



# Middle Black Sea Journal of Communication Studies

International Peer-Reviewed Journal

<http://dergipark.gov.tr/mbsjcs>



Research/Araştırma

Middle Black Sea Journal of Communication Studies. 2020. 5(1): 21-36



## Pelikülden Dijital Üretim Dönemine Sinemada Seri Filmlerde Tasarım ve İçeriğin Dönüşümü: *Star Wars* “Yıldız Savaşları” Filmleri Örneği

**Emre Ahmet SEÇMEN<sup>1</sup>**

İstanbul Arel Üniversitesi, İletişim Fakültesi

Sinema ve Televizyon Bölümü

### Özet

Sinema, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin neticesi olarak ortaya çıkmış bir sanat dalıdır. Belli bir döneme kadar kendi görsel tasarım unsurlarını ve formlarını oluşturan sinema aynı zamanda kendi içindeki teknik gelişmelerle bir öğrenme ve dönüşüm süreci içinde olmuştur. Dijital teknolojinin, film yapımında kullanılmasıyla birlikte sinemanın görsel tasarım unsurları başta olmak üzere filmlerin içeriklerinde de bir değişim meydana gelmiştir. Bu çalışmanın amacı, gelişen ve dijitalleşen sinema teknolojisinin, bir film serisi olan *Star Wars* filmlerinin içeriklerini nasıl değiştirdiğini ve bu değişimin, film serisinin ilk çıkışından günümüze filmin ana yapısında genel bir dönüşüme sebep olup olmadığını ortaya çıkarmaktır. Araştırmanın yöntemi ‘Gömülü Teori Yaklaşımı’ olarak belirlenmiş; ‘Açık’, ‘Eksen’, ve ‘Seçici’ Kodlama türleri kullanılarak ‘Sistemantik Desen’ Gömülü Teori kategorisinde incelemesi yapılmıştır. Bu analiz sonucunda dijital öncesi bir dönemde üretimi yapılan ilk üçlemeye göre, tamamen dijital olarak üretilen ikinci üçlemenin içeriksel ve üretimsel olarak ilkinden tamamen ayrıldığı; yakın zamanda tamamlanan üçüncü üçlemenin ise yapım pratikleri ve içerik olarak geçmiş kökenlere bağlı kalmak amacıyla dijital teknolojiden içeriğe müdahale etmeyecek şekilde yararlanılmış bir yapım pratiğiyle üretildiği saptanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital sinema, görsel tasarım, yıldız savaşları, gömülü teori.

## Translation of Design and Content in Serial Films in Cinema from Pellicule to Digital Production Period: Example of *Star Wars* Movies

### Abstract

The cinema is an art that emerged because of scientific and technological developments. Until a certain period, the cinema that forms its own visual design elements and forms and it has also been in a process of learning and transformation with its own technological developments. By using of digital technology in film production, there has been a change in the content of films, especially the visual design features of cinema. The objective of this thesis is to find out how the developing and digitalizing cinema technology has changed the contents of the movie series *Star Wars* and whether this change has caused a general transformation in the main structure of the film since the first series of the film. The method of the study is determined as ‘Grounded Theory’; by using ‘Open’, ‘Axial’ and ‘Selective’ coding types are examined through the ‘Systematic Design’ Grounded Theory category. The result of this analysis points out that, according to the first trilogy produced in a pre-digital period; the third trilogy, which has been completed recently, is produced with a production practice that has benefited from digital technology in a way that does not interfere with content in order to stick to past origins in production practices and content.

**Keywords:** Digital cinema, visual design, *Star Wars*, grounded theory.

© 2020 OMU

<sup>1</sup> Öğr. Gör. Dr., E-mail: emreahmetsecmen@gmail.com

## 1. Giriş

Sabit ve hareketli görüntü 1800 lü yıllardaki endüstriyel devrim ve bilimsel gelişmelerin bir arada oluşu ile birlikte ortaya çıkan iki teknolojik gelişmedir. M.S. X. Yüzyılda İbnü'l Heysem'in güneş tutulmasını izlemek amacıyla başlayan bir konuyu görüntüleme isteği, 18. Yüzyıla kadar sürekli daha net bir görüntüye nasıl ulaşılabilir tartışmalarıyla devam etmiş ve Niepce'in görüntülediği alanı bir yüzey üzerine aktarmasıyla kalıcı hale gelerek 19. yüzyıl sonrasında sinema ile devam edecek bir icatlar furyası başlatacak birikime ulaşmıştır. Doğanın ışık aracılığıyla bir yüzeyin üzerine geçirilmesi ile kast edilen malzeme “pelikül” yani filmdir. 1825'te icat edilen “Thaumatrope”, 1833 yılında icat edilen “Phenakistiscope”, 1834'te icat edilen “Zootrope” ve 1888'de icat edilen “Praxinoscope” gibi birbirini takip eden bilimsel icatlar ve teknolojik denemeler, ampulü icat eden Edison'un 1894'te “Kinétoscope” ile 35 milimetre filmi kullanması ile hareketli görüntünün temelini oluşturmuştur. 1895 yılında “Cinematographé” isimli cihazla kendilerine ait filmleri çeken ve bunları birtakım mekânlarda göstererek günümüzdeki sinema anlayışının ilk temelini atan kişiler, Auguste ve Louis Lumière'dir.

Lumiere'lerin belge niteliğindeki film çalışmalarını bir üst seviyeye çıkaran unsur kurgu olmuştur. “Bu kurgu ile elde edilen filmsel zaman ve mekân kontrolüyle bir hikâye inşa edilebileceğini gözler önüne sermiştir” (Nişancı, 2018: 125). Henüz sesin devreye girmediği bir film yapım döneminde kurgunun görüntüler arası anlam ve çatışma yaratan, filmin ana fikrini oluşturan bir düşünce sistemi olduğunu ileri süren Sergei Eisenstein, sinemayı gerçeği kaydetmek veya yansıtmak olarak gören veya öyle olması gerektiğini ileri süren bakış açısının karşısına geçmiştir. “İlk film kuramcılarında olan Rudolf Arnheim, sinemanın bir sanat olabilmesinin sebebini filmin teknik limitlerinin kayıt sırasında gerçekliği yeniden düzenlemeye zorlaması olarak görmektedir” (Erdikmen, 2013: 39).

Kurgunun gücünün fark edilmesi ve film üretimindeki gelişiminden sonra zamanla film üretim sürecinin değişmezi olacak iki önemli değişken de ses ve renk olacaktır. Yine teknolojik gelişmelerin bir ürünü olan sesin sinemada ilk kullanımı The Jazz Singer (1927, Alan Crosland) filmi ile gerçekleşmiştir. Sesin sinemada kullanımı senaryo, oyunculuk, anlatım, müzik ve birçok film üretim unsurunu etkilemiştir. Renk kavramının film çekimine ve gösterimine damga vurmasıyla ses ile birlikte sinema tarihinin bir diğer önemli gelişmesi yaşanmıştır. Son bulgular ve araştırmalar renkli film çekiminin sinemanın icadına kadar dayandığını göstermektedir. The Wizard of Oz (1939, Victor Fleming) ve Gone With The Wind (1939, Victor Fleming) filmleri sinema tarihinde çekilen ilk renkli filmler olarak geçmektedir fakat 2012 yılında İngiliz mucit Edward Raymond Turner tarafından 1902 yılında çekilen dünyanın ilk renkli sinema filmi ortaya çıkmıştır (Web: “Dünyanın İlk Renkli Film”, 2018). Rengin hem peliküle kaydedilmesi hem de gösterimin boyutunu değiştirmesiyle sesten sonra bir diğer değişken ortaya çıkmış ve film üretimi televizyonun icadı ve bilgisayar teknolojisinin kullanımı öncesi yeni bir boyuta evrilmiştir.

Kurgu, Ses, Renk unsurlarının dışında Senaryo, Oyunculuk, Mizansen, Sahne Tasarımı, Dekor, Sinematografi, Işıklandırma, Kostüm, Makyaj gibi unsurlar sinema görsel tasarımın temel başlıkları arasındadır. 1960'lardan itibaren tüm dünyada yaygınlaşmaya başlayan televizyon ve devamında bilgisayar teknolojilerinin film yapım sürecinde kullanılmaya başlaması ile başta kurgu olmak üzere yapım pratiklerinde birtakım değişimler olmuş; aynı zamanda o tarihe kadar teknik imkânların yetersizliği nedeniyle yapımı zor olan projeler raftan indirilmeye başlanmıştır.

Teknolojik gelişmeler ve dijital devrim, sinemaya farklı açılardan bakan birçok kuramcı tarafından sürekli tartışılan bir olgu olmuştur. Arnheim sinemanın yeni bir sanat olduğunu, öğrenmeye devam edeceğini ve kendine sürekli yeni biçimler arayacağını savunmuştur. Günümüz sinema teorilerinden olan “Yeni Biçimci” kuram ve “Post Sinema: Dijital Teori”, dijital teknolojiyle beraber film üretimindeki değişimi tartışmak ve özetlemek için önemli noktalara işaret etmektedir. Biçimciliğin yeni bir formu olarak gündeme gelen Yeni-Biçimci diğer adıyla Neo-Formalist kuram ise Noël Burch, David Bordwell ve Kristin Thompson gibi araştırmacıların çalışmalarına dayalı olup; sinematografi, kurgu, görsel tasarım, renk, ses, aydınlatma gibi bileşenlerin daha titizlikle ve ayrıntılı incelenerek anlatı yapısında meydana gelen değişimlerin daha kolay ve doğru şekilde tespit edilebileceğini savunmaktadır. Burch, “sistematik parametrelerin doğasında yatan yapısal olanakların bulunuşu ile film, eski anlatı formlarının güdümünden kurtulacak ve yeni ‘açık’ formlar geliştirecektir demektir (Burch'ten Akt. Erkılıç, 2016: 261)”. Bir diğer yaklaşım olan Post Sinema: Dijital Teori ise yeni teknolojilerin hem gerçekçilik hem de gerçekt dışılık için yeni imkânlar sunacağını ileri sürerek kendini şu şekilde tanımlamaktadır: “Dijital Teori, gişe rekoru kıran Hollywood filmlerinde CGI özel efektlerinin rolünden, yeni iletişim sistemlerine (net), eğlencenin yeni janrlarına (bilgisayar oyunu), yeni müzik tarzlarına (tekno) veya temsiliyetin yeni sistemlerine (dijital fotoğrafçılık veya sanal gerçeklik) kadar her şeyi irdeyebilir” (Jenkins ve Miller'dan Akt. Stam, 2014: 326).

Dijital dünyanın bu sınırsızlığından en çok etkilenen sanat ise kuşkusuz, teknoloji ile olan derin bağı nedeniyle, sinema olmuştur. “Dijital teknolojinin gelişiminin sinema araçlarındaki ilk etkisi ise kurguya olmuştur” (Nişancı, 2011: 67). Dijital devrim, pelikülden kurtulup kaset veya hafıza kartlarına kayıt yapan dijital kameralar ve tamamen bilgisayarda üretilen veya kısmen bilgisayar desteğiyle yaratılan görüntülerden oluşan sahne üretimi ile sinemadaki dijitalleşmeyi daha da perçinlenmiştir. Çekim ve kurgu aşamasında birtakım değişimler getiren dijital teknoloji, aynı zamanda yönetmenlikten oyunculuğa, dağıtımdan gösterime, film seyrinden ticari kaygılara birçok alanda değişim gerektirecek kilit bir oyuncu

rolündedir. Sinemada görsel tasarımdaki dijital teknoloji kullanımı, artık dijital öncesi ve sonrası şeklinde ve farklı başlıklar altında incelenmesi gereken bir konu olarak öne çıkmaktadır.

1960’lı yılların sonlarından itibaren film yapım sürecinde kullanılmakta olan mekanik görsel efekt tasarımının yerini kamera teknolojisindeki yenilikler ve bilgisayarın kullanımı almıştır. Sinemacılar günümüzde özel efektler için bilgisayar görüntülerini yani CGI (Computer-Generated Imagery) kullanmaktadırlar. Bazen rahatsız edici bir fon görüntüsünün silinmesini, bazen de çekilen sadece birkaç kişiden büyük insan toplulukları oluşturulmasını sağlamaktadırlar. George Lucas, bir oyuncu yanlış zamanda göz kırparsa bunun dijital olarak silinebileceğini belirtmiştir. “CGI, fotoğrafik film ile yaratılması imkânsız olan görüntüler yaratabilir” (Bordwell, 2012: 25). Sinemada yapım tasarımı zor olan veya imkânsız gibi görünen, içinde çok fazla efekt içeren sahne bulunan senaryolar yeni film türlerinin ve bakış açılarının gelişimine de etki edecektir.

Araştırmanın temel soruları film üretimindeki dijital teknoloji kullanımının sanatsal yaratıcılığı nasıl dönüştürdüğü üzerine odaklanmakta; yaratıcılıktaki bu dönüşümün ilerletici ve yetersiz yönlerinin ne olduğuna cevap aramaktadır. Bu bağlamda araştırmaya uygun bulunan film serisinin, yapım süreci olarak film üretiminde dijital teknoloji kullanımı başlamadan önce yapılan ve günümüzde devam etmekte olan bir film veya film serisi olması gerektiği kararına varılmıştır. Bu araştırmada örneklem, çalışmanın konusu olarak seçilen *Star Wars* (Yıldız Savaşları) filmlerinden oluşan evreninin dokuz filmini içermektedir. 1970’li yıllarda yönetmen, senarist ve aynı zamanda yapımcı olan George Lucas tarafından yaratılan bu seri, günümüzde hala devam etmekte olan sinema tarihinin en uzun süreli seri filmleri arasındadır. Bu sayede dijital teknoloji kullanımının bir filmin içerik yapısında nasıl bir dönüşümü getirdiğinin araştırılması daha mümkün olacaktır.

Araştırmada, gömülü teori yaklaşımında kullanılan “Açık”, “Eksen” ve “Seçici” kodlama türlerinin hepsi sırasıyla kullanılmıştır. Geliştirilecek olan teori, görselleştirileceği için “Sistemik Desen” türünün araştırmanın temelini oluşturması uygun görülmüştür. Yöntem olarak arşiv araştırmasının ve betimsel yöntemin tercih edildiği bu çalışmada, gömülü teori yaklaşımının temelinde de yer alan kategori oluşturma, hazır bilgidен yararlanma gibi teknikler kullanılmıştır. Araştırma için konu ile ilgili yazılmış kitap, makale, e-dergi, e-kitap, tez, dergi yazıları ve internet siteleri başta olmak üzere Türkçe ve İngilizce dillerinde kapsamlı bir literatür taraması yapılmıştır. *Star Wars* filmlerinin kendi DVD ve BluRay filmleri izlenerek araştırma için veri toplanmış; filmlerin yapım süreçlerini anlatan kamera arkası görüntüleri, belgeseller ve röportajlar da analiz edilmiştir.

## 2. Sinemada Görsel Tasarım

Bir sanat dalı kendine özgü çalışma disiplini ve kriterlerini zaman içinde belirlemektedir. Bu bağlamda yedinci sanat olan sinema diğer sanat dalları ile asla kopmayacak bir ilişki içindedir. Sinemanın ilk örnekleri günümüzün film yapım standartları ile karşılaştırıldığında henüz temel üretim prensipleri belli olmayan, temel amacın denemek yanılmak olduğu çalışmalardır. Lumiere kardeşler çektikleri ve gösterimlerini yaptıkları filmlerde gerçeği yorumlamadan sunmuşlardır. Meliés, Griffith ve Eisenstein gibi var olanı yeniden yorumlamak veya hayali bir ürünü yaratmak için kurmacaya başvuran sinemacılar, bunun bir tasarım gerektirdiğinin farkındadır ve çalışmalarında sinemaya, aslında tüm sanatlardan faydalanarak kendi içinde bir görsel tasarım gerektiren yeni bir estetik düzen çerçevesinde bakmışlardır. Eisenstein’a göre sinemayı sanat haline getiren en önemli tasarım unsuru kurgudur. “Birbirinden bağımsız parçalar halinde çekilen görüntüler kurgu ile bir araya getirilmiş ve bundan bir anlam ortaya çıkmıştır. Sinemada tasarım artık yalnızca görüntü ile ilgili değil, görüntüye destek olan ses, müzik ve başka öğelerin de kapsandığı bir genel süreci tanımlar” (Öztürk, 2012: 25). Sinema, günümüzde film yapım sürecinde kullanılan tüm görsel ve işitsel tasarım unsurlarıyla kendine özgü zaman ve mekân üretimi yapan bir sanat haline gelmiştir. André Bazin, “her ne kadar film yapımcısı sanat tarihinin gerçekleri saptırma gibi bir isteği olmasa da, ürününde doğruların ve gerekli estetiğin mevcut olması şarttır” (2007: 155) diyerek sinemanın hassas tasarım gerektiren bir sanat olduğunun altını çizmektedir. Film yapımının temel mantığı olan tasarımın başlıca hedefi biçim ve içerik arasındaki uyumu ve istikrarı sağlamaktır. Tasarım, teknik olarak uygulamayı ve bireysel olarak da ciddi bir emeği içermektedir. Mekân ve dekor, kostüm ve makyaj, görüntü ve çerçeveleme, ışıklandırma, renk, kurgu, özel efektler ve birçok unsur görsel tasarım ve üretimin parçaları halindedir.

Sırasıyla kameranın hareketlenmesi, kurgunun bir anlatım aracı olarak kullanılması, sesin devreye girmesi, renkli filme geçilmesi, bilgisayar teknolojilerinin sinemada kullanılması, yapım ve gösterim sürecinin dijitalleşmesi gibi gelişmeler sinemanın kendi içindeki evrimini göstermektedir. Her yeni gelişme görsel tasarımda yeni öğeler getirmiştir. Görsel tasarımlarla ilgili karar verme aşaması senaryo üzerindeki çalışmalarla başlayacak ve yapım sonrasındaki süreç bitene kadar devam edecektir. “Film yapımı sadece yönetmenin değil ama onunla birlikte bir takım içinde çalışan tüm uzmanların seçme ve karar vermesine dair uzun bir işlem sürecidir” (Bordwell ve Thompson, 2011: 3).

## 3. Görsel Tasarım ve İçerik İlişkisi

Görsel tasarım bir biçim kullanımı olayıdır. Bir yönetmen, çalıştığı tüm ekiple birlikte elindeki hikâyeye uygun bir görsel tasarım yapmak zorundadır. İçeriğin görselleştirilmesi ve canlandırılması, görsel tasarım öğelerinin kendi aralarında bir tutarlılık içinde bütün oluşturabilmesiyle mümkün olmaktadır. Filmin içindeki ana tema ve içerik düşünsel ve tasarımsal olarak oluşturulan bir biçim ile var olacaktır. "Belli bir içeriği olan herhangi bir karakter ya da nesne, önce dış görünüşüyle fark edilir; burada ilk algılanan ve birincil olan şey biçimdir, anlama ve özümseme bunun ardından gerçekleşir" (Mükerrem, 2012: 12). Görsel olarak filmi tasarlayan kişi veya kişiler tek bir biçim üzerinden düşünebilmekte veya farklı biçimleri bir arada harmanlayarak kullanabilmektedir. "André Bazin, 'bir filmin ve söylediğini anlamının en iyi yollarından biri onun nasıl söylediğini bilmektir' demektir" (Güçhan, 1999: 16). "Eisenstein ise sanatçının doğrudan doğruya kaynaklarını ve gereçlerini, işleyiş terimleri içinde düşündüğünü; düşüncelerin, herhangi bir formülden değil bir biçimden kaynaklanan dolaysız eyleme dönüştüğünü savunmaktadır" (1984: 184). "Sinemadaki biçim ve içerik tartışmaları, teknolojinin biçime getirdiklerinin gelişimi ile sürekli güncellenmektedir; bu noktada ideal olan, içeriğin biçimi belirlemesidir" (Nişancı, 2018: 44).

Görsel tasarıma en çok etki eden kavram teknolojidir. Sinema tarihindeki en önemli atılım noktalarına bakıldığında tüm noktaların teknoloji ile ortaya çıkan teknik gelişmeler olduğu göze çarpmaktadır. Kurgunun kullanımı, ilk özel efektlerin denenmesi, ses kullanımı, renkli görüntüye geçiş, bilgisayar teknolojilerinin film yapımında kullanılması gibi olaylar teknoloji ile sinemanın nasıl bir ilişki içinde olduğunu göstermektedir. Her yeni gelen teknoloji film yapımında yeni bir keşfi, içeriğin oluşturulmasında yeni yöntemlerin denenmesini, bilgisayar kullanımı ile o zamana kadar yaratılması imkânsız görünen görsel tasarımları da beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda bilimkurgu ve fantastik başta olmak üzere birçok film türü yeni teknik olanakları kullanarak biçimi kendi içinde dönüştürmüş ve sinemanın gelecekteki biçim kullanımına yön vermiştir. "Yeni binyıl, geçmişte yaşanan paranoyaların önüne tamamen set çekmeyecek olsa da; değişen dünya ve birbirleriyle daha fazla etkileşime giren kültürler, taptaze hibrit anlatıların ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır" (Yürür, 2017: 185).

#### 4. Pelikül Döneminde Üretim ve Tasarım

Tarihsel bağlamda ele alındığında film üretim sürecindeki tasarım, çekim malzemesi olarak pelikülü (film şeridini) hammadde olarak kullanmıştır. Tüm dekorlar, kostümler, makyajlar, renk seçimleri çekim öncesinde hazırlanarak kaydedilmiştir. Aynı şekilde içeriğin gerektirmesi durumunda özel efektlerin çoğu bilgisayarsız veya dijital olmayan yöntemlerle çekim sırasında farklı yöntemler kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Pelikül sadece kameranın kullandığı bir malzeme değil, üretim ve dağıtım süreçlerindeki tüm aşamaların da hammaddesidir. Kurguda kullanılan fiziksel ve dokunulan malzeme yine o olmakla birlikte, dağıtımın ve gösterimin temel malzemesi yine odur. Üzerine kayıt yapılan peliküller elle veya birtakım düzeneklerle montajlanmış; yine peliküle kopyalanarak sinemalarda gösterilmiştir.

Bilgisayar teknolojisinden film yapımında faydalanılmaya başlanıldığı 70 li yılların ortasında yapımcı ve yönetmen George Lucas tarafından temelleri atılan ILM (Industrial Light & Magic), görsel tasarımda farklı disiplinlerin bir araya gelme ihtiyacından yola çıkmıştır. Bir filmin yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası tüm tasarımlarını yaratmak ve filmin üretiminde güncel teknolojileri olabildiğince en profesyonel anlamda kullanmak için kurulan bu oluşum, *Star Wars* serisinin yaratımında rol almak üzere işe koyulmuştur. İlerleyen dönemlerde Lucas film şirketinin yaptığı filmler olmak üzere birçok projenin yapımını üstlenen ILM, görsel efektlerin standartlarını belirleyen bir şirket haline gelmiştir.

#### 5. Dijital Sinema ve Görsel Tasarım

Sinemanın teknolojik gelişmelere paralel olarak değişiklikler göstermesi kaçınılmazdır. Özellikle 1990 sonrası dijital teknoloji ile birlikte yaşanan yeniliklerin, sesli veya renkli filme geçişte yaşanan kırılmadan daha etkileyici olduğu kesindir. Dijitalleşme ile birlikte filmlerin çekimi ve toplu gösterimleri kavramı, dijital dünyada senaryo yazımından çekime, post prodüksiyondan gösterime, dijital platformlardan yeni izleme ortamlarına doğru çeşitlenerek bir dönüşüm içine girmiştir. "Dijital sinema, bu nedenle, geleceğe uzanan birtakım yolların temelini atmaktadır; her uzunluktaki ve türdeki filmin çekileceği, her boyuttaki ekranlarda gösterileceği, her formata uygun olacağı ve ürünün fiyatına göre değil, içinde bulunduğumuz koşullara göre değer biçileceği bir gelecek" (Elsaesser ve Hagener, 2014: 314).

Sinemada dijitalleşme diğer adıyla sayısallaşma, bir görüntünün bilgisayar tarafından okunabilmesi için 0 ve 1'lere dönüştürülmesidir. Dijital kavramı, film üretiminde bilgisayar teknolojisinden yararlanılmasıyla başlamış; peliküle çekilen görüntülerin sayısallaştırılarak kurgu aşamasında işlenmesiyle kendisini göstermiştir. 1980'li yıllarda başlayan bu süreç günümüzde kurgu ve kamera teknolojileri başta olmak üzere tamamen dijital bir üretimi getirmiştir. Dijital öncesinde yapım aşamasında yapılan görsel tasarımların büyük bir bölümü, dijital dönem ile birlikte yapım sonrası aşamasında tasarlanmaya başlamıştır. Filmlerin sinemalarda gösterilme sistemleri de pelikülü oynatan projektörlerden uzaklaşarak; dijital bir veriyi oynatan sistemlere dönüşmüştür. Günümüzde sinemada görsel tasarım dijital yaratımla birlikte mümkün hale gelmiştir. Dijital dönem ile birlikte ILM kendisini bu çerçevede geliştirmiş aynı zamanda görsel tasarım üzerine çalışmalar yapan yeni firmalar kurulmuştur. Film üretimi ve tasarımı dışında dijitalleşme, aynı zamanda sinema üzerine araştırmalar yapan teorisyenlerin yeni kuramlar ve akımlar geliştirmeleri bağlamında önemli bir dönüşüme işaret

etmektedir. Dijital sinema, film yapım sürecinin yardımcı bir aracı olmaktan çıkarak, bir sürece dönüşmüştür. Bu etkiler, yerleşik bir film endüstrisi olmayan ülkelerde ya da endüstrinin güçlü bir merkezi kontrole tabi olduğu yerlerde, orantılı olarak daha fazla hissedilmiştir. "Teknoloji sadece film endüstrisini dönüştürmekle kalmıyor, film endüstrilerinin daha önce hiç olmadığı yerde var olmasına da izin veriyor (Ganz ve Khatib, 2006: 28)."

Dijital teknoloji "evrimciler" tarafından, yeni teknolojilerin ve metotların sinemadaki diğer gelişmeler gibi teknik gelişmelere uygun doğal bir ilerleme olarak görülürken; "devrimciler" ise teknolojik gelişmelerin film yapıcılığını geri dönülmez şekilde değiştirdiğini değil, aynı zamanda sinematik hikâye anlatımının doğasını da değiştirdiğini savunmaktadırlar. Ayrıca dijitalleşme kavramına bu iki bakışın dışında artılarını ve eksilerini bir arada değerlendirerek temkinli yaklaşan bir grup vardır. Yönetmen Steven Soderbergh bunlardan biridir: "Gerçekten bir devrimin ortasındayız ki bu statükoyu tehdit ediyor. Bu hem korkutucu hem de özgürleştirici bir şey (Steven Soderbergh, *Side By Side*: 2012)". Bu değişim aynı zamanda filmlerin içeriklerine ve seyirci izleme pratiklerine de birtakım etkilerde bulunmuştur. Bu başlıkta, bu etkinin değerlendirmesi aşamalar halinde ve film endüstrisinin aktörlerinin birebir görüşleri ile desteklenerek gerçekleştirilmiştir.

Yapım öncesi aşamasının en önemli kısımlarından biri mekân tespitidir. Dijital öncesi dönemde çekimin gerçek mekânlarda yapılması veya sıfırdan yeni mekânlar inşa edilmesi söz konusudur. Dijital dönem ile birlikte mekân yine inşa edilmekte fakat bilgisayar teknolojisi ile üzerine eklemeler yapılmaktadır. 2000'li yıllardan itibaren tamamen bilgisayarda üretilen görüntülerden (CGI) oluşan filmlerin üretimi ile mekân olgusu da çekim öncesi inşa edilmeyen tersine, mavi veya yeşil sonsuz fonlarda gerçek çekimleri yapılan oyuncularını sanal mekânlara yerleştiren bir tasarım çalışmasıyla sağlanmaktadır.

Dijital öncesi dönemde yapım sonrası aşamasında görev alan bir çalışanın, çekim öncesi sanat grubu tarafından yapılan hazırlıklara dair bir görevi söz konusu değildir. Günümüzde ise dijital üretim süreci yapım tasarımcıları veya sanat yönetmenleri ile yapım sonrası aşamada çalışan grafik ve özel efekt yaratıcılarının arasında bir koordinasyon bulunmasını şart koşmaktadır. Yapım sonrasında çalışan ekipler, çekim öncesi planlanan dekor, sahne, kostüm hatta makyaj çalışmalarını önceden görmeli ve yapım sonrasında yapılacaklara dair sanat grubunda çalışanlara danışmanlık vermelidir. Buna karşın yapım tasarımcıları da yeni kamera sistemleri ve bilgisayar üretimlerine karşı bilgi sahibi olmak zorundadırlar.

Geleneksel film yapıcılığında gerçek koşullarda çekim yapılması gerekmektedir. Bu durum insan gücü ve kaynak kullanımının, doğal olarak bütçenin artışı kaçınılmaz kılmaktadır. Bazı sahnelerin çekimlerinde hava ve yol koşullarından kaynaklı olarak üretim zamanlamasında dahi gecikmeler yaşanmaktadır. Dijital teknoloji ile çoğu çekim stüdyoda tamamlanabilmekte, hatta bazı sahneler tamamen bilgisayarla üretilebilmektedir. Tüm bunlar üretim maliyetinin düşmesine yardımcı olmaktadır. "Ayrıca, dijital teknoloji endüstrinin erişim eşliğini önemli ölçüde azaltmaktadır (Luzi'den Akt. Hu, 2016: 33)".

Dijital sinema kameralarında öne çıkan özelliklerden ikisi kullanımının kolaylığı ve daha fazla çekim ve hareket yapabileceğinin kapasiteleri sağlamasıdır. Dijital sinematografinin temel farkı görüntü kalitesiyle ilgilidir. Dijital sinema, daha yoğun (daha fazla piksel), daha derin (daha fazla piksel) ve daha fazla renk tayfı kullanan görüntüler üretmektedir. Bu farklılıklar nedeniyle, dijital sinema sıkıştırma sistemleri, hem kanal kapasitesi hem de depolama açısından esnek olmalıdır. Bu esneklik, yansıtılan dijital görüntünün bir film görüntüsüyle sürekli karşılaştırılmaktadır ancak mekanik bozulma olmadan, geleneksel videodan çok daha yüksek görüntü çözünürlüğüne izin vermektedir. Bu bağlamda Whitney, yapımcı yönetmen Christopher Nolan'ı "otantik ve ilkel sinephilia kavramlarını temsil eden bir sinemacı" olarak görmektedir (Whitney, 2018: 274). Nolan, dijital karşı fikirlerini şu cümlelerle özetlemektedir: "Sürekli kendimi haklı çıkarmak için neden hala filmlerle film çektiğimi soruyorum, ama hiç kimsenin neden dijital filmler çektiğini sorguladığımı görmüyorum (Christopher Nolan, *Side By Side*: 2012)".

Yapım sonrası aşaması, dijitalleşmenin ilk olarak kullanıldığı alandır. Bu alan aynı zamanda dijital üretim ile birlikte kendi içinde farklı işlemlerle de çeşitlenmiştir. Tamamen bilgisayarla üretilen görüntüler ile yapım sonrası aşaması, yapım sürecinin içine dahil olmuş ve harcanan zaman anlamında daha fazla zaman gerektiren bir aşamaya dönüşmüştür. Kurgu, animasyonlar, görsel efektler, compositing, mat boyamalar, CGI, renk işlemleri (Color Correction & Grading) gibi birçok işlem artık yapım sonrasında dijital olarak yapılan aşamaları halindedir. Bilgisayarda yapılan kurgunun getirdiği en önemli artı hızdır. Burada bahsedilen hız kurgu işleminin daha hızlı tamamlanmasının yanı sıra film içeriğine de etki etmektedir. Ortalama çekim uzunluklarının düşmesi ve kurguda daha fazla plan kesilmesi bilgisayar kurgusu ile birlikte göze çarpmaktadır. Film üretiminde bilgisayar kullanımının ilk olarak kurgu aşamasında başladığı düşünüldüğünde, kurgunun yeni dikey elementlerine ilk olarak sıçraması ve üretimde onlar üzerinden denemeler yapılması normal bir sürecin eseridir. Dijital görüntü üretimi, günümüzde sadece ana akım sinemanın yüksek bütçeli üretimlerinde söz konusu değildir. Rusya yapımı *Night Watch* (Timur Bekmambetov, 2004), Güney Kore yapımı *Gwoemul* (Joon-Ho Bong, 2006), Çin yapımı *Red Cliff* (John Woo, 2008) gibi birçok filmde dijital efektler ve CGI görüntüler tercih edilmiştir.

Dağıtım ve gösterim günümüzde dijital olarak yapılmaktadır. Filmler internet yoluyla elektronik bir dosya olarak şifrelenmiş bir şekilde salona ulaştırılmakta ve dijital gösterim makinesi ile bu formatta gösterilmektedir. Dijital dünyanın

interneti kullanabilme dalı ise filmlerin gösterimi açısından bir başka alanı açmaktadır. Klasik eskide kalmış filmler yeniden restore edilerek hem dijital olarak kalıcı hale getirilmekte, hem de televizyon, video paylaşım ağları gibi ortamlarda da dijital olarak izlenerek transmedyatik bir forma bürünmektedir.

Dijital öncesi dönemde peliküle çekilecek olan görüntüler için çok titiz bir çalışma gerekmektedir. Belli bir sıcaklıkta, belli bir karanlıkta film makaralarının kameraya yüklenmesi ve dolduğunda aynı titizlikte çıkarılıp saklanması yerini şimdi yüksek kapasiteli ve okuma hızlı disk kullanımı almıştır. Çekimler yapıldıktan sonra bu diskler DIT tarafından aktarılmakta ve yedeklenmektedir. Pelikül döneminde çekilen ham görüntüler ve tüm salon kopyaları büyük depolarda, belli ısı ve nem koşullarında saklanmaktadır. Dijital dönemde çekilen görüntüler ise sabit disklerde, büyük sürücülerde veya sanal depolama ortamlarında tutulmaktadır. Fakat dijital arşivlemede disklerin zamanla bozulması ve verilerin kaybedilmesi gibi riskler söz konusudur. Film üretimindeki dijitalleşme olgusunun belki de en sorunlu bölümü arşivlemede karşımıza çıkmaktadır.

Arnheim, "sinemanın teknik açıdan gelişimini, çok geçmeden doğanın mekanik yeniden üretimini en uç noktaya taşıyacağını" belirtmektedir (Arnheim, 2002: 132). İçeriksel olarak film türlerinin dijital teknoloji ile birlikte bir araya girmesi, melezleşmesi ve metin olarak hiper(metin) olması söz konusudur. Dijitalleşme ile birlikte yüksek bütçeli bilimkurgu ve fantastik içerikli filmlerin özellikle Amerikan sinemasında daha fazla yapıldığı görülmektedir. Dijital olarak üretilen CGI görüntülerden oluşan filmler ise film gramerinde değişiklikler getirmiştir çünkü sıradan sahne kurulumu ve tasarımı farklı uygulamalar kullanılmaya başlanmıştır. "Daha estete ve yoğun kamera hareketleriyle, daha kısa çekim uzunluklarıyla ve uç noktadaki çekim ölçekleriyle filmler, bir reklam filmi gibi yoğun ve bir video klip gibi akıcı hale getirilmiştir" (Köprü'den Akt. Köprü, 2009: 66). Ayrıca "epik" olarak nitelendirilen dönem filmlerinin yerini, dijital görüntülerden oluşan veya 3 boyutlu gösterilen sanal dünyalar almıştır.

## 6. Metodoloji

### 6.1. Çalışmanın Yöntemi

Araştırmada gömülü teori yaklaşımına ait sistematik desen tercih edilmiştir. "Sistematik desen, veri analizi sürecinde önceden belirlenmiş bir dizi kodlama adımlarını kullanmaya ve bir mantık paradigması geliştirmeye veya geliştirilen teoriyi görselleştirmeye vurgu yapan bir desen olarak kabul edilir" (Creswell'den Akt. Çelik ve Ekşi, 2015: 40). Sistematik desende açıklamalar, görseller eşliğinde desteklenmektedir. Bu, betimsel yöntem kullanımı ve kaynak taramasının bir birleşimi olarak kullanılmıştır. Önceden belirlenmiş olan kodlama çeşitleri ve adımları aşağıda açıklanmıştır.

"Görüntü Teknolojileri", "Karakter ve Irk Tasarımları", "Gezegenler ve Mekânlar", "Makineler ve Uzay Gemileri", "Savunma Teknolojileri", "Yaratıklar, Hayvanlar ve Droidler" kategorileri, çalışmada *Star Wars* filmlerinin incelenmesi için geliştirilen bilgi kategorileri (değişkenler) olarak belirlenmiştir. Geliştirilen bu kategoriler aynı zamanda birer açık kodlamadır. *Star Wars* evrenine ait seçilen filmler 3'er filmlik seriler halinde 3 bölüme ayrılmıştır. Her bir bölüm, belirlenen açık kodlama kategorileri çerçevesinde analiz edilmiştir. Bu analiz sırasında sistematik desende olması gereken görselleştirmelere de yer verilmiştir.

Her bir bölüme ait kategoriler çerçevesinde yapılan analizlere ait bir yorumlama bölüm sonunda yer alan "Eksen Kodlama" başlıklarında verilmiştir. Yapılacak olan bu analiz yorumu aynı zamanda kategorileri birbirine bağlayacak olan eksen kodlamayı belirlemiştir. Bu kodlamada aynı zamanda tablolar ve diyagramlar bir arada kullanılmıştır. Kategorileri birbirine bağlayarak analiz edilecek olan verilerin yorumlanması ve bir hikâyenin oluşturulması seçici kodlamayı oluşturmuş; bu kodlama için oluşturulan tablo sonuç bölümünde verilmiştir. Sonuç bölümü ise bir teori ortaya çıkışını, amaç-soru cümlelerinin cevaplarını ve araştırmanın geleceğine dair öngörülerini içermektedir.

*Star Wars* filmlerinin araştırma evreni seçimindeki diğer sebepleri şunlardır:

- *Star Wars* serisi, bir edebiyat uyarlaması değil aksine orijinal bir fikirden yola çıkılarak üretilmiş bir sinema eseridir.
- 1970 li yılların ortasında film üretiminin dijital üretime geçmediği bir dönemde üretime başlayan, günümüzde dijital sinema üretiminin olanaklarını kullanmaya devam eden bir film serisidir.
- Serinin her bir filminin çekildiği dönem itibarıyla en üst düzey üretim olanaklarını kullanması bakımından önem arz etmektedir.
- Günümüzde dünyanın en önemli görsel efekt ve animasyon yapım firmalarından olan ILM (Industrial Light & Magic) 1970'li yıllarda *Star Wars*'un yapımını gerçekleştirmek üzere yine George Lucas tarafından kurulmuştur. Görsel tasarımı yapan ve yaratım aşamalarını gerçekleştiren kişi ve kişiler aynıdır.
- Filmin hikâyesi ve senaryo yapısı, sürekli devam edecek ve üretimine devam edilebilecek içerikli bir konuya sahiptir.

Çalışmanın amaç-soru cümleleri şu şekilde tespit edilmiştir:

- Gelişen ve dijitalleşen sinema teknolojisi *Star Wars* filmlerinin içeriklerini nasıl değiştirmiştir?
- Bu değişim, *Star Wars* filmlerinin ilk ortaya çıkışından günümüze içeriğin ana yapısında genel bir dönüşüme sebep oldu mu?
- Dijital üretimin dönüşüm sinema endüstrisini yapısal bir değişikliğe uğrattır mı?

## 6.2. Çalışmanın Amacı

Pelikülün sinemanın hammaddesi olduğu bir dönemde üretimine başlanan *Star Wars* serisi tamamen dijitalleşen bir dünyada günümüzde de üretimini sürdürmekte olan bir film evrenidir. Araştırmanın amacı bu evrenin üretimi ve tasarımında pelikülden dijital döneme doğru evrilen süreçte nasıl bir yol izlediğinin tespit edilmesi ve bu bağlamda filmin üretim tekniğinin ve içeriğinin dönüşümüne ait bir analiz ortaya çıkarmaktır.

## 6.3. Çalışmanın Evreni ve Örnekleme

*Star Wars* evreni birçok film, dizi, animasyon gibi farklı tür üretimlerden oluşmaktadır. Araştırmanın evreni olan *Star Wars* filmlerinin dokuzu bu çalışmada analiz edilmiştir. Bunlar üçer filmlik üç gruba bölünmüş ve araştırmanın bulguları bu eksenle saptanmıştır. Her bir üçleme için belirlenen altı farklı değişken açık kodlama üzerinden analiz edilmiş, her bir üçlemedeki altı değişkenin tamamına ait verilerin analizi eksen kodlama olarak verilmiş, üç farklı üçlemeye ait analiz verilerinin karşılaştırmalı değerlendirmesi ise seçici kodlama tablosunda belirtilmiş ve ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

### 1. Üçleme

*Star Wars Episode IV: A New Hope (1977)*

*Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back (1980)*

*Star Wars Episode VI: Return of The Jedi (1983)*

### 2. Üçleme

*Star Wars Episode I: The Phantom Menace (1999)*

*Star Wars Episode II: Attack of The Clones (2002)*

*Star Wars Episode III: Revenge of The Sith (2005)*

### 3. Üçleme

*Star Wars Episode VII: The Force Awakens (2015)*

*Star Wars Episode VIII: The Last Jedi (2017)*

*Star Wars Episode IX: The Rise of Skywalker (2019)*

## 6.4. Çalışmanın Önemi

*Star Wars* filmleri üzerine şu ana kadar yapılan çalışmalara bakıldığında, *Star Wars* üzerine Türkiye’de yayınlanmış “*Star Wars* Sineması Okumaları (Ed. Serhat Serter, 2018)” adlı eserde arketipler üzerinden *Star Wars* karakterlerinin bir okuması, mitoloji ve eskiçağ tarihi disiplini bağlamında *Star Wars*, kadın karakter temsilinin evrimi, George Lucas’ı yaratanlar, film afişlerinin pazarlama stratejileri, transmedya öykü anlatımı bağlamında *Star Wars*, *Star Wars*’un ekonomi politikası, *Star Wars*’un görsel efekt kullanımı, film müzikleri, *Star Wars*’ta aydınlık ve karanlığın ideolojisi, *Star Wars*’un akusmatik sesleri ve *Star Wars* filmlerinden seçilen iki filmin Todorov ve Propp’un teorileri bağlamında karşılaştırılması gibi bölümlere yer verilmiştir. *Star Wars* (Will Brooker, 2015) kitabında yaratılan evrenin hikâyesine, karakterlerine ve ideolojisine değinilmiş; *Star Wars: Güç Uyanıyor* (2015) filmiyle ilgili bir makalede (Barış Tolga Ekinci, 2017) de filme dair göstergebilimsel bir analize yer verilmiştir. Araştırmanın bir diğer ekseni olan görsel tasarımdaki dijitalleşme alanında da “Dijital Sinema: Kuramdan Tekniğe (Ed. Rıdvan Şentürk, 2016)” kitabı, dijital sinemanın zamanı mekânı ve gerçekliği, dijital sinemanın kuramı ve yapım pratiği, amatör video, görsel işitsel performanslar, üç boyutlu sinema, dijital sinemada ses ve gösterim gibi bölümler içermektedir.

*Star Wars* ve dijital görsel tasarım üzerine İngilizce kaynaklarda ise “The Impact of Digital Technologies On Film Aesthetics” (Michael Allen, 2009) film yapım sürecinde dijitalleşmenin rolünü; “Super-Cinema” (William Brown, 2013) ve “Digital Cinema: The Revolution in Cinematography, Post-Production and Distribution” (Brian McKernan, 2005) teorik olarak sayısallaşma ve filme etkilerini; “Cinema 3.0: How Digital and Computer Technologies Are Changing Cinema” (Kristen Daly, 2008) dijital bilgisayar teknolojilerinin sinemadaki değişime etkisini; “The Cinema of George Lucas” (Marcus Hearn, 2005) ve “Droidmaker: George Lucas and The Digital Revolution” (Michael Rubin, 2006) yönetmen George Lucas’ın

hayatını, sinema anlayışını ve dijital olarak sinema teknolojisine getirdiği yenilikleri; mekanik görsel efektlerin dijitalleşmesi, *Star Wars* serisinin masallar ve mitsel öğelerden faydalanması ve günümüz ideolojileri ile benzerlikleri gibi başlıklar ele alınmıştır.

Görsel tasarımdaki dijitalleşmenin, uzun zamandır devam eden bir seri film üzerinden incelenmesine gerek Türkiye’deki gerekse diğer dillerdeki kaynaklarda yer verilmemiştir. Bu çalışma, sinemada görsel tasarımda dijital teknoloji kullanımının içerikle ilişkisi bağlamında; dijital olmayan bir dönemde yapımına başlanan ve günümüzde artık dijital olarak üretimi devam eden bir film serisinde, filmin içeriğindeki yapım ve görsel tasarım detaylarını, belirlenen kategoriler etrafında inceleyen ve elde edilen verileri kendi içinde karşılaştırarak bir teori tespiti yapmayı hedeflemiş bir örnek olarak öne çıkmaktadır.

## 6.5. Araştırma Bulguları

### 6.5.1 Birinci Üçleme – Açık ve Eksen Kodlama

Peliküle kayıt yapılan, efektin olmadığı, bilgisayar teknolojisinden neredeyse yararlanılmadığı bir dönemde ortaya çıkan *Star Wars* Birinci Üçleme, analog yöntemlerin bir arada koordineli bir biçimde kullanılarak üretim yapılan bir film serisi olmuştur. “Yıldız Savaşları’nın görsel açıdan yansıttıkları da aynı şekilde, Lucas’ın öğrencilik döneminde soyut sinemaya ve daha önceki deneyimlere gösterdiği ilgiyi bizlere hatırlatmaktadır (Brooker, 2015: 91)”. Üçlemenin bu fantastik dünyası, merak edilesi bir gerçeklik hissi vermiş bir yapıya sahiptir. Film için tasarlanan kıyafetler, silahlar, mekânlar, teknolojiler ve birçok unsur, sonrasında karakterler için birçok hikâyeyi de beraberinde getirmiştir. Birinci üçlemenin ilk filmi olan *A New Hope*, yapım süresince maddi anlamda birçok sorunla karşılaşmış, filmin finansörlerinin dahi olumsuz şüpheleri altında ezilmiştir.

George Lucas’ın yarattığı bu evren sonrası sinemada film üretiminde tasarımın yeni bir sürece doğru evrildiği kesindir. “Hill’e göre Yeni Hollywood’un sonu, filmin karaktere dayalı hikâyeye örgüsüne daha az, görselliğe ise daha çok önem veren özel efektlerin hasılat rekorları kırmasıyla gelmiştir (Hill, 2011: 31)”. Hill’in dediğinin aksine, *Star Wars* serisindeki bilgisayar temelli çalışma ise dijital efektlerde değil, hareket kontrollü sinematografide yatmaktadır. Ryu’ya göre “hareket kontrolü tarafından yaratılan uzay savaşı, bir it dalaşının fütüristik versiyonudur. Geçmiş olayların fütürist gösteriminin sunumuna bilgisayar eşlik eder; bilgisayar, modernden postmoderne kadar bir ortamdır (2007: 103)”.

ILM’nin görsel efekt süpervizörlerinden Dennis Muren, *Star Wars*’un yaratım sürecindeki efekt kullanımını ve Hollywood’un duruma bakışını şöyle özetlemektedir. “Herkes birbirinden ayrı bir proje ya da maketle farklı tekniklerle çalışıyordu. Sıkı Hollywood sisteminden farklıydı. Ne Hollywood’takiler yaptıklarımızı anlayabilirlerdi ne de biz bunu başka bir şekilde yapabilirdik” (Dennis Muren, *Empire of Dreams*: 2004). “Aslında efekt yapıldığında, yada son 100 yılda, yapılan efektlere baktığımızda, modellerle, filmli kameralarla bir şekilde sınırlıydılar, ne yapılabilirse onu yaptılar. Ama *Star Wars* filmlerini yapabilmek için çok fazla zaman, enerji ve birçok insanın çok fazla çalışması gerekti” (Dennis Muren, *Side By Side*: 2012). Kutlukhan Kutlu, uzay filmlerinin ve bilimkurgunun *Star Wars* ile nasıl evrildiğini şöyle yorumlamaktadır.

Birinci Üçleme: Eksen Kodlama	Birinci Üçleme: Eksen Kodlama	Birinci Üçleme: Eksen Kodlama	Birinci Üçleme: Eksen Kodlama	Birinci Üçleme: Eksen Kodlama	Birinci Üçleme: Eksen Kodlama
<b>Görüntü Teknolojileri</b>	<b>Karakter Ve Irk Tasarımları</b>	<b>Gezegener Ve Mekânlar</b>	<b>Makineler ve Uzay Gemileri</b>	<b>Savunma Teknolojileri</b>	<b>Yaratıklar, Hayvanlar ve Droidler</b>
35mm Kamera Kullanımı	Gerçek Oyuncular Tarafından Canlandırılan Karakterler (Luke, Han Solo, Leia vb.)	Gerçek Mekânlarda Yapılan Çekimler (Dış Çekim ve Genel Planlarda)	İmparatorluğa Ait Ana Maket Gemiler ( <i>Star Destroyer</i> ve <i>Executor Star Destroyer</i> )	Kullanım Durumuna Göre Tahtadan veya Metalden Yapılan Işın Kılıçları	R2-D2 ve C-3PO Droidlerin Canlandırılmasında Gerçek Oyuncuların Kullanımı
<i>Dykstraflex</i> Sistemi ve Motion Control	Gerçek Oyuncular Tarafından Canlandırılan Kostümlü ve Yüzleri Görünmeyen Karakterler (Darth Vader, Chewbacca, Stormtrooper vb.)	Gerçek Mekânlar Olarak Tercih Edilen Ülkeler: Amerika, İngiltere, Tunus, Norveç, Guatemala, Meksika	Asilere Ait Maket Savaş Mekikleri ( <i>X- Wing</i> ) ve Her Filmde Güncellenen Mekikler	Kılıçlardan Çıkan Işınlardan Çıkan Rotoscope Tekniğinin Kullanımı	Jabba The Hutt Yaratığın Kukla ve Animatronik Sistemlerle Yapımı
Açılış Sekanslarında Akan Yazı Sonrası Gelen 1-2 Gezegener veya 1 Uzay Gemisi	Maket veya Kuklalar Oluşturulan Karakterler (Yoda vb.)	Dış Kısmı Gösterilen Mekânın İç Kısmı İçin Tamamen Stüdyolarda Kurulan Setlerin Tercih	İmparatorluğa Ait Maket Nakliye, <i>TIE Fighter</i> Mekikleri	Işın Kılıçlarından Çıkan Renklerin Aydınlık ve Karanlık Tarafa Göre Farklılık Göstermesi	Bantha ve Tauntaun Hayvanların Tasarımında Gerçek Hayvanlara Farklı Bir



E. A. Seçmen, Pelikülden Dijital Üretim Dönemine Sinemada Seri Filmlerde Tasarım Ve İçeriğin Dönüşümü:  
*Star Wars* “Yıldız Savaşları” Filmleri Örneği

		Edilmesi			Form Verilmesi ve Stop-Motion Canlandırmanın Bir Arada Kullanımı
Kurguda Görüntüler Arası Farklı Geçiş Kullanımı	Gerçek Oyuncular Tarafından Canlandırılan Kostümlü ve Yüzleri Görünmeyen Farklı Irklar (Jawa, Kum Adamlar, Ewok, Twi'lek vb.)	<i>Tatooine</i> , <i>Endor</i> ve <i>Dantooine</i> Gezegenleri İçin Gerçek Çekim Mekânları ve Burada Kurulan Setler	Gerçek Büyüklükte Tasarlanan ve Stüdyo Ortamında Hareketlendirilen <i>Speeder-Bike</i> Aletleri	Lazer Silahlarının Darth Vader ve Jedi'ler Tarafından Kullanılmaması	Üçlemede Yer Alan Diğer Yaratık ve Hayvanların Tasarımında Kostüm Giymiş Gerçek Oyuncuların Kullanımı, Maske ve Plastik Makyaj Uygulamaları, Kukla Tasarımı Gibi Yöntemlerin Kullanılması
Mat Boyamaların Kullanımı	Karanlık ve Aydınlığın Efendileri Palpatine ve Obi-Wan'ın Hologram Olarak Görünümleri	<i>Dagobah</i> Gezegeni İçin Stüdyo Ortamında Kurulan Bir Mekân, <i>Bespin</i> Gezegeni İçin Mat Boyama ve Bilgisayarın Bir Arada Kullanıldığı Bir Tasarım	Stop-Motion Tekniğiyle Görüntülenen <i>AT-AT Walker</i> ve <i>AT-ST</i> Makineler	Darth Vader'ın Kendine Ait Savunma Sistemi İle Lazer Silahlarından Gelen Işını Eliyle Durdurabilmesi	
'Birinci Filmin Bilgilendime Sahnesinde İlk Kez 3D Vektör Grafiklerinin Kullanımı' (Balaban, 2007: 75).	Stormtrooper Karakterlerin Filme, Gezegene ve Mekâna Göre Kostüm Değişimleri	<i>Death Star</i> 'in Bir Gezegen, Bir Üs ve Büyük Bir İmha Silahı Olması; Mat Boyamalar İle Farklı Formlarının Resmedilmesi		Karanlığın Efendisi Sith Lordu Palpatine'in Yıldırımlarla Karşısındakini Etkisiz Hale Getirmesi	
		Filmde Karanlık ve Aydınlık Tarafın Karşılaştığı Mat Boyama Olarak Tasarlanan Sonsuzluk Fonu			

**Tablo 1:** Birinci Üçlemeye Ait Eksen Kodlama

### 6.5.2 İkinci Üçleme – Açık ve Eksen Kodlama

*Star Wars* evreninin ikinci üçlemesi –Episode I, II, III- birinci üçlemede anlatılan hikâyenin öncesine yer vermiş bir film serisidir. Bu üçlemede galaksi, cumhuriyetle yönetilmektedir. Bu seride, Obi-Wan Kenobi'nin gençliği, onun ustası Qui-Gon Jinn, ışın kılıçları ile savaşan Yoda, sonrasında Darth Vader'a dönüşecek olan Anakin Skywalker karakterinin çocukluktan bir Jedi savaşçısı olması, yeni mekânlar, gezegenler, makineler, uzay gemileri, savunma aletleri, yaratıklar, hayvanlar ve droidler karşımıza çıkmaktadır. İlk üçlemeyi tamamlamak üzere üretilen bu seri, bilgisayar teknolojisinden yararlanan ve daha yapay bir evren yaratan bir bütün olarak öne çıkmaktadır.

Dijital olarak çekim yapabilmenin ve bilgisayar teknolojisinden film üretiminde faydalanabilmenin rahatça mümkün olduğu bir dönemde üretilen *Star Wars* İkinci Üçleme, dijitalin getirdiği tüm bu üretim olanaklarını fazlasıyla kullanmış bir seridir. Evrenin yaratıcısı ve yönetmeni olan George Lucas'ın kendisi tarafından kurulan ve geliştirilen ILM, Skywalker Sound ve birçok oluşum, film üretiminde dijital teknoloji kullanımı konusunda hem kendi evreninin hem de sinema endüstrisinin bir lokomotifine konumuna erişmiştir. Yine bir ILM üretimi olan Jurassic Park'ta yaratılan canlılar sonrası yönetmen George Lucas, bilgisayarla yaratılan canlıların birer karakter olarak kullanılabilmesine inanmış ve ikinci üçlemenin üretimi hızlanmıştır.

Üçlemenin en önemli özelliklerinden biri tamamen bilgisayarda yaratılmış (CGI) görüntülere yer vermesidir. Bu sekansların üçlemenin genelinde ciddi bir yer kaplaması söz konusudur. Yönetmen James Cameron, George Lucas'ın “dijital konusunda hep ileriye dönük olduğunu ve efekt yapan insanlar arasında öncü olma konusunda oldukça rahat olduğunu savunmaktadır (James Cameron, Side By Side: 2012)”. Dijital teknolojinin, bir yaratıcıya farklı zamanlarda aksiyonu ve mekânları birleştirme ve istediği aksiyonu yaratma özgürlüğü verdiği kesindir.

Yönetmen Lucas'ın çekim ve yapım mekanizmasını hızlandırdığını söylediği dijital tasarım, yine ilk defa kendisinin rekorlar geliştireceği bir filmi ortaya çıkarmıştır. İkinci üçlemenin ilk filmi olan Episode I: The Phantom Menace, 2200 çekimin 1900'ü görsel efektin kullanıldığı ve %70'i bilgisayar tarafından üretilen sahneleri içermektedir. İkinci üçlemde dijital teknolojinin fazlasıyla kullanımının ve evrenin genişlemesinin en çok dikkat çeken noktası, birinci üçlemedeki evrene ait görsel tasarımla yeni yaratılan görselliğin arasındaki bütünlük uyumudur. Dijital teknoloji ile üretilen ikinci üçleme evrenin genişlemesine faydalı olmuş fakat içeriksel olarak ve karakterlerin yapısının anlaşılması bakımından birtakım dezavantajlar getirmiştir. "Lucas'ı eleştiren birtakım yazarlar, bilgisayar ürünü görüntülere fazla ağırlık vermesini filmlerinin karakterlerini, diyaloglarını ve hikâyelerini olumsuz yönde etkilediğini ileri sürmektedirler (Kellner, 2013: 231)". İkinci üçleme kendi içinde çağa uygun bir film serisi olmakla birlikte, can alıcı noktası kendi evreni içinde yaratılan tasarımın bir önceki ile bağları zedelenmiş bir yapıda görünmesidir. "Görüntü kalitesi yüksektir fakat bilgisayar grafiğiyle yaratılan canlıların yapaylığı ayırt edici şekilde göze çarpar (Akgülçil, 2017: 211)". "Görsel kodda sanki şöyle bir değişiklik oluyor. Ben de tüm muhalefetime rağmen teknik açıdan beğendim, seyir zevki açısından yüksek buldum aslında. Ama kod olarak sanki masalsılıktan, özellikle klasik üçlemeye göre masalsı anlatımdan çıkmışlık hissi var. Biraz daha mekanik işliyor (Bıçakçı, 2016: 73)".

İkinci Üçleme: Eksen Kodlama	İkinci Üçleme: Eksen Kodlama	İkinci Üçleme: Eksen Kodlama	İkinci Üçleme: Eksen Kodlama	İkinci Üçleme: Eksen Kodlama	İkinci Üçleme: Eksen Kodlama
<b>Görüntü Teknolojileri</b>	<b>Karakter Ve Irk Tasarımları</b>	<b>Gezegenler Ve Mekânlar</b>	<b>Makineler ve Uzay Gemileri</b>	<b>Savunma Teknolojileri</b>	<b>Yaratıklar, Hayvanlar ve Droidler</b>
Birinci Filmde 35mm ve Dijital Sinema Kamerasının Ortak Kullanımı; 2. Ve 3. Filmde Tamamen Dijital Kameralar İle Çekim ve 35mm'nin Terk Edilmesi	Gerçek Oyuncular Tarafından Canlandırılan Karakterler (Anakin, Padme, Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Palpatine, Kont Dooku, Mace vb.)	Gerçek Mekânlarda Yapılan Çekimlerde Azalma ve CGI Tasarımın Artışı (Dış Çekim ve Genel Planlarda)	Makine ve Uzay Gemilerinin Dijital Üretimle Birlikte Sayılarının Artması ve Türlerinin Çeşitlenmesi	Işın Kılıçlarından Çıkan Işının Dijital Olarak Üretilmesi ve Farklı Amaçlara Hizmet Etmesi (Çelik Kapıları Yarıp Açabilmesi vb.)	Kullanılan Mekâna Göre Tasarlanan Hayvan ve Yaratıkların Çeşitlenmesi (Sualtı vb.)
Birinci Filmdeki Podrace Sahnesi İçin Bazı Planlarda Maket Kullanımı Haricinde CGI, Digital Matte-Painting, Compositing, 3D Animasyonlar ve Keying İşlemleri İle Üretilmiş Sahneler	Gerçek Oyuncular Tarafından Canlandırılan Kostümlü ve Yüzleri Görünmeyen Karakterlerin Dijital Üretimi (Chewbacca, C-3PO vb.)	Gerçek Mekânlar Olarak Tercih Edilen Ülkeler: Amerika, İngiltere, Tunus, İspanya, Avustralya, İsviçre, Tayland, Çin	Aydınlık Tarafa Ait Gemilerin Dijital Üretimi, Parlak Gri ve Fütüristik Olması (Birinci Üçlemeden Uzak ve Farklı Bir Görünüm)	Işın Kılıçlarının Farklı Formlar Kazanması – Darth Maul'un Kılıcının Çift Taraflı Bir Sopa Görünümü, Greivous'un 4 Işın Kılıcını Döndürerek Aynı Anda Kullanabilmesi	Jabba The Hutt, Watto, Sebulba vb. Birçok Yaratık Karakterin Dijital Olarak Tasarlanıp Filme Yerleştirilmesi
Açılış Sekanslarında Akan Yazı Sonrası Gelen Gezegenler ve Uzay Gemilerinin Daha Fütüristik Görünümü	Maket veya Kuklalardan Oluşan Karakterlerin Bu Üçlemede Dijital Olarak Üretimi (Yoda'nın Işın Kılıcı İle Dövüşecek Kadar Hareketli Olması)	Dış Kısmı Gösterilen Mekânın İç Kısmı İçin Tamamen Stüdyolarda Kurulan Setlerin Mavi Ekranlarda Çekimi ve Gezegene Ait Görüntülerle Desteklenmesi	Karanlık Tarafa Ait Sayıları Artan ve Çeşitlenen Uzay Gemileri ve Makineler (Birinci Üçlemeden Uzak ve Farklı Bir Görünüm)	Işın Kılıçları İle Yapılan Mücadelelerde Daha Akrobatik ve Seri Hareketlerin Kullanımı	3 Boyutlu Olarak Bilgisayarda Tasarlanan; Sayılarında, Türlerinde ve Sahne Görünümlerinde Artış Gösteren Yaratıklar, Hayvanlar ve Droidler
Kurguda Görüntüler Arası Farklı Geçiş Kullanımı	Tamamen Dijital Olarak Tasarlanan Farklı Irklar (Gungan, Kaminoe, Neimoidia, Wookie vb.)	Podrace Sekansındaki Mekânın Birtakım Filmlerden ve Araba Yarışları Pistlerinden İlham Alınması ve Maket ve Dijital Bir Arada Kullanılarak Tasarlanması	Galaksi ve Gezegen Savaşlarında Kullanılan Uzay Gemileri ve Makinelerin, Birinci Üçlemeye Göre Nicelik Olarak Artışı	Karanlık Tarafa Ait Droidlerin Kullandığı, İki Tarafında Elektrik Olan Bir Sopa Görünümlü Savunma Mekanizmasının Tasarlanması	R2-D2 Droidinin, İlk Film Haricinde Dijital Olarak Tasarlanan, Hologram Yanıstın, Havada Uçan, Yıldırımlar Çıkartan, Alevlere Boğabilen Bir Tasarıma Dönüşmesi
Bilgisayar Teknolojisinin Bir Ürünü Olarak Değişkenlerin Hepsinde Nicelik Olarak Artış	Karanlık Tarafın Savaşçılarında Dijital Kullanım: Jango Fett (Gerçek Oyuncu & Dijital), General Greivous (Dijital)	Tatooine Hariç Naboo, Coruscant, Komino, Geonosis, Mustafar, Otoh Gunga Gezegenlerinin Büyük Oranda CGI Olarak Dijital Üretimi	Bireysel Kullanıma Yönelik Gezegen İçi Ulaşım İçin Kullanılan Makinelerin Maket ve Dijital Olarak Bir Arada Tasarımı	Karanlık ve Aydınlık Tarafın Savaşında Karakterlerin Yıldırım ve "Güç" İle Birbirlerine Karşılık Vermesi	Geonosis Gezegenindeki İnfaz Etmek İçin Kullanılan Yaratıkların Tamamen Bilgisayar Üretimi Olması
Hologram Şeklindeki Görüntülerde Nicelik	Karanlık Tarafın Askerleri Olan Robot Droidlerin	Geonosis Gezegenindeki İnfaz		Dijital Olarak Yaratılan Robotların ve	Dijitalin Çeşitlendirdiği Evren

E. A. Seçmen, Pelikülden Dijital Üretim Dönemine Sinemada Seri Filmlerde Tasarım Ve İçeriğin Dönüşümü:  
*Star Wars* “Yıldız Savaşları” Filmleri Örneği

Olarak Artış & Kamera Hareketlerinin Daha Hızlı, Kurgudaki Kesme Sayılarının Daha Fazla Olması	Tamamen Dijital Tasarımı	Mekânının Roma’daki Kolezyum’dan İlham Alınması ve Maket & Dijitalin Bir Arada Kullanımı		Karakterlerin Kendilerini Korumak İçin Kullandıkları CGI Savunma Kalkanları	– Suikast İçin Hayvan Kullanımı, Mekiklere Zarar Vermek İçin Tasarlanan Kene Droidler
Sinema Salonlarında Dijital Film Gösterimi Adına Birinci Film İçin Yapılan İlk Deneme ve Özel Gösterimler	Gerçek Oyuncuların Canlandırdığı Karakterlerin Dijitalle Dönüşümü (Cassus Zam’ın Robota; Anakin’in Darth Vader’a Dönüşmesi)	Filmde Karanlık ve Aydınlik Tarafın Karşılaştığı Sonsuzluk Fonunun Dijital Olarak Tasarlanması ve Varlığının Devamı		Lazer Silahlarındaki Görünümün Daha Sade Bir Tasarıma Dönüşmesi	

**Tablo 2:** İkinci Üçlemeye Ait Eksen Kodlama

### 6.5.3 Üçüncü Üçleme – Açık ve Eksen Kodlama

2012 yılında Lucas film ve *Star Wars* filmleri haklarının Disney’e satılmasından sonra üretilen üçüncü üçleme, dijital teknoloji çağında üretilmiştir. Dijitalin tüm olanaklarından faydalanan bu üçleme, araştırmanın ana noktası olan dijital teknoloji kullanımının içeriğin dönüşmesindeki rolü bağlamında incelendiğinde; birçok otoriteye göre dijitalle ruhundan sapmış olarak nitelenen ikinci üçlemenin düştüğü çıkmazdan çıkarak -birinci üçlemenin devam hikâyesini de anlattığını unutmadan- dijital öncesi ve dijital dönemin üretim unsurlarını aynı oranda dengeleyen bir yapıda görünmektedir.

Bu yapının bir diğer önemli noktasını da evrene ait nostaljik öğelerin geri dönüşü oluşturmaktadır. Yıllar sonra tekrardan karşımıza çıkan Luke Skywalker, Han Solo, Leia Organa, Chewbacca’nın yanı sıra Millennium Falcon’un ve Star Destroyer’ların tekrardan görünmesi görsel tasarımda birinci üçlemeye bir bağlılık olmuştur. Evrenin gerçek yaratıcısı olan George Lucas ise üçüncü üçlemenin ilk filmi olan *The Force Awakens*’ı fazla “retro” bulduğunu söylemiştir. “Filmin 1977’de çekilen *A New Hope* filmine fazla benzediğini, kendisinin tüm *Star Wars* filmlerinin birbirinden farklı olması için uğraştığını ama *The Force Awakens* filmine müdahale etme hakkının olmadığını belirtmiştir (Lucas’tan Akt. Akgülçil, 2017: 217)”.

Birçok eleştirmen ise bu özlemin altında hikâyenin devam etmesi için bunların şart olduğu gerçeğini vurgulamakta; aynı zamanda üçüncü üçlemenin kendi iç ruhunda birtakım sorunlar olduğunu ileri sürmektedir. Bu sorunlar daha çok hikâyenin görsel tasarımında değil, içerikteki karakterler ve olay örgülerinde yatmaktadır. Üçüncü üçleme görsel tasarımı bakımından fazla dijital görünmemesinden dolayı olumlu, senaryo anlamında birinci üçlemeye göre zayıflıkları olduğu için olumsuz bir izlenim vermektedir.

Üçüncü Üçleme: Eksen Kodlama	Üçüncü Üçleme: Eksen Kodlama	Üçüncü Üçleme: Eksen Kodlama	Üçüncü Üçleme: Eksen Kodlama	Üçüncü Üçleme: Eksen Kodlama	Üçüncü Üçleme: Eksen Kodlama
<b>Görüntü Teknolojileri</b>	<b>Karakter Ve Irk Tasarımları</b>	<b>Gezegenler Ve Mekânlar</b>	<b>Makineler ve Uzay Gemileri</b>	<b>Savunma Teknolojileri</b>	<b>Yaratıklar, Hayvanlar ve Droidler</b>
Birinci ve İkinci Filmde Pelikül ve Dijitalin Ortak Kullanımı; 3. Filmde Tamamen Pelikül (70mm) Kameralar İle Çekimlerin Gerçekleştirilmesi	Gerçek Oyuncular Tarafından Canlandırılan Karakterler (Rey, Kylo Ren, Finn, Poe, Rose Tico, Luke, Han Solo, Leia, Lando, General Hux vb.) Palpatine Gerçek Oyuncu ve Dijital Müdahalelerin Bir Karşımı	Gerçek Mekânlarda Yapılan Çekimlerin Artışı ve CGI’nin Belirli Oranda ve Dengeli Kullanımı	Makine ve Uzay Gemilerinin Dijital Üretilmesine Rağmen İlk İki Filmde Sayılarının Çok Artmaması, Türlerinin Çeşitlenmemesi, Üçüncü Filmde Nicelik Olarak Yüksek Oranda Artışı	Işın Kılıçlarından Çıkan Işının Dijital Olarak Üretilmesi Fakat Birinci Üçlemedekine Benzer Görünümü	Yeni Droidler BB-8 ve D-0’ın Canlandırılmasında Dijital Yöntemler Yerine Mühendislik ve Fiziki Hareketin Kullanımı
İkinci Üçlemde Fazlasıyla Kullanılan CGI’nin Yerini Digital Matte-Painting Yöntemine Bırakması, Kijimi Gezegeninin İmhasının Birinci Üçleme İle; CGI İle Yaratılan Galaksi Savaşlarının Birinci Üçlemedeki Yöntemlerle Benzerliği	Gerçek Oyuncular Tarafından Canlandırılan Kostümlü ve Yüzleri Görünmeyen Karakterler ve Irkların Birinci Üçlemedeki Gibi Dijital Olmayan Yöntemlerle Üretimi (Chewbacca, C-3PO, Zorii, Ren’in Şövalyeleri vb.) Aki-Aki Irkı	Gerçek Mekânlar Olarak Tercih Edilen Ülkeler: Amerika, İngiltere, İrlanda, Birleşik Arap Emirlikleri, Hırvatistan, İzlanda, Ürdün, İskoçya, Bolivya	Aydınlik Tarafa Ait Gemilerin Birinci Üçlemedekilerin Aynıysa veya Benzerleri Olarak Dijital Modellenmesi	Işın Kılıçlarının Farklı Formlar Kazanması – Kylo Ren’in Kılıcının Sapından Çıkan İki Küçük Işınla Eski Çağlardaki Bir Kılıç Görünümünde Olması; Snoke’un Muhafızları ve Stormtrooper’ların Bir Sopa Üzerinde Dijital Işın Barındıran Savunma Aletleri Kullanması; Ren’in Şövalyelerinin Balta, Kılıç ve Topuzlar Kullanması	Birinci Üçlemedeki Yaratık ve Karakter Tasarımında Kullanılan Kostüm Giymiş Gerçek Oyuncuların Kullanımı, Maske ve Plastik Makyaj Uygulamaları, Kukla ve Animatronik Yöntemlerin Geri Dönüşü ve CGI ile Bir Arada Orantılı Kullanımı

E. A. Seçmen, Pelikülden Dijital Üretim Dönemine Sinemada Seri Filmlerde Tasarım Ve İçeriğin Dönüşümü:  
Star Wars "Yıldız Savaşları" Filmleri Örneği

Açılış Sekanslarında Akan Yazı Sonrası Gelen Gezegenler ve Uzay Gemilerinin Birinci Üçlemesine Benzer Görünümleri	Kylo Ren'in Aynı Darth Vader Gibi Maskeli ve Kostümlü Olarak Ortaya Çıkması, Sonrasında ise Maskesini Kararak Gerçek Yüzü İle Karşımıza Çıkması	Dış Kısmı Gösterilen Mekânın İç Kısmı İçin Tamamen Stüdyolarda Kurulan Setlerin Mavi Ekranlarda Çekiminde Azalma ve Gezgene Ait Görünümlerle Desteklenmesi	Karanlık Tarafa Ait Gemilerin Daha Büyük ve Korkutucu Görünümleri ( <i>Supremacy</i> vb.)	Işın Kılıçları İle Yapılan Mücadelelerde Birinci Üçlemesindeki Gibi Fiziksel Güce Dayalı Bir Kareografi Kullanımı; Üçüncü Filmde Akrobasinin Sekanslara Az Miktarda Dahil Olması	<i>Jakku ve Kef Bir</i> Gezegenlerindeki Mekânlarda Hayvan Tasarımında Gerçek Hayvanlara Farklı Bir Form Verilmesi
Kurguda Görüntüler Arası Farklı Geçiş Kullanımı; Kurgu İle Aynı Mekânda Olmayan Karakterlerin Birbirleri İle Olan İlişkilerinin Sağlanması & Farklı Mekânlarda Olan Karakterlerin Işın Kılıcı Mücadelesi	Tamamen Kukla, Animatronik Sistemler İle Tasarlanan Yeni Bir İrk: Lanai	<i>Starkiller Base</i> 'in Dijital Olarak Fakat Birinci Üçlemesindeki <i>Death Star</i> 'a Benzerliği İle Eski Ruha Uygun Tasarımı; Okyanusun Ortasında İmha Edilmiş <i>Death Star</i> Enkazı; Gemi Güvertelerinin Büyümesi ve Dijital Çoğaltmaların Artışı	<i>Millennium Falcon</i> , <i>X-Wing</i> , <i>MG-100</i> , <i>RZ-2</i> , <i>V-4X-D</i> , <i>Night Buzzard</i> Gibi Asilerin Gemilerinin Eski Görünümlü Dijital Olarak Modellenen Yeni Gemilerle Güncellenmesi	Büyük Silahların Gezgene İnmesi (Crait Gezegeninde Bulunan Asilerin Üs Kapısının Dev Bir Silah İle Açılması)	Hayvan ve Canavar Tasarımlarında Dijital 3 Boyutlu Animasyon Kullanımı, Yılan Vexis'te Animatroni ve Dijitalin Bir Arada Kullanımı
Bilgisayar Teknolojisi İle Dijital Olmayan Üretim Süreçlerinin Bir Arada ve Orantılı Kullanımı (Kylo Ren ve Leia'nın Ekranından Silinerek Ölümü)	Yüce Lider Snoke ve Maz Karakterlerinin Motion-Capture Yöntemi İle Canlandırılması, "Güç" İle Birleşen Luke'un Orda Olmadığı Halde Başka Bir Mekânda Aynen Görünmesi	<i>Jakku</i> , <i>Takodana</i> , <i>Ahch-To</i> , <i>Pasaana</i> Gezegenleri İçin Büyük Oranda Gerçek Mekânların Kullanımı; <i>Cantonica</i> ve <i>Kef Bir</i> 'de CGI ve Gerçek Mekânın Orantılı Birleşimi; <i>Crait</i> , <i>Ezgeol</i> ve <i>Kijimi</i> Gezegenlerinde CGI'nin Artışı	<i>Star Destroyer</i> , <i>AT-AT</i> , <i>AT-ST</i> , <i>TIE Fighter</i> Gibi İlk Düzen Gemilerine Dijital Modellenen <i>Supremacy</i> , <i>Drednote</i> , <i>TIE Dagger</i> Gibi Gemilerin Eklenmesi	Karanlık ve Aydınlik Tarafının Savaşında Karakterlerin Yıldırımlar İle Karşılık Vermemesi; Son Filmde Ortaya Çıkan Palpatine'in Yıldırımlarla Asilere ve Gemilere Saldırması	<i>Jakku</i> , <i>Takodana</i> , <i>Cantonica</i> , <i>Pasaana</i> , <i>Kijimi</i> ve <i>Kef Bir</i> 'de Yaratıkların Tasarımında Dijital ve Dijital Olmayan Yöntemlerin Bir Arada Kullanımı
Hologram Şeklindeki Görüntülerde Niceliğin Birinci Üçlemesindeki Gibi Az ve Öz Olması. Kamera Hareketleri ve Kurgudaki Kesme Sayılarının Birinci Üçlemesindeki Gibi Olması	Karanlık Tarafın Askerleri Olan Stormtrooper'ların Geri Dönmesi, Farklı Formlarda (Kırmızı Renkli, Uçabilen Vb.) Olması ve İçinde Gerçek Oyuncularla Canlandırılması	Dış Mekânın Gösterimlerinde Gerçek Mekânlar Üzerinde Dijital Mat Boyamalarla Destekleme	Bireysel Kullanıma Yönelik Gezegen İçi Ulaşım İçin Kullanılan Makinelerin ( <i>Treadspeeder</i> ve <i>Loader Skimmer</i> ) Mekanik, Maket ve Dijital Olarak Bir Arada Tasarımı	Lazer Silahlarından Çıkan Işının Kylo Ren Tarafından Havada Durdurulması (Darth Vader ve Birinci Üçlemesindeki Sahne İle Benzerlik)	Amiral Ackbar ve Nien Numb'ın Geri Dönüşü; Onların ve Yeni Yaratıklar Boolio, Klaud ve Babu Frik'in Plastik Makyaj ve Animatronik Sistemlerle Tasarımı
Işınlanma Sekanslarının Geri Gelmesi: Bir Işınlanma Bir Durma Şeklinde Tasarlanan Takip Sekansları ve Işınlanma İle Büyük Gemilerin İmha Edilmesi	Yoda'nın Hologram Olarak ve Birinci Üçlemesindeki Maket ve Animatronik Görünümü İle Belirilmesi	Filmde Karanlık ve Aydınlik Tarafının Karşılaştığı Sonsuzluk Fonunun Dijital Olarak Tasarlanması ve Sadece İlk Filmde Olması	<i>Cantonica</i> Gezegenindeki Gemilerin Dijital ve Maket Üretimi	Lazer Silahlarının Birinci Üçlemesindeki Görünümüne Dönmesi	

Tablo 3: Üçüncü Üçlemeye Ait Eksen Kodlama

6.5.4 Seçici Kodlama – Bulgulara Dair Genel Değerlendirme ve Karşılaştırma

	<b>Birinci Üçleme</b>	<b>İkinci Üçleme</b>	<b>Üçüncü Üçleme</b>
<b>Görüntü Teknolojileri</b>	<b>DO</b> Pelikül kullanımı, Motion-Control, Kurguda Farklı Geçişler, Mat Boyama, 3D Vektör	<b>D</b> Dijital Kamera, CGI, Dijital Mat Boyama, Kurguda Farklı Geçişler, Değişkenlerde Niceliksel Artış, Hızlı Kamera, Hızlı Kurgu, Hologramın Artışı, Dijital Gösterim	<b>DO &amp; D</b> Pelikülün Fazla Kullanımı (70mm), CGI Yerine Dijital Mat Boyama, Kurguda Farklı Geçişler ve Efeksiz Diyaloglar, Hologramın Azalması, Işınlanmanın Sekanslarının Farklı Formları
<b>Karakter ve İrk Tasarımları</b>	<b>DO</b> Gerçek Oyuncuların Canlandığı Karakter ve İrkların Fazlalığı, Maket ve Kukla Tasarımları, Bazı Karakterlerde Sayıca Az Hologram Kullanımı	<b>D &amp; DO</b> Gerçek Oyuncuların Canlandığı Karakterlerde Azalma, Maket ve Kukla Tasarımı Yerine Dijital Üretim, İrklarda Dijital Üretim, Karakterlerin Dijital Dönüşümlerinin Artması	<b>DO &amp; D</b> Gerçek Oyuncuların Canlandığı Karakter ve İrkların Fazlalığı, Maket ve Kukla Tasarımları, Bazı Karakterlerde Sayıca Az Hologram Kullanımı, Dijital Üretimlerde Motion-Capture Kullanımı
<b>Gezegenler ve Mekânlar</b>	<b>DO</b> Gerçek Mekânların Kullanımı ve Farklı Ülkelerin Tercih Edilmesi, İç Mekânlarda Stüdyolarda Kurulan Setlerin Kullanımı, Uzay Sekanslarında Mat Boyamaların Kullanımı, Sonsuzluk Fonunun Kullanımı	<b>D &amp; DO</b> Gerçek Mekân Kullanımında Azalma, CGI Tasarımların Artışı, İç Mekânlar İçin Mavi Ekranlar Önünde Stüdyo Setleri, Gezegenlerin CGI Üretimi, Bazı Sahnelerde Güncel Yaşam ve Geçmişten İlham Alınan ve Tamamen Dijital Olarak Üretilen	<b>DO &amp; D</b> Gerçek Mekânların Kullanımında Artış ve Mekân, Gezegen Tasarımlarında CGI'nin Orantılı ve Dengeli Kullanımı, Dijital Olarak Yapılan Tasarımlarda İlk Üçlemeyle

		Mekânlar, Sonsuzluk Fonunun Devamı ve Dijital Olarak Üretimi	Benzeşimlerin Artışı, CGI Yerine Dijital Mat Boyamaların Tercih Edilmesi
<b>Makineler ve Uzay Gemileri</b>	<b>DO</b> Maketlerle üretilen ve Stop-Motion Yöntemi ile Hareketlendirilen Makineler ve Uzay Gemileri, Niceliksel Olarak Az ve Tasarım Olarak Birbirlerine Benzeyen Tasarımlar	<b>D</b> Tamamen Dijital Olarak Tasarlanan, Niceliksel Olarak Artan, Görünüm Olarak Birinci Üçlemeye Göre Uzak ve Fütüristik Görünen Makineler ve Uzay Gemileri	<b>D</b> Birinci Üçlemede Yer Alan Gemilerin ve Makinelerin Benzer Görünümde Farklı Versiyonlarının Üretilmesi, Tüm Bu Üretimlerin Dijital Ağırlıklı Olmak Üzere Maket ve Mekanik Tasarımlarla Harmanlanması
<b>Savunma Teknolojileri</b>	<b>DO &amp; D</b> Rotoscope Tekniği İle Yapılan Işınlar ve Tahta veya Metalden Yapılan Işın Kılıçları, Işın Kılıçları Savaşlarında Fiziksel Gücün Önemi, Darth Vader’in Eliyle Lazer Silahlarını Durdurabilmesi, Palpatine’in Yıldırımlarla Karşılık Vermesi	<b>D</b> Işınların Dijital Üretimi, Işın Kılıçlarının Farklı Formlara Bütünümesi, Işın Kılıçları Savaşlarında Akrobasinin Artışı ve Fiziksel Gücün Azalması, Işın Kılıcı Görünümünde Olmayan Farklı Sopalar ve Dijital Işınların Kullanımı, Tamamen CGI Olarak Üretilen Savunma Mekanizmaları	<b>D &amp; DO</b> Işınların Dijital Üretimi ve Farklı Görünümde Işın Kılıçları Tasarımı, Işın Kılıcı Savaşlarında Fiziksel Gücün Geri Gelişi, Karakterlerin “Güç” Kavramına Dayalı Savunmalar Geliştirmesi, Kylo Ren’in Eliyle Lazer Silahlarını Durdurabilmesi, Palpatine’in Yıldırımlarla Karşılık Vermesi
<b>Yaratıklar, Hayvanlar ve Droidler</b>	<b>DO</b> Yaratık, Hayvan ve Droidlerin Tasarımında Gerçek Oyuncuların Kullanımı, Maket, Kukla, Animatronik, Plastik Makyaj, Kostüm Kullanımlı Tasarımların Ağırlık Kazanması, Bazı Hayvan ve Yaratıkların Hareketlendirilmesinde Stop-Motion Kullanımı	<b>D</b> Yaratık, Hayvan ve Droidlerin Tamamen Dijital Olarak Tasarımı, Bazı Droidlerin Dijital Tasarımlarla Farklı Yeteneklerinin Ortaya Çıkması (Uçma, Karşılık Verme, Dijital Hologramlar Yansıtmaları), Dijital Tasarım İle Birlikte Niceliksel Artış	<b>DO &amp; D</b> Yaratık, Hayvan ve Droid Tasarımlarında Dijital Teknolojiden En Az Düzeyde Faydalanan ve Birinci Üçlemedeki (Gerçek Oyuncu Kullanımı, Maket, Kukla, Animatronik, Plastik Makyaj, Kostüm Kullanımı) Yöntemleri Daha Fazla Kullanılan Bir Üçleme

**Tablo 4:** Araştırmanın Geneline Dair Seçici Kodlama

## 7. Tartışma ve Sonuç

Sinemanın bir sanat olarak kabul görmesindeki en önemli noktalardan biri farklı disiplinlerden gelen birçok görsel ve işitsel tasarım öğesinin bir arada ve koordineli bir şekilde kullanımıyla yeni bir görsel ürün yaratımıdır. Yedinci sanat olan sinema teknolojik gelişmelerin ışığında doğmuş, sonrasındaki teknolojik gelişmelere paralel olarak da kendi içinde evrimini ve gelişimini sürdürmeye devam etmiştir. Sinemanın icat edildiği günden bu yana en can alıcı gelişme bilgisayarın film üretiminde bir araç haline gelmesidir. Bundan sonra ise dijitalleşme kavramı bilgisayar teknolojisine bağlı olarak üretim, dağıtım ve gösterimin birçok aşamasında yeni bir dönüşüme sebep olmuştur.

Üretim bütünü oluşturulan görsel tasarım kavramı ise birçok bileşenden oluşmaktadır. Bu bileşenler, teknolojik gelişmelerin film üretimini doğrudan yönlendirmesiyle sayıları artmış; aynı zamanda bileşenlerin kendi içinde farklı üretim yöntemleri geliştirmiştir. Dijital dönem ile birlikte görsel tasarım kavramının etki alanı genişlemiştir. Bunun en büyük örneği görsel efekt stüdyolarının görev alanının farklı bir forma taşınmasıdır. Dijital tasarım ile görsel efekt stüdyoları, sadece filmin görsel efekt kısımlarını yapan birimler olmaktan çıkmış; bilgisayarın bir filmin bütün süreçlerinde hakim olan bir üretim aracına dönüşmesiyle filmin başından sonuna kostüm, makyaj, dekor, mekan, aksesuar, kurgu, efekt, renk ve diğer birçok unsurun tek bir tasarım stüdyosu tarafından yapılmasına doğru evrilmiştir. Dijitalleşme 1980 li yıllardan itibaren görsel tasarım stüdyolarını doğurmuş, görsel tasarımın alanı genişleterek çalışan birey sayısını arttırmıştır.

Araştırmanın ana evreni olan *Star Wars* (Yıldız Savaşları) serisi, 1970 li yıllarda görsel tasarımda birçok ilki deneyecek ve uygulamasını gerçekleştirebilecek bir evren olarak karşımıza çıkmaktadır. “George Lucas işe yaratıcılığının özgür olabileceği bir arayışa çıkarak başlamıştı. Arayışı, rüyalarının imparatorluğu olan kültürel bir olgu ve bir yaşam felsefesi olmuştur” (Empire of Dreams: 2004). ‘Birçok sinemacı Yıldız Savaşları’nın mitolojisine dokunmanın yollarını bulacak ve onu popüler bir izleyici kitlesinin erişimine açık ve kendi eserlerini yaratması için başkalarına esin kaynağı olan kendi öykülerinin üretimi için bir kaynak olarak kullanacaktır’ (Jenkins, 2006: 574). Günümüzde aktif olarak evrenin devam etmesi ve üzerine içerikler üretilmesi birçok mitolojik öğenin, aksiyonun, tarihin, westernin, bilimkurgunun harmanlandığı bir mitsel öykü olmasının yanı sıra, dijital üretimin olanaklarının kullanımıyla her yüzyılda rahatça karşılaşılabilecek bir evren olmaya devam etmektedir.

Sonuç bölümünde ortaya konacak olan teori öncesi, her bir üçleme sonucunda elde edilen bulgulara ait üç farklı Eksen Kodlama değişkenler ekseninde birleştirilerek üç farklı üçlemenin bir arada değerlendirildiği bir Seçici Kodlama olarak verilmiştir. Diyagramlardaki "D" harfi "Dijital" yöntemlerin kullanıldığını, "DO", "Dijital Olmayan" yöntemlerin kullanıldığını göstermektedir. Her iki kısaltmanın da bulunduğu kategoriler ikisinin bir arada kullanıldığını anlatmaktadır. Her ikisinin bir arada yazıldığı kategorilerde, bu kısaltmalardan hangisine önce yer verildiyse oran olarak daha fazla kullanımı söz konusudur.

Elde edilen bulgular ekseninde, araştırmanın amaç-soru cümlelerinden ilki olan "Gelişen ve dijitalleşen sinema teknolojisi *Star Wars* filmlerinin içeriklerini nasıl değiştirmiştir?" sorusunun cevapları aşağıdaki gibidir:

Yukarıda verilen diyagramlar ile niceliksel bir veri ile karşılık bulunmak istendiğinde ortaya şu sonuçlar çıkmaktadır. Birinci Üçleme dijital teknolojinin film üretiminde henüz kullanılmadığı bir dönemde üretilmiş, sadece üçlemenin son filmi olan Episode VI: Return Of The Jedi'de birtakım dijital denemeleri barındırmıştır. Bu bağlamda birinci üçleme %95 oranında dijital olmayan yöntemlerle üretilmiştir. İkinci üçleme ise dijital olarak film üretebilmenin mümkün olduğu bir dönemde yapılmış ve üretimin %95'i –neredeyse tamamı- dijital olarak gerçekleşmiştir. Dijital üretimin sinema endüstrisine tamamen hakim olduğu bir dönemde üretilen üçüncü üçlemenin tasarımında ise dijital üretimden %50 oranında, dijital olmayan yöntemlerden de %50 oranında faydalanılmıştır.

Sinemada görsel tasarımda dijital teknoloji kullanımının içerik ile ilişkisi bağlamında bir teori ortaya atmak için yukarıda belirtilen oranların bir faydası olmasının yanı sıra niteliksel bir analiz yapmak doğru olacaktır. *Star Wars* üzerine çekilen üç farklı üçlemenin yapım pratikleri açısından birbirleriyle farklılıklar göstermesinin nedenleri, sinemanın kronolojik olarak geçirdiği teknolojik gelişmelerde yatmaktadır. Araştırmadaki birçok detay, dijital olmayan bir üretimle gerçekleştirilen birinci üçleme, sinema tarihinde birçok yeniliği getiren ve görsel tasarımı ile öne çıkan bu sinematik evrenin temelini oluşturmaktadır.

Film üretiminde dijital olarak tüm yöntemlerin kullanılabilirdiği bir dönemde üretilen ikinci üçleme ise dijitalin getirdiği tüm olanaklardan fazlasıyla yararlanarak ve kendi içinde çağa uygun yeni bir görsel bütünlük yakalamayı başarmıştır. '1970'lerde özel efekt estetiğinin ne kadar geliştiğini gösteren birinci üçleme, 2000'li yıllarda ise dijital üretimin estetiği ve canlı aksiyon sinematografisi bağlamında yine öncü olarak yerini ikinci üçlemeye bırakmıştır' (Turnock, 2012: 159). İnanıldığı bu üretim tarzını yeni bir misyon olarak görmeyi tercih eden ikinci üçleme, belki de istemeden, görsel anlamda evrenin açılışını yapan birinci üçlemeden ruhen uzaklaşan bir görünüm sergilemektedir.

10 yıl sonra yapımına başlanan üçüncü üçleme ise geçmişe yönelik bir selam duruşu sergilemeye görsel tasarım ile başlamıştır. Özellikle ikinci üçlemenin dijital kullanımından kaynaklanan ve yapı olarak ilk görsel tasarımdan uzaklaşmasını başka bir deyişle onarmak için yola çıkan üçüncü üçleme, dijitalden yine faydalanmış fakat dijital öncesi yöntemlerin evrenin ana ruhunu oluşturduğunu da baştan kabullenmiştir. Üçüncü üçlemede, dijital ve dijital olmayan yöntemler bir arada ve dengeli bir kullanımla içeriği oluşturmaktadır. Tamamen dijital film üretiminin hakim olduğu bir dönem olmasına rağmen nostalji, retro, vintage gibi geçmişe yönelik kavramlar yine ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda bakıldığında dijital teknolojinin görsel tasarımda kullanımı, sadece evrenin temel unsurlarını orijinal halleriyle dijital olarak bilgisayarla oluşturmaya yönelik bir eylem olmuştur.

Araştırmanın bir diğer amaç-soru cümlesi olan "İçeriklerdeki bu değişim, *Star Wars* filmlerinin ilk ortaya çıkışından günümüze içeriğin ana yapısında genel bir dönüşüme sebep oldu mu? sorusunun cevabı şöyle ortaya çıkmaktadır:

Filmin içeriğinde, dijital teknoloji kullanımıyla meydana gelen değişim evrenin ana yapısında genel bir dönüşüm yaratmıştır. 1970 li yıllarda üretilen birinci üçleme, yönetmen George Lucas'ın hayal gücünde kurduğu dünyanın gerek üretim yöntemi, gerekse hikâye anlatım yapısı olarak sinema tarihinde kalıcı bir yer bıraktığı ortadadır. *Star Wars* evreni birinci üçleme ile doğmuştur.

Doğuşundan yaklaşık 20 yıl sonra görsel tasarımda dijital devrimin ön plana çıktığı bir dönemde üretilen ikinci üçleme ise içerik olarak ilkinde göre iki noktada ayrılmaktadır. Birincisi, ilk üçlemede anlatılan hikâyenin kronolojik olarak daha öncesine dair bir olay örgüsü sunması; ikincisi ise görsel tasarım olarak dijitalleşmenin verdiği tüm olanaklara dayanarak üretimi gerçekleştiriyor olmasıdır. İkinci üçleme, kendi içinde görsel bir bütünlüğe sahiptir fakat evrenin yeni bir parçası olarak birinci üçlemeden uzak bir bir görünüm içerisindedir. *Star Wars* evreni için dijital teknoloji, ikinci üçlemede kullanım olarak üst düzey olmakla birlikte içeriğin ana yapısında genel bir dönüşüme sebep olmuştur. Araştırma bulguları ve sonrasında *Star Wars* evreninin görsel tasarımlarıyla ilgili eleştiriler bölümünde de belirtildiği üzere kendi içinde tutarlı olan ikinci üçleme, hikâyenin esas yapısından uzaklaşan bir görünüm sergilemektedir.

Tamamen dijital üretime geçilen bir dönemde seyirci ile buluşan üçüncü üçlemede ise dijital teknolojinin içeriğin ana yapısından bir kopuşa sebebiyet vermemesi için özel bir hassasiyet gösterildiği açıktır. Lucasfilm'in Disney tarafından satın alınması sonrası üretimine başlanan üçüncü üçleme, gerek üretim yöntemi gerekse evrenin ana hikâyesi bakımından birinci üçlemeye sadık kalınmış bir yapı içerisinde gözükmektedir. Disney, öncelikle birinci üçlemedeki karakterleri geri

döndürmüştür. Bu karakterlerin yanına genç ve evrene yeni dahil olan diğer karakterler de eklenmiştir. İkinci üçleme sonrası *Star Wars* evreninin artık eskisi gibi olmadığını ifade eden izleyiciler, eleştirmenler ve sinemacıların fikirlerini de dikkate alan yeni üçlemenin yaratıcıları, evrenin başlangıcında yer alan tüm görsel tasarım unsurlarını geri döndürmüş; film üretimi bağlamında ise dijital teknolojiyi sadece gerektiği yerlerde belli bir oranda kullanmayı tercih etmişlerdir. Dijital bir çağda olmamıza rağmen Panavision ve IMAX (pelikül kullanan) kameralar ile çekimler yapılmış; Luke, Leia, Han Solo, Palpatine geri dönmüş; tasarım olarak ikinci üçlemede fazlasıyla eleştirilen fütüristik unsurların yerini birinci üçlemenin genel yapısı devralmıştır. Bu noktada gerek seyircinin *Star Wars*'u neden sevdiği sorusunun yanıtının birinci üçleme olduğu gerçeği unutulmamış, Disney garantici bir politika izlemiştir. Bu politika, üçüncü üçlemenin sonunda yeni bir kötü karakter yaratmak yerine Palpatine'i geri getirmeyi tercih etmiştir. Üçüncü üçleme evrenin köküne bağlı kalan fakat evrene hikâye derinliği anlamında ciddi bir katkı vermeyen bir seri olmuştur.

Üçüncü üçlemedeki bir diğer önemli detay ise 2000 li yıllarda geçmişe ait yaşantı ve popüler kültüre dair nostalji özlemidir. *Star Wars*, evreni yeniden yaratmanın risklerinin göze alınmadığı tersine geçmişin yeniden bir sunumunun ve bilinenler ile yola devam etmenin bir ürünü olarak tekrar ortaya çıkmıştır. Sinema tamamen dijital bir üretim çağına girmiş olsa bile dijitalleşme, -aynı Steven Spielberg'in Ready Player One, 2018 örneğindeki gibi- retroyu veya vintage'ı tekrardan modellemek ve yeniden üretmek için kullanılan bir araç olmuştur.

Araştırmanın son amaç-soru cümlesi olan "Dijital üretimdeki bu dönüşüm sinema endüstrisini yapısal bir değişikliğe uğratar mı?" sorusu ise şöyle cevaplanmaktadır: Dijital devrim sinemada film üretimindeki endüstriyel yapıda farklı değişimleri doğuracaktır. Dijital teknoloji ile birlikte film endüstrisinde yeni iş kolları ve alanları ortaya çıkacaktır. Bu alanlar bazı meslek gruplarından beklenen işin tanımını genişletecek bazılarını ise ortadan tamamen kaldıracaktır. Bir diğer konu ise film üretiminde yeni deneyimleri beraberinde getirecek olan yapay zekâ uygulamaları, 360 derece Sanal Gerçeklik gibi kavramlardır. Yapay zekâ uygulamaları tarafından yazılmış film senaryoları, 360 derece sanal gerçeklik içinde yer alan görsel tasarımları barındıran filmlerin vizyona girmesi ve bunun tamamen bir üretim şekline dönüşmesi şu an için fazlasıyla gündemde olan konulardır.

Bu değişimlerden en önemlilerinden biri üretimin bitmesi sonrası filmin salt sinema salonlarında seyirci ile buluşması zorunluluğunun ortadan kalkmasıdır. Dijital teknolojinin bir diğer getirisi de Netflix, Disney Channel, HBO, BluTv vb. internet üzerinden yayın yapabilen, içerik olarak birçok farklı seçenek sunabilen, istenildiği anda istenildiği yerde istenildiği cihazdan izlenebilen yeni platformların oluşması ve dünya çapında bir yayın yapabilme özelliklerinin bulunmasıdır. Sinema dünyasının birçok yönetmeni bu tip dijital platformlarda yayınlanmak üzere özel filmler yapmaktadır. (Roma, 2018: Alfonso Cuarón & The Irishman, 2019: Martin Scorsese) Bu aynı zamanda, sinema salonlarında tek bir parça olarak gösterilen bir filme ait hikâyenin birkaç parçaya bölünerek bir film dizisi olarak belli sürelerde oluşturulup çekilebilmesi ve bu tip dijital platformlarda gösterilebilmesi gibi olanakları da sunabilmektedir. Yine araştırma evrenine ait olan *Star Wars: The Mandalorian* (2019) isimli dizi de Disney'in dijital platformu için tasarlanan ve ilk sezonu burada yayınlanan 30 dakikalık 8 bölümden oluşan bir dizi olarak yayına başlamıştır. Bu da en başından en sonuna içerik üretiminde yapısal bir değişikliğe gidilmesi anlamına gelecektir.

Bu araştırma, *Star Wars* evrenine ait görsel tasarımda dijital teknoloji kullanımının film içeriği ile ilişkisi anlamında şu sonucu ortaya çıkarmıştır: Birinci Üçleme gerek sinema tarihi gerekse kendi içinde görsel yaratımda birçok ilki barındıran bir evrenin açılışı iken; büyük oranda dijital olarak üretilmesiyle kendi içinde yeni bir bütünlük oluşturan fakat ana hikâyeden görsel anlamda kopuşa giden bir İkinci Üçleme söz konusudur. Dijital olarak birinci üçlemedeki evreni tekrar yaratan, evrenden kopmamaya özen gösteren hatta yeni unsurlar katmayı deneyen Üçüncü Üçleme ise evrenin ana içeriğine bağlı kalmayı tercih ederken, evrene bundan sonra ne katılabileceği sorusuna da çok yeni cevaplar üretmeyen bir seri olmuştur.

## Kaynakça

- Akgül, Nadide Gizem (2017). "Görsel Efekt Kullanımında Star Wars'un Geçmişi ve Bugünü", *Star Wars Sineması Okumaları*. S. Serhat Serter (der.) içinde, İstanbul: Dedalus Yayınları.
- Arnheim, Rudolf (2002). *Sanat Olarak Sinema*. Çev., Rabia Ünal, Ankara: Öteki Yayınevi.
- Bazin, André (2007). *Sinema Nedir?*, Çev. İbrahim Şener, İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Bordwell, David (2012). *Pandora's Digital Box: Films, Files and The Future of Movies*, Wisconsin: The Irvington Way Institute Press.
- Bordwell, David ve Kristin, Thompson (2012). *Film Sanatı*, Çev. Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat, Ankara: DeKi Yayınları.
- Brooker, Will (2015). *Yıldız Savaşları*, Çev., Billur Yılmazyigit, İstanbul: Alfa Yayınları.

- Çelik, Hilal ve Ekşi, Halil (2015). Nitel Desenler: Gömülü Teori, İstanbul: Edam Yayınları. Dünyanın İlk Renkli Filmi, Beyazperde. <http://www.beyazperde.com/haberler/filmler/haberler-53631/>. Erişim Tarihi: 12 Aralık 2019.
- Eisenstein, Sergey (1984). Film Duyumu. Çev., Nijat Özön, İstanbul: Payel Yayınları.
- Elsaesser, Thomas ve Hagener, Malte (2014). Film Kuramı: Duyular Yoluyla Bir Giriş, Çev., Berhan Soner ve Barış Yıldırım, Ankara: Dipnot Yayınları.
- Empire Of Dreams: The Story of The Star Wars Trilogy (2004). [Belgesel]. ABD: Prometheus Entertainment & Fox Television Studios & Lucasfilm. Becker, Edith ve Burns, Kevin (Yönetmen).
- Erdikmen, Arda (2013). "Rudolf Julius Arnhem" Sinema Kuramları I: Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar, Zeynep Özarslan (der.) içinde, İstanbul: Su Yayınevi.
- Erkılıç, Hakan (2016). "Noël Burch ve Yeni-Biçimci Kuram" Sinema Kuramları II: Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar, Zeynep Özarslan (der.) içinde, İstanbul: Su Yayınevi.
- Ganz, Adam ve Khatib, Lina (2006). "Digital Cinema: The Transformation of Film Practice and Aesthetics", New Cinemas: Journal of Contemporary Film, 4(1): 21-36.
- Güçhan, Gülseren (1999). Tür Sineması, Görüntü ve İdeoloji, Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Hill, Derek (2011). Charlie Kaufman ve Hollywood'un Neşeli Afacanlar, Fabulistler ve Hayalperestler Takımı. Çev., Selen Serezli, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Hu, Kaichen (2016). The Effects of Digital Video Technology On Modern Film, MA in Master of Science in Television Management Philadelphia: Drexel University.
- Jenkins, Henry (2006). "Quentin Tarantino's Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence and Participatory Culture", Media and Cultural Studies. Meenakshi Gigi Durham and Douglas Kellner (gln.) inside, New Jersey: Blackwell Publishing.
- Kellner, Douglas (2013). Sinema Savaşları: Bush-Cheney Döneminde Hollywood Sineması ve Siyaset, Çev. Gürol Koca, İstanbul: Metis Yayınları.
- Köprü, Mehmet (2009). "Bazin'in Dijital Kameraları Eisenstein'in Bilgisayar Efektlerine Karşı: Geleneksel Kuramların Bakışıyla Yeni Film Teknolojileri", İletişim Araştırmaları Dergisi, 7: 49-77.
- Kutlu, Kutlukhan ve Yücel, Doğu ve Bıçakçı, Hakan ve Kaya, Evrim ve Yücel, Fırat ve Akkartal, Fatma Cihan ve Şensöz, Ali Deniz (2016), "Yuvarlak Masa Tartışması: Star Wars, Masalsılık Öldü mü?". Altyazı Aylık Sinema Dergisi, 157: 66-76.
- Mükerrem, Zaur (2012). Sinematografi Üzerine Düşünceler: Kuram ve Uygulamalar, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Nişancı, İlkay (2011). "Kurgunun Güncel Sorunsalı: Eisenstein'in Dikey Kurgusunun Evrimi", İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, 41: 63-80.
- Nişancı, İlkay (2018). Teoride ve Pratikte Sinemada Kurgu, İstanbul: Doruk Yayınları.
- Öztürk, Belis (2012). Sinemada Mekân Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, Maltepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ryu, Jae Hyung (2007). Reality & Effect: A Cultural History of Visual Effects. PhD of Philosophy in the College of Arts and Sciences, Georgia: Georgia State University.
- Side By Side (2012). [Belgesel]. ABD: Company Films. Kenneally, Chris (Yönetmen).
- Stam, Robert (2014). Sinema Teorisine Giriş. Çev., Selda Salman ve Çiğdem Asatekin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Turnock, Julie (2012). "The ILM Version: Recent Digital Effects and The Aesthetics of 1970s Cinematography", Film History, 24(2): 158-168.
- Whitney, Allison (2018). "Formatting Nostalgia: IMAX Expansions of The Star Wars Franchise", Star Wars and The History of Transmedia Storytelling. Sean Guynes and Dan Hassler-Forest (gln.) inside. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Yürür, Fatih (2017). Kıyametin Sineması: Post Apokaliptik Filmler, İstanbul: Cinius Yayınları.