

"Yüzüklerin Efendisi" Beyaz Perdeye Nasıl Taşındı?

"Yerdeki bir delikte, bir hobbit yaşırdı."

Bundan 50 yıl önce, Oxford Üniversitesi'nde edebiyat profesörü olan J. R. R. Tolkien'in aklına gelen bu sözler, korkunç savaşların, fantastik canavarların, Elfler'in, Cüceler'in ve elbette Hobbitler'in de içinde yer aldığı şaşırtıcı güzellikte bir masalın ilk sözcükleri olmuş. "Hobbit" ve "Yüzüklerin Efendisi" dizisinin "Yüzük Kardeşliği", "İki Kule" ve "Kralın Dönüşü" adlı diğer üç kitabı, yayımlandıkları yıldan bu yana dünyanın en çok okunan kitaplarından olmuşlar. İlk yıllardan beri, bu kitapları filmleştirmek isteyen birçok yönetmen olmuş. Ancak, bu dünyada eşi benzeri olmayan yerlerin ve yaratıkların bir film setinde yaratılması çok güç olduğundan, bunu kimse göze alamamış. Ta ki, "Jurassic Park" ve "Oyuncak Hikâyesi" gibi filmlerin yapımında kullanılan özel efekt yöntemleri geliştirilene kadar.

Savaş Sahneleri

Yüzüklerin Efendisi filmlerinde, onbinlerce savaşçının savaştığı, büyük savaş sahneleri var. Peki, bu kadar çok savaşçıyı nereden buldular diye soracak olursanız yanıt, "bilgisayar teknolojisi" olacaktır. Bunun için, "Massive" adını verdikleri özel bir yazılım geliştirmişler. Bu yazılım, bugünkü haliyle binlerce farklı savaşçının farklı hareketlerinin kontrol edilmesini sağlıyor. Başlangıçta gerçek oyuncular, Uruk-hai savaşçıları ya da Elf rolüne bürünüp savaş sırasında yapılabilecek çeşitli

Bilgisayarda oluşturulmuş binlerce savaşçı, savaş alanında toplanmışlar. Bütün bu yaratıklar, çok özel bilgisayar yazılımları kullanılarak oluşturulmuş. Bu sahnedeki yapay kahramanların hepsinin, kendilerine ait bir "beyni" var. "Beyin" adı verilen bir yazılım, savaşçının hangi hareketleri yapacağını belirliyor.



hareketleri canlandırmışlar. Bu hareketler, çok sayıda kamerayla farklı açılardan kaydedilmiş. Bilgisayarda, savaşçıların 250 farklı hareketinin bulunduğu bir "hareket kütüphanesi" oluşturulmuş. Bir sonraki adımdaysa, bilgisayarda, her biri kendine özgü giysilere ve zırhlara bürünmüş, farklı silahlar taşıyan her bir savaşçı tipinin üç boyutlu modelleri oluşturulmuş. Bu savaşçı tiplerinin her birini bir "beyin" kontrol ediyor. "Beyin", savaşçıya kime saldıracığını, hangi silahları kullanacağını, nasıl duracağını, nasıl koşacağını ya da nasıl düşeceğini söyleyen, özel bir yazılımın adı. Tüm yazılımlar yüklendikten sonra bilgisayar, savaş otomatik olarak düzenlemeye başlamış. Savaşçıların her biri, bu yazılım sayesinde yapacaklarına karar vermiş (sözelimi bir Uruk-hai'n, bir Elfe kalkarıyla vurması gibi). Bilgisayar, bu hareketi gerçekleştirirken savaşçının nasıl görünmesi gerektiği bilgisini, "hareket kütüphanesi"nden bulup getirerek, savaşçının duruşlarını ayarlamış. Bu işlem, savaş sahnelerinin geçtiği her bir film karesinde, o karede görünen binlerce savaşçının her biri için tek tek yapılmış. Sonunda, kimi kez 20.000 savaşçının aynı anda savaşığı, filmlerde şimdiye kadar yapılan belki de en görkemli savaş sahneleri ortaya çıkmış.

Devler ve Cüceler

Tolkien'in kitaplarında, büyücü Gandalf gibi kimi kahramanlar, yetişkin bir insan boyutlarında, Hobbitler gibi başkalarıysa küçük bir çocuğun boyutlarında karşımıza çıkıyor. Peki, bu farklılıklar yetişkin insanların oynadığı bir sinema filminde nasıl yaratılabilir? Bu sorunun yanıtı da, özel efektlerde gizli. Yüzüklerin Efendisi filmlerindeki bazı sahnelerde, hem büyük hem de küçük boyutlu kahramanlar aynı anda görülüyor. Bu sahnelerde ilk olarak, Gandalf ve Aragorn gibi



Gandalf ve Bilbo, bu sahne için özel olarak yapılmış masanın başında oturuyorlar. Masanın oranları gözü yanıltarak, gerçekte Gandalf'tan çok uzakta oturan Bilbo'nun, onun yanında oturuyormuş gibi ve daha küçük görünmesini sağlıyor.

büyük boyutlu kahramanları canlandıran oyuncuların çekimleri yapılmış. Daha sonra da Merry ve Pippin gibi küçük boyutlu kahramanları canlandıran oyuncuların çekimleri yapılmış. Ancak, bu kez kamera oyuncuların daha uzağa yerleştirilmiş. En sonunda da bu iki çekim, bilgisayarda özel bir yöntemle bir araya getirilmiş.

Yüzüklerin Efendisi filmlerinde, oyuncuların büyüklüklerini "değiştirmek" için kullanılan başka yollar da var. Örneğin, "Yüzük Kardeşliği" filminde, Gandalf'ın Bilbo'yla birlikte masada oturduğu sahneyi ele alalım. Burada, Gandalf'ın Bilbo'dan büyük görünmesini sağlayan, masanın biçimi. Bu, özel olarak yapılmış, normalden çok daha uzun bir masa. Bir ucu normal boyda. Ancak, kameradan uzakta olan öteki ucuna doğru gittikçe masa genişliyor. Sözü ettiğimiz sahnede Gandalf, masanın kameraya yakın olan normal boyuttaki ucunda oturuyordu, Bilbo'ysa daha geniş ve kameraya uzak olan ucunda. Gandalf, kameraya yakın olduğu için büyük, Bilbo'ysa uzak olduğu için küçük görünüyordu. İki oyuncu, birbirlerinden çok uzakta oturuyor olmalarına karşın, yan yana oturuyormuş gibi görünüyordular. Çünkü, masanın kameraya uzak olan ucuna gittikçe genişlemesi, göz yanıltmasına neden oluyordu.

Filmdeki hemen hemen tüm eşyaların, büyük ve küçük boyutlarda olmak üzere iki kopyası kullanılmış. Küçük boyutlu kahramanların yer aldığı sahnelerde, bu eşyaların büyük kopyalarından



yararlanılmış. Böylece oyuncuların, bu büyük eşyaların yanında çok küçük görünmeleri sağlanmış. Halılar, koltuklar, bastonlar, silahlar, ve hatta gemiler bu eşyalardan bazıları. Hobbitlerin yanlarında küçük görünmesi için, çok büyük atlar, tavuklar ve domuzlar bile aranıp bulunmuş.

Koalar Dolusu Makyaj Malzemesi!



Uruk-hai savaşçısını canlandıran bir oyuncu, makyaj ve kostüm çalışmaları sırasında.

Yüzüklerin Efendisi'ndeki kahramanların inandırıcılığının sırrı, biraz da özel makyaj yöntemlerinde gizli. Film ekibinde çalışan özel makyaj uzmanları, oyuncuların filmdeki farklı kahramanlara dönüşmelerini sağlayabilmek için, koalar dolusu makyaj malzemesi harcadığını belirtiyorlar. İnsanların büyücüler, Orklar ya da Hobbitler gibi görünmelerini sağlamak da kolay bir iş değil elbette; tek bir oyuncunun bir günlük makyajının kimi zaman saatlerce sürdüğü bile oluyormuş. Sözgelimi, Cüce Gimli'yi oynayan oyuncunun sete her sabah 04:00'da gelmesi gerekiyormuş. Çünkü makyaj işlemleri tam altı saat sürüyormuş. Uruk-hai savaşçılarından nasıl doğduğunu gösteren sahnede rol alan oyuncunun işi en zoruymuş. Çünkü vücudunun her bir noktasının plastik ve kauçuk malzemeye kaplanmasını gerektiren makyajı 10 saat sürmüştü.

Ardından da 14 saati bunun altında geçirerek rolünü yerine getirmiş. Bu makyaj üzerindeyken çevresini göremiyor ve duyamıyormuş. Makyajın çıkarılması da 2 saat sürünce tüm işlemlerin tamamlanması 26 saati bulmuş. Oyuncunun halini siz düşünün artık!

Küçük Dünyalar



Yüzüklerin Efendisi'nin çekimlerinde kullanılan modellerden biri.

Yüzüklerin Efendisi filmlerinin en etkileyici yönlerinden biri de, Baraddûr Kulesi, Isengard kenti gibi, "Ortadünya"nın ilginç ve bu dünyada eş benzeri bulunmayan kentleri ve yapılarıydı. Peki, yeryüzünde bir benzeri bulunmayan bu görkemli yapılar nasıl yapılmıştı? Sorunun yanıtı şu: Kitapta anlatılan yapıların küçük modelleri yapılarak filme alınmıştı. Aslında, bu modelleri "küçük" olarak nitelendirmek ne kadar doğru bilmiyoruz, çünkü kimilerinin boyutları bir evden bile büyük! Bu modellerin ayrıntılarını oluşturabilmek için, model uzmanlarının aylarca uğraşmaları gerekmiş. Mobilyalar, fiçiler, arabalar, çitler, kazma ve kürek benzeri eşyalar da yalnızca birkaç santimetre uzunluğunda yapılmış.

Bilgisayar "Yaratıkları"

Gollum adlı kahramanın oluşturulması sırasında, film ekibindeki model uzmanları, onun farklı mimikler yapan modellerini oluşturuyorlar.





Gollum'un uyuyan Hobbitler'e saldırdığı sahnenin çekilişi. Bu sahnede Gollum'u bir oyuncu canlandırıyor.



Daha sonra, bu sahnenin geçtiği film karelerinden Gollum'u canlandıran oyuncunun görüntüsü çıkarılarak, yerine bilgisayarda hazırlanan Gollum yerleştiriliyor.

Yüzüklerin Efendisi filmlerindeki olağanüstü yaratıkların kimilerinin yalnızca bilgisayarda bulunduğunu biliyoruz. Bunlardan en önemlisiyse Gollum. O, aynı zamanda üzerinde en çok çalışılan kahraman. Gollum, karakalemle yapılan yüzlerce farklı eskizden doğmuş. Yönetmen, bunların birinde karar kıldığında, bu eskizin kilden modelleri yaratılmış. Sonunda da bir Gollum heykeli yapılarak lazerle taranmış ve bilgisayarda bu heykelin tam bir kopyası oluşturulmuş. Gollum'un mimiklerinin ve derisinin dokusunun oluşturulması için de çok özel çalışmalar yapılmış. Bir sonraki adımsa, hem başka kahramanları canlandıran oyuncuların hem de Gollum'un yer aldığı sahnelerin çekilmesi. Bu sahnelerde, Gollum'u özel bir kostüm giymiş bir oyuncu canlandırmış. Bu kostüm yardımıyla, oyuncunun hareketleri bilgisayara

kaydedilmiş ve Gollum modeline bu hareketler "yüklenmiş". Sonunda, Gollum'u canlandıran oyuncunun görüntüsü bilgisayarda silinerek, yerlerine Gollum'un kendi görüntüleri konulmuş.

İşte, Yüzüklerin Efendisi filmlerindeki olağanüstü sahnelerin yapımında kullanılan özel efektler, bilgisayar yöntemleri ve göz aldatmacaları kısaca böyle. Yüzüklerin Efendisi, çağımızın en güzel masallarından biri. Bu nedenle olsa gerek, hem kitapları hem de filmleriyle birçok insanın gönlünde taht kurmuş.

• • • • • • • • • Aslı Zülâl

Kaynak
Rickitt, R., "Magic in Middle-earth". Muse, Kasım-Aralık 2003