

Öz

Bilme eylemi noktasında belki de en çok kullanılan duyunun görme duyusu olduğu ifade

edilebilir. Görsel olanla kurulan ilgi bu bilme eylemini içermektedir. Görsel olan ister bir gösterge, temsil ister bir sanat yapıtı olsun bireyle, izleyiciyle direkt bağlamlar oluşturur.

Görsel bir sanat olan sinema içerisinde; mekân, karakter, kurgu, kıyafet, nesne vb. farklı tasarım noktaları barındıran bir organizasyon bütünlüğü sunar. Bu noktada tasarım öğeleri sinema eserinin gerçekliği oluşturan parametrelerine dönüşür.

Bu çalışma tam olarak bu parametrelerden bir tanesi olan nesneyle kimlik ilişkisine odaklanmaktadır. Sinema eseri içerisinde kullanılan tasarlanmış nesnelerin salt olarak bir nesne olmaktan ötesini barındırdıkları fikri bu çalışmayı imkânlı kılmıştır. Eser sahibinin söylemek istediği bazı söylemlerin nesnelere üzerinden anlamlandırıldığı anlar tartışmanın konusunu oluşturmaktadır. Bu söylemler gösterge bilimsel analizle irdelenmiştir.


Bu bağlamda ilgili düşüncenin araştırılması için John Ronald Reuel Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi serisi çalışmanın temel araştırma alanını oluşturmakta, bu alan içerisinde özellikle kimlik ve karakterle ilgili kuran aynı zamanda beden ve kurguyla uzamlar oluşturan öğeler olarak savaş enstrümanları temel nesnelere olarak ele alınmıştır.

Çalışmanın strüktürü; ilgili enstrümanların fonksiyonel, ergonomik, estetik vb. gibi tasarımsal ve sanatsal özelliklerinin kimlik ve karakterle bağdaştırılması aynı zamanda eser içerisindeki söylemlerinin keşfedilmesiyle oluşmaktadır. Sinema ve tasarım ara kesitinde var olan çalışma üretimle temsili, nesneyle kimliği, formla karakteri, olguyla hikâyeyi vb. buluşturan noktalara temas etmektedir. Sonuçta ilgili yapıtlarda var olan tasarlanmış nesnelerin birer kimlik anlatı aracı olduğu, hikâyede var olan bazı kaideleri doldurduğu ortaya konulmuş, sinema ve sinematografik anlatım içerisinde tasarım nesnesinin yeri ve pozisyonu keşfedilmeye çalışılmış, ürün-kimlik bağlamları oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kimlik, nesne, sinema, tasarım, yüzüklerin efendisi

Sinema Eserlerinde Tasarım Kimlik İlişkisi: Yüzüklerin Efendisi Örneği

The Relation of Design and Identity in Cinema Works: The Example of The Lord of the Rings

 Ahmet Şadi Ardatürk

İstanbul Sağlık ve Teknoloji Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

Başvuru tarihi/Received: 17.07.2022, Revize tarihi/ Revised: 20.02.2023, Kabul tarihi/Final Acceptance: 20.02.2023

Extended Abstract

The phenomena of displaying, watching and viewing, which are as old as mankind, have existed in different forms and methods throughout the history; evolving, developing, and continuing to exist alongside humans. This development not only changed and improved the essence of the phenomenon with various techniques but also renewed the perception of the viewer along with it.

In terms of knowing, perhaps, the most frequently employed faculty is the sense of sight. Although the distribution among the employment of different senses is known to be quite balanced in the early periods of human history, in today's world, the sense of sight is clearly the most frequently employed faculty. The relevance established with the visual should fundamentally be handled in this context. Whether the visual is a sign, a performance, or a work of art, it forms direct and indirect contexts with the individual and the viewer.

In terms of knowing and perceiving visuality, plenty of different techniques and methods have been used in the course of history. Today, cinema exists in a central position in terms of viewing and knowing despite its relatively short history compared to several other forms of visual art due to its technological requirements. This position exists in a reality that majorly impacts the form of both narration and perception. The cinema, perhaps the most effective visual art in terms of conveying messages.

As in many other fields, the phenomenon of design can also be considered among the leading actors in the field of cinema. The design can be read in every aspect of the cinema's existence as a form of organization within its own essence. Beyond the simple act of problem solving, this organization involves providing an aesthetic and ergonomic solution to the problem. It forms meaning and context. At this point, the creation process comes into existence from its own essence and evolves from an idea to reality.

Cinema offers an organizational integrity that includes different design points such as space, character, fiction, object, etc. At this point, these design elements turn into parameters that comprise the reality of the cinematic work. Cinema and design exist as two different representations of the same movement. The same complex structure can be observed in many areas of art either in mental or production terms. In particular, art fields that contain fiction, action patterns, character, and planning exist in this contextuality; just like design.

This study focuses precisely on the relationship between meta and identity, which constitutes one of these parameters. The study came to life with the idea that the designed objects used in the cinema works are more than just simple objects. The moments when certain discourses of the author are interpreted through metas make up the subject of the discussion.

In this context, J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings trilogy constitutes the main research area of the study in order to investigate the related thought. In this field, war instruments are considered as basic objects, especially as elements that relate to identity and character, but also create spaces with body and fiction. However, other books and movies such as The Hobbit and The Silmarillion can be expressed as additional areas that are mentioned when necessary.

The study interprets the information obtained from the scenes from a perspective of design, making detailed and comparative analyzes of the war instruments used in the scenes. In this regard, the instruments have been depicted one by one, which enabled to reveal and perceive their differences. The study objectively analyzes the concepts such as the stories of the instruments, the background of the people who own them, their lives and deeds, their heroism, etc., and then examines their structures, places, narration styles, and positions within the work.

The study is structured in a way that associates the design and artistic features of the relevant instruments such as their functional, ergonomic, and aesthetic qualities with identity and character, as well as in a way that discovers their discourses within the work. The study, which exists in the intersection of cinema and design, touches on the points that unite production and representation, meta and identity, form and character, phenomenon and story, etc.

This discussion, which creates contexts between instruments, fiction, characters, and stories, concludes that the objects used in cinema works are, beyond being just functional objects, a means of representation, markers of the characters' identities, and carriers of past details that the audience is unaware of and unable to see in the film.

Keywords: Identity, object, cinema, design, the lord of the rings.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Cite this article as: Ardatürk A.Ş. Sinema Eserlerinde Tasarım Kimlik İlişkisi: Yüzüklerin Efendisi Örneği. Tasarım Kuram 2023;19(38):175-192.

1. Giriş

İnsanlık tarihi kadar eski olan gösterme, izleme ve izlenme görüngüleri, tarih boyunca farklı biçim ve yöntemlerle gerçeklikte var olmuş insanla beraber evrilmiş, gelişmiş ve süregelmiştir. Altamira mağarasındaki gibi duvar çizimleri, mısır hiyeroglifleri, ortaoyunları, vücut süslemeleri, Shakespeare piyesleri, çizgi filmler erken dönem sinemaları ya da Hollywood yapımları hepsi bu görüngülerin birer yansıması olarak ele alınabilir niteliktedir. Resim *(ve benzeri erken dönem görsel biçimler)* için durağanlıktan ve fiziğin dördüncü boyutunun noksanlığından bahseden Bazin, sinema için “gerçeklik düşüncesini sağlayan” teknoloji *(2011, 18)* ifadesini kullanmıştır. Buna karşın çalışmasının başında sinema ve gerçeklik arasında ilişki kuran Bazin, *(gerçeklikle neyi ifade ettiğini birçok farklı konu içerisinde açıklamaya çalışmıştır)* sinematografik görüntünün, uzam gerçekliğinde olduğunu ifade eder *(2011, 107)*.

Bu görüngü aslen bir bilme ve bildirme ilgisi olarak ortaya çıkar. Eski antropolojik veriler mağara resimlerini görülen izlenen bir avın tasviri olarak ifade eder. Daha modern bulgular aynı çizimleri bir ritüel olarak avlanması tahayyül edilen hayvanın çizimleri olarak ortaya koyar. Ya da çok basit bir mantıkla sadece mağaranın içinde yaşayan kişinin gördüğü bir bizonu resmetmesi olarak ele alınabilir. Örneğin Austin Henry Lavarda *(Arkeolog, 1817- 1894)* Mısır’da, Hindistan’da ya da Anadolu’da bulunabilen, eylemlerin veya olayların ardı sıra ifade edildiği kabartma veya oymaların ilk sinema anlatısı olduğunu ifade eder *(BBC 2005)*. Bu noktada bu tartışma için hangisinin yüzde yüz doğru olduğu önemli değildir. Önemli olan bir hayalin ya da görüngünün resmedilmiş olmasıdır. Aristo metafizik tartışmasının temelinde bütün insanların doğal olarak bilmeyi istediklerini ifade eder *(1996, 980)*. Bu bilme ilgisi insanlık tarihi boyunca var olmuştur. Bu varlık kendine bilimden sanata birçok form bulmuştur. En temel anlamsallık içerisinde tasarım ve sinema da bu biçimlerden bazıları olarak karşımıza çıkar. Bazinden alıntılanan Bordwell

ve Thompson, bu biçimi insanlığın çok öncelerde *(rönesansta ve belki antik dönemde)* hayal ettiğini ancak bunun ancak 19. yüzyıl teknolojisiyle imkânlı olduğunu ifade eder *(2011, 48)*.

Tasarım en basit anlamıyla bir problemin çözümü için bir ide, bir organizasyon, bir plandır *(Tunalı 2021, 21)*. Bu organizasyon salt olarak sorun çözmekten öte sorunun estetik ve ergonomik çözümünü içerir. Bu noktada yaratma süreci kendi özlüğünden var olur ve ideden gerçekliğe evrilir. Compleston’a göre yaratma eylemi en temelde iki noktadan feyz alır; doğal olanı tamamlamak ve ona öykünmek *(2013, 99)*. Tunalı yaratma eylemi sonucunda açığa çıkan ürünlerin *(ne isimde olursa olsun sanat, tasarım, zanaat vb.)* empirik-duyusal dünyaya duygu ve idealerin aktarılmasıyla oluştuğunu ifade eder *(2012, 64)*. Heidegger ise bu yaratma olgusunu teknikle ilişkilendirir ve önceden bilme şeklinde ifade eder *(1997, 11-13)*. Heidegger’in bu söyleminin bir türevini şiir sanatında bulan Ching, Ret Hein’in “çözümlemeden önce dile getirilmemiş olan problemleri çözmek” cümlesi ile bu durumu ifade eder *(2011, 9)*.

Tasarım çıktısı olarak nesne; fonksiyon, estetik, kültür, ergonomi, biçim vb. gibi birçok öge barındırır. Bu öğelerin kimisi henüz nesne var olmadan tasarımcı tarafından düşünür, kimisi varlıktan sonra eklenir. Toplumun ya da kültürün nesneye kattığı anlam sonradan eklenene örnekken; biçim, tasarımcının önceden ifade ettiği bir gerçekliktir. Biçim Arendt’in ifadesiyle türü ne olursa olsun *(ister sanat eseri ister tüketim ögesi vb.)* her şeyde var olur *(2012, 247)*. Destekler nitelikte Deleuze ve Guattari biçimsizliği ancak bir fantezi olarak ifade eder *(1980, 151)*. Biçim nesnenin en temel özelliklerinden birisidir. Biçimde var olan anlamın keşfi noktasında göstergebilim etkin bir araçtır. Keza Oswald’a göre anlamı bulmak ve anlamlandırmak göstergebilimin temel amacıdır *(2011, 37-38)* Tasarımcı biçimle ve anlamla hesaplaşır. Paul Klee bu noktada, bizler oluşturmacılarız, eylem hâlinde uygulamacılarız ve burada doğal olarak biçim alanında hareket edeceğimiz der *(2010, 48)*. Tasarımın

anlamlanışındaki en önemli öğelerden biri olan kültür için Arendt; kültür nesnelere ilgilidir der ve bunun dünyanın bir görünüşü olduğunu söyler (1996, 246). Bu görünüşü aslen özünde bir nesne, bir metadır. Marks, bu meta kavramından insani ihtiyaçları karşılayan dışsal nesne olarak bahseder (2011, 49).

Tasarım kendi süreci ve özlüğü gereği komplike ve kaotik bir oluşur (*Bielefed ve Sebastian 2017, 11*). Bu noktada bahsedilen karmaşık yapı Richard Sennett'in araştırma teknikleri için kullandığı nesnelere daha karmaşık hâle getirme hâli (*Sennett 2013, 295*) değil, sürecin kendi özlüğü içerisinde barındırdığı çok katmanlı ve çok bilinmeyenli çok parametreliliği yapıdır. Tepecik ve Toktaş'ın bakışına göre bu karmaşık yapı önce insan zihninde var olup olgunlaşan sonra pratiğe dönüşen bir şeydir (2014, 18). Bu karmaşıklık en basit formlardan en çok parçalı bileşkelere kadar tasarım içerisinde var olur. Keza tasarımın bu karmaşıklığı zihinsel oluş içerisinde tasarımcının birçok paradigmayı aynı potada eritme çabasının bir tasviridir. Atalayer, bu karmaşıklığı oldukça basite indirebilmiş ve bilginin deneyim ve teknikle beraber kurguyu oluşturması ve ideanın maddeye dönüşümünü, üç boyutlu varlık olarak dışarılaşmasını tasarım olarak ifade etmiştir (2001, 15).

Aynı karmaşık yapı sanatın birçok alanında da zihinsel ya da üretimsel olarak gözlemlenebilmektedir. Özellikle de kurgu içeren, eylem örüntüsü içeren, karakter ve planlama içeren sanat alanları aynı tasarım gibi bu bağlamsallıkta var olur. Sinema 20. yy içerisinde olayları yansıtmaya nitelikleriyle 7. sanat olarak kabul edilmiştir (*Tansuğ 1991, 99*). Tabii ki sinema da kendi içeriğinde sahip olduğu farklılıklar olarak farklı yerlerde konumlanabilmektedir. Örneğin (*de*)Waresquel deneysel sinemanın daha ziyade zanaatsal olduğunu (2004, 186) ifade eder. Ansiklopedik bilgi içerisinde sinema özellikle teknik ve sanatın birleşimi olarak anlatılır (*Devrim 1991, 452*). Büker sinema için en değerli gerçekliği resim sanatı üzerinden değerlendirir ve perspektif üzerinden okur, perspektifin

keşfiyle nesnelere uzamda doğal algılamamıza benzer nitelikte var olduklarına işaret eder (1996, 26). Perspektifi bir kenara bırakıp sinema açılımını sanat, yansıma, imge, kayıtsızlık gibi kavramlar üzerinden yapan Baudrillard; Warhol, Godard, Antonioni gibi yönetmenlerin, imgeyle dünyayı ve gerçekliğin anlamsızlığını keşfetmeye çalıştığını ve kendi imgeleriyle de gerçek ve gerçeküstü yanılmalara katkıda bulunduğunu söyler (*Baudrillard 2010, 32*). Breton da Baudrillard gibi imge üzerinden hesaplaşmalar oluşturur ve imgenin birbirlerinden uzakta olan gerçeklikleri yakınlaştıran bir çeşit araç olduğunu, bu eylemin doğallığının oluşsal niteliği arttırdığını ve niteliğin beyinde olan nesnel bariyerleri kaldırabileceğini bunun da sinemayla yapılabileceğini ifade eder (*Büker 1996, 135*). Deleuze ise sinemayı zaman, hareket ve imge üzerinden okur. Sinemacılar için Deleuze, onlar kavramlarla değil hareket-imgeler ve zaman- imgelerle düşünmektedirler (1986, XIV) demektedir. Diğer sanatlarla sinemayı karşılaştırdığı noktadaysa Deleuze; sinemanın, dünyanın kendi varlığını gerçek olmayan bir şey hâline getirdiğini söyler ve dünyanın sinema aracılığıyla kendi imgesi hâline geldiğini (1986, 57) ifade eder. Başka bir bakış olarak sinema, beden ve algı ilişkisi de en çok tartışılan nüvelerin başında gelir. Sobchack'a göre sinema teknolojileri yalnızca bedenle ilişkili var oluşumuza aracılık etmez, aynı zamanda bu var oluşu oluşturur (*Denson ve Leyda 2021, 75*). Bu noktada Sobchack, sinema içerisindeki teknolojinin etkisinin sadece araçsal olmadığını ifade ederken Heidegger'in teknolojinin özü hiçbir zaman teknolojik değildir (*Heidegger 1977, 12*) cümlesinden beslenir.

Frampton, Filmozofi adlı çalışmasında bütün bu yaklaşımları ele alıp günümüz için yeni bir sinema manifestosu ortaya koyar. Sinema eserini; dünya içindeki-üzerindeki pozisyonumuzun açıklanması hâline gelen, dünyayla kurulan etkileşimi bir canlandırmayla anlatan, bu yolla da dünyayla etkileşimi anlamlandırabilmemiz için bir ayna hâline gelen (*Frampton 2013, 19*) olarak ifade eder. Bu eser; zihinlerimizde,

gerçekliğin nasıl algılandığıyla ilişkili fenomenolojik bir farkındalık oluşturur ve gerçekliğe dair görüşlerimize meydan okur (Frampton 2013,14).

Duyguyu, tekniği, imgeyi, bedeni, söylemi, kurguyu ve hikâyeyi hem gerçekliği veya gerçeküstülüğü hem de ikisini aynı anda barındırabilen bir sanat olarak sinema, bu karmaşık yapısı ve lineer olmayan katmanlarıyla aynı tasarım gibi birçok parametreyi aynı anda barındıran bir yapıdadır. Tasarımda da sinemada da insan hem obje hem süje pozisyonunda bulunabilir. Buna karşın birçok sanat alanında obje ve süje arasındaki ilişkinin bir dil oluşturmasının aksine Deleuze sinemanın ne ilkel ne evrensel bir dil sistemi olmadığını, hatta barındırdığı anlatıma rağmen bir dil dahi olmadığını ifade eder (2009, 251).

Bir dil olmamasına rağmen sinema en temelde bir anlatılar sanatı olarak ifade edilebilir. Bu anlatılar seyirciyle kurulan ilişkinin yakınsanması için arketiplerle tanıdıklaştırılır. Antik dönemde Platon'un kavramlarından ideayla eş/yakın anlamda kullanılan arketip için Carl Gustav Jung; atalarımızdan bizlere kadar gelen, onlardan bize kalan imgelerin tamamı insanlığın kolektif bilincini oluşturan tasarımlardır demiştir (Aktaran Hançeroğlu 2011, 182- 183). Bu arketipler bilinçdışı çok öncelerden beri var olan biçimlerdir, kalıplardır ve kendiliğinden oluşur, var olurlar (Jung 2006, 403). Birçok sinema eserinde arketipleri bulmak mümkündür. Keza arketiplerin varlığı hem anlatımı kolaylaştıran hem de daha önemlisi seyirciyle eseri tanıdıklaştıran bir varlık sergiler.

Bu çalışmanın üzerine inşa edildiği eser de toplumsal hafızada bilinen arketipleri içeren bir anlatım sunmaktadır. Buna karşın eser fantezi türündeki varlığı ve çok detaylı (ve tutarlı) tasarlanmış evreni ile arketip olmayan tutumlara da sahiptir. Bu noktada kimlik ve karakterlerin tasarlanışları arketip olmayan tutumlarda özü ortaya koyan araçlar olarak düşünülebilir. Kimlik Türkçe'de kim olma sorusundan hareketle aidiyet içeren bir söylem olarak ele alınır. Bu aidiyet; Connolly'nin de ifade

ettiği gibi kim olduğumuzu, kim ya da ne olmayı tercih ettiğimizi ya da toplumsal olarak nasıl tanındığımızı ifade eder (1995, 92-93). Gündelik hayatta sıkça aynı anlam üzerinden değerlendirdiğimiz karakter ise kimlikle birlikte hareket eden, Fromm'a göre sonradan oluşturulan ve yaşananlarla kazanılan (1993, 72), Yazıcı ve Yazıcı'ya göre bireyin kendine özgü hareket ve davranışları ile birlikte dinamik bir oluş içeren (2011, 23) bir kavramdır. Ayrıca sinema gibi görselliği yüksek ve sürekli hareket örüntüsü içeren bir eser söz konusu olduğunda, karakter kavramı kendi özlüğü gereği görselliği, görsel tasarım nüvelerini içeren bir kavram olarak düşünülebilmektedir.

J. R. R. Tolkien'e göre fantezi türündeki sinema; kaçış, kurtuluş, avuntu gibi kavramlar yaratabilmek niyetiyle ikincil dünyalar, inançlar ortaya çıkartan-üreten ve izleyicinin büyülenmesine imkân sağlayan bir türdür (aktaran Ayar 2015, 27-28). John Clute, bu türü başka bir dünya içerisinde imkânsız ancak hikayelerin kendi gerçekliklerinde mümkün olan sadece kendine dayalı tutarlılığı olan bir anlatı olarak ifade eder (aktaran Rogers ve Stevens 2017, 7). Fantastik tür, yazarın simgesel olanın içinden gerçekliğe bakması/bakmaya çalışması, imgesel olanın içinden geçen uzunca bir yolculuğa çıkması, hâlihazırda var olan simgesel düzen içerisinde bulunmayan imgeler inşa edip bu inşaları simgesel gerçekliğin içerisine yerleştirmesi ve bu sistemle de gerçekliği yıkıp yeniden yapması alt üst etmesi gerekmektedir (aktaran Çakır 2020, 80). Hayal olanla gerçek olan hesaplaşsın gayesiyle fantastik; hayal olanı gerçek olanın ortasında konumlandırır (Roloff ve Seeplen 1995, 86).

Fantastik tür içerisinde gerçekliğin algılanması ve hesaplaşılması için belki de arketipler diğer bütün türlerden daha değerli hâle gelmektedir. Bu çalışmanın temel araştırma noktasında yer alan eserde de sinema literatüründe tanımlanmış (ve birçok eserde bulunabilen) kahraman, büyük ana, gölge benlik, yaşlı bilge gibi arketipleri bulmak mümkündür. Buna karşın bu çalışma içerisinde arketipler genel özellikler içerisinde incelenmeyeceğinden

bu arketiplerin detaylı anlatımına gerek görülmemiştir. Buna karşın karakterlerin bireysel kimlikleri ve kimlik üzerinden kurgulanan hikâye kısımları önemli olduğu için kimliksel anlatım daha önemli olarak ele alınmış, psikolojik yorumlamalarla desteklenmiştir. Karakterler ve kimlikler arasındaki bu ilişki eserin temel altyapısını oluşturan strüktürde kendine yer bulmaktadır. Tabii ki bu strüktür mekân, nesne ve nedensellik içerisinde bağlanır. Bu durumu Andrew Kant duygusal deneyim alanı içerisinde birbirine bağlanan şeyler olarak tanımlar (2010, 71).

Bu çalışma tasarım ve sinema ortak kümesinde kimliğin ifadesine odaklanmaktadır. Tartışma J. R. R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi üçlemesi (2001-2002-2003) üzerinden tasarım ve kimlik okumalarıyla şekillenmektedir. Peter Jackson tarafından sinemaya aktarılan Yüzüklerin Efendisi serisi için Seçmen, eserlerin salt bir roman uyarlaması olmadığını görselliği, görüntüleri, kurgusu, teknolojik yeniliklerin denenmesi, fantastik ve epik türün bir karışımı olmasıyla sinema tarihinde iz bırakan bir yapıt olduğunu ifade eder (2020, 208)

Filmlerdeki kesitlerin, sahnelerin, karakterlerin ve eylem örüntülerinin tasarım ürünleriyle ilişkileri, tasarım ürünlerinin tasarlanış biçim ve nüveleri görsellerle beraber ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda gösterge bilimin çalışmanın merkezinde yer aldığı ifade edilebilir. Günümüze gelindiğinde gösterge bilimin görece daha az kullanıldığı ifade edilebilse de (Inceoğlu 2014, 182), sinema eserlerinin analizi söz konusu olduğunda oldukça önemlidir (Sancar 2018, 25). Göstergibilimin odağındaki konu, çizilen sınırların ne olduğu önemli olmaksızın aslen göstergeler dizgesidir (Barthes 1997, 21). Bu göstergeler dizisi onu oluşturan tekil imajlar olarak anlamlar teşkil eder, birleştiklerindeyse yeni yan anlamlar içerirler (Büker 2012, 42). Gösterge bilimsel bir analizin de temel gayelerinden birisi bu anlamları ortaya çıkartmak, keşfetmektir (Sancar 2018, 27). Berkeley bu anlam için; gösterge bilim, diğerlerinden izole olmuş anlamı ortaya

çıkartmak ve anlamın ne olduğunu analiz etmektir (2012, 3) demektedir. İlgili alanda çalışan diğer birçok kişi de gösterge bilimi, anlamın “eklemlenmiş biçimi” olarak tanımlarlar (Guiraud 1994, 17; Berkeley 2012, 3; Rifat 2014, 113). Aynı şekilde gösterge bilimin en temel kaidesinin ve gayesinin anlam olduğu sıkça ifade edilmiştir (Günay 2002, 186; Gottdiener 2005, 41; Sayın 2014, 117). Sinema sanatının kalbinin sinematografik olay ve eylem olduğu, olayın ve eylemin çekirdeğinin anlam olduğu ifade edilebilir. Gösterge bilimci direkt olarak bu çekirdeğe, anlama odaklanmaktadır (Andrew 2010, 325). Andrew'a göre gösterge bilim sinema içerisinde eserin ifade ettiği ve aşikâr olanı tekrarlamaz, nesneden anlam üretilmesine imkân veren mantık örüntüleri yakalar (2010, 332). Bu anlamlarla izleyici, izleme eylemi esnasında filmde var olan eylem örüntüsü hakkında bilgilenir ve eseri tanımlayabilir hâle gelir, bu süreç izleyicinin algısal – bilişsel donanımı, algılama koşulları ve geçmiş deneyimlerinden hareketle var olur (Bordwell 1985, 39).

Gösterge bilim akademik anlamda ilkin Peirce'in (Charles Sanders Peirce) ve Saussure'ın (Ferdinand de Saussure) araştırma ve çalışmalarıyla ilişkilendirilmektedir. Berger'e göre her iki düşünür de gösterge bilim içerisinde anlamın nasıl oluştuğu ve oluşturulduğuyla, karşı tarafa nasıl aktarıldığıyla ilgilenmektedir (Berger 2012, 82). Peirce'in gösterge bilim yöntemi mantık bilimini temel alır (Şendur Atabek ve Atabek 2007, 70). Peirce analizi, temelde üçlü bir sistem üzerinden şekillendirir. Gösterge (gösteren) nesne ve yorumlayıcı diye ifade edilebilecek olan bu süreç için Fiske iç içe geçmiş ve birbirleriyle ilişkili kavramlar (Fiske 2014, 125) demektedir. Özden, bu ilişki örüntüleri içerisinde gösterge bilimcinin, psikoloji, sosyoloji, felsefe, tarih, estetik gibi alanlardan beslenerek ilerlediğini ifade eder (2004, 153). Saussure ise gösterge bilim açılımını toplum bilimin kendisinden hareketle var eder. Şendur Atabek ve Atabek bu açılım içerisinde gösteren ve gösterilen arasında var olan bağın uzlaşım olduğunu söylerler (2007, 69). Saussure de Peirce de simgeyi bir

çeşit gösterge biçimine getiren “anlaşma” içeriğinden söz eder (Wollen 1989, 125). Bu anlaşmayı Peirce “yorumlayıcı, gösterge ve nesne” kelimeleriyle; Saussure ise “gösterge, gösteren, gösterilen” kelimeleriyle kavramlaştırır.

Çalışmanın strüktürünü bu sinematik evren dahilinde ona özel tasarlanmış nesnelere kişi ve karakterlerin, olay ve kimlik örüntüleri oluşturmaktadır. Bu strüktür dahilinde üçleme ayrı olarak değil tek bir bütün olarak ele alınmıştır. Yorumlama ve analizlerde karşılaştırma tekniği kullanılmıştır. Gösterge bilimsel öge okumaları tasarımların, karakterlerin ve sahnelerin analizinde aktif olarak kullanılmıştır. Karşılaştırmalı ve açıklamalı olarak kullanılan bu yöntem hem sinema hem tasarım hem de psikoloji bilgisiyle ele alınmıştır. Gerekli noktalarda ilgili yazın araştırmasının yanı sıra, ilgili alanlardan uzman kişilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Sinema alanında birçok film hakkında birçok akademik çalışma mevcut olduğu gibi, Yüzüklerin Efendisi eserleri içinde çalışmalar bulmak mümkündür. Buna karşın bu çalışmalar tasarım literatüründen uzak, salt olarak sinema literatürü içerisinde var olmaktadır. Çalışmaların önemli bir kısmı teknik, teknoloji gibi kavramları incelemekte; büyük bir kısmı da senaryo bağlamında kurgu, oyunculuk gibi kavramları incelemektedir. Sosyolojik ve psikolojik bağlamlarda filmleri çalışma konusu alan birçok çalışma da mevcuttur. Ayrıca alışkın olunduğu üzere sinema eserlerine dair eleştiri metinleri de bu literatürün bir parçası olarak var olmaktadır. Buna karşın sinema ve ürün tasarımı üzerinden hikâye anlatımı, kurgu, kimlik gibi kavramların sorgulandığı fazla çalışma mevcut değildir. Bu çalışma sinema-tasarım ara kesitinde var olarak bu sorgulamayı mümkün kılmaktadır.

Çalışma en temelde nesne kimlik ilişkisine odaklanmakta, bu ilişkiyi tasarım içeriğince analiz etmektedir. Sinema eseri içerisinde kullanılan tasarlanmış nesnelere salt olarak bir nesne olmaktan ötesini barındırdıkları fikri bu çalışmayı imkânı kılmıştır. Eser sahibinin söylemek istediği

bazı söylemlerin nesnelere üzerinden anlamlandırıldığı anlar tartışmanın konusunu destekler nitelik barındırmaktadır. Sinema ve tasarım ara kesitinde var olan çalışma üretimle temsili, nesneyle kimliği, formla karakteri, olgu ile hikâyeyi vb. buluşturan noktalara temas etmektedir.

Sonuçta sinema ve sinematografik anlatım içerisinde tasarım nesnesinin yeri ve pozisyonu keşfedilmiş, ürün-kimlik bağlamları oluşturulmuştur. İlgili eserlerde kullanılan nesnelere (tasarım ürünlerinin) salt olarak fonksiyon objesi olmaktan öte birer temsil aracı olduğu, karakterlerin kimliklerinin belirteçleri olduğu, seyircinin bilmediği ve filmde göremediği geçmiş (ya da gelecek) detayların bir taşıyıcısı olduğu bilgisine ulaşılmıştır.

Bu pozisyonun izleyici ve sanat bakımından ele alınması durumu çalışma içeriğince kendiliğinden ortaya çıkmış bir nokta olsa da tasarımın sinemaya etkisi olarak değerlendirilebilecek bir nüve olduğu ifade edilebilmektedir.

2. Örnekler ve Tartışma

Bu bölüm tartışmanın ana strüktürünü oluşturan örneklendirmeleri, karşılaştırmaları, analizleri ve tartışmayı içermektedir. Bu yapı öncelikle gerekli ön bilgileri basitçe ifade etmek sonra da örneklere ve tartışmalara geçmek üzere yapılandırılmıştır. Ön bilgiler kısmı yer yer literatürde ifade edilen bilgilerle yer yer filmde izlenebilir bilgilerle (ve yorumlamalarıyla) yer yer de filmde olmamasına rağmen (ihtiyaç duyulan noktalarda) filmin öz metni olarak ilgili eserin ilk hâli olan Yüzüklerin Efendisi kitaplarında olan bilgilerle oluşmaktadır.

Örnekler ve tartışma kısmı temelde iki farklı bölüm olarak da ele alınabilir nitelikte olmasına karşın, okuma ve anlama yapısını bozmamak adına ilgili örneğin ifadesi, anlamı ve tartışması şeklinde her örnek için bütünlük olarak verilmiştir.

2.1. Ön Bilgiler

Yüzüklerin Efendisi filmleri ilk çıkan seri olarak üç filmde oluşmaktadır. Daha sonralarda ilgili hikâyenin öncesini, sonrasını ya da aynı zaman diliminde başka bir yerde

geçen başka bir gerçekliği anlatan eserler de yapılmıştır. Çalışma gereğince asıl odaklanma noktası olan 2001 yapımı *The Fellowship of the Ring* (*Yüzük Kardeşliği*), 2002 yapımı *The Two Towers* (*İki Kule*) ve 2003 yapımı *The Return of the King* (*Kralın Dönüşü*) üzerinden çalışılmıştır. Bu üç eser gerek toplumsal kabulü gerek ilk çıkan eserler olması gerekse de eserlerin niteliği bakımından diğer eserlerden ayrık ve üst bir noktada görülmekte olup ilgili araştırmanın merkezinde yer almaktadır. Buna karşın zamansal ya da eylemsel farklılıklarla başka hikâyeleri konu alan diğer eserler bu üç filmin yorumlanmasında ve araştırma bulgularının oluşturulmasında oldukça etkili olmuş ancak asıl araştırma eserlerinin dışında kalmaktadır. Bu bağlamda diğer eserlerde var olan nesne ve kimlikler başka araştırmalar yapmaya müsait çoğunlukta olduğunda, sadece bu üç eserde kullanılması gereken bazı noktalar ve nesnelere araştırmaya dahil edilmiştir. Yüzüklerin Efendisi dışında ilgili evrende geçen birçok film, dizi, animasyon, kitap, bilgisayar oyunu mevcuttur. Bu eserler tür bağlamında gruplandırılmış biçimde kronolojik sırayla aşağıda verilmiş olup sadece resmi eserler dikkate alınmıştır (*Hayranlar ve amatörlerce çekilen birçok yapıt -fan movies, comedy sketch vb.- mevcuttur*). Araştırmanın merkezinde olan üç eserden de birden çok sahne ve referansın verilmesi noktasında kaynakça vermenin kolaylaştırılması için yıl-çıkış zamanına göre filmler 1. film (*Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*), 2. film (*Yüzüklerin Efendisi: İki Kule*), 3. film (*Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü*) olarak isimlendirilmiştir.

İlgili Evrende Geçen Kitaplar

- 1937 – *Hobbit* (*The Hobbit*)
 1957 – *Yüzüklerin Efendisi* (*The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring; Two Towers: The Return of the King*)
 1962 – *Tom Bombadil'in Maceraları* (*The Adventure of Tom Bombadil*)
 1977 – *Silmarillion*
 1980 – *Bitmemiş Öyküler* (*Unfinished Tales of Númenor and Mittle-Earth*)
 1983 – *Kayıp Öyküler Kitabı 1* (*The Book of*

- Lost Tales*)
 1984 – *Kayıp Öyküler Kitabı 2* (*The Book of Lost Tales: Part Two*)
 1985 – *The Lays of Beleriand*
 1986 – *The Shaping of Middle-Earth* 1987 – *The Lost Road and Other Writings* 1988 – *The Return of the Shadow*
 1989 – *The Treason of Isengard* 1990 – *The War of the Ring* 1992 – *Sauron Defeated*
 1993 – *Morgoth's Ring*
 1994 – *The War of the Jewels*
 1996 – *The Peoples of Middle-Earth*
 2007 – *Hurin'in Çocukları* (*The Children of Húrin*)
 2008 – *Tehlikeli Diyarlardan Öyküler* (*Tales From the Perilous Realm*)
 2016 – *Beren ve Luthien'in Hikayesi* (*Beren and Lúthien*)
 2018 – *Gondolin'in Düşüşü* (*The Fall of Gondolin*)
 2021 – *The Natura of Middle-Earth*
 2022 – *The Fall of Númenor*

İlgili Evrende Geçen Görsel Eserler

- 1977 – *The Hobbit - Animasyon/Çizgi Film*
 1978 – *Yüzüklerin Efendisi The Lord of the Rings - Animasyon/Çizgi Film*
 1980 – *The Return of the King - Animasyon/Çizgi Film*
 1993 – *Hobbitit – Mini Dizi*
 2001 – *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*) - Sinema Filmi
 2001 – *Quest for the Ring - Film Belgeseli*
 2002 – *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule* (*The Lord of the Rings: Two Towers*) - Sinema Filmi
 2003 – *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* (*The Lord of the Rings: The Return of the King*) - Sinema Filmi
 2003 – *Secrets of Middle-Earth: Inside Tolkien's 'The Hobbit - Film Belgeseli*
 2012 – *Hobbit: Beklenmedik Yolculuk* (*The Hobbit Unexpected Journey*) - Sinema Filmi
 2013 – *Hobbit: Smauf'un Çorak Toprakları* (*The Hobbit: The Desolation of Smaug*) - Sinema

Filmi

2014 – Hobbit: Beş Ordunun Savaşı (*The Hobbit: The Battle of the Five Armies*) - Sinema Filmi

2021 – The Last Journey - Öğrenci Çalışması, Ödev Filmi

2022 – Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri (*The Lord Of The Rings: The Rings of Power*) - Dizi

Yüzüklerin Efendisi serisi J.R.R. Tolkien'in 1937 -1949 yılları arasında yazdığı epik- fantezik tür olarak ifade edilebilecek edebiyat eserleri olup 2001-2002-2003 yıllarında beyaz perdeye aktarılmıştır. Fantezi türünün özlüğü gereğince kendi evreninde var olan birçok hikâyenin oluşturduğu bu seri, Silmarillion, Hobbit gibi başka hikâyelerin de oluşturduğu geniş bir yelpazenin bir kısmıdır. Bu evren dikkatle incelendiğinde hayran bırakacak bir detay ölçeğinde tutarlılık ve ince işçilik söz konusudur. Eserlerde var olan betimlemeler kelimelerle çizilen resimleri anlatan yapıdadır. Eser çokluğuna ve genişliğine rağmen bu seriler sadece olayların örüntüsüyle değil; kişilerin betimlendiği, ırkların betimlendiği, enstrüman ve araçların betimlendiği, doğanı, hayvanların ve bitkilerin betimlendiği her birinin detaylı biçimde anlatıldığı bir yapıdadır. Öyle ki bu detay ve içerik ölçeği örneğin; ırkların dillerinin de tasarlandığı ve üretildiği, toplulukların şarkılarının yazıldığı bir derinliktedir. Nesnelere, mekânların, ırkların, kişilerin tarihleri, geçmişleri, alt-yapıları ayrı ayrı tasarlanmış, bütünlükler içerisinde metinlerde verilmiştir. Bu komple yapı içerisinde bir örneğin incelenmesi ve analizi noktasında gerekli ön bilgilere yorumlardan önce yer verilmiştir.

1.1. Savaş Enstrümanların Karşılaştırması

Bu karşılaştırma kümesinde var olan her iki tür kılıç ve zırhların yapım aşamaları ve üretim sekanslarını filmde bulmak mümkündür. Daha ilk karşılaştırma bu üretimin biçimi, niteliği ve üretim yerlerinin mekânsal özellikleri arasında yapılabilmektedir.

Orc ve Uruk Hailerin kılıç ve zırhlarının üretildiği yerler karanlık, pis, dar, baştan savma ve korkunç bir tasvirde (*Resim 1 – 01:06:38*); Elflerin üretim yerleri ise ferah, doğal, temiz ve büyüleyici nitelikte resmedilmiştir (*Resim 2 – 00:31:10- 00:31:40*).

Resim 1: Orc Irkının Üretim Sahnesi (Peter Jackson, Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği – 01:06:38)



Resim 2: Elf Irkının Üretim Sahnesi (Peter Jackson, Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü – 00:31:10- 00:31:40)

Üretim sahneleri incelendiğinde majör bir yöntem farklılığı gözlemlenmektedir. Orc ve Uruk Hai üretiminde (*1.Film – 01:06:10- 01:07:01*) eritilmiş metallerin kalıplara dökülmek suretiyle tek seferde 8-10 adet kılıcın üretildiği, bu üretimin (*ve kalıpların*) baştan savma ve özensiz olduğu görülmektedir (*Resim 3 – 01:06:33- 01:06:36*). Kenar satırlarının keskinleştirilmesi dışında herhangi bir taşlama, düzeltme, çapak alma işlemlerinden geçmediği açıkça görülen bu enstrümanlar rastgele ve değersiz bir yığın hâlinde depolanmaktadır (*Resim 4 – 01:06:30*). Bu noktada salt olarak üretimin niteliksizliğinden öte üretilmiş olana da hiçbir değer verilmediği açıkça okunmaktadır. Sap, ergonomi ve tutuş bağlamında özenli bir

üretim süreci tasviri mevcut değildir. Buna karşın Elf kılıcının üretim sahnesinde birçok kişinin tek bir kılıç yaptığı, kılıcın toplu üretime tabi olmadığı, her bir kılıcın usta kişilerce özenle dövüldüğü, özenle işlendiği, tecrübeyle şekillendirildiği ve hatta isim verildiği, ona has bir ritüel yapıldığı görülmektedir (Resim 2). Her bir kılıç ayrı bir sanat eseri niteliğinde üretilmektedir.

Resim 3: Orc Irkının Kalıp Sahnesi
(Peter Jackson, *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği* – 01:06:33
– 01:06:36)



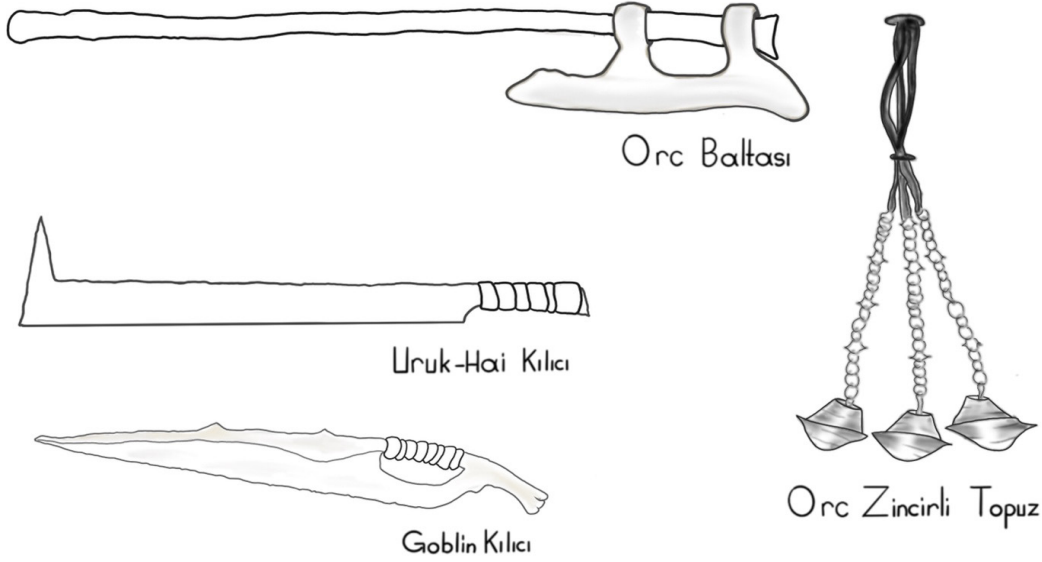
Resim 4: Orc Irkının Üretiminden bir kesit (Peter Jackson, *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*
– 01:06:30)

Bu noktada silahlar tek tek incelenecek olursa; Orc ve Uruk Hai kılıçları düz yeşil bir metalin ucunda var olan bir çıkıntıyla temel basit ve yetersiz bir kaba biçim içermektedir. Bu kaba biçimin belki de fonksiyona hizmet eden ucundaki zırh delici parça dışında rastgele bir metal olduğu bile ifade edilebilir. Tutma kısmı hiçbir ergonomik kaygı içermeyen sadece ele sığabilecek düz bir kısımdır. Kılıçların herhangi bir kın ya da koruyucuyla ilişkisi gözlemlenmemiştir. Bu form ve detay

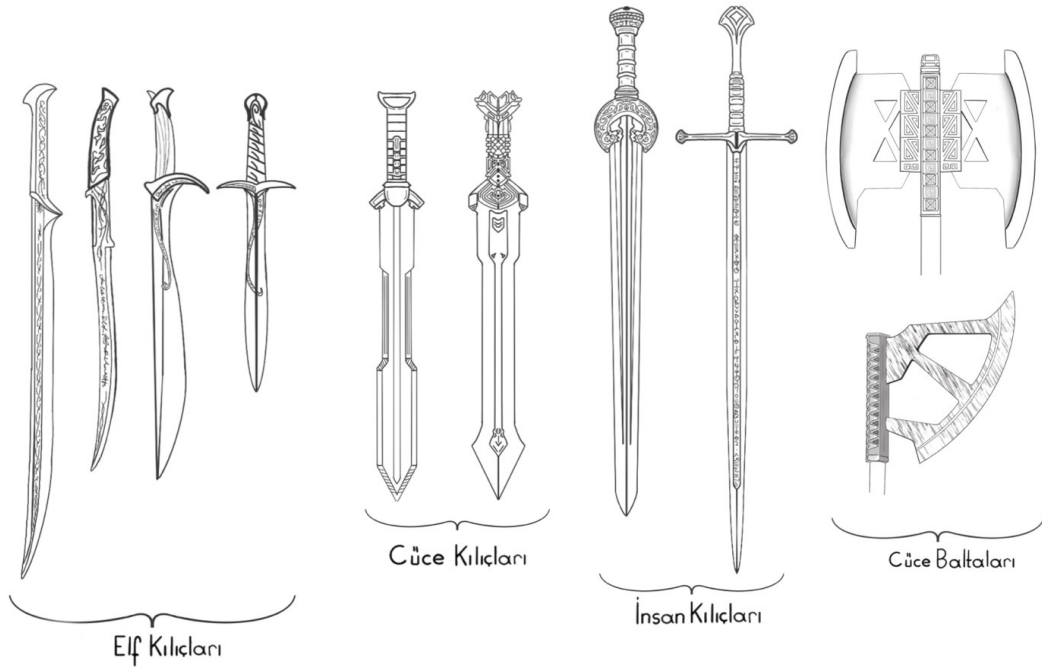
özellikleri Orc ırklarının, filmlerde açıkça sahneleştirilen özensiz, dağınık ve savruk yapısına uygun hâlde tasarlanmıştır. Goblin kılıçları hakkında film süresince yeterli bilgi edinilemiyor olsa da diğer eserlerden yapılan araştırmalarla edinilen bilgiler ışığında tutma kısmının kılıcın içerisine alındığı niteliksiz bir üretim ürünü görülmektedir. İlgili nesnenin ne formları ne de biçimleri genel ya da özel bir fonksiyona hizmet eden bir sebep içermemektedir. Ama açıkça söylenebilir ki üretiminin Uruk Hai ya da Orc kılıçlarında da olduğu gibi özensiz, niteliksiz ve alelade olduğu ifade edilebilir. Buna karşın ergonomik anlamda (*yetersiz de olsa*) bir kaygı söz konusudur. Bununla beraber Goblin ırklarının hem fiziki vücut büyüklükleri hem hareket kabiliyetlerinin çokluğu düşünüldüğünde ilgili silahların türevlerinden görece daha ufak tasarlandığı görülmektedir. (Resim 5).

Elf kılıçlarıysa tutma kısmından metaline, işlemelerinden biçimlerine her detayıyla düşünülmüş özenle tasarlanmış, hem fonksiyona hem estetiğe hizmet eden nitelikler barındırmaktadır. Birçoğunun formları, Elf ırkının saldırı biçimi olarak kullandığı savurma eylemine hizmet eder nitelikte moment kazandırıcı için temel bir eğri içermektedir. Sap kısımları bu momentin kontrol edilebilmesi için görece uzatılmış ve gerektiğinde çift el tutulabilecek kadar büyütülmüştür. Sap kısımlarında ahşap olduğu düşünülen (*görünüş ahşap olsa da filmlerde net bir ilgili söylem yoktur*) ve ergonomik olduğu gözlemlenen, işlemeli ve metal kısımdan ayrık algılanan bir yapı mevcuttur. Bu yapı, kılıç kınında dururken kınla bütünleşik bir ifade ortaya koymaktadır. Kılıçların çok hafif ama çok dayanıklı oldukları sözlü ifadelerle betimlenmektedir. Neredeyse her kılıç işlemeler ve imgelerle bezenmiş hâldedir. Filmlerde olmasa bile ilgili evrenin diğer eserlerinde kılıçların işlemelerinin (*ve kılıçların ruhunun*) sahibine özel olduğu, sahibinin geçmişleriyle, kahramanlıklarıyla, kişiliğiyle ilişkili olduğu betimlenmektedir. Bu noktada filmlerde buna bir gönderme olarak kılıçların isimlerini sahibinin başarısından aldığına dair kısa diyaloglar mevcuttur.

Resim 5: Orc, Uruk Hai Irklarının Silahları (yazar tarafından görselleştirilmiştir)



Resim 6: Elf, Cüce ve İnsan Irklarının Silahları (yazar tarafından görselleştirilmiştir)



Bu kılıçların, ilgili evrende tasarlanan Elf ırklarının en temel özellikleri olan; nizam ve düzen, estetik gibi kavramlarla birebir örtüştükleri görülmektedir. Aynı zamanda kar üzerinde yürürken batmadıkları film sahnelerinde görülen Elfler gibi sağlam ancak çok hafif tasarımları, karakterle bir uyumun ifadesi olarak görülmektedir. En basit anlamda ifade etmek gerekirse; Orc

ve Uruk Hai kılıçları keskinleştirilmiş bir metal parçası, Elf kılıçlarıysa birer sanat eseri olarak nitelendirilebilir (Resim 6).

İnsanların kullandığı kılıçlarda “özellikle bir sanat eseri olma hali” barındırıyor olmamasına karşın hem bu kılıçların da ince işçilikler içermekte hem de filmin birçok sahnesinde özellikle insan-kılıç ilişkisi üzerine temsiller içeren sahneler

bulunmaktadır. Bu temsillerde kılıcın, bireyin bir öz uzantısı olduğu, ona verilen değer fonksiyondan öte olduğu görülmektedir. Buna karşın üretim becerileri noktasında Elfler ya da Cüceler kadar nitelikli olmayan insanların bu anlam yüklü savaş enstrümanlarının tasarımında ve üretiminde yeterli düzeyde olmadığı görülmektedir. Ancak insan ırklarının kılıçlarıyla kurduğu bağlam işçiliği Elfler kadar iyi olmasa bile kimlik öğeleri barındırmaktadır. At Beyliklerinin kılıç saplarında at soyutlamaları olmasına karşın saray halkına mensup olmayan insanların kılıçlarının görece özensiz olduğu söylenebilmektedir. Bununla beraber filmlerde var olan birçok İnsan ırkı kılıcının görece büyük olduğu ifade edilebilir. Öyle ki kılıç kullanım tarzları düşünüldüğünde İnsan ırkının orta çağ şövalyeleri gibi hantal savurmalar ve kırma darbeleri filmlerde gözlemlenebilmektedir (*Resim 6*).

Cücelerın Yüzüklerin Efendisi üçlemesinde kılıç kullandığı görülmemektedir. Buna karşın balta kullandıkları ve ayrıca serinin diğer filmlerinde (*Hobbit serisi*) kılıç kullandıkları görülmektedir. Yüzüklerin Efendisi serisinde kullanılan ve görülen baltaların (*ister büyük modellerde ister küçük modellerde*) ince, detaylı ve nitelikli bir işçilik barındırdığı ifade edilebilir. Diğer filmlerden edinilen bilgiler de kullanılarak Cücelerın balta, kılıç ve diğer silahlarının gösterişli olduğu, genel fonksiyon-form ilgisine uymadığı ancak üretim anlamında çok yüksek nitelik içerdiği söylenebilmektedir. Bu noktada form-fonksiyon uyumsuzluğu en temelde kılıç kullanım senaryosunun dışında yeni bir eylem tasviri içermektedir. Cücelerın kılıçları incelendiğinde aerodinamik ve momentum öğeleri barındırmadığı, kılıçlarında sanki bir baltaymış gibi tasarlandığı, hız ve keskinlik özelliklerinin yerini kuvvet ve parçalama özelliklerinin aldığı ifade edilebilir. Bu durum biçimsel özelliklerden de okunabilmektedir (*Resim 6*). Bu noktada film serisi boyunca (*ve serinin diğer filmlerinde, kitaplarında*) birçok farklı kılıcın özellikle çekilmiş sahneleri, bu sahnelere eşlik eden hikâyeleri, isimleri ve belirteç olarak temsil olarak kullanımları mevcuttur. Bu

sekansların tamamı Elfler, Kale İnsanları, Rohanlılar, vb. yani karakter ve kimlik olarak “iyi” varlığın olduğu kişilerde geçmektedir. Buna karşın “kötü” varlığın temsillerinin hiçbirinde benzer sekanslar mevcut değildir.

Zırh, kalkan, miğfer gibi enstrümanlarda da özellikle betimlenen öğeler olmasına karşın hiçbirindeki temsiller kılıç öğeleri gibi bireyselleşmiş ve özelleştirilmiş değildir. Daha spesifik anlarda yüklenen anlamlar üzerinden bu enstrümanların gerçeklikleri tartışılır hâle gelmektedir.

Kalkan özellikle ayrılmış bir insan topluluğu olan Rohan Beyliklerinde kullanılan bir savaş enstrümanı olarak izlenmektedir. Rohan insanları görece daha sürdürülebilir ve doğal bir hayat yaşayan ve hem gündelik hayatlarını hem ekonomik ilişkilerini hem de askeri ilişkilerini atlar üzerinden geliştirmiş bir topluluktur. Erkekleriyle beraber savaşa gidebilen, savaşmayı bilen, yönetim içerisinde aktif rol üstlenebilen kadınlarıyla Rohanlılar, diğer ırklara görece daha demokratik bir yapı içerisinde izlenmektedir. Bu kendi içinde kapalı topluluk özellikle okçuların, atların ve sürecüsünün korunması noktasında kalkanlarla sıkı bağlar içerisindedir. Kalkanları ince işlemleri, beyliklerin figürlerinin temsilleriyle sanatsal bir bütünlük içerisinde fonksiyona hizmet etmektedir. Benzer sanatsal özellikleri kılıçların saplarındaki oymalarda ve tutma kısımlarının işlemlerinde de görülmektedir (*Resim 6 ve Resim 7*). Rohan Beyliklerinin arma ve flamalarına göre kalkan üstü bezemeleri değişebilse de en temelde iki değişmeyen tasarım nüvesi içermektedirler. Birincisi at üstünde kullanımı imkânlı kılan oyuklar olarak ifade edilebilir. Kalkanın altında atın sırtına ya da yanına temas edebilecek bir boşluk-oyuk, üst kısmındaysa üzerinden mızrak uzatılabilecek ya da kılıç savurabilecek bir oyuk mevcuttur. Bu geometrik tasarım kararları yürüyen bir savaşçı için negatif durumlar oluşturabilecek olsa da at üstünde kullanımı daha pratik ve daha imkânlı kılmaktadır.

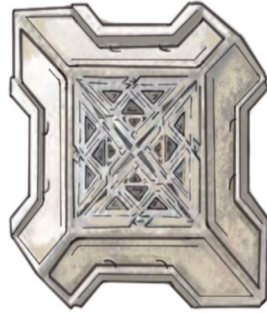
Elf kalkanları hem Elflerin saldırı silahlarıyla uyumlu form öğeleri içeren, hem

vücudun büyük bir çoğunluğunu kapatabilecek büyüklükte olan hem bu büyüklüğe karşın oldukça hafif olan ve yine de çok sağlam olan savaş enstrümanlarıdır ve estetik olarak yüksek nitelik içermektedir. Elflerin kalkanlarında bu estetik nitelik parça bütün ilişkisi içerisinde bütünsel biçimi takip eden iç çizgilerle ortaya çıkartılmıştır (Resim 7). Yan yana savaşan Elf askerlerinin sıkı satırlarla bir duvar oluşturduğu bir anda kalkanlarda bulunan dairesel boşluklar (*hemsah hem sol taraftan*) duvarın dışına kılıç ve mızraklarla saldırı imkânı vermektedir. Elf ırkının var olan nizam ve disiplini düşünüldüğünde bu savaş taktiğinin sıkça kullanılabilceği (*bu duruma referans eden sahneler başka filmlerde mevcuttur*), kalkanlarında bu ihtiyaca yönelik tasarlandığı ifade edilebilir. Ayrıca filmler boyunca hiçbir kilolu, hantal Elf tasviri mevcut değildir. Elflerin zayıf, atletik ve dengeli aynı zamanda güçlü oldukları bilinmektedir. Elf kalkanlarının tasarımı ve biçimi düşünüldüğünde bu ırkın özelliklerine uyum sağlayan bir biçim söz konusudur.

Cüce kalkanları kendi özelliklerine referans eden öğeleri en net olarak ortaya koyan kalkan türüdür. Diğer ırklardan farklı olarak kare bir biçim üzerinden tasarlanan Cüce kalkanları metalden oluşturulmuş bir mücevherat temsili ortaya çıkartmaktadır. İki yönlü biçimiyle kalkan her türlü kullanım senaryosu noktasında hem açık hem kapalı uçlar içermektedir. Roma lejyonlarının savaş-savunma taktiklerine benzer şekilde bu kalkanların üst üste bindirilmek suretiyle hem dikey hem de eğimli iki (*veya üç*) kapalı satıhtan oluşan bir savunma duvarı inşa ettikleri bilinmektedir. Bununla beraber bazı Cüce ırklarının üst ve yan kenarlarının düz alt tarafı düz olmayan (*sivri olan*) farklı kalkanlar kullandıkları da karşılaşılan bir durumdur. Cücelerin fiziksel özellikleri gereğince kalkanları da diğer

ırkların kalkanlarından daha küçüktür. Buna karşın kullandıkları malzemeler ve bu malzemeleri işleme becerisiyle oldukça yüksek sağlamlık içerdikleri bilinmekte, kalkanların ve Cüce savaşçıların birbirleriyle beraber kurgulanmış taktikleriyle kalkan görevi gören yüzeyin alanının arttırıldığı söylenebilmektedir (Resim 7).

Beyaz Şehir (*Minas Tirith*) kale şehrinde de başka bir insan ırkı mevcuttur. Bu insanlar Rohanlılar gibi değil ve hatta neredeyse taban tabana zıt gündelik pratikler ve usullerle yaşamaktadırlar. Beyaz Şehir İnsanlarının kalkanları tüm vücudu kaplayabilecek büyüklükte ve ahşaptan üretilmiş, hafif ve görece dayanıksız bir yapıda olup üzerinde ırkın simgesinin metal bir işlenmesini içermektedir. Bu kalkanın temsilinde hem ahşabın şekillenışı hem işleme kısmının oldukça soluk renkli metallerle ve göze batmavacak şekilde



Cüce Kalkanı

İnsan Kalkanı
(Rohan)

Elf Kalkanı

İnsan Kalkanı
(White-City)

Resim 7: Elf, Cüce ve İnsan ırklarının kalkanları (yazar tarafından görselleştirilmiştir)

yapılması usta bir işçilikten ziyade basit bir üretimin temsili olarak okunmaktadır. Düzenli ordu tasviri olarak ifade edilebilecek bu ırkın savaş enstrümanlarının temel pragmatik ilişkilerle tasarlandığı ifade edilebilir. Kalkanlar bütünsel yapısını koruması için üst ve altlarından metal kısımlarla mühürlenmiş buna karşın kalani ahşaptan üretilmiştir (*işleme kısmı hariç*). Biçimleri gereğince standart bir insanın fiziksel yapısında birçok bölgeyi koruyabilir olsa da at üstünde salt olarak yan tarafta sabit tutulmaya mecbur büyüklüktedir. Kapladığı alan itibariyle uzaktan yapılan oklu saldırılarda bedeni iyi koruyacak olmasına karşın, yakın dövüş anında hem hareket kabiliyetinin kısıtlılığı hem de üretildiği malzeme tercihi sebebiyle görece düşük fonksiyon içerdiği ifade edilebilir. (Resim 7).

Orc kalkanları iki farklı biçimde ele alınmaktadır. Mordor Orclarının kalkanları basit ve niteliksiz bir üretim olarak resmedilmiş olmasına karşın yine de bir fonksiyon odaklı biçim kaygısı içermekte, ancak özellikle yüzey kalitesinde bu özensizliğin temsili olarak rastgelelik görülmektedir. Buna karşın Moria Orclarının biçim olarak oldukça değişik diye ifade edilebilecek olan deri kalkanları mevcuttur. Bu sertleştirilmiş deri kalkanların üretiliş biçimiyle görece nitelikli bir üretimden çıktığı anlaşılmakta ve biçim-form itibariyle Goblin ırkına aitliği vurgulamaktadır. Aynı zamanda sürekli hareketlilikleri ve hareket ediş biçimleri göz önüne alındığında bu özel biçimin, kol uzantısı şeklinde kullanıldığı, tırmanma ve 4 ayak üzerinde koşmada kolayca kullanılabilir olduğu görülmektedir. (Resim 8).

Resim 8: Orc ve Uruk Hai Irklarının Kalkanları (yazar tarafından görselleştirilmiştir)



Uruk Hai kalkanları, Orc kalkanlarından yüksek diğer ırklardan düşük bir üretim niteliği temsil etmektedir. Form ve biçim hem detaylarıyla hem bütünlüğüyle fonksiyona hizmet etmektedir. Buna karşın genel görünüş itibarıyla hiçbir güzellik, estetik ya da sanatsal done içermeyecek şekilde tasvir edilmiştir. Negatif anlamda; en basit ama fonksiyonu yerine getiren bir biçim-üretim içermektedir. Buna karşın tasviri bir silah oyuntusu, görece düzeltilmiş üst kenarları ve kesici alt kısmı ile Uruk Hai ırkının Orclardan üstün bir ırk olduğu bilgisi desteklenmiştir (*filmlerdeki diyaloglar desteklenmiştir*). (Resim 8).

Kalkanlar için ifade edilen veriler vücut zırhlarının analizi noktasında da tamamen aynıdır. Her ırkın işçilik kalitesi, üretim becerisi ve niteliği, sanatsal ve estetik yaklaşımı aynı temel öğeleri içermektedir. Farklı olarak kullandıkları bir kalkan keşfedilmemiş olan Goblin ırkının bir sırt korumalığı dikkat çekicidir. Bir kaplumbağanın sırtında var olan kabuk gibi ifade edilebilecek olan bu yapı birçok Goblinde bulunmaktadır. Hareket biçimleri hem dört ayak hem iki ayak üstünde olmayı içerebilen ve genelde kambur olan bu ırkın vücut şekillerini tamamlar nitelikte, vücutlarına derme çatma bağlantılarıyla tutturulmuş, kemik ve ahşaplarda oluşturulduğu düşünülen bir sırt korumalığı mevcuttur. Her Goblin için sırt korumalıklarının; büyüklükleri, tipleri, kapladıkları alanları, dış çıkıntıları gibi her öğesi birbirinden farklı tasarımlar içermektedir.

2.3 Anlamsal İçerik ve Bağlam

Bu noktada önceki bölümde ifade edilen kılıç, kalkan, vücut zırhı gibi enstrümanların ırklar ve kişilikler-kimlikler arasındaki bağlamı tartışılacak, alt anlamlar ortaya konmaya çalışılacaktır.

Terminolojik olarak incelendiğinde Orc ve Goblinin aynı ırk olduğu ifade edilebilmektedir. Buna karşın farklı ırklar farklı isimleri kullanmaktadır. Eserlerin yaratıcısı Tolkien birçok yerde bu ırklar için çirkin yaratık, kötü varlık, kötü kalpli yaratık, zalim yaratık gibi nitelendirmelerde bulunmuştur (*Tolkien 2007a, 11-160, 173-298, 335-354*) (Tolkien

2007b, 83-496, 631-689) (*Tolkien 2016, 632-696*).

Silmarillion, Hurin'in Çocukları, The Hobbit gibi kaynaklar (*hatta Yüzüklerin Efendisi eserinin orijinal kitap hâlleri*) dışarıda bırakılıp sadece Yüzüklerin Efendisi filmlerinden hareketle incelendiğinde bu ırkların farklıymış gibi resmedildiği görülmektedir. Bu noktada kitapların ve filmlerin ayrı olarak ele alınması bir gereklilik olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü sinematolojik olarak seyirciyle yönetmen Peter Jackson orijinal eserden farklılaşmalara gitmiştir. İrkların tanımlanmaları noktasında bu farklılaşmalar oldukça çok olduğundan temel analiz filmler üzerinden yapılmış ve filmlerde var olan gerçeklik baz alınmıştır. Örneğin filmlerde Uruk Hai ırkının yaratıcısı Saruman (*Beyaz Büyücü*) olarak gösterilirken (*1.Film – 01:06:41- 01:07:27*) kitaplarda yaratıcının Sauron (*karanlık lordu*) olduğu ifade edilmektedir. Benzer birçok örnek mevcuttur. Bu bağlamda sadece filmlerden edinilen bilgiler ve analizler ışığında kılıç, kalkan, zırh gibi enstrümanlarla karakterler, olaylar, hikâyeler vb. bağlamlar ele alınarak tartışma yürütülmektedir.

İlk dikkat çeken kılıçlarla kurulan diyaloglar ve bağlamlardır. Kılıçların salt bir nesneden çok öte olduğu kolayca her filmde anlaşılabilir. Karakterlerin kılıçlarla kurdukları ilişkiler sahip olmanın çok ötesinde bir aitlik, bir kimlik, bir temsil içermektedir.

Aragorn karakteri aslen orta dünyadaki en önemli karakterlerden biri olmasına karşın hayatını sessiz, sakin, konumdan ve kan hakkından uzakta naif bir şekilde geçirmektedir. Buna karşın Aragorn'un süreci; atalarından gelen kan hakkı, soyluluk gibi kavramları atasının kılıcıyla tekrar kabullendiği ve doğru niyetlerle gücün elde edilişi şeklinde izlenmektedir. Hatta öyle ki ölmüş kişilerin daha önce Aragorn'un atalarına verdiği sözü bile Aragorn'un bu kılıcı kabullenmesiyle tuttuğu, ruhların ona bağlandığı ve yeminlerini yerine getirdiği filmlerde görülmektedir (*3.Film – 1:15:58-01:19:28*). Aragorn'un kılıçla kurduğu bu

ilişki sadece bir savaş araç gereci olmaktan öte anlamsal bir bağlam içermektedir.

Bununla beraber ikinci filmde kuşatma altındaki bir kalede savaşmak zorunda kalan bir çocukla geçen diyalogda Aragorn, korkmuş çocuğa yine çocuğun tuttuğu kılıç üzerinden cesaret vermekte, onu eylem içerisinde anlamlı kılmakta ve ona yön göstermektedir (2.Film – 02:06:40- 02:07:32).

Yüzüğün eski sahibi Bilbo Baggins, yüzük taşıyıcısı (yeğeni) Hobbit olan Frodo'ya, özel bir sahnede çok özel bir kılıç vermektedir. Elfler tarafından yapıldığı bilinen bu kılıç Orclarla yakınken mavi bir ışık saçmaktadır. Çok hafif ve çok dayanıklı olan bu kılıç yüzük taşıyıcısına özel bir nitelik sağlamaktadır (1.Film – 01:33:42- 01:34:08). Sting isimdeki bu kılıçla karakterlerin birçok farklı zamanda geçen farklı sahneleri mevcuttur. Yüzük Kardeşliği filminde Frodo ile bağlanan Sting, Hobbit filminde yüzüğün eski sahibi Bilbo ile bağlanmış; kılıcın hem bulunuşu hem hikâyesi hem devredilmesi hem de senaryo içerisinde değerli anlarda kullanışı kurgulanmıştır.

Hem Yüzüklerin Efendisi üçlemesinde hem diğer filmlerde kılıçlarla ilgili birçok benzer sahne mevcuttur. Kılıçlar salt olarak bir araç gereç olmaktan öte karakterlerle ilgili derin anlamlar ve ön söylemler içermektedir.

Büyük aklı karıştırılmış bir kralın tekrar aklına kavuşması sahnesinde; afallayan, kafasını toparlayamayan Rohan Kralı Theoden'e (Theoden) Gandalf: "parmakların kılıcını kavrasaydı eski gücünü daha iyi hatırlardın" demekte ve krala kılıcı uzatılmaktadır (2.Film – 01:02:20 - 01:03:07). Destekler nitelikte bu sahneye kadar hasta, görece boş bakışlar içeren, solgun bir resmediliş içerisinde görülen Theoden kılıcını kavradıktan sonra güçlü, kararlı ve kendine gelmiş şekilde resmedilmiştir.

Öyle ki bu resmediliş ve önemlilik için kesilmiş sahnelerde görebileceğimiz uzun uzadıya bir anlatı mevcuttur. Anlatı en temelde nesnelere ve nesnelere bağlam kurulduğu karakterler üzerinden şekillenmektedir. Bu anlatı orta dünyanın kuratıcısı pozisyonundaki "yüzük

taşıyıcısı Frodo Baggins'e" Elflerin en değerli ışıklarını vermeleri gibi pozitif ya da hiçbir şey vermeyişleri gibi merak uyandırıcı biçimlerde temsil edilmektedir. Yüzük Kardeşliği filminde Lorien (Lórien) ormanlarında geçen bu sahnede, yüzük kardeşlerinin ormandan ayrılıp yolculuklarına devam ederken (kesilmiş sahneler) Lorien ormanlarının kraliçesi konumundaki Lady Galadriel her bir üyeye bir hediye vermektedir. Büyülü halatlar, asırlık ok ve yaylar, çok özel hançer ve kılıçlar gibi bu hediyelerin verildiği sahnede kardeşlikten bir tanesine (İnsan ırkından Boromir, Minas Tiriht vekil hacının büyük oğlu) hiçbir hediye vermemektedir. Gerçekten de Boromir o sahneye kadar hiçbir kötü imgeyle seyirciye verilmemiş olsa da ilerleyen zamanlarda kardeşliğe ihanet etmektedir. Neden Boromir'e hediye verilmediği sorusu izleyicinin ileride alacağı bir cevabın önden habercisi olarak yoklukla temsil edilmiştir.

Bu örnekler çoğaltılabilir. Legolasa verilen ve emanet edilen Galadhrim yayı ve oklarıyla kurulan ilişkiler, Hobbitlere hediye edilen ve daha önce savaşta kullanıldıkları özellikle belirtilen Noldorin Hançerleri ve o hançerlerle alakalı filmlerde bulunan kesitler, Gandalf'ın ölümden döndüğü zaman sahip olduğu yeni asa, Gandalf ve Elrond'un bir kılıç üzerine yemek masasında uzun uzadıya yaptıkları sohbet, Frodo ve amcasının (eski yüzük taşıyıcısı), (Frodo'ya amcası tarafından verilen) mithril (Cücelerin ördüğü en sağlam ve özel vücut zırhı) ve sting (Elflerin eski çağlarda dövdüğü büyümlü bir kılıç) üzerine uzun ve anlamlı sohbetleri vb. gibi birçok sahne özellikle resmedilmiş öğeler olup ilgili bağlamları içermektedir. Benzer şekilde filmler boyunca zırhların giyilmeleri, kalkan sahneleri, zırhların verilmesi-teslim edilmesi, kılıç haricinde birçok başka silahla ilgili sahneleri görmek mümkündür. Her biri için seyircinin gözünde aşikâr olmayan bir başka metnin, hikâyenin anlatısı söz konusudur.

3. Sonuç

Sonuç olarak detaylı biçimde incelenen filmler ve diğer eserlerden elde edilen veriler ışığında Yüzüklerin Efendisi seri-

sinde en temelde (*ve belki bütün sinema sanatı içerisinde*); kullanılan nesnelere yalnızca bir nesne olmadığı, sinema sürecinin ve izleyiciyle kurulan ilişkinin tasarımsal bir ögesi olduğu ifade edilebilmektedir. Eserler içeriğince tasarlanmış nesnelere öz varlığıyla ve referanslarıyla, görsel anlatı içerisinde yeni bir uzam tanımlar. Bu uzam hem senarist tarafından tasarlanan hem de yönetmen tarafından yeniden tasarlanan ve izleyici tarafından bilinçli ya da bilinçsizce fark edilen bir gerçeklik içerir. Başka bir deyişle nesnelere salt birer aksesuar ya da sebepsiz öğeler olmaktan çıkıp anlamın ve anlatının bir parçası hâline evrilir.

Yüzüklerin Efendisi filmlerinde bu gerçeklik aslen izleyiciye bir alt bilgi, bir ön bilgi sunmaktadır. Bahsi geçen filmlerin önceleri ve filmde yer verilen örneğinin varlığı aslen kurguda ve hikâyede bir boşluk oluşturabilecek büyüklüktedir. Buna karşın bu eserler içerisinde tasarım ürünleri izleyicinin bu boşluklara düşmesini engeller niteliktedir. Nesnelere izleyiciye; geçmişten, bilinmeyen bir hikâyenin anlatısı yapılır. Karakter ve olay örneğinin oluşturulmasında ve anlaşılmasında, içselleştirilmesinde ve tanımlanmasında majör rol oynar. İlk defa karşılaşılan bir karakterin iyi mi kötü mü olduğu, geçmişinin ve geleceğinin ne olduğu vb. gibi anlamsal veriler bu nesnelere izleyiciye nakledilmektedir. Başka bir deyişle izleyiciye gösterilen tasarlanmış nesnelere gösterilmeyen olay örgülerini ve karakterlerin kimliklerinin geçmişlerini ve geleceklerini izleyiciye göstermektedir.

Bu noktada zaman ilgisi dikkat çekilmesi gereken bir nokta olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir nesneyle karakterin kimliğine yönelik veri vermek oldukça mantık düzeyinde görünen bir strateji olarak ele alınabilse de geleceğe yani henüz izlenmemiş olana henüz olmamış olana dair veri vermek ilk bakışta mantıklı görünmeyebilmektedir. Bu noktada (*Boromir örneği*) daha önce kötü bir yanı izlenmeyen ancak gelecekte izlenecek olan bir karakterin de nesneyle bağlamı yokluk üzerinden kurulmuştur. Bu noktada eser –

nesne ilişkisi hikâyenin gidişatı ve servisi için bir mihenk oluşturmakta, kurgu için bir ipucu vermektedir. Açıkça ifade edilebilir ki sinema sahnesinde izlenen ürün tasarımları karakterlerin ve olayların kimlikleriyle ilgili bağlamlar içermekte, ön bilgiler ve alt bilgiler vermektedir.

Hatta bu durum gerek kılıç gerek kalkan gerek vücut zırhı (*ve daha birçok enstrümanda da aynı*) hangi enstrüman olursa olsun kullanılan, üreten, sahip olan kişilerle kurulan bağlamlar noktasında film boyunca karşılaşılan bir “teknik” olarak ifade edilebilir. Bu teknik hikâyeye gibi sözlü bir bilgi aktarımının sözsüz ancak göstergesel hâlidir.

Yüzüklerin Efendisi filmlerinde; izlenen, izleyici, ana ve yan eylemlerin nesnelere üzerinden ana anlam ve yan anlamlar arasında örüntüler kurulduğu ifade edilebilmektedir. Bu örüntülerin izleyiciyi söylenmeyen hakkında bilgilendirdiği, eserlerin var olduğu evren hakkında bilgi sahibi yaptığı daha önemlisi izleyiciyi bu evrene dahil ettiği söylenebilmektedir. Eserlerde ırkların kimlikleriyle işçilik kaliteleri arasında kurulan ilişkiler yalnızca Cüce ırkında farklılık göstermektedir. Elf ırklarının nizami, temiz, disiplinli yapıları aynı şekilde savaş enstrümanlarının genel yapısında, tasarımında ve estetik kaygısında görülmektedir. İnsan ırklarının Elflerden görece düşük yapıda var olan özellikleri yine işçilik kalitesinde ve bitmiş ürünlerde temsil edilmiştir. At beyliği olan Rohan ile Beyaz Şehir İnsanları arasındaki yaşayış farkı dahi iki farklı topluluğun kalkanlarında açıkça ortaya konmuştur. Aynı şekilde Orc, Uruk Hai ve Goblin’lerin de kimlikleri, yaşayışlarıyla savaş enstrümanları arasında direkt bir ilişki söz konusudur. Buna Karşın dışarıdan izlendiğinde paspal, düzensiz, dağınık ve hatta umursamaz gözükken Cüce ırkı konu üretim olunca yüksek bir kalite ve beceri ortaya koymaktadırlar. Eserlerden incelenen nesnelere bu durumu açıkça ortaya koymakta ayrıca eserler içerisinde sözel olarak bu ırkın ne kadar iyi madenciler olduğu ve nitelikli işçiliklere sahip oldukları ifade edilmektedir. Bu

noktada Cüce ırkı hariç her ırk, görülen hâlleriyle ilgili nesnelere vasıtasıyla Cüce ırklarıysa tam tersi olarak resmedilmiştir.

Bir başka sonuç söylemi olarak sinema ekranında izlenen sahneler doğrultusunda zanaat üretimi, sanat üretimi ve endüstriyel üretim arasında bir yorumlama yapmak da mümkün olmaktadır. Orc ve Uruk Hai ile Elf ve Cüce üretimlerinin sahneleri detaylıca incelendiğinde; gösterdikleri hassasiyet, yöntem ve usul gereğince Elf üretimlerinin, Cüce üretimlerinin sanatı ve zanaatı temsil ettiği buna karşın Orc ve Uruk Hai üretimlerinin endüstriyi temsil ettiği ifade edilebilir. Benzer şekilde ilgili bağlamı destekler nitelikte Elf ve Cüce ırklarının doğayla kurdukları ilişkiyle Orc ve Uruk Hai ırklarının doğayla kurdukları ilişki taban tabana zıt olup sanat-zanaat ve endüstri arasındaki ilişkiyi refere etmektedir.

Sonuç olarak Yüzüklerin Efendisi filmlerinde tasarlanmış nesnelere – tasarım ürünlerinin birer kimlik belirteci olduğu, karakterlerin kimlikleriyle bağdaşıklık içerdikleri, saklı bağlamlar kurdukları, geçmiş ya da gelecekle ilgili bilinmeyen bilgiler içerdiği, karakterler ve eylemler hakkında izleyiciye veri sağladığı, seyircinin bilmediği ve filmde göremediği geçmiş detayların ve hikâyelerin bir taşıyıcısı olduğu söylenebilmektedir. Bu bağlamda araştırma içerisinde incelenen eserlerde var olan nesnelere de kullanan ırkın fiziksel ve kimliksel özelliklerine göre tasarlandığı ve izleyiciye referans verdiği, kurgu gereğince söylenemeyen ya da söylenmeyen bazı verilerin bu nesnelere alt metinde ifade edildiği ve hatta ilerleyen sahnelerde ve takip filmlerinde ne olabileceğine dair ipuçları sunabildiği, ürün tasarımının sinema içerisinde aktif ve efektif bir araç olarak kullanıldığı görülmektedir.

Kaynakça

- Andrew, D. J. (2010). Büyük sinema kuramları. Doruk Yayınları.
- Arendt, H. (1996). Geçmişle gelecek arasında. İletişim Yayınları.
- Arendt, H. (2012). Geçmişle gelecek arasında. İletişim Yayınları.
- Aristoteles (1996). Metafizik. Sosyal Yayınları.
- Atalayer, G. (2001). Dokuma tasarımına giriş I. Basılmamış Kitap Taslağı.
- Ayar, P. A. (2015). Fantastik roman. İletişim Yayınları.
- Barthes, R. (1997). Göstergebilimsel serüven. Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2010). Sanat komposu. İletişim Yayınları.
- Bazin, A. (2011). Sinema nedir?. Doruk Yayıncılık
- BBC (2005). How Art Made the World, Episode 4 – Once Upon a Time 00.05:19 – 00.08:47, 00.13.57-00.14.03
- Berger, A. A. (2012). Kültür eleştirisi: Kültürel kavramlara giriş. Pinhan Yayınevi.
- Berkeley, J. (2012). Insights in linguistics and semiotics: Semiotics of discourse. Peter Lang Publishing Inc.
- Bielefed, B. ve Sebastian, E. K. (2017). Adım adım tasarım fikirleri. Yem Yayın.
- Bordwell, D. (1985). Narration in the fiction film. University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. Ve Thompson, K. (2011). Film sanatı. De Ki Basım Yayın.
- Büker, S. (1996). Film dili-kuramsal ve eleştirel eğilimler. Kavram Yayınları.
- Büker, S. (2012). Sinemada anlam yaratma. Hayalperest Yayınevi.
- Ching, D. K. F. (2011). Mimarlık biçim mekân ve düzen. Yem Yayınları.
- Connolly, W. (1995). Kimlik ve farklılık – siyasetin açmazlarına dair demokratik çözüm önerileri. Ayrintı Yayınları.
- Copleston, F. (2013). Aristoteles. İdea Yayınevi.
- Çakır, E. Y. (2020). Fantastik filmlerde figür ve olay örgüsü bağlamında stereotipler: Yüzüklerin efendisi analizi. Dördüncü Kuvvet. 3(1), 77-99.
- De Waresquiel, E. (2004). İsyankâr yüzyıl. Sel Yayıncılık.
- Deleuze, G. (1986). The time-image-cinema 2 (sinema 2 zaman-ıme). University of Minnesota Press
- Deleuze, G. (2009). Cinema 2: The time-image (sinema 2 zaman-ıme). Continuum Publishing
- Deleuze, G. Ve Guattari, F. (1980). Capitalisme et schizophrénie 2: Mille plateaux. Les Éditions de Minuit.
- Denson, S. Ve Leyda, J. (2021). (ed.). Post-sinema: 21. Yüzyıl sinemasının kuramlaştırılması. NotaBene Yayınları.
- Devrim, H. (1991). Thema Larousse. (5. Cilt, s. 452). Milliyet Yayınları.
- Frampton, D. (2013). Filmozofi-sinemayı yepyeni bir tarzda anlamak için manifesto. Metis Yayınları.
- Fiske, J. (2014). İletişim çalışmalarına giriş. Pharmakon Yayınevi.
- Fromm, E. (1993). Erdem ve mutluluk. Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Guiraud, P. (1994). Göstergebilim. İmge Kitapevi.
- Günay, D. (2002). Göstergebilim yazıları. Multilingual Yabancı Dil Yayınları

- Gottdiener, M. (2005). Postmodern göstergeler. İmge Kitabevi.
- Hançerlioğlu, O. (2011). Felsefe sözlüğü. Remzi Kitabevi.
- Heidegger, M. (1977). The Question concerning technology: And Other Essays. Garland Publishing.
- Heidegger, M. (1997). Patikalar "Sanatın doğuşu ve düşüncenin yolu". İmge Yayınevi.
- İnceoğlu, Ç. (2014). Türkiye'de akademik sinema yazınının on yılı (2002-2011): Bibliyometrik Bir Analiz. Selçuk İletişim Dergisi. 8(3) 182-200.
- Jackson, P. (2001). Yüzüklerin efendisi: Yüzük kardeşliği. ABD: New Line Cinema.
- Jackson, P. (2002). Yüzüklerin efendisi: İki kule. ABD: New Line Cinema.
- Jackson, P. (2003). Yüzüklerin efendisi: Kralın dönüşü. ABD: New Line Cinema.
- Jung, C. G. (2006). Analitik psikoloji. Payel Yayınları.
- Klee, P. (2010). Bauhaus ders notları ve yazılar. Hayalbaz Kitap.
- Marks, K. (2011). Kapital (I.Cilt). Yordam Kitap.
- Oswald, R. L. (2011). Marketing semiotics: Signs, strategies and brand value. Oxford University Press.
- Özden, Z. (2004). Film eleştirisi. İmge Kitabevi.
- Rıfat, M. (2014). XX. Yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları-1 Tarihe ve Eleştirel Düşünceler. Yapı Kredi Yayınları.
- Rogers, B. M., Stevens, B.E. (2017) Classical traditions in modern fantasy. Oxford University Press.
- Roloff, B., SeeBlen, G. (1995). Ütopik sinema – bilim kurgu sinemasının tarihi ve mitolojisi. Alan Yayıncılık.
- Sayın, Ö. (2014). Göstergebilim ve sosyoloji. Anı Yayınevi.
- Sancar, K. M. (2018). Göstergebilimsel film çözümlerinin bergsoncu eleştirisi. SineFilozofi Dergisi.3(6), 23-38.
- Seçmen, E. A. (2020). Sinemada görsel tasarımda dijital teknoloji kullanımının içerikle ilişkisi: Star wars "yıldız savaşları" filmleri örneği. Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi.
- Sennett, R. (2013). Zanaatkar. Ayrıntı Yayınları.
- Şendur Atabek, G. ve Atabek, Ü. (2007). Medya metinlerini çözümlemek içerik, Göstergebilim ve Söylem Çözümleme Yöntemleri. Siyasal Kitabevi.
- Tansuğ S. (1991). Sanatın görsel dili. Remzi Kitabevi.
- Tepecik, A.; Toktaş, P. (2014). Güzel sanatlar fakültelerinde temel sanat eğitimi, Gece Kitaplığı.
- Tolkien, J.R.R. (2007a). Hürin'in çocukları, İthaki Yayınları.
- Tolkien, J.R.R. (2007b). Silmarillion, İthaki Yayınları.
- Tolkien, J.R.R. (2016). Silmarillion, İthaki Yayınları.
- Tunalı, İ. (2012). Tasarım felsefesi tasarım modelleri ve endüstri tasarımı. Yem Yayınları.
- Tunalı, İ. (2021). Tasarım felsefesi. Fol Kitap.
- Wollen, P. (1989). Sinemada göstergeler ve anlam. Metis Yayınları.
- Yazıcı, S., Yazıcı, A. (2011). Felsefi, psikolojik ve eğitim boyutlarıyla arakter. Çizgi Kitabevi