter Jackson	Aksiyon Macera Dram Romantik	187	2005	2006 (78.)	Visual Effects	Joe Letteri, Brian Van't Hul, Christian Rivers, Richard Taylor
<i>Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest</i>	Gore Verbinski	Aksiyon Macera Fantastik	151	2006	2007 (79.)	Visual Effects	John Knoll, Hal Hickel, Charles Gibson, Allen Hall
<i>The Golden Compass</i>	Chris Weitz	Macera Aile Fantastik	113	2007	2008 (80.)	Visual Effects	Michael Fink, Bill Westenhofer, Ben Morris, Trevor Wood
<i>The Curious Case of Benjamin Button</i>	David Fincher	Dram Fantastik Romantik	166	2008	2009 (81.)	Visual Effects	Eric Barba, Steve Preeg, Burt Dalton, Craig Barron
<i>Avatar</i>	James Cameron	Aksiyon Macera Fantastik	162	2009	2010 (82.)	Visual Effects	Joe Letteri, Stephen Rosenbaum, Richard Baneham, Andrew R. Jones
<i>Inception</i>	Christopher Nolan	Aksiyon Macera Bilim-Kurgu	148	2010	2011 (83.)	Visual Effects	Chris Corbould, Andrew Lockley, Pete Bebb, Paul Franklin
<i>Hugo</i>	Martin Scorsese	Macera Dram Aile	126	2011	2012 (84.)	Visual Effects	Robert Legato, Joss Williams, Ben Grossmann, Alex Henning
<i>Life of Pi</i>	Ang Lee	Macera Dram Fantastik	127	2012	2013 (85.)	Visual Effects	Bill Westenhofer, Guillaume Rocheron, Erik-Jan De Boer, Donald R. Elliott
<i>Gravity</i>	Alfonso Cuarón	Dram Bilim-Kurgu Gerilim	91	2013	2014 (86.)	Visual Effects	Tim Webber, Chris Lawrence, David Shirk, Neil Corbould
<i>Interstellar</i>	Christopher Nolan	Macera Dram Bilim-Kurgu	169	2014	2015 (87.)	Visual Effects	Paul Franklin, Andrew Lockley, Ian Hunter, Scott Fisher
<i>Ex Machina</i>	Alex Garland	Dram Gizem Bilim-Kurgu	108	2014-2015	2016 (88.)	Visual Effects	Andrew Whitehurst, Paul Norris, Mark Ardington, Sara Bennett
<i>The Jungle Book</i>	Jon Favreau	Macera Dram Aile Fantastik	106	2016	2017 (89.)	Visual Effects	Robert Legato, Adam Valdez, Andrew R. Jones, Dan Lemmon
<i>Blade Runner 2049</i>	Denis Villeneuve	Gizem Bilim-	164	2017	2018 (90.)	Visual Effects	John Nelson, Gerd Nefzer,

		Kurgu Gerilim					Paul Lambert, Richard R. Hoover
<i>First Man</i>	Damien Chazelle	Biyografi Dram Tarih	141	2018	2019 (91.)	Visual Effects	Paul Lambert, Ian Hunter, Tristan Myles, J.D. Schwalm

Tablo 2: Sayısal Veriler Tablosu (Film Adı, Bütçe, Gişe ve Ülke)⁹⁷

Sıra No	Film Adı	Bütçe	Gişe	Ülkesi
1	<i>Wings</i>	\$2,000,000	?	ABD
2	<i>Spawn of the North</i>	?	?	ABD
3	<i>The Rains Came</i>	\$2,600,000	?	ABD
4	<i>The Thief of Bagdad</i>	\$1,136,000	\$268,948	ABD
5	<i>I Wanted Wings</i>	\$1,262,454.87-\$1,050,000	?	ABD
6	<i>Reap The Wild Wind</i>	\$4,000,000	?	ABD
7	<i>Crash Dive</i>	?	?	ABD
8	<i>Thirty Seconds Over Tokyo</i>	\$2,900,000	\$6,200,000	ABD
9	<i>Wonder Man</i>	\$1,450,000	?	ABD
10	<i>Blithe Spirit</i>	?	?	İngiltere
11	<i>Green Dolphin Street</i>	\$4,391,000	\$7,173,000	ABD
12	<i>Portrait of Jennie</i>	\$4,041,000	\$1,510,000	ABD
13	<i>Mighty Joe Young</i>	\$1,800,000	\$1,950,000	ABD
14	<i>Destination Moon</i>	\$5,000,000	?	ABD
15	<i>When Worlds Collide</i>	\$936,000	\$1,600,000	ABD
16	<i>Plymouth Adventure</i>	\$3,185,000	\$3,025,000	ABD
17	<i>The War of the Worlds</i>	\$2,000,000	\$4,360,000	ABD
18	<i>20,000 Leagues Under the Sea</i>	\$5,000,000	\$28,200,00	ABD
19	<i>The Bridges at Toko-Ri</i>	?	\$4,700,000	ABD
20	<i>The Ten Commandments</i>	\$13,282,712	\$196,344,381	ABD
21	<i>The Enemy Below</i>	\$1,910,000	?	ABD
22	<i>Tom Thumb</i>	\$909,000	?	İngiltere- ABD
23	<i>Ben-Hur</i>	\$15,900,000	\$196,200,000	ABD
24	<i>The Time Machine</i>	\$750,000	\$5,689,800	ABD
25	<i>The Guns of Navarone</i>	\$6,000,000	\$28,900,000	ABD -İngiltere
26	<i>The Longest Day</i>	\$10,000,000	\$50,100,000	ABD
27	<i>Cleopatra</i>	\$31,115,000	\$57,800,000	ABD-İngiltere-İsviçre
28	<i>Mary Poppins</i>	\$6,000,000	\$102,300,000	ABD
29	<i>Thunderball</i>	\$9,000,000	\$141,200,000	İngiltere
30	<i>Fantastic Voyage</i>	\$5,115,000	\$12,000,000	ABD
31	<i>Doctor Dolittle</i>	\$17,000,000	\$294,400,000	ABD
32	<i>2001: A Space Odyssey</i>	\$12,000,000	\$190,700,000	İngiltere- ABD
33	<i>Marooned</i>	\$8,000,000	?	ABD
34	<i>Tora! Tora! Tora!</i>	\$80,085	\$29,500,000	Japonya- ABD
35	<i>Bedknobs and Broomsticks</i>	\$20,000,000	\$37,900,000	ABD -İngiltere
36	<i>The Poseidon Adventure</i>	\$5,000,000	\$127,300,000	ABD

⁹⁷ Tabloya ilişkin bilgiler IMDB ve Box Office sitelerinden alınmıştır.

37	<i>Earthquake</i>	\$7,000,000	\$85,000,000	ABD
38	<i>The Hindenburg</i>	\$15,000,000	\$27,900,000	ABD
39	<i>King Kong</i>	\$24,000,000	\$90,614,445	ABD
40	<i>Logan's Run</i>	\$9,000,000	?	ABD
41	<i>Star Wars</i>	\$11,000,000	\$775,398,007	ABD
42	<i>Superman</i>	\$55,000,000	\$300,200,000	ABD-İngiltere- Panama-İsviçre- Kanada
43	<i>Alien</i>	\$11,000,000	\$240,900,000	İngiltere- ABD
44	<i>The Empire Strikes Back (Star Wars: Episode V)</i>	\$18,000,000	\$547,879,454	ABD
45	<i>Raiders of the Lost Ark</i>	\$18,000,000	\$389,925,971	ABD
46	<i>E.T. The Extra Terrestrial</i>	\$10,500,000	\$792,910,554	ABD
47	<i>Return of The Jedi (Star Wars: Episode VI)</i>	\$32,500,000	\$572,705,079	ABD
48	<i>Indiana Jones and the Temple of Doom</i>	\$28,000,000	\$333,100,000	ABD
49	<i>Cocoon</i>	\$17,500,000	\$85,300,000	ABD
50	<i>Aliens</i>	\$18,500,000	\$131,060,248	ABD
51	<i>Innerspace</i>	\$27,000,000	\$25,000,000	ABD
52	<i>Who Framed Roger Rabbit</i>	\$70,000,000	\$329,800,000	ABD
53	<i>The Abyss</i>	\$70,000,000	\$90,000,000	ABD
54	<i>Total Recall</i>	\$65,000,000	\$198,500,000	ABD
55	<i>Terminator 2: Judgment Day</i>	\$102,000,000	\$523,700,000	ABD -Fransa
56	<i>Death Becomes Her</i>	\$55,000,000	\$149,000,000	ABD
57	<i>Jurassic Park</i>	\$63,000,000	\$1,029,000,000	ABD
58	<i>Forrest Gump</i>	\$55,000,000	\$677,900,000	ABD
59	<i>Babe</i>	\$30,000,000	\$254,100,000	Avustralya-ABD
60	<i>Independence Day</i>	\$75,000,000	\$817,400,000	ABD
61	<i>Titanic</i>	\$200,000,000	\$2,187,000,000	ABD
62	<i>What Dreams May Come</i>	\$85,000,000	\$71,500,000	ABD-Yeni Zelanda
63	<i>Matrix</i>	\$63,000,000	\$463,500,000	ABD
64	<i>Gladiator</i>	\$103,000,000	\$460,500,000	ABD -İngiltere
65	<i>Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring</i>	\$93,000,000	\$871,500,000	Yeni Zelanda- ABD
66	<i>Lord of The Rings: Two Towers</i>	\$94,000,000	\$926,000,000	ABD-Yeni Zelanda
67	<i>Lord of The Rings: Return of the King</i>	\$94,000,000	\$1,120,000,000	ABD-Yeni Zelanda
68	<i>Spider Man 2</i>	\$200,000,000	\$783,800,000	Amerika
69	<i>King Kong</i>	\$207,000,000	\$550,500,000	Yeni Zelanda- ABD-Almanya
70	<i>Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest</i>	\$225,000,000	\$1,066,179,725	ABD
71	<i>The Golden Compass</i>	\$180,000,000	\$346,000,000	İngiltere-ABD
72	<i>The Curious Case of Benjamin Button</i>	\$150,000,000	\$333,932,083	ABD
73	<i>Avatar</i>	\$237,000,000	\$2,787,965,087	İngiltere-ABD
74	<i>Inception</i>	\$160,000,000	\$825,532,764	ABD-İngiltere
75	<i>Hugo</i>	\$150,000,000	\$185,770,160	ABD
76	<i>Life of Pi</i>	\$120,000,000	\$609,016,565	ABD-Tayvan-

				İngiltere-Kanada
77	<i>Gravity</i>	\$100,000,000	\$723,192,705	İngiltere-ABD
78	<i>Interstellar</i>	\$165,000,000	\$675,020,017	ABD-İngiltere
79	<i>Ex Machina</i>	\$15,000,000	\$38,978,784	İngiltere
80	<i>The Jungle Book</i>	\$175,000,000	\$966,550,600	İngiltere-ABD
81	<i>Blade Runner 2049</i>	\$150,000,000	\$259,344,059	ABD-İngiltere- Macaristan- Kanada
82	<i>First Man</i>	\$59,000,000	\$105,702,570	ABD-Japonya



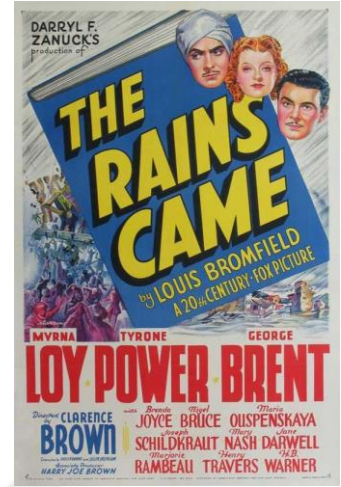
Tablo 3: Film Afişleri



Görsel 275: Wings, William A. Wellman, 1927.



Görsel 276: Spawn of the North, Henry Hathaway, 1938.



Görsel 277: The Rains Came, Clarence Brown, 1939.



Görsel 278: The Thief of Bagdad, Ludwig Berger ve Michael Powell, 1940.



Görsel 279: I Wanted Wings, Mitchell Leisen, 1941.



Görsel 280: Reap The Wild Wind, Cecil B. DeMille, 1942.



Görsel 281: Crash Dive, Archie Mayo, 1943.



Görsel 282: Thirty Seconds Over Tokyo, Mervyn LeRoy, 1944.



Görsel 283: Wonder Man, H. Bruce Humberstone, 1945.



Görsel 284: *Blithe Spirit*, David Lean, 1945.



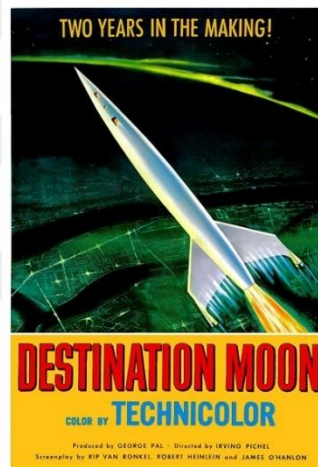
Görsel 285: *Green Dolphin Street*, Victor Saville, 1947.



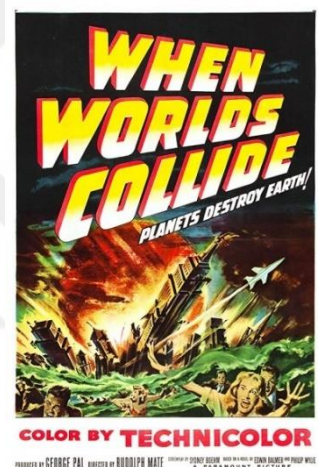
Görsel 286: *Portrait of Jennie*, William Dieterle, 1948.



Görsel 287: *Mighty Joe Young*, Ernest B. Schoedsack, 1949.



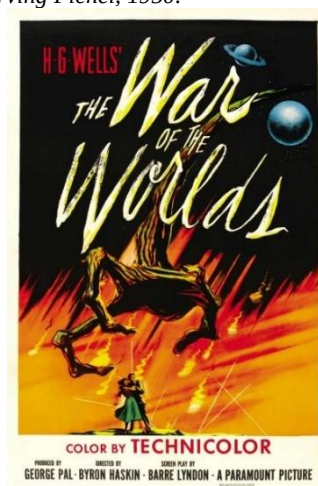
Görsel 288: *Destination Moon*, Irving Pichel, 1950.



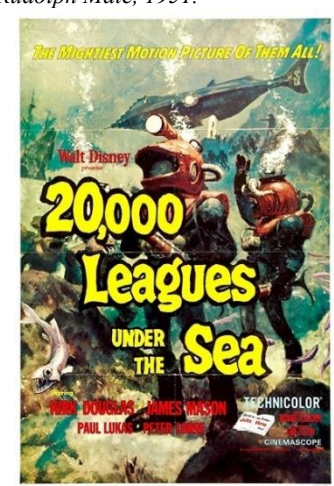
Görsel 289: *When Worlds Collide*, Rudolph Maté, 1951.



Görsel 290: *Plymouth Adventure*, Clarence Brown, 1952.



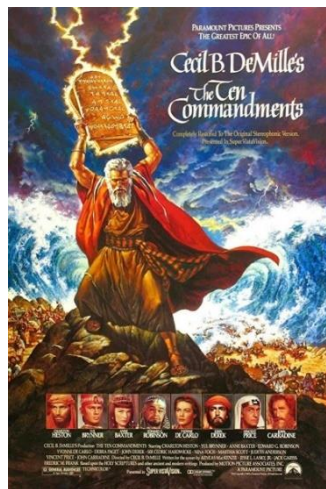
Görsel 291: *The War of the Worlds*, Byron Haskin, 1953.



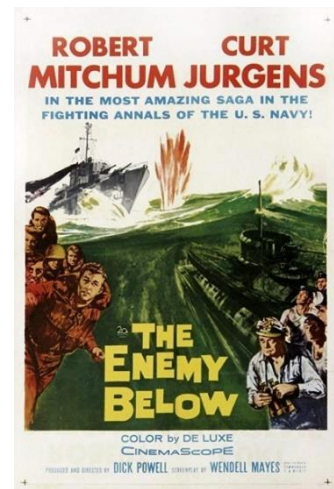
Görsel 292: *20,000 Leagues Under the Sea*, Richard Fleischer, 1954.



Görsel 293: The Bridges at Toko-Ri, Mark Robson, 1954-1955.



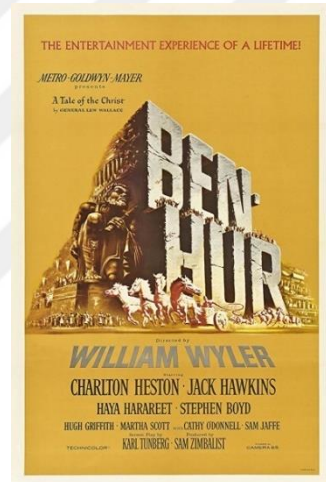
Görsel 294: The Ten Commandments, Cecil B. DeMille, 1956.



Görsel 295: The Enemy Below, Dick Powell, 1957.



Görsel 296: Tom Thumb, George Pal, 1958.



Görsel 297: Ben-Hur, William Wyler, 1959.



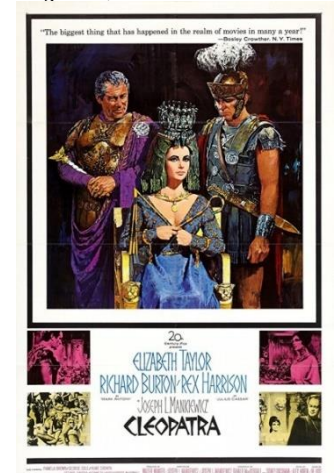
Görsel 298: The Time Machine, George Pal, 1960.



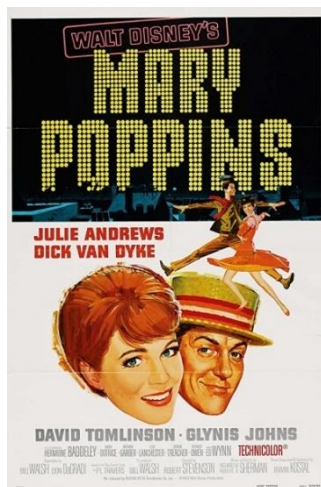
Görsel 299: The Guns of Navarone, J. Lee Thompson, 1961.



Görsel 300: The Longest Day, Ken Annakin, Andrew Marton, 1962.



Görsel 301: Cleopatra, Joseph L. Mankiewicz, 1963.



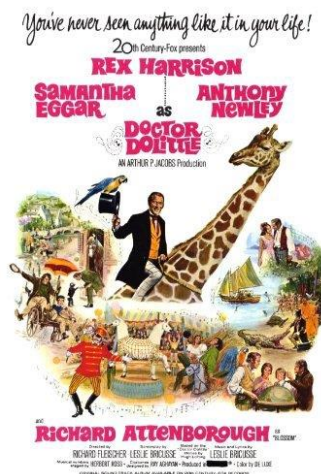
Görsel 302: Mary Poppins, Robert Stevenson, 1964.



Görsel 303: Thunderball, Terence Young, 1965.



Görsel 304: Fantastic Voyage, Richard Fleischer, 1966.



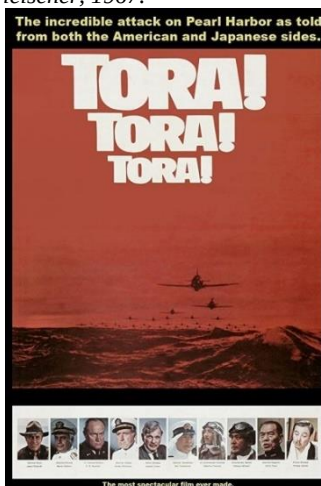
Görsel 305: Doctor Dolittle, Richard Fleischer, 1967.



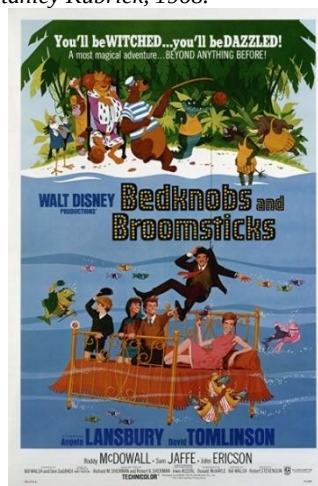
Görsel 306: 2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968.



Görsel 307: Marooned, John Sturges, 1969.



Görsel 308: Tora! Tora! Tora!, Richard Fleischer, Kinji Fukasaku, 1970.



Görsel 309: Bedknobs and Broomsticks, Robert Stevenson, 1971.



Görsel 310: The Poseidon Adventure, Ronald Neame, 1972.



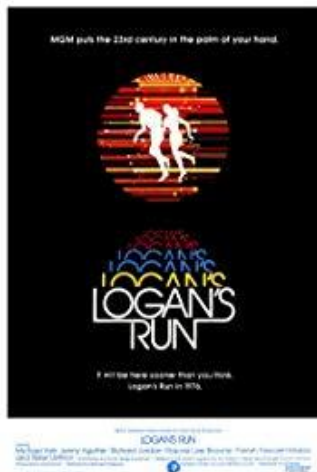
Görsel 311: Earthquake, Mark Robson, 1974.



Görsel 312: The Hindenburg, Robert Wise, 1975.



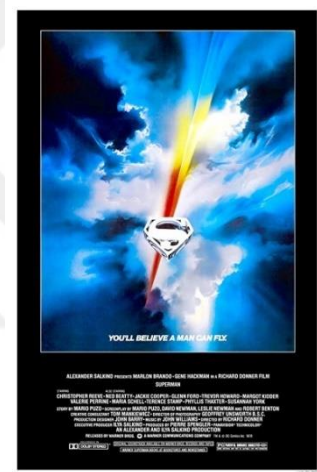
Görsel 313: King Kong, John Guillermin, 1976.



Görsel 314: Logan's Run, Michael Anderson, 1976.



Görsel 315: Star Wars, George Lucas, 1977.



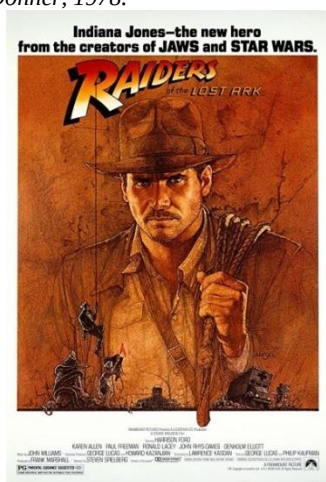
Görsel 316: Superman, Richard Donner, 1978.



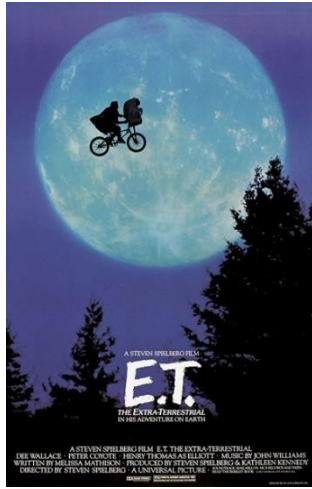
Görsel 317: Alien, Ridley Scott, 1979.



Görsel 318: The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, 1980.



Görsel 319: Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg, 1981.



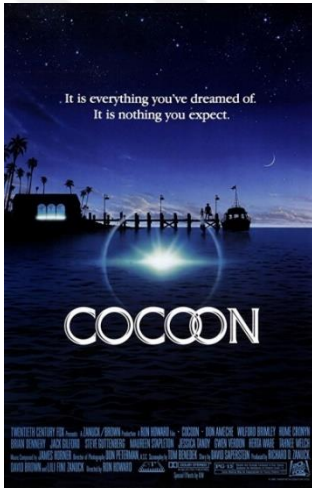
Görsel 320: E.T. The Extra-Terrestrial, Steven Spielberg, 1982.



Görsel 321: Return of The Jedi, Richard Marquand, 1983.



Görsel 322: Indiana Jones and the Temple of Doom, Steven Spielberg, 1984.



Görsel 323: Cocoon, Ron Howard, 1985.



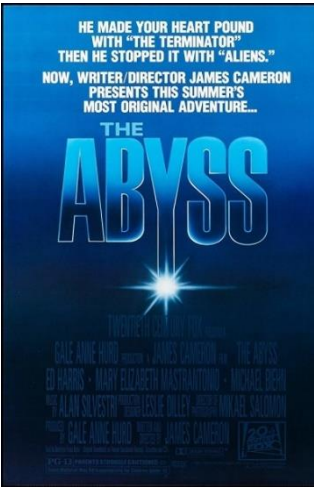
Görsel 324: Aliens, James Cameron, 1986.



Görsel 325: Innerspace, Joe Dante, 1987.



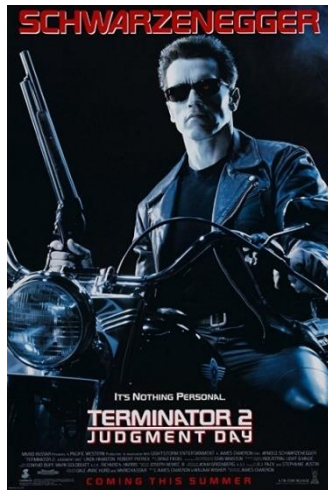
Görsel 326: Who Framed Roger Rabbit, Robert Zemeckis, 1988.



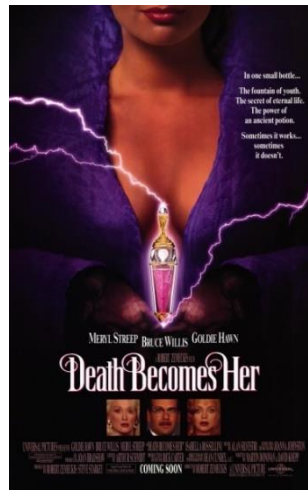
Görsel 327: The Abyss, James Cameron, 1989.



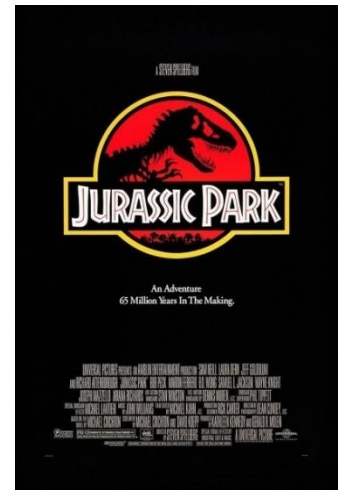
Görsel 328: Total Recall, Paul Verhoeven, 1990.



Görsel 329: Terminator 2: Judgment Day, James Cameron, 1991.



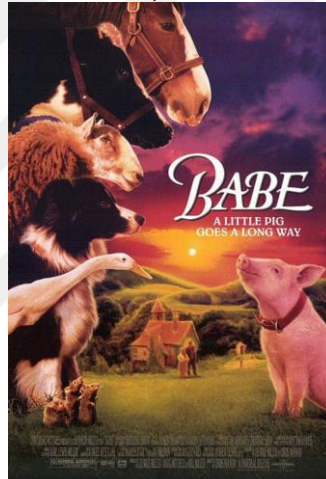
Görsel 330: Death Becomes Her, Robert Zemeckis, 1992.



Görsel 331: Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993.



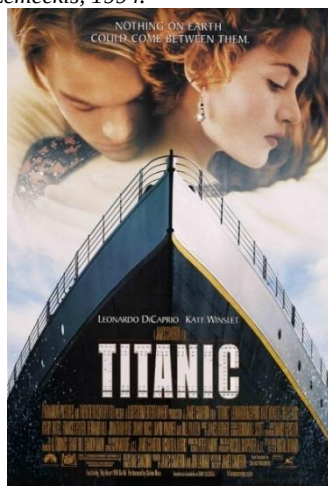
Görsel 332: Forrest Gump, Robert Zemeckis, 1994.



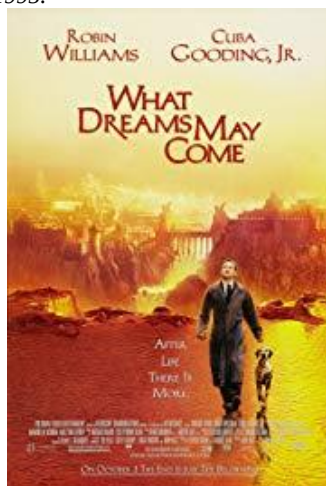
Görsel 333: Babe, Chris Noonan, 1995.



Görsel 334: Independence Day, Roland Emmerich, 1996.



Görsel 335: Titanic, James Cameron, 1997.



Görsel 336: What Dreams May Come, Vincent Ward, 1998.



Görsel 337: The Matrix, Wachowski Kardeşler, 1999.



Görsel 338: *Gladiator*, Ridley Scott, 2000.



Görsel 339: *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001.



Görsel 340: *The Lord of the Rings: The Two Towers*, Peter Jackson, 2002.



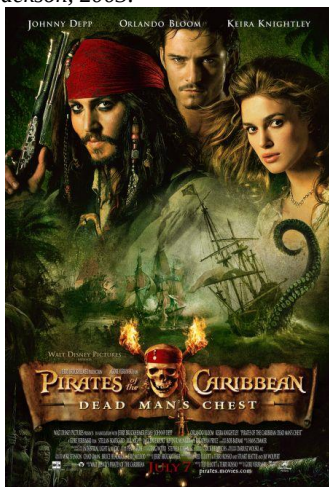
Görsel 341: *The Lord of the Rings: The Return of the King*, Peter Jackson, 2003.



Görsel 342: *Spider-Man 2*, Sam Raimi, 2004.



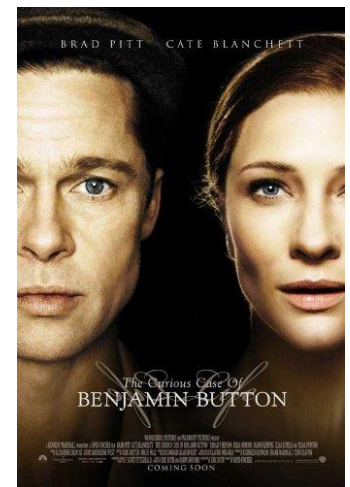
Görsel 343: *King Kong*, Peter Jackson, 2005.



Görsel 344: *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, Gore Verbinski, 2006.



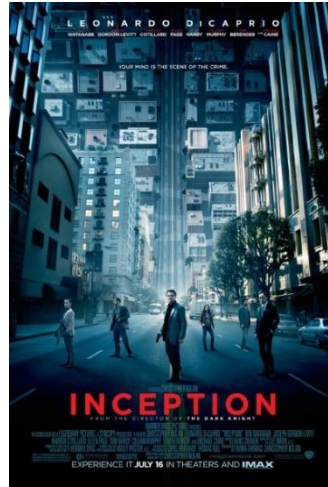
Görsel 345: *The Golden Compass*, Chris Weitz, 2007.



Görsel 346: *The Curious Case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008.



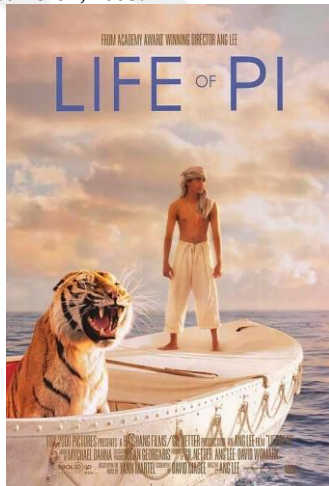
Görsel 347: Avatar, James Cameron, 2009.



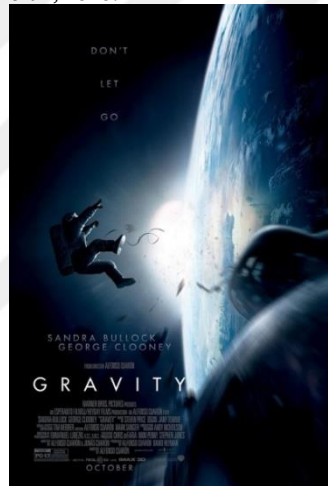
Görsel 348: Inception, Christopher Nolan, 2010.



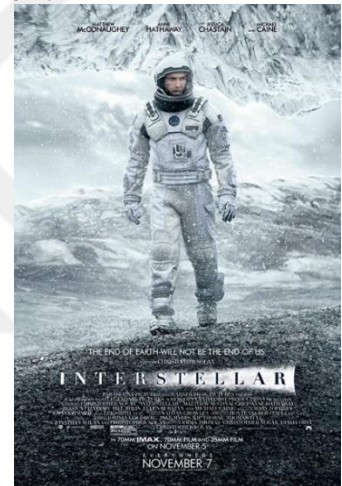
Görsel 349: Hugo, Martin Scorsese, 2011.



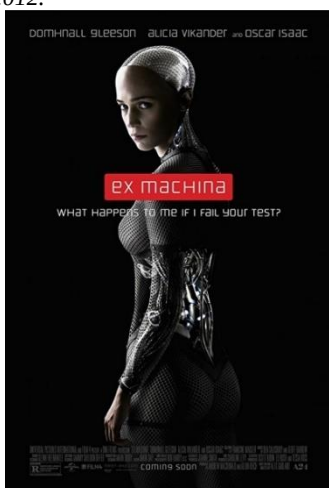
Görsel 350: Life of Pi, Ang Lee, 2012.



Görsel 351: Gravity, Alfonso Cuarón, 2013.



Görsel 352: Interstellar, Christopher Nolan, 2014.



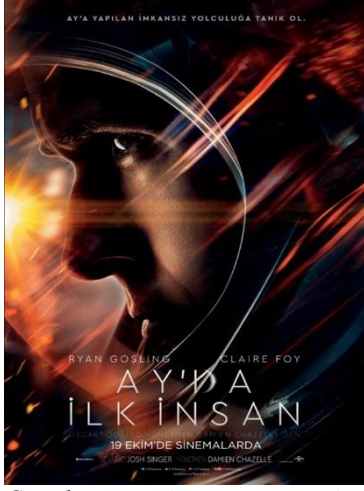
Görsel 353: Ex Machina, Alex Garland, 2014-2015.



Görsel 354: The Jungle Book, Jon Favreau, 2016.



Görsel 355: Blade Runner, 2049, Denis Villeneuve, 2017.



Görsel 356: *First Man*, Damien Chazelle, 2018.

TEŞEKKÜR

Böylesi kapsamlı bir tezin hazırlanma sürecinde bilgi ve deneyimleriyle yol göstererek değerli katkılarda bulunan danışman hocam Prof. Dr. Alev Fatoş PARSA'ya ve tez izleme komitesinde yer alarak değerli eleştiriler sunan ve beni destekleyen değerli hocalarım Doç. Dr. Emine Özlem ATAMAN, Doç. Dr. Burcu BALCI ve Dr. Öğr. Üyesi Aslı FAVARO'ya teşekkürlerimi sunarım. Yine Yüksek Lisans eğitimimden itibaren yardımları, ilgisi ve aktardığı birikimlerinden dolayı kıymetli hocam Prof. Dr. Gülseren ŞENDUR ATABEK'e de teşekkürü bir borç bilirim. Son olarak da eğitim hayatımın ilk yıllarından beri beni teşvik eden ve hem bir eş hem de bir akademisyen olarak tüm bu süreçte benden desteğini ve yardımlarını esirgemeyen eşim Doç. Dr. Murat SATICI'ya sevgilerimi sunuyorum.

ÖZGEMİŞ

Hale SATICI

ÖĞRENİM BİLGİSİ

Yüksek Lisans: 2015-2017: Yaşar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans: “*Bir Kitle İletişim Aracı Olarak Televizyonun Sinemada Temsili*” (Danışman: Prof. Dr. Gülseren Şendur Atabek).

Lisans: 2010-2015: Yaşar Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Film Tasarımı Bölümü.

YAYINLAR

Makale:

- 1- Hale Satıcı, “Bir Kitle İletişim Aracı Olarak Televizyonun Sinemada Temsili”, *İnife-dergi*, Kasım, 2017 2(2), (132-149).

Kitap Bölümü:

- 1- Hale SATICI (2019), “Yeni Türkiye Sinemasında Ailenin Değişen Görünümü: Atlıkarınca”, *Kadının Kamerasından/2000 Sonrası Türkiye’de Kadın Yönetmenler* (Ed.) Sevcin Sönmez ve Hale Satıcı içinde (119-132), Doruk Yayınları: İstanbul. (Barkod Numarası: 9789755537313).
- 2- Hale Satıcı (2019), “Kaldırım Taşlarının Altında Mayıs 68 Var!”, *68’e Bugünden Bakmak*, (Ed.) Ayhan Bilgin, Ütopya Yayınları: İstanbul (ISBN 978-605-9378-59-8).

Kitap Editörlüğü:

- 1- Sevcin Sönmez ve Hale Satıcı (Ed.) (2019), *Kadının Kamerasından/2000 Sonrası Türkiye’de Kadın Yönetmenler*, Doruk Yayınları: İstanbul. (Barkod Numarası: 9789755537313).

PROJELER

BAP Projesi:

- 1- Araştırmacı, “Türkiye’de Kadın Yönetmenler Sineması Araştırması”, Yürütücü Dr. Öğr. Üyesi Sevcan Sönmez, Sanat Tasarım Fakültesi, Film Tasarımı Bölümü, Proje No: BAP061, (14.02.2018-14.02.2019).

TÜBİTAK Projesi:

- 1- Bursiyer Araştırmacı, “Gündelik Yaşamda Medya Teknolojileri Anlatıları ve Toplumsal Değişim: İzmir Örneği”, Yürütücü Prof. Dr. Gülseren Şendur Atabek, Proje No: 218K137, (01.04.2019-01.04.2020).

SERGİLER

- 1- “The Isn’t People”, Video art Sergisi, 15-25 Mayıs 2012, K2V.
- 2- “Fin...du Cinema”, Video art Sergisi, 9-13 Haziran 2013, Yaşar Üniversitesi Sergi Alanı.

SANAT VE TASARIM ETKİNLİKLERİ

- 1- “Kemeraltı’na Geçici Müdahale-Kentsel Değil Sanatsal Dönüşüm”, Geçici Müdahale Platformu, 29 Ekim-9 Kasım 2013, (*Video ve Fotoğraf Çekim Ekip Üyesi*).
- 2- “Contact 1. International Student Film Fest”, Film Eleştiri Atölyesi, 20-24 Ekim 2014, (*Film Eleştiri Yazısı ve Sunumu*).
- 3- “Kadının Kamerasından”, Yaşar Üniversitesi, Mart-Nisan 2018, Film Gösterimi ve Yönetmen Söyleşileri (Yeşim Ustaoglu, Çiğdem Vitrinel, Belma Baş, Elif Refiğ, Ayşim Türkmen, Ceylan Özgün Özçelik), (*Organizatör*).