

# ALIEN: Romulus ve pratik efektlerle korkunun köklerine dönüş

**Buğra Mert Alkayalar**

Sinema dünyasında teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte CGI (Computer-Generated Imagery) (bilgisayar tarafından oluşturulan görüntüler) kullanımı yaygınlaşmış olsa da son yıllarda, özellikle korku filmlerinde pratik efektlerin geri dönüşü dikkat çekiyor. Fede Álvarez'in yönetmenliğini üstlendiği yeni Alien: Romulus filmi, bu geri dönüşün en iyi örneklerinden biri olarak karşımıza çıkıyor. Alvarez, serinin köklerine sadık kalarak, korkunun en saf halini izleyicilere sunmayı amaçlıyor. Filmde CGI yerine büyük oranda pratik efektler tercih edilmiş olması hem eleştirmenlerden hem de hayranlardan olumlu geri dönüşler alarak, korku türünde bu yöntemin neden hala güçlü bir tercih olduğunu bir kez daha kanıtıyor.

## Bir ara hikâye olarak Alien: Romulus

Hikayesi Alien (1979) ile Aliens (1986) arasında geçen Alien: Romulus, köhne bir uzay istasyonunda 'evrendeki en korkunç yaşam formuyla' yani Xenomorph ile karşılaşan bir grup genç uzay kolonizatörünü konu alıyor. İlk filmin usta yönetmeni Ridley Scott, Álvarez'in devam filmini "inanılmaz" olarak tanımlıyor. Filmin başrollerinde genç ve yetenekli oyuncular; Cailee Spaeny (Priscilla), Isabela Merced (Dora and the Lost City of Gold), David Jonsson (Industry) ve Archie Renaux (Shadow and Bone) yer alıyor.

## Pratik efektlerin gücü

Alien serisi, 1979 yılında Ridley Scott'ın yönettiği ilk filmle sinema dünyasında devrim yaratmıştır. O dönemde kullanılan pratik efektler, Xenomorph'un (filmdeki uzaylı yaratık) yaratılması sürecinde büyük rol oynamış ve bu da izleyiciler üzerinde derin bir etki bırakmıştır. Pratik efektler, yaratıkların gerçekçiliğini artırarak, izleyiciyi filmin içine çekmeyi başarmıştır. Yönetmen Fede Álvarez de bu geleneği seride Alien (1979) ile Aliens (1986) filmleri arasında konumlandırılan Alien: Romulus (2024) ile devam ettiriyor. CGI'nin sunduğu sınırsız olanaklar yerine, somut ve dokunulabilir yaratıklar kullanmayı tercih eden Alvarez, izleyicilere nostaljik bir korku deneyimi sunmayı hedefliyor.

Filmde kullanılan pratik efektler, özellikle Xenomorph'un tasarımında öne çıkıyor. Facehuggers ve göğüs patlama (chest-burster) sahneleri gibi ikonik anlar, filmde pratik

efektlerle hayat bulmuş durumda. Bu, izleyicilere yaratığın her hareketini ve detayını yakından hissettirme şansı tanıyor. CGI ile yaratılan efektlerin aksine, pratik efektler daha somut ve gerçekçi bir deneyim sunarak izleyicilerin korkusunu derinleştiriyor. Böylece filmin, senaryonun ve atmosferin gerçekliği büyük oranda artırılmış oluyor.

## Alien: Romulus'un başarısı

Alien: Romulus, CinemaCon'da gösterilen ilk görüntülerle büyük beğeni topladı. Farklı sinema eleştirmenlerinin paylaştığı izlenimler, filmin pratik efektlerle ne kadar etkileyici bir atmosfer yarattığını gözler önüne seriyor. Collider'dan Steven Weintraub, filmin sahnelerinin "acımasız ve korkutucu" olduğunu belirtirken, Discussing Film'den Andrew J. Salazar, facehugger'ların yer aldıkları sahnelerde CGI kullanılmadığını ve bunun sahnelere gerçekçi bir dokunuş kattığını vurguluyor.

Film, pratik efektlerin CGI'ya kıyasla daha korkutucu olduğunu bir kez daha kanıtıyor. Pratik efektlerin kullanımı, yaratıkların gölgeler içinde saklanması ve izleyicinin hayal gücünü devreye sokmasını sağlıyor. Bu, izleyicinin yaratığın tam olarak nasıl görüldüğünü hayal etmesini gerektiriyor ve böylece korku daha derin bir şekilde hissediliyor. Alien: Covenant (2017) gibi önceki filmlerde yaratıkların CGI ile gün ışığında gösterilmesi, korkunun etkisini azaltmıştı. Ridley Scott, Alien: Covenant filmi için CGI



kullanımını savunmuş, çünkü bu teknolojinin ona yaratıkların daha ayrıntılı ve dinamik bir şekilde sunma imkanı verdiğini belirtmiştir. Ancak, CGI'nin etkili bir şekilde kullanılabilmesi için doğru ışıklandırma ve çevresel koşulların önemli olduğunu eklemiştir. Scott, CGI'yi sevmeyen izleyicilerin endişelerini anladığını, ancak doğru kullanıldığında bu teknolojinin geleneksel pratik efektlerle aynı düzeyde etkileyici olabileceğini ifade etmiştir. Fakar Alien: Romulus'un pratik efektlerinin aldığı olumlu tepkiler, izleyiciyi daha fazla gerilim içinde tutmayı başardığını gösteriyor.

## Fede Álvarez'in vizyonu

Fede Álvarez, Alien: Romulus ile serinin özüne dönme-yi hedefliyor. The Hollywood Reporter'a verdiği bir röpor-

tajda, "her şeyi bizzat sıfırdan inşa etme" ta-kıntısından

bahseden Alvarez, yaratıkların ve setlerin fiziksel olarak inşa edilmesini, oyuncuların ve ekibin sahnelerde gerçekten "yaşamalarını" sağlamak için tercih ettiğini belirtiyor. Bu yaklaşım, filmin atmosferini daha yoğun ve ürkütücü hale getiriyor. Ayrıca oyuncuların da çekimlerde daha iyi ve etkileyici bir performans sergilemelerini sağlıyor.

Alvarez, CGI'yi tamamen reddetmese de pratik efektlerin sağladığı gerçekçilikten vazgeçmiyor. Özellikle yüz yüze karşılaşmalar ve yaratıklarla olan anlarda, gerçekçi bir dokunuşun her zaman daha etkili olduğunu savunuyor. Bu da izleyicilere, CGI'nin sunduğu görsel ihtişamdı çok daha derin ve inandırıcı bir korku deneyimi sunuyor.

## Korkunun sinemasının geleceği pratik efektlerde mi?

Alien: Romulus, pratik efektlerin sinema dünyasında hala ne kadar güçlü bir araç olduğunu bir kez daha ortaya koyuyor. Fede Álvarez'in vizyonu, klasik korku unsurlarını modern sinema teknikleriyle harmanlayarak, izleyicilere unutulmaz bir deneyim sunuyor. Pratik efektlerin geri dönüşü, korku filmlerinin daha gerçekçi ve dolayısıyla daha korkutucu olmasını sağlıyor. Alien: Romulus, sadece serinin hayranlarını değil, tüm sinema severleri etkileyebilecek bir yapım olarak dikkat çekiyor. Bu film, pratik efektlerin hala modern sinemada yerinin olduğunu kanıtlayan bir başyapıt olabilir.

### Kaynaklar:

- Squires, J. (2024). "We Built Every Creature" – 'Alien: Romulus' Goes Heavy on the Old School Practical Effects!  
<https://bloody-disgusting.com/movie/3808384/we-built-every-creature-alien-romulus-goes-heavy-on-the-old-school-practical-effects/> (Erişim tarihi: 03.09.2024)
- Pitman, R. (2024). Alien: Romulus Learned The Right Lessons From Ridley Scott's \$240 Million Prequel.  
<https://screenrant.com/alien-romulus-practical-effects-cgi-covenant-lessons/> (Erişim tarihi: 03.09.2024)
- Lutz, J. (2024). Fede Álvarez Called Up the 'Aliens' Effects Team for Alien: Romulus.  
<https://collider.com/alien-romulus-practical-effects/> (Erişim tarihi: 03.09.2024)
- Davis, G. (2024) Ridley Scott Explains Why 'Alien: Covenant' Xenomorphs Are CGI.  
<https://heroichollywood.com/ridley-scott-alien-covenant-cgi/> (Erişim tarihi: 03.09.2024)
- <https://www.imdb.com/> (Erişim tarihi: 03.09.2024)

