Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Grafik Anasanat Dalı

FANTASTİK ROMANLARDA "ANTİ-KAHRAMAN" KARAKTERLERİN İNCELENMESİ VE J.R.R. TOLKIEN'İN "SILMARILLION" ESERİ İÇİN TANITIM ÇALIŞMASI

Burak KALELİ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2016

FANTASTİK ROMANLARDA "ANTİ-KAHRAMAN" KARAKTERLERİN İNCELENMESİ VE J.R.R. TOLKIEN'İN "SILMARILLION" ESERİ İÇİN TANITIM ÇALIŞMASI

Burak KALELİ

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Grafik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2016

KABUL VE ONAY

Burak Kaleli tarafından hazırlanan "fantastik romanlarda "anti-kahraman" karakterlerin incelenmesi ve J.R.R. Tolkien'in "Silmarillion" eseri için tanıtım çalışması" başlıklı bu çalışma, 13 Haziran 2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Namık Kemal Sarıkavak (Başkan)

Yrd.Doç. Müge Burcu Codur (Danışman)

Doç. Şule Atılgan

Doç. Çiğdem Demir

Yrd.Doç. Elif Varol Ergen

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof.Dr. Türev Berki

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

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

☐ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

☐ Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.

■ Tezimin/Raporumun 3 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

13 Haziran 2016

_____

Burak KALELİ

İlk öğretmenim, sevgi dolu yol göstericim olan annem Berna Kaleli

ve en büyük rol modelim babam İbrahim Kaleli'ye...

TEŞEKKÜR

Bu tezi planlama, araştırma, hazırlama sürecimde danışmanım olarak bilgisini, deneyimini ve desteğini esirgemeyen, her sorunuma gecesini gündüzünü vererek çözüm bulan, bana ışık olan, yol gösteren ve yol göstermeyi, sorun çözmeyi öğreten sevgili hocam, danışmanım Yrd.Doç. Müge Burcu Codur'a sadece bir tez danışmanı olarak değil lisans dönemi dahil olmak üzere tüm akademik hayatımda bana yapmış olduğu sonsuz katkılarından dolayı teşekkür ederim. Detaycı, özenli, düzenli olma, okuma, araştırma ve tasarımcı akademisyen olma konusunda her daim bana örnek olan Prof. Namık Kemal Sarıkavak'a, değerli katkılarından dolayı Doç. Şule Atılgan'a, Doç. Çiğdem Demir'e karakter tasarımları ve görselleştirme çalışmalarında değerli fikir ve görüşlerini benden esirgemeyen, takıldığım her an destek olmuş olan, Yrd.Doç. Elif Varol Ergen'e, sonsuz bilgisi, ilgisi ve yol göstericiliği için Prof.Dr. İncilay Yurdakul'a, her an yanımda olan her aşamada yardımcı olan, hem bilgisiyle hem deneyimleriyle ve sonsuz sabrından dolayı Fatih Kurtçu'ya ve Deniz Taluğ'a, konu ile ilgili yardımlarını esirgemeyen Begüm Eken'e teşekkür ederim. Benim farkına dahi varmadığım yıllardan bu yana öğretmenim olan, bu gün yapabildiğim her şeyin temelini atan, benden asla umudunu kaybetmeyen, asla arkamda durmaktan vazgeçmeyen sevgili annem Meltem Berna Kaleli'ye, doğruluğun ve dürüstlüğü anlamını bana öğreten, bir erkeğin, bir babanın ne kadar harika olabileceğini bana gösteren babam İbrahim Kaleli'ye, gerek çevirileri ile gerekse yaşadığım her zorlukta yanımda olan, desteğim olan anlayışlı, iyi kalpli, yardım sever Şafak Önsal'a, sevgisi ile desteği ile her daim yanımda olan anneannem Güngör Oray'a, okuma alışkanlığımı borçlu olduğum dedem Faruk Oray'a, iyi dileklerini eksik etmeyen babanem Penbe Kaleli'ye, annem gibi ilgisini sevgisini vermiş, teyzem Beyhan Çevik'e, mesleğimi bulmamda desteğini esirgemeyen her daim yol gösteren ve yardımcı olan öz abi'den daha yakın kuzenim Eren Çevik'e ve son olarak keşke yanımda olsaydı ve bu günleri görebilseydi dediğim merhum dedem İsmail Kaleli'ye teşekkür ederim.

ÖZET

KALELİ, Burak. *Fantastik Romanlarda "Anti-Kahraman" Karakterlerin İncelenmesi Ve J.R.R. Tolkien'in "Silmarillion" Eseri İçin Tanıtım Çalışması,* Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2016.

Fantastik romanların kökeni, mitolojik anlatılar ve halk hikayelerinden geçmektedir. Fantezi edebiyatın öneminin vurgulanması için ise mitolojinin ve halk hikayelerinin öneminden bahsetmek gerekmektedir. Bu hikayeler temelde insanın güdüleri, korkuları ve toplum olma bilinci etrafında şekillenmiş görülmektedirler. Mitolojik hikayeler sosyal hayatı düzenlemenin yanı sıra bilinç altını örneklemek gibi görevler üstlenirler. Bu bilinç altının bir göstergesi olarak incelendiğinde ise psikologlar tarafından da irdelenmiş olan geçiş törenlerini görmekteyiz. Geçiş törenleri[1] gibi birçok unsur mitolojinin insan hayatı için önemini vurgulamaktadır.

Günümüz şartlarında birçok farklı nedenle mitoloji görevini yerine getirememektir. Mitolojinin üstlendiği rolü ise Fantastik romanlar, filmler ve oyunlar yerine getirmektedir. Fantastik ögeler içeren bu yapımların, kişinin günün sorunlarından kurtulup rahatlamasından, kendine ayna tutarak sorunlarını görebilmesine kadar birçok faydası bulunmaktadır. Bu eserler aydınlanma döneminden beri insan hayatında yer almasına rağmen 2000'li yılların başından beri birçok sektörde rakiplerini geride bırakmaktadır.

Romanların en önemli ögelerinden birisi de karakterleridir. Bu karakterler klasik kahramanlar, Anti-kahramanlar ve kötüler olarak incelenebilirler. Klasik kahramanlar ve Kötü kahramanların yanında yeni bir kavram olan anti-kahramanlar hikaye işleyişi içerinde fazlaca yer bulmaktadırlar. Anti-

---

[1] Geçiş ritüelle- ri (fr. *les rites de passage*) olarak ifade edilen uygulamalar, bireyin çeşitli boyutlardaki 'sınırı geçme' olayını ve toplum içerisindeki statüsünün değişimini anlatan ve belirli kurallara bağlanan geleneksel ve dinsel törenlere verilen addır. (Van Gennep, 2005: 21 vd, aktaran Meral Ozan)

kahramanlar günümüzde yapımların baş karakteri olarak da görülebilmektedir. 2016'yılında izleyici ile buluşmuş olan Batman Süperman'e karşı filminde olduğu gibi iyi olduğu bilinen karakterlerin ise hatalar yaparak anti-kahraman sınırları içerisine çekilebildiğini görmekteyiz. Bu da bu tip karakterlerin başarısının yapım şirketleri tarafından algılanmış olduğunu gösterebilir.

Fantastik ögeler içeren yapımlar 2000'li yılların başından bu yana tüketiciler tarafından fazlaca ilgi görmektedir. Gerek dizi, film endüstrileri, gerek oyun veya edebi eserler olsun tüketicinin ilgisini fazlaca çekmektedir. Bu da beraberinde büyük bütçeli yapımların artmasını getirmektedir. Büyük bütçeli yapımların temel sorunu ise o bütçenin kâr olarak geri dönüşünün önemidir. Bu tez çalışmasında, bu sorunun pazarlama ilkelerine göre nasıl çözüleceği ile ilgili geliştirilen bir çözüm üretilmesi üzerinde durulmuştur.

Bu tez çalışmasında tüketiciye yakın olan özelliklerde olan karakterlerin pazarlamaya etkisinin pozitif olduğu fikrinden yola çıkarak anti-kahramanlar üzerinden yapılan bir tanıtım çalışmasının üzerinde durulmuştur. Bu çalışma için seçilen Tolkien'in Silmarillion kitabı içinden seçilen anti-kahramanlar ve kötü kahramanların görselleştirmeleri yapılmış, durağan bir afiş haline getirilmiştir.

Anahtar Sözcükler

Anti-kahraman, fantezi, fantastik, mitoloji, törenler, inisiyasyon, tanıtım çalışması, grafik tasarım, karakter tasarımı, Feanor, Boromir, Snape, Raistlin, Jaime Lannister, Turin Turambar, Melkor, Silmarillion, Gothmog, Ancalagon, Tolkien, Silmarillion

ABSTRACT

KALELİ, Burak. *Analyzing “Anti-Hero” characters in Fantastic Novels and Promotional Work for J.R.R Tolkien’s "Silmarillion" Work*, Master Thesis, Ankara, 2016.

The origin of the fantastic novels comes from mythologic narrations and folktales. Importance of folktales should be mentioned in order to underline the importance of fantasy litterature. People’s instincts, fears and public consciousness are seen in the core of these tales. Mythologic tales has several roles such as exemplifying to the subconscious besides regulating the social life. When we analyze it as a reflection of subconscious, we see the initiations which have been studied also by the psychologist. These factors

In our conditions today, mythology cannot do its duty because of several reasons. Fantastic novels, films and games do mythology’s role. These productions which includes fantastic elements, has benefits such as relaxing by escape from daily problems or mirror themselves. Although these works have taken a place in people’s life since age of enlightenment, it has been well away in the industry since the beginning of 2000s.

One of the most important elements of the novels is the characters. These characters can be observed as classical heros, anti-heros and villians. Anti-heros which is a new concept besides villians and classical heros, take large places in the process of the story. Nowadays anti-heros can be seen as main character in a production. As in the “Batman Vs Superman” movie in 2016, even the well-known good characters can be taken into anti-hero borders by making mistakes. It proves that, the succes of this kind of characters has been percieved by the production companies.

Since the beginning of 2000s, productions which include fantastic elements attract considerable attention by the consumers. Not only in film and series indusrty but also in games or litterature, these kind of productions draw a great

interest. This leads to an increase in the number of big-budget productions together. The main problem of large budget is the importance of making it return to profit in the budget. In this study, a solution developed by marketing principles about how to resolve this problem have been focused on.

In this study, based on the idea that the positive effects of marketing the characters, which is close to the consumer, focused on the promotion of a study on anti-hero. For this study, an animated banner series has been designed by visualizing anti-hero characters which has been chosen from Tolkien's Silmarillion book and villians.

Key Words

Anti-hero, fantasy, initiation, promotional activity, graphic design, character design, Feanor, Boromir, Snape, Raistlin, Jaime Lannister, Turin Turambar, Melkor, Silmarillion, Gothmog, Ancalagon, Tolkien, Silmarillion

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY ..... İİİ

BİLDİRİM ..... İV

ÖZET ..... İİİ

İÇİNDEKİLER ..... Vİİ

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ X

GİRİŞ 1

1. BÖLÜM: GERÇEKÜSTÜ ROMAN TÜRLERİ 13

1.1. Bilim kurgu romanları 13

1.2. Gotik roman 15

1.3. Ütopik roman 16

1.4. Distopik roman 18

1.5. Fantastik roman 19

2. BÖLÜM: FANTASTİK ROMANLAR 22

2.1. Fantastik kavramı 22

2.2. Fantezinin kökeni 29

2.3. Fantastik Romanlar 31

3. BÖLÜM: GERÇEK ÜSTÜ ÖGELER BARINDIRAN YAPITLARDA KAHRAMANLAR VE ANTİKAHRAMANLAR 36

3.1. Kahraman 38

3.2. Anti-kahraman 46

3.3. Fantastik romanlarda Anti-kahramanlar 55

3.3.1. Silmarillion'dan Feanor 56

3.3.2. Yüzüklerin Efendisi'nden Boromir 71
3.3.3. Harry Potter'dan Severus Snape 81
3.3.4. Ejderha Mızrağı'ndan Raistlin 93
3.3.5. Taht Oyunları'ndan Jaime Lannister (Kral Katili) 103
4. BÖLÜM: KARAKTER VE KONSEPT TASARIMI 111
4.1. Karakter Tasarımı 115
4.2. Karaktere ait kOnsept Tasarımı 119
5. BÖLÜM: ÜRÜNE YÖNELİK TANITIM ÇALIŞMALARI 128
5.1. Reklam 129
5.2. Reklam Kampanyası 135
5.3. Tanıtım Çalışmalarında grafik tasarımın rolü 148
5.3.1. Uyum 150
5.3.2. Denge 154
5.3.3. Görsel Hiyerarşi 156
5.3.4. Oran ve Boyut 159
5.3.5. Vurgu 160
5.4. Silmarillion için bir tanıtım çalışması 163
5.4.1. Kampanya amaçlarının saptanması 164
5.4.2. Araştırma ve durum analizi 165
5.4.3. Kampanya stratejisinin saptanması 168
5.4.4. Kampanya bütçesinin belirlenmesi 169
5.4.5. Kampanya mesajının ve yaratıcı fikrinin geliştirilmesi 170
5.4.6. Medya planlaması 172
6. BÖLÜM: UYGULAMA 175
6.1. Feanor 176

6.2. Turin Turambar 189

6.3. Melkor 195

6.4. Gothmog 200

6.5. Kara Ancalagon 203

SONUÇ 208

KAYNAKÇA 211

ÖZGEÇMİŞ 217

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Görüntü 1: Box Office Mojo'ya göre en çok gişe hasılatı yapan filmler tablosunda ilk on film 1

Görüntü 2: 2000-2005 yılları arası en cok hasılat yapan fantastik filmler ilk 100 sıralaması 3

Görüntü 3: Jurassic Park T-rex maketi 4

Görüntü 4: 300 Spartalı kamera arkası görüntüsü 9

Görüntü 5: 1962 ve 2006 yapımı "300 Spartalı" filmi karşılaştırması 9

Görüntü 6: Avatar konsept tasarımı 10

Görüntü 7: "Hurt Locker"dan bir sahne 11

Görüntü 8: Star Wars 14

Görüntü 9: "Equilibrium" filmindeki şehirden bir görüntü. 17

Görüntü 10: Lord of the Rings: Kral'ın Dönüşü filminden bir görüntü 21

Görüntü 11: Thor'un Şimşekleri (Marvel) 29

Görüntü 12: Anti-Kahraman Şeması 54

Görüntü 13: Venilian takma isimli Deviantart sitesi kullanıcısı tarafından çizilmiş Feanor portresi 57

Görüntü 14: Tengwar alfabesi 58

Görüntü 15: Tolkien tarafından çizilmiş Feanor'un silmaril savaşlarında kullanılmış silmaril bayrağı 59

Görüntü 16: Venilian'ın Feanor Görselleştirmesi 1 64

Görüntü 17: Feanora ait Noldor amblemi 65

Görüntü 18: Feanor 65

Görüntü 19: Silmariller ve Feanor 66

Görüntü 20: Oath of Feanor 67

Görüntü 21: kittykatkanie isimli Deviantart kullanıcısının Feanor görselleştirmesi 68

Görüntü 22: Feanor 69

Görüntü 23: Feanor 70

Görüntü 24: Boromir in the White Mountains 73

Görüntü 25: Boromir in Borusu Matthew Stewart tarafından çizilmiş Boromir illustrasyonu 77

Görüntü 26: John Howe tarafından çizilmiş Boromir portresi 78

Görüntü 27: Ted Narsmith tarafından Tolkien takvimi için hazırlanmış aralık ayı görseli, Boromir 79

Görüntü 28: Yüzük Kardeşliği Filmi'nden Boromir'in son boruyu son kez çaldığı sahne.. 80

Görüntü 29: Ted Narsmith'den Boromir'in son boruyu son kez çaldığı sahne 81

Görüntü 30: Severus Snape 83

Görüntü 31: Prof Severus Snape – Jim Kay 89

Görüntü 32: Jonny Duddle tarafından çizilmiş olan snape portresi 90

Görüntü 33: Martin Mottet tarafından çizilmiş Snape ilüstrasyonu 91

Görüntü 34: Vera Gentinetta tarafından çizilmiş Raistlin majere portresi.....99

Görüntü 35: Raistlin Siyah cübbesi içinde 100

Görüntü 36: Larry elmore tarafından çizilmiş Raistlin çizimi.....101

Görüntü 37: Daniel Horne tarafından çizilmiş ve silah kardeşliği adlı kitabın kapağında kırpılarak kullanılan resim soldan sağa Kitiara, Raistlin, Caramon kardeşler resmi 102

Görüntü 38: Jaime Lannister'ı Game of Thrones dizisinde canlandıran oyuncu Nikolaj Coster-Waldau 105

Görüntü 39: Michael Komarck tarafından çizilmiş olan Kral katli sahnesi 108

Görüntü 40: Kittrose isimli deviantart kullanıcısı 109

Görüntü 41: Ratscape isimli kullanıcı tarafından çizilmiş olan 110

Görüntü 42: Arthas Menethil 117

Görüntü 43: Arthas Menethil 118

Görüntü 44: Gondor'un kral heykelleri Argonath'lar ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü 120

Görüntü 45: Khazad-dum Köprüsü çizimi ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü 121

Görüntü 46: Gandalf, Balrog ile birlikte düşüyor çizimi ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü 121

Görüntü 47: Zirak-zigil çizimi veYüzüklerin Efendisi İki Kule filminden bir görüntü 121

Görüntü 48: Miğfer dibi isimli çizim ve Yüzüklerin Efendisi İki Kule filminden bir görüntü 122

Görüntü 49: Entler İsenguard'ı yok ediyor çizimi veYüzüklerin Efendisi İki Kule filminden bir görüntü 122

Görüntü 50: Frodo ve Nazgul çizimi ve Yüzüklerin Efendisi İki Kule filminden bir görüntü 122

Görüntü 51: Gandalf Hobbitköy'e dönüyor çizimi ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü 123

Görüntü 52: Kara Süvari isimli çizim veve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü 123

Görüntü 53: Nehir geçidinden kaçış çizimi ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü 123

Görüntü 54: Gwaihir Gandalf'ı Orthanc'dan kaçırır çizimi ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü 124

Görüntü 55: Narsil'in ilk eskizi isimli görüntü ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü 124

Görüntü 56: Moria Kapısı isimli görüntü ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü 124

Görüntü 57: Minas Morgul isimli çalışma ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne 125

Görüntü 58: Minas Morgul Heykelleri isimli eskiz ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne 125

Görüntü 59: Eowyn ve Nazgul isimli çalışma ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne 125

Görüntü 60: Sam ve Shelob isimli çizim ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne 126

Görüntü 61: Grond isimli eskiz ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden Grond'un göründüğü bir sahne.....126

Görüntü 62: Hüküm Dağı isimli çalışma ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne.....126

Görüntü 63: Barad-dûr isimli çalışma ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne.....127

Görüntü 64: Maslow'un Gereksinimler Hiyerarşisi 133

Görüntü 65: *3D Projection Mapping for Bacardi* in Vienna (2011), Artists: The Darkroom (Photo: Daniela Krautsack).....134

Görüntü 66: "Kış geliyor" sloganlarının görüldüğü Game of Thrones posteri.....139

Görüntü 67: Kendinizi hazırlayın final haftasi geldi görseli.....140

Görüntü 68: Tom Colicchio'nun Game of Thrones Menüsü görseli 140

Görüntü 69: Game of Thrones Yemeklerini dağıtan kamyon 141

Görüntü 70: Valar Morghulis yani Bütün İnsanlar Ölmeli afişlerinden birisi.....142

Görüntü 71: 24 şubat 2016 tarihinde HBO'nun resmi olarak duyurduğu 6. Sezon karakterleri ile ilgili afiş çalışması 143

Görüntü 72: Game of Thrones'un ejderhaların görüldüğü sezonu için verdiği gazete reklamı.....144

Görüntü 73: Game of Thrones'un ejderhaların görüldüğü sezonu için verdiği reklam 145

Görüntü 74: " Tehlike anında camı kırınız" göndermesi yapan Game of Thrones reklamı.....146

Görüntü 75: Demir tahtlı bisikletler 146

Görüntü 76: Ejderha iskeleti ile yapılan tanıtım çalışması.....147

Görüntü 77: Demir Taht.....148

Görüntü 78: Yakınlık – Hobbit Smaug'un Çorak Toprakları Afişi 150

Görüntü 79: Benzerlik – Dracula Untold Afişi 151

Görüntü 80: Devamlılık – Daywatch.....151

Görüntü 81: Tekrar – Alis Harikalar Diyarında 152

Görüntü 82: Ritim – Alis Harikalar Diyarında.....153

Görüntü 83: Simetrik Denge – Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği film afişi 154

Görüntü 84: Asimetrik denge - Hobbit Beklenmeyen Yolculuk Afişi.....155

Görüntü 85: Radyal (Dairesel) Denge – Avengers age of Ultron 156

Görüntü 86: Ağaç Biçimli Hiyerarşi – Hobbit Beş Ordunun Savaşı 157

Görüntü 87: Ağ Biçimli Hiyerarşi – Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği Afişi 158

Görüntü 88: Ağırlık – 47 Ronin film afişi.....158

Görüntü 89: Büyüklük – Harry Potter Ölüm Yadigarları 159

Görüntü 90: Oran – Hobbit Smaug'un Çorak Toprakları 160

Görüntü 91: Belirtme – Hobbit Beş Ordunun Savaşı.....161

Görüntü 92: Renk – Yıldız Savaşları Güç Uyanıyor 162

Görüntü 93: Eskiz1.....177

Görüntü 94: Feanor Eskiz 178

Görüntü 95: Feanor Eskiz 2 178

Görüntü 96: Feanor Eskiz 3 179

Görüntü 97: Feanor Eskiz 4 180

Görüntü 98: Fenaor Detay 1.....181

Görüntü 99: Fenaor Renksiz 182

Görüntü 100: Silmarillion logotype denemeleri 183

Görüntü 101: Silmarillion Logotype'ı 184

Görüntü 102: Silmarillion ve Feanor tipografilerinin afişlerde kullanılmış olan hali 185

Görüntü 103: Zincirlerden oluşan çerçeve ile Feanor görseli.....186

Görüntü 104: Kemer.....187

Görüntü 105: Feanor Karakter Afişi 188

Görüntü 106: Turin Turambar Eskiz.....190

Görüntü 107: Ejderha Miğferi yapım aşamaları 191

Görüntü 108: Turin Turambar Renksiz.....192

Görüntü 109: Turin Turambar portre detay 193

Görüntü 110: Turin Turambar karakter Afişi.....194

Görüntü 111: Melkor Eskiz.....196

Görüntü 112: Melkor Miğfer tasarımı referans ve tasarım aşamaları.....197

Görüntü 113: Melkor 198

Görüntü 114: Melkor karakter afişi.....199

Görüntü 115: Balrog anatomi referansları.....200

Görüntü 116: Gothmog portre.....200

Görüntü 117: Gothmog renksiz.....201

Görüntü 118: Gothmog karakter afişi.....202

Görüntü 119: Kertenkele eskizleri.....203

Görüntü 120: Ejderha eskizleri.....203

Görüntü 121: Ancalagon Eskizleri.....204

Görüntü 122: Ancalagon detay 205

Görüntü 123: Ancalagon Renksiz 206

Görüntü 124: Kara Ancalagon Karakter Afişi 207

GİRİŞ

Teknolojinin gelişimi ile sinema sektöründe kullanılmaya başlanan birçok yeni teknik, gerçek dışı imgeler ile donatılmış filmlerin, her geçen yıl daha inandırıcı hale gelen görsel efektleri ile izleyiciye sunulmasını sağlamaktadır. Gişe hasılatları ise bu büyük bütçeli fantastik filmlerin başarısını gözler önüne sermektedir. İnternet film bilgi bankası olan IMDB'nin(Internet Movie Database) gişe hasılatlarını aldığı kaynak olan Box Office Mojo'ya göre, gişe hasılatları sıralamasındaki ilk on film şöyledir:

1	Avatar	**$2,788.0**	2009
2	Titanic	**$2,186.8**	1997
3	Jurassic World	**$1,665.5**	2015
4	Marvel's The Avengers	**$1,519.6**	2012
5	Furious 7	**$1,511.7**	2015
6	Avengers: Age of Ultron	**$1,402.8**	2015
7	Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2	**$1,341.5**	2011
8	Frozen	**$1,274.2**	2013
9	Iron Man 3	**$1,215.4**	2013
10	Minions	**$1,153.2**	2015

Görüntü 1: Box Office Mojo'ya göre en çok gişe hasılatı yapan filmler tablosunda ilk on film http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/ Erişim tarihi: 22 Ekim 2015

Görüldüğü gibi ilk 10 filmin içerisinde 1997 yapımı Titanik ve 2015 yapımı Furious 7 isimli Hızlı ve Öfkeli filminin devam filmi dışında gerçeküstü ögeler taşımayan bir film yoktur. Bunun yanında, Frozen ve Minions isimli iki animasyon filmi de ilk 10'a girmiştir. İlk 20 film içerisindeki dikkat çekici film ise 2003 yapımı, 3 filmlik Yüzüklerin Efendisi serisinden "Kralın Dönüşü"dür. "Kralın Dönüşü", 2003 yılında 11'i Oscar olmak üzere tam 164 ödül kazanmıştır. Bunların içinde Oscar'ın en önemli ödülü olan ve en iyi rol, en iyi müzik gibi temel kategorileri gösteren "Best Picture" ödülü de vardır. Golden Globe'da en iyi yönetmen, Bafta'da ise en iyi film ödüllerini kazanmıştır.

İlk 100 filme bakıldığında, bu filmlerin içerisinde doğaüstü ve fantastik ögeler taşıyan filmlerin çokluğu dikkat çekmektedir. İlk 100 film içerisinde sadece 12 film fantastik ögeler taşımayan ya da animasyon olmayan filmlerdir. Kalan 88 filmin ise 22'si animasyon filmleridir. Bunların içerisinde 2013 yapımı Frozen filmi dünya çapında $1,274.2 gişe hasılatı yapmıştır. Gişe hasılatı en yüksek olan ilk yüz film listesinde bulunan animasyon filmlerinin en önemlileri: Frozen (2013), Minions (2015), Toy Story 3 (2010) ve Lion King'dir (1994). Bu verilere bakıldığında, ilk 100 film içerisinde 66 tane fantastik film bulunduğu görülmektedir.

Fantastik unsur taşıyan filmlerin yıllara göre dağılımına baktığımızda ise şaşırtıcı bir sonuçla karşılaşmaktayız: 2000'li yıllarla beraber fantastik filmler belirgin bir yükselişe geçmiştir. İlk 100 listesinde 2000'li yıllar öncesine ait sadece 8 fantastik film bulunurken, 2000'den sonra bu sayı 58 filme yükselmektedir (www.boxofficemojo.com, Erişim: 22 Ekim 2015).

2000'ler öncesi ilk 100 listesine giren fantastik filmler sırasıyla şöyledir: Jurassic World (2015), Jurassic Park (1993), Star Wars I (1999), Independence Day (1996), E.T. (1986), Star Wars IV (1977), The Sixth Sense (1999), Jurassic Park: Kayıp Dünya (1997).

2000'li yıllarda bu filmlerin yükselişe geçme nedenlerine gelmeden önce, hangi filmlerin bu listeye 2000 – 2005 arasında yerleştiğine sırasıyla göz atmakta yarar vardır:

Sıra	İsim	Hasılat	Yıl
12	Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü	$1,119.9	2003
25	Harry Potter ve Felsefe Taşı	$974.8	2001
34	Yüzüklerin Efendisi: İki kule	$926.0	2002
36	Harry Potter ve Ateş Kadehi	$896.9	2005
39	Harry Potter ve Sırlar Odası	$879.0	2002
41	Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği	$871.5	2001
43	Star Wars III: Sithin İntikamı	$848.8	2005
48	Spiderman	$821.7	2002
51	Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	$796.7	2004
55	Spiderman II	$783.8	2004
66	Narnia Günlükleri: Aslan Büyücü ve Dolap	$745.0	2005
68	Matrix Reloaded	$742.1	2003
88	Karayip Korsanları: Siyah İncinin Laneti	$654.3	2003
89	Star Wars II: Klonların Saldırısı	$649.4	2002

Görüntü 2: 2000-2005 yılları arası en cok hasılat yapan fantastik filmler ilk 100 sıralaması http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/ Erişim tarihi: 22ekim 2015

Görüntü 2'ye göre devam niteliği taşıyan ve romandan uyarlama olan Yüzüklerin Efendisi serisi ile Harry Potter serisinin filmleri dikkat çekmektedir. Romanları büyük ses getirmiş ve fantastik edebiyatı farklı kitlelere tanıtmakta başarılı olmuş bu filmler ile beraber 2000'li yıllarda fantastik unsurlar barındıran filmler yükselişe geçmiştir.

Fantastik unsurların beyaz perdeye giderek daha gerçekçi biçimde aktarılmasını sağlayan teknolojik gelişmeler, bu yükselişin en önemli nedenlerinden biridir. 2000'ler öncesine ait filmlerde C.G.I. (Computer Generated Imagery - bilgisayarla oluşturulmuş görsel) teknolojisi henüz gelişmemiş olduğu için, yeniden yaratılan mekanlar ve karakterler gerçekçi durmamakta; bu da filmin inandırıcılığını yitirmesine neden olmaktadır. Buna rağmen Jurassic Park gibi birçok filmde robotlar ve maketler kullanılarak dönemine göre ciddi sonuçlar elde edilmiştir.



Görüntü 3: Jurassic Park T-rex maketi

https://fstoppers.com/video/building-animatronic-dinosaurs-jurassic-park-3604
Erişim:11.05.2016

Fantastik filmlerin birçoğunun senaryosu, kaynağını daha önceden yazılmış olan romanlardan almaktadır. J.R.R. Tolkien tarafından 1937 yılında Epik fantezi / macera türünde yazılmış ve ülkemizde 2007 yılında Türkçe'ye çevrilerek basılmış olan Hobbit kitabı, romandan senaryolaştırılan fantastik filmlerin en güncel örneklerinden biridir. Hobbit, 2012, 2013 ve 2014 yıllarında sırasıyla üçleme olarak vizyona girmiş ve toplam 786,490,211$'lık bir hasılata ulaşmıştır (www.boxofficemojo.com, Erişim tarihi: 23 Haziran 2015). Aynı türde

ve Tolkien'in romanından senaryolaştırılan diğer bir seri olan Yüzüklerin Efendisi üçlemesi ise 1,035,942,020$'lık hasılat yapmıştır. Tolkien'in yarattığı, birçok yazara, yönetmene ve tasarımcıya rehberlik etmiş olan "Orta Dünya Evreni" işte bu kitaplar ve Tolkien'in henüz basılmamış çalışmaları ile şekillenmeye başlamıştır. Kendisine ait dili, mitolojisi, coğrafyası, ırkları ve kültürü olan bu ikincil dünya birçok kitleyi etkisi altında bırakmıştır. Gücünü büyük hayran kitleleri kazanmış romanlardan alan ve halihazırda bir hayran kitlesine sahip bu filmler, beyaz perdeye uyarlanırken, daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşmayı hedeflemekte ve farklı beğenilere sahip insanlara bu türü tanıtma işlevini de yerine getirmektedir.

Günümüz insanı, aşırı yoğun bir tempoyla ilerleyen yaşamında, kendine nefes alabileceği boşluklar yaratmak ihtiyacındadır. Sosyal ağların bu derece yaygınlaşması, fantastik romanların klasik hikaye örgüsüne sahip romanlara görece daha çok okunur hale gelmesi ve sürükleyici hikayeleri olan filmlerin, sinema deyimiyle "iyi gişe yapması", kendini bir parça kapana kısılmış hisseden şehir insanı için, kaçıp nefes alabileceği ayrı bir dünyaya sahip olma çabası olarak nitelendirilebilir. Örnek olarak verilen istatistiklerde, fantastik filmlerin hızlı bir yükselişe geçmiş olması, bu önermeyi destekler niteliktedir.

Fantastik filmlerin, çekici bulunmalarının bir diğer nedeni de mitolojiye dayanan hikaye altyapısı olabilir. Mitolojik hikayeler, bir toplumun yaşayış biçimi ve kültürü gibi temel kodları içerir ve bir sonraki nesle aktarılır. Sosyal ve toplumsal bir varlık olarak insanın gündelik hayatında mitlere ihtiyacı vardır. Joseph Campbell ve Bill Moyers'ın (Campbell & Moyers, Mitolojinin Gücü, 2007, s. 24) söyleşilerinden kitaplaştırılmış olan "Mitolojinin Gücü" isimli kitapta, "Dış değerlerle ilgili amaçlara ulaşmak için yapılması gerekenlerle o kadar meşgulüz ki yaşamakla ilgili olan iç değerin, coşkunun ne olduğunu tamamen unutuyoruz." açıklaması ile kişilerin günlük sorun ve sorumlulukları arasında, benlik, iç huzur gibi değerleri es geçtiği anlatılmakta ve bu değerleri tekrar kazanmanın yolunun ise mitoloji öğrenmekten geçtiğine değinilmektedir.

Mitlerin, toplumda sosyal hayatı düzenlemek, kişilere kendileri ile ilgili sorular sordurarak, yanıt mekanizmaları oluşturmak ve gençlere toplum içindeki davranışlarını belirleme konusunda rehberlik etmek gibi işlevleri vardır.

Ayrıca mitler insanların bilinçaltını örneklerler. Örneğin Titan Uranos'un kendi çocuklarını yeme davranışı, annenin koruyuculuğundan koparılarak baba tarafından gerçek hayata hazırlanan bireylerin bir örneklenmesi olabilir. Campbell,"Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" isimli kitabında, "Çocukluğumuzun arındırılmamış imgelerine takıntılıyız ve bu yüzden de yetişkinliğimizin zorunlu geçişlerine karşı ilgisiz kalıyoruz" (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2013, s. 22) diyerek geçiş döneminin günümüzdeki önemini vurgulamıştır. Bu geçiş evrelerinin başarılı bir şekilde atlanması için kullanılmış törenler ise erginlenme törenleridir. Bu erginlenme törenleri, bireyi, çocukluktan ergenliğe, ergenlikten de yetişkinliğe hazırlayan inisiyasyon[2] (geçiş) törenleridir. Birçok kültürde yer alır. Ozan'a (2011) göre, "… inisiyasyonun, bireyin yaşadığı toplum içerisindeki sosyal statüsünün değişim aşamasını gösterdiği söylenebilir" (Ozan , 2011, s. 74). "Bulunulan mekandan uzaklaşma ve mistik bir ölümü deneyimleme serüveni" olarak kurgulanan bu törenler, kişinin "ölümden gelen yeni hayat" felsefesine uygun olarak, hayatında yeni bir döneme girmesini sağlar. Dönemin hayat koşullarını öğreten bir dizi sınavdan oluşur. Afrika'daki birçok kabile hala geçiş törenleri yapmaktadır. Bu törenlerin temel işlevi, kişiye bir yetişkin olduğunu ve bunun getirisi olarak sorumlulukların bilincine varması gerektiğini öğretmektir. Erginlenme törenlerinin gerekliliğini Campbell şu şekilde açıklar: "Açıkça, bu erginlenme imgelerinde ruha öylesine gerekli bir şey vardır ki düş yoluyla, yeniden ortaya çıkacaklardır" (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2013, s. 22). Bu rüyalar, psikanaliz yöntemi ile incelenebilir.

Bilindiği üzere Psikanaliz, Sigmund FREUD tarafından geliştirilmiş bir psikoterapi yaklaşımıdır ve kaygı gibi birçok sorunun, çocukluk döneminde bastırılmış içsel çatışmaların (çocuk için yasaklı veya tehlikeli olarak öngörülmüş cinsel ya da saldırganlık güdüleri) ürünü olduğu kabul edilir.

---

[2] İnisiyasyonun, bireyin yaşadığı toplum içerisindeki sosyal statüsünün değişim aşamasını gösterdiği söylenebilir (Ozan , 2011, sf.74). İnisiyasyon törenleri geçiş törenleri olarak da adlandırılabilir.

Charles G. Morris, psikanalizi “Freud’a göre çocukluk döneminde bastırılan bu dürtüler yetişkinlik döneminde bilinç altındadır ve çeşitli psikolojik sorunlar şeklinde ortaya çıkabilir. Psikanaliz bu gizlenmiş duyguların bilince çıkarılarak farkına varılması için çabalar; böylece kişi bu duygular ile daha etkili bir biçimde uğraşabilecektir.” şeklinde açıklanır (Morris, 2002, s. 572).

Psikanaliz ile rüyalardan ve gündüz düşlerinden yararlanılarak bazı yorumlar yapılabilir. Psikanalist, geçiş törenlerini yönlendiren “*mystagogos*[3]” (ruh rehberi) diye isimlendirilen, geçiş törenlerini yönlendirme işini üstlenen kişi ile benzer bir görevi yerine getirir. Aynı zamanda bu çalışmanın, mitolojik sürümlerinde kahramana büyülü kapıları ve yolu gösteren, gerekli zamanlarda ortaya çıkarak hangi canavarı nasıl öldüreceğini söyleyen kişi ile benzer bir rol oynar.

Doğum, ölüm, evlilik gibi geçiş törenlerinin genel amacı bilinçli ya da bilinçsiz olarak insanlara, değişim gerektiren durumlarda, dönüşümün zorlu aşamalarını yerine getirmesi için yardım etmektir. Bu dönemin ardından gelen kapanma dönemi ile kişi yeniden doğmuş gibi olur. Bu törenlerin günümüzde de devam eden örneklerinden sünnet töreni, erkeklerin annelerinin koruyuculuğundan koparak erkekler dünyasına adım atması olarak kabul edilebilir. Bu durum, Dr. J.G. Jung'un aktardığı bir imgeden şu şekilde örneklenebilir: “Hasta, kendisini nemli bir mağarada düşlemektedir ve bu mağarada ortaya çıkan bir yılan, düş göreni cinsel bölgesinden ısırmaktadır ve aktarılana göre kişi bu rüyayı, kendisini annesinin zincirinden koparmaya başladığı zamanlarda görmüştür” (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2013, s. 21). Buradan da anlaşıldığı gibi mitler ve törenler işlevini yerine getirmemeye başladığında bu işlevi zihnimiz üstlenmekte ve benzer durumları ortaya çıkarmaktadır. Tuba Özkan'ın J.G. Jung’dan aktardığı gibi “bilinçaltı ruhta varolan ve benzer mit ve mit öğelerini üreten arketiplerin (ilksel imgeler) kaynağını, insanlığın sürekli tekrarlanan yaşantılarının birikimi olarak açıklar” (Özkan, 2006, s. 5).

Modern hayatın gerekliliği olan ve uyulması gereken birçok kural içerisinde yaşayan insanların, nesiller boyunca gerek zorluklar karşısında tanrılardan

---

[3] Yunanca ve Latincesiyle *mystagogus, mysteria* kültlerinde müridi erginleştiren kişi (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2013, sf.20)

yardım istemek, gerekse sosyal hayatı düzenlemek adına yarattığı gerçeküstü hikayeler ve unsurlara olan ihtiyacı günümüzde de devam etmektedir. Fakat insanların kendilerinden uzaklaşabileceği veya kendi varlığı üzerine düşünebileceği, bu sayede arınma yoluna gidebileceği mitolojik hikayeler günümüzde ilgi çekiciliğini kaybetmektedir. Bunun nedeni mitolojinin günümüz semavi dinlerinin etkisi altında ezilmesi olabilir. Dolayısıyla, bu türden hikayelerin üstlendiği, "kültür özelliklerinin nesilden nesile aktarımı" işlevi, yavaşça fantastik roman ve filmlerin etki alanına girmeye başlamaktadır. Mitolojik hikayeler toplumu ve içinde bulunduğu kültürel yapıyı aktarmaktadır. Bu hikayelerin yok olması, o toplumun kültürel özelliklerini zamanla kaybetmesi ve geçmişle olan bağının zayıflaması anlamına gelmektedir. Ne ilginçtir ki birçok kültürde aynı hikayelerin farklı biçimleri bulunmaktadır. İşlenen konular aşağı yukarı benzer özellikler taşımaktadır. Tufan hikayesi, yaradılış mitleri vb. hikayeler birçok kültürde kahramanları değişiklik göstermek suretiyle mevcuttur.

Son yıllarda mitlere ve efsanelere veya alegorilerine yer veren, bunlardan ilham alan veya kaynaklık eden birçok fantastik film çekilmektedir. Bu filmler, günün şartlarına, hedef kitlenin odak noktasına bağlı olarak yapılandırılmakta; güncel eğilimler dikkate alınarak ilgi çekici hale getirilmektedir. Örnek olarak "300 Spartalı" isimli film,Yunan şehir devletlerinden olan Sparta'nın, Pers İmparatorluğu'nun kurduğu muazzam orduya karşı disiplin, düzen ve askeri strateji ile nasıl kahramanlık gösterdiğini anlatmaktadır. Bu film, küçük bir stüdyo, birkaç at, birkaç aktör ve bol miktarda CGI sanatçısı ile üretilmiş olmasına karşın, engin düzlüklerde geçen, milyonlarca kişinin katıldığı bir epik savaş sahnesi izlenimi yaratmaktadır.



Görüntü 4: 300 Spartalı kamera arkası görüntüsü

http://images.rottentomatoes.com/images/movie/trailer/10011714/trailer_05.jpg Erişim: 11.05.2016

Bu sayede, hikayenin 44 yıl önce çekilen diğer versiyonuna göre çok daha büyük bir görsel şölen sunmuştur. Öyleki IMDB sitesine göre, 1962 yapımı olan film, 6.7 puan almışken; 2006 yapımı olan film, 7.8 puan almıştır. Aynı hikaye ve farklı iki tekniğin karşılaştırılması açısından güzel bir örnek sayılabilir.



Görüntü 5: 1962 ve 2006 yapımı "300 Spartalı" filmi karşılaştırması

http://warmoviebuff.blogspot.com.tr/2014/03/classic-or-antique-300-spartans-1962.html http://comicvine.gamespot.com/forums/battles-7/300-spartans-from-300-vs-300-elves-lotr-602999/ Erişim:11.05.2016

Aynı şekilde King Kong filmi 1933, 1976 ve 2005 yıllarında aynı isimle 3 kere çekilmiştir. 1976 yılında çekilmiş olan King Kong filmi 52,614,445 Dolar hasılat yapmış olup IMDB sitesinden 5.8 puan almıştır. Ancak bir 2005 yılı yapımı olan King Kong filmi 218,080,025$ hasılat yaparak IMDB sitesinden 7.3 puan almıştır. Burada yönetmen Peter Jackson'un hikayeye eklediği yaratıklar ve macera sahnelerinin de etkili olduğu söylenebilir. Aynı şekilde, Jurrasic Park

serisi için de sonuç benzer özelliklerde 1993 yapımı olan ilk filmde gişe hasılatı 357,067,947$ iken 2015 yılında çekilen son filmde gişe hasılatı $650,820,751 civarındadır. Ancak 1993 yapımı olan ilk Jurrasic Park filmi IMDB sitesinden 8.1 puan alırken, 2015 yapımı olan son film 7.2 puan almıştır. Burada puanlamayı yapan izleyiciler o yılların çekim olanakları göze alınarak takdir göstemiş olabilir. Çünkü 1993 yılında her bir dinozor robot olarak yapılmaktaydı ve bugünün tekniklerine kıyasla gerçeklik duygusu yaratmak çok daha zor ve zahmetli olabiliyordu.

Mitoloji ve halk hikayelerinin doğal süreçte üstlendiği görevi, bugün fantastik filmler ve romanların üstlendiği söylenebilir. Bu filmler, insanların hayal gücünü tetikleyen ve insanın kendisini içinde bulamayacağı, yaşayamayacağı deneyimleri birkaç saat dahi olsa bu yaşatarak, Aristoteles'in Tragedya kavramına yüklediği Katharsis (arınma) işlevini görmektedir. Aynı zamanda, insanları gün içerisinde yaşadıklarından koparmakta ve stresten uzaklaştırmaktadır.



Görüntü 6: Avatar konsept tasarımı

http://cdn.wdwmagic.com/imgstore/ElementGalleryItems/attractions/Fullsize/avatar_Full_19717.jpg erişim 23.04.2016

Bu noktada, gişe hasılatlarına göre ilk 100 film listesinin en başında bulunan "Avatar" filmi ile "Hurt Locker" isimli filmlerin 2010 yılı Oscar törenindeki çekişmesine göz atmakta yarar vardır. Oscar bünyesindeki en büyük ödül olan "Best Motion Picture of the Year" ödülü Hurt Locker'a gitmiştir (http://www.imdb.com/title/tt0887912/awards?ref_=tt_awd, Erişim: 23.02.2015.)

Ancak "Hurt Locker"ın gişelerdeki başarısı 17,017,811$ iken, "Avatar"ın gişe hasılatı 760,507,625$ olmuştur. Aynı şekilde "Hurt Locker", IMDB kullanıcılarına göre 7.6 puan almış iken, "Avatar" 7.9 puan almıştır. Bunun nedeni "Avatar"ın CGI teknolojisinin zirvesi olarak lanse edilmesi ve tamamen bilgisayar teknolojisi ile gerçeküstü dünyaları, gerçek dünya ile birleştirip insanlara çok farklı bir deneyim yaşatmış olmasıdır. İnsanların yaşadıkları gerçeklikten uzaklaşarak, yaratılmış gerçeklik ile yaşadıkları deneyim son zamanlarda daha ilgi çekici bulunmaktadır.



Görüntü 7: "Hurt Locker"dan bir sahne

http://blog.nuraypictures.com/wp-content/uploads/2013/08/b687cb2da11e68f212b1bdab7185371f.png.jpeg Erişim: 20 Ocak 2015

Burada karakter tasarımcılarının, illustratörlerin ve matte painting çalışan tasarımcıların rolü ortaya çıkmaktadır. Kişilerin ilgisini çekecek kadar farklı ancak kendi ile bağ kuracak kadar yakın karakterler tasarlamak, o yapıtın başarısını doğrudan etkilemektedir. İnsanoğlunun kusurlu ve kendi çıkarlarını gözeten yapısı göz önünde bulundurulduğunda, hata yapmayan, mükemmel kahramanlarla izleyicinin bağ kurma olasılığı zayıf görülebilir. Son zamanlarda, kötü yanları ile de sevilebilen anti-kahramanlar ilgi görmektedirler. Örnek olarak "Star Wars" serisindeki Darth Vader, iyilik yolunda mücadeleye başladıktan sonra kötü tarafa geçtiği halde, hayran kitlesi beklendiği gibi azalmamış; hatta artmıştır. İnsanlar kendisi gibi hata yapabilen, hatta kötü davranışlar da sergileyebilen karakterleri kendilerine yakın bularak sevmektedirler. Bu konu, çalışmanın “Anti-kahraman” bölümünde detaylıca incelenecektir. “İzleyici

tarafından sempatiyle karşılanan bir karakterin, tanıtım çalışmalarında daha etkili olabileceği” önermesinden yola çıkarak, Fantastik romanların babası sayılan J.R.R. Tolkien’in bütün bir Orta Dünya evrenine kaynaklık yapmış olduğu "Silmarillion" kitabı üzerinden karakter tasarımları yapılacak ve bir tanıtım kampanyası hazırlanarak, tanıtım üzerinde anti-kahramanların etkisi incelenecektir. Bu çalışma, öncelikle fantastik romanları tanıtmak için fantezi kavramını yatay tarama tekniği ile araştıracak, ardından anti-kahraman kavramını ve anti-kahraman örneklerini taranacak; son olarak karakter tasarımını irdeleyerek, yapılandırma konusunda genel saptamaları ortaya koyacaktır. Son olarak,"Silmarillion" için yapılacak olan tanıtım kampanyasının aşamaları incelenerek çıkan sonuçlar değerlendirilecektir.

1. BÖLÜM: GERÇEKÜSTÜ ROMAN TÜRLERİ

1.1. BİLİM KURGU ROMANLARI

Bilim kurgu romanları, bilim ve teknik alanlarda yapılmış buluşlara dayandırılarak, şimdi ve gelecek üzerine yazılan anlatılardır. Konusunu aldığı gelişmeler henüz gerçekleşmemiş bile olsa, gerçekleşme ihtimali bilim kurgu için yeterlidir. Michael Butor'a göre "Bilimkurgu, bilimin izin verdiği oranda mümkün olabilecek olanı kullanan bir yazındır. Gerçeklikle sınırlandırılmış bir düşçülüktür." (Özlük, 2011, s. 30).

Bilim kurgu tarzı romanlar mantığı ve aklı temel alarak kurgulanmış, bilimsel ve teknolojik gelişmeler ışığında gelecekte olması muhtemel olan olayları içeren ve bu gelişmelerin yakın zamanda yaratacağı birçok etki ve olasılık ile desteklenen bir kurgusal roman türüdür. Bilim kurgu romanlarının tanımı için Orhan Duru, "Kingsley Amis'in de belirttiği gibi, bilim ve teknik alanda yeni buluşlara ya da varsayımlara, giderek bunların kurgusal yollarla ileri götürülmüş biçimlerine dayanan bir durumu ele alır ve bu durum üzerinden kurar öyküsünü romanın" demiştir (Duru, 1973, s. 335). Orhan Duru bu makalesinde ilk defa bilim kurgu terimini kullanarak Türk edebiyatına katan isimdir. Türk dili dergisinin 1973 yılında yayınlanan 256. Sayısında bu önermede bulunmuş ve TDK tarafından kabul görmüştür.

"Masallarda olduğu gibi cinler, periler, cüceler, devler, drakulalar, vampirler, büyücüler, olağanüstü ama gerekçesiz olaylarla karşılaşırız düşsel yazın türünde. Bilim-kurgu türünde ise bunların yerini uzay gemileri, başka dünyalardaki inanılmaz yaratıklar, teknik olağanüstü buluşlar almıştır. Bilim-kurgu türünde her zaman bilimsel ya da bilimsi gerekçe bulma kaygısı yaygındır" (Duru, 1973, s. 335)

Bilim kurgu tanımlamasına örnek olarak Star Wars serisini verebiliriz. Bu seride alternatif bir evrende, birçok gezegen ve bu gezegenlerin ev sahipliği yaptığı farklı ırklara yer verilmiştir. Uzay yolculugu teması sık sık işlenmiştir. Bilim ve teknolojik icatlar ile bu gezegenler arası ilişkiler görselleştirilmiş, aynı zamanda

doğa enerjisi olarak kabul edebileceğimiz ‘güç’ kavramını kullanabilen özel yetenekli ‘jedi’ savaşçıların, robotların ve farklı türlerdeki canavarların bu gezegenler arasında gerçekleşen politik ve kültürel ilişkilerdeki rolleri kurgulanmıştır. Uzay yolculuğu ve bilimsel gelişmeler temel alındığında gerçekleşmesi olası bir senaryo ele alınarak, günümüzde örneğine rastlanabilecek politik çekişmeler ile savaşa sürüklenişin bir metaforu olarak algılanabilir.



Görüntü 8: Star Wars

http://images2.fanpop.com/images/photos/5100000/Anakin-and-Padme-anakin-and-padme-5149502-2560-1086.jpg Erişim:11.05.2016

Buradaki önemli noktalardan bir tanesi yapıtta sözü geçen gelişmelerin bilimsel anlamdaki gelişmeler ile ters düşmemesi gerektiğidir. Burada önemi ortaya çıkan diğer bir nokta ise bilim kurguyu tam anlamıyla bir fantezi yaklaşım olarak görmeme gerekliliğidir. Çünkü fantezi yapıtların kendi içinde tutarlılığını gösterirken belirli bir gerçekliğe dayandırılması gereksizdir. Bilim kurgu yapıtları ise gerçekliğini bilim ve teknik gelişmeler ışığında temellendirmek durumunda olduğu için fanteziden bu noktada ayrılmaktadır. Bu konuda Gökhan Reyhanoğulları söyle demiştir: “Burada esas olan "kurgu"nun "bilim" gibi bir dayanağı olmasıdır. Bu sebeple bilim-kurgu bu dayanaktan fazlaca uzaklaşamaz.” (Reyhanoğulları, 2012, s. 2186).

Fantastik yazınlar ile bilim kurgu arasındaki fark şöyle açıklanabilir: Bilim kurgu eseri, bilimsel içeriği ile bilimsel dayanaklara bağlıdır ve gerçekleşme ihtimali

olan olasılıklar üzerinden kurgulanır. Her iki türde de yazar okuru kararsızlık içinde bırakmak istese de genel olarak, bilimkurgu eserlerinde kararsızlığın bilimsel bir dayanağı vardır.

1.2. GOTİK ROMAN

Gotik romanlar, 18. yy'da, aydınlanma kültürünün ve akılcılığın oluşturduğu tehlikelere dikkat çekmek üzere Aydınlanma hareketine tepki olarak ortaya çıkmış bir yazın türüdür. Gotik romanların amacı, korkulu, gerilimli ve gizemli bir ortam yaratarak, kişiye yoğun heyecan ve dehşet duyguları hissettirmektir.

Aydınlanma, Melisa Engineri'ne göre "insanın düşünme ve değerlendirmede din ve geleneklere bağlı kalmaktan kurtulup kendi aklı, kendi görgüleri ile hayatını aydınlatmaya girişmesidir" (Engineri, 2008, s. 1). Aydınlanma, Ortaçağ'ın bilinmezliğinin sonudur. Düşüncenin otoriteler etkisinden kurtulması ve deneyim yoluyla kanıtlanmasına dayanmaktadır. Örnek olarak, Da Vinci'nin anne karnındaki fetüs için kadavralar üzerinden yapılmış eskizlerini verebiliriz.

Aydınlanma döneminde insanın düşüncelerini ve davranışlarını sınırlayabilecek olan bütün görüşlerin karşısında durulmuştur. Bu dönemin filozoflarına göre, bu düşünceler insan ilerleyişinin en büyük engellerindendir. Ancak akılcılığın (rasyonalizim) da eleştirildiği noktalar vardır. Alexander Moseley'e göre akılcılık, "Potansiyel olarak zihin dışı dünyanın gerçekliğinden kopma olasılığı ve evrenin karmaşıklıklarını mantıksal analize indirgeme çabası içinde olma temelinde eleştirilir (Moseley, 2013, s. 224). Buradan hareketle evrenin bütün olgularını kurallara bağlamanın ve zihin dışının reddine varan noktalarda rasyonalizm eleştiri almıştır.

Aydınlanma döneminde insanlar, karşılarına gelebilecek her türlü sorunu akıl yöntemi ile çözebileceklerine inanmaktaydı ve bu yöntemin kesinlikle kusursuz olduğuna inanıyorlardı. Mine Urgan, Aydınlanma dönemi için "O dönemin insanları, kurdukları düzenden ve kendilerinden hoşnut, toplumlarını kusursuz sanan, her alanda başarılarına tam bir güven duyan, yenilik istemeyen" kişiler

tanımlamasını yapar ve “Onlara bakılacak olursa, bilim, sağduyu ve akıl sayesinde çözümlenemeyecek sorun yoktu” der (Yavuz & Geçikli , 2008).

Aydınlanma döneminin sınırları akıl ile kesin olarak çizilen düzeninde kurmaca yapıtlar desteklenmemiştir. Aydınlanma döneminin edebiyattaki yansıması kabul edilen Neoklasisizm akımı yapıtlarda kuralların önemini vurgulamış, biçim ve içerik olarak kurallara uymayan yapıtları dışlamıştır. Ancak bu kurallar bütünlüğü içerisinde yapıtlar günlük hayattan oldukça uzaklaşmıştır.

Feministler, marksistler ve romantikler akılcılık akımına karşı duruş sergilemişlerdir. Burada İngiliz edebiyatçı Horace Walpole’un The Castle of Otranto’su Gotik romanın ilk örneği olarak karşımıza çıkmaktadır.

Gotik romanda önemli olan, bilinmeyene duyulan ilgi ve bundan alınan haz duygusudur. İçerisinde bir anormallik durumu barındıran, korkunun etkilerini içeren, dehşetin belirli etkileri ile dehşete karşı gösterilen korku çeşitlerini barındıran öykülerdir. Genellikle Ortaçağ'da geçer ve romantik bir bakış açısı ile okuyucuya aktarılır. Öyküye karanlık ve kasvetli bir hava hakimdir. Korku, gizem, doğa üstü olaylar, zindanlar, harabeler canavalar, delilik vb ögelerin insanda ortaya çıkardığı duygulardan yararlanır. Örnek olarak Mary Shelley’nin Frankenstein’ı verilebilir.

Temel amacını, okuru korkutarak aktarmaktadır. “Gotik romancılara göre insan giderek canavarlaşıyor ve doğaya daha çok zarar veriyordu. Bunun nedeni ise kendi doğasından uzaklaşması ve kendine ait olmayan yapay ve zorlama bir kimliğe büründürülmesiydi” (Yavuz & Geçikli , 2008, s. 187).

1.3. ÜTOPİK ROMAN

Ütopya kavramı ilk olarak Thomas Moore’un 1516 yılında yazmış olduğu ‘Utopia’ kitabının adı olarak ortaya çıkmış ve ardından yaygınlık kazanarak bu türe isim vermiştir. İçerisinde barındırdığı yeni dünyalar kurma ve ideal bir yönetim ve yaşam oluşturma düşüncelerinden dolayı günlük hayatından memnun olmayan insanlar tarafından benimsenebilen bir türdür. Günlük

hayatında var olan zorluklar ve haksızlıklar karşısında kişi, kendisini zihninde "herkes için daha adil bir dünya" kurma hayaline kaptırabilir.

> Ütopya, insan zihninin bir ürünüdür. İnsanın kurguladığı düşlerle daha iyi bir yaşama alanına taşınma fırsatını elde edebilmesi, onu yeni mekânlar, yeni dünyalar arayışına yönlendirmiştir. Mevcut toplum şartlarının insanın ve insan yaşayışının üzerindeki olumsuz etkileri bu arayışın temelindeki öncelikli sebeptir denebilir (Küçükcoşkun, 2006, s. 2).

Ayrıca bilim kurgu romanlarında da ütopik toplumlar sıkça görülür. Diğer yandan, birçok dindeki cennet inancı, ütopya kavramı ile örtüşmektedir. Ütopik roman, gelecekte olması planlanan ideal toplum hayallerini içinde barındırır. Sosyolojik ve psikolojik bütün verileri değerlendirilerek oluşturulan yeni dünya, ilginç bir öykü ve çarpıcı bir dil ile izleyiciye sunulur. Bu konuda Peyor'un çizdiği "Şirinler" örneği verilebilir. Bütün kişilerin kendileri yerine toplum için çalıştığı, mülk kavramının olmadığı, birlik beraberlik ve dayanışma ile yürütülen eşit bir toplum yapısı, komünizm algısı oluşturmaktadır. Bu bakımdan "Şirinler" çizgi filmi ütopik sayılabilir. Bir ütopya her zaman durağan ve betimseldir. Genelde hareketten yoksundur. Bütünüyle bir değişimden kaynaklı mükemmellik ve sonra gelen sonsuz durağanlığı konu edinir. Krishan Kumar'a göre ise ütopyanın değeri güncel uygulanabilirliğinde değil, olası gelecek ile olan ilişkisindedir (Özlük, 2011). Her ne kadar ulaşılamaz bir toplum hayali gibi görünse de teoride uygulanabilirdir.



Görüntü 9: "Equilibrium" filmindeki şehirden bir görüntü.
https://lettherebemovies.com/2014/03/16/review-elliott-equilibrium/ Erişim:11.05.2016

"Equilibrium" filminde, ilk başta ütopik olarak görülen ve insanların hissizleşmesi ile verimliliği arttırma planları, bir ters ütopya halini almış ve filmin ana karakteri tarafından yıkılmışır. Ütopik roman, var olamayacak kadar kusursuz ve sorunsuz bir toplum ve devlet yapısı içerir. Herkesin görevleri bellidir ve aksaklık söz konusu olamaz. Doğa üstü unsurlar barındırmaz. Çünkü gerçek üstü ögelerin varlığı ütopyanın inandırılıcılığını zedeleyebilir.

1.4. DİSTOPİK ROMAN

Ütopyaların yarattığı daha eşit ve daha güzel yaşanabilir dünya biçiminin aksine, umutsuz ve karamsar bir dünya düzeni olarak tanımlanabilir. Nail Bezel, distopyayı "ütopyacı bir eğilim ve amaçlarla yola çıkıldığında ortaya çıkabilecek olumsuz ve baskıcı toplum düzeni" olarak açıklamıştır (Bakır Şen, 2006, s. 22). Makinelerin geleceğimizi kolaylaştırması düşünülürken, tam tersi bir durumla karşılaşılan Matrix filminde, distopya iyi bir şekilde işlenmiştir. Benya Bakır Şen'in aktarımıyla Özgen'e göre (2005) Ütopya:

> Ütopya, tümden yeni bir düzenin oluşabilmesine özlemdir. Şimdiki zamanı yeniden inşa etme isteğiyle yoğruludur, iyi bir düzen, iyi bir biçimde formüle edilmiş eylem planına köprü oluşturur. Ütopya, ideal, düşsel bir yeri, ya da ruh durumunu tanımlayan bir terimdir aynı zamanda. Genellikle siyasal, ekonomik ve toplumsal koşulları açısından kusursuz olan bir toplumu anlatır. Bunun ötesinde uygulanması, gerçekleşmesi olanaksız görünen reform tasarıları, etkinlikler, eylemler de bu adla anılabilir (Aktaran: Bakır Şen, 2006, s. 20)

Ütopik roman, yapısı gereği tekdüze olduğu için bu tekdüzeliğe karşıt olarak disütopik romanlar ortaya çıkmıştır. Ütopya yer ve zaman bakımından çok uzaklarla ilgilenirken, distopyalar bugünün sorunları üzerine yeni bakış açıları getirir. Ütopyalarda birey mutluluğundan çok, toplum yararı gözetilir ve bunun için bir öneride bulunur. Kişinin kendi mutluluğundan koparak toplum yararını gözetmesi ve bundan sağladığı mutluluk durumu insan doğası için pek de mümkün değildir. Distopyalar tam da burada ortaya çıkmakta, kişiler kendi çıkarlarını öne çıkararak ütopik sistemi kendi yararına kullanabilmektedir. "Yaşamın birçok alanına bu baskı egemen olur. Tarihte kurgulanan tüm ütopyaların, hedeflenen sonuca ulaşıp ulaşmayacakları sorunsalı ters ütopyaların yazılma nedenini de belirler" (Bakır Şen, 2006, s. 25).

Distopik romanlar, ütopik roman ile getirilen kurallar bütününün mutluluk getirmediği ve işlerin kontrolden çıkabileceği gerçeğinden yola çıkarlar. Fantastik romandan farkı, gerçekleşebilir olması, ütopyadan farkı ütopyanın getirilerinin negatif özellikleri, bilim kurgudan farkı ise bilimsel ve teknolojik gelişmelerin temel alınmamasıdır.

1.5. FANTASTİK ROMAN

Mitler, efsaneler, halk hikayeleri ve masallar, yüzyıllardır insanların hayal güçlerini tetiklemekte ve fantastik edebiyat eserlerine gösterilen ilginin yükselmesini sağlamaktadır. Todorov'a göre fantastik romanların özelliği, "okuru gerçek konusunda tereddüte sevk etmesi"dir (Yılmaz, 2011, s. 1316). Ancak Todorov'un tanımlaması, günümüzde kararsızlığın kişiden kişiye fark yaratabilmesi durumundan dolayı, türü tam olarak tanımlayamamaktadır.

Günümüzde Fantastik romanlar denildiğinde ilk akla gelen yazarlardan biri olan Tolkien,"Peri Masalları Üzerine" adlı kitabında fantezi kelimesinin kullanımı için,"Gerçek olmayanın, gözlenmiş gerçeğin önderliğinden bağımsız olarak kurgulanmış olan", anlamını öneriyor (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999, s. 68).

Veli Uğur'a göre ise Fantastik roman "olağanüstü"nün başat öğe olarak yer aldığı…"Olağanüstü" ise gündelik hayatın, tamamen ya da kısmen, mantık sınırlarını ihlal ederek yeniden yorumlanması sonucu ortaya çıkan" romanlara denir (Uğur , 2010, s. 134).

Kitapta betimlenmiş olan dünyanın varlığı ile ilgili bir belirsizlik olmamasına rağmen, eğer hikayeler ve / veya maceralar kendi içerisinde tutarlı ise fantastik sayılabilir.

Ancak mitler, kutsal kitaplar vb. yazınlar, fantastik eserler olarak kabul edilmezler. Fakat gizemli ve bilinmeyen yönleri ile fantastik anlatıya katkıda bulunabilirler.

Türk edebiyatında fantastik ögelere sahip eserlerin ilk örneklerinden sayılan Ali Aziz Efendi'nin "Muhayyelat" adlı eseri, ardından gelen Ahmet Mithat Efendi ve Hüseyin Rahmi‟nin romanları, Peyami Safa ve Ahmet Hamdi Tanpınar'ın romanlarına gelinceye kadar büyük bir aşama kaydederek günümüze ulaşmıştır. Bundan çok daha önceleri yazılmış Dede Korkut öyküleri de Fantastik ögeler içermektedir. Ancak bu ögeler yan unsur olarak kullanılarak halk hikayesinin yapısı bozulmamıştır.

Fantastik romanların Türkiye'de geç gelişmesinin sebebi modernleşme sürecinin geç başlaması olabilir. Türk insanının toplumsal değerlere bireysel değerlerden daha fazla önem göstermesi söz konusudur. Bir toplum olmanın ve topluluğun hayrı için çalışmanın bireysel kazanımların önüne geçmesi ise din ve gelenek etkisine dayandırılabilir. Ancak din etkisinin fazla olduğu toplumlarda maruz kalınan fantastik unsurların bolluğu fantastik edebiyat türüne bir yatkınlık oluşabilir.

Fantastik romanların bir diğer işlevi de alegorik anlatım ile insana dersler vermek olabilir. (Todorov, 2010). Kişi okuduğu kitaplarda günlük hayatında başına gelebilecek bazı işlerin veya karşılacağı kötü kişilerin fantastik dünyada karşılıklarını bulabilir, bu durumlar ile ilgili yapılabileceklerini daha rahat analiz ederek içselleştirebilir. Gerçek dünyanın sınırları kurallarla çizilmiştir. Ancak bu kuralların varlığı kimi zaman insanı rahatsız edebilir. İşte bu noktada fantastik edebiyat, insana sınırlardan arınmış bir dünyada zaman geçirme fırsatı verebilmektedir. Fantastik edebiyat, birçok açıdan insanın bilinç altı ile ilişkilendirilir. Freud’un tekinsizlik kavramı da buna işarettir. Birçok psikolog kişinin kendinden uzaklaşması ve kendini daha iyi ifade edebilmesi için fantastik hikayeleri kullanır. Fakat doğa üstü romanlar ile karıştırılmaması gereklidir.

Fantastik roman ile doğaüstü romanların belirgin farkı: Fantastik romanlarda olağan üstü ögeler ve durumların birincil özellik olarak bulunması; doğa üstü romanlarda ise tamamen destekleyici unsur olarak kullanılmasıdır.

Fantezi, doğaüstü ögeler ile kurulmuş gerçek veya kurgusal mekanlarda geçen, kişiyi gerçek algısından şüphe ettirebilen ve kendi ile ilgili düşünmeye, sorulara

cevaplar bulmaya iten kurgusal bir edebiyat türüdür. Alışılagelmiş gerçekçi romanın dünyayı aynı şekilde aktarma fikri yeterli olmamıştır. Edebiyat yazarlarının kendini sınırlamaması ve yaratıcılığını desteklemesi ise fantezi yazın için bir o kadar önemlidir.



Görüntü 10: Lord of the Rings: Kral'ın Dönüşü filminden bir görüntü

http://orig08.deviantart.net/6108/f/2013/143/f/9/minas_tirith_hd_by_lexgoomer-d66advh.jpg Erişim:11.05.2016

Modern toplumlarda yaşamamızı sağlayan ve uymak zorunda olduğumuz kurallar bütününün, insan yapısına aykırılığı nedeni ile insanlar her geçen gün fantastik eserlere daha çok ilgi göstermektedir. Gerek yarattığı karmaşa duygusu ile insana yaşattığı katharsis (arınma) işlevi, gerek ders verici özellikleri, gerekse sadece insanı günlük hayatından koparma işlevi ile modern insanın ihtiyaçlarına cevap verecektir.

2. BÖLÜM: FANTASTİK ROMANLAR

2.1. FANTASTİK KAVRAMI

Fantezi, Türk Dil Kurumu'na göre "Sınırsız, sonu olmayan hayal" anlamına gelmektedir (T.D.K., 2006). Kökenini almış olduğu yabancı sözcükler ise Grand Larousse'a göre:

Fantasticus: Gerçekdışı, düşsel

Phantastikos: İmgelem

Phantasme: Gerçeklikten uzak düşünce

Fantasmagorie: Yanılsama görünüm

Fantasie: Düşlem

Fantome: Hayalet

anlamına gelmektedir. Perilerin, sihirli diyarların varlığının ve büyünün doğal sayıldığı bir dünyada "fantastik", gerçeklerini gözlerimiz ile kabul ettiğimiz dünyadan bir kopuştur (Ertekin, Fantastik Yazın Nedir?, 2007).

İnsanların temel ihtiyaçları için harcadıkları zaman dışında kalan süreyi değerlendirmek için serbest zaman etkinliklerine ihtiyaçları vardır. Tarihsel sürece bakıldığında, insanlar, hikaye anlatma, festivaller, olimpiyatlar, arena etkinlikleri, tiyatro gösterileri gibi birçok seçenek ile boş zamanlarını değerlendirmişlerdir. Fantastik hikayelerin ilk örnekleri, ateş başında yapılan sohbetlerden mitolojik hikayelere kadar gidebilir. Ancak doğa üstü ögelerle donatılmış her eser fantastik değildir. Fantastik roman, kesin kurallarla oluşturulmuş gerçek dünyaya karşı bir başkaldırıdır. Gotik romanların, daha önceki bölümlerde anlatıldığı gibi, Aydınlanma Dönemi'ndeki kuralcılığa karşı çıkış özelliklerini barındırmasının yanında, fantastik romanda hayal ve gerçek arasında okuyucuyu ikileme düşürmek esastır.

Fantastik kavramı üzerine inceleme yapmış Tzvetan Todorov'un konu ile ilgili görüşlerinin temelinde kararsızlık duygusu vardır ve fantastik kavramının ilk koşulu okuyucunun kararsızlığıdır. Todorov'a göre fantastik romanı masallardan ayırmanın temelinde yine kararsızlık vardır. Okuyucu, hikayenin gerçek olmadığına tam emin olduğu anda, gerçeklik ile ilgili bulacağı ipuçları sayesinde tam bir kararsızlığa düşer. Todorov'un fantastik tanımlamasının temelinde işte bu kararsızlık anı önem taşımaktadır.

> "Gördüğümüz gibi fantastik, bir kararsızlık süresi kadardır: algıladıkları şeyin, paylaşılan düşüncenin tanımladığı biçimiyle "gerçeklik" olup olmadığına karar vermek zorunda kalan okuyucunun ve öykü kişisinin ortak kararsızlığı. Öykünün sonunda öykü kişisi değil de okuyucu yine de bir seçim yapar, çözümlerden birini benimser ve fantastiğin dışına çıkar. Gerçekliğin yasaları olduğu gibi duruyor ve anlatılan olayları açıklamaya yarıyorsa yapıt başka bir türe girer: Tekinsiz türe. Ya da tersine okuyucu, olayı açıklamak için yeni doğa yasalarını kabul etmek durumundaysa olağanüstü türe girmiş oluruz (Todorov, 2010, s. 47).

Burada önemli noktalardan birisi devreye girmektedir: Doğa üstü ögeleri barındıran bir hikaye, sonunda bütün bu yaşananlar mantıklı bir sebebe bağlanıyor ise -örnek olarak, yaşananların bir oyundan ibaret olması gibi- bu, tür olarak fantastik değil tekinsiz tür olarak bilinen türe girmektedir. Fantastik romanların kendi içinde bir tutarlılığı olmalıdır. Yaratılan dünyada ne kadar gerçek dışı unsur olursa olsun bu bünyanın kendine göre kuralları olmalı ve bu kurallara hakim olan bir insanın çıkarım yapabileceği kadar kesin olmalıdır. Örnek olarak yaratılan dünyadaki canavarların cildi güneş ile etkileşime geçtiğinde zarar görüyor ise bu her durumda bu şekilde gerçekleşmelidir. Yani okuyucu, bir ön kabul ile o romanın gerçekliğinden şüphe duymamalıdır. Fantastik romanların içerisindeki korku teması ile gotik romanlar arasındaki temel fark ise bir yüksek lisans tezinde şu şekilde açıklanıyor: "Fantastik'teki korku ise insanın nesnel gerçekliğinin sarsılmasından doğar. İkisinin korku temelleri farklıdır" (Olur Çeker, 2011, s. 15).

Ancak Todorov'un tanımlaması günümüzde tam olarak işlevini yerine getirememektedir. Günümüzde, dünyada var olmadığından emin olduğumuz alternatif dünyalara ait birçok eser fantezi edebiyatının içinde yer almaktadır.

Burada önemli olan nokta, doğa dışı unsurların gerçekliği göz ardı edilerek kendi içerisindeki tutarlılığıdır.

Sobhack'e göre "fantastik serüven ve romans cazip ve imkansız bireysel arzuların somut ve nesnel bir biçimde gerçekleşmesidir (Furby & Hines, 2014, s. 44). Bu açıdan bakıldığında fantastik romanlar, günlük hayat içerisinde yaşayamayacağımız birçok farklı olay örgüsünü bize yaşatabilmesi bakımından önemlidir.

Berna Moran, Türk Romanında Fantastiğin Serüveni isimli yazısında, Todorov'un fantastiğin sınırlarını daralttığından bahseder. Todorov'un tanımlamasının fantastiğin alt türü olarak kabul ettiği Belirsiz fantastik alt grubuna dahil eder. Moran'a göre olağandışı, belirsiz fantastik, ve garip de genel fantastiğin birer alt sınıfıdır (Aktaran: Toyman, 2006). Berna Moran, masal, bilim kurgu gibi türleri olağanüstü fantastiğe dahil etmiştir. Tekinsiz fantastik grubuna ise Todorov'un fantastik olarak adlandırdığı şüphe oluşturan eserleri eklemiştir. Todorov'un, şüpheli fantastik adını verdiği gruba ise fantastik unsurların akla uydurma yoluyla mantıklı sebeplere bağlandığı eserleri dahil etmiştir. Bu gruba örnek olarak "Afterlife" isimli film gösterilebilir. Bu filmde kahraman, başından geçen bir kaza sonrası cenaze evinde uyanmaktadır. Burada cenaze levazımatçısı ile olan diyalogların ortaya çıkarttığı sorun, kişinin öldükten sonra konuşabilmesi, düşünebilmesi ve sorup sorgulayabilmesidir. Bu yoldan geçen bir kimsenin anıları olamayacağı için kişi, "Gerçekten böyle olabilir mi?" sorusunu sorarak bu ikileme düşer. Fakat filmin sonunda levazımatçının bir ilaç enjekte ederek kişiyi bu hale getirdiği ve aslında ölü değil canlı canlı gömülmesi için bir ön hazırlık olduğu ortaya çıkmaktadır. Yani film, baştan beri gelen kuşkucu ikilemi filmin sonunda akla ve mantığa uygun bir şekilde son bulmuştur.

Fantastik romanlar modernizm sonrasında postmodernizm ile hayatımıza girmiştir. Aydınlanma dönemindeki akılcılığa karşı olarak doğmuştur. Aydınlanma dönemindeki kuralcı ve sert tutuma karşı insanın kendi dünyasına kaçış biçimidir. Amacı kalıpları yok etmek ve alışılagelmişi alt-üst etmektir. Fantastik roman, insanı kendisiyle karşı karşıya getirir. Okurun kendisini tanıyıp tanımadığını sorgular. Fantastik romanların bu şekilde okurda Katharsis (aydınlanma) oluşturması beklenir. Aristoteles'in Poetika eserinde geçen

Katharsis kavramını Sevda Şener şu sekilde aktarıyor: “Tragedya'nın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemektir” (Şener, 2012, s. 44). Katharsis sözcüğü eski Yunan'da kötü ve zararlı maddelerin vücuttan atılması anlamına gelirken, dinsel ve ahlaksal anlamda mecaz olarak da kullanılabildiği söylenmektedir. Korku ve acıma gibi ruha zararlı heyecanların bir hikaye okumak, film veya tiyatro eseri izlemek gibi yöntemler ile yapay olarak kişiye aktarılması yöntemiyle kişinin zaten içinde bulunan bu duygulardan kurtulması amaçlanır. Fantastik bir roman okunurken de aynı şekilde kişinin bilinmeyene ve gizemli olana karşı merakı ve isteği yapay yollar ile giderilerek arınma sağlanır.

Geleneksel anlatım biçimlerinin, kişinin varlığının sonucu olarak hayatı sorgulamaya ve algının özünü bulmaya yetmemesi, bireyde oluşan anlama ve anlamlandırma sorununun, kişiyi yeni anlatım yollarına itmesi sonucunda okurlar fantastik romanlara yönelmektedirler.

Fantastik roman, tarihi ve kültürel değişimlerden etkilenir. Bilimin gelişmesi, teknolojinin ilerlemesiyle insanlarda kaygıya yol açan durumlar değişikliğe uğramaya başlamıştır. Örneğin bilinçaltı etkinliklerinin açıklanması, sanrı görmeyi sağlayan ilaçlar, uzay yolculukları vb. nedenler ile insanoğlunun ortaçağda korktuğu şeylerin üzerine yenileri eklenmiştir. Doğru olduğuna inandığı her şeyin yıkılarak, yeni doğruların bulunabileceği gerçeği, kişiyi endişe haline sokabilmektedir. Yaşanılan dünyaya karşı duyulan korku, fantastik edebiyatın besleyicilerindendir. Todorov’un fantastik kavramını belirsizlikle açıklaması bu sebeptendir. Zamanla doğal olayları ve güçlü varlıkları açıklamak için kullanılan fantastik anlatılar, şimdilerde robot istilaları, genetik mühendisliği gibi alanları kullanmaktadırlar.

> Bazen bir olayı bizim anlayışımız çözemez.Bu durumda iki açıklama olabilir. Birisi duygulardan ortaya çıkan bir yanılsama olabilir, diğeri düş gücümüz bize bunu böyle algılatmış olabilir. Bu iki seçenek de bizim dünyamızı sarsmaz. Peki ya olay gerçekten olduysa? Gerçekliği bizim bilmediğimiz yasalar yönetiyorsa? Fantastik bu kararsızlık sürecindedir. Yanıtlarda herhangi birini seçtiğimiz anda diğerinin alanına girmiş oluruz. Bu alanlar; tekinsiz ve doğaüstüdür. Fantastik kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır (Todorov, 2010)

Aydın Ertekin “Fantastik Yazın” adlı makalesinde (Ertekin, 2007), fantastiğin özelliklerinden bahsetmiştir Kısaca özetlemek gerekirse:

- Okuyucunun hayal gücüne yönelik göndermelerde bulunur.
- Korku uyandıran benzetmeler yapar
- İç sıkıntısı veren bir anlatıma sahiptir.
- Gerçek ve gerçekdışına ait karşılaştırmalar kullanılır.
- Bilinen olaylara bilinmeyen anlamlar yükleyerek anlamlı hale getirir
- Şüphe uyandırmak için bazı kelimeler kullanabilir. Örnek olarak “bana öyle göründü ki...”
- Doğası gereği fantastik yapıt çok anlamlıdır. Her olaya kuşkuyu ekler ve olay üzerinde ikili bakışı öngörür.
- Psişik olaylara eğilir: Deliliği, korkuyu, düşü anlatım içinde çokça kullanır.
- Kişi kavramı karmaşıktır. Kişiler doğaüstü ya da bilindik, canlı, cansız, insan veya insandışı olabilirler. Hayvanların bazılarının simgesel anlamları olsa da her zaman öyle olacağı anlamına gelmez, insan özellikleri de kazandırılmış olabilirler.
- Şatolar, labirentler, kuytular, fantastiğin klasik uzamlarıdır. Fantastiği ortaya çıkaran kopukluk genel olarak kuralların uygulandığı gerçek bir ortamdan çıkar. Varlık bilimsel olarak insanların çözmeye çalıştığı, gerçeklerle yüzleştiren eğretilemeler ile doludurlar.
- Zaman alışılagelmişin dışında akabilir.
- Gerçeğe dönüşmüş, alışılagelmiş veya düşünülemez olan varlığa dönüşür, bilinen ile bilinmeyen üst üste gelir ve bu insanda korku oluşturur.
- İnsanı çözümü zor sorunlar ile başbaşa bırakır ki bu kendinle yüzleşmek ve dünyanın gizemlerini öğrenmeye çalışmak için birebirdir.

> Başka bir deyişle, fantastik anlatıda yazar, dünyayı değiştirmek, gerçeği farklı kılmak ülküsü güder. Bilim yinelemeye gelmez, bilimde sadece yeniliğe yer vardır. Yeniliği getiren ise kuşkudur. Kuşkulu okur ise, yazar tarafından kendisine sunulanın gerçeği ne kadar yansıtıp yansıtmadığını kavramaya çalışır ve yazarın nesnelliğini sorgular (Ertekin, 2007, s. 37)

Fantastik kavramı; kimi zaman insanı şaşırtan, kimi zaman da gerçekte olabilir duygusunu yansıtabilecek şekilde garip ve huzursuz edici olabilir. Gerçekdışı ögelerin varlığı, fantastik edebiyat ürününün akıl karıştırıcı bir hal alıp, insanın bunu okuduğunda veya gördüğünde tanık olduğu şeyin gerçek mi yoksa hayal ürünü mü olduğu yanılgısına sebep olur. Fantastik edebiyat ürününün gücü, okuyucunun zihninde gerçek dışı imgeler yaratıp, bunlara inandırıcılık kazandırmasından gelir. Sahneler gerçeklik ve hayal arasında kararsızlık duygusu yaratarak, korku ve endişe doğurur. Konu, inançlar ile ilgili hale geldiğinde inandırıcılığı artar. Bunun nedeni insanın sığınma ve inanma ihtiyaçları yüzünden ilk çağlardan bu yana getirdiği din ve mitoloji birikimini destekleyecek nitelikte olması olabilir. Belki de din, insan hayatına yerleşmiş en güçlü fantezidir. Gerçek mekan veya olaylar ile kurulan bağlantılar, kişinin empati yapmasını sağlayacağı için olay kurgusunun inandırıcılığı güçlenir. Günlük rastlantılara yapılan göndermeler de inandırıcılığı arttırabilen nitelikler arasındadır: Örneğin, yıldırımların tanrıların öfkesini dışa vurum biçimi olarak kabul edilmesi. Mitler ve mitosların, halk hikayeleri ve efsanelerin, modern anlamda uyarlamalarından meydana gelmektedir. Özlük'ün aktarımına göre; Ursula K. Le Guin, "Bilimkurgu ve Bayan Brown" adlı yazısında "Gerçek bir fantezi, bilim kurgu, halk hikayesi, peri masalı ve efsanenin modern uyarlamasıdır" demiştir (Özlük, 2011, s. 19). Fantastik ile ilgili pek çok kavram vardır. Görünmezlik, imkansızlık, dönüşme, hayal ve illüzyon kavramları fantastik yazınlarda sıkça kullanılan kavramlardan sayılabilirler. Fantastik edebiyat, gerçekçi edebiyatın gelenek ve sınırlamalarına karşı çıkıştır. Yer, zaman, mekan bütünlüğü canlı ile cansızın, yaşam ve ölümün arasındaki katı ayrımı reddetmektedir. Fantezi bu dünyanın ötesi ile ilgilenmektedir. Olaylara gözle görünenin dışında cevaplar verebilirler. İnsanların bunları sorgulaması ve hayata eleştirel bir bakış açısı ile yaklaşması amaçlanır. Karakterler her toplum sınıfından olabildiği gibi canlı, cansız, yaşayan, ölü, hayalet, hayvan veya hortlak olabilir. Bilinen ve tanıdık kavramları rahatsız etmek ve insanların bilinene karşı körü körüne bağlılığını sarsmak için gariplik ve kötülükler, olağandışı durumlar ve hayaller kullanılır. Tamamen gerçek ile düş arasında sıkışma sağlanarak insanların sorgulamaya başlaması istenir. Kişi doğa üstü

unsurların varlığının hayal olduğunu, gerçekleşemeyeceğini bilir, fakat bu inandırıcılığı yok etmez. Kendi içinde tutarlıdır. Örnek olarak Tolkien'in Orta Dünya ve ona ev sahipliği yapan evreni ele alınabilir. Kendi mitolojisi, yaratılışı, dilleri, ırkları, olayları ve savaşları ile bir bütündür.

Fantastikte olaylar iki biçimde gelişebilir. Bu da hikayeleri iki gruba ayırabileceğimiz anlamına gelmektedir. Birincisi, bilinen evrende bilinmeyen olayların gelişmesi, diğeri ise bilinmeyen bir dünyada bilinen insan modelinin ele alınması ile gerçekleşir. Vampirler kurtadamlar, "windigolar[4]", şekil değiştirenler vb yaratıkların sanki normalmiş gibi bizim dünyamıza entegre edildiği 'Supernatural' isimli dizi ve vampirlerin sosyal hayata adapte edildiği, hatta mecliste temsil edildiği ve hakları için çaba harcadığı 'True Blood' dizisi birinci gruba girmektedir. İkinci grupta ise Tolkien'in fantastik anlayışı dünyaya alternatif olarak yarattığı ikincil dünya örnek olarak gösterilebilir. Burada bahsedilen; kendi mitolojisi, inançları, dili, ırkları ve toplumsal kuralları olan bir dünyadır. Tolkien, fantastik romanın ikili yanı olarak bu konuyu işler. "Narnia" serisinde de konu, normal çocukların bilinmeyen bir evrene girmesi ve doğa üstü durumlara ayak uydurması ile ilgilidir. Bu dünyada pek önemi olmayan, sevilmeyen, itilmiş çocuklar, paralel evrende birer kral, kraliçe, prens ve prenses olurlar. Aynı şekilde "Harry Potter" serisinde yetim bir çocuğun özel güçlere sahip olduğunun anlaşılması ile çok önemli birisi haline gelmesi, dünyamızla zaman zaman kesişen paralel bir evrenin varlığıyla anlatılmaktadır.

---

[4] Windigolar, Kanada, Orta Batı Amerika ve Ontario'nun Büyük Göller bölgesi civarında yaşayan Anishnabe halkının mitlerinde yer alan, insan eti ile beslenen bir çeşit mitolojik yaratık.(Graham, J. R., Coates, J., Swartzentruber, B., & Ouellette, B. (Eds.). (2007). Spirituality and social work: Select Canadian readings. Canadian Scholars' Press. Sf. 260)

2.2. FANTEZİNİN KÖKENİ



Görüntü 11: Thor'un Şimşekleri (Marvel)
http://io9.gizmodo.com/this-is-why-it-always-rains-on-weekends-1540233798

Fantastik unsurlar barındıran hikayelerin kökeni, insanlığın var olduğu dönemden başlar. Sümerlilerin ölümsüzlük arayan kahramanı Gılgamış'ın hikayesi, bunun ilk örneklerinden sayılabilir. Ardından Mısır ve Yunan tanrıçalarının ve kahramanlarının dönemi gelmektedir.

Fantastik hikayelerin temeli mitlere ve halk hikayerine dayanmaktadır. "Hikaye anlatma geleneği, yazılı ilk Sümer fantezisi 'Gılgamış Destanı (M.Ö. 2000) ve öncesinden itibaren dünyanın dört bir yanında insanların birbiriyle paylaştığı sihirli efsanevi hikayelere, halk hikayelerine ve yazıtlara dayanır" (Furby & Hines, 2014, s. 17). Bu nedenle Fantastik öykülerin temelinin halk hikayeleri, mitler, romanlar, epik, lirik şiirler vb kurgusal edebiyat ürünlerine dayandığını söyleyebiliriz.

Belirli toplumlarda, belirli kurallar çerçevesinde hayatlarını devam ettiren insanlar, bilinmeyen ve anlamlandırılamayan ile yaşayabilmek adına kendi aklı ve bilgisi dahilinde mitler yaratarak, sosyal anlamda hayatını sürdürebilmiştir. Örnek olarak, insanların, gökyüzündeki şimşekler ve yağmur bulutları ile epik bir savaş alanı görüntüsünü ilkel biçimde yorumlayarak, tanrıların kızdığını ve onları cezalandırmak istediklerini söylemesi verilebilir. Bu bilinmeyeni anlamlı kılmanın bir yoludur. Yıllar boyunca ekim ve dikim gibi en önemli faaliyetleri

doğa olaylarına göre şekillendirirken, oluşturdukları mitler ile bilginin aktarılmasını sağlamışlardır. Örnek olarak Azra Erhat'ın mitoloji sözlüğünde geçen şekli ile Demeter ve Persephone efsanesini verebiliriz:

> "Persephone bir gün oyun arkadaşları ile birlikte çayırda çiçek toplarken birdenbire yer yarılmış, tanrı Hades arabası ile dışarı çıkagelmiş, kızı yakaladığı gibi kaçıp gitmiş. Ümitsizlikten ne yapacağını bilmeyen annesi tanrı Demeter, kızını araya araya bütün dünyada dolaşmadık yer bırakmamış. Sonunda her şeyi bilen Güneş tanrısı Helios Kore'nin bulunduğu yeri söylemiş. Bunun Üzerine Demeter Olympos'tan kaçmış, yüreği sızlaya sızlaya, ıssız bir yere çekilmiş. Onun küsmesi ile toprağın bereketi kalmamış, insanlar kıtlık tehlikesine uğramışlar. Zeus boşuna onu barıştırmaya çalışmış, boşuna Hades'ten kızı vermesini istemiş: Tanrı kadın yalvarmalara kulak vermiyor, kendisine Hades'in vermiş olduğu nar meyvesini yemiş olan Persephone bu sevgi büyüsüyle yer altı hakimiyetine bağlanmış bulunuyormuş. Bütün yalvarmaların boşuna gittiğini gören Zeus, yılın üçte ikisini yani çiçek açma mevsimi ve meyve zamanı annesi Demeter'in yanında geçirmesine, geri kalan üçte birlik kısmını yani kışı kocası Hades'in yanında geçirmesine karar vermiş ve böylece toprağa yeniden bereket gelmiştir (Erhat, 1997, s. 85).

Bu hikaye doğrudan ekinlerin dikimi ve mevsimler ile ilgilidir. Ekim yapılacak mevsimi tanrıları kızdırmadan zamanında yapmak, hasat zamanını kaçırmamak vb. işler, tanrıları hoş tutma adı altında bir düzen içerisinde işlenmiştir. Düzen sayesinde artan verim tanrılara yorularak, daha büyük bir motivasyon sağlanmıştır. İnsanlarda bulunan inanma ve sığınma ihtiyaçlarının tatmin edilmesi ile ruhani bir doygunluk sağlamak, Mitolojinin bir diğer işlevi olarak sayılabilir.

Mitlerin ve halk efsanelerinin fantastik olarak sayılamayacağı önceki bölümlerde belirtilmiştir. Ancak bu mitlerin ve efsanelerin fantastiğin kökenini oluşturduğu gerçeği gözardı edilemez. Campbell'ın 'Kahramanın sonsuz yolculuğu' isimli kitabında birçok örnekle açıklamış olduğu üzere; birçok dinin, mitolojinin ve hikayenin temel kurgusu günümüz hikayelerinin temel kurgusu ile benzeşmektedir. Fantastik romanlarda geçen birçok konu ve olayın psikanalistler tarafından insan psikolojisinde karşılık geldiği durumlardan örnekler verilmiştir. Campbell'a göre Fantastik unsur barındıran hikayeler, mitler ve halk hikayelerinde geçen olaylar insan hayatının bölümlerine karşılık gelebilmektedir (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2013). Ayrıca birçok kültürün içine işlemiş benzer adlar ile anılan kahramanlar vardır. Bunlar ile ilgili detaylı örnekleri Kahraman isimli bölümde incelenecektir.

2.3. FANTASTİK ROMANLAR

Akıl ve mantık önderliğinde geçirilen aydınlanma döneminin ardından bireyin anlama ve anlamlandırma konusunda aklın ve mantığın yöntemlerinden farklı yöntemler geliştirme çabası ile fantastik yazınlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bilim ve teknoloji alanında kaydedilen ilerleme ile insanoğlu her geçen gün yeni şeyler öğrenmeye başlamıştır. Bu yeniliklerin her birinin bir öncekini yıkarak gelişimi insanda bir güvensizlik duygusu oluşturmakta ve bilinmezlikle gelen korku ve huzursuzluk duygusu fantastik yazınları beslemektedir. Bu bağlamda fantastik yazınların temel amacı gerçeklik duygusu ve günlük hayatın sınırlılıkları arasında gerçeklikten uzaklaşarak özgürlüğü yaşamak olabilir.

Öyle ki J.R.R. Tolkien, Yüzüklerin Efendisi adlı romanıyla kaçış edebiyatı yapmakla itham edilmiştir. Bu noktada Tolkien, bu kavramdaki kaçış kelimesine olumsuz anlam yüklenmesini eleştirerek *"Kendini hapiste bulan bir insan kalkıp evine gitmek istedi diye onu nasıl küçümseyebiliriz? Ya da kaçamıyorsa bile duvarlar ve gardiyanlar dışında bir şeylerden söz etmesi suç mu? Mahkûm onu göremese de, dışarıdaki dünya hâlâ gerçektir."* demiştir (Toyman, 2006, s. 44).

Fantastik romanlar, gotik romanın karanlık yapısının üzerine kuşku ve merak eklenerek gotik romandan farklılaşmıştır. Ancak 19 yy. fantastiği ile günümüz fantastiği farklılık göstermektedir ki bunun nedeni o dönemde şüphe ve tedirginliğe neden olan olayların günümüzde inandırıcılığını kaybetmesi olarak düşünülebilir. 19. yüzyıl Avrupası'nda kurtadam ve vampir hikayelerinin insanları düşürdüğü şüphe, günümüz bilimsel gelişmeleri sayesinde inandırıcılığını kaybetmektedir. Vampirliğin demir eksikliği ile bağdaştırılması ise bu hikayelerin 19. yüzyıl koşullarında inandırıcı olabilecekken tıbbi ve farmakolojik gelişmeler sayesinde bu yüzyılın başlıca korkuları olmaktan uzaklaşmaktadır. Ancak Bram Stoker'ın "Dracula"sı ile başlayan ve günümüzde devamlı olarak kitap, film, bilgisayar oyunları vb. mecralarda işlenen vampirlik konusu, inandırıcılığın alımlayıcı ilgisi üzerinde etkisi olup olmadığını kanıtlamamaktadır. Öyle ki 2005-2011 yılları arasında çıkardığı 5 roman 1 klavuz olarak yayınlanılan Alacakaranlık serisi 120 milyon kopya satmıştır (Hardiman, 2012).

Fantastik anlatıların ilk örnekleri Sümer Kralı Gılgamış'ın ölümsüzlük uğruna yaşadığı maceralarda bulunabileceği gibi Mısır mitolojisi, Yunan, İskandinav, Hint, Japon veya Türk mitolojilerinde de bulunabilir. Ortaçağın sonunda ise henüz açıklanamayan olayların insanları düşürdüğü kararsızlık ile ortaya çıkan ve meraklı insanların biriktirdiği anektodlar ve örneklerin ışığında açıklanmaya çalışan 'gerçek'ler ile 1560'ların ortasında ortaya çıkan 'İşitilmemiş gerçekler' derlemeleri, fantastikçilerin alıp kullandıkları bir katalog haline gelmiştir. Aydınlanma karşıtı ilk fantastik romanlardan sayılan Cazotte'un Le diable Amoureux'u (1772) hem ilksel hem öncü bir metindir. Bu kitap, konusunu, Alvaro isimli karakterin kendi çağırdığı şeytanın güzel bir hizmetçiye dönüşerek ona aşık olmasından almaktadır. Kitap derin bir korku duygusu yaratmaktan çok farklı bir aşk hikayesini konu almakta, yazarını kendi deyimiyle "ilkelerin tutkuyla alındığı bir alegori" anlatmaktadır (Steinmetz, 2006). Daha sonra Kont Jean Potocki tarafından yazılmış bir elyazması hikayeler derlemesi bulunmaktadır. Bu derlemeleri yazar kendisi yayımlamayı göze alamadığı için ölümünden sonra 1958'de yayınlanabilmiştir. Bu kitapta ise hayalet anlatıları bulunmaktadır. Ardından Backford'un Vathek'i, Warpol'un 'Otranto Şatosu' gibi eserler fantastik ögelerle dolu romanlardır ve Fantastik roman türünün oluşmasında büyük katkı sağlamışlardır. Alman yazar Tieck, Germen kültürüne ait peri masallarını yeniden kurgulamaya çalışmıştır. Hikayelerinde yabancılık olgusu üzerinden yaşadığı yeri terk ediş vardır. Roman kahramanı ormanda elfler ve periler ile karşılaşır. Bu ve bunun gibi Alman kültürünü tekrar hareketlendirmeye çalışan birçok sanatçı, eski hikayeleri yorumlayarak yeni eserler üretirler, kimi zaman olağanüstü sınırını aşarak fantastik türden sapmalar meydana gelmiş olsa da temelde gelişen fantastik roman anlatısına büyük katkıda bulunurlar.

Alman yazar Hoffmann ise türün gelişmesinde ve Avrupa romantizmini etkilemek konusunda büyük bir etkiye sahiptir. İlk romanı Fantasiestücke birçok sanatın kesişim noktasında bulunan bir romandır. Hoffmann görünen dünyanın kurallarının arasına gizli olanları koyar. Hoffmann'ın önemi, peri masallarının ötesine geçen anlatımıdır. Gündelik hayatı dikkatle inceleyen ve bunun üzerine kurguladığı düşlem fantastik romanın ilk örneklerinden sayılabilmesine olanak kılmıştır. Hoffmann'ın Fransızca'ya çevirilerinin Fransız romantikleri için önemi

büyüktür. Birkaç tepkiye rağmen birçok Fransız romancı, yükselen fantastik adına örnekler vermişlerdir. Balzac, Nodier, Gautier, Alexandre Dumas 1830 civarında olağandışı ve dehşet verici anlatılar yapmışlardır. Nodier'in Une Heureou la Vision eserinden Hoffmann ve öncesine olan araştırmaları ve kendini geliştirmesi sonucunda çağdaşları tarafından tartışılamaz olarak kabul görmüştür. Deliliği birçok hikayesinde işleyen Nodier, okuru gerçeklik ve sanrısallık arasında gel gitlere sokarak şüpheye düşürür ki bu da Todorov'un fantastik tanımlamasını akıllara getirmektedir. 19 yüzyılda Nathaniel Hawthorne olağandışı ile karmaşık birçok hikaye kaleme almıştır. Rappaccini's Daughter, The Minister's Black Veil, The House of Seven Gable's gibi olağandışı ile karışık birçok gerçeküstü hikaye yazmıştır. Yaşadığı dönem ünlü Salem cadılarının yakılarak cezalandırıldığı döneme denk geldiğinden dolayı bu konuyu ele alan birkaç hikayesi de bulunmaktadır (Steinmetz, 2006, s. 94). Daha sonra Edgar Allen Poe'nun fantastik içerikli eserleri görülmektedir. Poe, ölümden sonra ne olduğunu anlama arzusundan, katatonik (motor davranışlarda görülen bir tür bozukluk) nöbetlerin yaratabildiği canlı canlı gömülme korkusuna, baş dönmesini betimlemeden cinayetleri çözümlemeye kadar birçok farklı konuda hikayeler yazmış ve bu hikayelerinde gerçeküstü duyarlılığa ve ikilemlere yer vermiştir. Poe'nun genel olarak değindiği konu ise temelde doğa üstü olarak algılanan konuların mantıksal açıklamalarıdır. Poe, birçok zaman mide bunaltıcı sahneleri kitaplarında kullanmıştır. Bu sahnelerde, acı verici bir görüntü, detayları ile kişinin zihninde oluşturularak empati kurdurulur. Poe'nun fantastik anlayışı, kesin bir zeka fazlasıyla melankoli, sapkın davranışlar vb. arasında geçer. Önemi ise daha önceki korku öncelikli eserlerin yerini fantastik çözümleyicilik ile doldurmasıdır. Poe'nun yadsınamaz etkileri ile Jules Verne olağan dışı yolculuk konusuna damgasını vurmuştur. Jules Verne eserlerinde bilim kurgu sınırları içerisinde de görülebilen fantastik konular işlemiştir.

Fantastik ile doğalcı hareketin birbirleriyle uyumsuz olduğu kabul edilirken fantastik gerçeğin titizlikle incelenmesini gerektirmesi bu önermeyi yanlışlamaktadır. İşte tam bu noktada Maupassant (1850-1883) fantastik kavramını gündelik hayatın içerisine sokmaktadır. Maupassant'ın hikayelerinde

korku ön plandadır. Ancak bu Gotik romanın sıradan korkularından çok, her insanın hissedebileceği varlıklar ve durumlar üzerinden verir. Maupasant hikayelerini kolay yoldan rüya kavramına bağlayabildiği gibi deliliğe de ilgi göstermiştir. Bir hayalet hikayesi olan "Le Horla" en önemli yapıtlarından biridir.

19. yüzyıl sonraında ise R.L. Stevenson ve B. Stoker'ın önemli romanları kaleme alınmıştır (Stevenson'un Dr.Jekyll ve Mr. Hyde'ı, Stoker'ın Dracula'sı). Stevenson'un Dr. Jekyll karakteri Londralı bir doktordur. Kendisini bilime vermek için zevk ve sefadan uzak durmaktadır. Ancak çift karakterli oluşu onu karşıt karakterini ortaya çıkaran bir ilaç icat etme yoluna sokar. Bu ilaçı kullandığında ilkel benliği ile hareket etmekte olan grotesk bir varlık haline gelmektedir. Bu karakter ise Hyde'dır. Jekyll, Hyde'a cinayet gibi birçok vahşi davranışta bulunarak duygularını tatmin etmesine izin verir. Deneylerin başlarında her şey kontrol altında iken ilerleyen zamanlarda Hyde kontrolü ele alır ve Jekyll'ı bastırarak kendi benliğinde hapseder. Jekyll kendisi olamayınca zehir içerek intihar eder. Öykünün devamı bu olay için gerçekleştirilen polis soruşturmasını içermektedir. Öykü iyi ve kötünün çatışması ve insanın içinden atamadığı ahlaka aykırı arzular yüzünden dönüşümünü ele almaktadır. Bram Stoker'ın Dracula'sında ise Jonathan Harker'ın, karısı Mina Murray'ın ve bilim adamı Dr. Van Helsing'in güncelerinden yararlanılarak oluşturulmuş bir üslup vardır. Burada okuru canavara yaklaşma ve yakından tanıma fırsatı bulmaktadır. Aynı Mary Shelley'in Frankestein kitabında olduğu gibi, okuru bir canavarın duyguları ile empati kurdurma yoluna sokarak onu anlamasını sağlar. Dr. Van Helsing'in görüşleri ise okuru bazı gerçeküstü durumlara inanmaya yönlendirmektedir.

20. yüzyıla gelindiğinde, dönemin sosyal yapısı gereği şehirleşme ve ardından gelen iki dünya savaşının yarattığı olumsuz etkilerle doludur ve bu dönemde Avrupa'nın içinde bulunduğu ürpertiye gerçekdışı bir yorumu fantastik romanlar yapar. Hanns Heinz Ewers, Naziler için bir roman yazar. Bu kitap,"Horst Wessel"dir. Öykülerinde dehşet ve vahşet temaları görülmektedir. Öykülerinin en önemlilerinden biri Die Spinne'dir. Konusu daha önceki sahibi vefat etmiş olan bir odada pencerede gördüğü kadın suretine aşık olması ile ilgilidir. Çağdaşı olan Gustav Meyrink ise öykülerinde Amsterdam ve Prag'ın kenar

mahallelerini canlandırmaktadır. Garip canavarlar, kanlı ayinler ile dolu fantastik bir dünyası vardır. Golem isimli hikayesinde bir Yahudi hikayesinde de geçen haham tarafından canlandırılan Golem'in yaşadığının öğrenilmesi hikayesini anlatır. Meyrink'in karakterleri yazgı ile yönlendirilen, aşılması güç sınavları aşan karakterlerdir. Devam eden süre içinde Kafka'nın romanları ise daha çok alegorik anlatım içerir ve fantastik kavramı içine dahil edilmezler.

Fantastiğin dünyaya uyum sağlaması ve günlük hayat ile iç içe geçmesinin bir üslup birliği yaratmadığı ise ortadadır. 1890 ve 1939 yılları Amerikası'nda Henry James'den, Poe öğretilerini izleyen ve dehşete bayılan Lovecraft romanları ortaya çıkar. Henry James, hayalet hikayelerini roman türünden eserlerinin aralarına yerleştirirken her kitabında yarattığı gizem ile ön plana çıkmaktadır. James, fantastiğe zaman zaman başvurmakta ve öykülerinin başat elemanı haline getirmemekteyken, H.P. Lovecraft, fantastikten bir evren kurma amacı ile faydalanmaktadır. Tolkien gibi kendi kozmolojisini oluşturmuş bir yazardır. Genelde eski çağlarda gelip dünyaya yerleşmiş olan canavarların izlerini incelemektedir. Fantastik olayları anlatırken yoğun bir şekilde dehşet teması üzerinden anlatımlar yapmaktadır. Adeta bilimsel bir hassasiyet ile detaylı olarak betimlediği dokunaçlar vb. insanı fantastiğe inanmaya yönlendirir. Eskiden yazılmış kitaplara göndermeler yaparak kendiliğinden bir bilimsel hassasiyet yaratmakta ve kozmolojisini desteklemektedir. Ardından İkinci Dünya Savaşı'nın yarattığı yıkıntıların arasında bir alegori olarak ortaya çıkan ve ardından tutarlı ve sağlam bir evrene dönüşen ve aynı evrende geçen yapıtları ile Tolkien, 2000'li yılların başında çıkan J.K. Rowling'in hassas mitolojik araştırmalarının sonucunda günlük hayatın görünmeyen bir yüzü olarak biçimlendirdiği Harry Potter serisi, Ejderha Mızrağı serisi, Game of Thrones serisi türün güncel örnekleri içerisinde sayılabilir.

3. BÖLÜM: GERÇEK ÜSTÜ ÖGELER BARINDIRAN YAPITLARDA KAHRAMANLAR VE ANTİKAHRAMANLAR

Fantezi edebiyatın köklerine bakıldığında, hikaye anlatma geleneği önemli bir yer tutmaktadır. İnsanı, hayvanlardan ayıran en önemli şeylerden birinin hikaye anlatma geleneği olduğu söylenir. Bunun ile ilgili the Science of Discworld II: The Globe'da, insanlardan "hikaye anlatan maymunlar" olarak bahsedilir. (Furby & Hines, 2014, s. 24). Kültür aktarımı, tarih boyunca insanlığın maddi ve manevi bilgi birikiminin, kuşaktan kuşağa aktarılmasıdır. Yazının olmadığı dönemlerden, yazının az geliştiği toplumlara, kültür aktarımı sözlü hikaye anlatımı ile gerçekleşmiştir.

Sözlü hikaye anlatımının bir parçası olan halk hikayeleri ve mitlerin bir devamı niteliğinde kabul edilebilecek Fantezi edebiyatın işlevini, Aristoteles'in Tragedya için katharsis kavramı ile açıklayabiliriz. Aristoteles tragedyanın, izleyenin oyundaki karakterler ile bağ kurarak yaşadıklarından ders almasını ve bu acıları yaşamadan aydınlanmasını sağladığını vurgular. Katharsis kavramı ise bu aydınlanma ve arınma işlevini tanımlamaktadır. Bunun yanında, fantastik romanların temel işlevi, aydınlanma döneminin katı gerçekçi kurallarının yıkılması ile insanın gerçeklerden kaçışı ile açıklanabilir. Gerçeklerden kaçışın yanında, insan doğasında bulunan türlü güdülerin tatmini de fantastiğin önemleri arasında sayılabilir. Fantastik roman, her ne kadar geçici bir rahatlama ile insanları sorunlarından uzaklaştırıyormuş gibi görünse de, aslında içerisindeki kahramanın yolculuğu üzerinden kişinin hayal gücünün ötesinde bir sorun çözme yetisi kazandırabilir. Dahası, bunun pozitif veya negatif kazanımları olabilir. İnsanları toplumda oynamaları gereken rollere iten peri masalları çocukların eğitiminde öğretici bir rol üstlenmektedir. Örnek olarak Pinokyo hikayesinde, Pinokyo isimli karakterin yalan söylemesi ile uzayan burnu çocuklara yaln söylemenin yanlış olduğunu anlatabilir. Fantastik romanlar yarattıkları bağlam ve ütopya ile aktarmak istenilen bütün amaçları alıcıya örtük bir biçimde iletebilir.

Fantastik romanın bir diğer işlevi ise alegori yaparak, gerçeğe kazandırılan farklı bir biçim ile yansıtılan olayı, alımlayıcının kişisel dogmalardan ve kalıplardan

uzak bir biçimde izlemesi ve anlamlandırmasıdır denebilir. Örnek olarak kişinin Rus devrimine bakışı, George Orwell'in "Hayvan Çiftliği"ni okuması ile kendiliğinden değişebilir. Orwell bu kitabında 1940'lardaki sosyalizmin eleştirisini, çiftlik hayvanları metaforunu (mecaz) kullanarak yapmıştır. Kitap önemli bir politik taşlama olma özelliğini taşımaktadır.

Aristoteles'in Poetika'sında bahsedilen sanatın gücünün doğayı taklitten alması (mimesis), 20. yy'da doğa taklidi olan işlerin, doğa üstü işlerden daha üstün olduğunun düşünülmesinin temelini oluşturmaktadır. Sanatın doğanın temsili şeklinde görülmesini fotoğraf ve kameranın icadı da iyiden iyiye perçinlemiştir.

Kraucher, filmi, dış gerçekliğin hammaddesini yeniden üreten, yaşadığımız dünyayı anlamamızı ve değerlendirmemizi sağlayan toplumu ve kültürü tanıtan bir araç olarak tanımlar (Furby & Hines, 2014, s. 57). Ancak bunun karşısında, sanatın objelerin özünü vermek için bu gerçekliği değiştirmesini yeğleyen görüşler de mevcuttur. Günümüzde fantastik eserlerin kişinin günlük hayatta yaşayamayacağı tecrübeleri kendine katması gibi bir işlevinden bahsedilebilir.

Bu durumda bu hikayelerin işlevlerini yürütmesi için alımlayıcının kendisi ile empati kuracağı karakterlere ihtiyacı doğmaktadır. Bu karakterler farklı yaş grupları, eğitim veya gelir seviyelerinden olabilirler. Bu ise kişilerin bu karakterler ile daha rahat empati kurabilmesini sağlaması yönünden önemlidir. Örnek olarak ailesi zorluklar çekmiş, maddi durumu iyi olmayan bir karakter, benzer durumlardaki insanlara zengin bir prensten daha yakın gelebilir. Peri masallarının çocuklar için önemine değinen çocuk psikoloğu Bruno Bettelheim masalın işlevlerini, hayal gücünü tetikleme, zeka geliştirme ve duyguların netleştirilmesi olarak vermektedir. Peri masalları karakterlerinin küçük çocuklar olmasını bu nedene bağlamaktadır. Çocuklar, peri masallarının fazlasıyla gerçeküstü yapısı, yalın anlatımı vb özellikleri nedeniyle korkunç zorluklar ile güvenli bir ortamda yüzleşebilir. Ayrıca masal karakterinin başarıları ile kendine güven, özsaygı gibi gerekli duyguları geliştirebilirler . (Furby & Hines, 2014, s. 155) Kahramanın geçirdiği değişimi için gerekli olan eski zamanın erginlenme törenlerinin işlevini, gerçek üstü unsurlar barındıran bu yapıtlar alabilir. Fantastik ile gerçeklik taban tabana zıt gibi görünmesine karşın her birey bu olağanüstü

yapı içerisinde gerçeklik ile bağlantı kurarak çıkarım yapılabilir. Simgeleri okuyarak ders çıkaran bireyler bu bilgiler ve deneyimleri kendi hayatlarında kullanabilirler. İş bu deneyimlerin algılanmasındaki en önemli araçlardan biri olan kahramanlar ve anti-kahramanları tanımanın önemi ayrıca ortaya çıkmaktadır.

3.1. KAHRAMAN

Karakter, bir yapımda öyküyü sırtlayan, anlatımı ve duygu alışverişini sağlayan temel kişidir. Kahramanlar ise fedakar karakterlerdir. Joseph Campbell'a göre "Kahraman, hayatını kendinden daha büyük bir şeyler uğruna feda eden kişilerdir" (Campbell & Moyers, Mitolojinin Gücü, 2007, s. 163)

Kahramanlar yolculuklara çıkarlar ve bu yolculukların bir sebebi olmalıdır. Kaybolan bir arzu nesnesi, kaçırılan bir prenses, zarar gören bir masum gibi ulvi nedenler ile yola çıkarak türlü serüvenlerin ardından sonuca ulaşırlar. Örnek olarak birçok mitolojik kahraman verilebilir. Herakles'in, Perseus'un ve onun gibi birçok yarı tanrının serüvenleri yıllarca toplulukların hikayelerinde yer almıştır. Her kültürde benzeri kahramanlar ve imkansız görevler bulunmaktadır. Ortak nokta ise, kahramanın içinde bulunduğu kötü durumdan kurtularak daha farklı bir zihin yapısına, sosyal statüye sahip olarak geri dönmesidir. Bu dönüşüm ilkel toplumlarda erginlenme törenleri ile benzeşmektedir. Kişinin sosyal hayatında yaşaması gereken evreler kahramanın yolculuğu ile ilişkilendirilebilir.

Çocukluk döneminden, bir başkasına bağımlılığın sonlandığı yaşlara kadar geçen, istenen her şeyin yapılamadığı, ödül ve cezalara maruz kalınan dönemde itaatkar bir bağımlılık söz konusudur. Bu psikolojik olarak olgunlaşamamışlık döneminden, kendinden sorumlu olunan cesur ve emin konuma geçebilmek ölümü ve yeniden doğumu gerektirir (Campbell & Moyers, Mitolojinin Gücü, 2007). Örnek olarak Tolkien'in Hobbit isimli kitabında uçurumdan düşerek öldü sanılan Bilbo isimli kahraman, yarığın içinde Gollum isimli karakterden yüzüğü alarak geriye, görev için gerekli yetilere sahip olarak döndüğünde, grup arkadaşları tarafından ölümden döndüğü düşünülür. Bundan

sonra Bilbo eskisi gibi korkak ve beceriksiz davranışlar sergilemez ve orada bulduğu yüzüğün görünmez olma özelliğini de kullanarak birçok durumda üstüne düşeni yapabilir hale gelir.

Kendini kanıtlamak bu hikayelerin temel özelliğidir. Kahraman yola çıkar, zorluklardan geçer ve kendini kanıtlar. Annesinin kaçırdığı Zeus büyür, gelişir güçlenir, babasını yenip kardeşlerini kurtarır, o andan sonra Zeus artık ölümsüz bir tanrı olmakla kalmaz tanrıların kralı olarak Olympos'ta yerini alır. Erginlenme ritüelleri de benzer özellikler taşır, çocuk ölümle ya da yaşamla tanışır sonrasında olgun bir birey olur. Çocuk düşünce yapısını geride bırakır. Bu yüzdendir ki birçok hikayede annesi ile büyüyen kahraman yaşı geldiğinde hiç görmediği babasını aramaya çıkar. Anlatım çok açıktır. Annesinin çocuğu olmaktan çıkıp babasını bulmalı ve onu tanıyıp, bir adam olmalıdır.

Van Gannep'e göre "geçiş ritüelleri olarak ifade edilen uygulamalar, bireyin çeşitli boyutlardaki 'sınırı geçme' olayını ve toplum içerisindeki statüsünün değişimini anlatan ve belirli kurallara bağlanan geleneksel ve dinsel törenlere verilen addır. (Ozan , 2011, s. 73). Geçiş törenlerinin günlük hayatımızdaki karşılıkları olarak, evlilik törenleri, cenaze törenleri, mezuniyet törenleri, düğünler, sünnet vb. ritüeller verilebilir. Evlenen çiftlerin bunu bir tören ile kutlaması, bireylerin bekar olarak yaşadıkları hayatın bitmesi ve farklı bir yaşam dönemine girilmesini temsil eder. Erginlenme törenleri ise geçiş ritüelleri içerisinde kişinin çocukluktan koparak farklı bir birey olarak hayatına devam etmesi sürecindeki değişimi simgeler. Joseph Campbell'a göre geçiş törenlerinin işlevini yitirmesi ile bu işlevi bilinçdışı yerine getirmektedir (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2013). Bilinçdışını incelemek için psikanalizden yararlanılabilir. Psikanaliz ile erginlenme törenleri ise paralellik göstermektedir. İster deneyim sahibi bir psikanalist, ister ilkel bir kabile mensubu ruh rehberinin önderliğinde benlik gelişiminin tehlikeli krizlerinin yaşanmasına olanak verilir. Burada rehber ile doktor benzer görevler ile yolu gösterecek kişi rolünü oynar. Fakat ister rehber, ister doktor olsun oynanılacak rol, mitlerde yol gösteren ve gelişime olanak veren yaşlı adamın rolüdür (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2013). Erginlenme törenleri

kahramanın, hikayede çocukluk sınırının aşılarak kahraman kimliğine bürünmesinin anahtarıdır. Bu aşama ileride bahsedilecek olan balinanın karnı evresine benzer ve kahramanın yeniden doğuşu simgelenir.

Campbell, kitabında geçiş dönemi ritüellerinin gerekliliğini vurgular. Şu anda uygulanmayan ya da uygulansa da erginlenme anlamını yitirmiş olan birçok ayinin, modern insanlarda eksikliğinin ifadesi olarak yorumlanacak bilinç dışı aktiviteler olduğunu söyler. Geçiş törenlerinin yokluğunda insan zihninin bu ritüelleri bilinçdışı olarak üretmesi durumuna örnek olarak ise Campbell, "Kahramanın sonsuz yolculuğu" isimli kitabında Avustralya yerlilerinin yaptıkları sünnet ayini örneğini vermiştir. Murngin kabilesinin erkekleri sünnet olacak çocuğa gelerek "Büyük yılan baba senin penisini kokluyor ve istiyor" derler. Çocuk buna inanıp, annesinin de dahil olduğu kabilenin kadınlarına gider. Erkekler çocuğu götürmek isterken, kadınlar çocuğu korumaya çalışırlar. Büyümesi ve bir erkek olarak hayrına devam etmesi gereken çocuğu annesi bir çocuk olarak kalabileceği şekilde korumaya çalışır. Bu sayede çocuk bir erkek olmak için eski hayatını geride bırakma gerekliliğini algılamış olur. Bu olayın yokluğunda bilinç dışının ürettiği benzer durumlara örnek olarak ise Dr. C.G. Jung'un hastasının, nemli bir mağarada bir yılanın fırlayarak onu penisinden ısırdığını söylediği rüyası verilmiştir. Jung bu rüyanın, hastasının "anne kompleksi zincirinden kurtulmaya başladığı zaman gördüğünü" analiz etmiştir (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2013, s. 21). Burada, ülkemizde yapılan sünnet törenlerini, kirvelik yapan kişinin ruhsal rehber ile benzerliğini, toplumda sünnetin erkekliğe ilk adım olarak görülmesini örnek olarak verebiliriz.

Bir başka örnek olarak, ana okulundan başlayan eğitim süreci verilebilir. Küçük yaşlarda okula başlayan birey, yavaşça kendi ayakları üzerinde durabilir hale gelmekte, üniversite hayatının sonuna geldiğinde, ailesine olan bağımlılığını kaybetmektedir. Modern anlamda kişinin eğitim hayatı, kahramanın çıktığı zorlu maceraya benzetilebilir. Her birey kendi hayat macerasının kahramanıdır ve bu yolda verdiği kararlar bu kahramanın yolunu etkilemektedir.

Kahramanlar erkek veya kadın olabilir. Tanrı, insan, yarı-tanrı, canavar olabilir. Tehlike ya da ihtiyaç anında ortaya çıkarak günü kurtarırlar. Her maceranın

sonunda da biraz akıllanır ve ders çıkarırlar. Antik Yunan'daki "kudretli karakterler, önceki dönemlerden kalma kaos unsurlarının üstesinden gelmeye hizmet ederler" (Dell, 2014, s. 279). Buna örnek olarak ise yıllarca köylerin ve şehirlerin başına dert olmuş olan Grendel ve onun canavar annesini yenen Anglosakson kahraman Beowulf verilebilir.

İki tür kahraman vardır: Yolculuğa çıkmayı kendisi isteyen veya zorunda kalan. Kendisi giden kahraman için, köyündeki herkes, kendisi tarlada çalışırken öldürülen ve ailesinin katillerini aramak için bir başına yola düşen kahraman örnek verilebilirken; işinden zorla alınarak, belirli görevleri yapmak zorunda bırakılan kahraman hikayeleri "zorunda kalan kahraman"a örnek olarak verilebilir. Bazen bu tip karakterin, içindeki kahramanı harekete geçirecek olaylar olabilir. Bill Moyers'e göre bir ulusun tek bir güç olarak hareket etmesi için bir amaca ihtiyacı ve bu amaç için ise kendinden fedakarlık yapan bir kahramana ihtiyacı vardır. Frank Miller'ın çizgiromanından uyarlanan "300 Spartalı" isimli filmde Kral Leonidas'ın yaklaşan Pers tehlikesine karşı uyardığı halde başarılı olamadığı ülkesini 300 kişilik bir grup ile korumaya çalışarak başarısız oluşu anlatılmaktadır. Ancak Kral Leonidas'ın başarısızlığı ile Sparta ulusu önderliğinde kurulan birleşik Yunan ordusunun başarısı Leonidas'ın fedakarlığına bağlanmaktadır. Kral kendisini feda ederek milyonlarca kişiye karşı dar bir boğazda 300 kişi ile verdiği mücadele bütün Yunan şehir devletlerinin tek vucut olarak ülkelerini korumasına sebep olmuştur.

Kahramanlar çoğu zaman bir şeylerin kurucusu olarak karşımıza çıkar. Bir ülkenin, bir devletin kurucusu, onun şanlı hükümdarı, savaşı kazandıran bir komutan veya bir dini yayan peygamber, hepsi kendi amaçları uğruna kendilerini feda eden kimselerdir. Bu da her kahramanın klasik mitolojik kahraman sınırları içerisinde değerlendirilemeyeceği anlamına gelir. Örnek olarak semavi dinlerin peygamberleri, geleneklere ve geçmişe savaş açarak toplumlarını daha ileri götürme amacı ile kendilerini tehlikeye atarak kendi savaşlarını vermişlerdir. Bu kahramanlar halklarını canavarlardan korumak yerine, kölelikten ve ezilmekten, yanlışlardan kurtarmaya çalışmışlardır.

Yıldız Savaşları'nda kendini amaçlarında kaybeden bir karakter varken, Yüzüklerin Efendisi'nde kendisini yüzüğün yok edilmesi için zorlu bir yolculuğa (asla dönemeyeceği bir yolculuğa) çıkaran bir karakter vardır. Öyle ki Yüzüklerin Efendisi'nde Frodo ve Sam arasında geçen konuşmalarda dönüş için hiç erzak ayırmadıkları anlaşılır. Çünkü bu yolculuk asla geri dönüşü ile birlikte düşünülmemiştir. Ancak birçok hikayede olduğu gibi burada da kendinden daha büyük bir amaç için kendini feda eden kahramanlarımız, kendisinden daha büyük güçlerce yardım alarak ödüllendirilebilirler.

Campbell, "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" isimli kitabında fantastik temelli yazınların kişinin bilinçaltından geldiğini anlatır ve geleneksel hikayeleri düzenlemenin yolunu Jung'un psikanalizinden geçirir. Jung, insan ruhunun Freudien yapısı yerine bilinç, bilinçdışı ve kollektif bilinçdışını kabul eder. Kollektif bilinçdışında fikirler, kişisel bilinç dışında rüyalar olarak ortaya çıkar ve sanat eserlerini oluştururlar. Bu kolektif bilinçdışının en önemli unsurlarından birisini arketipler oluşturur. Arketip, insanlığın neredeyse tamamında oluşan kalıpları simgeler. Örnek olarak anne, baba arketipleri her kültürde benzer özellikler gösterirler annenin şefkati ve babanın korumacılığı kültürden kültüre değişiklik göstermez. Aynı şekilde kahraman arketipi de insan ırkının tamamında aynı özellikleri akla getirmektedir. Kahraman fedakar, gözüpek, istekli, atletik, korumacı ve dürüsttür. Herküles'den Luke Skywalker'a, Aragorn'a veya Beowulf'a kadar hepsi benzer özellikler taşırlar. Campbell'a göre kahramanın hikayesi temelde benzer özellikler taşır.Campbell, "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" isimli kitabında, kahramanın hayatını üç temel evrede incelemiştir:

1. Yola çıkış
    - Maceraya çağrı
    - Çağrının reddedilişi
    - Doğaüstü yardım
    - İlk eşiğin aşılması
    - Balinanın karnı
2. Erginlenme
    - Sınavlar yolu
    - Tanrıçayla karşılaşma
    - Baştan çıkarıcı olarak kadın
    - Babanın gönlünü alma
    - Tanrılaştırma
    - Nihai Ödül

3. Dönüş
    - Dönüşün reddedilişi
    - Büyülü kaçış
    - Dışarıdan gelen kurtuluş
    - Dönüş eşiğinin aşılması
    - İki dünyanın ustası
    - Yaşama özgürlüğü

Her bölüm gerek halk hikayeleri, gerekse mitolojik hikayeler veya günümüz roman veya filmlerinden birçok farklı örnek ile çeşitlendirilebilir.
(Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2013)

Bu bölümlendirmeyi Yüzüklerin Efendisi üçlemesinden örneklendirirsek, yola çıkış evresinin, maceraya çağrı bölümüne, yüzüğün Frodo'ya geçmesi, çağrının reddedilmesi evresine Frodo'nun yüzüğü evinde saklama girişimi, doğa üstü yardım bölümü için ise büyücü Gandalf tarafından yüzüğün Ayrık Vadi'ye kadar götürülmesi için ikna edilişi verilebilir. İlk eşiğin atlanması evresine tarladan kaçış sırasında Nazgul'dan saklanma ve Shire sınırlarından ayrılışı, balinanın karnı evresi için ise Nazgul tarafından Fırtına Başı'nda yaralanması ve ölümle burun buruna gelerek Ayrık Vadi'ye ulaşması örnek verilebilir. Bu evreye kadar Frodo yolculuğun Ayrık Vadi'ye kadar olacağını vurgulamakta ve görevinin burada biteceğini düşünmektedir. Bu görevi sonlandıracak yeterlilikte olmadığını düşünmektedir. Ancak ölümden dönüşü ile bambaşka bir kimlik kazanmış olan Frodo, yüzüğü yok etme görevini üstlenecek kadar kendine güven geliştirmiştir. Bambaşka birisi olarak, bir kahraman olarak, uyanmıştır.

Balinanın karnı evresi; ilkel topluluklarda görülen erginlenme törenlerinin bir temsili gibidir. Klasik biçiminde kahramanın bir balık tarafından yutulması ile balıktan kurtularak yeniden doğum simgelenmiştir. Günümüzde Hristiyanlar tarafından yapılan vaftiz töreninde papaz tarafından suya sokularak yeniden diriltilme simgelenmiş olmakta ve kişinin yeniden doğumu sağlanmaktadır. Bu arketip günümüzde birçok farklı mecrada görülebilmektedir. Öyleki bir manga anime serisi olan Naruto Shippuuden'de Naruto isimli başkahraman, birkaç kez farklı ve büyük yaratıklar tarafından yutulmuş ve geriye çok daha güçlü olarak dönmüştür.

Erginlenme evresinde sınavlar yolu bölmüne Ayrık Vadi'den yola çıkış, tanrıça ile karşılaşma bölümüne güzeller güzeli Elf kraliçesi Galadriel ile tanışma, baştan çıkarıcı olarak kadın evresinde Galadriel tarafından özgür iradesi ile

yüzüğün kendisine verilmesini istemesi ile örneklendirilebilir. Babanın gönlünü alma evresinde muazzam güce sahip olarak geri dönen Gandalf'ın, hikayeye tekrar dahil oluşu verilebilir. Tanrısallaşma evresi için ise düşman topraklarında görünmeden geçen Hobbitler ve Sam'in Frodo'yu Orklar'ın elinden kurtarması verilebilir. Son olarak yüzüğün yok edilmesi ile nihai ödül evresi de simgeleştirilmiş olacaktır. Burada kötülüğün simgesi Sauron'un yok edilmesi ile kahramanlarımız Orta Dünya'ya huzur ve barışı getirmişlerdir.

Dönüşün reddedilmesi ve büyülü kaçış evreleri Yüzüklerin Efendisi romanında bir karşılık bulamaz iken, dışardan gelen kurtuluş evresi için kartallar tarafından dağın yamacından kurtarılma anı örnek olarak verilebilir. Dönüş eşiğinin geçilmesi evresinde kahraman ulaştığı yerdeki kazanımlarından vazgeçmemek adına dönüş yoluna giremediğinden bahsedilir. Bazı kurallar dahilinde kahramana bazı güçler bahşedilir. Bu güçlere sahip olmak adına evine ve kendi hayatına geri dönmemeyi seçebilir. Bu evrede kahramanımız Minas Tirith'de Kral Aragorn tarafından kahraman olarak addedilir ve kral dahil olmak üzere herkesin önünde eğildiği büyük kurtarıcı olarak yeniden doğar.

İki dünyanın efendisi evresinde tam olarak bahsedildiği gibi iki dünyaya da bir geçiş durumu gözlenemez iken, Frodo'nun kendi köyünü terk ederek Gandalf ve Bilbo ile Elfler'in ölmeyen diyarına doğru yola çıkması ile örneklendirilebilir. Yaşama özgürlüğü evresi ise Sam, Merry ve Pippin'in Shire'da mutlu bir şekilde hayatlarını sürdürmesi ile örneklenebilir. Bu örnekte küçük ırktan gelen bir grup kahramanın, değişerek dünyayı kurtarabileceği gösterilmiş, bu evrelerin içerisinde kahramanların nasıl bir değişime uğradıkları gözler önüne serilmiştir.

Yine "Kahramanın sonsuz yolculugu"nda Campbell, Yola çıkış, erginlenme ve dönüş evrelerinin insan psikolojisinde bazı durumlara karşılık gelebileceğinden bahsetmiş ve bu savını Gustav Jung'un psikanaliz çalışmaları ile temellendirmiştir. Örnek olarak "maceraya çağrı" evresinde kahraman, yaşayacağı ve kendisini değiştirecek olan maceraya bir olay sayesinde atılır. Bu konuya verilebilecek mitolojik örnekler: Kral Arthur'un av sırasında atını çatlatmak pahasına takip ettiği karacayı ararken su içmeye gelen bir canavarı görmesi, Kuzey Amerika'da Arapaho kızının bir kirpiyi kovalama anında

tırmandığı ağacın uzaması ile gözle görülmeyecek kadar yükselmesidir. Her iki örnek de başlayacak olan maceranın ilk adımlarıdır. Jung'un çalışmalarında geçen bazı rüyalar da bu evreyi ve hayatlarında yaşamaya başladıkları değişiklikleri sembolize etmektedir. Örnek olarak, yeni bir dünya görüşü edinmek için çalışan bir adamın, bir otlakta kendisine yol gösteren bir kadını gördüğü düş, kız arkadaşı yakın bir zamanda hastalanarak ölmüş bir adamın kendi sağlığı ve enfeksiyon kapmış olma ihtimali üzerine yoğun bir endişe güddüğü sırada gördüğü, çiçekli bir bahçede gün batımı sırasında bir kara şövalye tarafından çağırıldığı düş verilebilir. Mitolojik veya psikolojik örneklerin her birinde bir hayvan veya kişi tarafından bir maceraya çağırılma durumu mevcuttur. Kitapta verilen bilgilere göre orman veya çayırlık bilinçaltında güvenli ortamı simgelemekte ve maceraya çağırılma insanın doğumu ile bu güvenli ortamdan kopmayı simgelemektedir. Freud'a göre bütün kaygı anları anneden ilk ayrılış anının acı dolu hislerini tekrar üretir (Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, 2013, s. 66). Bu ve bunun gibi insan hayatındaki bir önemli birçok dönüm noktasını fantastik hikayelerde yakalayabiliriz.

Birçok hikaye, mit ve halk masallarından temel almaktadır. Burada ise Avrupa halk masallarında birçok örneği görülmüş olan yüzük figürü öne çıkmıştır. Örnek olarak İskandinav kahramanı Sigurd'un hikayesinde hem sihirli bir yüzük hem de kırıldıktan sonra tekrar birleştiren kılıç figürlerine rastlanır. Sigurd, babasının ölümünün ardından annesinin de yeniden evlenmesi ile ejderha Fafnir ve Otr isimli bir kılık değiştiricinin kardeşi olan demirci Regin tarafından büyütülür. Otr'un balık avı sırasında su samuru kılığına girmesi ve tanrı Loki tarafından kürkü için avlanması ile Otr'un babası intikam arzusu içine girer. Loki Odin ve Hoenir'in bir yolculuk sırasında kendilerinde kalmasını fırsat bilerek onları pusuya düşürür. Su samuruna karşılık altın ister. Loki'nin bu altın arayışında bulduğu cüce hazinesinin içinde, takanın servetini katlayan bir yüzük de vardır. Ancak yüzük cücenin lanetini de taşımaktadır. Ardından ejderha Fafnir hazineyi ele geçirmek için babasını öldürür. Demirci Regin, Sigurd'a hazine için Fafnir'e meydan okuması gerektiğini söyler ve ejderhayı yenmesi için ona babasının kırılan kılıcının parçalarından dövülen bir kılıç yapar. Ardından Sigurd'dan ejderhanın kanında banyo yapmasını ve kalbini pişirmesini ister. Ejderhanın

kanında yaptığı banyo onu ölümsüz yapacaktır. Ancak sırtına düşen yaprak yüzünden kanın değmediği nokta Sigurd'un ölümüne olanak verir. Bunu yaparken yanan eli için elini ağzına götüren Sigurd, ejderhanın kanı sayesinde kuşların dilini anlayabilecek bir güç kazanır. Kuşlardan demirci Regin'in kendisine ihanet edeceğini öğrenen Sigurd, Regin'i öldürür ve içinde lanetli yüzüğün de bulunduğu hazineyi alır. Ardından Sigurd'a uğursuz gelen yüzük, birçok trajediye sebep olacaktır. Sonunda büyülendiği için aldattığı nişanlısı tarafından öldürülür.

Periler, elfler ve troller ise Kelt ve Germen mitolojisinde sıklıkla rastlanan figürlerdir. Örneğin İskandinav mitolojisine göre bu dünyada insanlar, tanrılar, canavarlar, devler ve elfler gibi çeşitli yaratıklar yaşamaktadır. Page'in Snori'den aktarımına göre,"Devler dipsiz okyanusun kıyısında, daire şeklindeki yeryüzünün kıyılarında yaşamaktadır. İnsanlar bu dairenin ortalarında "Midgard" denilen yerde yaşamaktadır. İki tür Elf vardır; birincisi yeryüzünün derinliklerinde yaşayan karanlık Elfler, diğeri ise Alfheim'de yaşayan ışık Elfleri'dir." (Page, 2013, s. 104). Günümüz fantastik romanlarının birçoğu Tolkien'in kurduğu Orta Dünya evreni veya benzer kurgusallıkta geçmektedir. Yukarıda örneği verilen İskandinav mitolojisi örneğinden hareketle, Tolkien'in bu dünyaların kurgusunu yaparken çok geniş bir mitoloji ve kültür taraması yaptığını da söyleyebiliriz. Bu kurgunun başarısının nedenlerinden biri de bu sayılabilir.

3.2. ANTİ-KAHRAMAN

Süper kahramanlar dünyası, iyi ve kötünün tam anlamıyla yansıtıldığı, keskin kenarlı kahramanlar ve onların düşmanlarından ibaret gibi görünüyor olsa da Spivey ve Knowlton çalışmalarında "bazı durumlarda iyi sebepler için kötü şeyler yapan" anti-kahramanlardan bahsetmiştir (Spivey & Knowlton, 2008)

Anti-kahraman ya da kahraman karşıtı denen kavram, edebiyat ve sinemada hain veya kanun kaçakları için uygun görülen karakter özelliklerine sahip kahramanlara söylenebilir. Anti-kahraman karakter toplum veya iktidar tarafından kabul görmeyebilir. Anti-kahramanlar yeteneksiz, kirli, sakar, yalancı

vb kişilik özelliklerine sahip olabilir. Çoğu zaman temel noktalarda kusurlu veya işe yaramaz görünebilirler. Birçok mecrada iyilik, hak ve hukuk için savaşan klasik kahramanlar yer alırken, anti-kahramanlar isteklerini elde edebilmek için yasadışı ve ahlakdışı yollara başvurabilirler. Ancak bu kahramanlar kötü karakterler ile karıştırılmamalıdır. Kötü karakterler tanımlaması iyi olarak tanımlanan toplumun veya insanların iyiliği, mutlluluğu, refahı karşısında kendi çıkarlarını gözetebilen karakterler için kullanılabilecek bir tanımlamadır. Kahramanların istek ve arzuları kişilerin hayatını, mutluluğunu tehdit edebilir. Tam bu noktada kahramanın yaptığı seçim onu iyi veya kötü adam (villain) sınırlarını geçmeye zorlayabilir. Anti-kahraman iyi ve kötü arasındaki çizgiyi bulanıklaştırır. "Sympathetic villain" (karşısındakinin duygularını anlayabilen kötüler, sempatik kötüler) ise iyi-kötü çatışmasındaki kesin çizgilerden daha uzakta kalırlar. Frankenstein'ın canavarı, Lord of the Rings'in Gollum'u, Darth Vader gibi sempatik kötüler fantezi ve kurguda son derece iyi teşhir edilirler. Darth Vader, yolculuğuna iyi bir kahraman olarak başlayan, bozulma ve kırılma yaşayarak, kötü tarafın sınırlarına geçen, ancak iyi ile yaşanan karşılaşmada tekrar iyi tarafın haklılığını kabul eden bir karakterdir. Spiderman (örümcek adam) çizgi romanında, Dr. Octopus, Peter Parker'ın (örümcek adam Peter Parker'ın gizlediği kimliğidir) teyzesine aşık olup onu kurtarmak için çalışmıştır. Ayrıca X-men çizgi romanının önemli bir bölümü, Profesör Xavier'nin eski arkadaşı ve ezeli düşmanı Magneto ile ilgilidir. Bir noktada Xavier'in yokluğunda Magneto'nun onun eğitim akademisindeki yerine geçtiği istemeyerek de olsa kabul edilir. The New Mutants adlı seride -ki bu Hollywood tarafından birçok kez işlenerek filme dönüştürülmüştür- Magneto'nun kendi içindeki çatışması ve zalim bir öğretmen olmak için güdülerini durdurmaya çabalaması görülür. Örneğin, yanlışlıkla hâlâ kötü olduğu düşünülen Avanger's ile savaşırken Magneto "Kendime karşı koymak çok zor. İçimdeki tüm öfkeyi salıvermek istiyorum!" demiştir. "Bu benim en büyük ihanetim olur. Öncelikle Charles Xavier'in kaderi benim elimde. Sonra yeni mutantlarınkiler de. Ve şimdi benim kaderim, benim inancım kendi ellerimde." Magneto kötü adamdan sempatik kötü adama ve anti-kahramana dönüşmüştür. Kötü adamlar ve sempatik kötü

adam çizginin kötü tarafını temsil ederken anti-kahraman tam çizgiyi, trajik kahraman ve kahraman ise iyi tarafı simgelemektedir.

Felsefi açıdan baktığımızda ise Augustine ve Thomas Aquinos'a göre insanları iyi ya da kötü yapan şey onların davranışlarıdır. Augustine kötülüğü mutluluk arayan insanların iyi, güzel gibi yüksek amaçlardan vazgeçerek kolay yolu seçmeleri şeklinde yorumlamıştır. Kötü karakterlerin mutluluğu aramada güç, para, vb yollar bulmaları ve genellikle mutsuz olarak tasvir edilmelerinde ise bu düşüncenin payı olmalıdır.

Trajik kahramanların ise kahraman oluş sebepleri büyük acılara neden olmuş olmalarıdır. Hikayenin gidişatı içerisinde kahramanlar büyük yaralar veya sorunlar ile karşılaşsa da ölümle yüzyüze gelmemekte ancak yakınlarını ve sevdiklerini kaybedebilmektedir. Bu kayıplardan ötürü kendisini suçlu hissetmesi ise trajik kahramanların ayırt edici özelliklerindendir. Güçlerine karşın, olacakları engelleyememiş olmanın ağırlığı altında ezilen kahramanlar, bu durumun telafisi için zor durumdaki insanlara yardım ederler. Bu kahramanlara örnek Oedipus ve Hamlet verilebilir, çünkü kötü şansları veya tanrıların gazabıyla ya da kendilerine olan şüpheleriyle türlü felaketlere uğrarlar. Buna güncel bir örnek olarak Örümcek Adam verilebilir. Gücünü keşfettiği sıralarda amcasının ölümüne neden olan trajik bir hataya sebebiyet verdiği için kahraman olma yoluna girmiştir.

The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory'de "anti-hero" yani anti- kahraman kavramının tanımı "Eski moda kahraman anlayışına ait ataklık, güç, cesaret ve beceriklilik gibi özellikler gösterebilen, kahramanın anti tezidir" şeklinde verilmektedir (Cuddon & Preston, 1998)

Anti-kahraman için yapılan tanımlardan birinde de anti-kahramanların çelişkili yapısına vurgu yapılır: "Hikâyenin bağlamı içerisinde kesinlikle bir kahramandır. Ama hikâyenin dışına çıkarıldığında derhal bir suçlu, kanun kaçağı ya da sevimsiz bir tipe dönüşebilir" (Özünel Ölçer, 2008). İşte tam bu noktada Star Wars serisinin Han Solo isimli karakterini vurgulayarak konuyu örnekleyebiliriz. Han Solo, galaksiler arası kaçakçılık yapan (kanunsuz bir biçimde), adına

çalıştığı insanları bile, kandırarak dolandıran imparatorluk güçleri tarafından aranan bir karakterdir. Yollarının, serinin iyi kahramanı Luke ve Obi Van Kenobi ile kesişmesi ise Solo'nun imparatorluktan kaçmaları için gemisini onlara kiraya vermesi sonucunda olmuştur. Luke ve Obi Van o sırada imparatorluğun en önemli silahı Ölüm Yıldızı'nın planlarını isyancılara ulaştırmak için kaçak olarak seyahat etmektedirler. Kahramanların Ölüm Yıldızı'nın içinden kurtulmak için uğraştıkları sahnede, Han Solo klasik bir kahraman olmadığını net bir şekilde vurgulamıştır. Han Solo'nun, Luke tarafından gelen, şans eseri orada idam mahkumu olarak bulunduğunu öğrendiği prensesi kurtarma talebini geri çevirmesi, kendi hayatının prensesinkinden daha değerli olduğunu vurgulaması, Han'ın klasik kahraman çerçevesinin dışında olduğunu kanıtlar niteliktedir. Luke'un ödül alabileceğini söylemesi sonucunda kurtarma planına dahil olan Han, prensesten hoşlanmaya başlayarak bu kaçışta birkaç kez kendi hayatını tehlikeye atmıştır. Ardından Ölüm Yıldızı'nın planlarının isyancılara iletilmesinden sonra Ölüm Yıldızı'na saldırı planına dahil olmayarak ödülünü alıp sahneden çıkmıştır. Ancak tam saldırının son anında Luke'u kendi isteği ile kurtarması ile kahraman olarak karşılanmıştır. Genel ahlak normlarının dışında olan, kaçakcı, yalancı, korkak, bencil bir dolandırıcı iken kahraman konumuna gelmiştir.

Birçok anti-kahramanı harekete geçiren düşünceler asil düşünce olmaktan uzak olabilir. Kendi menfaati için giriştiği iş, diğer insanların iyiliği ile sonuçlanabilir. 1981 yapımı bir John Carpenter filmi olan Escape From New York (New York'tan kaçış) isimli filmde Kurt Russell'ın canlandırdığı Snake Plissken karakteri, başkanı, tehlikeler ile dolmuş dev bir hapishaneye dönüştürülmüş olan Manhattan adasından kurtarmak için hapisten çıkarılmış bir anti-kahramandır.

Birçok kahramanı iyi veya kötü olarak sınıflandırmak oldukça zordur. Genelde okuyucu tarafından biraz iyi veya biraz kötü, biraz itici veya sevilebilir bulunabilirler. İşte bu karakterler kötü adam kıyafeti giymiş iyiler olarak da adlandırılabilirler. Bu kahramanlara kültürlere ait hikayelerde fazlaca rastlanır örnek olarak Yunan kahramanı Odysseus verilebilir. Bu karakter ünlü Odysseia

destanının ana karakteridir. Yunan mitosundan gelen bu karakterin önemini vurgulamak için Azra Erhat “Serüvenleri zamanımızda çok tutulan macera romanlarında çığır açtığı gibi, kendisi de modern insanda aranan erdem ve nitelikleri kişiliğinde topladığı için uygarlık, insanlık tarihine bir prototip, bir ilk örnek olarak girmiştir.” demiştir (Erhat, 1997, s. 222). Homeros destanında Odysseus için çok yönlü, çok bilmiş, çok akıllı ve görmüş geçirmiş sıfatlarını uygun görmüştür. Erhat'ın anlatımına göre Odysseus, kendi amacına ulaşmak için yalan söyleyebilen, masal uydurup insanları kandırmak yollarıyla içine düştüğü umutsuz durumlardan kurtulabilmiştir. Bu durumda Odysseus, Hercules ile benzer özelliklerde görünmemektedir. Herakles, gücü, yiğitliği, cesareti ile tam bir klasik kahramandır. Herakles, Nemea aslanını ok ve topuzu ile yenemediğinde, çıplak ellerini kullanarak onu boğmuştur. Hydra Ejderi’nin bir bir kafalarını koparmış, Erymanthos Yaban Domuzu’nu ağ ile yakalamış, Kyrenia Geyiği’ni yaralamış, ardından taşımış, Stymphalos Kuşları’nı ok ile vurmuş, Girit Boğası’nı boynuzlarından yakalayıp Yunanistan’a götürmüştür. Diomedes’i öldürerek atlarını evcilleştirmiş, Amazon kraliçesi ile dövüşerek öldürmüş, Geryoneus’un sürülerini almak için Helios’u tehdit ederek sandalını vermesini sağlamış, çölü ve Okeanos ırmağını geçmiş, Geuryoneus’u ve bekçilerini öldürmüş, Eurystheus’a sürüleri vermiştir. Batı Kızları’nın altın elmaları için dünyayı sırtında taşıyan Atlas'ın görevini devralmış, yeraltı dünyasından Theseus’u kaçırarak Cerberos’u almıştır. Bunların dışında sadece Augias’ın ahırlarını temizleme görevini kas gücü ve yiğitlik ile tamamlayamamış, bir pınarın yönünü değiştirerek başarmıştır. Herakles birçok kez tanrısal yardım almıştır. Ayrıca kötüleri, sözünde durmayanları veya ona saldıranları öldürmüştür. Ancak Odysseus klasik bir kahramandan çok modern bir insana benzemektedir. Amacına ulaşmak için işlediği suçları ve insafsızlıkları, birçok kişi tarafından ahlaksızlık olarak adlandırılabilecek olayları bir şekilde kabullenilebilir kılmıştır. Odysseus kral olduktan sonra Menelaos’un savaşta yardım isteğine rağmen savaşa gitmemek için elinden geleni yapmış ve sonunda foyasının ortaya çıktığı bir deli rolüne bürünecek kadar ileri gitmiştir. Kendisini açık eden Palamedes’ten de intikamını daha sonra alacağı bir kin beslemektedir. Savaş sırasında gerek Akhilleus’un savaşa dönüşü gerek yiğitlik

ve komutanlık becerileri olsun birçok konuda faydalı olarak insanların saygısını kazanmıştır. Ancak başarılarından en çok bilineni şüphesiz ki Troja'nın fethi için Truva Atı hilesini akıl etmek olarak bilinir. Bu klasik bir kahramanın yapabileceği bir şey değildir. Herakles Truva'ya tanrıların bir hediyesi olarak görünen bir at hediye edip içine saklanan askerler sayesinde savaşın yönünü değiştirmek yerine daha yiğitce bir harekette bulunmayı tercih ederdi. Odysseus'un Truva'dan ayrılışının ardından yaşadığı birçok macera vardır. Ancak Tepegözlerin sürülerini yağmalamak için girdikleri mağarada Tepegözün saldırısından kurtuluşundaki oyun, Skylla adlı canavardan kaçmak için 6 yoldaşını kurban vermesi gibi örnekler Odysseus'u klasik kahramandan çok bir anti- kahramana yaklaştırmaktadır. Klasik bir kahraman yoldaşlarını feda etmektense kendini feda etmeyi tercih edebilirdi. Örnek olarak Orpheus, ölen karısını kurtarmak için hiç dönemeyeceği ölüler diyarına yol alırken süphesiz ki kurban vermeyi düşünmemiştir.

Kötü karakter olmak için fazla iyi, başrol olmak için fazla kötü olan anti-kahraman, bütün bu idealize edilmiş iki uç arasındaki alanı doldurur. Bu "iyi sebepler için kötü şeyler yapan" adam, literatürde ya da psikolojide bunun için takdir almaz. Örnek olarak Spivey ve Knowlton hıristiyanlığın ilk yayılması sırasında 12 havariden biri olan Judas'ın İsa'ya ihanetini farklı bir biçimde ele alarak Judas'ın bir anti-kahraman olabileceğini söylemişlerdir. "Judas, Iscariot hikayesinde İsa'nın şehitliğinin görevi başarması ve Hıristiyanlığın yeşermesi için Judas'tan ona ihanet etmesini istediği canlandırılır. Judas'ın ihanetinin ardından İsa'nın yakalanması ve işkence görmesi, İsa'nın insanların gözündeki tanrısal imajını sağlamlaştırmasını sağlamış olabilir." (Spivey & Knowlton, 2008). Yine aynı kaynakta Judas'ın, en yakın arkadaşını 30 gümüş para için satan bir hainden fazlası olmadığını düşündüklerinden bahsedilmiştir.

Karakter örgüsünün "kısmen iyi", "kısmen şeytani", "kısmen sevilebilir", "kısmen itici", "tabiri kolay olmayan" prototipleri fazlasıyla görülebilmekte iken, bu zarar görüp değişmiş karakterlerin, bazen iyi adamların kötü adam kılığına girmiş olmaktan öteye geçtiklerini görebiliriz. Anti-kahramanlar, bazen "kötü" şeyler yaparlar. Anti-kahramanların yaptıkları bu kötü şeyler tartışılabilir, ancak olay

örgüsü içinde verilen, "gerekli olanı yapmış olma" mesajı bu durumun açıklaması niteliğindedir.

Anti-kahramana örnek olarak "Crow" filmindeki Eric Draven karakteri öldükten sonra tekrar doğarak intikamını almaya gelmiş bir hayalettir. Geri döndükten sonra yaptığı işler, iyi bir kahramanın yapabileceği işler değildir ve çok kanlı yöntemler ile intikam peşinde ilerlemektedir. Crow başına gelen acı olay ve ölümünün ardından başladığı intikam hareketi sırasında kurbanlarına işkence ederken fazlasıyla keyif alır bir biçimde görülmektedir. Kurbanına yaklaşırken çocuk şiirleri, şarkıları, tekerlemeler, dualar ve şakalar mırıldanır. Bu aslında masum kişiliği ve intikamcı ruhunun tezatlığını vurgular niteliktedir. Bir kurbanını sorgularken dizlerinden aşağısını kesmesi ve kanaması devam ederken sorguyu sürdürmesi ise fazlasıyla sert mizacına bir örnek teşkil eder. Buna rağmen omzunda kargası ile yürüyen intikamcı hayalet Eric Draven, birçok kişinin kahramanı olmuştur.

Masum bir karakter olan Eric'in, yaşadığı sert olayların etkisi ile intikamcı bir kişiliğe dönüşmesi, çoğu insanın hayatında kendisine eziyet eden insanlara ses çıkaramadığı bir sistem içerisinde Crow'un intikamcı kişiliği fazlasıyla ilgi çekici olmuş olabilir.

Anti-kahramanlara bir başka örnek olarak Al Pacino'nun kültleşmiş filmi Taxi Driver'daki Travis Bickle verilebilir. Aşık olduğu, hayat kadınlığı yapan kızı, yanlış olduğunu düşündüğü şeylerden kurtarmaya karar verir. Bu yolda kızın sevgilisini ve çalıştığı otelin çalışanlarını planlı olarak katleder. Filmde yapılan aslında bir toplum eleştirisidir. Travis, psikolojik sorunları nedeniyle kendisini toplumun kurtarıcısı olarak kabul etmektedir.

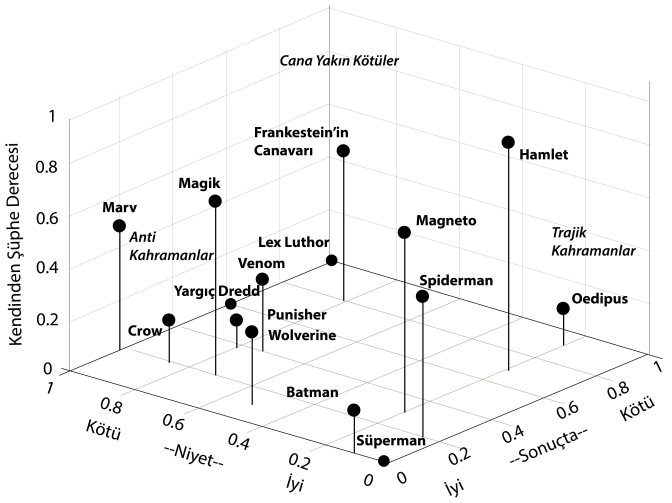
Filmlerde görülen anti-kahramanlardan bazıları için Old Boy filminin Oh Dae Su karakteri verilebilir. Kendisine kurulan komplonun ardından, haklı olarak görülebilecek intikamı için kanlı bir yol izlemiştir. Başka bir örnek olarak Karayip Korsanları serisinin Kaptan Jack Sparrow'u verilebilir. Kaptan Jack Sparrow, klasik kahraman anlayışından oldukça uzak bir kahramandır. Korkaklığı, beceriksiz ve sakar oluşu yüzünden kendi başına birçok dert açmıştır. Le

Professionnel filminin baş kahramanı Leon, aynı isimli romandan uyarlama olan Ejderha Dövmeli Kız filminin başrolu Lisbeth Salander, Dövüş Kulübü filminin Tyler Durden'ı ve aynı isimli çizgi romandan sinemaya uyarlanan Punisher (cezalandırıcı) filminin Frank Castle'ı, Batman, Joker, Sin City'den Marv, Star Wars'tan Han Solo örnek olarak verilebilir.

Batman'ın anti-kahramanlığı karanlıklar içinde savaşması, korkuyu kendine silah olarak seçmiş olması ile sağlanmıştır. Genel olarak sorgulamadan önce düşmanını dövmesi, ancak öldürmeden adalete teslim etme anlayışı Batman'ın anti-kahraman karakterini vurgular. Bunun gibi Punisher Frank Castle başına gelen kötü bir olayın ardından silahını alarak kanunsuzların ve mafya babalarının peşine düşer. Karısının ve çocuğunun gözlerinin önünde bir mafya hesaplaşmasının arasında can vermesi Frank'ın Punisher olması için haklı bir sebep gibi görünmektedir. Ancak Frank gerçekten sert yöntemlere sahiptir. Frank düşmanlarını adalete teslim etmek yerine öldürmeyi seçer. Bu konu yüzünden çizgi romanda Wolverine ile tartıştığı bir bölüm bile olmuştur. Düşmanlarını sorgularken işkence eden, köpekbalıklarına yediren, patlatan ve ölümlerini soğukkanlılık ile izleyen bir karakterdir. Ancak öldürdüğü insanlar suçlular veya suça karışmış insanlardır.

Anti-kahramanların birçoğu psikolojik problemlere sahiptir. Bazıları antisosyal olabilir. Şizofrenik veya çoklu kişilik bozukluğu belirtileri gösterebilirler. Bazıları narsist veya depresif olabilir.

Ancak anti-kahramanlara etiketler koymaktansa, onları anlamak için onları trajik kahramanlar, kötü adamlar ve sempatik kötü adamlar olarak sınıflandırmak daha açık bir yöntem olacaktır. Anti-kahraman kavramının anlatılması için iyi veya kötü kavramları yeterli olmamaktadır. İyi veya kötü davranışların sebepleri ve sonuçları da kahraman, anti-kahraman, kötü adam ayrımının yapılmasında önemlidir. Yapılan, ahlaki olarak yanlış bir davranışın iyi sebepler ile yapılmış olması insanların kahramanın hatalı da olsa kötü olmadığını düşünmesini sağlayabilir. Bu koşullara ek olarak kahramanın seçimleri konusunda yaşadıkları tereddütler bile izleyici veya okurun kahraman hakkındaki düşüncelerini doğrudan etkileyebilmektedir.



Görüntü 12: Anti-Kahraman Şeması
(Spivey & Knowlton, 2008)

Verilen bu şemada; Superman ve Lex Luthor'ı sırasıyla en temelden direkt olarak kahraman ve tereddütsüz kötü adam olarak düşünürsek, kahramanları konumlandırmak daha anlaşılır bir hal alacaktır. Soldan orta noktaya doğru yöntem olarak kötücüle yaklaşan, orta noktadan sağa doğru ise sonuç bakımından kötücüle yaklaşan davranışları bulunan kahramanları görmekteyiz. Temelde tam anlamıyla iyi veya tam anlamıyla kötü olmayan kahramanları anti-kahraman kategorisinde sayarak kendi içlerinde de ayrıca ayırabiliriz. Anti-kahramanlar, aslında kötü niyetlerle başlayıp bir şekilde iyi sonla biten ve yavaştan hızlıya kişisel tereddütle geçen bir süreçle bu alan içerisinde konumlanırlar. Batman standart bir kahramana daha yakın olduğu 0 noktasında Superman'dan daha kötücül olarak anti-kahraman alanındaki ilk kahramanımız olur. Batman'i "Dark Defender" (karanlık koruyucu) tipi Anti-kahraman olarak sayabiliriz. Judge Dredd de kötü adam bölgesine yakınlığı nedeniyle "Resolute Destroyer" (yiğit yok edici) tipi anti-kahraman olarak sayılabilir ki bu da onu tablonun kötücül tarafındaki sınır kahramanlarından biri yapar. Magik ve Venom Trajik kahraman bölgesine en yakın kahramanlar olduklarından onları "tortured protector" (işkence görmüş koruyucular) tipi anti-kahramanlar olarak sayabiliriz. Sonunda, Marv kötücül tarafa en yakın sempatik kötü adam olduğu için onu "muddled revenger" (kafası karışık intikamcı) olarak adlandırabiliriz. Yıkıcılığın

uçlarında ve/veya içsel çatışmaların uçlarında olsa da, Anti-kahraman kategorisinin içerisinde iki boyutunu da düşünerek kabaca alt kategorilerle eşleştirebiliriz.

Anti-kahramanlara ayrılmış olan bölüm analiz edildiğinde, anti-kahraman konseptinin farklı biçimlerinin de bu şemaya yerleşebileceği görülmektedir. Bu, alanın esnekliğini gözler önüne sermektedir. İyi ve kötü arasında geçişler, şaşırtıcı eylemler ve toplu katliamlara girişebilirler iken aynı zamanda karşı tarafa gözdağı verebilirler ve tam anlamıyla ortada bir anlam karışıklığı varmışcasına hareket edebilirler. Anti-kahramanlar, iyilik ve kötülük arasında tanımlanamayan o alanda yer alırlar.

Bununla birlikte, birçok anti-kahramanın ortak noktası, yaptıkları kötü davranışlar ile iyi olanların arasında kurdukları denge ve insanların hayal gücünü harekete geçirmeleridir. Sonuç bazen sevindirici bazen de korkutucu olabilir. Genel olarak kararı izleyici / okurun verdiği durumlar ile sonuçlanır. İnsanlara çekici gelen de bu karışık sonuçlar olabilir. İnsanlar anti-kahramanlarda kendi kusurlu yanlarını görür, mükemmeliyetçilikten uzaklaşarak, ortada tamamen kötücül yöntemler olsa da farklı bir açıdan bakarak olayların diğer yönünü ele alabilirler. Tamamen insana özgü hataların kabul edilebilir yanlarını görerek kendilerini daha rahat kabullenebilirler.

3.3. FANTASTİK ROMANLARDA ANTİ-KAHRAMANLAR

Bu bölümde, fantastik romanların akışı içerisindeki anti-kahramanlar incelenerek, hikayelerin işleyişi içerisindeki rollerine değinilecektir. Anti-kahramanlar, yer aldıkları hikayelerdeki akışa bir biçimde müdahale ederek, hikayede etkin bir rol üstlendiklerinden, onlar için yapılmış birçok grafik ürün ve değişik ortamlarda çalışılmış karakter tasarımları bulunmaktadır. Bu ürünler ve karakter tasarımı örnekleri; kitaplarda verilen betimlemeler, filmler, oyunlar ve tanıtım çalışmalarında kullanılan tüm verilerle birlikte incelenecektir. Klasik bir kahraman veya klasik bir kötü adama göre farkları irdelenerek, bir tanıtım çalışmasına sağlayabilecekleri katkılar değerlendirilecektir.

3.3.1. Silmarillion'dan Feanor

Silmarillion hikayeleri, JRR Tolkien hikayelerinin temellerini içermektedir. Silmarillion hayat boyu sürmüş bir çabanın meyveleridir: Kendi mitolojisi, dilleri, efsaneleri içeren yapısı niteliğiyle Yüzüklerin Efendisi serisi için buz dağının görünmeyen yüzünü oluşturur. Silmarillion'un bir ana karakteri olmadığı söylenebilir. Ancak Finwë'nün en büyük oğlu, Noldor'un ilk kralı, Fëanor'un alt metindeki kahraman olduğu iddia edilebilir. Fantastik edebiyatın en büyük anti-kahramanlarından biri olarak Fëanor gösterilebilir. Genel olarak hikaye Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit hikayelerinin de geçtiği, içerisinde Orta Dünya kıtasını barındıran "EA" isimli evrenin oluşumu ve ardından Yüzük hikayesine kadar geçen zamanı konu almaktadır. İlk olarak tek olan yaratıcı "Eru Ilúvatar"ın Ainur ismi verilen ve Olympos tanrıları ile benzerlikler göstermekte olan tanrılar topluluğunu yaratması ve ardından tanrıların gezegen olan Arda'yı yaratması ile başlayan hikaye, "ilk doğanlar" ismi verilen elflerin ve ardından dünyaya gelen ikinci doğanlar ismi verilen insanların ve planlanmadan gizlice yaratılan cücelerin dünyaya ayak basmaları anlatılıyor. Ardından tanrıların içinde en güçlülerden biri olan Melkor'un tek olanın iradesine karşı çıkışı ve cezalandırılması, cezasının bitişi ve kazandığı ikinci şansı nasıl kötülük uğruna kullandığından bahsedilmiştir.

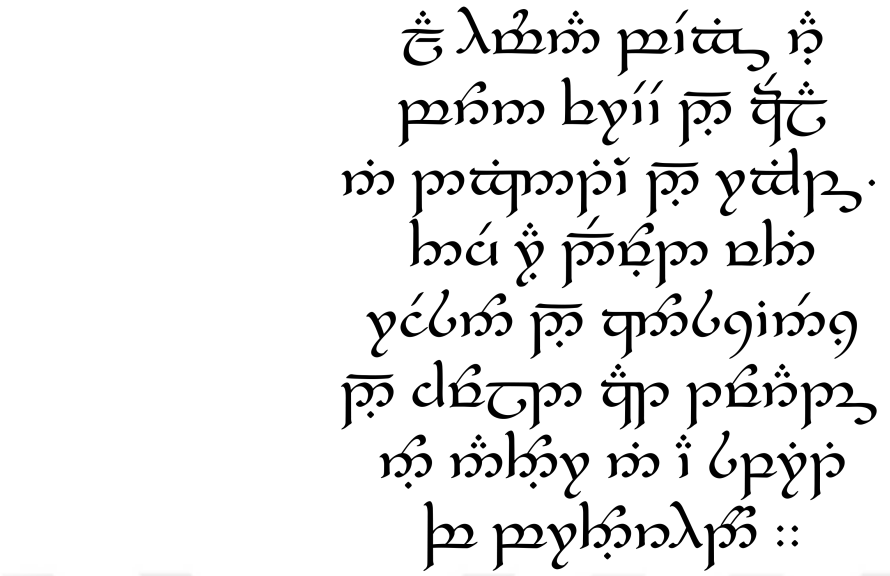
Fëanor, Finwë'nin ilk eşinden olan tek oğludur, annesi Míriel Serinë ona Fëanáro adını takmıştır. Aslında kral Finwë, oğluna Curufinwë yani yetenekli Finwë ismini vermek istemiştir. Fëanáro, ateşin ruhu'nun Sindarin dilindeki halidir (Gerçek Sindarin formu asla kullanılmamış, ismi hikayeler boyunca Feanor olarak kullanılmıştır). Fëanor'un babasının ismi Finwë'dir. Aman'da Túna üzerinde Tirion'da doğan üç yüce elften biri ve Noldor Soyundan olanların yüce kralıdır. Finwë'nin oğullarından en çok sevileni Fëanor, bütün Noldor'ların en yücesi, eski günlerin hikayelerindeki ilk doğanların (elflerin) en çok hatırlanan, en şanlısı olarak adlandırılmaya başlanmıştır. Fëanor doğduğunda Kral Finwë'ın ilk karısı Míriel Serindë "Fëanor'a giden birçok hayatı besleyecek güç için, bir daha asla çocuk doğurmayacağım." der (Tolkien, Silmarillion, 2001, s. 78). Fëanor'un doğumundan sonra Míriel bir daha toparlanamamış, ruhu

bedenini terk edip Mandos'un Salonları'na (Elflerin gittiği düşünülen cennet, Slav mitolojisindeki benzer Valhalla) girene kadar bütün gücü kesilir. Fëanor'un annesinin kaybı ve Finwë'nin ikinci bir eş alma kararı Noldor'ların kaderine etki etmiş önemli bir olay olarak kitapta yerini almıştır.



Görüntü 13: Venilian takma isimli Deviantart sitesi kullanıcısı tarafından çizilmiş Feanor portresi http://mirianes.deviantart.com/art/Feanor-294650101 Erişim:4.01.2016

Tolkien Fëanor'u yazarken hiçbir sıfat ve abartıdan kaçınmamıştır. Gençliğinde Fëanor'u yazarkenki tasviri "(o) adeta içindeki gizli ateş tutuşturulmuşçasına hızla büyüdü. Uzun boylu, açık tenli buyurgan / hükmeden yüzü, delici parlak gözleri ve kuzguni koyu saçları, niyet ettiği tüm kararlarında istikrarlı ve amaçlarının peşinde oldu. Çok az hükmü konsey tarafından değiştirildi ama hiç biri zorla değiştirilmedi. Noldorlar'ın gelmiş geçmiş en kıvrak zekalısı ve en marifetlisi (el becerileri olanı) oldu. (Tolkien, Silmarillion, 2001, s. 79)" Yüksek övgüyle, Tolkien bütün Elf ırklarının içinde Noldor'u akrabalarından en tanrı vergisi yetenekli, özellikle bilgiye adanmışı olarak ifade eder.



Görüntü 14: Tengwar alfabesi
Erişim:4.01.2016 https://en.wikipedia.org/wiki/Tengwar

Yaşından büyük beceri ve başarıları, Tengwar alfabesinin oluşturulması ve Valinor'un Rumil tarafından oluşturulan ilk Sarati yazıtlarının geliştirilmesiyle daha genç yaşlarında Fëanor'a itibar kazandırır. Fëanor'un sistemi ilk kez Aman'da, Quenya'yı yazmak için Noldor tarafından ve sonra Orta Dünya'da Sindarin ve diğer diller için kullanılır. Kendi metal ve taş kullanmadaki eğitiminde katkısı olan Noldor'un en büyük demir ustası, Aulë'ye (Demirci tanrı) bizzat yakın olan Mahtan'ın kızı Nerdanel ile evlendiğinde Fëanor hâlâ genç sayılabilecek yaşlardadır. Karısı, Fëanor'a yedi tane eşi görülmemiş varis bırakmakla kalmayıp, aynı zamanda onların nihai ayrılıklarına kadar, en sert dürtülere karşı direnecek kadar akıllı ve irade sahibi bir kadın olarak bilinmiştir. Fëanor başka bir anneden olma kardeşleri olan Fingolfin ve Finarfin'i hiçbir zaman kendisine ittifak olarak düşünememiştir.

Feanor, eşsiz başarıları ile yıllarca Noldor'da baş zanaat ustası, dilbilimcisi ve bilim adamı olarak şöhret kazanmıştır. Onun sanat ve zanaatteki çabasının, bazıları Numenor'un erkeklerine hediye edilen Yüzüklerin Efendisi'nde geçen gören yüce taşların, (Palantíri) mucidi olduğu söylenir. Fëanor, "silima" adı verilen kristal bir maddeden yapılmış üç büyük mücevher olan Silmariller'i

yaptığında, yaratıcı dehasının doruk noktasına ulaşmıştır. Bu maddenin en iyi tanımı Tolkien'in kendisi tarafından şöyle verilir:



Görüntü 15: Tolkien tarafından çizilmiş Feanor'un silmaril savaşlarında kullanılmış silmaril bayrağı

J.R.R. Tolkien: Artist and Illustrator Paperback use pre formatted date that complies with legal requirement from media matrix – October, 2000

> Elmas kristali gibi ortaya çıktı ve Adamant'tan daha güçlüdür ki Arda Krallığı'nda kimse onu bozamaz veya kıramaz. Bu kristal Silmaril'ler içindi ve gövdesi Ilúvatar'ın çocukları içindi: içi ve her tarafı içsel ateşin evi ve onun (taşın) tüm yaşamıydı. Ve Silmaril'in iç ateşini Fëanor, içlerinde yaşadıkları Valinor Ağaçları'nın harmanlanmış ışıklarından yaptı, ki bu ağaçların yaprakları, Melkor'un ihanetiyle solmuştu, parlak değildi. Bu yüzden Varda yıldızları gibi Silmariller'in de kendi parlaklıkları vardı ve en derin hazine karanlığında bile parlıyordu, yaşayan şeylermiş gibi (Tolkien, Silmarillion, 2001, s. 83).

Tolkien'in hikayesi birçok benzer mitoloji ve efsaneden izler taşır. Böyle eşsiz bir objenin yaratılması, hem kötü adamın suça yönlenen arzuları hem de yaratıcısının kibirli tavırları ile sonuçlanmıştır. Kendisi gibi yarı tanrılarca ikinci bir şans verilmiş olan, Tolkien'in tüm tanrı meclisinin içinden (Valar) kötüye dönen şeytani kötü tanrı Melkor (dünyanın yaradılışından beri tanrıların yarattığı ahengi bozarak elflerin ve insanların akıllarını zehirleyerek, yaratılmış her türlü güzelliği lekeleyerek, tanrıların düzenini kendisi devralmak isteyen karakter), Fëanor'un yeteneğini ve harika mücevherlerini kıskanmış ve elde etmek istemiştir. Melkor, Noldor ve Fëanor arasına Fëanor'un gittikçe artan Silmariller'e olan takıntısı ve üvey kardeşi Fingolfin'in babası ile olan ilişkisine karşı kıskançlığı sayesinde nifak sokmayı başarır. Politikacıdan ziyade daha çok zanaat yönüyle düşünülen Fëanor, babasının üvey kardeşi Fingolfin'i varisi

olarak bırakacağını düşünmeye başlar ve Melkor aralarını bozmak için bunu kullanır.

Noldorlar arasında Melkor tarafından yayılan yalanlar, dedikodular ve güvensizlik nedeniyle Fëanor kardeşini kılıç meydanında tehdit eder. Bu tehdit ve sürtüşmenin ardından tanrılar sorunu çözmek yerine Fëanor'u yargılamayı seçerler. 12 yıl boyunca sürgünde yaşayan Fëanor'a babası ulu kral Finve eşlik etmiştir. Fëanor'un sürgün edildiği topraklara geri dönmeden, kendisi de geri dönmeyi reddetmiştir. Fëanor'un bu sürgünde Silmariller'e olan bağlılığı artmıştır. Burada mücevherler ve silahlarla dolu bir kale inşa etmiş; Silmariller'in çalınacağından şüphe duymuş ve onları korumak için önlem almıştır. Fëanor, Melkor'un tekrar yanaşarak aklını çelme çabalarını boşa çıkarır. Ardından Melkor, bir süre diyardan uzak durur; ta ki Noldor arasında barış ortamının sağlanması amacıyla yapılan bir festivale kadar. Fëanor festivale gelir ama ne kutlama için festival şıklığında giyinmiş, ne de Silmariller'i yanında getirmiştir. Burada Silmariller'in getirilmemiş olması, Fëanor'un bu güzelliği sadece kendisi için saklamak istemesine işarettir.

Feanor'un sürgün hükmü sürdüğü sürece geri dönmeyeceğine ant içen Kral Finwe, Feanor'un oğulları ve diğer takipçileriyle Formenos gerisinde kalmıştır. Noldor'un yüksek prensleri ve Finwe'nin en büyük oğlu, Feanor ve Fingolfin Valar'ın ve halklarının önünde bir araya gelirler. Fingolin kardeşini affeder ve şöyle der: "Kanda üvey kardeş, kalpte öz kardeş olacağım. Liderlik ettiğinde seni takip edeceğim." Fenanor: " Seni duydum. Öyle ol o zaman." diye yanıtlar (Tolkien, Silmarillion, 2001, s. 91-96). Manwë ve Noldorlar'ın çoğunluğunun önünde bulundukları için, Melkor dev bir örümcek formundaki antik canavar Ungoliant ile bir komploya girmiş ve habersizce Ezellohar'ın Yeşil Höyüğü'ne tırmanarak Tanrıların ışığının sureti iki ağacı (Telperion ve Laurelin) yıkmıştır. Laurelin'in altın ve Telperion'un gümüş ışığı ile aydınlanan kutsanmış toprakları karanlığa gömülmüştür. Tolkien, iki ağacın yıkımını, Melkor'un yıkımı olarak şu şekilde betimler:

> Her ağaçın özüne siyah mızrağı ile vurdu ve derinden yaraladı, kanlarıymışçasına özleri yere aktı. Ancak Ungoliant siyah gagasını ağaçtan ağaca gezdirip yaraları kuruyana kadar emdi onları ve kendi içerisindeki ölüm zehiri ağaçların dokularına gitti ve kök,dal ve yapraklarıyla hepsini öldürüp soldurdu (Tolkien, Silmarillion, 2001, s. 95)

Ağaçların yok oluşunun ardından Melkor ve Ungoliant Silmariller'i (kararmış olan diyarda yaşayan tek ışığı) çalmak için Formenos'a gelirler.

Valar, Silmariller'i tekrar alarak ağaçların ışığını geri getirmek için kullanmak ister. Fakat ağaçlar yıkıldığı için Feanor aynılarını tekrar yapamayacağından, onları vermek istemez. Silmariller Fëanor'un yıkımı olacaktır.

Melkor'un Kral Finwe'yi Formenos'ta öldürdüğü, kalesini dağıttığı ve Silmariller'i de alarak kaçtığı haberi gelir. Melkor'un Valar'a ulaşamadan Valinor'u tamamen terk ettiği, Eski kalesi Angband'a geri döndüğü ortaya çıktığında, kaçışın engellenmesi açısından artık çok geç olmuştur. Orta Dünya'nın kuzeyinde Silmariller ile süslenmiş tacını giyerek hükümdarlığını ilan etmiştir.

Feanor'un, Valar'a olan kini, nefret ettiği Melkor'un kötülükleri ile başa çıkmadaki kapasitesizliği nedeniyle artar. Morgoth, onun adını "Karanlık Düşman" olarak değiştirir. Noldor'un çoğunluğu, krallarının yokluğuyla yüzleşmiş ve halkının en büyük hazinesinin çalınması, onları bu sözde güvenli ve ölümsüz topraklara getiren Valar'a karşı güvensizliğe sebep olur ve kendilerini korumaktan tamamen aciz bir duruma düşürür.

Morgoth'un kaçışının ardından kimi Elfler kralların ölümü ve Silmariller'in gidişine yas tutar. Fëanor birşeyler yapmanın gerekliliği ile krallıkta hak iddia eder.

Valar'ı hor görmesine rağmen, Feanor, öfke ve güzel konuşma maharetiyle Noldorların ezilen çoğunluğunu, kendi kaderlerini kendi ellerine almaları ve Orta Dünya'ya dönmek için Valinor'u terk etmeleri için ikna eder. Yalnızca Feanor'un oğulları, Silmariller'i geri kazanmalarını engelleyecek herkese karşı ölümüne savaşacaklarına dair bu yeminde ona katılırlar. Üvey kardeşleri takip konusunda isteksiz olmalarına rağmen kendince sebepleri vardır.

Fëanor ve oğulları, isteksizce takip eden üvey kardeşleri ve onların oğulları ile uzaktan akrabaları olan Alqualonde'ye gelirler. Melkor'un geçtiği denizi geçmek için onlardan gemilerini ve yardımlarını isterler. Burada yaşayan Teleri isimli halk, yardım etmeyi reddedince, Noldor tarihindeki en acı olay Feanor önderliğinde gerçekleşir. Feanor'un Silmariller'i gibi, gemilerinin onların eseri olduğunu ve asla düşmanca yok olmalarına sebep olacak bir savaşa girmelerini istemediklerini belirtirler. Her hangi bir gecikmeyi kabul etmek istemeyen Feanor, gerekirse zorla gemileri almak niyetiyle, ev sahibini de yanına alarak Teleri gemilerine biner. Teleri denizcileri gemilerini savunur ve Feanor ve yoldaşları silahlarını çektiği sırada denizciler Noldorlar'ı denize atmaya başlar. Sonuç Teleri denizcilerinin çoğunun katliamı olur. Bu olay, kayıtlara Noldor'un akraba kıyımı olarak geçer ve ileri zamanlarda yeminlerinin laneti ile sonuçlanacak olayların bir başlangıcı niteliğindedir.

Tanrılar bu olay üzerine Feanor ve oğulları için acı bir kehanette bulunmuşlardır: "Sayısız gözyaşı dökecek ve Valar size karşı Valinor'u korumaya alacak ve sizi dışlayacak. Öyle ki ağıdının yankısı bile dağlardan geçemeyecek." Bunun üzerine müttefiklerin içinden geri dönenler veya gruptan ayrılanlar olur.

Feanor Orta Dünya üzerinde ölene kadar sayısız savaş vermiş ve birçok kez Melkor'a karşı savaşmıştır. Baş Asi Noldor'un kahramanlığı ve değeri sorgulanamasa da Feanor ve oğulları, Silmariller'e olan bağlılığı sonucunda geçen olaylardan anlaşıldığı kadarıyla, kendileri için anlamlı amaçları söz konusudur. Yaptığı doğru ya da yanlış hareketlerin yanında, baş düşman Morgot'a karşı sonu gelmez bir savaş vererek hem Elflerin, hem insan ve cücelerin refahı (amaçları bu olmasa da) ile sonuçlanan kahramanca mücadeleler vermişlerdir. Gerek yeminlerini yerine getirme isteğinin onuru, gerekse baş düşmana karşı verilen ve çoğunun yıkımıyla sonuçlanan olayların yaşanışı, onları birer kahraman yapar. Ancak amaçları ve bunu yerine getirirken kullandıkları yöntemler ile bir kahramandan çok anti- kahraman rolüne daha uygun düşmektedir. Karizmatik insanları etkilemekte başarılı, yetenekli, zeki, kendine güvenen, iyi bir savaşçı ve mucit olan Feanor, tanrıların buyruklarına

rağmen hakkı olanı almaya cesaret edebilecek yapısı nedeniyle bile saygıyı hakeden bir kahramandır. Feanor'un ölümünün ardından oğullarının devam ettikleri mücadele Valar'ın sonunda Morgoth'un son tahribatına karşı direnişe katılmasına kadar sürer.

Silmarillion'un içerisinde geçen birçok farklı hikayede, Feanor anti-kahraman özellikleri gösterir. Gerek akraba kıyımı denilen olay, gerek tanrılara karşı sergilediği tutum, ihtiyaç duyulduğunda kendi eseri olan Silmariller'in bütün varlıkların iyiliği için kullanılmasına izin vermemesi, bir yemin uğruna kendi soyunu yıkıma sürüklemesi vb. davranışları kötücül olarak sınıflandırılabilirken; zanaat alanındaki başarıları, Tengwar alfabesinin, kılıçlar vb. yaratıcısı oluşu, insanları etkileyen konuşma yeteneği, cesareti gibi birçok özelliğinin yanında Silmariller'in yaratıcısı olması bile ona tanrıların ve insanların gözünde hatırı sayılır bir saygı duyulmasını sağlamaktadır. Kötücül olarak nitelendirilen birçok davranışının ardında Feanor, kötü ellere geçemeyecek kadar güzel yapıtlarını bir hırsızdan kurtarma ve baş düşman ile savaşarak intikam alma işini üstlenmiş bir kahramandır. Güzel bir sebep ile yola çıkarken yolda yaptığı seçimlerden dolayı etrafındakilere çektirdiği acılar ve kendisinin ölümünden sonra bile soyunu etkileyecek bir lanete sebep olmamış olsaydı tam bir kahraman sayılabilirdi.

Feanor'un Silmarillion içerisinde yer alan hikayesinde, insanlar, kendilerine ait olan yaratma ve sahip olma hırsını, aç gözlülüklerini, öfkenin ve kibrinin esiri olabilme halini görmektedirler. Yaptığı iyi ve kötü her davranışın ardında yer alan tutarlılık ile yaratılan bu karakteri, Tolkien öyle net bir şekilde tanımlamış ve konumlandırmıştır ki bu karakterin içinde yer alacağı bir rol yapma oyununda, farklı bir kişi tarafından canlandırılmış dahi olsa Tolkien'in yarattığı karakter bozulmadan korunabilir.

Feanor birçok kişi tarafında kitapta yer alan betimlemelerden yola çıkarak farklı tarzlarda çizilmiştir. Örnek olarak "quenya101.com" adresli Tolkien hayranları tarafından oluşturumuş olan site, Elfçe çevirilmiş atasözleri ve isimlerin Quenya alfabesi ile oluşturulmuş halleri gibi birçok konuya ev sahipliği yapmakta ve bu konuyu ele almaktadır. Sitede, Frodo denildiği zaman akla filmde o role hayat

vermiş olan Elijah Wood'un imgesinin geldiği ve aslında filmlerin olmadığı zamanda insanların kafasında farklı farklı imgeler dolaştığından ve bu figürlerin filmden sonra yok olup yerini aktörün imgesinin aldığından bahsedilmiştir.



Görüntü 16: Venilian'ın Feanor Görselleştirmesi 1
http://venlian.deviantart.com/art/Feanor-Noldor-King-544483016

Görüntü 16'da verilmiş olan Feanor tasvirinde görüldüğü üzere, Tolkien'in betimlemesinde söylediği "Uzun boylu, açık tenli hükmeden yüzü, delici parlak gözleri ve kuzguni koyu saçları, niyet ettiği tüm kararlarında istikrarlı ve amaçlarının peşinde" görünüşü, olduğu gibi yansıtılmış bakışları kendinden emin ve sert duruşu ile çok az hükmü sorgulanmış olan Noldor Kralı asi Feanor görüntüsü oluşturulmuştur. Üzerinde yer alan zırh betimlemelere uygun iken, göğsünde daha önceden Tolkien tarafından verilmiş olan Noldor amblemi kullanılmayarak yorumlanmıştır.



Görüntü 17: Feanora ait Noldor amblemi

https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/2c/46/31/2c4631d35616c9c779fda8fa11055c70.jpg erişim06.01.2016

Olabildiğince gerçekçi bir tarz ile çizilmiş olan bu portrede dijital boyama ile illüstrasyon tekniği kullanılmıştır. Bir kral portresi olarak algılanabilecek, muzaffer bir pozda çizilmiştir.



Görüntü 18: Feanor

Dakkun39.tumblr.com

Görüntü 18’de gösterilmekte olan Dakkun39 takma isimli kullanıcı tarafından resmedilmiş olan bu portrede ise hikaye içerisindeki karamsar hali görünmektedir. Seçilen renkler ve ışıklandırma tekniğinden de anlaşılabilmektedir. Karamsar, gergin ve düşünceli yüzü, Silmariller'i geri alma çabasına girmeden önce birçok kötü olaya sebep olan planlarını yaparkenki halini gözler önüne sermektedir.



Görüntü 19: Silmariller ve Feanor
Dakkun39.tumblr.com

Dakkun39 isimli kullanıcının resmettiği bir diğer Feanor görselleştirmesinde ise Feanor ellerinde Silmariller ile görünmektedir. Kendi baş yapıtı olan Silmariller'e hayranlıkla bakan, soylu kıyafetler içerisindeki Noldor prensi, mangavari bir tarz ile görselleştirilmiştir. Silmariller bu görselin odak noktası olmasına rağmen Feanor’un delici ve hayran bakışları objelere duyulan istek ve arzuyu gözler önüne seriyor.



Görüntü 20: Oath of Feanor
www.tednasmith.com erişim: 06.01.2016

J.R.R Tolkien'in oğlu Christopher Tolkien tarafından kitaplaştırılmış olan Silmarillion'un kapakları dahil olmak üzere, birçok Orta Dünya illustrasyonu çizmiş olan Ted Nasmith'in, Feanor'un Yemini adlı illüstrasyonu görsel 20'de verilmiştir. Bu görselde en yukarda ve resmin odak noktasında elinde meşalesi ile Feanor'u görmekteyiz. Feanor'un altında onun yeminine ortak olan oğulları, üvey kardeşleri ve onların oğullarından oluşan katmanlar halinde Elfler görülebilmektedir. Nasmith bu görselde elinde meşale ile resmedilmiş olan

Feanor'un, akrabalarına bu yolculuklarında önderlik edeceğini göstermiştir. Görsel, bir gece vakti savaşa ve ölüme giden bir yemini anlatmak için kılıçlarını çatmış yoldaşlar ve takipçiler ile üçgen bir komposizyonda tasarlanmıştır.



Görüntü 21: kittykatkanie isimli Deviantart kullanıcısının Feanor görselleştirmesi http://kittykatkanie.deviantart.com/art/Lord-of-the-Lights-275717834

Görüntü 21'de görülen Feanor tasviri karanlık bir atmosferde elinde ışık veren Silmariller ile gösterilmiştir. Burada çizerin tercihi, İngiliz kralı VII Edward'a ait Luke Fildes resminde de görülen kıyafet benzeri bir kürk ile birleştirilmiş kırmızı bir cübbe olmuştur. Daha önce insanlar tarafından kraliyete ait olduğu bilinen imgeler kullanılarak Feanor'un soylu görüntüsü oluşturulmuştur. Kafasında bulunan zarif Elf tacı da bu görüntüyü perçinlemektedir. Tacın işçiliği Art Nouveau dönemi el işçiliklerini ve Roma dönemi yapraklı tacını andırmaktadır. Feanor birçok görselde olduğu gibi, karanlık bir ortamda tek başına yapıtlarına hayranlıkla bakarken gösterilmiştir.



Görüntü 22: Feanor
http://venlian.deviantart.com/art/Feanaro-413162932

Feanor, Görüntü 22'de gösterilmekte olan tasvirde ise savaş zırhı içerisinde kılıcı ile mağrur bir duruş sergilemektedir. Manuel teknikler ile renklendirilmiş olan bu çalışmada miğfer üzerinde yer alan mücevher ile Silmaril göndermesi yapılmıştır. Zırhında ve silahında görülen heybetli ancak bir o kadar ince işçilik ise Feanor'un övgü ile bahsedilen işçiliğini göstermektedir.



Görüntü 23: Feanor

https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/ee/21/1f/ee211f827a6923b75537cf3694fac9d6.jpg

Görüntü 23’de gösterilmiş olan Feanor tasviri ise alevlerin içinde göze çarpan gülümsemesi ile akrabalarının gemilerini yakarak yoluna çıkmalarını ertelediği sahneyi hatırlatmaktadır. Burada yaptığı kötücül hareketin pişmanlığını hissetmeyen, arkasında bıraktığı insanların durumunu gözardı edecek kadar amacına kanalize olmuş olan bir anti-kahraman gözlenebilir. Soylu kıyafetleri içerisinde akrabalarının birçoğunun aksine siyah saçları sinsi gülümsemesi ile hikayeyi bilen herkes tarafından anlaşılabilecek bir görselleştirmedir.

Örneklerde verilmiş olduğu üzere Feanor birçok çizer için ilham kaynağı olmuş bir anti-kahramandır. İnsanlar tarafından yakın görülmüş; bu ve bunun gibi başka özellikleri yüzünden birçok tasarıma konu olmuştur. Feanor, koca bir kainatın yaratılması hikayesini konu alan bir romana ismini veren Silmariller'in yaratıcısı olarak da zaten önemini kanıtlamıştır. Birçok farklı konunun içerisinde temel olarak kullanılmış ve onun hikayesi üzerine konumlanmış birçok hikayeyi sırtlayan öyküsü, günümüzde romanlardan bilgisayar oyunlarına, kutu oyunlarına, dev bütçeli filmlere kadar geniş yelpazede birçok mecrada birçok ürüne ilham kaynağı olmuştur.

3.3.2. Yüzüklerin Efendisi'nden Boromir

Yüzüklerin Efendisi kitabında maceranın asıl kahramanı olarak geçen dokuz yoldaştan biri olan Boromir, insan soyundan gelenleri temsil etmektedir. İnsanlığın kurtuluşu için hayati derecede önemi olan yüzüğün yok edilmesi görevinin yerine getirilmesi için çıkılan yolculuğun başından kendi ölümüne kadar geçen sürede etkili bir rol oynamış ve hikayenin gidişatını etkilemiştir.

Bu roman serisi J.R.R Tolkien'in en çok bilinen romanlarındandır. Filmleri, oyuncakları, figürleri, oyunları ile çok büyük bir endüstriye kaynaklık etmiş aynı zamanda ardılları için de yol gösterici olmuştur. Hikaye temelinde, Silmarillion'dan sonra yüce kötü Melkor'un yenilmesinin ardından oyuna giren, onun en önemli çırağı Sauron'un dünyayı yönetme planlarının engellenmesi için yaşanan bir dizi olayı konu almaktadır. Melkor yenildikten sonra, çırağı Sauron yerini almaya çalışmış, orduları kontrol ederek tekrar karanlık bir lord olma yoluna girmiştir. Melkor'un yarattığı ve kullandığı birçok kötülüğe yenilerini eklemiştir. Bu icatların en kötüsü olarak bilinen tek yüzüğün hikayesi ise bu üçlemenin temel konusudur.

Sauron, Melkor'un da yaptığı gibi gerek kandırıp, gerek dedikodu yaparak Elfler'i ve insanları defalarca birbirine düşürmüştür. Elfler'e, insanlara ve cücelere çeşitli yüzükler dağıtarak güç sahibi olmalarını sağlamış ve bunları birbirine bağlayarak hepsinin iradesini kullanabileceği tek bir yüzüğü ise gizlilikle

yapmıştır. İşte bu yüzüğün Sauron'un elinden koparılmasıyla, yüzüğün kayıp oluşu ve ardından krallar soyunun yitip gitmesiyle hikaye başlar. Sauron hizmetkarlarına yüzüğü aratmaktadır. Tekrar vücut bulabilmesi için kendi parçasını ihtiva eden yüzüğün bulunması şarttır. Ancak yüzük kaybolmuş ve Hobbit kitabında da anlatıldığı gibi, adı sanı duyulmamış küçük bir ırk olan Hobbitler'e geçmiştir. Yüzük ve Sauron bir bütün olduğundan, Sauron'un yok edilmesi için yüzüğün de yok olması şarttır. İşte bu kararın alındığı ve çağın en önemli insan, elf ve cücelerinin bir araya geldiği bu divana davetsiz bir misafir katılmıştır. O kişi Boromir'dir.

Kökeni, insanların kadim atalarının Hurin evinin Barahir soyuna dayanmakta olan 11. Vekilharç Boromir'e dayanmaktadır. İsminin kökeni karışıktır ve birçok Gondor soylusu ve kralı gibi Elf dilinde olmasına rağmen, Sindarin dilinden "Boro", yani değişmeyen, Quenya dilinden ise mücevher anlamına gelen "mir" sözcüklerinin birleşmesinden oluşmuştur.

Kardeşi Faramir tarafından İki Kule kitabında anlatılana göre: Çocukken babasının hep gerçek bir kral olmasını isteyen ve kral oluşun yollarını soruşturmuş bir çocuk olarak büyümüştür. Mağrur, korkusuz ve aceleci sıfatlarının abisini tanımlayabileceğinden bahsetmiştir. Savaşa ve yiğitliğe sevdalı, silahlar ve adam öldürme konusunda başarılı olmanın, bilgili ve zanaatkar olmaya oranla daha önemli olduğunu düşünen bir adamdır. Uzun zamandır Minas Tirith'in gördüğü en zorlu ve en yiğit adam oluşundan bahsetmiştir.

Temel olarak Gondor isimli ülkenin kralları olan, asil kandan gelen kişilerin çeşitli felaketler ve savaşlarda ölmesi ya da kaybolması nedeni ile yönetim vekil harçların sorumluluğunda kalmıştır. Boromir, vekilharç Denethor'un büyük ve sevilen oğludur. Bir kardeşi vardır ve adı Faramir'dir. Boromir halkının kahramanı, orduların komutanı, babasının ve birçok insanın gözünde Gondor'un gördüğü en büyük yiğitlerden biridir. Hikayeye ilk olarak üçlemenin birinci kitabı olan Yüzük Kardeşliği'nde dahil olmuştur. İlk olarak Elrond'un Divanı bölümünde onu gören Frodo'nun ağzından şu şekilde betimlenmiştir:

“Diğerlerinin biraz uzağında da, zarif soylu bir yüze sahip, kara saçlı gri gözlü gururlu ve sert bakışlı bir adam oturmuştu. Pelerini ve çizmeleriyle sanki at sırtında bir yolculuğa hazırlanmış gibiydi; nitekim giysileri zengin pelerini de kürk astarlı olmakla birlikte, üzerlerinde uzun bir yolculuğun lekeleri görülüyordu. Ortasına tek bir beyaz taşın yerleştirilmiş olduğu gümüşten bir boyunluğu vardı, bukleleri omuzlarına gelecek şekilde kesilmişti. Çapraz bir kayışla omuzuna astığı, o anda ise dizlerinin üzerinde duran boynuzdan yapılmış ve ucu gümüş kaplı büyük bir boru taşımaktaydı” (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği, 1999, s. 292).



Görüntü 24: Boromir in the White Mountains
2005 Donato Giancola collection of Pat and Jeannie Wilshire

Elrond’un divanında yüzüğün yok edilmesinin gereklilikleri anlatılmadan, yüzüğün ve kayboluşunun tarihçesinden bahsedilmiştir. Bu sırada Gondor krallarının yokluğunda, vekilharçların yaptığı önemli işlerin ve yiğitliklerin anlatılması ise davetsiz misafire düşmüştür. Boromir kardeşinin gördüğü bir rüya ve babasının yorumlaması üzerine buraya gelmiştir. Rüya, kadim Kral

İsildur’un (yüzüğü Sauron’dan alan) laneti adı verilen şeyin bulunuşu ve bir Hobbit ile ilgilidir. Hikayeyi yanlış anlamlandıran Boromir, yüzüğün bir silah olarak kullanılması için Gondor Krallığı'na verilmesini arzulamaktadır. Ancak unuttuğu nokta şudur: Yüzük, özünde karanlık Lord Sauron’u barındırdığı için kötü bir objedir ve bütün arifler tarafından kabul edilen durum, bu objenin iyilik için kullanılamayacağıdır. Ancak Boromir, hikayede asilliği bozulmuş, bilgelikten azad olmuş insanları temsil etmektedir. İnsanlara şüphe ile yaklaşır kimseye güvenmez. Boromir kendi krallığının öneminden sürekli olarak bahsederek, yaşadıkları zorlukların önemini vurgulamaya çalışır.

Aslında en büyük güvensizliğinin nedeni, yıllarca soyunun vekalet ettiği tahtın gerçek varisi olan Aragorn’un da orada bulunmasıdır. Ona göre kaybolmuş bir soyun şaibeli bir üyesi olan Aragorn kullanılarak, vekilharç soyunun ayakları kaydırılmak istenmektedir.

Boromir her zaman savaşa ve kahramanlığa ilgi duymuş, çok fazla bilgi sahibi olmayan ancak sürekli haklı olduğundan bahseden bir adamdır. Fakat bu söylediklerinde doğruluk payı vardır. Çünkü çok zor savaşlarda halkına önderlik etmiş büyük ve umutsuz görünen başarılar kazanmış bir komutandır. Filmde farklı gösterilmesine rağmen, Aragorn kadar iri ve heybetlidir. Asla dövüşten ve kavgadan kaçmaz, yalan söylemez. Temel anlamda bakıldığında tam kahraman özellikleri taşımasına rağmen hatalar yapar. Yolculuğun başından sonuna kadar sürekli olarak rotayı kendi krallığından geçirmeye çalışmıştır. Bunun nedeni yol arkadaşlarını tehlikelerden koruyabilecek güvenli yollar olduğunu düşünmesi olabilir. Ancak yüzüğe karşı olan isteği gözle görülebilir seviyededir.

Yol boyunca birçok kez yanlış verildiğini düşündüğü kararlara muhalefet olmuştur. Hiçbir çarpışmadan kaçmamış ancak karamsar, kibirli ve memnuniyetsiz tutumunu da bozmamıştır. Dağlardan geçen yolu kullanmayı reddetmesine rağmen, kar yolları kapattığında gerek Hobbitleri sırtında taşıyarak gerekse yolları kalkanı marifetiyle kardan temizleyerek elinden gelenin en iyisini yapmıştır. Moria madenlerinden geçen yola kesinlikle karşı çıkmasına rağmen genel karara uyarak onlar ile ilerlemiştir. Ancak kapıda Gandalf kapı parolasını bulmaya çalışırken araya girmesi sonucunda Gandalf tarafından sert

bir şekilde azarlanmıştır. Moria madenlerinde yapılan her çarpışmada kahramanca dövüşmüş ve Gandalf'ın Balrog ile yaptığı çarpışma sırasında yardım etmeye çalışmıştır. İlerleyen bölümlerde Elfler'e olan güvensizliği nedeni ile Lorien ülkesine girmekten kaçınmış, burada kraliçenin tek tek herkes için kehanette bulunduğu bölümde kendisi için anlatılanlardan bahsetmeyerek ketumluğunu korumuştur. Ancak her fırsatta Frodo'yu sorgulamış ve onu karanlık lordun adamı olmak ile itham etmiştir. Yüzüğün kesinlikle kendi halkının hakkı olduğunu düşünmektedir ve bu yüzüğü yok etmek için atılacak her adımı aptallık olarak yorumlamaktadır. Boromir'in yüzüğü silah olarak kullanma fikri kitabın ilerleyen bölümlerinde gittikçe belirginleşmeye başlamıştır.

Son olarak, Frodo'nun yalnız olduğu bir anda onu yaklayarak yolu Minas Tirith (kendi şehri) üzerinden geçirme fikrinden bahsederken tavrı gitgide sertleşmeye başlamıştır. Asıl niyeti yardım etmek iken iradesini yitirir. Önceleri Frodo'yu bu büyük yükten kurtarma amacında olduğundan, ülkesinin, insanların huzurlu olarak yaşayabilmesi için ne zorluklar ile sınırı koruduğundan ve bu işin "silahsız" olarak yapılmasının zorluğundan bahsedip umutların neye bağlı olduğunu tekrar görmek istemiştir. Frodo'nun yüzüğü göstermemesi üzerine alevlenen tartışmada Frodo'ya olan süphelerini açığa çıkarmıştır. Direk olarak onun yüzüğü sahibine vermekten yana olduğunu ve insanlığın sonunu getireceğini söylemiştir. Frodo'nun diğer kişiler tarafından kukla olarak kullanılıp dünyayı daha kötü bir hale getireceğini idda etmiştir.

Aslında tek amacı, gücü kullanıp muzaffer bir komutan olmak, ülkesini ve insanlarını barışa ve refaha ulaştırmaktır. Yardımsever ve büyük bir kral olma hayalindedir. Ancak görünenin ötesindeki gerçeği göremez ya da inkar eder. Herkes tarafından bilinen yüzüğün cezbediciliğine kapılmıştır. Frodo'ya saldırır. Bir prens olarak yaşayıp, bir kral gibi hayatını sürdüreceğini düşündüğü hayatını, taht iddasıyla gelen yabancıya kaptırma fikrinden etkilenmiş olabilir. Bu, bütün insanlarda bulunan ve çoğu zaman farkedilen, "güce olan istek" olarak düşünülebilir. İstekleri iyimser olmasına rağmen, seçmiş olduğu şey daha önceden yaşanmış bir yol olup iyiliğe ulaşması mümkün görünmeyen bir yoldur. Son ana kadar yüzüğü ödünç almak istediğini söylemiştir. Frodo'ya

saldırmasının ardından yere düşerek kendine gelmiş ve çok pişman olmuştur. Bu durum hakkında bile yalan söylememiş, geri döndüğünde ise kendisini yaptığı hataya kurban edercesine öne sürerek çarpışma sırasında ölmüştür. Aşağı yukarı 20 düşman ölüsü içinde ölümü beklerken Aragorn tarafından bulunmuş ve yaptıklarını itiraf etmiştir. “Frodo’dan yüzüğü almaya çalıştım. Çok üzgünüm, cezamı çektim” (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi İki Kule, 1999, s. 12). Aragorn ve arkadaşları tarafından cenaze töreni yapılarak kahramanlara uygun bir şekilde ölüme uğurlanmıştır. Öldükten sonra kardeşi ve Frodo ile geçen bir sohbette yüzüğü öğrenen kardeşi Faramir, tam o sırada Frodo’ya abisinin savaşta avantaj sağlayabilecek bir objeyi Minas Tirith’in iyiliği için arzu edebileceğini tahmin ettiğinden bahsetmiştir (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi İki Kule, 1999, s. 319)

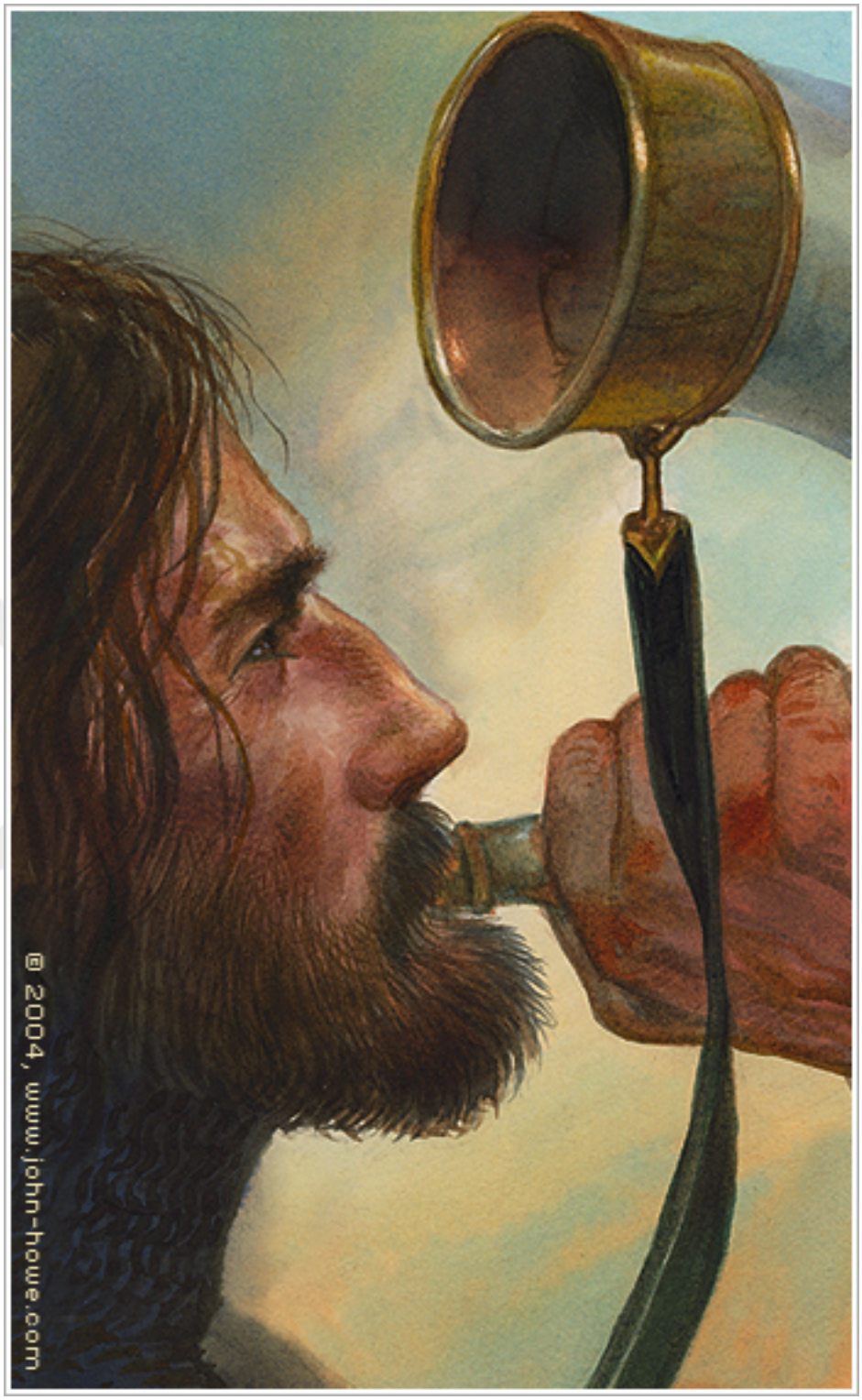
Bütün bu hikaye ışığında yürekli ve kahraman Boromir’in iyi bir amacın ışığında yanlış bir karar vermiş olduğunu ve bu kararın alınmasında yüzük tarafından etkilenmiş oluşunun da etkili olduğu söylenebilir. Aynı zamanda çok büyük bir irade sahibi olmayışından ancak yiğit, doğru ve dürüst bir kahraman oluşundan da bahsedilebilir. Ama ne olursa olsun Boromir, hatalar yapabilen, amacından şaşabilen bir kahramandır. Kimse tarafından kötü adam statüsüne koyulamayacağı gibi, hiçbir okur tarafından da yüzüğü almaya çalışması unutulamaz. Ancak bu onun anti-kahraman sınırları içerisine yerleştirilmesine olanak sağlamıştır. Herkes tarafından mutlak iyiliğin olmadığı düşüncesi insan üzerine düşen yükün hafiflemesi olarak anlamlandırılabilir.

Boromir birçok çizer tarafından resmedilmiştir.



Görüntü 25: Boromir'in Borusu Matthew Stewart tarafından çizilmiş Boromir illustrasyonu http://www.matthew-stewart.com/portfolio/single-gallery/5184585 Erişim:11.05.2016

Görüntü 25'te gösterilmiş olan çalışmada, Boromir'in Frodo'dan yüzüğü alma çabası sonrası kendisini feda ettiği an gösterilmiştir. Çizer bu çalışmada Boromir'i filmde gösterildiği gibi değil, kitapta betimlendiği gibi resmetmiştir. Boromir, siyah saçlı, uzun boylu, elinde gümüş uçlu borusu ile kompozisyonun odak noktasında görülmektedir. Arkasında Merry ve Pippin korkup ağacın kenarına sinmiş haldedirler. Aynen kitapta bahsedilmiş olduğu gibi yüzlerce Ork karşısında yiğit bir kahraman olarak görülen Boromir'in uzun kılıcı da sağ elinde kınından çıkmış bir biçimde görülmektedir.



Görüntü 26: John Howe tarafından çizilmiş Boromir portresi
http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=1700 Erişim:21.01.2016

Görüntü 26'da Boromir'i, onu tanımlayan ve ayırt edici özellik olarak gösterilen borusunu üflerken görmekteyiz. Karşısındaki düşmana saldırırken, bir aslanın kükremesi gibi bir etki ile etrafta yardımcı olacak durumda olan destek kuvvetlerinin ise olay mahaline gelebilmesi için bir belirteç görevi gören bu boru, Boromir'in ölmeden önce yaptığı son saldırısında Aragorn tarafından duyulmuş ancak zamanında yetişemediği için Boromir savaş alanında hayatını kaybetmiştir. Çalışmanın dikkat çeken noktası sert ve kararlı bakışlardır. Yaptığı hataya rağmen kendi hayatını feda ederek arkadaşlarını koruyan bir kahramanın hislerini burada görebiliriz. Kullanılan renkler, kitaptaki betimlemeler ile uyum içerisindedir. Ancak kitapta boru ucu gümüş kaplı olarak betimlenmiş olmasına rağmen burada renk uyumu ve görsel etki göze alınarak altın renginde renklendirilmiş olabilir.



Görüntü 27: Ted Narsmith tarafından Tolkien takvimi için hazırlanmış aralık ayı görseli, Boromir http://www.tednasmith.com/tolkien/boromir/ Erişim: 21.01.2016

Boromir'in karanlıklar içinde Frodo'yu takip ettiği anın görselleştirmesi ise Görüntü 27'de gösterilmiştir. Boromir'in, etkisine kapılarak yüzüğü Frodo'dan istemesi ile sonuçlanmış olan takip sahnesinin en başını Ted Narsmith guaj boya tekniği ile çizmiş ve bunu yaparken sarı ve yeşilin tonlarını kullanarak yarattığı sakin ortam imajını, gölgeler içinde bu sakinliği bozacak olan iri adamın yerleştirilmesi ile kurgulamıştır. Boromir'in ifadesindeki kararlılık göze çarpmaktadır.



Görüntü 28: Yüzük Kardeşliği Filmi'nden Boromir'in son boruyu son kez çaldığı sahne http://www.geocities.ws/pippinsplayground/Boromir_horn.jpg Erişim 21.01.2016

Görüntü 28'de 2001 yılında beyazperdede gösterilmiş olan Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği isimli filmde Boromir'in son mücadelesini görmekteyiz. Görüntü 29'da ve Görüntü 26'da aynı sahnenin Ted Narsmith, John Howe tarafınan çizilmiş olan versiyonları görülmektedir. Filmde Boromir'in Aragorn ile benzemesi ve Aragorn'un kahraman imajı ile yarışmaması için bazı değişikliğe gidilmiş olabilir. Burada Boromir'i siyah saçlı ve gri gözlü olarak değil daha kumral bir şekilde görmekteyiz. Boru doğru bir biçimde gümüş olarak gösterilmiştir. Bu ve bunun gibi farklılıklar kitaptan sinemaya uyarlanmış filmlerde görülebilmektedir.



Görüntü 29: Ted Narsmith'den Boromir'in son boruyu son kez çaldığı sahne http://www.tednasmith.com/tolkien/boromir%C2%92s-last-stan/ Erişim 21.01.2016

3.3.3. Harry Potter'dan Severus Snape

Harry Potter romanları, normal dünya kurallarının hakim olduğu dünyaya ek olarak sadece belirli kitleden kişilerce bilinen bir gizli dünyayı barındıran bir evrende geçen fantastik roman serisidir. Normal insanlarca bilinen dünyanın kuralları sabittir ancak bazı olayların açıklaması diğer gizli diyara ait ögelerce verilir.

Seri, tek ve güçlü kötü karakter Karanlık Lord Voldemort'un hem büyücülerin hem de Muggle olarak adlandırılan, sihirli gücü olmayan normal insanların dünyalarını kontrol etme amaçlı kötü planları ve onların engellenmesini temel alan bir olay örgüsüne sahiptir. Hikaye Karanlık Lord'un Harry'nin annesini ve babasını öldürmesini ve hem öksüz hem yetim bir çocuk olarak büyüyen Harry Potter'ın dünyasını sunmaya başlar. Ancak ilerleyen bölümlerde Voldemort'un

asıl amacının bir kehaneti anlamlandırdıktan sonra Harry'i öldürmek ve amaçları doğrultusunda hareket ederken yoluna çıkabilecek ihtimalleri temizlemek olduğu öğrenilmiştir. O gece Voldemort'un amacına ulaşamamasının nedeni, yazar tarafından, hikayenin en başından beri annesinin Harry'ye olan sevgisinin, uygulanan lanetten daha büyük bir etkiye sahip olduğuna, onu tehlikeden korumuş olmasına bağlanmıştır. Ancak bu olay sayesinde Harry ve Voldemort arasında bir bağlantı oluşmuş olması serinin sonunda çözülecek bir gizem olarak kalmıştır.

Daha bebekken ailesini kaybetmiş, kendisini pek de sevmeyen akrabaları ile zorlu bir hayat yaşayan normal bir çocuk olarak tanıtıldıktan sonra aldığı esrarengiz mektuplar ile hayatı değişen Harry Potter, "Bir çocuğun yetişkinler dünyasından kaçıp her açıdan güçlü olduğu bir yere gitme fikri bana çok çekici geldi" (Rowling, Harry Potter ve Felsefe Taşı, 2001) cümlesi ile yazarı tarafından açıklanmıştır.

Bu mektuplardan sonra sıradan bir çocuk olmadığını, ailesinin ve kendisinin büyücüler dünyasında bilinen ve önemli insanlar olduğunu öğrenmiştir. Kimse tarafından sevilmemiş, arkadaş edinememiş bir çocuk olarak büyümesine rağmen, bu dünyada kendisine kol kanat geren okul müdürü Albus Dumbledore, yarı dev Hagrid, ve arkadaşları Ron ve Hermione'ye sahip olmuştur. Yine de kendisi herkes tarafından sevilmemektedir. Bu kişilerin en başında Prof. Severus Snape gelmektedir.

Severus Snape, Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'nun bölünmüş olduğu dört binadan birinin, yani Slyther'in binasının sorumlu hocasıdır. Aynı zamanda Harry ve arkadaşlarının da dahil olduğu Gryffindor binası dahil olmak üzere bütün okul öğrencilerinin iksir, karanlık sanatlara karşı savunma vb derslerine girmektedir. Harry ilk karşılaşmalarından itibaren Snape'in kendisinden hoşlanmadığını sezmiştir. Hatta bununla ilgili olarak Felsefe Taşı isimli birinci kitapta: "Snape, Harry'den hoşlanmıyor değildi – ondan nefret ediyordu." (Rowling, Harry Potter ve Felsefe Taşı, 2001, s. 159) denmiştir. Ayrıca ilk karşılaşmalarından itibaren seri boyunca kötü bir karakter olduğuna inanılması için haklı kanıtlar sunulmuştur. Ayrıca Ron'a göre her zaman kendi binasına

dahil olan öğrencileri korumaktadır (Rowling, Harry Potter ve Felsefe Taşı, 2001, s. 158)



Görüntü 30: Severus Snape
http://harrypotter.wikia.com/wiki/Severus_Snape's_portrait erişim tarihi 26.01.2016

Snape ile ilgili ilk izlenimlerinden birinde Harry, “Gözleri Hagrid’in gözleri gibi siyahtı, o sıcaklıktan yoksundu. Soğuk, boş gözlerdi bunlar, insanın aklına karanlık tünelleri getiriyordu" demiştir (Rowling, Harry Potter ve Felsefe Taşı, 2001, s. 160)

Yaptıkları ilk derste Harry ve onun binasına dahil olan öğrencilere karşı duyduğu nefret açık açık ortaya konmuş ancak asıl karakteri ve yaptıklarının ardındaki gerçekler ise yedi kitap boyunca gizlenmiştir. Snape’in olay örgüsündeki yerini anlamak için hikayeye kısaca bir değinmek gerekir.

Felsefe Taşı adlı birinci kitapta sürekli olarak Harry'den nefret ettiğini hissettirmesine rağmen, onu koruduğu ortaya çıktığında babasına olan can borcu ile bu olayı açıklamıştır.

İkinci kitap olan Sırlar Odası'nda Harry dev yılan Basilisk'i yenerek, Karanlık Lord'un bir parçası olduğu ilerideki kitaplarda anlatılmış olan Tom Riddle'ın günlüğünü yok etme başarısına ulaşmıştır. Snape, bu çok güçlü, kötücül yaratığın ve nesnenin sonunda yok edilmesine rağmen en başta odaya girilerek bu nesnelerin açığa çıkarılmasının bir kural ihlali olduğu gerekçesiyle Harry'nin okudan atılması için elinden geleni yapmıştır.

Azkaban Tutsağı adlı üçüncü kitapta ise Snape, hapishaneden kaçmış bir suçlu olduğu bilinen, aynı zamanda Harry'nin babası James'in yakın arkadaşı ve Harry'nin vaftiz babası Sirius Black'e karşı okul zamanlarından kalma kin ve nefret duyguları ile harekete geçmiştir. Onu yakalayarak adalete teslim etmek için elinden geleni yapmıştır. Aynı zamanda Sirius'a olan öfkesini Harry'e yönlendirerek ona zorluk çıkarmaya devam etmiştir.

Ateş Kadehi isimli dördüncü kitapta ise Snape kendi odasından çalınan eşyalardan Harry'i sorumlu tutarak suçsuz yere ceza görmesini sağlamıştır. Aynı kitapta başka bir okulun müdürü ile yaptığı gizli sohbete kulak misafiri olmuş olan Harry tarafından Karanlık Lord ile bağlantısı olduğu düşünülmüştür. Voldemort tafından düzenlenen bir toplantıda ise yandaşlar arasında Snape'in görünmemesi ve Dumbledore'un Snape'e olan güveni bu kitapta dikkat çekmektedir. Seri boyunca bu güven hiçbir zaman sarsılmamış ve Harry tarafından bir türlü anlamlandırılamamıştır.

Zümrüdüanka Yoldaşlığı isimli serinin beşinci kitabında ise Voldemort'un Ölüm Yiyenler isimli grubuna karşı Dumbledore tarafından Zümrüdüanka Yoldaşlığı isimli bir grup kurulmuştur. Bu gruba dahil edilen Snape ve Sirius devamlı bir sürtüşmenin içerisinde olmuşlardır. Harry, Dumbledore'un önerileri ile Snape'ten Zihnefend dersleri almaya başlamıştır. Bu derslerin amacı Voldemort'un onun zihnine girmesini engellemektir. Ancak bu derslerin sonucunda Harrynin Voldemort ile ilgili gördüğü rüyalar sıklaşmıştır. Bu olayın ardından Harry bu

dersleri veren Snape'in, Voldemort'un onun zihnine kolaylıkla girmesini amaçlayarak onu yanılttığını düşünmeye başlamıştır. Bu dersler sırasında Snape'in zihnine yanlışlıkla girmiş olan Harry, orada babası ve Sirius ile ilgili karanlık anılar ile karşılaşmıştır. Babasının nasıl bir zorba olduğunu ve Snape'e ne çeşit zorbalıklar yaptığını gören Harry, hayal kırıklığına uğrayarak o güne kadar gurur duyduğu babasına her yönden benzediğini düşünmekten vazgeçmiştir. Bu olayın ardından ise dersler yarıda bırakılmıştır.

Melez Prens adlı serinin altıncı kitabında ise temel konu yeni atanan iksir hocasının Harry'e verdiği eski bir öğrenciye ait kitap ile ilgilidir. Kitabın her yerinde ilk sahibine ait gizli notlar ve onun keşfi olan büyülere ait bilgiler yer almaktadır. Harry bu kitaba sahip olduktan sonra her zaman zayıf olduğu iksir dersinde büyük başarı göstermiştir. Ancak yeni kitabından öğrendiği, kitabın eski sahibi tarafından icat edilmiş büyü bilgilerini, o sene Karanlık Sanatlara Karşı Savunma dersine giren Prof. Snape tarafından tanımıştır. Melez Prens lakaplı bu öğrencinin Snape olduğu, kitabın ilerleyen bölümlerinde açığa çıkmıştır. Bu kitapta Malfoy isimli ve kötücül davranışlarda bulunmuş olan öğrenci ile Snape'in gizli konuşmalarına kulak misafiri olan Harry, tekrar hocasının karanlık taraf ile ilişkisi olduğu savlarını öne sürmeye başlamıştır. Snape'in kitapta yer alan ve şüphe çekici birçok hareketi Albus Dumbledore tarafından şüphe ile karşılanmazken, kitabın sonunda Snape'in Dumbledore'u öldürdüğü sahne ile karanlık taraftaki yeri okur gözünde iyice sağlamlaşmıştır. Bu olaydan sonra okul Voldemort ve yandaşları tarafından ele geçirilmiş, Snape okulun müdürü olarak sonraki kitapta yerini almıştır.

Ölüm Yadigarları isimli serinin son kitabında ise Harry arkadaşları Ron ve Hermione ile birlikte Voldemort'un sonunu getirmeye yardımcı olacak Hortkulukları aramak için okulu bırakmışlardır. Hortkuluklar, Voldemort tarafından kara büyü ile sihirlenmiş, kendini ölümsüzlüğe ulaştırmak için ruhunu parçalara ayırarak dağıttığı objelere verilen addır. Dumbledore ölmeden önce Hortkulukları bir bir bulup yok etme görevini Harry ve arkadaşlarına vermiştir. Dumbledore'un ölümünün ardından hem okulun hem de büyücülerin en önemli resmi kurumu görünümündeki sihir bakanlığı, Voldemort ve yandaşlarının eline

geçmiştir. Hogwarts'a Voldemort'un müdahale etmesiyle müdür olan Snape'in kitap boyunca özellikle Gryffindor binasına dahil olan öğrencilere karşı içinde bulunduğu negatif tutuma dikkat çekmektedir. Harry'nin okula döndüğü haberini aldığında ise şiddetle Harry'i aramıştır. Ardından Gryffindor binası başkanı Prof. McGonaggall ile yaptığı çarpışmadan sonra okulu terk edip Karanlık Lord'un yanına gitmiştir. Burada Voldemort, planında yaşanan aksaklıkların sorumlusu olarak gördüğü Snape'i öldürmüştür. Bu olaylara gizlice şahit olan Harry, Snape ölmek üzere iken onun yanına gitmiştir ve Snape'in verdiği hatıraları ondan almıştır. Bu sayede Snape'in anılarının iç yüzünü görebilecek ve gerçeğe biraz daha yaklaşabilecektir. Hatıralarda çocukluğunda yalnız ve mutsuz bir çocuk olarak görülen Snape'in Harry'nin annesi olan Lily ile tanışması, arkadaşlıkları ve diğer Muggle çocuklardan farklılıklarını keşfetmeleri, okula başlamaları ve ayrı binalara yönlendirilmeleri görülmektedir. Hogwarts'da dört ayrı bina bulunmakta ve bu binalar okulu kuran büyük büyücülerin adıyla anılmaktadır. Binalarda ikamet edecek öğrencilerin ise kişilik özelliklerine göre bu sınıflandırma büyülü yollar ile yapılmaktadır. Gryffindor cesur, Ravenclaw akıllı ve zeki Hufflepuff çalışkan, özenli ve sadık öğrencileri alırken, Slytherin binasına kötücül karakterleri olan hırslı öğrenciler yerleşmektedir. Bu tip bir kurumda kurnaz öğrencilerin yetiştirilmesi ve güçlendirilmesi fikrinin altında bu özelliklere sahip her insanın kötülük peşinde koşmayacağı her bireyin farklı olacağı düşüncesi olmalıdır. Snape, Slytherin binasına, Lily ise Gryffindor'a yönlendirilmiştir. Ancak bu yönlendiriş Snape ve Lily'nin arkadaşlıklarında ilk başta bir probleme sebep olmamıştır. Yine Gryffindor binasının öğrencilerinden James ve Sirius sürekli olarak Snape'e zorluk yaşatmış, alay etmiş ve eziyet etmişlerdir. Ancak bu tartışmalarda Snape'in en büyük destekçisi her zaman Lily olmuştur. Ancak bir gün hararetli bir tartışmanın içerisinde kalan Snape, James ve Sirius'a olan öfkesini Lily'e yönlendirerek ona hakaret etmesiyle arkadaşlıkları bozulmuştur. O günden sonra tek arkadaşını ve hayatının aşkını kaybeden Snape, Voldemort destekçilerine yaklaşmıştır. James ve Sirius'a olan öfkesi ise bu şekilde mantıklı bir sebebe bağlanmıştır. Lily ve James'in okuldan sonra evlenmesi ile

duygularında bir azalma olmayan Snape bu olayın acısı ile Ölüm Yiyenlere katılmış ve yolundan sapmıştır.

Ancak Voldemort'u yenebilecek olan çocuk ile ilgili olan kehaneti Voldemort'a söylediğinde bu olayın tek aşkına zarar verme ihtimalini görememiştir. Bu olayın Lily'nin çocuğu ile ilişkilendirilmesinin üzerine Lily'e birşey olmaması için Voldemort'a yalvarmasına rağmen, Albus Dumbledore'dan Lily'i ve çocuğunu koruması için yardım istemekten geri kalmamıştır. Ancak başarısız olunan bu koruma görevinde asıl hedef olan çocuk yerine ailesi katledilmiştir. Snape, Lily'nin ölümünden kendisini sorumlu tuttuğu için Dumbledore'un yönlendirmesi ile ona babasını hatırlatan ve nefret ettiği bu çocuğu koruma görevini kabul etmiştir. Ancak bu durumun hiç kimse tarafından duyulup bilinmemesini ise şart koşmuştur. Harry, Voldemort'un yok edilmesinde önemli hale gelmiştir çünkü onun ruhunu parçalara ayırarak ölümü yenme planında bir karışıklık yaşanarak ruhu Harry ile ilişkilenmiştir. Dumbledore'un Snape ile paylaştığı bu planın son aşaması ise Harry'nin de yok edilmesidir.

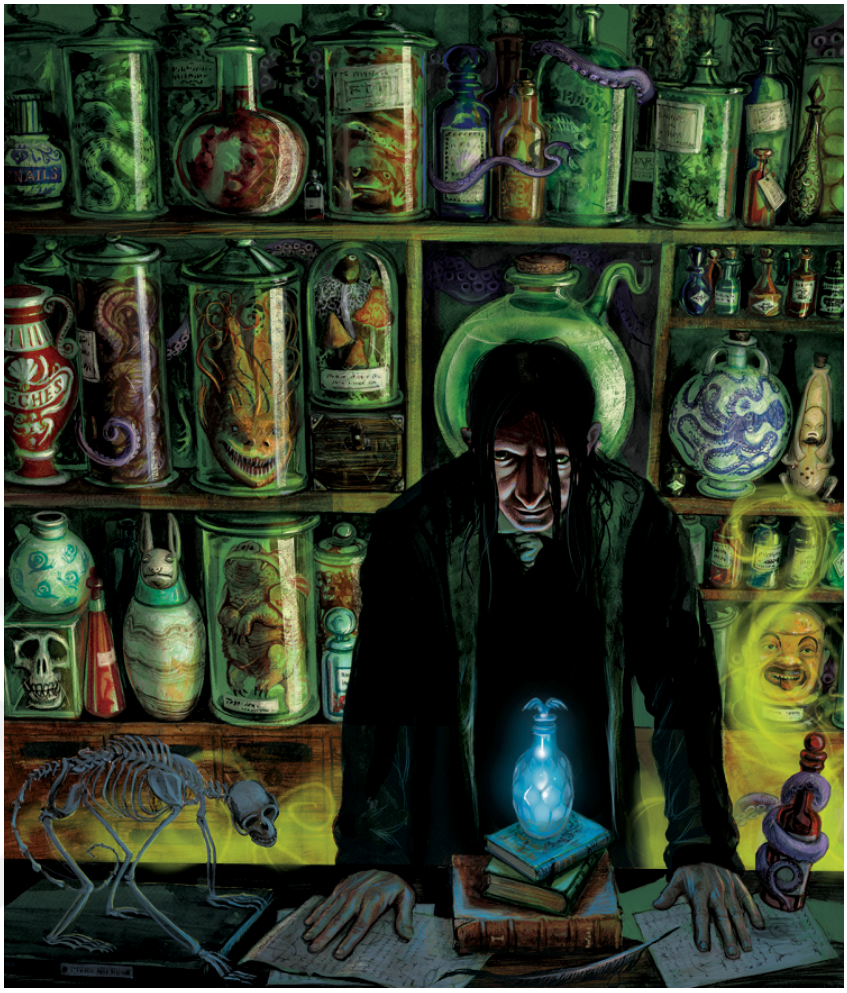
Severus Snape, bütün hayatı boyunca ilk aşkının başka bir adamla olan birlikteliğinin ürünü olan ve nefret ettiği bir çocuğu korumak gibi bir misyonu becermiş, hayatını çift taraflı ajanlık yaparak riske atmış ve dostlarını öldürmek gibi büyük vicdani yüklerin altına girmiş bir anti-kahramandır. Hiç kimse tarafından büyük fedakarlıklar ve iyilikler yaptığı bilinmemiş, sevgi ve saygı görmemek pahasına kötü adam rolünü başarılı bir biçimde üstlenmiştir.

Aristo'ya göre erdemli davranışlar ne tam duygusal ne de tam olarak mantıkla verilen kararlarla oluşur (Badgett & Klein, 2005). Snape Lily'e olan aşkının ve James'e olan nefretinin arasında Dumbledore'un yönlendirmesi ile de olsa mantıklı olan hareketi sürdürerek erdemli bir davranış sergilemiş bir kahramandır. Hikaye boyunca giymiş olduğu kötü adam kıyafeti ile tam bir uyum sağlamasına rağmen asıl olan amacı insanların gördüğünün çok daha ötesindedir. Duygularının esiri olarak yaptığı hatalardan mantığı ile dönmüş kendisine çok zor gelmesine rağmen doğru olanı yapmıştır.

Bu seride Harry dahil olmak üzere hiçbir karakterin tam iyi veya tam kötü olmaması ise dikkat çekmektedir. Harry kuralları hiçe sayan, yasakları delen, gizlice insanları dinleyen, okuldan kaçan, bir karakterdir. Ancak bu yanlışları yaparken bellediği amaçlar ile okuyucunun gözünde kahraman olarak görülmektedir. Aynı şekilde Ron biraz sakardır, Albus Dumbledore bile Harry'nin öldürülmesi kararını verebilecek kadar sert olabilmektedir. Aynı zamanda kendi hayatını da kötülüğün kazanmaması için feda etmiştir. Harry'nin babası ve Sirius'un bile çocukluklarında Snape karşı zorbalık göstermiş olmaları onları kötü bir karakter olarak yapılandırmamış, çoğunluğun iyiliği için yaptıkları ile erdemli karakterler olarak anılmalarına sebep olmuştur. Harry Potter ve Felsefe isimli kitapta da denildiği gibi "Bir ölüm Yiyen bile iyilik yapmaya karar verebilir ve iyi insanlar da kesin olarak kusursuz varlıklar değildir" (Badgett & Klein, 2005). Bu düşünceler ışığında bu serinin bu denli türdeşlerinden sıyrılmış olması ise anti-kahramanların başarısına bağlanabilir.

Dünyada iyilik ve kötülüğün sınırları hikayelerdeki kadar belirgin çizilmemişken, kötü insanlar iyilik, iyi insanlar da kötülük yapabilirken, tam iyi veya tam kötü karakterlerin çekiciliğini kaybetmesi çok doğal görünmektedir. Bu durum Prof. Severus Snape'in kendi hayatını iyi bir gayeye bağlayarak feda edişi, ancak duygularına hakim olmakta zorlanıp Harry'e yaptıkları ile arada kalmış bir karakter olarak hayran kitlesini arttırmasında etken rol üstenmiş olabilir.

Bu şekilde insanları etkilemiş bir karakter için yapılmış çeşitli çalışmalar mevcuttur. Bunların en önemlileri Rowling ile beraber çalışmış olan Jim Kay, Jonny Duddle sayılabilir.



Görüntü 31: Prof Severus Snape – Jim Kay

http://metro.co.uk/2015/10/05/heres-a-gorgeous-new-picture-of-snape-from-the-illustrated-harry-potter-books-5423300/ Erişim:28.01.2016

Görüntü 31'de Jim Kay tafından resmedilmiş olan Snape portresi verilmiştir. Burada çizer Snape'in yağlı siyah saçları, kötücül bakışları, kasvetli ve korkutucu sayılabilecek çalışma ortamında resmedilmiştir. İksirlerinde kullandığı farklı farklı kavanozlanmış objeler ise çalışmada dikkat çekici niteliklerden biridir. Ancak çalışmanın odak noktası Snape'in önündeki büyülü olduğu anlaşılan objeden sızan güçsüz ışık ile aydınlanmış yüzü ve soğuk, hissiz ve ürkütücü bakışlarıdır. Burada Hagrid'inkilerle aynı renk ama buz gibi soğuk gözleri ile Harry'ye bakmakta olduğu hissedilebilmektedir. Çalışma daha çok çocuklara özgü bir dil ile yapılmış olmasına rağmen karakterin duygusunu doğru iletebilmesi nedeniyle ürkütücü görünmektedir.



Görüntü 32: Jonny Duddle tarafından çizilmiş olan snape portresi

http://www.mugglenet.com/2014/09/illustrator-jonny-duddle-on-taking-on-the-harry-potter-challenge/ Erişim:28.01.2016

Görüntü 32'de ise Harry Potter kitaplarının çocuk versiyonları için kapak tasarımları yapmış olan Jonny Duddle tarafından çizilmiş bir Severus Snape görmekteyiz. Bu çizimde daha karikatürize bir dil kullanılmış olup Snape'in karakterine daha fazla gönderme yapılmıştır. Görüntü 31'deki görselde Snape'in verdiği ders, odası gibi görsel elemanlar ile desteklenmiş portresinin yanında bu portre uzamdan koparılmış bir halde sadece onun kişiliğini vurgulamaktadır. Kırmızı renk Gryffindorr binasının rengi olmasına rağmen çizer

burada yaratacağı etkiye odaklanmış olacak ki bu rengi fon olarak kullanmayı tercih etmiştir. Yine yağlı uzun saçları sert bakışları gülümsemekten uzak ve sinirli hali ile tam olarak karakteri yansıtmakta başarılı olunmuştur. Arka plandaki az sayıda öge ile iksir kapları, tüy kalem gibi elemanlar gösterilerek anlam bütünlüğü sağlanmıştır.



Görüntü 33: Martin Mottet tarafından çizilmiş Snape ilüstrasyonu
http://marmottart.tumblr.com Erişim: 28.01.2016

Görüntü 33'de verilmiş olan illustrasyonda ise Snape kendi patronus büyüsü ile görülmektedir. Burada önemli olan Harry'nin annesinin patronus büyüsünün biçimi ile Snape'in büyü biçiminin aynı olması nedeniyle, Voldemort'u yenecek olan kılıcı Harry'nin bulmasını sağlamak için yönlendirmiş olduğu sahneye gönderme yapıyor olmasıdır. Buradaki çizim hayranlara, karanlıklar içinde belirli belirsiz bir biçim olarak hayalvari bir havada çizilmiş olan kahramanın, gizli olarak yaptığı yardımları hatırlatmaktadır. Arkadaki pencereden sızan zayıf ışık ve yeşil tonları ise bağlı bulunduğu binanın renkleridir. İfade ise her zaman olduğu gibi gizemli, üzgün ve karamsardır.

Buradan da anlaşıldığı gibi serinin başında birçok insan tarafından sevilmemiş olan Severus Snape serinin sonunda kahramanlığının insanlarca bilinir hale gelmesinden sonra büyük bir hayran kitlesine sahip olmuştur. Bu anketten yola çıkarak hata yapmayan değil, hatasından ders çıkartan ve iyi yolu seçebilen karakterlerin günümüzde daha fazla sevildiği söylenebilir. Telegraph gazetesinin internet sitesinde 3 Ekim 2015 tarihinde yayınlanan makaleye göre "2011'de Bloomsbury adlı, Harry Potter serisini de basmış olan yayınevi, hayranların favori karakterini bulmak için dünya çapında bir anket yaptığında, Snape 13,000 oy ile aradan sıyrılmıştır." (Vincent, 2015)

3.3.4. Ejderha Mızrağı'ndan Raistlin

Fantastik kurgu türünde yazılmış birçok eserde J.R.R. Tolkien'in yaratmış olduğu Orta Dünya evreninden izler görülebilmektedir. Ejderha Mızrağı serisi kitapların ön sözünde "Köklerini İskandinav ve Orta Avrupa mitolojisinden alan bu türün yaratıcısı, hiç kuşkusuz J.R.R. Tolkien'dir" denmektedir (Weis & Hickman, 2008). Hikayenin yazarlarından Weis, eğitimini yaratıcı yazarlık üzerine aldıktan ve on dört yıl bir yayın evinde editörlük yaptıktan sonra, kariyerine fantastik kurgu ve rol yapma oyunları üzerine çalışan bir firmada kurgu editörü olarak devam etmiştir. Burada Hickman ile beraber Ejderha Mızrağı serisini yaratmışlardır. Ejderha Mızrağı ilk olarak bir gece alelacele toplanan bir grup arkadaşın, henüz taslaklar üzerinden oynadığı bir fantezi türü rol yapma oyunu olarak ortaya çıkmıştır." (Weis, Ruh Döveni: Raistlin Tarihçeleri 2 , 2009). Umut Derviş'e (Derviş, 2005) göre rol yapma oyunları kişilerin kurgu karakterleri canlandırma görevlerini üstlendikleri bir tür oyundur. Fantezi türü rol yapma oyunları ise genel olarak eğlence amaçlı, içinde geçtiği zaman ve mekan kodlarını fantastik ögeli yapıtlardan alan bir tür rol yapma oyunudur. Oyunlarda genel olarak kağıt ve kalem kullanılır, birbirine göre değişiklik gösterebilse de bir kural kitabı, harita vb unsurlar da kullanılabilir. Kişilerin hayal gücünü doruklarında kullanmasını gerektiren bir türdür. Oyunun bir yöneticisi olup, yöneticinin yönlendirmesi ile kişilerin karakterleri için seçimler yapması beklenir. Oyunun içerisinde şansa bağlı durumlar var ise yönetici zar atarak bu olasılığı belirler. Genel bir görev olabileceği gibi tamamen özgürce de yönetilebilir. Genel amacı eğlenmek ya da kazanan kaybeden taraf olmak değil, yapılan seçimler ile farklı hayatlar kurma hayalinin yaşatılmasıdır. Kişilerin sosyal olarak gelişmesini, grup olarak eğlenmeyi ve hayal gücünü destekleyen bir tür oyundur.

Fantezi türü rol yapma oyunu oynanırken, oyunun yöneticisi tarafından verilmiş karakter kartlarında bulunan özelliklerden yola çıkarak kendi karakterlerini oluşturmaya çalışan diğerleri gibi, Terry Phillips de kartta yer alan bilgiye göre çalışmaktaydı. Ancak Terry'nin o günkü halini Weis'in kitabı Ruh Döveni'nin ön sözünde Hickman şöyle aktarmıştır.

> "…ve Krynn dünyası sonsuza dek değişti. Asla belirtilmeye ihtiyaç duyulmayan kibirini ve gücünü maskeleyen kulak tırmalayıcı sesi, alaylı kelimeleri ve acımasızlığı bir anda gerçek oldu. Odadaki herkes hem donmuş, hem de dehşete düşmüştü. O gün için: Margaret hâlâ Terry'nin o gece kara cübbeyi giydiğine yemin ediyor." (Weis, Ruh Döveni: Raistlin Tarihçeleri 2 , 2009).

Burada bahsedilen Raistlin Majere isimli karakterdir. İşte bu şekilde kenarları çizilen karakterin hikayesinin yazarı Margaret Weis'tir. Karakter kağıdında isminin dışında kırmızı cübbe giydiği, yirmili yaşlarında, orta seviye bir büyücü olarak görülen Raistlin'i diğerlerinden ayıran özellik kum saatine benzeyen göz bebekleri ve altın rengi bir teni oluşudur. Altın rengi ten ve kum saati biçimli gözler karakterin yaşadığı olaylar sonucunda hem ödül hem ceza olarak kazandığı birkaç özelliktir. Raistlin arkadaşları tarafından sinsi olarak nitelendirilen zayıf vücutlu narin bir gençtir. İşte bu özelliklerden yola çıkılarak Margeret'in yazdığı hikayede Raistlin Majere diğer kahramanlardan ayrılmıştır.

Karakterlerden diğerleri Tanis Yarımelf, Sturm Brightblade, Altınay, Nehiryeli, Caramon, Flint Fireforge, Tasslehoff Burfoot'dur. Karakterler neredeyse Tolkien kitaplarında verilmiş olan genel kişilik özellikleri ile uyumludur. Elflerin içe dönük ve kendini beğenmiş yapısı, güzelliğe hayranlıkları, doğa sevgileri ve ihtiyacı olanların yardımlarını genel olarak geri çeviren yapıları sözkonusudur. Tanis bir yarım elf olduğu için ise yarı insan yarı elf özellikleri taşıyarak farklı bir karakter sunmaktadır. Sturm bir Solomniya Şövalyesidir. Şövalyelik onurunu her şeyin üstünde tutan Sturm, her daim kibar ve yardımseverdir. Altınay ve Nehiryeli insan özellikleri taşıyan sevgililerdir. Altınay şifa veren mavi asanın taşıyıcısı olduğu için önemli bir karakterdir. Maceralara katkısı büyüktür. Güz Alacakaranlığının Ejderhaları isimli kitapta, asa ile tanışıp şifacı kimliğine bürünmesi de işlenmiştir. Caramon, Raistlin'in ikiz kardeşidir. Güçlü bir savaşçı olan Caramon çok iri vucudu ve sağlıklı bedeni ile her daim Raistlin'in tersi olmuştur. Aynı zamanda zeki sayılamayacak bir karakter olan Caramon her daim Raistlin'e olan bağlılığını ve inancını korumuştur. Öyle ki kimsenin girmesine izin verilmeyen büyücü kulesindeki sınavda bile kardeşine eşlik etmesine izin verilmiştir. Flint Fireforge, Ejderha Mızrağı serisinin cüce karakteridir. Tolkien evrenindeki cüce karakterler, benzer bir biçimde demircilik zanaatıyla uğraşmakta olan inatçı bir karakterdir. Her daim şikayet etse bile

Tasslehoff'a karşı derin bir sevgi beslemektedir. Tasslehoff ise "Kender" adı verilen bir ırka mensuptur. Kenderler meraklı ve inceleyici bir ırk olmakla beraber yaptıkları uzun geziler ve çok konuşup, çıkan her olayda parmakları olması ile bilinirler. Kenderler, Tolkien evreninde bire bir uyum sağlamamasına rağmen, Hobbit kitabında yer alan kahraman, Bilbo Baggins ile benzerlik göstermektedirler. Bilbo hırsız olarak katıldığı grubunda küçük boyu ve kimseler tarafından fark edilememe özelliklerinden dolayı başarıya ulaşmış bir hobbittir. Tasslehoff da aynı şekilde tam anlamıyla bir hırsızdır. Farklı kişilik özellikleri gösterseler de yüzüğü Gollum'dan çalan Bilbo da ahlaki açıdan Tasslehoff'dan pek farklı sayılmayabilir.

Raistlin grubun her daim sinsi olarak adlandılan bir üyesidir. Bunun nedenleri; çok fazla konuşmaması, gücünün derinliklerini insanlara göstermemesi ve sır saklaması olarak kabul edilebilir. Zayıf ve güçsüz vücudu, her daim kesilmeyen öksürüğü ile hastalıklı, zayıf ve hatta ölüm döşeğinde biri gibi görünen Raistlin, ihtiyaç olduğu zamanlarda yaptığı büyüleri ile birçok kez grubun diğer üyelerini kurtarmıştır.

Sürekli olarak iyi niyetli saf ikizini azarlayan, aşağılayan tavırları da arkadaşları tarafından garipsenmektedir. Ancak Caramon her türlü durumda kardeşini savunur. Öyle ki yüksek büyücülük kulesindeki sınavda kardeşini öldürmek suretiyle büyük bir güç için kendinden daha yüce bir gücün korumasını almayı tercih eder.

Raistlin güçsüz bir çocuktur. İkizinin gösterdiği büyüme ve güçlenme evrelerini sağlıklı bir biçimde geçirememektedir. Her daim hasta ve korunmaya muhtaçtır. Caramonu her daim kıskanmıştır. Silah kullanmayı öğrendiğinde insanların ona bakışlarını gördüğünde hayatında sahip olmayı istediği her şeye sahip olan Caramon, Raistlin'in kıskançlık ile perçinlenmiş nefretini her daim üzerinde taşımıştır. Ancak kardeşinin muhtaçlığı karşısında hep sevgi ve bağlılık göstermiştir. Onun bu halini gören üvey ablası, Raistlin'i o sırada kasabalarında bulunan bir büyücü ile tanıştırıp onu bu alanda eğitim alması için ikna etmeye çalışır. Vücudu güçsüz olsa da her daim zekası ve karanlık tarafı ile büyü için uygun olduğunu düşünen ablasını ilk etapta reddeder. Ancak daha sonra

büyücü ile yaptığı sohbette neden büyücü olmak istediği sorusunu şu sekilde yanıtlar: “Büyünün içimde yarattığı hissi seviyorum... Birgün şişko hancılar önümde eğilecek” (Weis, Ruh Döveni: Raistlin Tarihçeleri 2 , 2009). Raistlin fiziksel olarak zayıflığını büyü ile tamamlamaya karar verir, ancak güç elde etme hırsı, insanların saygısını ve korkusunu kazanma arzusu her daim göz önündedir. Raistlin’in limana olan yolculuğu sırasında eski büyü malzemeleri satan Lamuel adlı adamın, Belzor rahipleri tarafından eziyete uğradığını gördüğünde bir plan hazırlayarak tanrının sahteliğini kanıtlaması ve Lamuel’e yardım etmesi iyi bir davranışı olarak örneklendirilebilir. Daha önceden babasından kalan kitapları cüzi bir fiyata satın almış oluşu ve Lamuel’in ona saygılı ve hoşgörülü tutumu yüzünden kendisini ona borçlu hissetmiş olması bu planı yapmasında bir etken olarak görülebilirken, yine de kitapları almış olması ve bu iyiliği yapmak zorunda olmadığı halde yapmış olması, iyi bir seçimdir. Bu planın bir tehlikesi, henüz üyesi olmadığı büyücüler meclisinde, sınavı geçmeyenlerin büyü yapmasını engellemeye yönelik konulmuş yasaktır. Raistlin büyücülük meclisinin hayrına olan bir durumun insiyatif kullanmayı gerektirdiğini düşünerek bu kuralı çiğnemeyi göze alır. Raistlin yardım planını kurarken Lamuel’e yardımı ön plana çıkarmış olsa da aynı zamanda büyüsünü herkese gösterebileceği ve etki uyandırabileceği bir ortam yaratmış olmak istemiş olabilir.

Daha sonra kuruldan zarar görmeden kurtularak eğitim almış parlak bir öğrenci olmuştur. Her arkadaşı tarafından sevilmemiş, hocası tarafından da yeteneği küçümsenmiş veya kıskanılmış olsa da Yüksek Büyücülük Kulesi'nde sınava tabi tutulma hakkını kazanmıştır. Hamisinin giydiği, iyiliği temsil eden beyaz cübbe ile sınava girmiştir. Sınav boyunca sayısız tehlikeden geçmiştir. Sınavın sonunda onunla beraber kuleye davet edilmiş olan kardeşi onu son anda karşısındaki düşmandan büyü yolu ile kurtarmıştır. Hayatı boyunca her durumda Caramon’un gölgesinde kalmış olan Raistlin sonunda sadece kendi başarısını göstereceği özel alanı bulduğunu sanarken, ikizinin de yaptığı büyüyü görerek büyük bir kıskançlık hissetmiş ve güçsüzlüğünü fark ettiği anda hayal gibi görünen bir sesin yardım teklifini kabul ederek öldürmeye gücünün yetmediği kardeşini öldürerek sınavı tamamlamıştır. Ancak kardeşini gerçekten

öldürmediğini, sınavın tamamen büyü yoluyla, hayali olarak yapıldığını öğrenir. Raistlin kardeşini canlı gördüğüne sevinir (ya da kardeşinin büyü yapamadığına). Ancak daha sonra o karar anını ikizinin de izlemiş olduğunu öğrenerek derin bir karmaşa içine düşer. Raistlin sınavdan iyi ve kötü arasında duran büyücülerin giydiği kırmızı renkli cübbeyi giyerek ayrılır. Hem kardeşini çok sevmekte hem de kıskanmakta olan Raistlin'in kabul ettiği yardım teklifinden arta kalan, altın renkli bir ten ve kum saati biçimli göz bebekleri olmuştur. Bu gözlerin laneti ise baktığı kişilerin sonlarını görmek olmuştur. Sınavdan sonra bedeni öyle tahrip olmuştur ki sürekli olarak hamisinden aldığı özel bir çayı içmek zorundadır. Başka türlü öksürüğünü kesemez. Raistlin Tarihçeleri'nin ikinci kitabında ise Raistlin için şöyle söylenmektedir: "Raistlin artık ışığın yolunda yürümüyordu. Yürüdüğü, karanlığın tehlikeli yollarından da değildi: Kendi yolunda yürüyordu, kendi tarzında kendi seçimleri ile." (Weis, Silah Kardeşliği : Raistlin Tarihçeleri 2, 2009, s. 17)

Raistlin, uzun yıllar boyunca, sınavda yardımını kabul ettiği ve devamında iç ses olarak yardımını esirgemeyen kadim büyücünün baskılarına dayanarak iradesini ve vücudunu teslim etmemiştir. Kardeşine duyduğu nefreti içinde büyütmektedir. Bu nefretin temeli ise zayıf vücuduna karşı kardeşinin sağlıklı ve güçlü vücudu olabilir. Hatta çocukluk yıllarında hoşlandığı kız ile kardeşini beraber gördüğü an bile olabilir.

Sonunda Raistlin iç sesine uymuş, tarafsızlığın rengi olan kırmızı cübbesini çıkarmış, karanlık ve siyah cübbeyi giymiştir. Artık karanlık tarafa hizmet eden bir siyah cübbeli büyücü olmuştur. Raistlin'i bu seçimi yapmaya iten neden apaçık güce olan açlığıdır. Raistlin, doğuştan zayıf bedeni ile insanlarda beklediği etkiyi uyandıramıyorken, gücünü büyü ile büyüterek gerekli saygıyı ve hiç olmazsa korkuyu insanlara hissettirebilmek istemektedir.

Raistlin, Karanlık Kraliçeyi (bir çeşit tanrıça) yok ederek yerine tanrı olma fikrine kendini iyiden iyiye kaptırmıştır. Hatta zaman makinesi ile geçmişe dönerek kendisine yardım karşılığında vücudunu ve zihnini ele geçirmeye çalışan güçlü büyücüyü alt etmiş ve tekrar zihni ve vücudu hür olarak hayatına devam etmiştir.

Raistlin sonraki hayatına, karanlık tarafa hizmet eden bir tanrı gibi devam etmiştir. Geçmiş ve gelecekte yaşamış hiç kimsenin meydan okumaya cesaret edemediği bir büyücü haline gelmiştir. Ancak amacına ulaşması için hâlâ Karanlık Kraliçe'yi yenmesi gerekli olduğu için, bunun için cehenneme giderek onunla savaşma kararı almıştır. Binbir zorluk ve biraz da yardımla kraliçe ile savaşmaya başladığında, kraliçeyi yendiğinde dünyada daha kötü şeylerin olacağına ilişkin gördüğü görü yüzünden büyük bir fedakarlık yaparak yenilmeyi göze almıştır. Uzun yıllar cehennemde işkence görmüştür. Ancak yaptığı fedakarlık karşısında iyi tanrı Paladine tarafından bu azaptan kurtuluş bahşedilmiştir. Bu kurtuluş huzurlu bir uykudur. Fakat uykusunda bile asasını devretmiş olduğu yeğenine yardım ederek dünyayı kötülüklerden korumuştur. Ardından dünyaya tekrar ancak büyüsüz bir biçimde dönen Raistlin insanlara verdiği tavsiyeler ile kötülük karşısında durmaya devam etmiş, dünyayı dolaylı olarak kurtarmaya devam etmiştir.

Birçok durumda arkadaşlarını tehlikelerden korumuş olan Raistlin, tarafsızlığın rengi kırmızı cübbesi ile tam bir anti-kahraman örneği olarak verilebilir. Ardından giydiği siyah cübbe ile durumu bir süre için değişmiş olsa da, iyiliğin yoluna tekrar dönerek adeta hatalarını telafi etmeye çalışmıştır. Gerek iyi gerek kötü davranışlar, iğneleyici dili, zayıf ve biçimsiz olarak tasvir edilmiş vücudu ile mükemmellikten uzak, insanlık sınırlarını zorlayan eşsiz bir kahramandır. Kendi seçimleri ile hareket etmesi, istemediği sonuçlar ile sonuçlanabilecek her türlü durumdan kaçınması, onun en önemli özelliğidir. Onun onur kaygısı yoktur. Ne ise odur. İnsanların hakkında neler söylediğini umursamaz. Korkulmaktan, çekinilen olmaktan rahatsız olmaz. Çıkarları doğrultusunda tam bir kahraman da olabilir, yardım etmeyi seçmeyen sinir bozucu bir karakter de. Kendi amacı ne olursa olsun, grubun içerisinde uyumsuz ve sinsi görüntüsü ile var olur. Ve temel amaça ulaşılmasında sevilen kahramanların kurtulmasında etkin rol oynar. Raistlin Majere sayesinde insan, mükemmel olmasa bile kahraman olunabileceğini, kesin sınırları olmayan gerçekliği daha rahat farkeder ve kendisine hayran olur.

Bunun gibi bir kahraman birçok kez çizerlere ilham kaynağı olmuştur. Örnek olarak Görüntü 34'de Vera Gentinetta tarafından çizilmiş olan Raistlin portresi verilebilir. Bu çizimin türevi olan Raistlin portrelerine oranla daha gerçekçi bir tarzı vardır. Raistlin'i kitapta bahsedilen kum saati biçimli lanetli gözleri beyazlamış saçları ve altın rengi teni açıkca görülmektedir.



Görüntü 34: Vera Gentinetta tarafından çizilmiş Raistlin majere portresi https://tr.wikipedia.org/wiki/Raistlin_Majere#/media/File:Raist2.jpg Erişim 11.01.2016

Siyah renkli cübbesinin içerisinde karanlık tarafı seçmiş olduğu zamana ait olduğu anlaşılmaktadır. Bakışları ve ifadesi ile her zaman arkadaşları tarafından sinsi olarak adlandırılmış olan, aşağılayan ifadesi açıkça göze çarpmaktadır. Büyünün gerektirdiği fedakarlığı yapmış, karanlık tarafa geçip tanrı rolü oynamaya başlamış bir siyah büyücü imajı güçlü bir biçimde verilmiştir.

Bir diğer örnek olarak, Michael Thom isimli Deviantart sitesi kullanıcısı tarafından, dijital teknik ile çizilmiş Görüntü 35'de gösterilmekte olan bu illüstrasyon verilebilir. Burada da aynı şekilde Raistlin'in siyah cübbesi ile

tanrıcılık oynadığı zamanları görmekteyiz. Asasının detayları, büyüsünün parlak ışıkları ise illüstrasyonun dikkati üzerine çeken ögeleri arasındadır. Aynı şekilde kum saati biçimli gözler, beyazlamış saçlar, altın rengi ten de görülmektedir. Bu çizimde dikkat çeken ögelerden bir diğeri ise cübbe eteklerinin görüntüsüdür.



Görüntü 35: Raistlin Siyah cübbesi içinde
http://michaelthom.deviantart.com/art/Raistlin-Majere-in-Black-Robes-204678789 Erişim 11.01.2016

Cübbesinin etekleri birçok Azrail imajında görüldüğü şekilde eskimiş ve havada kıvrılarak parçalanmıştır. Burada çizer Raistlin'in ölümcül büyülerine bir gönderme yapmış olabilir.



Görüntü 36: Larry elmore tarafından çizilmiş Raistlin çizimi
https://en.wikipedia.org/wiki/Raistlin_Majere#/media/File:Raistlin.png Erişim:11.05.2016

Görüntü 36'de ise Larry Elmore tarafından çizilmiş bir illüstrasyon ile konu örneklenmektedir. Larry Elmore, ülkemizde de satışı yapılmış Raistlin tarihçeleri birinci kitabı Ruhdöveni isimli kitabın da kapak çizeridir. Bu illüstrasyonda ise yeşil bir ejderhanın fon oluşturduğu bir sahnede, kardeşi Caramon Majere ile birlikte görülmektedir. Kardeşinin sağlıklı parlak görüntüsünün yanında asasına dayanmış beyaz saçlı zayıf bir adam görüntüsündedir. Bakışlarındaki ifade ise her zamanki sert, acımasız, güce aç Raistlin'i tanımlamaktadır. Kırmızı cübbesi ile hâlâ tarafsız olduğu zamanlarda, elinde sınavdan sonra hediye edilmiş asası, kitapları, sürekli taşıdığı ve büyü yapımında kullandığı keseleri açıkça görülmektedir. Bunun yanında insanlarla zaman geçirmek yerine kitap okuyarak ve büyüleri temize çekerek zaman geçiren bir büyücü olan Raistlin'in tüy kalemleri ve çantası da dikkat çekmektedir.



Görüntü 37: Daniel Horne tarafından çizilmiş ve silah kardeşliği adlı kitabın kapağında kırpılarak kullanılan resim soldan sağa Kitiara, Raistlin, Caramon kardeşler resmi

https://tr.pinterest.com/pin/456763587184595359/ Erişim: 11.01.2016

Görüntü 37'de ise Daniel Horne tarafından çizilmiş olan ve ülkemizdeki Raistlin tarihçeleri ikinci kitabı "Silah Kardeşliği" isimli kitabın kapağında kullanılmış olan görseli görmekteyiz. Burada solda üvey ablaları Kitara, ikizlerden ayrı konumlanarak hikayenin gidişatında oynadığı önemli rolün yanında kardeşlerine karşı uzak tutumu ile resmedilmiştir. Kardeşlerini seven ancak onlara acımayan, Raistlin'i büyüye başlatarak hayatına yön çizmiş olan üvey ablaları başına buyruk kişiliği ile dikkat çeken bir kahramandır. Aynı zamanda hikayeler süresince çekici duruşu ve hareketleri ile erkeklerin ilgisini kazanan ve bu ilgiyi her zaman lehinde kullanan bir kadındır. Buradaki görüntüsü de bu imaj ile

uymaktadır. Duvarın öte tarafında ise solda Raistlin ve sağda Caramon'u görmekteyiz. Silah kardeşliği adlı kitapta bahsedildiği gibi kardeşler beraber savaşmaktadır. Raistlin'in büyü yaparken zayıf düşmesi ve korunmaya olan ihtiyacını Caramon gidermektedir. Sırt sırta vermiş görüntüleri de bu durumu perçinlemektedir. Caramon'un Raistlin'e göre iri bedeni ise diğer önemli unsurlardandır. Diğer görsellerde olduğu gibi Raistlin, sınavdan sonraki beyaz saçlı kum saati biçimli gözleri ile resmedilmiştir.

Bütün bu resimlemelerde de görüldüğü gibi hiçbir çizer kitaptaki betimlemelerin dışına çıkmamıştır. Kitaptaki yönergeler ışığında her sanatçı kendi karakterlerini ortaya çıkararak kişisel farklılıkları ile zengin bir kültür oluşturmaktadırlar.

3.3.5. Taht Oyunları'ndan Jaime Lannister (Kral Katili)

Game of Thrones, yani Taht Oyunları dizisi, George R.R. Martin tarafından yazılmakta olan bir fantastik roman serisidir. Yüzüklerin Efendisi ve Harry Potter serilerinden farklı olarak televizyon dizisine uyarlanmaktadır. Çoklu ırk, dil, din barındıran, dünyamızdan farklı bir dünyada geçmektedir. Yapısı gereği birçok farklı karakter ve birbiri içine geçmiş farklı konular içeren bir seridir. Ancak özetlemek gerekirse Westeros isimli kıtada yaşanan olayları, kıtadaki birçok lordun tek bir kral olabilmek için birbirleriyle yaptıkları savaşlar ve savaşlar kadar tehlikeli taht oyunlarının konu edildiği bir fantastik roman serisidir. Bu kıtaya hükmetmeye çalışan lordların dışında, diyarın kuzey sınırını oluşturan dev buzdan duvarın arkasında büyüyen doğa üstü bir tehdit de bulunmaktadır.

Bu şekilde temellenmiş olan hikayede bulunan birçok kahraman olduğu halde, Martin, romanına kusursuz kişileri dahil etmemiştir. Bu şekilde fantastik olmasına rağmen insanlara yabancı olmayan birçok karakter bulunmaktadır. Martin, bu seriyi oluştururken ciddi tarihi ve mitolojik araştırmalar da yapmıştır. İyi görünen ancak hata yapabilen normal kişilerin bulunması ve her durumda şaşırtıcı sonuçlar doğuran karmaşık olay örgüsü, bu serinin başarı nedenlerinden sayılabilir. Örnek olarak tek kral statüsünde bulunan Joffrey'in hakimiyetine karşı, haklı olduğuna kanaat getirilebilecek nedenler ile bir isyan

başlatılmıştır. Bu isyanın mimarlarından olan Rob Stark, isyancı ordunun komutasını ve Kuzeyin Kralı ünvanını alarak çıktığı yolculukta, askeri yardım almak amacı ile yardım istediği bir lordun kızı ile evlenme şartını kabul etmiştir Ancak ilerleyen zamanlarda aşık olma gerekçesi ile başka bir kadınla evlenmiştir. Hikaye içerisinde Robb, haklı bulunabilecek bir karakter iken sözünde durmayan bir kralın ahlaki açıdan sorgulanması gerekliliği yadsınamaz. Benzer durumda kalıp seçim yapan birçok insan gibi, kendi duyguları ile hareket ettiği için ordusunun dağılmasına neden olan bir ayaklanmaya sebep olmuştur. Aynı şekilde onurlu bir adam olarak bilinen Robb'un babası Eddard Stark, kendi nedenleri doğrultusunda bağlı olduğu Kral Aerys'e karşı ayaklanmıştır.

Bu ve bunun gibi birçok örnek ile okuru karşısına gelen Game of Thrones karakterleri kusursuz kahramanlar değillerdir. Bu karakterlerin içinde en çok ilgi toplayanlarından birisi de Sör Jaime Lannister'dır. Sör Jaime'nin lakabı ise Kral Katili'dir. Jaime, yedi krallığın en önemli ailelerinden olan Lannister hanesinden Lord Tywin'in oğludur. Jaime ikiz olarak dünyaya gelmiştir. İkiz kız kardeşi ise Cersei Lannister'dır. Bir de cüce kardeşleri vardır ki o doğarken anneleri vefat etmiştir. Bu nedenlerden dolayı annesinin ölümünden Tyrion'u sorumlu tutan Tywin ve Cersei Lannister'in kötü davranışlarına rağmen Jaime, Tyrion'a her daim sevgi ve korumacılık ile yaklaşmıştır. Tam bir savaşçı olarak doğmuş olan Jaime'nin, entrika ve politika gibi meselelere olan uzaklığı bilinmektedir.



Görüntü 38: Jaime Lannister'ı Game of Thrones dizisinde canlandıran oyuncu Nikolaj Coster-Waldau

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/b5/JaimeLannister.jpg Erişim 28.01.2016

Parlak yeşil gözleri, altın sarısı uzun saçları ile sert ve çekici bir gülümsemesi olan, uzun boylu, güçlü ve yakışıklı bir adamdır. Kibirli, kendini beğenmiş hali ise dikkate değer özellikleri arasında sayılabilir.

Jaime'nin ikiz kardeşi ile ensest ilişkisi olduğu birçok kişi tarafından bilinen bir dedikodu olmasına rağmen olayın gerçekliği, kitabın ilk bölümlerinde okur ile paylaşılmıştır. Bu ilişkinin gizlenmesi için fazlaca uğraş veren Jaime, Lord Eddard'ın evinde kardeşi ile onu gören lordun oğlu Brandon'u kuleden aşağı atmak sureti ile sakat bırakmıştır. Bu olayın ileriki dönemlerde öğrenilmesi ise hayatını değiştirecek gelişmelere sebep olacaktır.

Jaime'nin savaş konusundaki yetenekleri erken yaşta gözle görülebilir hale gelmiştir. 11 yaşında bir şövalye yaveri olarak çalışmaya başlamış, iki yıl içinde de yaver olduğu halde bir turnuva kazanmıştır. 15 yaşında ise yaptığı bir kılıç müsabakası sonucunda şövalye olmuştur. Daha sonra evine ve kardeşine dönmenin mutluluğunu yaşayamadan babası tarafından diplomatik bir evliliğe zorlanmıştır. Babası cüce olan oğlunu saymadığı için adını ve kalesini emanet edeceği tek çocuğu olarak Jaime'yi görmektedir. Ancak Jaime bu evliliği

engellemek için Cersei ile kararlaştırdıkları şekilde davranarak, evlenmeyeceği, mal sahibi olmayacağına dair ettiği yemin ile kral muhafızlarına katılmıştır. Aynı zamanda kral ile birlikte kalma zorunluluğu olan kral muhafızlarının bu durumu, o günlerde Kral Eli mevkisindeki (vezir benzeri) babası ve onunla kalan kız kardeşinden ayrılmamak için gözüne mantıklı gelmiş olabilir. Jaime, kral muhafızlarının en genç üyesi olarak kayda geçmiştir. Tüm diyarın en yetenekli şövalyeleri olduğu düşünülen bu seçkin grup her daim kralı ve kraliçeyi korumaya yeminlidir.

Kral Aerys, "deli kral" lakabını hakkıyla veren kötü bir kraldır. Ceza olarak birçok insanı canlı canlı yakmış, yakınlarına bile eziyet çektiren bir adam olarak bilinmektedir. Jaime, her daim krala karşı ettiği yemin ve vicdanı arasında seçim yapmak durumunda kalmıştır. Yemini kralı ve kraliçeyi korumak olan şövalye, kral tarafından tecavüze uğrayan kraliçeyi gördüğünde ne yapacağını şaşırmıştır. Kraliçeyi kraldan korumanın, yemininin sınırlarında olmadığı açıktır. Ancak bu gibi durumlar Jaime'ye zor gelmeye başlamıştır. Kral, isyanın bastırılıp, isyancı ordularının bozguna uğratılamaması ihtimali ile bütün şehri hiç sönmeyen bir ateş olan "çılgın ateş"i oluşturan muhteviyat ile doldurma emri vermiştir. Planı, şehir düşerse kendi de içindeyken bütün bir şehri ateşe verip içindeki masum halk ile beraber yok etmektedir. Jaime ilk planı duyduğunda tepki vermemiştir.

Jaime, babası Tywin Lannister'ın ordusunu alıp, kralın şehrine yürümesinin sonucunda, kraldan, babasının kafasını krala getirilmesi emrini alır. Bu karara, şehri yok etme talimatını ilgili birimlere iletmekle görevli kişiyi öldürüp, ardından kralı arkasından bıçaklayarak katletmek yolu ile cevap vermiştir. Ardından Jaime tahta oturup insanların gelmesini beklemiş ancak ne kendisi ne de babası adına tahtta hak sahibi olmak için bir çabada bulunmamıştır. Taht odasına gelen Eddard Stark, krallık hakkının Robert Baratheon'da olduğunu söylemiştir. Kral olan Robert, Eddard'ın öğütlerine kulak asmayarak Jaime'yi cezalandırmamış ancak ona Kral Katili lakabını takmıştır. Bu kararı almasında eşi Cersei Lannister etkili olmuş olabilir. Jaime ihanetinin ve bozduğu yeminin

masumların kurtuluşu için verilmiş bir kurban olduğunu düşünmüştür. Bu kararın birkaç kişi dışında kimse tarafından bilinmesini istememiştir.

Robert ve Cersei'nin 3 tane çocuğu olmuştur. Daha sonraları Eddard'ın da ortaya koyacağı gibi bu çocuklar Jaime'den olmadırlar. Ancak bu bilgi Eddard'ın başının kesilmesine varan olaylara sebep olmuştur.

Sonraları Kral'ın şehrinden kaçarak babasının ordularına komuta eden Jaime, savaşta esir olarak alınmıştır. Ancak leydi Stark'ın kralın sehrinde bulunan kızları ile değiş tokuş yapılması için, leydinin kendisi tarafından, yanında yeminli koruması Brienne ile beraber kralın şehrine gönderilmiştir. Bu yolculuk sırasında Brienne ile olan ilişkileri Jaime'yi değiştirmiştir. Bu sırada tekrar yakalanan Jaime'nin kılıç kullandığı eli Zollo isimli bir haydut tarafından kesilmiştir.

Kılıç tuttuğu elinin kesilmesi üzerine büyük bir bunalıma giren Jaime kralın şehrine geri dönmüştür. Kardeşine dönmesine rağmen yetersizlik hissi ile dolu bir biçimde bunalımdan kurtulamaz. Cersei'nin yaptığı Kral eli pozisyonunu almasına yönelik teklifi de reddetmiştir. Serinin dördüncü kitabında ise açıkça Cersei'den uzaklaşmaya başladığı görülmektedir. Daha sonraları metalden bir el ile kılıç çalışmalarına geri döner. Bağlı bulunduğu kral adına birçok görev alarak hayatına devam etmektedir.

Jaime önceleri kibirli, kendini beğenmiş bir şövalye iken elinin kesilmesi ve Brienne ile tanışmalarının ardından farklı bir adam olmaya başlamıştır. Hayatı boyunca düşünmeden, ettiği yeminlere bağlılık göstermesi gereken sevilen bir şövalye iken, bu yeminlerin çatışması sonucunda masumların hayatını koruma yolunu seçtiği için, bir yemin bozan olarak toplum tarafından dışlanmıştır.

Brienne ile yaptığı bir konuşmada "O kadar çok yemin ettim ki. Sürekli yemin ettirirler: Kralı koru, krala itaat et, babana itaat et, masumları koru, zayıfları savun... Ya baban kralı hor görüyorsa? Ya kral masumları katlediyorsa? Çok fazla yemin var; ne yaparsan yap birini bozuyorsun" diyerek kendi anti-kahraman karakterini kendisi açıklamıştır.



Görüntü 39: Michael Komarck tarafından çizilmiş olan Kral katli sahnesi
http://awoiaf.westeros.org/images/6/6c/Jaime_Aerys_Michael_Komarck.jpg Erişim:11.05.2016

Görüntü 39'da Michael Komarck tarafından Jamie'nin beyaz pelerinleri içerisinde hayatını anlamlı kılan o karar anı görselleştirilmiştir. Taht odasında bütün şehrin yanmasını izlemek, öz babasını öldürmek veya korumakla yeminli olduğu kralı öldürmek arasında verdiği önemli karar sonucunda bir yemin bozan olmayı seçmiştir. Bu çalışmada ön planda Aerys Targeryan'ın ölü bedenini görmekteyiz. Jamie ise kralı öldürüp tahta doğru adımlarını atarken, son bir kez krala bakmaktadır. Camdan vuran ışığın aydınlattığı beyaz pelerini dalgalanmaktadır. Sıcak renklerin hakim olduğu bu çalışma, o an Jamie'nin yüzündeki kendinden emin ve aslında biraz da kibirli bakışlar ile tamamlanmıştır. Bu çizimin bir sonraki anı herkes tarafından tahmin edilebilecek şekilde Jamie'nin tahta oturması ile sonuçlanmıştır. Çünkü ifade bu durumu gözler önüne serecek şekilde yansıtılmıştır. Kimse tarafından bilinmeyecek ve

hayatını karartacak olan bu seçimi tüm kalbiyle arzulayarak yapmış olduğu ve pişman olmayacağı ise gayet açıktır.



Görüntü 40: Kittrose isimli deviantart kullanıcısı
http://kittrose.deviantart.com/art/Jaime-Lannister-438794845 Erişim11.05.2016

Görüntü 40'daki görsel ise o anın verdiği ve insanlar tarafından sürekli olarak suçlanmasının verdiği acıyı bize göstermektedir. Vakur, soylu bir hava ile altın rengi bir duvarın önünde kan kırmızı bir zeminde görselleştirilmiş olan karakterin üzerinde, beyaz pelerinli zırhı veya ailesine ait olan Lannister zırhı görünmemektedir. Bu an Jamie'nin Brienne ile olan konuşmasının, karakterinde yarattığı değişimi göstermektedir.



Görüntü 41: Ratscape isimli kullanıcı tarafından çizilmiş olan http://ratscape.deviantart.com/art/Kingslayer-Jaime-404483813 Erişim:11.05.2016

Görüntü 41'deki görselde ise Ratscape kullanıcı adına sahip olan çizer, daha önce seri olarak görselleştirdiği karakterleri bir iskambil kağıdı imgesi ile görselleştirmiştir. Burada Jamie, vale olarak prens kimliğine yakışır biçimde görülmekte; kupa serisi renklerini ve benzer biçimli aslan armasını kullanmaktadır. Kitapta bahsedilmiş olan keskin gülümsemesi ve soylu duruşu vektörel çizim tekniği ile verilmiştir. Üzerinde ailesine ait kırmızı renk ile beraber aslında beyaz olması gereken zırhı görünmektedir.

Jaime Lannister birçok Game of Thrones hayranı tarafından belirtildiği üzere ilk kitaplarda sevilmemesine rağmen Brienne'e kendi sırrını açtığı o andan sonra hayran kitlesinde artış gözlenmiştir. Serinin devam ettiği göz önünde bulundurulursa bu kitlenin daha da artacağı tahmin edilebilir.

4. BÖLÜM: KARAKTER VE KONSEPT TASARIMI

Karakter, bir öykünün veya hikayenin en önemli parçasıdır. Verilmek istenen mesajlar karakterler üzerinden insanlara aktarılır. İzleyiciler, gördükleri karakterler ile kendi aralarında bağ kurarak hikayeye yaklaşırlar. Karakter, istekleri doğrultusunda karar veren ve seçimler yapandır (Ersümer, Klasik anlatı sineması, Hayalperest yayınları, 2013). İnsanlar, sevdikleri karakterlerle beraber üzülür ve sevinirler, ortak düşmanları benimser, onlarla birlikte intikam alarak rahatlarlar. “Öykü, çatışma içindeki karakterlerin eylemlerinden doğar” (Miller, 2012, s. 97) Karakterler iyi veya kötü olabileceği gibi, davranış ve duruşlarıyla kendine özgü bir yerde durarak ikisinden de uzaklaşmadan var olabilirler. Konu sinema ise bu, davranışlar ile izleyiciye aktarılır. Karakterlerin bütün davranışları, onların amaçlarını ve emellerini ortaya koyar. Aristo’ya göre karakter bir isteme sahip olmalıdır ve dört temel özelliği bulunmaktadır. Bunlar iyi bir ahlaka sahip olmak, gerçekçi olmak, tutarlı olmak ve niteliğe uygun olmaktır (Ersümer Oluk, 2013, s. 53). Çünkü tragedyanın insana yaşattığı aydınlanma (katharsis) için kişinin kendini kahraman ile özdeşleştirebilmesi gereklidir. Ancak kişi kötü ahlaka sahip bir karakter ise onun yaşadıkları kişide acıma duygusu yaratmak yerine, adaletin yerini bulması duygularını harekete geçirecektir. Aristo’ya göre bir tragedyada “oyun kişisi, üstün nitelikler taşır. Bu nitelikler ahlaki değerlerdir” (Şener, 2012, s. 37). Çünkü kahramanın trajik hata evresinde seyircide istenen etkiyi yaratabilmesi için, seyircinin ahlak duygusuna ters düşmemesi gerekir. Günümüzde insanlar genel bir ahlak algısının yanında kişinin içinde bulunduğu duruma göre de kahramanı yargılayabilmektedir. Ancak her durumda kahramanın kötü olduğu bilinen işler yapabilmesi onun insanlar tarafından sevilemeyeceğini göstermez. Örnek olarak Star Wars serisinin kötü adamı Darth Vader, birçok kişinin kahramanı olabilmiş bir anti-kahramandır. Burada hata yapıp yanlış seçimlerde bulanabilen kahramanın daha inandırıcı olduğu yargısına varmak yanlış olmaz.

Karakterlerin inandırıcı olabilmesi için kullanılabilecek en iyi tekniklerden birisi gerçek kişilerden model alınarak tasarlamak olabilir. Bu sayede düş gücünün

atlayabileceği detaylar kaçırılmadan, çok boyutlu ve gerçekçi karakterler yaratılabilmektedir. Birçok bilinen ve bilinmeyen özellikleri olabilir. Kendi geçmişinde yaşadığı sayısız olay ile şekillenen davranışları ve tepkileri olabilir. Örnek olarak, ABD'li seri katil Edward Theodore Gein'in hikayesinden ilham alınarak Psyco (1960), Kuzuların Sessizliği ve Teksas Testere Katliamı isimli filmler yapılmıştır. Alkolik bir baba, dominant ve aşırı dindar anne ve abisi ile yaşayan Edward, annesinin ölümüyle dünyada yapayalnız kalır ve annesini diriltmek için anatomi bilimi araştırmaları yapmaya başlar. Bu çalışmalarında mezarlıklardan aldığı kadavraları kullanmaktadır. Annesini diriltemeyince, kendisini bir kadın olarak görmek için yüzdüğü kadın derileri ve annesinin elbiselerini giyerek dolaşmaya başlar. Daha sonraları kadavralar ile yetinemeyen Edward, annesinin öldüğü yaş ortalamasında kadınları öldürmeye başlar. Gün geçtikçe daha profesyonelleşen Edward, meme uçlarından kemer, kafatasından bardak, dudaklardan kolye vb. eşyalar yapmaya başlar. İlk cinayetinde yakalanan Edward yaptıklarının cinayet olmadığını ve evini süslemek için yaptığını söyler (Topallı, 2013, s. 93-110). İşte bunun gibi gerçek bir hikaye, yaratım için harikadır. Gerek Hannibal Lecter, Norman Bates, gerekse Deri Yüz Bubba Sawyer, altyapısı olmayan karton karakterler değildirler. Bir geçmişi, hikayesi, neden ve sonuçları ile tam olarak gerçekçi karakterlerdir.

Karakterlerin anlatılan özellikleri ile anlatılmamış hikayeleri birbirlerine uyum içerisinde olmalıdır. Hanniball Lecter'ın vakur ve sessiz yapısı altındaki gerçekler, karakterin, kişiler üzerindeki inandırıcılığını büyük ölçülerde arttırmaktadır. Karakterin konuşma üslübu, kullandığı sözcükler gibi göstergeler kişinin ailesi ve geçmişi ile ilgili kesin kanıtlar sunarken, tavırları ve giyim tarzı, yaşam biçimi, mesleği, ekonomik yapısı vb. özellikleri hakkında bilgi verir. Karakterlerin tercih ettiği ve çekindiği şeyler ise ileride vereceği kararlar hakkında bilgi verir. Hikayenin ilerleyen kısımlarında karakter bu doğrultuda kararlar verdiğinde ise inandırıcılık perçinlenmiş olur. Ancak gerçek karakterlerde olan belirsizlik duygusu, kurmaca karakterlerde de yer almalıdır. "Bu belirsizlik izlenimi kendi duygu motivasyonumuzu karaktere yansıtma olanağı sağlar" (Miller, 2012, s. 99). Aynı zamanda bu belirsizlik kahramana

çekicilik kazandırmaktadır. Örnek olarak Karayip Korsanları filminde Jack Sparrow karakterinin, korkak ve kendini beğenmiş görüntüsü altında birçok kez karşılaştığımız cesur denizci karakteri birçok kişinin bu karaktere bağlanmasını sağlamış olabilir.

Karakterler basitçe iyi veya kötü olarak adlandırılmamalı; geçmişinden getirdiği izler ile değerlendirilmelidir. Bir karakterin geçmişini bilmek davranışlarını anlamlandırmamızı sağlayabilir. Örnek olarak çocukken siddet görmüş bir karakterin şiddet eğilimli davranışları bize anlamlı gelebilir.

> “Eğer bir kişiyi yeterince tanıyorsanız, yaşamınızı göze aldığınız sürece bencilce ya da politik ve ahlaki açıdan utanç verici olarak gördükleriniz yerle bir olur. Böyle düşündükten sonra da tersini düşünmeniz oldukca zordur” (Miller, 2012, s. 100).

Bu tip olayları anlamlandırma yetisi, bize postmodernizmin yıktığı kuralların bir armağanıdır. Eskiden, koyulan kurallar ile "iyi" ya da "kötü" diyerek kesin yargıya vardığımız karakterler, artık psikoloji ve mantık süzgecinden geçerken keskin sınırlarını kaybetmektedir.

Karakterleri bir olay için motive eden birçok etmen olabilir. Kimi hikayede bu bir prensesi kurtarmak, kimi hikayede tanrılar arasında yer kazanmak, kimi hikayede ise basitçe zengin olmak olabilir. Amaç her ne olursa olsun, bir amaca ulaşmak için birçok farklı yan amaçtan geçilmelidir. Burada sadece prensesi kurtarmak isteyen kahraman, bu amaç için önce yoldaşlarını ikna etmeli, ardından saraya sızmalı, birçok küçük düşmanı yenmeli, ardından ejderha ile baş başa ölümüne bir kavgaya tutuşmalı ve prensesi kurtarmalıdır. İyi yazılmış ve kurgulanmış bir karakter ise bu amaç doğrultusunda kendi serüvenini kendi yazabilmektedir.

Bir anlatıda kişiler karakter ve tip olarak kurgulanabilirler. Tipler genel olarak fazla özelleşmemiş ve birkaç sıfat ile betimlenebilen kişilerdir. Kişisel özellikler yerine toplumca kabul edilmiş normları vardır. Örnek olarak Karagöz ve Hacivat oyunundaki Tuzsuz Deli Bekir karakteri, sürekli içki içip olay çıkaran kavgacı bir tiptir. Karakter ise kendine özgü özellikleri olan, psikolojisi, eğilimleri ve tepkileri olan bireydir. Ersümer'e göre karakterler çok yönlüdürler ve kendilerine ait bir

karar verme mekanizmaları vardır. (Bars, 2014)“Kişiler evrende yer alan her olayın sorumlularıdır.” (Ersümer Oluk, 2013)

Vlademir Propp’un masalların genel işleyişi içinde 31 adet temel işlev ve simgesi vardır. Aileden uzaklaşma, yasaklar ile karşılaşma, aldanma ve düşmana yardım etme gibi olaylar simgeledikleri şeyler ile birlikte gruplanmıştır. Bu grupların birçok altbaşlığı, masalın kişilerine göre gruplanabilir. Bu kişiler ve yerlerine getirdiği işlevler ise Mehmet Emin BARS'ın Turkish Studies dergisinde yayınlanan "Vladimir Propp’un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde “Başat Depegözi Öldürdügi Boy” Üzerine Bir İnceleme” isimli makalesinde (2014) söyle geçirilmiştir:

- Saldırgan kişi ve eylem alanı: İnsanlara zarar veren, birini kaçıran ya da kötülük yapan kişi. Kötülük, çatışma ve kahramana karşı sürdürülen başka kavga biçimleri, izleme işlevlerini kapsar.
- Bağışçı kişi ve eylem alanı: Kahramana verilen büyülü nesnelerin sağlayıcısı. Büyülü nesnenin aktarılmasının hazırlanması, büyülü nesnenin kahramana verilmesi işlevlerini kapsar.
- Yardımcı kişi ve eylem alanı: Kahramanın güç işleri yerine getirmesine yardım eden kişi. Kahramanın uzamda yer değiştirmesi, kötülüğün ya da eksikliğin giderilmesi, izlenme sırasında yardım, güç işleri yerine getirme, kahramanın biçim değiştirmesi işlevlerini kapsar.
- Aranılan kişi ve eylem alanı: Kahramanın sınanmasını sağlayan kişi. Güç işleri yerine getirme isteği, bir özel işaretin zorla benimsettirilmesi, düzmece kahramanın ortaya çıkarılması, gerçek kahramanın tanınması, ikinci saldırganın cezalandırılması, evlenme işlevlerini kapsar.
- Gönderen ve eylem alanı: Kahramanın yola çıkmasını sağlayan kişi. Yalnızca kahramanın gönderilmesi işlevini kapsar.
- Kahraman ve eylem alanı: Görevleri yerine getiren kişi. Arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine tepki evlenme işlevlerini kapsar.
- Düzmece kahraman ve eylem alanı: Asılsız savlar ileri süren ve başarısızlığa uğrayan kişi. Arayış amacıyla gidişi, bağışçının isteklerine

> karşı gösterilen ve her zaman olumsuz tepkiyi, asılsız savları kapsar. (Bars, 2014)

Öyküleri bu denli çekici yapan, olayları yaşayan kahramanlardır. Bu kahramanlar kişilere ne derece yakın olurlarsa o derece benimsenir ve sevilirler. Chatman konu ile ilgili, “Öyküler, olaylar ve onları meydana getirenlerden oluşur. Olaylar ise onları meydana getiren kişilerden oluşur. Olaysız metne anlatı denmez" (Aktaran: Ersümer Oluk, 2013, s. 64). Burada anlatıları, olay merkezli anlatılar ve karakter merkezli anlatılar olarak ikiye ayırabiliriz. Olay merkezli anlatılarda kişiler seçimlerini kendileri yapmazlar. Belirli kalıplar vardır. Karakter bazlı anlatılarda ise karakterler kendi seçimlerini yapmaktadırlar.

Karakterlerin kendisini tanıma isteği uyandırması cok önemlidir. Çünkü klişeleşmiş karakterler insanlarda merak uyandırmayacağından, etkileyiciliğini kaybedebilir. İşte burada gerçek hayattan örnek alınmış veya tutarlı, farklı ve ilgi çekici karakter yaratmanın önemi ortaya çıkmaktadır.

4.1. KARAKTER TASARIMI

Karakterlerin amacı hikayenin gidişatı doğrultusunda verilmek istenen duygu ve düşünceleri alıcıya iletmektir. Karakter tasarımı ise genel olarak “dış görünüşü, kişiliği ve eğilimleriyle izleyicide belli bir inanışı, tepkiyi ve beklentiyi ortaya çıkaran birini yaratmaktır (Derviş, 2005, s. 35). Karakterin, daha önceden belirlenmiş olan dünyaya bakış açısı, düşünce sistemi ve davranışları, karakteristiğini oluşturur. Bu noktada kişileri tanımlayan birçok sıfat bir araya getirilerek karakter tasarlanabilir. Ancak daha önce de söylenildiği gibi, tek başına iyi görünen karakter özellikleri bir karakteri çekici kılmaya yetmeyebilir. Bir arada verilen birçok güzel ve doğru kahraman özelliği yaratılan kahramanı alışılagelmiş, tahmin edilebilir ve sıkıcı bir kişi haline getirebilir. Ancak farklı özelliklere sahip karakterler tasarlandığında insanların ilgisini çekme ihtimali artacaktır. Bu, tamamen zıt özellikler anlamına gelmese de cesur, dürüst, atletik bir kahramanın klişeleşmiş olduğu söylenebilir. Ancak bu kahramana eklenecek olan kendini beğenmişlik, kurnazlık veya unutkanlık gibi bir özellik, karakteri

biraz daha insanın kusurlu yapısına yaklaştıracak, ayrıca beklenen hareketlere sürpriz davranışlar katarak anlatımı hareketlendirecektir. İyi ya da kötü yönde ne olursa olsun, bir karakter insanlar ile etkileşime geçerek duygu uyandırır. Bu duyguları kontrol etmek ise karakterin yaratım sürecinden geçer. Karakterin kişiliği, karakterin kuracağı ilişkiler ve davranışları belirler.

Karakterin kullanıldığı bütün mecralarda, kahramanlar onları yaratan kişilerin hayal güçleri doğrultusunda, ait oldukları dönem ve koşullar ile kültürel altyapılar çevresinde şekillenirler. Her birinin taşıdığı özellikleri anlatan görsel verileri barındırır. Karakterler, görünen kostümler ve aksesuarlardan ibaret değillerdir. “Karakterler farklı fiziksel özellikler, kaslar ya da ilginç kostümlerden çok daha fazlasını barındırırlar. Her canlıda olduğu gibi, güç, zaaf ve başka birçok özelliği bünyesinde taşırlar” (Pekmezci Sargın, 2010). Barındırdıkları her obje, renk ve leke uzun araştırmalar ile karakterlerin de taşıdıkları özelliklerin göstergesi olarak tasarlanır. Karakter tasarımı, bir karakter için sözlü veya yazılı anlatılabilecek her durumu, çok daha güçlü bir anlatım ile aktarır. Bir kurumsal kimlik nasıl kurum hakkında bütün bilgiyi biçim ve soyutlama becerisi ile veriyor ise iyi tasarlanmış bir karakter de aynı şekilde alıcısına bilgiyi aktarır.

Disney firması için çalışan karakter tasarımcıları firma bünyesinde beslenen gerçek hayvanlar ile çalışmışlardır. Disney, doğada var olanı bire bir aktarma çabası içine girmiş, stüdyoda at, geyik, tavşan gibi hayvanlar beslenmiş, animatörler bu hayvanlara bakarak karakterlerini tasarlamışlardır (Gökçearslan, 2009).

Bir karakter görselleştirilirken dikkat edilmesi gereken önemli unsurlardan birisi de karakter özelliklerinin yansıtılması gerekliliğidir. Yazar tarafından verilmiş olan betimlemeler ışığında tasarım yapılmış olsa bile, duygu iletimini doğru yapamayan bir karakter tasarımı başarısız sayılabilir. Renk kullanımı, ifade, açılar gibi tasarımcının seçim yapması gereken birçok durum karakterin yapısını etkileyebilmektedir. Kötü karakterlerin ten rengi, daha sağlıksız görünen açık tonlarda olabilir. Elbiseleri çok renkli olmayabilir. Veya sıcak renkler içermeyebilir. Dövme, piercing veya kıyafete ek olarak kullanılan aksesuarlar onun yapısını göstermede yardımcı olarak kullanılabilir.

Örnek olarak kötücül davranışlarda bulunan bir karakter için parlak renkler ve fazla aydınlatılmış, kontrastı düşük bir karakter tasarımı duygu iletimini doğru yapamayabilir. Parlak ve canlı renk kullanımı da aynı şekilde karakterin duygusal yapısı hakkında olumlu bir yapı oluşturabilir.



Görüntü 42: Arthas Menethil

http://vignette3.wikia.nocookie.net/wow/images/f/fe/ArthasMenethil.jpg/revision/latest?cb=20110617144644 Erişim: 22.02.2014

Örnek olarak Arthas isimli, Warcraft evreninde hikayeye iyi bir “paladine” olarak başlayan, ancak zamanla intikam hırsı ile kötü tarafa geçmiş olan karakter verilebilir. Görüntü 42’de verilmiş olan görselinde karanlık tarafa geçmeden önceki hali görülmektedir. Hırsl,ı sert bakışlı, genç bir erkek olarak görselleştirilmiştir. Sıcak renkler ve sağlıklı bir ten rengi ile daha normal görülmektedir. Gözlerindeki bakış onun ruhsal durumuna gönderme yapmaktadır. Ancak onun kötü olduğuna dair herhangi bir ipucu görülmemektedir. Hayatını değiştirecek olan seçimleri hâlâ yapmamıştır.



Görüntü 43: Arthas Menethil
http://www.yugopolis.ru/media/cache/news/data/img/cdbb04ac08902ad689d7e0cd19585b33/91501.jpg Erişim11.05.2016

Görüntü 43'daki görselde ise Arthas'ın karanlık seçimlerini yaptıktan sonra değişen hali görülmektedir. Temelde kemik yapısı aynı olmasına rağmen ifade ve renklendirme ile bambaşka iki sonuç elde edilmiştir. Göz çevresinin renklendirmesi ile Görüntü 42'de fazla ışıkla vurgulanmış olan gözleri kompozisyonun odak noktası haline getirmektedir. Önceki çalışmada kullanılan sıcak renklerin aksine soğuk renklerin hakim hale gelmesi de karakterin psikolojik yapısına gönderme yapmaktadır. Görüntü 43'da gerek gülüşü, gerekse bakışları ile intikamdan keyif alan kötücül bir kahraman imajı sağlanmıştır.

Çizgi film animasyon yapıtları dahil olmak üzere birçok karakter tasarımında kullanılan temel yöntem, gerçeğe dayalı araştırmalar yapmak ve bundan yola çıkarak karakteri tasarlamaktır. Örnek olarak Game of Thrones romanındaki karakterlerin birçoğu tarihten alıntı karakterlerdir. Daily Mail gazetesinin internet sitesinde geçen habere göre Robert Baratheon, Kral IV. Edward'a, Petyr Baelish, Thomas Cromwell'e, Ned Stark, York Dükü Richard'a, Cersei Lannister, VI. Henry'nin karısı Margaret'a, Daenerys Targeryen, Henry Tudor'a, Stannis Baratheon III. Richard'a, Rob Stark IV. Edward'a, Theon Greyjoy,

George Plantagenet’e, Joffrey Baratheon ise Edward Lanchester’e benzemektedir. Yine aynı gazete haberine göre Game of Thrones karakterleri İngiltere'nin tarihinden alınarak kitaplara uyarlanmıştır. Hikaye ise tarihte bilinen Güllerin Savaşı isimli savaşın bir uyarlaması olarak görülmektedir. (Plesance, 2014).

4.2. KARAKTERE AİT KONSEPT TASARIMI

Karakter tasarımının en önemli aşamalarından biri karakterin görünüşünün, karakter ile ilgili fikirlerin belirlendiği konsept tasarımı aşamasıdır. Bu aşamada sanatçılar, eskizler ve çizimler ile karaktere ait bütün detayları belirlerler. Konsept tasarımı aşaması atlandığında günlerce, aylarca modellenmiş veya işlenmiş mekanların, karakterlerin veya yaratıkların bir anda konsepte uymadığı veya kullanılan renklerin birbirine yakışmadığı fark edilebilir. Bunun önceden fark edilmesi azımsanamayacak kadar önemli bir zaman tasarrufu sağlar. Planlı olarak adım adım netleştirilmiş her sahne, her karakter veya detay, ortaya çıkacak problemlerin çözümünde rahatlık sağlayacaktır. Özellikle karakterlerin konsept tasarımı yapılırken yaş, cinsiyet, boy, kilo gibi görsel özelliklerinin yanında kullandıkları aksesuarlar, giyim tarzı ve tavırları da hesaplanmalı, buna göre tasarlanmalıdır. Hatta zeka, yetenek, huy, dikkat, takma isimler ve duygular da hesaba katılmalıdır. Örnek olarak,"Yüzüklerin Efendisi: Kral'ın Dönüşü"nde, cüce Gimli karakteri, ölülerin yer aldıgı Dimhold yolunda bir yer altı tüneline girerken, Elf Legolas’ın gerisinde kalmaktadır. Burada daha önceden bilinen, cücelerin hayatlarını yer altında, Elflerin ise ormanlarda geçirdiği gerçeğinden hareketle, cücenin yer altına girerken yaşadığı korkuyu, bir elfin yer altına girip cücenin giremediği bir durumun tarih boyunca görülmemiş olduğunu anlattığı sahne ile aktaran yazar, olayın ciddiyetini okuyucuya çok başarılı bir biçimde aktarmıştır. (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü, 1996)

Konsept tasarımı, karakter tasarımının yanında mekan, yaratıklar, araçlar ve silahların tasarımını da içerir. Tasarlanan bu nesneler, öykü panolarında birleştirilir. Tasarımcının kafasında kurduğu, her zaman teknik olanaklar ve

şartlar ile sağlanamayabilir. Bu yüzden başta sinema sektörü olmak üzere birçok alanda konsept tasarımcılar çalıştırılmaktadır. Grafik tasarımcılar, illustratörler, endüstriyel tasarımcılar, hatta mimarlar konsept tasarımcı olarak çalışabilmektedir. Konsept tasarımının amacı yönetmenin ve beyin takımının arzuladığı atmosfere göre canlılar ve nesneler tasarlamak ve fikirleri görselleştirmektir. Bu süreç boyunca yapılan düzeltmeler ile görseller istenilen duruma getirilir. Önemli olan, uygulama sürecine girilmeden önce her konuda anlaşmaya varmış olmak ve tasarım hatalarından kaynaklanan sorunları bertaraf ederek zamandan tasarruf etmektir.

Konsept tasarımının önemini göstermek için ünlü illustrator John Howe için Gandalf rolünü oynamış oyuncu Sör İan McKellen'in sözleri gösterilebilir:

> "Gri ve Ak Gandalf'ın görünümünü tasarlarken, John'un çizimlerini hiç değiştirmeden kullandık. Gerçekten de eğer bir çalışma yapılmasaydı, kitapta anlatılan "çalı gibi kaşları şapkasının siperine değen yaşlı büyücü" ekranda gülünç görünebilirdi. Sonuçta filmi seyrettikten sonra bana, gerçekten de hayal ettikleri Gandalf olduğumu söyleyen Yüzüklerin Efendisi hayranları, aslında Tolkien'in metninden çok John Howe'un resimlerini hatırlıyorlardı" (Howe, 2009, s. 7).

John Howe ve Alan Lee'nin çalışmaları ile Yüzüklerin Efendisi filmlerini başarıya ulaştıran sahneler çözümlenebilmiştir. Sol tarafta John Howe tarafından çizilmiş konsept tasarımları ile bu sahneler için Peter Jackson tarafından çekilmiş olan filmlerden görüntüler ise sağ tarafında verilen görseller ile örneklenmiştir. Bkz. Görüntü: 44-63)



Görüntü 44: Gondor'un kral heykelleri Argonath'lar ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=4664 Erişim:01.02.2016



Görüntü 45: Khazad-dum Köprüsü çizimi ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=81&mode=searchErişim: 01.02.2016



Görüntü 46: Gandalf, Balrog ile birlikte düşüyor çizimi ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=70&mode=search Erişim: 01.02.2016



Görüntü 47: Zirak-zigil çizimi veYüzüklerin Efendisi İki Kule filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=1473&mode=search Erişim:01.02.2016



Görüntü 48: Miğfer dibi isimli çizim ve Yüzüklerin Efendisi İki Kule filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=73&mode=search Erişim: 01.02.2016



Görüntü 49: Entler İsenguard'ı yok ediyor çizimi veYüzüklerin Efendisi İki Kule filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=313&mode=search Erişim: 01.02.2016



Görüntü 50: Frodo ve Nazgul çizimi ve Yüzüklerin Efendisi İki Kule filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=334&mode=search Erişim: 01.02.2016



Görüntü 51: Gandalf Hobbitköy'e dönüyor çizimi ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=94&mode=search Erişim:01.02.2016



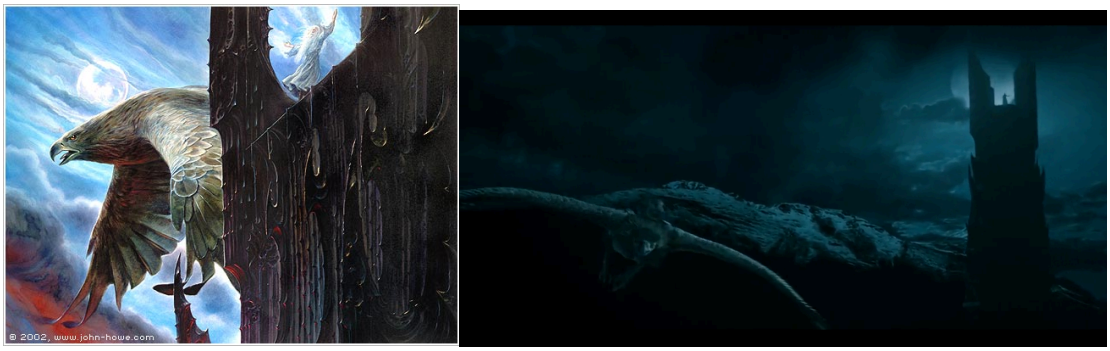
Görüntü 52: Kara Süvari isimli çizim veve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=87&mode=search Erişim: 01.02.2016



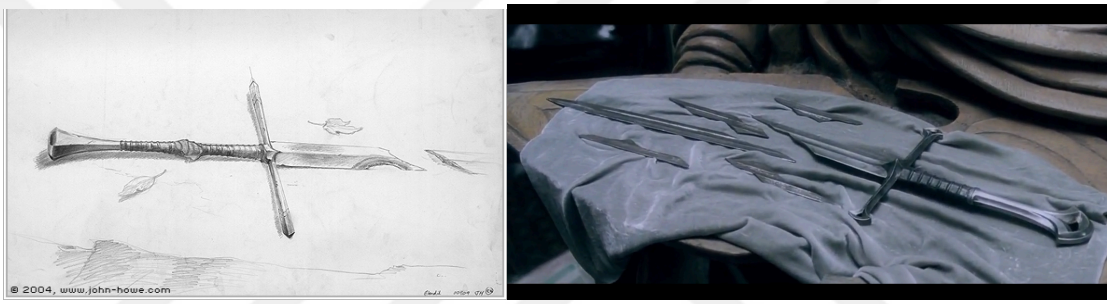
Görüntü 53: Nehir geçidinden kaçış çizimi ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=66&mode=search Erişim:01.02.2016



Görüntü 54: Gwaihir Gandalf'ı Orthanc'dan kaçırır çizimi ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=72&mode=search
Erişim:01.02.2016



Görüntü 55: Narsil'in ilk eskizi isimli görüntü ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=2020&mode=search
Erişim:01.02.2016



Görüntü 56: Moria Kapısı isimli görüntü ve Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği filminden bir görüntü

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=78&mode=search
Erişim:01.02.2016



Görüntü 57: Minas Morgul isimli çalışma ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=2178&mode=search Erişim: 01.02.2016



Görüntü 58: Minas Morgul Heykelleri isimli eskiz ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=2194&mode=search Erişim:01.02.2016



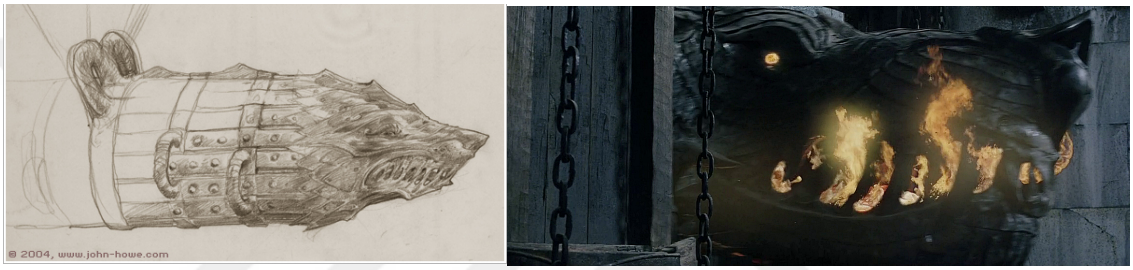
Görüntü 59: Eowyn ve Nazgul isimli çalışma ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=65&mode=search Erişim:01.02.2016



Görüntü 60: Sam ve Shelob isimli çizim ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=1467&mode=search Erişim: 01.02.2016



Görüntü 61: Grond isimli eskiz ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden Grond'un göründüğü bir sahne

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=2182&mode=search Erişim:01.02.2016



Görüntü 62: Hüküm Dağı isimli çalışma ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=74&mode=search Erişim:01.02.2016



Görüntü 63: Barad-dûr isimli çalışma ve Yüzüklerin Efendisi Kralın Dönüşü Filminden bir sahne
http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=1464&mode=search
Erişim:01.02.2016

Örnek olarak verilen görsellerde ve Sir İan Mckellen tarafından da söylendiği gibi konsept tasarımının bir filmin başarısına olan etkisi büyüktür. Birkaç değişen kamera açısı ve detaylar dışında pek çok şey John Howe tarafından tasarlandığı gibi filmlerde kullanılmıştır. Örnek olarak Görüntü 56'da verilmiş olan Narsil isimli efsanevi kılıçın kabzası, biraz daha karakteristik hale getirilerek filmde özel olarak belirtilen diğer kılıçlardan ayrılması amaçlanmış olabilir. Görüntü 62'de verilmiş olan ve Hüküm dağı isimli çalışmada Frodo ve Sam'e daha göz hizası bir açı ile bakmış olan Howe'a karşın, Peter Jackson filmde araziyi daha açık bir şekilde göstererek biraz daha yukardan bakmayı tercih etmiş olabilir. Bu çizimlerin var oluşu çekimler ve montaj esnasında ortaya çıkabilecek birçok sürprizi en aza indirgemeyi başarmıştır.

5. BÖLÜM: ÜRÜNE YÖNELİK TANITIM ÇALIŞMALARI

Tanıtım çalışmaları, tüketiciye bir fikir vermek, bir seçim yaptırmak gibi işlevlerini, tüketiciyle iletişim kurup, bilgi ve duygu alışverişi yaparak sağlamaktadır. İletişim ise bilgi, duygu, düşünce ve tutumların çeşitli simge ve sistemler aracılığı ile kişiler veya gruplar arasında değiş tokuş edilmesi olarak düşünülebilir.

Halkla ilişkiler ve reklam faaliyetlerinde, kaynak ve ileti kadar önem taşıyan bir diğer unsur ise hedef kitledir. Hedef kitle, mal veya hizmetin alıcısı konumuna gelmesi ve tanıtım çalışmaları sonunda davranış değişiminde bulunması beklenen gruptur. “Hedef kitleye ait bireysel ve grupsal faktörler ve satınalma modelinin ayrıntılı bir biçimde analiz edilmesi gereklidir” (Kocabaş, Elden, & Yurdakul, Reklam ve halkla ilişkilerde hedef kitle, 2002, s. 9).

Hedefe iletilen mesajın öncelikle hedefin anlayabileceği kodlara dönüştürülmesi gerekir. Ancak burada çeşitli imgelerin farklı alıcılar tarafından farklı biçimde algılanabilmesinden doğan bir iletişim problemi ortaya çıkabilmektedir. Bu iletişim probleminin ortadan kaldırılabilmesi için; kodlama düzgün yapılmalı, inanırlık, sevilme, benzerlik ve seçilebilirlik kavramlarının özenle üstünde durulmalıdır.

İnanırlık hedef kitlenin davranışlarını değiştirmesi için gereken en önemli olgudur. İnanırlığın üzerinde etkisi olan diğer iki önemli olgu ise saygınlık ve güvenilirliktir. Bir durumla ilgili eğitim almış veya toplum tarafından kabul edilmiş söz sahibi bir kimse, insanları daha kolay inandırabilir. Örnek olarak diş macunu reklamlarında diş hekimlerinin kullanılması verilebilir.

Sevilen kişilerin kendileri ile benzer görüşlere sahip olmasının insanları rahatlattığı, karşıt görüşlere sahip olmasının insanları rahatsız ettiği düşünülebilir. Bununla beraber, sevilen kişinin görüşüne göre görüş değiştirme durumu kişiyi rahatlatabilmektedir. Reklamlarda ünlü yüzlerin kullanılması ise bu duruma örnek olarak verilebilir.

Benzerlik, insanların kendisine benzeyen insanları daha çok sevmesi durumu ile ilgilidir ve bu durumda benzeyen kişilerin fikirleri de hedefin fikirlerini etkileyebilmektedir. Örnek olarak temizlik malzemesi reklamlarında ev kadınlarının kullanılması verilebilir.

Seçilebilirlik ise ürünün benzerleri arasından seçilmesi gerekliliği ile ilgilidir. Farklı özellikler, fiyat ambalaj vb birçok durum burada örnek olarak gösterilebilir.

Hedefe yöneltilen iletiler, hedef kitlenin dikkatini çekmeli, iletinin kaynağına ve alıcının deneyim alanına giren simgeler içermeli, temel gereksinimleri uyarması, doyurulmamış olan ihtiyaçlara cevap verebilmesi gerekmektedir.

Reklamlar ise hem üretici hem tüketici acısından vazgeçilmez hale gelmiş; üretici için rekabeti, tüketici ile iletişim kurmayı ve tüketicinin tercih etme mekanizmasını cezbetme işlevlerini yerine getiren bir çalışmadır. Tüketicilerin gözünden bakıldığında ise satın alma, yeni çıkan ürün ve hizmetlerin tanıtılması için gerekli bilgilendirmeyi yapma işlevini yerine getirirler.

Üretim ve tüketim miktarı ve çeşidinde görülen hızlı yükselme tüketicinin karar mekanizmasını zorlamaktadır. Benzer ürünler arasında seçim yapılmasını sağlama görevi ise reklam ve tanıtım çalışmalarına düşmektedir. Bir ürünün doğru planlanmış bir tanıtım çalışması ile benzerleri arasında yükselmesi mümkün iken doğru planlanmamış bir çalışma ile tam tersinin de olması ihtimal dahilindedir.

5.1. REKLAM

Reklamlar üreticiye göre mal veya hizmeti, tüketicinin pazarda benzer özelliklere sahip olanların içinden ayırt edip tercih etmesi için yapılan çalışmalar iken; tüketiciye göre ise pazarda kendi ihtiyaçlarına en uygun seçimi yapmasını sağlayan bir yardımcı konumundadır. “Bir mala ya da hizmete ilişkin iletiyi sözlü ya da görüntü olarak pazar birimlerine sunmak için yapılan eylemlere reklam yapmak denir” (Kocabaş & Elden, Reklamcılık : Kavramlar, Kararlar, Kurumlar, 2013, s. 30).

Reklamlar temelde bir mal veya hizmetin her türlü tanıtımını yapan iletişim sürecidir de denilebilir.

Günümüzde temel ihtiyaçlar dışında, reklamlar ve kişinin toplum içindeki yeri ile ilgili yaratılan ihtiyaçlar oluşmaya başlamıştır. Örnek olarak her sene bir yeni modeli çıkmakta olan cep telefonlarının, bozulmadan satılarak daha fazla özelliğe ihtiyaç bulunduğu gerekçesi ile satın alınması verilebilir. Ayrıca bu günlerde büyük ihtiyaç olarak sıralanan birçok şey 10 yıl önce bilinmemekteydi. Günümüzde her mekanda, her an olmasını arzuladığımız şeylerin başında internet bağlantısı gelmekte, öyle ki internetin çekmediği durumlarda veya bağlantı hızının düşük olduğu yerlerde insanlar kendilerini rahatsız hissedebilmektedir. Bir konuşmanın ortasında, bir derste hatta sinemada film arasında insanlar cep telefonu, tablet gibi ortamlarda sosyalleşmeye çalışmaktadırlar. 10 yıl önce sinemaya gitmek bile başlı basına bir sosyalleşme etkinliği olarak sayılabilirdi. Ancak günümüzde bu aktivite kişilere yetmediği için, boş kalınan her an, internet bağlatısı üzerinden fotoğraf bakmak, bir ileti yazmak, yorumlara cevap vermek ya da beğeni yapmak gibi alışkanlıklar ortaya çıkmıştır. İnternet bağlantısının olmaması ise kişilerde önemli bir yoksunluk hissi oluşturmaktadır. 3G adı verilen bağlantı çeşidi çıktığında hızına yapılan övgülerin yerini 4G hızına yapılanlar bırakmıştır. İlk zamanlar insanlar için yeterli olan bu hız, yenisinin çıkması ve daha çok hız vurgusu yapan reklamlar ile gerçekten olmasa bile bir ihtiyaç halini alacaktır.

Reklam bir ücret karşılığında yapılan, pazarlama iletişimi içerisinde sayılan, mal ve hizmet tanıtımı gibi konulardan doğabilecek sorunlara çözüm bulan bir kitle iletişimidir de denilebilir.

Temelde ihtiyaç olan ürünleri tanıtmak veya ürüne olan ihtiyacı sağlamak için kullanılabilir. Ayrıca hedef kitlesini değiştiren markaların veya marka kimliğini yeniden kuran markaların da reklam çalışmalarına ihtiyacı doğabilir.

Bazı durumlarda yapılan çalışmalar satışı arttırarak üretim artışına, istihdam artışına ve birim fiyatların düşmesine varan çeşitli faydalar sağlayabilir.

Reklamlar hedef kitlenin doğru belirlenmesi ile daha başarılı olabilirler. Hedef kitle reklam ve halkla ilişkiler açısından, “yapılan bütün faaliyetlerin yönlendirildiği, bu faaliyetlerin sonucunda kendilerinden eylem ve düşünce değişimi beklenen kişiler ya da gruplar” (Kocabaş, Elden, Yurdakul, sf.77. 1999) şeklinde tanımlanabilir. Buradan yola çıkılarak hedef kitleyi iletişim süreci içinde mesajın ulaştırılması amaçlanan topluluk olarak adlandırabiliriz.

İletilerin hedef kitlenin dikkatini çekmesi, onun ihtiyaçlarını karşılaması gerekmektedir. Bu ihtiyaçları gidermek için yapılacak detaylı planın ise hedef kitlenin satınalma alışkanlıkları dahil olmak üzere pek çok açıdan incelenmesi gerekmektedir. Kişiler öncelikle temel fizyolojik ihtiyaçlarını karşılamayı tercih ederler. Maslow’a göre “kişi ancak temel gereksinimler karşılandığı zaman, estetik ve entellektüel ilgilere ayıracak zaman ve enerjiyi bulur” (Atkinson, Atkinson, Smith, Bem, & Nolen-Hoeksema, 2010, s. 478). Fizyolojik ihtiyaçları giderilmemiş bireylerin sevgi veya saygınlık gibi duygularını tatmin etme istekleri oldukça az olacaktır. Aynı şekilde karşı cinsi etkileme, üstün olma gibi güdülerin doyurulması geri planlarda kalacaktır.

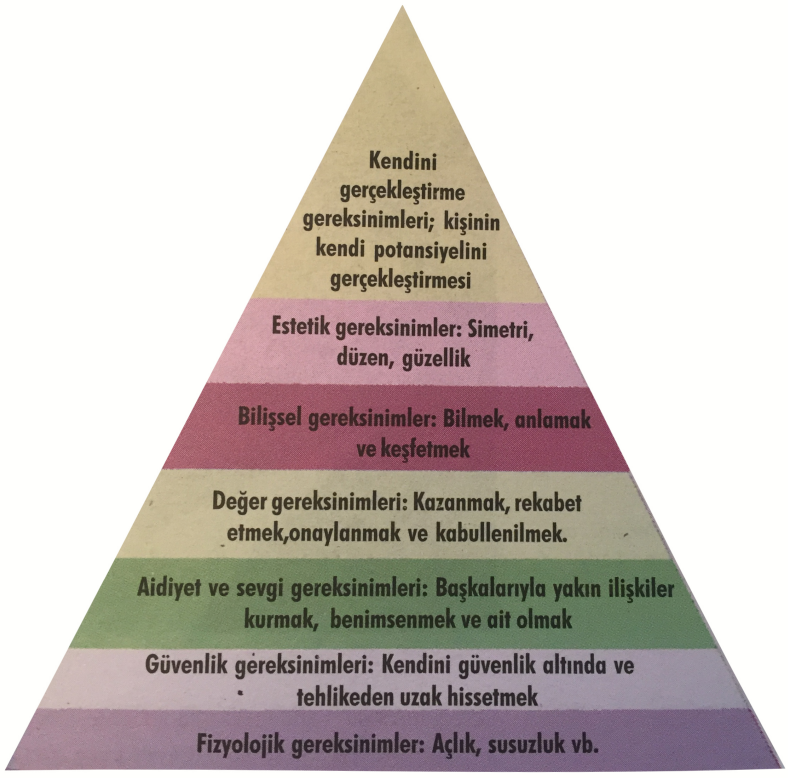
Ancak hangi kitlenin hangi ihtiyaçlarının giderilmesine ihtiyaç olduğunu doğru bir biçimde analiz etme gerekliliği öne çıkmaktadır. İletişimde, mesajın asıl alıcısı olarak belirlenen kümeyi göstermek için kullanılan, hedef kitle kavramı ile reklamın alıcısının doğru belirlenerek daha kolay algılanabilen ve çekici mesaj oluşturma aşamaları daha başarılı olarak yapılabilir. Yapılan reklam kampanyasının sonucunda hedef kitlenin alışkanlıklarında değişiklik beklenir.

Örnek olarak ev temizliği ürünlerinin hedef kitlesi olarak kabul edilen ev kadınlarının karar verme süreci incelenerek, bu kitlenin davranışını değiştirmek için, benzerlik ilkesi uyarınca Ayşe Teyze adlı bir ev kadını kahraman yaratılarak kullanılmıştır. Ayşe Teyze ev işlerinde başarılı, komşularına ve çevresine giden bir ev hanımıdır. Çalışma hayatına dahil değildir. Genelde ev gezmelerinde ortaya çıkan temizlik problemlerini, çantasından çıkardığı çamaşır suyu ile çözümleyerek yardımcı olmaktadır. Bir bakıma marka kendi ürününün potansiyel alıcılarının profilini çizerken Ayşe Teyzeyi kullanmaktadır.

Hedef kitlenin yapısına göre ussal, duygusal, tehdit edici, güldürü unsuru taşıyan, çağrı unsuru taşıyan uyarıcılar kullanılabilir. Belirli bir mantığa dayalı ögeler ussal uyarıcılar kategorisinde incelenebilir. Fiyat, dayanıklılık gibi mantıksal sebepler örnek olarak verilebilir. Duygusal uyarıcılar ise kişileri duygusal olarak etkilemeyi amaçlayan uyarıcılardır. Örnek olarak yeni bir spor ayakkabı reklamında "hayatınız artık daha hareketli ve eğlenceli" sloganı kullanıldığında kişinin gerçekten hayatında oluşabilecek değişiklikten bahsetmeden duygusal bir uyarcı verilmiş olur. Aynı ayakkabı için "koşmak artık daha rahat" denildiğinde ise taban ve rahatlık kast edilerek, akla ve mantığa dayalı bir uyarıcı verilmiş olur. Duygusal uyarıcıların, ussal uyarıcılara oranla daha dikkat çekici olduğu bilinmektedir. Ussal uyarıcılar mesajı daha çabuk iletirken, duygusal uyarıcılar daha rahat algılanabilir. Aynı zamanda eğitim düzeyi yüksek olan bireylerin ussal, daha düşük olan bireylerin ise duygusal uyarıcılara daha rahat tepki verebildiği bilinmektedir (Kocabaş, Vd, 2002). Tehdit ve korku unsuru taşıyan uyarıcılar ise yoksunluğu halinde zorluk yaşanacağını belirten uyarıcılardır. Örnek olarak X markalı araç lastiği firmasının, kışın buzlu yollarda en kısa fren mesafesini vereceği, onun dışındaki markaları kullanan bireylerde, kaza korkusu yaratma amacında olan bir uyarıcıdır. Bu yöntemin dezavantajı yüksek oranda kullanılması durumunda kişide duruma karşı alışma ve görmezden gelme tepkisi oluşturabilmesidir. Güldürü unsuru taşıyan uyaranlar ise verilen uyarıcılarda güldürü unsurunun kullanılması ile yaratılır. İzleyicide ilgi uyandırma amacı taşır. Güldürü unsuru ile verilen iletiler kişilerin aklında daha uzun kalabilir. Ayrıca korku unsuru ile verilen uyaranlara göre daha az psikolojik direnç gösterileceği düşünülür. Temel standartlara veya değerlere müdahale etmediği takdirde kullanışlı olacağı düşünülmektedir. Bireyin bir gruba ait olma güdüsünü harekete geçirme mantığı ile verilmiş uyaranlara ise çağrı unsuru taşıyan uyaranlar denir. Bu uyaranları yine hedef kitlenin özelliklerine göre vermek başarıyı yükseltecektir.

Reklamlar çeşitli ortamlarda sunulabilir. Basılı ortamlar, yayın yapılan ortamlar ve diğer ortamlar olarak gruplandırılabilen bu ortamlar içerisinde basılı olanlara gazete, dergi, el ilanı, katalog, broşür, vb girerken; yayın yapılan ortamlara, radyo ve televizyon girer. Diğer ortamlar için ise fuarlar, doğrudan posta, şatış

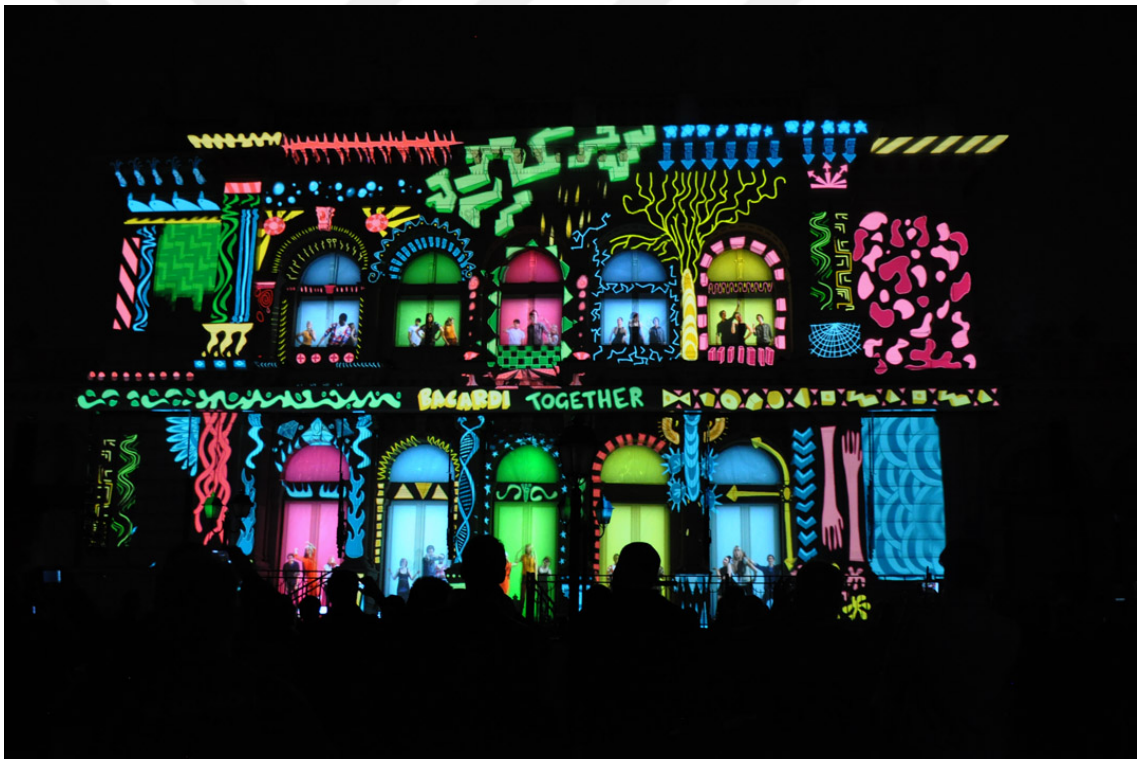
yeri reklam malzemeleri, açık hava ve internet sayılabilir. Günümüzde doğrudan postanın yerini çoğunlukla e-postanın almış olduğu söylenebilir. Gazete, dergi gibi ortamların digital platformlara taşınması, internet üzerinden yapılan reklamlar, pop-up reklamlar, 3 boyutlu billboardlar gibi birçok popüler seçenek ile rekabetin hızı gün geçtikçe artmaktadır. Ayrıca basılı ortamların yerini yavaş yavaş almakta olan dijital ortamlar, gerek e-kitaplar, gerekse mobil uygulamalar gibi platformlarda dokunmatik ve hareketli dijital ekranların artılarını sonuna kadar kullanmaya olanak vermektedir. Sosyal medyanın reklam pazarına olan etkisinin kavranabilmesi için öncelikle bunun bir ihtiyaç olduğu düşünülmelidir. Maslov'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde olmazsa olmazı anlatmak için kullanılan ilk sırayı, biyolojik ve fizyolojik ihtiyaçlar almaktadır (Bkz. Görüntü 64). Daha sonra ise sırasıyla, emniyet ve güven ihtiyaçları, ait olma ve sevgi, saygınlık ihtiyaçları, bilişsel ihtiyaçlar, değer ihtiyaçları ve kendini gerçekleştirme ihtiyaçları yer almaktadır



Görüntü 64: Maslow'un Gereksinimler Hiyerarşisi
(Atkinson, Atkinson, Smith, Bem, & Nolen-Hoeksema, 2010, s. 479)

Sosyal medya kullanımının bu denli önemli hale gelmeye başlamasının nedeni, bu hiyerarşide ait olma, sevgi, saygınlık ve bilişsel ihtiyaçlara karşılık olarak gelmesi olabilir. Kişi kendi fotografını beğenenlerin sayısını görmek, çevresinde olup biteni bilmek gibi ihtiyaçları için bu uygulamaları kullanıyor olabilir. Ancak bunun daha önceki dönemlere göre sanal bir yoldan gerçekleştiriliyor oluşu, kişideki gerçeklik algısına zarar verebilir. Bu gibi yöntemler bu denli önemli hale geldikçe sosyal medya ortamlarında yapılan direk veya viral reklamların hedef kitle üzerinde etkisi de artmaktadır.

Araç ve bina reklamlarının gelişmesi sonucu Project Mapping yöntemi ile tarihi bir binanın yüzeyi bile bir tanıtım unsuru haline gelebilmektedir. (Bkz görüntü:65)



Görüntü 65: *3D Projection Mapping for Bacardi* in Vienna (2011), Artists: The Darkroom (Photo: Daniela Krautsack)

https://www.youtube.com/watch?v=uc1SvOlJ8WA Erişim 29.02.2016

Bu olanaklar ise günümüzdeki rekabetin zorunlu bir getirisi olarak görülebilir. Günlük koşuşturma arasında saniyeler içinde ilgi çekip akılda kalmak zorunda kalan reklamların, rakiplerinden farklılaşması gerekmektedir. Hareketli

ekranların şehrin her yerine yayılması, uygulamalar ve konum servisleri sayesinde kişisel tercihlerin izlenebilmesi ile her kişiye farklı reklam vermek bile mümkün olabilmektedir. Örneğin, bir tarayıcı açıkken ziyaret edilmiş olan bir alışveriş sitesinde incelenen ürünler, Facebook'a giriş yapıldığında, Facebook haberleri arasında reklam olarak görülebilmektedir.

Klasik, durağan sayfa tasarımları içerisinde hareket eden başlıklar ve görseller, kullanıcının ilgisi çekilebilir veya kullanılan mobil uygulama içerisinde ilgi alanı dahilinde karşılaşılan interaktif reklamlar bu durağanlığa çözüm olarak sunulabilir.

5.2. REKLAM KAMPANYASI

> Reklam etkinliklerinin tüketiciye bombardıman halinde sunulması sonucunda, sıradan reklamlarda mal veya hizmetin benzerleri arasında rekabetin tüketici benliğinde daimi yerini kazanması mümkün olmayacağından, pazarlama hedeflerine ulaşabilmek için bütün ayrıntıları ile tasarlanmış bir dizi reklam etkinliği yapılmalıdır ki buna da reklam kampanyası denir (Kocabaş & Elden, Reklamcılık : Kavramlar, Kararlar, Kurumlar, 2013).

Reklam kampanyası, özel bir konuda durum analizi yapıldıktan sonra, amaçlar doğrultusunda yapılan bir eylem planı olarak da adlandırılabilir. Bir kampanya; talep, pazardaki durum, rakipler ve etkinlikleri, firmanın kimliği, talebi etkileyecek diğer durumlar göze alınarak yapılmalıdır.

Kampanya yaratılırken yaşanacak süreçte ise önce durum analizi yapılması, kampanya amacının bulunması, stratejisinin belirlenmesi, bütçenin saptanması, yaratıcı çalışmalar, medya kullanım kararları, uygulama ve değerlendirme yapılması gibi işlemler sırasıyla yürütülmelidir.

Yaratıcı çalışmalar bu aşamalar içerisinde en önemlilerinden biridir. Şüphesiz ki her türlü analiz ve karar verme mekanizması da oldukça önemlidir. Ancak reklamın görünen yüzünün oluştuğu ve tüketici tarafından hatırlanacak olan aşama burada temellendirilmektedir. “Kampanya oluşum sürecinde belirlenen hedeflerin gerçekleşmesi yaratıcı çalışmaların yapısına doğrudan bağlıdır” (Kocabaş & Elden, 2013, s. 87). Yaratıcı çalışma özgün kolay anlaşılır ve akılda

kalıcı olmalıdır. Yeterli bilgi ile bir düşünceyi etkili bir mesaja dönüştürerek hedefe ulaştırmalıdır.

Tüketiciye verilecek mesajların planlanması için, önceden edinilmiş bilgiler çok önemlidir. Bilgilerin kesin ve tatmin edici olması gerekmektedir. Reklamın ileteceği mesajı üretmekle görevli olan metin yazarı, bu bilgilerden hareketle nasıl bir mesajı hangi kitleye, hangi yoldan nasıl söylemesi gerektiğini planlar. Metin yazarının birincil amacı çarpıcı, ilginç, bilgi verici bir mesaj yaratmak olmalıdır (Kocabaş & Elden, 2013). Bu amacını ise hedef kitlenin maruz kaldığı diğer mesajlardan ayıracak nitelikler geliştirerek desteklemelidir. Daha sonra bu mesajı etkili bir başlık ve slogan ile birleştirerek etkili bir iletişim kurmuş olur. Bu ögelerin de yaratımından sonraki aşama, medya kullanımına karar verilmesidir. Ürün veya hizmetin yapısına göre medya kullanım ihtiyaçları değişebilmektedir. Burada örnek olarak duyma engelli bireyler için üretilmiş bir duyma cihazının tanıtım çalışmalarında, medya kullanım seçimini radyo olarak belirlemek verilebilir. Çünkü hedef kitlesi duyma engelli bireyler olan bir ürünün, dudak okumanın yapılamadığı, altyazının olmadığı bir ortamda doğru bir biçimde tanıtılması zor olacaktır.

Ürün hangi kitleye satılacak ise o kişilerin hangi iletişim organlarını kullanıyor olduğu incelenmeli, zamanlama ve rakip firmanın stratejisi, reklamın yayınlanma sıklığı ve maliyet planlaması yapılmalıdır. Örnek olarak fantastik unsurlar içeren bir romanın yeni çekilecek filmini ele alabiliriz. Warcraft, kitapları, oyunları olan, dünyada en popüler MMORPG[5] oyunu olarak Guinness Rekorlar Kitabı'na girmiş bulunmaktadır. Bu hikayenin filmleştirilmesi uzun yıllardır hayranları tarafından beklenen bir olay olmuştur. 2016 yılında vizyona girecek olan bu filmin tanıtım çalışmaları ise çizgiroman ve oyun severlerin dünya çapında katılım gösterdiği bir organizasyonda yapılmıştır. Aynı zamanda kendi düzenledikleri BlizzCon isimli organizasyonda tanıtılmıştır. Blizzard firması kendi oyunlarını oynayan oyunseverlere rahatça ulaşarak filmini tanıtmış ve hayranlar bilgilendirerek başarılı bir kampanya oluşturmuştur (Serrin, 2015).

---

[5] Büyük ve çok kullanıcılı çevrimiçi rol yapma oyunları (Derviş, 2005, s. 26)

Blizzard firması kendi bünyesinde çıkardığı oyunların tanıtım çalışmalarını kendi oyunları içerisinde yayınlamakta ve bu şekilde özelleşmiş bir biçimde hedef kitlesine ulaşmaktadır. Aynı şekilde fantastik unsurlar taşıyan kitap oyun vb. eserlerin tanıtımının daha önce bu ilgi alanına ait ürünlere yönelmiş insanlara ulaşabilmesi için kitapçıların fantastik ürün bölümleri, oyun ve film reyonları kullanılabilir. Aynı zamanda oyuncakçılar veya oyun içi dijital tanıtım alanları kullanılabilir.

Kitapçılar ve oyun merkezleri gibi yerlerdeki karmaşa içerisinde ise reklamın seçilebilmesi ve algılanabilmesi için, diğerlerinden bir şekilde ayrılmalıdır. Durağan klasik bir afişin uyaran bolluğunun içinde kaybolması ihtimalini yok etmek için hareketten veya sesten yararlanılabilir. Ancak afişin hızlı etkileme özelliği de gözardı edilmemelidir. Her ortamın kendine göre avantajı ve dezavantajı incelenerek planlama yapılmalıdır.

Uygulama kısmında, planlanmış olan strateji ve verilmiş kararlar ışığında tasarım yapılmalıdır. Bu çalışmaları reklam ajanslarının grafik tasarım bölümlerinde çalışan tasarımcılar, sanat yönetmenin yönlendirmesi ışığında yaparlar. Hareketli tasarımlar için ise öykü panosu hazırlamanın önemi büyüktür. Öykü panosu temel anlamda senaryonun görselleştirilmiş halidir denilebilir. Resimli reklam senaryosu olarak da bilinen öykü panosu, Sullivan'a göre "senaryoyu oluşturan görüntü ve seslerin çizgi resimlerle düzenlenmesidir" (Akbulut & Erdoğan, 2007). Öykü panosu, yaratıcı fikri müşterinin gözünde canlandırması, görsellerin detaylı olarak planlanması ile maliyet hesaplanması, hangi görsel efektin, hangi kamera açılarının kullanılması gerektiğinin de düşük maliyetli bir provası olarak düşünüldüğünde, hareketli tanıtım çalışmalarının önemli bir ögesi olarak karşımıza çıkar. Öykü panosu hareketli tanıtım çalışmaları için tam bir kılavuz niteliğindedir; ard arda seri olarak çizilen ilüstrasyonlar ile sahne sahne planlama yapılmasına olanak verir.

Sosyal medyanın gelişimi ile tüketicinin ürün tanıtımının her alanında etkin rol alması söz konusu olabilmektedir. Örnek olarak sağlamlık ile ilgili bir tanıtım kampanyası yapan bir araba firmasının, sosyal medya iletilerinin yorumlarında bu durumun aksi idda edilebilir. Tüketicinin, kendisi gibi bir tüketici olduğu iddia

edilen bu iletinin yazarına inanması muhtemeldir. Bu gibi durumları firmalar kendi lehinde kullanabildiği gibi rakip firmanın alehinde de kullanabilir. Sosyal medyada anılmak, paylaşımlarının tekrar paylaşılması gibi durumlar firmaya sınırsız bir tanıtım alanı sağlayabilir. Bu yüzden birçok firma, kullanıcılara kendi iletilerinin tekrar paylaşılması halinde çekiliş hakkı tanımaktadır. Sosyal medyanın kullanımı günümüz tanıtım çalışmalarında vazgeçilmez hale gelmiştir. Burada örnek olarak bir kampanyayı incelemek yararlı olacaktır.

Kampanya incelemesi: Game of Thrones (Taht Oyunları): Örnek kampanya olarak Game of Thrones (Taht Oyunları) adlı kitap serisinin televizyon dizisi haline getirildiğinde yapılan tanıtım kampanyası verilebilir. 18 Eylül 2011 yılında Game of Thrones'un ilk bölümü, ABD'nin önde gelen paralı televizyon kanallarından biri olan HBO'da yayınlanmıştır. Dizi George R.R. Martin'in epik fantezi türünde yazmış olduğu aynı isimli roman serisinin bir uyarlamasıdır. Dizi ile ilgili temel sorun, fantastik ögeler taşıyan bir yapıya sahip olmasından dolayı, büyük bir bütçeye ihtiyaç duyması, ancak fantezi severlerin bu dizi için yeterli bir kitle oluşturup oluşturamayacağıdır. Dizi, farklı kıtalara yayılmış dünyanın birçok yerinde kurulan setler, yüksek kaliteli görsel efektler, geniş oyuncu kadrosu, makyaj, kostümler ile bir dizi için oldukça büyük bir bütçeye ihtiyaç duymaktadır. Hal böyle olunca diziyi rakipleri arasında seçilir kılmak daha büyük bir önem teşkil etmiştir. Percolate'e göre HBO'nun Game of Thrones başarısının kaynağı ise etkin sosyal medya kullanımıdır (Barua, 2015).

Kanalın amacı her aşamada izleyicinin olaya dahil olmasını sağlamak olmuştur. Aynı zamanda izleyicinin farkındalığını yaratıp, yüksek oranda bağlılık sağlamaya çalışırken, sürekli olarak yeni izleyiciler toplamayı amaçlamıştır. Örnek olarak ilk bölüm yayınlanmadan önce "Winter is Coming" (Kış Geliyor) cümlesinin yer aldığı tanıtıcı elemanlar ile merak uyandırarak izleyiciyi hazırlamaya çalışılmıştır (Bkz. Görüntü: 66).



Görüntü 66: "Kış geliyor" sloganlarının görüldüğü Game of Thrones posteri http://www.remotepatrolled.com/wp-content/uploads/2011/05/game-of-thrones-hbo-poster-04.jpeg Erişim:25.02.2016)

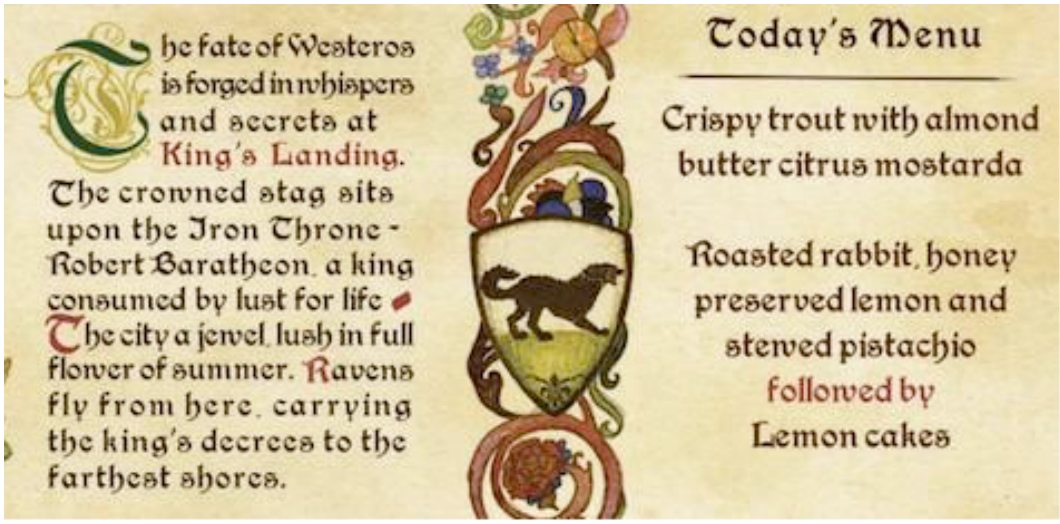
Tanıtım çalışmasının ikinci aşaması ise "Winter is coming" posterlerinin ardından ilk sezon ile beraber bir sosyal medya esprisi haline gelen "Imminent Ned (pek yakında Ned)" serisidir. Burada Ned Stark adlı karakterin sürekli insanları kışın zorlu şartlarına karşı uyarmaya çalışması -ki bu zorlu şartlara kışın ortaya çıkan fantastik canavarlar da dahildir- ile ilgili bir espiri oluşturulmuştur. Bu espiri bir kartopu etkisiyle kendi kendine büyüyerek sosyal medyanın her alanında Ned Stark görselleri görülmesi ile sonuçlanmıştır (bkz. Görüntü: 67). Diziyi izleyen veya izlemeyen farklı hedef kitlelere dahil birçok insana bu şekilde ulaşmıştır.



Görüntü 67: Kendinizi hazırlayın final haftasi geldi görseli
https://tr.pinterest.com/pin/456833955925002288/ Erişim:25.02.2016)

Bu kampanyaları yürüten ajansın üst düzey yetkilisi Mike Monello'ya göre Game of Thrones için "Fantezi sevmeyenler için fantezi" çalışması yapılmıştır. (Barua, 2015)

HBO programın mevcut izleyicilerini bağlı tutarak, her sezon yeni izleyiciler edinme hedefini gerçekleştirirken, başka bir yöntem olarak ünlü şef Tom Colicchio ile anlaşarak, "Throne" yani taht temalı yiyecekler hazırlatmış ve taht temalı kamyonlar ile şehirde tanıtım yaptırmıştır(bkz. görüntü:68-69). Amaç mümkün olduğunca fazla kişiye ulaşarak bu etkinliğin bolca sosyal medyada paylaşılmasını sağlamak olmuştur.



Görüntü 68: Tom Colicchio'nun Game of Thrones Menüsü görseli
http://www.tor.com/2011/03/26/game-of-thrones-food-trucks-coming-to-nyc-a-la-on-monday/
Erişim:25.02.2016



Görüntü 69: Game of Thrones Yemeklerini dağıtan kamyon
http://www.gogorillamedia.com/wp-content/gallery/game-of-thrones/hbo-8.jpg Erişim:25.02.2016

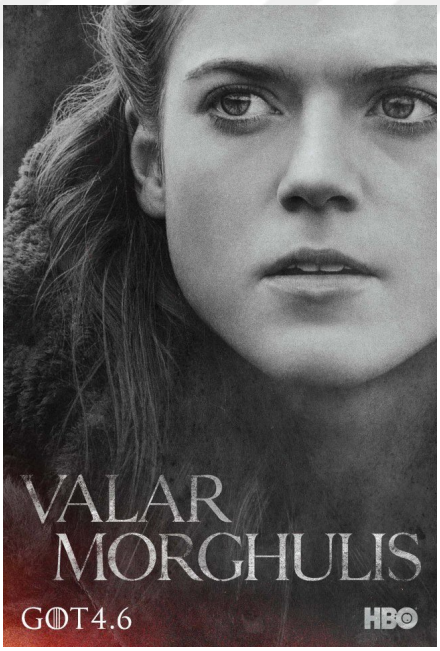
HBO yine dizinin tanıtımına destek olması için sahne arkası görüntülerin yayınlandığı ve diziye ait görsel materyallerin, öykü panosu vb paylaşıldığı internet siteleri açmıştır. Hayranların yapmış olduğu posterleri paylaşarak hem sanatçılara destek olarak cesaretlendirmiş, hem de diziyi gündemde tutmuştur. Bugün, Game of Thrones twitter hesabının 3.056.005 takipçisi, 54.074 adet tweeti bulunmaktadır. Hızla artmaya devam eden bu takipçi sayısı bile sosyal medyayı ne denli etkin bir biçimde kullandıklarını gösterir niteliktedir.

Kitapların yayınlanması, sezonlar arası boşluk da planlanarak birbirine negatif etki yapması engellendi. Aradaki sürede ise sevilmeyen karakterlerin öldürülmesi gibi amaçları olan küçük oyunların da dahil olduğu, farklı medyaları kullanan birçok tanıtım materyali ile doldurularak dizinin unutulmaması sağlanmıştır.

Mihika Baruha'nın da demiş olduğu gibi "HBO sosyal dijital ve offline pazarlama deneyimlerini birleştirerek tüketici yolculuğunu bütünleştiriyor – tüketiciye eş

yaratıcı gibi davranarak bu yolculuğun bölümlerine şekil verme imkanı sunuyor.” (Barua, 2015)

Game of Thrones için yapılmış görsel ve tanıtıcı materyallere bakıldığında Görüntü 65’te verilmiş olan görselin teması ile benzer nitelikli, her sezon merak uyandıran ve konuya gönderme yapan posterler yapılmış olduğu görülüyor. HBO’nun hazırladığı resmi posterlerin yanında HBO, hayranlar tarafından yapılan posterleri de yayınlamıştır. Posterlerin ortak noktası sezon içinde olması beklenen veya sevilen karakter ile ilgili senaryonun gidişatına ilişkin ipuçları içermesidir. Örnek olarak “Valar Morghulis” serisi ölebilme ihtimali olan sevilen karakterlere gönderme yapmıştır (Bkz. Görüntü: 70). Dizi içerisinde kurgusal olarak yaratılmış birçok farklı dil, dini inanış, tarikat vb vardır.



Görüntü 70: Valar Morghulis yani Bütün İnsanlar Ölmeli afişlerinden birisi

http://www.geeksofdoom.com/2014/02/27/valar-morghulis-game-of-thrones-season-4-character-posters/game-of-thrones-ygritte-season-4-character-poster Erişim:11.05.2016

Bu kurgusal dilde dikkat çeken unsur ise Silmarillion'da geçen Valar ve Morgul kelimelerinin benzerliğidir. Valar, Silmarillion’da geçen tanrısal varlıkların adı, Morgul ise kara büyü anlamına gelen bir birleşik kelimedir. Tam anlamıyla aynı olmasa da Martin’in Tolkien kitapları ile ilgisi olduğunu düşündürmektedir.

6. sezon ile ilgili görsel materyaller ise çıkmaya başladığından beri, serinin sevilen karakteri Jon Snow'un ölmesi veya hayatta kalması ile ilgili tartışmaları alevlendirmektedir. HBO ise bilinçli olarak bu tartışmaları destekleyebilecek materyaller sunarak izleyicinin diziye olan ilgisini korumaya çalışmaktadır. Afişlerde genelde karanlık tonların hakim oluşu sürekli kötü olayların yaşanabileceği hissine gönderme yapar niteliktedir. Kullanılan tipografi ağırlıklı olarak tırnaklı ve antik görünümlü harflerdir ve bunun sebebi dizinin geçmekte olduğu zamana yapılan göndermedir. Taşa kazıma gibi görünmesinin de bu duygu iletimini güçlendirmek amaçlı olduğu düşünülebilir. Son posterde görülen yüzler, 5. Sezonda verilmiş olan ölülerin yüzlerinin olduğu mistik duvarda görülmektedir (Bkz. Görüntü: 71). HBO burada ölen ve daha ölmemiş karakterlerin yüzünü kullanarak onların öleceğini mi, yoksa ölenlerin geri geleceğini mi vurgulamak istediğini açıkça belirtmeyerek, tartışmaları alevlendirmiş ve izleyiciyi sezona alıştırma görevini yapmıştır.



Görüntü 71: 24 şubat 2016 tarihinde HBO'nun resmi olarak duyurduğu 6. Sezon karakterleri ile ilgili afiş çalışması

http://www.makinggameofthrones.com/production-diary/season-6-key-art-character-posters
Erişim: 24.02.2016



Görüntü 72: Game of Thrones'un ejderhaların görüldüğü sezonu için verdiği gazete reklamı http://www.adweek.com/files/imagecache/node-blog/blogs/got_dragon_nyt.jpg Erişim: 24.02.2016

Görüntü 72'de dizi için verilmiş bir gazete reklamı görülmektedir. Burada önemli olan nokta asıl reklamın sağ sayfanın sağ alt köşesinde yer almasına rağmen sayfadaki haberlerin üzerine gökyüzünde süzülmekte olan bir ejderhanın gölgesi imgesinin yerleştirilmiş olmasıdır. Reklam sadece kendisine ayrılmış olan kutuda sınırlanmayarak, okuyucunun günlük hayatına sızmıştır. Aynı reklamın bir de bina üzerine giydirilmiş örneği vardır ki (Bkz. Görüntü: 73) o da boyut itibari ile gerçek bir ejderhanın gölgesi olma hissini daha gerçekçi olarak yaşatmaktadır.



Görüntü 73: Game of Thrones'un ejderhaların görüldüğü sezonu için verdiği reklam http://blog.marketo.com/wp-content/uploads/2013/05/GOT3.jpg Erişim 24.02.2016

Görüntü 74'te ise dizi içinde kışın gelmesiyle ortaya çıkan Ak Gezenler adı verilen fantastik canavarlar ile ilgili bir reklam görülmektedir. Dizide, Ak Gezenlerin ortaya çıkabileceği ortamlara benzeyen karlı bir mekana yerleştirilen bir kutu ve bir mesaj görülmektedir. Bu, canavarları öldürmekte kullanılan obsidyen bıçağın, bir ak gezen görülmesi durumunda camı kırarak kullanılabileceğini gösteren bir mesajdan oluşan bir reklamdır. Burada tehlike anında camı kırınız mesajının yer aldığı yangın uyarı sistemlerine bir gönderme bulunmaktadır. Kişi içinde bulunduğu gerçekliği dizinin gerçeklik algısı ile birleştirebilir. Kendini olaylara daha yakın hissedebilir.



Görüntü 74: " Tehlike anında camı kırınız" göndermesi yapan Game of Thrones reklamı https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/fd/db/d3/fddbd3c052827d15ad05a598b0e61602.jpg Erişim 24.02.2016

Görüntü 75'te gösterilen ise 3 tekerlekli bisikletler için demirden taht uygulamasıdır. Dizide bütün lordların kral olup oturmak istediği kılıçlardan oluşmuş tahtı, günlük hayatın nesneleri ile birleştirme fikri tüketiciyi olaya dahil etmek için yapılmış başarılı bir plandır.



Görüntü 75: Demir tahtlı bisikletler http://media.mediapost.com/images/inline_image/2012/03/23/GameofThrones.jpg Erişim 24.02.2016

Görüntü 76’da ise yine dizideki ortamına sadık kalınarak yerleştirilmiş bir uygulama görmekteyiz. Kumların arasında görülen dev bir ejderha kafasının heyecan verici imgesi ile yeni sezonda görülmesi vaadedilen ejderhaların üzerinden bir tanıtım yapılması amaçlanmıştır.



Görüntü 76: Ejderha iskeleti ile yapılan tanıtım çalışması
http://www.adweek.com/files/adfreak/images/3/Dragon-Skull-2-new.jpg Erişim 24.02.2016

Görüntü 77’de ise bir sokakta bulunan Demir Taht görülmektedir. İnsanların okula, işe giderken görebileceği ve gerçekçi materyaller ile fantastik ürünün gerçeklik dışı algısı kırılmak istenmiştir. Ayrıca birçok tanıtım materyali insanların fotoğrafını çekerek sosyal ortamlarda paylaşabileceği şekilde tasarlanmıştır. Bu şekilde Game of Thrones diğer TV programlarından daha fazla sosyal medyada kendine yer bulmuştur. Haberlerde, bloglarda ve forumlarda en yakın rakibi The Walking Dead’den daha fazla görünür olmasına rağmen, Game of Thrones’un Twitter'da paylaşılma oranı %38 iken, yaşayan ölülerin dünyayı istila ederek mevcut düzenin yıkılması, ilkel kuralların ve küçük toplumların hayatta kalma macerasını anlatan The Walking Dead (Yürüyen Ölüler) %57’lik bir paylaşılma oranına sahip olmuştur.



Görüntü 77: Demir Taht
http://media.mediapost.com/images/inline_image/2012/03/23/GameofThrones_1.jpg Erişim 24.02.2016

5.3. TANITIM ÇALIŞMALARINDA GRAFİK TASARIMIN ROLÜ

Grafik tasarım bir duygu ve düşünce iletme görevini üstlenmiş, estetik kaygılar ile düzenlenmiş, bir görsel iletişim biçimidir denilebilir. Grafik tasarım ve reklamcılığın farkını ise Journal of Graphic Design'ın editörü Steven Heller söyle tanımlamıştır: "Grafik tasarım, düşünceleri yansıtan bir estetik, felsefi arayıştır, reklamcılık, yaratıcı ifadeyi kaba bir propagandaya dönüştüren kaba bir kültür sömürüsüdür" (Weill, 2008, s. 134). Reklam için gerekli olan en önemli ögelerden mesaj, bir görsel imgeye dönüştürülmek için grafik tasarıma ihtiyaç duyar. Reklam ile grafik tasarım, biçim ve içerik gibi ayrılmaz bir parça haline gelir. Ancak her iki öge bir araya geldiğinde satış amacını yerine getirebilir. Hedefe iletilen mesajın belirlenmesi kadar önemli diğer bir unsur ise mesajın nasıl iletildiğidir. Reklam mesajları algılama, inanma, hissetme, hatırlama gibi

bilişsel süreçler ile kişilerde satın alma isteği uyandırmaktır. Bu satın alma isteğinin oluşması için bireylerde karar mekanizmasının iyi bilinmesi gerekmektedir. Bu karar verme mekanizmasını harekete geçirmek için kararlaştırılmış olan mesajın başarılı biçimde iletilebilmesi gerekmektedir. Bunun yolu olarak da grafik tasarımın algılama üzerindeki etkisinden yararlanılabilir. Algı, duyu organları ile alınan iletilere verilen anlamlardır denilebilir. Görme insanların en çok kullandığı duyusu olarak kabul edilirse, görme duyusu en önemli duyularımızdandır. Buradan hareketle görsel algı ise en temel algılama yöntemi olarak ortaya çıkmaktadır. Duyu organları ile algılanan uyarıcılar kişinin daha önceki tecrübelerinden, çevresel faktörlerden, eğitiminden vb. etkilenebilir. Uyarıcıya karşı duyulan ilgi, ihtiyaç ve beklentiler ise uyaranı diğer uyarıcılar arasında daha hızlı veya daha geç algılanabilir hale getirebilir.

Tanıtım çalışmalarının şekillenerek gözle görülebilir bir ürün, bir görsel iletişim halini aldığı aşama olan uygulama aşamasında tasarım ilkeleri gözetilmelidir. Bir uyarıcıyı daha kolay algılanır hale getirmenin temel yollarından birisi de karşıtlık yaratmaktır. Bu karşıtlık durağan bir yerde hareket, küçük nesneler arasında büyük nesne, gri tonlarının arasına renk vb olabilir. Ancak bir uyaranı daha dikkat çekici bir hale getirmek için tasarım ilkelerinden yararlanılabilir. Tasarım ilkelerini, Yakup Öztuna Görsel İletişimde Temel Tasarım isimli kitabında şöyle tanımlamıştır: “... tasarımcılar da bir düzlemde etkileşimli bir tasarım yaratabilmek ve farklılıkları sunabilmek için belli rehberlere gereksinim duyarlar. Bu rehberler tasarım ilkeleri olarak adlandırılırlar” (Öztuna, 2007, s. 20). Uyum, denge, hiyerarşi, oran/orantı, hakimiyet/vurgu, benzerlik/karşıtlık gibi kavramlar kullanılarak görsel iletişim güçlendirilebilir. Tasarım, matematik gibi kurallardan ziyade, önsezi ve içgüdüler ile yapılır. Ancak bu duygu ve farkında olma durumu, iletişim amaçlarını yerine getirme açısından veya estetik açıdan eleştirilebilir. Körü körüne bağlı olunabilecek kurallardan ziyade, tasarım kuralları bir yol gösterici olarak düşünülebilir. Bu bölümde, daha önceden yapılmış fantastik film afişleri üzerinden bu kavramların açıklaması yapılacaktır.

5.3.1. Uyum

Uyum bir tasarım çalışmasının en önemli kavramlarından biri sayılabilir. Tasarımı oluşturan parçaların hepsinin birliği oluşturması gerekmektedir. Bu birliğin oluşturulmasında ise birkaç temel yoldan bahsedilebilir. Yakınlık, benzerlik, devamlılık, tekrar ve ritim bu uyumu oluşturmanın yollarından sayılabilir. Görüntü 78'de gösterilen afişte birçok farklı unsur yakınlık ilkesi uyarınca tek bir plastik etki oluşturmaktadır. Görsele bakıldığında renk, biçem olarak birbirine uygun görseller bir kolaj edası ile bir araya getirilmiştir. Bu şekilde kompozisyonda birlik sağlanmıştır. Aynı zamanda karakterlerin büyüklük küçüklük ve konumları ile filmdeki rollerine oranla bir hiyerarşinin de kurulduğu görülmektedir.



Görüntü 78: Yakınlık – Hobbit Smaug'un Çorak Toprakları Afişi
http://www.thewhitetree.org/forum/viewtopic.php?f=178&t=19506 Erişim:11.05.2016

Görüntü 79'da ise birbirine benzer renklerde ve benzer plastik etkide kullanılmış yarasalar ile pelerin imgesi birleştirilerek benzerlik ilkesi uyarınca bir araya getirilmiştir. Burada önemli olan Dracula figürünün benzer ögeler ile

sarmalanmasıdır. Bu sayede figür, etrafındaki düzenlemenin, kompozisyonda kontrastı arttırması yoluyla vurgulanmıştır.



Görüntü 79: Benzerlik – Dracula Untold Afişi

http://spinoff.comicbookresources.com/2014/06/30/dracula-untold-revealed-in-trailer-poster-images/ Erişi:11.05.2016



Görüntü 80: Devamlılık – Daywatch

http://www.moviepostershop.com/day-watch-movie-poster-2006 Erişim11.05.2016

Uyumu sağlamanın diğer yöntemlerinden olan devamlılık etkisi ise benzer plastik etkideki farklı karakterlerin dizilimi, kuşların da bir bütünün parçalarını oluşturacak biçimde dizilimiyle elde edilmiştir. Görüntü 80'de kompozisyonun üst taraftaki karmaşık ögelerin yoğun kullanımına karşı kahramanlar düz bir hat halinde yerleştirilmiştir. Buradan hareketle karmaşa ve düzenin birlikte kullanılması ile bir gerilim hissi oluşturulmuştur.



Görüntü 81: Tekrar – Alis Harikalar Diyarında

http://disney.wikia.com/wiki/File:Tim_Burton's_Alice_in_Wonderland_Poster_01.jpg
Erişim11.05.2016

Görüntü 81'de verilmiş olan Alice in Wonderland (Alis Harikalar Diyarında) filminin afişinde, ön planda üstünde yüzler yer alan çiçeklerin tekrarlanması, arka plandaki ağacın yine ön planda tekrarlanması ile oluşturulmuş olan çercevede yer alan Alice figürü vurgulanmıştır. Ön plan ve arka planda yer alan ögelerin tekrarlanması ile kompozisyonda bir bütün oluşturan parçalar hissi desteklenmiştir.



Görüntü 82: Ritim – Alis Harikalar Diyarında

http://www.aceshowbiz.com/still/00004530/alice_in_wonderland_poster03.html
Erişim:11.05.2016

Görüntü 82'de örneklenmekte olan ritm kavramı ile kompozisyonun kurgulanışında verilmek istenen Şapkacı figürünün ileri doğru hareketi desteklenmektedir. Ritim TDK'ya göre "Bir kompozisyonda farklı öğelerin sıra ile ve belli aralıklarla birbirlerini izlemesi olarak tanımlanmaktadır" (T.D.K., Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, 2006). Sağ ve sol kenarlarda oranlı olarak yaklaştıkça büyüyen mantar görselleri ile hem bir boyut algısı yaratılmış hem de kompozisyonun uyumu sağlanmıştır. Aynı imgelerin ritmik yerleştirilmesi sonucunda Şapkacı figürü kompozisyonun odak noktası haline gelmiştir.

5.3.2. Denge

Denge insan hayatı için oldukça önemli bir kavramdır. İnsanlar iki ayağı üzerinde dengede durarak hayata ilk adımlarını atarlar. Dengenin bozulması halinde insan bu dengeyi kurma eğilimi gösterir. İnsan hayatında olduğu gibi denge bir tasarım çalışması için de oldukça önemlidir. Tasarım çalışmalarında görsel dengenin kurulması için belli başlı yöntemler vardır.

Simetrik kompoziyonlar bu dengeyi kurmanın bir yöntemi olarak görülebilir. Tasarımcı karşısındaki düzensizliği, simetriden yararlanarak, eşit ağırlıklı ve dengeli kompozisyonlar oluşturarak dengeler. Bu kompozisyonların bir dezavantajı varsa o da sıkıcı ve durağan görünmeleri olabilir. Görüntü 83'te örnek olarak verilmiş afiş çalışmasında, iki büyük heykel görüntüsü ile simetrik görüntü yaratılmış, dolu boş ilişkisi sayesinde ağırlık olarak küçük bir leke durumundaki sandallar kompozisyonun odak noktası haline getirilmiştir.



Görüntü 83: Simetrik Denge – Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği film afişi
http://www.lotrfanshop.com/lotrshop/posters/fellowshipmovielobbyaposter.asp?ReturnPage=/lotrshop/posters.asp Erişim11.05.2016

Simetrik dengeye bir aternatif olarak kullanılabilecek yöntemlerden biri asimetrik (simetrik olmayan) kompozisyon olabilir. Simetrik kompozisyonun aksine, asimetrik kompozisyon durağan görünmemekte, bir hareket belirtmektedir. Görüntü 84'te verilmiş olan Hobbit - Beklenmedik Yolculuk filminin afiş örneğinde olduğu gibi, figürün kompozisyonun sol tarafında konumlanması ve sağ tarafın boşluk olarak kullanılması sayesinde yolculuk imgesi izleyiciye aktarılmıştır.



Görüntü 84: Asimetrik denge - Hobbit Beklenmeyen Yolculuk Afişi http://www.followthesignal.com/the-hobbit-poster/ Erişim11.05.2016

Kompozisyon dengesini sağlamak için kullanılan diğer bir yöntem de radyal dengedir. Bu çalışmalar, ögelerinin merkezi bir noktanın etrafında konumlandırılması esasına göre düzenlenen kompozisyonlardır. Denge, dairesel formdan gelmektedir. Görüntü 85'de görülmekte olan afiş çalışmasında bir gruba ait kahramanlar dairesel bir biçimde sıralanmışlardır. Bu denge unsurunun diğerlerine göre avantajı dairenin merkezinde kalan noktanın kompozisyonun odak noktası haline gelmesidir. Bu sayede hiyerarşik olarak öne getirilmek istenen unsurlar bu noktaya yerleştirilebilir.



Görüntü 85: Radyal (Dairesel) Denge – Avengers age of Ultron

http://posterposse.com/phase-4-is-our-grand-finale-for-marvels-avengers-age-of-ultron/ Erişim:11.05.2016

5.3.3. Görsel Hiyerarşi

Hiyerarşi hayatın birçok alanında görülebilen bir kavramdır. TDK Güncel Türkçe Sözlük hiyerarşi kavramını “Makam sırası, basamak, derece düzeni, aşama sırası” biçiminde açıklamaktadır. (T.D.K., 2006)

Tasarım ürünlerinde hiyerarşinin oturtulması için ögeler önem sırasına göre boyut, renk, kontrastlık vb özellikler kullanılarak dizilir. Örnek olarak, Hobbit Beş Ordunun Savaşı isimli filmde ağaç biçimli hiyerarşi kullanılarak sağlanmıştır. Ağaç biçimli hiyerarşinin sağlanması için ögeler önem sırasına göre büyüklük ve konum özellikleri kullanılarak dizilmiştir. Ağaç biçimli hiyerarşide en önemli kahraman, ağacın kökü olarak düşünülür ve daha az önemli olana dallar gibi bağlanır. Örnekte görülen afişte (Bkz. Görüntü 86) filmin en önemli kahramanlarından Bilbo Baggins en yukarda ve büyük bir biçimde yer alırken, Bilbo ilişkisi olan Cüce Kral Thorin ve Gandalf, Bilbo ile ilişkileri nedeniyle temas

halindedirler. Kral Thranduil en altta ağacın yapraklarını andıran bir biçimde Hiyerarşide geriye atılmıştır.



Görüntü 86: Ağaç Biçimli Hiyerarşi – Hobbit Beş Ordunun Savaşı
http://www.theonering.net/torwp/2014/10/27/93525-high-res-version-of-the-international-the-battle-of-the-five-armies-poster/ Erişim:11.05.2016

Başka bir hiyerarşi sağlama yöntemi de ağlar biçiminde ögeleri birbirine bağlamaktır. Bu biçimde birbiri ile ilgisi olan ögeler ağ biçimli olarak birbirine bağlanır; en önemli ve vurgulanan ögeye yakınlık durumuna göre hiyerarşi kurgulanmış olur. Görüntü 87'de verilmiş olan örnekte en önemli karakter olan Frodo'ya bağlı Gandalf ve Aragorn görülmektedir. Daha sonra Gandalf'a bağlı Galadriel, Legolas, Gimli ve Boromir. Diğer bir tarafta da Aragorn'a bağlı olarak Arwen; ardından ona bağlı Sam, Merry ve Pippin görülmektedir. Önem sırasında en tepede olan Frodo en büyük olarak konumlanmışken ağın Frodo'dan uzaklaşan kısımlarındaki karakterleri küçük olarak konumlandırılmıştır. Bu ağ biçimli hiyerarşinin kurulması sırasında büyüklük ve küçüklük kullanılarak desteklenmiş olduğunu göstermektedir.



Görüntü 87: Ağ Biçimli Hiyerarşi – Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği Afişi
http://lotr.wikia.com/wiki/The_Fellowship_of_the_Ring_(film) Erişim:11.05.2016

Hiyerarşi kurulmasında kullanılacak bir diğer yöntem ise ağırlık yöntemidir. Bu yöntem ile kullanılacak ögelerden en önemlisi görsel dengede en ağır, yani en büyük bir biçimde kullanılarak oluşturulur. Görüntü 88'de verilmiş olan 47 Ronin afişinde en önemli karakter en büyük biçimde konumlandırılarak hiyerarşi kurulmuştur.



Görüntü 88: Ağırlık – 47 Ronin film afişi
http://pop-verse.com/2014/01/01/47-ronin-seize-eternity-elsewhere/ Erişim:11.05.2016

5.3.4. Oran ve Boyut

Oran ve boyut iki farklı kavramdır. Boyut, Yakup Öztuna'ya göre tasarım elemanının normal büyüklüğü ile ilgilidir, oran ise büyüklüğün ilişkisi ile ilgilidir (Öztuna, 2007, s. 46). Orantılı parçalardan oluşan bütün, gerçek hayatta görülene gönderme yaparak doğru duygusu uyandırır. Altın oran adı verilen kavram ile tasarımcılar çağlar boyunca işlerini doğa ve insandan temel alınan oranlara göre yaparak görsel uyumu yakalamışlardır. Oran ve boyut kavramları tasarımda bir vurgu elemanı olarak ya da bazı kavramları belirtme amacı ile kullanılabilirler. Örnek olarak görüntü 89'da verilmiş olan afişte filmin baş kahramanını perspektif etkisi ile önde ve diğerlerinden çok daha büyük görmekteyiz. Bu durum baş karakteri afişin odak noktası yapmakta, hiyerarşik olarak en üst sırada algılanmasını da sağlamaktadır. Ancak arka plan ve diğer kişiler ile olan ilişkisine bakıldığında genel normlar dahilinde olduğu için gerçekçi bir görüntü yaratmaktadır.



Görüntü 89: Büyüklük – Harry Potter Ölüm Yadigarları
http://harrypotterfanzone.com/movie-8/harry-potter-deathly-hallows-part-2-final-poster-01/
Erişim:11.05.2016

Görüntü 90'da ise oran kavramı Hobbit üçlemesine ait ikinci filmin afişi üzerinde görülmektedir. Karakterin boyut olarak küçüklüğü, kocaman bir şehrin yıkıntısı ve kapıların önünde duruşu ile kapıların uzakta olmasına rağmen karaktere

oranla büyüklüğü ile vurgulanmıştır. Yüzüklerin Efendisi'nde her zaman vurgulanan 'güçlü insanların başları sıkıştığında, yardım zayıf insanlardan gelir' felsefesi bu afişte görülmektedir. Küçük bir kahramanın başarabileceği büyük işlere yapılan gönderme açıkça görülebilmektedir.



Görüntü 90: Oran – Hobbit Smaug'un Çorak Toprakları
http://collider.com/the-hobbit-desolation-of-smaug-poster/ Erişim:11.05.2016

5.3.5. Vurgu

Bir tasarımın en çok dikkati üzerine çekmesi beklenen noktası vurgu aracılığı ile gösterilir. Tasarım alanı, dikkat çekici bir biçimde izleyicinin gözünü önce tasarım üzerinde gezdirmesini sağlar, ardından da odak noktasına yönlendirir.

Görüntü 90'da belirtme yöntemi ile vurgu yapılmıştır. Ejderhanın büyüklüğünün yarattığı ağırlığın arkadan gösterilmekte olan kahramana göre daha dikkat çekici olması beklenir. Ancak ejderhanın ateşi ile belirtilen alanda yapılan vurgu,

egemen parçalarda gözü gezdirerek önce ejderhayı gösterir ardından aydınlığın ortasındaki, kontrastı yüksek leke olmasından ötürü kahramanı odak nokta olarak vurgular. Ateşler burada kahramanı belirtmektedir.



Görüntü 91: Belirtme – Hobbit Beş Ordunun Savaşı
http://collider.com/the-hobbit-the-battle-of-the-five-armies-poster/ Erişim:11.05.2016

Vurgu yapmanın bir diğer yöntemi de renk ile ayırmaktır. Öncelikle rengin başlı başına bir tasarım elemanı olduğundan da bahsetmekte yarar vardır. Renk Tevfik Fikret Uçar'a göre "...tek başına mesaj verebilir, davranışları yönlendirebilir, insan fizyolojisi üzerinde etkiye sahiptir." (Uçar, 2004, s. 42). Her rengin kültürden kültüre değişebilen bir anlamı vardır. Örnek olarak Star Wars filmlerinin geçtiği evrende kırmızı renk Sith Lord'larını, mavi renk ise Jedi Şövalyelerini çağrıştırır. Çünkü kullandıkları silahların renginden dolayı iyi bir karakterin kırmızı silah kullanması sadece kötü bir karakterin silahını ele geçirdiği anlamına gelebilmektedir. Buradan yola çıkarak Görüntü 91'de verilmiş

olan afiş incelendiğinde afişin bir tarafının mavi diğer tarafının kırmızı olduğu görülmektedir. İyi ve kötü karakterlerin tanınması için ve filmlerde bahsedilen 'gücün dengesi' kavramını belirtmek için, renkler ile ayırım yaparak vurgulama amacı güdülmüştür.



Görüntü 92: Renk – Yıldız Savaşları Güç Uyanıyor

http://www.starwars.com/news/star-wars-the-force-awakens-theatrical-poster-first-look-in-theater-exclusives-and-more Erişim:11.05.2016

Bir grafik tasarımcısının temel görevi, vermek istediği mesajın iletimini estetik bir yol ile yapmaktır. Bilgisini, kültürünü ve tecrübelerini, tasarımın yaratıcılık sürecinde harmanlayarak ortaya bir iletişim sorununu çözen görsel bir imge koymaktadır. Bunu yaparken de mesajın anlamını bozmadan sadeleştirerek, dikkat çekici, kolay algılanılır ve akılda kalır bir biçimde yapmaya dikkat etmelidir.

Bir tanıtım çalışmasının başarısı dikkat çekici, ilgi çekici, arzu yaratıcı ve harekete geçirici olmasına bağlıdır denilebilir. Örneğin bir afiş çalışmasının dikkat çekici olması için çarpıcı görseller büyük, küçük veya renk kontrastı

kullanılabilir. Dikkat çekicilik afişin farkedilebilir olmasını sağlayabilir. İlgi çekicilik için ise tüketicinin reklamın üzerinde zaman geçirmesini sağlar. Bu, bir billboard çalışmasında verilmiş olan imgenin ilginç gelerek incelenmesi veya bir televizyon reklamının sonunun merak edilmesi ile açıklanabilir. 'Arzu yaratmak' kavramı ile gerek mantıklı gerekse duygusal gerekçeler ile tanıtımı yapılan ürüne sahip olma isteğinin uyandırılması kastedilmektedir. Örnek olarak bir soğuk içecek firmasının yaz günlerinde yaptığı yakın çekim görüntüler ile serinletici etkinin aktarıldığı reklamlar verilebilir. 'Harekete geçirici olması gerektiği' ile anlatılmak istenen ise marka tanınırlığı, promosyon, fiyat gibi uyaranlara rağmen geç kalınması halinde, arzu uyandıran bu ürüne sahip olunamayacağı bilgisinin tüketiciye aktarılmasıdır. Bu durumların hepsinin yanında bir ürünün tanıtımının doğru, yalın anlatımlı, benzersiz ve kalıcı bir tanıtımının olması gerektiği unutulmamalıdır. Bu ögelerin görselleştirilerek düzenlenmesi görevini üstlenen grafik tasarımcının yetkinliği ölçüsünde kampanya başarıya ulaşmış olur.

5.4. SİLMARİLLİON İÇİN BİR TANITIM ÇALIŞMASI

2000'li yıllardan bu yana sayıları artan bir biçimde fantastik unsurlar içeren filmler, diziler, oyunlar piyasaya girmektedir. Bu ürünlerin başında Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit üçlemeleri yer almaktadır. 1 Ocak 2010 tarihi ile 31 Aralık 2016 tarihleri arasında vizyona giren veya girmesi planlanlanmış olan fantezi kategorisine ait 35.263 adet yapıt bulunmaktadır. Bunların içinde fantastik ögeler barındıran korku filmleri, fantastik ögeler barındıran diziler, animasyon filmleri de bulunmaktadır. Bu kadar büyük bir pazarda yer alması beklenen çalışmalardan biri ise J.R.R. Tolkien'in Fantastik edebiyata kaynaklık eden kitabı Silmarillion'dur. Silmarillion'un henüz görselleştirilme planları gündeme gelmemiştir. Ancak yapılması gündeme geldiğinde, uzun ve karmaşık olay örgüsü, zengin ve çok sayıdaki karakteri ve dünyanın ve evrenin yaratılma sahneleri dahil olmak üzere zorlu bir senaryosu olacaktır. Yazıldığı günden beri fantastik edebiyat seven veya ilgi duyan çok sayıda okura ve hayrana sahip bir kitap olmasından dolayı, doğru bir görselleştirme çalışması yapıldığı taktirde

çok fazla seyirciyi kendine toplayacak bir film veya dizi haline gelebilecektir. Silmarillion'un yapısı gereği fazlasıyla görsel efekte, büyük oyuncu kadrosuna ve detaylı olarak tasarlanacak mekanlara olan ihtiyacı dolayısıyla büyük bir bütçeye sahip olması gerektiği yadsınamaz bir gerçektir. O boyutlarda bir bütçenin ise yapımcı firma açısından geri dönüşü önem taşımakta olduğundan, bu film veya dizinin tanıtım çalışmalarının çok büyük bir role sahip olacağı öngörülebilir. Tanıtım çalışmasının hangi ilkeleri ile hangi hedef kitleye yönelik bir çalışma yapılacağı, hangi mecralarda tanıtılacağı ile ilgili kararların verilmesi ve seçilen mecralara uygun tasarımların yapılması aşamaları sonraki bölümlerde ayrıntılı bir biçimde incelenecektir.

5.4.1. Kampanya amaçlarının saptanması

Tanıtım kampanyasının iki temel amacı olabilir: Bu amaçlardan biri reklamın iletişim amacı, diğeri de reklamın satış amacıdır. Reklamın iletişim amacında üretici ve tüketici arasındaki mesafe kısaltılır. Yani iletişim amacı ile yapılan reklam, mal veya hizmeti yaratanların, (üreticilerin) tüketici ile haberleşme ihtiyaçlarını gidermelidir. Örnek olarak araba markalarının çevreci kampanyalarda yer alması ve bu durumun kitle iletişim kanallarında duyurulması verilebilir. Marka, kendi imajı ile ilgili çalışmalarını tüketiciye duyurarak kendisini tüketicilere yaklaştırmaktadır. Reklam iletişiminin temel parçalarından olan mesajı iletmek için reklamlarda çeşitli ögeler kullanılmaktadır. Bunlar müzik, renk, ışık, grafik vb olabilir. Bu ögelerin her birinin anlambilimsel olarak incelenerek dikkatlice sunulması gerekmektedir.

Reklamın diğer bir amacı ise satış amacıdır. Mal, ürün veya hizmetin satışını arttırarak pazardaki payını arttırmak gerekmektedir. İki tür yaklaşım vardır: Birincisinde reklam, o ürün veya hizmeti direk olarak satın almaya motive eder. Diğer yaklaşımda ise markanın imajını yükselterek talep yaratır. Marka imajına yönelik yapılan reklamlar uzun vadede ürünü satmaya yönelik olan yaklaşımdan daha iyi sonuçlar verebilmektedir.

Silmarillion filminin tanıtımında öncelikle kitabı okumuş bireylerin anlayabileceği ve merak uyandırıcı bir çalışma yapılması uygun görülmektedir. Çünkü merak uyandıran tanıtım unsurları, sosyal medyada kartopu etkisi ile büyüyerek küçük bir adımla büyük bir etki getirebilmektedir. Yani öncelikli amaç, kitabı okumuş insanlara bu filmin çekildiği haberini iletmektir. Ardından bilgi sahibi olmayıp yeni tanıyacak bireylere iletinin ulaştırılması ve onları sinema salonuna, ardından da Silmarillion ürünlerini satın almaya itmesi amaçlanmaktadır. Filmin yayınlanmasına 12 ay kalana kadar merak yüksek tutulmalı, filmin resmi olarak duyurulmasından sonra ise insanların kitaba yönlendirilmesi planlanmaktadır. Son 6 ay kala karakterlerin üzerinden yapılacak tanıtım çalışmaları hız kazanmalıdır. Film içinden hareketli görüntü gösterilmeden merak etkisinin kırılmaması planlanmaktadır. Kampanyanın amacı sadece kitabı okumuş olan insanlar ve daha önceden de fantastik unsurlarla donatılmış film, oyun vb ürünlerle ilgili olan tüketiciler değil, konu ile ilgili tamamen bilgisiz, ilgisiz insanları filme yönlendirmektir.

5.4.2. Araştırma ve durum analizi

Tanıtım kampanyasının temel amacı mal veya hizmetin satın alınması veya tercih edilmesi için gerekli bilgilendirmeyi yapmak olarak düşünülebilir. O halde bu çalışmanın odağındaki kişileri (hedef kitleyi) belirleme ihtiyacı doğmaktadır. Çünkü bilinmektedir ki tüketiciler sadece etkilenerek gerçekte ihtiyacı olmayan ürün veya hizmetler satın alabilmektedir. Buradan hareketle, reklamların ikna etmeye yönelik bir iletişim biçimi olduğu da rahatlıkla söylenebilir. Hedef kitlenin bilgisi, görgüsü, önceki deneyimler vb her ayrıntı yapılacak çalışmayı etkileyebilir. Hedef kitle davranışlarında beklenen değişiklikler için öncelikle bilişşel bileşenlerin sunulması uygun görülmektedir. Ardından duygusal bileşenler ile desteklenmeli ve olumlu tutum yaratılmaya çalışılmalıdır. Hedef kitlenin yaşadığı coğrafya, medeni hali, gelir düzeyi, yaş grubu ve meslek gibi birçok değişken kitlenin satın alma alışkanlıklarını değiştirebilmektedir.

Güdüler, ihtiyaç sonucu ortaya çıkan istekleri dindirmek için ortaya çıkan bir güçtür. Güdüler bireyin davranışlarına doğrudan olarak müdahele edebilirler.

Gereksinim, öğrenme, kişilik, algılama, tutum ve inançlar da birey davranışlarına etki eden diğer etmenlerdir. Kişinin günlük hayattan sıkılması ve günlük hayatın zorunluluklarından kaçmak istemesi, fantastik ögeler içeren yapıtlara yönelmesini sağlayabilir veya dini inançlarına ters düşen durumlarda fantastik bir filmden rahatsız olarak uzaklaşabilir. Bu kişiden kişiye değişebildiği gibi toplum veya gruplarda benzer özellikler de ortaya koyabilir.

Kişi davranışlarını, o kişinin bireysel özellikleri, içinde yaşadığı sosyokültürel çevre etkileyebilmektedir. Bu kişilerin alışkanlıkları, arzu ve istekleri incelenerek davranış geliştirme, değiştirme, bilinçlendirme ve bilgilendirme çalışmaları yapılmalıdır.

Hedef kitlenin ön eğilimleri hesaplanmalı, bu eğilimler içinde tanıtıma katkısı olacak olanlar desteklenmeli ve olumsuz etkide bulunacak eğilimlere müdahale etmek zor ve belki de imkansız olacağı için yeni eğilimler ile değiştirilmelidir. Silmarillion'un fantastik ögeler içermesinden kaynaklı olarak, insanlarda oluşabilecek olan "gerçek dışı çocuklara göredir" önyargısını değiştirmek zor olacağından, bu önyargıyı yok edebilmek için etkili görsel efektler ile hiç görülemeyecek bir görsellik sunulacağı altmetninden yararlanılabilir.

Birinci derece önem taşıyan kitlelerin yanında, ikincil ve üçüncül hedef kitleler de detaylı olarak incelenmeli ve onlara yönelik de tanıtım çalışmaları planlanmalıdır. Hatta pazarlamayı yapacak dağıtıcı firmalardan, sponsorlara, düzenleyici ve denetleyicilere kadar birçok alanda çalışan ilgilileri etkilemek önemli görünmektedir.

Ürünün satılacağı pazar ortamı da tanıtım çalışması için bir hayli önemlidir. Ancak bir sinema filmi için pazar sinema salonlarıdır. Gişe hasılatının arttırılması için çeşitli promosyon yöntemleri kullanılabilir. Sinema gişesinde belirlenen sürenin sonunda DVD, Blue-ray gibi kopyaların satılması için de belirli bir pazarlama stratejisi hazırlanmalıdır. Pazar ortamının araştırılması için öncelikle bu piyasada en az 10 yıldır oluşan gelişmeler incelenmeli, benzer ürünlerin başarısı ve tanıtımında kullanılan ögeler irdelenmelidir.

Silmarillion filmi için belirlenen hedef kitle, 18-35 yaş arası genç ve genç yetişkinlerdir. Bu kişilerin en az lise mezunu olması beklenmektedir. Çünkü filmin uyarlanacağı kitap ağır ve karmaşık sayılacak bir kurguya sahiptir. Filmin de anlaşılabilmesi için en az bu ve bunun gibi birkaç kitap okumuş olma gerekliliği doğmaktadır. Ayrıca eğitim düzeyi yüksek bireylerin estetik ve karmaşık ürünlere, eğitim düzeyi düşük olanlara oranla daha fazla ilgi gösterdiği bilinmektedir. Yetişkinler ise ikincil derecede önemli olan hedef kitle olarak görülebilir. Bunun nedeni yetişkinler içerisinden bu filmi görmeye gelecek insanların büyük çoğunluğunun daha önceden Yüzüklerin Efendisi'ni izlemiş veya Silmarillion kitabını okumuş olma olasılıklarıdır. Hedef kitlenin diğer özelliklerine bakılacak olursa, cinsiyet için herhangi bir seçim bulunmamakla beraber savaş ve şiddet sahnelerinin bolluğu yüzünden, daha fazla erkeklerin rağbet göstereceği tahmin edilebilir. Bunu önlemek için tanıtımda kadın izleyicilerin ilgisini arttıracak fikirler geliştirilebilir. Meslek ve hedef kitle arasındaki ilişki ise yüksek eğitim seviyesine sahip insanların iyi bir mesleği ve iyi bir geliri olacağının düşünülmesidir.

Bu yüzden meslek belirtmektense, orta ve üst sınıf gelir seviyesine sahip kişiler hedeflenebilir. Bunun nedeni ise sinema ve eğlence sektörünün ihtiyaçlar hiyerarşisine göre temel ihtiyaçlardan sonra gelen ihtiyaçları güdülemesinden kaynaklanmaktadır.

Aynı kategoride daha önceden gösterilmiş olan belli başlı filmlere bakıldığında Yüzüklerin Efendisi, Hobbit serileri, Harry Potter serisi, Narnia Günlükleri serisi gibi filmler dikkat çekmektedir. Bunun yanında Avatar, Star Wars, Transformers gibi filmler de gişe hasılatlarına bakılarak oldukça güçlü eski rakiplerdir. Bu filmlerin birçoğu seri filmlerdir. Uzun yıllardır biriken bir hayran kitlesi bulunmaktadır. Silmarillion'un ise bu filmlere göre artısı, 1977 yılında yazılmış olan metninin hayran kitlesidir. Fantastik filmlere, kitaplara veya oyunlara ilgi duyan herkesin kesişim noktası Tolkien'dir denilebilir. Silmarillion ise Tolkien kitaplarının temeli ve en detaylısıdır. Yaratılan bütün kainatın oluşumu dahil olmak üzere detaylı bir anlatıma sahiptir. Metninin zorluğu ve karmaşıklığı yüzünden tanıtımın hangi noktalara değineceğini tespit etmek gerekmektedir.

Bu film için karakterler üzerinden tanıtım yapılması fikrinin de önemi burada görülmektedir. Tüketiciye yakınlık kuracak kahramanlar, bu karmaşık senaryonun tanıtımının yapılmasında oldukça etkili olacaklardır. Ayrıca Tolkien'in Orta Dünya'nın da içinde bulunduğu evrenin yaratılması ile ilgili notları dini çevrelerde olumsuz tepkiler yaratabilir. Ancak hedef kitlenin, bunun bir Fantastik eser olduğunu ve gerçek duygular ile karıştırılmaması gerektiğini düşüneceği öngörülmektedir.

5.4.3. Kampanya stratejisinin saptanması

Kampanya stratejisi bir reklam kampanyasının en önemli adımlarından biridir. Kampanyanın ulaşılması planlanan amaçları doğrultusunda doğru bir strateji ile yürütülmesi gerekmektedir. Burada strateji kavramı ile açıklanmak istenen durum firmanın bütçesini doğru kullanarak tanıtımın hedeflenen amaçlarına ulaşma çalışmasıdır. Kampanyanın stratejisi, bu tanıtım çalışmasının ana fikrini belirlemektir. Önemli olan nokta kampanyada ne söyleneceğidir.

Reklam kampanyasının stratejisi neyin anlatılmak istendiği ya da neyin vurgulanmak istendiği ile ilgilidir. Ancak yaratıcı strateji dendiğinde nasıl anlatılması gerektiği anlaşılmalıdır.

Silmarillion için yapılacak çalışmada hedef kitlenin geniş olması gerekmektedir. Sadece kitabı ve daha önce Yüzüklerin Efendisi, Hobbit kitaplarını okumuş olanlar dışında da birçok farklı kesimden insana ulaşması gerekmektedir. Burada Game Of Thrones için söylenen 'fantezi sevmeyenler için fantezi' mantığı doğru bir mantık olarak görünmektedir. Gerçek üstü ögelerin sadece masal ve mitolojik imgeler olarak kalması gerektiğini düşünen insanlara bu filmi izletmek için ise farklı yöntemler kullanılabilir. Burada başarılı bir iletişim için kaynağın önemi vurgulanmalıdır. Çeşitli araştırmalar sonucunda inanırlık, sevilme, benzerlik ve seçilebilirlik kaynak açısından iletişimin en önemli ögelerinden sayılabilmektedir (Yurdakul, Vd. sf.13.1999). Aynı zamanda mitolojik ögeler kollektif bilinç sayesinde birçok insanın bilinçaltına işlemiş durumdadır. Önyargılardan uzaklaşıldığı taktirde, fantastik unsurların daha

önceki bölümlerde belirtilmiş birçok işlevini yerine getireceği fikrinden yola çıkılarak tanıtım çalışması yapılmalıdır. Silmarillion için ise sevilme durumunda iletinin daha kolay ulaşacağı fikri üzerinden gidilmelidir. Sevilen bir karakterin ilettiği mesajın, kişilerde daha kolay fikir değişikliğine sebep olması olasıdır. O halde, kişilerin kendilerinin de yaptığı hataları yapan, yanlış seçimlerde bulunan, ancak sonrasında seçimlerini değiştiren veya bunu kendince haklı nedenler ile bağdaştıran karakterlerin ilettiği fikirler daha kolay benimsenebilir. Silmarillion içinde, birçok karakterin arasından, yaptığı hatalar, hırsı, başarıları ve hatta inadı ile ayrışmış durumdaki Feanor'un bu tanıtım kampanyasının yıldızı olması fikri de buradan hareketle ortaya çıkmıştır.

5.4.4. Kampanya bütçesinin belirlenmesi

Reklam, bir ürün için gider olarak görülebilen, ancak satış oranlarını doğrudan etkileyebilme özelliğinden kaynaklı olarak aslında gelir sağlayan bir çalışmadır. Kısacası ürünün tanıtılması, markanın değerinin yükseltilmesi, algı değiştimek gibi işlevleri yürüten reklamlar kısa vadede gider olabilirken uzun vadede ürün için büyük katkılar sağlayacaktır. Bütçe ise kampanya boyunca nerelere nasıl ve ne kadar ödeme yapılacağının ayrıntılı olarak belirlenmesidir. Bütçenin mali fonunun kaynak israfına yol açmadan akıllıca kullanılması gerekmektedir. Aksi taktirde doğru ve başarılı bir tanıtım çalışması bütçe eksikliğinden dolayı yarım kalarak başarısızlığa uğrayabilir. Kocabaş ve Elden'e göre bütçenin temel üç özelliği: Planlılık, sayılabilirlik ve yeterlilik olmalıdır (Kocabaş,Vd. sf.85, 2013). Her türlü giderin planlı bir biçimde hesaplanması ve zamanı dahil olmak üzere tüm detaylarının belirlenmesi gerekmektedir. Sayılabilirlik denilen kavram ise bütçenin giderlerinin sayısal bir biçimde bütçe planlamasında yer alması gerekliliğidir. Bu, harcamalarda karışıklık olmasının büyük ölçüde önüne geçecektir. Yeterlilik ise kampanya için gerekli mali fonun o kampanyanın tamamını karşılayacak yeterlilikte olması gerekliliğidir. Reklam ajansına ödenecek miktar, medyaya ödenecek miktar, şayet yer alınacak ise fuar vb etkinliklere katılmak için gerekli miktar belirlenmelidir. Silmarillion filmi için düşünülecek olursa tasarım giderleri, sosyal medya giderleri, promosyon

giderleri, baskı giderleri ve lojistik giderler öncelikli olarak hesaplanmalıdır. Burada önemli olan bir diğer unsur ise sponsorlardır. Sponsorlardan elde edilecek gelirler kampanya bütçesini oldukça değiştirebilir. Sponsorların reklamı film içinde yerleştirme yöntemi ile verilerek çift taraflı bir fayda sağlanabilir. Silmarillion için düşünüldüğünde bulunacak bir giyim firmasının sponsorluğu sayesinde, vitrinde reklam yapılarak çift taraflı bir tanıtım yapılacaktır. Hem magaza film ile anılır olacak hem film mağazanın koşullarını kullanarak reklamını yapmış olacaktır.

5.4.5. Kampanya mesajının ve yaratıcı fikrinin geliştirilmesi

Bir reklam kampanyasının en önemli adımlarından birisi yaratıcı çalışmalardır. Kampanyanın önceden belirlenmiş olan amaçları doğrultusunda verilmesi gereken mesajın karara bağlandığı aşamadır. Yaratıcı çalışmalar, özgün, akılda kalıcı ve dikkat çekici olmalıdır.

Kampanya boyunca tüketiciye ne söylenileceğine karar verilmesi ilk aşamayken, daha sonra bunun nasıl söyleneceğine karar verilmesi gerekmektedir. Burada kampanya ile ilgili daha önceden toplanmış bilgi birikimini kullanmak önem teşkil etmektedir. Toplanmış olan bilgilerin bir araya getirilmesi ve işlenmesinin sonucunda kampanya mesajı oluşturulur. Mesaj ve tema genel anlamda belirlendikten sonra ise sıra, bu mesajı iletecek başlıkların, sloganın ve reklam metninin belirlenmesine gelir. Burada bu ifadeleri oluşturacak olan metin yazarının tecrübesi, bilgi birikimi, gözlem ve sentez yeteneklerinin önemli olduğu söylenebilir. Ancak bu mesaj başlık, slogan ve metin gibi unsurların hedef kitlenin ilgisini çekip, hedef kitlede davranış değişimine sebep olabilmesi için açık bir şekilde algılanması gerekmektedir.

Algılama hem algılayanın hem de algılananın özelliklerine bağlı olarak oluşur. Fiziksel uyarıcıların hızı, şiddeti, büyüklüğü, tekrarı ve diğer uyarıcılarla ilişkisi, bireyin algılamasını etkiler. Renkler, boyutsal farklılık vb. birçok etmen algılamayı etkilese de, yine de kitleden kitleye değişiklik gösterebilir.

Tüketicide seçici dikkat olarak adlandırılan durum binlerce uyaran arasından ilgi ve ihtiyaç dahilinde olanın seçilmesi konusunda işe yarar. Örnek olarak fantastik ögeler içeren ürünlerden hoşlanmayan bir birey etrafında gördüğü bu alana ait uyarıcıları görmezden gelebilir. Burada önemli olan, eğer bu kişiler hedef kitleye dahil ise onların algılamasının nasıl sağlanacağıdır. Tamamen hayal ürünü nesnelerin yüksek gerçeklik seviyeleri ile farklı bir deneyim yaşatılması üzerinden çalışılabileceği gibi, fanteziyi günlük etkinliğinde kullandığı nesneler ile birleştirmek de işe yarar olabilir. Örnek olarak her gün önünden geçtiği ve evcil hayvanı için malzeme satın aldığı evcil hayvan dükkanı vitrininde yavru ejderha satıldığını gösteren bir uyarıcı merakını cezbedebilir. Aynı şekilde kafeslerin içine yerleştirilecek bir ekran ile yapay olarak oluşturulmuş ejderha görseli, tanıtımı yapılan ürüne bir gönderme yapabilir. Ya da şehrin merkezi bir yerinde gün içinde fazla kişi tarafından önünden geçmek sureti ile bile olsa ziyarete uğrayan bir sponsora ait giysi firmasının, vitrininde demirden parlak bir zırhın satılması kişilerin ilgisini çekebilir. Bu sayede sadece konu ile ilgili bireylerin değil hiç ilgilenmemiş bireylerin de farkındalığı kazanılmış olabilir.

Hedef kitle davranışlarını etkileyen grupsal faktörler ise sosyal sınıf, kültür, grup etkileridir. Temel anlamda hedef kitlenin kültürel değerleri bilinerek yapılan çalışmalar daha başarılı olabilirler. Kültür ve alt kültürler üzerine de çalışmalar yapmak doğru olabilir. Hedef kitle davranışlarında, sosyal sınıfın da doğrudan etkisi bulunmaktadır. Burada gelir düzeyi, eğitim seviyesi gibi unsurların da etkisinden söz edilebilir. İnsanın yaşadığı sosyal çevre ve gelir düzeyi kişinin satın alma alışkanlıklarını etkilemektedir. Örnek olarak giyecek bir adet ayakkabı sahibi olmadan, bir insanın koşu ayakkabısı ve yürüyüş ayakkabısı arasında seçim yapması zor olacaktır.

Silmarillion tanıtım çalışmasının mesajı “Her bireyin fanteziye ihtiyacı vardır” olacaktır. Her insanın günümüz hayatının zorluklarından ve kurallarından uzaklaşmak için fanteziye ihtiyacı olduğu fikri üzerinden tanıtım yapılacaktır. Gerek hayatı anlamlandırmak, gerek gerçeklerden uzaklaşmak, gerekse eğlenmek veya bilinçdışı etkinlikler yaparak hayal gücünü geliştirmek için

fantezi ile içli dışlı olunmalıdır. Bunun yöntemi ise önyargıları kırarak her bireydeki merakı ortaya çıkarmak olacaktır.

5.4.6. Medya planlaması

Gülbuğ Erol'a göre “Medya veya kitle iletişim araçları televizyon, radyo internet gazete, dergi ve afiş gibi geniş kitlelere ulaşmak için oluşturulmuş” iletişim biçimlerine denir (Erol, 2007). Medya, elektronik veya basılı olarak incelenebileceği gibi geleneksel ve geleneksel olmayan medya olarak da incelenebilir. Basılı medya içine gazete, dergi, broşür, afiş girebilirken; elektonik medyaya radyo, televizyon ve internet araçları girer. Geleneksel medya denildiğinde ise genelde radyo, televizyon, gazete ve dergiler, geleneksel olmayan medya için ise promosyon, katalog, afiş ve internet reklamları gibi tek yönlü iletişim araçları girebilir. Özelleşmiş medya için ise belirli bir alana veya gruba, zümreye ait özel olarak şekillenmiş dergi, internet sitesi gibi ortamlar girebilir. Buradan hareketle, hedef kitlenin belirlenmesinin ardından özelleşmiş medya üzerinden yapılan reklamlar, daha doğru bir mesaj iletim yolu olarak görünmektedir.

Reklamlara duyulan ihtiyaç, nüfusun, üretim miktarının artması, büyük markaların bol üretim yapması ve alışveriş merkezlerinin sürekli olarak çoğalması ile artmıştır. Kitlesel üretimin artması ile üretici ve tüketici arasındaki mesafe sorununun çözülmesi, dağıtımcıların görevi haline gelmiştir. Ancak bu durumda üretici ve tüketicinin birbirinden uzaklaşması, mal ve hizmetin tanıtılması ve duyurulmasındaki zorlukları doğurmuştur. Bu sorunun çözümü ise kitle iletişim araçları olmuştur.

Burada medyayı doğru olarak planlamanın önemi ortaya çıkmaktadır. Reklam araçlarının ve medyanın seçimi mesajın hedef kitlesini etkilemektedir. Ayrıca seçilecek medyanın kendisi de reklamı etkileyebilmektedir. Bu medyanın seçilmesi için öncelikle belirlenmesi gerekli olan konular: Reklamın amacı, bütcesi, hedefin özellikleri, aracın hedefe ulaşma yeteneğidir. Medya planlaması demek “doğru mecraya, doğru kitle iletişim aracına ulaşmak,

dolayısıyla doğru hedef kitleye ulaşmak ve ulaşımın hangi sıklıkla gerçekleşeceğini hesaplamaktır” (Erol, 2007).

Bir afiş çalışmasının tekniği, olanakları ve dezavantajları ile bir televizyon reklamının tekniğinden dolayı ortaya çıkan olanakları ve dezavantajları farklıdır.

Afiş çalışmaları insanlara iletmekle yükümlü oldukları mesajları çok kısa sürede iletirler. Bununla birlikte, durağan ve alışılageldik olmaya başlamaktadırlar. Güçlü bir afiş çalışmasının etkisi tartışılamaz olsa da günümüzde büyük şehirlerde görülen uyaran bolluğunun arasında, zaman zaman dikkat çekici olabilme özelliklerini yitirebilmektedirler. Diğer taraftan televizyon reklamları ve hareketli görseller fazlasıyla ilgi çekici konumdadırlar. Ancak onların dezavantajı da süredir. Burada hareketli görseller ile hazırlanmış bir reklamda tasarlanan süreyi o reklam ile ilgilenerek geçirme gerekliliği oluşmaktadır. Öyleyse televizyonda veya sinemada izlenmeleri ve algılanmaları kolay iken bir şehir merkezindeki ekranda algılanmaları zorlaşmaktadır. Çünkü önünde durarak izlemenin mümkün olmayacağı durumlar vardır. Örnek olarak araba ile önünden geçen bir bireyin reklamı algılama süresi oldukça kısa olmalıdır. Burada afişin gücü ile hareketin çekiciliğini birleştirmenin yollarını aramak gerekmektedir. Bu sorunun çözümü için hareketli afişler tasarlanarak kısa sürede algılanarak uyaran bolluğunun içinde dikkat çekerek seçilebilirlik sağlanabilir. Bu hareketli afişler, sinema salonlarında bulunan hareketli gösterim yapmaya uygun ekranlarda gösterilebilir. Bu tip ekranların sayısı giderek artmaktadır. Aynı zamanda bu ekranlar içerisindeki görsellerin kolaylıkla değişmesi ve düzeltilmesine olanak sağlamaktadırlar. Aynı zamanda ekranlar ışığın az olduğu durumlarda da görünürler. Kağıt kullanımının azaltılmasını sağladığı için çevre dostu tavır sergileyen firmalar içinde kullanılabilir bir yöntem olabilir. Hem ilgi çekiciliği yükselten hem de birçok sorunu ortadan kaldıran bu ekranların, tanıtım çalışmalarında etkin bir biçimde kullanılması gerekmektedir. Aynı zamanda bu ekranlar için yaratılacak görseller, her tüketicinin elinde bulunan akıllı cep telefonlarında, kişisel bilgisayarlarda, internet sitelerinde de kullanılarak etkin bir tanıtım sağlanabilir.

Fantastik ürünlerin en önemli sorunlarından birisi gerçeklikten kopuş noktasıdır. HBO'nun Game of Thrones tanıtım çalışmalarında kullandığı fantastik ögelerin günlük hayat ile birleştirilmesi fikri oldukça güçlü bir tanıtıcı eleman olarak görünmektedir. Burada yeni ve yaratıcı medyalar kullanmanın önemi de artmaktadır. Tüketiciye yakın gelen ve insanlar tarafından daha fazla sevilen anti kahramanlar ile bu gerçek üstü hikayeler içinde tutarlılık yaratılarak bir tanıtım çalışması yönlendirilebilir.

Tanıtım çalışmalarında promosyonlar da oldukça önemlidir. Promosyonlar üreticinin dağıtım birimleri ile işbirliği yapılabilmesi için kullanılan bir araçtır. Konu bir film, dizi, oyun olduğunda bu promosyonlar şapka, tshirt, anahtarlık vb olabilir. Bunun yanında sinema salonlarında kullanılan bardaklar, patlamış mısır kutuları gibi ürünler de hazırlanmalıdır. Bu kişilerin birçok alanda bu uyaranlar ile karşılaşarak farkındalığı arttırmasını sağlayabilir.

Açılacak bir instagram hesabı, kişilerin de kendi ürünleri ile kendilerini gösterebilme olanağı vermesi açısından oldukça yararlı olacaktır.

6. BÖLÜM: UYGULAMA

Tolkien'in fantastik edebiyat açısından oldukça önemli Silmarillion isimli kitabının günümüzde sinema filmine uyarlama fikrinden söz edilmektedir. Ancak henüz güvenilir herhangi bir kaynak bu filmin gerçekleşme ihtimalinden söz etmemektedir. Daha önce Tolkien kitaplarını konu eden filmlerin ulaştığı başarı göz önünde bulundurularak, Silmarillion'un olası filmi için bir tanıtım çalışması planlanmıştır.

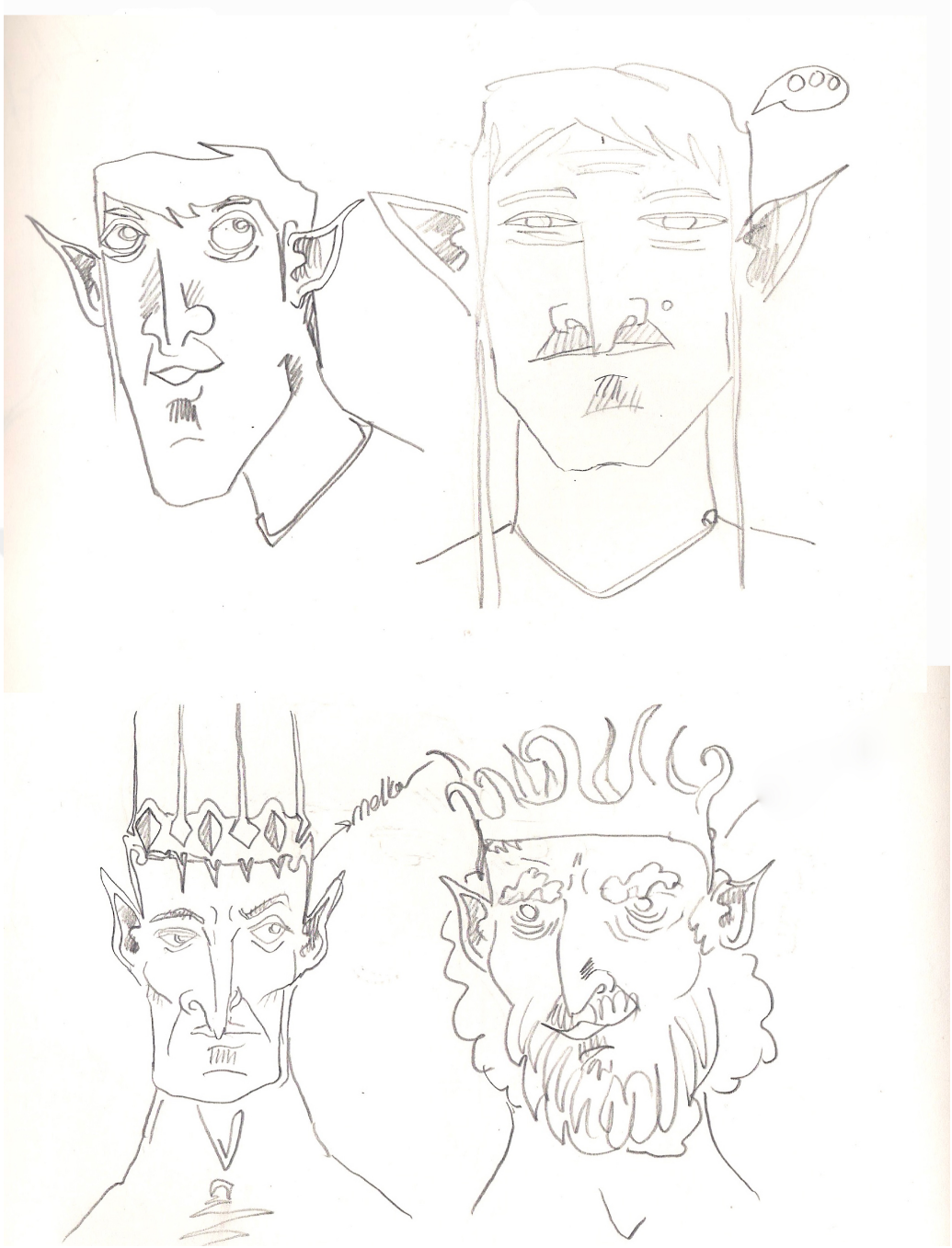
Bu tanıtım çalışması günümüzde hata da yapabilen, mükemmel olmak zorunda olmayan kahramanlar (anti-kahraman) üzerinden planlanmıştır. Feanor ve Turin Turambar karakterlerinin görselleştirmeleri bu amaç doğrultusunda yapılmıştır. Ancak iyilik ve kahramanlık kavramlarını daha rahat anlatabilmek adına, karşılarında bulunan negatif güçlerin de görselleştirilerek tanıtım çalışmasına konulması planlanmıştır. Buradan hareketle kahramanların kusurlu yapılarının kıyaslanabilmesi için ise seriye 3 adet kötü karakter tasarımı eklenmiştir. Baş kötü Melkor ve onun evrene katmış olduğu kötücül yaratıklardan en büyük ejderha Ancalagon ve Balrog ırkından komutan Gothmog karakterleri görselleştirme için seçilmiştir. Ardından yapılan karakter tasarımları, çalışmanın dil birliği esasına uygun ve etkili bir Silmarillion özgün yazısı (logotype) ve her karakter için tasarlanmış olan diğer özgün yazılar oluşturulmuştur. Bu aşamaların sunumu ise hareketli afiş olarak yapılacaktır. Hareketli afiş tekniğinin seçilmesindeki etkenler ise afiş çalışmasının çabuk algılanabilir ve etkili yapısı, hareketli çalışmaların dikkat çekiciliği ve durağan görüntülerin yer aldığı ekranlarda daha etkili tanıtımların yapılabileceği fikirleridir. Hareketli afişlerdeki minimal hareketlerin algılanabilmesi ve 2 boyutlu çalışmalar ile 3 boyut etkisinin verilebilmesi için bir çerçeve yapılması planlanmış ve bu şekilde çalışmaların son haline ulaşılmıştır. Karakter özelliklerine uygun efektler de uygulanarak mov video formatında son haline ulaştırılmış olan videolar, sürekli tekrara uygun olarak tasarlanmıştır. Bunun nedeni ise bir afiş olarak ekrana yansıtıldığında orada yaşayan bir kare oluşturma hedefidir.

6.1. FEANOR

Irkı: Elf

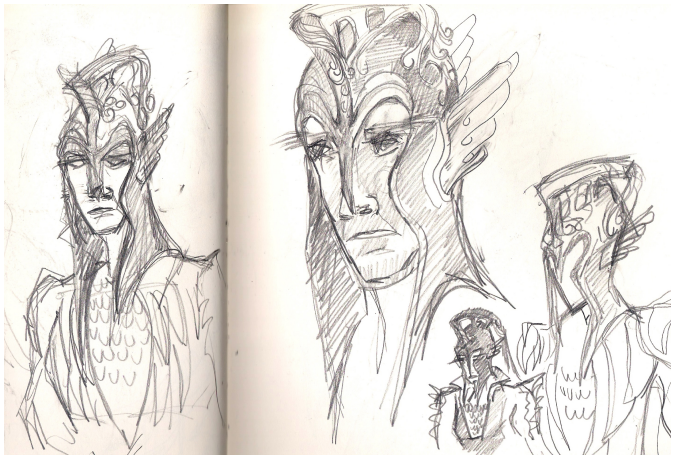
Feanor, Silmarillion kitabındaki birçok kahramandan sadece bir tanesi olmasına raĞmen kitabı okuyan birçok kişi tarafından baş karakter olarak algılanmaktadır. Bunun nedenlerinden bir tanesi de kitaba ismini vermiş olan Silmariller'in yaratıcısı olma özelliği olabilir. Kitapta bahsedilen Feanor beyaz tenli, siyah saçlı, delici parlak gözleri olan ve uzun boylu bir karaktakterdir. Buyurgan ve hükmeden bir ifadeye sahip, zeki, istikrarlı ve maharetli bir karakterdir. Silmariller'i Melkor'a kaptırdıktan sonra, diğer tanrılara olan isyanı ve bu yoldaki yolculuğu sırasında verdiği kararlar ile kesinlikle serinin önemli karakterleri arasına girmiştir. Verdiği kararlardan kesinlikle şüphe dumayan ve geri adım atmayan bir karakterdir. Bu kişilik özellikleri de yapılması planlanan karakter tasarımları için oldukça önemli olmuştur.

Feanor için yapılacak olan karakter tasarımlarının eskizlerinin yapılması aşamasında birçok farklı tarz denemesi yapılmıştır. Bu tarzlar arasında bazıları dijital ortama geçilerek boyanmış ve denemeler yapılmıştır.



Görüntü 93: Eskiz 1

Görüntü 93'te görülmekte olan eskizlerde daha çok animasyon karakterlerini andıran karakterler tasarlanmış ancak eskizler projenin yapısındaki ciddiyetin göz önünde bulundurulması ile uygun bulunmamış ve tasarımlara devam edilmiştir.



Görüntü 94: Feanor Eskiz

Daha sonra yapılan Görüntü 94'te gösterilmekte olan eskizler bilgisayar ortamına aktarılarak boyanmış (Görüntü 95) ve projenin yapısına uygun olmadığı gerekçesi ile sonlandırılmamıştır.



Görüntü 95: Feanor Eskiz 2

Ancak daha sonra yapılan Görüntü 96'da gösterilmiş olan bu tasarım uygun bulunmuştur.



Görüntü 96: Feanor Eskiz 3

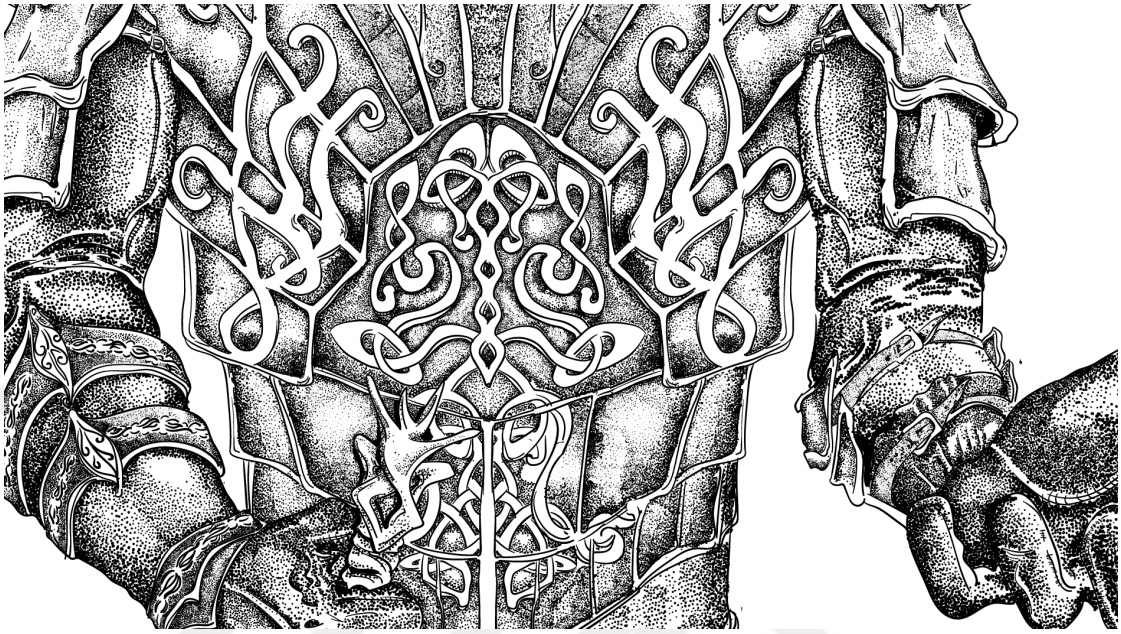
Ancak burada detayların kesinleştirilmesi amacı ile tasarlanmış olan boş zırh görselleri üzerinden farklı örüntü tasarımları yapılarak ekte verilmiş olan tasarıma karar verilmiştir. Tasarımda uygulanmış olan örüntü, Kelt desen örnekleri ışığında Silmarillion kitabında bahsedilen, daha sonra Silmariller'in içinde yaşatılmış olan ağaçların ışığına gönderme yapacak olan ağaç motifi ile birleştirilerek ekte verilmiş olan biçimine getirilmiştir. Ancak uygulanması planlanan çalışmanın Photoshop programı kullanılarak renklendirilen versiyonu istenen antik etkiyi verme ve eşsiz görünme amaçlarını yerine getiremediğinin görülmesi üzerine bırakılmıştır. (bkz. Görüntü 97)



Görüntü 97: Feanor Eskiz 4

Ardından istenen antik etkinin oluşturulması konusunda yapılan çalışmalarda noktalayarak gölgelendirmenin dijitale uyarlanması ile oluşan bir teknik ile gölgelendirme yapılmasına, ardından vektörel olarak boyanan yüzeylerin alt katmanlarda kullanılarak hem noktalamanın etkilerinin görülmesine, hem de vektörel çizimin geniş kullanım amaçlarından yararlanılmasına karar verilmiştir.

Buradaki en önemli nokta 50x70 cm boyutunda yapılan çalışmaların detaylı görüntüsünün bozulmaması için küçük bir fırça ile noktalanması olmuştur. (Bkz. Görüntü 98).



Görüntü 98: Fenaor Detay 1

Grafik tablet kullanılarak 1pt boyutundaki vektörel fırça, grafik tabletin basınç özelliği de kullanılarak istenen boyut ve derinliğin verilmesi için kullanılmıştır. Daha önceden piksel bazlı boyama örneğinde kullanılmış olan eskizin, bu yöntem ile tekrar ele alınması sırasında, portre Feanor'un kişilik özelliklerini yansıtmadığı gerekçesi ile değiştirilmiştir. Suratındaki ifadede özellikle arzu ve istekleri için her şeyi yapabilen, gerektiğinde acımadan akrabalarını katledebilecek sertlikte bir adamın bakışları yakalanmaya çalışılmıştır.



Görüntü 99: Fenaor Renksiz

Duruşunda ise kendi icadı olan kılıca ve en büyük icadı Silmariller'e yer verilmiştir. Sağ elindeki kılıcını, kınında dururken bile saldırgan bir biçimde kabzasından kavramış, elindeki hazineyi kendinden emin bir biçimde diğerlerine gösteren tehditkar bakışlı soylu prens görünümü yansıtılmaya çalışılmıştır (Bkz. Görüntü: 99).

Bütün bu çalışmanın sonunda Orpheus Pro (Bkz Görüntü100), Mart (Bkz.Görüntü: 101), Principe fontlarının (Bkz.Görüntü: 102) özellikleri birleştirilerek, ardından başlangıçlarında inisyal harfler tasarlanarak oluşturulan Silmarillion tipografisi oluşturulmuştur. Font seçiminde önce tırnaklı harflerin

kullanımı uygun görülmüşken, çalışmanın devam etmesiyle bu seçim yarı tırnaklı olarak değiştirilmiştir. Başlık formunun daha uygun olacağı düşünülerek majiskül harflerin oluşturduğu denemeler yapılmıştır. (Bkz. Görüntü 103)



Görüntü 100: Orpheus Pro Font



Görüntü 101: Mart type



Görüntü 102: Principe Font



Görüntü 103: Silmarillion özgün yazı denemeleri

Bu tipografi, ardından 3 boyutlu bir biçimde görselleştirilerek görüntü 104'de gösterilen biçimine getirilmiştir.



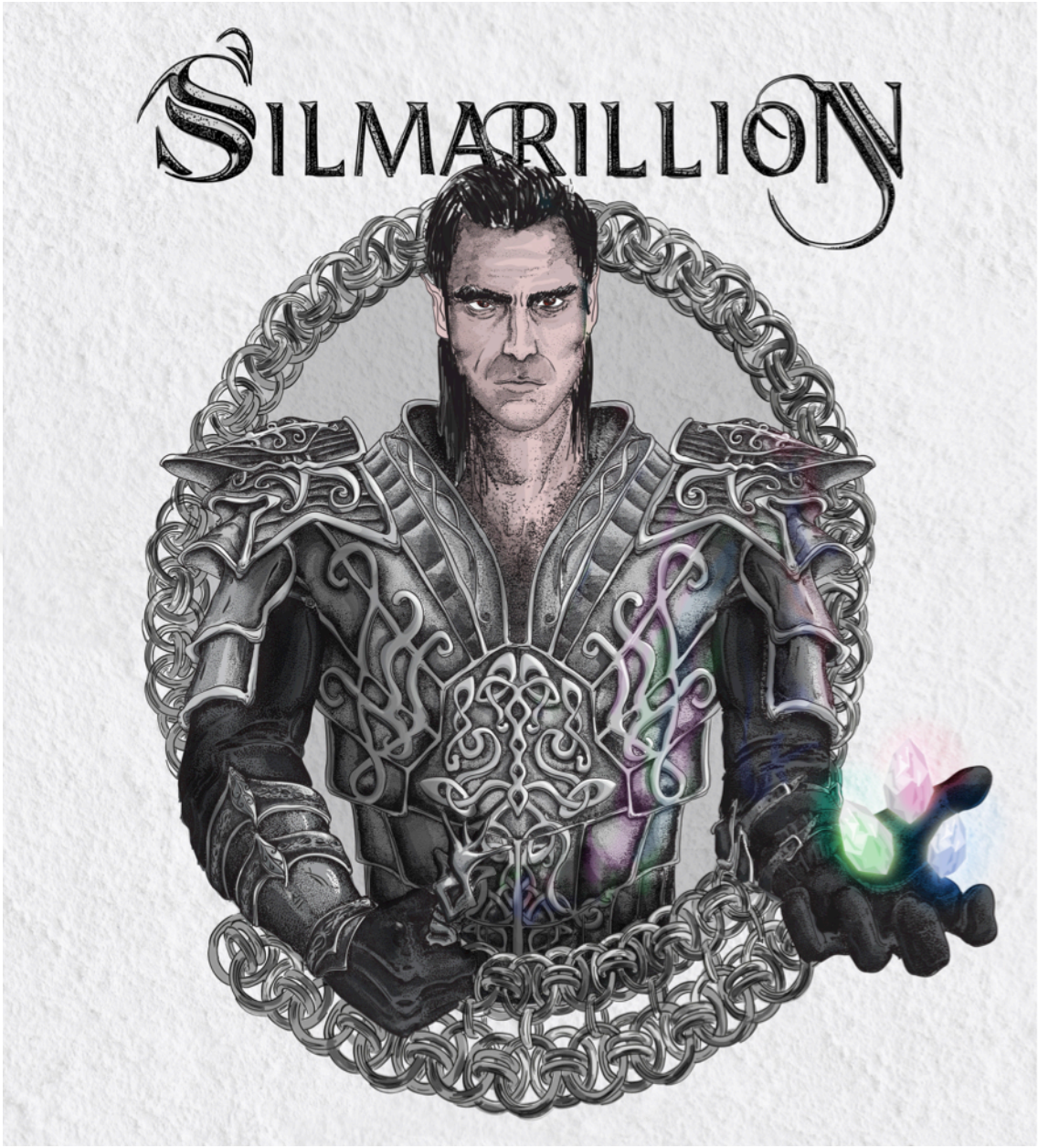
Görüntü 104: Silmarillion özgün yazısı

Ancak çalışmanın dil birliğine uymaması nedeni ile çalışmada uygulanmış olan noktalama ve vektörel renklendirme tekniği ile bir logotype haline getirilmiştir. (Görüntü 105) Ardından yine aynı fontlar (Orpheus Pro, Mart, Principe) kullanılarak "FEANOR" logotype'ı oluşturulmuş ve aynı teknik kullanılarak afişte kullanılmaya hazır hale getirilmiştir.



Görüntü 105: Silmarillion ve Feanor tipografilerinin afişlerde kullanılmış olan hali

Bütün bu aşamaların ardından, hareketlendirmede verilecek minimal hareketin yanında verilmesi planlanan boyut hissinin yaratılması için çerçeveler planlanmıştır. Önce zincir biçiminde tasarlanmış olan çerçeveler, çalışmanın detaylarında kayba yol açması nedeni ile kaldırılmış ve zırh detaylarında kullanılana benzer sarmaşıklardan oluşan bir çerçeve tasarlanmıştır. Ancak çerçevenin karakterin arkasında durmasının boyut algısını oluşturmaya yetmeyeceği düşüncesinden yola çıkılarak karakterin alt bölümüne bir kemer tasarlanmıştır. Bu kemeri de sarmaşıklardan oluşturarak karakterin bir pencere yapısından çıkıyormuş görüntüsü vermesi sağlanmıştır (Görüntü 106).



Görüntü 106: Zincirlerden oluşan çerçeve ile Feanor görseli



Görüntü 107: Kemer

Kemerin üzerinde kullanılmış olan tasarımda 8 adet yarım ay biçimi, bir kare ve bir yuvarlak kullanılmış, tarihsel süreç içerindeki çerçevelerde kullanılan örneklerden temel alınarak parçalara karar verilmiştir, ancak yarım ay figürünün çalışmanın dil birliği ilkesine uygun olmaması durumundan dolayı, sarmaşıkların sarılmış olduğu bileklik figürü ortaya çıkarılmıştır. Bütün kemer noktalar ile boyutlandırılmış ve gri tonlarında renklendirilmiştir (Bkz. Görüntü: 107). Ancak çalışmanın detayları ile iç içe geçmesi sorunundan ötürü, çerçevenin arkasına bir tabaka koyularak kemere dönüştürülmesi ile son haline getirilmiştir. Çalışmanın son hali ise Görüntü 108'de verilmiştir.



Görüntü 108: Feanor Karakter Afişi

Bu çalışmanın son halinin üzerinden, afiş tekniğinin çabuk algılanabilirliğinin yanında, görsel uyaran fazlalığı nedeni ile görünürlüğünün arttırılması amaçlanarak hareketlendirilmesi planlanmıştır. Bu hareketlendirmeler günümüzde birçok sinema, kitapçı vb alanlarda kullanılan ekranlarda yer alabilir. Durağan afişlerin ekranlarda yer alması yerine ekranların işlevine yönelik olarak tekrar güçlendirilen hareketli afişlerin yayınlanması çok daha ilgi çekici olacaktır. Ancak bu hareketlendirmelerin bir videoya dönüşerek, kısa sürede algılanma özelliğini yitirmemesi için 10sn'yi geçmeyen bir hareket planlanmıştır. Bu çalışmada sol tarafta bulunan elin, kılıcı hafifçe hareket ettirmesi ve Silmariller'in sağ taraftaki el üzerindeki sihirli dansı görülmektedir. Çalışmada aynı zamanda Silmariller'den yayılan renklerin, zırh ve çerçeveler üzerinde yansıtılması ile gri tonlarda çizilen tasarımda renk ögesinin dikkat çekici unsur olarak kullanılması amaçlanmıştır. Bütün aşamaların sonunda render alınmadan bir aşama önce çalışmaya displacement map efekti eklenerek iki boyutlu bir tasarımı 3 boyutlu gösterme amacı yerine getirilmiştir. Çalışma After Effects CC programında hareketlendirilmiş, full hd görüntü özellikleri taşıyan mov formatında görüntülenmiştir. Ancak bütün mobil cihazlarda görünürlüğünün sağlanması amacı ile mp4 formatına çevrilmiştir.

6.2. TURİN TURAMBAR

Irkı: İnsan

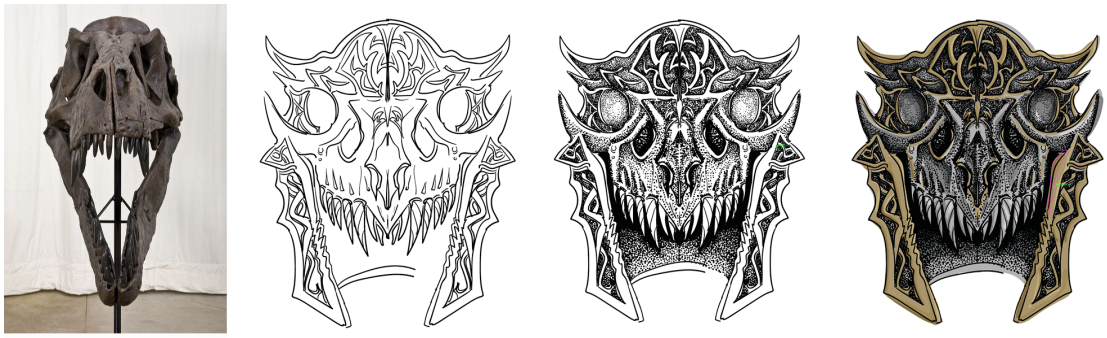
Turin Turambar Silmarillion'da bahsi geçen, ancak sonradan yayınlanmış olan Hurin'in Çocukları kitabında da detaylı olarak verilmiş Orta Dünya'nın önemli anti-kahramanlarından biridir. Turin bir insandır ve insan olmanın getirdiği birçok hatayı kendisinde barındırabilir. Çabuk sinirlenebilir, yanlışlıkla sevdiklerini katledebilir ancak acısı ile yabanda yıllarca düşmanla savaşabilir. Kocaman bir ejderhayı tek başına öldürebilir. Aynı zamanda bir büyünün etkisiyle de olsa kardeşine aşık olabilir. Hikayesi içerisinde aldığı birçok lakabın içinde belki de en etkili olan 'Kadersizlerin efendisi' olarak anılmasıdır.



Görüntü 109: Turin Turambar Eskiz

Çünkü babasının savaşta lanetlenmesi üzerine bütün ailesi kadersizliklerle boğuşmuştur. Turin karakterinin görselleştirilmesindeki en önemli etken ifadesi olmuştur. Turin, çok zeki olmasa da biraz kendini beğenmiş, güçlü ve bir ejderhayı öldürebilecek kadar da iyi bir savaşçıdır. Çalışmanın en önemli parçalarından biri ise kuşkusuz ailesinden yadigar kalan ejderha miğferidir.

Bu miğfer, daha önceden yapılmış tasarımlarda, Roma tipi miğfer üzerinde bütün bir ejderha ile gösterilmiş olmasına rağmen, savaş meydanında yaptığı korkunç etkiden yola çıkarak, gerçek bir ejderha kafatası biçiminde görselleştirilmesine karar verilmiştir. Ejderha kafatası ise bazı dinozor kafataslarından ilham alınarak tasarlanmış ve Feanor'un zırhında kullanılan figürlerin aksine daha sert kenarlı biçimler ile süslenmiştir.



Görüntü 110: Ejderha Miğferi yapım aşamaları

Bu miğferin (Bkz.Görüntü: 110) takımı olması planlanan zırhın parçaları da aynı şekilde omuzlarda soyutlanmış olan ejderha biçimi ile süslenmeye başlanmış ve bu biçim ile dil birliği içinde keskin kenarlı örüntüler ile detaylandırılmıştır. Ardından duruşu kafası hafif yukarı kalkmış biçimde çizilerek ifadesi ile verilmek istenen karakter özellikleri iletilmiştir (Bkz. Görüntü: 112).



Görüntü 111: Turin Turambar Renksiz

Zırhı için altın rengi kullanılmış ve ihtişamlı bir görüntü elde edilmesi amaçlanmıştır. Miğferi, ifadenin görülmesine engel olmaması için kolunun altına yerleştirilmiş, diğer elinde ise ünlü kılıcı Gurthang (Ölüm Demiri) gösterilmiştir

(Bkz.Görüntü:111). Zırhına uyumlu olan kahverengi içlikler ve eldivenler de çizime eklenmiştir. Feanor'da kullanılmış olan çerçeve ve kemer ile tamamlanmıştır. Yine bütün diğer çalışmalarda kullanılacak olan, ancak hiyerarşik olarak karakter isimlerinin önüne geçmemesi planlanan Silmarillion özgün yazısı da yerine yerleştirilmiştir. Orpheus, Mart, Principe fontlarının kullanılması ile oluşturulmuş Turin Turambar özgün yazısı da hazırlanarak yerine yerleştirilmiştir (Bkz.Görüntü:113).



Görüntü 112: Turin Turambar portre detay



Görüntü 113: Turin Turambar karakter Afişi

Turin için tasarlanan harekette Turin'in duruşunun etkisinin arttırılması için, kamera hareketine alttan perspektif değerleri verilmiştir. Kılıç tutan elinin hareketi, bir saplanma hareketi ve kılıcın tekrar yerine getirilmesi ile tamamlanmıştır. Hareket sürekli tekrara uygun olarak başladığı yerde biterek tamamlanmıştır. Bu hareketin robot gibi görünmemesi için sağ tarafta bulunan omuza da hafif bir hareket verilerek doğal görünüm verilmiştir. Bütün bunların sonrasında karaktere üç boyut etkisi verilmesi için gerekli efektler uygulanılarak hazırlanmış ve formata uygun olarak kaydedilmiştir.

6.3. MELKOR

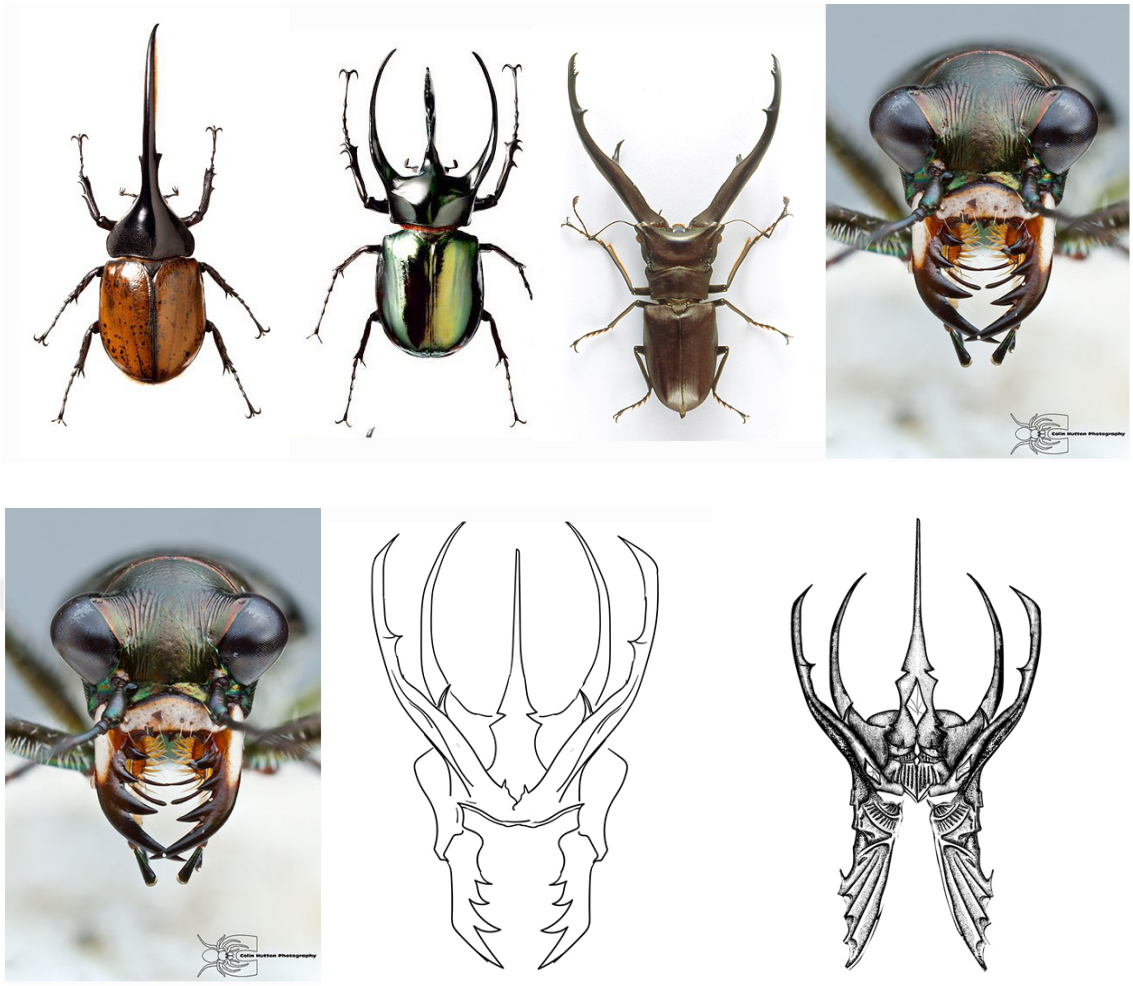
Irkı: Ainur

Ortadünya evrenin kötü tanrısı olarak tanımlanabilir. Tolkien'in tasarladığı evrenin gördüğü en güçlü varlıklardandır. Diğer tüm Valar'dan daha kudretlidir. Quenya dilinde "Güç içinde yükselen" anlamına gelir. Kötülüğün yaratıcısı olduğu söylenir. İyilik ve kötülüğün savaşında kötülük tarafında olarak ilahi uyumu sürekli olarak bozmak ve istekleri doğrultusunda düzenlemek niyetindedir. İlk yakalanışı ve cezalandırılışının ardından Elflerin arasında gezerek onları birbirine düşürmüştür. Feanor'un en değerli yapıtları Silmariller'i görerek onları arzulamıştır. Feanor'un olmadığı bir vakitte, babasını katlederek Silmariller'i almış ve kaçmıştır. Silmariller'i Orta Dünya'daki kalesinde, kendi dev tacında taşımıştır. Silmariller'in yapısından dolayı kendisine acı vermesi ve gücünü düşürmesi bile Melkor'un onlardan uzak durmasını sağlamamıştır.



Görüntü 114: Melkor Eskiz

Bu yüzden büyük tanrı, Görüntü 114'te gösterildiği gibi çizgifilm vari eskizler içerisinde görselleştirilmemiş ve Feanor, Turin gibi çizimlerin diline uygun bir biçimde tasarlanmış, noktalama ve vektörel renklendirme teknikleri ile görselleştirilmiştir.



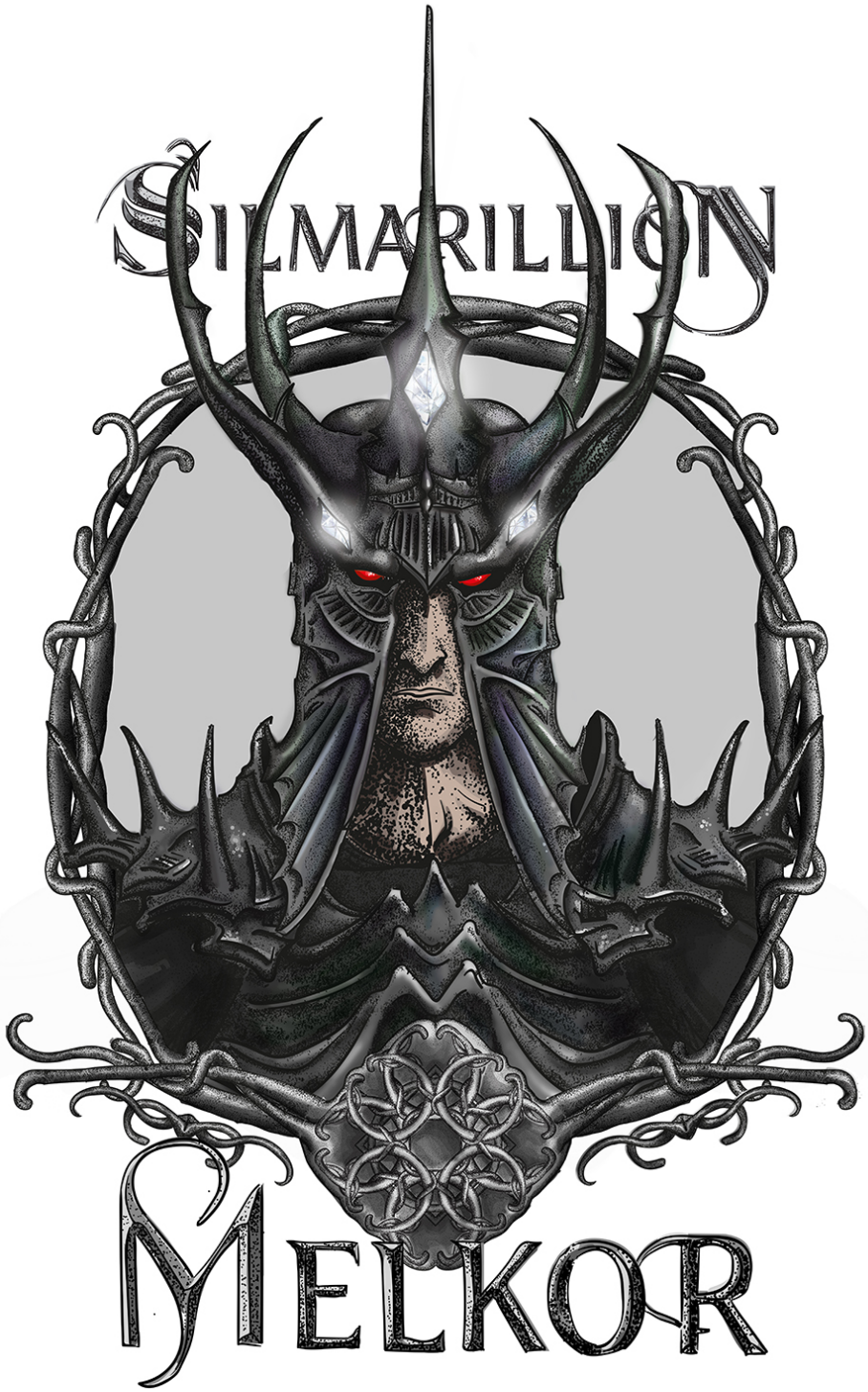
Görüntü 115: Melkor Miğfer tasarımı referans ve tasarım aşamaları

Görselleştirilmenin en önemli noktası ise kafasının üzerinde görülen Silmariller'dir. Melkor, bahsedildiği gibi karanlıkların efendisi olarak görülebilmesi için siyah tonları kullanılarak renklendirilmiş boş ve kırmızı gözleri ile görselleştirilmiştir.



Görüntü 116: Melkor

Melkor’un miğferi ise 3 farklı böceğin uzantıları kullanılarak görselleştirilmiştir (Bkz. Görüntü 115). Melkor aynı dilde tasarlanmış zırhı ve omuzlukları ile tasarlanmıştır. Bu aşamanın ardından gelinen hareketlendirme evresinde ise Silmariller'in patlaması, gözlerin parlaması gibi detaylar ile kamera hareketi eklenmiş ve hareketli görüntü hazırlanarak tasarım sonuca ulaştırılmıştır.



Görüntü 117: Melkor karakter afişi

6.4. GOTHMOG

Irkı: Maiar

Gothmog isimli, Tolkien evreninde birkaç tane karakter geçmesine rağmen, burada seçilmiş olan Melkor'un ordularının komutanı olan karakterdir. Gothmog bir balrogdur. Balroglar dünyaya Maiar olarak gönderilmiş meleksi varlıklardır ancak Melkor tarafından kandırılarak kendi tarafına çekilmişlerdir. Dehşet ifritleri ve ateşin kırbaçları olarak anılan bir ırktır. Yüzüklerin Efendisi Yüzük kardeşliği filminde Gandalf isimli büyücüyü öldüren canavar ile aynı ırka mensuptur. Gothmog, Silmarillion'da Feanor, Fingon ve Ecthelion isimki karakterleri öldürmüştür. Silmarillion içerisinde bahsedilen birçok savaşta kullanıldıkları bilinmektedir.



Görüntü 118: Balrog anatomi referansları



Görüntü 119: Gothmog portre

Gothmog karakterinin yaratılması sürecinde öncelikle ayı kafatası, çeşitli küçük baş hayvan boynuzları ve yarasa kanatları referans olarak alınmıştır (Görüntü 118). Bu referanslardan ayı kafatası ögesinin seçilmesinin nedeni ise ağız ve diş yapısı olmuştur. Ateşin kırbacı da denilen balrog ırkına mensup Gothmog karakteri, ateşlere gönderme yapmak amacı ile kırmızı olarak renklendirilmiştir. Aynı zamanda komutan oluşunun vurgulanması ve sıradan bir balrog ile farkının ortaya konması açısından zırh ögelerinin eklenmesi uygun bulunmuştur.



Görüntü 120: Gothmog renksiz

Dil birliği gözetilerek yine aynı yöntemler ile görselleştirilmiş olan çalışmada noktalama ve vektörel renklendirme tekniği kullanılmıştır. Çerceve ve filmin logo type'ı yerleştirilmiştir.

Hareketlendirme çalışmasında ise kanatlara hareket verilmiş, kükreme benzeri bir hareket için gerekli olan boyun ve ağız hareketleri ile saldırgan yapısı vurgulanmıştır. Son olarak vücudunda çizilmiş olan çatlaklar etrafına alev etkisi yaratan bir efekt eklenerek çalışma sonlandırılmıştır. Görüntü 121'de çalışmanın final hali verilmiştir.



Görüntü 121: Gothmog karakter afişi

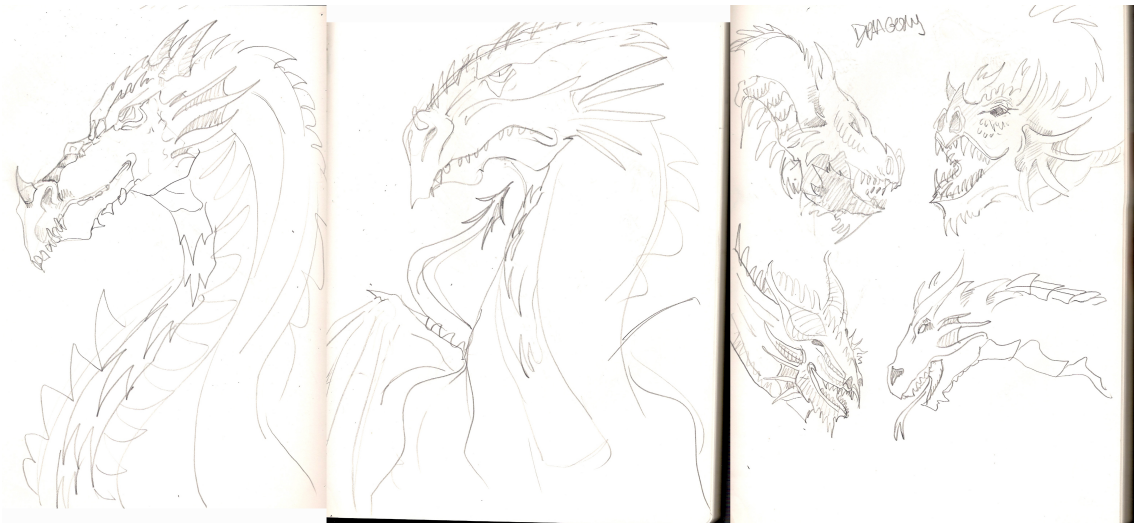
6.5. KARA ANCALAGON

Irkı: Urulóki

Ejderhalar, Melkor'un yarattığı en güçlü varlıklardandır. Ancalagon, Melkor'un Ejderha ordularına komutanlık yapmış olan bilinen ejderhaların en büyüğü olma özelliğine sahiptir. Çok uzaklardan bile geçişinin güneşi engellediği ve insanları karanlığa boğduğu söylenmektedir. Düştüğünde bir yanardağı parçalayacak kadar büyük bir ejderhadır. Ancalagon'u Melkor gizli silahı olarak görmekteydi ancak Eärendil tarafından öldürülmüştür.

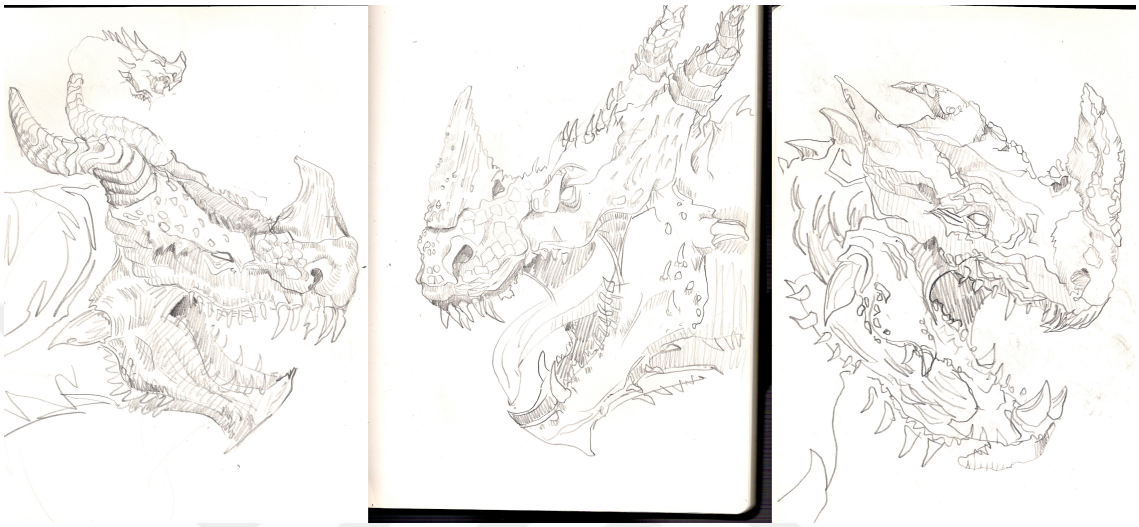


Görüntü 122: Kertenkele eskizleri



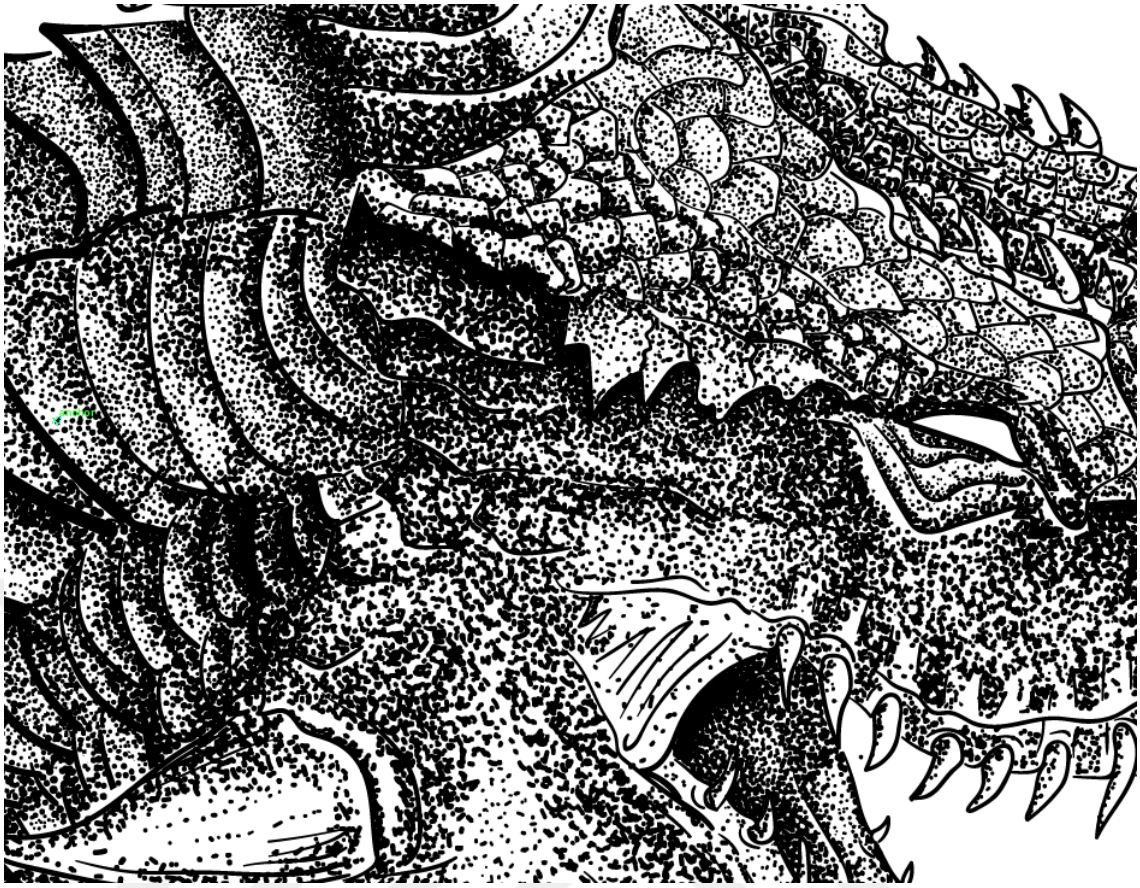
Görüntü 123: Ejderha eskizleri

Ancagalon'un görselleştirilmesi sırasında birçok eskiz yapılmıştır. Bu eskizlerin öncesinde bilinen kertenkele türlerinin eskizleri yapılmış, dinozor görselleri incelenmiştir. (Bkz. Görüntü 122-123)



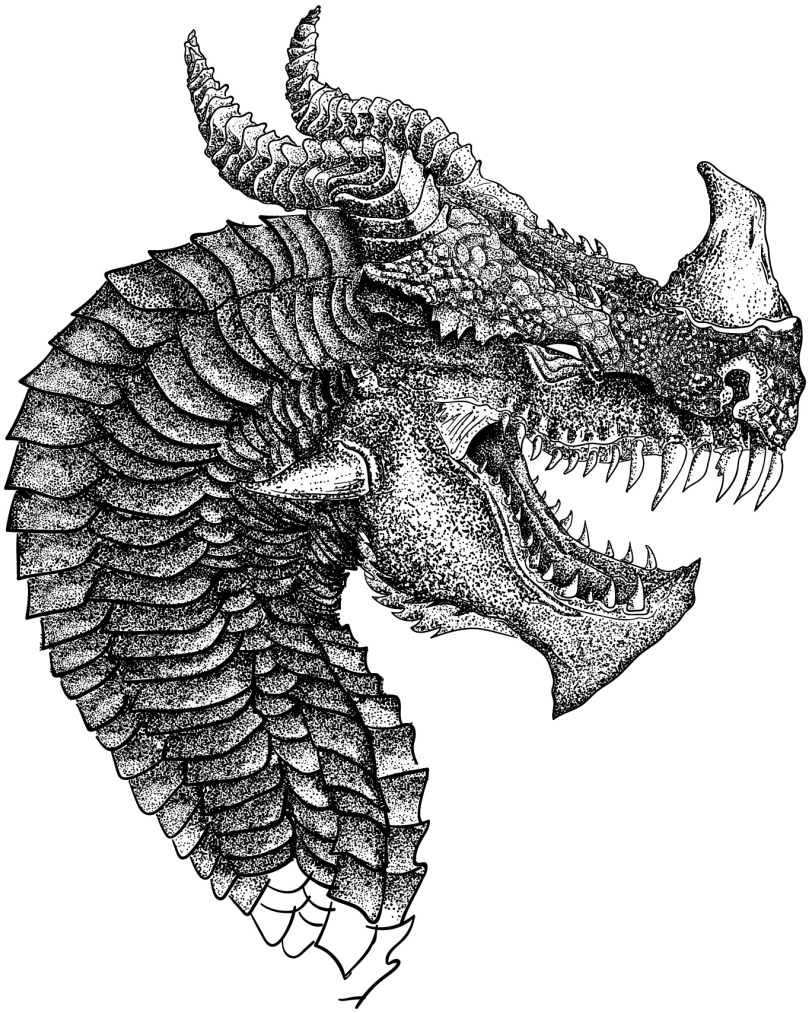
Görüntü 124: Ancalagon Eskizleri

Görüntü 124'te gösterilmiş olan soldaki eskiz seçilmiştir. Ancalagon'un ateş püskürebilen bir ejderha olması özelliğinin vurgulanabilmesi için, ağzı açık bir şekilde tasvir edilmiştir. Daha korkutucu bir etki yaratılması amacıyla da boynuz vb birkaç eleman eklenerek son haline getirilmiştir.



Görüntü 125: Ancalagon detay

Noktalama ve vektörel renklendirmenin ardından detaylar Görüntü125'te gösterilmiştir. Bu çalışmada kullanılan siyah ve griler Kara Ancalagon'un isminden de anlaşılan siyah rengine gönderme yapmaktadır. Ancak detayların kaybolmaması amacıyla griler ile vurgu yapılmıştır.



Görüntü 126: Ancalagon Renksiz

Çalışmanın final görünümü Görüntü 127'de verilmiştir. Hareketlendirme çalışmasında ise boyun, kafa ve ağız hareketine ek olarak, cildin altından görünmesi beklenen ateşin ışıkları ve ağızdan görülen ateş parçası eklenmiştir.



Görüntü 127: Kara Ancalagon Karakter Afişi

SONUÇ

Fantastik unsurlar taşıyan filmler, kitaplar ve oyunlar günümüzde oldukça ilgi çekmektedir. Fantastik unsurların yer aldığı bu yapıtları günümüzde bu kadar çekici yapan noktalardan birisi ise, hiç şüphesiz tarihsel gelişim içerisinde mitler ve halk hikayelerinin kültürel önemini miras almış olmalarıdır. Tarih boyunca insanlar halk hikayeleri ve mitler aracılığı ile kültürel aktarımı sağlamış, sosyal hayatın gerekliliklerini, toplum olmanın bilincini ve hatta sağlık ve güvenliğe dair birçok düzenlemeyi kuşaklar boyunca aktarma görevini bu ürünlere yüklemişlerdir.

Tarihsel süreçte inanç sistemleri içerisinde yer alan karakterlerin ve hikayelerin görselleştirme çalışmaları karakter tasarımı ve illüstrasyon çalışmalarının temelini oluşturmuştur. Hikayeler içerisinde verilen karakterlerin dini kitaplar vb mecralar içerisinde yapılmış tasarımları dikkat çekmektedir. Günümüzde film, dizi ve oyun gibi birçok endüstri ise tarihsel, mitolojik karakterlerden ilham alarak çalışmaktadır. Kollektif bilinç sayesinde bu hikaye ve kahramanlar izleyiciye tanıdık gelebilmektedir. Mitolojinin temelini insanların yaşayış biçimlerinden alması, insanın genel korkuları, tepkileri ve psikolojisinin izlerinin mitolojik olaylarda rahatça izlenmesi sayesinde kaynağını mitolojiden almış olan karakterlerin izleyiciye yabancı gelmeyeceği söylenebilir. O halde karakter yaratım sürecinde tarihsel ve mitolojik kökenli karakterlerin incelenmesi önem taşımaktadır. İzleme ve inceleme bölümünde dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan biri ise karakterin kişiliği ile ifade, eşya, renk uyumudur. Karakterin hikayelerde belirtilen özelliklerine göre bir görselleştirme yapılması son derece önemlidir. Karaktere ait detayların hazırlanması aşamasında yine tarihsel süreçten yardım alınabilir. Orta çağ zırhlarının detaylarını incelemek işlemelerinin ve bağlantı noktalarının çözümünü kolaylaştırmakta ve görsel niteliğin hazırlanması için gerekli altyapıyı sağlamaktadır. Karakterlerin yaşadığı toplum özellikleri dünyanın bazı kültürleri ile benzeşebilir, bu da karakterin tasarlanmasında hızlandırıcı bir unsur olarak kullanılabilir. Örnek olarak Feanor isimli karakterin zırhında kullanılmış olan detaylarda görülen biçimler Kelt kültürüne ait işlemeler ile benzer özellikler göstermektedir. Ancak bu işlemelerin oluşturulmasında hikayede fazlasıyla önem teşkil eden ağaç figürü ile

birleştirilerek özgün tasarımlar oluşturulmuştur. Karakter için önemli olan fakat fazla betimlenmemiş detayların tasarım aşamasında ise yine doğadan ilham alınabilir. Kötücül karakterler tasarlanırken insan benliğinde kötü olduğu kodlanmış hayvanların kullanılması fikri ise yapılacak göndermenin başarısını arttıracaktır. Örnek olarak Melkor karakterinin tasarlanma aşamasında birçok böceğin anatomisinden yararlanılmıştır. Gothmog karakterinde de aynı şekilde agresif ve güçlü yapısı gereği ayıdan referans alınarak oluşturulan detaylar kullanılmıştır. Doğadan, tarihten referans almak tasarımcının daha hızlı ve kesin yol almasını sağlayabilir ancak bu noktada daha önceden tasarlanmış olan karakterler ile benzeşme ihtimalinden kaçınmak için araştırmanın detayla yapılması gerekliliği doğmaktadır.

Tanıtım çalışmalarında alıcıların kendisine yakın özelliklerde olan karakterlerin eğilimlerini daha rahat kabul edebilme durumundan fazlaca yararlanılmaktadır. Ev hanımları için ev hanımı karakterler yaratıp onların üzerinden tanıtımını yapan markalar bulunmaktadır. Silmarillion isimli J.R.R. Tolkien kitabının olası filmi için yapılması planlanan tanıtım çalışmasında ise bu nedenler göz önüne alınarak anti-kahramanlar üzerinden tanıtım çalışması yapılmasına karar verilmiştir. Tanıtım kampanyalarında kişilerce yakın bulunan, benzer özelliklere sahip karakterlerin başarılı olduğu söylenmektedir. Benzer kişilik özelliklerine sahip karakterler, konu ile ilgili bilgisi kabul edilmiş bilirkişilerin, sevilen ünlülerin reklamlarda kullanımı ise bu ilkeye bağlanabilir. Günümüzde hata yapmayan iyi şeyler için kendi hayatını feda etmekten çekinmeyen klasik kahramanlar insanlar tarafından eski çekiciliklerini yitirmişlerdir. Anti-kahramanlar, klasik kahramanların hata da yapabilen sürümleri olarak düşünülebilir. Anti kahramanlar kötü alışkanlıklara sahip olabilir ve amaçları olan iyi şeylere ulaşabilmek adına bilinen yolların dışına çıkabilirler. İzleyicilerin bu kahramanlara fazlaca ilgi göstermesinin nedeni ise günümüzde insanların hatalarını ve kusurlarını kabul etmesi ile açıklanabilir. Anti-kahramanlar günümüz izleyicisi tarafından fazlaca ilgi görmektedirler. Her alanda mükemmel kahramanların, iyi amaçları doğrultusunda kendilerini feda etmeye çalışmaları ve bunun büyük güçlerce onurlandırılarak hayata geri dönmeleri hikayesinin yerini kendini feda etmek yerine arada kalarak kayıp veren bunun sonucunda öfkesine yenik düşen karakterler alabilmektedir. İzleyicinin karşısında bir ayna

misali kendisini gösteren bu kahramanlar klasik kahramanlardan fazla sevilebilmektedir. Bu sebeplerden ötürü klasik kahramanlar yerine Anti-kahramanlar üzerinden yapılacak bir tanıtım çalışmasının daha başarılı olacağı söylenebilir.

Silmarillion için yapılacak çalışmanın hangi mecralarda yapılacağı ise oldukça önemli bir durumdur. Birçok sinemada ve kitapçılarda, havaalanlarında reklamların ve afişlerin sunumları hareketli ekranlarda yapılmaya başlanmıştır. Hareketli ekranlar, kağıt ısrafını önlemekle kalmamakta kendinden ışıklı oluşları nedeniyle günün her saatinde fazladan bir önleme gerek olmaksızın görülebilmektedir. Ekranların, şehir merkezlerinde kullanılan billboardların yerini almaya başlamasının üzerine ise bu ekranların nimetlerinden daha fazla yararlanılması düşünülmüş ve hazırlanan karakter tanıtıcı afiş çalışmaları minimal hareketlendirilerek hareketli afiş formatına getirilmiştir. Hareketli afişler hem bir afiş kadar hızlı algılanabilir, hem de bir video gibi dikkat çekici olabilirler. Aynı zamanda video çalışmasının sonuna kadar izlenmesi gerekliliğini de ortadan kaldırabilir. Yani hedeflenen amaç kısa zamanda çok fazla duygu ve fikir iletimini yapmak ise bu ekranların hareketli görüntü gösterme özelliğinden olabildiğince faydalanılabilir. Bu sebepler ile çalışılan karakter tanıtıcı afiş çalışmaları hareketlendirilmiş 10 sn'lik videolar haline getirilmiştir. Büyük boyutlu görseller, sunuldukları ekranlar içinde bir insan boyutunda olacağı için, yaşayan bir karakterin oradan tüketici ile iletişime girmesini sağlayabilecektir. Afiş ve tanıtım çalışmalarının önümüzdeki yıllarda bu ekranlar üzerinden yapılması durumunda hareketli afiş kavramı adından çokça söz ettirecektir.

Sonuç olarak fantastik unsurlar içeren yapıtların elde ettiği başarılar göz önünde bulundurulduğunda, bu yapıtların birbirinden ayrılabilmesi için geliştirilecek stratejilerden biri bu tezde ele alınmıştır. Anti-kahramanlar üzerinden yapılacak tanıtım çalışması klasik kahramanlara göre daha ilgi çekici olmuştur. Kullanılan hareketli afiş tekniği ise hem afişin hem videonun tanıtım alanında kullanılabilen olumlu özelliklerini birleştirerek başarılı bir tanıtım çalışmasının tüketiciye ulaşmasını sağlayabilecektir.

KAYNAKÇA

Akbulut, N. T., & Erdoğan, E. B. (2007). *Televizyon reklam filmi yapımı : kavramlar, uygulamalar, sorunlar ve telif hakları.* İstanbul: Beta Yayınları.

Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., Smith, E. E., Bem, D. J., & Nolen-Hoeksema, S. (2010). *Psikolojiye Giriş.* (N. Tekin, Ed., & Y. Alogan, Trans.) Ankara: Arkadaş Yayınevi.

Badgett, D., & Klein, S. E. (2005). *Harry Potter Ve Felsefe- Hogwarts'ın Müdürü Aristoteles Olsaydı!* (D. Badgett, S. E. Klein, Eds., & G. Ezber, Trans.) İstanbul: Güncel Yayıncılık.

Bakır Şen, B. (2006). *Bir Ütopyacı Olarak Sanatçının Yaşamsal Deneyimi Dönüştürme Tutkusu .* Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı, Adana.

Bars, M. E. (2014). *Vladimir Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde "Basat Depegözi Öldürdügi Boy" Üzerine Bir İnceleme* (Vol. 9/3). Ankara: Turkish Studies.

Barua, M. (2015, Haziran 26). *How HBO Sells Fantasy: The 'Game of Thrones' Customer Journey*. Retrieved Şubat 25, 2016, from Percolate: https://blog.percolate.com/2015/06/how-hbo-sells-fantasy-the-game-of-thrones-customer-journey/

Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu.* (S. Gürses, Trans.) istanbul: Kabalcı Yayıncılık.

Campbell, J., & Moyers, B. (2007). *Mitolojinin Gücü.* (G. Ç. Tankut, Ed., & Z. Yaman, Trans.) İstanbul: Kapital Medya Hizmetleri A.Ş.

Cuddon, J., & Preston, C. (1998). *A dictionary of literary terms and literary theory.* Oxford, UK: Penguin Books.

Dell, C. (2014). *Mitolojii - Hayali DÜnyalara Eksiksiz Rehber.* (F. Özdem, Ed., & N. Elhüseyni, Trans.) İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.

Derviş, U. (2005). *Fantezi Türü Rol Yapma Oyunlarında Karakter Tasarımı ve Vir Uygulama Çalışması.* Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Ankara.

Duru, O. (1973). Bilim - Kurgu: Bilim-Kurgu Nedir? *Türk Dili Dil ve Edebiyat Dergisi , XXVII* (256), 334-339.

Engineri, M. (2008). *Aydınlanma Çağı Ve Felsefesi Adlı Konunun Araştırılması .* Mersin Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Mersin.

Erhat, A. (1997). *Mitoloji Sözlüğü* (Vol. 7). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Erol, G. (2007). *Reklam ve Medya Planlaması.* İstanbul: Beta Yayınları.

Ersümer Oluk, A. (2013). *Klasik Anlatı Sineması.* İstanbul: Hayalperest Yayınları.

Ertekin, A. (2007). Fantastik Yazın Nedir? *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi , 9* (1).

Ertekin, A. (2007). *Fantastik Yazın Nedir?* (Vol. 9). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.

Furby, J., & Hines, C. (2014). *Fantastik.* (E. Öncül, Ed., & S. Yavuz, Trans.) İstanbul: Kollektif Kitap.

Gökçearslan, A. (2009). Canlandırmalarda: Mizah, Anatomik Yapı Ve Karakter Tasarımı . *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi , 23* (79/93).

Graham, J., Coates, J., Swartzentruber, B. & Ouellette, B. (2007). *Spirituality and social work : select Canadian readings*. Toronto: Canadian Scholars' Press.

Hardiman, M. (2012, Nisan 26). *Fitting In Means Reading Some Truly Awful Stuff.* Retrieved from Splice Today: http://www.splicetoday.com/digital/fitting-in-means-reading-some-truly-awful-stuff

Howe, J. (2009). *Kayıp Dünyalar.* (A. N. Özdemir, Ed., & S. Atlıhan, Trans.) Çin: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Küçükcoşkun, Y. (2006). *1980-2005 Dönemi Türk Edebiyatında Ütopik Romanlar Ve Ütopyanın Kurgusu.* Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü , Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı , Isparta.

Kocabaş , F., & Elden , M. (2013). *Reklamcılık : Kavramlar, Kararlar, Kurumlar.* İstanbul: İletişim Yayınları.

Kocabaş, F., Elden, M., & Yurdakul, N. (2002). *Reklam ve halkla ilişkilerde hedef kitle* (Vol. 3). İstanbul: İletişim Yayınları.

Miller, W. (2012). *Senaryo Yazımı Sinema ve Televizyon için.* İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Morris, C. G. (2002). *Psikolojiyi Anlamak.* (A. Durak Batıgün, E. Korkmaz, E. E. Tatar, Eds., B. H. Ayvaşık, & M. Sayıl, Trans.) Ankara: Türk Psikologlar Derneği Yayınları.

Moseley, A. (2013). *A'dan Z'ye Felsefe.* (E. N. Kutlu, Ed., & A. Süha, Trans.) İstanbul: NTV Yayınları.

Olur Çeker, Y. (2011). *Cumhuriyet Dönemi Fantastik Türk Hikâyesi Üzerine Bir İnceleme.* Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, TürkDİli ve edebiyatı Anabilim Dalı , Edirne.

Ozan , M. (2011). Geçiş Ritüelleri ve Halk Masalları. *Milli Folklor , 91*, 72.

Özünel Ölçer, E. (2008). *Hoca Nasrettin, Kahraman Mı Anti-Kahraman Mı, Hilebaz Mı, Bilge Mi?* (Vol. 78). Milli Folklor Dergisi.

Özkan, T. (2006). *Bey Böyrek Anlatılarının Kahramanın Yolculuğu Açısından İncelenmesi .* Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Bİlimi Ana Bilim Dalı. Ankara: Gazi Üniversitesi.

Özlük, N. (2011). *Türk Edebiyatında Fantastik Roman.* (Ş. Başkaya, Ed.) istanbul: Hiperlink Yayınları.

Öztuna, Y. H. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım.* istanbul: Tibyan Yayıncılık.

Page, R. İ. (2013). *İSkandinav Mitleri.* (G. Salman, Ed., & İ. Yılmaz, Trans.) Ankara: Phoenix Yayınevi.

Pekmezci Sargın, S. C. (2010). *Hayvan Hakları Konulu Toplumu Bilinçlendirmeye Yönelik Canlandırma Çalışmaları; Karakter Tasarımı Temelinde Lıve Actıon Uygulamalar .* Sanatta Yeterlik Teai, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bİlimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Ankara.

Plesance, C. (2014, Mayıs 10). *Revealed: The REAL history behind Game of Thrones' fantastical characters (and it's surprisingly like the Wars of the Roses)*. Retrieved Ekim 9, 2015, from Mail Online: http://www.dailymail.co.uk/news/article-2625187/Revealed-The-REAL-history-Game-Thrones-fantastical-characters-surprisingly-like-Wars-Roses.html

Reyhanoğulları, G. (2012). ÜRK EDEBİYATININ İLK BİLİM-KURGU ÖYKÜLERİ VE ORHAN DURU . *Turkish Studies , 7/3*, 2183-2197.

Rowling, J. K. (2001). *Harry Potter ve Felsefe Taşı.* (A. Sabuncuoğlu, Ed., & Ü. Tamer, Trans.) İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.

Rowling, J. K. (2005). *Harry Potter ve Melez Prens.* (B. Kadıoğlu, Ed., S. Okyay, & K. Kutlu, Trans.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Serrin. (2015, Kasım 6). *What We Know: Warcraft Movie at BlizzCon 2015*. Retrieved mayıs 8, 2016, from Wowhead: http://www.wowhead.com/news=249800/what-we-know-warcraft-movie-at-blizzcon-2015

Spivey, M., & Knowlton, S. (2008). Anti-Heroism in the Continuum of Good and Evil. In R. S. Rosenberg, *The Psychology of Superheroes.* Dallas, Texas, U.S.A.: BenBella Books.

Steinmetz, J.-L. (2006). *Fantastik Edebiyat.* (H. F. Nemli, Trans.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Şener, S. (2012). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi.* Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

T.D.K. (2006, Eylül 26). *Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük .* Retrieved Mayıs 12, 2016, from Türk Dil Kurumu: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.57343e52c26a81.72726729

T.D.K. (2006, Eylül 26). *Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük.* Retrieved Mart 07, 2016, from Türk Dil Kurumu: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.56dd84692f9a07.37440715

Todorov, T. (2010). *Fantastik.* (N. Öztokat, Trans.) İstanbul: Metis Yayıncılık.

Tolkien, J. (1999). *Peri Masalları Üzerine.* (S. Erincin, Trans.) Altıkırkbeş Yayınları.

Tolkien, J. (2001). *Silmarillion.* (S. Erincin, & H. Aytutucu, Trans.) İstanbul: Altıkırkbeş Yayıncılık.

Tolkien, J. (1999). *Yüzüklerin Efendisi İki Kule.* İstanbul: Metis Yayınları.

Tolkien, J. (1999). *Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği.* İstanbul: Metis Yayınları.

Tolkien, J. (1996). *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü.* (B. Somay, & Ç. İpek Erkal, Trans.) İstanbul: Metis.

Topallı, F. (2013). *Seri Katiller.* İstanbul: İthaki Yayınları.

Toyman, Y. Ö. (2006). *Nazlı Eray'ın Roman Dünyasında Düşsü Ve Büyülü Gerçekliğin Kurgusu İle Fantastik Unsurlar .* Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dİli ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Isparta.

Uçar, T. F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarım .* İstanbul: İnkılap Yayınları.

Uğur , V. (2010). Türk Edebiyatında Fantastik Roman. *TÜrk Dili ve Edebiyatı , 42* (42).

Vincent, A. (2015, Ekim 3). *How Snape became Harry Potter's most unlikely sex symbol*. Retrieved Mayıs 11, 2016, from The Telegraph: http://www.telegraph.co.uk/books/what-to-read/jim-kay-first-picture-snape-harry-potter/

Weill, A. (2008). *Grafik Tasarım.* (O. Türkay, Trans.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Weis, M. (2009). *Ruh Döveni: Raistlin Tarihçeleri 2 .* (Ç. Çoygun, Trans.) Ankara: Laika Yayıncılık.

Weis, M. (2009). *Silah Kardeşliği : Raistlin Tarihçeleri 2.* (Ç. Çoğgun, Trans.) İstanbul: Laika Yayınları.

Weis, M., & Hickman, T. (2008). *Güz Alacakaranlığının Ejderhaları Ejderha Mızrağı I. Kitap.* İstanbul: Laika Yayınları.

Yılmaz, E. B. (2011). Geceye Söylenen Masallar: Fantastik Anlatılarda Gerçeküstünün İşlevi . *Turkish Studies , 6/3*, 1315-1328.

Yavuz, E. M., & Geçikli , K. (2008). Gotik Romanda Aydınlanma Karşıtlığı. *C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi , 1* (171-188).

BURAK KALELİ
ARAŞTIRMA GÖREVLİSİ

E-Posta Adresi	:	burakkaleli90@gmail.com
Telefon (İş)	:	3762129411-
Telefon (Cep)	:	5546629089
Faks	:	
Adres	:	Demirlibahçe gönül sok. 16/2 Mamak Ankara

Öğrenim Durumu

Yüksek Lisans 2013	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ/GRAFİK BÖLÜMÜ/GRAFİK ANASANAT DALI Tez adı: FANTASTİK ROMANLARDA ''ANTİ-KAHRAMAN'' KARAKTERLERİN İNCELENMESİ VE J. R.R. TOLKİEN'İN ''SİLMARİLLİON'' ESERİ İÇİN TANITIM ÇALIŞMASI Tez Danışmanı:(MÜGE BURCU CODUR)
Lisans 2009-2013	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ/GRAFİK BÖLÜMÜ/GRAFİK ANASANAT DALI

Görevler

ARAŞTIRMA GÖREVLİSİ 2014	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ/GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ/GRAFİK BÖLÜMÜ/GRAFİK ANASANAT DALI (35. madde görevlendirmesi ile çalışıyor.)
ARAŞTIRMA GÖREVLİSİ 2013-2014	ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ/GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ/GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ/GRAFİK TASARIMI ANABİLİM DALI)

Ödüller

1. İHSAN DOĞRAMACI ANI MEKANI TASARIM ÖDÜLÜ, BİLKENT ÜNİVERSİTESİ, 2016
2. Mansiyon, G.A.S.K.İ, 2012
3. Üçüncülük, Kavaklıdere Primeur Etiket Tasarım Yarışması, 2011

B. Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında (proceedings) basılan bildiriler :

1. KALELİ BURAK (2014). The effects of social events in creativity. Global Journal on Humanites & Social Sciences, 1(1), 462-467. (Tam metin bildiri)(Yayın No:1876834)

F. Sanat ve tasarım etkinlikleri :

1. Ulusal, Sempozyum bildiri sunumu, 19.05.2016-22.05.2016, AGP İnternational Humanities and Social Sciences Conference, The Effect of plastic items on the Audience in corporate identity Creation Process, (No: 89919)

2. Uluslararası, SERGİLER/Uluslararası Sergiler /, 02.05.2014-03.05.2014, 3rd World Conference On Design, Arts and Education, Sergi Katılımcı, (No: 41247)
3. Uluslararası, SERGİLER/Sanat Sempozyumları /Sempozyuma katılım /, 02.05.2014-03.05.2014, 3rd World Conference On Design, Arts and Education, null, (No: 58812)
4. Ulusal, WORKSHOP /Workshop yöneticiliği /, 28.04.2016-29.04.2016, Kinetik Tipografi Atölyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniveristesi, (No: 89921)
5. Ulusal, Sergi Katılım, 08.04.2016-24.04.2016, Denge: Hayatta Başka Şeyler de vardır, Hacettepe Üniversitesi, Atatürk Üniversitesi, (No: 89920)
6. Uluslararası, WORKSHOP /Workshop yöneticiliği /, 20.10.2014-26.10.2014, Polonya Afiş Haftası, Bilkent Üniversitesi, CerModern, (No: 41233)
7. Uluslararası, SERGİLER/Karma sergiler /, 20.10.2014-26.10.2014, Polonya Afiş Haftası, CerModern Ankara, (No: 41265)
8. Ulusal, SERGİLER/Karma sergiler /, 21.04.2015-30.04.2015, Sanat Eğitimcileri Derneği Üyeleri Sergisi, Ankara Üniversitesi eczacılık fakültesi Fuayesi, (No: 41255)
9. Ulusal, SERGİLER/Karma sergiler /, 17.04.2014-30.04.2014, Sanat Eğitimcileri Derneği Üyeleri Sergisi, Ankara Üniversitesi Eczacılık Fakültesi Fuayesi, (No: 41259)
10. Ulusal, WORKSHOP /Workshop yöneticiliği /, 28.11.2014-08.12.2014, Çocuklara FİlM Atölyesi, 20. Gezici Festival, (No: 41239)

Tasarım

1. Prof.Dr.İhsan Doğramacı Anı Mekanı, Deniz Taluğ,Burak Kaleli, Sanatsal Tasarım (Bina, Çevre, Eser, Yayın, Mekan, Obje), Prof.Dr.İhsan Doğramacı Anı Mekanı duvar görsellerinin ve tanıtıcı grafiklerin tasarımı, Prof.Dr.İhsan Doğramacı Anı Mekanı duvar görsellerinin ve tanıtıcı grafiklerin tasarımı, 17.12.2015 -31.12.2015, Kişi Sayısı:2
2. Sanatın Değişkenleri Bağlamında Kentsel Adalet başlıklı 11. Ulusal Sanat sempozyumu'nun Basılı Görsel Tasarım elemanlarının tasarlanması, Burak Kaleli,Yrd.Doç. Zulfikar Sayın, Sanatsal Tasarım (Bina, Çevre, Eser, Yayın, Mekan, Obje), Branda, Çanta, Kitap Ayracı, not defteri, roll up, masa ve kişi tanıtıcı kartların tasarlanması ve baskı süreci, Branda, Çanta, Kitap Ayracı, not defteri, roll up, masa ve kişi tanıtıcı kartların tasarlanması ve baskı süreci, 06.04.2015 -08.04.2015, Kişi Sayısı:2