



NAZI PROPAGANDA SİNEMASININ POPÜLER SİNEMAYA GÖRSEL TASARIM AÇISINDAN ETKİLERİ: YILDIZ SAVAŞLARI

THE EFFECTS OF NAZI PROPAGANDA CINEMA ON POPULAR CINEMA FROM THE PERSPECTIVE OF VISUAL DESIGN: STAR WARS

Tolga GÜROCAK¹



ORCID: T.G. 0000-0002-5284-8447

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Tolga Gürocağ

Afyon Kocatepe University, Türkiye

E-mail/E-posta: tgurocak@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 16.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %4

Revision Requested/Revizyon talebi:

09.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

24.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Gürocağ, T. (2024). Nazi

Propaganda Sinemasının Popüler Sinemaya Görsel

Tasarım Açısından Etkileri: Yıldız Savaşları. The

Turkish Online Journal of Design Art and

Communication, 14 (4), 997-1018.

<https://doi.org/10.7456/tojdac.1516897>

Öz

Nazi Almanya’ında kültür ve sanatın her alanını kontrol ederek nasyonal sosyalist ideolojiyi meşrulaştırmanın en önemli araçlarından olan sinema, Leni Riefenstahl’in filmlerinde hem anlatıyı hem de görselliği amaçları doğrultusunda ustaca kullanmıştır. Dünya Savaşı’nı kaybedilmesine rağmen Nazi propaganda sineması Hollywood sinemasında etkilerini göstermeye devam etmiştir. 1970’lerden sonra punk rock kültürünün yükselişe geçmesiyle müzik kliplerinde giderek görünürlüğü artan Nazi propaganda sineması unsurları, gerek eleştirel amaçla gerekse bağlamından koparıp sadece estetik bir öge olarak kullanılmıştır. Popüler kültürün kült yapımlarından *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*) film serisinin görsel tasarım aşamasında sıklıkla başvurulan kaynaklardandır. Bu çalışmada, George Lucas’ın yarattığı *Yıldız Savaşları* serisinde Leni Riefenstahl’in *İradenin Zaferi* filminden ilham alınarak üretilen görsel kompozisyonlar, görsel tasarım öğelerinden denge, tekrar, vurgu, oran-orantı ve zıtlık açısından incelenmiştir. Sonuç olarak Nazi propaganda sinemasında karşılaşılan görsel tasarım biçimlerinin *Yıldız Savaşları*’nın kronolojik olarak ilk filmlerinde daha çok görsel unsur olarak, serinin ilerleyen filmlerinde ise içerikle görselliği Nazi dönemiyle bağdaştırarak kullanıldığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Nazi Propaganda Sineması, Leni Riefenstahl, İradenin Zaferi, Popüler Sinema, Yıldız Savaşları, Görsel Tasarım.

Abstract

Cinema, which was one of the most important means of legitimising National Socialist ideology by controlling all areas of culture and art in Nazi Germany, expertly used both narrative and visuality in Leni Riefenstahl’s films for its purposes. Despite the loss of World War II, Nazi propaganda cinema continued to show its effects in Hollywood cinema. With the rise of punk rock culture after the 1970s, the elements of Nazi propaganda cinema, which became increasingly visible in music videos, were used both for critical purposes and as an aesthetic element, detached from their context. *Star Wars*, one of the cult productions of popular culture, is one of the sources frequently used in the visual design phase of the film series. In this study, visual compositions inspired by Leni Riefenstahl’s *The Triumph of the Will* in the *Star Wars* series created by George Lucas are analysed in terms of balance, repetition, emphasis, proportion-proportion and contrast among visual design elements. As a result, it was determined that the visual design forms encountered in Nazi propaganda cinema were primarily used as visual elements in the first films of *Star Wars* chronologically. In contrast, in the later films of the series, they were used by associating content and visuality with the Nazi period.

Keywords: Nazi Propaganda Cinema, Leni Riefenstahl, Triumph of the Will, Popular Cinema, Star Wars, Visual Design.



GİRİŞ

Nazilerin iktidara gelmesinin ardından kurulan ve başına Joseph Goebbels'in getirildiği Halkı Aydınlatma ve Propaganda Bakanlığı, kültür ve sanatın her alanını kontrol etmeye çalışarak sanatsal üretim, dağıtım ve iletişimin tüm yönlerini gözetim ve denetim altına almıştır (Kant, 2023), ki buna sanat, edebiyat, tiyatro, sinema, mimarlık, basın, elektronik yayın, spor ve kitlesel mitingler gibi tüm kültürel alanlar dâhil edilmiştir (Bramsted, 2008, s. 65). Bu sayede, bir dizi farklı yöntemle insanların Nazilere itaat etmeleri ve Hitler'i putlaştırılmaları için beyinlerinin yıkanması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda, günlük yaşamlarının her anında karşılarına çıkan propaganda mesajlarına maruz bırakılan Almanlar, Nazi ideolojisinin meşruluğuna ikna olmuş, böylece Hitler'in eylemleri, halkının koşulsuz desteğini almıştır (Sauquet, 2014, s. 1). Faşist ideoloji sanat ve diğer kültürel alanları amaçları doğrultusunda kullanmıştır. Nazilerin kitlesel ikna aracı olarak gücünü fark ettikleri sinemanın, ele geçirilen iktidarın korunmasına ve hedeflere hizmet etmesini sağlamak için Nasyonal Sosyalist Parti film yapımını ve dağıtımını devralarak Reichsfilmkammer'ı kurmuştur. Bu kuruluş, stüdyoların denetimi, film finansmanı, endüstri personelinin kaydı ve kontrolü, yapım öncesi ve sonrası sansür, gösterim ve dağıtım konularında işleyen bir sistem tasarlamış ve yönetmiştir (Fox, 2006, s. 28). Filmlerin finansmanını düzenlemenin yanı sıra, Reichsfilmkammer'ın kurulmasının temel amaçlarından biri de Yahudilerin ve diğer yozlaşmış sanatçıların Alman kültürel yaşamından uzaklaştırılmasıdır, çünkü yalnızca ırksal olarak "saf" Almanlar üye olabilmıştır. Bununla birlikte, buraya üyelik tüm oyuncular ve film yapımcıları için zorunlu hâle getirilerek saf Alman olmayanların sinemayla uğraşmasının önüne geçilmiştir (Welch, 2001, s. 9-11). Ayrıca partinin popülaritesini artırmak amacıyla Marlene Dietrich, Lilian Harvey ve Zarah Leander gibi yıldızlar filmlerde oynatılmıştır (Ascheid, 2003, s. 39).

İradenin Zaferi sinema tarihinin organik bir ürünü, *Metropolis*'in anıtsal kitle süslerinin¹, *Potemkin Zirhlisi*'nin gücünün ve Hollywood'un savurganlığının bir sentezi (Hoberman, 2019, s. 54-55) ve Nazizm'in ırk mitolojilerine yönelik, kitlesel ritüellerin geometrisi ve tuhaf, çalılımlı tanrısı Adolph Hitler'in yalnız figürü aracılığıyla ifade edilen sinematik bir övgüdür (Hagopian, 2024). Susan Sontag'ın (1981, s. 77-83) "büyüleyici faşizm" olarak adlandırdığı bu film, Walter Benjamin'in *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilen Çağda Sanat Yapıtı*'nda (2002, s. 66) bahsettiği yıldız kültüne benzer şekilde Hitler büyüsünü ve kültürünü ortaya çıkarmıştır.

Nazi sanatı açıkça Nasyonal Sosyalist Alman İşçi Partisi'nin siyasi çıkarlarını savunduğu ve insanlık dışı totaliter bir rejimi yüceltmeye hizmet ettiği için, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra burjuva liberalizminin çoğu savunucusu tarafından kabul edilmemiş, hatta tartışılması bile reddedilmiş, sanat dışı olarak addedilerek bir kenara bırakılmıştır (Strathausen, 1999, s. 5). Bununla birlikte, Nazi sanatı özellikle 1970'li yıllardan itibaren tabu olmaktan çıkmaya başlamıştır ve Nazi rejiminin çöküşünden seksen yıl sonra bile bu rahatsız edici dönemin sembolleri, mitolojileri ve temaları hâlâ popüler kültüre nüfuz etmektedir (Abbenhuis & Buttsworth, 2010, s. xxix). Bunda popüler kültürün Nazilere ait sanatsal unsurları alıp gerek eleştirel amaçla gerekse bağlamından koparıp sadece estetik bir öge olarak kullanması önemli rol oynamıştır.

Görsel popüler kültür ürünlerindeki Nazi etkisi daha çok şarkıcıların müzik videolarında ve kimi moda kreasyonlarında kendini gösterirken, sinema da bu eğilimden etkilenmiştir. Nazilere ait mimari, resim ve heykel anlayışı, asker üniformaları gibi sanatsal ve estetik unsurlar, doğrudan Nazileri konu edinen filmlere ek olarak pek çok film tarafından da tasarımları aşamasında kullanılmıştır. Bunlar dışında Nazi propaganda sineması da filmlerin görsel tasarımları sırasında baz alınan temel esin kaynağıdır. Uzun ya da kısa metrajlı filmler ve haber filmleri içinde en bilineni Leni Riefenstahl'in çektiği Adolf Hitler'in ve Nazi Partisinin yüceltildiği *İradenin Zaferi (Triumph des Willens)* (1934) filmidir (Heans, 2021). Bu film, Nazi karşıtı hiciv için malzeme sağladığı gibi (Hoberman, 2016), aynı zamanda Hollywood'un

¹ Kültür eleştirmeni ve film kuramcısı Siegfried Kracauer'in ortaya koyduğu "kitle süsü" kavramı, kentsel süslemeleri yalnızca bir tasarım unsuru olarak ele almamış, şehir sakinlerinin metropolü yorumladığı bir ortam şekline büründürmüştür. Ona göre modern metropol yaşamının en açıklayıcı yönleri alışveriş pasajları, sinema, en çok satanlar ve okuyucuları, fotoğrafçılık, dans, otel lobileri gibi yüzeyde, geçici ve marjinal olanda yatmaktadır. Kitle süsü, öngörülebilir varlıklar yaratmak için doğal organizmaları, topluluğu ve kişiliği yok eden kapitalist bir üretim sürecinin sonucudur ve benliğin bedenle ilişkisini görme ve kendini gösterme açısından konumlandırmıştır.

düşman ya da otoriterlik temsilleri bağlamında Nazi düzenini daimî bir imge olarak kullanılmasının önünü açmıştır. Bu filmin önemi, Hitler ya da Nazi denince akla gelen görüntülerin muhtemelen bu filmde zihinlere kazınmasıdır (Percival, 2015).

Nazi temalı görsellerin, tarzların ve öğelerin özellikle modada ama popüler kültürün diğer çeşitli yönlerinde de kullanımını tanımlamak için kullanılan bir terim olan “Nazi şıklığı” (Nazi chic) (Guenther, 2004, s. 8-10) 1970’lerin Birleşik Krallığı’ndaki punk rock alt kültürünün sıklıkla kullandığı esin kaynağı olmuştur (Kidd, 2011, s. C2). Elbette kullanımdan kasıt, Nazilere ait imgelerin Nazi temsillerinde kullanılması değil, bu imgelerin bağlamından kopararak, bazense dolaylı yoldan Nazi faşizmine gönderme yapsa bile doğrudan Nazilere yönelik bir söz söyleyerek, başka bağlamlarda tamamlayıcı unsur hâline getirilmesidir. Punk kuşağının, kendilerinden önceki nesillerle aynı hisleri paylaşmamasının etkisiyle Sex Pistols gibi müzik grupları Nazilere ait sanat unsurlarını özellikle kıyafetlerinde sıklıkla kullanmıştır. Michael Jackson, Pink Floyd, David Bowie, The Rolling Stones, Joy Division, Siouxsie and the Banshees (Jenning, 2017), Lady Gaga, Madonna ya da Nicki Minaj (Keane, 2014) gibi şarkıcıların ve grupların konserlerinde ve müzik videolarında yine Nazi estetiğinden alıntılar bulunmaktadır.

Alman müzik grubu Rammstein da, Depeche Mode’un cover’ı olan *Stripped* şarkısının müzik videosu için Leni Riefenstahl’ın Nazi propaganda filmi *Olympia*’dan Nazizm veya faşizmi desteklemekten ziyade, sadece ileri görüşlü bir sanat eseri örneği olarak kullanmıştır (New Musical Express [NME], 1998). Slavoj Žižek da Rammstein’in Nazi imgelerini kullanmasını desteklemekte ve onların sanatının postmodern ideal olduğunu savunmaktadır. Grup, Nazizm’i teşvik etmek yerine aslında onu baltalamanın yolunu bulmuştur. Žižek’in analizine göre Rammstein, Nazi zamanının retorik tarzını ve beden dilini akıllıca kullanmakta, ancak tam tersi bir etkiyi ima etmekte, büyülenmenin etkisini ve gücünü giderek azaltmakta ve yıkıcı etkisini tamamen yitirene kadar ritüel olarak tekrar tekrar kopyalamaktadır (Žižek & Fiennes, 2013).

Bu örneklerin yanı sıra, sinema tarihi de Nazilere ve *İradenin Zaferi* başta olmak üzere Nazi propaganda sinemasına yapılan atıflarla doludur. Çoğunluğu distopya ya da bilim kurgu türlerindeki bu yapımlardan Frank Capra’nın yedi filmlik serisi *Why We Fight* (1942-1945), *Açlık Oyunları* (*Hunger Games*) serisi (2012, 2013, 2014, 2015), *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört* (1984) gibi filmlerde karşılaşılan Nazi göndermeleri barındırmaktadır. Bunlar yanı sıra, *İradenin Zaferi*’nden etkilenen filmlerin en bilinenlerinden bir diğeri *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*) (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005, 2015, 2017, 2019) film serisidir.

Çalışmada, sinema tarihinin en etkileyici yapımlarından bazılarını ortaya koyan Nazi propaganda sinemasının *Yıldız Savaşları* film serisi üzerindeki görsel tasarım ve kompozisyon açısından etkileri incelenmektedir. Bu amaçla, popüler kültürde kendine has hayran kitlesine sahip ve yüksek gişe hasılatı elde eden *Yıldız Savaşları* serisinin Nazi propaganda sinemasının en bilinen örneği Leni Reifenstahl’ın *İradenin Zaferi* filminden esinlenerek oluşturduğu görsel tasarım ve kompozisyon incelenmiştir. Bu doğrultuda görsel tasarım ilkeleri açıklanmış, *İradenin Zaferi* ve *Yıldız Savaşları* görsel kompozisyonu oluşturan tasarım ilkeleri bağlamında karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir.

YILDIZ SAVAŞLARI FİLM SERİSİ VE ANLATI YAPISI

George Lucas tarafından yaratılan *Yıldız Savaşları* film serisi ilk olarak 1977 yılında izleyiciyle buluşmuştur. Yayınlandığında yalnızca *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*) (1977, Yön: George Lucas) adıyla gösterime giren ilk filmin adı, daha sonra *Yıldız Savaşları: Yeni Bir Umut (Bölüm 4)* [*Star Wars: A New Hope (Episode IV)*] olarak değiştirilmiştir. Vietnam Savaşı’nın sona ermesinin ardından piyasaya sürülen film Zermeno’ya (2021, s. 1-3) göre Lucas’ın savaşa dâhil olma girişimidir. Savaşın toplum açısından sonuçlarının farkına varan Lucas savaşı belgelemek için, bir araç olarak gördüğü uzayı fon olarak kullanmaya karar vermiş ve filmde uzay fantezisini [ya da uzay operası (Gordon, 1978, s. 316)] yaratıcı bir yol olarak benimseyerek savaşı popüler kültür merceğinden tercüme etmiştir. *Yıldız Savaşları* anlatısının her parçası, savaşın ve onun toplum üzerindeki etkilerinin bir tür kültürel belgelenmesini temsil etmektedir.



Filmin dâhil olduğu uzay operası, vasat televizyon dramalarına adını veren pembe dizi (soap opera) kavramından esinlenilerek yaratılan, galaksiler arası bir ortamda romantik macera, egzotik yerler ve efsanevi karakterleri barındıran bir kurmaca türü olan bilim kurgunun bir alt türüdür (Agafonova ve diğerleri, 2021, s. 45). Yıpranmış, insanı öğüten, pis kokulu, berbat hâldeki uzay gemisi hikâyelerini tasvir etmek için Wilson Tucker tarafından ortaya atılan terim (Sawyer, 2009, s. 505), daha sonraları gezegenler veya yıldızlararası çatışmayı konu alan aksiyon-macera hikâyelerini tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır. Sıklıkla nostaljik özlemi ve sevgiyi göstermek için kullanılan uzay operası tanımı genellikle romantik bir unsura sahip, uzayda geçen macera hikâyelerine atıfta bulunmaktadır (The Encyclopedia of Science Fiction, 2023; Pringle, 2000, s. 35). Bu tür yapımlar, uzay ile insanların oraya ulaşmasını sağlayan teknolojilere pek vurgu yapmazken, genellikle geleceğin uzaydan ilham alan bir versiyonunda geçmekte ve olay örgüsü temelde medeniyetler arasındaki çatışma ve savaşlara, medeniyetler içindeki siyasi mücadelelere ve abartılı aşk hikâyelerine odaklanmaktadır (Moy, 2022). Cramer ve Hartwell (2006, s. 17) de uzay operasını renkli, dramatik, büyük ölçekli bilim kurgu macerası, ustaca ve bazen güzelce yazılmış, genellikle sempatik, kahramanca bir ana karaktere ve olay örgüsüne odaklanmış ve genellikle nispeten uzak bir gelecekte, uzayda veya diğer dünyalarda geçen, karakteristik olarak iyimser bir üslupla genellikle savaş, korsanlık, askeri erdemler ve çok büyük ölçekli eylemler, büyük riskler ile ilgili şeklinde yorumlamaktadır.

Yıldız Savaşları serisinin ilk filminde de çiftçilikle uğraşan, kendi hâlinde, ama aynı zamanda bir maceraya atılma arzusunu da içinde barındıran Luke Skywalker, İmparatorluğun kuruluşundan on dokuz yıl sonra çöl gezegeni Tatooine’de inzivaya çekilmiş Ben (Obi-Wan) Kenobi ile tanıştığında kendini Asi İttifakı’nın mücadelesinin içinde bulur. Jedi² güçlerine sahip olduğunu keşfeden ve Obi-Wan’ın yanında eğitim görmeye başlayan Luke, bir yandan da güzel, asi prenses Leia’yı Darth Vader ve diktatörlükle yönetilen kötü imparatorluğun pençesinden kurtarmak için ona katılır. Bu sırada tanıştığı ve ileride arkadaşı olacak Han Solo’nun da ekibe katılmasıyla aynı zamanda Luke, Leia ve Han arasında bir aşk üçgeni de kurulur. Görüldüğü üzere, *Yıldız Savaşları* uzay operası türünün tipik unsurları bakımından Darth Vader gibi unutulmaz karakterler, karmaşık romantik olay örgüsü, uzaydaki destansı savaşlar ve izleyicilere çoğu zaman gerçek dünyadaki siyasi gerilimleri hatırlatan anlatımıyla bu türün içinde yer almaktadır.

Seri, diğer uzay operalarında olduğu gibi, Joseph Campbell’ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*’nda temellerini oluşturduğu monomit kuramının adımlarını takip etmektedir (Gordon, 1978, s. 314-315). Luke Skywalker ekseninde şekillenen *Yıldız Savaşları*, hem bütçe, kaynak ve teknik kısıtlamalar, hem de film evreni ilk tasarlandığında *The Phantom Menace*’takinden çok daha büyük bir hikâyeye sahip olması nedeniyle dördüncü filmle başlamıştır. Bu nedenle, destansı serinin tüm hikâyenin aktarımını sağlayabilecek başarıya sahip olması için en bağımsız ve aksiyon dolu kısmının seyirciye buluşturulması gerekmiştir. Anlatı bakımından, karakterlerin ve onların dünyasının kökenleri ve arka planıyla başlamak yerine, izleyiciye tamamen gerçekleşmiş ve yaşanmış bir evrene bırakılma hissini vermek amaçlanmıştır, böylece kapsamlı bir açıklamaya gerek kalmadan izleyiciyi kendini *Yıldız Savaşları* evreninin aksiyon ve heyecanına kaptırmayı başarmıştır (Kaminski, 2008, s. 10; Ormerod, 2023). *Yeni Bir Umut*’un hikâyesinin, filmdeki fütüristik dünyaya dair hiçbir bağlam sunmaması ve izleyicileri herhangi bir arka plan bilgisi olmadan doğrudan aksiyonun içine atması, yönetmenin ilerleyen üçlemelerde geri dönüp yeni bağlamlar oluşturmaya da fırsat vermiştir (van der Merwe, 2022).

Dünya çapında 775 milyon dolar (enflasyona göre uyarlandığında 1,4 milyar dolardan fazla etmektedir) gişe hasılatı elde eden (Box Office Mojo, 2024) *Yeni Bir Umut*’un ardından *Yıldız Savaşları: İmparatorun Dönüşü (Bölüm 5)* [*Star Wars: The Empire Strikes Back (Episode V)*] (1980, Yön: Irvin Kershner) ve *Yıldız Savaşları: Jedi’in Dönüşü (Bölüm 6)* [*Star Wars: Return of the Jedi (Episode VI)*] (1983, Yön: Richard Marquand) filmleriyle sonradan orijinal üçleme olarak adlandırılacak ilk üçleme tamamlanmıştır.

İlk üçlemeyle tüm dünyada kendi efsanesini oluşturan George Lucas, orijinal üçlemenin önce

² Jedi: Güç’ten (the Force) yararlanma yeteneklerine sahip ve Güç’ün aydınlık tarafına hizmet eden, silah olarak ışın kılıcı kullanan, Galaktik Cumhuriyet’te barış ve adaletin asil koruyucularına verilen ad.

yaşananları anlatan ön üçlemeyi (prequel trilogy) çekmiştir: *Yıldız Savaşları: Gizli Tehlike (Bölüm 1)* [*Star Wars: The Phantom Menace (Episode I)*] (1999, Yön: George Lucas), *Yıldız Savaşları: Klonların Saldırısı (Bölüm 2)* [*Star Wars: Attack of the Clones (Episode II)*] (2002, Yön: George Lucas), *Yıldız Savaşları: Sith'in İntikamı (Bölüm 3)* [*Star Wars: Revenge of the Sith (Episode III)*] (2005, Yön: George Lucas). Lucas, bu filmlerde, Obi-Wan Kenobi ile çırağı ve aynı zamanda Luke'un babası Anakin Skywalker'ın çok iyi arkadaşken düşmana dönüşmelerinin hikâyesine, Anakin'in karanlık tarafa geçişinin ve Darth Vader'a dönüşümünün kökenine ve trajedisine odaklanmıştır. Bunun yanı sıra Şansölye Palpatine'in Cumhuriyet'i yıkmak ve Sith³ Lordu Sidius olarak yöneteceği imparatorluğu kurmak için yaptığı manipülasyonlar, çevirdiği entrikalar ve katliamlar üzerinde durmuştur.

Ön üçlemenin ve orijinal üçlemenin hikâyesinde cevapsız soru bırakmayan George Lucas bu kez de İmparatorluk'un yıkılışından ve Sith'in bertaraf edilmesi ve karanlık tarafın kaybetmesinden sonrasını anlattığı devam filmlerinden oluşan yeni bir üçleme (sequel trilogy) yapmıştır. *Yıldız Savaşları: Güç Uyanyor (Bölüm 7)* [*Star Wars: The Force Awakens (Episode VII)*] (2015, Yön: J. J. Abrams), *Yıldız Savaşları: Son Jedi (Bölüm 8)* [*Star Wars: The Last Jedi (Episode VIII)*] (2017, Yön: Rian Johnson), *Yıldız Savaşları: Skywalker'ın Yükselişi (Bölüm 9)* [*Star Wars: The Rise of Skywalker (Episode IX)*] (2019, Yön: J. J. Abrams). Üçleme, İmparatorluk'un yıkılmasının ardından onun yerine geçen faşist askeri cunta İlk Düzen'in (First Order) Yeni Cumhuriyet'e karşı başlattığı ayaklanmayı ve Yeni Cumhuriyet'in direnişini Güç'e sahip, Luke'tan eğitim alan yetim Rey ile Leia ve Han Solo'nun oğlu karanlık taraftaki Kylo Ren ekseninde ele almaktadır.

YILDIZ SAVAŞLARI'NIN ETKİLENDİĞİ TARİHSEL OLAYLAR VE KİŞİLER

Tüm üçlemelerde, hikâyeler belli kişiler etrafında şekillenirken özellikle orijinal üçlemenin tarihteki pek çok önemli olay ve kişiden etkilenerek oluşturulduğu görülmektedir. *Yıldız Savaşları*'nın psikolojik temeli mitolojik olsa da siyasi ve sosyal temelleri tarihseldir (Klein, 2017). İlk bakışta, *Yıldız Savaşları* evreni inanılmaz derecede basit görünmektedir: Asilerin iyi tarafta olduğu, İmparatorluğun ve özellikle de liderlerinin kötülüğün başlıca temsilcisi olduğu bir yapıya sahiptir. *Yıldız Savaşları* evreninin yaratıcısı George Lucas'ın çok sayıda kaynaktan ilham aldığı bilinmekle birlikte, filmlerde ilk göze çarpan, orijinal üçlemedeki Galaktik İmparatorluk'un ve devam üçlemesindeki Birinci Düzen'in faşist III. Reich'a benzetilmesidir (Rackaway, 2020, s. 18). İkinci Dünya Savaşı'nın son evrelerinde doğan George Lucas da bebek patlaması kuşağının diğer üyeleri gibi Nazi saldırganlığından ve vahşetinden derinden etkilenmiştir. Nazilerin iktidara gelme ve iktidarı elinde tutmak için yaptıkları bu filmin ana eksenlerinden bir tanesini oluşturmaktadır (Bastiansen ve diğerleri, 2019, s. 3). Baskıcı bir kötülük imparatorluğunun yer aldığı seride, İmparator Palpatine ve Darth Vader, Nazi Almanya'sındaki Adolf Hitler ve kötü şöhretli SS⁴ birliklerinin başındaki Heinrich Himmler gibi gerçek hayattaki totaliter rejimlerin liderlerini hatırlatmaktadır. Palpatine de aynı Adolf Hitler gibi iktidarı kontrol edebilmek için anayasa dışı yöntemler kullanarak demokratik bir cumhuriyeti manipüle etmiştir (Keen, 2013, s. 108). Darth Vader ise Nazizm'in filmdeki vücut bulmuş hâlidir. Nazi askerlerinin miğferlerini anımsatan maskesi ve kaskı, siyah giyimi, kırmızı ışın kılıcı, en küçük başarısızlığı bile ölümlü cezalandıracak denli başarı hırsı, düşmanlarına yönelik acımasızlığı, uğruna çalıştığı konularda sonuca gitmek için her yolu haklı görmesi gibi özellikleri onun saf kötülük olarak seyirci karşısına çıkmasını sağlamıştır.

Ancak karşıt bir şekilde, Sezar, Napolyon, Hitler gibi diğer tarihsel kişiliklerden esinlenilse de kötü imparator Darth Sidius'a dönüşen Senatör Palpatine'in yükselişini tasvir ederken Lucas, demokrasileri yıkan bu tarihi diktatörlerden öte Richard Nixon'u düşünerek bir karakter yaratmıştır (Baufumé, 2023; Potter, 2024). Bunun temelde yatan nedeni ise, *Yıldız Savaşları*'ndaki siyasi atmosferin ve savaş ortamının Vietnam Savaşı'ndan yola çıkılarak tasarlanmasıdır (Lucas, 2005). Nixon'ın ikinci dönem için adaylığını koymaya çalıştığı süreç, Lucas'ı demokrasilerin nasıl diktatörlüğe dönüştüğü konusunda tarihsel olarak düşünmeye itmiş ve bunun sonucunda demokrasilerin devrilmeyeceği, aksine bir kenara

³ Sith: Kendini karanlık tarafa adanmış eski bir Güç kullananlar tarikatının nefret, aldatma ve açgözlülükle beslenen, saldırgan duyguları kullanan, kırmızı bıçaklı ışın kılıçları olan siyah elbiseli üyeleridir.

⁴ 1925'te Hitler'in özel korumaları olarak kurulan, ancak daha sonra tüm Üçüncü Reich'ın polisliğini üstlenen, zamanla muazzam güçler toplayarak adeta devlet içinde devlet hâline gelen; siyasi mahkûmları ve Yahudileri barındıran toplama kampları sisteminin oluşumunda önemli rol oynayan ve böylece Nazilere karşı muhalefetin felce uğratılmasını ve genel nüfusun sindirilmesini sağlayan özel örgüt Schutzstaffel'in kısaltması.



birakıldığı fikrine ulaşarak (Caro, 2005) Palpatine'i tarihin en acımasız ve demokrasi karşıtı, manipülasyon ve hile ustası karakteri olarak şekillendirmiştir.

Filmlerdeki Senato, Cumhuriyet ve İmparatorluk gibi siyasi kurumlar ve şansölyeler gibi adları Latinceyi andıran karakterler, Naboo gezegenindeki mimarının antik Roma mimarisiyle benzerliği ya da Gizli Tehlike'deki kapsül yarışlarının Roma'daki savaş arabası yarışlarına benzemesi gibi etmenler filmin Roma İmparatorluğu'dan aldığı unsurlardır. Ayrıca Cumhuriyet'in çökertilip yerine İmparatorluk'un kurulması süreci yine Roma Cumhuriyeti'nin yıkılıp monarşiye geçilmesi sürecine benzetilmektedir (Keen, 2013, s. 126-130). Başka bir tarihsel gönderme ise Tapınak Şövalyeleri'nedir. Tapınak Şövalyeleri'ni on iki üyeden oluşan yaşlılar meclisinin yönetmesi gibi Jedi'ları da on iki Jedi ustasından oluşan Jedi konseyi yönetmektedir. Jedi'lar kılık kıyafetleriyle Tapınak Şövalyeleri'ne benzemekle birlikte, aynı zamanda, Fransa Kralı 4. Philip'in 13 Ekim 1307'de Tapınak Şövalyeleri'nden yüzlercesini tutuklatıp idam ettirmesi gibi Jedi'lar da 66. Emir'le (Order 66) tasviye edilmiştir (MacMullan, 2013, s. 88-93). Jedi'ların klon ordusu tarafından katledilmesini anlatan bu sekans Uzun Bıçaklar Gecesi (Nacht der langen Messer) adlandırılan, Nazi kuvveti SA'nın⁵ (Sturmabteilung) tasfiye edilme sürecinde liderleri Ernst Röhm ve birçok SA yöneticisinin yanı sıra rejim karşıtlarının da saf dışı bırakıldığı eylemlere de benzetilmektedir (Maguire, 2013, s. 220). *Yıldız Savaşları*'nın Sturmabteilung ile bir diğer ilişkisi, filmdeki Stormtrooper adı verilen imparatorluk ordusunun aslında Sturmabteilung kelimesinin İngilizcesi olmasıdır. Yani Stormtrooper askerleri kostümleriyle olduğu kadar aynı zamanda isim olarak da Nazi SA birliğine göndermede bulunmaktadır.

Ewoklar⁶, Gunganların⁷ ya da diğer görece ilkel çiftçi medeniyetlerin Galaktik İmparatorluk'a ve Ticaret Federasyonu'na karşı yaptığı savaşlar, Vietnam-Amerikan Savaşı'na benzer şekilde, ilkel bir toplum ile daha gelişmiş ve teknolojik bir toplum arasındaki çatışmayı temsil etmektedir (Rackaway, 2020, s. 8). Gordon'un George Lucas'ın ödünç aldığına dikkat çektiği bir diğer unsur ise western türüdür. Luke'un yayınlanan ilk filmde amcasının ve eşinin yanmış cesetlerini bulduğu sahne, John Ford'un *The Searchers* (1956) filmindeki kahramanın eve döndüğünde anne ve babasını Kızılderililer tarafından katledildiğini bulduğu sahnenin yeniden inşasıdır. Filmdeki bar sahneleri, kumar masasındaki Han Solo'nun rakibinden daha hızlı silah çekmesi, giydiği kovboy yeleği, dar pantolon ve çizmeler, tabancasının kınının kovboyların yaptığı gibi belinden aşağıda durması, yuvasız yalnız kovboy olarak evrende gezegen gezegen dolaşması gibi pek çok western ögesi filmi space western türüne yakınlaştırmıştır. Han Solo'nun yoldaşı Chewbacca ise, insan dilinde konuşmadığı, görece ilkel silahlar kullandığı, minimalist giyim tarzıyla kovboyun yanındaki yoldaş Amerikan yerlisi rolündedir. Bu durumda Chewbacca'nın türü Wookiee'ler daha çok asil vahşiler olan Amerikan yerlilerine benzemektedir.

Yıldız Savaşları'nın görselliğine bakıldığında ise, savaş mekikleriyle gerçekleştirilen çatışma sahnelerinin II. Dünya Savaşı'ndaki hava savaşlarına benzediği söylenebilmektedir. Savaşta Müttefik ve Mihver Devletleri hava kuvvetleri arasında gerçekleşen hava çatışmaları ve it dalaşlarına ait belgesel görüntüler, filmin tasarlanması sırasında Lucas'ın temel başvuru kaynaklarından olmuştur. Han Solo'nun uzay gemisi Millennium Falcon'ın iç tasarımı, savaşta Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombası atarken kullanılan Boeing B-29 Superfortress tipi uçakların kokpitinden neredeyse bire bir alınmıştır.

Görüldüğü üzere tarihi pek çok olaydan ve kişiden etkilenen George Lucas, bunları serinin filmlerine bir şekilde eklemeyi başarmıştır. Tarihsel, politik, toplumsal ve psikolojik sayısız eleştiride bulunmaya çalışmıştır. İyi ve kötü arasındaki savaş, seride aydınlık ve karanlık taraf şeklinde gerçekleşmiş, karakterler bu doğrultuda tarihsel kişiliklerin harmanlanmasıyla ortaya çıkmıştır. Bu sırada elbette yakın tarihin bilinen en vahşi oluşumu Nazilerden yola çıkarak, faşist totalitarizme atıflar yapmıştır, çünkü karanlık tarafın Nazilere olan benzerliği, seyircinin Galaktik İmparatorluk'a ilk

⁵ Fırtına Bölüğü. Nazi Almanya'sı içinde Alman ordusuna ek olarak ikinci bir ordu hâline gelmiş ve tasfiye edilene dek nasyonal sosyalistlerin politik rakiplerinin bastırılmasında önemli rol üstlenmiştir.

⁶ Ewok: *Yıldız Savaşları* evrenindeki Endor gezegeninin orman ayında yaşayan, diğer duyarlı türlere kıyasla ilkel olarak görülen, küçük, tüylü, memeli, iki ayaklı kurgusal tür.

⁷ Gungan: *Yıldız Savaşları* evrenindeki hem karada hem de suda yaşayabilen ancak medeniyetlerini su altında kuran amfibi ırk.

bakışında bile onları karanlık taraf olarak kodlamasını sağlamıştır, çünkü Nazilerin kötü olduğu bilmektedir ve Nazi çağrışımı yapan her şey ister istemez kötü olarak algılanmak durumundadır. Lucas, tüm bunları her ne kadar Nazi bağlamından kopararak aktarsa da demokrasi karşıtlığı, kapitalizm, savaş, insan ilişkileri gibi konularda çekincelerini film aracılığıyla seyirciye ulaştırmaya çalışmıştır.

YÖNTEM

Sanat, doğası gereği ifade edici olduğu için serbest biçimli olabile de görsel tasarım iletişim sorunlarını çözmenin nesnel bir yolu olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle, görsel bir sanat ürünü ortaya çıkarmaya çalışan sanatçıların tasarımlarını daha etkili kılmak için sıklıkla takip etmeleri gereken belirli kural ve yönergelerle sahip olması onlara kolaylık sağlamaktadır. Tasarım alanında tasarımın temel ilkelerinin gerçekte ne olduğu konusunda gerçek bir fikir birliği olmamakla birlikte, konuyla ilgili makale ve kitaplarda tasarım ilkeleri beşten başlayıp bir düzineye kadar ulaşmaktadır. Birçok disiplinde ortak olarak kullanılan bu ilkelerden çalışmaya dahil edilenler; denge, tekrar, vurgu, oran-orantı ve zıtlık şeklinde sıralanmaktadır. Yalnızca bu ilkelerin çalışmaya dahil edilme sebebi, hizalama, beyaz alan, birlik, çeşitlilik ve doku gibi diğer ilkelerin daha çok grafik tasarım alanında tercih edilmesidir. Bunlar dışında, ritim ilkesi tekrarla yakın ilişkide olduğu için ritim de çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

Sinema, diğer tüm görsel sanat dallarında olduğu gibi, meselesini anlatırken görsel tasarım ilkelerinden faydalanmaktadır. Belirli bir işlev doğrultusunda, öğelerin seçimini, yerini ve düzenlemesini ile ilişkilerini belirleyen somut yollar (Çınar & Çınar, 2018, s. 134) olarak tanımlanan tasarım ilkeleri aracılığıyla estetik değerlere sahip bir bütün elde etmektedir. Tasarım ilkeleri ortaya koyulan kompozisyonun algılanmasını etkilemekte, canlılık, dinamizm oluşturan ilkelerden faydalanmak ortaya koyulan kompozisyonla ilgilenme süresinin, etkilenme derecesinin ve hatırlanma potansiyelinin artmasına neden olmaktadır (Gürocak & Çoban, 2023, s. 3). Dolayısıyla sinemada görsel kompozisyonda verilmek istenen mesajın karşı tarafa iletilmesinde tasarım ilkelerinin kullanımı büyük önem taşımaktadır.

Tüm bunlardan yola çıkılarak, tarihin pek çok anından parçalar barındıran *Yıldız Savaşları* filminin Nazi propaganda sinemasından görsel tasarım ve kompozisyon bakımından nasıl etkilendiğini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada, yöntem olarak görsel içerik çözümlemesi yöntemi belirlenmiştir. Bu doğrultuda öncelikle araştırma soruları belirlenmiştir:

- Hikâye ve olay örgüsünün yaratımı sırasında Nazilerden sıklıkla yararlanan *Yıldız Savaşları*, görsel anlamda da onlardan etkilenmiş midir?
- Riefenstahl'ın *İradenin Zaferi* filmindeki hangi görsel tasarım ilkeleri *Yıldız Savaşları*'nda da kullanılmıştır?
- *Yıldız Savaşları* görsel tasarımdaki denge ilkesi bağlamında *İradenin Zaferi*'nden nasıl etkilenmiştir?
- *Yıldız Savaşları*, *İradenin Zaferi* filmindeki tekrar öğelerini nasıl yeniden üretmiştir?
- Vurgu ilkesinin her iki filmde de benzer kullanımı ne şekilde olmuştur?
- *İradenin Zaferi*'ndeki oran-orantı ilkesine yönelik görsel uygulamalar *Yıldız Savaşları*'nda nasıl tekrar edilmiştir?
- Zıtlık ilkesinin *İradenin Zaferi* ve *Yıldız Savaşları* filmlerindeki görsel uygulamaları nasıl benzerlikler göstermektedir?

Bu amaçla, öncelikle görsel kompozisyondaki tasarım ilkeleri belirlenmiş, bu ilkelerin sinema alanındaki kullanımları Nazi propaganda sinemasından Leni Riefenstahl'ın *İradenin Zaferi* filmi örneği ile desteklenmiştir. *İradenin Zaferi* ile *Yıldız Savaşları* serisinin görsel incelemesi sonucu elde edilen veriler tasarım ilkeleri bağlamında karşılaştırmalı olarak yorumlanmıştır.

Örneklem ve Veri Toplama

Çalışmanın evrenini George Lucas'ın ilk filmi 1977 yılında gösterime koyduğu *Yıldız Savaşları* serisi oluşturmaktadır. Bu çalışmanın gerçekleştirildiği tarihe kadar ana hikâyeyi oluşturan üç üçlemedeki toplam dokuz filmde başka, sinema ve televizyon filmleri ile bazıları hâlâ yayınlanmaya devam eden televizyon dizileri de çekilmiştir. *Star Wars Holiday Special* (1978), *The Ewok Adventure* (1984),



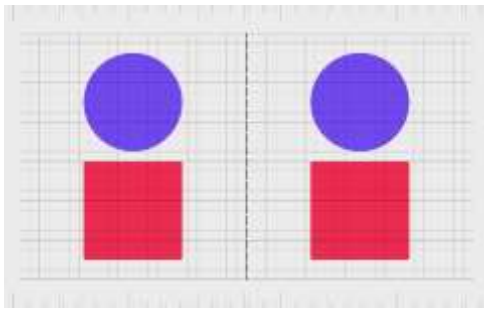
Ewoks: The Battle for Endor (1985), *Yıldız Savaşları: Clone Savaşları (Star Wars: The Clone Wars)* (2008), *Rogue One: Bir Yıldız Savaşları Hikâyesi (Rogue One: A Star Wars Story)* (2016) ve *Solo: Bir Yıldız Savaşları Hikâyesi (Solo: A Star Wars Story)* (2018) yan hikâyelerin anlatıldığı filmlerinin yanı sıra *Droids* (1985-1986), *Ewoks* (1985-1986), *Clone Wars* (2003-2005), *The Clone Wars* (2008-2020), *Rebels* (2014-2018), *Blips* (2017), *Forces of Destiny* (2017-2018), *Galaxy of Adventures* (2018-2020), *Resistance* (2018-2020), *Roll Out* (2019-2020), *The Mandalorian* (2019-2023), *Galaxy of Creatures* (2021-2023), *Visions* (2021-2023), *The Book of Boba Fett* (2021-2022), *The Bad Batch* (2021-2024), *Andor* (2022), *Galactic Pals* (2022), *Obi-Wan Kenobi* (2022), *Tales* (2022-2024), *Ahsoka* (2023), *Young Jedi Adventures* (2023-2024), *Fun with Nubs* (2024), *The Acolyte* (2024) adlı yirmi üç dizi toplam 619 bölüme sahiptir.

On beş film ve yirmi üç televizyon dizisinden oluşan serinin incelenmesi sırasında tüm filmlerin ve dizi bölümlerinin örnekleme dâhil edilerek incelenmesi zaman ve işgücü kısıtlılığı nedeni ile mümkün olmamıştır. Bu nedenle örnekleme seçimi yapılırken bazı *Star Wars* yapımlarının dışarıda bırakılması gerekmiştir. Bu doğrultuda, öncelikle diziler örnekleme dâhil edilmemiş, çözümlene yalnızca filmler ile sınırlı tutulmuştur. Filmler içinde ise yan olayların ya da kişilerin anlatıldığı *Solo* ya da *Rogue One* gibi filmler örnekleme dışında bırakılmıştır. Serinin tamamlanmasına yakın *Star Wars Saga* ya da *Skywalker Saga* adıyla anılan, Anakin'le başlayan Skywalker ailesinin hikâyesinin anlatıldığı dokuz filmlik ana seri, hikâye bütünlüğü sağlanması açısından çalışmanın örnekleme olarak seçilmiştir.

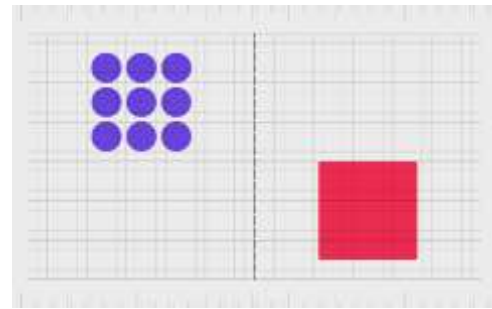
BULGULAR

Denge

Denge, görsel tasarımı var eden parçaların anlamlı bir bütünlük oluşturacak biçimde bir araya gelmesidir (Atmaca, 2014, s. 70). Kompozisyonda kullanılan öğelerin yoğunluklarının dağılımıyla ilişkili olan denge, sanatta haz veren ve tatmin sağlayan en temel unsurlardan bir tanesidir. Görsel denge rahatlatıcıdır ve kendi başına arzu edilir bir şeydir. Dengesiz bir kompozisyon izleyici için rahatsız edici olabilmektedir. Başlıca iki uygulama biçimi simetrik (Şekil 1) ve asimetrik (Şekil 2) dengeden simetrik denge sinemada Stanley Kubrick ya da Wes Anderson gibi yönetmenlerce sıklıkla kullanılmaktadır. Simetrik denge izleyicinin gözünü bir odak noktasına yönlendirmek için etkili bir araçtır. Bir kompozisyonun her iki tarafındaki eşit dengeli ağırlık, çoğu zaman izleyicinin gözlerini çerçevenin merkezine doğru yönlendirmektedir. Özellikle seyirci üzerinde bir hakimiyet kurmak isteyen yönetmenler tarafından tercih edilmektedir.



Şekil 1. Simetrik denge (Peate, 2024d).



Şekil 2. Asimetrik denge (Peate, 2024d).

Leni Riefenstahl de, *İradenin Zaferi*'nde özellikle simetrik denge ilkesinden sıklıkla yararlanmıştır (Şekil 3, 5, 7 ve 9). Örneklerden de görüldüğü üzere, simetrik dengede kompozisyonu oluşturan unsur ya da unsurlar belli düzende yerleştirilmiş ve ağırlık merkezleri merkezden eşit mesafededir. Kompozisyonların merkezinden bir çizgi çizildiği varsayıldığında, bir taraftaki görüntü sanki aynadan yansımışçasına diğer tarafta da oluşmaktadır.



Şekil 3. *İradenin Zaferi* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 4. *Yeni Bir Umut* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 5. *İradenin Zaferi* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 6. *Güç Uyanyor* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 7. *İradenin Zaferi* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 8. *Yeni Bir Umut* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 9. *İradenin Zaferi* filminden simetrik denge örneği.

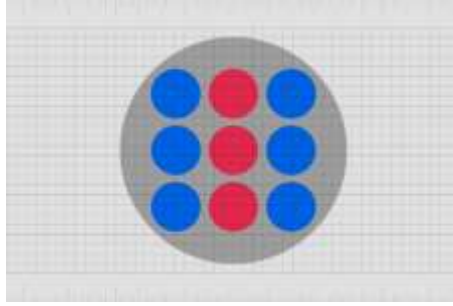


Şekil 10. *Yeni Bir Umut* filminden simetrik denge örneği.

Yukarıdaki örneklerde (Şekil 4, 6, 8 ve 10) Riefenstahl'ın simetrik çerçeve düzenlemelerinin *Yıldız Savaşları* filmlerinde neredeyse bire bir benzerlerinin yapıldığı görülmektedir. Simetrik denge sağlam ve aynı zamanda gösterişli ve bir o kadar da kararlı bir ifade yöntemi olduğu (Nas & Topaklı, 2017, s. 165) için sıklıkla resmiyet ve otoritenin temsilinde simetrik dengeye başvurulmaktadır. *Yıldız Savaşları*'nda da simetrik denge çoğunlukla karanlık taraftaki İmparatorluk unsurlarını perdeye aktarırken kullanılmıştır. Simetrik denge görüntüyü natüralizmden ve gerçekçilikten uzaklaştırarak yapaylık ve amaçlılık ve bunun yanında düzeni de beraberinde getirdiği için insan müdahalesinin, dolayısıyla da gücün en rahat aktarıldığı tasarımlara olanak vermektedir. Bununla birlikte, *Yıldız Savaşları*, demokrasi yanlısı aydınlık taraftaki Cumhuriyet düzeni de Lucas tarafından simetrik denge içinde gösterilmektedir. Bu durum Žižek'in belirttiği üzere, Nazi düzeninin retorik tarzını ve beden dilini akıllıca kullanarak büyüyenin etkisini ve gücünü giderek azaltmakta ve yıkıcı etkisini tamamen yitirene kadar ritüel olarak tekrar tekrar kopyalayarak tam tersi anlamı ifade etmeye çalışmaktadır.

Tekrar

Görsel tasarımda tekrar, aynı veya benzer tasarım öğelerinin tekrarlanarak uyumlu bir bütün halinde bir araya getirilmesi eylemidir (Şekil 11). Bu tekrarlama, parçaların yanı sıra renkler, yazı tipleri, çizgiler, şekiller, boyutlar ve doku gibi aynı tasarım öğelerinin tasarımınızda tekrarlanmasıyla yapılabilmektedir. Seyircinin ne bekleyebileceğini tahmin etmesini sağlamakta, sırada ne olacak ve ne görmeyi bekleyebileceğini düşündürmektedir. Ayrıca görsel tasarımda tekrarlama, rahatlatıcı bir his oluşturabilmekte ve yarattığı doku sayesinde tasarımın belirli öğelerini vurgulayabilmektedir. Tekrarla ilgili dikkat edilmesi gereken nokta, tekrarın çok kullanıldığı durumlarda sıkıcılık yaratması ve tasarımdaki iki boyutluluğu arttırmasıdır. Aynı görsel ayrıntının tekrar tekrar sunulması, film yapımcılarının tutarlı bir önem ve tasarım düzeyi yansıtmasına yardımcı olmaktadır.



Şekil 11. Tekrar (Peate, 2024c).

Tekrar ilkesi, *İradenin Zaferi* filminde de yönetmen tarafından en çok kullanılan görsel tasarım ilkelerinin başında gelmektedir (Şekil 12, 14, 16, 18 ve 20). Neredeyse her çekim, tekrarlayan unsurlara sahiptir. Bu sayede hem Riefenstahl'ın istediği görsel vurgulanırken hem de kompozisyonun okunabilirliği artmaktadır. Böylece, düzenli olarak yinelenen yapıya sahip tekrar etme, aynı zamanda çeşitlilik ve monotonluk arasında bir dengenin kurulmasına ortam sağlamaktadır. Filmde, tekrar, Nazi ordusunun heybetini ve düzenini sayısız kez göstererek izleyicide yenilmezlik ve ululuk izlenimi kurulmasını sağlamaktadır. Bir görüntünün tekrar tekrar gösterilmesi, izleyicinin hafızasında o şeyin gerçek ve doğru olduğu düşüncesine sebep olmaktadır. Ayrıca çerçeve içindeki öğelerin tekrarı sayesinde izleyici uyum sağlamak ve kalıba girmekte, düşüncelerini ve eylemlerini şekillendirmektedir. Görüntülerin tekrarı, filmin olay örgüsünde açıkça ele alınabilecek veya ele alınamayacak temaları, motifleri ve sembolik görüntüleri tanıtmak için güçlü bir araç olarak kullanılmıştır. Ayrıca karakterleri ve gelişimlerini göstermek, önemli bilgilerin habercisi olmak ve karakterler arasında hikâyede açıkça belirtilmeyen çağrışımsal anlamlar oluşturmak için de kullanılmıştır. *İradenin Zaferi* izleme deneyimi, filmde diyalog bulunmadığı için büyük ölçüde görüntülerin kullanımına bağlı olduğundan, filmde tekrara ve tekrarların sıklığına dayalı olarak işleyen bir görüntü sistemi bulunmaktadır.



Şekil 12. *İradenin Zaferi* filminden tekrar örneği.



Şekil 13. *Güç Uyanıyor* filminden tekrar örneği.



Şekil 14. *İradenin Zaferi* filminden tekrar örneği.



Şekil 15. *Klonların Saldırısı* filminden tekrar örneği.



Şekil 16. *İradenin Zaferi* filminden tekrar örneği.



Şekil 17. *Gizli Tehlike* filminden tekrar örneği.



Şekil 18. *İradenin Zaferi* filminden tekrar örneği.



Şekil 19. *Skywalker'ın Yükselişi* filminden tekrar örneği.



Şekil 20. *İradenin Zaferi* filminden tekrar örneği.



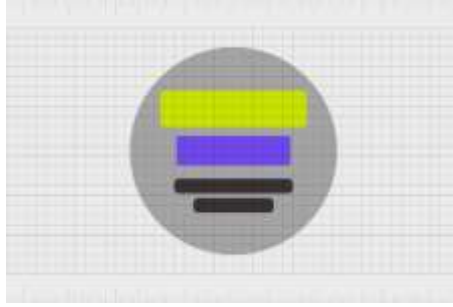
Şekil 21. *Güç Uyanıyor* filminden tekrar örneği.

*Yıldız Savaşları*nda da özellikle droid ordusu, klon ordusu, Stormtrooperlar ya da İlk Düzen Ordusu söz konusu olduğunda yönetmenler tekrara daha sık başvurmaktadır (Şekil 13, 15, 17, 19 ve 21). Bunun nedeni, birbirinden farklı bireylerden oluşan orduların aksine bu ordular tek tipleşmenin sağlandığı ordulardır. Tüm askerler ya aynı banttan çıkmış ürünlerdir ya da bireysellikleri törpülenerek belli kalıplar içine sokulmuştur. Dolayısıyla, farklı bireylerin gösterilmesi, bireyler arasındaki düzensizliği göz önüne sererek izleyicide ters tepki yapabilmektedir. Yukarıda adı geçen orduların görkemi ise tekrarların fazlalığı sayesinde olduğundan daha heybetli ve göz korkutucu görülmesine neden olmaktadır. Karanlık tarafa hizmet eden orduların seyircide bıraktığı tüyler ürpertici hissiyat, Faşist Nazi ordusunun bıraktığıyla bire bir aynıdır.

Vurgu (Hiyerarşi)

Görsel hiyerarşi, öğelerin önem sırasını gösterecek şekilde düzenlenmesi ilkesidir. Tasarımcılar,

kullanıcıların bilgileri kolayca anlayabilmesi için görsel özellikleri yapılandırarak öğeleri mantıksal ve stratejik bir şekilde düzenlemekte, böylece izleyicilerin algılarını etkilemekte ve onları istenen odak noktalarına yönlendirmektedir (Şekil 22). Vurgu; boyut, renk, zıtlık, hizalama, tekrar, yakınlık, boşluk, doku ve stil gibi farklı tekniklerle yapılabilmektedir. Kullanıcılar daha büyük öğeleri daha kolay fark etmekte, parlak renkler genellikle mat olanlardan daha fazla dikkat çekmektedir ve kontrast oluşturan renkler daha göz alıcıdır. Hizalanmamış öğeler hizalanmışlara kıyasla daha fazla dikkat çekerken, tekrarlanan stiller içeriğin ilişkili olduğunu gösterebilmektedir. Yakın olan öğeler birleştirilmiş gibi algılanırken, öğelerin etrafındaki daha fazla boş alan dikkati onlara çekmekte, daha zengin dokular düz dokulara göre öne çıkmaktadır. Ayrıca sinema ve fotoğrafta olup da diğer sanatlarda pek karşılaşılmayan bir diğer vurgu unsuru ise alan derinliği ve alan derinliğinin dışında kalmaktan kaynaklanan netsizliktir. Çerçevenin içindeki net konu her zaman netsiz olana kıyasla daha çok dikkat çekmektedir.



Şekil 22. Vurgu (Peate, 2024b).

Nazilerin en önemli propaganda filmi *İradenin Zaferi*'nde boyut ve netlik (Şekil 23), aydınlık-karanlık zıtlığı (Şekil 25), vektörler (Şekil 27 ve 31) ile yakınlık (Şekil 29) kullanılmıştır. Boyut aracılığıyla filmde dikkat çekmesi istenen görseller ön plana çıkarılmıştır. Filmde özellikle iç mekân ve gece çekimlerinde sıklıkla aydınlık-karanlık zıtlığına başvurulmuştur. Ayrıca filmde geniş ve kalabalık mekânlardaki uzak çekimlerde seyircinin dikkatini yönlendirmek için vektörler kullanılmıştır. Görsel kompozisyondaki vektörler izleyicinin odağını yönetmenin istediği yöneltmesindeki en önemli kozlardan bir tanesidir. Ayrıca karakterlerin kameraya daha yakın olmasına rağmen çerçevedeki görüntüde yüzü kameraya dönük Hitlerin daha çok dikkat çekmesinin nedeni yüzü görünen kişinin her zaman diğer insanlara göre daha çok hikâye anlatması, böylece seyircinin diğer kişilerden nazaran o kişiye daha çok odaklanmasını sağlamaktadır.



Şekil 23. *İradenin Zaferi* filminden vurgu örneği.



Şekil 24. *Skywalker'ın Yükselişi* filminden vurgu örneği.



Şekil 25. *İradenin Zaferi* filminden vurgu örneği.



Şekil 26. *Son Jedi* filminden vurgu örneği.



Şekil 27. *İradenin Zaferi* filminden vurgu örneği.



Şekil 28. *Jedi'in Dönüşü* filminden vurgu örneği.



Şekil 29. *İradenin Zaferi* filminden vurgu örneği.



Şekil 30. *Güç Uyanıyor* filminden vurgu örneği.



Şekil 31. *İradenin Zaferi* filminden vurgu örneği.

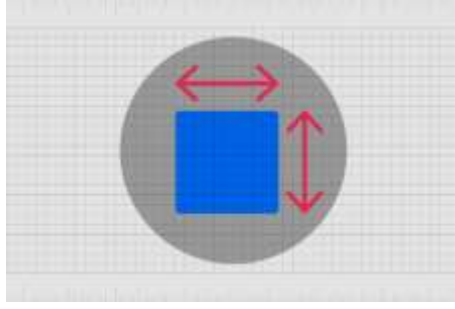


Şekil 32. *Sith'in İntikamı* filminden vurgu örneği.

İradenin Zaferi ile neredeyse bire bir aynı çerçevelere sahip *Yıldız Savaşları* filmleri benzer teknikleri kullanmıştır. Boyut ve yakınlık karakterlerin dikkat çekmesini sağlarken (Şekil 24), Luke, fonla aynı renk kıyafet giymesine rağmen ışığın üzerinde toplanması nedeniyle karanlık fona göre seyircinin dikkatinin odak noktası haline gelmektedir (Şekil 26). Palpatine'in Ölüm Yıldızı'nı denetlemeye geldiği sahnede (Şekil 28) Palpatine uzay gemisinden inip yürüdüğünde çok uzak mesafeden kalabalık bir ortamda yapılan çekim nedeniyle yeterince fark edilmemektedir. Bu nedenle seyirci çerçevenin içindeki diğer öğelere odaklanabilecektir. Yönetmenin bu konudaki çözümü ise vektörleri kullanmaktır. Böylece Palpatine tüm bakışların ve diğer görsel unsurlardan oluşan vektörel çizgilerin birleşim noktasında olduğu için seyirci başka bir nesneye odaklanamamakta, gözleri istemsizce Palpatine'e kaymaktadır.

Oran-Orantı

Oran-orantı kompozisyon içinde öğelerin birbirleri arasında ya da öğelerin bütünüyle olan boyutlar arası ilişkisidir ve bu ilişki boyutlar arası olmasının yanında nicelik ve derece ilişkisi olarak da meydana gelmektedir (Ching, 2007, s. 329) (Şekil 33). Bir öğenin bütün içindeki diğer öğelerle kurduğu orantısal ilişki algıyı etkilemekte, kompozisyon içindeki görsel unsurların orantısal ilişkileri değişken yapılar kurulmasına yardımcı olmaktadır. Kompozisyon içindeki biçimlerin oransal değişiklikleri, kompozisyonu tekdüze olmaktan kurtarmaktadır (Becer, 2015, s. 68-69).



Şekil 33. Oran-Orantı (Peate, 2024e).

Riefenstahl, film çekimleri sırasında Nazi yapılarının görkemini vurgulamak ve seyircinin küçüklük hissini tatması için çoğunlukla devasa yapıları kullanmayı tercih etmiştir (Şekil 34, 36, 38, 40 ve 42). İnsan ölçeğinin çok üzerindeki bu yapılar, vurguyu arttırarak, Nazi Almanya'sının görkemini gözler önüne sermektedir. Ama aynı zamanda, görsel kompozisyondaki öğeler arasında uyum ve denge yaratmaktadır. Oran-orantı aracılığıyla filmdeki görseller daha akılda kalıcı ve ikna edici hâl almaktadır. Önemli gördüğü konuları büyük gösterip, önemsizleri küçülterek Nazi savlarını olumlayan bir yapı benimsemiştir.



Şekil 34. *İradenin Zaferi* filminden oran-orantı örneği.



Şekil 35. *Güç Uyanyor* filminden oran-orantı örneği.



Şekil 36. *İradenin Zaferi* filminden oran-orantı örneği.



Şekil 37. *Gizli Tehlike* filminden oran-orantı örneği.



Şekil 38. *İradenin Zaferi* filminden oran-orantı örneği.



Şekil 39. *Güç Uyanyor* filminden oran-orantı örneği.



Şekil 40. *İradenin Zaferi* filminden oran-orantı örneği.



Şekil 41. *Yeni Bir Umut* filminden oran-orantı örneği.



Şekil 42. *İradenin Zaferi* filminden oran-orantı örneği.

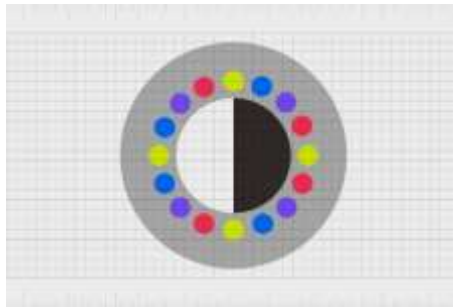


Şekil 43. *Gizli Tehlike* filminden oran-orantı örneği.

Yıldız Savaşları filmlerinde de Nazi yapılarına benzer mimari yapılar vardır (Şekil 35, 39 ve 43). İnsanların bu binalar yanındaki küçüklüğü, filmin galaksileri kapsayan ölçeği yanında ne kadar küçük kaldığını göstermektedir. Önemli konular kameraya yakın konumlandırılarak oran-orantı bakımından daha büyük gözükme sağlanmış, böylece dikkatin oraya yönelmesi amaçlanmıştır (Şekil 41 ve 37).

Zıtlık

Zıtlık, bir kompozisyon içinde öğeler arasında boyut, nitelik gibi kriterler bakımından ortak bir nokta bulunmaması durumudur (Şekil 44). Kompozisyonun monoton olma durumunu ortadan kaldıran zıtlık ilkesi, kompozisyon içinde çeşitliliğe neden olmaktadır. Zıtlık; biçim, renk, doku, değer, ölçü, yön, aralık gibi kriterlerin farklılığı ile sağlanabilmektedir. Kompozisyon içinde, renk, doku, biçim, hareket, değer gibi kriterler arasında hiçbir bağ bulunmadığı durumda kompozisyon içindeki öğeler birbiriyle ilişki kuramazlar ve uyumsuzluk meydana gelmektedir. Bu durumda kompozisyon dikkat çekici bir hâl almakta, böylece daha canlı ve dinamik görünerek monotonluktan kurtulur. Bu durumda kompozisyonun görsel algı süresi uzar, bu da kompozisyona bakan kişinin bakış ve ilgi süresinin uzamasına, kompozisyonla ilgilenmesine neden olmaktadır (Civcir, 2015, s. 361; Çınar & Çınar, 2018, s. 140).



Şekil 44. Zıtlık (Peate, 2024a).

İradenin Zaferi'nde kullanılan görsel zıtlık unsurları, konuların öne çıkmasında önemli rol oynamaktadır. Gece ve iç mekân çekimlerinde aydınlık-karanlık zıtlığıyla elde edilen vurgu (Şekil 45, 49 ve 51), bazı durumlarda mimari yapıların dokusu ve stili ile zıtlık oluşturan insan figürleriyle yaratılmıştır (Şekil 47 ve 53).



Şekil 45. *İradenin Zaferi* filminden zıtlık örneği.



Şekil 46. *Sith'in İntikamı* filminden zıtlık örneği.



Şekil 47. *İradenin Zaferi* filminden zıtlık örneği.



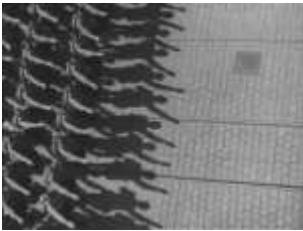
Şekil 48. *Son Jedi* filminden zıtlık örneği.



Şekil 49. *İradenin Zaferi* filminden zıtlık örneği.



Şekil 50. *Jedi'in Dönüşü* filminden zıtlık örneği.



Şekil 51. *İradenin Zaferi* filminden zıtlık örneği.



Şekil 52. *Gizli Tehlike* filminden zıtlık örneği.



Şekil 53. *İradenin Zaferi* filminden zıtlık örneği.



Şekil 54. *Son Jedi* filminden zıtlık örneği.

Aynı şekilde, *Yıldız Savaşları*'nda da kullanılan görsel zıtlık unsurları, konuların öne çıkmasında önemli

rol oynamaktadır. Karanlık mekânlarda aydınlatılarak ön plana çıkarılan (Şekil 46, 50 ve 54) ya da aydınlık fonlarda silüet olarak verilen karakterler vurguyu arttırıcı etki yapmaktadır (Şekil 48). Kimi durumlarda ise, ari yapıların dokusu ve stili ile zıtlık oluşturan insan figürleriyle yaratılmıştır (Şekil 52).

SONUÇ

Savaş sonrasında Avrupa sineması tarafından hiç olmamış gibi davranılan Niza propaganda sineması, 1950’li yıllarla birlikte Amerika’da hatırlanmış ve Hollywood sinemasında üretilen yapımlarda çeşitli biçimlerde kullanılmıştır. Nazi karşıtlığını, düşman ülkeleri, insanlık dışı yapılanmaları ya da totaliter yönetimleri temsil etmesi amacıyla *İradenin Zaferi* ve diğer Nazi propaganda filmlerinin görsellikleri kopyalanmıştır. Böylece sinema tarihinde Naziler ile özdeşleşen pek çok sinematik görüntü geniş kitlelere ulaşmıştır. 1970’lerdeki özgürlükçü ortam burjuva liberalizmini tarafından yok sayılan Nazi estetiğini yeniden kullanılmaya başlanmasının önünü açmıştır. Fakat söz konusu estetik, Nazileri övmekten öte, konuyu bağlamından kopararak yalnız göze hoş gelen sanatsal bir öge hâline indirgemıştır. Özellikle punk rock müziği yapanlar tarafından özümşenen bu yaklaşım, 2000’li yıllara gelindiğinde, savaş sonrası dönemde Hollywood’un Nazi estetiğini kötülüğün temsili olarak ekrana yansıttığı yaklaşımla birlikte varlığını sürdürmeye devam etmektedir.

Bu çalışma, sinema tarihinin en etkileyici yapımlarından bazılarını ortaya koyan Nazi propaganda sinemasından Leni Riefenstahl’ın *İradenin Zaferi* filminin popüler sinema örneklerinden *Star Wars* serisi üzerindeki görsel tasarım ve kompozisyon açısından etkilerini incelemektedir. Bu doğrultuda görsel tasarım ilkeleri açıklanmış, *İradenin Zaferi* ve *Yıldız Savaşları* serisi görsel kompozisyonu oluşturan tasarım ilkeleri bağlamında karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Tüm görsel tasarım ilkeleri çalışmaya dahil edilmemiş, filmler yalnızca denge, tekrar, vurgu, oran-orantı ve zıtlık açısından analiz edilmiştir. Analiz sonucunda *Yıldız Savaşları* serisine dahil olup örnekleme dâhil edilen dokuz filmin tümünde *İradenin Zaferi*’ne görsel göndermeler yapıldığı saptanmıştır.

Analizler göstermektedir ki, *İradenin Zaferi*’nde Riefenstahl tarafından kullanılan estetik unsurlar, *Yıldız Savaşları*’nın bazı sahnelerinde neredeyse bire bir aynı kullanılmıştır. Hikâyesini Nazi tarihindeki bazı olaylardan ve önemli kişilerden ilham alarak oluşturan George Lucas, yalnız bununla yetinmeyerek serinin görselliğini de *İradenin Zaferi* ile bağdaştırmıştır. Darth Vader, İmparator Palpatine, droid, klon, İlk Düzen orduları ve Stormtrooperlar ile 66. Emir gibi karakter, olay ya da örgütlenmeleri film serisinin hikâyesinde kullanan Lucas, aynı zamanda görsel olarak Riefenstahl’ın filmine öykünmüştür. Elde edilen veriler ışığında, görsel tasarımda kullanılan denge, tekrar, vurgu, oran-orantı ve zıtlık ilkelerinin ortak biçimde kullanıldığı saptanmıştır.

Simetri, görsel tasarıma düzen ve uyum duygusu katarak izleyicilerin gözünü yönlendirmeye yardımcı olmakta ve doğal bir akış yaratarak sezgisel bir kullanıcı deneyimine katkıda bulunmaktadır. Denge ilkesi bağlamında incelendiğinde, *İradenin Zaferi*’nde simetrik dengeye sıklıkla başvurulduğu görülmüştür. Simetri; geleneksel, hiyerarşik yapıyı vurgulamak için kullanılmaktadır. Nazilerin keskin ve katı hiyerarşisinin, otorite ve düzen arzusunun yansıtılmasında simetrik denge Riefenstahl için en kullanışlı tasarım ilkelerinden bir tanesidir. Filmde, çerçevenin her iki tarafına eşit ve birbirinin benzeri, hatta kimi zaman birebir aynı, görseller konduğunda izleyicinin dikkati ister istemez iki görsel arasında kalan boşluğa yönelmektedir, ki burada çoğu zaman Adolf Hitler ya da Nazizmin sembolü hâline gelmiş gamalı haç (svastika) bulunmaktadır. Böylece izleyici çerçevede bakışının yönlendirilmesiyle, görüntülerde Nazi ideolojisinin sembollerine maruz kalmaktadır. Görsel kompozisyondaki simetri istikrarı ve tutarlılığı öne çıkararak izleyicilere güvenilirlik ve tutarlılık hissi vermektedir. Dolayısıyla simetrik kompozisyona yerleştirilmiş Nazizmin farklı temsilleri izleyicide güven duygusu yaratarak nasyonal sosyalist ideolojinin de güven duygusu vermesine neden olmaktadır. Simetri *Yıldız Savaşları*’nda da yaratılan mekânlar, araçlar ve askeri kıyafetler gibi yapımlarının yanı sıra görsel olarak da sıklıkla kullanılmıştır. Dokuz filmlik seri incelendiğinde, filmlerde simetrik dengenin genellikle Naziler gibi karanlık tarafta yer alan İmparatorluk unsurları için kullanıldığı görülmüştür. Bununla birlikte, daha önce bahsedildiği üzere, simetrik dengenin Nazi düzenini temsil ederkenki gücü ve korkutuculuğu, bağlamından uzaklaştırarak salt estetik kaygılarla kullanılmıştır. Simetrik dengenin insanda yarattığı güzellik duygundan faydalanarak ve güzelin iyi olduğu fikrinden yola çıkarak Cumhuriyet düzeni ve aydınlık taraf çok sık olmasa da simetri içinde gösterilmiştir. Yine de Cumhuriyet

unsurlarının simetrik görünümüleri çoğunlukla askeri yapılar için geçerlidir, ki bu da Cumhuriyet'in körü tarafta olmasa bile gücü elinde bulundurduğu izlenimini yaratmaktadır.

Tekrar ilkesi tasarımları görsel olarak heyecan verici ve tutarlı hâle getirmektedir. Ayrıca izleyicinin beklediği tekrarlayan bir motif kullanmak bir tutarlılık hissi yaratmaktadır. *İradenin Zaferi*'nde Nazi ordusunun ihtişamını, heybetini ve düzenini sayısız kez göstererek izleyicide yenilmezlik ve ululuk izlenimi kurulmasını sağlamaktadır. Bir görüntünün durmadan tekrarlamasının, izleyicide o şeyin gerçek ve doğru olduğu düşüncesine sebep olacağını farkında olan Hitler, Joseph Goebbels ve Leni Riefenstahl etkinliklerde ve filmde tekrar eden nesnelere görünmesini sağlayarak seyircinin gerçeklik algısıyla oynamaktadır. Filmde perspektif oluşturacak biçimde birbirini tekrar eden askerler ve askeri yapılar izleyenlerin, bu görüntülerin güzelliği ve ikna ediciliği karşısında büyülenmesine yol açmaktadır. Aynı zamanda çerçeve gördüğü tekrarlayan öğeler aracılığıyla, seyirci uyum sağlayarak belli bir kalıba dahil olmakta, düşünceleri ve eylemleri yönetmenin dayattığı kalıba uygun olarak şekillenmektedir. George Lucas da Riefenstahl gibi tekrar ilkesini droid ordusu, klon ordusu, stormtrooperlar ya da İlk Düzen Ordusu söz konusu olduğunda kullanmayı tercih etmiştir. Böylece, birbirinden farklı bireylerden oluşan orduların aksine özgür iradede yoksun bu tek tip orduların görsel olarak bütünselliğini arttırmaktadır. Bu ordular devasa kitleler halinde birbirini tekrar eder şekilde gösterilerek daha görkemli, heybetli, göz korkutucu ve hatta göz korkutucu olmaktadır. Riefenstahl'ın Nazi ordusu için kullandığı teknikler, Lucas tarafından da karanlık tarafı temsil etmekte kullanılmış, öykünün faşist ve militer doğası tekrarlar aracılığıyla daha çarpıcı hâle getirilmiştir.

Görüntüdeki öğelerin önem sırasına göre düzenlenmesi anlamına gelen vurgu ilkesi uyarınca izleyicilerin gözlerini yönlendirilerek, önce birincil bilgilere, ardından ikincil ve üçüncül ayrıntılara odaklanmaları sağlanmaktadır. Riefenstahl de görsel tasarımlarında boyut, aydınlık-karanlık zıtlığı, vektörler, aralık-yakınlık ve netlik gibi öğeleri kullanarak görüntüdeki öğeler arasında hiyerarşi oluşturmaktadır. Böylece vurguyu, dolayısıyla seyircinin bakışını istediği noktaya yönlendirmektedir. Nesnelere gerçek dünyadaki ya da yakın-uzak ilişki içinde elde ettikleri boyutsal farkları sayesinde istenen unsur seyircinin dikkatini çekecek biçimde düzenlenmiştir. Filmde iç mekân ve gece çekimlerindeki aydınlık-karanlık zıtlıkları, görsel bir kontrast oluşturarak izleyicinin dikkatini belirli noktalara çekmek için etkili biçimde kullanılmıştır. Böylece hem estetik hem de dramatik bir etki yaratılarak, karakterlerin ruh hâlleri ve olayların atmosferi vurgulanmıştır. Özellikle geniş veya kalabalık mekânlardaki uzak çekimlerde görsel olarak tasarlanan vektörler ise izleyicinin odağını yönlendirmek ve sahnede belirli unsurları öne çıkarmak amacıyla sıklıkla kullanılmıştır. *Yıldız Savaşları* serisi de görsel anlatımda *İradenin Zaferi* ile benzerlikler kullanarak dikkat çekici sahneler oluşturmuştur. Kimi zaman sahnelerin birebir kopyası şeklinde yeniden üretilen bu görüntülerde, yönetmen karakterlerin dikkat çekmesini sağlamak için boyut ve mesafe gibi unsurlardan faydalanmıştır. Ayrıca aydınlatma kullanılan başka bir tekniktir. Öne çıkması istenen öğe, çerçevenin içindeki diğer unsurlarla aynı renkte bile olsa üzerine düşen ışık sayesinde diğerlerden sıyrılmaktadır. Aydınlatma bu sayede öğenin vurgulanmasını ve izleyicinin dikkatinin ona yönelmesini sağlamaktadır. Seride, özellikle uzak çekimlerde ya da kalabalık sahnelerde yönetmenin fark edilmesini istediği konunun, izleyicinin göz hareketlerini yönlendiren görsel çizgiler olan vektörlerin kesişim noktasında yer alması sayesinde izleyicinin gözleri, doğal olarak bu noktaya kaymakta konunun daha belirgin hâle gelmesi sağlanmaktadır. George Lucas sadece sinema tarihi değil sanat tarihi boyunca kullanılagelmiş bu tür görsel stratejiler aracılığıyla hem karakterlerin hem de sahnelerin anlatımını güçlendirir ve hikâyenin görsel anlatımına derinlik katmaktadır.

Naziler döneminde Roma ve Yunan klasiklerinden esinlenen anıtsal bir tarzda inşa edilen binalar genellikle büyük ve etkileyici boyutlarda olmuştur. Bu devasa ölçekli yapılar, Nazi rejiminin ideolojik hedeflerini yansıtmak ve propaganda faaliyetlerine yardımcı olması amacıyla tasarlanmıştır. *İradenin Zaferi* filmi de mimarının bu özelliklerinden yola çıkarak görüntüleri tasarlama yoluna gitmiştir. Nazi liderliği, büyük ve gösterişli binaları, rejimin gücünü ve otoritesini vurgulamak ve büyük hedeflerini ve başarılarını kutlamak amacıyla kullanmıştır. Bu tür yapılar, halk üzerinde derin bir etki bırakmayı ve rejimin kudretini yüceltmeyi hedeflemiştir. Riefenstahl de bu amaca uygun olarak kimi sahnelerde uzaktan ya da geniş açılı çekimler yaparak, görüntü çerçevesinde küçücük kalan insanlar yardımıyla yapıların muazzam görünmelerini sağlamış, insan ölçeğinin çok üzerindeki bu yapılarla vurguyu

arttırmıştır. Böylece, oran-orantı aracılığıyla tarihsel bir süreklilik ve büyüklük hissini pekiştirilerek hem Nazi mimarisi estetiği sinematografik anlamda da devam ettirilmiştir. Ayrıca filmde oran-orantı ilkesinin kullanımı ile Nazilerin mühendislik, inşaat ve teknoloji alanındaki ilerlemesi propaganda malzemesi olarak kullanılmıştır. Yönetmen, film çekimleri sırasında Nazi yapılarının görkemini vurgulayarak seyircinin küçüklük hissini tatmasını garantilemiştir. *Yıldız Savaşları* filmlerinde de mimari yapılar Nazi dönemindeki gibi insan ölçeğinin çok üzerinde inşa edilmiştir. Örneğin, Ölüm Yıldızı ve Coruscant gezegenindeki Imperial Palace gibi yapılar, büyük boyutlarıyla dikkat çekmektedir ve galaktik bir güç simgesi olarak sunulmaktadır. Rejimin gücünü ve otoritesini simgeleyen bu yapılar imparatorluğun kudretini ve kontrolünü temsil etmekte, aynı zamanda güçlü bir sağlamlık ve tekdüzelik duygusu taşımaktadır. Yine Coruscant'taki bazı binalar büyük sütunlar ve anıtsal mimari elemanları gibi Roma ve Yunan mimarisinin klasik öğelerini içermektedir.

Filmlerde kullanılan zıtlık ilkesi aracılığıyla görsel kompozisyonlar monotonluktan kurtularak çeşitlilik kazanmıştır. *İradenin Zaferi*'ndeki görsel zıtlık unsurlarıyla konuların öne çıkarılmıştır. Siyah beyaz çekilen filmde renk olmadığı için kompozisyonlarda zıtlıklar aydınlık-karanlık, hareket, büyüklük-küçüklük, yön, doku, biçim gibi başlıca kriterler aracılığıyla elde edilmiştir. Diğer ilkelerde olduğu gibi, zıtlık söz konusu olduğunda *Yıldız Savaşları*'nın *İradenin Zaferi*'ne gerçekleştirdiği göndermelere filmlerde sıklıkla rastlanmaktadır. Çerçeveler ve zıtlık unsurları neredeyse birebir kullanılmıştır.

Sonuç olarak, çalışma, George Lucas 1977 yılında ilk filmini çektiği *Yıldız Savaşları* serisinde Leni Riefenstahl'ın 1935 tarihli *İradenin Zaferi* filminden azımsanmayacak kadar görüntü kullandığını ortaya koymuştur. Etkileyici görsel kompozisyonları ve güçlü estetik yapısıyla sinema tarihinde önemli yere sahip olan *İradenin Zaferi* etkileyici gösteriler, set olarak kullanılan büyük ölçekli mimari tasarımlar ve çarpıcı kamera açılarıyla sinemanın görsel dilini genişletmiş ve tüm bu unsurları en etkileyici olacağı şekilde kullanmıştır. Dolayısıyla sinema tarihini yakından takip eden ve sıkça sinema tarihine göndermelerde bulunan George Lucas'ın Riefenstahl'ın görsel anlatım tarzından etkilenmesi beklenmedik bir durum değildir. *İradenin Zaferi*'ndeki büyük ölçekli görsellik ve imgeler, epik bir hikâye anlatımı için etkili araçlar olmuştur. Daha öncesinde epik bir film çekmek istemiş, fakat *Flash Gordon*'ın haklarını alamayınca kendisi sıfırdan bir film tasarlamaya başlamış ve *Yıldız Savaşları*'nı yaratmıştır. Görüleceği üzere epik anlatılara meraklı olan Lucas'ın büyük setler ile etkileyici görüntüler ile büyük ölçekli savaşlar yaratmak için bu konudaki en epik örneklerden *İradenin Zaferi*'nden faydalanması şaşırtıcı değildir. *Yıldız Savaşları*, tıpkı *İradenin Zaferi* gibi büyük askeri güçleri, imparatorlukları ve efsanevi figürleri tasvir etmektedir, bu nedenle bu tasvirlerde Riefenstahl'ınkilere benzer görüntüleri kullanması normal bir durumdur. *Yıldız Savaşları* serisindeki bazı görsel unsurların *İradenin Zaferi* filmiyle benzerlik taşımasının arkasında, etkileyici görsel anlatım tekniklerinin ve büyük ölçekli sahne tasarımlarının etkisi bulunmaktadır. Riefenstahl'ın filmindeki estetik ve dramatik unsurlar, sinemanın güçlü görsel anlatımını temsil etmektedir, ki bu unsurlar *Yıldız Savaşları* serisinde de etkili bir şekilde uygulanmıştır. Ancak, bu benzerliklerin yalnızca görsel ilham ve estetik tercihlerle sınırlı olduğunu unutulmamalıdır. Bu unsurlar farklı bağlamlarda ve amaçlarla yeniden yorumlanmış ve adapte edilmiştir.

KAYNAKÇA

- Abbenhuis, M., & Buttsworth, S. (2010). Introduction: The Mundanity of Evil: Everyday Nazism in Post-War Popular Culture. S. Buttsworth, & M. Abbenhuis içinde, *Monsters in the Mirror: representations of Nazism in Post-War Popular Culture* (s. viii-xl). Santa Barbara, Denver & Oxford: Praeger.
- Agafonova, K., Bekisheva, K., Drabenia, O., Petrova, A., & Ivanova, K. (2021). How Do People Read Science Fiction and Why Is It Popular: Common Tendencies and Comparative Analysis. *Education and Research in the Information Society*, September 27-28, 43-53. [https://ceur-ws.org/Vol-3061/ERIS_2021-art05\(reg\).pdf](https://ceur-ws.org/Vol-3061/ERIS_2021-art05(reg).pdf) adresinden alındı
- Ascheid, A. (2003). *Hitler's Heroines: Stardom and Womanhood in Nazi Cinema*. Philadelphia: Temple University Press.
- Atmaca, A. E. (2014). *Temel Tasarım*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bastiansen, H. G., Klimke, M., & Werenskjold, R. (2019). Introduction: Mapping the Role of the Media in the Late Cold War. H. G. Bastiansen, M. Klimke, & R. Werenskjold içinde, *Media*



- and the Cold War in the 1980s: Between Star Wars and Glasnost* (s. 1-18). Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-98382-0>
- Baufumé, C. F. (2023). *Star Wars: America from a Certain Point of View*. Fordham Political Review: <https://fordhampoliticalreview.org/star-wars-america-from-a-certain-point-of-view/> adresinden alındı
- Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Dost Kitabevi.
- Benjamin, W. (2002). Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı. W. Benjamin içinde, *Pasajlar* (A. Cemal, Çev., 4. b., s. 50-86). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Box Office Mojo. (2024). *Star Wars: Episode IV - A New Hope*. 11.08.2024 tarihinde Box Office Mojo by IMDB Pro: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0076759/> adresinden alındı
- Bramsted, E. K. (2008). Joseph Goebbels and National Socialist Propaganda 1926-1939: Some Aspects. *Australian Outlook*, 8(2), 65-93. <https://doi.org/10.1080/10357715408443904>
- Caro, M. (2005). *'Star Wars' Inadvertently Hits Too Close to U.S.'s Role*. Chicago Tribune: http://articles.chicagotribune.com/2005-05-18/features/0505180309_1_star-wars-sith-palpatine adresinden alındı
- Ching, F. D. (2007). *Architecture: Form, Space and Order* (3rd b.). Wiley.
- Civcir, E. (2015). *Temel Tasarım ve Tasarım İlkeleri*. Akademisyen Kitabevi.
- Cramer, K., & Hartwell, D. G. (2006). Introduction - How Shit Became Shinola: Definition and Redefinition of Space Opera. D. G. Hartwell, & K. Cramer içinde, *The Space Opera Renaissance* (Reprint b.). New York: Tor Books.
- Çınar, K., & Çınar, S. (2018). *Temel Tasarım*. KTO Karatay Üniversitesi Yayınları.
- Fox, J. (2006). *Film Propaganda in Britain and Nazi Germany - World War II Cinema*. Oxford and New York: Berg Publishers.
- Gürocak, T., & Çoban, G. (2023). Analysing the Visual Composition in Cinema in the Context of Design Principles. A. Zeynalova (Dü.), *11th International Congress on Humanities and Social Sciences in a Changing World* içinde (s. 1-15). İzmir: BZT Akademi Yayınevi. <https://drive.google.com/file/d/1UqTlau1a-1f66QXEWBLUEXICoqJZxnjN/view?usp=sharing> adresinden alındı
- Gordon, A. (1978). Star Wars: A Myth for Our Time. *Literature and Film Quarterly*, 6(4), 314-326. <https://classics.domains.skidmore.edu/lit-campus-only/secondary/Film/Gordon%201978.pdf> adresinden alındı
- Guenther, I. (2004). *German Chic? Fashioning Women in the Third Reich*. Oxford & New York: Berg.
- Hagopian, K. (2024). *Film Notes - Triumph of the Will*. (University of Albany) New York State Writers Institute: <https://www.albany.edu/writers-inst/webpages4/filmnotes/fns07n6.html> adresinden alındı
- Heans, S. (2021). *Propaganda ve Nazi Germany*. (University of Washington) Cinema as Technology: <https://uw.pressbooks.pub/cat2/chapter/propaganda-and-nazi-germany/> adresinden alındı
- Hoberman, J. L. (2016). *'Triumph of the Will': Fascist Rants and the Hollywood Responce*. The New York Times: <https://www.nytimes.com/2016/03/06/movies/homevideo/triumph-of-the-will-fascist-rants-and-the-hollywood-response.html> adresinden alındı
- Hoberman, J. L. (2019). Museum Quality: J. Hoberman on Triumph of the Will (x2) and the Artification of Fascism. *Film Comment*, 55(1, January-February), 54-57. https://www.filmcomment.com/article/triumph-of-the-will/?fbclid=IwY2xjawEmqHFleHRuA2FlbQIxMQABHQgf1gpFWltUji2T8UK2LnD7rFQqTfPjPoj0bKBZEJIPPG-6rGpxWK3Hxw_aem_6nDu130UuZ_GPhdyMzI71A adresinden alındı
- Jenning, K. (2017). *10 Musicians or Bands that Flirted with Nazism*. (Listverse Ltd.) Listverse: <https://listverse.com/2017/07/17/10-musicians-or-bands-that-flirted-with-nazism/> adresinden alındı
- Kaminski, M. (2008). *The Secret History of Star Wars: The Art of Stroytelling and the Making of a Modern Epic* (3rd b.). Legacy Books Press.
- Kant, M. (2023). *The Arts and Nazism: Aesthetic Adventure and Political Terror*. (M. Polgar, S. John, Düzenleyenler, & The Pennsylvania State University) The Holocaust: Remembrance, Respect, and Resilience: <https://psu.pb.unizin.org/holocaust3rs/chapter/1-5-the-arts-and-nazism->



- aesthetic-adventure-and-political-terror/ adresinden alındı
- Keane, E. (2014). *Nicki Minaj Steals SS Imagery: A Brief History of Nazi-Inspired Pop Culture*. (Salon.com, LLC) Salon: https://www.salon.com/2014/11/10/nicki_minaj_steals_ss_imagery_a_brief_history_of_nazi_inspired_pop_culture/ adresinden alındı
- Keen, T. (2013). I, Sidious: Historical Dictators and Senator Palpatine’s Rise to Power. N. R. Reagin, & J. Leidl içinde, *Star Wars and History* (s. 125-151). Hoboken, NJ: Wiley.
- Kidd, L. K. (2011). Goose-Stepping Fashion: Nazi Inspiration. *Paideusis - Journal for Interdisciplinary and Cross-Cultural Studies*, 5(C1-C29).
- Klein, C. (2017). *The Real History That Inspired ‘Star Wars’ - Historical Figures and Events Informed George Lucas as He Created His Sci-Fi Saga in a Galaxy Far, Far Away*. History: <https://www.history.com/news/the-real-history-that-inspired-star-wars> adresinden alındı
- Lucas, G. (2005). George Lucas lets Ian McDiarmid and Hayden Christensen get their Revenge in Episode III. *SciFi.com*. (D. Dykstra, Röportaj Yapan) <http://www.scifi.com/sfw/issue421/interview.html> adresinden alındı
- MacMullan, T. (2013). Elegant Weapons for Civilized Ages: The Jedi and Warrior-Monks throughout History. N. R. Reagin, & J. Liedl içinde, *Star Wars and History* (s. 67-98). Hoboken, NJ: Wiley.
- Maguire, L. (2013). “Fear Is the Path to the Dark Side”: Nuclear Weapons and the Death Star. N. R. Reagin, & J. Leidl içinde, *Star Wars and History* (s. 203-226). Hoboken, NJ: Wiley.
- Moy, R. (2022). *Space Opera: What It Is and How to Write It*. Skillshare: <https://www.skillshare.com/en/blog/space-opera-what-it-is-and-how-to-write-it/> adresinden alındı
- Nas, E., & Topaklı, A. (2017). Kültürel Kent İmajını Etkileyen Büyükşehir Belediyesi Logolarına Öznel ve Nesnel Bir Yaklaşım. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(17), 152-167. <https://doi.org/10.16990/SOBIDER.3891>
- New Musical Express [NME]. (1998). *Nazis? Heil No!* (New Musical Express Network) NME: <https://www.nme.com/news/music/rammstein-8-1385306> adresinden alındı
- Ormerod, L. (2023). *Why Did Star Wars Start with Episode 4?* Jedinet: <https://jedinet.com/star-wars-questions-answers/why-did-star-wars-start-with-episode-4/> adresinden alındı
- Peate, S. (2024a). *Contrast in Graphic Design: Exploring the Principles of Design Contrast*. Brand Fabrik: <https://fabrikbrands.com/principles-of-contrast-in-graphic-design-principles-of-design-contrast/> adresinden alındı
- Peate, S. (2024b). *Proportion in Graphic Design: The Principles of Design Proportion*. Brand Fabrik: <https://fabrikbrands.com/proportion-in-graphic-design-principles-of-design-proportion/> adresinden alındı
- Peate, S. (2024c). *Repetition in Graphic Design: Discover the Repetition Principle of Design*. Brand Fabrik: <https://fabrikbrands.com/repetition-in-graphic-design-repetition-principle-of-design/> adresinden alındı
- Peate, S. (2024d). *What Is Balance in Graphic Design? Understanding the Balance Principle of Design*. Brand Fabrik: <https://fabrikbrands.com/balance-in-graphic-design-the-balance-principle-of-design/> adresinden alındı
- Peate, S. (2024e). *What Is Hierarchy in Graphic Design? The Principles of Design Hierarchy*. Brand Fabrik: <https://fabrikbrands.com/what-is-hierarchy-in-graphic-design-principles-of-design-hierarchy/> adresinden alındı
- Percival, J. (2015). *The Influences of Star Wars: Triumph of the Will*. Medium: <https://medium.com/@Jetfire852/the-influences-of-star-wars-triumph-of-the-will-9924f94d9f7> adresinden alındı
- Potter, J. (2024). *The ‘Star Wars’ Character Inspired by President Richard Nixon*. Far Out Magazine: <https://faroutmagazine.co.uk/star-wars-inspired-president-richard-nixon/> adresinden alındı
- Pringle, D. (2000). What Is This Thing Called Space Opera? G. Westfahl içinde, *Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction* (s. 35-48). Westport, CT & London: Greenwood Press.
- Rackaway, C. (2020). Star Wars: The Fascism Awakens Representation and Its Failure from the Weimar Republic to the Galactic Senate. *Studies in the Social Sciences*, 1(1), 7-22. <https://www.westga.edu/academics/coss/assets-coss/docs/Sitts122.pdf> adresinden alındı



- Sauquet, M. (2014). Propaganda Art in Nazi Germany: The Revival of Classicism. *The First-Year Papers (2010 - Present)*, 1-6.
- Sawyer, A. (2009). Space Opera. M. Bould, A. M. Butler, A. Roberts, & S. Vint içinde, *The Routledge Companion to Science Fiction* (s. 505-509). London & New York: Routledge.
- Sontag, S. (1981). Fascinating Fascism. S. Sontag içinde, *Under the Sign of Saturn* (s. 73-108). New York: Vintage Books.
- Strathausen, C. (1999). Nazi aesthetics. *Culture, Theory and Critique*, 42(1), 5-19.
<https://doi.org/10.1080/14735789909391486>
- The British Broadcasting Corporation [BBC]. (2024). *Nazi Propaganda and Control of the Arts*. (BBC) Life in Nazi Germany, 1933-1939 - Eduqas:
<https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zpq9p39/revision/6> adresinden alındı
- The Encyclopedia of Science Fiction. (2023). *Space Opera*. 10.06.2024 tarihinde The Encyclopedia of Science Fiction: https://sf-encyclopedia.com/entry/space_opera adresinden alındı
- Tucker, W. (1941). Depts of the interior. *Le Zombie*(36), 9.
<https://www.midamericon.org/tucker/lez36i.htm> adresinden alındı
- van der Merwe, L. (2022). *The Real Reason George Lucas Started Star Wars With Episode 4*. Looper:
<https://www.looper.com/179186/the-real-reason-george-lucas-started-star-wars-with-episode-4/> adresinden alındı
- Welch, D. (2001). *Propaganda and the German Cinema 1933-1945* (Revised b.). London and New York: I.B. Tauris Publishers.
- Wikipedia. (2024). *List of Star Wars films*. 11.06.2024 tarihinde Wikipedia:
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Star_Wars_films adresinden alındı
- Zermeno, U. (2021). *Star Wars: The Clone Wars and Popular Culture in America*. (Unpublished Master Thesis), Chapman University, Wilkinson College of Arts, Humanities, and Social Sciences.
- Žižek, S., & Fiennes, S. (Yönetenler). (2013). *Slavoj Žižek - The Pervert's Guide to Ideology* [Sinema Filmi]. Youtube.