TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
Doktora Tezi

J. R. R. TOLKIEN'İN YÜZÜKLERİN EFENDİSİ ROMANINDA FANTASTİK KARAKTERLERİN YARATIMINDA KULLANILAN GÖRSEL ÇAĞRIŞIM KODLARININ SAHNE VE GÖSTERİ SANATLARI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Hazırlayan
Fatih NALBANTOĞLU

Danışman
Prof. Dr. Selda KULLUK YERDELEN

İzmir / 2017

YEMİN METNİ

“*Doktora” “Tezi”* olarak sunduğum *”J. R. R. Tolkien’in Yüzüklerin Efendisi Romanında Fantastik Karakterlerin Yaratımında Kullanılan Görsel Çağrışım Kodlarının Sahne Ve Gösteri Sanatları Bağlamında İncelenmesi”* adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

……../……../……...

Fatih NALBANTOĞLU

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün 22/07/2017 tarih ve 15 sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 23 maddesine göre Sahne Sanatları Anasanat Dalı Doktora Öğrencisi Fatih NALBANTOĞLU'nun **"J. R. R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi Romanında Fantastik Karakterlerin Yaratımında Kullanılan Görsel Çağrışım Kodlarının Sahne Ve Gösteri Sanatları Bağlamında İncelenmesi"** konulu tezi incelenmiş ve aday 11/08/2017 tarihinde, saat 14⁰⁰ 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 65 Dakikalık süre içinde gerek konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerince sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin başarılı olduğuna oy birliği ile karar verildi.

BAŞKAN
Prof. Dr. Selda Kılıç Yardımcı

ÜYE
YARD. DOÇ. İSMAİL OKAY

ÜYE
Yrd. Doç. Dr. Nebahat Göksel

ÜYE
Yrd. Doç. Dr. Sencer Sönmez

ÜYE
Yrd. Doç. Dr. Atay Gergin

ÖZET

"J. R. R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi Romanında Fantastik Karakterlerin Yaratımında Kullanılan Görsel Çağrışım Kodlarının Sahne Ve Gösteri Sanatları Bağlamında İncelenmesi" başlıklı doktora bitirme çalışması, fantastik bir öyküdeki karakterlerin görsel tasarımlarındaki çağrışım kodlarını Carl Gustav Jung'un arketip ve kolektif bilinçdışı kavramlarıyla Joseph Campbell'in monomit evreleri ilişkileri bağlamında ele alarak, bir kostüm veya konsept tasarımcısının, tasarımına başlamadan önce dikkate alması gereken verileri saptamayı ve bir yöntem belirlemeyi amaçlamaktadır.

Bir sıfat olmanın çok ötesinde bir kavram olan "fantastiğin" niteliklerine ve üzerine yapılmış tartışmalarla birlikte fantastiğin kökenleri olan mitolojiye, halk hikayelerine ve efsanelere, Fantastik Edebiyat ve Modern Fantezi'ye hakim olmak bir tasarımcının yapması gereken ilk alt yapı çalışmalarıdır. Bunun yanında kökenleri mitolojik ve dini resimlere kadar giden Fantezi Sanat'ın niteliklerine ve örneklerine hakim olunması tasarımcıya görsel yönden katkı sağlayacaktır. İnsanın arkaik hafızası olan kolektif bilinçdışındaki arketipsel kodlar ve kahramanın çıktığı serüvendeki evrensel monomit aşamaları, fantastik karakterlerin görsel tasarımında da bir hayli önemli yer tutmaktadır.

Bu bilgiler bağlamında, örnek olarak alınan Yüzüklerin Efendisi romanındaki karakterler, arketipsel ve monomit evreleri ilişkileri boyutunda incelenmiş, tarihsel yönden öncü ve artçı örnekleri saptanmıştır. İkincil dünyalardaki karakterlerin tasarımlarının başarılı, ilgi çekici ve inandırıcı olabilmesi için arketipsel ve monomit evrelerinin göz önünde bulundurulması ve bu nitelikleri vurgulayan, pekiştiren, güçlendiren unsurların kullanılması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte fantastik öykülerdeki kurgu halkların da yaşadığımız dünyadaki kültürler ve halklarla saptanan bağlantıları öykünün çok daha hızlı algılanmasına ve anlamlandırılmasına olanak sağlayacağı tespit edilmiştir.

ABSTRACT

The Doctoral study titled, "The Analysis of Visual Connotation Codes Used in Fantastical Character Creation in J. R. R. Tolkien's Lord of the Rings in the Context of Stage and Performance Arts", aims to consider the connotation codes in the visual design of characters in a fantastical story within the context of Carl Gustav Jung's archetypes and collective unconscious and Joseph Campbell's monomyth stages, and determine the data that a costume or concept designer should consider before beginning a design, and to specify a method.

Mastering the characteristics of the concept of "fantastical", which is much more than an adjective, as well as mythology with all related discussions as the root of the fantastical, folk stories and legends, Fantastical Literature and Modern Fantasy, are among the first foundation studies that a designer should complete. Moreover, to comprehend the attributes and examples of Fantasy Art, with roots that lead to mythological and religious paintings will visually contribute to the designer. The archetypal codes and the universal monomyth stages in a hero's adventure, within the collective subconscious that is the human being's archaic memory, plays an important role in the visual design of fantastical characters.

Within this context, the characters in the case of the story, Lord of the Rings were analyzed in the archetypal and monomyth stage relation dimensions, and precursor and successor examples were determined. It was concluded that, in order for the character designs in secondary worlds to be successful, interesting, and convincing, the archetypal and monomyth stages need to be considered, and factors that emphasize, reinforce, and strengthen these characteristics need to be utilized. Additionally, it was established that, connections between the fictional communities with the cultures and communities in the World that we live in today, enables a much faster perception and interpretation of the story.

ÖNSÖZ

Fantastik, insanın gerçeğin ötesinde kurguladığı sınırsız dünyaların özgürlük alanıdır. Öte dünyaların yine de gerçekten beslenen yaratıcı uzamı, ilginç, ilgi çekici ve vazgeçilmez bir yapı oluşturur. Başta çocukken dinlenen masallar, izlenen çizgi filmler, okunan kitaplar iyi zaman geçirmek için harikulade uğraşlardı. Zamanla sağladığı bu sınırsız özgürlük alanı ile fantastik ilgimi çeken bir konu haline geldi.

Özel ilgi alanım olmasıyla birlikte tez çalışmamda ise bu konuyu seçme nedenlerim son yirmi yılda fantastiğe olan artan ilgi, talep ve Yüzüklerin Efendisi'ndeki karakterlerin insanların algısında yarattığı yoğun etki oldu. Artık büyücü denince akla Gandalf, Elf denince akla Legolas geliyordu. Bu nedenle tezimde fantastik anlatılarda bu sterotiplerin oluşmasına neden olan algıyı sağlayan görsel kodların ne olduğunu incelemek ve fantastik karakter tasarımda bu görsel kodların tasarımcıya nasıl yol gösterdiğini, gösterebileceğini araştırmak istedim.

Tolkien'le tanışmam ise üniversiteye başladığım yıl olan 1997'de Hobbit kitabıyla oldu. Ardından Yüzüklerin Efendisi, Silmarillion ve bu böyle devam etti. 150 milyon kopyadan fazla satarak tüm zamanların en çok satan üçüncü kitabı olan Yüzüklerin Efendisi'nin Fantastik Edebiyat'ın en önemli örneği olması nedeniyle tezimde örnek eser olarak Tolkien'in bu kitabını seçtim. Yüzüklerin Efendisi'nin önce filme sonra da bir müzikalle sahneye uyarlanmış olması bana görsel kodları, arketip ve monomit ilişkileriyle, hem sinematografik hem de sahne sanatlarıyla karşılaştırmama olanak sağladı.

Kitaplarını okuduğum, filmlerini seyrettiğim Yüzüklerin Efendisi'nin müzikal yorumunun dünya turunda bir gösterisini izlemek istememe rağmen maalesef topluluk 2013 yılında duyurdukları dünya turunu gerçekleştirmedi. Bu nedenle müzikal ile ilgili bilgileri müzikalin yayınlanmış kitabından ve resmi internet sitesinden edindim. Tezi yazarken yararlandığım kaynaklara Dokuz Eylül Üniversitesi Merkez Kütüphanesi'nden, Süleyman Demirel Üniversitesi Bilgi Merkezi'nden ulaştım. Bunların dışında internetten elektronik kitap biçiminde pek çok kaynak satın aldım. Çoğunlukla İngilizce olan kaynakların dışında Türkçe kaynaklardan da yararlandım.

Araştırmaya başladıktan sonra fantastiğin bir sıfat olmasının dışında bambaşka bir kavram olduğunu ve üzerine pek çok kuram yazıldığını gördüm. Bu nedenle bu çalışmanın giriş bölümünde fantastiğin etimolojik kökeni üzerinde durulmuştur. İlk bölümünde ise Fantastik üzerine yazılmış kuramlara, fantastiğin komşu türü olan bilim-kurguyla ilişkisine ve edebiyat ekseni dışında fantastiğin görsel yönüne değinilmiştir.

İkinci bölümde ise çalışmada örnek olarak seçilen Yüzüklerin Efendisi'nin yazarı J.R.R. Tolkien'in hayatına ve fantastik üzerine düşüncelerine, Yüzüklerin Efendisi'nin geçtiği kurgusal evren olan Orta Dünya'ya, kitabın merkezindeki yüzüğün ve kitapların öyküsüne değinilmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise Carl Gustav Jung'un arketip kavramına ve Joseph Campbell'ın Kahramanın Yolculuğu'daki monomit aşamaları incelenmiştir. Daha sonra bu kavramlar bağlamında Yüzüklerin Efendisi'ndeki karakterlerin temsil ettiği arketiplerin monomit aşamaları gözetilerek görsel eksende dini, mitolojik öncülleri ve sonrasında görsel anlamda etkilediği örnekler araştırılmış ve sonuç olarak arketip ve monomit kavramıyla fantastik karakterlerin tasarımında insanın arkaik hafızasının önemli bir rolü olduğu, başarılı ve inandırıcı bir fantastik uyarlamanın görsel tasarımlarının bu kavramlar gözetilerek yapılmasının gerekliliği sonucuna ulaşılmıştır.

Beş yıllık uzun bir sürenin sonucunda ortaya çıkan bu çalışmada emeği olan kişilere teşekkür borçlu olduğumu belirtmek isterim. Öncelikle tezimin her aşamasında, bana yol gösteren, her zaman güvenen, destek olan ve cesaretlendiren sevgili danışman hocam Prof. Dr. Selda Kulluk YERDELEN'e, bana daima zaman ayırarak, beni yönlendiren ve kitaplığını benimle paylaşan Yrd. Doç. Dr. Atay GERGİN'e, yapıcı eleştirileriyle bana destek olan Yrd. Doç. Dr. Nevbahar GÖKSEL'e sonsuz teşekkürler.

Ayrıca bana D.E.Ü. G.S.F. Sahne Sanatları Bölümü'ndeki eğitimim boyunca emek veren hocalarıma, varlıklarıyla kendimi güvende hissettiren ve yönlendiren sevgili hocalarım Yrd. Doç. Dr. Ayşegül Oral ÖZER ve Prof. Dr. Yetkin ÖZER'e,

benden yaşamım boyunca desteklerini ve sevgilerini hiç esirgemeyen ve bana hep inanan sevgili aileme çok teşekkür ederim.

Fatih NALBANTOĞLU

2017 / İzmir

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ……ii
TUTANAK……iii
ÖZET……iv
ABSTRACT……v
ÖNSÖZ……vi
İÇİNDEKİLER……ix
RESİMLER LİSTESİ……xii
TABLOLAR LİSTESİ……xviii
GİRİŞ……1

1. BÖLÜM
FANTASTİK VE KURAMLARI

1.1.Tür Olarak Fantastik……11
1.2.Fantastik ve Bilim-Kurgu Arasındaki İlişki……14
1.3.Fantastik için Kronoloji…… 16
1.4.Edebiyat Ekseninde Fantastik ve Kuramları……21
1.5.Edebiyat Dışı Eksende Fantastik……37

2. BÖLÜM
J. R. R. TOLKIEN VE YÜZÜKLERİN EFENDİSİ

2.1. J. R. R. Tolkien'in Yaşam Öyküsü……47
2.1.1. Tolkien ve Lewis……51
2.1.2. Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi……52
2.1.3. Yüzüklerin Efendisi ve Savaş……55
2.1.4. Eleştiriler……57
2.2. Tolkien ve Fantastik Üzerine……59
2.3.Yüzüklerin Efendisi ve Yüzüğün Öyküsü……63
2.3.1. Yüzük Kardeşliği……65
2.3.2. İki Kule……67

2.3.3. Kralın Dönüşü……..…….68

3. BÖLÜM
J. R. R. TOLKIEN'İN YÜZÜKLERİN EFENDİSİ ÜÇLEMESİNDE KARAKTER YARATIMI VE KOSTÜM TASARIMLARINDA GÖRSEL KODLAR

3.1.Carl Gustav Jung, Arketipler ve Kolektif Bilinçdışı….……72
3.1.1. Anima Animus…….……75
3.1.2. Persona…….……76
3.1.3. Gölge…….76
3.1.4. Özben……77
3.1.5. Ben (Ego) ……77

3.2. Joseph Campbell ve Kahramanın Sonsuz Yolculuğu ……78
3.2.1. Monomitos……79
3.2.2. Yüzüklerin Efendisi Monomit Evreleri…….82
3.3.Yüzüklerin Efendisinde Arketipsel ve Monomit Boyutlarıyla Karakterler ve Irklar……..…88
3.3.1. Hobbitler……...…90
3.3.1.1.Frodo Baggins…….……..……..93
3.3.1.2.Samwise Gamgee…….……...……99
3.3.1.3.Meriadoc Brandybuck (Merry) & Peregrin Took (Pippin)..101
3.3.2. Yaşlı Bilge Gandalf…….105
3.3.3. Gimli……...……114
3.3.4. İnsanlar……119
3.3.4.1.Gondor……..120
3.3.4.2.Aragorn…….123
3.3.4.3.Boromir…….126
3.3.4.4.Faramir……..128
3.3.4.5.Rohan……130
3.3.4.6.Theoden……135

3.3.4.7.Eowyn……...…138
3.3.4.8.Eomer……142
3.3.4.9.Grima Solucandil……..143
3.3.4.10. Haradrim (Güneyliler)……...…144
3.3.4.11. Doğulular (Easterlings) ……...……145
3.3.5. Elfler……...……147
3.3.5.1.Legolas……..148
3.3.5.2.Arwen……149
3.3.5.3.Elrond……152
3.3.5.4.Galadriel……152
3.3.5.5.Elf Ordusu……..…155
3.3.6. Gölge ve Gölge Benlikler……158
3.3.6.1.Sauron……...……159
3.3.6.2.Sauron'un Ağzı…….162
3.3.6.3.Nazgul (Yüzük Tayfları) ……...……164
3.3.6.4.Orklar……167
3.3.6.5.Uruk-hai……168
3.3.6.6.Saruman……171
3.3.6.7.Gollum ve Biçim Değiştiren Arketipi ……..173
3.3.7. Eşik Muhafızları…….179
3.3.7.1.Balrog……178
3.3.7.2.Shelob……...……182
3.3.7.3.Ağaçsakal ve Entler……..184

SONUÇ…….190

KAYNAKÇA……196

ÖZGEÇMİŞ

RESİMLER

Resim 1: Adapa……38
Resim 2: Tanrı Anu Adapa'yı Görmek İstiyor……..38
Resim 3: Dünyevi Zevklerin Bahçesi……..…….39
Resim 4: Dünyevi Zevklerin Bahçesi – Kapalı…….....39
Resim 5: Kabus…….……41
Resim 6: Şeytan'la Ölüm Arasında Anlaşmazlık…….42
Resim 7: İlahi Komedya……...42
Resim 8: Cehennem, Hieronymus Bosch'dan sonra Kopya……43
Resim 9: Merdivenler Evi…..……43
Resim 10: Ölüm Taciri……..44
Resim 11: Barbar Conan……44
Resim 12: Tolkien'in Hobbit İllüstrasyonları……54
Resim 13: Yüzük Kardeşliği İllüstrasyonu……89
Resim 14: Gazetesi ve Piposuyla Gnom……91
Resim 15: Gnomların Çorbası……91
Resim 16: Bahçe Gnomları……92
Resim 17: Kara Süvari……...92
Resim 18: Frodo……95
Resim 19: The Fool (Ahmak)… ……...95
Resim 20: Mithril Yeleği ve Tasarımı……...97
Resim 21: Sting Konsept Tasarımları ve Sting…….97
Resim 22: Frodo'nun Elveda Kostümü…….98
Resim 23: Samwise Gamgee ve Kostüm Tasarımı…….100
Resim 24: Merry ve Pippin ve Kostüm Tasarımları……....101
Resim 25: Pippin Gondor Zırhı Kostümü……103
Resim 26: Pippin Gondor Zırhıyla……...103
Resim 27: Merry'nin Miğfer ve Zırh Tasarımı……103
Resim 28: Merry Rohan Zırhıyla……103
Resim 29: Frodo, Sam, Merry ve Pippin…….104

Resim 30: Merlin Şiirini Yazdırırken…….....108
Resim 31: Büyücü Merlin……...108
Resim 32: Merlin…….109
Resim 33: Merlin Arthur'a ders veriyor……..109
Resim 34: Gezgin Odin……...110
Resim 35: Gezgin Odin……...110
Resim 36: Gri Gandalf İllüstrasyonları……111
Resim 37: Gandalf ve Kostümü / Gandalf'ın Asası…….111
Resim 38: Ak Gandalf……..113
Resim 39: Frodo ve Gandalf……113
Resim 40: Modsognir ve Durin……116
Resim 41: Moria Madenleri İllüstrasyonu…….....117
Resim 42: Cüce Konsept Çizimleri…….118
Resim 43: Cüce Silahları…….…118
Resim 44: Gimli Tasarımı ve Gimli……....119
Resim 45: Gimli……...119
Resim 46: Gondor'un Ak Ağacı……...……...120
Resim 47: Vareg Muhafızları…..……..121
Resim 48: Gondor Askeri Maketi……..……..122
Resim 49: Hisar Muhafızı…….....122
Resim 50: Hisar MuhafızıTasarımı…..……122
Resim 51: Aragorn Tasarımı ve Aragorn…..……...……123
Resim 52: Aragorn…….……..125
Resim 53: Aragorn Kara Kapılarda……..…125
Resim 54: Aragon Taç Giyme Töreni……..…..…….126
Resim 55: St. Sebastian…….…….127
Resim 56: Boromir Uruk-Hai tarafından okla vurulurken…….....…..127
Resim 57: Boromir kostümü ve Boromir…….…..…….128
Resim 58: Boromir Kostümü ve Boromir…..…….…….....128
Resim 59: Faramir…….…….129
Resim 60: Faramir'in Gondor Zırhı…….…..….130
Resim 61: Faramir Gondor Zırhıyla…..…….130

Resim 62: Rohan Kalkanı…….……..131
Resim 63: Rohan Kalkanı…….……..131
Resim 64: Rohan Kalkanı……..…….……131
Resim 65: Sutton Hoo'dan Anglo Sakson Miğferi……..…….……..133
Resim 66: Rohan Askeri Miğferi……..……..133
Resim 67: Rohan Kültürüne ait Duvar Kağıdı Dokumaları…….…….……..134
Resim 68: Kelt Mitolojisi İllüstrasyonları…….……..……134
Resim 69: Rohan Askeri…….……135
Resim 70: Anglo-Saxon Askerleri…….……135
Resim 71: Theoden……..…136
Resim 72: Theoden……..……136
Resim 73: Theoden……..137
Resim 74: Theoden Zırh Kostümüyle……..……137
Resim 75: Theoden'in Miğfer Tasarımları…….…….……138
Resim 76: Theoden'in Miğfer Ayrıntısı…….138
Resim: 77: Anglo Sakson Miğferi……...…138
Resim: 78: Eowyn ve Nazgul…….…….139
Resim 79: Valkyrie…….……..139
Resim 80: Eowyn…….…….139
Resim 81: Eowyn…….…….140
Resim 82: Eowyn Zırh Konsept Çizimi……...…….141
Resim 83: Eowyn Zırhıyla…..……..…….141
Resim 84: Eowyn…….……142
Resim 85: Eomer ve Zırh Tasarımı……..…142
Resim 86: Eomer'in Miğfer Ayrıntısı……..……..……..142
Resim 87: Grima Solucandil ve Hançeri……...143
Resim 88: Mumak Sürücüsü Tasarımı…….……144
Resim 89: Mumak Sürücüsü……...……...……144
Resim 90: Haradrim Askerleri……...……..……145
Resim 91: Doğulu Askeri Zırh ve Miğfer Tasarımı……..…146
Resim 92: Doğulu Asker……...……..…..146
Resim 93: Doğulu Asker Tasarımı…….……...…….146

Resim 94: Doğulu Askerler…..……146
Resim 95: Legolas…..……149
Resim 96: Arwen…….……150
Resim 97: Arwen……..……150
Resim 98: Arwen Kostüm Tasarımı…….……..…….……151
Resim 99: Elrond…….……152
Resim 100: Gölün Hanımı…….…..…..……154
Resim 101: Arthur Gölüm Hanımı'yla Karşılaşıyor ve Excalibur'u alıyor…….....154
Resim 102: Merlin ve Vivien…….…..…..……154
Resim 103: Galadriel ve Kostümü…….…..…….……155
Resim 104: Galadriel'in Yüzüğü Nenya……...…….…….……155
Resim 105: Elf Ordusu Zırh Konsept Çizimleri…….…..…..…...…….156
Resim 106: Elf Ordusu…..…….…….…….…157
Resim 107: Elf Ordusu…….……157
Resim 108: Elf Kemer, kemer tokaları ve hançer tasarımları…….……157
Resim 109: Legolas……..158
Resim 110: Galadriel…..…….……..158
Resim 111: Sauron……..……..161
Resim 112: Sauron Miğfer Tasarımları……...……161
Resim 113: Sauron…….……..161
Resim 114: Sauron – Kapaksız Göz…….……..……..161
Resim 115: Sauron'un Ağzı…….……163
Resim 116: Sauron'un ağzı…….……163
Resim 117: Mahşerin Dört Atlısı…….……....165
Resim 118: Tarot Kartı – Ölüm…….……..165
Resim 119: Nazgul……...165
Resim 120: Angmarlı Cadı Kral…….……166
Resim 121: Nazgullar……..……166
Resim 122: Nazgul Tasarımı…….…….……166
Resim 123: Nazgul Oyuncusu stilt üzerinde……...……166
Resim 124: Nazgul Sahne Üzerinde…….……...……166
Resim 125: Bir Ork Birliği…….……...……167

Resim 126: Ork Komutanı Maskesi…..……..……..…… 168
Resim 127: Müzikalde Orklar sahne Üzerinde……..…..…….168
Resim 128: Uruk-Hai……...…169
Resim 129: Uruk-Hai Maketi……...……....169
Resim 130: Lurtz…….…….169
Resim 131: Uruk-Hai Miğferi…….…….170
Resim 132: Uruk-Hai Kılıcı……...……..…….170
Resim 133: Uruk-Hai Ordusu……...…...…….170
Resim 134: Lord Voldemort……...…..171
Resim 135: İmparator Palpatine……..171
Resim 136: Darth Maul……...……..171
Resim 137: Saruman ve Kostüm Tasarımı…….…….…….173
Resim 138: Orthanc Kulesi……..……....173
Resim 139: Smeagol'un Gollum'a Dönüşmesi...……..……..….174
Resim 140: Gollum……...…175
Resim 141: Gollum Konsept Çizimi……..……...…175
Resim 142: Gollum……..……175
Resim 143: Gollum Kostüm Tasarımı……...…….…….176
Resim 144: Müzikalde Gollum……..……..176
Resim 145: Balrog - John Howe……..……..…….…….179
Resim 146: Cerberus…….……..…….180
Resim 147: Alevli Kılıcıyla Şeytani Dev Surtr……..…….……...…..180
Resim 148: Surtr……..……180
Resim 149: Moria - John Howe…….…...…..…….181
Resim 150: Zeus Tifon'a Karşı…….…….……..181
Resim 151: Balrog Tasarımı…….…….……..182
Resim 152: Müzikalde Balrog Sahnesi …….…….…….182
Resim153: Sam ve Shelob……...……183
Resim 154: Shelob Tasarımı ve Müzikalden bir görüntü……..……..….184
Resim 155: Ağaçsakal Konsept Tasarımı……186
Resim 156: Ağaçsakal Konsept Tasarımı……186
Resim 157: Ağaçsakal Merry ve Pippin'i Kaldırırken…..…….……..…….187

Resim 158: Tasarımları / Ağaçsakal ve Hobbitler…….……..188
Resim 159: Müzikalden bir sahne - Entler ve Hobbitler….……...…….189

TABLOLAR

Tablo 1: Tzevatan Todorov'un Fantastik Unsur tablosu…….31
Tablo 2: Tablo 1: Campbell'ın Monomiti, Jung'un Arketipleri ve Yüzüklerin Efendisi Örneği……..……..……82-87

GİRİŞ

Fantastik, günümüzde artık insanın yaşamının her alanında karşılaştığı bir kavram. Bazen bir sıfat, bazen bir film, bazen bir kitap, bazen bir oyun ve bazen de bir rüya. Hayal gücünün tetiklediği fantezi, dini hikayelerde peygamberi kurtaran bir örümcek, peri masallarında anneanne kılığına girmiş bir kurt ya da mitolojik öykülerde yer altı dünyasını koruyan üç başlı bir köpek olarak çıkıyor karşımıza.

İnsan bunların var olmadığını bilse de tüm bunları inandırıcı kılan, evrim sürecinde insanoğlunun hayatta kalmasını sağlamış etkenlerden biri olan onun arkaik hafızası, kolektif bilinçdışıdır. Dinleyenin duyduklarına inanması, izleyenin gördüklerini yadırgamaması, okuyanın okuduklarından hoşlanması, hikayedeki karakterleri daha önce tanımasından, kendiyle özdeşleştirebilmesinden, çevresinde bu insanların zaten var olmasındandır. İnsanın zihnindeki bu kodlar, onu hızlı karar verebilmesine, tehlikelerden kaçabilmesine, güzel olandan haz almasını sağlar.

Birçok araştırmacı, yazar ve eleştirmen tarafından fantastiğin tanımı yapılmaya ve nitelikleri saptanmaya çalışılmıştır. Ancak bu çalışmalara değinmeden önce ilk olarak sözcüğün etimolojik kökenini ele almak yerinde olacaktır. Sonrasında fantastiğin niteliklerine ve kökenlerine değinilecektir.

Fantastik, Yunanca "görünür kılmak", "gibi görünmek" ya da "göstermek" anlamına gelen "phantasein" fiili yoluyla Latince bir sıfat olan "phantasticus" sözcüğünden türemiştir. Sözcük olağanüstü durumlar söz konusu olduğunda "kendini göstermek", "görünmek" anlamlarına gelir (Steinmetz, 2006: 7) (Jackson, 2000: 13).

Hortlak ve hayalet anlamlarına gelen "phantasma"nın yanında (bu kullanım Aiskhylos ve Euripides'de görülür) "phantasia" ise hayal anlamına gelir. Sıfat olarak kullanılan "phantastikon" yerini "temelsiz şeyler hayal edebilme yeteneği" anlamındaki "phantastike"ye bırakmıştır. Sıfat olarak "fantastique" Orta çağda "cin tutmuş" anlamıyla kullanılmıştır. Bir başka sıfat olan "fantasieus" ise "kaçık, aldatıcı" anlamlarına gelmektedir (Steinmetz, 2006: 7).

Nouveau Larousse Illustré'de fantastik sözcüğünün Latince aynı anlamı taşıyan "fantasticus"tan geldiğini ve "gerçek olmayan, kuruntularla ilgili, düşsel" anlamlarını içerdiğini yazar. Aynı yapıt "fantezi" (fantasie) sözcüğünün ise Yunanca "phantasia" dan geldiğini ve "kendini gösterme eylemi, görünme, ortaya çıkma, düş gücü" anlamlarını taşıdığını açıklar (Ertem, 2006: 11).

XIX. yüzyıla kadar "fantasie" klasik Fransızca'da imgelemi belirtmiştir. 1831 tarihli **Le Dictionnaire de l'Académie**'de ise "fantastique" sözcüğü, "boş düşlere ve kuruntulara dayanan" ve "cismani bir varlığı, bir gerçekliği olmayan görüntü" şeklinde tanımlanmıştır. Fransız filozof ve sözlük bilimci Émile Maximilien Paul Littré'nin 1863 tarihli sözlüğü'de **Dictionnaire de la langue française** (Littré) "fantastique"i "yalnızca imgelemde var olan" ve "yalnızca cismani bir varlığın görüntüsüne sahip olan" (Steinmetz, 2006: 8) şekilde tanımlar. Yine aynı kaynak, fantastik öyküleri "genel olarak söylendiği gibi peri masalları, hortlak öyküleri ve özellikle Alman Hoffmann'ın itibar kazandırdığı, doğaüstünün önemli rol oynadığı bir öykü türü" (Steinmetz, 2006: 8) olarak tanımlar. Fantastiğin bu tanımı 1878'de, Le Dictionnaire de l'Académie'de ve daha sonra **Trésor de la Langue Française**'de yer almıştır. Böylece sözcüğün, XIX. yüzyılın ortasında - her ne kadar belirli bir kuramı içermese de - bir türe ilk olarak adını verdiği söylenebilir (Steinmetz, 2006: 7-9).

Prof. Dr. Cengiz Ertem, fantastik edebiyat çerçevesinde kullanılan bir diğer ifadenin de "fantasmagori" olduğunu söyler. Yine Larousse'a göre bu sözcük Latince, hayalet (fantome) anlamındaki "fantasma" ile Yunanca, konuşmak anlamına gelen "agoreuein" sözcüklerinden oluşmakta, "ruhlarla, hayaletlerle konuşma, ruh çağırma, ruhları görünür hale getirme eylemi anlamını taşımaktadır" (Ertem, 2005: 11).

Fantastiğin sözlük anlamı ele alındığında, fantastik metinlerin gerçek yaşamda olamayacak olayların anlatıldığı algısı ortaya çıkar. Örneğin **Petit Larousse Ansiklopedisi,** fantastik masallar için "içinde doğaüstü varlıklar bulunan" diye yazar (Todorov, 2012: 40). Bunun yanında fantastiği mantığın karşıtı olarak tanımlayan Steinmetz, onu hayal, yanılsama ve delilikten sayılabileceğini belirtir. Ona göre sözcüğün kökenbilimi dikkati görsel bir olguya, optik bir yanılsamaya dikkat çeker ve

ekler: “Fantastikte bir şey ortaya çıkar. Hayal ve düş, bütün bunların ancak çığırından çıkmış bir hayal gücünden, altüst olmuş bir ruhtan doğabileceğinin aşikar olduğu düşüncesiyle, gerçekliğin çiğnenmesi anlamına gelir” (Steinmetz, 2006: 9).

Fantastik kelimesinin etimolojisi temel bir belirsizliğe işaret eder. Bu da “gerçek dışılık”tır. Hayalet gibi ne ölü ne de diri olan fantastik bu hayali yapısıyla, olmakla hiçlik arasında bir yerde asılı kalmıştır. Gerçeği alır ve onu bozar. (Jackson, 2000: 20) **Fantastic Worlds: Myths, Tales and Stories** kitabının yazarı Eric Rabkin, böylesine değişken bir kavramın genel bir sınıflandırmaya çok başarılı bir şeklide karşı koyduğunu söylemenin uygun olduğu görüşündedir. Rabkin’e göre fantastik, tek bir tür olarak ele alınmak için çok geniş bir alandır ve fantastik, peri masalları, dedektif öyküleri ve fantezi gibi tüm konvansiyonel türleri içerir (Rabkin, 1979: 118).

Eleştirel bir terim olarak fantastik, gerçekçi bir temsile öncelik vermeyen ve beşeri olmaktan çok, mitler, efsaneler, halk hikayeleri, peri masalları, ütopik alegoriler, düşsel görüntüler, gerçeküstü metinler, bilim-kurgu, korku hikayeleri gibi tüm, “diğer” dünyaları anlatan her yazın için gelişi güzel olarak kullanılmıştır (Jackson, 2000: 14).

Fantastik sözcüğünün kökeninin yanı sıra üzerinde durulması gereken bir diğer konu da fantastik ve fantezi sözcüklerinin arasındaki ilişkidir. Genel anlamda hayal gücü içeren tüm eylemler fantastik, tüm yazın yapıtları da fantezilerdir. Kapsamının bu kadar geniş ve sınırsız olması, fantezi için edebi bir tür olarak elverişli bir tanım geliştirilmesinin zorluğunu kanıtlar (Jackson, 2000: 13). Aynı kökenden türemiş olan fantastik ile fantezinin arasındaki ayrımı yapmak için fantastiği fantezinin sıfat biçimi olarak kabul etmek mantıklı olacaktır. Ancak pratikte bu şekilde çok nadiren kullanılır. Fantastik yaygın olarak araştırmacılar tarafından, Fanteziyi, Bilim-Kurguyu, Büyülü Gerçekçiliği, Gerçeküstücülüğü vs. de içeren gerçekçi olmayan tüm insan dışavurumları için genel bir terim olarak kabul edilmiştir (Clute ve Grant, 1999: 335).

The Encyclopedia of Fantasy’nin yazarları olan Clute ve Grant, zaman zaman çoğu dünya edebiyatının fantezi olarak tanımlandığını belirtirler. Clute ve Grant, terimi olağandışı bir şekilde “geçirgen” olarak nitelerler. Fantezi, kuşkusuz gerçekçiliğin karşıtı olarak ifade edilmiştir. Bununla birlikte XX. yüzyılın sonlarına

doğru fantezinin tavır ve üslup olarak tartışılmaya başlanmasıyla fantastik terimi, fantezinin yerini çok daha fazla almaya başlamıştır (Clute ve Grant, 1999: 335).

Clute ve Grant fantastiğin daha geniş bir alan olduğunu, fakat fantezinin bu alan içindeki yerinin belirlenmesi yoruma açık ve süregelen tartışmaların konusudur. Terimin tanımı ve iki terimin ilişkisi üzerine de kesin bir fikir birliği yoktur. İkili, Brian Attebery'nin fantezi için "Bulanık Düzenleme" tarifini fantezinin özünü en iyi anlatan ve yerleşik örnekler üzerinden en iyi açıklayan tanım olduğunu belirtirler. Onlara göre fantezi, kısaca fantastik ile ilgili öyküleri anlatmanın bir yoludur (Clute ve Grant, 1999: 337).

Rabkin ise kitabında fantastikle fantezinin ayrımını şöyle yapar: "Fantastik, anlatı dünyasının temel kurallarını doğrudan ters çevrildiğinde öykünün meydana getirdiği duygudur. Fantezi ise kapsamlı bir şekilde fantastiği kullanan eserlerin türüdür" (Rabkin, 1979: 22). Todorov'a göre ise, içinde doğaüstü öğeler bulunan yapıtların tümü için fantastik denemez, yoksa Homeros kadar Shakespeare'in, Cervantes kadar Goethe'nin yapıtlarını da bu türe katmak gerekir (Todorov, 2012: 40).

Bülent Somay da Fantastik ile Fantezi Edebiyat kavramlarının ayrımına gider. Ona göre fantastik genel bir kategoridir ve Fantezi Edebiyatı'nı içerir: "Fantastik, her zaman, her yerde, yazının ve konuşmanın söz konusu olduğu her durumda karşımıza çıkacaktır" der (Somay, 2005: 5). Odysseus'un Sirenlerinden, Gulliver'in akıllı atlarına, Doktor Frankenstein'ın yaratığından, Dorian Gray'in yaşlanan portresine, Doktor Jekyll'ın Mr. Hyde'ından, Wells'in görünmeyen adamına, Gregor Samsa'nın dönüştüğü böcekten, bütün vampir, hortlak ve hayaletlere kadar, tüm bunlar "Fantastik" kavramının çerçevesi içinde yer alırlar (Somay, 2005: 7).

Somay'a göre fantastik, "edebiyatta her zaman vardır, her zaman da var olacaktır." Fantezi Edebiyatı ise bir alt-tür olarak XX. yüzyılın ilk çeyreğinden sonra ortaya çıkmış ve giderek yaygınlaşmış, diğer taraftan gerçekçi/doğalcı edebiyattaki fantastik unsurun etkisi ise XX. yüzyılın ikinci yarısı boyunca giderek güçlenmektedir. "Fantastik, yazarın simgesel düzenin içinden "gerçek"e bakmaya çalışması, bunun için de imgeselin içinden geçen uzun bir yolculuk yapması, var olan simgesel düzende yeri

olmayan imgeler inşa ederek, bunları simgesel yapının içine yerleştirmesi, bu yolla da onu altüst etmesi, yadırgatması" olduğunu söyler (Somay, 2005: 8).

Fantastiğin kökenlerine bakılacak olursa Fantastik'in Mısır'dan Babil'e, Çin'den Hindistan'a, Persler'den Yunan, Roma ve Batı'ya kadar tüm kültürlerin erken edebiyatında çok yaygın olduğu görülür. Olağanüstü ve doğaüstü olaylarla dolu bu antik efsanelerin Rönesans'a kadar batı edebiyatına hakim olan ana akım olduğu söylenebilir. Ancak 1600'lerle beraber Rönesans, yeni öğrenme sistemleriyle bilim ve akıl adına bu batıl inançları reddetmiştir. Fakat dünyayı bilimsel yöntemlerle açıklanmadan önce insanoğlu dünyevi gerçekliği açıklamak için hayal gücüne ve doğaüstü güçlere başvurmuştur (Mathews, 2011: 1).

Fantastik kitabının yazarları Furby ve Hines, fantastiğin ilk yazılı örneğinin bir Sümer Fantezisi olan Gılgamış Destanı (M.Ö. 2000) olduğunu ve öncesindeki sihirli efsanevi hikayelere, halk hikayelerine ve yazıtlara dayandığını belirtirler. Fantastik türünün kökenleri bu nedenle epik ve lirik şiir, edebi peri masalı, romans, sözlü halk hikayeleri, mit ve efsanelere kadar uzanır (Furby ve Hines, 2014: 17). Eric Rabkin de tıpkı Furby ve Hines gibi fantastiğin kökeni olarak mitleri halk hikayeleri ve peri masallarını gösterirken fantastik edebiyatı fantezi, korku, hayalet hikayeleri, kahramanlık fantezileri, bilim-kurgu ve modern fantezi olarak türlere ayırır (Rabkin, 1979: 22).

Rosemary Jackson da modern fantezinin kökenlerini antik mitlere, folklora, peri masallarına ve romanslara dayandırır. XVIII. yüzyılın sonlarında ise batı toplumunu şekillendiren endüstrileşme ile beraber üretilen fanteziler, materyalist bir kültürde yaşamanın zayıflatıcı psikolojik etkilerinin dışavurumu haline gelmiştir (Jackson, 2000: 4).

Steinmetz, fantastiğin olgunlaştığı dönemi XVIII. yüzyıl olarak gösterir ve olağanüstü olayların anlatımında belirli bir yazım tarzının fantastiği öncelemiş olduğunu söyleyerek bunu da destan türü olduğunu savunur ve destan türünü şöyle açıklar:

> "Destanlar, gerçekte, mirabilia denen hayret verici olaylar, tanrıların yeryüzünde görünmesi, coğrafi tuhaflıklar, anormal varlıklar gibi şeylerle doludur. Şu ölümlü dünyada bunlar Tanrısallığa karşılık geliyordu. Anlayamadığımız bütün bu şeyler kendiliğinden evrenin mitolojik yapısına gönderme yapıyordu. Çeşitli pagan tanrılar, en sonunda, bütün muammaları çözmekteydiler. Böyle bir düşünce çerçevesinde, tuhaflıkların kendisi kozmosun düzenine ait oluyordu. Hıristiyan esinli destan türü kendi paylarına bu mirabilia'yı yeni bir çerçeveye oturtmaya çalışacaktır; bu defa mucizeler tanrıya ve azizlere bağlı olacak – kötülüğün yoldan çıkarması ise şeytanın ve onun sonsuz kalabalık iblis ordusunun üstüne yıkılacaktı" (Steinmetz, 2006: 11).

Problems of Dostoevsky's Poetics çalışmasında Mikhail Bakhtin, E.T.A. Hoffmann, Dostoyevski, Gogol, Edgar Allan Poe ve Jean Paul gibi yazarları modern fanteziciler olarak tanımlar ve doğrudan geleneksel yazın türü olan "menippea" türünden geldiklerini söyler. Menippean satirin en önemli örnekleri olarak Petronius'un **Satyricon**'u, Varro'nun **Bimarcus**'u Apuleius'un **Altın Eşek**'i (Dönüşümler) ve Lucian'ın **Tuhaf Öykü** adlı yapıtlarını gösterir. Menippea, tarihsel gerçekliği ve ihtimalleri kıran bir türdür, bu dünya ile yer altı dünyasında ve gökyüzündeki bir dünya arasındaki mekanlarda kolaylıkla hareket etmiştir. Geçmişi, şimdiki zamanı ve geleceği birleştirmiş ve ölülerle diyalog kurmaya olanak sağlamıştır. Halüsinasyon, düş ve delilik halleri, alışılmadık davranışlar ve konuşmalar, kişisel dönüşümler, sıra dışı durumlar menippea türünde görülür. Bakhtin, menippea'nın kavramsal olarak karnaval kavramıyla bağlantılı olduğunu iddia eder. Karnaval, sosyal bir faaliyet, törensel, şenlikli bir etkinliktir. Karnavalda herkes etkin birer katılımcıdır; karnaval hayatı ise alışılmışlığından uzaklaşmış, içi dışına çıkartılmış bir hayattır. Geçici olarak günlük hayatın kanun ve kurallarının ertelenmesi, durdurulmasıdır. Ancak modern fantezi karnavala dayanan köklerinden ayrılmıştır çünkü artık toplumsal bir biçim değildir (Jackson, 2000: 14-16).

Fantastiğin kökeninin mit olduğunu söyleyen Mircea Eliade'e göre mitler, "evrenin oluşumunu ve işleyişini açıklayan, genellikle çok uzak geçmişte ve başlangıçta gerçekleşen olaylara yer veren, sembolik, kutsal temel anlatılardır" (aktaran Furby ve Hines, 2014: 20). Donald Haase, ait oldukları kültürlerde de gerçek olarak kabul edilen mitlerin, davranışsal kanunları, inanç sistemlerini ve ahlak

anlayışını belirlediğini, eylemleri ve şeyleri gerçekleştirme yollarını gerekçelendirdiğini ve toplumların istikrar ve işleyişini desteklediğini savunur. Haase, mitlerin tarih öncesinde tanrıların eylemlerine dayandığını, efsanelerin ise geçmişte meydana gelmiş gerçek insan eylemleri ile ilgili öyküler olduğunu ve insanların bu dünyada "doğaüstü güçlerle karşılaşmalarını ele aldığını" söyler (Furby ve Hines, 2014: 20-21).

Bir zamanlar gerçek olduğu düşünülen mit ve efsanelerin yanında peri masallarının ise daha çok kurgulandığı kabul edilir. Haase, peri masalının tanımını "folklora ait cadıların, goblinlerin, perilerin, devlerin ve elflerin, büyülü veya efsunlu olayların yer aldığı edebi kısa öyküler" olarak yapar ve bunların "anlatıcı ve dinleyenler tarafından gerçekdışı kabul edilen bir fantezi dünyasında geçen kurgu anlatılar" olduğunu belirtir (aktaran Furby ve Hines, 2014: 21).

A Short Story of Fantasy'nin yazarları Farah Mendlesohn ve Edward James, fantastiğin Batı kurgu ve sanat tarihinin olağan bir biçimi olduğunu belirtirler. Tartışmaya açık olsa bile yine de bir tür olarak fantezi, mimesis'e (ya da gerçekçiliğe) bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Antik Yunan ve Roma öyküleri, Ortaçağ romansları ve erken dönem modern nazım ve nesir metinlerinde var olan sihirli dönüşümler, tuhaf yaratıklar, büyücüler, ejderhalar ve doğaüstü dünyalar gibi unsurlar, fantezinin mecaz hali olarak ele alınmalıdır. Bunun yanında pek çok Modern Fantezi yazarını etkileyen **Gılgamış Destanı** ya da Homeros'un **Odysseia**'sındaki tanrılar, kahramanlar, devler, büyücüler, canavarlar ve doğa üstü güçlerle aşırı bir şekilde dolu bu öyküler, fantastik kurgunun öncüleridir. Bunların yanında ilk milenyumun başında Romalıların barbar diye tanımladıkları halkların da kendi tanrı ve kahraman gelenekleri - ve büyük ihtimalle kendi öyküleri ve yazınları da - vardır. Bunların başında da Tolkien'i oldukça etkilemiş **Beowulf** destanı ve Snorri Sturluson'un yazdığı İzlanda efsanesi **Edda,** Modern Fantezi'nin diğer öncüleri olarak sayılabilir (Mendlesohn ve James, 2012: 7-8).

Furby ve Hines, Fantastik kitabında neyin hayal ürünü, neyin gerçek olarak düşünülebileceği ayrımının XVI. ve XVII. yüzyılda Avrupa'daki bilimsel devrim

esnasında anlam kazandığını belirtir (Furby ve Hines, 2014: 18). Clute ve Grant, XVI. yüzyılda Batı Avrupa'da bilimsel devrimin başlamasından önce Batı edebiyatının büyük bölümünün XX. yüzyıl okurunun fantastik olarak niteleyebileceği önemli miktarda malzeme içerdiğinin altını çizer. Ancak Clute ve Grant'e göre bilimin yükselişinin öncesinde çeşitli erken dönem yazarlarının, bizim fantastik ya da gerçeğe uygun diyebileceğimiz şeylerin ne derece ayrımına varabildiğini saptamanın zorluğu nedeniyle takriben 1600'lerden önce yazarlar arasında gerçekçi ya da fantastik ayrımı yapmak kolay değildir. XIX. yüzyılının ilk döneminden önce hiçbir yazılı edebiyat türü, kasten 'gerçek'e karşı durarak veya onunla çelişerek oluşturulmamıştır. Fantezinin 1600'lerden önce de yüzyıllar boyunca var olmasına ve anlatılan hikayelerin, yazarları ve okuyucuları tarafından da olanaksız olarak algılanması demek, onların amaçlarının bu hikayelerdeki olanaksızlık algısıyla baskın dünya görüşüne muhalif bir duruş sergilemek olduğunu söylemek demek değildir (Clute ve Grant, 1999: 338) .

Furby ve Hines, fantezinin mit, efsane ve peri masalı yoluyla, epik macera, romans, büyü ve dönüşüm hikayeleriyle bize ulaştığını söylerler. Onlara göre fantezinin böyle uzun tarihe sahip olmasında yatan güç, "fantezinin insanları modern çağdan, pragmatik ve bilimsel çağla ortaya çıkan kırılmadan, karanlık çağlardan ve hatta daha da ötesinden insanların hayatlarına ve gailelerine götüren kapı" (Furby ve Hines, 2014: 24) olmasında yatar.

Etimolojik kökenleri Antik Yunan'a uzanan fantastik, belirli dönemlerde anlam değiştirmiş veya yeniden tanımlanmaya çalışılmıştır. Jackson'ın söylediği gibi Fantastik etimolojik bir belirsizliğe sahiptir. Fantastik edebi bir tür halini almasından önce de yolculuğuna mit, efsane ve peri masallarıyla olarak başlamış, sonrasında edebi bir tür olarak insanlığın ilgisini çekmeye başlayarak ve sanatın neredeyse tüm dallarını etkilemeyi başarmıştır.

Bu çalışmanın ilk bölümünde Fantastik, bir tür olarak ele alınarak, Fantezi Edebiyat'ın kökenleri üzerinde durulacaktır. Daha sonra Fantezi Edebiyat'ın komşu türü olan Bilim-Kurgu'yla olan ilişkisine değinilecek ve Fantastik literatür için bir

kronoloji verilecektir. Sonrasında fantastik kavramı üzerine yazılmış kuramlara ve edebiyat ekseni dışında fantastiğin, görsel sanatlardaki gelişiminin kısa bir tarihi ve günümüzde Fantezi Sanat üzerinde kısaca durulacaktır.

İkinci bölümde çalışmanın örnek yapıtı olan Yüzüklerin Efendisi'nin yazarı John Ronald Reuel Tolkien'in hayatına yer verilecek ve yazarın fantastik üzerine düşüncelerine değinilecektir. Bu bölümün sonunda da örnek yapıt Yüzüklerin Efendisi kitabının ve kitabın merkezindeki yüzüğün öyküsü özetlenecektir.

Çalışmanın son bölümünde Carl Gustav Jung'un arketip ve kolektif bilinçdışı kavramlarıyla, Joseph Campbell'ın Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kitabında sözünü ettiği monomit kavramı üzerinde durulacak ve J. R. R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi üçlemesindeki karakterlerin yapılmış tasarımlarında kullanılan görsel kodlar arketipsel boyutta ve monomit aşamaları ışığında incelenip, buradaki karakterlerin dini, mitolojik kökenlerinin ve bu yapıttan sonra yapılmış fantastik eserlerdeki karakterlerin arketipsel örnekleri verilecektir.

1. BÖLÜM
FANTASTİK VE KURAMLARI

1. BÖLÜM
FANTASTİK VE KURAMLARI

1.1.Tür Olarak Fantastik

Gerçekte edebi bir tür olarak Modern Fantezi, zamanı belirsiz efsanevi biçimleri, çağdaş kişisel deneyimlerle birleştiren öykü yapısıyla tanımlanır. Öykülerin merkezinde, kişisel olanla sonsuz olanın arasındaki ilişki yatar. Fantezi Edebiyatı kesin olarak tanımlanmasının zorluğuna karşın çoğu eleştirmen bu türün şaşkınlık, gizem ve sihirli duyguları harekete geçiren, yaşadığımız bu sıradan, maddesel, rasyonel ve ön görülebilir dünyanın ötesinde bir olasılık duygusunu uyandıran bir kurgu olduğu konusunda hemfikirdiler. Bir edebi tür olarak Modern Fantezi mitlerin büyülü öyküleriyle, efsanelerle, peri masallarıyla ve tüm dünyadan halk hikayeleriyle kesin olarak bağlantılıdır. Bunu yanında daha çok gerçekçi edebiyatın öğelerini kullanan fantezi örnekleri de vardır. Bilinçli olarak dünyevi gerçeklikten sıyrılan fanteziyi belirgin bir tür olarak tanımlamak için belki de en iyi yol, fantezinin doğaüstünün ya da imkansızın unsurlarını kullanarak şüphe duygusunu öne çıkaran bir kurgu olduğunu düşünmektir (Mathews, 2011: 1). Prof. Dr. Cengiz Ertem, Fantastik Edebiyat için yapılabilecek her türlü kesin sınıflandırmanın yanıltıcı olabileceğini, genel olarak öykü, roman, masal gibi edebiyat ürünlerini kapsayan Fantastik Edebiyat'ın zaman içerisinde çok geniş bir yayılım gösterdiğini ve değişime açık, çok biçimli bir özelliğe sahip olduğunu belirtir (Ertem, 2005: 11).

Modern Fantezi'nin ilk biçimi olarak gösterilen peri masalları, tartışmaya açık olsa da köken olarak bir Kelt geleneğidir ve XVII. yüzyılın ortalarından başlayarak Charles Perrault, Grimm Kardeşler ve Hans Christian Andersen'in tarafından edebi bir biçime sokulmuştur. Haase, fantastiğin üç ana tür olan mit, efsane ve peri masalı ile yakından ilişkili olduğunu ve sınırları çoğu zaman muğlak olsa da peri masalının, ejderhalarla savaşmak ve öbür dünyaya yolculuk gibi birçok motifi mitlerden aldığını ileri sürer. Marina Werner de peri masallarını "ayrım gözetmeyen, her şeyi barındıran ve hiçbir kurala uymayan heterojen" bir tür olarak tanımlar (Furby ve Hines, 2014: 21-22) (Mendlesohn ve James, 2012: 7-8).

XVIII. yüzyılın son çeyreğinde, yani fantezinin tür olarak adlandırmadan önce ortaya çıkan ve fantastik öğesini içeren metinler, temel metinler olarak adlandırırlar. Clute ve Grant'ın 'Hikaye okyanusu' olarak adlandırdıkları bu geniş alanın eserleri, fantastik üzerine yapılan araştırmalardan ayrı tutulamayan eserlerdir. Bu alternatif ve doğaüstü kurgularda kahramanlar, anti-kahramanlar, büyücüler ve diğer fantastik varlıklar birbiriyle çatışma içindedirler. Bu eserlere örnek olarak da John Milton'un **Paradise Lost** (Kayıp Cennet, 1667) Shakespeare'in **The Tempest** (Fırtına, 1610 civarı) ve **A Midsummer Night's Dream** (Bir Yaz Gecesi Rüyası, 1596 civarı) eserlerini verilebilir (Furby ve Hines, 2014: 19). Modern Fantastik'i anlamaya çalışırken "bugün algıladığımız haliyle fantezinin önceki çağlarda da aynı şeklide algılandığı peşin hükmünden uzak durmak gerekir" ve "her ne kadar XVIII. yüzyılın ortalarından önce üretilmiş fantastik metinler fantastik olarak sınıflandırılmasa da" modern fantastik bu eserlerden beslenmiştir (Furby ve Hines, 2014: 18).

Steinmetz, fantastiğin tür olarak sözlükler tarafından Hoffmann'a bağlandığını belirtir. Bunun da Hoffmann'ın ilk yapıtı olan **Fantasiestücke in Callots Manier**'in (Callot Tarzı Düş Ürünü Parçalar – 1815) adından da açıkça belli olduğuna vurgu yapar. Ona göre sözcüğe ilişkin araştırmanın iki sonucu olmuştur. Birincisi Freud'un hayatın belirli ölçüde fantastiğe yer verdiğini söylemesi ve bunu "tekinsizlik" olarak adlandırması, ikincisi de bu duyguyu uyarmak isteyen ve bu duygudan esinlenen bir edebi yazın türü olmasıdır (Steinmetz, 2006: 10).

Mathews'a göre fantastik türün ortaya çıkışı, gerçekçi romana ilk önemli başkaldırı olan gotik öykülerle olmuştur. Gotik roman, aklın ışığına karşı, korku ve karanlığı kullanmıştır (Mathews, 2011: 3). Jackson da fantastiğin, Gotik romandan bu yana olağanüstüden tekinsizliğe giden kademeli bir geçiş olduğunu, XIX. yüzyılla beraber fantastiğin, gerçek dünyayı tuhaflaştırarak onun altını oymaya başladığını ve bu tuhaflık için de herhangi bir açıklama getirmediğini belirtir (Jackson, 2000: 24-25). Todorov ise fantastik hikayelerin XIX. yüzyılda gerçekçi anlatıya karşıt bir biçim olarak ortaya çıktığını ve Fantastik Edebiyat'ın da pozitivist XIX. yüzyılın vicdani rahatsızlığından başka bir şey olmadığını savunur (Todorov, 2012: 162). Nedret Öztokat da Fantastiğin "insanın bilinmeyene olan merakıyla, hatta çekimiyle oluşmuş

ve biçimlenmiş bir tür olarak" romantizmle yaşıt olduğunu, ne var ki izlerine rasyonalizmin aşırılığına bir tepki olarak XVIII. yüzyılda'da rastlandığını belirtir. Orta çağ anlatılarında, hayaletler ve şeytanlar ile sık karşılaşılmasına rağmen bu anlatıların okuru ürpertecek bir gerilim öğesi taşımaması ve bu varlıkların düşsel bir evrene ait olmaları nedeniyle Hoffman ve Edgar Allan Poe'nun öncülleri oldukları söylenemeyeceğini ile sürer (Öztokatlı, 2005: 37).

Mathews, modern fantezi türünün ilk öncüleri olarak William Morris ve George MacDonald'ı gösterir. Morris ilk fantezi hikayelerini 1856'da MacDonald ise **Phantastes** romanını 1858'da yayımlamıştır. Mathews'a göre ihmal edilmiş olmalarına rağmen bu iki yazar erken fantastiğin öncüleridir. Morris'in eserleri radikal, seküler, marksist ve idealist değerlere sahipken, MacDonald'ın eserleri geleneksel, dini ve manevi değerleri ön plana çıkarır. Bu iki yazar da kendilerinden sonra gelecek olan J. R. R. Tolkien ve C. S. Lewis gibi yazarları önemli derecede etkileyecektir (Mathews, 2011: 5).

Furby ve Hines, J.R.R. Tolkien'in **Yüzüklerin Efendisi** romanının İngiltere'de fantastiğin tekrar uyanışını müjdelediğini ve çok etkili olduğunun belirterek, eserin "fantastik edebiyatın çehresini değiştirmiş ve nesiller boyu sadık okuyucularının hayal güçlerini alevlendirmiştir" olduğunun altını çizerler (Furby ve Hines, 2014: 17). Bülent Somay ise fantastik unsurun edebiyatta her zaman var olduğunu ancak Fantastik Edebiyat'ın bir alt tür olarak XX. yüzyılın ilk çeyreğinden sonra ortaya çıktığını ve giderek yaygınlaştığını belirtir. Somay'a göre Fantastik Edebiyat'ın amacı "söylemsel düzeyde yeni, alternatif bir simgesel düzen kurmak"tır. "Bu yeni düzen, var olandan son derece radikal farklılıklar da içerebilir, yalnızca görünüşe ilişkin değişikliklere" de sahip olabilir (Somay, 2005: 8):

> "Fantastik Edebiyat, yeni bir harita çizip yeni ülke isimleri uydurduktan sonra, bu ülkeler arasında son derece bildik diplomasi ve savaş ilişkileri de kurabilir, bildiğimiz toplumsal cinsiyet yapısını tümüyle altüst edip bambaşka bir üreme/cinsellik düzeni de oluşturabilir. Bu iki tavır arasındaki fark, yazarın politik niyetlerinden ya da yalnızca muhayyilesinin sınırlarından kaynaklanıyor olabilir. Ama fark etmez: O alternatif simgesel düzenin kuruluşu, yalnızca alternatif bir dünya/âlem haritasının varlığı bile,

> Fantastik Edebiyatı radikal kılmaya yeter. Bu yüzdendir ki Yüzüklerin Efendisi, yazarının (ılımlı) muhafazakâr bir Oxford profesörü olmasına hiç bakmadan, 1960'ların devrimci gençliğinin başucu kitabı olabilmiştir" (Somay, 2005: 8).

1.2. Fantastik Ve Bilim-Kurgu Arasındaki İlişki

Fantastik üzerine konuşurken üzerinde durulması gereken bir diğer unsur da fantastiğin komşu türü olan bilim-kurguyla olan ilişkisidir. Pierre-Georges Castex, Roger Caillois, Louis Vax ve daha başka birçok eleştirmen fantastiği bilim-kurgudan ayırt etmeye özen göstermişlerdir. Birbirlerinden farklı olan bu türler gerektiğinde birbirlerinin alanına girmişler; bazen fantastik, doğaüstünün bazı unsurlarını tekrardan kullanıma sokmuş ve bilim-kurgu da gerektiğinde fantastik unsurlardan yararlanmıştır (Steinmetz, 2006: 11).

Bilim-kurgu ile fantezi arasındaki en temel fark, bilim-kurguda geçen olayların bilimsel açıklamalara ve nedenselliklere dayanması ve akla yatkın olmasıdır. Kendisi hem bilim-kurgu hem de fantastik yazarı olan Orson Scott Card, farkı basitçe şöyle açıklar: "Eğer hikaye bizimle aynı yasalara sahip bir evrende geçiyorsa bu bilim-kurgudur. Eğer hikayedeki yasalar bizimkilere uymuyorsa o fantastiktir" (Mathews, 2011: 4). Mathews'a göre ise hikayede büyünün varlığı, belki de fanteziyi bilim-kurgu'dan ayırt etmeye yarayan en önemli niteliktir (Mathews, 2011: 4).

Jean Gattegno, bilim-kurgu ile fantastiğin farkını "yüzü daha çok geçmişe dönük olan fantastiğin özellikle – ve çoğu zaman korkuyla – merak çekmekten çok kaygılanmasına yol açan tuhaflık alametleri gördüğü yerlerde, bilim-kurgu bizi geleceğin gizemlerini aralamaya isteklendiren bir iyimserlikten doğduğunun" altını çizer (aktaran Steinmetz, 2006: 14).

Fantastiğe marksist bir bakışla yaklaşan Ünsal Oskay **Çağdaş Fantazya** adlı kitabında bilim-kurguyu geleceğe dair sahip olduğu iyimser ve umut taşıyan tavrından dolayı yüceltirken fantastiği sahip olduğu varoluşçu ve gerçeklerden kaçan tavrı nedeniyle eleştirir (Oskay, 2014). Buna karşın Bülent Somay ise artık günümüzde,

bilim-kurgunun ele aldığı bilimsel gelişmeleri, fizik, astronomi veya genetikteki yeni buluşları, artık hayranlık ve şaşkınlıkla karşılayacak bir izleyici grubunun kalmadığını savunur; ancak insanların hala ejderhalara, elflere, hobbitlere, büyücülere ve orklara inanabileceğini öne sürer ve başından geçen bir hikayeyi aktarır:

> "Metaforların çağı geçmez çünkü, yeter ki metaforlar hadlerini aşıp kendilerini hakikat zannetmesinler. Geçtiğimiz ay hayatımda ilk kez Diyarbakır'a gitmiştim. Ağzım açık surlardan nehri ve ovayı izlerken, bana mihmandarlık yapan üniversiteli delikanlı, "Yüzüklerin Efendisi burada da çekilebilirdi, değil mi?" dedi. Çok haklıydı, gerçekten de son derece uygun bir coğrafya orası. Ben de işin şaka tarafına kaçıp, "Peki ama orkları kime oynatacağız?" diye sordum. Aslında bu soru boşuna değildi. Biliyorsunuz bazı aklıevveller Tolkien'in ırkçılığından, Yüzüklerin Efendisi'ndeki ork ve goblinlerin aslında "aşağı ırkları" temsil ettiğinden filan dem vururlar. Genç Kürt arkadaşımın cevabı bana değil o aklıevvellereydi tam da: "Kime olacak, özel timcilere!" Metafor cıva gibidir, ele avuca sığmaz, hiç aklınıza gelmeyecek anlamlara sıçrayıverir bazen. Fantazi işte bu yüzden çok, ama çok önemli bir tür, bir nevi gizli silah – kullanmasını bilene" (Somay, 2005: 10).

Steinmetz ise bilim-kurguya göre fantastiğin daha az genelleştirici, gizemle daha içli dışlı göründüğünü söyler. O'na göre fantastik;

> "…olağanüstü garip olayları, yeni fizik yasalarıyla, yeni teknik şemalarla onları nasıl açıklayacağını bilmeyen, araya girmiş üçüncü kişilere anlattırmak eğilimindedir. … Fantastik, her insanın yüreğinde yatan dehşet ve kaygıları işler. Olağan dışılıkla sadece nadiren yakınlık kurar. İnsanın kanını donduran veya yakıcı nitelikte öngörülemeyen oluşumları sunar. Meseleyi bağlamak için bulduğu son söz sadece geçici bir çözümdür" (Steinmetz, 2006: 14).

Araştırmacıları böyle bir ayrım yapmaya iten şey şüphesiz bu iki türün sahip olduğu fantastik unsurdur. Fantastik ile bilim-kurgu arasında farkları ve ortak yönleri irdeleyen ve tartışan bu görüşlerin yanında bu tez çalışmadaki örnek eser olan Yüzüklerin Efendisi, arketipsel boyut ve monomit kavramları bağlamlarıyla ele alınacağından, bu bağlamlarla ilişkisi olan bilim-kurgu eserlerdeki karakterler örnek olarak verilecektir.

1.3.Fantastik İçin Kronoloji

Fantastiğin kökeni, bir tür olarak çıkışı, ilk örnekleri ve bilim-kurgu ile ilişkisi üzerinde durduktan sonra temel fantastik metinlerin örneklerini daha ayrıntılı olarak gösterebilmek adına aşağıda fantastiğin ilk örneklerinden günümüze kadar gelen belli başlı eserlerinin bir listesi verilebilir:

M.Ö 2000 – *Gılgamış Destanı* (Asur / Babil)

M.Ö. 750 – Homeros'un *İlyada ve Odessa'sı*

M.Ö. 620-560 – *Ezop Masalları*

M.Ö. 500 – Valmiki'nin *Ramayana'sı* (Hindistan)

M.Ö. 414 – Aristofanes'in *Kuşlar'ı*

M.Ö. 400 – *Mahabharata* (Hindistan)

M.Ö. 19 – Vergilius'un *Aeneid*'i

M.Ö. 17 – Ovidius'un *Dönüşümler'i* (İtalya)

120-180 – Apuleius'un *Dönüşümler'i* diğer adıyla *Altın Eşek* (Kuzey Afrika)

725 – *Beowulf*

1100 – *Mabinogion*

1190 – Chretien de Troyes'nin *Perceval'ı*

1200 – *Nibelungen Destanı* (Almanya)

1200 – Snorri Sturluson'un *Prose Edda*'sı (İzlanda)

1210 – Wolfram von Eschenbach'ın *Parsifal*'i (Almanya)

1320 – Dante'nin *İlahi Komedya*'sı (İtalya)

1370 – *Sör Gawain ve Yeşil Şövalye*

1375 – *Grettir Destanı* (İzlanda)

1400 – *Mabinogion* (Galler)

1450 – *Binbir Gece Masalları* (Orta Doğu)

1485 – Sör Thomas Malory'nin *Kral Arthur'un Ölümü*

1554-1558 – *Popol Vuh* (Maya)

1590 – Edmund Spencer'in *Faerie Queene*'i

1592 – Wu Ch'eng-en'in *Batı'ya Yolculuk*'u (Çin)

1595-1596 – Willian Shakespeare 'in *Biz Yaz Gecesi Rüyası*

1667 – John Milton'ın *Kayıp Cennet*'i

1697 – Charles Perrault'nun *Eski Zaman Hikayeleri*

1726 – Jonathan Swift'in *Güliver'in Gezileri*

1765 – Horace Walpole'nin *Otranto Şatosu*

1784 – Marquis de Sade'ın *Sodom'un Yüz Yirmi Günü*

1794 – Ann Radcliffe'in *Udolpho'nun Gizemleri*

1796 – Matthew Lewis'in *Şeytan'ın Gizli Yüzü*

1811 – Friedrich de la Motte Fouque'nun *Su Perisi*

1812-1813 – Grimm Kardeşler'in *Grimm Masalları*

1816 – E. T. A. Hoffmann'ın *Kum Adam'ı*

1812-1817 – Ludwig Tieck'in *Phantastus*'u

1818 – Mary Shelly'nin *Frankenstein*'ı

1819 – John William Polidori'nin *Vampir'i*

1819 – Washington Irving'in *Rip Van Winkle'ı*

1835 – *Kalevala Destanı* – Eski Fin mitolojisi ilk olarak Elias Lonnrott tarafından kaleme alınmıştır

1835-1837 – Hans Christian Andersen'in *Peri Masalları*

1837 – Nathaniel Hawthorne'nin *İki kez Anlatılmış Öyküler*'i

1839 – Edgar Allan Poe'nun *Usher Evinin Çöküşü*

1843 – Charles Dickens'ın *Bir Noel Şarkısı*

1856 – William Morris'in *Oxford ve Cambridge Dergisi'ndeki hikayeleri*

1858 – George MacDonald'ın *Phantastes*'i

1865 – Lewis Carroll'un *Alice Harikalar Diyarında'sı*

1867 – Henrik Ibsen'in *Peer Gynt'i*

1882 – Carlo Collodi'nin *Pinokyo'su*

1885 – H. Rider Haggard'ın *Kral Süleyman'ın Hazineleri*

1888 – Oscar Wilde'nin *Mutlu Prens'i*

1897 – Bram Stoker'ın *Dracula'sı*

1900 – L. Frank Baum'un *Oz Büyücüsü*

1904 – James Barrie'nin *Peter Pan'ı*

1905 – Lord Dunsanny'nin *Pegana Tanrıları*

1914 – Edgar Rice Burroughs'un *Tarzan Maymun Adam'ı*

1920 – David Lindsay'ın *Arcturus'a Yolculuk'u*

1922 – E. R. Eddison'ın Solucan *Ouroboros*'u

1923 – *Weird Tales* dergisinin ilk yayımlanışı

1926 – H. P. Lovecraft'ın *Cthulhu'nun Çağrısı'ı*

1934 – Pamela L. Traver'ın *Mary Poppins*'i

1935 – Robert E. Howard'ın *Fatih Conan*'ı

1936 – Evangeline Walton'un bir Kelt miti olan *Mabinogion*'dan hikayeleri tekrar anlattığı *Mabinogion dörtlemesinin* ilk kitabı *The Virgin and the Swine*'ı

1937 – J. R. R. Tolkien'in *Hobbit'i*

1945 – George Orwell'in *Hayvan Çiftliği*

1946 – Mervyn Peake'in *Gormenghast* serisinin ilk kitabı *Titus Goran'ı*

1948 – Fletcher Pratt'ın *The Well of the Unicorn*'u

1950 – C. S. Lewis'in *Narnia Günlükleri* serisinin ilk kitabı *Aslan, Cadı ve Dolap*'ı

1954-1955 – J. R. R. Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi*

1962 – Jorge Luis Borges'in *Ficciones'i*

1963 – Michael Moorcock'ın *Elric Destanı'nın* ilk kitabı *The Stealer of Souls'u*

1963 – Andre Norton'un anaerkil bir paralel evrende geçen *Witch World* Serisi

1966 – John Norman'ın *Gor* serisinin ilk kitabı *Tarnsman of Gor'u*

1966 – John Barth'ın *Giles Goat-Boy'u*

1967 – Fantastik edebiyat ve özellikle Inklingler üzerine tartışmak ve çalışmak için Mythopoeic Topluluğunun kurulması

1968 – Peter Beagle'ın *Son Unicorn'u*

1968 – Ursula K. Le Guin'in *Yerdeniz Büyücüsü*

1968 – Anne McCaffrey'in *Ejderha* serisinin ilk kitabı *Ejderha Uçuşu*

1970 – Gabriel Garcia Marquez'in *Yüzyıllık Yalnızlık*'ı

1970 – Roger Zelazny'nin *Amber Yıllıkları*

1977 – Piers Anthony'nin *Xanth* serisinin ilk kitabı *A Spell for Chameleon*

1977 – Stephen R. Donaldson'un *İnançsız Thomas Covenant Tarihçeleri*

1981 – John Crowley'nin *Little Big'i*

1982 – Uluslararası Sanatta Fantastik Birliği (IAFA) kuruluşu

1984 – Robert Holdstock'un *Mythago Wood'u*

1984 – William Gibson'un *Neuromancer'i*

1988 – Elizabeth Ann Scarborough'un *The Healer's War'ı*

1990 – Ursula K. Le Guin'in Tehsnu: *Yerdeniz'in Son Kitabı*

1990 – Tom DeHaven'in *King's Tramp* üçlemesinin ilk kitabı *Walker of Worlds'u*

1991 – John Grant'ın *Albion'u*

1994 – John Crowley'in *Love and Sleep'i*

1996 – George R. R. Martin'in *Buz ve Ateşin Şarkısı* serisinin ilk kitabı *Taht Oyunları*

1997 – J. K. Rowling'in *Harry Potter* serisinin ilk kitabı *Felsefe Taşı*

1.4. Edebiyat Ekseninde Fantastik Ve Kuramları

Fantastik üzerine yazılan ilk yapıt olma özelliğini koruyan Pierre-Georges Castex'in **Le Conte Fantastique en France de Nodier a Maupassant** (Nodier'den Maupassant'a Fransa'da Fantastik Öykü) adlı yapıtında Castex, fantastiği "Zihnin yerinden yurdundan uzaklaşmasını ifade eden mitolojik anlatıların veya peri masallarının geleneksel uydurmacılığından" (Steinmetz, 2006: 15-16) farklı olarak "gerçek yaşama aniden gizemin girmesi veya zorla dahil edilmesi" olarak açıklar. Louis Vax ise **L'Art et la Littérature fantastiques**'te (Fantastik Sanat ve Edebiyat) fantastik anlatıyı "bizim yaşadığımız gerçek dünyada yaşayan, bizler gibi ancak birdenbire kabul edilmesi olanaksız bir olay karşısında kalmış insanlar sunmayı sever." (aktaran Todorov, 2012: 33) olarak nitelendirmiştir. Roger Caillois de **Au Coeur du fantastique** adlı yapıtında "Tüm fantastik, bilinen düzenin bozulması, gündeliğin değişmez yasallığı içinden kabul edilemeyecek olanın fışkırmasıdır" (aktaran Todorov, 2012: 33) der. Todorov da bu üç tanımın birbirleri yerine geçebilecek nitelikte olduğunu belirtir ve fantastikte "gerçek yaşama" ya da "gerçek dünyaya", ya da "gündeliğin değişmez yasallığına" katılan bir "gizem", "açıklanamaz olan", "kabul edilmesi olanaksız" bir şey olduğunu söyler (Todorov, 2012: 33).

Steinmetz'e göre, Castex, Marcel Schneider, Louis Vax ve Roger Caillois gibi Fransız eleştirmenler fantastik yazını, benzer tema ve motiflere sahip rastgele yapıtları listeleyerek tanımlamaya çalışmışlardır. Schneider, fantastiğin "varoluş kaygısının dramatizasyonu" olduğunu iddia ederken Caillois fantastiğin dingin bir mistisizm ile saf insani psikoloji arasında çıkmaza düşmüş olduğunu ifade etmiştir (Jackson, 2000: 5).

Irwin'e göre ise fantezi, genel anlamda "olasılık dahilinde kabul edilenin açık bir şekilde ihlali, mevcut durumun gerçeğine karşıt olarak kendi gerçeğine dönüşümüyle sonuçlanan bir hikaye" (aktaran Jackson, 2000: 14) iken Fransız yazar Theophile Gautier'ye göre fantastik "bir nedeni olmayan, açıklanamayan şeydir" (aktaran Ertem, 2005: 11).

Steinmetz, tarihsel perspektife uygun bir yöntem izlediğini söylediği Caillois'in "fantastiğin her yerde kesin bir nedenselliğe boyun eğmiş mucizesiz bir dünya imgesinden önce geldiğini" görüşünden yola çıkarak fantastiğin ne Antikite'de ne de Ortaçağ'da örneklerinin ortaya çıkabileceğini belirtir ve bilimin kesin yasalarının belirli bir aşamaya gelmesinin fantastiğin doğuşunda önemli yer tuttuğunu savunur (Steinmetz, 2006: 19).

Eric Rabkin ise fantastiğin sadece gerçek dünyanın katıksız ihlalinden doğmadığını, gerçek dünyaya bir alternatif olarak geldiğini kabul eder. Bu gerçek dünyanın bazı değişmez ve evrensel yasalarına bir alternatif değil, gerçek hayatta bizi şekillendiren hayatımıza ve eğitimimize, verilen bir metnin bağlamı kadar kabul edilebilir bir yansıtmaya bir alternatiftir. Fantastik dünyalar da gerçek dünya ile olan ilişkilerinde hayal ettiğimiz ve normal olması düşünülen erdem ile tanımlanmıştır ve bu yolla ilgimizi çekmiştir (Rabkin, 1979: 19).

Fantastik sadece kuramcılar tarafından değil yazarları tarafından da tanımlanmaya çalışılmıştır. Fransa'da türü araştıran Charles Nodier, **İncil**'den, Dante'nin **Cehennem**'inden veya Shakespeare'in **Bir Yaz Gecesi Rüyası**'ndan bazı bölümleri hatırlatarak fantastiği "batıl inançların tanıklık ettiği, üstte duran" dünyaya bağlar. Buna karşılık H.P. Lovecraft fantastiğin köklerinin ve çekiciliğinin sadece evrensel olmakla kalmadığını ayrıca insanoğlu için gerekli de olan ilksel ve çok derin bir ilkeye, korkuya kadar uzandığını söyler (Steinmetz, 2006: 28-29).

Aynı zamanda kendisi de bir fantastik öykü yazarı olan ve edebiyatta doğaüstü olgusuna yer veren kuramsal bir yapıt üretmiş H.P. Lovecraft'a göre "fantastiğin ölçütü yapıtta değil, okuyucunu özel deneyiminde yer alır; edinilen bu deneyim korku olmalıdır" (aktaran Todorov, 2012: 40). Lovecraft fantastiği açıklamaya şöyle devam eder:

> "En önemlisi atmosferdir çünkü (fantastiğin) özgünlüğünün ana ölçütü olayın yapısından çok yaratılan özel izlenimdir. … Bu nedenle fantastik masalı yazarın niyetinden çok, uyandırdığı heyecan yoğunluğuna göre değerlendirmeliyiz. …Okuyucu derin bir korku ve terör duygusuna

> kapılıyor ve alışılmamış dünyaların ve güçlerin varlığını duyuyorsa o masal fantastiktir, işte bu kadar basit" (aktaran Todorov, 2012: 40).

Korku üzerine bir diğer düşünceyi de Peter Penzoldt dile getir: "Peri masallarının tersine tüm doğaüstü öyküler korku öyküleridir, bunlar salt imgelemimizin ürünü olduğunu bildiğimiz şeylerin yine de gerçek olup olmadığını kendi kendimiz sormaya iter bizi" (aktaran Todorov, 2012: 41).

Fantastiği, okuyucu temelinde tanımlama tavrı, yani "...bir yapıtın, türünün okuyucusunun soğukkanlılığına bağlı olması" (Todorov, 2012: 41) Todorov'a göre türü tanımlamaya yetmez. Öyle ki peri masalları korku hikayeleri olabileceği gibi Hoffmann'ın Masalları gibi içinde korku öğesi olmayan fantastik anlatılar da olabilir. "Korku, çoğunlukla fantastiğe bağlanır ancak zorunlu koşulu değildir" (Todorov, 2012: 41).

Rosemary Jackson'a göre fantezi, hem edebiyatta hem de onun dışında çok geniş ve baştan çıkarıcı bir konudur. Fantezinin hayal gücüyle ve tutkuyla olan bağlantısı onu tanımlanması ya da açık bir şekilde ifade edilmesi güç bir alan yapmıştır. Ve aslında fantastik kavramı değişken, hareketli ve gerçeklerden kaçan nitelikleriyle gerçek anlamının tanımlanmasına karşı direniyor gibi gözükür. Fantezi edebiyatı daha gerçekçi metinlerin eğilimlerinden ve kısıtlamalarından bağımsız olarak ortaya çıkmıştır. Zaman, mekan ve karakter birliğini gözetmeyi reddetmiş, kronolojiyi, üç boyutluluğu ve kalıplaşmış tür ayrımlarını tasfiye etmiştir (Jackson, 2000: 1).

70'lerde disiplinler arası çalışmaların gelişmesine ve marksist, dilbilimsel ve psikoanalitik teori'nin edebiyat okumalarındaki etkisine rağmen katı liberal hümanist geleneğin, fantezi eserlere kuramsal olmayan bir yaklaşımı olmuştur. Jackson'a göre genel olarak eleştirmenler, fantastik edebiyatın amacının gerçekliğin sınırlarını aşmak, insanoğlunun asıl durumundan kaçmak ve üstün alternatif ikincil dünyalar yaratmak olduğu iddia etmişlerdir. W. H. Auden, C. S. Lewis ve J. R. R. Tolkien'den itibaren bir sanat biçimi olarak fantezi edebiyat, daha iyi, daha eksiksiz ve bütünleşmiş bir gerçekliği tatmin etme arzusu olarak tanımlanarak ve fantastiğin temsili bir haz

sağladığını savunan bu görüş fantastik okumalara egemen olmuştur (Jackson, 2000: 2).

Furby ve Hines, fantezinin şüphe götürmeyen köklülüğü ve popülerliği ve önemine rağmen eleştirmenlerin fanteziden pek de fazla övgüyle bahsetmediklerini belirtirler. Fantastiğin genellikle "entelektüellikten uzak, popüler, bayağı, çocuksu olduğu ve yetişkinlere yönelik gerçekçi (mimetik) sanatlara dayanan, entelektüel ve ciddi türlere mesafeli kalması" yönleriyle eleştirildiğini söylerler (Furby ve Hines, 2014: 15).

Diğer her metin gibi fantezi edebiyatı da kendi toplumsal bağlamıyla ortaya çıkar. Bu bağlamların sınırlarına karşı mücadele etmek zorunda kalsa bile ondan soyutlanarak anlaşılamaz. Her fantastik metnin kullandığı biçimler farklı etkilerle meydana gelse de her özgün yapıt farklı yollarda kesişir ve birbiriyle etkileşim içindedir. Bu etkiler yazarın tarihsel, toplumsal, ekonomik, politik ve seksüel olarak belirleyici etkenlerini tanımayı kapsar. Fantastik, yokluk ve kayboluş olarak deneyimleneni arayan bir tutku yazınıdır ve bulunduğu kültürde susturulmuş, görünmez kılınmış, bastırılmış, yok sayılmış, söylenmemiş ve görülmeyenin izini sürer (Jackson, 2000: 3-4).

Sartre ise modern kapitalizmin seküler materyalist dünyasında hak ettiğini yere kalıcı bir biçim olarak gelen fantezi için bir savunma yazmıştır. Dinsel inanç etkiliyken fantezi başka dünyalara sıçrama hikayelerini anlatmıştır. Sofuluk, metafizik, mistisizm veya şiir yoluyla, saf insan varoluşu aşılmış ve fantezi, romantik gerçeklerden kaçan ve hayalperest işlevi kesin olarak yerine getirmiştir. İnsan bu dünyada olmayanı yaratmaya çabalamıştır (Jackson, 2000: 17).

Seküler kültürde fantastiğin farklı bir işlevi de vardır. Doğaüstü alanlar yaratmaz fakat tuhaf bir şeye, başka bir şeye evrilmiş doğal bir dünya sunar. Uygarlaştırılmış, insanlaştırılmış bir hal alır, metafizik keşiflerden insan halinin bir kopyasına döndürür. Bu anlamda Sartre, fantezinin kendi asıl işlevini, dünyayı dönüştürmek olarak gördüğünü söyler (Jackson, 2000: 17). "İnançtan inançsızlığa kolay bir geçiş yoktur: Fantezinin dönüşümü yavaş ve değişkendir ve XX. yüzyılda

olağanüstünün hala var olması sahip olduğu bu baştan çıkarıcılığı gösterir. Ancak fantastik, alışılmış olarak gözden düşmüş bir yazın biçimi haline gelmiştir" (Jackson, 2000: 18). Jackson'a göre seküler kültürde ötekine duyulan arzu cennetin veya cehennemin alternatif alanıyla yer değiştirmemiştir. Fakat bu dünyanın olmayan bölgelerine onu, diğer şeyden daha tanıdık ve daha sakin olana çevirerek yönelmiştir. Alternatif düzen yerine ötekini yaratır, bu dünya yenisiyle değiştirilir ve yerinden edilir (Jackson, 2000: 19).

Fantastic Worlds: Myths, Tales and Stories kitabının yazarı Eric Rabkin de fantastiğin sadece gerçek dünyanın katıksız ihlalinden doğmadığını, gerçek dünyaya bir alternatif olarak geldiğini kabul eder. Bu gerçek dünyanın bazı değişmez ve evrensel yasalarına bir alternatif değil, gerçek hayatta bizi şekillendiren, hayatımıza ve eğitimimize, verilen bir metnin bağlamı kadar kabul edilebilir bir yansıtmaya bir alternatif olduğunu belirtir (Rabkin, 1979: 19).

Mathews'a göre fantezi hayal gücünü açığa çıkartır. O'na göre William Blake, XVIII. yüzyılın sonunda "kelepçelemiş zihinleri" yerdiğinde hayal gücünü, mantığın zincirlerinden koparark onu serbest bırakma işlemine başlamıştır. Fantezi tam olarak uluslararası bir tür, fantastik edebiyat da bir özgürleşme ve bir yıkım edebiyatıdır – ki Rosemary Jackson da fantastiği bir yıkım edebiyatı olarak ele alır – hedefi politik, ekonomik, dini, psikolojik veya cinsellik olabilir ancak amacı dişil olanı, bilinçaltını, bastırılmışlıkları, geçmişi, anı ve geleceği özgürleştirmektir (Mathews, 2011: 4).

Bazı eleştirmenler fanteziye göre gerçekliğin veya mimesisin daha üstün olduğunu iddia etmişlerdir. Fantastik sanat biçimlerinin gerçekçi sanat biçimlerine göre görece düşük itibarlı olduğu yönündeki bu yaklaşımlar Platon ve Aristotales'e kadar dayanır. Aristotales, Poetika'da sanatın en büyük başarısını doğayı taklit etmesi olduğunu söylemiştir (Furby ve Hines, 2014: 56). Bu konuda Kathryn Hume, Platon ve Aristotales hakkında şöyle yazar:

> "Fanteziye şüphe ile yaklaşıp onu hor gördüler… Aristotales edebiyatın başarısını, olayların gerçekleşme ihtimaline ya da inandırıcılığına ve gerçekçi karakterlerin nasıl tasarlandığına bakarak ölçmüştür. Böylelikle, gerçekçi

> dramaya onay verirken, "fantastik öğeleri kullanan tiyatro oyunlarını kınamıştır" (aktaran Furby ve Hines, 2014: 56).

Furby ve Hines, batılı estetik geleneğine bağlı filozofların da bu yaklaşımı kabul ederek ileriye taşıdıklarını ve sanatın amacının doğayı taklit etmek olduğu söylediklerini belirtirler. Erken dönem XIX. yüzyılın sonuna kadar güzel sanatlar ve özellikle de resim sanatı bu amaca uygun davranmıştır. Edebiyatta ise Balzac ve Tolstoy gibi romancıların da "doğayı ve toplumsal hayatı aslına sadık bir biçimde ifade etmek için bu ilkeye dayanmışlardır" (Furby ve Hines, 2014: 56).

Fantezi ile mimesis üzerine çalışan Kathryn Hume'a göre mimesis "olayları, insanları, durumları, nesneleri, diğerleri de sizin deneyiminize ortak olsun diye gerçeğe benzer bir tanımlama, taklit etme arzusudur; fantezi ise verili olanı değiştirme ve gerçekliği başkalaştırma arzusu, mutabık olunmuş gerçeklikten sapma dürtüsüdür" (aktaran Furby ve Hines, 2014: 41) der. Ona göre bu fantezi dürtüsü ölümsüzlük, alternatif dünyalar ve evrenler, gerçek kabul edilen mucizeler, olağanüstü şeyleri ve canavarları içeren, bizim dünyamızdaki yasalar dahilinde olası olandan sapmış hikaye dünyalarının yaratılmasına neden olur. Brian Attebery de mimesis ve fantezinin birbirleriyle karşıtlık oluşturmalarına rağmen bu iki kavramın birbirlerinin zıttı olmadığını iddia eder ve ekler (Furby ve Hines, 2014: 41):

> "Fantezi ve mimesis genellikle belli bir yapıtın içinde bir arada var olurlar; tamamıyla mimetik veya tamamıyla fantastik bir kurgu yapıt yoktur. Fantezi olmadan mimesis, birinin gerçek olayları algılayışını anlatmak zor olurdu. Mimesis olmadan fantezi, tanınabilir nesneler ve eylemler olmadan bütünüyle yapay bir düzen olurdu (aktaran Furby ve Hines, 2014: 41).

Rosemary Jackson ise optik biliminden aldığı "paraksis" sözcüğüyle gerçek ile fantastik arasındaki ilişkiyi açıklamaya çalışır. Paraksiyal bölge, ışığın kırılmasından sonra ışınların bir noktada birleşiyormuş gibi göründükleri alandır. Aslında burada ne nesne ne de oluşan imge vardır (Jackson, 2000: 19). Bu paraksiyal bölge, gerçek ile fantastik dünya arasındaki ayrımın "geçirgen ve muğlak olduğu ve gerçekle gerçek olmayan arasındaki eşik alanıdır" (aktaran Furby ve Hines, 2014: 62). Furby ve Hines da fantezi ve gerçekliğin arasındaki ilişkiye "gerçek dünyada kanatlı bir atın üzerinde

uçmanın imkansız olduğu bilgisi olmadan, fantezi dünyasında kanatlı bir atın üzerinde uçabilme fenomeninin anlamsız olacağı" örneğini verirler (Furby ve Hines, 2014: 63).

Attebery, fantastiği tanımlamak için üç usul kavramını kullanır. Üslup, tür ve formül. Üslup en geniş, formül ise en dar odaktır; ikisinin arasında da üslup bulunur. Attebery fanteziyi bir yaklaşın ve tavır olarak ele alır. "Fantezi tarzı fantastik türünden çok daha geniş olup onu kapsar." Furby ve Hines'a göre fantezi üslup olarak ele alındığında zaman ve mekan içinde kavramsal olarak vardır ve bir düşünce, ifade biçimidir ve bir dildir. "Gerçekliğe karşı kendine özgü bir tavrı vardır, rasyonelliğin dışına çıkar." Kısıtlamalar ve sınırlamalar konusunda cömerttir ve onları ihlal eder, hayal gücüne dayalı olayların dışsal gerçekliğe geçişine izin verir. Tarih dışıdır çünkü tarih boyunca vardır ve küreseldir çünkü kültürler boyunca vardır" (Furby ve Hines, 2014: 41-42).

Formül ise çoğunlukla fantezi ile ilişkili olarak aşağılayıcı bir terim olarak kullanılır ve "ister edebiyat, ister tiyatro, ister film olsun, tüketici için marka haline gelmiş belli yazarların veya yayıcıların satırlarını içeren ticari bir ürünü kasteder" (Furby ve Hines, 2014: 42). Ayrıca Attebery formülün "amaç bakımından sınırlayıcı, köken olarak yeni, seyirci ve cazibe konusunda uzmanlaşmış ve başarısı tutarlılığa ve tahmin edilebilirliğe dayalıdır" olduğunu belirtir (aktaran Furby ve Hines, 2014: 42-43).

Tür ise formüle göre daha geniş ve üsluba göre daha dar bir alan için kullanılır. Tür de tıpkı üslup gibi "çeşit çeşit, esnek ve sanatsal açıdan gelişime açık olmasına rağmen sınırlandırılmış birtakım geleneklere ve ikonografiye başvurur" (Furby ve Hines, 2014: 43). Üslup, tarihin dışındayken tür tarihsel olarak görecelidir. Toplumsal, kültürel veya politik sonuçlara cevap verir; ayrıca ekonomik faktörlere göre de değişkenlik gösterir (Furby ve Hines, 2014: 43).

Lewis Carroll da fantastiğin gerçek ile olağanüstünün arasında var olduğuna değinmiştir. Carroll zihni üç evreye ayırır. Birinci evre "olağan", ikincisi "esrarengiz", üçüncüsü de "kendinden geçmiş gibi" evresidir. Olağan zihin evresinde kişi gerçek dünyayı, esrarengiz evrede bir geçiş dünyasını ve kendinden geçmiş gibi olduğu

evrede ise hayali bir dünya görür. Fantastik gerçek ile hayal olanın alt bölgesinde bulunur ve belirsizliği ile bunların arasındaki ilişkilerde yer değiştirir (Jackson, 2000: 34).

Furby ve Hines, fantastik hikayelerin en temelinde çocukluktan yetişkinliğe geçiş anlatısının olduğunu söylerler. "İyinin kötüyle savaşı bile benlik üzerinde yetişkin kontrolü sağlama mücadelesi olarak algılanabilir" (Furby ve Hines, 2014: 53). Yolculuk ve arayış ise en yaygın fantastik hikaye tipidir. Alttürü ne olursa olsun dönüşüm kahramanın evini geride bırakarak çıktığı yolculuk sırasında meydana gelir. Ayrıca bu da çocukluktan yetişkinliğe bir adım atıldığını gösterir. Bu merkezi tema etrafında fantastik yapı oluşur. Tüm hikayeler anlatıyı başlatan bir durum değişikliğine sahiptir (Furby ve Hines, 2014: 53). Furby ve Hines bu değişikliği ve sonucunu şöyle açıklar:

> "Genellikle fantastik hikayelerdeki değişiklik sadece yüzeysel değil, aynı zamanda da kahramanın kimliğine ve benliğine dair anlayışını da değiştiren içsel bir yolculuğun güdümündeki derin bir dönüşümdür. İlginçtir ki sıklıkla olağanüstü yaratıkların var olduğu, bize ait evrenin kurallarının geçerli olmadığı alternatif bir mekanda konumlanmasına rağmen, fantastikte kendimiz ve dünyamız hakkındaki gerçeklerin farkına varabiliriz. O halde bir hayal gücü ürünü ve bir çeşit uyanıkken görülen rüya olarak fantezi, insan hayatının ve gerçekliğinin bir parçasıdır" (Furby ve Hines, 2014: 53).

Samuel Taylor **Coleridge Biographia Literia** adlı eserinde hayal gücü ile fantezi kurma ayrımını, gerçeğin yeniden yaratımı olgusuna vurgu yaparak fantezi kurmanın tanımlanabilir olma ve değişmezlik sorunları dışında sorunsuz bir kavram olduğunu belirtir. Ona göre fantezi, zaman ve mekan yasalarından bağımsızlaşmış, istencin ampirik görüngüleriyle harmanlanmış ve değiştirilmiş bir bellek türüdür. (Jackson, 2000: 20)

J.A. Symonds da benzer bir şekilde fantastiği grotesk'e bağlar. Ona göre fantastik her durumda doğanın kesin bir şekilde abartılması ya da bozulması demektir. Fantastik sanat denen şey, değişken hayal gücünün uygulamasından ve var olmayan biçimlerin rastgele birleştirilmesinden kaynaklanır. Jackson'a göre fantezi, gerçeği tekrardan yapılandırır ve tersine çevirir ancak gerçekten kaçmaz: Gerçekle, asalak

veya simbiyotik bir ilişkiyle bağlıdır. Fantastik, gerçek dünyadan bağımsız olarak kendi başına var olamaz. Irene Bessiere de fantastiği bir tavır olarak, onun gerçekle olan ilişkiselliği üzerinden tanımlar. Bessiere fantastiği gerçek ve rasyonel olanla yakından bağlantılı görür; fantastik irrasyonel olanla eşit tutulmamalıdır (Jackson, 2000: 20).

Irwin'e ise göre fantezi, genellikle akla uygun kabul edilenin açıkça ihlaline dayanır ve imkansızın oyununu oynar. Rabkin ise gerçek fantastiğin, anlatının temel kuralları 180 derece ters çevrildiğinde, geçerli bakış açıları doğrudan yadsındığında ortaya çıktığını iddia eder. Callois da fantastiği, bilinen yasaların çiğnenmesi, değişmez gündelik kanunların kabul edilemez bir istilası olarak görür. Dostoyevski'ye göre ise gerçek fantezi, olayları yorumlayan okuyucu tarafından deneyimlenen duraksamayı bozmamalıdır. Gerçek olarak öne sürülmesi pek mümkün olmayan hikayeler bu uzlaşımı bozar. Fantastik, gerçeğe çok yakın olmalı ve kişi buna neredeyse inanabilmelidir (Jackson, 2000: 21-27).

Jackson, fantastik üzerine söylenmiş tüm görüşlerin ortak noktasının dört tane kavramla bağlantılı olduğunu iddia eder. Bu kavramlar görünmezlik, olanaksızlık, şekil değiştirme ve muhalif hayaldir. Seküler olmayan toplumların seküler kültürlere göre "gerçeği" neyin meydana getirdiği hakkında farklı inançları vardır. "Ötekinin" sunumu farklı imgelenir ve yorumlanır. Doğaüstü diye adlandırabileceğimiz durumda öteki, insanüstüdür ve doğaüstü bir şekilde insandan ayrılır. Sonuçları ise melek, şeytan, cennet, cehennem, vaat edilen topraklar gibi dini fanteziler ve elfler, cüceler, periler, periler ülkesi ve masallar diyarı gibi pagan fantezilerdir. Doğal ya da seküler tutumda ötekilik başka bir yerde konumlanmaz, öznel olarak algılanan dünyayı dönüştüren saf insani korku ve tutkuların bir yansıması olarak okunur. Bir tutum hayal ürününü, olağanüstü olarak adlandırırken diğeri tekinsiz veya tuhaf olarak ortaya koyar. Bir yandan **Uyuyan Güzel**'den Yüzüklerin Efendisi'ne kadar sihirli anlatılar ötekini doğaüstü niteliklerle donatır. Diğer yandan çarpık kahraman ya da onun sapkın aklı tarafından üretilen tuhaflıkla sonuçlanan tekinsiz öyküler vardır. Buna örnek olarak da Maupassant'ın **Horla** eserindeki anlatıcının açıkça sanrılar gören zihni verilebilir (Jackson, 2000: 22-23).

Rosemary Jackson fantastik üzerine yazılmış en eleştirel çalışmanın Tzvetan Todorov'un **Fantastik** (1973) adlı çalışması olduğunu öne sürer. Çalışmanın etkili ve önemli olduğunu belirten Jackson'a göre Todorov'un eksiği, fantastiğe yaklaşırken Freudyen teoriyi etkisiz ya da ilgisiz bularak yok saymasıdır (Jackson, 2000: 5). Ayrıca Jackson, fantastiğin ismi olmayan ve varlığının rasyonel bir açıklaması olmayan bir alana açıldığını ve yorumlamanın ötesinde olaylar sunduğunu öne sürer. Eleştirmenler fanteziyi geleneksel olarak onun gerçekle olan ilişkisi açısından tanımlamışlar ve fantezinin, gerçekle olan ilişkisiyle anlaşılması gerektiği savunmuşlardır. Todorov'un çalışması ise böyle bir sınıflandırmayı sorgulayan ve sistematik bir formül öneren ve ilave bir edebi kategoriyi reddeden ilk çalışmadır (Jackson, 2000: 25-26).

Tzvetan Todorov, fantastiğe yapısalcı bir yaklaşımla açıklama yoluna gitmiştir. Fantastiği algılanma tarzı ile tanımlar. Fantastik, doğaüstü nitelikte olayların bulunmasından çok, okuyucunun onları nasıl algıladığına bağlıdır (Steinmetz, 2006: 19). Todorov, fantastik unsurun meydana gelebilmesi için üç koşul öne sürer. Ona göre "metin okuyucunun, öyküdeki kişilerin dünyasını canlı kişilerin yaşadığı bir dünya olarak görmesini ve anlatılan olaylarla ilgili olarak doğal bir açıklama ile doğaüstü bir açıklama arasında kararsızlık duymasını sağlamalıdır. Sonra bu kararsızlık öykü kişisi tarafından da hissedilmelidir. … Son olarak, okuyucunun metin karşısında bir tavır takınması" gerekir (Todorov, 2012: 39).

Todorov fantastiğin bir kararsızlık süreci olduğunu iddia eder. Eğer tekinsiz ya da olağanüstünün alanına girilirse fantastikten de uzaklaşılmış olunur. "Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır." Kavram gerçek ve düşsel olana göre tanımlanır (Todorov, 2012: 31). Kararsızlık süresi ise okuyucunun ve öykü kişisinin algıladıkları şeyin, gerçeklik olup olmadığına karar verme zorunluluğu sürecidir. "Sonunda öykü kişisi değil de okuyucu yine de bir seçim yapar, çözümlerden birini benimser ve fantastiğin dışına çıkar" (Todorov, 2004: 47). Gerçekliğin yasaları olduğu gibi duruyor ve anlatılan olayları açıklamaya yarıyorsa yapıt başka bir tür olan tekinsiz türe girer. Eğer bunu tersine okuyucu, olanları açıklamak için yeni doğa yasalarını kabul ediyorsa olağanüstünün alanına girmiş olur (Todorov, 2004: 47). Fantastiğin incelenirken,

fantastiğin kesişme noktasında bulunan olağanüstü ile tekinsiz yanın göz ardı edilmemesini gerektiğini vurgular ve bunu Louis Vax'ın "ideal fantastik sanat kendisini belirsizlikte tutmayı bilir" sözüyle hatırlatır (Todorov, 2004: 47-50).

Todorov fantastiği, komşu alanlarını ve ortaya çıkan alttürleri göstermek için kendi hazırladığı aşağıdaki şemadan (Bkz. Tablo-1) faydalanır. Ona göre bu alttürler, "fantastik kararsızlığın canlı tutulup tekinsizliğe veya olağanüstü ile sonuçlandığı yapıtları kapsar." Saf fantastiğin ise bu şemada tekinsiz-fantastik ile olağanüstü-fantastik arasındaki çizgide olabileceğini ve bunun fantastiğin doğasına uyduğunu belirtir (Todorov, 2004: 50).

Tablo 1: Fantastik (Todorov, 2012: 50)

Saf tekinsiz	Tekinsiz - Fantastik	Olağanüstü – Fantastik	Saf olağanüstü

Todorov, öykü boyunca doğaüstü gibi görünen olayların sonunda mantıklı bir açıklamaya kavuşmasını tekinsiz fantastik olarak tanımlar. Olağanüstü fantastik ise doğaüstü niteliklerin kabullenilmesiyle son bulan anlatıdır. "Fantastiğin, açıklanamazı akıl çerçevesine yerleştirilemez olduğu için bize doğaüstünün varlığını hissettirdiği için" Todorov olağanüstü fantastiği, fantastiğe en yakın anlatı olarak niteler (Todorov, 2012: 57).

Bunun dışında saf tekinsiz anlatı türüne giren yapıtlarda ise olaylar aklın kurallarıyla açıklanabilecek olaylar bir şekilde inanılmaz, olağanüstü ve tuhaf bir hal alır. Bu türün sınırlarının belirsiz ve geniş olduğunu öne süren Todorov, Dostoyevski'nin, Edgar Allen Poe'nun çoğu yapıtlarının, bazı polisiye romanların ve tüm korku edebiyatının tekinsizliğin alanına girdiğini belirtir (Todorov, 2012: 52-57).

Bu türlerden başka son olarak bir de ise saf olağanüstü vardır. Tekinsiz türde olduğu gibi bu türün de sınırları belirsizdir. Kısaca Todorov bu türe peri masallarının yanı sıra Bin bir Gece Masalları'nı ve Hoffmann'ın Masalları'nı sokar. Bu türde

olağanüstü olaylar özel bir sürpriz duygusu uyandırmaz, aklı fazla zorlamaz. Bu türü belirleyen şey, "anlatılan olaylar karşısındaki davranış biçimi değil, bu olayların kendi doğasıdır" (Todorov, 2012: 59).

Rosemary Jackson, Todorov'un şemasının fantastiğin bazı çeşitlerini ayırt etmek için kullanışlı olabileceğini fakat fantastiğin olağanüstü ve tekinsizle olan kutuplaşmasının halen karmaşık olduğunu söyler. Fantastiği edebi bir tür olarak değil de bir üslup olarak tanımlamak ve birbirinin karşıtı olan olağanüstü ile öykünmeci üslubun ortasına yerleştirmek daha faydalı olacağını öne sürer (Jackson, 2000: 32).

Pierre Mabille, **Olağanüstü'nün Aynası** yapıtında olağanüstünün anlamını şöyle tanımlamıştır: "Anlatıların, masal ve efsanelerin okuyucuda uyandırdığı tüm heyecanın, hoşa giden ve marak duygusunun ötesinde oyalama, unutturma, hoşa giden ya da korku uyandıran duyumsayışlar uyandırmanın ötesinde, olağanüstü yolculuğun gerçek amacı evrensel gerçekliğin daha bütünsel bir biçimde keşfedilmesidir, ve biz bunu artık biliyoruz" (aktaran Todorov, 2012: 62).

Gerçekçi kurgunun aksine fantastik kurgu, şaşırtıcı eylemleri açıklamak için mantığa gerek duymaz. Olaylar bazen büyülerle açıklanırken bazen açıklanmaz. Mathews, kurgusal biçim içindeki sihir ya da imkansızın varlığının bir gerilime neden olduğunu savunur ve Todorov'un kararsızlık kavramını onaylar (Mathews, 2011: 3). Clute ve Grant, Todorov'un fantastiği kısıtlayıcı biçimde tanımladığını savunurlar. Onlara göre Todorov'un geleneksel fanteziyi ötekileştirmesine ve hatta önemsizleştirmesine rağmen düşüncelerinin sıklıkla modern akademik eleştirmenler tarafından kullanılmasını ve verimli sonuçlar doğurmasına neden olmasını olumlu olduğu görüşündedirler (Clute ve Grant, 1999: 335).

Henry James'in **Hayalet Öyküleri** adlı yapıtındaki önsözdeki aşağıdaki açıklama da Todorov'un kararsızlık olarak adlandırdığı kavramla paralellik taşır.

> "Açıklanamaz bir olay meydana gelir; gerekirci (determinist) zihnine itaat etmek için okuyucu iki çözümden birini seçmek zorunda kalır; ya bu olayı bildik nedenlere bağlamak […] ya da doğaüstünün varlığını kabul etmek, ki bu durumda dünya tasavvurunu oluşturan bütünde değişikliğe gitmek

> zorunda kalır. Fantastik bu kararsızlık süresi boyunca devam eder; okuyucu bu çözümlerden birini seçtiğinde ya tekinsizin ya da olağanüstünün alanına girmiş olur" (aktaran Steinmetz, 2006: 19).

Steinmetz ise Todorov'u fantastiği çok kısa süren bir kararsızlıkla sınırlandırmasını eleştirir. Ona göre yapıtta uzun bir hazırlığa, okuyucunun kıvama getirilmesine ve Penzoldt'un savunduğu gibi giderek artan bir havanın sürdürülmesine gerek vardır (Steinmetz, 2006: 20). Rosemary Jackson, genellikle esrarengiz olayları olağanüstü nedenlere dayandıran saf olağanüstünün alanının peri masallarını içermesi yönüyle Todorov'a katılır ve kahramanlık öyküleri, büyü, doğaüstü dünyaların ve çoğu bilim-kurgu anlatılarının da bu alanda yer aldığını belirtir. Grimm Kardeşler, Andersen ve Tolkien'i bu üsluba dahil eder. Hikayeler uzak bir geçmişte geçer. Hikayeler de geleneksel masallardakine gibi benzer bir şekilde basmakalıp cümlelerle başlar. Anlatıcı da kişiler üstüdür, güven uyandıran, arif bir sestir. Öyküdeki sesin duygusal dahiliyeti asgari derecededir. Olaylara karşı mutlak bir güven ve kesinlikle konumlanmıştır. Tüm olaylar hakkında tam bilgiye sahiptir. Olağanüstü, bilge bir anlatıcının mutlak hakimiyetinde asgari düzeyde bir kurguya sahip öykülerdir. Uzak bir geçmişteki olayları anlatan bu biçim, okuyucunun katılımına fazla olanak tanımaz "…ve sonra hiç olmadığı kadar mutlu yaşadılar" gibi basmakalıp öykü sonlarıyla da öykünün rahatsız ediciliğini ve kışkırtıcılığını dindirir (Jackson, 2000: 32).

Fantastik anlatılar hem doğaüstünün hem de tekinsizin öğelerini bir arada kullanırlar. Bu anlatılar önce anlattıkları şeylerin gerçek olduğunu iddia ederler ve sonrasında bu gerçekçi tavrı kırmak için açıkça olayın gerçekdışı olduğunu gösterirler. Okuyucuyu tanıdık, bilinen, günlük hayatın güvenli alanından daha tuhaf bir yere, sadece olağanüstünün alanında mümkün olabilecek bir dünyaya çekerler. Anlatıcı da neler olduğu konusunda kahramandan daha net değildir. Gerçek olarak görünen ve algılanan şey sürekli cevapsız bir soru olarak kalır. Anlatının kararsızlığı bir tavır olarak fantastiğin merkezinde bulunur (Jackson, 2000: 34).

Olağanüstünün dünyasına girildiğinde okuyucu ya da seyirci tamamen farklı, alternatif dünyalara Tolkien ve Auden'in deyişiyle ikincil dünyalara taşınır. Bu ikincil, kopyalanmış evren, görece özerktir, gerçekle sadece mecazi bir yansıma yoluyla

ilişkilidir ve nadiren gerçeği sorgular. Bu evrenlere örnek Frank Baum'un Oz Büyücüsü'nün harika diyarı, C.S. Lewis'in Narnia'sı, Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi'nin Orta Dünyası ve Frank Herbert'in Dune'u gibi peri masalları ve bilim-kurgunun dünyalarıdır (Jackson, 2000: 42).

Bunun gibi olağanüstü anlatılar gerçekle yüzeysel bir ilişki kurarlar ve gerçeğin değerlerini sadece geri dönük olarak ya da alegorik olarak sorgularlar. Örneğin Ursula Le Guin'in bilim-kurgu fantezileri birkaç gezegenin insanlık kültürünün farklı bakış açılarını birleştiren, bazı özellikleri büyütüp diğerlerini eksilten tüm bir galaktik medeniyeti inşa eder. Distopik korkulara ve ütopik tutkulara göre başka bir evren oluştururlar. Yaratılan diğer dünyalar yeni veya tuhaf olsa bile gerçekle alegorik bir şekilde bağlantı kurar. Kavramsal olan bu temel ilişki, fikirler ve ideallerle bağlantılıdır. Bunun tersine fantastik, kavramsal olmayan bir yönde ilerler. Fantastiğin, peri masallarının aksine ideallere çok az güveni vardır ve bilim-kurgunun aksine fikirlere de ilgisi azdır. Bunu yerine kültürel düzene sahip olmayan ya da bu düzenin dışında bir alana taşınır veya açılır (Jackson, 2000: 43).

Alternatif gerçeklikler oluşturan olağanüstünün ikincil dünyalarının aksine fantastiğin karanlık dünyaları hiçbir şey oluşturmaz. Fantastiğin dünyaları boş, boşaltıcıdır. Bu boşluk, yokluğun ve cisimsiz gölgelerin izini sürerek görünen dünyanın etkini azaltır. Fantastiğin bu tutumu, tutkuları tatmin etmekten çok uzaktır. Bu boşluklar yokluk, eksiklik, görünmeyen ve görünemeyen üzerinde ısrar ederek tutkuları kalıcı kılar (Jackson, 2000: 45).

Jackson, C.S. Lewis, J.R.R. Tolkien ve Ursula Le Guin gibi çok satan fantastik yazarların fantezi dünyasının daha çok peri masalı ya da romans edebiyatı olarak tanımlanan türlere ait olduklarını iddia eder. Tolkien'in ahlaki ve dini alegorileri Jackson'a göre Tolkien'in saf fantastiğin merkezinde bulunan tedirgin ve rahatsız edici etkilerden, saklı anlamlardan uzaklaştığını göstermektedir. Bu yazarları harekete geçiren esas dürtü ve istek fantastikle benzer olsa da, kendi tutkularını terk etmeleri ve çoğu kez yerine dini arzuları ve geçmişe olan özlemlerini koymaları, onları fantastikten biraz uzaklaştırır. Dolayısıyla bu yazarları, ortaya çıkması muhtemel

rahatsız edici ve asosyal dürtüleri yatıştırdığı ve herhangi bir varoluşsal sorunla derinden yüzleşmekten kaçmaları nedeniyle eleştirir (Jackson, 2000: 9).

J.R.R. Tolkien ise fanteziyi, gerçekliğin iç tutarlılığını sağlayan ve tuhaf ve şaşırtıcıyı birleştiren bir anlatım olarak tanımlar. Bu anlatım da yaratılan ikincil dünyalarda ikincil inançlara ve okuyucunun büyülenmesine neden olur. Tolkien fantezinin, sanatın en yüksek biçimi olduğuna ve başarıldığında da en etkili ve en saf biçim olduğuna inanır. (Thomas, 2007: 481) Tolkien'in fantastik ve fantastiğin işlevleri üzerine olan düşüncelerine bir sonraki bölümde ayrıntılı bir şekilde değinilecektir.

Diğer yandan Sigmund Freud, **Das Unheimliche** (Tekinsizlik -1919) adlı makalesinde fantastiği psikanalitik çerçevede ele almıştır. Bu makalesinde Freud Hoffmann'ın **Der Sandman** (Kum Adam) hikayesini tersinden ele alarak tekinsizlik kavramını tuhaf bir biçimde tanıdık olana çok iyi tanıdığımız bir şeye karşı bir anda duyduğumuz yabancılaşma olarak tanımlar. Bu yabancılaşma korkuyu, tedirginliği, belirsizliği tetikler ve yaşam korkularla dolar. Freud, tekinsizliğin endişeye yol açan her şeyle ilişkili olduğunu ve tekinsizlik duygusunun en temel duygularımıza, yani bilinçaltını meydana getiren bireysel içe kapanıklığa gönderme yaptığını saptar (Steinmetz, 2006: 24).

Freud'a göre fantezi denen soyut bir varlık yoktur; sadece benzer yapısal özellikler taşıyan ve benzer bilinçaltı tutkularıyla meydana gelmiş gibi görünen çeşitli ve farklı yapıtlar vardır. Sahip oldukları tutkunun belirli tezahürleriyle kendi aralarında ilişkilendirilebilirler. Tıpkı birçok benzerlikleri olan rüyalar gibi fantastik yazın da birçok unsurun yeniden şekillendirilmesiyle meydana getirilmiş ve kaçınılmaz olarak yazarın veya rüya gören kişinin sahip olduğu temel unsurlarla belirlenmiştir. Freud'a göre yaratıcı hayal gücü aslında herhangi bir şeyi yaratmak için tamamen yetersizdir; sadece birbirleri için tuhaf ve yabancı olan bileşenleri bir araya getirir. Ayrıca ruhsal dünyada keyfi ve belirsiz herhangi bir şey mevcut değildir. Fantezi, içinde insan olmayan başka dünyalar icat etmez; ayrıca bilincin sınırlarını da aşmaz; fantezi bu dünyanın unsurlarını tersyüz eder, tuhaf, alışılmadık, görünüşte 'yeni', tamamen

‘öteki’ ve farklı olanı üretmek için yeni ilişkiler içinde dünyanın yapısal özelliklerini yeniden şekillendirir (Jackson, 2000: 8).

Joseph Campbell da psikolojik düzlemde fanteziyi ve fantastik kahramanı **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu** (The Hero with a Thousand Faces - 1949) kitabında Carl Gustav Jung’un bilinç, kişisel bilinçdışı ve kolektif bilinçdışı kavramlarından yola çıkarak, ortak fikir ve arketipler içeren kolektif bilinçdışını, fantastik hikayeler için önemli bir unsur olarak görmüştür. Anne, baba ve çocuk arketiplerinin; persona ve gölge arketiplerinin; anima ve animus arketiplerinin; “kahraman”, “yaşlı bilge adam”, “oyuncu-hileci”, “genç kız ya da prenses” ve “eşik muhafızı” gibi peri masalı arketiplerini içerdiğini ileri sürer. Her arketip hem iyilik hem kötülük potansiyeline sahiptir (Furby ve Hines, 2014: 71-73). “Anne arketipi sevecen toprak ana, bereket tanrıçası ya da anaç iyilik olarak temsil edildiği gibi, yok edici, cezalandırıcı anne olarak da temsil edilebilir. Aynı şekilde Baba arketipi de adil, lider ve koruyucu hükümdar olarak temsil edilebilirken, aynı zamanda yoz, tiran zorba ya da kötülüklerin efendisi olarak temsil edilebilir” (Furby ve Hines, 2014: 73).

Campbell bu biçimleri kullanarak arketipleri bir ifade ve hikaye evreni üzerinde konumlandırır ve sonuç olarak bunun bir evrensel motif olduğunu belirler (Furby ve Hines, 2014: 73). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kitabında ‘monomit’ kavramını ortaya atar. Monomit, Campell’ın dünyadaki birçok efsane, mit, peri masalı ve dini hikayenin olay örgüsünde bulunduğunu öne sürdüğü temel bir şablon; bir yapıdır. Campbell bu yapıyı on yedi evreye ayırmış ve bir de şema çizmiştir (Campbell, 2000). Bu on yedi evre ve karakterlerin arketipsel nitelikleri bu çalışmanın üçüncü bölümünde Yüzüklerin Efendisi örneğiyle ayrıntılı olarak ele alınacaktır. Şimdiki bölümde ise fantastiğin, edebiyat dışı eksendeki yerine ve kökenine, görsel sanatlardaki gelişimine ve Fantezi Sanat’a değinilecektir.

1.5. Edebiyat Dışı Eksende Fantastik

Fantezi, başlangıcından beri sanatın ayrılmaz bir parçası olmuş ancak özellikle Rönesans'da, Maniyerizm'de, İlk Dönem Flaman resminde, Barok resimde, Romantizm, Sembolizm ve Gerçeküstücülük gibi sanat akımlarında giderek önem kazanmış, XX. yüzyılın ikinci yarısından sonra ise Fantezi Sanat adıyla bir üsluba dönüşmüştür. Tarihsel kökenleri ise mitlere, halk söylencelerine ve dini hikayelere dayanır.

Fantastik Sanat bir üslup olarak belirli bir sanat okuluna, bir bölgeye ya da tarihsel bir dönemle sınırlı değildir. Karşı gerçekçi, mistik, efsanevi, folklorik ve görünmeyen güçler ve hayatın gizemi üzerine konularla ilgilenen soyuttan ziyade temsili ve doğalcıdır. Diğer türlerin aksine ve alışılmadık bir şekilde fantezinin, içinde barındırdığı yazın, çizgi roman, sinema ve güzel sanatlar gibi dört ana biçim arasında kesin hatlı bir ayrım yoktur. Kuşkusuz kendini ifade etme biçimi olarak farklılık gösterseler de temel olarak aynı zemine otururlar. Fantastik Sanat açıkça anlatıya dayalı bir biçimdir. İmgeler her ne kadar kendi başlarına, tek ve durağan olsalar bile, bir süre önce olmuş ve ardından da devam etmiş bir öykünün bir anıdır (Clute ve Grant, 1999: 339).

Fantastik Sanat'ın en eski örneklerinin Altamira ve Lascoux gibi tarih öncesi yerleşim yerlerindeki mağara resimlerine kadar uzandığını ve bu resimlerdeki avlanma ve büyü temelli olayların tasvirlerinin, aslında düşlenmiş olabileceğini var sayan bazı görüşler vardır. Ancak Fantastik Sanatın en erken dini örneği Mezopotamya mitolojisinde, yarı insan, yarı balık ve yarı Tanrı olan Adapa'nın tasvirine dayanır (Bkz.Resim 1-2) (Clute ve Grant, 1999: 339).



Resim 1: Adapa



Resim 2: Tanrı Anu Adapa'yı Görmek İstiyor

Resim 1: https://ma91c1an.files.wordpress.com/2015/08/fish-apkallu-drawn-by-a-h-layard-temple-of-ninurta-at-kalhu-british-museum.png?w=500 26/10/2014

Resim 2: http://www.newagegod.com/EARTHmedia/daughters5.htm 26/10/2014

Dini sanat Fantastik Sanat tarihinde büyük bir rol oynamıştır. Fantastik Sanat'ın kapsamını bir bütün olarak alındığında izleri XV. ve XVI. yy.'da Pieter Bruegel, Matthias Grünewald gibi sanatçıların dini resimlerine kadar uzanır. Ancak günümüze kadar fantastik sanatçılara büyük ilham kaynağı olan açık ara en dikkat çeken sanatçı, "Dünyevi Zevklerin Bahçesi" (Bkz. Resim 3-4) eserinin yaratıcısı Hollandalı ressam Hieronymus Bosch'dur. Fatrhing'e göre Bosch'un bu karmaşık eseri "bir sunak resmi olamayacak kadar sıra dışıdır." (Farthing, 2014: 117) Triptik[1] bir eser olan "Dünyevi Zevklerin Bahçesi"nde solda cennet, sağda cehennem ve ortada da dünyevi zevkler bahçesi bulunur. Kanat paneller kapatıldığında ise dış panelde Tanrı'yı ve dünyanın yaratılışını temsil eden bir grizay[2] görülür. (Farthing, 2014: 118)

[1] Triptik: Yan yana ve birbiriyle ilişkili üç resmin oluşturduğu pano şeklindeki hareketli grup resim. Üç parça halindeki bu resimlerin ortada olanı daha büyüktür; yan tarafında bulunan ve ortadakinin yarı boyutunda olan diğer iki pano ise gerektiğinde ortadaki panonun üzerine kapanacak şekilde tasarlanmıştır. Ana tema orta panoda, ilişkili temalarsa kanatlarda işlenir. Panolar birbirine menteşe ile tutturulur. Genellikle pano biçimindeki resimler için kullanılan triptikler, Orta Çağ ve Rönesans dönemleri boyunca kiliselerin altarları için tasarlanmış, zamanla Doğudaki Bizans kiliselerinden batıdaki Keltik İngiliz kiliselerine kadar geniş bir kullanım alanı bulmuştur.

[2] Grizay: Gri ve kahverengi tonların kullanıldığı monokrom bir resim.



Resim 3: Hieronymus Bosch - Dünyevi Zevklerin Bahçesi – 1481

Resim 3: https://www.bosch500.nl/nl/jheronimus-bosch/zijn-opdrachtgevers 27/10/2014



Resim 4: Hieronymus Bosch - Dünyevi Zevklerin Bahçesi – 1481 –Kapalı

Resim 4: https://serkanhizli.files.wordpress.com/2015/09/the_creatin_of_the_world.jpg 27/10/2014

Eserin sol panelindeki odak noktası Tanrı'nın Havva'yı henüz uyanan Adem'e sunmasıdır. Figürler Aden Bahçesi'ndedirler. Farthing'e göre manzara, "bir günahın diğerine yol açmasıyla ilerleyen doğal sürekliliği ima edercesine, orta panele doğru devamlılık sergilemektedir" (Farthing, 2014: 188). Ortadaki ana panelde ise insanoğlu bir dizi dünyevi zevk ile oyalanır halde betimlenmiştir. Bu bölümdeki odak noktası Nefs Çeşmesi'dir. Buradaki çoğu ayrıntı, masum uğraşları gösterirken diğerleri ise erotiktir. Çıplak kadınlar, etraflarını çevreleyen atlıları baştan çıkarmaktadırlar. Bu tasvir Cennet Bahçesi'ndeki Hayat Çeşmesi'nin günahlarla dolu tezatıdır. Ön planda yer alan aşıklar ise kendilerini bir dizi bedensel hazza kaptırmışlardır. Sağ paneldeki Ağaç Adam detayı cennetteki Hayat Ağacı'nın cehennemdeki karşılığı olduğu düşünülür. Köklerle de desteklenen gövde boş bir yumurtaya benzer. Sanat tarihçileri figürünün yüzünün sanatçının yüzü olduğuna inanırlar. Cehennemin betimlendiği sağ panelde lanetlilere buraya düşmelerine neden olan eylemlerini hatırlatan nesnelerle işkence edilmektedir. Bazı müzisyenlere çalgılarının dev emsalleriyle işkence yapılırken benzer şekilde yaban tavşanı bir avcıyı kazığa oturturken başka bir avcıyı kendi tazıları yemektedir. Panelin ön kısmında yer alan ve kişiselleştirilmiş "Yedi Ölümcül Günah" da acı çekmektedir. Gurur, Şeytan'ın kalçasındaki kendi yansımasına bakarken Oburluk bir çukura kusmaya zorlanır. Orta panelde meyvenin koparılması ve yenmesi bir cinsel ilişki metaforu olup aşıkların büyüleyici bulduğu kabuklar, değersizliğin sembolüdür. Aslında bu paneldeki dünyevi zevklerin çoğu dönemin ahlaki söylemlerinden aşina olunan budalalıklar ve günahlardır (Farthing, 2014: 188-189).

Yine de, XVI. yüzyıldan sonra birkaç yüzyıl boyunca batılı sanatçılarda fanteziye tam anlamıyla eğilim için bir istek yoktu. Bu dönemde dini ve klasik olayların gerçekçi tasvirleri resmedilmesine rağmen aslında çok azı gerçek Fantastik Sanat'ın yönelimindeydi (Clute & Grant, 1999: 339).

Fantastik Sanat'taki bir sonraki ana dönüm noktası İsviçreli ressam Johann Heinrich Füssli[3]'nin "Kabus" (1781) tablosudur. Eser, algıladığımız dünyanın aslında hiç de öyle olmadığı duygusunu yaratmak için izleyiciyi dünyevi gerçeklikten kaçırır. Birçok farklı şekilde yorumlanan tablo aynı anda hem rüya gören bir kadını hem de ilgili rüyanın içeriğini betimliyor görünümü vermektedir. Tablodaki resmedilen at başı ve sırt üstü uzanmış kadının göğsüne oturmuş Incubus[4] adlı iblis, çağdaş inanç ve folklore gönderme yapsa da eleştirmenlerce cinselliğe vurgu yapan ve bilinçaltına dair Freudçu fikirleri sezen bir öncü olarak görülmüştür. (Bkz. Resim 5) Füssli ile beraber ondan etkilenen çağdaşı İngiliz William Blake ve mahşeri konu alan devasa ve olağanüstü tuvalleriyle John Martin, Fantezi Sanatının tam anlamıyla başladığının habercisi olmuşlardır. (Clute ve Grant, 1999: 339)



Resim 5: Henry Fuseli – Kabus – 1781

Resim 5: https://en.wikipedia.org/wiki/Henry_Fuseli#/media/File:John_Henry_Fuseli_-_The_Nightmare.JPG 30/10/2014

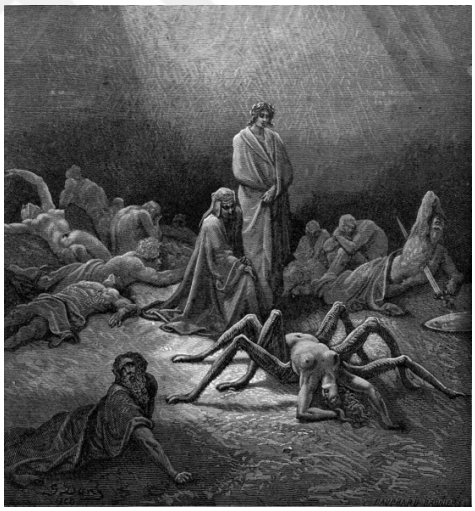
[3] Johann Heinrich Füssli (1741-185) yaşamının büyük çoğunluğunu İngiltere'de geçirmiştir ve bu ülkede Henry Fuseli olarak bilinir.

[4] Incubus: Mitolojide, uykularında kadınlarla cinsel ilişkiye girmek için onların üzerine oturan erkek iblis. Bilinen ilk kullanımı Gılgamış Destanındaki Lilu'dur.

John Milton'ın Kayıp Cennet'inin bir baskısındaki illüstrasyonları hazırlayan John Martin, illüstrasyonla geçirdiği bu zamanlarda Fantezi Sanat'la karşılıklı olarak bir kazanç ilişkisi de kurmuştur. (Bkz. Resim 6) John Martin gibi Fransız sanatçı ve illüstratör Gustav Dore da Kayıp Cennet, Dante'nin **İlahi Komedya**'sı, Edgar Allen Poe'nun **Kuzgun**'u ve İncil için yaptığı illüstrasyonlarla John Martin'in açtığı bu yoldan yürümüştür. (Bkz. Resim 7) XIX. yüzyılın sonlarıyla beraber George MacDonald ve Lewis Caroll gibi yazarlarla, edebiyatta hayal gücü kurgularının yükselişiyle de Sir John Tenniel gibi illüstratörler, fantezi sanatçılarının gidecekleri yolu işaret etmişlerdir. Richard Dadd, yarattığı yarı tarihsel fantastik erotizm ile Sir Lawrence Alma-Tadema ve Ön Rafaellocu İngiliz Dante Gabriel Rossetti de bu yolun ilk dönem örnekleri olmuşlardır. Maxfield Parrish yarattığı bir Arcadian[5] gelenekle, eserlerinde uçsuz bucaksız ve ayrıntılı manzara çizen birçok fantezi sanatçısını oldukça etkilemiştir (Clute ve Grant, 1999: 339).



Resim 6: John Martin - Şeytan'la Ölüm arasında Anlaşmazlık



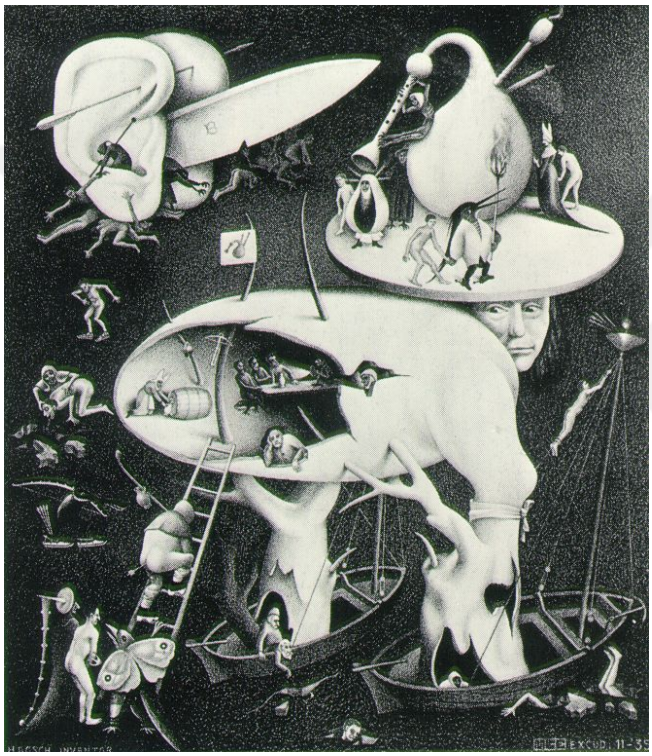
Resim 7: Gustave Dore – İlahi Komedya

Resim 6: http://darkclassics.blogspot.com/p/john-martin-paradise-lost.html 30/10/2014
Resim 7: https://ebooks.adelaide.edu.au/d/dante/d19pu/plates/12-39.jpg 30/10/2014

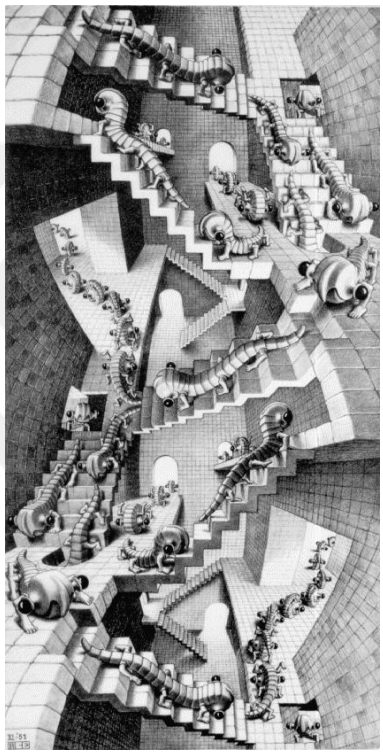
1920'lerin başında Avrupa'da ise dönemin fantastik fanatın en uç noktası olarak görülebilecek Sürrealizm ortaya çıkmıştır. Max Ernst, Salvador Dali ve Rene

[5] Arcadian ütopya: Antik Yunan Altın Çağı'na benzer, doğa ile uyum içinde, hırs ve tutkulardan uzak bir yaşam isteği

Magritte gibi akımın önde gelen sanatçılarının yanında bu liste günümüz sanatçılarından H.R. Giger'e ve bu alanda çalışmalarını sürdüren sayısız sanatçıya kadar uzatılabilir. XX. yüzyılda fantezi sanatı için bir diğer etkili isim ise bir ressamdan çok bir grafik sanatçısı olan ve imkansız gerçeklikler yaratan M.C. Escher'dir. (Bkz. Resim 8-9) Escher'in desen ve çizgi tekniklerinin etkileri günümüz fantezi sanatçısı Ian Miller'ı oldukça etkilemiştir. (Clute ve Grant, 1999: 340).



Resim 8: M.C. Escher – Cehennem, Hieronymus Bosch'dan sonra Kopya - 1935



Resim 9: M.C. Escher - Merdivenler Evi - 1951

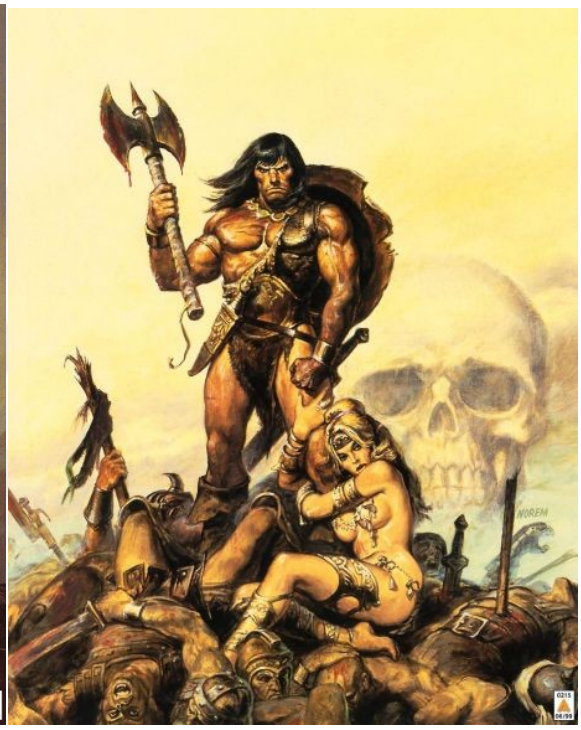
Resim 8: http://www.mcescher.com/gallery/italian-period/hell/ 25/10/2014
Resim 9: http://www.mcescher.com/gallery/back-in-holland/house-of-stairs/ 25/10/2014

Fantastik sanatın günümüzde pek çok biçimi ortaya çıkmıştır. Bu biçimlere Jim Burns ve David A. Hardy'nin ayrıntılı ve özenle hazırlanmış bilim-kurgu ve tekno-fantezi yapıları; Frank Frazetta ve Boris Vallejo gibi tüm çizgi roman geleneğini üzerinde büyük etkisi olmuş Robert E. Howard'ın **Barbar Conan**'ı ve benzer barbar figür tasvirleri; (Bkz. Resim 10-11) Harvey G. Parker gibi ultra-gerçekçi ya da Brian

Froud, Alan Lee, John Howe ve Ted Nasmith'in Yüzüklerin Efendisi ve peri masalı betimlemeleri en öne çıkan örnekler olarak verilebilir ve bu liste sonsuza kadar da uzatılabilir. Clute ve Grant bu liste için verilebilecek diğer önemli isimlerin Bruce Pennington, Tim White, Patrick Woodroff'un sayılabileceğini ve fantastik sanatın günümüzde ana akım sanatlarından biri haline geldiğini ve öyle de kalmaya devam edeceğini belirtirler (Clute ve Grant, 1999: 340).



Resim 10: Frank Frazetta - Ölüm Taciri



Resim 11: Boris Vallejo – Barbar Conan

Resim 10: http://www.writeups.org/wp-content/uploads/Death-Dealer-Frazetta-h.jpg 27/10/2014
Resim 11: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/bd/2a/91/bd2a91247706efdde2813649f2f7e9a3.jpg 27/10/2014

Fantastik, bir tür olarak peri masallarının edebi bir biçime sokulmasıyla J.R.R. Tolkien'le beraber XX. yüzyılın ikinci yarısıyla modern fantezi olarak bir edebi tür halini almıştır. Geçen yaklaşık beş yüzyıl boyunca da edebiyatta kullanılan fantastik unsurlar modern fantezinin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Ardından Fantastik, tanımlanmaya nitelikleri saptanmaya çalışılmış ve pek çok tartışmaya yol açmıştır. Ne var ki Fantastik kendini sadece edebiyatta değil görsel sanatlarda da göstermiş ve uzun

bir zaman fantastik unsur görsel sanatlarda kullanılagelmiştir; Modern Fantezi'ye koşut olarak da XX. yüzyılın ikinci yarısıyla beraber Fantezi Sanat ortaya çıkmıştır.

İkinci bölümde bu tez çalışmasında örnek olarak alınan Yüzüklerin Efendisi romanın yazarı J. R. R. Tolkien'in yaşamı ve fantastik üzerine düşünceleri aktarılacak, sonrasında da öyküde önemli bir yer tutan yüzüğün ve Yüzüklerin Efendisi öyküsünün özeti aktarılacaktır.

2. BÖLÜM
J. R. R. TOLKIEN VE YÜZÜKLERİN EFENDİSİ

2. BÖLÜM
J. R. R. TOLKIEN VE YÜZÜKLERİN EFENDİSİ

2.1. J. R. R. Tolkien'in Yaşam Öyküsü

Edebiyatta Modern Fantastik kurgu türünün yaratıcısı John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), Güney Afrika'daki Özgür Orange Devleti[6]'nin başkenti Bloemfontein'de dünyaya gelir. Babası Arthur Tolkien İngiltere'den buraya 1888'de gelmiştir ve burada banka müdürlüğüne terfi etmiştir. İki yıl sonra da nişanlısı Mabel Suffield ile burada evlenir. 3 Ocak 1892'de John Ronald Reuel dünyaya gelir. İki yıl sonra ise John'un erkek kardeşi Hilary doğar. Güney Afrika'daki olumsuz hava ve iklim koşulları nedeniyle 1895'de Mabel, İngiltere'ye ailesinin yanına döner. Aile, Arthur'un da İngiltere'ye dönmesini bekler ancak Arthur 1896'da yaşamını yitirir. Bunun üzerine Mabel çocukları da alıp, Birmingham'da küçük bir köy olan Sarehole'a yerleştir. Bu köy, ve kardeşiyle beraber oynamaya gittikleri köyün yakınındaki Moseley Bataklığı, Clent ve Lickley Tepeleri daha sonraları kitapları için Ronald'da derin etkiler bırakacaktır (White, 2003: 20-25). Michael White Tolkien'in bu dönemi için şöyle yazar:

> "Çocuklar okul öncesi yaşlarda oyunlar icat etmeye bayılırlar. Hayal güçleri çok kuvvetlidir. Kardeşler civarda yaşayan bir çiftçinin kötü bir büyücü olduğunu hayal ettiler. Zihinlerinde o sakin ve muhafazakar İngiliz köyünü, içinde iyi ve kötü büyücülerin egemenlik için çarpıştığı bir tür eğlence parkına dönüştürdüler. Uzun yaz günlerinde haçlı seferlerine çıktılar, masumları kötülerden korumak için tuhaf diyarlara gittiler (yani civardaki ormana). Bunun dışında Kuytuluk adını verdikleri bir yerden böğürtlen topluyorlardı. Tolkien eserlerini yorumlamak açısından çok ilginç bir ayrıntı, Gracewell'in yakınında bir değirmen bulunmasıydı. Değirmen bir baba oğul tarafından işletiliyordu. İkisi de pek sosyal insanlar değillerdi. Yaşlı değirmencinin uzun, siyah bir sakalı vardı. O yine sakin sayılırdı ama oğlu cidden çok ürkünç ve sevimsiz biriydi anlaşılan (çocuklar ona Beyaz Ogre[7]

[6] Özgür Orange Devleti (Oranje – Vrystaat): Güney Afrika'da 1854-1902 yılları arasında hüküm sürmüş Hollanda kökenli sömürgeci halkın kurduğu ve kölelik sistemine sahip devlet. Günümüzde Güney Afrika Cumhuriyeti'nde Özgür Devlet adında bir şehirdir.

[7] Ogre: Mitolojide, folklorda ve peri masallarında büyük, çirkin insana benzeyen, insan ve özellikle de bebek yiyen korkunç canavar. Ogrelere örnek olarak Beowulf'daki Grendel, Shrek, Homeros'un Odysseia'sindeki Tepegöz (Kiklop) Polyphemus verilebilir.

> diyordu, çünkü üstü başı sürekli unla kaplıydı). Neredeyse yarım yüzyıl sonra bu çocukluk figürleri tekrar canlanacaktı…" (White, 2003: 26).

Sarehole'deyken anneleri Mabel çocuklara eğitimi kendisi evde verir. Hevesli bir öğrenci olan Ronald okumayı öğrenir. Annesi ona **Hazine Adası, Alice Harikalar Diyarında** gibi yeni yayımlanan kitapların yanında **Fareli Köyün Kavalcısı** gibi masal kitaplarını verse de Tolkien'in ilgisini daha çok George MacDonald'ın fantastik kitapları ve Andrew Lang'ın **Kırmızı Masal Kitabı** çekmiştir (White, 2003: 27).

Aile 1900'de tekrar Birmingham'a taşınır. Mabel mezhep değiştirip Katolik olmuştur. Bu nedenle Baptist ve katolik karşıtı olan ailesi ona yaptığı maddi yardımı keser. Zor geçen dört yıl sonra 1904'de John Ronald on iki yaşındayken Mabel diyabetten hayatını kaybeder. Ronald annesinin ölümünden nedeni olarak akrabalarını sorumlu tutacak ve hayatı boyunca da onlarla fazla iletişime geçmeyecektir. Bundan sonra çocuklar önce teyzesi Beatrice Suffield'ın yanına gider ve Mabel'in yakın arkadaşı Peder Francis Morgan'ın gözetimine verilir. Peder Francis çocukların tüm sorumluluğunu üstlenir; çocukların da Peder Francis ile iyi bir ilişkileri olur (White, 2003: 27-33).

On altı yaşındaki Ronald King Edward's'da okurken Edith ile tanışır. Çift birbirlerine aşık olur. Ancak Peder Francis, Ronald'ın derslerini ve kariyerini düşünerek Ronald yirmi bir yaşına gelene kadar görüşmelerini yasaklar. Ronald, Peder Francis'in bu yasağına uyar ve Oxford'un Exeter Üniversitesi'ni kazanır. Ancak yirmi bir yaşına girer girmez Edith'e 1913'de ulaşır. O sırada Edith, başka biriyle nişanlı olmasına rağmen çift nişanlanır (White, 2003: 37-52).

Ronald, Oxford'da okurken Klasik dillerden İngiliz Dili ve Edebiyatı bölümüne geçiş yapar ve bu bölümü bitirir. Ronald Oxford'da iken Edith Warwick'te yaşar. Evlenmeleri için Katolik olması gereken Edith çok da hevesli olmasa da Ronald'ı sevdiği için Katolik olur ve bunun için ders alır. Ronald ve Edith birbirlerinden uzun süre ayrı kalmışlardır ve bu onları yıpratmış olsa da çift 1916'da evlenir. Birlikte uyumlu ve mutlu bir şekilde yaşamanın yolunu bulmaları biraz zaman alacaktır (White, 2003: 53-59).

Tolkien, 1914'de üniversiteye döndüğünde herkesin savaş için talim kamplarına gittiğini görür. Ancak kendisi 1915'te okulu bitirir ve sonrasında o da savaşa katılmak için bu kamplara katılır ve temel savaş eğitimi alır. Eğitim bittikten sonra Edith ile 1916'da evlenirler. Sonrasında Tolkien teğmenliğe terfi eder ve orduya katılır. Zorlu savaş koşullarında uzun süre cepheye gitmeyi bekler. Bu sırada iki yakın arkadaşını kaybeder. Ardından birçok çatışmaya katılır ancak kötü koşullar nedeniyle bakteriyel bir salgın olan "siper humması"na yakalanır ve kasım 1916'da Birmigham'a gönderilir. Altı hafta hastane de yatar. Bir süre Edith'le beraber Great Haywood'daki evlerine giderler ve Ronald orada dinlenir. Ardından 1917 ilkbaharında tekrar cepheye döner. Edith hamiledir ve 16 Kasım 1917'de ilk çocukları John Francis Reuel dünyaya gelir. Ronald cepheye katıldıktan sonra yeniden hastalanır ve hastaneye kaldırılır. 11 Ekim 1918'de savaşın bitimiyle de Ronald terhis olur. Aile Oxford'da gider, Ronald bir sözlük projesinde filolog olarak çalışmaya başlar. Kısa bir süre sonra da özel dersler vermeye başlar. Daha sonra Leeds Üniversitesi'nden iş teklifi alır ve 1920'de Leeds'e taşınırlar. Bu sırada çiftin ikinci çocukları Michael Hilary dünyaya gelir. 1924'te ise üçüncü çocukları Christopher dünyaya gelir ve Tolkien Leeds'de İngilizce bölümünde profesör olur. 1925'de Oxford'da boşalan bir profesörlük kadrosuna kabul edilir ve burada çalışmaya başlar. 1929'da da Priscilla adında bir kızları olur (White, 2003: 63-75).

Ailesine çok bağlı olan Tolkien ne kadar yoğun olursa olsun çocuklarıyla zaman geçirir, onlara her yıl Noel'de Noel Baba'dan mektup yazar. Bu mektupları yazmasının sebebi annesinin ona yazdığı Noel Baba'dan mektuplardır. Bu mektuplardan ilkini 1920'de John üç yaşındayken yazar. Ayrıca çocukları için öyküler de yazan Tolkien bir hayli yaratıcı olduğu bu dönemde çok sayıda ejderha ve goblin gibi garip yaratıkların resim ve illüstrasyonlarını çizer. Yüzüklerin Efendisi'ndeki Tom Bombadil karakteri de ilk olarak bu sıralarda ortaya çıkmıştır (White, 2003: 113-115).

> "Mektupta Noel Baba'nın evini tasvir etmiş ve ayrıntılı bir resmini çizmişti. Ondan sonra her yıl Kuzey Kutbundan son haberleri ve Noel Baba'nın sorunlarını anlatan mektuplar yazıp resimler oldu. Bu öyküler

> giderek karmaşıklaştı ve Büyük Kutup Ayısı, Koca Fok, Kar Elfleri gibi karakterlerle bezendi" (White, 2003: 113).

White, çocuklarına öyküler yazan Tolkien'nin aslında bir İngiliz mitolojisi yaratma isteğinin olduğunu söyler. Bu isteğin altında yatan şey ise vatanını çok seven biri olarak ulusal edebiyatlarında bunun eksikliğini görmesidir. Tolkien'in dili çok iyi bilmesi ve disiplinli bir hayal gücüne sahip olmasından dolayı da bu işi yapabilecek en doğru kişi olduğunu ileri sürer (White, 2003: 80-81):

> "Tolkien'in Orta Dünya'yı yaratmasının sebebi bir mitoloji oluşturma arzusudur zaten. … "Bir İngiliz Mitolojisi" yazmak istiyordu. Eski dilleri ve kültürleri incelediğinde; İzlanda, İskandinavya ve Orta Avrupa'nın aksine, İngiltere'nin kendi içinde bütünlük taşıyan bir mitoloji oluşturacak kadar çok yazılı efsaneye sahip olmadığı sonucuna varmıştı. Eski İngiliz edebiyatında sadece fragmanlar, Arthur öykülerinin kalıntıları, çok eski bir dünyadan bölük pörçük sahneler vardı. …Tolkien bazılarının bir mit ve efsane kayıtçısı olarak gördüğü Shakespeare'i pek önemsemezdi. Chaucer'dan da hoşlanmamıştı. İngiltere'nin, XIII. yy. tarihçisi Snorri Sturluson'un yazdığı İzlanda mitolojisi Prose Edda gibi; epik Beowulf şiiri gibi; Fin epiği Kalevala gibi görkemli bir mitolojisi yoktu. Tolkien bu durumu düzeltmek istiyordu" (White, 2003: 80).

Tolkien bir akademisyen ve bir aile reisi olduğu hayatının bu tek düze döneminde 1926'da C.S. Lewis ile tanışır. Başlangıçta birbirlerine karşı temkimli yaklaşan ikiliden Lewis, daha sonra günlüğüne Tolklien hakkında "onun şık, ağzı iyi laf yapan, eski kafalı, sabit fikirli, ufak tefek bir adam" olduğunu yazacaktır. Ancak ortak noktaları çoktur; ikisi de savaşa katılmıştır, Nordik mitoloji ve eski İngiliz edebiyatına hayranlardır ve yakın arkadaş olurlar. Düzenli olarak bir araya gelip edebiyat, tarih ve birbirlerinin yazıları hakkında konuşurlar. Ancak Lewis, Tolkien'in eleştirilere karşı hassas olduğunu anlar ve eleştirilerini daha dikkatli yapmaya çalışır (White, 2003: 119-122).

Lewis'le tanışmadan önce "Coalbiters" adında bir İzlanda efsaneleri okuma grubu kuran Tolkien, Lewis'i de bu gruba davet eder. 1930'larda bu grubun yavaşça dağılmasıyla Edward Tangye Lean adlı bir öğrencisinin kurduğu Inklingler grubuna katılırlar. Genç bir yazar olan Lean'in bu grubu kurmasının amacı üyelerin yazdıklarını birbirlerine okuyabilmeleridir. Lean'in okuldan ayrılmasıyla 1933'de grup toplantıları

biter ancak daha sonra Tolkien ve Lewis grubu tekrar toplarlar. Bu toplantılarda Tolkien ilk defa Yüzüklerin Efendisi'nin bazı bölümlerini okur (White, 2003: 122-124).

Inklinglerin diğer üyeleri ise Exeter'de profesör olan Nevill Coghill, Reading Üniversitesi İngiliz Dili Profesörü Hugo Dyson, doktor Robert Havard, Charles Williams ve Lewis'in ağabeyi Warren'dır. Tolkien, kulüpte İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna kadar oldukça verimli bir dönem geçirir. Ancak sonrasında bazı üyelerle arasının açılmış ve toplantılara nadir katılmaya başlamıştır (White, 2003: 124-126). "İlgisini yitirmeye başladığının kanıtı, Yüzüklerin Efendisi'nin son bölümlerini Inkling toplantılarında okumamasıdır. Grup üyeleri en son Frodo ile Sam'in Mordor sınırına varışını okumuşlardır" (White, 2003: 126).

2.1.1. Tolkien ve Lewis

Tolkien ile Lewis'in arkadaşlıkları 1926 ile 1946 arasında sürer ancak sonrasında araları açılmaya başlar. 1950'lere gelindiğinde ise eski dostluklarından geriye pek bir şey kalmamıştır. Michael White'a göre "aralarının açılmasının sebebi de arkadaş arkadaşlıkları kadar karmaşıktır. Bunu anlamak için Tolkien'in bazı nahoş kişilik özelliklerini ele almak gerekir" (White, 2003: 126-127).

Birçok kişiyle arkadaşlık kurmuş olmasına rağmen Tolkien için Lewis özel bir dost olmuştur. Onu kendine yakın görüyor ve eleştirilerini de kabullenebiliyordur. Nitekim White, Tolkien'in dostları için hissettiklerini "…Ne var ki Tolkien dostlarını çok kıskanan biriydi. Onları başkalarından kıskanmakla kalmaz, şöhret ve başarı kazanmalarını da kıskanırdı" (White, 2003: 127) diye yazar.

Tolkien ile Lewis'in aralarının açılmasının başlıca üç nedeni vardır. İlki Lewis'in din hakkındaki görüşleri ve sonrasında seçeceği mezhep, ikincisi kazandığı ticari başarı ve sonuncusu da Lewis'in arkadaşlarıdır. Bir Protestan olarak yetiştirilmiş olan Lewis giderek dinle bağını kopartmıştır. Başlarda kendini bir agnostik olarak tanımlayan Lewis, Tolkien'le yaptıkları din üzerine sohbetlerden sonra bir mit olarak gördüğü Hıristiyanlığı benimsemeye başlamıştır. Lewis, agnostizimden dine

dönmüştür ancak sonrasında Tolkien'i hayal kırıklığına uğratarak Katolik olmak yerine yetiştirildiği ve Tolkien'in nefret ettiği Protestanlığı seçer. Ayrıca bir yazar olarak da şöhretinin artması ve başarılı olmasından dolayı da araları giderek açılır (White, 2003: 127-130). Lewis'in Narnia serilerinden de nefret eden Tolkien, Lewis'in yazma hızına ve aceleciliğine sinirlenmekle beraber, öyküyü "çelişkilerle ve tutarsızlıklarla dolu" bulmuştur (White, 2003: 131), **Aslan, Cadı ve Gardrop**'unun ticari başarısından rahatsız olmuştur.

Aralarının bozulmasına bir diğer etken ise Lewis'in yazar Charles Williams ile kurduğu dostluk ve Amerikalı yazar Joy Gresham ile yaptığı evliliktir. Tolkien Williams'dan pek hoşlanmamış, onun Lewis ile aralarına girdiğine inanmıştır. Joy Gresham ise Lewis gibi sonradan dine dönmüş, ayakları üzerinde duran bağımsız, iki çocuklu dul bir Amerikan kadınıdır. Bunların yanında Katolik inancına ters olan Presbiteryen kilisesine yeni geçmiş bir yahudidir ve ona göre Lewis gibi kitaplar yazarak Protestanlığın propagandasını yapıyordur. Tolkien'in Joy'dan hoşlanmadığını bilen Lewis, Tolkien'e ne evlilik kararını açıklamış ne de onu düğününe davet etmiştir (White, 2003: 134-136).

Lewis 1954'de Cambridge'de profesörlüğe başladıktan sonra Oxford'a pek gitmez. Her şeye rağmen Lewis, Yüzüklerin Efendisi'ni öven bir eleştiri yazar. Tolkien, "Lewis 1963'de öldüğünde… Lewis'in anısına yayınlanması planlanan bir makaleler kitabına katkıda bulunmayı da" reddeder. "… Uzun dostluklarının bitiminden sadece bir kez, Lewis'in ölümünden kısa süre sonra yazdığı bir mektupta, burukça bahseder. Bu mektupta "Önce Charles Williams ayırdı bizi, sonra da evliliği" (White, 2003: 136) diyecektir.

2.1.2. Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi

Hobbit'i ilk olarak çocuklarına bir masal olarak yazmaya başlayan Tolkien'in Hobbit'i yazarken çocukluğundaki anılardan, okuduğu kitaplardan, oynadığı fantezi oyunlardan esinlenmiştir. Örneğin halasının Worcestershire'da oturduğu eve köylüler "Bag End"(Çıkın Çıkmazı) derlerdi. Çok okuduğu Andrew Lang öykülerinde de sıkça

ejderhalardan söz edilirdi. Bunların yanında yazdığı Noel Baba Mektupları da Tolkien'in işine çok yaramıştır (White, 2003: 140).

Tolkien, kitapları bilinmeye başladıktan sonra kendisinin bir Hobbit olduğunu söylemiştir. Michael White onun tipik bir hobbit olduğunu şöyle açıklar:

> "Sahiden de Tolkien ile tipik bir Hobbit'in karakterleri arasında benzerlikler vardır. Hatta Tolkien pek çok açıdan Bilbo Baggins'den pek farklı değildi. XX.yy'a şüphe ile bakar, hatta zaman zaman nefret ederdi. Bilim ve teknolojinin insanoğlunun gelişimine katkıda bulunmadığına inanan bir makine karşıtıydı. Edith'in tüm ısrarlarına karşın, araba almamakta uzun süre direndi (aldıktan birkaç yıl sonra da elden çıkardı). Hiçbir zaman televizyonu olmadı. Pek radyo da dinlemezdi. Çağdaş edebiyattan, müzikten ve tiyatrodan hoşlanmazdı. Güncel politikaya ayıracak vakti de yoktu. Sanki çağdaş dünyada yaşamayı istemez gibiydi. Bu hoşnutsuzluk hali yaratıcılığını körüklemişti. Orta Dünya'da yaşamayı yeğliyordu" (White, 2003: 140-141).

> "Bilbo Baggins tıpkı Tolkien gibi ilerlemeye ve yeniliklere karşı bir orta direk İngilizdir. Bilbo pipo içmeyi ve rahat koltuğunda oturmayı sever. Maceradan hoşlanmaz. Ama bir maceraya karıştı mı kahramanlaşır, … .Sam Gamgee ise İngiliz işçi sınıfını; siper kazıcıları, seyyar satıcıları ve işe bisikletle, ıslık çalarak giden kasap çıraklarını temsil eden bir Hobbit'tir" (White, 2003: 141).

1937 yayınlandıktan sonra beğeni kazanan, Lewis ve diğer eleştirmenlerce olumlu eleştiriler alan Hobbit için Tolkien, bazı haritalar çizmiştir ve kitapta bunların basılmasını ister. Ancak bu illüstrasyonlar fazla renklidir ve Allen&Ulwin yayınevi sadece siyah beyaz resim yayınlayabileceğinden Tolkien, ilk baskı için siyah beyaz haritalar çizer. Kitabın başarısından sonra Amerika'da Houghton Mifflin yayınevi kitabın Amerika haklarını satın almak ve kitabı renkli illüstrasyonlarla yayınlamak ister. Buna çok sevinen Tolkien, resim kabiliyetine pek güvenmese de ve zamanı az olsa da illüstrasyonları başkasının çizmesini istemez. Güvensizliğini yenerek beş renkli illüstrasyon çizer; yayınevi biri dışında hepsini kullanır. (Bkz. Resim 12). Daha sonra Allen&Ulwin de bu illüstrasyonları kitabın ikinci baskısına dahil edecektir (White, 2003: 143-147).



Resim 12: Tolkien'in Hobbit kitabı için çizdiği illüstrasyonlar

Resim 12: http://tolkiengateway.net/wiki/Category:Images_by_J.R.R._Tolkien 11/03/2014

Hobbit'in hem İngiltere'deki hem de Amerika'daki başarısından sonra - ki Hobbit Amerika'da New York Herald Tribune dergisinde en iyi çocuk kitabı seçilir - yayımcısı Stanley Ulwin Tolkien'den bir devam kitabı bekler. Tolkien de böyle bir kitap yazmak ister fakat bu süreç onun için biraz zorlu ve sıkıntılı olacaktır. Ancak ortaya çıkacak olan kitap Hobbit'in devam kitabından çok daha ses getiren bir eser olacaktır (White, 2003: 148-149).

2.1.3. Yüzüklerin Efendisi ve Savaş

Tolkien Yüzüklerin Efendisi'ni yazmaya 1938'de başlar. Avrupa'da savaşın başlaması herkesi olduğu gibi Tolkien ailesini de oldukça etkiler. Ancak İkinci Dünya Savaşı'nın etkisi Oxford'da daha az hissedilir. Bunun nedeni ise Hitler'in Oxford'a olan hayranlığıdır. Bu dönemde üniversitede öğrenci sayısı azalsa da Tolkien'in akademik hayatı pek değişmez. Dersler ve Inkling toplantıları devam eder. Bir yandan Alman bombardıman uçaklarını gözetleyerek de orduya hizmet etmektedir. İki oğlunun da savaşa katılması ailede gerginlik ve sıkıntıya yol açmıştır. Bunun yanında mali sıkıntı da çekmeya başlarlar. Hobbit ile başarılı olmasına rağmen Tolkien, ilk başta bu kitaptan çok gelir elde edememiştir. Hobbit, Yüzüklerin Efendisi tanındıktan sonra Tolkien'e para kazandıracaktır (White, 2003: 153-156).

Tolkien Yüzüklerin Efendisi'ne başlarken bir hayli zorlanır. Yayımcısı Unwin ondan "Bilbo'dan, Elflerden, sihirbazlardan, cücelerden ve trollerden bahseden" (White, 2003: 157) bir devam kitabı ister. İlk başta ne yazacağına dair hiçbir fikri olmayan Tolkien, Lewis'in de teşvikiyle ilk bölümü yazar. İlk bölüm Hobbit'in ek bir bölümü gibidir. 1938'in sonundan ana temanın Lord Sauron'un yüzüğü olmasına karar verir. White bu dönemi şöyle açıklar:

> "Tolkien o güz yeni bir Hobbit yazmaktan tamamen vaz geçerek, yazdığı kitaba Yüzüklerin Efendisi adını verdi. Artık Frodo'nun, yüzüğün kaderinden sorumlu olacağına ve Sauron'nun yenilmesi ve Orta Dünya'yı sonsuza dek yönetmesinin engellenmesi için yüzüğün Mordor'un ortasındaki Kıyamet Yarığı'nda gönüllü olarak yok edilmesi gerektiğine karar vermişti" (White, 2003: 162).

Tolkien Yüzüklerin Efendisi'nin ilk yarısını plansız yazmış olsa da kitabını daha önceden yazdığı Silmarillion'a dayandırarak çok daha geniş bir mitoloji, tarih, coğrafya ve efsaneleri kullanabileceğini fark eder. Silmarillion'da yarattığı Orta Dünya tarihi ve coğrafyasında tuhaf ve harika diyarlar vardır ve bunları kullanmaya karar verir (White, 2003: 163).

Tolkien kitabı yazdığı on yıllık süre içinde savaş, yorgunluk veya nedeni bilinmeyen sebeplerden dolayı belirli dönemler yazmaya ara verir. 1945'de savaş sona

erdikten sonra nihayet 1947'de öyküyü tamamlar. Ancak üzerinde çalışıp eksiklerini gidermesi de iki yılını alır. Sonunda 1949'da kitap okunmaya hazırdır. Buna rağmen kitabın basılması beş yıl sonra olacaktır. Bunun nedeni Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi'nin Silmarillion ile beraber basılmasını istemesidir. Ancak bu fikre George Allen & Unwin yayınevi sıcak bakmaz. Bu nedenle Tolkien, Collins yayıneviyle görüşür ve Collins bu isteğini onaylar gibi görünür. Ancak Tolkien'in eski yayıneviyle olan anlaşmasını feshetmesi gerekir. Bunu için Tolkien, George Allen & Unwin ile işi yokuşa sürer ve anlaşmaları iptal olur. Ama işler Tolkien'in istediği gibi gitmez. Silmarillion daha bitmemiştir ve Collins yayıneviyle de sorun yaşar. 1952'de onlarla da ilişkisini keser. Artık hiçbir yayıneviyle ilişkisi yoktur. Kitap biteli üç yıl olmasına rağmen basılması yolunda hiç yol kat edememiştir. Gururunu bir kenara bırakıp eserini yayınlaması için yeniden Stanley Urwin'in oğlu Rayner Unwin'e yazar. Anlaşma sağlanır ve tüm mitolojini yanında Yüzüklerin Efendisi üç cilt olarak ve bir yıllık aralarla basılacaktır. Unwin'ler Tolkien'e satış riski nedeniyle kar ortaklığı teklif eder ve Tolkien de bunu kabul eder çünkü yazarlıktan zengin olma ümidini yitirmiştir. Tek istediği kitabın basılması ve hak ettiği ilgiyi görmesidir. Çizilen haritalar ve kapaklardan sonra kitap sonunda 1954 yılında basılır (White, 2003: 173-180).

Eleştirler

Kitap çıktıktan sonra ilk eleştiri yazısını yazanlardan biri eski dostu C.S. Lewis olur. Lewis'in övgü dolu yazısından sonra kısa süre içinde kitap üzerine ardı ardına yazılar gelir. Kitabı beğenenler gibi beğenmeyenlerde olur (White, 2003: 185). Ancak Tolkien'in en ağır şekilde eleştiren Observar'dan Edwin Muir'dir. Kitap "hoş" olsa da Muir şöyle devam eder: "…iyi karakterleri sürekli iyi, kötüleriyse sürekli kötü. Onun yarattığı şeytanın kötülüğü trajik değil" (White, 2003: 186). Ancak ünlü yazar W.H. Auden ise New York Times'daki yazısında kitabı "…son beş yıldır okuduğum hiçbir eser beni daha fazla mutlu etmemişti" (White, 2003: 186) diye yazacaktır.

Kitap üzerine yapılan eleştiriler fazla ve çeşitli olmasının yanında bazı eleştiriler biraz da kişiseldir. White'a göre Muir'in Yüzüklerin Efendisi'ne bu kadar ağır bir şekilde yüklenmesinin nedeni C.S. Lewis'dir. Miur, Lewis'in kitaplarını hiç

beğenmediği için onun kitabı övmesine tepki olarak eleştirmiştir. Hatta Lewis Tolkien'e böyle bir şeyi ön görerek kitabı için önsöz yazmadan önce Tolkien'i uyarır ancak Tolkien durumun bu kadar ileri gidebileceğini fark edemez. White, Muir'in Lewis'e olan düşmanca hislerinden kaynaklanan kişisel saldırılarının yanı sıra, oldukça mantıklı eleştirilerde bulunduğunu şöyle belirtir:

> "Kitaba en temel itirazı, yazarın anlatımını çocukça bulmasıydı. Ana erkek karakterleri oğlan çocuklarına benzetmişti. Tolkien'in duyguları ele alış şeklinin Yüzüklerin Efendisi'nin belki de en zayıf yönü olduğu yadsınamaz. Kahramanlık öykülerini ve "yüce duyguları" anlatış tarzı kusursuzdur, ama karşı cinsler arasındaki ilişkileri son derece acemice işler.
>
> Bunu sebebi Tolkien'in kadınlar hakkında yazarken rahat olmamasıydı. Kadınlarla erkeklerin herhangi bir şekilde iletişim kurduğu sahnelerde üslubunun akıcılığı kayboluyordu. Onun Victoria dönemi bakış açısına sahip eski kafalı bir adam olduğunu unutmamalıyız. …" (White, 2003: 188).

Bunun yanında Tolkien'in üslubu modası geçmiş olarak da eleştirilmiştir. White göre 50'lerin ortasında modernizmin doruğu yaşanırken bu insanlar haksız değillerdir ancak Tolkien'in üslubu budur ve onun edebiyatı çok eskilerden beslenir. Konudan çok üslubun öncelikli olduğu bu dönemde Tolkien'in eski masal formu kimi eleştirmenleri tatmin etmemektedir (White, 2003: 189).

Yüzüklerin Efendisi'nin ulaştığı başarı sayesinde hayatları boyunca para sıkıntısı çeken Tolkienler, sonunda para sorununu fazlasıyla aşarlar. Başarı geç gelmiştir ama bu sayede Tolkien yakın olan emekliliğinde, kırk yıldır üzerinde çalıştığı Silmarillion'u bitirebilecektir. Ancak Yüzüklerin Efendisi'nin küresel çapta başarı kazanması bir takım ilginç olayların meydana gelmesiyle olur. Amerika'da Ace Books adlı bir yayın evi 1965'de Yüzüklerin Efendisi'nin öğrenciler arasında çok popüler olduğunu fark eder ve korsan olarak kitabı basar. Kitabın Amerika'daki yayıncısı Houghton Mifflin, George Allen & Urwin'i durumdan haberdar eder. Yapılan birçok girişim sonuçsuz kalır. Tabi bu dönemde Tolkien'in Amerika'daki popülaritesi giderek artmıştır. Kendine gelen tüm okuyucu mektuplarını cevaplamaya gayret eden Tolkien bu sırada bir Amerikalı bir okuyucusuna bu durumdan bahseder. "Korsan kitaplarla uğraşmaktan yazmaya zaman ayıramadığından yakınır" (White, 2003: 207).

Bu haber hayranlar arasında hızla yayılır ve Ace baskısının alınmamasın gerektiğini, yazarın yalnızca yasal baskının telifinden para kazanabildiğini herkes öğrenir. O ana dek korsan baskısı yüz bin satmışken altı ay sonra yasal baskı bir milyondan fazla satar (White, 2003: 203-207).

Michael White, XX. yüzyıl ve teknoloji karşıtlığıyla yazılmış olan Yüzüklerin Efendisi'nin giderek popülerleşmesini şöyle anlatır:

> "Yüzüklerin Efendisi'nin Batı dünyasının kampüslerine girişinin zamanlaması kusursuzdu. İkinci Dünya Savaşı sırasında, gelenekçi bir Oxford profesörü tarafından yazılmış olmasına karşın, uyuşturucuları ve sonradan hippi kültürü adını alacak şeyi keşfeden yeni neslin ilgisini çekmişti. 1966'da Londra'da Hippi kültürü doruk noktasındaydı. … LSD ve esrar en popüler uyuşturuculardı. O yaz insanlar üstünde "Tolkien'in Hobbitleri bağımlılık Yapar", "Galdalf Başkan Seçilsin" ve "Frodo Yaşıyor" gibi sloganlar yazan tişörtler giyiyordu. … Böylece Tolkien birden medyanın ilgi odağı, kült bir figür, bir tür guru oldu" (White, 2003: 208).

Kitabının başarısına sevinen Tolkien insanların kendisiyle, geçmişiyle ve özel hayatlarıyla ilgilenmelerine anlam veremez. Edith de aynı fikirdedir ve Tolkien'in rahat çalışabilmesi için ona yardımcı olmaya çalışır ancak artık taşınmalarının zamanı gelmiştir ve Tolkienler Bournemouth yakınında Poole adında bir kasabaya taşınırlar. 1959 yılında emekli olan Tolkien, Poole'da hayatının eseri dediği Silmarillion üstünde çalışır ama ilerlemesi yavaştır. Yaşlanmaktan hoşlanmaz, yazma enerjisinin ve istediğinin bittiğini hisseder. Edith ise burada kendi gibi sade insanlarla vakit geçirdiği için mutludur; Tolkien ise konuşacak entelektüel insan bulamadığı için sıkılır. Ancak onu iki şey ayakta tutar. Biri giderek artan imanı diğeri ise Edith'dir. Edith ile artık birbirlerine hiç olmadığı kadar yakın olmuşlardır. Tolkien, zamanla Poole'a ve buradaki yeni hayatına uyum sağlar. Ancak Tolkien hayatının son on yılında çok az yazar. 1971'de Edith rahatsızlanır ve seksen iki yaşında ölür. Tolkien, Poole da kalıp bir süre Edith'in yasını tutar. Daha sonra oğlu Christopher, Tolkien'i Oxford'a geri getirir. Tolkien yalnızlık çekmesine ve arada sırada karamsarlığa düşmesine rağmen akademik hayata dönmekten memnundur (White, 2003: 209-213). "Hayatının son yıllarında hem akademik çevreler hem de edebiyat dünyası tarafından el üstünde tutulur" (White, 2003: 213). 1972'de kendi üniversitesi tarafından Fahri Edebiyat

Profesörü unvanı alır. Ardından sağlığı kötüye giden Tolkien 2 Eylül 1973'de seksen bir yaşında hayatını kaybeder (White, 2003: 214).

2.2. Tolkien ve Fantastik Üzerine

Tolkien, insan aklının aslında var olmayan şeylerin zihinsel görüntülerini yaratma becerisine sahip olduğunu ileri sürer ve görüntüleri tasavvur etme yeteneğini de hayal gücü olarak tanımlar. Görüntü yaratımının zihinsel gücünün bir durum olduğunu ve ona hayal gücü denilmesi gerektiğini söyler. Ona göre "başarılı bir ifade için gerekli olan görüntünün algılanması, içeriğinin kavranması, kontrolünün parlaklığı ve gücü değişken olabilir; ama bu hayal gücünün derecesinde bir farktır, türde bir fark değildir. Gerçeğin içsel tutarlılığını veren ifadenin başarısı gerçekte başka bir şey ya da başka bir boyuttur" (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 67-68) ve bu durum hayal gücü ile sonuç arasında etkili bir bağlantı olan sanatla değerlendirilmelidir. Bu noktada da Tolkien sanatı ve "ifadedeki gariplik ve olağan dışılık" özelliklerini kapsayan, Fantezi kelimesini kullanmayı önerir (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 67).

Tolkien "fantezi" sözcüğünü, "Hayal Gücü'nün dengi olarak daha eski ve daha asil kullanımıyla "gerçek olmayanın" yani birincil dünyaya benzemeyenin ve gözlenmiş gerçeğin başatlığından bağımsızlığın, yani kısaca fantastik olanın türetilmiş kavramlarını birleştiren" (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 68) bir anlamda kullanır. Böylece fantezi ile fantastiğin etimolojik ve semantik bağlantılarını farkında olduğunu belirtir "ve sadece, aslında var olmayan şeylerin görüntüleriyle değil ayrıca birincil dünyamızda asla bulunamayacak olan ya da genel olarak orada olamayacaklarına inanılan şeylerin" (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 68) onu memnun ettiğini vurgular. Görüntülerin birincil dünyada var olmayan şeylere ait parçalar olmasını değer düşürücü olduğu fikrine katılmaz; aksine bu niteliğin bir kusur değil, bir erdem olduğunu savunur. Bu anlamda da "fantezi, sanatın düşük değil, daha asil ve aslında neredeyse en saf biçimidir ve başarıldığında da en güçlü olanıdır" (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 68-69).

Tolkien'e göre fantezinin bir diğer üstünlüğü ise sahip olduğu "cezbedici tuhaflıktır". Ancak bu özellik fanteziye karşı kullanılmıştır. Çünkü ona göre çoğu insan cezbedilmekten ve birincil dünyalarına herhangi müdahaleden hoşlanmaz. Bu nedenle de "aptalca ve hatta kötü niyetle fantezi'yi, içinde sanatın kırıntısını dahi barındırmayan, içinde kontrolün bile olmadığı, zihinsel bozukluklar ve sanrılarla yani rüya görmek ile karıştırırlar. Fantezi us dışı değil ussal bir etkinliktir." (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 69)

Bu üstün niteliklerinin yanında Tolkien, fantezinin kusurunu "hayalperest olarak kalma" tehlikesi olarak belirler. Fantezinin kullandığı malzemeler ve düzenlemeler birincil dünyaya ne kadar az benziyorsa "gerçeğin içsel tutarlılığını" üretmek o kadar zordur. Bu türden bir gerçeği daha ciddi malzemeyle üretmek daha kolaydır. Bu nedenle fantezi çoğu zaman gelişmemiş olarak kalmış, uçarı ya da yarı ciddi bir biçimde, ya da sadece süsleme amaçlı kullanılagelmiştir" (Tolkien J. R., Peri Masalları Üzerine, 1999: 69).

Tolkien'e göre ikincil inanç'a egemen olana ikincil dünya yaratmak, emek ister, düşünce ve özel bir beceri gerektirir ve bu denli zorlu işlere pek az kişi kalkışır. "Ancak bu işle kalkışıldığı ve herhangi bir derecede başarıldığı anda sanatın az bulunan bir başarısına sahip" olunur. Bu "en güçlü tarzda hikaye yaratıcılığıdır" (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 70).

Tolkien, sanatta fantezinin sözcüklere, gerçek edebiyata bırakılması gerektiğini savunur. O'na göre resimde "fantastik görüntünün görünen sunumu teknik olarak fazlasıyla kolaydır; el akıldan üstün olmaya, hatta onu tümüyle yıkmaya meyillidir" (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 70). Tolkien bu düşüncesini sürrealist resim üzerinden şöyle açıklar:

> "Örneğin sürrealizmde, edebi fantezide çok ender bulunan bir hastalıklılık ya da huzursuzluk vardır. Tanımlanan imajları üretmiş olan aklın aslında çoktan hastalıklı olduğundan sık sık şüphe duyulabilir; ama bu tüm durumlarda gerekli olan bir açıklama değildir. Aklın garip bir rahatsızlığı çoğunlukla bu türden şeylerin çizilmesiyle ortaya konulur; aklın etrafındaki bütün görünebilir nesnelerde uğursuz ve grotesk biçimler görerek biçim üretmek için acı verici bir bereketlilik ve kolaylık geliştirdiği yüksek ateş

> durumundaki hastalığın bilinç ve üstünlüğüne sahip duygulara benzer bir durum.
>
> Tabii ki, ben burada "illüstrasyonlar", ya da sinematografi üzerindeki değil, Fantezinin "resimli" sanatlar üzerindeki ana ifadesinden bahsediyorum. Kendi içlerinde ne kadar iyi olurlarsa olsunlar, illüstrasyonlar peri masallarının çok az işine yarar. Görünebilen bir sunumda bulunan bütün sanatlar (tiyatro dahil) ile gerçek edebiyat arasındaki belirgin ayrım, onların tek bir görünür biçime zorlamasıdır" (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 109).

Bu nedenle Tolkien, edebiyatın kişiden kişiye farklılık gösterdiğini, daha evrensel ve çocuğa daha fazla ait olduğunu savunur. "Eğer hikaye "ekmek yedi" derse, dramatik yapımcı ya da ressam sadece kendi zevkine ya da hayaline uygun bir "bir dilim ekmek" gösterecektir", oysa ki hikayenin dinleyicisi/okuyucusu kafasında kendine ait bir ekmek imgesi canlanacaktır. "Eğer hikaye "tepeyi tırmandı ve aşağıdaki vadide bir nehir gördü" derse, ressam böyle bir görüntünün kendince yorumunu yapacaktır ancak hikayenin dinleyicisi/okuyucusu kafasında tepe, nehir ve vadi sözcüklerinden kendi imgeleminde kendi resmini oluşturacaktır (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 110).

Fanteziyi ikincil dünyalar yaratma ekseninde değerlendiren Tolkien, fantezinin elflere özgü becerinin, büyünün peşinde olduğunu, başarılırsa büyüye, insan sanatının tüm biçimlerinden çok fazla yaklaştığını fantastik bir yolla açıklar. Ona göre "elfler hakkındaki insan yaratısı hikayelerin özünde, açık ya da kapalı, saf ya da katışık olarak, canlı, gerçekleştirilmiş bir alt-yaratı sanatına duyulan arzu yatar" (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 75).

Fantezinin genelde dünya ve içindeki her şeyle isimleri birleştiren, sıfatları yeniden kullanarak garip oyunlar oynayan gayrimeşru olmasa da şüpheli bir sanat olarak görüldüğü kanısındadır. Diğer yandan bazı insanların fanteziyi "çocukça bir budalalık, insanlara ya da sürekli gençliğini yaşayan insanlara özgü bir şey" olarak gördüğünü söyleyerek fanteziyi küçümseyip değerini düşürmeye çalışanlara, yazdığı mektuptan karşı bir alıntı yaparak yanıt verir (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 75-76).

> "Sayın Bayım,
>
> Şimdilerde uzun zamandır yabancılaştırılmış olsa da, İnsan ne tamamen kaybedilmiş ne de tamamen değiştirilmiştir. Gözden düşürülmüş olabilir, ne var ki tahtından indirilmemiştir, ve bir zamanlar sahip olduğu egemenliğin şamatasını hala bırakmaz: İnsan, Alt-yaratıcı, içinden tek bir Beyaz'dan birçok renge yansıtılan Işık'ın dağıldığı, ve yaşayan biçimlerde akıldan geçen. Her ne kadar dünyanın tüm çatlaklarını Elfler ve Goblinlerle doldurmuş olsak da, karanlık ve ışıktan Tanrıları ve onların evlerini inşa etmeye cesaret etmiş ve ejderlerin tohumlarını ekmiş olsak da – bu bizim hakkımızdı. (yerinde ya da yanlış kullanılmış) Bu hak azalmadı: hala içinde yaratıldığımız yasayla yaratıyoruz" (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 76-77).

Tolkien fantezinin doğal bir insan etkinliği olduğunu, aklı kesinlikle ortadan kaldırmadığını ve bilimsel gerçekliğe olan ihtiyacı körleştirmediğini ya da bilimsel gerçekliğin algılanışını çarpıtmadığını savunur. "Tam tersine akıl ne kadar keskin ve açıksa o kadar iyi fantezi yaratabilir" der. Ayrıca insanlar gerçeği bilmek istemez veya gerçekleri algılayamadıkları bir duruma düşerlerse fantezi de bu noktada zayıf kalır çünkü fantezi, dünyadaki olayların göründükleri gibi tanınmasına "yani gerçeğin tanınmasına dayanır, gerçeğin esiri olmasına değil... Eğer insanlar gerçekten kurbağalarla insanları ayırt edemeyecek olsalardı, kurbağa-krallar hakkındaki masallar ortaya çıkmazdı" (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 77). Tolkien'in bu yorumu fantastiği "paraksiyal bölge" kavramıyla açıklayan Rosemary Jackson'ın görüşüyle de benzerlik taşımaktadır.

Fantezinin işlevinin ise iyileşme, kaçış ve teselli olduğunu ileri süren Tolkien fantezinin abartıya kaçabileceğini, kötü kurgulanabilip kötü biçimde kullanılabileceğini hatta onu yaratan zihinleri delirtebileceğini ifade eder. Ancak bu onun ahlaksız olarak nitelendirdiği bu dünyada insana dair olan her şey için geçerlidir (Tolkien, Peri Masalları Üzerine, 1999: 77-78).

Hayal gücünün savunucusu, dilbilimci, dindar ve muhafazakar Tolkien'in içindeki Britanya için bir mitolojisi yaratma arzusu, modern fantezi'nin doğuşuna yol açmıştır. Hobbit ile başlayan serüveni Yüzüklerin Efendisi'yle beraber muazzam bir evren haline dönüşmüş ve Silmarillion ile de oluşturduğu mitoloji zirve noktasına

ulaşmıştır. Şimdi Tolkien'in bu tez çalışması için örnek olarak seçilen romanı Yüzüklerin Efendisi'nin ve yüzüğün öyküsüne ele alınacaktır.

2.3. Yüzüklerin Efendisi ve Yüzüğün Öyküsü

Üç yüzük göğün altında yaşayan Elf Kralları'na
Yedisi taştan saraylarında Cüce Hükümdarlar'a,
Dokuz Yüzük Ölümlü İnsanlar'a, ölecekler ne yazık
Bir yüzük gölgeler içindeki Mordor Diyarı'nda
Kara tahtında oturan Karanlıklar Efendisi'ne
Hepsine hükmedecek Bir Yüzük, hepsini o bulacak
Hepsini bir araya getirip karanlıkta birbirine bağlayacak
Gölgeler içindeki Mordor Diyarı'nda

(Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 5)

Yüzüklerin Efendisi'nin özetini başlamadan önce kitabın merkezinde bulunan Tek Yüzük'ün öyküsünden bahsetmek yerinde olacaktır. Yüzüklerin Efendisi'ndeki olaylar başlamadan binlerce yıl önce Elfler, on dokuz güç yüzüğü üretmişlerdir. Karanlıklar Efendisi Sauron ise bu güç yüzüklerine hükmedecek Tek Yüzük'ü Hüküm Dağı'nda Elflerden gizlice döver. Diğer yüzüklere hükmedebilmek için Sauron, bu yüzüğe gücünün ve kudretinin büyük bölümünü aktarmıştır. Elfler, Sauron'un gizli amacını fark etmiş ve adları Narya[8], Nenya ve Vilya (Ateş Su ve Hava) olan güç yüzüklerini Sauron'dan saklamışlardır. Zamanla diğer yüzükleri ele geçirecek olan Sauron, dokuz yüzüğü en kolay hükmedebileceği İnsan Krallar'ına, yedisini de Cüce Krallar'a verir. Yüzükler, onu takan kişiyi görünmez yapmasının yanında kişiyi etkisi altına alıp ruhuna sahip olmaya gücüne sahiptir.

Cüce Kralların dört yüzüğünü ejderhalar yok etmiş üçünü de Sauron ele geçirmiştir. Sonrasında ise dokuz İnsan Kral da Tek Yüzüğün gücüyle Nazgul adındaki Yüzük Tayfları'na dönüşerek Sauron'un korkunç hizmetkarlarına dönüşmüşlerdir. Büyücü Gandalf Güç Yüzükleri'nin ölümlüler üzerindeki etkisini şöyle anlatır:

[8] Daha sonraları Narya (Ateş) güç yüzüğü, Orta Dünya'ya geldiği zaman Limacı Cirdan tarafından Galdalf'a verilecektir.

> "Ali Yüzükler'den birini alıkoyan ölümlü ölmez, ama büyüyüp daha çok yaşam da elde etmez, sadece sürer gider; öyle ki sonunda her dakika ona bir yorgunluk gibi gelmeye başlar. Ve eğer Yüzük'ü sık sık görünmez olmak için kullanırsa da solar: Nihayet tamamen görünmez olur ve Yüzüklere hükmeden karanlık gücün nazarı altında alaca karanlıkta yürür. Evet, er ya da geç – eğer işin başında güçlü ve iyi niyetliyse daha geç olacaktır bu, ama ne güç, ne de iyi niyet dayanamaz – er veya geç karanlık güç onu yutar" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 67).

Elendil[9] ve Gil-galad[10] önderliğindeki birleşen Elf ve İnsan orduları, yedi yıl süren Son İttifak Savaşı'nda Sauron'u alt ederler. Tolkien yüzüğün Sauron'un elinden alınışını şöyle anlatır:

> "Savaş alanında insanların krallarından biri olan Isildur Narsil adlı kılıcın kırık parçasıyla Hüküm Yüzüğü'nü Sauron'un elinden kesti ve kopan parmakla birlikte yüzüğü yakaladı. O zaman Sauron kavgada yenilmiş oldu ve bedeninden çıkıp gitti; ruhu uzaklara kaçıp, yıkık dökük yerlerde gizlendi ve çok uzun yıllar boyunca dünya üzerinde görülebilir bir şekle bürünmedi. Böylece eski günlerin ve Kara Yılların ardından Üçüncü Çağ başladı" (Tolkien, Silmarillion, 2016: 600).

Ancak Sauron'un tam olarak yok olması için yüzüğün Hüküm Dağı'nın ateşinde yok edilmesi gereklidir. Fakat Isildur yüzüğü "babası ve kardeşinin canlarının bir diyeti olarak" saklamaya karar verince Sauron tamamıyla yok edilemez. Sonrasında Isildur, Orklar tarafında pusuya düşürülür; yüzüğü kullanıp kaçmaya çalışsa da Yüzük, Isuldur'un parmağından kayar ve Orklar tarafından fark edilip öldürülür. Yüzük de Anduin nehrine düşerek kaybolur.

İki bin yıldan daha fazla bir süreden sonra Yüzük, nehir halkından Deagol adlı bir hobbit tarafından, nehirde balık avlarken bulunur. Arkadaşı Smeagol, yüzüğün etkisine hızla girer ve yüzüğü ondan doğum günü hediyesi olarak ister. Ancak Deagol yüzüğü vermek istemez ve Smeagol onu boğarak öldürür. Giderek yüzüğün ruh çürütücü etkisine giren Smeagol, halkı tarafından istenmez ve yaşadığı köyden kovulur. Güneşe karşı dayanıksızlaşan Smeagol Dumalı Dağlar'da saklanır. Yüzük

[9] Elendil: Gondor'un ve Numenor insanlarının soyundan gelen Dunadan insanlarının (Dunedain) ilk kralı, Isildur'un babasıdır. Son ittifak Savaşı'nda Sauron tarafından öldürülmüştür.
[10] Gil-Galad: Noldor soyundan gelen son yüksek Elf Kralıdır. Son ittifak Savaşı'nda Elf'lere önderlik etmiş ve savaş sırasında Sauron tarafından öldürülmüştür.

onun ömrünü yüzyıllarca boyunca uzatırken onu Gollum adında kokuşmuş, yozlaşmış, şekli ve konuşması değişmiş bir yaratığa çevirir.

Günün birinde Gollum, "kıymetlim" dediği yüzüğünü Dumanlı Dağlar'ın derinliklerinde kaybeder ve Bilbo adında başka bir Hobbit yüzüğü tesadüfen bulur. Bu sırada gücünü giderek toplamaya başlayan Karanlıklar Efendisi Sauron, yüzüğü arayan Gollum'u yakalar ve yüzüğün Shire'da Baggins adlı bir hobbitte olduğunu ondan öğrenir. Gollum serbest bırakılır ve Sauron yüzüğü ele geçirmek için güçlü hizmetkarlarından dört Nazgul'u Shire'a gönderir.

2.3.1. Yüzük Kardeşliği

Öykü Bilbo Baggins'in 111. doğum günü hazırlıklarının yapıldığı sırada Shire'da başlar. Bilbo'nun eski arkadaşı büyücü Gri Gandalf Bilbo'yu ziyarete gelir. Bilbo'da bir yüzük olabileceğinden şüphelenmektedir. Bundan emin olunca da Bilbo'ya Shire'ı hemen terk etmesini, yüzüğü ve tüm mal varlığını evlat edindiği akrabası Frodo'ya bırakmasını ister. Bilbo, Gandalf'ın söylediklerini yapar; her şeyini ve yüzüğü Frodo'ya bırakır. Gandalf, Frodo'ya da yüzüğü gizli ve güvende tutmasını söyleyerek oradan ayrılır.

On yedi yıl sonra geri gelen Gandalf artık yüzük ile ilgili her şeyi öğrenmiştir ve Frodo'ya da Shire'ı terk etmesi gerektiğini, Sauron'un yüzük için Shire'a geleceğini söyler. Bunun üzerine Frodo, bahçıvanı ve arkadaşı olan Sam Gamgee ve Pippin Took ile beraber Çıkın Çıkmazı'na doğru yola çıkarlar. Ancak daha Shire'dan çıkmadan Sauron'un hizmetkarları olan Nazgullar peşlerine düşer. Elflerin beklenmedik şekilde ormanda ortaya çıkmasıyla kurtulurlar. Çıkın Çıkmazı'nda Merry Brandybuck da onlara katılır. Daha sonra Yaşlı Orman'a girerler. Burada Söğüt Adam'ın saldırısından Tom Bombadil sayesinde kurtulurlar. Tom Bombadil Orta Dünya'da yaşayan en eski canlıdır. Aynı zamanda yüzüğün gücünden de etkilenmeyen tek kişidir. Ormandan ayrıldıktan sonra Bree'deki Sıçrayan Midilli Hanı'nda esrarengiz biri olan Yolgezer ile tanışırlar. Yolgezer, aslında Isildur'un varisi Aragorn'dur. Aragorn, Hobbitleri rehberleri ve koruyucuları olmaya ikna eder ve akabinde onları handa Nazgulların saldırısından kaçırır. Fakat Fırtına Tepesi'nde Nazgullar bir kere daha saldırır ve

Frodo'yu Morgul bıçağı ile yaralarlar. Ancak Glorfindel adındaki bir elfin yardımıyla Ayrıkvadi'ye (Rivendell) ulaşırlar ve Frodo burada iyileştirilir. Bilbo ve Gandalf da buradadırlar. Gandalf, Sauron'un tarafına geçmiş bilge büyücü Ak Saruman tarafından alıkonulmuş ancak bir kartal tarafından kaçırılarak kurtatılmıştır. Sonra burada Elrond Divanı toplanır. Bu toplantıda yüzüğün yok edilmesine karar verilir. Fakat yüzük sadece dövüldüğü ateşte yani Mordor'daki Hüküm Dağı'nın ateşinde yok edilebilir. Frodo bu görev için gönüllü olur. Bu görevde ona yardım etmek için Sam, Merry, Pippin, Aragorn, Cüce Gimli, Elf Legolas ve Gondor'un vekilharcı Denethor'un oğlu Boromir de gönüllü olurlar ve böylece Yüzük Kardeşliği kurulmuş olur. Grubun Kızılboynuz geçidi üzerinden Dumanlı Dağları geçme girişimi olağandışı bir kar fırtınası yüzünden gerçekleşemez ve tehlikeli bir yol olan Moria Madenleri'nden geçmek zorunda kalır. Moria madenlerini Cüceler inşa etmiştir ancak burada katledilmişlerdir. Cüceleri çok derinleri kazmaları nedeniyle kadim ve şeytani bir yaratık olan Durin'in Felaketi adındaki Balrog uyanmıştır ve Gandalf ile Khazad-Dum köprüsünde mücadeleye girişir, köprü yıkılır ve ikisi birden karanlık uçuruma düşerler. Geri kalan sekiz kişi Aragorn önderliğinde ise Moria'dan kaçıp Elflerin bir diğer diyarı olan Lothlorien'e sığınırlar. Burada ağırlanan Yüzük Kardeşliği Lothlorien'in efendileri Galadriel ve Celeborn ile tanışır. Elf Hanımı Galadriel onlara bazı sihirli eşyalar verir. Frodo ve Sam Galadriel'in aynasına bakarak daha önceden olmuş, daha olmamış şeyleri görürler. Bu sırada Frodo, Galadriel'in Üç Yüzükten biri olan Nenya'yı taşıdığını fark eder. Galadriel burada Frodo'nun ona taşıdığı yüzüğü kendi isteğiyle teklif etmesiyle Tek yüzükle olan sınavını geçer ve Yüzük Kardeşliği Lothlorien'den ayrılır. Sonrasında yüzüğün etkisine girmeye başlayan Boromir yüzüğü Frodo'dan almaya çalışır. Bunun üzerine yüzüğün diğerlerini de etkilemesini engellemek için Mordor'a tek başına devam gitmesi gerektiğini anlayan Frodo kaçar ancak Sam, Frodo kayıkla kaçarken ona yetişir ve ona katılır. Böylece Yüzük Kardeşliği dağılmış olur (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999).

2.3.2. İki Kule

Aragorn, Frodo'yu aradığı sırada Boromir'in borusunu duyar. Saruman'ın gönderdiği Ork ve Uruk-Hai'ler Boromir'i öldürmüş, Merry ve Pippin'i ise kaçırmıştır. Bunu üzerine Aragorn, Legolas ve Gimli kaçırılan Hobbitleri kurtarmak için Orkları takip etmeye başlarlar. Bu sırada Rohan Süvarileri yolda Orklara saldırmış ve hepsini öldürmüştür. Merry ve Pippin ise bu durumdan faydalanarak Fangorn ormanına kaçarlar. Sonrasında Rohirrim ile karşılaşan Aragorn, Legolas ve Gimli Hobbitlerin çatışma sırasında Fangorn ormanına kaçtıklarını tahmin edip bu büyülü ormana girerler.

Fangorn ormanında Hobbitler Ağaçsakal adlı bir Ent'le karşılaşırlar. Merry ve Pippin'in anlattıklarından sonra ormanın çobanları olan Entler, bir meclis toplarlar. Kulesi İsengard'da bulunan Saruman ordusu için Fangorn Ormanını ağaçlarını kesmektedir. Bunu gören Entler karar verip İsengard'a yürüyerek, savaşa katılırlar.

Fangorn Ormanı'nda Hobbitleri arayan Aragorn, Legolas ve Gimli, burada Moria Madenleri'nde uçuruma düşen, Balrog ile girdiği ölümüne mücadeleden galip çıkarak daha üstün güçlerle yeniden Orta Dünya'ya gönderilen Ak Gandalf ile karşılaşırlar. Grup Rohan'a gider. Burada Gandalf, Kral Theoden'i Saruman'ın büyüsünden kurtarıp Saruman'ın hizmetkarı ve ajanı olan Grima Solucandil'i de Rohan'dan kovar. Kral Theoden'i Sauron'a karşı savaşmaya ikna eder. Savaş başlamadan önce Gandalf, bir neden belirtmeden Rohan'ı atıyla terk eder. Rohan ordusu, Theoden, Aragorn, Legolas ve Gimli savaş için Miğfer Dibi'ndeki Boruşehir kalesine giderler. Buradaki savaş Gandalf'ın çağırdı sürgün edilmiş Rohan Süvarileri sayesinde kazanılır.

Sonrasında Gandalf, Aragorn, Gimli, Legolas, Kral Theoden ve Rohan Süvarileri'nin komutanı Eomer ile birlikte Saruman'ın İsengard'daki kulesine giderler. Burada Merry ve Pippin'i bulurlar. Entler Saruman'ın kulesi Orthanc'ı kuşatmış, Saruman ve Grima Solucandil içeride kısılıp kalmıştır. Gandalf, Saruman'ı büyücü nizamından ve Ak Divan'dan atar.

Bu arada Frodo ve Sam yolculuklarına devam ederlerken Gollum'un onları takip ettiğini fark ederler ve onu yakalarlar. Gollum, Frodo ve Sam'e Mordor'a kadar rehberlik eder. Orklardan saklanmak için yollarına Mordor'a bataklıklardan devam ederler. Ancak Mordor'un Kara Kapıları çok iyi korunmaktadır ve bunun üzerine Gollum, Mordor'a gizli bir girişin olduğunu söyler ve rotalarını değiştirirler. Ancak Boromir'in kardeşi Faramir'in önderliğindeki Gondor Muhafızları tarafından yakalanırlar. Frodo ve Sam'in görevlerini öğrenen Faramir istemeden de olsa onları serbest bırakır.

Gollum önce Frodo ve Sam'i Minas Morgul'a sonrasında da Cirith Ungol merdivenlerine götürür. Smegol ile Gollum arasında kalarak kötülüğe yenik düşen yaratık, Frodo ve Sam'i Shelob adındaki dev bir örümceğin inine yönlendirir. Shelob, burada tuzağa düşürdüğü Frodo'yu iğnesiyle sokarak zehirler. Dev örümcekle mücadele eden Sam Shelob'u Frodo'nun kılıcı Sting ile yaralar. Frodo'nun öldüğünü düşünen Sam görevi kendi başına tamamlamak üzere yüzüğü alır. Ancak Frodo'nun bedenini bulan Orklar'dan Frodo'nun ölü olmadığını sadece baygın olduğunu öğrenir ve Orkları Cirith Ungol Kulesine kadar takip eder. Frodo hayattadır ama düşmanın elinde tutsaktır (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - İki Kule, 1999).

2.3.3. Kralın Dönüşü

Gandalf ve Pippin, Gondor krallığındaki Minas Tirith'e giderler. Burada bulunan vekilharç Denethor'a Sauron'un saldırının yakın olduğu haberini verirler. Bu sırada Rohan'da Theoden ve Rohan Ordusu savaş için hazırlık yapmaktadır. Legolas, Gimli ve Arnor'lu bir Muhafız Bölüğü ile beraber Aragorn, Ölülerin Yolu'na giderler. Burada Son İttifak Savaşı'nda İslidur'un yanında savaşma sözlerini tutmayan, yeminlerini bozan lanetli Ölüler Ordusu bulunmaktadır. Aragorn tahtın varisi olarak Ölüler Ordusu'nun onun yanında savaşması ister. Bu şekilde de yeminlerini tutmuş sayacak ve lanetlerini ortadan kaldıracaktır. Bu hayalet ordu Aragorn'a güney Gondor'u işgal eden Umbar Korsanları'nı alt ederken yardım eder. Kral Theoden de Gondor'a yardıma gidecek bir ordu toplar. Minas Tirith Angmar'ın Cadı Kralı Nazgul önderliğinde kuşatılır. Rohan Süvarileri ve Yeminbozanlar ordusu sayesinde Pelennor

Çayırları Savaşı kazanılır ve Sauron'un orduları yok edilir. Yüzüktayfı Cadı Kral da Theoden'in yeğeni ve cesur bir savacı kız olan Eowyn tarafından öldürülür ancak Kral Theoden hayatını kaybeder. Bu sırada ağır yaralı olan oğlu Faramir'i ve kendisini yakmak isteyen Denethor'a Gandalf ve Pippin engel olur. Gören taş Palantir'i kullanıp yanarak ölür. Daha sonra Aragorn, Eowyn, Merry ve Faramir'i Şifa Evlerin'de iyileştirir ve Aragorn'un dönmesi beklenen kral olduğu anlaşılır. Faramir'den Frodo ve Sam'in Mordor'a yöneldiğini öğrenen Gandalf, Sauron'un ilgisini dağıtmak için cesaretli askerle Mordor'un Kara Kapıları'na gider. Burada Sauron'un Ağzı isimli bir yaratıkla konuşurlar. Sauron'un elçisi olan bu yaratık, Sam'in taşıdığı elf kılıcını, elf broşlu bir pelerini ve Frodo'nun giydiği zırh Mithril'i gösterir ve Sauron'un taleplerini bildirir. Ancak Gandalf eşyaları alıp talepleri kabul etmez ve umutlarını kaybetmiş olsalar bile Gandalf ve Aragorn önderliğindeki ordu Kara Kapılar'ın önünde savaşmaya başlar.

Frodo'nun yerine yüzüğü taşıyan Sam, Cirith Ungol kulesinde Frodo'yu işkence ve ölümden kurtarır. Beraber Ork giysileri içinde Hüküm Dağı'na yönelirler. Yüzüğün ve yaralarının etkisiyle Frodo çok bitkin düşmüştür ancak Sam onu devam etmesi için zorlar. Mordor, Gandalf ve Aragorn'nun saldırısı sebebiyle neredeyse boştur. Frodo ve Sam Kıyamet Yarığı'na geldiklerinde Frodo tamamen yüzüğün etkisine girer. Yüzüğü ateşe atmak yerine yüzüğün kendisine ait olduğu söyler. Bu sırada Gollum ortaya çıkar ve Frodo'ya saldırır. Frodo'nun parmağını ısırarak yüzüğü alır ancak dengesini kaybederek yüzükle beraber uçurumdan aşağı düşerek Hüküm Dağı'nın ateşinde ölür. Sonunda yüzük yok edilmiştir ve Sauron'un Orta Dünya'daki gücü sona erer. Sauron son olarak devasa bir gölge olarak insanları ordusuna saldırmaya çalışır ancak gücü tamamen tükenmiştir ve bir rüzgarla ortadan kaybolur. Mordor orduları da dağılır. Gandalf, Kartallar eşliğinde Frodo ve Sam'i lavlarla kaplı dağlardan kurtarır.

Minas Tirith'de Faramir ve Eowyn Şifa Evlerinde karşılaşırlar ve birbirlerine aşık olurlar. Aragorn kral ilan edilir. Bir süre sonra Ayrıkvadi'den Elrond'un kızı Arwen, Celeborn ve Galadriel Minas Tirith'e gelirler ve Aragorn ile Arwen evlenir. Yapılan bir dizi vedadan sonra Hobbitler Shire'a doğru yola çıkarlar.

Ancak Hobbitler Shire'ı yıkıntılar içinde bulurlar. Shire artık Lotho adında Şef denen zalim bir hobbitin kontrolü altındadır. Lotho ise Sharkey adında birinin emrindedir. Sharkey ve yoz adamları, Shire'ı kontrolü altına almışlardır. Merry, Pippin, Frodo ve Sam Hobbitleri ayaklandırarak Shire'ı kurtarırlar. Çıkın Çıkmazı'nda Sharkey ile karşılaşırlar. Sharkey, Saruman'dan başkası değildir. Shire'ı terk eden Saruman hizmetkarı Grima'yı aşağılayınca Grima, Saruman'ın sırtına atlayıp boğazını keserek onu öldürür. Kaçmaya çalışan Grima'yı da Hobbit okçuları vururlar. Sonunda Shire yeniden huzura kavuşur ve Galadriel'in verdiği armağanlarla eski haline gelir.

Sam, Gül Pamuk ile evlenir ve bir kızı olur. Frodo ise Nazgul'un hançer yarasının, Shelob'un zehrinin ve kopan parmağının acısından ve yüzüğü kaybetmenin etkisinden tam olarak kurtulamaz. Sam'den son olarak kendisine Ayrıkvadi'ye kadar eşlik etmesini ister. Artık Orta Dünya'dan ayrılacaktır. Sonunda Gandalf, Galadriel, Elrond, diğer elfler, Bilbo ve Frodo Ayrıkvadi'den gemilere binip ayrılırlar ve Batı'ya, Ölümsüz Topraklara yelken açarlar. Onları uğurlayan Sam, Merry ve Pippin ise Shire geri döner (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Kralın Dönüşü, 1999).

Kuşkusuz bin iki yüz sayfalık bir kitabın özeti, onun edebi değerini ve öykünün zenginliğini yansıtmakta oldukça yetersiz kalacaktır. Ancak hayli uzun bir serüvenin belli başlı noktalarının altını çizmek, çalışmanın sonraki bölümünde incelenecek karakterlerin, Carl Gustav Jung'un arketip ve kolektif bilinçdışı kavramlarıyla Joseph Campbell'ın monomit evreleri ilişkileri bağlamında anlaşılmasında yararı olacaktır.

3.BÖLÜM

J. R. R. TOLKIEN'İN YÜZÜKLERİN EFENDİSİ ÜÇLEMESİNDE KARAKTER YARATIMI VE KOSTÜM TASARIMLARINDA GÖRSEL KODLAR

3. BÖLÜM
J. R. R. TOLKIEN'İN YÜZÜKLERİN EFENDİSİ ÜÇLEMESİNDE KARAKTER YARATIMI VE KOSTÜM TASARIMLARINDA GÖRSEL KODLAR

3.1. Carl Gustav Jung, Arketip Kavramı ve Kolektif Bilinçdışı

Ömer Tecimer, sözcük olarak "ilk örnek" veya "ilk imge" anlamına gelen arketipi, "yinelenen imge, simge, model ya da evrensel deneyimleri tanımlayan" bir kavram olarak açıklar. Kavramın, "yolculuk ya da göğe yükseliş gibi çok kullanılan motifleri, bilinen karakter tiplemelerini, yaygın simgeleri ya da bazı dinsel imgeleri" (Tecimer, 2005: 93) içerdiğini belirtir. Arketip, antik çağda Platon'un idea kavramıyla eş anlamlı olarak kullanılan bir kavramdır. **Corpus Hermeticum**'da[11] da Tanrı'nın ışığın öncesinde ve üstünde, tüm ışıkların 'ilk imgesi' olduğunu söylenir (Jung, 2015: 17). Skolastik dönemde ise kavram, Yunanca "başlangıç, ilk, kök" anlamlarına gelen "arche" ile "kalıp, biçim ya da taslak" anlamlarına gelen "typus" kelimelerinin birleştirilmesiyle "archetypus" olarak kullanılmıştır. Aydınlanma Çağı'nda Malebranche ve Berkeley gibi düşünürler tarafından idealist bir yaklaşımla kullanıldıktan sonra arketip kavramı İsviçreli psikiyatr Carl Gustav Jung[12]'un

[11] Corpus Hermeticum (Hermetikum veya Zümrüt Tabletler): Antik Mısır ve Yunan'da muhtemelen 3. yy'da Bilge Hermes tarafından yazılmış, ilahi, kozmos, ruh ve doğa üzerine tartışan metinlerin bir derlemesidir (Tecimer, 2005: 93).

[12] Carl Gustav Jung (Kessweil 1875 - Küssnacht 1961) Analitik Psikoloji Okulu'nun kurucusudur. 1902'de Zürih Üniversitesi'ni bitirerek doktor oldu. 1900' Eugen Bleuler'in yönettiği Burghölzli Akıl Hastanesi'nde çalışmaya başlayarak psikiyatri alanında uluslararası bir ün kazandı. 1907-1912 arasında Freud'un yakın çalışma arkadaşı olan Jung, Freud'un mirasçısı olarak görülmeye başlandı. 1910'da Viyana Uluslararası Psikanaliz Derneği'nin başkanı oldu. Görüş ayrılıkları ve özellikle de Freud'un cinselliğe verdiği belirleyici role Jung'un katılmaması bu işbirliğini sona erdirdi. 1912'de yayımladığı *Wandlungen und Symbole* der Libido (Libidonun Dönüşüm ve Simgeleri) Freud'un çoğu düşüncesinin karşıtı savlar içeriyordu. 1914'te derneğin başkanlığından istifa etti 1921'de yayımlanan *Psychologische Typen*'de (Psikolojik Tipler) içe dönüklük-dışa dönüklük kavramlarını geliştirdi. Freud'un kişisel bilinçdışı görüşüne kolektif bilinçdışı görüşünü ekledi, arketip kavramını geliştirdi. Zürih Federal Politeknik Okulu'nda psikoloji ve Basel Üniversitesi'nde klinik psikoloji dersleri veren Jung 1948'de Zürih'te C. G. Jung Enstitüsü'nü kurdu (Jung, 2015).

kuramlarıyla "kolektif bilinç dışını meydana getiren imgeler, tasarımlar anlamıyla yeniden büyük önem" kazanmıştır (Tecimer, 2005: 93).

Çalışmalarını "bilincin denetimi dışında kalan eylem ve etkinlikler alanı olarak tanımlanan bilinçdışı kavramı üzerinde" yoğunlaştıran Jung, Freud'un kişisel bilinçdışı kavramına kolektif bilinçdışı kavramını eklemiştir. O'na göre her bireyin iki ayrı bilinçdışı bulunur. "Bireyin doğrudan kendi yaşadıklarından ama baskı altına alarak bilinçten dışladığı unutulmuş geçmiş deneyimleri" kişisel bilinçdışı, her bireyde ortak bulunan ve insanlığın başından bu yana nesiller boyunca aktarılan temel tasarımlar, bir diğer deyişle arketipler içeren bilinçdışı ise kolektif bilinçdışıdır. Kendini arketiplerle ifade eden kolektif bilinçdışı, insanın binlerce yıllık deneyimlerinin birikimini temsil eder. "Arketipler, hiç değişmeyen, düşlerde ya da masallarda, mitoslarda ya da evren-doğum inançlarında görülen ayrıcalıklı temalardır" (Tecimer, 2005: 94). Tecimer, Jungçu terapinin amacının, kişiyi kendi kökleriyle birleştirmek, yani arketiplerin bilincine ulaştırmak olduğunu belirtir (Tecimer, 2005: 94).

Jung, kolektif bilinçdışının kişisel bilinçdışına göre "çok daha derinlerde, bilincin menzilinin tümüyle dışında" bulunduğunu ve kendini zaman zaman bireysel düzlemde rüyalar ve fanteziler yoluyla açığa çıkardığını belirtir. Ona göre kolektif bilinçdışı "tüm insanlığın ortak mirasıdır" ve kendini "toplumsal düzeyde mitoslar, efsaneler, sanat yapıtları, dinsel-inançsal motiflerle ifade eder". Arketipler, kolektif bilinçdışını meydana getiren evrensel olgulardır ve pek çok farklı mitosta bulunan benzer motifleri, imgeleri veya temaları oluştururlar. Farklı zaman ve yerlerde ortaya çıkmış mitoslarda da bu öğeler tekrarlanmış ve ortak bir anlam yaratarak "benzer psikolojik tepkileri tetikleyerek, birbirine yakın kültürel işlevleri" yerine getirmişlerdir (Tecimer, 2005: 95). Jung ise arketipler için **Analitik Psikoloji Sözlüğü** kitabında şöyle yazar:

> "Arketipler, insanlığın gelmiş geçmiş tüm atalarının psişik işlevlerinin çökeltisidir; genel anlamda organik yaşamın milyonlarca kez yinelenmiş ve biçimler şeklinde yoğunlaştırılmış deneyimlerinin birikimidir. İlkel

> zamanlardan bu yana dünya üzerinde yaşanmış tüm deneyimler bu arketiplerde temsil edilir" (aktaran Tecimer, 2005: 95).

Jung'a göre arketip, her yerde karşılaşılan belli motiflerden meydana gelmektedir. Mitlerde ve peri masallarında görülen bu arketip motifleri, günümüz bireylerinin düşlerinde ve vizyonlarında da görülür. Jung, bu imge ve uyardığı çağrışımlara 'arketipik idealar' der. Bu imge ve çağrışımlar ne kadar canlıysa uyandırdığı duygularda o kadar renkli olur; insanı o denli etkiler. Jung, arketiplerin ruhun kalıtımla geçen bir parçası olarak görür ve betimlenemeyeceğini ileri sürer. Bunlar bilinçdışında önceden var olan kalıplar, biçimlerdir ve her zaman, her yerde kendiliğinden oluşurlar (Jung, 2006: 403).

Ömer Tecimer de bu noktada "kolektif bilinçdışında var olan evrensel arketiplerin, bir takım kültürel çalışmalara ulaşmanın kestirme yolu, yani bir simgesel dil olarak kendini yüzeye çıkarmasının" (Tecimer, 2005: 95) kaçınılmaz olduğunu öne sürer. Ona göre kişi, bilinçdışıyla olan ilişkisinin ifadesini simgeler aracılığıyla yapar ve bu simgeler de kendisini "yaşamın hemen her alanında, düşlerde, sanatta ve dinde" gösterir. Jung tarafından "insan psikesinde doğuştan var olan ilksel imgeler" olarak tanımlanan arketipler, kolektif yaşama dahil olmak olmakla beraber aslında bireye özel zihinsel yapılardır ve insanlığın başlangıcından beri, her bireyde bir birikim oluşturmuşlardır. Ancak bu birikim, kalıtım yoluyla değil "içgüdülere benzeyen tepki eğilimleri, zihinsel davranış biçimleri" şekilde meydana gelmiştir. Bireysel bir niteliğe sahip olmayan arketip, "tüm insanlık tarafından paylaşılır, insanlığı geçmişine bağlayan bir miras, bir birikimdir; evrenseldir, farklı kültürlerde benzer biçimde görülür." Tecimer, bu durumda "arketiplerin bilinçüstüne yansımasıyla oluşan mitosların da doğa ve toplum gibi dışsal olgulardan değil, doğuştan gelen zihinsel olgulardan kaynaklandığını" ileri sürer (Tecimer, 2005: 95-97).

Tecimer, arketip türlerinin çok kesin olmamakla beraber belirli bir şekilde sınıflandırılabileceğinin mümkün olduğunu söyler ve arketip türlerini arketipsel motifler (durum arketipleri), arketipsel nesneler (simgeler arketipler) ve bireyselleşme arketipleri olarak sıralar. Arketipsel motifler içinde 'Yaratılış', "en önemli arketipsel motiftir; her kültür, evrenin ve insanın nasıl yaratıldığını anlatan mitoslara sahiptir."

Bir diğer arketipsel motif ise ‘Ölümsüzlük’tür. İki farklı anlatım şekli olan bu arketipsel motifin ilk anlatısı, “zamandan kaçış, ölümsüzlüğe sahip olarak cennete dönüş, düşüşten önceki sonsuz saflık ve mutluluğa yeniden kavuşmadır.” İkinci anlatı ise ebediyen tekrarlanan “yeniden ölüm ve doğum olgusudur.” Diğer bir arketipsel motif ise içinde dönüşüm ve kurtarıcılık öğelerini barındıran ‘Kahramanlık’tır. Kahramanlık motifinde, olanaksız görevler ve zorlu sınavları içeren bir arayış, olgunlaşma, bilgelik yoluna giriş, ölüm ve yeniden doğumu içeren bir inisiyasyon (erginlenme) ve kendini feda etme gibi temel durumlar bulunur. Tecimer, bu motiflerin yanında cennetten kovulma, iyileşmeyen yara, efsunlu silah, iyi- kötü arasındaki savaş, doğa-medeniyet savaşı gibi başka arketipsel motiflerin de bulunduğunu belirtir (Tecimer, 2005: 98).

Arketipsel nesneler içinde en önemli olanlar da yaratılış, arınma, bereket ve sonsuzluğu simgeleyen ‘Su’, enerji, bilinç, baba ilkesi ve zamanı simgeleyen ‘Güneş’, bütünlük, üretim, eril-dişil ilkelerinin birleşimi, doğanın sonsuz döngüsünü simgeleyen ‘Çember’(Mandala)[13], toprak, doğum, sıcaklık, koruma, bereket, cadı, fahişe şehvet, tehlike, korku, bilgelik, kutsallık ve güzelliği simgeleyen ‘Büyük Ana’, kurtarıcı, yol gösterici, bilgi, bilgelik, zeka, sezgi, ahlak, beceri, deneyim, anlayış ve yardımseverliği simgeleyen ‘Yaşlı Bilge’dir. Bunların dışındaki ayrıca arketipsel nesneler içinde “renkler, sayılar, çeşitli hayvanlar, ağaç ve bitkiler, doğal oluşumlar (dağ, çöl, bahçe)” da barındırır (Tecimer, 2005: 99).

3.1.1. Anima - Animus

Jung, ‘anima’yı erkeğin bilinçdışının kadınsı yanı, ‘animus’u da kadının bilinçdışının erkeksi yanı olduğunu ve bu iki cinselliğin, psikolojik açıdan biyolojik bir olgunun yansıması olduğunu belirtir. Her erkeğin içinde sonsuzluk boyunca var olan bir kadın imgesi taşıdığını savunan Jung, ancak bunun belirli bir kadın imgesi olmadığını söyler. Aslında bu imge, bilinçdışındadır ve erkeğin sistemine canlı olarak

[13] Mandala: Büyüsel Daire. Sihirli Çember. Jung’da merkez amacın, ya da ruhsal tamlık olan özbenin simgesi; ruhsal odaklanma sürecinin kendi kendini betimlemesi; kişiliğin yeni bir merkezinin oluşturulması. Bu, simgesel olarak, daire, kare ve dörtlü ile gösterilir. Dört sayısı ve çarpanlarının simetrik düzenlemesiyle oluşur; bir temaşa aracıdır. (Jung, 2006: 406)

"kazılmış, ilksel kaynaklı, kalıtımsal bir etkendir; kadınsı olanın, bütün yaşantılarının damgası, ya da arketipidir; kadının erkek üzerinde bıraktığı tüm izlenimlerinin birikimidir." Jung bu imgenin bilinçdışı olması nedeniyle de sevgilinin kişiliğine bilinçdışı tarafından yansıtıldığını ileri sürer. (Jung, 2006: 404) Jung'un bu düşüncelerinin cinsiyet değiştirildiğinde de kadınlar için geçerlidir. Kısaca özetlersek bir erkeğin bilinçdışı dişil bir parçayı, bir kadının bilinçdışı ise eril bir parçayı kendinde bulundurur. (Tecimer, 2005: 102)

3.1.2. Persona

Antik Yunan'da aktörlerin oynadıkları rolü belirtmek için taktıkları maske anlamına gelen persona, bireyin dünya ile olan ilişkilerini sağladığı bir gerçekliktir. Sosyal hayatında insanın arkasına saklandığı bu maske, yer yer bireyin kendi benliğinden oldukça farklı olan sosyal kimliğidir. Frieda Fordham, genellikle kişiye özgü olarak anlaşılmasına rağmen persona'nın kolektif bir olgu olduğunu ve kişiliğin aynı oranda bir başkasına da ait olabilecek bir yönü olduğunu dile getirir (Fordham, 2015: 62-63). Persona, Jung tarafından ise şöyle açıklanmıştır:

> "Persona, bireyin dünyaya kendini uydurma düzenidir, ya da dünya ile olan ilişkilerinde takındığı tavırdır. İnsanın kendi persona'ları ile özdeşleşmesi ise tehlikelidir; profesör okuttuğu kitapla, tenor kendi sesiyle özdeşleşebilir; biraz abartırsak, insanın olduğunu sanıp da, aslında olmadığı şeydir persona, ya da başkalarının onun olduğunu sandığı şey diyebiliriz." (Jung, 2006: 407).

3.1.3. Gölge

Jung, gölgeyi "kişinin aşağı düzeydeki yanı: Kişisel ve ruhsal öğeler toplamı" olarak tanımlamıştır. Hayatta kalma ve üreme içgüdülerimizin yönettiği gölge, bilincimize yansıyan ilkel yönümüzdür; insanlara hayvan atalarından kalan bir mirastır. Gölge arketipi, güçlü, vahşi ve tehlikelidir; bireyin bastırdığı istenmeyen özelliklerini içeren bilinçdışının karanlık tarafıdır. Birey, sosyal hayatı içinde gölgenin tetiklediği davranışlarını bastırmak için de bir persona geliştirir (Tecimer, 2005: 101). Jung ise gölge arketipini kendi sözleriyle şöyle açıklar:

> "Gölge, en uç dallarının, hayvan atalarımızın ülkesine uzandığı, dolayısıyla bilinçdışının bütün tarihsel görünümünü kapsayan, genellikle aşağı ve suçlu, gizli ve bastırılmış kişiliktir. Bugüne dek insan gölgesinin bütün kötülüğün kaynağı olduğu inanıla gelmişse de, şimdi inanabiliriz ki, daha yakından incelendiğinde, bilinçdışı insan, yani gölgesi, yalnızca ahlaksal açıdan hoş görülmeyen eğilimlerden oluşmamaktadır; aynı zamanda normal içgüdüler, uygun tepki, gerçekçi görüşler, yaratıcı içtepiler de söz konusudur." (Jung, 2006: 406)

3.1.4. Özben

Ana arketip olan 'özben', bireyin tamlığını belirten düzen arketipidir. Daire, dört köşeli şekiller, çocuk ve Mandala vb. ile simgelenir. Jung, 'özben'in "yalnızca merkez değil aynı zamanda hem bilinci, hem de bilinçdışını kucaklayan dairenin bütünü" olduğunu belirtir. Ona göre 'ben', bilinçli zihnin merkeziyse, 'özben' de bütünlüğün merkezidir, yaşamın amacıdır; çünkü birey denen "yazgısal bileşimin en tam anlatımıdır". Jung, Özben'in bilinçli 'ben'in üzerinde olduğunu ve yalnız bilinçli 'ben'i değil aynı zamanda bilinçdışı ruhu da kapsadığını söyler. Bu nedenle de parçası olduğumuz kişiliktir. "Özben'in uzaktan yakından hiçbir zaman bilinçli olma olasılığı yoktur; çünkü istenildiği kadar bilince getirilsin, Ben'in bütününe ait bilinçdışı gereçlerin belirsiz ve belirlenemeyecek miktardaki bölümü gizli kalacaktır" (Jung, 2006: 407).

3.1.5. Ben (Ego)

Bireyin dışa dönük yönünü ve bilinç merkezini oluşturan 'ben', bilincin ortasındadır, bilincin öznesidir. "Ben, 'özben'in bilinçli olan kısmıdır." Bireyin iç ve dış dünyada bütün yaşadıklarını algılayabilmesi için bunun 'ben'in süzgecinden geçmesi gerekir. Jung, meydana gelebilmesi için de 'ben'in dört işleve sahip olması gerektiğini söyler; bu dört işlev de düşünme, duyu, sezgi ve algıdır. "Bu işlevler birbirine karşı ikililer olarak düzenlenir: düşünce ve duygu bir çifti, algı ve sezgi diğer çifti oluşturur" (Tecimer, 2005: 100).

3.2. Joseph Campbell ve Kahramanın Sonsuz Yolculuğu

> "Yeryüzünde ikamet edilmiş her yerde, bütün çağlarda ve koşulda, insana ait mitler türemiştir ve bu mitler insanın vücudunun ve aklının eylemleriyle ortaya çıkan ne varsa hepsinin esin kaynağıdır" (Campbell, 2000: 13).

Mitler üzerine devrim niteliğinde çalışmalarıyla tanınan Amerikalı yazar, editör ve öğretmen Joseph Campbell, insan deneyiminin pek çok yönünü kapsayan karşılaştırmalı mitoloji ve karşılaştırmalı din alanındaki çalışmalarıyla ün kazanmıştır. Joseph Campbell, başyapıtı olan The Hero with a Thousand Faces (Kahramanın Sonsuz Yolculuğu) kitabında da dünya mitolojilerindeki arketipsel kahramanın yolculuğu üzerine geliştirdiği teorisini tartışarak dünyanın en önemli mitoloji uzmanlarından biri haline gelmiştir.

1904 yılında New York'da doğan Campbell, Columbia Üniversitesi'ni bitirdikten sonra Avrupa'ya gider ve Paris Üniversitesi'nde Sanskrtiçe ve Eski Fransızca, Münih Üniversitesi'nde de Almanca öğrenir. Burada Pablo Picasso ve Henri Matisse'in sanatından, Sigmund Freud ve Carl Gustave Jung'un psikoloji çalışmalarından ve James Joyce ve Thomas Mann'ın yapıtlarının etkisiyle "bütün mit ve destanlarının toplumsal ve kozmonolojik ve ruhsal dünyayı açıklamaya yönelik evrensel insan çabasının kültürel dışavurumları olarak birbirine bağlandığını ortaya koyan bir kuram" geliştirmiştir (Campbell, 2000: 1).

1972 yılında ders verdiği Sarah Lawrence Koleji'nden emekli olan Campbell, kendini yazmaya vermiş, 1985'te National Arts Club'ın edebiyat altın madalyasıyla onurlandırılmıştır. 1987'de 83 yaşında kanserden hayatını kaybetmiştir. Ölümünün ardından 1988'de PBS televizyonunda Bill Moyer'le yaptığı altı saatlik sohbetlerin video kayıtlarından **Power of Myth** (Mitolojinin Gücü) adlı kitap yayınlamıştır (Joseph Campbell Foundation, 2016).

Campbell, mitolojinin bireysel ve kolektif etkilerini incelemiş, geleneksel yönelişinin yanında yenilikçi ve çarpıcı bulgulara ulaşmıştır. Ömer Tecimer,

Campbell'ın mitoloji araştırmalarına getirdiği yeniliğin "mitosların simgesel açılımlarını irdelemek, etkilerini din, sanat ve edebiyatta bulmak, böylece mitosları kullanarak tüm insanlığın kültürel yaşantısını aydınlatmak" olduğunu belirtir (Tecimer, 2005: 104).

Campbell, mitosun temel işlevinin bilincin açılarak insanın varoluşunun özü ve evrenin gizemiyle ilişki kurmasını sağlayan metafizik olduğunu belirtir. Mitosun ikinci işlevi ise evrendeki her varlığı kutsal bir bütünün parçası olarak sunan evrenin düzenini tanımlayan ve insanla evren arasındaki ilişkiyi gösteren kozmonolojik işlevdir. Üçüncü işlev de toplumsal düzeni doğrulayan, destekleyen ve sürekliliğini sağlayan toplumsal işlevdir. Mitosun dördüncü işlevi ise de bireyin çocukluktan erişkinliğin sorumluluğuna, yaşlılığın bilgeliğine yaşamın zorlu ve çeşitli kriz anlarını aşabildiği psikolojik işlevidir (Tecimer, 2005: 105).

3.2.1. Monomitos

Tarih boyunca insanlar, dünyadaki deneyimlerini paylaşmak, yaşam sorunları ve maceralarla başa çıkacak yollar bulmak ve günlük hayatın altında yatan derin anlamları anlamak için birbirlerine hikayeler anlatmışlardır. Bu hikayelerin bir kısmı sonraki nesillere kılavuzluk etme ve onlara esin kaynağı olma potansiyeline sahip mitlere dönüşmüştür (Henderson, 1997: 3).

Joseph Campbell, mitlerdeki temel motifin aynı olduğunu ve bunun hep böyle süre geldiğini, tüm mitlerin ortak bir imge ve simge hafızasını kullandığını savunur. Bu nedenle de Carl Jung'un arketip teorisine işaret eder. Belirli psikolojik dürtü ve içgüdüler, kendilerini fantezilerde dışa vurur ve varlıklarını sembolik motiflerle ortaya çıkarır. Bu biçimler ve imgeler neredeyse tüm dünyada mitleri meydana getiren unsurlar olarak ortaya çıkar. Biçimlerin rüyalarda ve mitlerde bilinçdışı zihinden çıkmasıyla arketipler, kahramanın aydınlanma yolunda ona yardım eden ya da engel teşkil eden prensesler, şövalyeler, ejderhalar, büyücüler, aptallar gibi karakterler olarak belirirler. Ya da bunlar kendilerini bir dizi olay, belirli bir mekan veya tılsımlı bir nesne şeklinde arketipik imgeler olarak da gösterebilirler. Mitin kahramanının dahil olduğu tüm etkinlik, iletişim ve maceralar, büyülü kalelerden sihirli dağlara ve

karanlık mağaralara kadar ziyaret ettiği tüm mekanlar, dünyanın her yerindeki mitlerde tekrar tekrar görülür. Bu öykülerin temelinde genellikle iyi ile kötü, aydınlık ile karanlık ve hatta erkek ile dişi arasındaki karşıtlıkların çatışması yatar. Biz bu karşıtlıkların ortaya çıkmasını izlerken kendi hayatlarımızı anlamını kavramaya yardım edebilecek anlamın başlangıcını buluruz (Henderson, 1997:16-18).

Campbell, mitosların eskimiş veya cansız değil, yaşayan ve günümüzde de geçerli olan anlatılar olduğunu ileri sürer. İnsanlar mitosların sayesinde kültür normlarını öğrenerek yaşamı nasıl devam ettirecekleri hakkında bir takım ipuçları elde edebileceklerinin mümkün olduğunu belirtmiştir. Ayrıca mitosların yalnızca zamansal olarak değil aynı zamanda coğrafi yönden de evrensel olduklarının öne sürer; bu evrensellik de Gustav Jung'un arketip kavramına uygun düşer. "Yerel düzlemde farklı anlamlar kazanan arketipler, evrensel düzeyde de aynı kültür içeriklerini yansıtır." (Tecimer, 2005: 106-107).

Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kitabında Campbell, mitlerin yapılarına Jung'un arketip kavramını uyarlamış ve yolculuğa çıkan kahramanın sürekli aynı arketipsel biçimi takip ettiğini belirtmiştir. Bu yolculuk, olay ve mekan açısından sınırsız bir çeşitliliğe sahip olsa da tüm mitlerin izlediği kalıbın her zaman aynı olduğunu öne sürer (Tecimer, 2005: 107).

Mitleri, efsaneleri, tragedyaları, halk masallarını ve edebi öyküleri biçimlendiren standart bir sürecin, bir değişim-dönüşüm yolunun, bir çeşit yolculuk modelinin var olduğunu sezen Campbell, kahraman motifinin karakteristiğini belirli bir şekilde çizmiş, kahramanın yaşadıklarını evrensel bir arketip olarak inceleyip bir model oluşturmaya çalışmıştır. Bu modele göre kahraman "bir yolculuğa çıkar ve kişiliğini değiştirecek bir dizi belirgin aşamadan geçer." Temel aşamalar olarak bakıldığında ilk aşama yola çıkış evresidir. Kahraman bir çağrı ile içinde bulunduğu gerçeklikten koparak serüvene atılır. Sonraki aşama olan erginlenme evresinde kahraman içene girdiği olağanüstü dünyada pek çok tehlikeleri aşmalıdır. Son aşama olan dönüş evresinde ise kahraman görevini başarmış ve değişmiş olarak geri döner; artık her şey öncekine göre çok daha iyi bir hal almıştır (Tecimer, 2005:108).

Genel hatlarıyla bu şekilde özetlenebilecek monomitos kalıbının tüm aşamalarını Campbell aşağıdaki gibi listelemiştir. Ancak Campbell bu aşamaların değişmez ve kesin bir kalıp veya liste olduğunu ileri sürmemekle birlikte, "bunların az farklarla Doğu'da ve Batı'daki tüm kahraman mitoslarında görüldüğünü savunur" (Tecimer, 2005: 110).

Monomit Evreleri

1. Yola Çıkış
    - Maceraya Çağrı
    - Çağrının Reddedilişi
    - Doğaüstü Yardım
    - İlk Eşiğin Aşılması
    - Balinanın Karnı
2. Erginlenme
    - Sınavlar Yolu
    - Tanrıçayla Karşılaşma
    - Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
    - Babanın Gönlünü Alma
    - Tanrılaştırma
    - Nihai Ödül
3. Dönüş
    - Dönüşün Reddedilişi
    - Büyülü Kaçış
    - Dışarıdan Gelen Kurtuluş
    - Dönüş Eşiğinin Aşılması
    - İki Dünyanın Ustası
    - Yaşama Özgürlüğü

3.2.2. Yüzüklerin Efendisi Monomit Evreleri

Furby ve Hines, Joseph Campbell'ın monomit evreleriyle Gustav Jung'un karakter ve durum arketiplerini Yüzüklerin Efendisi'ne uyarlamış ve karşımıza şöyle bir tablo çıkarmışlardır.

Tablo 2: Campbell'ın monomiti, Jung'un arketipleri ve Yüzüklerin Efendisi Örneği (Furby ve Hines, 2014: 74-77)

Monomit Evreleri	**Jung'un Karakter ve Durum Arketipleri**	**Yüzüklerin Efendisi Örneği**
1. Yola Çıkış **Maceraya Çağrı:** Karakter(ler) meydana gelecek bazı değişimlerin işareti.	Gelişen egonun temsili Kahraman (Benlik sembolü), bireyselleşmeye (ruhsal, psikolojik ya da duygusal olgunluk) doğru yolculuğuna başlar	Gandalf, Frodo'yu ziyaret eder ve yüzüğü de yanına alarak evden ayrılması gerektiğini söyler.
Çağrının Reddi: "Çağrının reddedilmesi macerayı tersine çevirir"	Bireyselleşme görevine başkaldırı vardır.	Frodo yüzüğü taşıması gereken doğru kişinin kendisi olduğunu sürekli reddeder.
Doğaüstü Yardım: "Kahraman yolculuğunda ilk olarak koruyucu bir figürle karşılaşır"	Bilge Yaşlı Adam veya Kadın. "Kahramanın ilk zamanlardaki zayıflığı, güçlü 'hami' figürlerin ortaya çıkmasıyla dengelenir"	Gandalf, Frodo'yu göreve gönderir.

Monomit Evreleri	**Jung'un Karakter ve Durum Arketipleri**	**Yüzüklerin Efendisi Örneği**
İlk Eşiğin Geçilmesi: "Kahraman, aşırı güç bölgesinin girişinde 'eşik muhafızı'yla karşılaşana dek macerasına devam eder"	Eşik Muhafızları. Benlik yolculuğunun her evresinde çeşitli engellerle mücadele edilir.	Sauron'un Yüzük Tayflarını, Shire sınırında Frodo'ya saldırırlar. Diğer eşik muhafızları arasında Moria'nın muhafızı Balrog ve Mordor yolunu koruyan Shelob yer alır.
Balinanın Karnı: Kahraman, eşiği geçer geçmez, "bilinmeyenin içine çekilir"; burası sınavdan geçeceği yerdir.	Bilinmeyen bölgeler sembolik olarak bilinçdışı zihni temsil eder. Örneğin rüya alemi, Benlik ile Gölge benlikler arasındaki iç savaşların yaşandığı yerdir.	Frodo'nun pek çok sınavla yüzleştiği, hem sembolik olarak hem de neredeyse gerçek anlamıyla ölüme göğüs gerdiği ve yetişkinliğe eriştiği Shire'ın ötesindeki Orta Dünya diyarı.
2. Erginlenme Sınavlar Yolu: Kahraman görevine ve sınanmaya devam eder.	Burada karşılaşılan karakterler, "gölge benlikler"i temsil ederler; bu arketiplerle savaşılıp hepsinin mağlup edilmesi ve/veya sindirilmesi gerekir.	Gollum/Smeagol, Frodo'nun gölge benliklerinden biridir. Gandalf'ın gölge benlikleri listesindeyse Balrog, Saruman ve Sauron bulunur.

Monomit Evreleri	**Jung'un Karakter ve Durum Arketipleri**	**Yüzüklerin Efendisi Örneği**
Tanrıçayla Karşılaşma: Tanrıça, "anneyi, kız kardeşi, eşi, gelini… mükemmellik vaadinin vücut bulmuş halini" temsil eder.	Jung'un anima arketipi, erkek ruhundaki kadın imgesidir, ya da kadın benliğinin dişli yanıdır.	Galadriel bu arketipin bir örneğidir. Frodo'nun uzattığı yüzüğü alıp almama kararı sınanırken, karakterinde hem aydınlık hem de karanlığın bir arada olduğunu görürüz; Galadriel gölge benliğiyle savaşarak onu yener.
Baştan Çıkarıcı Kadın: Bu arketip kahramana kolay yoldan ya da kısa sürede cevaba ulaşmasını teklif eden veya onu oyalayarak amacından saptıran herhangi bir baştan çıkarıcıyı temsil eder.	Jung'un diğer arketipleri gibi "anima" da muğlaktır; iyi veya kötü eylemlerde bulunabilir.	Galadriel, "Baştan Çıkarıcı Kadın" figürünü temsil edr. Yüzüğün sorumluluğundan kurtulması için Frodo'ya bir şans tanıyarak onu sınar.
Babanın Gönlünü Alma: Muazzam güce sahip biriyle karşılaşma	Baskın gölge benliğin üstesinden gelmek (bastırmak ya da sindirmek) için girişilen nihai dönüşüm savaşı.	Frodo, yüzüğü Hüküm Dağı'nın alevlerine atarak Sauron'u yenilgiye uğratır.

Monomit Evreleri	**Jung'un Karakter ve Durum Arketipleri**	**Yüzüklerin Efendisi Örneği**
Tanrılaşma: Düşmanın mağlup edilmesinin ardından mutluluk, sevinç ve kutlama zamanı gelir.	Benlik dönüşümü, ölüm ve yeniden doğum imgeleriyle sembolize edilir.	Yüzük Kardeşliği Mordor'un çöküşüne şahit olur; Frodo'nun zihninde Shire canlanır ve iki hobbit ölüme hazırlanır.
En Son Ödül: Bu ödül, kahramanın görevinin hedefidir.	Bireyselleşme gerçekleşir.	Frodo'nun görevi, Orta Dünya'ya barışı getirmektir.
3. Dönüş **Dönüşün Reddedilmesi:** "Kahramanın macerası tamamlandığında… maceracı, hayat değiştiren ganimetiyle birlikte yolculuğundan dönmelidir… Fakat bu sorumluluk sıklıkla reddedilir".		Geçerli değil
Büyülü Kaçış: "Eğer ganimet… muhalefete rağmen elde edilmişse… o zaman mitolojik çevrimin son evresi hareketli, hatta gülünç bir takibe dönüşür".		Geçerli değil

Monomit Evreleri	**Jung'un Karakter ve Durum Arketipleri**	**Yüzüklerin Efendisi Örneği**
Dışarıdan Gelen Kurtuluş: "Kahramanın, doğaüstü macerasından, dışarıdan bir yardımla geri getirilmesi gerekebilir. Bir başka deyişle, dünyanın gelip onu alması gerekebilir".		Gandalf ve dev kartalların, Frodo'yla Sam'i Hüküm Dağı'ndan kurtarması.
Dönüş Eşiğinin Geçilmesi: "Kahraman bildik diyarlardan karanlığa doğru yola çıkar; orada macerasını başarıyla tamamlar… ve dönüşü, öte taraftan geri gelmek olarak adlandırılır…"		"Kralın Günü" olarak müjdelenen Aragorn'un taç giyme töreninde Orta Dünya'nın tüm ırkları önünde diz çöktüğünde Frodo kahraman olarak yeniden doğar.

Monomit Evreleri	**Jung'un Karakter ve Durum Arketipleri**	**Yüzüklerin Efendisi Örneği**
İki Dünyanın Efendisi: "Özgürlük, iki dünya arasında gidip gelebilmektedir".		Yüzüklerin Efendisi'nde tam anlamıyla yer almaz. Frodo, Shire'a yerleşmez ve sonunda Bilbo ve Elfler'le birlikte Boz Limanlar'a, oradan da batıdaki Valinor'a doğru yolculuğa çıkar.
Yaşama Özgürlüğü: Kahraman elde ettiği hayatın keyfini çıkarır.	Arketipik biçimlerin başarıyla bireyselleşmesi ve bütünleşmesi sonucunda ego huzura eder.	Sam, Merry ve Pippin, Shire'da mutlu bir şekilde yaşarlar.

3.3.Yüzüklerin Efendisi'nde Arketip Ve Monomit İlişkileri Bağlamında Irk Ve Karakter Tasarımlarındaki Görsel Kodlar

Joseph Campbell'in Kahramanın Yolculuğu ve monomit yaklaşımı başarılı öykülerin çoğunlukla kendilerine temel aldığı bir kalıptır. Bu kalıp hem izleyicilerin/okuyucuların "bir öykünün nasıl anlatılması gerektiği konusundaki bilinçdışı uygun düşer" hem de "yorumcusuna çok zengin yapısal öğeler, çok verimli simgesel anlatım olanakları sağlar" (Tecimer, 2005:122). Ömer Tecimer yine de asıl önemli olanın Kahramanın Yolculuğu'nun arketipsel değerleri olduğunun altını çizer. Çünkü "temel kalıbın mitsel imgeleri sonsuz sayıdaki yaşam deneyiminden damıtılmış evrensel arketiplerdir. …öykünün biçimi değişkendir ama içerdiği arketiplerin işlevleri evrenseldir" (Tecimer, 2005: 122).

Stuart Voytilla, Kahramanın Yolculuğu aşamalarının bir öykünün neden "başarılı ya da neden başarısız olduğunu anlamamıza yarayan esnek bir analiz aracı" sunduğunu ve asıl önemli olanın da bu paradigmanın "bir öykünün nasıl olup da en derin gizlere yanıt bulup evrensel düzeyde yankı bulduğunu anlamamızı" sağladığını söyler (aktaran Tecimer, 2005: 122-123). Tolkien'in başarısı da geleneksel halk hikayelerindeki yoldaş yapısını alıp Campbell'in ileri sürdüğü arketipik kahramanın yolculuğuna uyarlayıp yeniden canlandırmasıdır. Frodo öyküdeki asıl kahraman olsa da Sam, Aragorn, Faramir, Merry, Pippin ve Eowyn de kahramandır ve Campbell'in kahraman için çizdiği yolu farklı yollardan takip ederler (Mendlesohn ve James, 2009: 47-48).

Ömer Tecimer de arketiplerin Kahramanın Yolculuğu paradigmasında temel karakterlerin üstlendiği belirli işlevleri ifade ettiğini belirir. Öyküdeki karakter arketipleri evrensel kültür mirasını yansıtan, binlerce yıllık efsanelerden, mitolojilerden damıtılarak elde edilmişlerdir. Arketipler, bir öykünün evrensel dilini meydana getirirler; öykünün akışında karakterler tarafından takılan maskeler gibidirler. Bir karakter öykü boyunca sadece tek bir maske takabildiği gibi farklı maskeler takarak birden çok arketipi de yansıtabilir. "Burada söz konusu olan, yaşamı ve kişiliği olmayan iki boyuta sıkışmış stereotipler ya da değişkenliği olmayan klişeler

değildir" (Tecimer, 2005: 123). Bunun dışında, katı kalıplar olarak değil de esnek karakter işlevleri olarak düşünüldüğünde arketipler, öyküde belirli bir karakter içine sıkışıp kalmazlar (Tecimer, 2005: 123).

Yüzüklerin Efendisi'ndeki karakterler de pek çok evrensel arketipi temsil ederler. Onların karakter ve görsel tasarımları J.R.R. Tolkien'in kitaplarında yaptığı ayrıntılı betimlemeler doğrultusunda birçok çizer, illüstratör, tasarımcı ve hatta kendisi tarafından pek çok kez resmedilmiştir. Çalışmanın bu bölümünde Yüzüklerin Efendisi 'deki karakterler, Carl Gustav Jung'un arketip ve kolektif bilinçdışı, Joseph Campbell'ın Kahramanın Yolculuğu ve monomit yaklaşımları temel alınarak, karakterlerin görsel yaratımlarında bu ilişkilerin Yüzüklerin Efendisi'nin konsept tasarımcıları ve sanat yönetmelerinden olan Alan Lee ve John Howe, Weta Workshop[14], kostüm tasarımcıları Nglia Dickson, Sylvana Sacco ve Rob Howell tasarımları doğrultusunda ele alınacaktır. Bununla birlikte bu karakterlerin Yüzüklerin Efendisi'nden önceki mitolojik, dini ve fantastik öncülleri ve sonrasındaki fantastik örnekleri karşılaştırmalı olarak verilecektir.



Resim 13: Yüzük Kardeşliği İllüstrasyonu - Alan Lee (Russell, The Art of Lord Of The Rings, 2004: 63)

[14] Weta Workshop: Yeni Zelanda merkezli görsel efekt, kostüm ve aksesuar şirketi. Peter Jackson'ın Yüzüklerin Efendisi üçlemesinde set, kostüm, zırh, silah, yaratık ve maketler tasarlamış ve üretmişlerdir.

3.3.1.Hobbitler

J. R. R. Tolkien'in yarattığı kurgusal evren Orta Dünya'daki halklardan biri olan Hobbitler, Yüzüklerin Efendisi'nde önemli bir yere sahiptir. İnsanların uzaktan akrabaları olan Hobbitler, ilk olarak Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi'nden önce yazdığı Hobbit kitabında karşımıza çıkarlar. Kadim bir halk olan Hobbitler, insanların yarı boyunda, sakallı cücelerden bile kısa, minik insanlardır. Sakalları yoktur ama "ayaklarında kafalarındakine benzeyen kıvırcık, gür kahverengi tüyler" vardır ve kalın derili ayak tabanları olduğundan genelde ayakkabı giymezler. Daha çok yeşil ve sarı olmak üzere parlak renkli giysiler giymeyi severler. Günde altı öğün yemek yiyen Hobbitlerin göbek yapmaya da eğilimleri vardır. Hareket etmekten hoşlanmasalar da çok çeviktirler. "Yüzleri güzelden ziyade neşeli, ablak, gözleri parlak, yanakları kırmızı, dudakları her an gülmeye, yemeye ve içmeye" hazırdır. "Uzun ve maharetli parmaklara" sahip olduklarından birçok eşya yapan dost canlısı Hobbitler, basit şakalara, partilere, hediye almaya ve pipo içmeye bayılırlar (Tolkien, 1996: 12) (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 11-20).

Kulakları delik, gözleri keskin olan Hobbitlerin hızlı ve sessizce ortadan kaybolmak gibi bir hünerleri de vardır. Ne var ki hiçbir zaman hobbit ırkı, savaşçı olmamıştır. Ancak "köşeye sıkışınca çok yiğit olurlar ve zorda kalınca silahlarını çok iyi kullanırlar. Keskin gözlü olduklarından çok iyi ok ve yay kullanırlar." Hobbitlerin gözünü korkutmak ve onları öldürmek de pek kolay değildir. Barışı, huzuru ve iyi sürülmüş toprakları seven Hobbitlerin tümü eskiden yerdeki deliklerde yaşarlardı ancak zamanla ağaç kovuk ve oyuklarına ev yapmayı öğrendiler. Evleri ise genellikle uzun, alçak, geniş, bol tünelli ve konforlu olur. Ayrıca yuvarlak pencere ve hatta yuvarlak kapı kullanmaları hobbit mimarisindeki en tuhaf özelliğidir. Hobbitlerin içinde denizi görenlerin sayısı çok azdır. Doğayı çok sevmelerine rağmen denizlere, nehirlere ve hatta kayıklara bile kuşkuyla yaklaşırlar; yüzme bilenlerinin de sayısı çok azdır (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 15-22).

Hobbitlerin yaşadığı Shire'da hükümet yoktur. Genellikle kendi işlerini kendi hallederler. Ancak bir Belediye Reisi vardır. Onun da hemen hemen tek görevi çok sık

düzenlenen Shire bayramlarına başkanlık etmektir. Shire'daki kolluk kuvvetleri de belediyeye bağlıdır. Ancak üniforma giymeyen kolluk güçleri polislikten çok kır bekçiliği yapar, daha çok hayvanlarla ilgilenirler (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 25-26).

Her ne kadar Hobbitler, Tolkien'in yarattığı bir ırk olsa da fiziksel ve sosyolojik özellikleri Kelt, Germen ve İskandinav mitolojilerindeki bir takım hayali yaratıklarla benzerlikler taşır. Bunlar Kelt mitolojisindeki Leprikon'lar, XVII. yy. Alman peri masallarındaki Gnom'lar ve İskandinav mitolojisindeki Tomte'lerdir. Tüm bu yaratıklar bir insanın yarı boyunda, yuvarlak hatlı, sevimlidirler. İçki içmeyi, dans etmeyi ve şarkı söylemeyi seven Leprikonlar, toprağın altında yaşayan ve tütün içmeyi seven Gnome'lar (Bkz. Resim 14-15-16), tarım ve bahçecilikle uğraşan Tomte'ler bu özellikleriyle Tolkien'in yarattığı Hobbitler'in özellikleriyle paralelelikler taşımaktadır.



Resim 14: Gazetesi ve Piposuyla Gnom
Heinrich Schlitt – 1923



Resim 15: Gnomların Çorbası

Resim 13-14: http://www.invaluable.com/artist/schlitt-heinrich-ee4bi2urfz 20.04.2017



Resim 16: Karl Götze – Bahçe Gnome'ları - 1890

Resim 16: https://tr.pinterest.com/pin/110197522106384227/ 20.04.2017



Resim 17: Kara Süvari - John Howe – 2002

Resim 17: http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=87&mode=search 20.04.2017

Üçlemenin kostüm tasarımcıları Nglia Dickson ve Sylvana Sacco, Hobbitleri tasarlarken dolambaçsız, basit ve anlaşılır bir yol izlediklerini söylerler. Dickson, yaptığı ilk şeyin metni okuduktan sonra bir Hobbit'in nasıl olabileceğini düşünüp ufak bir çizim yapmak olduğunu ve sonunda ortaya çıkan şeyin de ilk yaptığından çok da farklı olmadığını belirtir (Russell, 2002: 105).

> "Hobbitlerin genel olarak tasarımlarında ilk olarak Alan Lee'nin yaptığı illüstrasyonları araştırdım. Daha sonra bulabildiğim yapılmış tüm hobbit resimlerine baktım ve Hobbitler için tüm filmde işime yarayacak bir takım tasvirler buldum. Pantolonları çok küçük ve bacak boyları çok kısa ve elbise kollarının da daima çok kısa olmasına rağmen giysilerinin birazcık üzerlerinden dökülüyormuş algısı yaratmak istedim. Bu her şeyi geri çekti ve giysi yapımındaki yapılabilecek tüm normal esnetme öğelerinin tümünü değiştirdik ve kasıtlı olarak biraz hatalı yaptık (Russell, 2002: 106).

Bunun dışında Hobbitlerin kostüm tasarımları için karşılaştıkları en büyük zorluğun Hobbitleri oynayacak oyuncuların normal boyda olmasına karşın yaklaşık 120 cm boyundaymış gibi gösterilmesi gerekliliğidir. Bu durum da giysinin ölçüsüne uygun olarak, farklı boyutta düğmeler ve her dikişin yeni ölçülerde yapılması gerekliliğini doğurmuştur. Ayrıca kumaşlar da buna uygun olarak dokunmuştur böylece giysiler küçük bir kişide büyük bir kişide durduğu gibi durabilmesi sağlanmıştır (Russell, 2002: 104).

3.3.1.1. Frodo Baggins

Yüzüklerin Efendisi'nin ana karakteri olan Frodo, öyküdeki "Kahraman" arketipidir. Joseph Campbell'a göre öncelikle öykünün ana karakterin kahraman olabilmesi için ilk önce ona yapılan serüven çağrısını kabul etmesi gerekir. "İster aşkı bulmak, ödül elde etmek, hataları düzeltmek gibi kendi kişisel amaçları için harekete geçsin, isterse özgürlük adalet getirmek, insanların yaşamlarını kurtarmak, dünyayı tehlikelerden uzaklaştırmak gibi toplumsal yararlar uğruna yola çıksın, kahraman en sonunda başkaları için hayatını feda etmeyi öğrenmelidir" (Tecimer, 2005: 124). Frodo da Gandalf'ın onu serüvene çağırmasıyla kendi güvenli, sıradan yaşantısını terk ederek daha önce bilmediği, tekinsiz ve tehlikeli bir dünyaya adım atar ve çeşitli fedakarlıklar yaparak insanlığı kötülükten kurtarıp serüvenin sonunda değişmiş ve erginlenmesini tamamlamış olarak geri döner. "Kahramanın öz niteliği, cesaret ya da soyluluktan çok, kendini bir amaç uğruna feda edebilme gücüdür. Fedakarlık, kahramanın idealleri uğruna değerli bir şeyden, belki de kendi hayatından vazgeçmeyi göze alması demektir" (Tecimer, 2005: 124).

Tecimer, bir öyküde kahramanın dramatik işlevinin izleyicilerde / okuyucularda özdeşlik duygusu yaratmak olduğunu belirtir. Masal dinleyen, oyun ya da film izleyen herkes, öykünün başında kahramanla bütünleşmeye ve dünyayı onun gözünden görmeye davet edilir. Kahramanla özdeşleşmeyi sağlamak için, kahramanın intikam alma, sevilme, hayatta kalma gibi herkesin anlayabileceği evrensel güdüleri, cesaret, alçakgönüllülük gibi beğeni toplayacak nitelikleriyle öfke, şehvet, adalet, umutsuzluk gibi duygu ve arzuları olmalıdır. Kahramanın iyi niteliklerinin yanında onun kötü yanları, kusurları, zayıflıkları kahramanı daha "gerçekçi ve çekici kılar, izleyicinin onunla özdeşleşmesini kolaylaştırır" (Tecimer, 2005: 124-125).

Frodo, kahraman arketipinin yanında bireyselleşme arketipi olarak "Özben"i, arketipsel nesne olarak "masum", "saf" ve "yetim" arketiplerini de temsil eder. Genel olarak naif, masum ve gelenekçi olan Hobbitler gibi Frodo da bu özelliklere sahiptir. Karakter yaratımında da Tolkien bu özelliği göz önünde bulundurmuş ve hobbit betimlemelerini bu doğrultuda yapmıştır.

Frodo'nun görsel karakter tasarımında hobbitlerin genel fiziksel ve sosyolojik özellikleri ön plana alınmıştır. Naif, geleneklerine bağlı, barışçıl hobbitler yumuşak hatlara sahip, oldukça kısa boylu ve sevimli olarak hem Tolkien tarafından betimlenmiş hem de görsel tasarımları da bu özellikler göz önünde bulundurularak yapılmıştır. Doğa ile barışık bir biçimde yaşayan, tarımla ve hayvancılıkla ilgilenen hobbitlerin genellikle tercih ettikleri renkler Tolkien tarafından yeşil ve sarı olarak belirtilmiştir. Buradaki tasarımlarda da Frodo'nun pelerini yeşil ve giysileri kahverengi tonlardadır. Ayakkabı giymeyen hobbitler gibi Frodo da yalınayak olarak tasarlanmış ve ayaklarının üzerine tüyler eklenmiştir.



Resim 18: Frodo – Nglia Dickson (Russel, 2002: 104)

Öykünün başında Frodo'yu genç, ergenliğini yeni tamamlamış (33. yaş hobbitlerin reşit oldukları yaştır.) ve Bilbo tarafından evlat edinilmiş bir hobbit olarak görürüz. Frodo başta tıpkı kadim bir falcılık gereci olan tarot destesinin ilk kartındaki "ahmak" (Fool) gibidir. Bu kart, deneyimsiz bir gencin kendisini bekleyen tehlikelerden habersiz bir yolculuğa çıkacağının bir göstergesidir. Gandalf'ın Shire gelip onu zorlu bir serüvene çağırmasıyla Frodo da erginlenmesiyle sonuçlanacak olan maceraya atılır.



Resim 19: The Fool (Saf - Ahmak) Tarot Destesindeki ilk Kart
Resim 19: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/0e/53/68/0e53680657fede6d9307936f27681454.jpg 3/3/2017

Frodo, serüveninin başında görsel olarak bir kahramana benzemese de karşılaştığı zorluklar, kendisine verilen armağanlar ve elde ettiği başarılarla öykü boyunca giderek bir kahramana dönüşür. Frodo'nun Gandalf'ın serüven çağrısını kabul etmesiyle beraber ilk olarak "yüzük" Frodo'ya geçer ve Frodo yüzük taşıyıcısı olur. Orta Dünya'nın bu en güçlü silahı artık Frodo'dadır. Frodo, ilk başlarda yüzüğü ahmakça kullansa da zamanla yapması gerekenleri öğrenecek ancak yüzüğün ruhu çürütücü etkisi Frodo'yu da zamanla etkisi altına alacaktır.

Yüzükten sonra Frodo'ya ilk armağanı Tom Bombadil verir. Ancak Tom Bombadil'in verdiği kama, Fırtınatepesi'nde Nazgullar tarafından kırılır. Daha sonra Ayrıkvadi'de amcası Bilbo, Frodo'ya yıllar önce Thorin ve Gandalf'la beraber çıktığı Erebor serüveninde bir trol ininde bulduğu "Sting"[15] (iğne) adındaki kılıcı ve Thorin'in kendisine hediye ettiği "Mithril"i[16] bu zorlu görevde kullanması için Frodo'ya armağan eder.

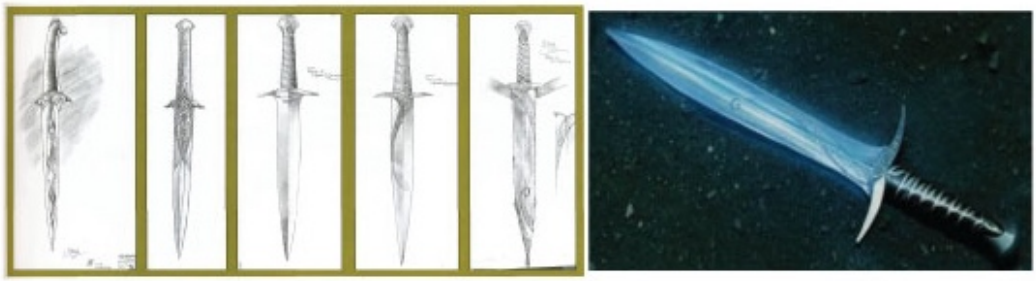
> "Kutudan, eski püskü deri bir kının içinde küçük bir kılıç çıkarttı. Sonra kılıcı çekti, kılıcın parlak ve bakımlı ağzından aniden soğuk ve göz alıcı bir ışık çaktı. "Bu Sting," deyip hiç güç harcamadan kılıcı tahta bir direğe saplayıverdi. "Al bunu, eğer istersen. Artık bana lazım olmaz herhalde. … Bir de bu var!" dedi Bilbo boyuna göre oldukça ağır görünen bir bohça çekerek. Birkaç kat eski püskü kumaşı açıp küçük bir zırh yelek çıkarttı. Zırh sıkı sıkı bir sürü halkadan örülmüştü; neredeyse keten kadar bükülgen, buz gibi soğuk ve çelikten daha sertti. Ay ışığı vurmuş gibi parlıyordu ve beyaz taşlarla süslenmişti. Yanında incili ve billurlu bir kemer vardı. … Bilbo zırhı Frodo'ya giydirdi ve Sting'i ışıltılı kemere taktı;…" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 336)

[15] Sting: Gondolinli Elf'ler tarafından dövülmüş, çok keskin bir Elf bıçağı. Orklar yaklaştığında mavi bir ışık yayarak taşıyıcısını Ork tehlikesine karşı uyarır.

[16] Mithril Yeleği: Elf dilinde "gri ışık, gri parıltı" anlamına gelen, sadece Khazad-Dum'da bulunan bir metal olan mithrilden, cücelerin üretmiş olduğu bir çeşit zırhtır. Hafif ve son derece sağlamdır.



Resim 20: Mithril Yeleği Tasarımı ve Mithril Yeleği - Daniel Falconer (Russell, 2002: 126)



Resim 21: Sting Konsept Tasarımları ve Sting - Daniel Falconer (Russell, 2002: 123)

Akıl Hocasının serüvenin bir yerinde ortadan kaybolması kahramanın kendini ispat etmesi ve bir kahramana dönüşmesi için gereklidir. Gandalf'ın Moria madenlerinde uçuruma düşmesinden sonra Frodo için işler zorlaşır. Artık bir karar vermek zorundadır, iç güdülerini dinler ve yüzük kardeşliğinden ayrılır. Karakteri değişmeye başlamıştır, artık serüvene başladığı Hobbit değildir ve bunda yüzüğün de büyük bir payı vardır (Tecimer, 2005: 153-164).

Frodo'nun bir sonraki armağanı ise Lorien'de Elf Leydisi Galadriel'den aldığı "Earendil'in Işığı"dır. Galadriel, bu küçük kristal şişeyi Frodo'ya "karanlık yerlerde, diğer bütün ışıklar söndüğünde" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 451) ona ışık olması dileğiyle verir. Frodo ve Sam, Mordor'a geçtiklerinde artık onlara öğüt verebilecek kimse kalmamıştır. Onlara kılavuzluk eden Gollum'un ise böyle bir yardımcı rolünden çok uzaktır. Frodo'ya yol gösteren tek şey ise Galadriel'in ona verdiği Earendil Işığı'dır (Tecimer, 2005: 153-164).

Campbell'ın Kahramanın Yolculuğu'nda belirttiği aşamalardan olan "Dönüşün Reddi" Frodo için de geçerlidir. Frodo, serüvenin bitmesinden sonra bir süre Gondor'da kalır. Artık çok değişmiştir "Dönüşü kabullenmeyişi şu sözlerinde açıkça sezinlenir: "Shire'ın kurtulması için çok çalıştım ve kurtuldu ama benim için değil". Frodo Shire'da kalamaz, Arwen'in çağrısına uyar ve batıya, denize, Elfler'le birlikte Elvenhome'a gider." (Tecimer, 2005: 185) Frodo'nun Shire dönüşü reddetmesi nedeniyle Nglia Dickson Frodo için farklı bir kostüm tasarlamasını şöyle açıklar: "Frodo'ya bu giysiler Elfler tarafından yaptıkları kahramanlıkları onurlandırmak için verilmiş hediyelerdir. Bu kostümde antik niteliklere sahip renkler yakalamaya çalıştık. Kadifelerde beyazlatıcı kullandık ve istediğimiz mücevhere benzer his veren renkler ve soluk bir ihtişam etkisi aldık. Bu hoş yeşil ve mor renkler bu kostümler için kusursuz oldu." (Russell, Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 212)



Resim 22: Frodo'nun Elveda kostümü – Nglia Dickson (Russell, Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 212)

Frodo, ergenliğini yeni tamamlamış ve dış dünya hakkında fazla bilgisi olmayan iyi niyetli "masum - saf" arketipini, ebeveynleri kaybetmiş ve amcası Bilbo'yla yaşayan "yetim" arketipini ve "kahraman" arketipini temsil eder. Frodo

karakterinin barındırdığı bu arketipler onun görsel tasarımında da görülür. Öykünün başında masum bir yetimken üzerinde herhangi bir silah ya da zırh yoktur. Bunları öykü ilerledikçe edinir ve kullanır. Böylece görsel olarak da giderek bir kahramana benzer ve inandırıcılığı artar. Serüveni sırasında "Eşik muhafızları" ile karşılaşır ve onları alt etmeyi başarır; baskın gölge benliğin üstesinden gelerek nihai dönüşüm savaşını kazanır.

Frodo, temsil ettiği tüm bu arketiplerin önemli bir örneği haline gelmiştir. Yüzüklerin Efendisi'nin dışında pek çok fantastik ve mitolojik öyküde masum, saf, yetim kahraman arketipleri de Frodo'nun taşıdığı özellikleri sahiptir. Örneğin J. K. Rowling'in **Harry Potter** romanlarındaki Harry Potter karakteri de öykünün başında saf, yetim bir çocukken bir kahramana dönüşür. Aynı durum **Star Wars** (Yıldız Savaşları) üçlemesinin kahramanı Luke Skywalker için de söylenebilir. Öykünün başında amcasıyla yaşayan saf, yetim bir çiftçi olan Luke, sonrasında bir Jedi Şövalyesi'ne dönüşür. Tıpkı Kral Arthur'un sahip olduğu efsanevi kılıç "Excalibur", Thor'un çekici "Mjölnir" ya da Frodo'nun kılıcı "Sting" gibi Luke'a da bir kahraman olarak görsel açıdan en güçlü görsel etkiyi sağlayan öğe onun "Işın Kılıcı"dır.

3.3.1.2.Samwise Gamgee

Yüzüklerin Efendisi'nde Samwise Gamgee ise doğruluktan uzaklaşmayan, sevdiklerine özen gösteren, onları koruyan ve onlar için fedakarlık yapmaktan kaçınmayan "mazlum" ve "masum" arketipini yansıtır. Her kadar öyküde en az Frodo kadar kahramanlık yapsa da Sam'in temsil ettiği en güçlü arketip "Can Yoldaşı", "Dost" arketipidir. Can yoldaşı arketipi, dost karakterinin gelişmiş hali, sıradan bir arkadaştan fazlasıdır. "Geleneksel olarak can yoldaşı, kahraman uğruna her zaman oracıkta, el altında bulunan ve kahramanın gerektiğinde sonuna kadar güvenebileceği karakterdir (Tecimer, 2005: 161).

Hayattaki amacı aslında mutlu olmak olan Sam'in Shire da güzel bir hayatı vardır ve Gül ile evlenmek istemektedir. O da tıpkı Frodo gibi bu serüvene masum bir köylü olarak başlar. Ne var ki yolculuk boyunca o da bir dönüşüm geçirir. Sam'in

temsil ettiği arketiplerin görsel yansıması yine aldığı armağanlarla pekiştirilir. Sam, ilk armağanını Tom Bombadil'den alır.

> "Her hobbit için uzun ve ince, yaprak biçimli, mükemmel bir işçiliğe sahip, kırmızı ve altın renginde yılan biçimleriyle renklendirilmiş birer kama seçti. Hafif ve sağlam garip bir metalden dövülmüş ve üzerine ateşin taşlar kakılmış siyah kınlarından çektiğinde, ışıl ışıl yandı kamalar. Bu kınlardaki bir faziletten mi yoksa höyükteki büyüden midir bilinmez, zamandan etkilenmemiş, paslanmamış duruyorlardı güneşin altında." (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 183)

Daha sonra ise Lothlorien'de Galadriel'in ona verdiği Elflerin büyülü Hithlain ipi, yolculukları sırasında onlara yardımcı olur. Ayrıca Sam, Frodo'yu Mordor girişinde dev örümcek Shelob'dan ve Cirith Ungol Kulesi'nde Orklardan kurtararak, hatta yüzüğü Frodo için bir süreliğine taşıyarak cesur bir can yoldaşı ve savaşçı olduğunu kanıtlar.



Resim 23: Samwise Gamgee ve kostüm tasarımı - Nglia Dickson (Russell, 2002: 105)

Frodo'nun bahçıvanı olan Sam'in görsel tasarımında yine hobbitlerin genel özellikleri taşımasının yanında öyküdeki diğer hobbitlere göre daha şişman, güçlü ve daha yuvarlak hatlı olarak betimlenmiştir. Giysilerinde renkler yine toprak renklerinde tercih edilmiştir. Yüzüklerin Efendisi'nde Can Yoldaşı - Dost arketipini temsil eden

Sam'in dışında bu arketipin diğer örnekleri olarak Kral Arthur efsanesindeki şövalye Lancelot, Yıldız Savaşları'nda Han Solo için Chewbacca, Harry Potter'da Ron Weasley, Robert E. Howard'ın Conan'ın da ise Subotai verilebilir.

3.3.1.3.Meriadoc Brandybuck (Merry) & Peregrin Took (Pippin)

Yüzüklerin Efendisi'nde canlılığın ve muzipliğin gücünü taşıyan, değişimin potansiyelini simgeleyen "Oyuncu-Hileci" arketipleri Merry ve Pippin'dir. "Soytarılar, ele avuca sığmaz afacanlar, ortalığı karıştıran baş belaları, kahramanın neşe saçan can yoldaşları bu arketipi temsil ederler" (Tecimer, 2005: 131). Bu arketipin işlevi mizahı kullanarak büyük egoları söndürmek, kahramanın ve izleyicinin / okuyucunun ayaklarının yere basmasını sağlamaktır. Sağladığı neşe ve canlılıkla öyküdeki dramatik gerilimi azaltarak, öyküye bir ferahlık katarlar; durağanlığa tahammülleri olmadığı için de sürekli olarak işleri karıştırırlar. Amaçları iyi zaman geçirmektir. En hoşlanmadıkları şey sıkılmak veya birilerini sıkmaktır. Zayıflıkları ise zamanlarını boşa harcamak olan bu arketipin yaşam mottosu "hayata bir kere gelirsin"dir; yaşamdaki kötülüklere karşı ise oldukça savunmasızdırlar (Tecimer, 2005: 131).



Resim 24: Merry ve Pippin ve Kostüm Tasarımı - Nglia Dickson (Russell, 2002: 106)

Merry ve Pippin de tıpkı Frodo ve Sam gibi öykü ilerledikçe bir değişime uğrarlar. Başlangıçta hobbitlerin genel görsel özelliklerini ve "oyuncu-hileci" arketipinin özelliklerini taşımalarının yanında temsil ettikleri diğer "yoldaş" ve "savaşçı" arketiplerini öykü ilerledikçe kazanırlar. Tom Bombadil'in onlara verdiği kamalar ve Galadriel Hanım'ın armağan ettiği Elf pelerini ve yaprak biçimindeki broşları onları öyküdeki arketip özelliklerini destekler. Pippin'in Uruk-Hai'ler tarafından kaçırıldıklarında kasıtlı olarak yere attığı Elf broşu ile onları aramaya çıkan Aragorn, Legolas ve Gimli'ye izlerini sürmelerinde yardımcı olmuştur. Kahramanca davranışlarının yanında bu küçük aksesuar, onların tehlikelere karşı savunmasızlıklarını ve yardıma ihtiyaç duyduklarının da bir göstergesidir.

> "Boşu boşuna düşmez Lorien'in yaprakları, dedi Aragorn. "Bu şans eseri düşmemiş: izleyen biri olursa bir işaret olsun diye atılmış. Pippin, sırf bu amaçla yoldan ayrılmış sanırım." …"Umarım bu cesaretini çok pahalıya ödememiştir dedi Legolas. "Gelin! Yolumuza devam edelim! O neşeli minik halkın, sığır gibi güdüldüğünü düşünmek yüreğimi dağlıyor" (Tolkien J. R., Yüzüklerin Efendisi - İki Kule, 1999: 24).

Merry ve Pippin Fangorn Ormanı'nda öyküde eşik muhafızı arketipi örneği olan Ağaçsakal ile karşılaşırlar. Onu davalarına inandırıp onunla dost olurlar ve Entleri savaşmaya ikna edip Isengard'ın kurtarılmasında ve Saruman'ın alt edilmesinde önemli bir rol oynarlar. Merry, Pellenor Çayırları Savaşı'nda Eowyn'e Angmarlı Cadı Kralı öldürmesinde yardım etmiştir. Pippin ise Minas Tirith'de Gandalf'ın ve Faramir'in hayatını kurtarmıştır. Artık onlar da yolculuklarının başında oldukları gibi ahmak ve sersem değillerdir, onlar da dönüşüm geçirirler, olgunlaşırlar ve sonunda şövalye olurlar (Tecimer, 2005: 165).

Merry ve Pippin'in öykü boyunca geçirdikleri dönüşüm kostümlerinde de görülür. Pippin, Gandalf'la beraber Gondor'a gidip orada Vekilhaç Denethor'un hizmetine girer. Pellenor Çayırı Savaşında da bir Gondor askeri gibi giyinir. Bu kostümde Pippin, kendi boyu için yapılmış temel Gondor zırhının yanı sıra halen Elf yaprak broşunu ve Gri Elf Pelerinini giymektedir (Russell, The Lord Of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 40).

Merry ise Rohan'da Theoden'e bağlılığını sunduktan sonra, yaşlı adamın kalbini kazanır. Daha sonra Rohirrim ile beraber savaşa gideceği belli olunca Merry'e bir zırh gerekir. Onun boyutlarına uygun bir zırh Altın Salon'da Theoden'in sekiz yaşında bir çocukken giydiği zırhtır. Zırhın miğferi de at motifleriyle işlenmiş, çelik üstü deri, pirinç ve bakır ile kaplı süslü, sevimli bir miğferdir. Merry'nin kalkanı da Kral Theoden'nin çocukluk kalkanıdır ve bir kral için üretilmiştir. Üzerindeki at deseni Theoden'in yetişkin kalkanındaki desene oldukça benzer" (Russell, The Lord Of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 53).



Resim 25: Pippin Gondor Zırhı Kostümü



Resim 26: Pippin Gondor Zırhıyla

Resim 25: Pippin Gondor Zırhı Kostümü – Nglia Dickson (Russell, The Art Of The Return Of The King, 2004: 40)
Resim 26: Pippin Gondor Zırhıyla (Jackson, 2003)



Resim 27: Merry'nin Miğfer ve Zırh tasarımı



Resim 28: Merry Rohan Zırhıyla

Resim 27: Merry'nin Miğfer ve Zırh Tasarımı – Daniel Falconer (Russell, The Art Of The Return Of The King, 2004: 53)
Resim 28: Merry Rohan Zırhıyla (Jackson, 2003)

Merry ve Pippin'in temsil ettiği "oyuncu-hileci" arketipi "kahramanın can yoldaşı ya da sadık hizmetkarı olabileceği gibi, gölgenin ekibine de dahil olabilir; bazen de kendi yazgılarının ardından giden bağımsız bir karakterdir. Kimi zaman kahraman, bir kötüyü ya da bir düşmanı alt etmek için bir süreliğine hileci-oyuncu maskesini giyebilir; çünkü bu arketip, güçlü ve etkin bir rakip karşısında işe yarayan kurnazlığı simgeler." (Tecimer, 2005: 132) Oyuncu-hileci arketipinin diğer örnekleri olarak Shakespeare'in Bir Yaz Gecesi Rüyası oyunundaki Puck karakteri, Yıldız Savaşları'ndaki C-3PO ve R2-D2, Germen mitolojisindeki hayali yaratıklar olan elfler ve Harry Potter'daki Dobby, Fred ve George Weasley karakterleri verilebilir. (Tecimer, 2005: 131-132)

Aşağıdaki resimde de Yüzüklerin Efendisi'nin müzikal yorumunda, Rob Howell tarafından yapılan hobbit tasarımlarının Alan Lee'nin konsept tasarımları ve Nglia Dickson ve Sylvana Socco'nun kostüm tasarımlarıyla da oldukça benzerlikler taşıdığı görülmektedir.



Resim 29: Frodo, Sam, Merry ve Pippin - Yüzüklerin Efendisi Müzikal - Rob Howell (Russell, 2007: 12)

3.3.2. Yaşlı Bilge Gandalf

Gandalf'dan söz etmeden önce Galdalf'ın mensubu olduğu İstari[17] hakkında kısa bir bilgi vermek yerinde olacaktır. Elflerin İstari olarak adlandırdıkları büyücüler, düşük dereceli Ainur[18] olan Maia[19] ırkındandırlar. Maiar, zamanın öncesinde doğmuş, Valar'ın[20] alt kademesi ve onların hizmetinde olan ölümsüz ruhlardır.

Üçüncü Çağ'da Valar konseyi, insanları Sauron tehdidine karşı uyarmak, bilgilendirmek, onları örgütlemek ve onlara yardım etmek üzere beş İstar'ı görevlendirdi ve onları yaşlı insan biçiminde Orta Dünya'ya gönderdi. Görevlendirilen İstarlar, Curumo (Saruman), Olorin (Gandalf), Aiwendil (Radagast) Alatar (Morinehtar) ve Pallando'du (Romestamo). İnsan biçiminde olduklarından tüm acı, zevk ve korkuları hissederlerdi. Ölümsüz olmalarına rağmen fiziki formları yok edilebilirdi.

İstari güçlerini sahip oldukları asalardan alırlardı. Ayrıca her İstar'ın kendine özgü bir rengi ve rütbesi vardı. Beş İstari içinde en güçlüsü olan Saruman beyaz, Gandalf gri, Radagast kahverengi, Morinehtar mavi ve Romestamo'da sarı renklere sahipti. Yüzüklerin Efendisi'nde beş İstari'den sadece Gandalf ve Saruman öyküde yer alır. Alatar ve Pallando'dan doğu yolculukları sonrası haber alınamamış, Radagast ise Kuytuormanda hayvanlar ve bitkilerle ilgilenmiştir. Tolkien, İstari'yi **Bitmemiş Öyküler**'de şöyle anlatır:

> "Büyücü kelimesi, Quenya[21] dilindeki istar (Sindarin[22] dilinde ise ithron) sözcüğünün bir uyarlaması olup, dünyanın tarihi ve de huyu suyu üzerine geniş ve derinlemesine bilgiye sahip olduğu iddiasında bulunan ve bu bilgisini türlü yollarla açığa vuran bir çeşit (kendi deyimleriyle) "tarikat" üyesini ifade eder. Heren Istarion, diğer bir deyişle "Büyücüler Tarikatı"na üye olanlar (her ne kadar büyücü tabiri tıpkı Quenya dilindeki istar sözcüğü

[17] İstari: İstar'ın çoğul halidir. Elf dilinde Büyücü demektir.
[18] Ainur: Yaratıcı Tanrı Eru-Iluvatar'ın ilk önce yarattığı çok güçlü meleksi varlıklar
[19] Maia: (Çoğulu Maiar): Ainur'un yardımcıları olan onlardan daha düşük dereceli varlıklar
[20] Vala (çoğulu Valar): Elfçe Ainur
[21] Quenya: J.R.R. Tolkien tarafından oluşturuluş Elflerin kullandığı kurgu dillerden biri
[22] Sindarin: J.R.R. Tolkien tarafından oluşturuluş Elflerin kullandığı kurgu dillerden biri

> gibi "bilgeler" ve bilgiç kişiler anlamına gelen diğer eski tabirlerle uyuşsa da) sonraki dönem efsanelerine konu olan büyücü ve sihirbazlarla pek benzeşmediği için, bu tabirin ne derece yerinde kullanıldığı tartışılır; onlar sadece Üçüncü Çağ'da yaşayıp sonrasında Orta-Dünya'dan ayrılmışlardı ve belki de Elrond, Cirdan ve Galadriel haricinde hiç kimse, onların mensubu olduğu türün kökenini veya nereden geldiklerini keşfedememişlerdi" (Tolkien, Bitmemiş Öyküler, 2016: 629).

Maia ismi Olorin olan Gandalf'a Elfler, Mithrandir derlerdi. Olorin'in anlamı "Düş Gören", Gandalf'ın anlamı "Asalı Elf" ve Mithrandir'in anlamı da "Gri Seyyah"dır. Kolay sinirlenen fakat çabuk gülen biri olan Gandalf'ın dış görünüşü, büyük bir pelerin giymiş, sivri uçlu bir şapka takmış ve elinde bir asa taşıyan, uzun sakallı yaşlı bir adam şeklindedir. Tolkien Gandalf'ı Bitmemiş Öyküler'de şöyle tarif eder:

> "İçten ve hevesli bir ruha sahipti (tabii bunda hep, hep yanında taşıdığı Narya isimli yüzüğün de payı vardı) ve üstlenmiş olduğu görevin yanı sıra doğası gereği de Sauron'a düşmanlık besliyor, her fırsatta çaresizlerin ve sıkıntıda olanların yardımına koşarak, çevresindeki her şeyi bir alev denizine bulayıp yalayıp yutmak isteyen karanlık güce karşı duruyordu; ama gerek coşkuya kapıldığı gerekse aniden gazaba geldiği zamanlarda duygularını bedenini sarmalayana benzer kül grisi bir pelerinin altına adeta gizlemesi, kendisini yakından tanıyanlar dışında hiç kimsenin onun yüreğinde kor gibi yanan ateşi fark etmemesini sağlıyordu. Yeri geldi mi son derece neşeli bir havaya bürünür, toy ve saf kimselere şefkat duyardı, bazense aniden parlar ve aptalca hareketleri azarlamaktan geri kalmazdı; ama kibirli biri asla değildi ve kudret ya da övgü peşinde koşmazdı, çok uzak ülkelerde yaşayanlar da dahil olmak üzere kendileri de kibirden arınmış bir yaradılışa sahip tüm toplumca sevilip baş tacı yapılmasının sebebi de bu olsa gerek. Genelde asasından destek alarak, yorulmak nedir bilmeden yayan olarak seyahat ederdi; Kuzey ülkelerinin İnsan kavimlerince Gandalf, yani "Eli Asalı Elf" şeklinde adlandırılması bundandı. Çünkü zaman zaman çeşitli elementleri, özellikle de ateşi kullanarak onların gözü önünde harikulade sihir oyunları meydana getirdiğinden, onun gerçekte bir Elf olduğuna dair (fakat daha önce de belirttiğimiz gibi tamamen asılsız olan) genel bir kanı hakimdi; oysa o, bu tür sihir gösterilerini etrafındakileri dehşete düşürmek ve öğütlerini korkuya dayalı olarak kabul ettirmek için değil, sırf kendisi hoşlandığı ve çevresini neşelendirmek istediği için yapıyordu" (Tolkien, Bitmemiş Öyküler, 2016: 634).

> "Gandalf diğer ikisine göre daha kısa boyluydu; ama uzun ak saçları, ortalığı süpüren gümüş sakalı ve geniş omuzlarıyla, kadim efsanelerin bilge kralları gibi görünmekteydi. İhtiyar yüzünde kocaman karlı kaşları altındaki kara gözleri, aniden alev almaya hazır kömür parçaları gibi ışıl ışıldı" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 276).

Yüzüklerin Efendisi'nde Gandalf, Carl Gustav Jung'un "Yaşlı Bilge Adam" (Wise Old Man) arketipi olarak adlandırdığı kahramana yol gösteren, yardım eden, onu eğiten, koruyup kollayan "Akıl Hocası" arketipidir. Temel arketiplerden biri olan "Yaşlı Bilge Adam", genellikle tanrısal bir bilgeliğe sahip olan ve manevi yönü güçlü biridir. "Bu arketip mitoslarda, masallarda, hatta rüyalarda simyacı, büyücü, doktor, din adamı, evliya, baba ya da otoriter bir figür olarak görülür. Kahramanda örtülü olarak var olan üstün nitelikleri, yüce değerleri ortaya çıkartacak olan akıl hocasının varlığı, kahramanın daha yüksek bir bilinç durumuna erişebileceğinin göstergesidir" (Tecimer, 2005: 126). Yüzüklerin Efendisi'nde Frodo için Elf leydisi Galadriel, Bilbo ve Aragorn gibi birden çok Akıl Hocasından söz edilebilir ancak Gandalf romandaki en önemli "Yaşlı Bilge" arketipidir.

Akıl Hocası, kahramana çıktığı yolculukta ona danışmanlık yapar, onu karşılaşabileceği zorluklar hakkında bilgilendirir, cesaretlendirir, korku ve endişelerinden kurtulması için ona tavsiyeler vererek onu serüvene hazırlar. Akıl hocasının bir diğer önemli işlevi de kahramana, ona yolculuğunda işine yarayacak değerli hediyeler vermektir. Bu hediyeler önemli bir gereç, büyülü bir eşya, güçlü bir silah gibi somut olabileceği gibi kimi zaman bir öğüt, önemli bir bilgi veya bir gizemin sırrı gibi soyut hediyeler de olabilir (Tecimer, 2005: 125-126).

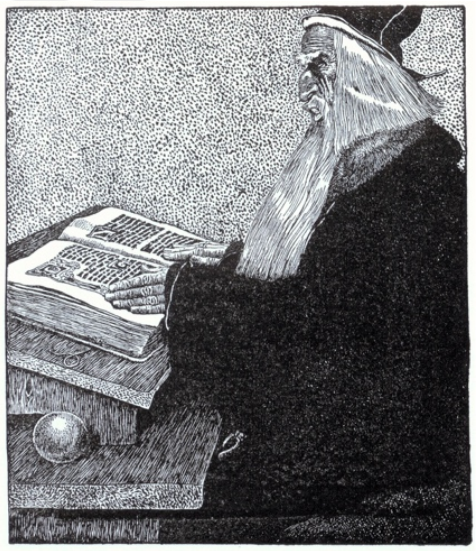
Gandalf öyküde ayrıca "Haberci" arketipini de temsil eder. Haberci arketipinin işlevi, kahramanı serüvene çağırmak, yolculuğa çıkmasına neden olacak çağrıyı yapmaktır. Genellikle öykünün ilk bölümünde kahraman, durağan bir yaşam içinde kısılıp kalmış olarak gösterilir. Ancak aniden habercinin gelmesiyle öykü bir hareket kazanır ve kahramanın günlük yaşantısı bir anda değişir, serüven başlamak üzeredir. Bu arketip, kahramanın içsel, manevi bir durumu veya dışsal bir olgu (savaş, kıtlık, fırtına, vb.) olabileceğinden "Haberci" arketipinin mutlaka bir kişi olması gerekmez; nesne veya doğa olayları da haberci işlevini görebilir (Tecimer, 2005: 128-129).

"Yaşlı Bilge Adam" ve "Haberci" arketiplerinin dışında bireyselleşme arketipi olarak "Özben"i temsil eden Gandalf, arketipsel motif ve nesneler yönünden "Yeniden

Doğuş", "Baba", "Büyücü", "Öğretmen", "Yol Gösteren", "Simyacı", gibi birden çok arketipi de içinde barındırır. Ayrıca Gandalf, yaratıcı Eru-Iluvatar[23] tarafından insanlığı Sauron tehlikesine karşı uyarmak ve onları korumak için Orta Dünya'ya gönderilmiştir. Bu özelliğiyle "Peygamber" arketipini de temsil eder. Sahip olduğu bu arketiplerle beraber Gandalf'ın görsel tasarımının kökleri Kral Arthur efsanesindeki Merlin'e kadar gider. Merlin bir nevi Gandalf'ın ilk örneği, bir prototipidir. Merlin'e dair yapılmış ilk görsel tasvirlerde Gandalf'a benzerlikler göze çarpar. Aşağıda Robert de Baron'un XIII. yy'da yaptığı bir resimde Merlin, yardımcısına şiirini yazdırırken (Bkz. Resim 30) görülmektedir. Bir diğer resim ise 1903'de yazılmış Kral Arthur ve Şövalyeleri'nin Öyküleri kitabında Howard Pyle'in bir Merlin illüstrasyonu (Bkz. Resim 31) bulunmaktadır. Diğer örnekler ise Kayıp Cennet ve İlahi Komedya'yı da resmetmiş Fransız ressam Gustave Dore'un Merlin tasvirleridir. (Bkz. Resim 32-33)



Resim 30: Robert de Baron – Merlin Şiirini Yazdırırken - XIII. yy



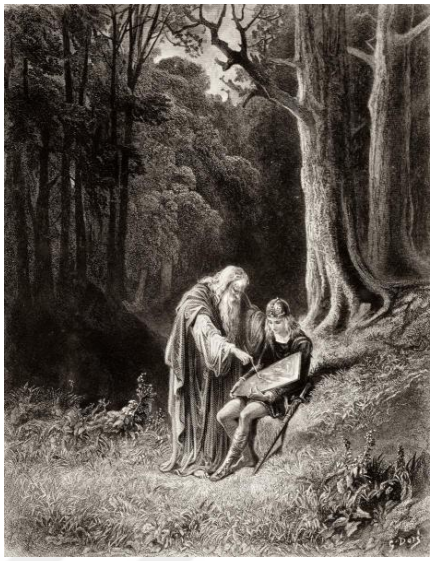
Resim 31: Howard Pyle Kitabından Büyücü Merlin – 1903

Resim 30: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Merlin_(illustration_from_middle_ages).jpg 2/5/2017
Resim 31: https://en.wikipedia.org/wiki/File:ArthurPyle_The_Enchanter_Merlin.JPG 2/5/2017

[23] Eru-Iluvatar: Orta Dünya evreninde her şeye gücü yeten tek yaratıcıdır.



Resim 32: Paul Gustave Dore – Merlin - 1855



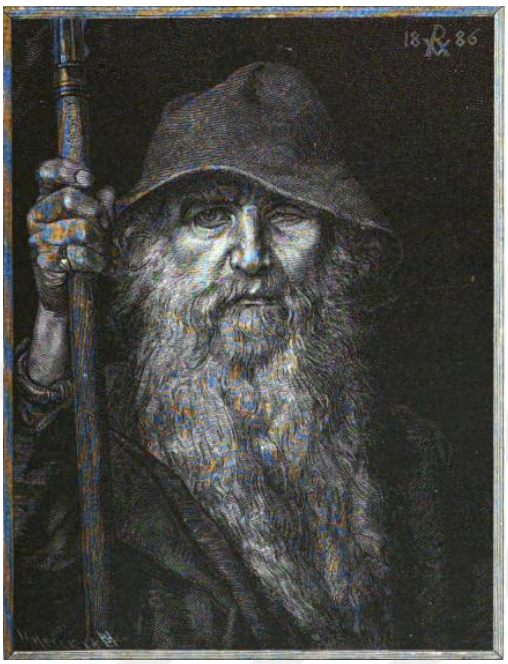
Resim 33: Paul Gustave Dore – Merlin Arthur'a ders Veriyor– 1855

Resim: 32: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/03/62/42/0362420ecb28c193c82cfddd2ead952a.jpg 5/5/2017
Resim 33: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/36/f9/e4/36f9e44fbb2979a6f32b5691fcdab3e0.jpg 5/5/2017

Merlin'in dışında Gandalf'ın yaratımında etkili olan bir diğer figür İskandinav Tanrısı Odin'dir. Nors mitolojisinde gri sakallı, yaşlı ama dinç bir adam kılığında insanlar arasında dolaşan Gezgin Odin gibi Gandalf da daha yüksek bir diyardan dünyaya gelmiş ve Orta Dünya'da seyahat etmektedir. Eski Edda[24]'da Odin elinde sihirli asası, uzun gri sakalları geniş şapkalı olarak tasvir edilir. (Burns, 2007: 473) İskandinav tarihi ve Nors mitolojisi üzerine yaptığı resimlerle tanınan İsveç'li ressam Georg von Rosen tarafından 1893 yılında yapılan "Gezgin Odin" eserindeki Odin'in tasvirinin de Gandalf tasvirleriyle (Bkz. Resim 34) benzerliği dikkat çekicidir. Bu eserde Odin, beyaz uzun sakalları, şapkası ve asasıyla Gandalf'a oldukça benzer.

[24] Edda: Eski Nors edebiyatı örneklerinin yer aldığı yapıt. Genellikle Düzyazı (Yeni) Edda (Prose Edda) ve Manzum (Eski) (Poetic Edda) olarak adlandırılan, XIII. yüzyıla ait iki ayrı kitapta toplanmıştır. Çağımızda Germen mitolojisi konusunda ulaşılan bilgilerin sağlandığı en ayrıntılı kaynaktır. Yeni Edda, İzlandalı bir kabile reisi, şair ve tarihçi olan Snorri Sturluson tarafından 1222-23 arasında yazıldığı sanılmaktadır. Eski Edda ise Yeni Edda'ya göre daha yeni bir elyazması olduğu halde, görece olarak daha eski malzemeleri içerdiği için Eski Edda olarak anılır. Yazarları bilinmeyen ve uzun bir zaman dilimine yayılan mitoloji ve kahramanlık şiirlerinin yer aldığı bir derlemedir. (Tolkien J. R., Peri Masalları Üzerine, 1999: 40)

Bunun yanında İrlandalı yazar Padraic Colum'un **Odin'in Çocukları** (1920) kitabındaki Odin illüstrasyonu da Gandalf'la büyük benzerlikler taşır.



Resim 34: Georg von Rosen - Gezgin Odin 1886



Resim 35: Gezgin Odin – 1920

Resim 34: http://www.germanicmythology.com/works/IMAGES4/SANDER5odin.jpg 5/5/2017
Resim 35: Padriac Colum (http://www.sacred-texts.com/neu/ice/coo/coo11.htm) 5/5/2017

Aşağıda John Howe tarafından yapılmış ve oldukça tanınan Gandalf tasvirlerinde Gandalf'ın karakteri yukarıda anlatılan arketip özellikleri içeren bir şekilde yorumlanmış ve Yüzüklerin Efendisi filminde de Gandalf karakterinin yaratımında bu konsept çizimleri fazlasıyla rol oynamıştır.



Resim 36: Gri Gandalf İllüstrasyonları – John Howe - 2002

Resim 36: http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=71 5/5/2017



Resim 37: Gandalf ve Kostüm Tasarımı - Nglia Dickson / Gandalf'ın Asası Konsept Tasarımı - Alan Lee (Russell, 2002: 108)

Gandalf'ın asası yürümeye yardımcı olmasının yanında bir silah ve ayrıca kullanmadığı zamanlarda Gandalf'ın piposunu koyabileceği bir yer (Bkz. Resim 37) olarak da işe yarar. Bununla beraber asada bir tütün kesesi ve pipoyu temizlemek, atların toynaklarından taşları çıkartmak ve Hobbitlerin kapılarına gizli işaret koymak için kullanabileceği metal bir iğne de bulunur. John Howe'un bu asa tasarımı ayrıca Galdalf'ın gezgin ve pratik kişiliğiyle de oldukça uyumludur (Russell, The Art Of The Lord Of The Rings, 2004: 64).

Yüzük Kardeşliği, Khazad-dûm Köprüsü'nde Durin'in Laneti Balrog ile karşılaştığında Gandalf, Balrog'la mücadele eder ve onu Zirakzigil Zirvesi'ne kadar götürüp onu öldürür. Fakat aldığı darbeler Gandalf'ın da ölümüne yol açar. Ancak Orta Dünya'daki görevinin tamamlanmamış olduğunu düşünen Eru-Iluvatar tarafından Orta Dünya'ya Ak Gandalf olarak geri gönderilir. Bu özellikle arketipsel motif olarak Gandalf, "Yeniden Doğuşu" arketipini temsil eder. Bu motif dini öykülerde Hz. İsa'nın yeniden doğuşunda ve Hz. Yunus'un balığın karnından çıkışında da görülür.

Yeniden doğan Gandalf, Fangorn Ormanı'nda ortaya çıkar. Artık gri değil, Ak Gandalf'tır ve artık içindeki Maia gücü, eskisine oranla çok daha fazladır. Büyücüler Divanı'nın başında da artık O vardır. Gandalf'daki bu değişimi Nglia Dickson Ak Gandalf'ın bir önceki haliyle karşılaştırıldığında, kaftanı ve kapitone tuniğinde daha az katman ve daha açık ve daha narin kumaşlar kullandığını belirtir. Çünkü Gandalf yeniden doğduktan sonra rütbe atlamış ve Ak Büyücü halini almıştır. Ayrıca artık sivri şapkasını da takmamaktadır (Russell, 2003: 36).



Resim 38: Ak Gandalf ve Kostüm Tasarımı - Nglia Dickson (Russell, 2003: 36)

Yüzüklerin Efendisi'nin müzikal yorumundaki Gandalf tasarımında yine benzer öğelerin kullanıldığı aşağıdaki örnekte görülmektedir. Resimde John Howe'un tasvirine sadık kalındığı gözlemlenmektedir. Tasarımcı Rob Howell filmleri izlemiş ya da izlememiş olsa da arketip kodlar o kadar güçlüdür ki müzikaldeki Gandalf tasarımı Howe'un ve Dickson'ın tasarımlarıyla oldukça benzerlikler taşır.



Resim 39: Frodo ve Gandalf - Rob Howell (Russell, 2007: 149)

Gandalf'ın temsil ettiği "Yaşlı Bilge Adam" arketipi de Yüzüklerin Efendisi'nden sonra yazılmış pek çok kitap ve yapılmış filmde görülebilir. Harry Potter'da Harry için "Albus Dumbledore", Yıldız Savaşları'nda Luke'un akıl hocaları "Obi-Wan Kenobi" ve "Yoda", Wachoski Kardeşlerin yönettiği Matrix'deki kahraman Neo için "Morpheus" ve Tarsem Singh'in yönettiği Immortals (Ölümsüzler – 2011) filminin kahramanı Theseus'un mentoru ise insan kılığına girmiş Yunan Tanrısı "Zeus"tur.

Yaşlılık bilgeliği ve deneyimi simgelediğinden bu tasarımlarda yaşlılığın bir göstergesi olan beyaz sakal ve asanın yanında cübbe ve sivri şapka, Gandalf yaratılmadan çok önce de kullanılan öğeler olmasının yanında Gandalf, "Yaşlı Bilge Adam" arketipinin görselliğine, ulaştığı kitlenin genişliği de göz önüne alındığında büyük bir etki yapmıştır. Günümüzde Yaşlı Bilge Adam, büyücü, simyacı, yol gösteren dendiğinde akla ilk gelen karakterlerden biri Gandalf olmaktadır. Yüzüklerin Efendisi'nden sonra yapılan birçok fantastik çalışmada, bu arketip yapısına paralel pek çok karakterin görsel tasarımında da Gandalf'ın etkileri gözlemlenebilmektedir.

3.3.3. Gimli

Yüzük Kardeşliği'nin önemli karakterlerinden olan Gimli bir cücedir (dwarf). Tolkien, Silmarillion'da Elflere ve İnsanlara göre daha kısa ve tıknaz olan Cücelerin, demirci ve zanaatkarların efendisi Vala Aule tarafından gizlice yaratıldığını yazar. Aule, Cücelere kendi yeteneklerini öğretmek istemiştir. Ancak Eru-Iluvatar, Aule'nin cüceleri yaratmasına kızar. Bunun üzerine Aule af diler ve yarattığı cüceleri tokmakla yok edecekken Eru-Iluvatar, Aule'nin kötü bir niyeti olmadığını düşünerek merhamet gösterir. Ancak Cüceler Orta Dünya'ya Elfler gelene dek de yerin altında karanlıkta uyuyacaklardır (Tolkien, Silmarillion, 2016: 100-103).

Aule, Cüceleri Orta Dünya'da Karanlıklar Efendisi Melkor[25]'un hüküm sürdüğü dönemde yarattığı için onları oldukça dayanıklı ve güçlü yaratmıştır. "Bu

[25] Melkor: J. R. R. Tolkien'in yarattığı kurgusal evrendeki en güçlü Ainu'dur (Vala). Daha sonra karanlığa dönmüş ve Elfler tarafından Morgoth (Kara Düşman) adı verilmiştir.

yüzden kaya kadar sert, inatçı, arkadaşlıkta da hasımlıkta da aceleciydiler ve bütün diğer konuşan halklara göre, her türlü zahmete, açlığa ve yaraya daha fazla mukavemetleri vardı ve sonsuza dek olmasa bile İnsanlara biçilmiş ömürden çok çok daha uzun yaşarlardı" (Tolkien, Silmarillion, 2016: 103).

Aule, yaratısını ilk başta eşi Yavanna'dan da gizlemiştir. Doğurganlığın, bitki ve tohumların tanrıçası olan Yavanna da eşinin cüceleri kendisinden de saklaması üzerine Silmarillion'da şöyle der:

> "…Ancak bütün bu işler bir yere varıp tatlıya bağlanmadan evvel bana haber vermediğin için, senin çocukların benim sevgimle yarattığım şeylere pek az sevgi duyacaklar. En evvel kendi yarattığını sevecekler, tıpkı babaları gibi. Dünyayı kazıp, altını üstüne getirecekler, dünya üzerinde yetişip yaşayan şeylerin iyiliği umurlarında olmayacak. Pek çok ağaç tadacak onların acımasız demirinin darbesini" (Tolkien, Silmarillion, 2016: 104-105).

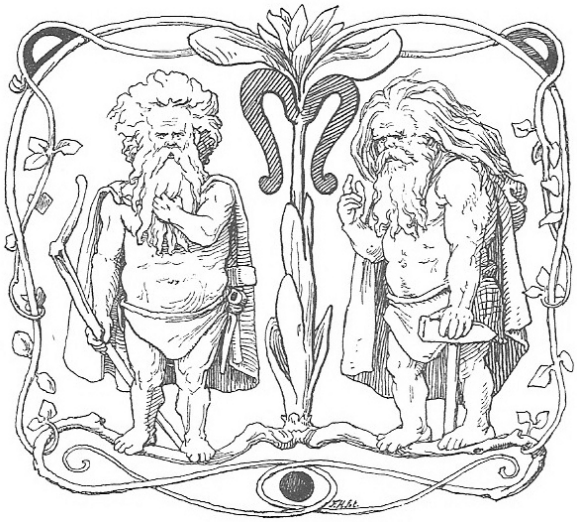
Bu nedenlerle Cüceler, demircilik, taş işçiliği, metal işçiliğinde çok yetkin olmalarına karşın doğa ile ilişkileri ve doğurganlıkları zayıf kalmıştır. Bunların yanında Cüceler altına çok düşkün ve tamahkardırlar. Yavanna'nın öngördüklerini de Gimli'nin babası Gloin, Frodo'ya şöyle anlatır:

> "…metal işlerinde atalarımızla aşık atamayız, o eski sırların çoğu kayboldu. Güzel zırhlar, keskin kılıçlar yapıyoruz, ama ejderha gelmeden önce yapılan zırhlar ve bıçaklara denk şeyler yapamıyoruz artık. Sadece madencilik ve inşaat konusunda eski günleri geride bıraktık. Vadi'nin suyollarını, çeşmelerini, havuzlarını görmelisin Frodo! Taş döşeli rengarenk yolları görmelisin' Hele o yer altındaki, kemerleri ağaç biçiminde oyulmuş salonları ve gepgeniş caddeleri; Dağ'ın yamaçlarındaki terasları ve kuleleri' o zaman aylaklık etmediğimizi anlardın" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 279)

Gloin'in bahsettiği bu zırh ve silahları yapabilmek için gereken maden mithrildir. Gümüş görünümünde, altından on kat daha değerli, çelikten çok daha güçlü ve çok daha hafif olan mithril Üçüncü Çağ'da sadece Moria madenlerinde bulunur. Ancak cücelerin zenginliklerinin temeli olan mithrili bulmak için fazla derinleri kazmaları "Durin'in Felaketi" denen Balrog adlı iblisi uyanmasına neden olur. Balrog'un gelişi de cücelerin Moria'yı terk etmelerine ve Gri Gandalf'ın ölümüne yol açacaktır (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 382).

Gloin'in bahsettiği o eski zırhlardan biri de **Hobbit**'de Bilbo'ya Thorin'in armağan ettiği mithril yeleğidir. Bilbo, mithril'i Frodo'ya hediye etmiş ve mithril de çıktığı serüvende Frodo'nun hayatını kurtarmıştır. Bunların dışında Cüceler çok iyi ve dayanıklı savaşçılardır. Savaşlarda büyük hiddetle çarpışan cüceler, genelde silah olarak baltayı tercih etseler de kılıç, çekiç ve kalkan da kullanırlar. Üretim ve kazanç meraklısı olan Cüceler ağaçlara ve Elflere karşı da pek iyi hisler beslemezler. Ancak Yüzüklerin Efendisi'nde Gimli, yüzük kardeşliğinin bir üyesi olan Legolas ile yakın arkadaş olup Galadriel Hanım'a da büyük hayranlık besleyecektir.

Cücelerin (dwarf) kökeni, Germen mitolojisine, Nors Mitolojisine ve folkloruna kadar uzanır. Bu mitolojilerde de Cüceler dağlarda yaşayan, demircilik, madencilik ve zanaatkarlık yapan aç gözlü, kısa boylu ve uzun sakallı insanlardır. Tolkien'in kurgusal evreninde de Cüceler benzer nitelikleri taşımaktadırlar (Burns, 2007: 478).

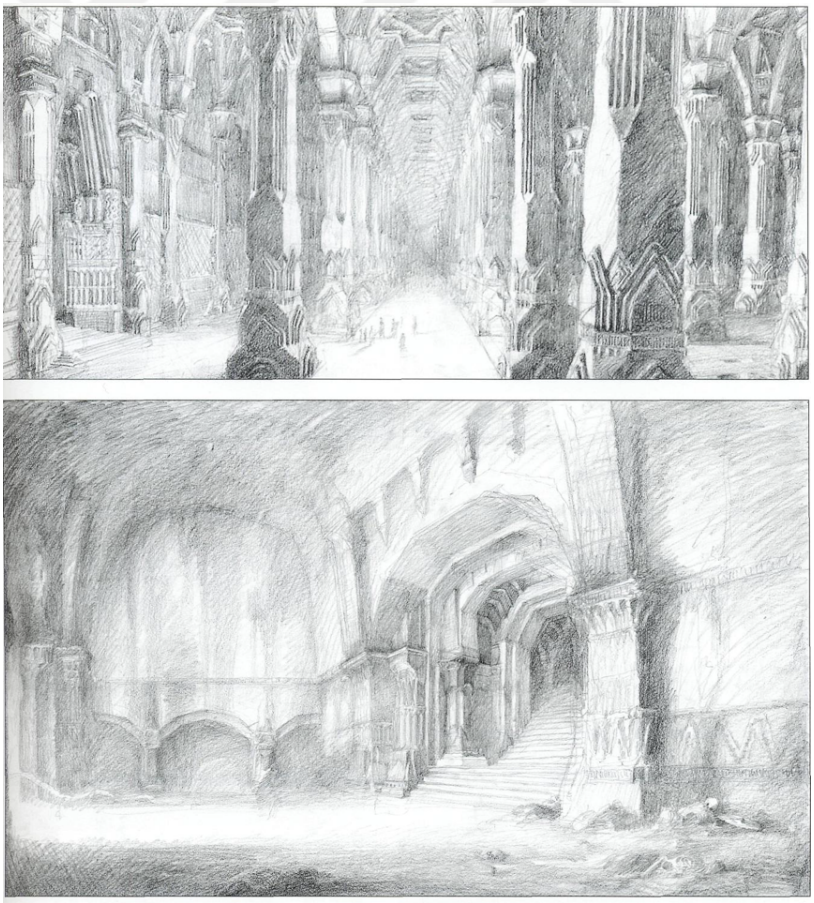


Resim 40: Lorenz Frolich – Modsognir ve Durin - 1895 – Poetic Edda kitabından Cüce tasviri

Resim 40: http://www.germanicmythology.com/works/FROLICHART1.html 10/5/ 2017

Yüzüklerin Efendisi'nde "Savaşçı" ve "Dost" arketipini temsil eden Gimli'nin kostüm, zırh ve silahlarında kullanılan geometrik şekiller, Cüceler için oluşturulmuş estetiğin öğelerinden gelmektedir. Bu keskin hatlı geometrik şekiller ve özellikle de

kare, "sağlamlık ve durağanlık hissi verdiği için Dünya'yı ve maddeyi temsil eder" (Gibson, 2013: 9). Bu özellikler de Gimli'nin sert, sağlam ve dayanıklı doğasına oldukça uygundur. Ayrıca öykünün müzikal yorumundaki Gimli tasarımının, daha önce yapılmış cüce tasarımlarına ve Weta Workshop tasarımına benzerliği oldukça fazladır. Birçok zırhlı karakterler gibi Gimli'nin de tasarımları Nglia Dickson'dan çok Weta Ekibi tarafından yapılmıştır. Üçlemenin tasarımcılarından Weta Workshop sanatçısı Warren Mahy, Cücelerin zırh ve silah tasarımlarının sürecini şöyle açıklar: "Cüce mimarisi sayesinde, kullanılan birçok tasarım öğesi zaten yapılmıştı. Alan Lee'nin Dwarrowdelf ve Moria'daki mimari şekilleri baz aldık ve bunları Cüce silahlarına uyguladık. Balin'in mezarındaki pek çok balta bu konseptten çıktı. Aynısı miğferler için de geçerlidir. Gimli'nin miğferi; hepsi aynı tür şekildendir; tümü oldukça kare" (Russell, 2002: 132-133).



Resim 41: Moria Madenleri İllüstrasyonu – Alan Lee (Russell, 2002: 63)



Resim 42: Cüce Konsept Çizimleri - Daniel Falconer, Warren Mahy (Russell, 2002: 133)



Resim 43: Cüce Silahları - Warren Mahy (Russell, 2002: 132)

Gimli karakteriyle beraber, fantastik bağlamda cücelerin görsel algısı peri masallarındaki gnom ve tomte benzeri küçük yaratıklardan, Germen ve Nors mitolojisindeki köklerine doğru evrilmiştir. Ayrıca Yüzüklerin Efendisi'nin müzikal yorumunda Rob Howell tarafından yapılan Gimli tasarımının, Daniel Falconer ve Warren Mahy'in tasarımlarıyla benzerlikler taşır. Ayrıca Tolkien evreninde mistik bir ırk olan cüceler, büyülü bir sembolizm içerdiğine inanılan, MS. III. yüzyıldan itibaren İskandinavya ve Batı Avrupa'da kullanılmış eski Germen alfabesine ait runik yazı karakterlerini kullanmaktadırlar (Gibson, 2013: 39). Tasarımcı Rob Howell da cücelerin mistik bir ırk olduklarını vurgulamak için Gimli'nin zırhının üzerindeki kare plakalarda Cücelerin kullandığı Runik alfabenin harflerini (Bkz. Resim 45) kullanmıştır.

Yüzüklerin Efendisi'nden sonra keskin hatlı baltası, miğferi, üzerinde kare ağırlıklı geometrik desenler olan zırhı ve kalkanı, uzun sakalları ve kızıl örgülü uzun

saçlarıyla Gimli, fantastik literatürde savaşçı cüce arketipinin en önemli örneği, bir stereotipi haline gelmiştir.



Resim 44: Gimli Tasarımı ve Gimli – Daniel Falconer



Resim 45: Gimli

Resim 44: (Russell, 2002: 111)
Resim 45: Rob Howell (Russell, 2007: 112)

3.3.4. İnsanlar

Yüzüklerin Efendisi'ndeki diğer bir halk olan İnsanlar, Tolkien'in mitolojisinde Tanrı Eru-Iluvatar'ın Elfler'den sonra yarattığı ikinci ırktır. Elfler'in, ölümsüzlüklerin ve öldükten sonra ruhlarının dünyada kalmalarının aksine insanlar ölür ve ruhları da dünyayı terk ederek Arda'ya göçer. Bu yüzden insanlara "misafir" de denir. Ne var ki insanlara bahşedilen kaderlerini özgürce belirleyebilme özelliği, onları kötülük tarafından ayartılmaya en uygun ırk haline getirir (Tolkien, Silmarillion, 2016: 98-99). Yüzüğün etkisine de en kolay girenler hep insanlar olmuşlardır. Yüzük Kardeşliği'nin dağılmasına neden olan Boromir ile beraber Sauron'un sadık hizmetkarları olan Nazgullar da dokuz yüzük tarafından ele geçirilmiş olan insan krallardır. Ayrıca Güneyli (Haradrim) ve Doğulu insanlar, Yüzük Savaşı'nda Sauron'un tarafında savaşırlar; bu da insanların kendi ırkına kolaylıkla ihanet edebileceklerinin bir göstergesidir. Orta Dünya'da Gondor, Rohan Haradrim (Güneyliler) ve Easterlings (Doğulular) olmak üzere dört insan halkı yer almaktadır.

3.3.4.1.Gondor

Taş Ülke ya da Güney Krallığı olarak da bilinen Gondor. Yüzüklerin Efendisi'ndeki, iki insan krallığından biridir. Isidur'un soyu devam etmediği için Gondor'u vekilharç Denethor yönetmektedir. Başkenti Minas Tirith, etrafı büyük surlarla çevrili bir kale şehirdir. Gondor'un sembolü yedi yıldızın çevrelediği ve üzerinde kanatlı bir taç bulunan beyaz bir ağaçtır. (Bkz. Resim 46)



Resim 46: Gondor'un Ak Ağacı

Resim 46: https://en.wikipedia.org/wiki/White_Tree_of_Gondor 1/3/2017

Ak Ağaç sembolünün etrafındaki yedi yıldız sürgünde binilen yedi gemiyi, kanatlı taç ise sürgünü sembolize eder. Yaprak döken ağaçlar her yıl düzenli olarak filizlendiği için yaşam döngüsünü temsil ederken, daima yeşil kalan ağaçlar ölümsüzlüğü simgeler (Gibson, 2013: 9). Gondor'un Ak Ağacı ise Kralların soyu sona erdikten sonra kurumuştur. Ancak Isildur'un varisi olan Aragon Minas Tirith'e gelince ağaç tekrar filizlenir. Bu nedenle Gondor'un Ak Ağacı ölümsüz bir krallığı temsil eder.

Gondor'un önemi Orta Dünya'da bulunduğu coğrafi konumdan kaynaklanır. Rohan'ın güneyinde Mordor'un batısında yer alan Gondor, Mordor ile insan halkları arasında bir kalkan işlevi görür. Miryam Libran-Moreno, Tolkien'in Gondor'u Bizanslılar'dan esinlenerek yarattığını öne sürer. Gondor'un başkenti olan Minas Tirith, sembolik olarak Bizans'ın başkenti Konstantinapolis'i temsil eder. Avrupa'yı

Doğu'daki tehditlere karşı koruyan bir kale görevi görmüş Konstantinapolis gibi Minas Tirith de bu görevi Orta Dünya'da üstlenir. Konstantinapolis gibi Minas Tirith'in de çok güçlü surları vardır. Kültür olarak da Gondor, Bizans'la benzerlikler taşıdığını belirten Libran-Moreno, geleneklerine ve törenlerine önem vermeleri yönünden de bu iki kültürü birbirine yakın görür. Bunların dışında Bizans imparatorları'nın kişisel korumalığı yapan ve İskandinav askerlerinden oluşan seçkin Vareg Muhafızları (Bkz.Resim 47) da Gondor'daki elit Hisar Muhafızları'yla oldukça benzerdir (Libran-Moreno, 2011: 98-105).



Resim 47: Vareg Muhafızları

Resim 47: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/28/71/91/287191b2e094d4dc9539a859bac2de05.jpg 15/5/2017

Weta Workshop tasarımcılarından Warren Mahy, Gondor zırhını tasarlarken, tarihi kostümlerden çok yararlandıklarının altını çizer. Gondor askeri tasarımında Yunanlılar, Romalılar, Bizanslılardan yola çıktıklarını ve tasarımın buradan geliştiğini belirtir. Amaçlarının da "eskiden sahip olduğu görkem ve gücün romantizmine sarılan bir kültür etkisi yaratmak" olduğunu söyler. Gondor'un elit askeri birliği olan Hisar Muhafızları'nı, diğer askeri birliklerden ayırmak içinse muhafızların miğferlerinde Numenor insanlarının sürgününü sembolize eden Gondor'un bir diğer sembolü,

Gondor Tacı'ndaki deniz kuşu kanatlarını kullanmışlardır (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 27).

> "Gondorlular hakkındaki ilk tasarım toplantısında, onların Orta Dünya'daki en eski medeniyetler biri olduğu, onları Roma, Mısır ya da Bizans'a eş değer olarak düşünülebileceği tartışıldı. Sonunda ise tasarımın ana hatları bu kayıp dünyalardan ufak özellikleri taşısa da diğerlerine göre daha çok Bizans etkilerine sahipti" (Russell, 2002: 111).



Resim 48: Gondor Askeri Maketi



Resim 49: Hisar Muhafızı Tasarımı



Resim 50: Hisar Muhafızı

Resim 48: Gondor Askeri Maketi - WETA Workshop (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 27)

Resim 49: Daniel Falconer - Gondor Kale Muhafızı (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 35)

Resim 50: Gondor Hisar Muhafızı (Jackson, 2003)

3.3.4.2.Aragorn

Isildur'un soyundan gelen ve Gondor tahtının varisi olan Aragorn, öyküde karşımıza ilk önce bir kolcu olarak çıkar. Sıçrayan Midilli Hanı'nda Hobbitleri Yüzük Tayfları'ndan kurtararak güvenilir bir dost ve kahraman bir savaşçı olduğunu gösterir.

Yüzüklerin Efendisi'nde arketipsel nesne olarak "savaşçı" ve "yoldaş" arketiplerini temsil eden Aragorn, kahramanın girdiği yeni ve özel dünyada güvenebileceği bir dosttur. Kahraman için önemi, onun deneyimsiz ve gelişimini daha tamamlamadığı süre içinde başı sıkıştığında ona yardım edecek biri olmasıdır. "Dost, eğer zorlu bir yolculuğa çıkarsanız ve işler sarpa sararsa, size gerçekten yardım etmesini isteyeceğiniz kimsedir; Yıldız Savaşların'ndaki Han Solo, Matrix'teki Trinity, …Yüzüklerin Efendisi'ndeki Legolas, Aragorn ve Gimli gibi" (Tecimer, 2005: 161).



Resim 51: Nglia Dickson - Aragorn Tasarımı ve Aragorn (Russell, 2002: 110)

Öyküde Aragorn da bir değişim geçirir. İlk olarak Gondor'un sürgündeki kralı ve varisi olan bir kolcudur. Çok az kişi onun Gondor'un varisi olduğunu bilmektedir. Atalarının zayıflıkları yüzünden tahtta hak iddia etmez. Çünkü aynı zayıflığı kendisinin de taşıdığına inanır. Bu nedenle Aragorn'un ilk tasviri yabanda dolaşan bir kolcu olarak yapılmıştır. Kolcu Aragorn'un ilk kostüm tasarımını Nglia Dickson şöyle anlatır:

> "Aragorn kostümü için birkaç varyasyon araştırdık. Benim orijinal çizimim orman yeşili uzun deri bir kabandı. Başlangıç noktası buydu ve sonrasında değişik renkleri ve uzunlukları, farklı seviyelerde süslemeleri denedik ve bir yelek ekledik. Kostümün son halinden tatmin olduktan sonra onu realize ettik ve fark ettik ki son hali orijinal çizime oldukça benziyordu" (Russell, 2002: 110).

Elrond'un Isildur'un kırık kılıcı Narsil'i yeniden dövdürüp Aragorn'a vermesiyle Aragorn - görsel olarak da giderek bir kral halini almaya başlar - Gondor'un varisi olarak Beyaz Dağlara gider. Burada daha önce Isildur'a Son İttifak Savaşı'nda ihanet eden Dunharrow'un Ölü İnsanları'nı kendisiyle savaşması için çağırır. İhanetleri yüzünden Isildur tarafından lanetlenmiş bu insanlar yaşam ile ölüm arasında sıkışıp kalmış hayaletlerdir. Aragorn öyküde ilk kez Gondor'un kralı olarak davranır ve Isildur'un varisi olarak eğer onunla savaşırlarsa Gölge Ordu'nun üzerindeki lanetini kaldıracağını söyler. Ölüler'de onu çağrısına uyarak savaşa katılırlar; Aragorn da sözünü tutar ve laneti kaldırır.

Gondor'un vekilharcı Denethor'un ölümünden sonra ise Aragorn, Gondor'un temsilcisi ve Gondor ordusunun komutanı olarak Karı Kapılar[26]'a gelir. Aragorn, tacı olmasa da bir Gondor Kralı gibi giyinmiştir. Göğsünde Ak Ağaç ve Yedi Yıldız sembolleri vardır. Atalarından kalan bu zırhı kendi özgür iradesiyle değil, almak zorunda olduğu sorumluluk nedeniyle giymek zorundadır (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 180-181).

[26] Kara Kapılar: Mordor'un girişi kapayan surlar



Resim 52: Aragorn



Resim 53: Aragorn Kara Kapılarda

Resim 52: Ben Wooten - (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 180)
Resim 53: Aragorn Kara Kapılar'da (Jackson, 2003)

Aragorn'un öykü boyunca geçirdiği değişim onun görsel tasarımına da yansıtılır. Serüvene bir kolcu olarak başlamış, sonrasında onurlu bir savaşçıya, bir komutana ve Yüzüğün yok edilmesinden sonra Gondor'un başına geçerek bir krala dönüşmüştür. Aragorn'un düzenlenen taç giyme törenindeki kostümünü Weta Workshop tasarımcılarından Ben Wootten şöyle anlatır:

> "Taç giyme töreninde Aragorn'un giydiği zırh ona atalarından kalmıştır. Gondor'un kanatlı tacı ile beraber omuz, göğüs, bacak, baldır, kol zırhları vardır. Bu zırh muhtemelen mahzende saklanmış, tören için çıkarıldığında bakım yapılmış ve cilalanmıştır. Boynunda Akşamyıldızı[27] görünmektedir. Gondor Kralına uygun çeşitli renk ve kesimlerde süslü bir giysi vardır" (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 211).

[27] Akşamyıldızı: Arwen'nin Aragorn'a verdiği kolye



Resim 54: Aragon Taç Giyme Töreni – Ben Wooten (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 211)

3.3.4.3.Boromir

Yüzük Kardeşliği'nin diğer bir üyesi olan Boromir, Gondor vekilharcı Denethor'un büyük oğludur. Rivendell'deki (Ayrıkvadi) Elrond'un divanında Gondor'u temsilen katılır ve orada Frodo'yu serüveni boyunca koruyacağına dair yemin eder. Ancak asıl arzusu yüzüğü alıp Minas Tirith'e götürmek ve onu Sauron'a karşı kullanmaktır. Serüven ilerledikçe yüzüğün de etkisine girerek Frodo'ya saldırır ve yüzüğü ondan almaya çalışır. Fakat sonrasında bu yaptığından pişmanlık duyar ve orkların saldırısında Hobbitleri korurken orkların oklarıyla ölür.

> "Parth Galen'in bir mil kadar ötesinde, gölden pek uzak olmayan küçük bir açıklık alanda Boromir'i buldu. Sırtını ulu bir ağaca dayamış, sanki dinleniyormuş gibi oturuyordu. Fakat Aragorn onun bir sürü kara tüylü okla deşilmiş olduğunu gördü; kılıcı hala elindeydi ama kabzasına yakın bir yerden kırılmıştı; ikiye ayrılmış borusu yanı başındaydı. Etrafında ve ayaklarının dibinde bir yığın ork ölmüş yatıyordu.
>
> Aragorn, Boromir'in yanına diz çöktü. Boromir gözlerini aralayıp konuşmaya çalıştı. Nihayet ağzından ağır ağır birkaç söz döküldü. "Frodo'dan yüzüğü almaya çalıştım," dedi. "Çok üzgünüm. Cezamı çektim." (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - İki Kule, 1999: 12)

Boromir öyküde arketipsel nesne olarak "savaşçı" ve "şehit" arketipini temsil eder. Her ne kadar Frodo'ya ve Yüzük Kardeşliği'ne ihanet etmiş olsa da Merry ve Pippin'i kororken hayatını kaybeder. Hıristiyanlıkta şehit sembollerinden birisi oktur. Azize Ursula bakire yandaşlarıyla beraber Hunlar tarafından okla şehit edilmiştir. Aziz Sebasitan da Romalılar tarafından sopalarla ölümüne dövüldükten sonra okçular tarafından hedef tahtası olarak kullanılmıştır (Gibson, 2013: 193). Öyküde Boromir'in de okla öldürülmesi onun şehit arketipi niteliğini pekiştirir.





Resim 55: El Greco - St. Sebastian **Resim 56:** Boromir Uruk-Hai tarafından okla vurulurken

Resim 55: http://www.el-greco-foundation.org/St-Sebastian-1610-14-large.html 9/4/2017
Resim 56: (Jackson, 2001)

Ayrıca Boromir, Gondor'un savaş borusu taşır. Bu savaş borusu bir aile yadigarıdır ve nesillerdir vekilharcın büyük oğlu tarafından taşınmaktadır. Öyküde borunun kırılması, vekilharç soyunda süregelen bu geleneğinin de sonunun geldiğini simgeler. Rob Howell, Boromir tasarımında bu özelliği de vurgulamıştır (Russell, 2007: 115).



Resim 57: Boromir kostümü ve Boromir



Resim 58: Boromir Kostümü ve Boromir

Resim 57: Boromir - Nglia Dickson (Russell, 2002: 111)
Resim 58: Boromir – Rob Howell (Russell, 2007: 128)

3.3.4.4.Faramir

Faramir, Gondor vekilharcının küçük oğlu Boromir'in kardeşidir. Öyküde "savaşçı" arketipini temsil eder. Ancak öyküdeki rolü Yüzüklerin Efendisi'nde kahramanın yolculuğunda doğrudan geçerli olmayan "Baba ve Kefaret" aşamasının yan karakterlerdeki yansımasıdır. Faramir, yolculuk yapan kahramanlardan olmayıp öyküyü zevkli bir hale getiren drama unsurunun basit bir öznesidir (Tecimer, 2005: 176).

Öyküde Faramir, Aragorn gibi karşımıza ilk önce bir kolcu olarak çıkar. Nglia Dickson Faramir'in, kardeşi Boromir'le arasında bir aile bağı olmasına rağmen Faramir'in ilk kostüm tasarımının Aragorn'a daha yakın olduğunu belirtir. Bu iki karakter de kolcudur ve bu yüzden iki kostüm de hafif olduğu kadar dayanıklı, renklerinin yabanda fark edilmeden dolaşabilmeye olanak sağlaması için kahverengiler ve yeşillerden oluştuğunun altını çizer. Ayrıca Faramir'in kostümü, ona sahip olduğu az eşyayı taşımasını sağlar. Kapitone deri tuniği hem sıcak tutar hem de korunma sağlar. Ayrıca üzerindeki yelekte Gondor'un Ağacı'nın olması onun nereden geldiğinin bir göstergesidir. Kostümün kardeşi Boromir'le olan bağlantı ise bileklikteki Ak Ağaç'ta görülür (Russell, 2003: 130).



Resim 59: Nglia Dickson - Faramir *(*Russell, 2003: 130)

Faramir, babasının gözde oğlu değildir ve babası tarafından hor görülür. Babasının onu gönderdiği başarılması imkansız nehir savunmasından sonra yaralı olarak Minas Tirith'e getirilir. Denethor içine düştüğü umutsuzluk ve çılgınlıkla kendini ve oğlunu diri diri yakmaya kalkışır. Ancak Pippin'in Gandalf'ı uyarmasıyla Gandalf, Faramir'i kurtarır, Denethor ise kendini yakarak yaşamına son verir.

Faramir'in nehir surlarını savunmaya giderken giydiği zırh, daha işlemeli ve kesimde biraz da ince işçiliğine rağmen standart bir Gondor zırhına çok benzer. Göğüs zırhında daha çok hat ve kolayca fark edilebilen Ak Ağaç ve yedi yıldızın sembolü ile altın süslemeler vardır. Faramir, gösteriş meraklısı ve protokol insanı değildir. Askerlerinin başındayken zırhının sadece onu korumasını ister, bu yüzden zırhın göz alıcı olmasına gerek yoktur. Savaş meydanında kolayca görülebilmesi içinse ona farklı bir renk seçilmiştir. Bu renk onun kolcuların komutanı olarak da kullandığı renk olan yeşildir. Ayrıca Gondor'un diğer bir sembolü olan deniz kuşu da Faramir'e uyarlanmıştır. Bu sembol, Faramir'in baldır zırhında, miğferinde, kalkanında ve kılıcının balçağında kullanılmıştır. (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004:17).



Resim 60: Faramir'in Gondor Zırhı



Resim 61: Faramir Gondor Zırhıyla

Resim 60: Ben Wootten - Faramir Gondor Zırhıyla (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 17)
Resim 61: Faramir Gondor Zırhıyla (Jackson, 2003)

3.3.4.5.Rohan

Rohan, Orta Dünya'da Gondor'un kuzey batısında yer alan geniş çayır ve otlaklara sahip bir diğer insan krallığıdır. Önceleri Gondor'un sınırların içinde olan Rohan, sonrasında bağımsızlığını ilan etmiştir. Simgesi "At" ve "Altın Güneş" olan Rohan'ın halkına "At Efendileri" anlamına gelen Rohirrim denir. At yetiştiricisi bir halk olan Rohirrim'in orduları ise çoğunlukla süvarilerden oluşur. Yüzüklerin Efendisi'nde Gimli'nin gelen atlılar hakkında sorduğu soruyu Aragorn şöyle yanıtlar:

> "Gururlu ve inatçı ama hakikatli düşüncede ve eylemde cömert insanlardır; cesurdurlar ama zalim değildirler; bilgedirler ama eğitimsizdirler, hiç kitap yazmazlar da, Karanlık Yıllar'dan önce yaşayan insanların çocuklarının yaptığı gibi şarkılar söylerler. …Uzun zaman önce yaşanmış ve unutulmuş yıllarda, Genç Eorl onları Kuzey'den getirmişti; onlar daha çok

aralarında hala Rohan Süvarileri gibi uzun ve ince adamların görüldüğü Vadili Sagallar'la ve Ormanlı Kocoğlanlar'la akrabadırlar. En azından orklara bayılmazlar" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - İki Kule, 1999: 31-32).

Rohan Süvarileri ise Tolkien tarafından şöyle anlatılır:

"Atları iri yarı, güçlü ve son derece biçimli hayvanlardı; boz derileri parıltılıydı; uzun kuyrukları rüzgarda dalgalanıyordu; yeleleri mağrur boyunları boyunca örülmüştü. Üzerlerindeki insanlar da onlara yakışıyordu: Boylu poslu, uzun kollu, uzun bacaklıydılar; sarı saçları hafif miğferlerinin altından akıyor, uzun örgüler halinde sırtlarına iniyordu; yüzleri sert ve haşindi. Ellerinde dişbudak ağacından uzun mızraklar, sırtlarında resimli kalkanlar, kemerlerinde ise uzun kılıçları vardı; parlatılmış zırhtan etekleri dizlerine kadar uzanıyordu." (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - İki Kule, 1999: 32).



Resim 62: Rohan Kalkanı



Resim 63: Rohan Kalkanı



Resim 64: Rohan Kalkanı

Resim 60: https://tr.pinterest.com/pin/424605071094562627/ 1/4/2016
Resim 61: https://staticdelivery.nexusmods.com/mods/110/images/2361-2-1342012307.jpg 1/4/2016
Resim 62: https://lotrostrategery.files.wordpress.com/2012/04/shield-of-stangard.jpg 1/4/2016

Tolkien'in yarattığı mitolojiyi linguistik açıdan inceleyen Tom Shippey, Tolkien'in Rohan'ı Anglo-Sakson kültüründen esinlenerek yarattığını ileri sürer (Shippey, 2003: 100-110). Thomas Honneger ise bu bağlantının mümkün olabileceğini ancak Rohanlılar'ın atlarıyla olan güçlü bağları sebebiyle onların Hunlar'la da ilişkilendirilebileceğini hatta Rohan askerlerinin kökenlerinin Yunan mitolojisindeki

yaratıklar olan Sentor[28]'lara (Centaur) kadar gittiğini iddia eder (Honegger, 2011: 116-118).

Weta Workshop tasarımcıları, Rohan tasarımlarında VI. ve VII. yüzyılda Doğu İngiltere'deki Sutton Hoo[29] höyüğünden çıkartılmış birçok eşyadan ilham almıştır. Bu eşyalar arasında üzerinde at başları, güneş amblemleri ve Kelt desenleri olan küçük emaye plakalar vardır. Daniel Falconer, Tolkien'in Rohirrim renkeri için ön gördüğü çimen yeşilini tasarımlarda sıkça kullanmayı tercih ettiklerini söyler. Gondorlular'ın aksine Rohanlılar çok daha geniş topraklara yayıldıkları için zırhlarının da farklı olması gerektiğini düşünmüşlerdir. Rohanlılar'ın içinde çiftçiler ve çobanlar da bulunduğu için bunların birbirine tamı tamına benzeyen ortak zırhları da olmaması gerektiğini söyler. Ancak ortak bir üslupları olmasının yanında da zırhların yıllar içinde kişiselleşmiş ve birbirinden de farklılaşmış olarak tasarladıkları belirtir (Russell, 2003: 98).

> "At motifinin yanı sıra kalkanlarda Rohan'ın bayrağı olan Altın Güneşi kullandık. Altın Güneş, bu ikonik aletleri geliştirmemizde çok yardımcı oldu. Zırhında bir güneş gördüğünüz her askerin Rohan'lı olduğu anlarsınız. Yüzüklerin Efendisi pek çok ırk ve kültür vardır. Bu yüzden böyle güçlü görsel üsluplar ve renk paletleri her kültürü birbirinden kolayca ayırmak için oldukça önemlidir" (Russell, 2003: 63).

Rohan'nın doğayla iç içe bir kültür olması ve Rohan askerlerinin dostlarına ve atlarına çok bağlı olması nedeniyle, tüm zırh, giysi ve silahların dokuları bunu yansıtacak şekilde doğal malzeme kullanımıyla üretilmiştir. Tasarımların deri, kumaş, ahşap ve bazı metallerin birleşimiyle işlevsel ve dekoratif olması amaçlamıştır. Anglo-Sakson etkilerinin dışında oldukça yoğun bir Kelt etkisi de vardır. Gondor zırhından farklı olarak pul zırh, hakim renk olarak da yeşil ve altın rengi kullanılmıştır. İşlemeli

[28] Sentor (Centaur): Vücudun üst kısmı insan, alt kısmı at olan mitolojik yaratık. Savaşçı ve genellikle vahşidirler. Ok ve mızrak kullanırlar.
[29] Sutton Hoo: İngiltere'nin Suffolk şehrinde 6. ve 7. yüzyıla ait Anglo-Sakson mezarlarını ve eşyalarının bulunduğu arkeolojik kazı alanı.

kahverengi pelerin de askerlere nesiller boyunca atalarından geçmektedir (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 52).



Resim 65: Sutton Hoo'dan Anglo Sakson Miğferi - VII.yy



Resim 66: Rohan Askeri Miğferi

Resim65:http://www.britishmuseum.org/collectionimages/AN00035/AN00035172_001_l.jpg 3/5/2016
Resim 66: Rohan Askeri Miğferi (Jackson, 2003)

Warren May ise Rohan tasarımlarında kullandıkları malzemeleri şöyle aktarır:

> "Tasarımların Kuzeyli İskandinav bir görüntüye sahip olması için bolca kumaş ve uzun gömlekler kullandık. Bunun yanında da zırhın üstüne kalın kumaştan pelerin koyduk. Katmanlı bir görünüm vermek için de zincirli bir zırhı elbisenin içine yerleştirdik. Ayrıca Rohan ile ilgili tüm aksesuar ve giysilerde at motifini kullandık. Piyade ve süvariler içinse vücut zırhlarının hafif olması için deri kullandık" (Russell, 2003: 99).

Yüzüklerin Efendisi'nin müzikal yorumunun tasarımcılarından Simon Brindle ise Orta Dünya kurgusal bir dünya olduğunu ve özgün metnin muazzam bir malzemeye sahip olduğunu ve bir dereceye kadar belirli yerlerde tasarıma oldukça yardımcı olduğunun altını çizer. Ona göre de Rohan Kültürü Anglo-Sakson kültürüyle Kelt etkilerini taşır. Bunun özgün metinde oldukça açık olduğunu ve filmlerde de açıkça buradan alındığını ileri sürer. Bu nedenle özgün metne referans malzemesi olarak bakmanın her zaman yapılacak en doğru şey olduğunu savunur (Russell, 2007: 124).



Resim 67: Rohan Kültürüne ait Duvar Kağıdı Dokumaları – Jeremy Bennett (Russell, 2003: 68)



Resim 68: Kelt Mitolojisi İllüstrasyonları - Jim Fitzpatrick (Fitzpatrick, 1993)





Resim 69: Rohan Askeri **Resim 70:** Anglo-Saxon Askerleri – Angus Mcbride

Resim 69: Rohan Askeri (Russell, 2003: 97)
Resim70:https://www.realmofhistory.com/2016/09/17/10-facts-anglo-saxon-warriors/ 14/4/2017

Sonuç olarak Rohirrimin görsel tasarımlarının tarihsel tarafı Anglo-Sakson ve Kelt kültürlerine dayanmaktadır. Hızı ve dayanıklılığı temsil eden At, aynı zamanda Kelt mitolojisinin de çok önemli bir parçasıdır. Birçok at tanrısına tapan Keltlerin en önemli at tanrısı, doğurganlığı ve bereketi temsil eden Epona'dır. Kelt sembollerinin Rohan estetiğinde önemli bir yeri varken Rohan kostüm ve zırh tasarımında ise daha çok Anglo-Sakson etkileri görülür (Gibson, 2013:117-175).

3.3.4.6.Theoden

Yüzüklerin Efendisi'nde önemli Rohan karakterinden birisi Rohan Kralı Theoden'dir. Theoden, önceleri ülkesinde sevilen bir kralken öyküde karşımıza ilk olarak Saruman tarafından zihni ve bedeni zehirlenmiş olarak çıkar; sadece yardımcısı ve aynı zamanda Saruman'ın ajanı olan Grima Solucandil'in söylediklerini yapan biridir. Öykü boyunca Theoden de bir değişim geçirir. Aciz, hasta, yaşlı bir adamken Gandalf'ın yardımıyla eski gücüne kavuşur ve cesur bir krala ve savaşçıya dönüşür.

Theoden, öyküde karşımıza ilk çıktığında herhangi bir karar vermekten aciz, harap düşmüş yaşlı bir adam halindedir. Bu nedenle Theoden'e sabahlığını üzerinden hiç çıkartmayan biri görüntüsü vermeyi tercih eden Nglia Dickson, Theoden'in tasarım

aşamalarını şöyle anlatır: “Harap halde bir adam olduğu için ona üç katmanlı bir cübbe giydirdik ve bu katmanların tümünde renkleri olabildiğince soluk yaptık – tıpkı renkler kan kaybetmiş gibiydi – koyu kahverengiler küf rengi, gösterişli koyu altın renk ise soluk ve hastalıklı bir sarı renk haline getirdik. Her şeyin üstüne de dağınık ve pis görünümlü kürk yakalı geniş bir kaban yerleştirdik” (Russell, 2003: 62).



Resim 71: Theoden



Resim 72: Theoden

Resim 71:Theoden – Nglia Dickson (Russell, 2003: 62)
Resim 72: Theoden – Filmden bir sahne (Jackson, 2002)

Gandalf’ın Theoden’i Saruman’ın büyüsünden kurtarmasıyla adeta yeniden doğan Theoden, daha kısa ve daha canlı bir tunik, renkli bir pelerinle yeniden eski gücüne dönmüştür. Bu zengin görünümlü ve işlemeli kumaşlar Theoden’in yeniden aldığı savaşçı kral haline uygun düşmektedir (Russell, 2003: 62).

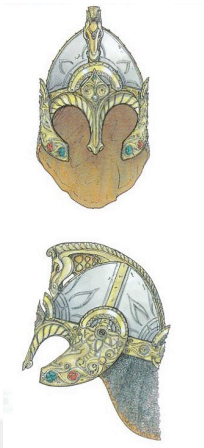


Resim 73: Nglia Dickson - Theoden (Russell, 2003: 62)

Son olarak Theoden, Miğfer Dibi ve Pellenor Çayırı Savaşı'na Rohan ordularının komutanı olarak katılır. Daniel Falconer, artık savaşçı bir kral olan Theoden'nin diğer Rohan askerlerinden farklı olarak özenle hazırlanmış bir miğfere sahip olması gerektiği söyler; bu nedenle Theoden'in miğferi süslemelerle bezeli üç ya da dört farklı malzemeden yapılmıştır. Göğüsteki zırh levhasının üstünde askerlerin bir yaban domuzunu kovaladıkları ve diğer hayvanları avladıkları Rohan kültürüne uygun düşen küçük bir avlanma sahnesi betimlenmiştir (Russell, 2003: 63).



Resim 74: Theoden Zırh Kostümüyle – Daniel Falconer (Russell, 2003: 63)



Resim 75



Resim 76: Theoden'in Miğfer Ayrıntısı



Şekil: 77: Anglo Sakson Miğferi

Resim 75: Theoden'in Miğfer tasarımı – Daniel Falconer (Russell, 2003: 63)
Resim 76: Theoden'in Miğferi – (Jackson, 2003)
Resim 77: York'ta bulunmuş MS. 750- 77 yılları arasında yapılmış Anglo-Sakson miğferi
http://www.bbc.co.uk/schools/primaryhistory/anglo_saxons/anglo-saxons_at_war/ 9/4/2017

3.3.4.7.Eowyn

Eowyn, Rohan Kralı Theoden'in yeğenidir. Soylu ve savaşçı bir kızdır. Bir kadın olduğu için görevi Rohan'ın başkenti Edoras'da bulunmaktır. Ancak savaşçı tarafı nedeniyle Pellenor Çayırları Savaşı'nda gizlice bir erkek gibi zırh giyerek Rohan Süvarileriyle beraber savaşa katılmış, Theoden ve Merry'i korurken Nazgul lideri Angmarlı Cadı Kral'ı öldürmüştür.

Leslie Donovan, öykü boyunca bir hanım ve bir savaşçı olma çatışmasını içinde yaşayan Eowyn'in köklerinin, İskandinav mitolojisinde Odin'in yardımcıları ve muhafızları olan genç ve güzel bakire savaşçılar Valkür'lere dayandığını ileri sürer. Tıpkı Valkürler gibi Eowyn de kendini "muhafız kız" (shieldmaiden) olarak adlandırır. Valkürlerden biri olan Brynhild ise kendi şöyle tanımlar: "Ben bir muhafız kızım. Miğfer kuşanırım ve savaşçı krallarla at sürerim. Onlara destek olmalıyım ve savaşmaya da isteksiz değilim" (Donovan, 2015: 244). Brynhild'in kendisi için yaptığı bu tanım, zırh ve miğfer kuşanan, Rohan Atlılarıyla beraber at süren ve kralını Angmarlı Cadı Kral'dan korurken ağır yaralanan cesur Eowyn için de geçerlidir.



Resim 78: Eowyn ve Nazgul - John Howe



Resim 79: Peter Nicolai Arbo – Valkyrie - 1864

Resim 78: http://www.johnhowe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=65&mode=search 29/9/2016
Resim 79: https://en.wikipedia.org/wiki/Peter_Nicolai_Arbo#/media/File:Valkyrie_by_Arbo.jpg 23/9/2016

Öyküde karşımıza ilk olarak hasta ve aciz Theoden'e göz kulak olan soylu bir genç kız olarak çıkan Eowyn'in kostüm tasarımında Nglia Dickson, Eowyn karakteri için öncelikle Tolkien'in onu "dürüst, adaletli ve mesafeli" olarak betimlediği tasvirlerden yola çıktığını söyler. Bunun içinde kraliyetin ağırlığını taşıyan, Rohan'ın rengi olan yeşil ağırlıklı, sade doğal kumaşlar (yün, çuval bezleri, kadifeler ve brokarlar) kullanmıştır (Russell, 2003: 65).



Resim 80: Eowyn – Nglia Dickson (Russell, 2003: 65)

Theoden'in iyileşmesinden sonra Eowyn'i sefere hazırlanan Rohan Ordularına yardım ederken görürüz. Burada giydiği kostümü, tasarımcı Nglia Dickson şöyle açıklıyor:

> "Eowyn'in bu kostümü Eowyn karakterinin süregelen iç çatışmasının, bir kadın ile bir savaşçı arasındaki geçişin somut bir örneğidir. Elbisenin kumaşı boyunda ince işlemeli ve pileli oldukça yumuşak ipektir. Koldaki kumaş Eowyn'e dövüşürken engel olmasın diye elbise kolunu geride tutan danteli elle işledik. Gösterişli kahverengi kapitone korse altın ipliklerle süslendi. Ancak süslemedeki dengeyi doğru ayarlamak ve aynı zamanda da tüm giysinin bir bütün olarak işlevsel değerini korumak için oldukça denemeler yaptık" (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 154).



Resim 81: Eowyn (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 154)

Sonrasında Eowyn'i Pellenor Çayırları Savaşı'nda gizlice bir asker olarak kuşanıp erkek kılığına girmiş bir Rohan Süvarisi olarak görürüz. Tasarımcı Daniel Falconer, Eowyn'in zırhının gerçek bir zırh görüntüsünden çok bir kılık değiştirme işlevinde bir giysi olarak görünmesi gerektiğini söyler. Bunu yaparken de karakterin kadınsılığın yok olmaması için zırhın etek kısmını daha uzun tuttuklarını belirtir. Miğferin ise Eowyn'in kolayca fark edilmemesi için suratını yeterince gizlemesi

gerektiğinden dolayı daha kapalı bir miğfer tercih ettiklerini söyler (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 154-155).



Resim 82: Eowyn Zırhı Konsept çizimi

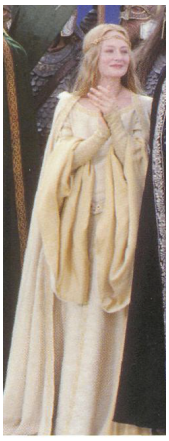


Resim 83: Eowyn Zırhıyla

Resim 82: Daniel Falconer (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 155)
Resim 83: Eowyn Pellenor Çayırı Savaşın'da – Filmden bir sahne (Jackson, 2003)

Son olarak Eowyn'in Aragorn'un taç giyme töreninde görürüz. Burada giydiği kostümü Nglia Dickson şöyle anlatıyor:

> "Rohan kraliyet giysilerinin önemli bir ayrıntısı olan altını günün mutluluğunu yansıtmak için alıp bu elbiseye yerleştirdim. Elbise altın sarısına boyanmış ipekten, şeritler ise ipek satenden yapıldı. Pelerin için özel süslemeler kullandık. Yaka ve kemer Rohan etkileri taşıyor. Elbisenin kollarına, boyun ve kemere de elle küçük inciler işledik. Koldaki kenar süsleri de altın iplikten yapıldı. Tacı ve kolyesi de Rohan'ın yaprak ve çiçeklerinden esinlenerek yapıldı." (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 212)

Resim 84: Eowyn – Nglia Dickson (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 212)

3.3.4.8.Eomer

Theoden'in yeğeni ve Eowyn'in erkek kardeşi olan Eomer, Rohan ordularının komutanıdır. Öyküdeki "savaşçı" arketiplerinden biri olan Eomer, Grima Solucandil'in tarafından Rohan'dan sürgün edilir. Sonrasında ise Theoden tarafından tahtın varisi olarak ilan edilir. Eomer'in tasarımında Daniel Falconer, genel Rohan görüntüsünü ona uyguladıklarını söyler. Ancak üst sınıf, asil bir aileden gelen bir prens olduğundan onu diğer Rohan askerlerinden ayırmak için yanaklarını kapatan ve burun korumalığında büyük bir at başı figürü olan Eomer'e özel bir miğfer tasarladıklarını belirtir (Russell, 2003: 95).





Resim 85: Eomer ve Eomer Zırh Tasarımı

Resim 86: Eomer'in miğfer ayrıntısı

Resim 85: (Russell, 2003: 95)
Resim 86: Eomer Miğfer ayrıntısı – Filmden bir sahne (Jackson, 2003)

3.3.4.9.Grima Solucandil

Öyküde "dalkavuk" ve "hain" arketiplerini temsil eden Grima Solucandil, Saruman'ın ajanı ve Theoden'in baş danışmanıdır. Rohanlı olmasına rağmen Eowyn'e saplantılı olduğu için kralına ve halkına ihanet eder. Öykünün sonunda da dalkavuğu olduğu Saruman'ı sırtından bıçaklayarak öldürür. Tolkien'in "soluk bilge yüzlü, ağır kapaklı gözlere sahip, porsumuş bir adam" olarak tasvir ettiği Grima, şık ancak hiç yıkanmamış giysilerle kambur, vahşi bir yaratık görüntüsündedir. Keten gömleği yağlı, kirli ve tamamıyla iticidir. Kaftanının altındaki elbise kolları şeytani amacını vurgulamak için özellikle ellerine kadar uzatılmıştır. Altın süslemeli siyah kadife kaftan ise bir çatal uçlu bir biçimde yere kadar uzanır. Ek olarak sırtında kamburluğun meydana getirdiği deformasyonu yaratmak için boynu omuzları üzerinden kayboluyormuş gibi gösteren yüksek dantel büzgülü kadife yaka kullanılmıştır. Solucandil'in hançeri de olabildiğince soğuk ve ölümcül, bıçağı da belli belirsiz olarak adına uygun bir şekilde "dil"e benzer bir biçimde tasarlanmıştır (Russell, 2003: 64).



Resim 87: Grima Solucandil - Nglia Dickson ve hançeri – Daniel Falconer (Russell, 2003: 64)

3.3.4.10. Haradrim (Güneyliler)

Haradrim, Orta-Dünya'da Gondor'un güneyindeki yarı çölleşmiş çok geniş Harad topraklarındaki insan halkına verilen addır. Harad toprakları pek çok klana bölünmüş ve klan reisleri tarafında yönetilmektedir. Burası ayrıca korsanlar için de bir barınaktır. Harad insanları yanık tenli, başına buyruk ve vahşidirler. Başları altınla örülmüştür. Altın yakalı kızıl kaftan ve pirinçten zırh giyerler. Ok ve mızrak kullanmada ustadırlar. Savaşlarda "Mumak" denen fil benzeri devasa hayvanları kullanırlar (Russell, 2003: 126).

Tasarımcı Warren Mahy, Haradrim ya da Güneyliler'in tasarımlarında ilk olarak Pasifik Adaları ve Afrika kabilelerinin motiflerinden yola çıktıklarını ve bu iki kültürü harmanlamaya çalıştıklarını söyler. Ancak daha sonra tasarımlarda daha çok giysi ve kemik, ahşap ve örgü malzemelerin yanında dekoratif metaller de kullanmışlardır. Haradrim topraklarında metalin az çıkmasına rağmen Güneylilerin kullandıkları metal malzemeleri, diğer kültürlerle olan ticari ilişkilere dayandırdıklarını belirtir. Savaşçıların bedenlerini toprakla karışık olan kırmızı boya ile boyalamaları da düşmanlarının kanlarını sembolize etmektedir" (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 141).



Resim 88: Daniel Falconer - Mumak Sürücüsü



Resim 89: Mumak Sürücüsü

Resim 88: Daniel Falconer – Mumak sürücüsü Kosept çizimleri (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 142)

Resim 89: Mumak Sürücüsü - Filmden bir sahne (Jackson, 2003)



Resim 90: Haradrim Askerleri – Filmden sahneler (Jackson, 2003)

3.3.4.11. Doğulular (Easterlings)

Eski zamanlarda "Yanık Tenli Adamlar" olarak bilinen Doğulular, Mordor'un doğusundaki Rhun diyarında yaşarlar. Doğulular, Özgür insanların düşmanı ve Sauron'un müttefikidirler. İllüstratör Sourisak Chanpaseuth, Doğululara daha çok bir suikastçı, bir ninja ve biraz da bir samurayın görüntüsünü vermek istemiştir. Warren Mahy de zırhlarını Japon zırhına benzer bir biçime sokmuştur. Ancak zırhta deri ya da lamine ahşap yerine metal kullanılması zırha daha çok Orta Doğu'yu andıran görünüm kazandırmıştır. Ayrıca katmanlı zırh görüntüsü de müttefikleri olan Sauron'un kostümüyle benzerlik gösterir (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 81).

Daniel Falconer, korku duyulan bu çöl insanlarının giysilerini tasarlarken bedevi ve Sahra etkilerini oldukça kullandığını belirtir. Çöl insanları oldukları için yüzlerinin kapatılması hem korkutucu hem de bir Orta Doğu görüntüsü, köşeli ve sivri formların kullanılması da "bu kötü adamlara" olabildiğince saldırgan bir görünüm sağlamıştır (Russell, 2003: 81).

> "Tolkien kitapta Doğuluların altın rengi ve kırmızı giyindiklerini yazmıştır. Doğuluları, diğer ordulardan ayırabilmek için çok güçlü ikonik özellikler eklemek istedim. Bunun için de zırhlarda pirinç, bronz, bakır gibi farklı metalar kullandım. Bu tür metalleri diğer orduların zırhlarında pek görünmez. Ayrıca tasarımlarına güçlü geometrik elemanları eklemenin de ilginç olabileceğini düşündüm ve çokça kareler ve daireler kullandım. Ayrıca

her bir savaşçının rütbesinin rozetini ve geldiği ailenin aile yadigarını takması da onların zengin bir kültüre sahip olduğunu gösteriyor" (Russell, 2003: 84).





Resim 91: Doğulu Askeri Zırh ve Miğfer Tasarımları **Resim 92:** Doğulu Asker

Resim 91: Daniel Falconer- Zırh ve Miğfer Tarasımları (Russell, 2003: 82)
Resim 92: Doğulu Asker – Filmden bir Sahne (Jackson, 2002)





Resim 93: Doğulu Asker Tasarımı **Resim 94:** Doğulu Askerler

Resim 93: Doğulu Askeri – Daniel Falconer (Russell, 2003: 84)
Resim 94: Doğulu Askerler – Filmden bir sahne (Jackson, 2002)

3.3.5. Elfler

Yüzüklerin Efendisi'nin en önemli figürlerinden olan Elfler, Orta Dünya'nın en eski halkıdır. Tanrı Eru-Iluvatar, kutsal varlıklar olan Vala[30]'ları yarattıktan sonra Elfleri yaratmıştır; onlar "İlkdoğanlar"dır ancak Valar'a karşı isyan ettikleri için Orta Dünya'ya kovulurlar. Tolkien, Elflerin yaratılış ve kovulmalarına dair bilgileri Silmarillion'da ayrıntılı bir şekilde anlatır.

Elfler, doğduktan sonra zihinsel olarak daha hızlı gelişirler. Bir yıl içinde konuşmaya başlarlar. İnsanlara göre daha kısa ve daha narindirler ancak çok daha hızlı bir şekilde zihinsel olgunluğa ulaşırlar. Ergenliklerini on beşinci yaşları ile ilk yüzüncü yaşlarında yaşarlar. Ellinci yaşlarında da yetişkin boyutlarına gelirler. İlk yüzüncü yıllarında da fiziksel olarak tamamen gelişmiş olurlar. Böylece Elf bedenlerinin fiziksel olarak yaşlanmaları durur. Huzurlu ve dingin yapıya sahip olan Elfler, cüce, insan ve orkların aksine ağaç kesmezler, doğayla çok uyumlu yaşarlar. Demircilik, heykel, müzik, şiir ve yemek ilgi alanlarıdır. Hayatlarında bir kere evlenirler. Kadın ve erkek neredeyse her şeyi eşit olarak yaparlar; ancak kadınlar iyileştirme sanatında uzmanlaşmışken, erkekler ise savaşmakta ustadırlar. Orta Dünya Elfleri eğer savaşta, kederden ve bıkkınlıktan dolayı ölmezlerse, er ya da geç bitkin düşerler ve anavatanları Valinor'a gitme arzuları giderek artar (Tolkien, Silmarillion, 2016: 98-99). Orta Dünya'da Elfler artık sadece Kuyutorman, Rivendell (Ayrıkvadi) ve Lothlorien'de yaşarlar.

Elfler Germen folklorunda ve İskandinav mitolojisinde büyülü güçlere ve doğaüstü güzelliğe sahip narin yaratıklardır. İnsanlardan daha kısa boylu olmalarına rağmen hızlı ve güçlüdürler. Doğa ile iç içe bir yaşam sürerler. Kulakları uzun ve uçları sivridir, vücutlarının yıldızlar gibi ışık saçtığına inanılır. İskandinav mitolojik şiirinde sıklıkla yer alan elfler büyü yapmada yetenekli, savaşırken de çeviklikleri sayesinde oldukça etkilidirler (Özhancı, 2016: 96). Görülüyor ki J. R. R. Tolkien'in kendi yarattığı evrendeki Elflerin özellikleri, elflerin mitolojik kökenlerindeki elflerle

[30] Vala (çoğulu Valar): Eru Ilúvatar'ın ilk olarak yarattığı Kutsal Varlıklar olan Ainur ırkına mensup üstün ruhlardır.

oldukça benzerlikler taşımaktadır. Ancak Orta Dünya Elfleri mitolojik örneklerine göre yabanda dağınık halde küçük gruplar halinde değil, daha büyük ve düzenli sosyal topluluklar olarak yaşarlar.

Dickson ve Sacco, Elflerin tasarlanması en karmaşık ırk olduklarının altını çizerler. Çünkü Tolkien, metinlerinde Elflerin görselliklerine ilişkin çok az bilgi vermiştir. Ancak Alan Lee'nin Rivendell ve Lothlorien için yaptığı konsept çizimlerle beraber, yaprak, dal formları ve Art Nouveau üslubu temel alınarak bulunan motifler genel bir elf estetiğinin meydana getirilmesini sağlamıştır. Bununla beraber ipek ve tümü metal iplikle dokunmuş ince yün kumaşlar sayesinde Elflerin tüm kostümleri ortak bir üsluba sahip olmuştur (Russell, 2002:115).

3.3.5.1.Legolas

Yüzük Kardeşliğinin bir üyesi olan Legolas bir Kuytuorman (Mirkwood) Elfidir. Legolas ilk olarak karşımıza yüzüğün bulunmasından sonra Ayrıkvadi'de Elrond'un Divan'ında çıkar ve burada kurulan Yüzük Kardeşliği ile beraber serüvene atılır. Öyküde "yoldaş", "savaşçı" ve "dost" arketiplerini temsil eden Legolas, iyi bir savaşçı ve iyi bir okçudur. "Sıra dışı soğuk ve kendi halinde bir güzelliği olmasının yanında diğer karakterler içinde en atletik olanı odur" (Russell, 2002: 114).

Legolas'ın kostümünde Elf'lerin genel özelliklerini yansıtan yaprak ve dal formları kullanılmıştır. Nglia Dickson ve Sylvana Sacco, doğa ile bütünleşmiş bir yaşam sürmelerinin yanında, yabanda dolaşan ve kamuflaja ihtiyaç duyan bir savaşçı olduğundan Legolas'ın giysisinde yeşil ve kahverengi tonlar tercih etmişlerdir. (Russell, 2002: 114).



Resim 95: Legolas - Nglia Dickson (Russell, 2002: 114)

3.3.5.2.Arwen

Arwen, elf kralı olan Elrond'un kızı Rivendell'in prensesidir. İsminin anlamı Akşamyıldızı olan Arwen, Aragorn'a aşıktır ve onunla evlenebilmek için ölümsüzlüğünden vaz geçer. Yüzüğün yok edilmesi ve Aragorn'un Gondor tahtına geçmesinden sonra Aragorn ile evlenirler ve mutlu bir hayatları olur. Aragorn'un ölümünden sonra ise Lothlorien'e gider ve burada ölüm uykusuna yatar.

> "…Arwen evden ayrıldı; gözlerindeki ışık sönmüştü ve halkına, yıldızsız bir gecede çöken bir akşam gibi soğumuş ve grileşmiş görünüyordu. Sonra Eldarion;'a, kızlarına ve sevdiği herkese veda ederek Minas Tirith şehrinden ayrıldı, Lorien ülkesine gitti ve kış gelinceye kadar solan ağaçlar altında tek başına yaşadı. Galadriel göçüp gitmişti, Celeborn da yoktu, ülke sessizdi" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Kralın Dönüşü, 1999: 359-360).

Arwen, öyküde bireyselleşme arketipi olarak anima'yı arketipsel nesne olarak da "bakire", "isyankar kız çocuğu"nu temsil eder. Bakire arketipinin en önemli özelliği, kaderinin başkalarının elinde olmasıdır. İsyankar kız çocuğu arketipinin özelliği ise kendisini sonrasında kurtarılması gereken bir duruma sokmasıdır. Arwen, babası Elrond'un itirazlarına rağmen Aragorn ile evlenme kararı alır. Aldığı bu karardan dolayı solup gitmemesi için Arwen'nin kaderi Frodo'nun ellerindedir.

Görsel olarak da fark edilmesi en kolay karakterlerden biridir. Yüzünde en masum görüntüye sahip en genç kızdır (Javanbakht, 2013).

Yüzüklerin Efendisi'nde Kuytuorman'dan gelen Legolas dışında iki tür Elf vardır. Biri Lothlorien diğeri de Rivendell Elfleri'dir. Rivendell Elflerinin en belirgin özelliği koyu renk saçlı, Lothlorien elflerinin ise açık renk saçlı olmalarıdır. Bu nedenle Nglia Dickson ve Sylvana Sacco, Rivendell Elfleri'ne daha yoğun ve daha koyu bir görünüm verme eğilimine gitmişlerdir. Bir Rivendell Elf'i olan Arwen ile de bu özelliği, Arwen'in insanların dünyasına özellikle de Aragorn'a duyduğu empatiyi göstermek için bir adım ileriye götürmek istemişlerdir. Arwen ilk ortaya çıktığı zamanki görüntüsü hem atlı hem de büyülü bir elf tasviridir. Elbisesi büyük süslü bir gümüş toka ve elbisesinin kolunda da elf işlemeleriyle gri güvercin renginde ince deridendir. Elbisenin astarı ise çok açık gri ipektendir. (Russell, 2002:112). Aşağıdaki Resim 96 ve 97'da Rob Howell'in Arwen tasarımının da Nglia Dickson'ın tasarımıyla renk ve form açısından oldukça benzerlik taşıdığı görülmektedir.



Resim 96: Arwen Kostüm Tasarımları



Resim 97: Arwen

Resim 96: Nglia Dickson (Russell, 2002: 112)
Resim 97: Rob Howell (Russell, 2007: 148)

Arwen sonrasında karşımıza Aragorn'un taç giyme töreninde çıkar. Artık yüzük yok edilmiş ve kötülük Orta Dünya'dan defedilmiştir. Kaderinin bağlı olduğu Frodo başarılı olmuş ve Arwen'in solup gitmesini engellemiştir. Arwen'in hayatındaki bu olumlu değişimi Nglia Dickson, tasarıma nasıl aktardıklarını şöyle açıklıyor:

> "Yeni başlangıçları temsil etmesi için elbisenin yeşil olmasını istedik. Ancak yeşil ne çok açık ne de çok koyu olmalıydı. Kumaş Arwen'e özel kumaş olan ipek kadifesidir. Yaka ve elbise kolları boncuklarla oldukça süslü üzeri boyanmış ipektir. Giysinin her ayrıntısında da gümüş kullandık. Kolların altında da yumuşak limon sarısı renginde muslin ekledik. Bir şekilde bu limon sarısı ellere ve kollara uhrevi bir nitelik kazandırdı. Taç tasarımı da bir kelebek kanadı motifi çizimimden ortaya çıktı. Zarif ve hoş bir elf özelliği olan elf kulaklarını vurgulamak için taçta renkli vitray hissi veren damarlı bir şekil ve kulakların üzerinden üç katmanlı olarak dökümlü bir şekilde boncuklar kullandım" (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 210).



Resim 98: Arwen Kostüm Tasarımı – Nglia Dickson (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 210)

3.3.5.3.Elrond

Elrond, Ayrıkvadi'nin Lordu ve Orta Dünya'nın en kudretli hükümdarlarından biridir. Son İttifak Savaşına katılmıştır ve Gil-Galad'ın varisi olarak üç güç yüzüğünden en güçlüsü olan Vilya'nın (hava yüzüğü) taşıyıcısıdır. Öyküde sihirli doğasıyla özbenin temsilcisi ve "baba" arketipidir. Tıpkı Denethor ve Faramir'in baba-oğul ilişkisi gibi onun da kızı Arwen'le yaşadığı çatışma, öyküye Campbell'in "Baba ve Kefaret" aşamasında, yan karakterler boyutunda dramatik unsur katar (Tecimer, 2005: 176).



Resim 99: Elrond Kostüm Tasarımı – Nglia Dickson (Russell, 2002: 115)

3.3.5.4.Galadriel

"Finwe cemaatinin güzeller güzeli; saçları, Laurelin'in parıltısını bir ağ atıp da yakalamışçasına altın bir ışık saçıyordu" (Tolkien, Silmarillion, 2016: 138).

Tolkien'in Orta Dünya'da kalan en kudretli ve en adaletli elf kadını olarak tanımladığı Galadriel, Lothlorien'in kocası Celeborn'la yöneten soylu bir Elf hanımıdır. Üç güç yüzüğünden biri olan mithrilden yapılmış Nenya'nın (su yüzüğü) taşıyıcısıdır. Başkalarının düşüncelerini okuyabilir, ve aynasıyla geçmişi ve geleceği görebilir (Tolkien, Silmarillion, 2016: 608). Öykünün geçtiği zamanda yedi bin

yaşında olduğu söylenen Galadriel, Yüzüklerin Efendisi'nde arketipsel açıdan ve kahramanın çıktığı yolculukta Campbell'in monomit aşamalarından "Tanrıçayla Karşılaşma" aşamasında önemli bir rol oynar.

Bireyselleşme arketipi olarak animayı, arketipsel nesne olarak "tanrıça" ve "anne" arketiplerini temsil eder. "Tanrıça yetkinliğin gerçek örneğidir. Kahraman başarabileceklerinin neler olduğunu onun sayesinde anlar, yolculuğun amacı ve üstlendiği görev belirginleşir. Tanrıça, kahramanı yola devam etmek için yüreklendirir" (Tecimer, 2005: 172).

Campbell'ın monomit şemasındaki "Tanrıçayla Karşılaşma" aşaması Frodo'nun Galadriel ile karşılaşmasıyla meydana gelir. Frodo, yüzüğü "irfan sahibi, korkusuz ve zarif Galadriel Hanım'a" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 438) kendi rızasıyla verir. Galadriel burada içindeki gölgeye karşı koyar ve onu alt eder. Galadriel'in kendi sınavını geçerek gücünü kanıtlaması ve Frodo'yu güvenip onun aldığı sorumluluğu kavramış olmasından dolayı Frodo, Galadriel'e şükran besler (Tecimer, 2005: 172). Bu aşamada kahraman yüce bir değerin, kutsal bir idealin, farkına varır. Ömer Tecimer tanrıça arketipinin anima ve animus arketipleriyle olan ilişkisini şöyle açıklar.

> "Erkek kahraman, daha önceden sahip olmadığı anima'nın, sezgi gibi içsel dişil niteliklerinin peşindedir. Dişi kahraman, toplumsal koşullar yüzünden bastırmak zorunda kaldığı animus'un, us ve yetki gibi eril niteliklerin ardına düşmüştür." Ateşten gömleği sırtına geçiren kahraman, sınavdan başarıyla çıktığı zaman, ilk kez psikolojik anlamda tamamlanmış, anima ya da animus'la birleşmiş olacaktır. En güçlü kahraman bile böyle bir bütünlenmeye, kutsal bir evliliğe ihtiyaç duyar" (Tecimer, 2005: 172).

Galadriel'in, kahramanın kaderini değiştirme yetisi vardır. Frodo'ya öğütler vererek destek olur, ona ve Yüzük Kardeşliğine armağanlar vererek hepsinin değişiminde ve serüvenin akışında büyük rol oynar. Genellikle fiziksel olarak gösterilse de tanrıça imgesinin gerçek işlevi simgeseldir. Kahramanı bencillikten ve öznel düşünmekten uzaklaştıran, kahramanın karşıtı ve onu bütünleyen bir arketiptir. Kahramanın değişimini tetikler ve ona kendisini feda edebilmesine neden olabilecek bir amaç sunar (Tecimer, 2005: 172-173).

Galadriel'in karakterinin tarihsel ilk örneği olarak Kral Arthur efsanesindeki "Gölün Hanımı" (Lady of The Lake) gösterilebilir. (Bkz. Resim 100-101-102) Öykülerde Nimue, Vivien, Viviane, Elaine ve Nyneve gibi farklı isimleri olan Gölün Hanımı, efsanevi Avalon Adası'nın hükümdarıdır. Arthur Efsanesinin pek çok hikayesinde önemli rol oynar. Kral Arthur'a efsanevi kılıcı Excalibur'u vermiş, Merlin'i kendine hayran bırakmış ve babasının ölümünden sonra Lancelot'u yetiştirmiştir.



Resim 100: Gölün Hanımı



Resim 101: Arthur Gölün Hanımı'yla karşılaşıyor ve Excalibur'u alıyor



Resim 102: Merlin ve Vivien

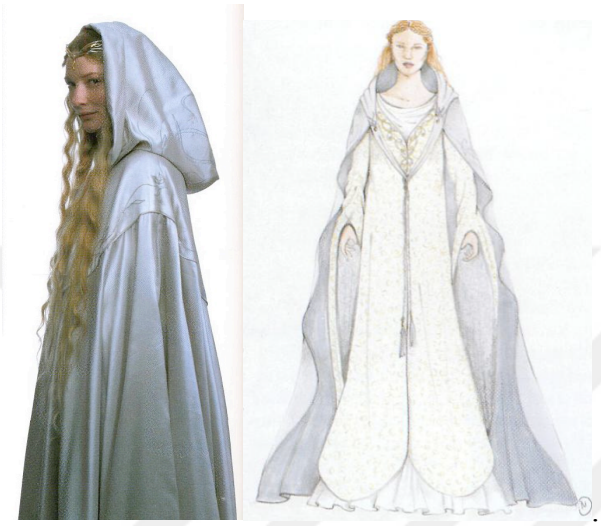
Resim 99: Gölün Hanımı – Howard Pyle'ın Kral Arthur ve Şövalyeleri'nin Öyküleri kitabından - 1919 – https://en.wikipedia.org/wiki/Lady_of_the_Lake#/media/File:Arthur-Pyle_The_Lady_of_ye_Lake.JPG 3/3/2017

Resim 100: Arthur Göl'ün Hanımı'la karşılaşıyor ve Excalibur'u alıyor – Henry Justice Ford – 1919 - https://en.wikipedia.org/wiki/File:Hj_ford_3.jpg 3/3/2017

Resim 101: Merlin ve Vivien – Lancelot Speed -1912 - https://en.wikipedia.org/wiki/Lady_of_the_Lake#/media/File:Merlin_And_Vivien_by_Speed_Lancelot.jpg 3/3/2017

Galadriel, öyküde karşımıza Yüzük Kardeşliğini karşıladığı Lothlorien'de çıkar. Bir Lothlorien Elf'i olduğu için sarı saçlı olarak tasvir edilmiştir. Nglia Dickson, Galadriel'i tüm bilgeliğin kaynağı olan nihai Elf olarak tasarlamayı amaçlamıştır. Galadriel'in Orta Dünya'daki en kudretli elfi olduğu için kendi ırkının soyluluğunu, ihtişamını, güzelliğini, sadeliğini ve zarafetini kendisinde özetlemesi gerektiğini belirtir. Bu nedenle renkleri, ipekli kadifeyle, bezemeli ve ince kenar süsleriyle daha

solgun tutmuştur. Takıları da kendine özgüdür. Tacı ise altın ve gümüş içeren tek taçtır. Takı tasarımcısı Jasmine Watson tarafından tasarlanan Galadriel'in yüzüğü "Nenya" ise Galadriel'in muazzam gücünün bir göstergesidir (Russell, 2002: 117).



Resim 103: Galadriel ve Kostümü



Resim 104: Galadriel'in Yüzüğü Nenya

Resim 103: Galadriel'in kostümü – Nglia Dickson (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 216)
Resim 104: Galadriel'in Yüzüğü Nenya – (Jackson, 2001)

3.3.5.5.Elf Ordusu

Geleneksel Elf kostümlerinin bol ve dökümlü olmasına rağmen Elf zırhları ise tam tersine vücudu sarar. Daniel Falconer bunun nedenin Elflerin savaşırken giysinin üzerlerine dolanmasını değil korumasını ve hareketlerini kısıtlamaması gerektiği olduğunu belirtir. Bu nedenle zırhı oldukça dar yapmışlardır. Ayrıca zırh insan vücuduna uygun ve işlevsel olmasının yanında biçimsel olarak da elf estetiğine uygun olarak tasarlanmıştır (Russell, 2003: 142).

Elfler Orta Dünya'yı terk etmeye hazırlandıkları için katıldıkları Miğfer Dibi Savaşı onların Orta Dünya'daki son savaşlarıdır. Bu nedenle zırhlarında kullandıkları renkleri Falconer şöyle açıklar: "Onları elveda derken tasvir ettik. Ayrıca Elfler

kendilerini Orta Dünya'nın ormanlarıyla tanımladıkları ve bu yıllarını kendilerinin Orta Dünya'daki sonbaharları olarak adlandırdıkları için renklerde sonbahar tonları kullandık – kuru yapraklar, kızıllar ve kahverengiler ve turuncular ve bronzlar" (Russell, 2003: 142).



Resim 105: Elf Ordusu Zırh Konsept Çizimleri – Ben Wooten (Russell, 2003: 142)

Ben Wooten ise Elf zırhlarının zarif ve ağırbaşlı bir görünüme sahip olması için zincir zırhlı bir elbise görüntüsü veren dökümlü bir giysi kullanmıştır. Ayrıca zırh için doğaya özgü, katmanlı ahşap fikrinden yola çıkarak farklı bir felsefeyi göstermek ve elflerin insan ve cücelerden ayırt edilmesini sağlamak için de farklı malzeme kullanımının gerekli olduğunun altını çizer. Dirseklerinde kullanılan tüy motifi Elflerin yetenekli okçular olduğunu vurgulamak için kullanılmıştır (Russell, 2003: 143).

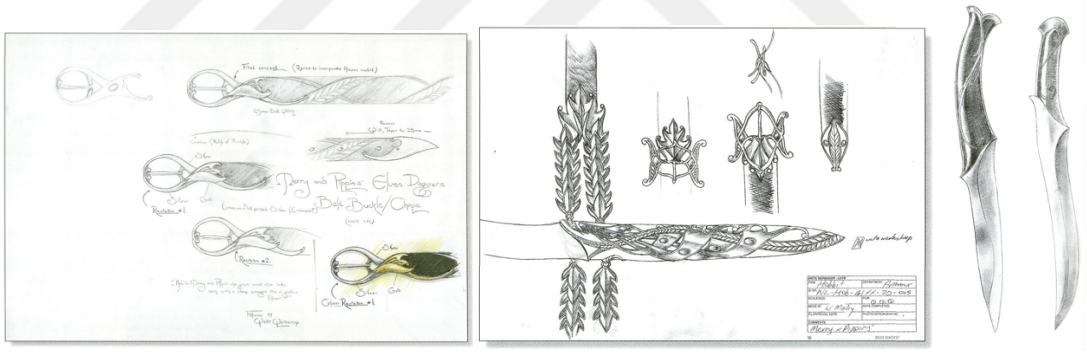




Resim 106: Elf Ordusu Filmden bir sahne **Resim 107:** Elf Ordusu Filmden bir sahne

Resim 106-107: Elf ordusu – Filmden Sahneler (Jackson, 2002)

Yüzük Kardeşliği Lothlorien'den ayrılırken Merry ve Pippin'e Orman'ın Hanımı Galadriel tarafından Elf hançerleri verilir. Bu bıçakların ve onlarla ilişkili kemerler, kılıflar, kın ve tokaların tasarımında Elf estetiğine hakim bitki ve yaprak biçimleri oldukça yoğun kullanılmıştır (Russell, 2002: 124).

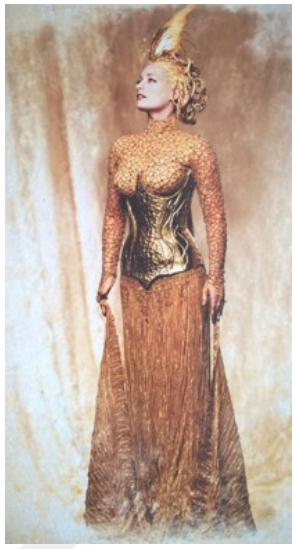


Resim 108: Elf Kemer, kemer tokaları, kın ve hançer tasarımları – Daniel Falconer, Warren Mahy (Russell, 2002:124)

Yüzüklerin Efendisi'nin müzikal yorumundaki Elf tasarımları da Alan Lee'nin konsept tasarımlarıyla, Nglia Dickson'ın yorumuyla ve Weta Workshop'un yarattığı elf estetiğiyle benzerlikler göstermektedir. Rob Howell da elf tasarımları için yaprak ve dal motiflerini, yeşil ve toprak renklerini ve Art Nouveau üslubundan faydalandığını belirtir. (Russell, 2007: 75)



Resim 109: Legolas



Resim 110: Galadriel

Resim 109: Rob Howell - Legolas (Russell, 2007: 148)
Resim 110: Rob Howell – Galadriel (Russell, 2007: 63)

3.3.6. Gölge ve Gölge Benlik Arketipleri

Psikolojik düzeyde karalıkların enerjisinin ve yok etmenin temsili olan Gölge arketipi ise "ifade edilemeyen, yüzeye çıkamayan, ihmal edilmiş, unutulmuş, reddedilmiş duyguları simgeler. Gizlenen ya da bastırılan duygular, zamanla insanı yok etmeye çalışan bir psikoza dönüşebilir" (Tecimer, 2005: 130. Çoğunlukla kişisel bilinçdışında saklanan korkular ve saplantılar, bireyin kendinde nefret ettiği karanlık ve unutmak istediği tarafı, gizli bir iblistir. Gölge arketipi öyküde çoğunlukla kötülere, kahramanın rakiplerine ve düşmanlarına yansıtılır ve öykünün en can alıcı noktasında kahramanın karşısına önemli ve güçlü bir rakip olarak çıkarak onun hayatını tehlikeye atar. Bu da kahramanın korkularıyla başa çıkmasına, korkularını alt etmesine ve erginlenmesine neden olur. Gölge ile kahraman arasındaki mücadele öykünü sonunda gerçekleşir ve kahramanın gölgeyi bertaraf etmesi gerekir (Tecimer, 2005: 30). Yüzüklerin Efendisi'nde en baskın gölge arketipi Karanlıklar Efendisi Sauron'dur. Sauron'la beraber onun hizmetkarları olan Yüzük Tayfları, Sauron'un Ağzı, Saruman, Orklar ve Uru-Hai'ler de gölge arketipi temsil ederler.

Gölge arketipi, genelde olumsuz yönlere sahip olmasının yanında olumlu yönler de içerebilir. Gölge, kahramanın gizlenmiş özelliklerinin bir yansıması olduğundan yaratıcılık, fedakarlık, şefkat gibi bastırılmış veya inkar edilmiş bazı olumlu taraflara da sahiptir. "Bu nedenle gölge arketipi her zaman kahramanın düşmanı olmayabilir; hatta bazen hayranlık duyulacak, kurtarıcı olabilecek kimi olumlu özellikler de gösterebilir. Bu durumda öykü, kahramanla gölge arasındaki uyumun sağlanması, kahramanın kişiliğinin bütünleşmesiyle son bulur" (Tecimer, 2005: 131). Yüzüklerin Efendisi'nde gölge'nin bu olumlu yönü de Frodo ile Gollum'un ilişkisinde görülür.

3.3.6.1.Sauron

> **"**Göz, ateş ile çevrelenmişti fakat kendisi camla kaplı gibiydi, bir kedinin uyanık ve dikkatli gözü kadar sarıydı, ve gözbebeğinin uzunlamasına ince siyahlığı bir çukura, hiçliğe bakan bir pencereye açılıyordu" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 436).

Tek Yüzük'ün yapıcısı Sauron, ilk önce Mairon adında Vala Aule'nin hizmetindeki Maia'lardan biridir. Ancak daha sonra Karanlıklar Lord'u Melkor'un hizmetine girmiş ve onun sağ kolu olmuştur.

> "Hizmetkârları arasında en müthiş isimlerle anılanı, Eldar'ın Sauron dediği, Zalim Gorthaur'du. Başta, Aule'nin Maia'larındandı ve bu halkın ilminde irfanında kudretliydi. Morgoth Melkor'un Arda üzerinde giriştiği her eylemde, en büyük işlerinden şeytanca hilelerinde, Sauron da yanı başındaydı ve efendisinden belki bir parça daha az kötü olmasının tek nedeni, bu kötülükleri kendi adına tertiplemeyip, başkasının hizmetinde yapıp etmesiydi. Ama sonraki yıllarda Morgoth'un bir gölgesi, onun şerrinin bir hayaleti gibi güçlenip kuvvetlendi ve onun tam arkasında, mahvedip kahrederek açtığı yolda Hiçliğe doğru yürüyüp gitti." (Tolkien, Silmarillion, 2016: 79)

Melkor, Valar tarafından kesin olarak mağlup edildikten sonra Sauron ortadan kaybolur. Daha sonra ikinci çağda kimliğini gizleyerek tekrar ortaya çıkar. Eregion'un demirci Elfleriyle dostluk kurar ve kendine "Hediyeler Veren" anlamına gelen Annatar der. Onlara bir Maia iken Aule'den öğrendiği ve çok sevdiği demirciliği ve zanaatkarlık sanatlarını öğretir. Ancak Gil-Galad, Galadriel ve Elrond Sauron'a inanmazlar.

Elfler, Sauron'la, beraber on dokuz güç yüzüğünü üretirler. Fakat Sauron Elfler'den gizli olarak tüm yüzüklere hükmedecek tek bir yüzüğü kendisi için döver. Daha sonra Elfler, Sauron yüzüğü taktığında Sauron'un kendilerini kandırdığını hissederler ve aralarında savaş çıkar. Numenor insanları Elflere bu savaşta yardım ederler. Sonrasında yakalanan Sauron, Numenor'daki insan kralları Valar'a karşı ayaklandırır. Valar Kralı Manwe Eru-Iluvatar'ın yardımıyla Numenor ülkesini denize batırır. Sauron'da denize gömülerek fiziksel biçimini kaybeder. Bu savaş sırasında kara miğferi, kara zırhı ve Morgoth Asası'nı taşırken boğulduğu ve yüzüğü parmağında olduğu için beden ve şekil değiştirme yeteneği yok olur. Güçlü bir Maia ruhu olmasına rağmen bir daha asla o görüntüsüne kavuşamaz; artık görüntüsü sadece kara bir savaşçıdır. Karanlıklar Lordu olarak da Orta Dünya'ya gelir (Lobdell, 2007: 591).

Elfler ve İnsalar, Son İttifak Savaşı'nda bir araya gelerek Sauron'a saldırırlar. Yedi yıl süren kuşatma sonunda Sauron kalesinden çıkarak savaşa katılır. Elf komutanı Gil-Galad ile İnsanların kralı Elendil'i öldürür. Elendil'in oğlu Isildur babasının kırılan kılıcı Narsil ile Sauron'un parmağını keserek yüzüğü ondan alır ve Sauron'un kara savaşçı görüntüsü de yok olur. Ancak Isildur, yüzüğü Hüküm Dağı'nın ateşine atıp yok etmediği için Sauron'un varlığı da yok olmaz.

Tolkien'in, Silmarillon'da "dehşet verici varlığı nefretin ve şerrin vücut bulmuş hali gibidir" olarak tanımladığı Sauron, kendini iblis, vampir, kurt adam gibi birçok biçime sokabilen bir şekil değiştirendir (Tolkien, Silmarillion, 2016: 372). Öyküde ise en güçlü Gölge arketipidir. Saf kötülüğü temsil eder ve doğrudan Şeytan'ı sembolize eder. Mordor'daki Karanlık Kule Barad-dur'da ikamet eder. Yüzüklerin Efendisi'nde fiziksel bir forma sahip olmayan Sauron, öyküde kapaksız kırmızı bir göz olarak tasvir edilir. Tolkien'in yaptığı Sauron suluboya illüstrasyonunda ise Sauron'un görüntüsüyle ilgili fazla ayrıntı yoktur. Sauron'un kafası sağ kolu ve vücudunun üst kısmıyla insana benzer bir şekilde tasvir etmiştir. Kolu siyah, bedeni gri ve gözü kızıldır. Kafasındaki sivri uçlu şekiller onu tacını betimler.



Resim 111: Sauron – J.R.R. Tolkien

Resim 111: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f8/Sauron_Tolkien_ illustration.jpg 12/2/2017

Sauron'un fiziki varlığı olmasa da Kara Savaşçı olarak sadece Yüzük Kardeşliği üçlemesinin proloğunda görürüz. Buradaki Son İttifak Savaşında Sauron savaş meydanında görülür. Isuldur bu savaşta Sauron'un parmaklarını keserek yüzüğü Sauron'dan alır ve yüzük taşıyıcısı olur. Bu sahne için John Howe, Karanlıklar Lordu Sauron'un giyebileceği hatta savaşabileceği bir zırh tasarlamayı istemiştir. Tasarladığı zırhın abartılı, aşırı sivri ve gotik olmasını amaçlamıştır (Russell, 2002: 134).

Weta Workshop tasarımcılarından Warren Mahy, Mordor ve Sauron tasarımları için yaptıkları tasarımları şöyle açıklar: "Tüm Mordor eşyaları için koyu demir kullanımına gittik. Robotik bir görüntüde olmamasını sağlamak çok zorlayıcıydı. Aynısı Sauron'un zırhı için de geçerliydi. Bunun yanında Sauron'un ve Yüzük Tayfları'nın iskelete benzer olması fikrini denemek ve bunu hayata geçirmek için olabildiğince dar ve fit bir biçim kullandık" (Russell, 2002: 134).



Resim 112: Sauron Miğfer Tasarımları



Resim 113: Sauron

Resim 112: Sauron Miğfer Tasarımları – Alan Lee (Russell, 2002: 134)
Resim 113: Sauron Filmin Prologundan bir sahne (Jackson, 2001)



Resim 114: Sauron – Kapaksız Göz Filmden bir sahne (Jackson, 2001)

3.3.6.2.Sauron'un Ağzı

Sauron'un Ağzı Kara Numenor ırkından bir insandır. Karanlıklar Lordu Sauron'un hizmetkarı, elçisi ve Karanlık Kule Barad-dür'ün vekilidir. Tolkien, Sauron'un Ağzını Yüzüklerin Efendisi'nde şöyle tanımlar:

> "Heyetin başında uzun boylu, kem bir suret kara bir ata binmiş geliyordu, eğer bindiği bir at idiyse tabii; çünkü çok iri ve korkunçtu, yüzü korkunç bir maske, daha çok kanlı bir kellenin kafatası gibi bir şeydi; gözlerinin çukurlarında ve burun deliklerinde alevler yanıyordu. Binici tamamen siyah giysilere bürünmüştü ve yüksek miğferi de siyahtı; yine de bu bir Yüzüktayfı değil, canlı bir adamdı. Barad-dür kulesinin Naibiydi; onun ismi hiçbir

> hikayede hatırlanmaz; çünkü o kendi de ismini unutmuştur. Şöyle dedi " Ben Sauron'un Ağzıyım" fakat onun kara Numenor'lular denilen soydan gelen bir hain olduğu söylenir; bunlar evlerin Sauron'un hakimiyeti zamanlarında Orta Dünyada kurmuşlar, şeytani bilginin sevdalısı olduklarından ona tapmışlardı. Naip de Karanlık Kule'nin hizmetine Sauron yeniden yükseldiği zaman girmiş ve şeytanlığı yüzünden Hükümdarı'nın gözünde gitgide yükselmişti; bütün orklardan daha zalimdi (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Kralın Dönüşü, 1999: 180).

Yeni Ahit'teki kibirli, küstah ve dine söven Sahte Mesih tanımıyla benzerlikler gösteren Sauron'un Ağzı'nın kostümünün dini, bir çeşit engizitör cübbesi görüntüsü vardır. Miğferinde de genel Mordor estetiğiyle benzerlikler taşıyan boynuz biçiminde sivri formlar kullanılmıştır (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 177).

Warren Mahy de Sauron'unAğzı'nın tasarımı için şunları söyler:

> "Sauron'un Ağzı için salt fikir sadece ağızdı. Göremiyor ya da zihniyle görebiliyordur ve bedeni sadece bir araçtır. Miğferin ağız kısmını açıkta bıraktık. Miğferin iki tarafındaki boynuzlardan sarkan cübbe karaktere dini, rahibe benzer bir görünüm katmasına çalıştık. Ayrıca bu boynuz şeklindeki biçimler mitolojik ve dini hikayelerde boynuzlu olarak tasvir edilen şeytan ve iblislere benzerlik gösteriyor" (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 187).



Resim 115: Warren Mahy - Sauron'un Ağzı



Resim 116: Sauron'un Ağzı

Resim 115: Warren Mahy - Sauron'un Ağzı (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004:177)
Resim 116: Sauron'un Ağzı - Filmden bir sahne (Jackson, 2003)

3.3.6.3.Nazgul – Yüzük Tayfları

Kara Lisanda Yüzük Tayfları anlamına gelen Nazgul, Sauron'un gücüne boyun eğmiş olan insan krallardır. Bu dokuz insan krala verilen güç yüzükleri, Tek yüzüğün gücüyle onları Sauron'un kölesi haline sokmuştur. Kısaca Dokuzlar da denen Yüzük Tayflarıyla ilgili öykü Tolkien tarafından, Silmarillon'da şöyle anlatılır:

> "İnsanlar ise çok daha kolay tuzağa düştüklerini kanıtlamışlardı. Dokuz Yüzük'ün sahipleri, kendi devirlerinde büyük güç kazanarak, eski zamanların kralları, büyücüleri ve savaşçıları haline geldiler. Büyük servetlere ve ihtişama sahip oldular olmasına ama bu zenginlik onları felakete sürükledi. Dışarıdan göründüğü kadarıyla yaşamları sonsuzdu ama onlar için tahammül edilemez hale geldi. Eğer isterlerse, gökte parıldayan güneşin altında, dünya üzerindeki hiçbir göze görünmeden dolaşabilir, fani insanların gözlerine görünmeyen şeyleri görebilirlerdi ama onlar Sauron'un yarattığı hayalleri ve sanrıları görür oldular. Ve birer birer, er ya da geç, esas güçleri ve başlangıçtaki iradelerinin iyiliği veya kötülüğü ölçüsünde, hepsi taşıdıkları yüzüğün esiri oluyor; Sauron'un elinde tuttuğu Tek olanın boyunduruğuna giriyorlardı. Onlar Nazgul, yani Yüzük Tayflarıydı, düşmanın en korkunç hizmetkarlarıydılar; karanlık peşleri sıra yürürdü ve ölümün sesleriyle çığırırlardı" (Tolkien, Silmarillion, 2016: 589-590).

Nazgullar yüzüklerini, kendi fiziksel biçimleri yok olana ve ölümlü insanlara görünmez olana dek takmışlardır. Giydikleri siyah cübbe onları görünür kılar. Üstün fiziksel güçleri yoktur ancak sahip oldukları kara büyüyle korku ve dehşet saçarlar. Tolkien Yüzük Tayfları'nın bu özelliğini ise Kralın Dönüşü'nde şöyle anlatır:

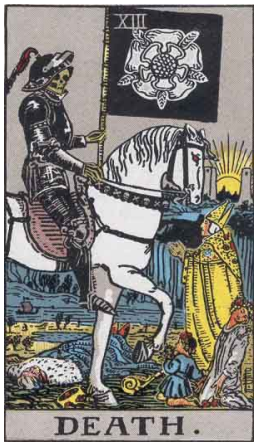
> "Nazgul bir kez daha geldi; artık Karanlıklar Efendisi büyüdüğü ve bütün gücünü ortaya döktüğü için, sadece onun iradesini ve garazını söyleyen sesleri kötülük ve dehşet doluydu. Ölü insanlarla karınlarını doyurmayı uman akbabalar gibi durmadan döndüler durdular Şehir'in üzerinde. Hem görüş, hem de atış menzili dışında uçuyorlardı ama varlıktan hep oradaydı, ölümcül sesleri havayı yırtıyordu. Gitgide daha da dayanılmaz bir hal aldılar her yeni çığlıkla. Sonunda, en yiğit adamlar bile gizli tehlike üzerlerinden geçerken kendilerini yere atmaya başladılar; veya zihinlerine bir karanlık basar, artık savaş hakkında düşünemez olup da sadece gizlenmeyi, emekleyip bir yere sinmeyi ve ölümü düşünür hale gelirken silahları sinirleri boşalmış ellerinden düşüyor, öylece dikilip kalıyorlardı" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Kralın Dönüşü, 1999: 102).

Dokuzların sadece ikisinin ismi vardır: Yüzük Tayfları'nın efendisi olan Angmarlı Cadı Kral (Kralın Dönüşü'nde Eowyn tarafından öldürülmüştür) ve Doğulu Khamul. Silah olarak uzun kılıç ve hançer kullanan Dokuzlar'dan sadece Cadı Kral gürz kullanır. Gün ışığında ölümlüler gibi göremezler, biçimleri sadece leke olarak görebilirler. Geceleri ise ölümlülerin göremediği biçim ve işaretleri görebilirler. Etrafları canlı varlıkları etkileyen korku ve dehşet halesiyle çevrilidir. "Kara soluk" denen bu hale ciddi ve ölümcül sonuçlar doğurur. Bilinç kaybı, kabus ve sanrılar görme sonucunda kurbanını birkaç gün içinde ölüme sürekler.

Sauron'dan sonra gölgenin en derin tarafında Yüzük Tayfları bulunur. Siyah atlara ya da ejderha benzeri uçan yaratıklara binerler, bilinçdışının bir simgesi olan siyah cübbe giyerler. Bu cübbe görünmez olan varlıklarını görünür hale getirir. Doğaüstü ruhani dünya ile maddi dünyanın kenarında bulunurlar. Bu onların kolektif bilinçdışı ile gölge arasında bir sınır olduklarını gösterir (Javanbakht, 2013). Görsel tasarımları antik tarot kartlarındaki ölümü simgeleyen on üçüncü kartla ve Hristiyan inancındaki kıyamet alametlerinin Mahşerin Dört Atlısıyla benzerlikler taşır.



Resim 117: Mahşerin Dört Atlısı



Resim 118: Tarot Kartı Ölüm



Resim 119: Nazgul – Paul Lasaine

Resim 117: Mahşerin Dört Atlısı – (Henderson, 1997: 51)
Resim 118: On üçüncüTarot Kartı–Ölüm: https://en.wikipedia.org/wiki/Death_(Tarot_card)#/media/File:RWS_Tarot_13_Death.jpg
Resim 119: Nazgul – Paul Lasaine (Russell, The Art Of The Lord Of The Rings, 2004: 13)

Nazgul lideri Cadı Kral dışındaki sekiz Nazgul'un üzerinde siyah bir cübbe vardır ve kılıç kuşanmışlardır. Angmarlı Cadı Kral'ı diğer Nazgullardan farklı kılmak için ona taca benzeyen bir miğfer yapılmıştır. Fakat savaş alanında Sauron'la karıştırılmaması için Sauron'un tacına göre daha az detay eklenmiştir. Miğfer ve gürzünde kullanılan ürkütücü sivri formlarsa Mordor cephaneliğindeki biçimler temel alınarak tasarlanmıştır (Russell, The Lord of The Rings: The Art Of The Return Of The King, 2004: 156-157).



Resim 120: Angmarlı Cadı Kral (Jackson, 2003)



Resim 121: Nazgullar (Jackson, 2001)

Yüzüklerin Efendisi'nin müzikal yorumunda Kara Süvariler, sahne diline uyarlanırken onları canlandıran aktörler tahta bacakların üzerinde yürürler. Atın kafası da bacaklarına ve bileklerine bağlanarak kafanın oyuncudan sabit bir uzaklıkta durmasını sağlamakta ve iskeletin durmasına destek olmaktadır. Ayrıca oyuncuların ellerindeki sopalar da atın kafasının gerçekçi bir şekilde hareket ettirilmesine olanak sağlar (Russell, 2007: 138).



Resim 122



Resim 123



Resim 124: Müzikalde Nazgul sahnede

Resim 122: Nazgul Tasarımı – Rob Howell (Russell, 2007: 128)
Resim 123: Nazgul Oyuncusu stilt üzerinde (Russell, 2007: 138)
Resim 124: Nazgul Sahne Üzerinde (Russell, 2007: 27)

3.3.6.4.Orklar

Yüzüklerin Efendisi'nde gölge arketipini temsil eden Orklar, Tolkien'in kurgusal evreninde birinci çağda Vala Melkor tarafından esaret altına alınan Elflerin zihinlerinin ve bedenlerinin çarpıtılıp, bozulup ve yoldan saptırılarak dönüştürülmeleriyle yaratılmışlardır. Silmarillion'da Orkların yaratılışları Tolkien tarafından şöyle yazılmıştır:

> "…(Elfler) hapsedildiler ve zulmün yavaş yavaş içe işleyen hüneriyle ayartılıp kul köle edildiler; işte Melkor, Elflere hem haset duyup, hem de onlarla alay eden ve sonradan en azılı düşmanları kesilen iğrenç Ork ırkını bu şekilde yetiştirdi. Orkların da canı vardı ve onlarda Iluvatar'ın çocukları gibi yaratıldılar…" (Tolkien, Silmarillion, 2016: 116).

Yaşam süreleri uzun olan Orkların Elfler gibi bir çeşit şifa kültürleri vardır. Silahları zehirlidir. Zırhları ve silahları çok özenli olmasa da sağlamdır. Weta Workshop tasarımcılarından Christian Rivers, zırhların ıvır zıvırdan, döküntülerden kısacası Orkların çaldıkları eşyalardan oluştuğunu belirtir. Orkların Elf giysilerini, Cüce zırhlarını ve Gondor derisi gibi pek çok eşyayı giysi olarak kullandıklarını söyler. "Bir parça zincirli zırh ve bir parçada plaka zırh – birbirlerine kabaca birleştirilmiş. Düzenli bir giysiden çok öteberilerden meydana gelmiş fakat yine tam bir zırh gibi görünen bir giysi. Bununla beraber zırhlar, pek çok keskin kıvrımlar, çivili ve ucu sivri rahatsızlık uyandıran köşeler barındırır" (Russell, 2003: 116).

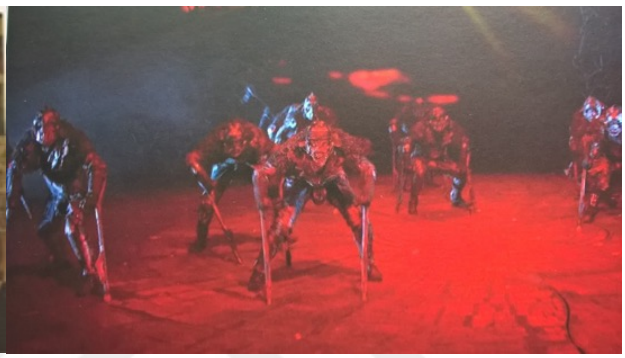


Resim 125: Bir Ork Birliği - (Jackson, 2003)

Yüzüklerin Efendisi'nin müzikal yorumunda Rob Howell, Orkları "yanlış gitmiş bir deney" olarak ele almıştır. Orkları tasarlarken onların kambur ve sakat görüntülerini koltuk değnekleri ve omuzları yüksek giysi ile güçlendirmeyi amaçlamıştır. Ork maskeleri ise belirgin olarak çürümeyi gösteren bir şekilde boyanmış ve korkutucu bir görünüm sağlamak için de dişleri gösteren bir ağız ayracı kullanılmıştır. Ork komutanlarının miğferlerinde, ordusunda statülerini belirleyen ve sahne üzerindeki olaylarda daha çok rol alanlara dikkat çekmek için taca benzer metal çıkıntılar vardır (Russell, 2007: 121).



Resim 126: Ork Komutanı Maskesi



Resim 127: Müzikalde Orklar sahnede

Resim 126: (Russell, 2007: 122)
Resim 127: (Russell, 2007: 16)

3.3.6.5.Uruk-Hai

> "Biz savaşçı Uruk hai'yiz! Büyük savaşçıyı biz öldürdük. Tutsakları biz aldık. Biz Ak El Arif Saruman'ın hizmetkarlarıyız: El bize yiyelim diye insan eti veriyor, İsengard'dan çıktık da geldik biz; sizi buraya kadar getirdik ve bundan sonra da seçtiğimiz yoldan götüreceğiz. Bana Uglük derler. Sözümü söyledim" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - İki Kule, 1999: 51).

Kara lisanda anlamı "Ork Halkı" olan Uruk-Hai'ler Saruman'ın ork ve insanları melezleyerek ürettiği bir ırktır. Orklardan daha iri, daha güçlü ve daha hızlıdırlar. İnsana daha çok benzerler ve tenlerinin rengi daha koyudur. Çok hoşlanmasalar bile gün ışında Orkların aksine dolaşabilirler. Zırhlarında Saruman'ı sembolize eden Saruman'ın el işaretiyle donatılmışlardır. Miğferlerindeki "S" rünü de yine Saruman'ı işaret etmektedir. Saruman yenildikten ve yüzük yok edildikten sonra

Uruk-Hai'ler kendi kendine üreyebilen bir ırk olmadığı için ortadan kalkmıştır. Tolkien Yüzüklerin Efendisi'nde Uruk-Hai'leri şöyle tasvir eder:

> "Daha iri yapılı, esmer, çekik gözlü, kalın bacaklı ve kocaman elli dört gulyabani asker vardı. Kılıçları, genellikle orkların kullandığı kavisli palalardan değildi, kısa ve enliydi; ayrıca porsukağacından yapılma, boyu ve biçimi insanlarınkine benzeyen yayları vardı. Kalkanlarında garip bir arma bulunuyordu: Kara bir alanın ortasında küçük beyaz bir el; demir miğferlerinin önüne de beyaz metalden işlenmiş bir S rünü yerleştirilmişti." (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - İki Kule, 1999: 14)



Resim 128: Uruk-Hai



Resim 129: Uruk-Hai Maketi



Resim 130: Lurtz

Resim 128: Uruk-Hai Konsept Tasarımı – Ben Wooten (Russell, 2003: 155)
Resim 129:Uruk-Hai Maketi (Russell, 2003: 152)
Resim 130: Uruk-Hai Komutanı Lurtz - https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/4e/99/cf/4e99cf58ae4d207e0f47c191acd4d3c8.jpg 21/2/2017

Öyküde orklar gibi gölge arketipini temsil eden Uruk-Hai'ler, orklara göre daha organizedirler. Daha disiplinli ve düzenli olmak için eğitilmişlerdir. Zırhlarında, miğferlerinde ya da suratlarında Sauron'un Beyaz El izni taşırlar. Tarih öncesinden kalma en eski sembollerden biri olan "El izi" mevcudiyeti, kan bağını ve korunmayı temsil eder (Gibson, 2013: 49). Öyküde de "Saruman'ın beyaz el izi", Ak Saruman'ın büyüleri tarafından korunan Uruk-hai'lerin Ak Saruman'la olan bağlarının bir göstergesidir.

Warren Mahy, Uruk-Hai'leri orklara göre daha vahşi ve korkutucu yapmak için gözleri kapatan miğfer ve satır benzeri kılıçlar tasarladıklarını belirtir. "Silahları sanki sezgisel olarak tasarlanmışlar gibidir. Kullanmak için herhangi bir beceriye ihtiyaç yokmuş gibi görünür. Sadece devasa ağır bir çelik parçası" (Russell, 2003: 152).



Resim 131: Uruk-Hai Miğferi



Resim 132



Resim 133: Uruk-Hai Ordusu

Resim 131: (Russell, 2003: 152)
Resim 132:Uruk-Hai Kılıcı https://www.iloveswords.com/images/LOTR/MDL_uruk.jpg 4/5/2017
Resim 133: http://lotr.wikia.com/wiki/Uruk-hai 8/3/2017

Yüzüklerin Efendisi'nde gölge arketipini Sauron ve onun hizmetkarları Sauron'un Ağzı, Yüzük Tayfları, Orklar ve Uruk-Hailer temsil eder. Mitolojik ve dini kökeni saf kötülüğün sembolü Şeytan'dır. Yüzüklerin Efendisi'nin dışında gölge arketipi örnekleri olarak Harry Potter'da Lord Voldemort, Yıldız Savaşları'nda Darth Vader, İmparator Palpatine, Darth Maul, Kont Dooku, Bram Stocker'ın Dracula'sında Kont Dracula verilebilir. Tüm bu karakterlerin simgesi karanlıktır. Aşağıdaki örneklerde bu karakterlerin Yüzüklerin Efendisi'ndeki gölge karakterlerle özellikle Sauron'un Ağzı ve Nazgullarla olan görsel benzerlikleri görülebilir.



Resim 134: Lord Voldemort



Resim 135: İmparator Palpatine



Resim 136: Darth Maul

Resim 134: http://www.sihirbakanligi.net/forum/index.php?topic=251.0 6/4/2017
Resim 135: http://www.starwars.com/news/quiz-how-well-do-you-know-emperor-palpatine 6/4/2017
Resim 136: http://cdn-static.denofgeek.com/sites/denofgeek/files/9/99//darth-maul-main.jpeg 6/4/2017

3.3.6.6.Saruman

Seçilmiş beş büyücünün en güçlüsü olan Saruman'ın Maia ismi Curumo'dur. Elfler ise ona Curunir derlerdi. Quenya dilindeki anlamı "Becerikli Olan"dı. Beyazlar giyinmiş "Ak Saruman" önce insanlar arasında dolaştı. Gondor ve Rohan'ın hizmetinde bulundu ve bunun karşılığında kendisine Orthanc Kulesi verildi. Diğer İstar'lardan daha güçlü olduğunu biliyordu ve bu onu kibirli yapmıştı. Zamanla Gandalf'ı da kıskanmaya başlamış ve sonra kendine "Yüzük Yapıcısı Rengarenk Saruman" adını vererek Sauron'la anlaşma yapmış, İstari'ye ihanet ederek kötülüğe dönmüştür. Jonathan Evans göre Saruman'ın kötülüğü seçmesinden sonra rengini değiştirmesini ve kendine Rengarenk Saruman demesini, Tolkien'in renklere yüklediği anlamlar bağlamında kendisiyle çelişmemek adına yaptığını öne sürer. (Evans, 2007: 589)

Orklar ve insanlardan Uruk-Hai adında melez bir ırk yaratarak kendi ordusunu kuran Sauron'un asıl amacı tek yüzüğü ele geçirip tüm gücü kendisinde toplamaktır. Bu nedenle zamanla Sauron ile arasında bir çekişme başlar. Miğfer Dibi Savaşı'nı kaybettikten sonra ise Gandalf tarafından asası kırılır ve büyücü divanından atılır:

> "Geri dön Saruman!... Gitmen için sana izin vermedim, daha sözümü bitirmedim. Sen bir ahmak olmuşsun Saruman, ama yine de acınacak durumdasın. Hâlâ ahmaklıktan ve kötülükten ayrılabilir, bir işe yarayabilirdin. Ama burada kalıp eski fesatlarının akıbetini didikleyip durmayı seçiyorsun. Kal o halde! Fakat seni uyarıyorum, bir daha kolay kolay dışarı çıkamazsın. Doğunun kara elleri gelip seni çekmezse eğer. Saruman! İyi bak, ben senin arkadan vurduğun Boz Gandalf değilim. Ben, ölümden geri dönen Ak Gandalf'ım. Senin artık hiç rengin yok; seni hem nizamımızdan, hem de Divan'dan atıyorum.*"* (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - İki Kule, 1999: 213).

Daha sonra casusu Grima Solucandil tarafından ihanete uğrayıp öldürülür. Maia ruhu ölümsüz olmasına rağmen İstar görevinde başarısız olması ve kötülüğü seçmesi nedeniyle Valinor'a kabul edilmez ve ruhu Orta Dünya'da kalır.

Saruman öyküde bireyselleşme arketipi olarak Gandalf'ın gölge benliğini, arketipsel nesne olarak da "hain" arketipini temsil eder. Doğal yaşamın zararına da olsa teknoloji ve endüstri olan hayranlığın temsilidir. Saruman, Hıristiyanlıktaki karşılığı ise İsa'yı ele veren havari Yahuda'dır. (Evans, 2007: 590)

Nglia Dickson ve Syvlana Sacco, Saruman ile Gandalf'ın birbirlerinin karşıt karakterleri olması nedeniyle iki büyücünün kostümünü birbirinin antitezi olarak tasarlama yoluna gitmişlerdir. İki büyücü de İstari'nin en olağanüstü varlıklarıdır ancak Saruman, beş İstari içinde en güçlü olandır. Saruman, aşırı güç arzusuna karşı koyamayan kibirli biridir. Gandalf'a göre daha mesafeli, soğuk, zarif, asil ve ağırbaşlı görünür. Gandalf ise insanlarla, hobbitlerle ve Elflerle sürekli temas halinde olan cömert, iyiliksever, avare bir gezgindir. Kostümü daha kaba, incelikten yoksun, buruşuk ve dağınık olan Gandalf'ın aksine Saruman'ın kostümü üslup ve kumaş yönünden daha zarif, ince ve düzenlidir. Muazzam bir güce sahip olan Saruman'ın asasının tasarımı da yaşadığı devasa kule olan Orthanc'ın formundan alınmıştır (Russell, 2002: 119).





Resim 137: Saruman ve Kostüm Tasarımı – Nglia Dickson



Resim 138: Orthanc Kulesi

Resim 137: (Russell, 2002: 119)
Resim 138: (Jackson, 2002)

3.3.6.7.Gollum ve Biçim Değiştiren Arketipi

Öyküde Gollum'un temsil ettiği bir diğer arketip olan Biçim Değiştiren arketipi, sürekli olarak bir değişim içinde olan bir karakteri yansıtır ve asıl kişiliği istikrarsızlıktır. Öz niteliği değişim olan bu arketip, görünüşü, özellikleri, kişiliği, ruhsal hali, emelleri ve davranışları hep değişim gösterir. "Gerçek niyetini gizleyerek kahramanı şaşkınlığa ve endişeye sürükler. Amacı, yalanlarla kahramanın kafasını karıştırmak ve onu hata yapmaya iterek yolundan alıkoymaktır. Bir öyküde içtenlikleri ve sadakatleri her zaman kuşkulu görünen karakterler, biçim değiştiren arketipini yansıtırlar" (Tecimer, 2005: 129). Bununla beraber kahramanın dışında izleyiciyi / okuyucuyu da bir kuşkuya sokar, önyargıların ve inançların sorgulanmasına neden olurlar. Ortaya çıkan bu belirsizlik de öykudeki gerilim artırır. Akıllarda, bu karakterin sadık mı hain mi, dost mu düşman mı olduğunu sorusunu uyandırır. Psikolojik açıdan Ömer Tecimer biçim değiştiren arketipinin psikolojik açıdan, "değişimin katalizörü, dönüşüm isteğinin simgesi, kahramanın açıkça ortaya koyamadığı değişim-dönüşüm arzunu yansıttığı" söyler. "Çoğu zaman anima (ya da animus) enerjisini, yani karşı

cinsten yansıyan imgeler yığınını ifade eder. Bu arketipi çözümleyebilen kahraman, karşı cinsiyeti anlamayı başarır, kendi ruhunda baskı altında tuttuğu enerjileri özgür bırakır" (Tecimer, 2005: 130).

Öyküde Biçim Değiştiren arketipini Frodo'nun gölge benliği olmasının yanında Gollum temsil eder. Sürekli olarak bir değişim içinde olan Gollum da istikrarsız bir kişiliği yansıtır. Tolkien tarafından zayıf ve yüzüğün etkisiyle mutasyona uğrayıp tamamıyla değişim geçirmiş bir yaratık olarak tasvir edilmiştir.

> "Gollum, iğrenç, küçük bir yaratıktı: Soluk parlak gözlerle etrafı gözetleyip, uzun parmaklarıyla kör balıkları yakalıyor ve onları çiğ çiği yiyor, koca yassı ayaklarını kürek gibi kullanarak küçük bir kayıkla dolaşıyordu. Kolayca yakalayıp boğazlayabileceği her canlıyı, orkları bile yerdi. Çok çok uzun yıllar önce, Gollum hala ışıkta yaşarken eline geçmiş olan gizli bir hazinesi vardı: Takan kişiyi görünmez yapan altın bir yüzük. Sevdiği tek şeydi o, onun "kıymetli"siydi." (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 27)

Eskiden bir hobbit olan Gollum'un asıl adı Smeagol'dır. Smeagol, kuzeni Deagol'ı öldürüp yüzüğü ondan çaldıktan sonra yüzüğün etkisine girmiş ve yüzüğün etkisiyle yaşam süresi uzamasına rağmen giderek tanınmaz bir hale gelmiştir. Gollum adını da yüzüğün etkisiyle karnından çıkardığı iğrenç sesler nedeniyle almıştır (Russell, 2003: 172).

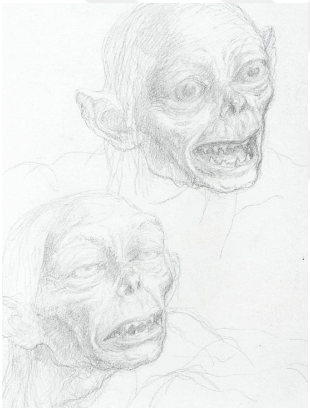


Resim 139: Smeagol'un Gollum'a Dönüşmesi – Filmden Sahneler (Jackson, 2003)

Yüzüğe sahip olmak ona fazladan beş yüz yıla yakın bir ömür verdiyse de onu hem bedenen hem de zihnen çürütmüştür. Yüzük onu ışıktan nefret eden, Dumalı Dağlar'ın karanlık ve nemli mağaralarında yaşayan, gözleri yuvalarından fırlamış, derisi tüysüz, kemikli ve zayıf bir yaratığa dönüştürmüştür. Değer verdiği tek şey "Kıymetlim" dediği altın yüzüğü olmuştur. Geçen zaman içinde yüzüğün etkisiyle

Gollum'da çoklu kişilik bozukluğu oluşur. İyi kişiliği olan Smeagol arkadaşlık ve sevgi gibi duyguları hayal meyal hatırlarken kötü kişiliği Gollum, yüzüğünü kendisinden almak isteyen herkesi öldürebilecek durumdadır (Nagy, 2007: 246).

Gollum görsel tasarımında da bu fiziksel özellikleriyle betimlenmiştir. Bir mağarada ve yabanda yaşayan Gollum'un üzerinde sadece cepleri olan yıpranmış bir peştamal vardır. Zayıflığından ötürü bedenindeki kemikler fark edilebilir; güneş yüzü görmeden geçen uzun yıllardan dolayı da teni soluk ve nemlidir. Tolkien'in tasvirlerinde büyük gözlü, küçük burunlu iğrenç bir yaratık olarak anlattığı Gollum'un kurnazlık, hilekarlık ve sinsilik özelliklerinin de aynı anda gösterilmesi için Gollum, görsel tasarımlarında kemikli, pis, ve sivri dişli olarak betimlenmiştir.



Resim 140: Gollum



Resim 141: Gollum Konsept Çizimi



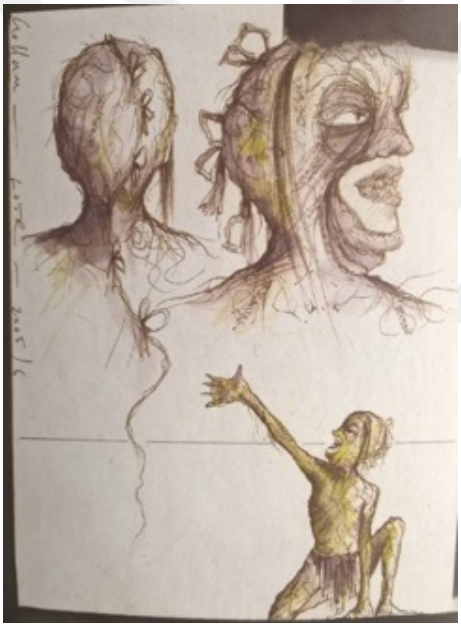
Resim 142: Gollum

Resim 139: Gollum – Konsept Çizimi - Alan Lee (Russell, 2003: 180)
Resim 140: Gollum Konsept Çizimi – Daniel Falconer (Russell, 2003:175)
Resim 141: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/97/c0/5a/97c05a640f7ef92945a3c672a7c99a1b.jpg 5/6/2017

Müzikalin tasarımcısı Rob Howell Gollum'un öyküdeki önemi için: "Gollum karakterinin hikaye için kilit bir önemi vardır. Gollum kolaylıkla kötü bir yaratık, cani bir hain olarak görülebilir ancak ayrıca trajik bir kurbandır da; ve Frodo'nun ona duyduğu merhamet, Kardeşliğin görevinin akıbetinde çok belirleyici olacaktır." der. (Russell, 2007: 104) Gollum, Peter Jackson'ın üçlemesinde 3D (üç boyutlu) modellemeyle canlandırılmıştır. Ancak öykünün müzikal yorumunda Rob Howell, Gollum'u sahne diline uyarlarken tasarımında vücut boyamayı tercih ettiklerini

belirtir. Seyrek kullanılan kumaş parçaları, oyuncunun diz ve dirseklerini korumak için kullanılmasının yanında karakterin sıska görüntüsünü güçlendirmektedir. Beden boyama ise karakterin kaburgalarını gölgelendirmek ve karnının basık görünmesi amacıyla yapılmıştır. Parmaklara takılan protezlerle de parmak ve kolların uzun gözükmesi için yapılmıştır (Russell, 2007: 120).

Biçim-değiştiren arketipinnin temsilcisi olan Gollum gibi bulundukları öykülerde istikrarsız kişilikleri ve sadakatleri kuşku uyandıran bu arketipini temsil eden diğer karakterlere örnek olarak Harry Potter'daki Severus Snape, Yıldız Savaşları'ndaki Han Solo ve Lando, Matrix'deki Cypher verilebilir.



Resim 143: Gollum Kostüm Tasarımı – Rob Howell



Resim 144: Müzikalde Gollum

Resim 143: (Russell, 2007: 128)
Resim 144: (Russell, 2007: 127)

3.3.7. Eşik Muhafızları

Yüzüklerin Efendisi'ndeki bir diğer önemli arketip ise "Eşik Muhafızı" arketipidir. Ömer Tecimer'in "kaya gibi sağlam kendinden emin, çoğu zaman ürkütücü olarak tanımladığı" Eşik Muhafızı, kahramanın değişim ve gelişiminin önünde engel teşkil eder, onun gitmek istediği yolu koruyarak geçişine engel olmaya çalışır. Kahraman, Eşik Muhafızı aşmak için değerini ve bu göreve layık olduğunu, kanıtlamak zorundadır. Kahraman için her daim bir tehdit oluşturan Eşik Muhafızı'nı aşmak için kahraman bir çözüm üretmelidir. Bunu, zor kullanarak, onu kandırarak, öfkesini dindirerek ya da onunla arkadaş olarak yapabilir. Önemli olan kahramanın eşik muhafızı gibi düşünebilmeyi başarabilmesidir. Eşik Muhafızı "kimi zaman zihinsel ya da duygular düzeyindedir; psikolojik sorunları, nevrozları, ruhumuzda gizli kötülüğü, duygusal yaraları, günahları, bağımlılıkları, korkuları, tutkuları, …egonun yarattığı körlüğü, benliğin çevremizde oluşturduğu duvarı, kişiliğin gelişimini engelleyen her türlü içsel sınırı temsil eder" (Tecimer, 2005: 127 - 128).

Yüzüklerin Efendisi'ndeki Eşik Muhafızları olarak Yüzük Tayfları, Moria madenlerini bekleyen iblis Balrog ve Mordor yolunu koruyan dev örümcek Shelob sayılabilir. Frodo'nun karşılaştığı ilk Eşik Muhafızı Yüzük Tayfları'dır. Önce Sıçrayan Midilli Hanı'nda sonra da Amon Sul'un[31] bekçi kulesinde karşılaşır. Burada Nazgul'un bıçağıyla yaralanacak ve hayatının sonuna kadar bu yarayı taşıyacaktır. Ancak çalışmanın bu bölümde "eşik muhafızı" arketipi olarak Durin'in Felaketi Balrog, dev örümcek Shelob ve Fangorn Ormanı'nda Merry ve Pippin'in karşılaştıkları Ağaçsakal ele alınacaktır. Yüzük Tayfları'na ise "Gölge ve Gölge Benlikler" bölümünde değinilmiştir.

[31] Amon Sul: Fırtınabaşı Tepesi'nde bir gözcü kulesi

3.3.7.1.Balrog

> "… diğerlerini ise sonradan yalanlar ve hileli armağanlarla yoldan çıkardı. Bunlar arasında en korkuncu Valaraukar'dı; bu ateşten kırbaçlar Orta Dünya'da dehşet saçan zebaniler, Balrog diye anılırlar." (Tolkien, Silmarillion, 2016: 79)

Önceleri ikinci dereceden Maiar olan Balroglar Elf'lerin uyanışından önce Melkor tarafından baştan çıkarılmış, ateş ve gölgeden yaratılmış iblislerdir. "Güçlü İblis" anlamına gelen Balroglar ejderhalardan daha güçlü ve daha çok korkulan yaratıklardır. İlk Karanlıklar Lordu Vala Melkor'un en güvendiği hizmetkarlarıdır. Üçüncü Çağ'da ise sadece bir Balrog hayatta kalmıştır. O da cücelerin mithril için yerin derinliklerine kadar kazıp uyandırdıkları "Durin'in Felaketi" adındaki Balrog'dur.

Balroglar iri, güçlü ve kaba hatlarıyla insan biçimde olan iblislerdir. Yeleleri akan ateştendir. Burun deliklerinden de ateş çıkarırlar ve kara gölgelerden bulutlar içinde hareket ediyormuş gibi görünürlerdi. Balta ve alevli kılıç taşımalarına rağmen Balrogların en önemli silahı, çok dilli ateş kırbacıydı. Tolkien Yüzük Kardeşliğinin Durin'in Felaketi'yle ilk karşılaştıkları anı şöyle anlatır:

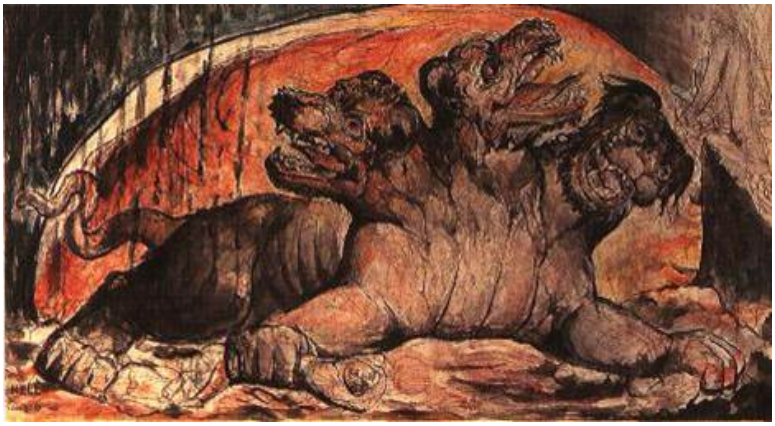
> "Tam ortasında insan biçimli ama insandan daha büyük kara bir siluet olan koca bir gölge gibiydi; sanki bu gölgede ondan önce gidip yolunu açan bir güç, bir dehşet vardı.
>
> Ateşin kenarına geldi, ışık sanki üzerine bir bulut çökmüş gibi soldu. Sonra bir sıçrayışla yarıktan atladı. Alevler onu selamlamak için gürleyerek etrafını kapladılar; kara bir duman havaya yayıldı. Dalgalanan yelesi tutuşarak arkasından alev saçtı. Sağ elinde sivri bir ateş diline benzeyen bir kılıç vardı; sol elinde ise çok uçlu kösele bir kırbaç tutuyordu" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği, 1999: 396).



Resim 145: Balrog - John Howe

Resim 145: http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=515&mode=search 21/12/2015

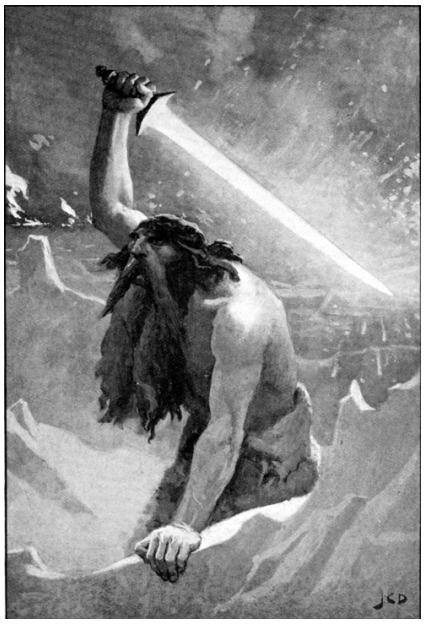
Eşik Muhafızı arketipinin mitolojide de pek çok örneği vardır. Oidipus'a bilmeceler soran Sfenks, Herkül'ün üstesinden gelmesi gereken son görevindeki yeraltı dünyasının bekçisi Kerberos, bu arketipin en iyi örneklerindendir. "Eşik bekçileri, çeşitli karakterler tarafından canlandırılabilecekleri gibi, kilitli bir kapı, gizli bir geçit, bir hayvan ya da fırtına, yer sarsıntısı gibi bir doğa gücü de olabilir" (Stuart Voytilla'dan aktaran Tecimer, 2005: 127). Bu bağlamda Yüzük Kardeşliği'nin Moria madenlerine girmeden önce karşılaştıkları sihirli Durin'in Kapıları ve Sudaki Gözcü de öyküdeki eşik muhafızı örneklerindendir. Aşağıda William Blake'in İlahi Komedya için resmettiği Kerberos tasviri bulunmaktadır.



Resim 146: Cerberus - William Blake – 1824-7

Resim 146: http://www.tate.org.uk/art/artworks/blake-cerberus-n03354 14/12/2016

Balrog'un Nors mitolojisindeki ateş diyarı Muspelheim'in ateş devi Surtr'un bir yansımasıdır. Balrog'un ateş kırbacı ve kılıcı gibi Dev Surtr'un elinde de "Ateşin Şarkıcısı" adındaki alev alev yanan bir kılıcı vardır. Balrog ile Gandalf'ın karşılaşmasında Moria madenlerindeki Khazad-dum köprüsünün yıkılması gibi Poem Edda'da Surtr, Ragnarok savaşında Asgard köprüsünün yıkılmasında neden olmuştur. (Burns, 2007: 474)



Resim 147: Alevli Kılıcıyla Şeytani Dev Surtr John Charles Dollman – 1909



Resim 148: Surtr -Doug Braithwaite-2008

Resim 147: https://d.ibtimes.co.uk/en/full/1399912/surtr-fire-giant.jpg?w=360 14/12/2016
Resim 148: https://comicvine.gamespot.com/surtur/4005-10967/images/ 14/12/2016



Resim 149: Moria - John Howe

Resim 149: http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image id=77&mode =search 11/2/2015

Bunların dışında Jason Fisher, Gandalf'la Balrog'un Khazad-dum köprüsündeki savaşını Tolkien'in Zeus ile Tifon Savaşına benzediğini ileri sürer. Bu savaşta Yunan mitolojisindeki en korkunç ve devasa yaratıklarından biri olan Tifon, (Typhoon-Tayfun) Zeus'a kainatın egemenliği için meydan okur ve yenilir. Bunun dışında Tifon tasvirleri, Balrog'un tasvirleriyle de benzerlik gösterir. Kerberus'un babası ve çok başlı bir canavar olan Tifon, tıpkı Balrog gibi ateş soluyan, muazzam bir güce, devasa kanatlara ve kuyruğa sahip bir yaratıktır. (Fisher, 2007: 258) Eşik Muhafızı arketipinin yanında Balrog, gölge arketipini de temsil eder. Konuşma yetisinden yoksun olan Balrog'un sessiz hali, bilinçdışının en ilkel ve en temel katmanlarıyla ile ilişkilidir (Javanbakht, 2013).



Resim 150: Zeus Tifon'a Karşı

Resim 150: http://www.theoi.com/image/M10.1BTyphon.jpg 7/5/2017

Balrog tasarımında John Howe'un yaptığı konsept çizimiler filmde büyük rol oynamıştır. Bunun yanında Weta Workshop'un maket ve dijital teknolojisi John Howe ve Weta Workshop tasarımlarının perdede hayata geçmesini mümkün kılmıştır. Ancak müzikalin tasarımcısı Rob Howell, arkaik çağlardan gelen bir yaratık olan Balrog'un sahnede teknoloji kullanarak yapay bir görünüme sahip olmasını istememiş, onun için daha ilkel bir görünüm sağlamak için origami sanatını ve uçurtma yapısını temel alan bir tasarıma yönelmiştir. Tasarım, metal bir iskelet üzerine yerleştirilmiştir. Gösteri sırasında sahnenin ortasından yükselir ve kanatları açılır. Yanmış, yırtılmış ve parçalanmış kumaşların, Balrog'un kadim zamanlara ait tahrip olmuş varlığının bir kanıtı olması amaçlanmıştır. (Russell, 2007: 96-97)



Resim 151: Balrog Tasarımı – Rob Howell



Resim 152: Müzikalde Balrog Sahnesi

Resim 151: (Russell, 2007: 97)
Resim 152: http://www.kiterelateddesign.com/images/es/lord20rings/lotr1.jpg 1/3/2016

3.3.7.2.Shelob

Kötü ruhlu bir Maia olan Ungoliant'ın en küçük kızı "Muhteşem Shelob"u Tolkien, "Mutsuz dünyanın başına bela olan …dev örümcek suretindeki kötü dişi" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - İki Kule, 1999: 383) olarak tanımlamıştır. Shelob, asırlardır yaşamını sürdürmektedir. Doriath'taki Dehşet Dağları'nda savaştan sonra nasıl hayatta kalıp Mordor'a nasıl geldiği bilinmez.

> "Ama işte yine de, Sauron'dan ve Barad-dur'un ilk taşından bile önce orada olan Shelob, yine oradaydı; kendinden başka kimseye hizmet etmezdi; Elflerin ve insanların kanlanın emerek, durmak dinlenmek bilmeden kendine çektiği ziyafetleri sindirmiş, karanlıktan ağlar kurmuş, şişmiş, şişmanlamıştı;

çünkü bütün canlılar onun yiyeceği sayılırdı, kusmuğu ise karanlıktı" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - İki Kule, 1999: 383).

Sauron, Shelob'un Cirith Morgul'daki varlığından haberdardır ancak Mordor'a giden gizli geçitleri koruduğu için onun bir evcil hayvanı gibi orada barınmasına izin verir. Hatta bazen onu mahkumlarla besler. Gollum ise Shelob'la karşılaştığında ona tapınmış ve ona yiyecek getirme sözü vermiştir. Bunun karşılığında Shelob da Gollum'u ışıktan ve pişmanlıktan korumuştur. Bu anlaşmaları gereği de Gollum, Frodo'ya tuzak kurarak Shelob'a getirir ancak Sam Frodo'yu Shelob'dan kurtarır.



Resim153: Sam ve Shelob - John Howe

Resim 153: http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/data/media/21/004-Sam--Shelob-port.jpg 4/12/2014

Dev bir örümcek suretinde olan Shelob'un eşik muhafızı olarak mitolojik kökeninin Gılgamış'ın karşına Maşu Dağları'nda çıkan ve buranın girişi koruyan Akrep Adamlar olduğu söylenebilir. Shelob'un öyküde eşik muhafızı arketipini temsil etmesinin yanında Galadriel'in karşıt karakteridir ve bireyselleşme arketipi olarak animayı temsil eder. Öyküde dişil şiddet, arzu, şehvet, bencilliği temsil eden Shelob'un mitolojik kökenleri. **Beowulf** Efsanesi'nde Grendel'in Annesi, John Milton'un Kayıp Cennet'inde "Günah" figürü, Edmund Spenser'in **Peri Kraliçesi**'ndeki Errour karakteri, **Ala Flekks** Efsanesindeki trol kadın "Gece"dir (Burns, 2007: 606).

Filmde Shelob'un tasarımları John Howe'un konsept tasarımlarına oldukça sadık kalınarak, Weta Workshop'un dijital teknolojisiyle yapılmıştır. Ancak öykünün müzikal yorumunda tasarımcı Rob Howell, devasa bir örümcek olan Shelob'u sahnede canlandırmanın teknik zorluklarını kukla sanatçısı Brian Herring ile çalışarak aşmayı düşünmüştür. Sekiz bacağı da ayrı bir kuklacı tarafından uzun sopalarla yönetilen Shelob'un mekanik iskeletinin üzeri örümcek ağını anımsatan kumaş parçalarıyla kaplanmıştır (Russell, 2007: 142).



Resim 154: Shelob Tasarımı ve Müzikalden bir görüntü

Resim 154: (Russell, 2007: 146)

3.3.7.3.Ağaçsakal ve Entler

Öykü̈deki bir diğer Eşik Muhafızı arketipi olan Ağaçsakal'a değinmeden önce Entler hakkında bilgi vermek gerekir. Orta Dünya'nın en yaşlı ırkı olan Entler, ağaca benzeyen devasa yaratıklardır. Yeryüzünün kraliçesi Vala Yavanna'nın isteği ile Eru-Iluvatar tarafından yaratılmış olan Entler ağaçların çobanlarıydılar. Ormanları Cüceler'den ve diğer tehlikelerden korumakla görevliydiler. İlk başlarda konuşamayan Entler'e konuşmayı Elf'ler öğretmiştir. Ancak Entler'in konuşması insan zamanına göre bir hayli yavaştır.

Her Ent'in kendine has görüntüsünün olmasının yanında hepsinin ağaçların sahip olduğu benzer güçleri ve zayıflıkları vardır. Ciltleri ağaç yüzeyine benzer ve olağanüstü bir biçimde sağlam olmasına rağmen ateş ve balta darbelerine karşı çok korunmasızdırlar. Entler, büyük ormanların içinde birbirlerinden uzakta tek başlarına

yaşayan ve yalnızlığı seven bir halktır. Ayrıca çok sabırlı ve temkinlidirler. Zaman algıları da ölümlülere göre çok yavaştır. Kızdıklarında öfkeleri çok korkunçtur; taşları ve kayaları parçalama gücüne sahip olmalarının yanında aynı zamanda nazik ve bilgedirler.

Entler, ormanları korumak ve olan biteni doğal akışına bırakmayı tercih ederken Ent-hanımlar tarım yapmak ve bitki yetiştirmek istemişler bu nedenle de uzaklara gitmişlerdir. Entlerin aksine insanlarla ilişkiye girip onlara tarım öğretmişlerdir. Ent-hanımlar, bahçelerinin Sauron tarafından yok edilmesine kadar huzur içinde yaşamışlar ancak bu olaydan sonra ortadan kaybolmuşlardır. Hiçbir hikayede başlarına neler geldiği anlatılmamaktadır. Ent-hanımların gidişinden sonra hiçbir Ent-çocuğu dünyaya gelmemiş, zaten sayıları fazla olmayan Entlerin sayısı da giderek azalmıştır.

Öyküde bir Ent olan Ağaçsakal, bir diğer Eşik Muhafızı arketipidir. Merry ve Pippin, Uruk-Hai ve orklardan kaçıp Fangorn Ormanı'na sığındıktan sonra Ağaçsakal ile karşılaşırlar. Karşılaştıkları bu konuşan ve hareket eden ağaç, onları ilk önce bir ork zanneder. Ancak Merry ve Pippin Ağaçsakal'la yaptıkları sohbetten sonra onu Hobbit olduklarına inandırırlar. Eşik Muhafızı'nın aşılması için bir diğer yol da Ömer Tecimer'in sözüne ettiği gibi onunla arkadaş olmaktır. Merry ve Pippin de bunu başarır ve onunla dost olduktan sonra Entler'in Sauron'a karşı savaşa girip kendi yanlarında saf tutmalarına ikna ederler. Savaşın sonunda Entler Isengard'ın Saruman'dan kurtarılmasında büyük rol oynarlar. Merry ve Pippin'in Ağaçsakal'la ilk karşılaşmaları Tolkien tarafından şöyle anlatılır:

> "Kendilerini en olağandışı yüze bakarken buldular. En azından on dört ayak yüksekliğinde, son derece kuvvetli, hemen hemen hiç ensesi olmayan uzun kafalı, insana, hatta neredeyse trole benzeyen bir surete bakıyorlardı. Yeşil ve kül rengi ağaç kabuğu gibi bir şeylere mi bürünmüş yoksa bu onun derisi mi, pek anlaşılmıyordu. En azından, gövdesinden kısa bir mesafe sonra kolları buruşu değildi, kahverengi pürüzsüz bir deriyle kaplıydı. Her iki kocaman ayağının yedişer parmağı vardı. Uzun çehresinin alt kısmı yerleri süpüren kül rengi, hemen hemen kökler gibi incecik, uçları ince ve yosunumsu, orman gibi bir sakalla kaplıydı. Fakat o an için hobbitler gözlerinden başka bir şeye pek dikkat edemiyordu. Bu derin gözler şimdi onları, yavaş yavaş ve ağırbaşlılıkla, sanki delip geçerek inceliyordu. Gözler

yeşil ışıklarla alacalanmış kahverengiydi" (Tolkien, Yüzüklerin Efendisi - İki Kule, 1999: 71).



Resim 155: Ağaçsakal Konsept Tasarımı



Resim 156: Ağaçsakal Konsept Tasarımı

Resim 155: Alan Lee (Lee, 2005: 1)
Resim 156: Daniel Falconer - (Russell, 2003: 43)

Perdede üç boyutlu dijital tasarım olanaklarıyla canlandırılan Entlerin tasarımı için Weta Workshop tasarımcılarından Daniel Falconer, Ent bedenini tasarlarken farklı oranlar denediklerini, insan biçimini kullanıp onu bozduklarını, kollarını ve bacaklarını genişletip büzdüklerini belirtir. Ayrıca tasarımın son halinde ne kadar insan ve ne kadar ağaç olacağı arasındaki dengeyi de bulmaya çalışmışlardır (Russell, 2003: 45).



Resim 157: Ağaçsakal Merry ve Pippin'i Kaldırırken - Filmden bir sahne (Jackson, 2002)

Yüzüklerin Efendisi müzikalinin tasarımcısı Rob Howell, Entlerin sahneye taşınmasını, "sizi içine düşmenizi bekleyen bir tuzak" olarak tanımlar. Rob Howell'a göre bu, insanla ağaç arasında denge gerektiren bir sorudur. Entler insana benzeyen ağaçlar mıdır yoksa ağaçlara benzeyen insanlar mıdır? Bu yaklaşımı kullanarak Ent tasarımını, eski hırkalar giyen, yumuşak keçeden şapkalar takan, parmakları kesik eldivenleriyle kırsal kesimden gelmiş dedelere benzer bir şekilde tasarlamışlardır. Hobbitlerin onlarla Fangorn Ormanı'nda karşılaşmalarının, ormanda çobanla karşılaşmalarına benzemesini istemişlerdir (Russell, 2007: 98-100).

> "Eğer milyonlarca dolar bütçeniz ve ekranda kullanabileceğiniz sınırsız bilgisayar destekli görüntü olanağınız varsa yürüyen, konuşan ağaçlar yapmak çocuk oyuncağıdır. Ancak sahne üzerinde ise bu ağaçlar, kolaylıkla sekiz yaşındaki çocuklar için yapılmış berbat bir müsamereye benzer hale gelebilir. Konu şu ki Tolkien ağaçları çok severdi, ki bu kitaplarında ağaçların kesilip yakıldıklarında acı ve melankolinden açıkça anlaşılır. Bu yüzden ilk olarak Entleri tiyatro diline uygun ve ciddi bir şekilde ele almamız gerekliydi. Eğer Entler için uzun boylu oyuncuları tercih edip onları kauçuk elbiselerin içine sıkıştırsaydık bu seyircilerde gerçek bir hayal kırıklığı yaratırdı. Bu nedenle Entlerin, ağaç kostümüyle kötü görünme riski olan yaratıklara benzeme riski nedeniyle onları üç metrelik tahta ayaklar üzerinde duran ve kostüm giyen köylü dedelere benzemesini tercih ettik" (Russell, 2007: 100).



Resim 158: Rob Howell - Ent Tasarımları / Ağaçsakal ve Hobbitler (Russell, 2007: 101)

Rob Howell, Entlerin uygun bir uzunlukta sahneye taşımaları gerektiğini, bu ölçekte önemli bir durumu seyirciyi de sadece teknoloji ve kumaş malzemeler kullanarak kandırmak yerine sirk becerileri olan gerçek aktörler kullanmayı tercih etmişlerdir. Howell buldukları fikri şöyle açıklar: "Açıkçası Entler ağaçtır ya da ağaç benzeri varlıklardır ve insanlardan oldukça uzunlardır. Bu nedenle de çözümü tahta bacaklar (stilt) üzerinde yürüyen aktörler kullanmakta bulduk" (Russell, 2007: 100).

Bunun yanında Rob Howell, Entlerin görüntüsünü, sahnede boydan boya yansıtılan yaprak görüntüsüne sahip projeksiyonla güçlendirip Fangorn ormanın derinliklerindeymiş hissini yaratmaya çalıştıklarını belirtir. Bu yaklaşımla yarattıkları dünyanın Disneyvari parlak, plastik bir pop kültür dünyası değil organik ve gerçek olduğunu öne sürer. Tiyatro eleştirmeni yazar Shaun McKenna da kitapta en çok sevdiği karakterler olan Entlerin, tahta bacaklar üzerinde canlandırması fikrini çok beğenmiş, Entler'in, tiyatro diline uygun bir şekilde fiziksel bir forma sokulmasını heyecan verici ve akıllıca olduğunu yazmıştır (Russell, 2007: 140 - 141).



Resim 159: Müzikalden bir sahne - Entler ve Hobbitler (Russell, 2007: 98)

Tolkien'in yarattığı muazzam Orta Dünya evreninin başarısında öyküde yer alan pek çok karakterin arketipsel özelliklerinin rolü şüphesiz ki çok büyüktür. Ayrıca Orta Dünya ve Yüzüklerin Efendisi için yapılan görsel çalışmalar da bu başarıyı pekiştirmiş, romanın ulaştığı kitleyi genişletmiş ve var olan ilgiyi artırmıştır. Arketipsel özellikler ve kahramanın yolculuğundaki monomit evreleri gözetilerek yapılan karakter tasarımları da öyküyü daha etkili ve güçlü kılmıştır. Bu bağlamlarda bu tez çalışmasında elde edilen sonuç, sonuç bölümünde aktarılacaktır.

SONUÇ

Bilinen en eski, ağızdan ağza anlatıla gelmiş ve yazıya geçirilmiş metinlerden günümüze kadar fantezi, bizim sonsuz olasılıkların dünyasına girmemizi sağlamıştır. Sınırları ise sadece kendi hayal gücü ile sınırlıdır. Fantezinin etki alanı harikulade, hatta dehşet verici olabildiği gibi insan bilincinin bu güçlü ve parlak biçimi, sanatsal dışavurumun da bir parçasıdır. Bilinçaltını, bastırılmış duyguları özgürleştirici ve bireyi iyileştirici işlevleriyle insanlığın tarihi boyunca var olan fantezi, hayal etme, olmayanı kurgulayabilme yetisine sahip insanın, yaşamıyla ve kendisiyle ilgili en temel soruların yanıtlarını ararken uydurduğu hikayelerdeki temel unsurlardan biridir. Dünyanın yaratılışını, doğanın işleyişini, tanrılarla tanrıçaların aşklarını, savaşlarını, kıskançlıklarını ve kahramanların başlarına gelen felaketleri, talihsizlikleri anlatırken dayanağı, baş vurduğu en önemli becerisi hep onun hayal edebilme yetisi olmuştur. Ancak insanın hayal ettikleri ve kurguladıkları ona atalarından miras kalan arkaik hafızasında zaten bulunmaktadır ve bu bilgiler nesilden nesile aktarılmıştır. İnsan, doğayla ve toplumla edindiği deneyimlerini büyük bir evrensellikle süregelen öykülerle anlatmış, fantastik de onun kullandığı en önemli ifade aracı olmuştur.

Fantastiğin kökeni her ne kadar mitolojiye, halk hikayelerine dayansa da fantastiğin ne olduğu ya da olmadığı pek çok yazar, akademisyen ve araştırmacı tarafından sorulmuş ve yanıtlanmaya çalışılmıştır. Bu nedenle çalışmanın giriş bölümünde önce fantastik sözcüğünün Yunanca ve Latince kökenleri araştırılıp, sözcüğe Ortaçağ'da ve XIX. yüzyılda yazılmış sözlük ve ansiklopedilerde yüklenen veya değişen anlamlarına değinilmiştir. Ardından fantastiğin mit, efsane, halk hikayeleri, peri masallarındaki yerinin giderek edebi türler içinde var olan bir unsura evrilmesi ve edebiyatta kullanılmaya başlanmasının üzerine durulmuş, fantastik ve fantezi sözcüklerinin arasındaki ilişkiye ve ayrıma vurgu yapılmıştır. Bu ayrıma, çalışmada bu kavramlar arasında oluşabilecek karışıklığı önlemek adına gidilmiştir. Pek çok eleştirmenin ön gördüğü gibi fantastiği bir sıfat olarak kullanmanın fantastik unsuru içeren tüm yapıtları tanımlamakta işlevsel olduğu görülmüştür.

Fantastiğin kökenlerine bakıldığında kimi yazarlar fantastiğin kökenini destan ve menippea gibi belirli türlere indirgemiş olsalar da genelde eleştirmenlerin ve yazarların hem fikir oldukları nokta fantastiğin tüm dünya kültürlerinin mitolojilerinde, halk hikayelerinde, efsanelerinde, folklorlarında ve erken edebiyatlarında görüldüğüdür. Ancak fantastiğin edebi bir tür olarak ortaya çıkışı XVII. yüzyılda Charles Perrault, Grim Kardeşler ve Hans Christian Andersen'l olmuştur. Peri masallarıyla birlikte bir edebi tür halini almaya başlayan fantastik XVIII. yüzyılda ise Fantastik Edebiyat olarak artık ayrı bir tür olarak adlandırılmaya başlar.

XIX. yüzyılın ikinci yarısında ise gerçekçi anlatıya karşı bir biçim olarak Modern Fantezi'nin ilk öncüleri olarak J. R. R. Tolkien'in oldukça etkilemiş olan William Morris ve George MacDonald kabul edilirler. Fantezi Edebiyat'ın bir alt tür olarak ortaya çıkışı da XX. yüzyılın ilk çeyreğinden sonra J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, ile olmuştur.

Ayrıca fantastiğin komşu türü olan bilim-kurguyla ilişkisi de fantastiği bir tür olarak tanımlarken önemli rol oynar. Bilim-kurgu da içerisinde fantastik öğeleri barındırsa da kimi eleştirmenlere göre hem biçimsel hem de felsefi birtakım farklılıklar bulundurmaktadır. Bu karşıt görüşler tartışılıp, iki türün fantastik unsurlarla ortaklıkları saptanmıştır. Bu ortak nitelikler, sonrasında arketipsel ve monomit evrelerin bağlamında verilecek örneklerde kullanılmıştır. Ardından tanımı biraz muğlak ve bir tür olarak da sınırlarının çizilmesi zor olması nedeniyle fantastik unsur barındıran, ilk örneğinden günümüze belli başlı örnekleri barındıran Fantastik için bir kronoloji verilmiştir.

Fantastik sözcüğünün içerdiği anlamlar, fantastiğin edebi türdeki özellikleri, bir esere fantastik denebilmesi için gereken nitelikler, fantastikte korku unsuru gibi konularda fantastik üzerine yapılmış kuramlara değinilip pek çok eleştirmen, akademisyen ve yazarın fantastik üzerine düşüncelerine aktarılarak fantastiğin sahip olduğu genel nitelikler saptanmaya çalışılmıştır. Ayrıca fantastiğin entelektüellikten uzak, popüler ve çocuksu olup olmayışı ve fantezinin mimesin karşısında daha

değersiz olup olmadığı hakkındaki tartışmalarla fantastiğin diğer türler karşısındaki yerini ve artık kabul edilen bir tür olduğunu göstermektedir. Fantastiği tür olarak tanımlamak için bulunan formüller, evreler ve şablonlar ile beraber Fantastik, Sigmund Freud'un "tekinsizlik" ve Carl Gustav Jung'un "arketip" ve "kolektif bilinçdışı" kavramlarıyla, psikolojik düzeyde de konumlandırılmıştır.

İnsan, her dönemde kendisini ifade etmek için fantastik unsuru sanatsal yaratılarında kullanagelmiştir. Fantastik, edebiyat dışında da sanatın her kolunda varlığını - ister dini, ister mitolojik unsurlarla olsun - göstermiş, görsel sanatlarda sıkça kullanılan bir konu olmuştur. Dini ve mitolojik resimlerle başlayan bu serüven, kitap illüstrasyonlarıyla devam etmiş ve modern akımlarla beraber XX. yüzyılın ortasından itibaren fantezi ve bilim-kurgu edebiyattan beslenen Fantezi Sanat'a evrilmiştir.

Çalışmada Modern Fantezi edebiyat örneği olarak seçilen Yüzüklerin Efendisi kitabının yazarı J. R. R. Tolkien, Fantastik Edebiyat'a ilk adımını Hobbit kitabıyla atmıştır. Kitabı çocukları için bir masal olarak yazan Tolkien, sonrasında muazzam bir evren kurgulamış; çağımızın en çok satan ve beğenilen yazarlarından biri haline gelmiştir. Onu böyle bir evren yaratmaya iten koşullar, Britanya için bir mitoloji yaratma isteği yaşamındaki olaylarla kuşkusuz bağlantılıdır. Annesi ve dinle olan ilişkisi, Fantastik Edebiyat'la tanışması, evliliği, üniversite ve savaş yılları, C. S. Lewis ile ilişkisi ve Inkling toplantıları bizim bu yapıtları okuyabilmemizi sağlayan etmenlerdir. Bunun yanında Tolkien'in yapıtları üzerine eleştiriler de yapılmıştır. Bu da onun fanteziyi savunmasına, fantezinin üzerine düşüncelerini yazmasına da neden olmuştur.

Kendisi de bir Britanya mitolojisi yaratmak isteyen Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi kitabının, Joseph Campbell'ın Kahramanın Sonsuz Yolcuğu çalışmasında söz ettiği monomit evreleriyle fazlasıyla çok ortak yön taşımaktadır. Yüzüklerin Efendisi filmlerin büyük ilgi görmesinde kuşkusuz kahramanın yolculuğunun evrensel öyküsüyle birlikte kolektif bilinçdışının ve karakterlerin temsil ettiği arketip imgelerinin rolü de oldukça büyüktür. Jung'un arketip ve kolektif bilinçdışı

kavramlarından yola çıkan Campbell, öyküdeki kahramanın kendi benliğini bulması ve erginlenmesini tamamlaması için bir serüvene çıkması gerektiğini ön görür. Kahramanın çıktığı serüvendeki bu aşamalar da monomit evreleridir.

Tolkien'in bu iyi ve kötünün bitmeyen mücadelesini anlattığı öykünün karakterlerinin görsel ifadelerinde, Carl Gustav Jung'un bireyselleşme arketipleri, arketipsel nesneleri, arketipsel motifleri ve kolektif bilinçdışı kavramıyla, dünyadaki tüm mitolojilerin ortak bir şablona uyduğu fikrinin sahibi Joseph Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kitabındaki monomit evrelerinin izlerini sürmek yerinde bir yaklaşımdır.

Bu bağlamlarda, Yüzüklerin Efendisi'ndeki karakterler önce arketipsel bağlamda ele alınmış, sonrasında ise içinde bulundukları serüvende geçirdikleri dönüşümler monomit evreleri boyutuyla incelenmiştir. Karakterlerin temsil ettikleri arketiplerin sahip olduğu görsel kodlar, öykü boyunca geçirdikleri değişimler monomit evreleriyle beraber göz önüne alınarak olası tarihsel ve mitolojik kökenleri, yansımaları ve karşılıklarıyla beraber incelenmiştir. Karakterler için yapılan tasarımlarda bu arketipsel nitelikler saptanmıştır. Ayrıca Yüzüklerin Efendisi'nden sonra yapılmış fantastik karakter tasarımlarında da bu nitelikler ve bağlantılar örneklerle verilmiştir.

Ele alınan örnek tasarımlar, Yüzüklerin Efendisi kitabı için yapılmış illüstrasyonlar, Peter Jackson'ın yönettiği sinema filmi için yapılmış konsept çizimleri, kostüm tasarımları ve Kevin Wallace ve Saul Zaentz'in yönettiği müzikal için yapılmış kostüm ve karakter tasarımlarıdır. Örneklemelerde bu tasarımların sahip olduğu ortaklılar üzerinde durulmuştur. Bunların dışında öyküde arketipsel ve monomit evreleriyle doğrudan ilişkisi olmayan kurgu halklar ve ırkların görsel anlamdaki kültür simgelerinin, yaşadığımız dünyadaki kültürlerle olan sembolik ilişkisi, tarihsel bağlantıları da görsel kod bağlamında tespit edilmiştir.

Milyonlarca okuyucunun hayal gücünü etkisi altına alan Yüzüklerin Efendisi üçlemesi yazıldığı dönemde de oldukça popüler bir kitap olmasının yanında Peter Jackson'ın yönettiği filmlerle ise popülerliğini ve öykünün ulaştığını kitleyi oldukça

artırmıştır ki öykü, teknik anlamda oldukça zor olsa dahi bir müzikal biçiminde devasa bir prodüksiyon olarak sahneye taşınmıştır. Peter Jackson'ın yönettiği Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin görsel efekt departmanının sanat yönetmenleri olan Paul Lasaine ve Jeremy Bennett tasarımda yapılması gerekenin zamanda geriye doğru bir yolculuk olduğunu söylerler. Frodo ve Sam'in hikayesinde Shire'a bakıldığında 1800'lerin sonlarındaki eski İngiliz çiftlik evlerini görülür. Aragorn ise XII. yüzyıldaki Kral Arthur'dan çıkmış gibidir. Orklar'la karşılaştıklarında ise zaman daha da geriye Ortaçağ'a, Bronz Çağı'na ya da Demir Çağı'na kadar gider. Mordor'a bakıldığında bu zamanda geriye gidiş mağara adamlarıyla beraber ilkel neredeyse arkaik çağlara kadar giden yolculuktur. Son olarak yüzüğün yapılıp dövüldüğü Hüküm Dağı'na kadar geriye gidildiğinde bunun yaratılışın bir tasviri olduğunu belirtirler ve bu yaklaşımın bir tasarımcıyı konsepte yakın ve doğru yerde tutacağını ileri sürerler. (Russell, 2004, s. 8)

Bu tez çalışmasında Fantastik yapıta örnek olarak alınan Yüzüklerin Efendisi romanındaki karakterlerin görsel tasarımında arketipsel görsel kodların bulunduğu ve monomit evreleriyle öykü boyunca karakterlerin geçirdikleri dönüşümün görsel tasarımda vurgulandığı saptanmıştır. Ayrıca yapıttaki kurgu kültürlerin görsel kodlarının içinde yaşadığımız dünyaya ait kültürlerin görsellikleriyle paralellikler taşıdığı görülmüştür. Bu da yaratılan kurgu kültürlerin daha kolay algılanmasına, anlamlandırılmasına, hayali ikincil dünyadaki öykünün ve karakterlerin sanki gerçekmişçesine izlenmesini sağlayan bir diğer unsur olduğu saptanmıştır.

Fantastik yapıttaki karakterlerin görsel bağlamda ele alındığında başarılı, gerçekçi, inandırıcı ve ilgi çekici, olabilmesi için karakterlerin tasarımlarının arketipsel ilişkiler ve monomit evrelerindeki kahramanın ve karakterlerin geçirdikleri dönüşümler göz önüne alınarak yapılmalıdır. Bu niteliklerin göz önüne alınarak tasarım yapılması genel görsel atmosferi etkileyeceği gibi günümüz izleyicisinin gördüklerini hızlı bir şekilde algılamasına ve anlamlandırmasını sağlayacaktır.

Fantastik hayal edebilmektir. Sınırsız bir özgürlükle hayal edilip, kağıda aktarılanlar günümüzde sinematografik anlatılarda gelişen teknoloji ile birlikte

mümkün kılınabiliyorken bu tasarımlar sahneye taşınırken var olan fiziki yetersizlikler nedeniyle çeşitli zorluklara ve kısıtlamalara neden olabilmektedir. Bu nedenle sahneye uyarlanmak istenen fantastik bir yapıttaki karakterlerin tasarımlarında arketipsel ve monomit evrelerinin göz önüne alınması dışında sahnede fiziki zorluklarla karşılaşan tasarımcının, tasarımlarını yaparken sahne dilini göz önünde bulundurarak eserde yaratılmak istenen atmosferi, inandırıcılığı ve gerçeklik algısını destekleyici çözümler üretmesi gerekmektedir.

Ya da Tolkien'in deyişiyle "fantastik görüntünün görünen sunumu teknik olarak fazlasıyla kolaydır; el akıldan üstün olmaya, hatta onu tümüyle yıkmaya meyillidir." (Tolkien, 1999, s. 70)

KAYNAKÇA

Kitaplar

BARTHES, Roland, (2014) *Görüntünün Retoriği, Sanat ve Müzik.* (çev. Ayşenaz Koç, Ömer Albayrak), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

BARTHES, Roland (2014) *Göstergebilimsel Serüven.* (çev. Mehmet Rıfat, Sema Rıfat), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

BASSHAM, Gregory – BRONSON, Eric – IRWIN William (2003). *Yüzüklerin Efendisi ve Felsefe.* (çev. Gökçen Ezber, Murat Sağlam), İstanbul: Güncel Yayıncılık

BRAUN, J. W. (2009) *The Lord of The Films: The Unofficial Guide to Tolkien's Middle-Earth on the Big Screen.* Ontario: ECW Press

CAMPBELL, Joseph (1995). *Batı Mitolojileri, Tanrının Maskeleri*. (çev. Kudret Emiroğlu), Ankara: İmge Kitabevi.

CAMPBELL, Joseph (2000). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu.* (çev. Sabri Gürses), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

CAMPBELL, Joseph (2006). *İlkel Mitoloji, Tanrının Maskeleri*. (çev. Kudret Emiroğlu), Ankara: İmge Kitabevi.

CAMPBELL, Joseph - MOYER, Bill (2007). *Mitolojinin Gücü,* (çev. Zeynep Yaman), İstanbul: MediaCat Kitapları.

CARPENTER, Humphrey (2000). *J. R. R. Tolkien : A Biograpy*, New York: Houghton Mifflin

CEVİZCİ, Ahmet (2012). *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Say Yayınları.

CLAIR, St. Gloriana (2000). *Tolkien's Cauldron: Northern Literature and The Lord of the Rings,* Pittsburgh: Carnegie Mellon University

CLUTE, John - GRANT, John (1999). *Encyclopedia of Fantasy.* New York: St.Martin's Griffin.

CÖMERT, Bedrettin (1999). *Mitoloji ve İkonografi.* Ankara: Ayraç Yayın.

D'AMMASSA, Don (2006). *Encyclopedia of Fantasy and Horror Fiction.* New York: Facts On Fire

ELIADE, Mircea (1993). *Mitlerin Özellikleri*. (çev. Sema Rifat), İstanbul: Simavi Yayınları.

ELIADE, Mircea (1995). *Dinin Anlamı ve Sosyal Fonksiyonu*, (çev. Mehmet Aydın), Konya: Din Bilimler Yayınları.

ERHAT, Azra (2012). Mitoloji Sözlüğü, İstanbul: Remzi Kitabevi.

FARTHING, Stephen. (2014). *Sanatın Tüm Öyküsü.* (çev. Gizem Aldoğan - Firdevs Candil Çulcu), İstanbul: Hayalperest.

FITZPATRICK, Jim (1993). *The Book of Conquests.* Surrey: Paper Tiger.

FORDHAM, Frieda (2015). *Jung Psikolojisinin Ana Hatları.* (çev. Aslan Yalçıner), İstanbul: Say Yayınları.

FROMM, Eric (1990), *Psikanaliz ve Din*, (çev. Şükrü Algaput), İstanbul: Say Yayınları.

FROUD, Brain – LEE, Alan (2002). *Faeries.* Londra: Pavilion

FURBY, Jacqueline - HINES, Claire (2014). *Fantastik.* (çev. Sena Yavuz), İstanbul: Kolektif.

GIBSON, Clare. (2013). *Semboller Nasıl Okunur.* (çev. Cem Alpan), İstanbul: Yem Yayın.

GOMBRICH, E. H. (1986). *Sanatın Öyküsü: Başlangıcından Günümüze Sanat Tarihi; Resim, Heykel, Mimarlık.* (çev. Bedrettin Cömert) İstanbul: Remzi Kitabevi.

GOMBRICH, E. H. (2007), *Sanatın Öyküsü*, (çev. Erol Erduran – Ömer Erduran), İstanbul: Remzi Kitabevi.

GRAVES, Robert (1994). *Yunan Mitleri.* (çev. Uğur Akpur), İstanbul: Harmondsworth.

GRIMAL, Pierre (2012), *Yunan Mitolojisi.* (çev. Işık Ergüden), Ankara: Dost Yayınları.

HENDERSON, Mary (1997). *Star Wars: The Magic Of Myth.* New York: Bantam Books.

JACKSON, Rosemary (2000). *Fantasy: Literature of Subversion.* New York: Routledge.

JUNG, Carl Gustav (2006). *Analitik Psikoloji.* (çev. Ender. Gürol), İstanbul: Payel Yayınları.

JUNG, Carl Gustav. (2015). *Dört Arketip.* (çev. Zehra Aksu Yılmazer), İstanbul: Metis Yayınları.

LEE, Alan (2005). *The Lord Of The Rings Sketchbook.* New York: Harper Collins.

MABIE, Hamilton Wright (2002). *Norse Mythology: Great Stories from the Eddas*, New York: Dover Publications.

MATHEWS, Richard. (2011). *Fantasy: The Liberation of Imagination.* New York: Routledge.

MENDLESOHN, Farah (2008). *Rhetorics of Fantasy.* Conneticut: Wesleyan University Press

MENDLESOHN, Farah – JAMES, Edward (2012) *A Short Story of Fantasy.* Oxfordshire: Libri Publishing

OSKAY, Ünsal. (2014). *Çağdaş Fantazya.* İstanbul: İnkilap Kitabevi.

RABKİN, Eric. S. (1979). *Fantastic Worlds: Myths, Tales, and Stories.* New York: Oxford University Press.

RİFAT, Mehmet (2009). *Göstergebilimin ABC 'si*, İstanbul: Say Yayınları.

REMBERT, Virginia P. (2012). *Hieronymus Bosch.* New York: Park Stone

ROSEN, Brenda (2008). *The Mythical Creatures Bible: The Definitive Guide to Legendary Beings,* London: Godsfield Press.

RUSSELL, Gary (2002). *The Lord of the Rings: The Art of Fellowship of the Ring.* New York: Houghton Mifflin.

RUSSELL, Gary (2003). *The Lord of the Rings: The Art of the Two Towers.* New York: Houghton Muffin.

RUSSELL, Gary (2004). *The Art of The Lord of The Rings.* New York: Houghton Muffin.

RUSSELL, Gary (2004). *The Lord of the Rings: The Art Of The Return Of The King.* New York: Houghton Muffin.

RUSSELL, Gary (2007). *The Lord of the Rings : The Official Stage Companion.* Londra: Harper Collins.

SAYIN, Önal (2014). *Göstergebilim ve Sosyoloji.* Ankara: Anı

SCHEID, Petra Maria (2009). *Fairy Tales, Elves and Magicans,* Germany: Books on Demand.

SHIPPEY, Tom (2003) *The Road to Middle-earth: How J. R. R. Tolkien Created a New Mythology.* Londra: Harper Collins

SIĞIRCI, İlhami (2016). *Göstergebilim Uygulamaları.* Ankara: Seçkin

SÖZEN, Metin – TANYELİ, Uğur (1996). *Sanat Kavramları ve Terimleri Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

STEINMETZ, Jean-Luc (2006). *Fantastik Edebiyat.* (çev.Hasan Fehmi Nemli), Ankara: Dost Kitabevi.

STRAUSS, Claude Levi (2013), *Mit ve Anlam*, (çev. Gökhan Yavuz Demir), İstanbul: İthaki Yayınları.

TECİMER, Ömer (2005). *Sinema: Modern Mitoloji.* İstanbul: Plan B.

TINDALL, Robert (2012). *The Shamanic Odyssey: Homer, Tolkien and the Visionary Experience.* Toronto: Park Street Press

TODOROV, Tzvetan (2004). *Fantastik: Edebi Türe Yapısal Yaklaşım.* (çev. Nedret Öztokat), İstanbul: Metis Yayınları.

TOLKIEN, J. R. R. (1996). *Hobbit.* (çev. Emel İzmirli) İstanbul: Altıkırkbeş Yayın - Mitos Yayıncılık.

TOLKIEN, J. R. R.(1999). *Yüzüklerin Efendisi - İki Kule*. (çev. Çiğdem Erkal İpek), İstanbul: Metis Yayınları.

TOLKIEN, J. R. R. (1999). *Yüzüklerin Efendisi - Kralın Dönüşü*. (çev. Çiğdem Erkal İpek, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.

TOLKIEN, J. R. R. (1999). *Yüzüklerin Efendisi - Yüzük Kardeşliği*. (çev. Çiğdem Erkal İpek), İstanbul: Metis Yayınları.

TOLKIEN, J. R. R. (1999). *Peri Masalları Üzerine.* (çev. Serap Erincin), İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

TOLKIEN, J. R. R. (2016). *Bitmemiş Öyküler.* (çev. Kemal Baran Özbek), İstanbul: İthaki.

TOLKIEN, J. R. R. (2016). *Silmarillion.* (çev. Berna Akkıyal), İstanbul: İthaki Yayınları.

YERDELEN, K. Selda (2014). *Tiyatro Sanatında Kostüm Tasarımı,* Ankara: Nobel Kitap.

WALTERS, James (2011). *Fantasy Films: A Critical Introduction.* New York: Berg

WHITE, Michael (2003). *Tolkien: Bir Biyografi.* (çev. Dost Körpe), İstanbul: İnkilap.

Bildiriler

ERTEM, Cengiz (2006). "Fantastik Edebiyat ve "Tekinsizlik" Kavramı-Edebiyatımızdan Bir Örnekleme Denemesi", *Akşit Göktürk'ü Anma Toplantısı: Yazında ve Çeviride Fantastik* (ss. 11-24) Düzenleyen İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, İstanbul. 23-25 Şubat 2005

ÖZTOKAT, Nedret (2006). "Fantastiği Tanımlamak: Bir Tema Üzerine Çeşitlemeler", *Akşit Göktürk'ü Anma Toplantısı: Yazında ve Çeviride Fantastik* (ss. 37-46) Düzenleyen İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, İstanbul. 23-25 Şubat 2005

Kitap İçi Bölüm

BURNS, Marjorie (2007). "Old Norse Literature", *J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assesment* (ed. Michael D. C. Drout), New York: Routledge, ss. 473-478.

DONOVAN, Leslie. A. (2015). "The Valkyrie Reflex in J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings", *Perilous and Fair: Women and the Works of J. R. R. Tolkien.* (ed. Janet Brennan Croft - Leslie A. Donovan), Altadena, CA: Mythopoetic Press, ss. 221-257

EVANS, Jonathan (2007). "Saruman", *J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assesment* (ed. Michael D. C. Drout), New York: Routledge, ss. 589-590.

FISHER, Jason (2007). "Greek Gods", *J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assesment* (ed. Michael D. C. Drout), New York: Routledge, ss. 258-259.

HONEGGER, Thomas (2011). “The Rohirrim: “Anglo-Saxons on Horseback"? An Inquiry into Tolkien’s Use of Sources”, *Tolkien and the Study of His Sources: Critical Essays* (ed. Jason Fisher), Londra: McFarland & Company, ss. 116-132.

GÜNAY, V. Doğan (2012) “Görsel Göstergebilim ve İmgenin Anlamlandırılması”, *Görsel Göstergebilim: İmgenin Anlamlandırılması* (ed. Doğan Günay – Alev F. Parsa), İstanbul: Es Yayınları, ss.11-54

LIBRAN-MORENO, Miryam (2011). “Byzantium, New Rome! Goths, Langobards, and Byzantiumin The Lord of the Rings”, *Tolkien and the Study of His Sources: Critical Essays* (ed. Jason Fisher), Londra: Mcfarland & Company, ss. 84-115.

LOBDELL, J. (2007). “Sauron”, *J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assesment* (ed. Michael D. C. Drout), New York: Routledge ss. 590-592.

NAGY, Gergely (2007). “Gollum”, *J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assesment* (ed. Michael D. C. Drout), New York: Routledge ss. 246-248.

SOMAY, Bülent (2005). “Sunuş”. *1002 Gece Masalları,* (ed. Yiğit Değer Bengi) İstanbul: Metis, ss.7-12.

THOMAS, Paul. E. (2007). “On Fairy-Stories”, *J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assesment* (ed. Michael D. C. Drout), New York: Routledge ss. 479-482

İnternet

Javanbakht, A. (2013). Footsteps of the Archetypes in the Legend of the Lord of the Rings. *The Jung Page: Reflections on Psychology, Culture and Life,* http://www.cgjungpage.org/learn/articles/analytical-psychology/200-arash-javanbakht-md-iran (Ağustos 5, 2016)

Joseph Campbell Foundation. (2016). About Joseph Campbell. *Joseph Campbell Foundation,* https://www.jcf.org/ (23/3/2017)

http://www.theonering.com/reading-room/essays/-lord-of-the-archetypes-senior-term-paper

http://www.lotrplaza.com/archives/index.php?Archive=First%20Age&TID=176816

http://greenbooks.theonering.net/guest/files/120101_02.html

https://www.psychologistworld.com/cognitive/carl-jung-analytical-psychology

https://www.academia.edu/6926967/A_Jungian_Inter_pretation_of_The_Lord_of_the_Rings?auto=download

http://lotr.wikia.com/wiki/One_Wiki_to_Rule_Them_All

http://tolkiengateway.net

http://www.tdk.gov.tr

Film

Jackson, P. (Yöneten). (2001). *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği* [Sinema Filmi].

Jackson, P. (Yöneten). (2002). *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule* [Sinema Filmi].

Jackson, P. (Yöneten). (2003). *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* [Sinema Filmi].

Basılmamış Kaynaklar

AYDIN, Utku, U. (2003) *Romantizmin Popülerleşmesi ve Tolkien: Yüzüklerin Efendisi'nin Oluşumsal Yapısalcı bir Analizi.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. Nurçay Türkoğlu, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı, İstanbul

KIRER, Oğuz (2010) *The Archetypal Criticism of J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan.Yrd. Doç. Dr. A. Serdar Öztürk, Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Kayseri

ÖZHANCI, Elif (2016). *Mitolojik Konulu Operaların Kostüm Tasarımında Karşılaşılan Stilizasyon Problemleri ve Çözüm Önerisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Bölümü, İzmir

ÖZLÜK, Nuran (2010). *Türk Edebiyatında Fantastik Roman* Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. M. Fatih Andı, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı, İstanbul

ÖZGEÇMİŞ

ADI SOYADI: Fatih NALBANTOĞLU

DOĞUM YERİ VE YILI: Münih / 1978

YABANCI DİL: İngilizce

EĞİTİM:

YÜKSEK LİSANS: 2010, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı

LİSANS: 2006, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Sahne Tasarımı Ana Sanat Dal

LİSE: 1997, İzmir Atatürk Lisesi

İŞ TECRÜBESİ:

2011- …. / Ücretli Öğretim Elemanı, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Sahne Tasarımı Ana Sanat Dalı