

FANTASTİK EDEBİYATTAN UYARLANAN “HOBBIT” SİNEMA FİLMLERİNDEKİ KURGUSAL MEKÂNLARIN BENZERLİK AÇISINDAN ANALİZİ

Başak KARADUMAN

Öğr. Gör. Dr., Antalya Bilim Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü,
karaduman.basak@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-8113-5323

İpek FİTOZ

Prof. Dr., Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, ipekfitoz@gmail.com,
ORCID: 0000-0001-5104-196X

Karaduman, Başak ve İpek Fitoz. "Fantastik Edebiyattan Uyarlanan "Hobbit" Sinema Filmlerindeki Kurgusal Mekânların Benzerlik Açısından Analizi". idil, 86 (2021 Ekim): s. 1533–1544. doi: 10.7816/idil-10-86-10

ÖZ

Bu araştırmanın amacı, fantastik İngiliz edebiyatından uyarlanan “Hobbit” isimli sinema filmlerinin kurgusal mekânlarını benzerlik açısından ele almaktır. Bu bağlamda mekân, iç mekân ve kurgusal mekân kavramları irdelenmiş ve bu kavramlar fantezi kurgu ile ele alınmıştır. Edebiyatın yanı sıra özellikle sinemada bu türün kurgusal mekânlarının tasarım algısına yarattığı etkiden bahsedilmiştir. Fantezi kurgu türüne örnek olarak “Hobbit” yapıtı detaylı olarak incelenmiş ve mekân betimlemeleri detaylı olarak analiz edilerek irdelenmiştir. Daha sonra bu yapıttan uyarlanarak sinemaya aktarılan Hobbit filminden betimlemelere denk gelen mekânların görselleri üzerinden karşılaştırmalar yapılmıştır. Kitap- film ilişkisine odaklanan çalışmada benzerliklerin oranına etki edebileceği öngörülen yönetmen-yapımcı unsuru, sadakat unsuru, kitap-film sayısı, bütçe, çekim zamanı ve dönemin teknolojik imkânları unsurlardan bahsedilmiş ve sonuçta da bu faktörlerin etkisi irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kurgusal mekân, fantezi kurgu, iç mimarlık, sinema, İngiliz Edebiyatı, uyarlama

Makale Bilgisi:

Geliş: 2 Haziran 2021

Düzeltilme: 10 Ağustos 2021

Kabul: 16 Eylül 2021

Giriş

Uzayda sınırlandırılmış bir alanı tanımlayan mekân kavramı ve insanın barınma ihtiyacı birçok disiplinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü'nde mekân kavramı, "insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan bir boşluk" olarak tanımlanmaktadır (Hasol, 2010: 344). Ching (2019)'e göre ise kütsel unsurlar tarafından çevrelenen ve organize edilen boşluklar mimaride mekân kavramını ortaya çıkarmaktadır. Gerçekte var olan ve fiziksel mekânlar olarak adlandırılan mekânların yanı sıra hayal gücünün yardımıyla oluşan, soyuttan somuta dökülmüş yerler de bulunmaktadır. Kurgusal mekân olarak bilinen bu yerler Kavut'a göre içinde olunan zamanın dışında kalan ve hayata geçirilebilme ihtimali olmayan mekânlardır (Kavut, 2019). Özellikle sinema alanında çokça örneğini var olan "Gerçek Mekân ve Kurgusal Mekân" olarak incelenebileceği gibi bu mekânlar olay, zaman, yer ve karakter olarak da değerlendirilmektedir. Kurgusal mekânları algılamaya yarayan faktörler aslında iç mekânı algılamaya yarayan faktörler olarak da bilinen renk, ışık, malzeme, biçim, ölçü ve oran, ses, ısı ve koku şeklinde sıralanmaktadır. Bu faktörlerin iç mekânda kullanımı ile mekânın çeşitlenmesi üzerine değişiklikler yaratmasının yanı sıra kurgusal mekân açısından en önemli etkinin psikolojik olduğu da söylenebilir. Kurgusal mekânın içinde bulunduğu medya unsuruna göre renk veya ışık kullanımı, örneğin bir korku filmi olması durumunda kırmızı renk ve loş ışık ile desteklenebilir. Bu durumda Bontizier (2017)'e göre gerçekçi hisler ve kavramlar oluşturma dışında dramatik etkiler de yaratılabilir. Kurgusal mekânı tasarlarken ele alınması gereken tasarım kriterleri de vardır. Sinema ve mimarlık birbirlerinden etkilendikleri gibi; mekân, zaman ve olay gibi faktörler her ikisinin de ana unsurları olmuştur (Küçükdoğan vd., 2005). Bunların yanında karakter ve yer kavramı da mekân kurgusunu etkileyen faktörler olarak belirtilmektedir. Hayal gücünün oluşturduğu kurgu türü sinemada ele alındığında yukarıda bahsedilen faktörler mekânsal tasarımın ana odağı olarak var olmaktadır. Kurgusal mekân tasarımında öncelikle hangi gereksinimin karşılanacağını, hangi koşullarda ve hangi amaçla kullanılacağını belirlemenin, karakterlerin profiline yönelik kişisel ihtiyaçların ise fiziksel gereksinimler, kullanıcı ihtiyaçları (antropometrik, ısısal, işitsel, görsel, sağlık, güvenlik vb.), psikolojik (tüm algısal öğeler ve duysal sistemler) ve sosyokültürel etkenler (kültürel öğeler, kimlik, yaşam biçimi vb.) açısından değerlendirilmesi gerekir. Mekân tasarımına tüm çevresel öğeler ve karakterlerin fiziksel gereksinimleri ve kimlikleri yön vermektedir. Mekân senaryonun temel unsurları: kullanıcı kimliği, yer ve zaman olup, tasarımında işlevsellik, erişilebilirlik, bulunduğu çevreye uyumluluk, karakterlerin fiziksel özellikleri, kişisel beklentileri, özel yetenekleri, yaşam biçimleri önemlidir. Örneğin bilim kurgu türünde geleceğe yönelik konuların işlenmesi; tasarlanacak mekânların uzayın neresinde olduğu, gelecekte hangi yılda geçtiği, mekânın kullanıcılarının fiziksel ve karakteristik özellikleri ve bu karakterlerin içinde bulundukları durumlar gibi etmenleri açığa çıkarır. Elde edilen veriler sonucunda tasarımcılar kurgusal mekânları türün temasına uygun doğrultuda yapılandırabilecekleri gibi izleyici kitleye de hayal ettikleri yerleri görselleştirmiş ve sunmuş olurlar.

Kurgusal Mekân ve Fantezi Kurgu

Sinema ve edebiyat, sinemanın ortaya çıkışından itibaren birbirleriyle ilişkili olan iki sanat dalıdır. İkisinin de ana amacı bir hikâye aktarmaktır. Sivas (2005)'a göre sanat dalları arasında sinema ve edebiyatın ilişkisi önemlidir ve oranı yüksektir. Özellikle popüler edebiyat eserlerinin sahip olduğu okur kitlesi doğrultusunda sinema disiplini ilgi odağı olmuş ve edebiyat bu sektör için vazgeçilmez bir kaynak olmuştur. Edebiyattan sinemaya aktarılan yapımlara ise uyarılma denmektedir. Edebiyatta yazarın görüşünden verilen ve okur tarafından bireysel olarak kavranan hikâye, filmde yönetmenin ve de sanat yönetmenin paylaştığı kadarıyla vardır. Fantezi kurgu türü ele alındığında ise sinemanın avantajı kullanılan görsel efektler ve diğer teknolojiler olabilir. Fantezi kurgunun temel unsurlarından gerçek dışı kavramı filmde görsel ve ses duyusu ile birleşerek derin etkiler yaratabilmektedir. Fantezi kurgu türünde yaratılmış mekânlar kurgusal mekân olarak adlandırılır. Bulunulan zaman diliminde olması mümkün olmayan diye tanımlanan kurgusal mekân, fantezi kurgu türünün metafizik ve olağanüstü anlayışının bir etmenidir. Bu türde mekânlar gelecekte değil daha çok geçmişini yansıtarak oluşur.

Hobbit

J.R.R. Tolkien, Anglosakson edebiyatının önemli bir bilim insanıdır. Oxford Üniversitesinde İngiliz dili ve edebiyatı üzerine dersler vermiş, destansı şiir Beowulf üzerine çalışmalar yapmış ve yazdığı kapsamlı peri masalları ile fantezi türüne karşı olan bir yüzyılda eleştirel saygı kazanmıştır. Yeni bir dünya yaratarak yazdığı ve en ilgi gören roman türündeki eserleri ise Hobbit (1937) ve Yüzüklerin Efendisi (1954-1955)'dir

(Bloom, 2008). Fantastik türdeki roman Hobbit'in genel hikâyesi Tolkien'in kurgusal dünyası olan Orta Dünya'da geçer, ana karakter Bilbo Baggins ve arkadaşlarının çıktığı bir yolculuğu anlatır. Bilbo yolculuğu boyunca farklı ırklar ve ilginç olaylarla karşı karşıya kalır. Yolculuğun sonucunda ise olgunluk, dayanışma, arkadaşlık gibi konularda daha yüksek bir farkındalık kazanır. Tolkien'in kitabı Hobbit, üç filmlik bir seri olarak Peter Jackson tarafından sinemaya uyarlanmıştır. Warner Bros., Mgm ve New Line Cinema tarafından dağıtımıcılığı yapılan serinin yapımcılığının başında da Peter Jackson bulunmaktadır.

Filmler;

1. Hobbit: Beklenmedik Yolculuk (Hobbit: An Unexpected Journey - 2012) (Imdb 7,8 – Bütçe 180 milyon dolar)
2. Hobbit: Smaug'un Çorak Toprakları (Hobbit: The Desolation of Smaug- 2013) (Imdb 7,8 – Bütçe 191 milyon dolar)
3. Hobbit: Beş Ordunun Savaşı (Hobbit: The Battle of the Five Armies - 2014) (Imdb 7,4 – Bütçe 250 milyon dolar)

şeklinde isimlendirilmiştir (The Hobbit Film Trilogy | The One Wiki to Rule Them All | Fandom)

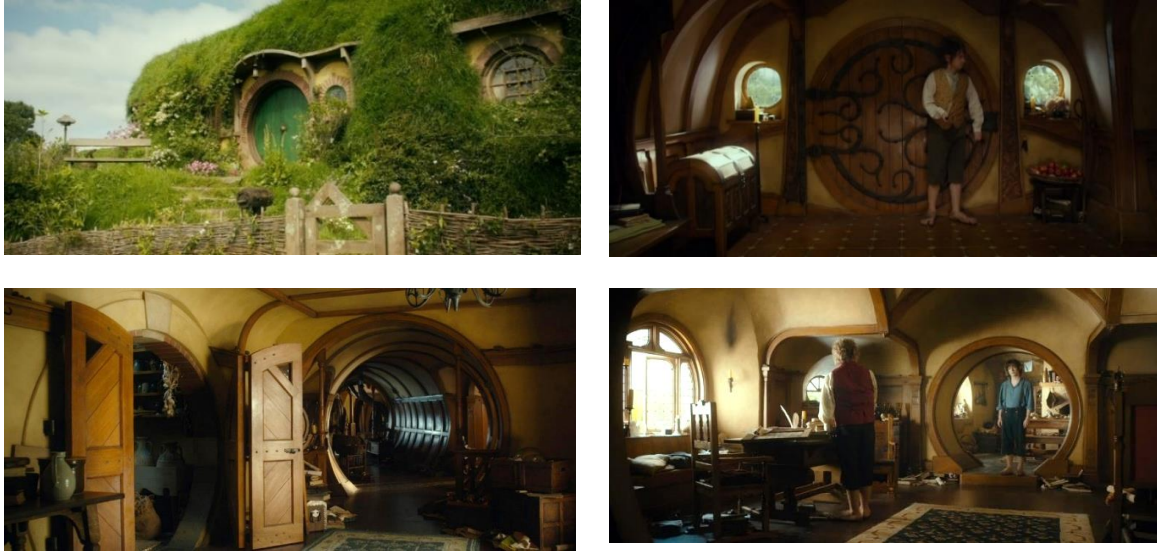
Filmler kitaba farklı bir bakış açısı kazandırarak Tolkien'in yarım kalan bir çalışması olan Hobbit hikâyesini daha yetişkin odaklı bir biçimde ele almıştır. Aynı zamanda yönetmenin daha önceden sinemaya aktardığı Yüzüklerin Efendisi serisi ile bağlantılı olması açısından da yönetmen Hobbit filmlerine böyle bir yaklaşım getirmek istemiştir. Bu yaklaşım sonucunda hikâyeye Yüzüklerin Efendisi ile ilişkili daha karanlık sahneler eklenmiş hem de hikâyenin anlatım tonu daha da derinleşmiştir (Riga vd., 2014). Hobbit hikâyesi fantezi kurgu türünde ve var olmayan bir dünyada geçmektedir. Yaşandığı dönem için kurmaca bir zamanda geçmektedir. Böyle bir zaman kavramına rağmen gerçek dünya zaman kavramına paralel incelendiğinde bir takım dönemler ile benzerlikler görülebilir. Orta Çağ mitlerinden etkilenilmesi ve kitabın Orta Çağ destanı olarak adlandırılmasından yola çıkarak hikâyenin kendi içinde de buna uygun bir zamanda geçtiği görülmektedir (Huttar, 2008). Hobbit hikâyesinin geçtiği yer kurgusal bir dünya olan Orta Dünya'dır. Burası gerçekte var olamayan, kendine özgü varlıkları, tanrıları ve coğrafyasının olduğu bir yerdir.

Hikâye büyücü Gandalf'ın Hobbit Bilbo'yu ziyaret etmesiyle başlar. Büyücünün ardından 13 tane cüce de hobbitin evine gelir. Davetsiz gelen bu misafirler Bilbo'ya yapacakları yolculukta kabilelerine katılmasını ve ihtiyaç duydukları "hırsızlık" görevini kabul etmesini isterler. Cücelerin bu yolculuğa çıkma amaçları ise bir ejderha tarafından sürüldükleri topraklara geri dönmek ve dağın altında kalan hazinelerine kavuşmaktır. Böylece cüceler, hobbit ve büyücü bir ekip halinde yola çıkarlar. Yol boyunca iyi ve kötü ırklarla karşılaşır ve başlarına birbirinden farklı olaylar gelir. Kendine özgü yetenekleri ve fizikleri olan hobbitler, cüceler, elfler, insanlar, büyücüler, goblinler, kartallar, troller, dev örümcekler ve ejderha gibi fantastik varlıklar hikâye boyunca görülür. Bunlardan gerek kendilerine yardımcı olan karakterler gerek kendilerini öldürmek isteyen karakterleri geçtikten sonra cücelerin eski evi olan dağa gelirler, ejderhanın ölümüne sebep olurlar ve düşmanlar ile savaşır. Sonuçta cüceler yurtlarına kavuşur ve iyi halklar savaşı kazanır.

Edebiyat Eseri Betimlemelerinin Uyarlama Film Kurgusal Mekânları ile Karşılaştırması

Karşılaştırma yapılırken gözetilen faktörler; yönetmen-yapımcı unsuru, sadakat unsuru, kitap-film sayısı, bütçe, çekim zamanı ve dönemin teknolojik imkânları olarak ele alınabilir (Karaduman, 2021). Filmlerin başından sonuna dek en yetkili kişilerden olan yönetmen ve yapımcının bakış açısı uyarlamanın tüm gidişatını etkileyebilecekken aynı zamanda yönetmenin kitaba bağlı kalma derecesi de büyük önem taşımaktadır. Sadakat unsuru için aynı zamanda çevirmenin de orijinal eseri yansıtma şekli yönetmeni yönlendirebilir. Ayrıca edebiyat eserinin cilt adedi ve uyarlamaların bunlara denk gelen sayısı da hikâye ile film mekânlarının ne kadar detaylı bir biçimde aktarılacağını belirleyebilir. Bütçe unsuru ise gerek fiziki gerek sanal setlerin sınırlarını ve detaylandırılmasını etkileyebilir. Özellikle, gerekli mekânlar için gerçek yerler kullanılması ya da setlerde baştan inşa edilebilmesi ile ilgili kararlarda bütçe belirleyici olabilmektedir. Bunun yanında edebi eserlerin sinemaya aktarıldığı dönemin etkileri ve fantezi kurgu türü düşünüldüğünde gerekli olabilecek görsel efektlerin yapımı için kullanılan ekipmanların gelişmişliği de mekânlardaki görsel yeterliliğin sağlanmasında önem taşımaktadır.

Hobbit – Edebiyat Eseri Betimlemelerinin Uyarlama Film Kurgusal Mekânları ile Karşılaştırma Tabloları



Görsel 1. Hobbitköy, Çıkın Çıkmazı (Jackson, 2012; *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012) - Movie-Screencaps.Com).

Kitap Betimlemesi

“Toprakta bir kovukta bir hobbit yaşardı. Bu kovuk ne solucan pislikleriyle dolu, yapışkan kokulu, ıslak, kirli ve iğrenç bir kovuk, ne de kum, çıplak, kumlu, içinde ne yiyecek ne de üzerine oturulabilecek bir şeyler bulunan bir kovuktu: Bu bir hobbit-kovuğuydu ki bu da rahatlık demektir” (Tolkien, 2000, s.7).

“Bu kovuğun lomboz kadar mükemmel yuvarlaklıkta yeşile boyalı bir kapısı ve kapısının tam ortasında da pırıl pırıl, san pirinç bir tokmağı vardı” (Tolkien, 2000, s.7).

“Kapı boru gibi tünelimsi bir hole açılırdı. Bu havadar tünel, lambrili duvarları, fayans döşeli ve halı kaplı yerleri, cilalı iskemleleri ve bir sürü şapka ve palto asacağıyla müthiş rahat bir tüneldi” (Tolkien, 2000, s.7).

“Tünel, hemen hemen Tepe'nin - civardaki halk oraya bu adı vermişti - yamacına kadar kıvrıla kıvrıla giderdi ve birçok yuvarlak, minik kapı da önce bir tarafta sonra diğerinde olmak üzere bu tünele açılırdı. “Hobbit için üst kat söz konusu değildi: Yatak odaları, banyolar, mahzenler, kilerler (ki bir sürü kiler vardı), gardıroplar (daha doğrusu yalnızca giysilere ayrılmış odalar), mutfaklar, yemek odaları, hepsi, hepsi aynı kattaydı, hatta aynı geçitte” (Tolkien, 2000, s.7-8).

Karşılaştırma

Hobbitlerin yaşadığı mekân, kitapta olduğu gibi sahnede de kokulu, ıslak ve kirli değildir. Tam tersine belirtildiği üzere bitkilerle çevrili, temiz ve ferah olarak ele alınmışlardır. Bahsedilen mükemmel yuvarlaklıktaki eşil kapı ve ortasındaki pirinç tokmağı sahnede görülmektedir. Kitaptaki gibi filmde de kurgusal mekân geniş, sıcak renklerin ve ahşap öğelerin kullanımı ile konforlu bir algı yaratacak şekildedir. Tünel diye betimlenen koridora bakan yuvarlak kapılar sahnede bulunmaktadır. Mekânda metinde bulunan alanların çoğu görülmektedir. Bunun yanında bahsedildiği gibi mekân tek katlıdır.



Görsel 2. Troll Mağarası (Jackson, 2012; *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012) - Movie-Screencaps.Com).

Kitap Betimlemesi

“İzleri tepenin yukarısına, ta çalılıklar arasına gizlenmiş, bir mağaraya açılan büyük taş kapıyı bulana dek takip ettiler. Ama kapıyı açamadılar, hatta hepsi itelerken ve bu arada Gandalf çeşitli büyüler denerken bile” (Tolkien, 2000, s.87).

“Gandalf anahtarı kapı anahtar deliğine soktu. Sonra taş kapı kocaman bir itişle ardına dek açıldı ve hepsi içeri girdiler” (Tolkien, 2000, s.88).

“Yerde kemikler ve havada da iğrenç bir koku vardı; epey bir miktar yiyecek, raflarda, yerde ve bir köşede toplanmış pirinç düğmelerden altın paralarla dolu kazanlara dek dağınık bir yağma pisliği arasında oraya buraya saçılmış duruyordu. Duvarlarda asılı bir sürü kıyafet vardı - troll'lere göre öyle küçüktüler ki korkarım kurbanlarının kıyafetleriydi - ve aralarında bazı değişik marka, biçim ve büyüklüklerde kılıçlar vardı. Özellikle iki tanesi, güzel kınlarından ve mücevher süslü kabzalarından dolayı gözlerine çarpmıştı” (Tolkien, 2000, s.88).

Karşılaştırma

Belirtilen mağara mekânının filmde kapısı olmadığından dolayı kilit ve anahtar öğeleri bulunmamaktadır. Mağarada bulunduğu yazılan objelerin çoğu sahnede görülmektedir. Etrafın temiz olmadığı söylemi de objeler üzerinde bulunan toz ve örümcek ağlarıyla yansıtılmıştır. Belirtilen gıyecekler özellikle görülmemekle beraber bahsedilen çeşitli kılıçlar sahnede vardır (Karaduman, 2021).



Görsel 3. Ayrıkvadi (Jackson, 2012; *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012) - Movie-Screencaps.Com).

Kitap Betimlemesi

“Yalnızca, korkuluğu olmayan ve ancak bir midillinin rahat yürüyebileceği kadar dar, taş bir köprü vardı” (Tolkien, 2000, s.102). “Ve böylece hepsi Son Evcil Ev'e vardılar ve evin kapılarını ardına dek açık buldular” (Tolkien, 2000, s.103).

Karşılaştırma

Dar ve taş köprü filmde görülmektedir ama betimlemede belirtildiği kadar dar değildir (Karaduman, 2021).



Görsel 4. Gollum'un Mağarası (Jackson, 2012; *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012) - Movie-Screencaps.Com).

Kitap Betimlemesi

"Şimdi Bilbo kelimenin tam anlamıyla iç daraltıcı bir yerdeydi. Tünelin sonu yokmuş gibi gözükiyordu. Tek bildiği doğruca aşağıya yöneldiği ve bir iki dönüş ve kıvrılmanın dışında aynı yöne gittiği idi. Arada bir yanlara açılan geçitler olduğunu kılıcının parıltısında görebiliyor ya da duvardaki elinden hissedebiliyordu." (Tolkien, 2000, s.138).

"Bunun yalnızca yolda bir su birikintisi mi, geçidi geçen bir yeraltı akıntısı mı olduğunu bilmiyordu" (Tolkien, 2000, s.139-140).

Karşılaştırma

İç daraltıcı olduğu söylenen mağara filmde de dar mesafeler ve koyu renk kullanımı ile görülmektedir. Karakterin dalmış olduğu mağara içi su faktörü sahnede bulunmaktadır (Karaduman, 2021).



Görsel 5. Beorn Evi (Jackson, 2013; *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013) - Movie-Screencaps.Com, n.d.).

Kitap Betimlemesi

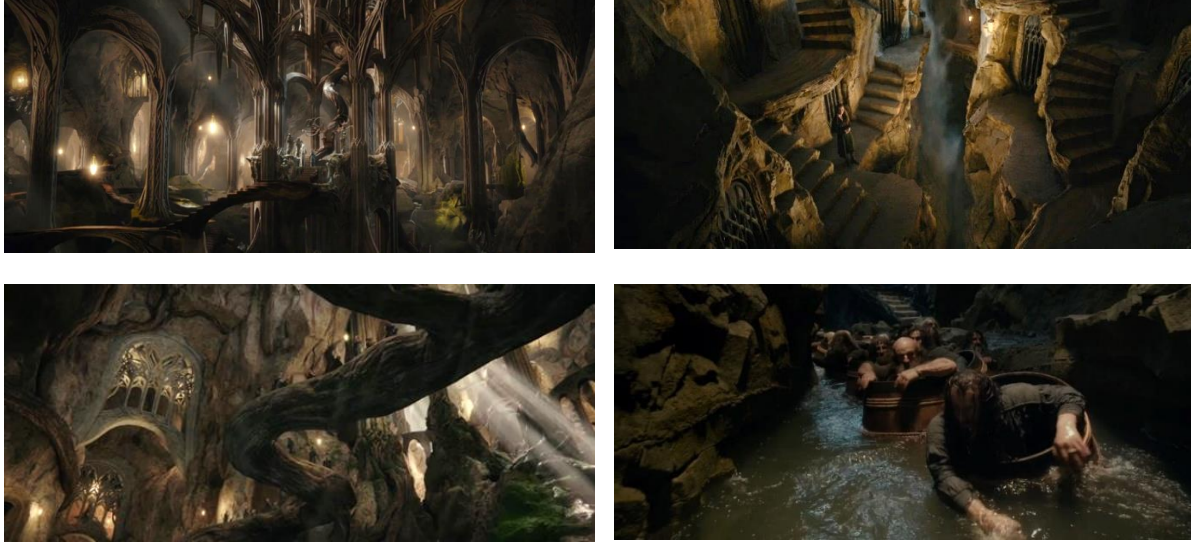
"Az sonra ardında bahçeler, bazıları saman damlı düzeltilmemiş kütüklerden yapılmış bir küme alçak ahşap yapı; tahıl ambarları, ahırlar, ağıllar ve uzun alçak ahşap bir evi görebildikleri geniş ve yüksek ahşap bir kapıya geldiler" (Tolkien, 2000, s.229).

"İçerde, koca çitin güneyinde samandan, çan şekli verilerek yapılmış tepeleriyle sıra sıra kovan vardı, Bir oraya bir buraya gidip gelerek uçuşan, kovanlara bir girip bir çıkan dev anların sesleri her tarafa yayılmıştı" (Tolkien, 2000, s.229).

"Az sonra üç duvarını ahşap ev ve iki uzun kapı kanadının oluşturduğu bir avluya vardılar. Ortada, yanında budanmış dallarıyla koca bir meşe kütüğü duruyordu" (Tolkien, 2000, s.230).

Karşılaştırma

Betimlemedeki saman damlı alçak yapılar, ambarlar, ev ve evin ahşap kapısı filmde görülmektedir. Sahnede belirtilen kocaman bir çit yoktur bunun yerine bahçenin bazı kısımları ağaçlar ile sınırlandırılmıştır. Çan şekilli kovanlar ise sahnede görülmektedir. Belirtildiği gibi bir avlu yoktur onun yerine geniş bir bahçe vardır. Ortada olduğu bahsedilen meşe kütüğü ise sahnede bulunmaktadır.



Görsel 6. Kasvetormanı, Thranduil'in Salonları (Jackson, 2013; *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013) - Movie- Screensaps.Com, n.d.).

Kitap Betimlemesi

"Her tarafında, sayısız daha küçük mağaralar açılmış bu koca mağara yeraltının derinliklerine uzanıyordu ve pek çok geçit ve geniş duvar vardı içinde; ama herhangi bir goblin barınağından çok daha ferah ve sağlıklı, üstelik daha az derin ve tehlikeliydi" (Tolkien, 2000, s.325).

"Aslında kralın uyruğundakiler daha çok açık alanlarda yaşıyor ve avlanıyorlardı ve yerde ve yukarda dallarda evleri ya da kulübeleri vardı. En sevdikleri ağaçlar kayınlardı" (Tolkien, 2000, s.325).

"Kralın mağarası onun sarayıydı ve tabii hâzinesi için sağlam bir yer ve düşmanlarına karşı da halkının kalesiydi. Aynı zamanda tutsaklarının da zindanıydı" (Tolkien, 2000, s.325).

"Geçitlerin içi kırmızı meşale ışıklarıyla aydınlatılmıştı... Bunlar goblin şehirlerine benzemiyorlardı; daha küçük, daha az yerin altında "ve daha temiz bir havayla doluydular. Elflerin kralı canlı taşlardan yontulmuş sütunları olan büyük bir salonda ağaç oyma bir koltukta oturuyordu" (Tolkien, 2000, s.331).

"Bir gün Bilbo burnunu sağa sola sokarak gezinirken çok ilginç bir şey keşfetti: Büyük kapılar mağaraların tek girişi değildi. Sarayın en aşağıdaki bölümlerinin bir kısmı altında bir dere akıyor ve doğuya doğru biraz ilerlerde, ana ağzın açıldığı dik yamacın ardında Orman Nehrine karışıyordu" (Tolkien, 2000, s.338-339).

Karşılaştırma

Yer altında olduğu belirtilen koca mağara ve mağara içine açılmış diğer küçük mağaralar sahnede görülmektedir. Bahsedildiği gibi goblin mağaralarının aksine ferah, geniş ve daha aydınlıktır. Sahnelerde çokça kullanılan dev kayın ağaçları ile gösterilmektedir. Saray olarak adlandırılan bu mağara betimlemedeki gibi saray işlevinin yanında olan zindanlar sahnede görülmektedir. Meşaleler sahnede bulunmaktadır. Daha az yerin altında olma durumu içeri süzen güneş ışıkları ile algılanmaktadır. Oyma sütunlu salon ve koltuk sahnede görülmektedir. Sarayın altından geçtiği ve ikinci çıkış olan nehir sahnede görülmektedir (Karaduman, 2021).



Görsel 7. Göl Kasabası (Jackson, 2013; *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013) - Movie- Screencaps.Com, n.d.).

Kitap Betimlemesi

“Kıyıda bir iki kulübe ve yapı olmasına rağmen bu kasaba oraya kurulmamıştı; tam gölün üzerindeydi ve göle dökülen nehrin yarattığı girdaptan sakın bir koy oluşturan kayadan bir burunla korunuyordu. Tahtadan büyük bir köprü, orman ağaçlarından yapılma devasa kazıklar üzerine kurulu hareketli ahşap bir kasabaya, ama bir elf kasabasına değil, halen burada, uzaklardaki ejderha-dağının gölgesi altında oturmaya cesaret eden insanların kasabasına uzanıyordu” (Tolkien, 2000, s.366-367).

“O halde beni takip edin” dedi baş muhafız, altı adamla birlikte, onları köprüden ve kapılardan geçirerek kasabanın pazar meydanına götürdü. Burası, üzerine daha büyük evler inşa edilmiş kazıklar ve gölün yüzeyine inen basamakları ve merdivenleri olan uzun, ahşap iskelelerle çevrili geniş, durgun bir su dairesiydi” (Tolkien, 2000, s.375).

Karşılaştırma

Gölün ortasında olarak betimlenen kasaba sahnede görülmektedir. Kayadan burun ve kıyıda olduğu belirtilen kulübeler ise sahnede bulunmamaktadır. Bahsedilen köprü sahnede görülmemekle beraber kazıklar üzerine inşa edilmiş evler bulunmaktadır. Ahşap merdivenlerle inildiği söylenen su dairesi ise sahnelerde görülmemektedir.



Görsel 8. Yalnız Dağ (Jackson, 2013; *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013) - Movie- Screencaps.Com, n.d.).

Kitap Betimlemesi

“Buldukları giriş, tepenin çıkıntısı yüzünden aşağıdan ve yalnızca kara bir çatlak gibi gözükecek kadar da ufak olduğundan uzaktan görülemiyordu. Burası bir mağara değildi ve toprağa yakın alt kısımları bir duvarcı elinden çıkmışçasına pürüzsüz ve dimdik, ancak görünürde ek yeri ya da yarığı olmayan düz bir duvar yükseliyordu” (Tolkien, 2000, s.393).

Karşılaştırma

Ufak olduğu, mağara olmadığı ve düz bir duvarının olduğu belirtilen çıkıntı sahnede görülmektedir. Burada belirtildiği gibi duvar üzerinde herhangi bir iz ya da delik bulunmamaktadır (Karaduman, 2021).



Görsel 9. Erebor (Jackson, 2014; The Hobbit: The Battle of the Five Armies (2014) - Movie- Screensaps.Com, n.d.).

Kitap Betimlemesi

“Altında, yani tüm uzantılarının ve o kıvrık kuyruğunun altında ve görülmeyen Zeminlere doğru tüm yönlerde uzayıp giden çevresinde, yığınlarca değerli şeyler, işlenmiş ve işlenmemiş altın, sayısız değerli taş ve mücevher ve kırmızı ışıktaki üzerlerine al lekeler vurmuş gümüşler yayılmıştı” (Tolkien, 2000, s.409).

“Arkasındaki en yakın duvarlarda asılı duran zırhlar, miğferler ve baltalar, kılıçlar ve mızraklar loşlukta görülebiliyorlardı; ve yine orada tahmin edilemeyecek bir servetle dolu koca küp ve kaplar sıralar halinde duruyorlardı” (Tolkien, 2000, s.409).

“Tüm eski süslemelerin çok önce çürüyüp dökülmüş ve yok olmasına karşın ve yine tümü, canavarın geliş gidişleriyle ezilip kavrulmasına rağmen Thorin, her geçidi ve her dönüşü biliyordu. Uzun merdivenler çıktılar ve döndüler...” (Tolkien, 2000, s.458).

“Bu merdivenler o bölgedeki kayalardan geniş ve düzgün kesilmişlerdi ve pürüzsüzdüler ve yukarı, daha da yukarı çıktı cüceler...” (Tolkien, 2000, s.458).

“Ama basamaklar hobbit bacakları için yapılmamışlardı ve Bilbo tam da daha fazla devam edemeyecekmiş gibi hissedecekken tavan birden meşale ışıklarının ulaşamayacağı denli yükseldi. Taa yukarlarda bir açıklıktan içeri gelen beyaz bir pırıltı görülebiliyordu ve hava da daha tatlı kokmaya başlamıştı” (Tolkien, 2000, s.459).

“Önlerindeki menteşeleri üzerinde dönmüş ve yan yanık koca kapılardan loş bir ışık sızıyordu” (Tolkien, 2000, s.459).

“Bu Thrór'un muhteşem odası,' dedi Thorin; 'ziyafet ve toplantı salonu. Az ilerde de Ön Kapı var.' Harabe haline gelmiş odadan geçtiler. Masalar çürüyordu; iskemle ve divanlar altüst olmuş, yanıp kömür haline gelmişti. Yerde çanaklar, kırık içki boynuzları ve tozlar arasında kafatasları ve kemikler vardı” (Tolkien, 2000, s.459). “Duvarda dışarıya bakabilecekleri (ya da atış yapabilecekleri) delikler vardı, ama girilebilecek bir yer kesinlikle yoktu. İçeri ya da dışarı girip çıkarken merdivenlerle tırmanıyorlar ve malzemeleri iplerle çekiyorlardı, Derenin çıkışı için yeni duvarın altında küçük alçak bir kemer kurmuşlardı” (Tolkien, 2000, s.496).

Karşılaştırma

Ejderhanın altında olduğu belirtilen tüm yönlere doğru uzayıp giden yığınlarca değerli altın, taş, mücevher ve gümüş sahnede bulunmaktadır. Duvarlarda asılı olduğu belirtilen eşyalar altın yığınlarının arasında bulunmaktadır ve bunlara özellikle değinilmemektedir. Koca küpler ve kaplar ise sahnede görülmektedir. Mekânların bazıları betimlemedeki gibi yıkılmıştır. Uzun merdivenler ve geniş yollar da sahnede bulunmaktadır. Özellikle metinde olduğu gibi çok fazla merdivenin oluşu filmde de görülmektedir. Geniş ve düzgün kesimli, pürüzsüz merdivenler sahnelerde bulunmaktadır. Cüceler ve hobbitler arasındaki boy farkı nedeniyle betimlemedeki gibi merdiven rıht yükseklikleri bir hobbit için fazladır. Yüksek tavanlı mekânlarda sahnede bulunmaktadır. Ana kapının yıkılması ve taşlar ilde doldurulması sebebiyle filmde de delikleri olan bir duvar görülmektedir. Bahsedilen dere ise sahnede bulunmamaktadır. Thor'un odalarından olduğu mekânlar filmde özellikle belirtilmiş olmasa da betimlemedeki özelliklere sahip, harabe haline gelmiş, çürüyen ve alt üst eşyaları olan mekânlar sahnelerde görülmektedir. Bu mekânlarda bahsedildiği gibi çanaklar, kırık içki boynuzları ve iskeletler bulunmaktadır (Karaduman, 2021).



Görsel 10. Yalnız Dağ (Jackson, 2013; *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013) - Movie- Screencaps.Com, n.d.).

Kitap Betimlemesi

"İşte Bilbo'nun Kapı'dan kaçışından iki saat sonra olaylar böyle geliyordu. Bilbo geniş bir çadırın önünde sıcak bir ateşin kıyısında oturuyordu ve hem Elfkral hem de Bard orada oturmuş merakla onu seyrediyorlardı" (Tolkien, 2000, s.514).

"Gel!" dedi daha ciddi bir tavrıyla. 'İsteniyorsun' ve başı çekerek hobbiti çadırın içine soktu. 'Selam olsun! Thorin,' dedi içeri girerken. 'Onu getirdim.' Orada Thorin Meşekalkan pek çok yarayla yaralanmış bir halde yatıyordu ve paramparça zırhı ve çentik olmuş baltası da yere atılmıştı. Bilbo yanına yaklaşırken bakışlarını kaldırdı" (Tolkien, 2000, s.548).

Karşılaştırma

Metinde geçen büyük çadır filmde bulunmaktadır. Buna rağmen kıyısında olduğu söylenen sıcak ateş yoktur. Çadırın içi hakkında betimlemede detaylı bilgi verilmemiştir. Filmde ise karakterin bir elf kral olması nedeniyle çadırın içinde bu duruma uygun kullanılmış detaylar görülmektedir.

Sonuç

Tek kitap olarak yazılmış ama sinemaya üç farklı seri film olarak aktarılmış Hobbit eseri ise aslında yazarın yarattığı dünyada geçen hikâyelerden ilkidir. Mekânlar incelendiğinde ilk olarak hem kitapta hem de filmde geçen mekân başkarakterin evi olan Çıkmaz Çıkma'zı'dır. Kurgusal mekânın betimlemelerle kıyaslandığında hem yapısal anlamda hem de dekorasyon anlamında çok fazla uyumludur. Özellikle mekânın hobbit ırkına mensup, yani kısa boylu bir karaktere ait olduğu göz önüne alındığında ölçek anlamında da kitabı referans aldığı görülmektedir.

Elflerin yaşama alanı olan Ayırıkvadi ele alındığında kitapta çok kısıtlı bir betimleme görülmektedir. Mekân, ana karakterin bu yerde geçirdiği zamandaki izlenimleri kadar anlatılmaktadır ve bunlar detaylı mekânsal tasvirden ziyade karakterin duygularıdır. Kitapta geçen bu pozitif duyguların yansıması ve burada yaşayan ırkın üstün ve arkadaş canlısı olarak betimlenmesi doğrultusunda büyü ve doğayla iç içe bir

mekânın yaratıldığı görülmektedir. Aynı zamanda hem kitap betimlemesi ile uyumlu hem de karakterlerin yapısını yansıtmakta başarı yakalamıştır.

Mağara yapıları incelendiğinde ise kitapta olan çeşitli mağara yapılarının çoğunun filmlerde de olduğu görülmektedir. Bunların ilki olan Troll mağarası betimlemeyle, kapısı olmaması faktörü dışında, uyumaktadır. Gollum'un mağarasına bakıldığında da betimlemedeki gibi kayalıklar, göl ve gölün ortasında bulunan kayalardan oluşan ada görülmektedir. Burada metinden farklı olarak mağaradan çıkış alanı taştan kapısı olmayan bir boşluktur. Erebor ise cücelerin yer altı şehridir. Betimlemedeki gibi filmde de diğer görülen yer altı şehirlerinin aksine çok düzgün ve ölçülü yapılardan oluşmaktadır. Bir sürü merdiveni ve yüksek tavanları vardır. En derinlerinde olduğu belirtilen, ejderhanın bulunduğu alan ise betimlemedeki gibi yığınla altın ve değerli objeler ile doludur.

Göl kasabası, insan ırkının yaşadığı bir kasabadır. Betimlemedeki gibi kazıklarla su üzerine inşa edilmiş bu şehir gölün ortasında bulunmaktadır. Bu mekân kitaptaki bilgilerin ışığında ama kitapta bahsedilenden çok daha detaylı bir şekilde filme yansımaktadır. Kitapta kasabada bulunan tek bir iç mekân hakkında bilgi bulunmaktadır. Filmde ise hikâyede yapılan değişiklikler sebebi ile burada bulunan bazı iç mekânlara daha yer verilmiştir. Kitapta geçen mekân da işlev olarak filme farklı yansıtılmış bu sebeple metinde belirtilen uzun masa gibi detaylar bulunmamaktadır. Beorn Evi ise insandan çok daha iri olan bir karakterin evidir. Bu sebeple betimlemedeki gibi ölçek temel alınarak mekân filmde ele alınmıştır. Burada da kitaba genel olarak sadık kalınmıştır ama veranda, çit ve şöminenin yeri gibi detaylarda farklılık ya da sahnede bulunmama gözlemlenmiştir.

Hem set tasarımı hem de gerçek mekânların üzerine yeniden inşa yapılarak ele alınan mekânlar, olayın geçtiği Orta Dünya'yı izleyiciye anlatabilmektedir. Bu eserde kurulmuş yeni bir dünya varlığı yönetmen için zorluk teşkil edilebilecek bir faktör olmasına rağmen mekânların en baştan ele alınarak yaratılmasıyla bu durumun üstesinden geldiği görülmektedir. Özellikle geniş alanlara kurulan setler, baştan inşa edilen şehirler, tüm detayların hazır alınması yerine ekip tarafından üretilmesi gibi durumlar mekânları oluştururken özgürce tasarlama imkânı tanımıştır. Bu sebepler doğrultusunda mekânların hem karakterlere hem de bulundukları yere ve zamana uygun olarak ele alındıkları gözlemlenmiştir. Yönetmen açısından incelendiğinde, yönetmen Peter Jackson'un hikâye hakkında derin bilgisinin olması, bu dünyada daha sonra geçen bir hikâye olan Yüzüklerin Efendisi serisinin de yönetmeni olması Hobbit filminin mekân tasarımlarında büyük bir avantaj yaratmaktadır. Kitapta olan tasvirlerle çoğunlukla uymasının yanı sıra yazarın yarattığı bu dünya ile ilgili başka eserlerinin varlığı da mekân tasarımı açısından yönetmen için yol gösterici olduğu söylenebilir. Bunların yanında bütçe anlamında da kısıtlama yaşanmaması mekânların tasarımını geliştiren etmenlerden biri olmuştur.

Kaynaklar

- Bloom, Harold. Introduction. *J.R.R. Tolkien: Bloom's Modern Critical Views*, In H. Bloom (Ed.), Infobase Publishing, 2008, pp. 1-2.
- Bonitzer, Pascal. *Kör Alan ve Dekadrajlar*, Çev. İzzet Yasar. Metis Yayıncılık, 2017.
- Ching, Francis D. K. *Mimarlık: Biçim, Mekan & Düzen* (4. Basımda), Çev. Gizem Aydın. Nobel Akademik Yayıncılık, 2019.
- Hasol, Doğan. *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları*, 2020.
- Huttar, Charles A. "Tolkien, Epic Traditions, and Golden Age Myths." *J.R.R. Tolkien: Bloom's Modern Critical Views*, In H. Bloom (Ed.), Infobase Publishing, 2008, pp. 3-17.
- Karaduman, Başak. *Fantastik Edebiyattan Uyarlanan Sinema Filmlerindeki Kurgusal Mekanların Benzerlik Açısından Karşılaştırmalı Analizi*. Yayımlanmış Doktora Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 2021.
- Kavut, Emre. Technological Effects In Fictional Spaces; Computer Games And Cinema Case: *International Journal of Advanced Research and Review*, 4(4), (2019): 63-71.
<https://www.ijarr.in/Admin/pdf/technological-effects-in-fictional-spaces-computer-games-and-cinema-case.pdf>
- Küçükeroğan, Bülent., Yavuz, Turhan. & Zengin, İbrahim. *Video ve Film Kurgusuna Giriş*. Es Yayınları, 2005.

Riga, Frank. P., Thum, Maureen., & Kollmann, Judith. From Children' s Book to Epic Prequel : Peter Jackson' s Transformation of Tolkien' s The Hobbit: *A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 32(2), (2014): 99–118. <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol32/iss2/8>

Sivas, Ala. Popüler Roman Popüler Sinema İlişkisi Çerçevesinde Bir Uyarlama Örneği: Briget Jones'un Günlüğü: *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7, (2005): 41–58. <http://acikerisim.ticaret.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11467/251/M00082.pdf?sequence=1>

The Hobbit film trilogy. The One Wiki to Rule Them All - Fandom. Retrieved April 20, 2021, from https://lotr.fandom.com/wiki/The_Hobbit_film_trilogy

Tolkien, J. R. R. *Hobbit*, Çev. Esra Uzun. İstanbul:Altıkırkbeş Yayınları, 2000.

Görsel kaynaklar

Jackson, Peter. *The Hobbit: An Unexpected Journey*: New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films, 2012.

Jackson, Peter. *The Hobbit: The Desolation of Smaug*: New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films, 2013.

Jackson, Peter. *The Hobbit: The Battle of the Five Armies*: New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films, 2014.

The Hobbit: An Unexpected Journey (2012) - Movie- Screenscaps.com. (n.d.). Retrieved April 24, 2021, from <https://movie-screenscaps.com/the-hobbit-an-unexpected-journey-2012/>

The Hobbit: The Battle of the Five Armies (2014) - Movie- Screenscaps.com. (n.d.). Retrieved April 24, 2021, from <https://movie-screenscaps.com/the-hobbit-the-battle-of-the-five-armies-2014/>

The Hobbit: The Desolation of Smaug (2013) - Movie- Screenscaps.com. (n.d.). Retrieved April 24, 2021, from <https://movie-screenscaps.com/the-hobbit-the-desolation-of-smaug-2013/>



ANALYSIS OF FICTIONAL SPACES IN CINEMA FILMS ADAPTED FROM FANTASTIC LITERATURE IN TERMS OF SIMILARITY

Başak KARADUMAN, İpek FİTOZ

ABSTRACT

The aim of this research is to analyze and reveal the fictional spaces of the movies called "Hobbit" adapted from fantastic English literature in terms of similarity. In this context, the concepts of space, interior and fictional space were examined and then all these concepts were discussed together with fantasy fiction. In addition to literature, the effect of fictional spaces of this genre on the perception of design, especially in cinema, is mentioned. "Hobbit" literary work and movies, which are considered as an example of fantasy fiction genre, were examined and comparisons were made with the visuals. As a result, it has been seen that there are intense overlaps between the book descriptions of the work and the movie locations in terms of similarity.

Keywords: Fictional space, fantasy fiction, interior design, cinema, English Literature, adaptation