

**ANİMASYONDA KORKUNUN TEMSİLİ VE  
ÖRNEK BİR UYGULAMA FİLMİ**

Halim Yentür

Yüksek Lisans Tezi

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Temmuz- 2016

**ANİMASYONDA KORKUNUN TEMSİLİ VE ÖRNEK BİR  
UYGULAMA FİLMİ**

Halim Yentür

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Yrd. Doç. Nurşen Dinç

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Temmuz 2016

## ÖZET

### ANİMASYONDA KORKUNUN TEMSİLİ VE ÖRNEK BİR UYGULAMA FİLMİ

Halim Yentür

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Temmuz 2016

Danışman: Yrd. Doç. Nurşen Dinç

Korku insanlık tarihi boyunca en güçlü duygulanım durumlarından biri olmuştur. En başta ölüm korkusu olmak üzere bütün korkuların temelinde var olan bilinmezlik, korku yerine kaygı durumu yaratmaktadır. İnsanoğlu bilinmezliğin getirdiği kaygıyla baş edebilmek için, bilinmeyen her şeyi bir biçime ve içeriğe kavuşturarak onu simgeleştirmiştir. Bilinmeyen olaylar ve nesnelere hortlak, cin, hayalet gibi biçimlerle öncelikle sözlü ve yazılı edebiyatta simgeleşerek mitoloji ve dinlerin temel konularından biri haline gelmiştir. Sinemanın icadıyla birlikte korku simgeleri yeni bir alan kazanmış ve geçmişten gelen biçim ve anlamlarına yenilerini eklemiş ya da onları dönüştürmüştür.

Sinemadan çok daha önce korku simgelerini kullanmaya başlayan animasyon ortamı, bilinmeyenleri belirli bir forma ve içeriğe kavuşturmada yapısı itibarıyla sınırsız bir dünya sunabilmiştir. Böylece korkunun simgeleri ve animasyon arasında güçlü bir ilişki günümüze kadar gelmiştir. Bu çalışmada sözü edilen korku simgelerinin ve uyuşmalarının animasyon ortamıyla geçmişte nasıl bir ilişki kurduğu incelenmiş ve günümüzde geniş kitlelerin beğenisini ve takdirini kazanmış animasyon filmlerde nasıl işlendiği çözümlenmeye çalışılmıştır. Ortaya çıkan sonuçlar, korkunun günümüzde animasyon filmlerde nasıl temsil edildiğini ortaya koymuş ve belirli şablonlar sunarak korkunun animasyon sineması için önemi vurgulanmıştır. Bunun yanında çalışmanın sonuçlarına dayanarak bir uygulama filmi yapılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Animasyon, Korku, Sinema, İkonografi, Tür.

## **ABSTRACT**

### **REPRESENTATION OF FEAR IN ANIMATION AND AN EXAMPLE APPLICATION FILM**

Halim Yentür

Department of Animation

Anadolu University Post Graduate School of Fine Arts, July 2016

Advisor: Yrd. Doç. Nurşen Dinç

Fear has been one of the most powerful emotional states throughout human history. On the basis of all the fear, especially the fear of death is obscurity. Obscurity creates a state of anxiety instead of fear. Humankind symbolizes everything that is unknown by folding it into a form and content to cope with the anxiety brought by obscurity. Unknown events and objects primarily materialized in oral and written literature in forms such as ghouls, djinns, and ghosts and became one of the main subjects of mythology and religion. Along with the invention of cinema, horror symbols have gained a new field and added new ones its forms and meanings from the past or transformed them.

Animation medium started using fear symbols long before than cinema and was able to provide a limitless world owing to its ability to transform unknown to a specific form and content. Thus, the strong relationship between fear symbols and animation has survived up to this day. In this study, how fear symbols and conventions came to establish a relationship with animation in the past was examined and how they are treated in animated films that have gained the appreciation of broad masses has been analysed. The results demonstrate how fear is represented in current animated films and emphasize the importance of fear for animated cinema by providing specific templates. Finally, a short film was made based on the results of the study.

**Keywords:** Animation, Fear, Cinema, Iconography, Genre.

15.07.2016

## ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Halim YENTÜR

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

**Halim YENTÜR'ün “Animasyonda Korkunun Temsili ve Örnek Bir Uygulama Filmi”** başlıklı tezi **15 Temmuz 2016** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

**İmza**

**Üye (Tez Danışmanı) : Yrd. Doç. Nursen DİNÇ**

**Üye : Doç. Düriye KOZLU**

**Üye : Yrd. Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP**

**Prof. Sıdika Sibel SEVİM**  
**Anadolu Üniversitesi**  
**Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü**

## ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Tez çalışmam süresince, çalışmalarımı yönlendiren, araştırmamın her aşamasında bilgi, deneyim ve yardımlarını esirgemeyen danışman hocam Sayın Yrd. Doç. Nurşen Dinç'e, çalışmamın gerçekleşmesinde önemli katkılarda ve yönlendirmelerde bulunan değerli hocalarım Yrd. Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenap ve Prof. Hikmet Sofuoğlu'na en derin duygularıyla teşekkür ederim.

Hayatımın her aşamasında sonsuz fedakârlıkla hiçbir şeyi esirgemeyen canım annem Dilber Yentür'e, tez çalışmam boyunca gösterdiği sevgi, destek ve anlayışla beni bir an bile yalnız bırakmayan canım eşim Özlem Doğan Yentür'e, oyun vaktini tezimle paylaşan biricik oğlum Kuzey Nesim Yentür'e sonsuz teşekkür ederim.

Halim Yentür

## İÇİNDEKİLER

ANİMASYONDA KORKUNUN TEMSİLİ VE ÖRNEK BİR UYGULAMA	
FİLMİ .....	i
ÖZET .....	ii
ABSTRACT.....	iii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	iv
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	v
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR.....	vi
ÖZGEÇMİŞ .....	vii
İÇİNDEKİLER .....	viii
TABLOLAR LİSTESİ .....	xi
GÖRSELLER LİSTESİ.....	xii
EKLER .....	xxi
GİRİŞ .....	1
Problem .....	1
Amaç .....	7
Önem.....	7
Varsayımlar.....	8
Sınırlılıklar .....	8
Tanımlar .....	9
Yöntem.....	11

## BİRİNCİ BÖLÜM

### KORKU KAVRAMINA GENEL BAKIŞ

1.1 KORKU NEDİR?.....	13
1.2 KORKU VE KAYGI İLİŞKİSİ .....	14
1.3 KORKU KAYNAKLARI.....	15
1.4 KORKUNUN SİMGELERİ.....	16
1.5 KORKUNUN TARİHİ .....	18
1.5.1 Edebiyatta Korku .....	18



1.5.2 Sinemada Korku.....	26
1.5.3 Animasyonda Korku .....	36

## İKİNCİ BÖLÜM

### KORKU TÜRÜNDE TEMSİL EDİLME BİÇİMLERİ

2.1 KONU VE ANLATI YAPISI .....	54
2.2 KARAKTERLER .....	59
2.3 ÇEVRE.....	62
2.4 SİNEMATOGRAFI .....	63
2.5 AYDINLATMA.....	65
2.6 SES.....	67

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### ANİMASYON FİLMLERDE KORKUNUN TEMSİLİ

3.1 MONSTERS, INC. ....	70
3.1.1 Konu ve Anlatı Yapısı .....	70
3.1.2 Karakterler .....	72
3.1.3 Çevre ve İkonografi.....	79
3.1.4 Ses.....	84
3.2 FRANKENWEENIE.....	86
3.2.1 Konu ve Anlatı Yapısı .....	86
3.2.2 Karakterler .....	88
3.2.3 Çevre ve İkonografi.....	97
3.2.4 Ses.....	103
3.3 SPIRITED AWAY .....	105
3.3.1 Konu ve Anlatı Yapısı .....	105
3.3.2 Karakterler .....	107
3.3.3 Çevre ve İkonografi.....	116
3.3.4 Ses.....	124

<b>3.4</b>	<b>UYGULAMA FİLMİ: “KORKU BAYRAMI”</b> .....	<b>128</b>
3.4.1	Konu ve Anlatı Yapısı .....	128
3.4.2	Karakterler .....	128
3.4.3	Çevre ve İkonografi.....	130
3.4.4	Ses.....	132
<b>SONUÇ VE ÖNERİLER</b> .....		<b>133</b>
<b>EKLER</b> .....		<b>142</b>
<b>KAYNAKÇA</b> .....		<b>142</b>

## TABLÖLAR LİSTESİ

**Tablo 1.** Sinematik Korku Kategorileri..... 55

**Kaynak:** Horror (Routledge Film Guidebooks), s.6, 2009

**Tablo 2.** Korku Filmlerinin Anlatı Yapılarındaki Temel Zıtlıklar..... 58

**Kaynak:** Horror (Routledge Film Guidebooks), s.6, 2009

## GÖRSELLER LİSTESİ

- Görsel 1.** "The Tragical History of the Life and Death of Doctor Faustus" (Marlowe, 1604) İsimli Oyunun Kapak İllüstrasyonu ..... 19  
**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor\\_Faustus\\_\(play\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor_Faustus_(play)) (Erişim Tarihi: 27.07.2015).
- Görsel 2.** Mary Shelley'in Frankenstein İsimli Romanının 1831 Tarihli Baskısında Kullanılan Theodor von Holst'a ait Bir İllüstrasyon ..... 21  
**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor\\_Faustus\\_\(play\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor_Faustus_(play)) (Erişim Tarihi: 27.07.2015)
- Görsel 3.** "Varney The Vampire" (Rymer, 1845) İsimli Romanın Kapak İllüstrasyonu ..... 23  
**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Varney\\_the\\_Vampire](https://en.wikipedia.org/wiki/Varney_the_Vampire) (Erişim Tarihi: 27.07.2015).
- Görsel 4.** Carmilla (Le Fanu, 1872) İsimli Romandan Bir İllüstrasyon..... 24  
**Kaynak:** <https://en.wikipedia.org/wiki/Carmilla> (Erişim Tarihi: 27.07.2015).
- Görsel 5.** "The Haunted Castle"(Melies, 1896) Filminde Kullanılan Korku Simgelerinden Örnekler ..... 26  
**Kaynak:** <https://vimeo.com/93010131> (Erişim Tarihi: 27.07.2015).
- Görsel 6.** Dışavurumcu Alman Sinemasının yapıtaşlarından Paul Wegener'in Del Golem (1915) Filminden Kareler ..... 28  
**Kaynak:** <https://vimeo.com/15581812> (Erişim Tarihi: 27.07.2015)
- Görsel 7.** Dışavurumcu Sinema Akımını Dünya'ya Tanıtan Robert Wiene'a Ait The Cabinet of Dr. Caligari (1920) Filminden Kareler ..... 29  
**Kaynak:** <https://vimeo.com/80604669> (Erişim Tarihi: 27.07.2015).

<b>Görsel 8.</b> 1930'larda Korku Türüyle Özdeşleşen Universal Stüdyoları'nın Filme Aldığı Karakterlerden Bir Kolaj .....	31
<b>Kaynak:</b> <a href="http://www.soundonsight.org/universals-classic-monsters-taken-out-of-horror/">http://www.soundonsight.org/universals-classic-monsters-taken-out-of-horror/</a> (Erişim Tarihi: 27.07.2015).	
<b>Görsel 9.</b> “Dance of Death”(Wolgemut, 1493).....	36
<b>Kaynak:</b> <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Danse_Macabre">https://en.wikipedia.org/wiki/Danse_Macabre</a> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).	
<b>Görsel 10.</b> Huygens'un Anlamlı Bir Hareket Akışına Sahip Olan Animasyonuna Ait Eskizler .....	37
<b>Kaynak:</b> <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Danse_Macabre">https://en.wikipedia.org/wiki/Danse_Macabre</a> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).	
<b>Görsel 11.</b> “Gravesande”(Jacob,1731) İsimli Büyülü Fener Gösterisinde Korku Yaratmak Amacıyla Kullanılan Şeytan Figürü.....	38
<b>Kaynak:</b> <a href="http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/get-physical/willem-jacob-s-gravesande/">http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/get-physical/willem-jacob-s-gravesande/</a> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).	
<b>Görsel 12.</b> "Fantasmagorie”(Robertson, 1794) Gösterisine Ait Bir İllüstrasyon.....	39
<b>Kaynak:</b> <a href="https://pl.wikipedia.org/wiki/Fantasmagoria_(spektakl)">https://pl.wikipedia.org/wiki/Fantasmagoria_(spektakl)</a> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).	
<b>Görsel 13.</b> “The Hounted Hotel”( Blackton,1907) Filminden Kareler .....	40
<b>Kaynak:</b> <a href="https://vimeo.com/73913684">https://vimeo.com/73913684</a> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).	
<b>Görsel 14.</b> “The Pet” (McCay,1921) Filminde Canavara Dönüşen Evcil Hayvan Çevreye Dehşet Saçıyor.....	41
<b>Kaynak:</b> <a href="https://vimeo.com/123487130">https://vimeo.com/123487130</a> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).	

<b>Görsel 15.</b> “King Kong” un (RKO, 1933) Yaratıcısı Willis Harold O'Brien, Stop-Motion Animasyon Tekniğini Kullanarak Sinemada Fantastik Canavarların Önünü Açıyor .....	42
<b>Kaynak:</b> <a href="http://www.imdb.com/title/tt0024216/?ref_=ttmi_tt">http://www.imdb.com/title/tt0024216/?ref_=ttmi_tt</a> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).	
<b>Görsel 16.</b> “Ko-ko the Clown - A Trip to Mars” (Fleischer,1924) Filminden Kareler..	43
<b>Kaynak:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uStMPI0yofQ">https://www.youtube.com/watch?v=uStMPI0yofQ</a> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).	
<b>Görsel 17.</b> Sure-Locked Homes (Mesmer,1927) Filminden Yaratıcı Gölge Kullanımına Ait Kareler .....	44
<b>Kaynak:</b> <a href="https://archive.org/details/FelixTheCatInSure-lockedHome">https://archive.org/details/FelixTheCatInSure-lockedHome</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 18.</b> “The Skeleton Dance” (Disney,1929) Filmine Ait Kareler.....	44
<b>Kaynak:</b> <a href="https://vimeo.com/45656434">https://vimeo.com/45656434</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 19.</b> “The Mad Doctor” (Hand,1933) Filmine Ait Kareler .....	45
<b>Kaynak:</b> <a href="http://disney.wikia.com/wiki/Mad_Doctor?file=Mad_Doctor_-_The_Epic_Mickey_Files">http://disney.wikia.com/wiki/Mad_Doctor?file=Mad_Doctor_-_The_Epic_Mickey_Files</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 20.</b> “Snow White and the Seven Dwarfs” (Disney,1937) Filminde Korku Ögelerinin Kullanımına Örnekler .....	46
<b>Kaynak:</b> (Hand, 1937)	
<b>Görsel 21.</b> “Pinocchio” (Disney,1940) Filminde Eşeğe Dönüşüm Sahnesinden Bir Kare .....	46
<b>Kaynak:</b> <a href="https://vimeo.com/99312091">https://vimeo.com/99312091</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	

<b>Görsel 22.</b> “Fantasia” (Disney,1940) Filminin Bölümlerinden Biri Olan “Night on Bald Mountain” İsimli Bölümden Bir Kare .....	47
<b>Kaynak:</b> <a href="https://vimeo.com/70911597">https://vimeo.com/70911597</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 23.</b> “The Tell-Tale Heart” (Parmelee ,1953) Filminden Bir Kare.....	48
<b>Kaynak:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vpGiTVYkIXo">https://www.youtube.com/watch?v=vpGiTVYkIXo</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 24.</b> Kitaro ve Yökai Arkadaşları.....	49
<b>Kaynak:</b> <a href="http://www.josianekeller.com/?attachment_id=4948">http://www.josianekeller.com/?attachment_id=4948</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 25.</b> “Young Sherlock Holmes” (Levinson,1985) Filminde Bilgisayar Animasyonu Karakterin Canlanma Görüntüsü.....	50
<b>Kaynak:</b> <a href="http://www.dailymotion.com/video/xalwun_young-sherlock-holmes-stained-glass_shortfilms">http://www.dailymotion.com/video/xalwun_young-sherlock-holmes-stained-glass_shortfilms</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 26.</b> “Terminator 2: Judgment Day” (Cameron,1991) Filminde Gelecekte Gelen T-1000 Karakteri.....	51
<b>Kaynak:</b> <a href="http://www.imdb.com/title/tt0103064/?ref_=ttmd_md_nm">http://www.imdb.com/title/tt0103064/?ref_=ttmd_md_nm</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 27.</b> “Jurassic Park” (Spielberg,1993) Filmindeki Dinazor, McCay’ın Gertie Karakteriyle Benzer Şekilde Selam Verdiği Kare .....	52
<b>Kaynak:</b> <a href="http://www.imdb.com/title/tt0107290/?ref_=ttmi_tt">http://www.imdb.com/title/tt0107290/?ref_=ttmi_tt</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 28.</b> “Frankenweenie” (Burton,1984) İsimli Kısa Filmde Victor ve Köpeği Sparky .....	53
<b>Kaynak:</b> <a href="http://www.dailymotion.com/video/xknapr_frankenweenie-by-tim-burton-1984_shortfilms">http://www.dailymotion.com/video/xknapr_frankenweenie-by-tim-burton-1984_shortfilms</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 29.</b> “Toy Story” (Lasseter,1995) Filminden Bir Kare .....	53

**Kaynak:** <http://pixar.wikia.com/wiki/Babyface> (Eriřim Tarihi: 10.08.2015).

**Görsel 30.** Korku Filmlerinde Kullanılan Çekim Örnekleri ..... 63

**Kaynak:** <https://www.google.com> (Eriřim Tarihi: 27.07.2015).

**Görsel 31.** Alman Dıřavurumcu Film Estetiğinde Iřık ve Gölge Kullanımına Örnek... 66

**Kaynak:** <https://vimeo.com/80604669> (Eriřim Tarihi: 27.07.2015).

**Görsel 32.** Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden James P. Sullivan..... 73

**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/James\\_P.\\_Sullivan](http://disney.wikia.com/wiki/James_P._Sullivan) (Eriřim Tarihi: 10.08.2015).

**Görsel 33.** Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Michael Wazowski ..... 74

**Kaynak:** [http://pixar.wikia.com/wiki/Mike\\_Wazowski](http://pixar.wikia.com/wiki/Mike_Wazowski) (Eriřim Tarihi: 10.08.2015).

**Görsel 34.** Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Boo..... 75

**Kaynak:** <http://pixar.wikia.com/wiki/Boo> (Eriřim Tarihi: 10.08.2015).

**Görsel 35.** Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Randall Boggs..... 76

**Kaynak:** [http://pixar.wikia.com/wiki/Randall\\_Boggs](http://pixar.wikia.com/wiki/Randall_Boggs) (Eriřim Tarihi: 10.08.2015).

**Görsel 36.** Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Mr. Waternoose ..... 76

**Kaynak:** [http://pixar.wikia.com/wiki/Henry\\_J.\\_Waternoose\\_III](http://pixar.wikia.com/wiki/Henry_J._Waternoose_III) (Eriřim Tarihi: 10.08.2015).

**Görsel 37.** Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Celia Mae..... 77

**Kaynak:** [http://pixar.wikia.com/wiki/Celia\\_Mae](http://pixar.wikia.com/wiki/Celia_Mae) (Eriřim Tarihi: 10.08.2015).

**Görsel 38.** Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Yeti ..... 78

**Kaynak:** <http://pixar.wikia.com/wiki/Yeti> (Eriřim Tarihi: 10.08.2015).



- Görsel 39.** Monsters, Inc. Filminde Kullanılan Çeşitli Eşya ve Araçlar ..... 80  
**Kaynak:** Monsters, Inc. (Docter, 2002)
- Görsel 40.** Monstor, Inc. Şirketinin Geniş Açıdan Görünümü ..... 80  
**Kaynak:** Monsters, Inc. (Docter, 2002)
- Görsel 41.** Çocuk Tespit Birimi'nin Sıkı Güvenlik Prosedürlerini Gösteren Bir Kare . 82  
*Görsel 1. Çocuk Tespit Birimi'nin Sıkı Güvenlik Prosedürlerini Gösteren Bir Kare*  
**Kaynak:** Monsters, Inc. (Docter, 2002)
- Görsel 42.** Üç Noktadan ve Loş Aydınlatmayı Örnekleyen Kareler ..... 82  
**Kaynak:** Monsters, Inc. (Docter, 2002)
- Görsel 43.** Monsters, Inc. Filminin Korku Türünün Sinematografisini Örnekleyen Bir Sahne..... 84  
**Kaynak:** Monsters, Inc. (Docter, 2002)
- Görsel 44.** Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Victor Frankenstein ..... 89  
**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).
- Görsel 45.** Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Sparky ..... 90  
**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Victor\\_Frankenstein](http://disney.wikia.com/wiki/Victor_Frankenstein) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).
- Görsel 46.** Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Victor Elsa Van Helsing..... 91  
**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).
- Görsel 47.** Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Persephone ..... 92  
**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

<b>Görsel 48.</b> Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Edgar .....	93
<b>Kaynak:</b> <a href="http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters">http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 49.</b> Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Nassor.....	94
<b>Kaynak:</b> <a href="http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters">http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 50.</b> Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Toshiaki.....	95
<b>Kaynak:</b> <a href="http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters">http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 51.</b> Frankenweenie Filminde Yer Alan Canavarlar .....	96
<b>Kaynak:</b> <a href="http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters">http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters</a> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).	
<b>Görsel 52.</b> Frankenweenie Filminin Jeneriğinde Tim Burton'un Renk Stili Kullanımı	98
<b>Kaynak:</b> Frankenweenie (2013)	
<b>Görsel 53.</b> Frankenweenie Filmindeki Mekânlar.....	99
<b>Kaynak:</b> Frankenweenie (2013)	
<b>Görsel 54.</b> Frankenweenie Filmindeki Aydınlatma Teknikleri.....	100
<b>Kaynak:</b> Frankenweenie (2013)	
<b>Görsel 55.</b> Frankenweenie Filminde Alman Dışavurumcu Film Stiline Örnek Kare ..	101
<b>Kaynak:</b> Frankenweenie (2013)	
<b>Görsel 56.</b> Dolly Zoom Kamera Tekniğiyle Sparky'nin Ölümünü Dramatize Eden Bir Kare.....	102
<b>Kaynak:</b> Frankenweenie (2013)	
<b>Görsel 57.</b> Spirited Away Filmindeki Karakterlerden Chihiro .....	108

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

**Görsel 58.** Spirited Away Filmindeki Karakterlerden Haku..... 110

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

**Görsel 59.** Spirited Away Filmindeki Karakterlerden Cadı Yu-baaba ..... 111

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

**Görsel 60.** Spirited Away Filmindeki Karakterlerden Kamaji..... 112

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

**Görsel 61.** Spirited Away Filmindeki No-face Karakteri ..... 113

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

**Görsel 62.** Spirited Away Filminde Yer Alan Ana Mekân Banyo Evi..... 116

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

**Görsel 63.** Spirited Away Filminde Yer Alan Mekânlardan Kazan Odası ..... 117

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

**Görsel 64.** Banyo Evinin Orta Katları..... 118

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

**Görsel 65.** Cadı Yu-baaba'nın Yaşadığı ve Çalıştığı Mekânın Giriş Bölümü ve İçi... 118

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

**Görsel 66.** Cadı Yu-baaba'nın İkiz Kız Kardeşi Zeniba'nın Kır Evi..... 119

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

<b>Görsel 67.</b> Ruhlar ve İnsanlar Dünyasını Ayıran Tünel.....	120
<b>Kaynak:</b> Spirited Away (Miyazaki, 2001).	
<b>Görsel 68.</b> Spirited Away Filminde Yer Alan Şinto Kapısı.....	120
<b>Kaynak:</b> Spirited Away (Miyazaki, 2001).	
<b>Görsel 69.</b> Spirited Away Filminde Yer Alan Restoran Sokağı .....	121
<b>Kaynak:</b> Spirited Away (Miyazaki, 2001).	
<b>Görsel 70.</b> Spirited Away Filminde Gece Aydınlatması.....	122
<b>Kaynak:</b> Spirited Away (Miyazaki, 2001).	
<b>Görsel 71.</b> Spirited Away Filminde Kazan Odasının Aydınlatması .....	122
<b>Kaynak:</b> Spirited Away (Miyazaki, 2001).	
<b>Görsel 72.</b> Cadı Yu-baaba'nın Kapı Tokmağı .....	123
<b>Kaynak:</b> Spirited Away (Miyazaki, 2001).	
<b>Görsel 73.</b> Spirited Away Filminde Sosyal Çevre .....	124
<b>Kaynak:</b> Spirited Away (Miyazaki, 2001).	
<b>Görsel 74.</b> Hiçkurt Karakteri.....	129
<b>Kaynak:</b> Korku Bayramı (Yentür, 2016).	
<b>Görsel 75.</b> Fıtrat Keşay Karakteri .....	130
<b>Kaynak:</b> Korku Bayramı (Yentür, 2016).	
<b>Görsel 76.</b> “Korku Bayramı” Filminde Çevre.....	131

## **EKLER**

<b>Ek: 1.</b> "Korku Bayramı" Filmine Ait Tasarım, Storyboard ve Renk Skeçleri .....	139
<b>Ek: 2.</b> "Korku Bayramı" Filminden Kareler.....	140
<b>Ek: 3.</b> "Korku Bayramı" Filminden Kareler.....	141

# GİRİŞ

## Problem

Korku, insanlık tarihi boyunca var olan bir duygulanım durumudur. Korku duygusu insanoğlunun doğaya adapte olup hayatta kalmasında aktif rol oynar. İlkel insan dış çevredeki olayları ve nesnelere anlamlandıramaması nedeniyle kendisi gibi hareket eden her şeyin canlı olduğuna inanır. Bulut, güneş, ateş, yıldırım, fırtına, yanardağ, yangın gibi birçok nesne ve olayı kendi kişilikleri ve karar mekanizmaları olan birer canlı olarak görür. Buna göre ateş sinirlendiği zaman yangın çıkararak zarar vermekte; su ise yanlış bir şey yapıldığında sele dönüşerek kendilerini cezalandırmaktadır.

Diğer duygulara nazaran korkunun baskın olmasının sebebi özünde ölüm korkusunu barındırmasıdır. Ölüm korkusu dâhil bütün korkuların arkasında ise bilinmezlik korkusu yatar. Bilinmezlik insanda bir kaygı durumu yaratır. Bilinen şeyler bilinmeyenlere göre insanları daha az korkutmaktadır. Bu nedenle insanoğlu korkuları simgeleştirip, bilinir hale getirir. Rüyalarında etkisiyle bu zorlu doğa karşısında insanoğlu doğaüstü varlıklara ve ruhlara inanmak durumunda kalır. Doğal olarak bütün bu bilinmezlik temelindeki korkular cin, şeytan, hortlak, dev, canavar, hayaletler gibi birçok simgeye dönüşür. İnsanların soyuttan somuta dönüşen bu varlıklardan kurtulmak için ayinler yapması, inançlara yönelmesi iç huzuru sağlar. İlk insandan beri kullanılan bu simgeler günümüze kadar gelir ve insanoğlunun diğer canlılara nazaran gelişmiş bilincinin de yardımıyla çeşitlendirilip, bugünkü görünümüne kavuşmasına sebep olur. Biçim ve renk kazanan korku simgeleri tarih boyunca hikâyelerde, romanlarda, masallarda, şiirlerde, filmlerde, çizgi filmlerde kendisini gösterir.

Korkunun temsil tarihi de kendisi gibi oldukça eskilere dayanır. Güçlü bir yazınsal ve sözlü anlatım geleneğine sahip olan korkunun görsel olarak temsil edilmesi de ilkel döneme ait mağara resimlerinde kendisini gösterir. Bunun yanında antik dinler ve mitolojilerde korkunun sunulduğu görülür. Arkaik dönemin şarkılarında, dini metinlerde birçok korku imgesi bulunur. İlkel çağlarda çevrede olup biten birçok zorlu doğa olayı,

mitler ve dinler aracılığıyla rasyonel bir yaklaşımdan daha çok fantastik bir evren içinde, iyi ve şeytani güçlerin çatışması üzerinden yapılır. Cinlerin ve ruhların çağrıldığı tarih öncesi ayinler, Mısır ve Sami toplumlarında en yüksek seviyeye gelir. Şeytan, büyücü, cadı, hayalet gibi terimlerin sözlü edebiyattan yazılı edebiyata geçmesi de çok uzun sürmez. Milattan önce yazılan “Gılgamış Destanı”, Homeros’un “Odyssea”sı gibi edebi eserlerde şeytanlara, iyi ve kötü tanrılara rastlanır. Bunlar gibi birçok eser üretilmesine rağmen korku, bağımsız bir tür olarak 18. yüzyılda kendisini belli etmeye başlar. Aydınlanma çağına bir anlamda tepki sayılabilecek önemli eserler üretilmeye başlanır. Özellikle 1764 yılında Sir Horace Walpole tarafından yazılan “The Castle of Otranto” gotik edebiyatın ilk örneği olarak kabul edilir. Yine bu dönemde Mary Shelley tarafından yazılan “Frankenstein”, doğüstü güçlerden değil, Aydınlanma Devri ile birlikten gelen bilime dayanarak farklı bir canavar portresi çizer. Özellikle korku türünün önemli temsilcilerinden Edgar Allan Poe, türe önemli katkılar yapan eserler üretir. 19. yüzyıla gelindiğinde ise endüstri devriminin matbaadaki etkisiyle ucuz çizgi romanlar artar ve birçok korku hikâyesi basılı hale gelerek daha fazla yayılma imkânı bulur.

19. yüzyılda sinemayla tanışan dünya, edebiyatın önemli konularından biri olan korkuyu kendisine taşımakta gecikmez. Korkunun sinemadaki tarihi belirli bir evrimsel çizgiyi takip etmez. Genel olarak farklı kültürlerde farklı şekillerde ortaya çıkıp gelişir. Bunun yanında korku öğeleri karşılıklı iletişimde sınır tanımaz. Örneğin; Japonya kültüründe yer alan bir korku simgesi İngiltere korku sinemasında da kullanılabilir. Korku türünün sinema tarihine yansıyan köşe taşları bir sıraya konulacak olursa sinemada ki ilk gösterilen filmin bir korku filmi olduğu söylenebilir. 1895’de gösterilen ve aynı zamanda ilk film olan Lumiere kardeşlere ait “Trenin Gara Girişi” filmi seyircileri korkuttuğu için korku filmi olarak gösterilir (Abisel, 1995: 137). Sinemanın öncülerinden olan Melies, *The Haunted Castle* (1896) filmi ile türün bazı yönlerine ilk dokunuşları yapar. Sessiz film döneminde, unutulmuş edebi korku klasikleri yeniden üretilir. 1920’lerde başlayan anti-realist hareket olan Alman Dışavurum sineması *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920) ve *Nosferatu* (1922) gibi içe dönük ve stilize görünümüyle hem korku hem de kara film (film noir) türlerini etkiler. Dışavurumcu sinema ölüm, bilinmeyen, psikoloji gibi konuları karanlık bir atmosferde vererek, günümüz korku filmlerin temelini atar. Sesli sinemaya geçişle birlikte Hollywood bu gotik geleneği devam ettirerek özellikle

Universal Pictures yapımı korku filmleri, türün popüler olmasını sağlar. Eski edebiyat eserleri yeniden taranır ve aynı eserler farklı yorumlarla tekrar tekrar çekilir. 1950'lerde hayalet temalı korku filmleri bütün dünyada yaygınlaşır. Fakat 50'li yıllardan itibaren savaşında etkisiyle istila konulu filmler türe ağırlığını koyar. Yine bu yıllarda İngiliz yapım şirketi olan Hammer birçok ucuz korku filmi yapar. Birçok canavar çeşidini filmlerine ekleyerek türü zenginleştirir. Gotik korku filmlerinin etkisi 70'li yıllara kadar sürer. Fakat Alfred Hitchkok yapımı "Psycho" korku türüne gerçekçiliği ekler. 1970'ler korku türünün ciddiye alındığı, daha büyük bütçeli filmlerin yapıldığı dönem olur. Bu dönemden itibaren yaratık, canavar tasarımları ön plana çıkar ve korkutma genellikle şoklarla sağlanır. "Alien", "The Exorcist" gibi önemli filmler çekilir. 80 ve 90'larda türün popülerliği "Friday the 13th" gibi seri korku filmlerin arttığı bir dönem olur. 2000'li yıllar korku sinemasının, özellikle teknolojinin yayılmasıyla kendisini farklı bir biçimde gösterdiği yıllar olur. Japonya'nın kendi korku kültürünü teknolojiyle birleştirdiği *Ringu (1998)* dikkat çeker. Günümüzde korku filmleri teknolojinin desteğiyle halen varlığını güçlü bir şekilde sürdürmektedir.

Korku edebiyatı ve sinemasının kullandığı öğeler korku türü bakımından bir takım uyulaşımalar oluşturur. Bu uyulaşımalar, içerik ve ikonografi olarak kendisini gösterir. Korku filmlerinde konu ve tema, ölüm ve bilinmeyen etrafında şekillenir. Anlatı yapısı ise başlangıçta yer alan düzen durumundan, canavarın ortaya çıkması ile birlikte düzensizliğe doğru evrilir. Finalde ise canavar ya da tehdit ortadan kaldırılarak tekrar düzen durumuna geçilir.

Korku filmleri genel olarak karakter merkezli olmaktan çok olay merkezlidir. Dolayısıyla karakterler korku türünde yardımcı öğeler olarak ele alınır. Tudor (1989: 112–120) karakterleri korku filmlerinde kahramanlar, kurbanlar ve canavarlar olmak üzere üç gruba ayırır. Bu grupların niteliği toplumsal şartlara ve tarihi dönemlere göre değişim geçirir.

Korku türünün diğer önemli bileşenleri fiziksel ve sosyal çevredir. Korku filmleri fiziksel çevre bakımından iki bölüme ayrılır. Korku sinemasının ilk yıllarında türe ağırlığı koyan dışavurumcu sinemanın gotik mekânları olan şatolar, kaleler ya da laboratuvarlar birinci bölüme girerken; yapım maliyetleri, psikanaliz ve toplumsal değişim gibi nedenlerle



ortaya çıkan gündelik mekânlar ikinci bölüme girer. Günümüzde herhangi bir ayırım olmaksızın evrendeki her yer, korku filmlerinin fiziksel çevresini oluşturabilmektedir. Sinematografi olarak korku filmleri bütün kamera açılarını kendine has bir üslupla kullanmaktadır. Özellikle Alman açıları ve öznel çekim korku türünün başat çekim teknikleridir. Bir başka biçimsel özellik olan aydınlatma ise yine dışavurumcu film stilinin etkisi altında günümüzde de kullanılır. Özellikle yüksek zıtlık, düşük ışık ve keskin, koyu gölgeler türü etkisi altına alır.

Sesin sinemaya girmesiyle korku sineması dikkate değer bir ivme kazanır. Korku filmlerinde tehlike öncesi kısa ve sık vuruşlarla gerilim tavana çıkartılır. “Folley efekt” olarak adlandırılan ses efektleri ise izleyicinin korku atmosferine daha etkili bir şekilde katılmasına yardımcı olur. Örneğin; karanlık bir sokakta yürürken çıkan adım sesleri ve yankılanmalar, giderek yükselen müzikle birlikte, görüntüde herhangi bir canavar ya da tehlike olmamasına rağmen, izleyicide gerilimi artırır. Bütün bu sinemasal öğeler korku türünün uyulaşmalarını barındırdığı için türün ayırt edilmesini sağlar.

Sinemadan daha eski bir tarihe sahip olan animasyon, 21. yüzyılın en önemli yaratıcı biçimi ve sanat şeklidir (Wells, 2002: 1). Animasyon ortamı sinemanın icadından sonra ortaya çıkmış gibi gözükmesine rağmen tarihi kökenleri oldukça eskilere dayanır. 15. yüzyılda Avrupa’ya ulaşan matbaa, dinsel ikonografinin önemli bir kaynağı olan ölüm ve korku simgelerinin yayılmasında etkili olur. Rönesans’la birlikte ortaya çıkan gotik edebiyat, modern projeksiyon cihazlarının ilkel hali denilebilecek ilk büyülü fener (zoetrop) türevi aygıtlarla gösterimi yapılan animasyonları da etkiler. Bu anlamda ilk animasyon gösterilerinin korku ve ölüm ağırlıklı olması rastlantı değildir. Bu animasyon gösterileri ilk başlarda birbiri ardına gösterilen slayt resimler biçimindedir. 1659 yılında Christiaan Huygens, anlamlı bir iskelet hareketini gösteride kullanarak, gerçek anlamda ilk animasyonu gerçekleştirmiş olur. Sonrasında Robertson (Gaspard Robert of Liege), korku içerikli bu animasyon gösterilerini geliştirerek yayılmasını sağlar. Büyülü fener gösterileri, fotoğraf makinesi ve kamera gibi teknolojik yeniliklerle birleşerek sinemanın ortaya çıkmasına zemin oluşturur.

Sinema ve kameranın icadı “stop-motion” animasyon tekniğinin ortaya çıkmasını sağlar. Özellikle live-action film içerisinde yer bulan stop-motion animasyon, *Melies’in Le Manoir Du Diable (1896)* ve G.A. Smith’e ait *The Hounted Castle (1897)* filmleriyle korku öğelerini sinemaya taşır. Animasyon ortamını live-action sinemadan koparan ve bağımsız bir ortam olarak sunan Emile Cohl, yaptığı animasyon filmlerde dönüşüm, sanrı ve rüyaları korku simgeleriyle birleştirir. Winsor McCay, Fleitcher Kardeşler, Willis O’ Brien gibi animasyon film üreticileri döneme damgalarını vuran diğer aktörler olurlar. Hepsinin ortak özelliği ise korku simgelerini ve bilinçaltı korkularını yoğun bir şekilde filmlerinde kullanmış olmalarıdır.

Sesin sinemadaki varlığı animasyon filmler üzerinde de etkisini gösterir. Sesi ilk defa kullanan Disney yapımı *Steamboat Willie (1928)* filminin başarısından sonra Disney üst üste korku ikonografisini komik bir şekilde ele alan filmler üretir. Korku simgeleri Disney’in sonraki uzun metrajlı filmlerinde de sıklıkla kullanılır.

Disney’in animasyon endüstrisinde tekel haline gelmesi ve Avrupa’da ortaya çıkan sanat akımlarının da etkisiyle Warner Bross, Upa, Terytoons gibi rakip stüdyolar farklı arayışlara iter. Bu arayışların sonucu olarak yetişkinlere yönelik cinsellik ve korku temelli olan oldukça stilize animasyon filmler ortaya çıkar. Bu animasyon filmler, ikinci dünya savaşının buhran ortamının da etkisiyle seyirci tarafından kabul görür. Bunun yanında Disney standardının sarsılması, sinemada değişik konuların ve stillerin önünü açar. Bu durum, animasyon filmlerde şiddet, erotizm öğelerinin korku öğeleriyle birlikte kullanılmasının önünü açar. Aynı şekilde savaş sonrası Japon animasyonu, Batı’nın etkisinden kurtularak kendi yolunu çizer. Bu dönemde kendi mitolojisi ve folklorundan beslenen manga ve animeler, “yökai” olarak adlandırılan kötü ruhlara, komedi unsurlarını da ekleyerek grotesk bir yapı kazandırır.

1980’lerde parlamaya başlayan bilgisayar teknolojisi, stop-motion animasyon tekniğini live-action filmlerden koparır. Bunun sonucu olarak Tim Burton gibi parlak yönetmenler, stop-motion animasyon filmleri yaparak, bu tekniği tekrar animasyon dünyasına kazandırır. 90’larda ise Pixar yapımı *Toy Story (1995)* gibi bilgisayar yaratımı

animasyon filmler hayal gücünün sınırlarını zorlar. Hayal gücünün önemli bir kısmını işgal eden korku simgeleri ise bu yeni teknolojik dönüşümün nimetlerinden faydalanır.

Gotik kurguda yer alan korku simgelerinin birbirine yakın olmasının getirdiği sınıflandırma sistemine benzer bir şekilde sinemanın endüstriye dönüştüğü Hollywood stüdyo sistemi, sinemada tür kavramının oluşmasına sebep olur. Burada homojen kitlelerin filmlere olan tepkilerini gişeleri de elinde bulunduran stüdyoların anında algılayabilmesi, üretilen filmlere bir standart getirmek zorunluluğunu doğurur. Diğer endüstrilerdeki gibi bütün ürünlerin sınıflandırılıp, özelliklerinin belirlenmesi ihtiyacı sinemada tür filmlerinin oluşmasına zemin hazırlar. Tür filmleri belli “uylaşımlar” gerektirir. Böylece belirli bir türün farklılık yaratan özellikleri sonraki çekilen filmler için düzenlenir olabilmektedir. Bu ortak özellikler genel hatlarıyla öykü, çevre, karakter ve ikonografiden oluşmaktadır (Abisel, 1995: 40). Hem edebiyat hem de sinema kaynaklı korku uylarımları, animasyon ortamı tarafından en başından itibaren kullanılır. Bunun yanında animasyon filmlerin kare kare işlendiği düşünöldüğünde, her kare için sadece yaratıcının hayal gücüne bağılı olan mizansen, biçim gibi estetik ögeler animasyon yapımında en yüksek seviyede “yaratıma” izin verir. Bu durum, söz konusu korku uylarımlarının ve simgelerinin animasyon ortamında çok farklı biçimlerde kullanılmasını olanaklı kıldığı için, korku türünün uylarımlarının animasyon filmlerde farklı bir şekilde ele alınmasını zorunlu kılmaktadır. Birçok farklı disiplini içinde barındıran animasyonun hangi unsurlardan ne şekilde beslendiğini anlamak önemli bir konu haline gelmektedir. Bir hikâye anlatım aracı olan animasyonun edebiyat, sinema gibi farklı disiplinlerle olan teorik ve pratik ilişkileri sonucu yeni bir anlam ortamı oluşturması nedeniyle bu ortamın nasıl oluşturulduğunun parçalara ayrılarak anlaşılmaya çalışılması gerekmektedir. Bu araştırmanın amacı, korku simgelerinin animasyon ortamıyla olan ilişkisini ortaya çıkarmak ve korku türünün getirdiği uylarımların biçim ve içerik açısından günümüz animasyon sinemasında nasıl temsil edildiğini ortaya çıkarmaktır. Bu çalışmada ortaya çıkan araştırma sonuçlarına dayanılarak kısa bir animasyon uygulama filmi gerçekleştirilerek söz konusu sonuçlar örneklenecektir.

## **Amaç**

Bu arařtırmada, tarih boyunca var olan korku simgelerinin ve uylařımlarının animasyon ortamında hangi ařamalardan geçtiđini incelemek ve gnmzde bu korku uylařımlarının animasyon sinemasında nasıl ele alındıđını tespit edebilmek amaçlanmıřtır. Bu çerçevede ařađıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

- Korku simgeleri ve uylařımları geçmiřte animasyon ortamında nasıl temsil edilmiřtir?
- Gnmz animasyon filmlerinde korku trnn anlatı yapısı nasıl temsil edilmiřtir?
- Gnmz animasyon filmlerinde korku trnn karakterleri nasıl temsil edilmiřtir?
- Gnmz animasyon filmlerinde korku trnde yer alan fiziksel ve sosyal çevre nasıl temsil edilmiřtir?
- Gnmz animasyon filmlerinde korku trnn ikonografisi nasıl temsil edilmiřtir?

## **nem**

Bu arařtırma, Dnya'da ve Trkiye'de yeterince çalıřılmamıř bir konu olan animasyon filmlerde temsil edilen korku simgelerinin ve korku trnn uylařımlarının saptanması aısından nem teřkil etmektedir. Korku gelerini simgeleřtirme konusunda çok elveriřli bir ortam olan animasyonun bunu, tarihte ve gnmzde nasıl yaptığının analiz edilmesi, bu konuda yapılacak akademik ve bilimsel çalıřmaların yanında, sanatsal çalıřmalara katkı sađlayacaktır.

## **Varsayımlar**

Araştırmada şu varsayımlar temel alınmıştır:

- Korkunun simgeleştirilmesi ve biçim kazanması insanlık tarihi boyunca var olan bir olgudur.
- Korku sembelleri edebiyat ve sinemayla birlikte biçim ve içerik olarak uyulaşımara dönüşmüştür.
- Animasyon ortamı korkuyu tarihin çeşitli aşamalarında farklı biçimlerde ele almıştır.
- Korkunun uyulaşımaları, sadece korkutma amaçlı kullanılmayıp farklı duygular uyandırmak amacıyla da kullanılmıştır.
- Korku, animasyon filmlerde; anlatı yapısı, karakterler, tema, çevre, ses, ışık, renk, sinematografi gibi sinemasal öğelerle temsil edilmiştir.

## **Sınırlılıklar**

Bu araştırma, korku sembellerini kullanan üç uzun metrajlı animasyon film ile sınırlandırılmıştır. Tim Burton'un yönettiği *Frankenweenie* (2012), Hayao Miyazaki'nin yönettiği *Spirited Away*(2011) ve Pixar yapımı *Monsters, Inc.*(2001) filmleri bu araştırmada analizi yapılan filmlerdir. Bu filmlerin örneklem olarak seçilmesindeki temel ve ortak öğeler şunlardır:

- Üç filmde dünyada kabul görmüş farklı stilleri yansıtmaktadır.
- Sinemada yüksek gişe hasılatına ulaşan filmlerdir.

- Uluslararası birçok saygın ödüle layık görülmüşlerdir.
- Amerikan Sinema Filmleri Derneği (MPAA) ölçütlerine göre çocukların izleyebileceği filmlerdir.

## **Tanımlar**

**Anlatı:** Roman, hikâye, masal vb. edebî türlerde bir olay dizisini anlatma biçimi, hikâyeleme, hikâye etme, tahkiye (TDK, 2005: 102).

**Büyülü Fener (Magic Lantern):** Sinema Göstericinin ilkel biçimi, atası. Önünde mercek, içinde ışık kaynağı bulunan bir karanlık kutudan oluşur. Merceğin odak noktasına yerleştirilen cama çekili resim, bu ışık kaynağının ve merceğin yardımıyla, görüntülük üzerine düşürülür.<sup>1</sup>

**Dönüşüm:** Olduğundan başka bir biçime girme, başka bir durum alma, tahavvül, inkılap, biçim değiştirme (TDK, 2005: 568)

**Grotesk:** Kaba gülünçlüklerden, tuhaf ve olmayacak şakalaşmalardan yararlanan, karşıt görüntüleri, bağdaşmaz durumları şaşırtıcı biçimde birleştiren güldürü biçimi (TDK, 2005: 799).

**İkonografi:** Gruplandırılıp analiz edilebilen filmlerdeki görsel motif ve biçimler (S. Hayward, 2000: 191).

---

<sup>1</sup>[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_bilimsanat&arama=kelime&guid=TDK.GTS.55a7e171863eb8.03857185](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bilimsanat&arama=kelime&guid=TDK.GTS.55a7e171863eb8.03857185) (Erişim Tarihi: 17.07.2015)

**Karakterizasyon:** Yazarın oyunda ya da kitaptaki karakterleri inandırıcı yapma yöntemi.<sup>2</sup>

**Korku:** Algılanan bir tehlike, tehdit anında hissedilen ve nahoş bir gerilim, güçlü bir kaçma veya kavga etme dürtüsü, hızlı kalp atışları, kaslarda gerginlik gibi belirtileri olan yaşanan yoğun bir duygusal uyarılma (Budak, 2003: 465).

**Ortam (medium):** Bir sanatçı, besteci ya da yazar tarafından kullanılan materyal veya biçim.<sup>3</sup>

**Simge:** Duyularla ifade edilemeyen bir şeyi belirten somut nesne veya işaret, âlem, remiz, rumuz, timsal, sembol (TDK, 2005: 1727)

**Şinto:** Doğaya ve atalar kültürüne önem vermesiyle tanınan Japonların inanç sistemi (TDK, 2005: 1869).

**Temsil:** Belirgin özellikleriyle yansıtmak, sembolü olmak, simgeleme (TDK, 2005: 1950).

**Uylaşım:** Herhangi bir sanat formu ya da ortamında sıklıkla kullanılan biçimsel teknikler ya da tipik bir biçimde belirli genel tekrarları kullanan anlatsal araçlar (Grant, 2007: 10)

**Yökai:** Japon folklorunda doğaüstü canavarlara ve hayaletlere verilen isim (Papp, 2010: 2).

---

<sup>2</sup> <http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/learner/characterization> (Erişim Tarihi: 16.07.2015)

<sup>3</sup> <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/medium> (Erişim Tarihi: 16.07.2015)

## Yöntem

Bu arařtırmada yöntem olarak genel tarama modeli kullanılmıřtır. “Tarama modeli gemiřte ya da halen var olan bir durumu var olduėu řekliyle betimlemeyi amalayan arařtırma yaklařımlarıdır. Arařtırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi kořulları iinde ve olduėu gibi tanımlanmaya alıřılır (Karasar, 2014: 77)”. Bu arařtırma konusu kendi kořulları iinde ve olduėu gibi tanımlanmaya alıřılmıřtır. Arařtırmanın kuramsal erevesi geliřtirilerek alanyazın arařtırması tamamlandıktan sonra bulgular ve yorum ařamasında tr özmlemesi yapılmıřtır.

Alanyazın blmnde belgesel tarama modeli kullanılarak korkunun tanımları, sebepleri ve simgeleřtirilmesi gibi konular aıklanmaya alıřılmıřtır. Bunun yanında korkunun tarihteki ıktıları edebiyat ve sinemada ele alınarak, kronolojik bir sırayla verilmeye alıřılmıřtır. Sonraki blmlerde ise korkunun sinemadaki trsel uylařımları, ierik ve biimsel aıdan alt kategorilere blnerek daha ayrıntılı bir özmleme iin temel teřkil etmesi amalanmıřtır. Animasyon filmlerde korkunun temsili sinemadaki tre ait uylařımlar ile özmlenmiřtir. Bu uylařımlar; konu ve anlatı yapısı, karakterler, evre, ışık ve renk, sinematografi, ses bakımından eřitli model ve yaklařımlarla ortaya konulmuř ve arařtırmada yer alan film özmlemeleri iin temel teřkil etmiřtir.

Arařtırmanın bulgular blmndeki film özmlemelerinde, korku trnn uylařımlarının animasyon filmlerde ne řekilde iřlendiėini saptamak amacıyla tr özmlemesi (genre analysis) yaklařımı kullanılmıřtır. Tr özmlemesi konusu tartıřmalı bir konu olsa da genel olarak ierik (anlatı yapısı, tema vb.) ve biimsel(ışık, renk, ses, kamera aıları) özmleme, tr özmlemesi yönteminin özn oluřturmaktadır. Andrew Tudor, trnn geleri üzerinde saėlanmış her trl kltrel uzlařmayı trn belirleyicisi olarak grrken, Rick Altman anlamsal ve szdzimsel (semantic & syntactic) ayrımı yaparak anlamsal kategoriye soktuėu tema ve anlatı yapısını szdzimsel ikonografik uylařımlarla birleřtirir. Benzer bir yaklařım Edward Buscombe’un isel ve dıřsal biim modelinde ( inner and outer form model) grlr. Buna gre tema ve konu isel biimin bir parasıyken, ikonografik geler dıřsal biimin zellikleridir. Bu alıřmanın bulgular blmndeki film özmlemelerinde,



genel tür çözümlemesi kuramlarına sadık kalınarak, anlatı yapısı, karakterler, “çevre ve ikonografi” ve ses olmak üzere dört gruplu bir çözümleme modeli kullanılmıştır. Işık, renk, sinematografi gibi diğer biçem unsurları literatür ve sonuç kısmında ayrı başlıklar altında sunulmuştur. Böylece birbiriyle iç içe olan bu unsurların çözümleme sürecinde bir bütünlük sağlanması amaçlanmıştır. Bu uyuşum kategorilerine giren öğeler alanyazın bölümünde ele alınmıştır.

Filmlerin anlatı yapıları çözümlemesinde Noel Carrol’un “*Karmaşık Keşif Modeli*” ve “İleri Gitme Modeli” referans alınırken karakter çözümlemesinde ise Andrew Tudor’un “kahramanlar, kurbanlar, canavarlar” ayrımı temel alınmıştır. İkonografi ve ses çözümlemesinde konuyla alakalı birçok kaynak referans alınmıştır. Filmlerdeki korku öğeleri filmlerden alınan karelerle incelenmiş ve örneklendirilmiştir. Bu incelemeler kütüphane koleksiyonları, internet ve arşiv taramalarıyla beraber farklı uzman ve ilgili kişilerin görüş ve fikirleriyle bağlantılı olarak sürdürülmüştür.

# 1. KORKU KAVRAMINA GENEL BAKIŞ

## 1.1 KORKU NEDİR?

Bütün fizyolojik ve zihinsel alanları kapsayan duygular, açlıktan susuzluğa, kıskançlıktan, aşka kadar birbirinden çok farklı durumları yansıtır. Svendsen (2008:21)'e göre fizyolojik olan olaylar daha çok his olarak tanımlanırken zihinsel olanlara duygu denilebilir. Korkunun sözlük tanımı şu şekildedir: “Korku algılanan bir tehlike, tehdit anında hissedilen ve nahoş bir gerilim, güçlü bir kaçma veya kavga etme dürtüsü, hızlı kalp atışları, kaslarda gerginlik gibi belirtilerle yaşanan yoğun bir duygusal uyarıdır (Budak, 2003: 465)”. Diğer duygular gibi korku da insanoğlunun en temel ve vazgeçilmez duygularından biridir. Çünkü insan, korku gibi bir duygulanım sayesinde kendi beden, ruh ve aynı zamanda toplumun sağlığını korurken, öte yandan onun gelişmesini, uyumunu sağlar ve sürdürür (Köknel, 1990: 23). Pierre Mannoni korkuyu şu cümlelerle anlatmaktadır:

Korku kendi lehine olan durumlarda ortaya çıkar veya kendini hissettirir. Yakındaki tarafından olduğu kadar uzaktaki tarafından da, eski kadar yeni tarafından da çağrıştırılarak, dalgaların arasına ve bulutların içine yerleşir, ormanlara musallat olur, karanlıkları mesken tutar ve gündüzün ışığından bile çekinmez. İster belli olsun, ister ısrarlı olsun, onun bulunmadığı hiçbir yer yoktur. Fakat bu genel yayılmanın ötesinde korku gerçek mekânını insanların yüreğinde, daha doğrusu zihninde bulur: sahip olduğu güçlerin tam değerini burada gösterir. Kuşkusuz hayvanlar da onu tanıyorlar, fakat onların hissettikleri, insanın korku olarak tanıdığı şeyin gerisinde kalır: sonuçta; sahip olduğu tasarım ve imgelem yetenekleri insanı ürkülerin temel yaratıcısı ve aynı zamanda diğerlerinin ürkülerinin propagandacısı yapar ( Mannoni, çeviri, 1992: 7-8 ).

Korku olmadan çok az insan doğal koşullar altında uzun süre yaşayabilirdi çünkü korku, tehlikeyle yüzleştığımızda bizi uyarır ve hızlı eylemlerimizi stres altında da gerçekleştirmemizi sağlar. Düşmanlarla savaşmamıza, dikkatli araba sürmemize, güvenli bir şekilde paraşütle atlamaya, önemli bir kitleye hitap etmemize yardımcı olur. Bir anlamda az miktarda korku insan hayatını kolaylaştırırken çok miktarda korkuya maruz kalma durumunda yanlış tepkiler verilebilmektedir (Marks, 1987: 3).

## 1.2 KORKU VE KAYGI İLİŞKİSİ

Gündelik yaşantıda korku ve kaygı birbirlerinin yerine kullanılsa da korkuyla kaygı arasında dikkate değer farklar bulunmaktadır. İki duygulanım durumu birbirinden bağımsız değildir. Bu bakımdan sanat ve sinemada sıklıkla kullanılan korku ve kaygıyı temsil eden simgeleri incelemeyen önce bu iki kavram arasındaki temel ilişkinin ortaya konulması gerekmektedir.

Kaygı, genel anlamıyla tehlike korkusunun ya da beklentisinin ortaya çıkardığı bunalı ya da tedirginliktir (Budak, 2003: 433). Korku duygusu, tehlikenin varlığına ve tanımlanmasına ihtiyaç duyarken kaygı ise tanımlanmamış ve bilinmez tehlikenin olasılığından ve beklentisinden ortaya çıkar. Kaygıyla karşılaştırıldığında korkunun daha fazla fizyolojik bağı olmasının yanı sıra korkunun kaynağı belirgindir. Korku gerçekçi bir tehlikeye karşı verilen normal bir tepki durumuyken kaygı durumunda ise ortada herhangi bir tehlike kaynağı yoktur (Marks, 1987: 5). Her bireyde kaygı gizli bir eğilim olarak bulunur ve içeriğini bekler. Bu boşluk bilinen bir nesne ile doldurulduğunda kaygı yerini korkuya bırakır. Bu durum işlevsel olarak ele alınırsa insanoğlunun kaygıyı korkuya dönüştürmesi kaçınılmazdır. Aksi takdirde tehlikenin nereden geleceğini bilmeyen tanımlayamayan birey, huzursuz olur ve kaygının bütün yoğunluğunu üstünde hisseder. Eğer huzursuzluğa neden olan nesne bulunup boşluğu doldurulursa o nesneden kurtulmak için önlemler alınabilir (Mannoni, çeviri, 1992: 46). Köknel (1990: 15) 'e göre kaygı insanlarda doğuştan gelen, belirsiz, gerçekle bağlantısız, anlaşılması ve kavranması ya da hayal edilmesi imkânsız, geleceğe dair, hoş olmayan duygulanım durumudur. Bu duygulanım durumu sonucunda ortaya fizyolojik belirtiler yanında bilinç, dikkat, algı, hafıza gibi ruhsal yakınmalara yol açar. Korku ise kaygının özellikle bir nesneye, kişiye, durum ya da olguya yönelmesi, yoğunlaşması ve toplanmasıdır.

Konu açısından diğer bir dikkate değer fark ise korkunun genel olarak çoğul kaygının ise tekil olması durumudur. Bireysel ya da kolektif bütün korkular bir nesneyle bağıntılı olarak ele alınabilir ve açıklanabilir. Her korkunun kendine has özellikleri olması onu kendi özgünlüğü çerçevesinde değerlendirilmesine yol açar. Dolayısıyla birden fazla kişinin aynı nesneden korkması, onların aynı şiddette ve aynı süreklilikte korkmaları

anlamına gelmez. Kaygıda da aynı durum geçerlidir ve onu hisseden kişilere, zamana ve mekâna göre değişim gösterebilir. Fakat ortada tehlike oluşturacak gerçek bir nesnenin olmaması onu temel korku çerçevelerinden geri bırakır. Böylelikle kaygı korkuya kıyasla daha fazla kişiye göre değişen bir duygulanım durumu haline gelir (Mannoni, 1995: 46).

Korkuyla kaygı arasındaki temel farkın bir nesnenin varlığı ve yokluğu olması bireyin tepkilerine direkt olarak etki etmektedir. Kaygı durumundayken kişi çözüm üretme de başarısız olurken korku durumunda ise ne yapacağını bilir. Dolayısıyla korku kaygıya göre daha rahatlatıcıdır (Mannoni, 1995) . Örneğin; ilk paraşüt atlayışını yapacak kişi uçaktan atlayana kadar kaygı durumundadır ve ne olacağını bilememesi onu ruhsal bir huzursuzluğun içine iter. Atlayışına başladığı andan itibaren artık neyle karşılaştığını görür ve kaygı yerini korkuya bırakır. Sonuç olarak kaygıya kıyasla rahatlama başlar. Dolayısıyla korku ve kaygı arasında var olan söz konusu ilişkiler, korku türünün vazgeçilmez öğelerinden olan şok korkutma ve gerilim sahnelerini yaratmada başat rol oynamaktadırlar.

### **1.3 KORKU KAYNAKLARI**

Korku ve kaygı kaynaklarının neler olduğu sorunsalı insanlık tarihi boyunca ilgi çeken bir konu olur. Binlerce yıldır sanat yapıtlarında, mitolojilerde, bilimsel araştırmalarda, dinlerde bu kaynaklar araştırılır. Korkunun kaynaklarına olan bu ilgi, aynı zamanda korkuyu işleyen ürünleri ortaya çıkarır. Teorik olarak, insan her şeyi bir korku nesnesi haline getirebilir. Fakat konuyla ilişkisi bakımından bu araştırmada bahsedilen korku kaynakları daha çok evrensel korku kaynaklarını kapsamaktadır. Mannoni (çeviri, 1992: 21–33), korkuları doğal korkular ve doğaüstü korkular olmak üzere iki başlık altında sınıflandırır. Buna göre; doğal korkular insanoğlunda ilk defa bebeklik aşamasında, bebeğin algısal evreninin genişlemesiyle başlar. Anne yerini bir yabancıya bıraktığında bebek kaygıya kapılır. Ebeveyn tarafından terkedilme, yani ayrılık korkusu insanın ilk korkusudur. İnsanlar üç yaşına doğru karanlıktan korkmaya başlar ve daha sonraki yaşlarda bu korku devam eder. Küçük çocuklar yatağın altında ya da karanlık alanlarda canavarlar, ya da tehlikeli varlıklar olmasından korkmaktadırlar. Gecenin ve karanlığın kaygı verici ve korkutucu olmasının insanlık tarihi boyunca var olması bir rastlantı

değildir. Diğer türlere göre gece görüşümüzün zayıf olması karanlıktan korkmamızda başat rol oynasa da insanoğlunun düş gücüyle bağlantılı olarak bunu destekleyecek simgeler, mitler ve hikâyeler ortaya çıkarması karanlığın korku ve kaygı gücünü artırır. Bunun yanında gökyüzü olayları, yangınlar, depremler, kuraklık, hastalık ve benzeri felaketler karşısında bir şey yapamayan insan doğadan korkar ve kaygıya kapılır. Evrensel korkular, günümüzde geçerliliğini korumakla birlikte zamanla dönüşüme uğrar. Örneğin; önceki tarihi çağlarda var olan kuraklık korkusu günümüzde kısmen de olsa yerini kimyasal zehirlenme korkusuna bırakır. Kimi zaman iktidarın kendisi de korku kaynağı olarak nitelendirilebilir. Svendsen (2008: 124)'e göre insanoğlunun korkularını fırsat bilen kişiler ve iktidarlar bu korkuları kullanarak ve üreterek iktidarlarını pekiştirir. Örneğin; 1990'lara kadar korku kaynağı olarak komünizm olarak gösterilir. Son yıllarda ise terörizm en popüler korku başlıklarından biri haline gelir. Devletler önemli bir güç olan korkuyu yeniden üretilip korkunun kaynağı olabilirler.

Nedeni bilinmeyen her türlü olgu tarih boyunca kaygının temel nedeni olarak görünür. Dolayısıyla evrendeki en büyük bilinmeyen olan ölüm olgusu da kaygının temel belirleyicisi durumundadır. Diğer bütün kaygılar ölüm ve bilinmezlikle ilişkilidir. Ölüm bilinmezliğinin yarattığı bu kaygıyı hafifletebilmek için insanoğlu, hayal edebilme yeteneğini kullanarak, bu bilinmezliği doğaüstü korkulara dönüştürür ve bilinir hale getirir. Böylece insan, düş gücünün yardımıyla, bilinmeyen bu olguyla baş eder hale gelir. Doğal felaketlerin ve ölümün getirdiği bilinmezlik kaygısı doğaüstü simgelerle yerini korkuya bırakarak insanoğlunu görece rahatlatır. Doğaüstü bu simgelerin ortaya ne şekilde çıktıklarını incelemek araştırmanın gerekli bir adımını oluşturacaktır

#### **1.4 KORKUNUN SİMGELERİ**

Korku ve kaygıların temeli olan bilinmezlik ve ölüm korkusu, insanın kendi algı, tasarım, düşünce, bilgi dünyasında bir hiç olduğu duygusu yaratır. Korku ve kaygının içerikleri ve boyutları çağa ve mekâna göre değişiklik göstermekle birlikte, binlerce yıldır insanlara eşlik eder. Evrende bir hiç olma korkusu temeli etrafında şekillenen bütün korkular, her çağda farklı biçim ve simgelerle kendisini gösterir. Köknel (1990: 46-47)'e göre ilk insanlar korkularını şeytan, büyücü, hayalet, dev gibi korku verem simgeler şeklinde

tasarlar. Bu ilk simgeler, günümüze kadar kuşaktan kuşağa eklenerek gelir. Dönüştürülerek aktarılan bu simgeler bütün insanların bilincinin ortak simgeleri haline gelirler.

Hankiss (2001: 276), mitleri ve dinleri, dünya görüşlerini, sanat çalışmalarını, ahlaki kurallar ve suçluluk duygusu ritüellerini, oyunları ve şakaları bu evrende ruhsal olarak ayakta kalmamıza yardım eden semboller sistemi olarak tanımlar. Bütün korku ve kaygıların temel simgeye dönüştüğü yer olarak dinleri ve mitolojileri gösterir. Buna göre dünyada yer alan çeşitli folklor ve mitlerde yer alan tanrılar ve şeytanlar korkuların simgeye dönüşmesinin bir örneğidir. Korku ve kaygı Yahudilik, Hristiyanlık ve diğer dinlerde tanrı korkusu, baştan çıkarma, günah ve lanetlenme olarak kendisini gösterir. Korku ve kaygı Yunan trajedilerinden, korku oyunlarından, romanlara kadar bütün sanat çalışmalarının arka planında yer alır. Televizyon ekranlarına hâkim olan canavar şekillerinde, şeytani ruhlar, seri katiller ve felaketler şeklinde simgeleştirilir. Aynı şekilde bütün bu semboller korku ve kaygıyı azaltıp kontrol altına alır, umutları teşvik eder ve yaşamın anlamını ve amacını üretir.

Oskay (2014: 73), ölüm olgusunun sözü edilen estetize edilmiş görünümününün sanayi toplumuna geçişle birlikte yaygınlık kazandığını öne sürer. Söz konusu estetize görünüm ölüm olgusunun üstünde simgesel bir düzenlenim olarak en yaygın iletişim türlerinde yer alır. Sanayi sonrası dönemin birey üzerinde yarattığı edilgenleşme ve güvensizlik hissi çağdaş yaşamda fantazyaları bir gereksinim haline getirir. Kapital sistemin getirdiği yabancılaşmaya dayanan çağdaş topluma geçişin başladığı 19. yüzyılda ölüm korkusu hayatın içinde yayılır ve ölüm korkusunu işleyen yazın türleri artış gösterir. Gazete, roman, sinema, radyo ve televizyon gibi çağdaş kitle iletişimi araçlarında en sevilen yayın türlerinin korku içerikli olması sözü edilen çağdaş topluma geçişin getirdiği sıkıntılar temelinde ortaya çıkar. Köknel (1990: 47), bu fantazyaların temelini rüyalara bağlar. Korku simgeleri önce rüyalarda ortaya çıkar ve binlerce yıl boyunca insanlar, rüyalarındaki korku simgelerini mitolojik öykülere, masallara aktarır. 17. yüzyılda masalların yerini öyküler ve romanlar alırken günümüzde bu simgeler korku filmlerine taşınır. Köknel korku simgelerinin, zamana ve topluma göre yeni biçimlere ve renklere büründüğünü ileri sürer. İlk insanların yaşadığı zamandaki büyük hayvanlardan

kaynaklanan korku simgesi olan devlerin, günümüzde biçim değiştirerek *King Kong*'a dönüşmesi bu durumu gösteren örneklerden birisidir.

Genel itibariyle bütün bu simgeleştirmeler insanoğlunun ölüme ve arka planında yer alan bilinmezliğe karşı geliştirilmiş olan savunma sisteminin bir parçasıdır. Dehşet ve korku veren bu simgeler nesnesi olmayan kaygı duygusunu nesnesi olan korkuya dönüştürerek insanın görece rahatlamasını sağlar. Başlangıçta rüyalar, mitoloji ve dinlerde ortaya çıkan bu simgeler 17. yüzyılda edebiyata, 20. yüzyılda ise sinemada kendisini gösterir. Sözlü ve yazınsal alandan animasyon sinemasına uzanan bu simgesel düzlemi ve animasyon filmlerdeki temsillerini daha iyi kavrayabilmek amacıyla korkunun tarihteki seyrini ele almak faydalı olacaktır.

## 1.5 KORKUNUN TARİHİ

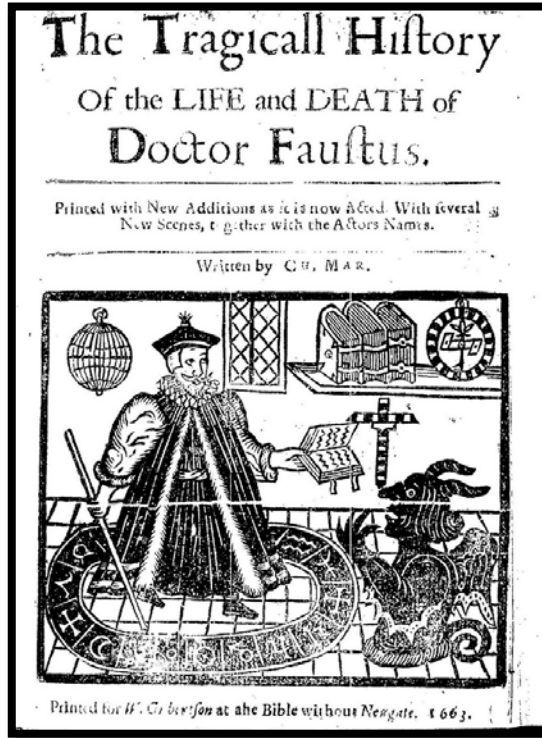
İlk insandan itibaren en başat duygulanım durumlarından biri olan korku, ilk çağlardan itibaren resimden, edebiyata ve sinemaya kadar birçok eserin içeriğine ev sahipliği yapar. Dolayısıyla korkunun simgeye dönüştüğü eserlerin tarihi de oldukça eskilere dayanır ve güçlü bir metinsel ve sözlü anlatım geleneğine sahiptir. Korkunun simge olarak ilk örneklerine mağara resimlerinde rastlanır. Sonrasında ise mitoloji ve dinlerde kendisini gösterir. Jones (2005: 3)'a göre eski dinlerin ve mitolojilerin işlevlerinden biri olan korku, insan yaşamını şekillendiren birçok şiddetli olayı açıklamaktır. Mitolojiler ve dinler, insan âleminin ötesinde bir tanrılar ve canavarlar dünyası yaratarak bunu gerçekleştirir. İyi ve kötü güçler doğaüstü bir dünyada sonsuz bir çatışma içindedir. Mitoloji ve dinlerde kendisini gösteren korku simgelerinin edebiyat alanına kayması çok uzun sürmez.

### 1.5.1 Edebiyatta Korku

Ölüm ve bilinmezlik korkusu, hemen hemen bütün kültürlerde ortak bir duygudur. Bu korkulara dayanan insanın doğada karşılaştığı felaket ve güçlerle olan kahramanca etkileşimi mitoloji, din ve edebiyatın eski dönemlerden itibaren konusu olur. *Gılgamış Destanı* (M.Ö. 2000) ve Homeros'un *Odesa Destanı* (M.Ö. 8. yüzyıl ) bazen tanrıların da yardım ettiği bir takım kötü niyetli canavarlara karşı gerçekleşen maceraları içerir. Örneğin; Ortaçağ döneminde üretilen Marie de France'ye ait *Bisclavaret* (12. yüzyıl)

isimli hikâye, erken dönem bir kurt adam masalıdır. Rönesans döneminin dikkate değer diğer bir hikâyesi "Faust" tur. Çok gezen bir falcı olarak bilinen Faust' un dünyanın bilgisi karşılığında ruhunu şeytana sattığı iddia edilerek hakkında çeşitli hikâyeler çıkarılır. Bunlardan en ünlüleri Christopher Marlowe'a ait *Doktor Faustus* (1590) ve Goethe'nin iki bölümlük dramatik şiiri *Faust* (1808-1833)' tur (A. Jones, 2005: 3).

*Doktor Faustus* oyununda ölüm, yaşlılık korkusu ve şeytan karşı karşıya getirilirken eser insanın ruhunu şeytana satması tragedyasına evrensel bir metafizik boyut getirir (Scognamillo, 1997: 20). Marlowe'un çağdaşı William Shakespeare'a ait eserlerde ise korku ve doğüstü öğeler bir arada işlenir. Yazarın *Macbeth* (1606) isimli eserinde cadılara ve hayaletlere, *Titus Andronicus* (1593) adlı oyununda kanlı sahnelere ve yamyamlık gibi konulara, *The Tempest* (1610-1611) isimli eserin de ise ruhlara ve canavarlara rastlanır (A. Jones, 2005: 4).



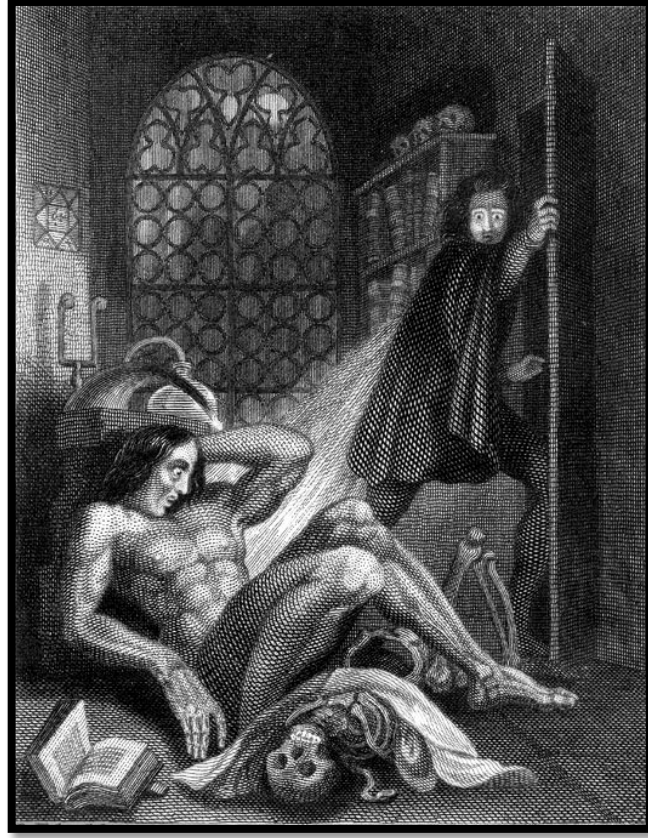
Görsel 2."The Tragical History of the Life and Death of Doctor Faustus"  
(Marlowe,1604) İsimli Oyunun Kapak İllüstrasyonu

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor\\_Faustus\\_\(play\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor_Faustus_(play)) (Erişim Tarihi: 27.07.2015).



Edebiyatta bağımsız bir tür olarak korkunun kökenleri cehalet ve hurafenin yerini bilimin ve nedenselliğin aldığı *Aydınlanma Çağı* olarak tanımlanan 18. yüzyıla dayanır. Hutchings (2008: 11)'e göre aydınlanma çağının getirdiği iyimserliğe tepki olarak bazı sanatçılar ve yazarlar, kendi hayal güçlerinin karanlık tarafını ortaya koyan işler yaparlar. Bu eserlerden biri de Horace Walpole'a ait ilk gotik roman sayılan *Castle of Otranto (1764)*'dur. Bu romanın konusu İtalyan aristokrasisinin hayaletler, kehanetler ve zehirlerle bir arada olduğu bir dünyada geçer. Romanda ilk defa kullanılan mekânlara ve mimariye dayalı gerilim anlayışı, gotik edebiyatın sınırlarını belirler (Scognamillo, 1997: 27). Roman, gotik kurgunun rağbet görmesini sağlar ve Walpole'un yaklaşımını benimseyen yazarlar arasında öne çıkan Ann Radcliffe tarafından beş romanda kullanılır. Bu romanlardan biri olan *The Mysteries Of Udolpho (1794)*, gotik korku romanlarının en popüler eserlerinden biri olarak tarihe geçer. Bu romanda kullanılan yıkılmış kaleler, sisli manzaralar, canavarca işlenmiş suçlar ve rasyonelleştirilmiş doğaüstü olaylar, eserin yazarını korku türü için bir kaynak konumuna getirir. Aynı yazarın bir başka romanı olan *The Italian (1797)* ise yeni ufuklar açan karanlık ve seksi kahramanın gotik edebiyattaki öncüsü olur. Yazarın neredeyse bütün romanlarında güzel ve faziletli bir kadın kahraman ile zorba bir erkek içerir ve bu iki karakter arasında güçlü bir gerilim yansıtılır (A. Jones, 2005: 5). Dönemin dikkate değer hikâyelerden biri de M.G. Lewis' in yazdığı *the Monk (1795)*'tur. Romanın sonunda şeytanın ortaya çıkması ve rahibin kazığa korkunç bir şekilde oturtulması, kitabı korku türünün gerçek bir habercisi yapar (Carroll, 1990: 4). Roman, barbarlığın ve medeniyetin ince bir çizgiyle ayrıldığı egzotik bir fantezi dünyasında geçer. Lewis'in romanlarındaki kötü karakterlerin psikolojik çatışmaları Charles Maturin'e ait *Melmoth Tite Wanderer (1820)* isimli eserde de görülür. Romanda, ömrünü uzatmak için ruhunu şeytana satan bir adam ve bu anlaşmanın korkunç sonuçları işlenir.

Aynı dönemde Mary Shelley'e ait *Frankenstein (1818)* ya da diğer adıyla *The Modern Prometheus* yazılır ve korku edebiyatının kayda değer eserlerinden biri haline gelir. Roman bazı eleştirmenler tarafından Endüstri Devrimi ile gelen teknolojik değişimin getirdiği sosyal kaygının bir ifadesi olarak yorumlanır (A. Jones, 2005: 5). Bir hayalet öyküsü gibi başlayıp, yanlış bir bilimsel hırsın ve bunun karşılığında doğanın intikamının anlatıldığı roman korku türünde bir köşe taşı olarak yerini alır (Prohászková, 2012: 135).



Görsel 3. Mary Shelley'in *Frankenstein İsimli Romanının 1831 Tarihli Baskısında Kullanılan Theodor von Holst'a ait Bir İllüstrasyon*

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor\\_Faustus\\_\(play\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor_Faustus_(play)) (Erişim Tarihi: 27.07.2015)

Almanya'da insan yaşamını yönetmek amacıyla, keyfi ve mantıksız şiddet eylemlerini içeren bir dizi derin ve kötümser roman, bu dönemde Heinrich von Kleist tarafından kaleme alınır. Dönemin dikkate değer yazarlarından E.T.A. Hoffmann' a ait ilk esrarengiz roman olan *Ritter Gluck (1809)* ise ünlü besteci Gluck olduğunu iddia eden bir müzisyenin hikâyesini anlatır. Aynı yazarın en ünlü yapıtı olan *The Sandman (1816)* küçükken geçirdiği bir sarsıcı olayın etkisiyle kendisini özgürleştiremeyen bir gencin hikâyesini anlatır.

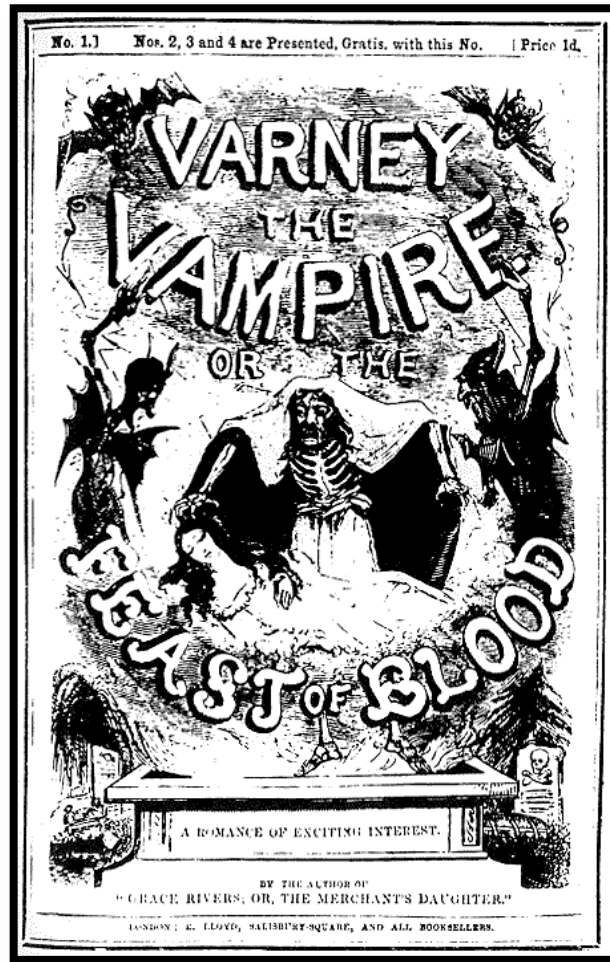
19. yüzyıl başları, halk masalları ve peri masallarına ilgiyi yeniden canlandıran Grimm Kardeşler gibi yazarlar vasıtasıyla, yerli halk edebiyatına olan ilginin arttığı bir dönemdir. Hoffman'ın gerçek dünyasındaki tuhaflık örgüsü Nikolai Gogol'a ait Rus öykülerinde Amerikalı Washington Irving, Nathaniel Hawthorne ve Edgar Allan Poe üzerinde grotesk

mizah açısından büyük etkisi olur (A. Jones, 2005: 6). Irving'in en ünlü çalışması, *The Sketchbook of Geoffrey Crayon (1819)*'da yer alan *Rip Van Winkle* ve *The Legend Of Sleepy Hollow* gibi öyküler, canavar geleneğinden ayrılarak hayaletli öykülere mizahi bir dille yaklaşır (Lovecraft, 1973: 14).

Nathaniel Hawthorne bu dönemde *Twice Told Tales (1837)* gibi birçok başarılı korku hikâyesi kaleme alır. Korku türü için önemli bir isim olan Edgar Allan Poe, *Thie Murders in the Tue Morgue (1841)* gibi gizemli dedektiflik öykülerinin yaratıcılarından biridir. Poe, dehşet hikâyelerine yeni bir psikolojik derinlik getirir. Örneğin; *The Tell-Tale Heart (1843)* isimli eserinde, akbaba gözüne benzettiği için yaşlı bir adamı öldüren katilin gözle olan nevrotik tutkusunu anlatır. Modern sinema döneminde Poe, Amerikan yazarlar tarafından en çok uyarlaması yapılan yazar olur. 19. yüzyıl, Endüstri Devrimi tarafından dönüştürülmeye başlandığı zaman mekanize baskının ucuzlamasına neden olur. Bunun sonucunda gerçekleşen ekonomik büyüme, okuma materyallerine olan büyük bir talebe yön verir. Böylece “Penny Dreadful” isimli korku öyküleri ortaya çıkar. 1830'lu yıllardan itibaren kabaca basılan ve resmedilen bu ucuz hikâyeler tutku ve kana susamışlığı ön plana çıkarırlar (A. Jones, 2005: 6). Bütün bu ucuz romanlar arasında *Varney The Wampire (1845)* ya da diğer adıyla *The Feast Of Blood*, ilk vampir öyküsünün yazarı olarak Thomas Preskett Prest'i, korku türü tarihinde yer almasını sağlar (Carroll, 1990: 5).

19. yüzyılda bu eserlerin yanı sıra korku türünde tiyatro melodramlarına da rastlanır. Dönemin ünlü bir cinayet duruşmasına dayanan *Murder In The Red Barn (1827)* öne çıkan tiyatro melodramlarından biridir (A. Jones, 2005: 7) . Bu dönemde öne çıkan yazarlardan bir diğeri William Harrison'dur. William Harrison romantik hikâyelerinde bolca tekinsizliğe ve korkuya yer verir (Lovecraft, 1973: 14). Yazara ait *The Spectre Bride (1821)* isimli romanda çirkin olması gereken canavar oldukça yakışıklıdır ve kötülük içeride saklıdır (Carroll, 1990: 42). Gerçek hayattan alınmış suç öyküleri ve gotik kurgu, yazara ait *Rookwood (1834)* romanında bir araya gelir. Ünlü hırsız Dick Turpin, bu romanda kahraman olarak romantize edilerek hikâyede yer alır. Suç öyküleri (Newgate novels) Charles Dickens ve Edward Bulwer Lytton gibi romancılar tarafından ele alınmasına rağmen Harrison'un romanları Ainsworth'ın romanlarıyla kıyaslandığında

konuları sansasyonelden daha çok sosyal içeriklidir. Ainsworth'un yayında kalan tek romanı *The Lancashire Witches* (1849)'dur. Bu romanda ruhunu şeytana satan ve bunun sonucunda cadılarla uğraşmak zorunda kalan bir rahibin hikâyesi anlatılır. Buna rağmen bazıları için Charles Dickens'a ait *A Christmas Carol* (1843) ve *The Signal-Man* (1866) gibi romanlar en iyi hayalet öyküleridir. Dönemin dikkat çeken korku edebiyatı eserlerinden biri de İrlanda'lı yazar J. Sheridan Le Fanu'ya ait *Carmilla*(1871)'dır. İlk lezbiyen vampir karakterini barındıran romanda canavarlar, toplumun diğer üyelerinden kolayca ayırt edilemez. Solgun yüz ya da sivri diş gibi küçük ipuçları canavarı ayırıştırır. Yazarın açıklanamayan ve gizemi vurguladığı doğaüstü hikâyeleri korku edebiyatına dikkate değer katkılar yapar (A. Jones, 2005: 8). Özellikle *Uncle Silas* (1864) ve *Carmilla* öyküleri, daha sonraları birçok kez filme çekilir.



Görsel 4. “*Varney The Vampire*” (Rymer, 1845) İsimli Romanın Kapak İllüstrasyonu

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Varney\\_the\\_Vampire](https://en.wikipedia.org/wiki/Varney_the_Vampire) (Erişim Tarihi: 27.07.2015).

1880 ve 1890'larda doğaüstü öyküler çok saygın bir edebi konu haline gelir ve birçok saygın yazar bu türde öyküler yazar. Bu dönemde Poe'nun ilham verdiği ve çökmekte olan sembolistlerden biri olan Villiers de l'Isle-Adam'a ait *Contes Cruels* (1883) ve Joris-Karl Huysmans ait Satanizm konulu roman *Là-bas* (1891) gibi birtakım karanlık çalışmalar üretilir. Huysmans, Oscar Wilde'ın yayınlanan tek romanı olan *The Picture Gray* (1890) üzerinde dikkate değer bir etkiye sahiptir (A. Jones, 2005: 8). Bu dönemin kayda değer bir diğer eseri Stevenson'un kaleme aldığı *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (1886) isimli roman olur. Kitap, bastırılmış ve bölünmüş kişilik konusunu işler ve oldukça ses getirir (Meikle, 2009: 87). Stevenson'un arkadaşı olan Henry James, *The Turn Of The Screw* (1898) isimli çocuk istismarını konu edinen hayalet öyküsünü yazar (Lovecraft, 1973: 29).



Görsel 5. *Carmilla* (*Le Fanu*, 1872) İsimli Romandan Bir İllüstrasyon

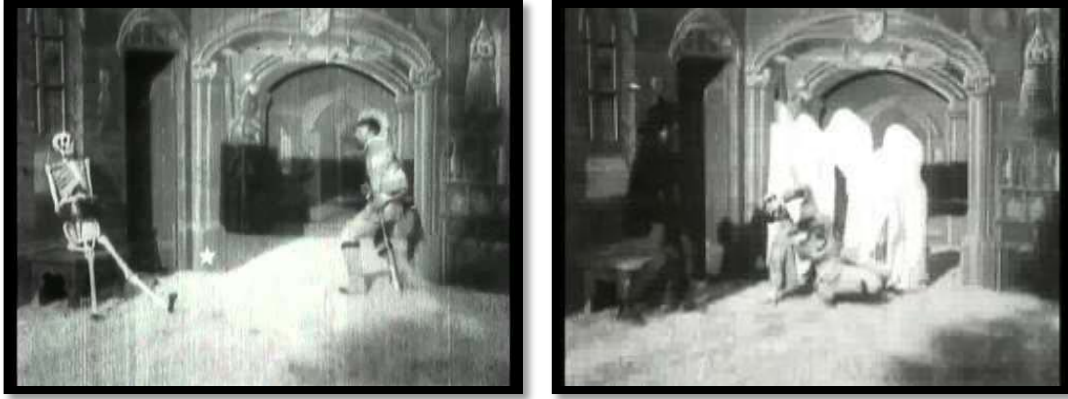
**Kaynak:** <https://en.wikipedia.org/wiki/Carmilla> (Erişim Tarihi: 27.07.2015).

Dönemin korku edebiyatında köşe taşı olarak tarihe geçen vampir romanı Bram Stoker'a ait *Dracula*(1897), Victoria döneminin bastırılmış cinselliğini okuyucuya sunar (Grant, 2007: 46). Arthur Conan Doyle' a ait dedektif Sherlock Holmes yine bu dönemde ortaya çıkar. Çok zor şartlarda gizemli yeteneğiyle korkunç gizemleri çözen Sherlock Holmes özünde oldukça kanlı bir hikâyeye sahiptir. Holmes karakteri, doğaüstü olaylara atfedilen

yargıları finalde çözüme ulaştırarak insan yapımı cinayetleri kanıtlar (Carroll, 1990: 150). Gerçek yaşamdan alınan Karındeşen Jack karakteri 1888 ve 1889 yıllarında bir dizi seri cinayet işler ve bu durum çözülemez. Bu olayın ardından söz konusu cinayetlerin kurgusal romanları hemen üretilir. Bunlardan en iyi bilineni Belloc tarafından yazılan *The Lodger* (1913) isimli romandır. Kitap daha sonra Hitchcock tarafından 1926 yılında filme çekilir. Sinema dönemi başladığı zaman, film yapımcıları garantili bir seyirci kitlesinden emin olmak için dönemin en çok satan romanlarını filme çekerler. Tema çeşitliliğine rağmen Poe, Conan Doyle, Shelley, Stevenson, Stoker, H.G. Wells (*The Island Of Dr Moreau*, 1896), Gaston Leroux (*The Phantom Of The Opera*, 1911) ve Gustav Meyrink (*The Golem*, 1915) gibi yazarlar, korku yazarları olarak anılırlar. Bu durumun sebebi; film yapımcılarının korku filmlerinin bütün öğelerini türün kurucusu olan bu yazarlardan almalarıdır. Sözü edilen yazar grubunun üyelerinden biri de Alman yazar Harms Heinz Ewers'tir. Ewers kısa hikâyeleriyle 20. yüzyılın başlarında *Der Zauberlehrling* (*The Sorcerer's Apprentice*, 1907), *Alraune* (1911) ve *Vampir* (1921) gibi kısa hikâyelerle korku romanlarını popüler yapar. İngiltere'de korkutucu hayalet hikâyeleri, M.R. James tarafından yazılan "Oh Whistle And I'll Come To You, My Lad" (1904) ve "Cating Runes"(1911) gibi çalışmalarla yeniden popüler olur. Yazarın hikâyeleri ürpertici bir soyutluk üzerine olduğu için çok nadir filmlerde kullanılır. Aynı şey anormal bir şekilde çarpık bir gotik korku havası yaratan Amerikalı Yazar H.P Lovecraft içinde geçerlidir. Lovecraft'ın çalışmaları, doğrudan onun kâbuslarından ilham alır ve yazarın sembolik bilinçaltına olan bakışı sonraki dönem film yapımcıları arasında yankı bulur. Örneğin; Stuart Gordon'a ait *Re-Animator* (1985) isimli film, Lovecraft'ın 1922 yılında yazdığı *Herbert West–Reanimator* isimli hikâyeden alınır. Lovecraft ağırlıklı olarak Poe' dan, Lord Dunsany ' nin kitaplarındaki rüyasallıktan ve Arthur Machen' in mistik yazılarından etkilenir. Kendi kısa hayatında çok kısıtlı bir okuyucu kitlesine ulaşır fakat eserleri Ramsey Campbell, Clive Barker ve Stephen King gibi korku yazarlarını üzerinde dikkate değer bir etki yapar. Lovecraft' ın öğrencilerinden biri olan Robert Bloch, modern zamanların korku türünü biçimlendirir. *The Will To Kill*(1954) ve *Psycho*(1959) romanlarında bir psikopatın zihnine girmeye çalışan Robert Bloch suç ve korku filmi arasındaki ayrımı bulanıklaştırır (A. Jones, 2005: 9).

### 1.5.2 Sinemada Korku

Louis ve Auguste Lumiere tarafından 1895 yılında sinemayı dünyaya tanıtan "The Arrival Of A Train At La Ciotat" isimli filmde yer alan trenin seyirciye doğru gelmesi izleyenlerde korku hissi yaratır. İzleyenlerin arasında yer alan Melies, yeniçağın getirdiği bu yenilikten oldukça etkilenererek korkunun sinemaya aktarılmasında önemli köşe taşlarından biri haline gelir. Melies'in yazıp yönettiği 1896 yapımı, şeytanın kalesine giren iki adamın başından geçenlerin anlatıldığı *Le Manoir du diable* (*The Haunted Castle*) isimli kısa film ilk korku filmi olarak tarihe geçer. Film şeytana dönüşen yarası, fokurdayan kazanlar, iskeletler gibi birçok korku ögesini kullanır (Odell ve Le Blanc, 2001: 52). Kullandığı film hileleri, Melies'in *Cinderella* (1899) ve *A Trip to the Moon* (1902) filmlerinde zirveye ulaşır. Sinemanın bu tür hileleri artık kâbusları anlatmakta yeni bir görsel biçim olanağı sağlar (A. Jones, 2005: 14). Melies'in çektiği filmler sinemanın kurmaca anlatılar için elverişli bir araç olduğunu ortaya koyar ve korku ile bilim-kurguyu birleştiren ilk örnekler olurlar (Abisel, 1995)



Görsel 6. "The Haunted Castle" (Melies, 1896) Filminde Kullanılan Korku Simgelerinden Örnekler

**Kaynak:** <https://vimeo.com/93010131> (Erişim Tarihi: 27.07.2015).

Victor Hugo'ya ait bir öykü olan *Notre-Dame de Paris* (1831) 1906 yılında *Esmeralda* ismiyle sinemaya uyarlanır. Bu filmde canavar karmaşık bir karaktere bürünür. *Alice Guy* yönetmenliğinde çekilen bu film bütün dünyada gösterime sokulur. Hikâyedeki *Quasimodo* karakteri bir sonraki uyarlama olan *Notre-Dame de Paris* (1911) isimli filmde

*de yer alır ve uzun metraj bir korku filminde yer alan ilk canavar olarak tarihe geçer (A. Jones, 2005: 15). Fransız sinemasındaki Fantoma dizisi, Danimarka ve Amerika yapımı beş ayrı Dr. Jekyll and Mr. Hyde filmleriyle birlikte 1910'lardaki korku sinemasının ilk uzun metraj film örnekleri olurlar (Abisel, 1995). Robert Louis Stevenson'ın romanına birebir sadık kalınarak 1908 yılında çekilen ilk uyarılama film Dr. Jekyll And Mr. Hyde, atmosfer kullanarak sinemasal eğilimli izleyicilere hitap eder ve tiyatrosal adaptasyonu daha hızlı bir şekilde kullanır. Stevenson'un kötüye karşı iyi temelli yaklaşımı korku sinemasının gidişatını yansıtır (A. Jones, 2005: 15).*

Mary Shelley'in ünlü canavarı Frankenstein, tiyatro uyarlamasının popülerliğinden yararlanılıp sessiz sinema döneminde J. Searle Dawley tarafından iki defa filme çekilir. *Frankenstein (1910)* ve *Life Without Soul (1915)* isimli bu filmler canavarın yaratılışını ve yok edilmesini içeren sahneler etrafında yapılandırılır (Hutchings, 2008: 124). Genel olarak edebiyattaki korku öykülerinin adapte edildiği bu ilk yıllarda Edgar Allan Poe'nun *The System Of Doctor Tarr And Professor Feather (1845)* isimli karanlık komedi hikâyesi, Maurice Tourner'a ait *The Lunatics (1912)* filmine; *The Tell-Tale Heart (1843)* öyküsü ise D.W. Griffith'in ilk korku gözdesi *Avenging Conscience (1914)* filmine uyarlanır. Oscar Wilde'nin tek romanı olan *The Picture of Dorian Gray'ın (1891)* uyarlamaları ve *The Werewolf (1913)* gibi diğer geleneksel temalarda filmler bu dönemde ortaya çıkar. H.G. Wells'in *The Island of Doctor Moreau (1896)* isimli öyküsünden esinlenen *The Monkey Man (1908)* ve *Island Of Terror (1913)* gibi filmler, korkutucu organ nakli filmlerin habercisi olurlar. Bir başka konuya sahip *The Vengeance Of Egypt (1912)* ise mumyanın korkutucu gücünü beyazperdede gösterir. Gaston Lerouz'un bir gazete dizisine dayanan *Balao (1913)* korku filmlerine öfkeli maymun adamı ekler. *Miser's Conversion (1914)* ise, insandan maymuna dönüşümü sahneler arası atlama yerine, ilkel bir makyajla dönüşümü göstererek bir ilki gerçekleştirir (A. Jones, 2005: 15).

Yeni yeni sinemada kendisini bulmaya çalışan korku endüstrisinin yaratıcı olanaklarına en açık ülke Almanya'dır. Almanya Grimm Kardeşlerden Baron Münchhausen'in masallarına; ejderhaların katledildiği mitsel operalardan Goethe'nin şiirsel korku hikâyelerine ve Heinrich Hoffman'ın fantastik masallarına kadar oldukça zengin bir folklor ve fantastik kültüre sahiptir. Bütün bu faktörler, dışavurumcu Alman sinemasına



büyük etkiye bulunurlar (Odell ve Le Blanc, 2001: 58). Amerikalılar, seyircinin ilgisini hız ve aksiyonlarla korku filmi üzerinde tutma eğilimindeyken Almanlar, dışavurumcu sanat hareketinin hâkimiyetiyle tuhaflığı ve muhteşemliği ön plana çıkarır (A. Jones, 2005: 15). *The Student of Prague* (1913) filmi Poe'nin *William Wilson* (1839) ve E.T.A Hoffman'ın *The Sandman* (1816) hikâyelerinden borç alınır. Film Alman korku sinemasının başlangıcını işaretler. Alman dışavurumcu sinemanın öncüsü olan yönetmen Paul Wegener'in hem oynadığı hem yönettiği *Der Golem* (1915) isimli film insanları yok eden canavarı sakinleştirebilen masum bir çocuğun hikayesine odaklanan bir Yahudi efsanesinden esinlenir (Odell ve Le Blanc, 2001: 59). Paul Wegener üç farklı uyarlama Frankenstein filmi çekerek önemli bir kilometre taşı olur (A. Jones, 2005: 16).



Görsel 7. Dışavurumcu Alman Sinemasının yapıtaşlarından Paul Wegener'in *Der Golem* (1915) Filminden Kareler

**Kaynak:** <https://vimeo.com/15581812> (Erişim Tarihi: 27.07.2015)

1920'li yıllar, Robert Weine yapımı *The Cabinet Of Dr Caligari* (1920) filminin öncü olduğu dışavurumcu filmlerle anılır. Çılgın bir bilim adamının cinayetlerinin anlatıldığı bu film, sinemada yeni bir şey olarak kabul edilir ve hatırı sayılır bir başarı yakalar. Film tuhaf ve stilize setleri, düz zemin üzerinde çarpık resimleri kullanır. Oyuncular ise gerçekçi performans yerine düzensiz, dans eder gibi hareketler sergilerler ve film tarihe dışavurumcu akımın sinemaya girişi olarak geçer (Thompson ve Bordwell, 2003: 103). Bu filmden sonra Almanya birbiri ardına başyapıtlar ortaya koyar. F. W. Murnau, *Dr*

*Jekyll And Mr Hyde* hikâyesinin bir başka kopyası olan *Der Januskopf* (1920)'u çeker. Daha sonra Bram Stoker'a ait *Nosferatueine Symphonie des Grauens* (1921) isimli romanı izin almaksızın çeker ve bir vampir klasiği ortaya çıkarır. *Fritz Lang'a ait Between Two Worlds* (1921) ölümün üç trajik hikâyesini anlatır ve Alfred Hitchcock'un yönetmen olmasında çok güçlü bir etkiye sahip olur. Bu etki, Hitchcock'un yönettiği *The Lodger* (1927) isimli filmde görülebilir (A. Jones, 2005: 17).



Görsel 8. Dışavurumcu Sinema Akımını Dünya'ya Tanıtan Robert Wiene'a Ait *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920) Filminden Kareler

**Kaynak:** <https://vimeo.com/80604669> (Erişim Tarihi: 27.07.2015).

Almanya ve diğer Avrupa ülkelerindeki başarılı korku filmlerinin katkısıyla Avrupa korku film yönetmenleri Hollywood tarafından keşfedilir ve Amerika'ya doğru bu yönetmenler çekilir. Örneğin; İsveçli yönetmen Victor Sjöström, iç içe geriye dönüşlerin olduğu, özel efektler bakımından başarılı kabul edilen *The Phantom Carriage* (1920) isimli filmi çektikten sonra yeteneğini Amerika'ya taşır (Dixon ve Foster, 2013: 70). Yine *Witchcraft Through The Ages* (1922) filmini çeken Danimarkalı yönetmen Benjamin Christensen Amerika'ya gider ve daha tehlikesiz cadıların, cücelerin, delilerin ve çıldırmış gorillerin olduğu *Seven Footprints For Satan* (1929)'ı filme alır (A. Jones, 2005 : 17).

1920'li yıllarda Avrupa ve Amerikan korku filmleri arasındaki tezat güçlüdür. Avrupalı film stüdyoları karanlık sanat ve iç anlama odaklanırken, Amerika'daki stüdyolar ucuz heyecanlar ve film yıldızlarıyla ilgilidir (A. Jones, 2005: 18). Yıldız gücünü çok iyi pazarlayacak olan Hollywood bu yıllarda ilk korku yıldızı olan "Bin Bir Surat" *Lon Chaney'i* yaratır. *The Hunchback Of Notre Dame* (1923) ve *The Phantom Of The Opera*

(1923) filmlerinin korkutucu yıldızı Lon Chaney bu dönemin makyaj dehasıdır. Oyuncu, filmlerinde yüz deformasyonu, macun ve yıpranmış saç kullanarak gizli tuttuğu bir takım karmaşık ve acı veren mekanik işlemlerden sonra kendisini oldukça korkutucu hale getirmektedir (Odell ve Le Blanc, 2001: 105). Canavarların beden ve ruhlarındaki deformasyonu kavramış olan bu oyuncu, oynadığı karakterlerin insani yönleri muhafaza etmedikleri sürece seyirciye ulaşamayacağını dile getirir (A. Jones, 2005: 18). Bununla birlikte dönemin korku filmleri komediyle harmanlanarak korku filmlerinin parodisinin yapıldığı yıllar olur. Özellikle karanlık ve eski perili ev temalı filmler, 1920’li yılların sonuna kadar seri bir şekilde üreilmeye devam eder. Bu filmler arasında Griffith’e ait *One Exciting Night* (1922) ve Paul Lei’nin *The Cat and Canary* (1927) gibi filmler ön plana çıkar (Hutchings, 2008: 70). Bu filmler kahkaha ve kandırmacayla gerçek korkularını maskeleyen Amerikan pratiğinin altını çizerler. Şok edici korku komediler modası 1930’lara kadar daha karanlık ve yaygın olan korku türünün yükselişini baskılar (A. Jones, 2005: 18).

Al Jolson’un *The Jazz Singer* (1928) filmindeki ağlama hıçkırıkları Hollywood’u sallar ve ardından Warner Bross’a ait ilk tam konuşmaya sahip korku filmi olan *The Terror* (1928) büyüyen korku sineması için sesi test eder. Edgar Wallace’ın bir oyunundan uyarlanan bu film büyük bir başarı yakalar. İlk defa bir filmde bütün kapı ve pencere gıcırtiları, yıldırım sesi ve ürkütücü müzik duyulur. Her ne kadar eleştirilenler tarafından abartılı ve samimiyetsiz olarak nitelendirilse de korku filmlerinde sesin etkisini göstermesi bakımından önemli bir yere sahiptir. Sinematik korkunun gerçek başlangıcının arkasında iki güç yatar. Birincisi Lon Chaney’in yönettiği *The Unholy Three* (1930) ve *The Cat and The Canary*’nin yeniden çevrimi olan Rubert Julian’a ait *The Cats Creeps* (1930) filmleriyle sonuçlanan sesin sinemaya girmesidir. İkincisi ise “1929 Buhranı”ndan sonra dünyanın umutsuzca arayışlara girmesi ve sonuç olarak da korku filmi izleyicilerinin kendilerinden daha kötü durumdaki karakterleri izleyip görece rahatlamasıdır (A. Jones, 2005: 20) .

Aynı dönemde bütün stüdyolar isimleriyle özdeşleşmiş türlerde filmler yapar. Örneğin; Warner Bross daha çok gangster filmleriyle anılırken Universal Stüdyoları ise Tod Browning’e ait *Dracula* (1931) ve James Whale’e ait *Frankenstein* (1931) gibi filmleri

çektığı için korku türüyle anılır (Dixon ve Foster, 2013: 91) Özellikle Dracula filmi stüdyo açısından önce riskli görülmüştür. Sisli ormanlar, heybetli şatolar, meşaleli köylüler ile Orta Avrupa’da güçlü bir şekilde yerleşmiş olan gotik melodramı kullanarak sonraki dönemde stüdyonun korku filmleriyle anılmasını sağlar. Bu filmden sonra canavarların ve felaketlerin ikonik kataloğunun önünü Universal açmış olur. *Frankenstein (1931)*, *The Mummy (1932)*; *Murders In The Tue Morgue (1932)*, *The Old Dark House (1932)* *The Black Cat(1934)*, *The Raven(1935)*, *Werewolf Of London (1935)* filmleri stüdyonun en ünlü yapımları olur (A. Jones, 2005: 21).



*Görsel 9. 1930''larda Korku Türüyle Özdeşleşen Universal Stüdyoları'nın Filme Aldığı Karakterlerden Bir Kolaj*

**Kaynak:** <http://www.soundonsight.org/universals-classic-monsters-taken-out-of-horror/> (Erişim Tarihi: 27.07.2015).

Çok büyük paraların kazanıldığını gören diğer stüdyolar, korku filmleri kervanına katılırlar. Fredric March’ın başrolde oynadığı *Dr. Jeckyll and Mr Hyde (1931)* isimli film, dönemine göre ilerde olan dönüşüm efektleri ve ışık teknikleriyle Akademi ödülü alan ilk korku filmi olur (Hutchings, 2008: 213). İki şeritli Technicolor tekniğini kullanan *Doktor X (1932)* ise renklendirme sayesinde farklı bir ruhani bir atmosfer yaratır. Aynı

tekniki kullanan *Mystery of The Wax Museum* (1933) ise aynı işlemi kullanarak daha büyük bir seyirci kitlesine ulaşır. Bu dönemde Amerika dışındaki korku filmlerinin gelişimi başarısızlıkla sonuçlanır. Diğer ülkelerdeki film endüstrisi, iç savaşlar, siyasi kargaşalar ve sıkı sansürden etkilenir. Fakat J. Sheridan Le Fanu'nun gotik romanı Carmilla'ya dayanan, Carl Theodor Dreyer yönetmenliğindeki puslu ve soluk empresyonist film olan *Vampyr* (1931) Almanya'da ortaya çıkar. Film mantıklı bir çarpıklık içinde olan bir kâbus dünyasında, korkunun en güçlü çağrışımlarını biçimlendirir. Bu film, bilinçaltındaki saklı korkuları kullanarak önceki filmlerden ayırır. Ne var ki film, Arthur Robison'un çektiği başka bir uyarılma olan *Der Student Von Prag* (1935) filmi gibi uluslararası izleyici kitlesine ulaşamaz. Bunun nedeni filmin Hollywood tarafından çekilmemiş olmasıdır. 1930'lu yılların sonuna doğru korku filmleri başlangıçta verilen ciddiyetini kaybeder ve korku sineması Hollywood stüdyoları tarafından çerezlik bir malzemeye dönüştürülür (A. Jones, 2005: 23) .

1940'lı yıllarda İkinci Dünya Savaşı'nın başlamasıyla birlikte korku filmlerin niteliğinde bir duraklama yaşanır. Hollywood film üretimi ve dağıtımı oldukça organize ve tabakalıdır. Korku filmleri A ve B filmleri olmak üzere standart ikili bir özelliğe bürünür. B filmleri daha düşük bütçelidir ve korku türünün evi haline gelir. Çünkü korku türü yapımlara doymuş olan piyasa, önemli miktarda seyirci düşüşüne sebep olur. Tod Browning ve James Whale gibi korku filmi yönetmenleri stüdyolar tarafından sistem dışına itilir. Düşüşte olan korku filmleri genç izleyicileri arttırmayı amaçlar. Ne yapılırsa yapılsın yetişkinler II. Dünya Savaşı'nın gerçek terörü ile daha ilgilidirler. İngiltere'de korku filmleri bu dönemde etkili bir şekilde bastırılır. H sertifikalarına sahip filmler herhangi bir yasaklama ile karşılaşmaz ama stüdyoların ve dağıtımçıların çektiği filmlerden 1940 ve 45 yılları arasında sadece dört tanesi gösterime girer (A. Jones, 2005: 24). Bu sıkıntılı süreci RKO şirketinin yapımcısı Val Lewton bozar ve *Cat People*(1942) isimli filmle başlayan 11 adet korku filmi çeker. *Cat People* bir yandan eskiye ait gotik öğeler barındırırken zaman olarak modern dünyada geçmesi bir karşıtlık yaratır (Jancovich, 2002: 3). Bu dönemde çekilen Robert Siodmak'a ait *The Spiral Staircase* (1946) filmi kötürüm kadınları öldüren bir psikopat katil hakkındadır. Alfred Hitchcock ve Dario Argento gibi yönetmenler Siodmak'ın başlattığı katil bakış açısının kullanılma durumunu daha sonra süsleyerek kullanırlar (A. Jones, 2005: 25). Savaş yıllarında sayı

olarak korku filmleri azalmamış olsa da şoklarla kurulan sahnelerde azalma görülür ve anlatım tarzı ön plana çıkar. Perdede anlatılanlar seyircinin hayal gücüne bırakılır (Abisel, 1995: 140). Bu yıllarda finansal sıkıntılar yüzünden Alman Stili filmler daha az görülür. Dolayısıyla dışavurumcu görsel stil, naturalistik stile doğru kayma gösterir (Tudor, 1989: 33).

1950’li yıllar insanoğlunun uzay ve soğuk savaşla tanıştığı yıllardır. Batı popüler kültüründe, uzay önemli bir öge haline gelir ve korku filmleri de bu değişime ayak uydurur. 1956 ve 1960 yılları arasındaki korku filmlerinin yüzde 18’i, uzaydan gelen tehlikeyi konu edinir (Tudor, 1989: 39). Korkunun bilim-kurguya kaymasıyla başlangıçta korku filmleri zarar görür fakat çok geçmeden korku türü için önemli bir canlanma yaşanır. Stüdyo sistemi çöker ve birçok oyuncu serbest çalışmaya başlar. Sansasyonel konular bireysel konulardan daha iyi satar. Televizyonun yayılmasıyla birlikte daha az ama daha çok kazandıran filmler yapılır ve korkunun daha geniş kitlelere ulaşması sağlanır. 1957 yılında Universal, kendi canavar filmi klasiklerini Amerika televizyon ağlarına satar ve bu filmler “Shock Theater” isimli televizyon dizileri olarak kendini ekranlarda gösterir (A. Jones, 2005: 28). 30’lu yılların klasik canavarları bu dönemde neredeyse kaybolmuşken bir İngiliz şirketi olan Hammer Filmcilik, bu canavarları tekrar ele alır. Hammer şirketinin çektiği filmler korku tarihinin seküler dönemini oluşturur ve her ne kadar 30’lardaki Universal korku filmlerinin tekrarı olsa da bu filmler görsel stil olarak naturalistiktir (Tudor, 1989: 39). Korku temalarında radikal yeni icatların korkutması İtalya’da Ricardo Freda’nın çektiği *I Vampiri* (1956) filmiyle başlar. Fakat filmin dünyada gösterime çıkması, Hammer şirketinin 1957’de yaptığı *The Curse Of Frankenstein* (1957) filminin gişe rekorlarını kırmasıyla gerçekleşir. Hammer’ın başarısı dünyadaki bütün film endüstrileri üzerinde bir etki yapar. 1950’li yılların ilk yarısında Amerika ve İngiltere dışındaki korku filmi sayısı 30 civarındayken, ikinci yarısında rakam dört katına çıkar. Meksika’da *The Vampire* (1957) ve *The Curse Of The Aztec Mummy* (1957) isimli korku filmleri uluslararası alanda satılan ilk filmler olur. Japon sinemasında ise yönetmen Nobuo Nakagawa, *Kaidan Kasanegafuchi* (1957) ve *Tokaido Yotsuya Kaidan* (1959) filmleriyle hayalet öykülerinin yeni bir dalgasını yaratır (A. Jones, 2005: 33). Japonya’da hayalet temalı korku filmlerine King Kong benzeri bir canavar

olan Ishirō Honda'ya ait *Godzilla (1954)* eklenir. Film savaşın sonuçlarının korku sinemasına nasıl yansıdığını gösteren dramatik bir örnek olur.

Korku filmleri 1960'lı yıllara kadar bilimin ve doğaüstü olayların etrafında şekillenir ve bu döneme kadar korku filmi canavarları geniş bir alanda seyirciyi tehdit eder. 60'lı yıllardan itibaren odak noktasındaki canavarlar seyirciyi daha yakından tehdit etmeye başlar. Özellikle psikoz hastalar, dönemin önde gelen canavarlarını temsil ederler (Tudor, 1989: 4). Bu tür filmler arasında Alfred Hitchcock'a ait *Psycho (1960)* modern Amerikan korku sinemasının önemli yapıtaşlarından biri olur. Modern setleri ürkütücü psiko-cinsel içerikle harmanlayan bu film, 1970'li ve 80'li yıllarda çekilen filmlerin öncüsü olur (Hutchings, 2008: 252).

1960'lı yıllar bunun yanında türün daha önce hiç olmadığı kadar geliştiği ve tahmin edilemeyen yerlere vardığı dönem olur. İngiliz dramalarında seksin açık bir şekilde tartışıldığı bu dönemde, korku filmleri iki cinsin tutkulu bir şekilde bir araya geldiği tek yer olur. Eğer cinsellik yoksa bu korku filmleri için ölümcüldür. Artık daha fazla korku filmi seks ve cinayeti bir araya getirmeye başlar ve medikal korku filmleri bu yüzden moda olur. Bunun örnekleri, Riccardo Freda'ya ait *The Terror Of Dr Hichcock (1962)* ve Jess Franco'aya ait *The Awful Dr. Orloff (1962)* filmlerinde görülebilir. Korku filmlerindeki bu çıplaklık, çoğu ülke tarafından kısıtlanır. İngiltere'de 16 yaşından küçüklerin korku filmi izlemesi yasaklanır ve müstehcen sahneler sansürlenir. Amerika'da ise çoğu korku filmine PG (Aile eşliğinde izlenebilir) sınırı getirilir (A. Jones, 2005: 35). 60'lı yılların dikkat çeken yönetmenlerinden bir diğeri ise Psycho eşdeğerindeki *Repulsion (1965)*, *Dance Of The Vampires (1967)* ve *Rosemary's Baby (1968)*'i çeken yönetmen Roman Polanski olur.

1970'ler Amerikan korku filmlerinin altın çağı olarak tanımlansa da esasında film içerikleri önceki dönemlere göre daha fazla şiddet, korku ve iğrençlik içerir (Wood, 2003: 69). Korku türü, 1930'lardaki yükselişinden sonra diğer türlerle zayıf bir ilişki kurar fakat *Rosemary's Baby'nin (1968)* başarısı üzerine bu ilişki büyük şirketler tarafından tekrar ele alınır. Bu modern cadı hikâyesiyle Roman Polanski, dini bir bakış açısını, büyük bir bütçe ve iyi oyunculuk yeteneğiyle harmanlayarak korku türünü tekrar saygın hale getirir.

Geniş bir izleyici kitlesinden olumlu tepkiler gelince stüdyolar, bu sınır ötesi başarı için araştırma yapmaya başlarlar. Zor dönemlerdeki dini inanç eksikliği ile ilgili temaların ön planda olduğu din temelli şok ediciler (shockers), bu döneme damgasını vurur. William Friedkin'e ait *The Exorcist* (1973), Richard Donner'a ait *The Omen* (1976) filmleri aynı dönemde çekilir. Aşırı dindar bir temaya sahip olan bu filmlerle birlikte Steven Spielberg'in *Jaws* (1975) filmi, izleyicileri oldukça şaşırtır ve teslim alır. Sonrasında gelen Ridley Scott'a ait *Alien* (1979) filmi seçkin yapım tasarımıyla kana bulanmış bir uzay canavarını seyirciye sunar ve büyük ses getirir (A. Jones, 2005: 39).

1980'li yıllar kim, neden canavar olurdundan ziyade kimler hangi sırayla, nasıl ölecek konulu korku filmlerinin hâkimiyeti altında geçer. Bu dönemde John Carpenter'a ait *Halloween* (1978), Sean S. Cunningham'a ait *Friday the Thirteenth* (1980) gibi ana karakterin seri macerası olarak tanımlanabilecek filmler çekilir. Bilgisayar teknolojisinin sinemada yer almaya başladığı bu yıllar, teknolojinin getirdiği zenginliklerden dolayı korku sinemasında görselliğin ve ses efektlerinin ön planda olduğu yıllar olur (Abisel, 1995: 146).

2000'li yıllarda korku filmleri eskisi kadar olmamasına rağmen popülerliğini sürdürür ve kendi parodilerini yeniden üretir. Sinemadaki popülerliği nispeten azalan korku filmleri Alacakaranlık Kuşağı gibi yapımlarla kendisini televizyonda güçlendirme yoluna gider (Abisel, 1995: 148). Bu dönemde özellikle teknoloji temalı Hideo Nakata yapımı *Ringu* (1998) filmleri Japonya'nın korku türünde atılım yapmasını sağlar. Yine diğer bir teknoloji alanı olan dijital kameralar ve internet, *The Blair Witch Project* (1999) gibi amatör ev yapımı filmlerinin önünü açar. Artık canavarlar, şeytanlar, ruhlar, psikopat karakterler mekân ve zaman farkı gözetmeksizin her yerde olabilmektedirler. Bilgisayar ve video oyunlarının yaygınlaşması korku türünün daha geniş izleyici kitlesine ulaşmasını sağlar. Özellikle *Alone In The Dark* (2004), *Resident Evil: Apocalypse* (2004), *Doom* (2005) ve *Silent Hill* (2006) gibi oyun uyarlaması filmlerin henüz bilgisayar grafiklerinin veremediği gerçeklik hissini sinemada verebilmesi, korku sinemasının günümüzde kullandığı bir avantaj olur (A. Jones, 2005: 53).



### 1.5.3 Animasyonda Korku

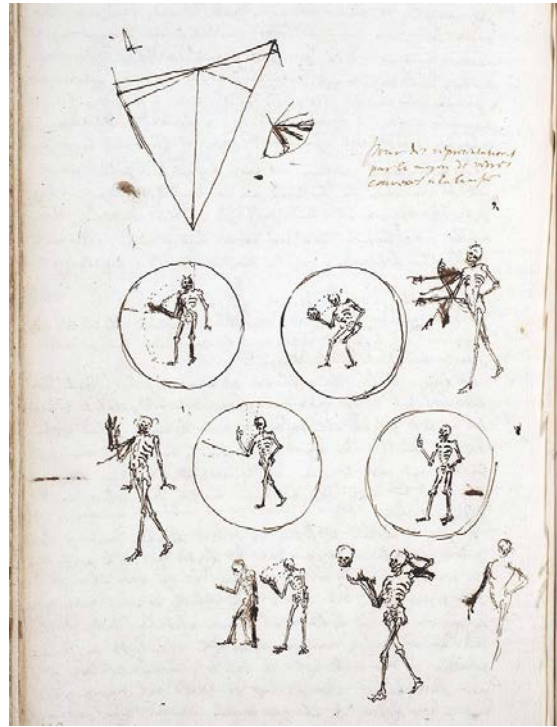


Görsel 10. "Dance of Death"(Wolgemut, 1493)

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Danse\\_Macabre](https://en.wikipedia.org/wiki/Danse_Macabre) (Erişim Tarihi: 09.08.2015).

Animasyon her ne kadar sinemanın icadıyla birlikte anılıyor olsa da filme çekilmeden çok daha önce kendini insanlık tarihinde gösterir. Görüntünün devamlılığı ilkesini (Persistence of vision ) sinemadan çok daha önce keşfeden animasyon ortamı (medium) büyülü fener (magic lantern) , zoetrop gibi düşük çerçeve hızına sahip aletlerle bir eğlence endüstrisi olarak olmasada kendisini insanlık tarihinde konumlandırır. Işığın bir cam vasıtasıyla duvara yansıtılmasıyla oluşturulan ilk projektörler genel olarak insanları korkutma ve eğlendirme amacıyla sıklıkla kullanılır. Tarihi milattan önceye dayanan Zoetrop 17. yüzyılda Avrupa tarafından tekrar keşfedildiği zaman seyirciyi korkutma amaçlı birçok animasyon projeksiyonda gösterilir. Şeytan, iblis, hayalet gibi birçok korku ögesini barındıran bu hareketli çizimler animasyonun hayal evrenini yansıtmaya gücünü ilk kullanan örnekler olurlar.

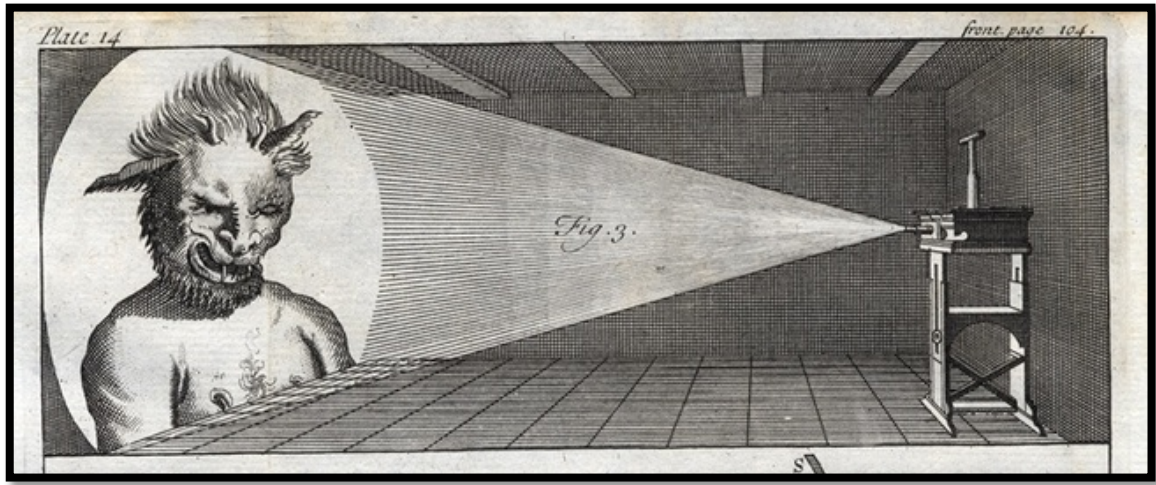
Batı toplumlarında korku ve ölüm temaları dinsel ikonografide oldukça sık kullanıldığı için ve ayrıca Dönemin Rönesans'la birlikte gelişen gotik edebiyatının da etkisiyle kendisini ilk animasyon gösterilerinde yoğun biçimde gösterir. 15. yüzyılda Avrupa'ya matbaanın gelmesiyle Almanya'da Michael Wolgemut ve öğrencileri bu ilk baskılara bolca iskelet, şeytan, cadı çizimleri ekleyerek sonraki yüzyıllardaki bu mezar taşı motiflerini kullanacak olan korku edebiyatı ve büyülu fenerler için temel korku ikonografilerini oluştururlar (D. J. Jones, 2011: 19). Cama çizili resimlerden bir hikâye anlatımını ilk deneyen çağının ünlü mucidi Athanasius Kircher'a ait *The Great Art of Light and Shadow* (1645) isimli kitapta bir büyülu fener resmi bulunur. Bu büyülu fener resminin içinde yer alan iskelet ve yanan bir insan ruhu, dönemin Roma çevresinde oldukça ilgi uyandırır. Willem's Gravesande'ye ait bir büyülu fener gösterisinde korkutucu bir şeytan resmi dikkati çeker. Bu dönem yapılan büyülu fener gösterileri korkunç resimlerin art arda geldiği bir slayt gösterisi şeklindedir.



Görsel 11. Huygens'un Anlamlı Bir Hareket Akışına Sahip Olan Animasyonuna Ait Eskizler

**Kaynak:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Danse\\_Macabre](https://en.wikipedia.org/wiki/Danse_Macabre) (Erişim Tarihi: 09.08.2015).

Anlamalı bir hareket serisi içeren ilk animasyonu ise Alman matematikçi ve bilim adamı Christiaan Huygens sergiler. Huygens 1659 yılında 10 kareden oluşan ve bir iskeletin hareket ettiği resimler çizer. Böylece korku içerikli çizimler, ilk defa projeksiyon aygıtında anlamalı bir hareket akışına sahip olur. İlk başlarda dini ve öğretim amaçlı kullanılan bu büyü lü fener gösterileri 18. yüzyılda iyice popüler hale gelir ve artık eğlenme amaçlı gösterilerin başında gelmeye başlar. Özellikle 1794 yılında büyü lü fener gösteri adamı olarak ün salan Gaspard Robert of Liege (namı diğer Robertson), "Fantasmagorie" isimli korku içerikli animasyon gösterileriyle adından söz ettirir.

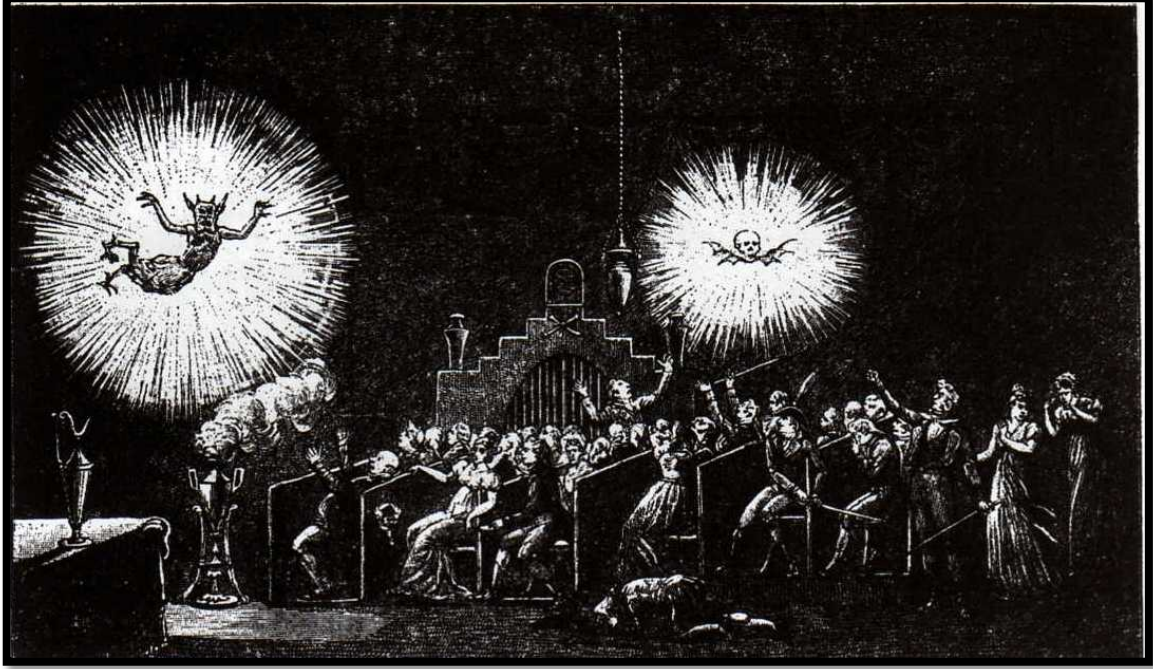


Görsel 12. "Gravesande"(Jacob,1731) İsimli Büyü lü Fener Gösterisinde Korku Yaratmak Amacıyla Kullanılan Şeytan Figürü

**Kaynak:** <http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/get-physical/willem-jacob-s-gravesande/> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).

Belçikalı bir fizikçi ve mucit olan Robertson, önceki büyü lü fener gösterilerinden farklı olarak yeni sistemler geliştirir. Fantoscope isimli bir tür taşınabilir büyü lü fener icat ederek gösterilerini terk edilmiş olan Capuchin Manastırı'nda, izbe bir atmosferde sürdürür. Büyü lü aynasında yoğun bir biçimde kullandığı iskeletleri ve şeytanları, sahnesindeki aynalara, şeffaf cisimlere ve dumanlara tutarak, müzik eşliğinde seyirciyi oldukça korkutan gösterilere imza atar (Solomon, 1989: 4). Robertson'un başarısı Avrupa'da farklı büyü lü fener gösterilerinin önünü açmasının yanında Çin kültürüne ait olan gölge oyunlarının da Avrupa'da yeniden keşfedilmesi için ön ayak olur. Bir anlamda korku gösterileri eğlence sektörünün öncüsü haline getirir. Gösterileri bazı yönlerden

kısıtlı da olsa sinemanın keşfinden çok daha önce sinema deneyimi yaratarak sinema için bir ön hazırlık oluşturur.



Görsel 13. "Fantasmagorie" (Robertson, 1794) Gösterisine Ait Bir İllüstrasyon

**Kaynak:** [https://pl.wikipedia.org/wiki/Fantasmagoria\\_\(spektakl\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Fantasmagoria_(spektakl)) (Erişim Tarihi: 09.08.2015).

Büyülü fenerler dönemi Charles-Émile Reynaud ile zirveye ulaşırken bir yandan 19. yüzyıl icatları bütün hızıyla sürer. Kökenleri milattan önceye dayanan fotoğraf makinesinin icadı Eadweard Muybridge'in yan yana dizdiği fotoğraf makineleriyle ardışık görüntüleri hızlıca fotoğraflaması; Edison'un Mybridge'nin çalışmasından ilham alıp Kinekeskopu icat etmesi; düşük kare hızına sahip ilk kameraların icadı ve sonunda Lumiere kardeşlerin Kinetoskoptan esinlenip sinemaskopla ilk filmlerini sunması 19. yüzyılı etkileyen önemli buluşlar olarak tarihte yerlerini alırlar. Sadece kameranın icadı sonucu olmayıp aynı zamanda çekilen filmin toplu gösterilerde sunulabilir olması, bu yeniçağ icadının yenilikçi kişilerce tanınmasını sağlar. Bu durum hem sinema tarihi hem de animasyon tarihi için birçok değişimi beraberinde getirir. Lumiere kardeşlerin yaptığı belgesel seyir, ilk büyülü fener animasyon gösterimlerinde olduğu gibi seyircileri korkutur. Sinemanın icadı daha doğrusu fotoğraf makinesi ve ardından kameranın icadı

animasyonlara farklı biçimlerde yansır. Özellikle kameranın icadıyla birlikte stop-motion animasyon tekniği ortaya çıkar.

Melies, stop-motion tekniğiyle hayalet ve şeytan simgelerini birlikte kullanarak tekniğin öncülerinden biri haline gelir. Dönemin eğlence anlayışı, bir anlamda kalabalık panayır yerlerinde insanları korkutan filmler izlemek üzerine kuruludur. Dolayısıyla stop-motion tekniği, korku simgelerini yüzyılın başlarında yoğun olarak kullanır. İlk korku filmi olarak anılan Melies'e ait *Le Manoir Du Diable* (1896), İngiltere'de G.A. Smith'e ait *The Hounded Castle* (1897) ve benzeri filmler; hayalet, vampir, perili ev gibi edebiyattan ve dini mitolojiden gelen korku simgelerini kullanırlar. Fakat aralarında bir film diğer perili ev konulu filmlere nazaran daha çok dikkat çeker. Crafton (1993: 13)'e göre 1907 yılında James Stuart Blackton tarafından yönetilen ve büyük bir başarıya imza atan *The Hounded Hotel* ilk animasyon film olarak görülmelidir. Melies'in, G.A. Smith ve Edison, bu filmle benzer konulu filmler çekmişlerdir fakat söz konusu filmde tel kullanılarak yakın çekimle kayda alınan kahvaltılık masasındaki objelerin hareket etmesi ve film için yapılan promosyon çalışması A.B.D ve Avrupa'da büyük ses getirir. Filmde objelerin uçması, kesmesi gibi hareketler için kullanılan teller kesinlikle görünmez ve gerçekçiliği önemli oranda artırır. Kamera ve stop-motion tekniği kullanarak neler yapılabileceğini yavaş yavaş keşfeden dönemin sinema ve animasyon meraklıları flaş skeçler olarak adlandırılan tahtaya çizilen resimlerde de bu tekniği uygulayarak animasyona farklı bir bakış açısı getirirler.



Görsel 14. “The Hounded Hotel”( Blackton,1907) Filminden Kareler

**Kaynak:** <https://vimeo.com/73913684> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).

Animasyon sinemanın ilk yıllarında var olurken kendisini genel olarak live-action filmlerde gösterir. Fakat bunu Emile Cohl tersine çevirir. Animasyonun babası olarak

anılan Emile Cohl filmlerinde sıklıkla dönüşümler kullanır. Bu biçimsel dönüşümlerden bazıları korku öğeleri içerir. 19. yüzyılda kısa bir dönem varlığını sürdüren Incoherent art (anti sanat) akımının bir temsilcisi olarak anılan Cohl, filmlerinde rüyaları, dönüşümleri ve sanrıları kullanır (Crafton, 1993: 69). Örneğin; *Hasher's Delirium*(1910) isimli filminde alkol alan birinin korkularını sanrı ve dönüşümlerle anlatır. Bu sanrılarda gözler yerinden çıkar, hayalet, yarasa ve şeytan karışımı dönüşümler üst üste gelir. Cohl'un bu dönüşümlerini kullanan diğer bir animasyon öncüsü olan Winsor McKay, Cohl'den daha farklı olarak eskilerin en büyük canavarı olan dinozoru gerçekçi bir şekilde çizerek *Gertie the Dinosaur* (1914) filmini sahneler. Bu çizgi filmde dev bir dinozor, korkunç kimliğinden arındırılıp; oldukça uysal ve evcil bir köpek gibi söz dinler. McKay filmin sonunda dinozorun ağzına girerek seyirciye bir cesaret gösterisi yapar. Mccay daha önce çizdiği karikatür dizilerini 1921 yılında *Dream of the Rarebit Fiend* isimle animasyon haline getirir. Bu üç filmde özellikle hayal gücünü sergilemek isteyen McCay, korku unsurlarını yoğun bir şekilde kullanır (Solomon, 1989: 15). Örneğin; *The Pet* (1921) filminde eve beslenmek için alınan sevimli bir köpeğe benzeyen karakter giderek dev boyutlara ulaşır ve bütün şehri yok eder. Bu çizgi filmler direkt yetişkinlere hitap eder ve sonrasında *King Kong* ve *Godzilla* gibi karakterlere ilham olur. Başka bir rüya sahnesinde ise bir at yarışında iskeletten dinozora binen bir jokey bulunur. Bilinçaltı korkuları bu çizgi filmlerde resmedilir.



Görsel 15. “The Pet” (McCay,1921) Filminde Canavara Dönüşen Evcil Hayvan Çevreye Dehşet Saçıyor

**Kaynak:** <https://vimeo.com/123487130> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).

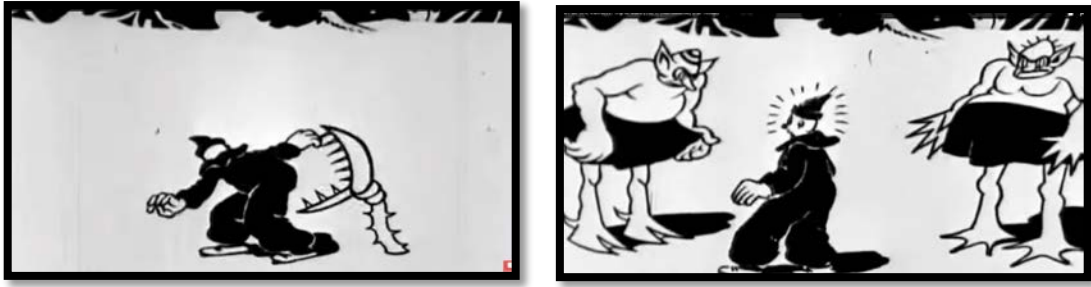
Sinemanın sessiz döneminde McCay'ın *Gertie* filminin başarısından sonra New York'ta birçok irili ufaklı animasyon stüdyosu açılmaya başlar. Sinema ve animasyonun bu sessiz döneminde, animasyonun giderek popülerlik kazanması ama söz konusu üretimin uzun sürmesi bir sınırlama yaratır. Bu dönemdeki teknolojik ve örgütsel yenilikler çizgi film üretim hızını arttırır. Bu çeşitlilik içinde, aynı karakterlerin hikâyelerinin anlatıldığı seri çizgi filmler ortaya çıkar. Bu bu dönemde Bray Stüdyolarının sunduğu karaktere dayalı ilk seri çizgi film olan *Colonel Heeza Liar* (1913-1923) ortaya çıkar. Bu serilerin *Ghost Breaker* (1915), *Ancestor* (1924) ve daha birçok bölümünde dönemin korku öğeleri olan, şeytan, hayalet, perili ev temaları komedi öğeleri olarak kullanılır. Bu yıllarda dikkat çeken diğer bir film Willis O'Brien'e ait *Lost World* (1925) olur. Stop-motion animasyon tekniğiyle hareketlendirilen filmde tarih öncesi dinazorlar insanlara saldırır ve dehşet saçar. Yine aynı yönetmene ait *King Kong* (1932) ise aynı teknikle çekilen ilk canavar karakter olarak tarihe geçer.



Görsel 16. “King Kong” un (RKO, 1933) Yaratıcısı Willis Harold O'Brien, Stop-Motion Animasyon Tekniğini Kullanarak Sinemada Fantastik Canavarların Önünü Açıyor

**Kaynak:** [http://www.imdb.com/title/tt0024216/?ref\\_=ttmi\\_tt](http://www.imdb.com/title/tt0024216/?ref_=ttmi_tt) (Erişim Tarihi: 09.08.2015).

Sessiz animasyon sinemasının diğerk bir aktörü olan Fleischer Kardeşler animasyon sinemasında *rotoskopu* icat ederek gerçekçi estetiğın Disney’le birlikte öncüsü olur. Max Fleischer’ın *Ko-ko the Clown (1919)* isimli karakteri, *Out Of Inkwell* çizgi serisi adı altında sessiz döneme damgasını vurur. Böylece rotoskop tekniğıyle doğal ve gerçekçi hareketler kendisini animasyon sinemasında göstermiş olur. Bu seride ilginç korku öğelerine rastlanır. Örneğın; *Ko-ko the Clown - A Trip to Mars (1924)* filmi Mars’a giden Ko-ko’nun karşılaştığı ürkütücü canlıları gösterir. Bunlar dişleri olan etobur bir bitki, bir hayalet ve dev görünümlü uzaylılardan oluşur. Bu çizgi film korku ve bilim kurguyu harmanlayan ilk çizgi filmlerden biridir. Thomas Edison’un aynı isimli filminden esinlenir ve oradaki korku öğelerini esprili bir şekilde ele alır.

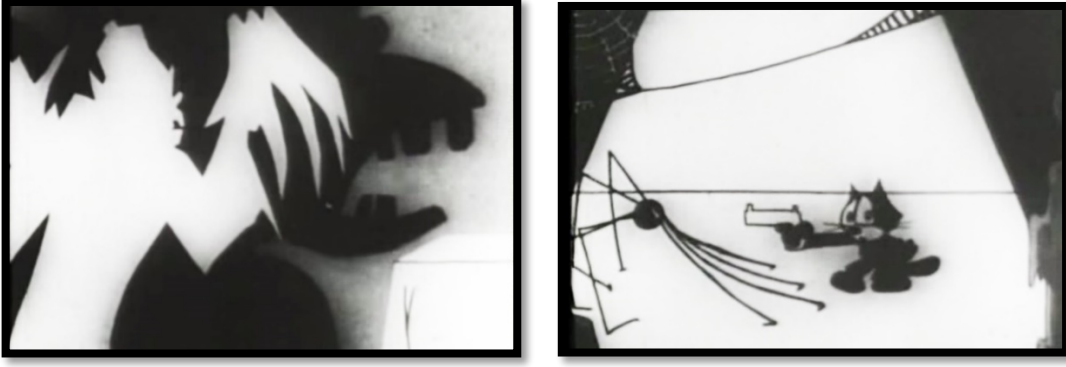


Görsel 17. “*Ko-ko the Clown - A Trip to Mars*” (Fleischer,1924) Filminden Kareler

**Kaynak:** <https://www.youtube.com/watch?v=uStMPI0yofQ> (Erişim Tarihi: 09.08.2015).

Sessiz sinema döneminin diğerk bir popüler yıldızı *Felix the Cat (1921)* sevimli bir karakter olarak tarihe geçmesine rağmen serinin *Sure-Locked Homes (1927)* isimli bölümünde korku başat aktördür. Bu çizgi filmde önce dolunayı yüzü olan bir insana benzeten Felix, karanlıkta bir çift göze benzettiğı araba farından korkarken rüzgârdan dolayı uçuşan gömleğı hayalete benzettiğı için kaçmaya başlar. Girdiğı evde ise gölge şeklinde birçok canavar, yarasa ve örümcekle mücadele eder. Finalde ise bütün canavarların, o evde yaşayan bebeğın ışık önünde oynadığı gölge oyunundan ibaret olduğı görülür. Solomon (1989: 36)’ya göre bu filmdeki gölge ve siluet görüntülerin dramatik kullanımına, hiçbir çağdaş animasyon yaklaşamaz.





Görsel 18. *Sure-Locked Homes (Mesmer,1927) Filminden Yaratıcı Gölge Kullanımına Ait Kareler*

**Kaynak:** <https://archive.org/details/FelixTheCatInSure-lockedHome> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Sinemada sesli döneme geçilmesi live-action da olduğu kadar çizgi film dünyasında da devrim niteliğindedir. Özellikle korkunun önemli unsuru olan ses ilk çizgi filmlerde de korku öğeleriyle birlikte sıklıkla kullanılır. Sinemaya sesin gelmesiyle birlikte sesin geleceğini gören ve 1928 yılında gösterime sokulan Mickey Mouse serisinin üçüncü filmi *Steamboat Willie* gişede büyük başarı sağlar. Müzik ve hareketlerin uyumu seyircinin beğenisini kazanır. Bunun üzerine animasyonun altın çağını başlatan Disney bu ilk sesli dönemde çizgi filmde anlatı ve karakterlerden daha çok müzikle asenkron filmlere yönelir. Bunun ilk örneği *The Skeleton Dance (1929)* olur. Bu filmde mezarlarından çıkan iskeletler neşeli bir müzik eşliğinde dans figürleri sergilerler. Yine Aynı yıl Disney'in ürettiği *Haunted House (1929)* benzer iskelet dansını kullandığı perili ev konusunu işler. Farklı olarak bu çizgi filmde Azrail (The Grim Reaper) figürü yer alır.



Görsel 19. *“The Skeleton Dance” (Disney,1929) Filmine Ait Kareler*

**Kaynak:** <https://vimeo.com/45656434> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Disney yapımı diğer bir film olan *The Mad Doctor* (1933), dönemin popüler korku konularını bir araya getirerek birçok korku öge ve ikonografisini kullanır. Köpeği Pluto'yu çılgın bilim adamından kurtarmaya çalışan Mickey, finalde her şeyin rüya olduğunu anlar ve mutlu olur. Bu filmde iskeletlerin örümcek olması gibi bazı yaratıcı kullanımlar bulunmakla beraber *Mad Doctor*'u bazı sinemalar korkutucu olduğu gerekçesiyle kabul etmez ve İngiltere'de sansüre uğrar. Aynı dönemde Disney'in rakibi olan Fletcher's Stüdyoları'nın korku ve şiddet içerikli filmi *Bimbo's Initiation* (1931) ve *Betty Boop* filmleri korku, cinsellik ve şiddet öğelerini kullanır.



Görsel 20. “*The Mad Doctor*” (Hand,1933) Filmine Ait Kareler

**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Mad\\_Doctor?file=Mad\\_Doctor\\_-\\_The\\_Epic\\_Mickey\\_Files](http://disney.wikia.com/wiki/Mad_Doctor?file=Mad_Doctor_-_The_Epic_Mickey_Files)  
(Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Ses avantajını çok iyi kullanan Disney, takip eden yıllarda giderek büyür ve ilk uzun metrajlı animasyon film olan *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) filmini gösterime sokar. Film dünyada oldukça ses getirir ve animasyon sinemasının ciddiye alınmasını sağlar. Alman halk masallarına dayanan bu renkli animasyon filmi doğal hareketlere ve canlı bir estetiğe sahip olmasına rağmen bazı sahneler oldukça korkutucudur. Örneğin; Pamuk Prensesin ormanda kaçtığı sahnede orman, sanki periliymiş gibi yaratıcı bir şekilde korku nesnesi olarak kullanılır. Yine dönemin popüler karakteri kurt adamdaki dönüşüm efektinin bir benzerini, kraliçe karakterinin cadıya dönüşümünde görürüz.

Buna benzer bir başka dönüşüm sahnesi yine Disney'in sonraki filmi *Pinocchio* (1940)'da görülür. Burada Pinokyo'nun arkadaşının eşeğe dönüşüm sahnesi, gölge ve ışık karşıtlığı ve korku müziği kullanımıyla ürkütücü bir biçimde sunulur. Disney'in altın döneminin son filmi ise *Fantasia* (1940) serisidir. Bu müzikal animasyon serisinin bölümlerinden

biri olan *Night on Bald Mountain* korku öğeleriyle doludur. Alman sanatçı Heinrich Kley tarafından hazırlanan filmde dev şeytan *Chernabog*, tepelerden kasabaya inip her yere karanlık salar. Bu filmde şeytanlar, iblisler, hayaletler gotik bir estetik, korku temalı klasik bir müzik eşliğinde verilerek seyirciyi ürkütür. Özellikle dev şeytanın alevlerden yeni iblisler yarattığı sahne ürkütücüdür. Filmin finalinde güneşin doğmasına ve her şeyin normale dönmesine rağmen film korku öğeleriyle akılda kalır. Bendazzi (1994: 68) ‘e göre bu film, oldukça sıra dışı bir gotik dünya sunar. Disney’in sonraki filmlerinde de korku ve yetişkinlere yönelik öğeler görülür. Örneğin; *Bambi* (1942) ve *The Lion King* (1994) filmlerinde ebeveyn ölümünü içeren sahneler yer alır.



Görsel 21. “*Snow White and the Seven Dwarfs*” (Disney,1937) Filminde Korku Öğelerinin Kullanımına Örnekler

**Kaynak:** (Hand, 1937)



Görsel 22. “*Pinocchio*” (Disney,1940) Filminde Eşeğe Dönüşüm Sahnesinden Bir Kare

**Kaynak:** <https://vimeo.com/99312091> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).



*Görsel 23. “Fantasia” (Disney,1940) Filminin Bölümlerinden Biri Olan “Night on Bald Mountain” İsimli Bölümden Bir Kare*

**Kaynak:** <https://vimeo.com/70911597> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

İkinci Dünya Savaşı sona erdikten sonra animasyonun zirvesinde yer alan Disney karşısında yeni arayışlar ortaya çıkar. Disney’in yoğun emeğe bağlı yüksek bütçeli animasyon üretim standardı, diğer şirketlerin bu alana girmesinin önündeki en büyük engel olur. Avrupa’da ise yeni bir alternatif sayılabilecek deneysel soyut (abstract) animasyonların git gide popüler olması sektörün öncüsü ABD’deki şirketlerin ilgisini çeker. Özellikle sınırlı (limited) animasyon teknikleri dönemin yaygınlaşan televizyon serileri için bulunmaz fırsattır. 1941 yılı Disney çalışanlarının grevinden sonra Disney’den ayrılan animatörlerin diğer şirketlere kaymasıyla birlikte; Warner Bross, Upa, Terytoons gibi şirketler Disney’in karşısında tutunabilmek için daha çok Disney’in giremediği cinsellik, şiddet, korku gibi konuları içeren yetişkin seyirciyi hedef alan çizgi filmler üretir. Özellikle UPA’nın stilize animasyon estetiği, Disney’in getirdiği fiziksel kuralları yıkarak daha gerçek dışı ama bir o kadar da yetişkinlere hitap eden bir ortam oluşturur. Ortaya çıkan radikal özgürleşme dönüşümü, animasyon sinemasında korkunun özellikle estetik bakımdan farklı sunulmasına yol açar. Bu dönemde yapılan animasyonlardan Edgar Allan Poe’nun aynı isimli hikâyesinden uyarlanan *The Tell-Tale Heart* (1953) isimli kısa animasyon filmi dikkat çeker. Gözünü, akbaba gözüne benzetmesi nedeniyle yaşlı bir adamı öldürüp parçalara ayırdıktan sonra katilin cesedin kalp seslerini duymasını anlatan; gotik edebiyatın klasikleri arasında gösterilen bu hikâye

sınırlı animasyon tekniğiyle yapılır ve Disney'in gerçekçi hareket kullanımına uzak bir biçimde grafiksel bir estetik sunar. Film korku animasyon türünün öncüsü olarak anılır (Bendazzi, 1994: 132).



Görsel 24. “The Tell-Tale Heart” (Parmelee, 1953) Filminden Bir Kare

**Kaynak:** <https://www.youtube.com/watch?v=vpGiTVYklXo> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Stop-motion tekniğinin tarihteki seyri ise animasyona göre farklılık gösterir. Stop-motion tekniği, animasyon tarihinde animasyona kıyasla daha çok canavar temalı filmlerde kullanılır. *The Haunted House* (1908) filminden sonra ilk ticari amaçla çekilen ve stop-motion tekniğiyle yapılan Harry O. Hoyt'un yönettiği, daha çok filmin animatörü Willis O'Brien ile anılan *The Lost World* (1925), tarih öncesi dinazorları bir canavar olarak perdede sunar. Filmin ticari başarısının ve etkisinin arkasından O'Brien'in sonraki filmi *King Kong* (1933) stop-motion animasyonda dönüm noktası olur. Dev canavar gorilin insanlarla olan çatışmasının anlatıldığı bu filmde, canavar goril her ne kadar seyirciyi korkutsa da bu dev canavarın insani duyguları, seyircinin canavarla özdeşim kurmasını sağlar. King Kong'un başarısı dünyada dev canavar temalı filmlerin yapılmasının önünü açar ve stop-motion animasyon tekniği bu tür filmlerin vazgeçilmezi olur. *The Beast From 20,000 Fathoms* (1953), *Godzilla* (1954), *It Came From Beneath the Sea* (1955) ve *Sinbad* serileri gibi fantastik canavar temalı filmler üst üste gelir. O'Brien'in yetiştirdiği Ray Harryhausen'ın getirdiği teknik yeniliklerle de Stop-motion animasyon tekniği bu tür canavarların sinemada hayat bulmasını sağlar.

Korku öğelerinin animasyon filmlerde yoğun biçimde kullanıldığı diğer bir ülke Japonya'dır. Sinema her ne kadar Batı'da doğmuş olsa da Japonya'nın geçmişinden gelen korku ikonografisi ve kültürü filmlerine doğal olarak yansır. Batı kültüründe hayalet olarak karşılığı bulunan Yokai, Japon folklorunda genel olarak ürkütücü ya da doğüstü varlıklara karşılık gelir. Bu varlıkların genel özelliği dönüşerek şekil değiştirebilmeleridir. Yokai, Japon halk hikâyelerinde, mangalarda, anime ve live-action filmlerde sıklıkla kullanılır. Animasyon, batıda sinemada görünmesinin ardından 1910 yılında Ōten Shimokawa, Jun'ichi Kōuchi and Seitaro Kitayama gibi öncüler sayesinde Japonya'ya gelir. Bu yeni ortama hayran kalan öncülerin ilk filmleri batı etkisindedir ve 1950'li yıllara kadar bu şekilde gider.



Görsel 25. Kitaro ve Yokai Arkadaşları

**Kaynak:** [http://www.josianekeller.com/?attachment\\_id=4948](http://www.josianekeller.com/?attachment_id=4948) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Savaş sonrası dönemdeki korku temsillerine bakıldığında özellikle Japon çizgi romanları olan mangalarda Japon folklorunun ve mitolojisinin etkilerini görürüz. Japon manga sanatçısı Mizuki Shigeru'nin *GeGeGe no Kitaro* (1960) isimli Japon manga serisi, Japonya'nın 1948'de kurulan en büyük animasyon stüdyosu Toei Animation tarafından 1968-2008 arası anime serisi olarak televizyonlarda oynatılır. Birçok Japon folklor yaratığının ana karakterler olduğu bu seride ürkünç ruhlar daha eğlenceli ve komik bir

şekilde sunulur. Bununla beraber bu seri Japon korku mitolojisinin savaş sonrası dönemde nasıl dönüşüm geçirdiğinin iyi bir örneğidir. Papp (2010: 47)'de belirtildiği üzere yökai karakterler, savaş sonrası dönemde popüler görsel medyada yeniden tanıtılır. Bu dönemden önce yökai karakterler, yaşamın ölüm ve hastalık gibi ürkütücü kısımlarını yabancılar (düşmanlar) şeklinde yansıtırlar; savaş sonrası dönemde bu karakterler daha grotesk bir yapıya bürünür. Sonuç olarak pasifizm ve nostalji bu karakterlerini yeni ifade biçimlerini temsil eder.

Sonraki yıllarda dünya; uzay yolculukları, bilgisayar ve diğer teknolojik yeniliklerle tanışır ve Japonya bu yenilikleri animelere uyarlamakta gecikmez. King Kong karakterinin Japon sinemasına Godzilla olarak aktarılmasına rağmen animelerin dev robotları, canavar olarak Japon kültürünün folklorik canavarlarına eklenir. 1980'ler Japon animesinin altın çağı olarak anılır. Mizuki Shigeru'nun başlattığı akım popüler kültürde yökai ile ilişkili materyali tepe noktasına ulaştırır. Uluslararası başarılarla imza atan Studio Ghibli bu dönemde parlar ve yökai kültürünü ve geleneksel betimleri yaratıcı bir biçimde kullanarak dünyaya yayar (Foster, 2015: 25).



*Görsel 26. “Young Sherlock Holmes” (Levinson,1985) Filminde Bilgisayar Animasyonu Karakterin Canlanma Görüntüsü*

**Kaynak:** [http://www.dailymotion.com/video/xa1wun\\_young-sherlock-holmes-stained-glass\\_shortfilms](http://www.dailymotion.com/video/xa1wun_young-sherlock-holmes-stained-glass_shortfilms)  
(Erişim Tarihi: 10.08.2015).

1960'lı yıllarda örneklerini verip 80'lerin ve 90'ların başına damgasına vuran bilgisayar grafikleri, animasyon ve live-action sinemada her şeyi tersine çevirir. Japonya zaten

teknolojiyi yakından takip ettiği için bu alana girmekte uyum sorunu yaşamaz. Disney ise bilgisayar teknolojisini animasyon filmlerinde karakterlerde değil fakat özel efekt ve çevre oluşturmada kullanmaya başlar. *Young Sherlock Holmes* (1985) filminde animasyon karakter, korkutucu bir şekilde live action filmde yer alır. Bu filmde, kilise camındaki resim aniden canlanır ve başrahibe saldırır. Bu saldırıdan kaçmaya çalışan rahip atlı araba altında kalarak can verir. James Cameron yapımı *The Abyss* (1989) filminde ise bilgisayar yaratımı sıvı, başka bir gezegenden gelen gizemli ve korkutucu bir varlığı canlandırır. Aynı yönetmenin ikincisini çektiği *Terminator 2: Judgment Day 2* (1991) ise gerçekçi bir şekilde hareket eden ilk animasyon karaktere (T-1000) ev sahipliği yapar. Bu filmde gelecekte gelen korkutucu robot 3D dönüşüm (morphing) efektleriyle filmin kahramanlarına ve seyirciye korkulu anlar yaşatır. Bu filmde sonra artık animasyon karakterler kendisini daha sık perdede göstermeye başlar.



Görsel 27. “Terminator 2: Judgment Day” (Cameron,1991) Filminde Gelecekte Gelen T-1000 Karakteri

**Kaynak:** [http://www.imdb.com/title/tt0103064/?ref\\_=ttmd\\_md\\_nm](http://www.imdb.com/title/tt0103064/?ref_=ttmd_md_nm) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Bilgisayar animasyonlarında art arda gelen gelişmeler devam eder ve 1995 yılında Steven Spielberg’in yönettiği *Jurassic Park*, gerilim ve korku öğeleriyle izleyiciyi heyecanlandırır. Bilgisayarla tekrar canlandırılan dinazorlar artık stop-motion



animasyonun özel efekt olarak daha fazla sinemada görülemeyeceğinin kanıtı olur. Jurassic Park filmi için dönemin en ünlü stop-motion animasyon firması Tipped Stüdyoları ile anlaşan Spielberg ILM'in yaptığı bilgisayar üretimi dinazorların gerçekçiliğini görünce dinazorların stop-motion yerine bilgisayarla yapılmasına karar verir. Bu durumun neticesinde Spielberg, Tibet Stüdyolarının hazırladığı dinazor modellerini sadece hareket verileri için kullanır. *Jurassic Park* filminden sonra kırılma yaşanır ve artık model animasyon, bilgisayar animasyonuna yerini bırakmak zorunda kalır.



Görsel 28. “Jurassic Park” (Spielberg,1993) Filmindeki Dinazor, McCay’ın Gertie Karakteriyle Benzer Şekilde Selam Verdiği Kare

**Kaynak:** [http://www.imdb.com/title/tt0107290/?ref\\_=ttmi\\_tt](http://www.imdb.com/title/tt0107290/?ref_=ttmi_tt) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Bununla beraber Stop-motion animasyon tam olarak sahnelerden silinmez. Bu dönemde dikkate değer stop-motion animasyon film yapanlar kendisini göstermeye başlar. Auteur yönetmen Tim Burton, stop-motion filmlerinde kullandığı Alman dışavurumcu estetikle bu tekniği devam ettirir. Disney tarafından desteklenen Burton, Vincent (1982) isimli kısa animasyon filmini stop-motion tekniğiyle çeker. Bu filmde Edgar Alan Poe’nun hikâyelerine göndermeler içeren birçok korku ögesi kullanır. Sonraki yıllarda çektiği *The Nightmare Before Christmas* (1993), *Corpse Bride* (2005), *Frankenweenie* (2012) gibi filmlerle korku ve diğer türleri harmanlayarak kendine has bir tarz yaratan yönetmen, Alman dışavurumcu sinemanın günümüzdeki temsilcisi olarak görülür.



Görsel 29. “Frankenweenie” (Burton,1984) İsimli Kısa Filmde Victor ve Köpeği Sparky

**Kaynak:** [http://www.dailymotion.com/video/xknapr\\_frankenweenie-by-tim-burton-1984\\_shortfilms](http://www.dailymotion.com/video/xknapr_frankenweenie-by-tim-burton-1984_shortfilms)  
(Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Bilgisayar animasyonlarında diğer bir devrim, uzun metraj 3D animasyon film olan *Toy Story* (1995) ile birlikte gerçekleşir. Pixar yapımı olan ve John Lasseter’ın yönettiği film, oyuncakların aidiyet korkularının yarattığı komik durumları anlatır. Film animasyon sektörünü başka bir çizgiye taşır. Çağın getirdiği bu teknoloji, korku simgelerinin daha yaratıcı bir şekilde kullanımına olanak verirken, korku ikonografisi değişik biçimlerde animasyon filmlerde yer almaya devam eder. Dijital görüntü teknolojilerinin, korku türünün ihtiyacı olan her şeyi karşılayabilir hale gelmesi, bu konudaki hayal gücünün sınırlarını genişleterek bir dönüm noktası yaratması kaçınılmaz olmuştur.



Görsel 30. “Toy Story” (Lasseter,1995) Filminden Bir Kare

**Kaynak:** <http://pixar.wikia.com/wiki/Babyface> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

## 2. KORKU TÜRÜNDE TEMSİL EDİLME BİÇİMLERİ

### 2.1 KONU VE ANLATI YAPISI

Bir bütün olarak ele alındığında korku türünün teması ölümlülük ve ölümün kaçınılmazlığıdır. Diğer bir deyişle izleyicinin kendisiyle ilgili bir yok olma korkusunun gündeme getirilmesi türün önemli bir uyuşım ögesidir. Bu bakımdan tür, tutucu bir şekilde mevcut düzenden yanadır. Ölümsüzlüğü bulan ya da ölümsüz olan canavarlar ve çılgın bilim adamları mevcut düzeni tehdit eder (Abisel, 1995: 160–161).

Korku türü, içerik bakımından birbirini tekrar eden konulara sahiptir. Aralarında özgün hikâyelere sahip filmler çıkmasına rağmen genel olarak korku filmleri yüzeyde çeşitlilik gösterir fakat derinlerdeki anlatı yapısı fazla değişmez (Carroll, 1990: 97). Yüzeydeki bu çeşitlilik, korku filmlerinde birçok alt türün ortaya çıkmasına neden olur. Cheery (2009: 3–4) bu çeşitliliğin oluşma nedenlerini şu şekilde açıklar:

- Ana konuya ya da canavar türüne göre ortaya çıkan alt türler;
- Filmin kısa zamanda büyük bir ticari başarı yakalayarak benzerlerinin yapılması;
- Farklı türlerin karışımıyla ya da uyuşimlarıyla yeni alt türler oluşturulması;
- RKO ve Hammer gibi belirli bir stil sahibi şirketlerin ürettiği filmler;
- Ulusal kültürden beslenen korku sinemasının getirdiği farklılıklar.

Buradan hareketle Cheery, söz konusu nedenlerle ortaya çıkan korku filmlerini konularına göre sekiz alt türe böler.

Tablo 1 Sinematik Korku Kategorileri

<b>Gotik filmler:</b> Romanlardan ve mitolojiden beslenen bu alt tür daha önce var olan korkunç canavarların ve yaratıkların klasik korku hikâyelerine dayanır	Drakula, Frankenstein, Mumya vb...
<b>Doğaüstü, büyü ve hayalet filmleri:</b> Hayalet, cadı, şeytan gibi bu dünyaya ait olmayan öğelerin gerçek dünyaya müdahalesini içeren filmlerdir ve esrarengiz özellikler içerirler	Rosemary'nin Bebeği, Şeytan, 6. His, Blair Cadısı, Halka vb...
<b>Psikolojik Korku:</b> Seri katilleri ve suçları içeren psikolojik durumları inceleyen filmlerdir.	Kedi İnsanlar, Sapık, Kuzuların Sessizliği vb...
<b>Canavar Filmleri:</b> Ölüm ve yıkıma neden olan doğal ama korkunç canavarların işgalini anlatan filmlerdir.	Godzilla, Kuşlar, Yaratık vb...
<b>Slasher Filmler:</b> Kırsal banliyölerde tatile giden gençlerin bir katil tarafından sırayla öldürülmesini konu edinen filmlerdir.	Halloween, Elm Sokağı Kâbusu, 13. Cuma vb...
<b>Kanlı (Gore) Filmler:</b> Mutasyon ve hastalıkları içeren, insan vücudunu iğrenç ve bayağı bir şekilde gösteren filmlerdir.	Videodrome, Sinek (Cronenberg'in diğer filmleri dâhil) vb...

<b>Sömürü Filmleri:</b> Şiddet, tecavüz, işkence gibi konuları tüm açıklığıyla gösteren korku filmleridir.	Hostel, Soldaki Son Ev vb...
--	------------------------------

**Kaynak :** (Cherry, 2009: 6)

Korku filmlerinde derine yani anlatı yapısına inildiği zaman genel bir uyuşmanın var olduğunu görürüz. Carrol (1990: 97–120), korku filmlerinin anlatı yapısını *Karmaşık Keşif Modeli* ve *İleri Gitme Modeli* olarak ikiye ayırır. Bunlardan ilki olan *Karmaşık Keşif Modeli* dört temel harekete ya da işleve dayanır. Bu işlevler: Başlangıç, keşif, onay ve çatışma aşamalarıdır.

Başlangıç aşamasında, canavarın varlığı seyirciye tanıtılır. Örneğin; Jaws filminin başında köpekbalığı saldırısı ekranda görülür. İzleyici artık canavarın dışarıda bir yerlerde olduğunu bilir. Bazen canavarın kendisi yerine zarar verme gücü de tanıtılabilir. Böylece canavarın ne olduğu büyük bir gizem taşır. Canavarın ve yıkımının tanıtılmasından sonra filmdeki insan karakterlerin bu normal dışı varlığın kaynağını ve kimliğini ortaya çıkartıp çıkartamayacakları ile ilgili sorular artar. Bu sorunların cevabı ikinci aşama olan keşfetmede yanıt bulur. Keşfetme aşamasında canavar seyirciye gösterildikten sonra filmdeki karakterlerden biri ya da bir grup insan canavarın varlığından haberdar olur. Canavarın keşfi filmdeki karakterler için sürpriz olabilir ya da bir soruşturma sonucu ortaya çıkabilir. Bu sırada canavarın neden tehlikeli olduğu ve ne gibi zararlara yol açacağı etrafında şekillenen konuşmalar, ses efektlerinin yardımıyla seyirciye iyice benimsetilir. Jaws'ın turizm için ne kadar büyük bir tehlike olacağı ile ilgili endişelerin dile getirilmesi bu duruma bir örnektir. Soruşturmaysa yetkililer tarafından ciddiye alınmayabilir. Bu da filmi diğer aşama olan onay aşamasına götürür. Onay aşamasında canavarın varlığına inanmayan yetkililer ya da filmdeki diğer karakterler canavarın varlığını kabul eder ve onaylar. Bu onaylama bölümü kimi zaman oldukça karmaşık olabilir. Örneğin; yetkili makamlar olayı kabul edene kadar canavar güçlenir ve avantaj kazanır. Onaylama adımından sonra karmaşık keşif modeli çatışmayla son bulur. İnsanlık canavarın varlığından emin olduktan sonra çatışma yıkım eşliğinde gerçekleşir. Genel olarak birden fazla çatışma yaşanır. Bu çatışmalar yoğunluk ve karmaşanın

artmasıyla şekillenir. Daha da ötesi bu çatışma hareketi bir çözüm biçimi olarak kabul edilir. Çatışmaların başlangıcında canavar insanlığa yenilmeyecekmiş gibi bir izlenim yaratır ama finalde insanlık son bir hamleyle canavarı yener.

*İleri Gitme Modelinde* ise ana karakter, genellikle çılgın bilim adamı ya da büyücüdür. Bu modelin doğrusal konu yapısı dört aşamadan oluşur. Birinci aşama *deneye hazırlanmayı* kapsar. Hazırlanma eylemi birçok bileşene sahiptir. Birincisi uygulamadır. Deneyi ya da büyüyü yapan kişi ortamda kullanılacak malzemelerin güvenliğini sağlamalıdır. Bu aşamada deneyi yapacak kişi yardımcısı vasıtasıyla neden bu deneyi yaptığını ve deneyin neden önemli olduğunu açıklar. Bu açıklama genelde popüler mekanik ve bilim kurgu tasvirlerine dayanır. Hazırlık aşamasından sonra *deney aşaması* gelir. Daha önce pek çok kez yapılan deney sonunda başarılı olur. Bu deneyin başarısı sonucunda bilim adamı ya da büyücü daha da megaloman kişiliğe bürünür. Bu arada diğer karakterler deneyin iptal olması için girişimde bulunabilir. Sonraki aşama olan *yıkım aşamasında* ise deneyin sonuçları kötüye gider ve masum insanlar zarar görmeye başlar. Zarar gören insanlar arasında deneyi yapan kişinin sevdikleri de olabilmektedir. Deneyi yapan kişi yaptığı işin kötü olduğunun farkına varır. Son aşamada ise deneyci ya da büyücü canavarla yüzleşir ve *çatışma* gerçekleşir. Bu çatışma canavarın kendisiyle şiddetli bir şekilde gerçekleşebileceği gibi, deneycinin kendi içinde de sonlanabilir.

Todorov (1971: 37–44), korku filmlerinin anlatı yapısını 5 aşamaya ayırır: Birinci aşamada her şeyin normal olduğu denge durumu yer alır; ikinci aşamada bazı eylemlerle bu denge bozulur; sonrasında bu dengesizlik halinin kabul edildiği üçüncü aşama gelir; dördüncü aşamada ortaya çıkan yıkımın düzeltilmesi gelir; son aşama da ise başlangıçtaki denge tekrar sağlanır.

Korku filmlerindeki anlatı yapısını açıklayan başka bir yaklaşım ise Levi Strauss'un *ikili zıtlıklar (binary oppositions)* kavramıdır. Bu kavram temel olarak metindeki tematik ilgiye dayanır ve hikâyede konumlanmış olan her tema kendi zıddını çalıştırmış olur. Bu duruma en iyi örnek iyi kahramana karşı kötü canavarın varlığıdır. Levi Strauss'un bu yaklaşımını korku filmleri için formüle eden Tudor (1989: 82), ikili zıtlıkları bilinmeyene

karşı bilinen şekilde gruplandırarak bir tablo ortaya koyar. Neyin bilinmeyen olduğu ya da neyin bilinmediği durumdan duruma değişir.

*Tablo 2 Korku Filmlerinin Anlatı Yapılarındaki Temel Zıtlıklar*

Bilinen	Bilinmeyen
Yaşam	Ölüm
Uzun süreli gündelik yaşam	Doğüstü olaylar
Normal Fiziksel	Normal dışı fiziksel durum
İnsan normalitesi	Uzaylı anormalliği
Bilinçli benlik	Bilinçsiz benlik
Normal cinsellik	Anormal cinsellik
Sosyal düzen	Sosyal kaos
Akıl sağlığı	Delilik
Sağlık	Hastalık
Kültür	Doğa

**Kaynak :** (Tudor, 1989: 83)

## 2.2 KARAKTERLER

Tudor (1989: 112)'ye göre korku filmlerinin olay-merkezli yapısı, türün seyirciyi filme katmadaki temel stratejisi olarak karakterleri öyküsel gücün destekleyicisi olarak kullanmak zorunda bırakır. Dolayısıyla korku filmlerinde karakterizasyon hikâye odaklıdır. Örneğin; bir western filminde öyküsel ilerleyişe bir katkısı olmamasına rağmen karakterin tanıtımını özellikle anlatan sahnelerin olması normaldir. Çoğu korku filminde bunun tam zıttı olarak, konu dışı sahneler oldukça sınırlıdır. Korku filmlerinin birinci önceliği kısıtlı karakterlerle seyirciyi gerilimin ortasına çekerek ilgiyi canlı tutabilmektir. Diğer türlerde olduğu gibi başrol karakterinin ayrıntılı bir karakterizasyon çalışması korku filmlerinde çok sık görülmez. Film üst üste gelişen olay merkezli durumlardaki stereotip karakterlerle ilerler. Tudor, karakterleri kahramanlar (experts), kurbanlar ve canavarlar olarak üçe ayırır.

Kahramanlar, korku filmlerindeki klasik hikâye kavramlarına göre; başrol oyuncusu olmalarına ve bu kahramanların kendine has eylemlerinin potansiyeli, düzensizlikten düzene doğru giden öyküsel sürecin temel kurucusu olmasına rağmen diğer anlatı biçimlerindeki kahraman figürlerine olan ilgiyi çok sık görmemektedirler. Bu durum, izleyicinin filmin resmi kahramanına katılımın yerine özellikle filmin canavarına katılımını sağlar. Canavar, izleyiciyi kötüyle özdeşleştirerek insani bir sempatiyi kendisine çeker. Böyle bir yer değiştirme Frankenstein hikâyesinin klasik uyarlamalarında görülür. Frankenstein'in yakın ilişki içinde olduğu Baron'un kendisi, 30'lu yıllarda canavar avcıları içinde en az geliştirilmiş olan ana karakterdir. 50'li yıllarda bu film kahramanlarına normal öyküsel önemin verildiği görülür. Drakula'nın ezeli düşmanı Van Helsing'in dönüşümü buna en iyi örnektir. Canavarın fiziksel ve sosyal çekiciliğinin seyirciyi yakaladığı filmler olan vampir filmlerinde kahraman özellikle ön plandadır. Evrensel olmamasına rağmen, korku filmlerindeki kahramanlar 50'li yılların işgal ve bilgi öykülerinde oldukça yaygın hale gelirler. Bilim ve askeri alanda çalışan bu kahramanlar, uzaydan ya da okyanustan gelen tehlikelerle uğraşır. Bununla birlikte bu dönemde kahramanlar kadın da olabilmektedirler. Yaşlı, sıkıcı ve gözlüklü olan bilim adamları bile bu filmlerde süper insan niteliklerine sahip olabilmektedir. *Halloween (1979)* gibi modern korku filmlerinde ise genel olarak kurban seyircinin odak noktasında yer alır. Sonraki dönemde bilim adamı ya da uzman olan bu kahramanlar, korku filmlerinin



karakter listesinde garip bir konumda yer alır. 70'li yıllardan önce birçok korku filmi, seyirci katılımının asıl gerçekleşeceği ana odağın kahraman olduğunu öne sürer fakat pratikte odak noktası farklı yerdedir. Filmlerdeki anlatım, bu resmi yapıyı tersine çıkarır. Pratikte sadece kurgu etkisindeki korku filmlerinde bu resmi yapıya uyulur. Bu açıdan 50'li yıllardaki korku filmlerinin birçoğu duygusal ve ahlaki yönden kendi özgü sinematografileriyle siyah beyazdır (Tudor, 1989: 114).

İzleyicinin canavarla özdeşleşmesini sağlamak için başvurulan evrensel strateji, canavara insani özellikler atfetmektir. Kink Kong'un âşık olması; Godzilla'nın Japonya'yı diğer canavarlardan kurtarmaya çalışması gibi insana ait duygular, eğilimler ve sadakat insan olmayan bu canavarlara karşı sempati beslememizi sağlar. Fakat *Alien (1979)* filmindeki gibi uzaydan gelen ve insani herhangi özellikler taşımayan bu tür yaratıklar karakter değildirlir. Bu tür canavarlar daha çok öykünün gerektirdiği fiziksel biçimler olan anlatsal işlevlerdir. Genel olarak korku filmindeki canavarlar, "yaratıklar" ve "insansı olanlar" şeklinde ikiye bölünebilir. İnsansı olanlar seyirciyi belli bir derecede duygusal katılımın içine sokarlar. Tarihsel olarak insani özellikler taşıyan canavarlar daha yaygındır. Birçok korku filmi, izleyicisinin insani nitelikleri olan canavarlara karşı olan duygularının belirsizliğine dayanır. Psikopatlar, manyak bilim adamları, vampirler, mutantlar, hayaletler, kurt adamlar dikkate değer ölçüde insandırlar. İzleyici, bu tür canavarlarla basit korku ve tiksinden daha farklı yollarla ilişki kurabilir çünkü bu canavarlar bilinen insan motiflerini ve özelliklerini gösterirler. Fakat bu canavarların filmdeki konumları korkunç bir tehdit olarak sunulursa bu durum değişir. Korku filmlerinde, insansı canavarların kendini geç göstermesi ya da başkalaşım geçirmesine sıkça rastlanır. Örneğin; Alfred Hitchcock'un yönettiği *Psycho (1960)*'da yer alan psikopat karakteri filmin başlarında izleyicide sempati yaratır. Fakat bir süre sonra seyirci onun bir canavar olduğunu keşfeder. Bu durum, hikâyenin ortalarında karakterle olan ilişkimizi değiştirerek, izleyiciyi filmin duygusal ve ahlaki yapısıyla karşı karşıya bırakan bir merak pozisyonuna getirir. Canavarın bu dönüşümü sırasında karakterize edilmiş psikotik, kendine özgü bir söylem geliştirir. Bu dönüş anı daha önce bazı işaretlerle belli edilmez ve insandan yaratığa olan bu dönüşüm kolayca öngörülmez. Geleneksel dönüşümlerde ise bu durum bellidir. Örneğin; kurt adamın dolunayda insandan kurt adama dönüşeceği seyirci tarafından önceden bilinir. Sonuç olarak seyircinin korku filmi

canavarına bağılı olarak katılımını sađlayan temel karakter ögesi canavarın insani ögeler taşıması ya da taşınamaması ile ilgilidir. Karakterle ilişki kurmamızı sađlayan ikinci durum ise kahramanların ya da kurbanların yönlendirmesidir. Eđer canavar insani özellikler gösteriyorsa izleyicinin bu katılımı karmaşık bir hale gelebilir. Örneđin; *King Kong* (1933) filminde canavara karşı seyirci bir sempati besler (Tudor, 1989: 115–119).

Korku filmlerinde sıkça görölen diđer karakterler ise kurbanlar ya da potansiyel kurbanlardır. Erken dönem korku filmlerinde canavar yemi olarak en az ilgi çeken karakter tipidir. Seyirci kurbanlara sadece onların yakalanma ya da ölüm anlarındaki anlık gerilimde eşlik eder. Kurbanlar, kahramanlar ve canavarlar düzen ile kargaşa, saldırı ve savunma arasındaki insan zeminini sađlarlar. Türün ikinci sınıf üyeleridir fakat aynı zamanda fiziksel olarak tamamen harcanabilecekleri için türün vazgeçilmezleridir. Kurban karakterlerin filmdeki önemleri, modern ve klasik korku filmlerindeki kahramanların göreceli durumuyla ilişkilidir. Kahramanın daha çok çevre bileşeni olarak kaldığı modern korku türünde, ana karakterler her zaman potansiyel kurbanlardır. Kahramanın ana figür olarak bulunduğu daha geleneksel korku türü içeriğinde ise bazı kurbanlar kahramanla önemli bir ilişki içinde olan farklı bir yardımcı karakter olarak görünürler. 60'lı yıllarda kahramanların geleneksel önemi azalınca, kurbanlar seyirci açısından kalıcı bir özdeşleşme için ön plana çıkarlar. Sonrasında ise eylem odaklı anlatı oyunu, bu karakterlerin daha fazla piyon olarak kalmasına izin vermez. Bu deđişim daha açık öykülere dođru kayma gösteren modern korku türünde bulunan genel bir modelin parçasıdır. Söz konusu model, korkunun diyalogla deđil, daha çok grafik görüntülerle anlatıldığı ve kahramanın daha az görüldüğü bir deđişimi ifade eder. Bütün bu deđişiklikler korku türünün modern eğilimi belirgin şekilde kurban odaklı yapar. Bu bakımdan, korku türündeki kahraman ve canavar kutuplaşmasının bırakılması tür üzerinde rahatlatıcı bir etki yaratır. Korku türü önceki dönemlerin basmakalıp karakterlerinden uzaklaşmış olur. Günümüzde korku türünü bu tür karakterlerden ayrı düşünemeyiz. Sadece 70'lerde ve 80'lerde bu tip karakterlerin daha yoğun olduđu ve kurbanların en az karakterize edilen tipler olduđu görülür. Günümüz korku filmlerinde ise bu kurbanlar özdeşleşmenin odak noktasında bulunurlar. Modern korku filmlerinde kurbanların tipik özelliklerini genelleştirmek zordur. Çünkü popüler kültürde herkes kurban olabilmektedir. Modern korku türü, kurbanları özdeşleşmenin odak noktası olarak

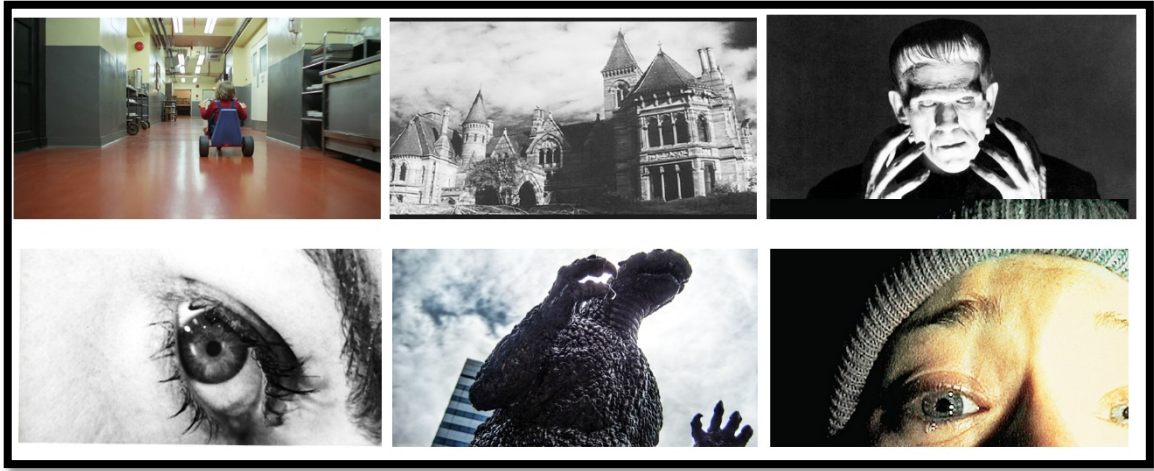
görür. Filmdeki sözlü anlatımdaki düşüş ve dönüşüm/saldırı karışımının daha açık uçlu olması kurban rolü üzerinde öncelikle özdeşleşme temelli bir yapının kurulmasını gerektirir. Tek başına ele alındığında, bu değişim en azından modern korku filminden aldığımız zevki önemli ölçüde arttırır (Tudor, 1989: 119–120) .

### 2.3 ÇEVRE

Karakterler ve olaylar bir çevre içerisinde gerçekleşir. Eğer bu çevre seyirciye inandırıcı gelmezse, hikâyenin ne kadar orijinal ya da oyunculunun ne kadar iyi olduğunun bir önemi kalmaz. Korku filmlerinde çevre diğer türlere nazaran daha ayırt edicidir. Korku türünün her alanına her ne kadar doğaüstü öğeler hâkimse de çevre söz konusu olduğunda doğaüstü yerine doğallık hâkimdir. 1930'lu yıllara bakıldığında korku filmlerinde 19. yüzyılın stilize edilmiş bir şekli görünür. Kaleler, eski malikâneler, konaklar ve özenle hazırlanmış laboratuvarlar kendilerini bu türde ön plana çıkarırlar. 40'lı yıllarla beraber korku filmindeki çevre, baskın bir şekilde daha çağdaş ve gündelik hale dönüşür. 1950'lerde ise Hammer şirketi ve onun benzeri şirketlerin gotik geleneği tekrar ele almaları sebebiyle eski yapılara bir geri dönüş yaşanır (Tudor, 1989: 112). Abisel (1995: 169) göre korku filmlerinin mekânları zamanla çeşitlenir. Toplumsal yapı karmaşıklaştıkça, toplumda paranoya arttıkça korku filmi mekânları da buna paralel olarak değişime uğrar ve zenginleşir. Günlük hayatımızda var olan okul, hastane, otobüs ve özellikle güvenli görülen ev gibi yakınımızdaki mekânlar artık korku filmlerinin mekânları haline gelir. Günümüzde korku filmi mekânları uzak ya da yakında değil insanın yaşadığı ya da yaşamadığı her yerededir. Tudor (1989: 124), gotik mekânlardan gündelik mekânlara geçişin nedenini, özellikle korku filmlerinde artan gerçekçilik ihtiyacına ve olay merkezli hikâye yapısının, daha çok zaman isteyen ayrıntılı mekânlar yerine belirsizlik taşıyan mekânlara odaklanmasına bağlar. Gündelik hayatın önemli yerlerinden biri olan ev ise içinde korku türüne ait özel bölümler barındırır. Bu bölümler korku türüne ait yalıtılmış mekânlar içine girer. Örneğin; bodrumlar, tavan araları ve banyolar korku türünde tekinsiz yerler olarak kodlanır. Bu mekânlar bilinçaltıyla ilişkilendirilir. Kirlenme ve arınmanın sembolü olarak kullanılan banyo şiddetin meydana geldiği ve kanın beyaz fayanslarla zıtlık oluşturduğu bir ikonografi yaratır (Stadler ve McWilliam, 2009: 12).

Korku filmlerinde yer alan sosyal çevre türün diğer önemli bileşenidir. Çevre sadece mekânı kapsamaz çünkü o mekânı tehlikeli hale getiren orada yaşayanlardır. Abisel (1995: 170–171) korku filmlerinde sosyal çevrenin genişliği değişken olsa da büyük ölçüde yalıtılmışlık duygusu içerdiğini belirtir. Filmdeki karakterleri yalıtılmışlık duygusuna sürükleyen bu çevre, kimi zaman karakterin bilimsel fikirlerini dışlayıp onu canavara dönüştüren bir aristokrat çevre iken kimi zaman uyarılara rağmen gelecek tehlikeyi göremeyen, kendi çıkarlarına gömülmüş olan yetkililerdir. Filmin finalinde izleyiciye bencilliklerden sıyrılıp ortak bir bilinç oluşturma mesajı verilir. Başlangıçta oldukça sakin ve normal görünen sosyal çevre kimi zamansa canavarın kendisi olabilmektedir. Örneğin; *Rosemary's Baby* (1968) filmindeki sosyal çevre, başlangıçta oldukça sempatik ve sıcak görünürken filmin sonuna doğru cemaat benzeri bir ilişki ağıyla filmin canavarı olurlar.

## 2.4 SİNEMATOGRAFİ



Görsel 31. Korku Filmlerinde Kullanılan Çekim Örnekleri

**Kaynak:** <https://www.google.com> (Erişim Tarihi: 27.07.2015).

Çoğu korku filmi korku ya da endişeyi iletme için dışavurumcu kamera açılarını günümüzde de kullanır. Dekorda dışavurumcu açıların olmamasına rağmen kameranın yana doğru eğik olduğu ve ufuk çizgisinin yatay olmadığı açılar, diğer adıyla Alman Açılımları (Dutch Angle), birçok korku filminde psikolojik olarak huzursuzluğu ya da karışıklığı iletme için kullanılır. Bunun yanında son yıllarda *The Blair Witch Project* (1999) gibi

korku filmlerinde el kamerası gibi hafif taşınabilir kullanımı yaygınlaşır. Örneğin; *Pi (1998)* ya da *Requiem for a Dream (2000)* gibi filmlerde karaktere bağlanan kamera kişinin hızını sabitlerken çevreyi hızlandırıp psikolojik duygusunu, yalıtılmışlığını izleyiciye taşımak için kullanılır. Buna benzer diğer bir öznel sahne ise ilk defa Alfred Hitchcock'un *Vertigo (1958)* filminde kullandığı bir teknik olan "Dolly Zoom tekniğidir. Bu efektte, kamera geri geri giderken sahnedeki karaktere *zoom* yaparak karakteri çerçevede sabit tutarken, çevresinin değişimini görürüz. Bu teknik ani bir şok anını izleyiciye etkili bir şekilde hissettirmek için kullanılır (Cherry, 2009: 65–66). Genel olarak korku filminde kullanılan kamera hareketleri şunlardır:

**Yakın çekim:** Korku filmleri bu çekimi yakın çekim yapılan karaktere ya da objeye karşı bir duygu oluşturmak için kullanır. Genelde karakterin yüzündeki korku ve endişeyi seyirciye taşır ve seyirciyi filmin atmosferinin içine alır. Ayrıca bazı objelere dikkat çekmek için kullanılır.

**El kamerası:** Bu tip kamerayla çekilen sahneler izleyiciye korkuyu aktarırken gerçekçilik hissi verir. Ayrıca seyirci olan biteni tam olarak göremediğinden izleyicide endişe duygusunu arttırır.

**Uzak çekim:** Korku filmlerinin vazgeçilmezi olan bu çekim, tehlikenin ya da canavarın çıkacağı ortamı genel olarak izleyiciye gösterir ve izleyici üzerinde endişe yaratır.

**Öznel çekim:** Öznel çekim, korku filmlerinde karakterin gözünden mekânı ve olayları görmemizi sağlar. Canavarın bir yerlerde saklandığı bir mekânda öznel çekimle gerilim miktarı arttırılır ve seyircinin karakterin korkusuyla özdeşleşmesi sağlanır.

**Kuş bakışı çekimi:** Korku filmlerinde üstten çekim ya da kuş bakışı çekim karakterin ya da kurbanın ne kadar zayıf ve savunmasız olduğunu vurgulamak için sıkça kullanılır.

**Kayan kamera çekimi:** Bu tip çekimler, kurbanın ya da kahramanın takip edildiği ve izlendiği hissiyatı yaratır. Canavarın bakış açısının gösterildiği çekimlerde de kullanılabilir.

**Düşük açılı çekimler:** Bu tür çekimler, korku filmlerinde canavarın ne kadar ürkütücü olduğunu vurgulamak için sıkça kullanılır. Böylece izleyici bu canavar karşısında kendini zayıf ve güçsüz hisseder.

## 2.5 AYDINLATMA

Bir görüntünün etkisinin büyük bölümü ışığın yönlendirilmesi ile ortaya çıkar. Sinemada ışık, eylemi görmemizi sağlayan aydınlatmadan ötede daha fazla bir önem ve anlama sahiptir. Çerçeve içinde yer alan daha aydınlık ya da daha karanlık alanlar, her çekimin bütün kompozisyonunun yaratılmasına yardım eder. Böylece belirli nesnelere ve eylemlere odaklanmamız için yönlendirme yapar. Parlak bir şekilde aydınlatılmış bir yer, dikkati önemli bir mimiğe çekebilir; bir gölge bir ayrıntıyı gizleyebilir ya da neyin sunulduğıyla ilgili bir gerilim oluşturabilir. Işık nitelik, yön, kaynak ve renk olarak dört özellikten oluşur. Işığın niteliği aydınlatmanın görelî yoğunluğuna gönderme yapar. Sert ışık net bir şekilde tanımlanan gölgeler, soğuk dokular ve keskin kenarlar yaratırken, yumuşak ışık yayının bir aydınlatma yaratır. Işık kavramı görecelidir ve aşırı uçlar arasında birçok ışık durumu olur. Bir nesnede ışığın yönü kaynağından ya da kaynaklardan aydınlanan nesneye giden yola gönderme yapar. Işığın yönünü önden aydınlatma, yandan aydınlatma, arkadan aydınlatma alttan ve üstten aydınlatma diye bölebiliriz. (Bordwell ve Thompson, 1997: 124–128).

Doğal ışıklandırma etkisini sinemada yaratmanın karmaşık bir süreç olmasına rağmen, Hollywood'un stüdyo döneminde geliştirilmiş olan “üç noktadan aydınlatma sistemi” bugünde baskın bir şekilde kullanılmaktadır. Bu aydınlatma sistemi ana ışık, dolgu ışık ve arka ışıktan meydana gelir. Ana ışık birincil ışık kaynağıdır. Sahnenin en güçlü nesnesini ön plana çıkartır ve ayrıca güçlü bir gölge oluşturur. Dolgu ışık ise kameraya 120 derecelik bir açıyla konumlandırılır. Ana ışığın nesne üzerindeki gölgelendirmesini aydınlatır. Böylece ana ışıktan kaynaklanan set gölgeler yumuşatılmış olur. Arka ışık ise

nesnenin arkasından vuracak şekilde yerleştirilir ve nesnenin arka plandan ayrılmasını sağlar (Villarejo, 2007: 32) . Işık ve karanlık ilk insanlardan itibaren sembolik anlamlara sahiptir. Dini kitaplarda ışık-karanlık önemli birer simge olarak kullanılır. Rembrandt ve Caravaggio, ışık ve karanlık zıtlığını psikolojik etki yaratmak için kullanırlar. Genel olarak sanatçılar karanlığı şeytanı, bilinmeyeni ve korkuyu yansıtmak için kullanırlar. Işık ise güvenlik, eğlence ve erdemle ilişkilendirilir. Film yapımcıları da ışığın bu sembolik uyulaşımını sinemaya aktarmada geç kalmazlar (Giannetti, 2001: 18) .

Korku filmlerinde ise aydınlatma, dikkati detaylara yönlendirebilen ve etkili bir şekilde atmosfer yaratan önemli bir sahne donanımıdır. *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920) Alman Dışavurumcu filmlerde aydınlatmanın uç varyasyonlarını görürüz. Değişik açılarla aydınlatılan iç mekân ve dış mekân sahneleri tehlike ve korkuyu pekiştirir. Korku filmlerinde sıklıkla kullanılan bir diğer aydınlatma modeli ise *loş aydınlatmadır* (low-key lighting) (Villarejo, 2007: 32). Loş aydınlatma daha güçlü zıtlıklar ve daha keskin, karanlık gölgeler yaratır. Çoğu kez ışık serttir ve dolgu ışık azaltılır ya da tamamen yok edilir. Sonuç “chiaroscuro“ denilen ışık gölge oyunudur. Bu teknik 1930'lardaki korku filmlerinde; 1940'lar ve 50'lerdeki kara filmlerde yaygındır (Bordwell ve Thompson, 1997: 127). Korku filmlerinde kullanılan diğer bir aydınlatma tekniği ise alttan aydınlatmadır. Altan aydınlatma da ışık özneye alttan gelir ve nesnenin biçimini bozma eğiliminde olduğu için çoğu kez korku efektleri yaratmak için kullanılır.



*Görsel 32. Alman Dışavurumcu Film Estetiğinde Işık ve Gölge Kullanımına Örnek*

**Kaynak:** <https://vimeo.com/80604669> (Erişim Tarihi: 27.07.2015).

## 2.6 SES

Ses fark edilsin ya da edilmesin sinemada güçlü bir tekniktir. Sesin sinemaya girmesinden çok daha önce filmlere bir orkestra ya da piyona eşlik etmiştir. Sessizliği dolduran müzik, izleyiciye daha kapsamlı bir algısal deneyim sunar. Ses ve görüntünün birleşimi anlatı kalitesini artırır (Bordwell ve Thompson, 1997: 226). Bunun yanında ses sinemada sadece görüntünün tamamlayıcısı değildir. Ses görüntüyü algısal düzeyde yeniden şekillendirir ve seyircinin görüntüyü nasıl yorumlayacağına karar verir. Örneğin; şimşek çakması bir fırtınanın geleceğine dair seyirciyi bir beklentiye sokar (Villarejo, 2007: 49). Genel olarak korku filmleri müzik ve sesi, duygusal yoğunluk ve etki yaratımında müzikal hariç diğer bütün türlerden daha saldırgan ve kavramsal kullanır (Whittington, 2007: 130).

Genel olarak sinemada ses: diyalog, müzik ve ses efektleri olmak üzere üç gruba ayrılır. Diyalog sadece konuşmaları seyirciye iletmez aynı zamanda oyuncunun duygusunu da beraberinde taşır. Örneğin; titreyen bir çocuk sesi seyirciyi farklı bir duygulanım içine sokar (Villarejo, 2007: 50) . Korku filmlerinde diyalogun varlığı ya da yokluğu sıklıkla kullanılmaktadır. Kritik anlardaki diyalog eksikliği seyirci de gerilim etkisini artırır. Korku türünde gerekli olan dramatik oyunculuk ve ses performansları, sessizlik ortamında aniden yükselen çığlık varyasyonları türün ses ikonografisinin özellikleridir (P. Hayward, 2009: 6).

Sinemanın diğer ses bileşenleri olan müzik ve ses efektleri ise korku filmlerinde karanlık duyguların ve atmosferin yoğunluğunu gösterme ihtiyacı tarafından biçimlenen bir karanlık lirizm sunar. Minör notalardaki orkestrasyon, gök gürlemesi ve boğuk hırıltılar bilinmeyen bir yere inmeyi, psikolojik bir kırıklığı ya da karakterlerin içindeki zayıflığı vurgular (Whittington, 2007: 131) . Müzik kendi başına izleyici üzerinde korku, gerilim ve kaygı hisleri yaratabilir. Korku filmi müziği genelde ahenkli değildir ve kap atışı ritmiyle doludur. Uzun ürkütücü sahnelerdeki sinematik korku resimleri müziğin yönettiği ani bir orkestral dorukla sonuçlanır. Örneğin; *Psycho (1960)* filmindeki duş sahnesindeki her bıçak darbesi bir keman sesine denk gelir (Cherry, 2008: 70) . Bunun yanında müzik, öyküsel nedensellik, sürüş ve bütünlük kurmakta çok önemli bir yere



sahiptir. Örneğin; düşük sesler önsezi ve psikolojik gerilimleri oluştururken, ardı ardına kesik müzikal vuruşlar ya da susmalar şok anları yaratmak için kullanılır. Bunun yanında insan sesi biçimli orkestrasyonlar çığlıkların ya da gerçekçi efektlerin yerini alabilir. Bütün bu stratejiler ve öğeler bir korku filminin ortamını oluşturmada destek ögesi olarak kullanır (Whittington, 2007: 131). Nota açısından korku filmleri majör ikinci ve minör ikinci ve eksik beşli arasındaki armonik aralıkları kullanarak beklenti, kaygı ve kin atmosferi yaratır. Bu tip müzikal işaretler türün uyuşmaları haline gelirler. Korku hissi ve dehşet beklentisi yaratarak seyirci tarafından bilinçaltında tanınırlar. Uzun ve derin notalar gerilim durumu yaratırken, kısa, kesik kesik ritimler ise kaygı durumundaki bir artışı gösterir. Steven Spielberg'in filme aldığı *Jaws (1975)* filminde müziğin bu kullanımını görürüz. Müzik orkestral ya da rock tabanlı olabilir. Kaynağı ne olursa olsun müzik genel olarak korku filmlerinde karanlık ve derindir (Cherry, 2009: 70) .

Korku filmleri ses tasarımındaki gelişmeler dijital düzenleme teknolojileriyle paraleldir. *Psycho (1960)* filmiyle birlikte, korku filminde atmosfer yaratmak için bütün ses efekt çeşitleri dahil edilebilir hale gelir. Çıtırdayan evler, et kesen bıçak sesleri gibi kalp atışı, nefes alma gibi insan sesleri de artık korku filmine dâhil edilir. Özellikle potansiyel kurbanın çığlık atarsa öleceği ya da yakalanacağı durumlarda sessiz olması korku filmlerinde sıklıkla kullanılır. Kurban hayatta kalmak için sessiz olmalıdır fakat çığlık istemsiz olarak gerçekleşir.. Kurbanın sessiz olduğu durumlarda kurbanın adım sesleri ya da nefes alıp veriş sessizliği doldurur (Cherry, 2009: 82) . Korku filmlerinde ses efektleri görsel göndergeyi saklamak için kullanılır. Böylece kaygı, gerilim ve korku yaratılmış olur. Sesin görüntüden ayrışması Batı epistemolojisinde yer alan " görmek inanmaktır" argümanını sarsar (Whittington, 2007: 144) . Korku türü anlatı içeriğini inşa etmek için çeşitli motifler ve metaforları sıklıkla kullanır. Örneğin; ateş çığlık atar, rüzgâr uğuldar ve perili evler inler. Ambiyanslar dış dünyayı ve bazen filmin psikolojik dünyasını keşfederken, Foley efekt ise korku uyuşım ve kodlarıyla yakınlıkları nedeniyle bedene daha yakındır. Foley efekt post-produksiyon seslendirmesi sırasında görüntüyle eş zamanlı yaratılan ses efektleri için kullanılır. Adım sesleri bilinen bir örnektir. Günümüzde karakterlerden silahlara kadar bütün hareketlerde bu efekt kullanılır. Korku filmleri özellikle insan bedenini konu alan korkular üzerinde durmaya eğilimlidir. Aktörün fiziksel varlığı ve sesi arasında film müziği aracılığıyla bir özdeşleşme kurulması

gibi, bazı beden sesleri genel olarak mekânsal işaretlerle, eylemlerle korelasyon ve eş zamanlılık içindedir. Korku filmlerinde bu özdeşleşme bedenın doğal ya da doğaüstü harici güçler tarafından bozulmasını içeren sahnelerde sesler çerçeve içinde gözüktür. İzleyiciler genel olarak sempati ve tiksınme arasında bir zeminde kalır (Whittington, 2007: 141) .

### 3. ANİMASYON FİLMLERDE KORKUNUN TEMSİLİ

#### 3.1 MONSTERS, INC.

*Yönetmen: Pete Docter, David Silverman Lee Unkrich*

*Yapım yılı: 2001, Süre: 92 dakika, Yaş sınırı: Tüm yaştakiler için uygun*

*Yapımcılar: Darla K. Anderson, John Lasseter, Andrew Stanton, Kori Rae*

*Stüdyo: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios*

##### 3.1.1 Konu ve Anlatı Yapısı

**Konu:** İnsanların yaşadığı dünyaya paralel bir dünya olan Monstropolis, canavarların yaşadığı bir şehirdir. Canavarlar şehrinin enerji ihtiyacı, insan dünyasındaki çocukların çığlıklarından sağlanmaktadır. Çocukların çığlığı Monsters, Inc. isimli şirket vasıtasıyla toplanıp enerjiye çevrilmektedir. Şirketteki kapılar, paralel insan dünyasındaki çocukların elbise dolabı kapılarıyla bağlantılıdır. Korkutma yeteneği olan canavarlar, bu kapıdan geçerek çocukları korkutup çığlıklarını tüplere doldurulmasını sağlamaktadırlar. Canavarlar şehrinde yaşayanlar, insanların toksik zehir taşıdıklarına inanmaktadırlar ve bu zehir kendileri için ölümcüldür. Şirketin başarılı çalışanlarından Sulley ve Mike, çığlık toplamada rakipleri Randall ile yarışmaktadırlar. Bir gün yanlışlıkla unutulmuş bir kapı vasıtasıyla, Boo isimli küçük bir kız insan dünyasından canavar dünyasına geçer. Boo, sevimli bulduğu Sulley'in peşini bırakmaz. Sulley ve Mike, hem Boo'dan hem de "Çocuk Tespit Birimi"nin katı sisteminden korktukları için, Boo'yu kimseye göstermeden insan dünyasına tekrar göndermeye çalışırlar. Bunu yaparken Boo ile yakınlaşan Sulley, rakibi Randall ve şirketin sahibi Mr. Waternoose'un Boo için planladıkları kötü amaçlarını öğrenir ve Boo'ya yardım eder. Filmin finalinde insanların canavarlar için tehlikeli olmadığı ortaya çıkar. Bununla beraber korkutma yerine gülme çığlıklarının, şirkete daha çok enerji sağladığı anlaşılır. Canavarlar, artık korkutmak için değil güldürmek için çocukların odalarına girerler.

**Anlatı Yapısı:** Anlatı yapısı bakımından hikâyeye, canavarlar dünyasının karakterlerini merkeze koyar. Bu açıdan anlatı yapısı, insanların canavarla olan ilişkisi üzerine değil; insani özellikler gösteren bu canavarların, canavar olarak gördükleri insanlar ile

kurdukları korku üzerinedir. Filmin başında küçük bir çocuk yatağında uyurken dolaptan bir ses duyar ve korku duygusu hâkim olur. Yatağın altına geçen bir gölgenin canavar olduğunu anlayan çocuk çığlık atar. Ne var ki bu çığlıktan korkan canavar da çığlık atar ve dengesini kaybederek komik bir şekilde yere düşer. Aniden ışık açılır ve insan dünyasına ait bu odanın bir eğitim simülasyon alanı olduğu anlaşılır. Bu giriş sahnesi, filmin insan temelli olmadığı, olaylara canavarlar açısından bakılacağına sinyalini verir. Simülasyon sahnesi filmde canavar olarak ele alınan insanların canavarlar için ne kadar tehlikeli olduğu konusunda seyirciyi bilgilendirir. Şirketin sahibi Mr. Waternoose, bir çocuğun canavarlar dünyasına girdiğinde ne kadar ölümcül olabileceği hakkında stajyerlere bilgi verir. Filmin canavarı olan insanların ne şekilde dehşet saçabileceği bu diyalogla seyirciye hissettirilir.

Sonraki sahnelerde canavarların günlük yaşantıları, ilişkileri ve alışkanlıkları tanıtılır. Oldukça huzurlu görünen bu şehir tipik bir insan şehri gibidir. Manavlar, pencereden çevreyi izleyen meraklı amcalar, arabaya binmek yerine yürümeyi tercih eden Sulley ve buna benzer davranışlar ve ilişkiler ağı filmin başlangıç aşaması olan düzeni temsil eden sahneleri oluşturur. Söz konusu düzenlilik günümüz gerçek dünyasıyla biçimler hariç benzer özellikler gösterir. Canavarlar şirketindeki iş ilişkileri de şirketlerdeki gibi bir rekabet alanıdır. Çığlık toplamada oldukça hırslı olan Randall ve Sulley, birincilik için sıkı rekabet içindedir. Mike'ın kız arkadaşıyla buluşması nedeniyle şirketten raporları almaya giden Sulley, filmin canavarı olan sevimli Boo ile karşılaşır. Peşine takılan Boo'dan kaçan Sulley ondan kurtulamayacağını anlayınca Boo'yu bir çantaya koyar ve Mike'dan yardım istemeye gider. Bu bölümde korku kaynağı yön değiştirir ve Boo'dan daha çok canavarlar şehrinin güvenlik prosedürleri ve yetkililer, ana karakterlerin korku nesnelere haline gelirler. Filmdeki keşfetme aşaması korku filmlerine kıyasla karmaşık bir şekilde işlenir. Korku filmlerinde canavarın keşfedilmesinden sonra onay aşaması gelir. Bu filmde ise asıl canavarın kim olduğu seyirci açısından ele alınmaz. Çünkü canavar olarak görülen Boo'nun neden tehlikeli olduğu ve ne gibi zararlara yol açacağı belirsizdir. Tam tersi Boo, zarar veren bir canavardan ziyade sevimli bir varlıktır. Sullley, Mike'dan yardım isterken çantadan çıkan Boo, canavarlar şehrinin restoranında ortada dolaşmaya başlar ve kendisinden korkan canavarlarla oyun oynar. Bu aşamada filmin anlatısı yapısı açısından onay aşamasına geçilir. Artık canavarlar şehrinin sakinleri ve

yetkilileri Boo'dan haberdar olur ve onu her yerde aramaya koyulurlar. Korku filmlerinde onay aşamasına kadar canavar güçlenirken bu filmde Boo güçlenip dehşet saçmaz. Bunun yerine Sulley tarafından Boo'nun canavar olmadığı keşfedilir. Bir anlamda anlatı yapısındaki keşfetme canavarın varlığını öğrenme ile ilgili değil; tam tersine canavar sandıkları varlığın, canavar olmadığı ile ilgidir. Dolayısıyla keşfetme aşaması ters bir şekilde işler. İzleyici açısından keşfetme aşamasına, gerçek kötülerin ortaya çıkmasıyla geçilir. Asıl canavarın Boo değil, daha çok çılgık isteyen şirketin sahibi Mr. Waternoose ve Sulley'in rakibi Randall olduğu keşfedilir. Bu gerçek keşiften sonra çatışma aşaması başlar. Boo'yu Randall ve Mr. Waternoose'dan kurtarmaya çalışan Sulley ve Mike, filmin finalinde onlara bir tuzak kurarak yetkililerin bu durumdan haberdar olmasını sağlarlar. Randall ve Mr. Waternoose'un gerçek kötü canavarlar olduğu yetkililer tarafından onaylanır.

Filmdeki anlatı yapısı; canavarın keşfi, onaylanması ve çatışma aşamaları bakımından karmaşık bir yapıdadır. Noel Carroll'un dört aşamalı "Karmaşık Keşif Modeli"ni tam olarak takip etmemektedir. Filmin canavarı olan Boo'nun canavar olmadığı keşfedilir. Kendi dünyalarına ait saygın ve varlıklı kişilerin ise asıl canavar oldukları çatışma bölümünden sonra onaylanır. Bu açıdan bakıldığında filmin kötü canavarlarının yetkililer tarafından onaylanması, final çatışmasından sonra gerçekleşir. Filmin kendi evreni açısından bakıldığında bir anlamda "katil kim?" konulu filmlerle benzerlik göstermektedir. Asıl canavar, yabancı olarak görülen ve hakkında yeterli bilgi sahibi olunmayan "ötekidir". *King Kong* filmindeki temaya benzer bir ana tema, filmin özünü oluşturmaktadır. Korkunç olan varlık, kendi dünyasında yaşayan ve insanlar tarafından şehre getirilen King Kong yani Boo değildir. Tam tersine para kazanma hırsıyla onlardan faydalanmak isteyen çevremizdeki insanlardır. Bu durum filmin ana fikrini oluşturmaktadır.

### 3.1.2 Karakterler

Çoğunluğunun renkli ve birbirinden ilginç sevimli canavarların oluşturduğu filmin karakterleri tasarlanırken gerçek hayvanlar ve çocukların canavarlar hakkındaki düşünceleri dikkate alınır (John Lasseter, 2001: 45). Filmin ana karakterleri şunlardır:

### **James P. Sullivan:**

Filmin başkarakteri ve kahramanı olan Sullivan'a "Sulley" şeklinde hitap edilmektedir. Sulley iri ve tüylü bir tasarıma sahiptir. Türkuaz renkteki tüylerine mor benekler eşlik eder. Uzun kuyruğu ve boynuzları karakterin tasarımını tamamlar. Canavarlar şirketinin en başarılı çalışanı olan Sulley çevresiyle barışık, duyarlı ve işine sadık bir karakterdir. En büyük amacı şehir için yeterince enerji sağlayabilmektir. Arkadaşı Mike'a karşı oldukça vefalı olan karakter, Mike'ın eksik yaptığı görevlerde kendisine yardımcı olur. Dev gövdesine karşın diğer canavarlar gibi insanların kendisi için ölümcül olacağına inanır. Boo ile ilk karşılaştığında oldukça korkan Sulley, filmin ilerleyen sahnelerinde Boo'nun zararlı bir varlık olmadığına farkına varan ilk karakterdir. Boo'yu kaderine terk etmek yerine güvenli bir şekilde onu evine göndermek isteyen Sulley, zamanla Boo'ya karşı babacan bir şefkat geliştirir ve onu korumaya başlar. Bunun için en yakın arkadaşı Mike'ı terk eder. Filmin başlarında işinin çok seven ve yaptığı işte herhangi bir hata görmeyen Sulley, Boo'nun kendisini çılglık toplarken görmesi sonucu ne kadar kötü bir iş yaptığının farkına varır. Bu farkındalık karakteri içsel bir dönüşüme uğratarak filmin finalinde korkutma yerine çocukları güldürme fikrini şirketin temeline oturtur.



*Görsel 33. Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden James P. Sullivan*

**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/James\\_P.\\_Sullivan](http://disney.wikia.com/wiki/James_P._Sullivan) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

**Michael Wazowski:** Arkadaşları tarafından "Mike" olarak hitap edilen karakter tasarım olarak elleri ve kolları olan bir topa benzemektedir. Kafası ve gövdesi aynı yerde olan

Mike'in kafasının üstünde iki adet küçük boynuz dikkat çeker. Sulley'in en iyi arkadaşı olan Mike, aynı zamanda onun yardımcısı ve çalıştırıcısıdır. Sulley'nin rakibi olan Randall'dan korkmasına rağmen kelimelere olan hâkimiyetiyle gerekli cevabı verebilmektedir. Mike filmde eğlenceli ve akıllı bir karakteri olmasının yanı sıra oldukça egolu ve bencil bir portre çizer. Televizyon reklamında ve dergilerde tam olarak görünmemesine rağmen bu durumdan gurur duyar. En büyük problemlerinden birisi her tarafa hatırlatma notu yapıştırmasına rağmen iş raporlarını vermeyi unutmasıdır. Boo'ya karşı Sulley gibi bir yakınlık hissetmez. Tam tersine onu bir baş belası olarak görür ve ne şekilde olursa olsun ondan bir an önce kurtulmak ister. Sulley'in Boo'yu korumasına ve onunla arkadaş olmasına oldukça kızan Mike, bütün olanlardan Sulley'i sorumlu tutar ve onunla kavga eder. Bu kavga sonucunda Sulley tarafından terkedilen Mike, sonradan hatasını anlar ve hatasını telafi etmek için geri döner. Sulley ile birlikte gerçek suçluların yakalanmasında çaba gösteren Mike, filmin finalinde komik ve eğlenceli tarafını çocukları güldürmek için kullanarak, enerji toplama görevinde aktif bir çalışan olur.



*Görsel 34. Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Michael Wazowski*

**Kaynak:** [http://pixar.wikia.com/wiki/Mike\\_Wazowski](http://pixar.wikia.com/wiki/Mike_Wazowski) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

**Boo:** Asıl adı Mary olan Boo karakteri 2 yaşında sevimli bir kız çocuğudur. Filmin başında pembe bir tişört, açık mor bir kabri pantolon ve beyaz bir çorap giyen Boo, ilerleyen sahnelerde koltuk derisinden yapılmış bir canavar kostümü giyer. Perçemli ve atkuyruğuna sahip saçlarını bir çift pembe toka süslemektedir. Karakter olarak meraklı, oyunbaz ve neşelidir. Boo, çılgınlığını toplamaya gelen canavar Randall'dan çok

korkmaktadır. Filmin başlarında Sulley'i çok sevimli bulan Boo, onu takip ederek onunla oyun oynamak ister. İnsanların zehirli bir toksit taşıdığı inancına sahip canavarlar şehrinde kendisinden çok korkulduğunu anlayan Boo, bunu bir oyuna çevirerek herkesi korkutmaya çalışır. Filmin sonlarına doğru Sulley'nin diğer canavarlar gibi korkutucu olduğunu gören Boo ona karşı olan güvenini kaybeder. Sulley'nin Boo'nun güvenini kazanmasıyla tekrar arkadaş olurlar. Finalde Randall'a karşı olan korkusunu yenerek Randall'ı sopayla alt eder. Güçlü gülme çığlıklarıyla canavarlar şirketinin çığlık toplama yöntemini değiştirmede öncü olur.

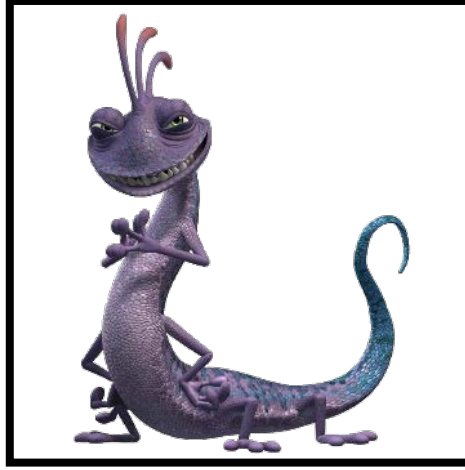


*Görsel 35. Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Boo*

**Kaynak:** <http://pixar.wikia.com/wiki/Boo> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

**Randall Boggs:** Filmin kötü karakteri olan Randall mavi ve mor renklerden oluşan bir kertenkele görünümündedir. Bukalemun gibi istediği renge bürünebilmekte, ayrıca görünmez olabilmektedir. Karakter olarak acımasız, sinsisi, bencil ve sinirlidir. Ortağı olan Mr. Waternoose'dan farklı olarak tek amacı Sulley'nin çığlık toplamadaki üstünlüğünü ele geçirebilmektir. Bu amacını gerçekleştirebilmek için bir çığlık toplayıcı makine icat eder ve bu makineyi kurban olarak seçtiği Boo üzerinde kullanmak ister. Ne var ki Sulley'nin Boo'yu yanlışlıkla kurtarması sonucu planları alt üst olur. Amacına tekrar ulaşabilmek için Sulley'i yok etmeye çalışır ama başarılı olamaz. Filmin finalinde cesaretini toplayan Boo'dan dayak yer ve Sulley tarafından timsah zannedildiği bir evde kapana kısıılır.





*Görsel 36. Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Randall Boggs*

**Kaynak:** [http://pixar.wikia.com/wiki/Randall\\_Boggs](http://pixar.wikia.com/wiki/Randall_Boggs) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

**Mr. Waternoose:** Canavarlar şirketinin yöneticisi Mr. Waternoose, Randall ile birlikte filmdeki iki kötü karakterden biridir. Günümüz şirketlerindeki yöneticilere benzer şekilde kilolu ve gri renktedir. Altı bacaklı ve beş gözlü olan Waternoose, takım bir elbise giyer ve görünümü bir yengece benzer. Filmin başlarında babacan bir karakter imajı çizen Mr. Waternoose ilerleyen sahnelerde Boo'ya ve diğer karakterlere zarar verebilecek bir karakter olduğunu gösterir. Randall'ın tersine bencil çıkarları için kötülük yapmaz. Asıl amacı canavarlar şirketinin enerji üretimini arttırmaktır. Bu amaç dâhilinde karşısına çıkan engelleri yok etmeye çalışır.



*Görsel 37. Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Mr. Waternoose*

**Kaynak:** [http://pixar.wikia.com/wiki/Henry\\_J.\\_Waternoose\\_III](http://pixar.wikia.com/wiki/Henry_J._Waternoose_III) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

**Celia Mae:** Canavarlar şirketinde kabul yeri görevlisi olarak çalışan karakter aynı zamanda Mike'ın kız arkadaşıdır. Mor renkli bir tene ve mavi renkli yılan saçlara sahiptir. Film boyunca timsah derisine benzer tüylü yakalı bir elbise giyer. Karakter olarak nazik ve alıngandır. Kafasındaki yılan saçlar, Celia üzüldüğünde üzülme; kızdığında ise tıslamaktadırlar. Filmin başlarında Mike'ın bir işler çevirdiği öğrenip sinirlenen Celia filmin finalinde gerçeği öğrenince mutlu olur.



*Görsel 38. Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Celia Mae*

**Kaynak:** [http://pixar.wikia.com/wiki/Celia\\_Mae](http://pixar.wikia.com/wiki/Celia_Mae) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

**Yeti:** Korku filmlerinde sıkça karşılaşılan Koca ayak ya da yetiye gönderme yapan karakter, iri gövdeli ve beyaz kıvrıkcık tüylere sahiptir. Filmde canavarlar şirketinin elemanı iken; sürgün olarak insanlar dünyasına ait Himalayalar'a gönderilen bir karakteri canlandırmaktadır. Yaşadığı bu yerden oldukça memnun olan karakter burada kendisine bir dünya kurmuştur. Filme yan karakter olarak hizmet eden Yeti, kendisini bir komedyen olarak görmektedir.



*Görsel 39. Monsters, Inc. Filminin Karakterlerinden Yeti*

**Kaynak:** <http://pixar.wikia.com/wiki/Yeti> (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Filmin karakterleri, korku filmlerinde yer alan ikonografik karakterlerin çok azına gönderme yapar. Tasarımları açısından oldukça renkli ve sevimli olan bu karakterler günümüz dünyasının insanlarına kişilik olarak oldukça benzemektedirler. Filmin korkutucu canavarları Sulley, Randall ve diğer canavarlar, insan dünyasına girdiklerinde iş icabı korkutucu canavarlara dönüşürken; kendi dünyalarına döndüklerinde oldukça sevimli olan şirket çalışanlarına dönüşmektedirler. Filmin kahramanı Sulley, Boo tarafından canavar olarak görüldüğünü anladığı anda korkutarak çığlık toplama davranışının yanlış olduğunu anlar. Bir anlamda filmin kahramanı kendisinin de çocuklar için bir canavar olduğunu fark eder ve bu durumu düzeltir. Bu anlamda canavarın kendisi kahramana dönüşür. Korku filmlerinin karakterleriyle oldukça zıt bir durum içeren bu durum Boo içinde geçerlidir. Filmin başında canavarlar dünyası tarafından asıl korkulması gereken canavar olarak yansıtılan Boo, ilerleyen sahnelerde bir kurban dönüşür. Randall ve Mr. Waterspoon tarafından bir deneye kurban edilmek istenen Boo, Sulley ve Mike tarafından kurtarılır. Randall'ı ise cesaretini toplayarak alt eder. Bir anlamda kurban kendi açısından canavarın hakkından gelir. Filmin kötü karakterleri olan Randall ve Mr. Waterspoon günümüzün liberal sistemindeki hırslı ve gözü dönmüş şirket yöneticilerini temsil etmektedirler. Bu anlamda asıl canavarın gerçek hayatta her gün karşılaştığımız insanlar olması, bu karakterlerle olan özdeşleşmeyi kolaylaştırır. İzleyici filmi izlerken karakterlerle iki açıdan özdeşim kurmaktadır. Birinci grup Boo'nun gözünden dolaptan çıkan korkutucu canavarlardır. İkincisi ise izleyiciye yabancı ve ürkütücü gelmeyen ama gerçek hayatta karşılığı olan hırslı, gözü dönmüş şirket

çalışanlarıdır. Bu nedenle filmde kurban, kahraman ve canavarın kim olduğu oldukça karmaşık bir şekilde verilir, korku filmlerinin karakter tiplerinin dışına çıkmıştır. Karakterlerdeki korku öğeleri eğlenceli ve ilginç bir şekilde sunulmuştur.

### 3.1.3 Çevre ve İkonografi

Monsters, Inc. filmi çevre olarak insan dünyasının paraleli olan Monstropolis şehrinde geçmektedir. İnsan dünyasından farklı olarak tasarlanmış bu şehirde bulunan Monsters, Inc. şirketindeki çığlık toplama kapılarından insan dünyasındaki elbise dolaplarına bir geçiş vardır. Monstropolis şehrindeki binalar, eşyalar, ağaçlar ve diğer mizansen öğeleri farklı ebatlarda, farklı biçimlerde ve çok geniş bir renk yelpazesi içinde çeşitlilik gösterir. Filmde yer alan eşyalar, evler, ağaçlar ve diğer mizansen öğelerine, biçim olarak göz, diş ve pençe gibi ikonografik canavar öğeleri dikkat çeker. Fiziksel çevre olarak filmde kullanılan ana mekânlar canavarlar şehri Monstropolis, Monsters, Inc. Şirketi, Boo'nun odası, Harryhousen's restoranı ve Himalayalar'dır. Filmde insan dünyasına açılan pek çok kapı Paris, Teksas gibi şehirlerde bulunan evlere bağlanır. Bu mekânlar, film içindeki kovalama sahnelerinde, kısaca gösterilir. Monstropolis şehri tasarlanırken insan dünyasından ne şekilde farklı olması gerektiğini filmin yapımcısı şu şekilde açıklar:

Canavarlar dünyası korkutucu mu olmalıydı? Canavarların kendilerini korkutmak istemediğini düşündük. İnsanların canavar beklentilerine ters bir şekilde bu dünyanın eğlenceli ve pırıltılı olmasına karar verdik. İnsan dünyasına baktığımızda her şey insanların oranlarına ve ihtiyaçlarına göre düzenlemiştir. Biz de çok çeşitli boyutlara sahip canavarların ihtiyaçlarına göre bir dünya tasarladık (John Lasseter, 2001: 36).



*Görsel 40. Monsters, Inc. Filminde Kullanılan Çeşitli Eşya ve Araçlar*

**Kaynak:** Monsters, Inc. (Docter, 2002)

Şehrin tasarımında Amerika'daki şehirlere benzerlik dikkat çekmektedir. Şehirdeki her evin penceresi canavar gözlerini, kapılar ise canavar ağızlarını ve dişlerini andırmaktadır. Koltuklardan, bardaklara kadar bütün objeler bu biçime uymaktadır. Binaların ve eşyaların genel olarak demir, taş gibi farklı boyutlarda olan canavarları taşıyabilecek malzemeler olması dikkat çeker. Evler, arabalar ve diğer eşyalar canavarların boyutlarına göre değişmektedir. Sokaklarda hâkim olan renk genel olarak kırmızı ve kahverenginin doygun tonlarıdır.



*Görsel 41. Monstor, Inc. Şirketinin Geniş Açıdan Görünümü*

**Kaynak:** Monsters, Inc. (Docter, 2002)

Filme ismini de veren Monsters, Inc. şirketi şehrin enerji üretiminin yapıldığı mekândır. Genel olarak film bu mekânda geçmektedir. Bina, şirketin logosu olan “M” harfinin biçimine sahiptir. Şirketin girişinde lobi bulunmaktadır. Lobi bölümünde yer alan insan dünyasına ait büyük bir harita ve saatler dikkat çeker. Büyük bir havaalanı lobisine benzeyen bu bölümde birçok çalışanın geçiş bölgesidir. Mike’ın kız arkadaşı Celie’nin çalışma alanı olan kabul yeri da bu bölümdedir. Lobi bölümünden korku katına ulaşılr. Korku katı korkutma görevini yapan canavarların çalıştığı alandır. Filmin yönetmeni Pete Docter (John Lasseter, 2001: 89), korku katının bir *bowling* salonuna benzer bir şekilde tasarlandığını söyler. Bowling salonundaki gibi yan yana dizili olan kapılar korkutma canavarları tarafından aynı görev için kullanılır. Korku katının girişindeki büyük pano gün içinde korkutma canavarlarının ne kadar çılglık topladığını sıralamaya sokarak göstermektedir. Filmin sonunda çocukları korkutmak yerine güldürmek amacıyla kullanılan bu kat balon, oyuncak gibi çocukların sevdiği nesnelere ev sahipliği yapar. Binadaki diğer bölüm olan soyunma odası korkutma canavarlarının ve asistanlarının dinlendiği ve hazırlandığı bölümdür. Spor salonlarının soyunma odalarına benzer bir şekilde birçok elbise dolabı bu bölümde yan yana dizili haldedir. Şirketteki diğer bir mekân da simülasyon odasıdır. Bu odada yer alan çocuk odası düzeneği şirketin ziyaretçilere açık olan ve stajyerleri eğittiği bölümdür. Filmin finalinde Mr. Waternoose bu odada tuzağa düşer. Filmde yer alan insanların yaşadığı mekânlar ise genel olarak çocukların odalarıyla sınırlıdır. Bu odalar ve içindeki eşyalar, fiziksel dünyaya uygun bir şekilde tasarlanıp düzenlenmiştir. Randall ve Sulley’in kovalamaca sahnelerinde Boo’nun odası gibi birçok farklı şehirde bulunan çocuk odalarına girilir. Buldukları şehrin ikonografik yapıları (Eiffel Kulesi gibi) pencereden açılan manzarada gösterilerek hangi şehirde bulunulduğu görsel olarak anlatılır.

Filmdeki sosyal çevreyi genel olarak değişik ebat ve tasarımlardaki canavarlar oluşturur. Oldukça renkli ve değişken tasarıma sahip bu canavarlar, tavır ve davranışlarıyla modern batı dünyasındaki sosyal ilişkilere benzer bir gündelik yaşam çevresi oluştururlar. Canavarlar şehrinde ortak payda enerji olduğu için şirket çalışanlarına saygı duyulur. İnsanlar birbirine nazik bir şekilde yaklaşır. Ne var ki şirket içindeki rekabet hırsı, Randall ve Mr. Waternoose’un gizli planları ana karakterler için tehlikeli bir ortam doğurur. Filmde dikkat çeken diğer bir nokta ise insanların ölümcül olduklarına dair olan inanış

temelinde biçimlenmiş olan güvenlik birimi olan “Çocuk Tespit Birimi”, sert karantina yöntemleriyle canavarlar için bir korku kaynağıdır. Boo, Sully’nin peşine takıldığında Mike ve Sully’nin asıl korkusu sosyal çevre olmaya başlar. Bu durum filmde Sully ve Mike için bir sosyal yalıtım sağlar. Rosamary’s Baby filmindekine benzer bir şekilde kimseden yardım isteyemeyen Sully ve Mike, Boo’yu bu sosyal çevreden saklayabilmek için yoğun çaba gösterirler.



*Görsel 42. Çocuk Tespit Birimi’nin Sıkı Güvenlik Prosedürlerini Gösteren Bir Kare*

**Kaynak:** Monsters, Inc. (Docter, 2002)



*Görsel 43. Üç Noktadan ve Loş Aydınlatmayı Örnekleyen Kareler*

**Kaynak:** Monsters, Inc. (Docter, 2002)

Filmin aydınlatma ve renk kullanımına bakıldığında genel olarak Hollywood sinemasının sıklıkla kullandığı üç noktadan aydınlatma sisteminin başat aydınlatma tekniği olduğu görülür. Dolgu ışık ve arka ışık, karakterleri daha sevimli ve vurgulu bir şekilde göstermektedir. Gölgeler oldukça yumuşak ve görünmezken, çocukların korkutulduğu sahnelerde bu aydınlatma tekniğinin değiştiği görülür. Filmin ilk girişinde ışık ve renk kullanımı, korku filmlerine benzer bir şekilde loş aydınlatma tekniğini kullanır. yüksek kontrast her ne kadar dışavurumcu film stilindeki kadar olmamasına rağmen atmosferde yalıtılmışlık duygusu oluşturur. Özellikle çılgın toplama amaçlı yapılan korkutma sahnelerinde alttan gelen ışıklandırma, korku filmlerindeki ışık kullanımını tekrar eder. Benzer şekilde Yeti karakterinin Himalayalar'da görüldüğü ilk sahnede Yeti, bir silüet olarak gösterilir ve çok kısa bir süre boyunca korku atmosferi yaratılır. Gizli bir geçitle ulaşılabilen Randall'ın çılgın toplama makinesinin bulunduğu mekânın dar ve klostrifobik yapısına loş aydınlatma ve yüksek ışık gölge zıtlıkları eşlik eder. Filmin geneli içinde bu tür korku filmi aydınlatma teknikleri nadir kullanılır. Filmin genel renk yapısı oldukça çeşitli olmasına rağmen temel olarak kırmızı ve mavinin doygun tonları hâkimiyetini korur.

Sinematografik olarak filmde kullanılan temel kamera açıları yakın planlı ve orta plan açılarıdır. Özellikle karakterlerin mimiklerine ve diyaloglarının ön plana çıkarıldığı temel kamera kullanımı aydınlatma kullanımına benzer bir şekilde çocuk korkutma sahnelerinde ve çılgın toplama makinesinin bulunduğu mekânda kullanılan çekim açıları ve hareketleri korku filmlerindeki sinematografiye benzer bir şekilde sunulur. Kovalamaca sahnelerinde ise kamera kaydırma (Pan, tilt vb.) sıklıkla kullanılmaktadır. Filmin açılış sahnesinde simülasyon odasında çocuğun yattığı yatak genel açıdan gösterilir. Sonraki çekimlerde odadaki objelere yakın plan çekimler eşlik eder. Odadaki dolap kapısı açılınca yatakta uyumakta olan çocuk uyanır ve öznel çekim devreye girer. Takip eden sahneden ortaya çıkan canavar alt açıdan ve üst açıdan kayma hareketiyle canavarın büyüklüğü ve korkunçluğu vurgulanır. Canavar türlü sakarlıklarla komik bir şekilde korkutma işini yapamaz. Bu sahnelerde genel çekimler devreye girer ve korku atmosferinden çıkılır. Yine Randall'ın bir ses duyması üzerine görünmez olarak etrafı dolaştığı sahnelerde saklanan Boo ve Sully'nin Alien ve Jurassic Park gibi filmlerdeki saklanma sahnelerine benzer kamera kullanımları görülür.





*Görsel 44. Monsters, Inc. Filminin Korku Türünün Sinematografisini Örnekleyen Bir Sahne*

**Kaynak:** Monsters, Inc. (Docter, 2002)

Filmin genel ikonografik özellikleri korku filmlerinin ikonografik kullanımıyla kısmen örtüşür ama bu örtüşme filmin geneline hâkim değildir. Fiziksel ve sosyal çevre genel olarak renkli, eğlenceli ve gündelik hayatın güvenli yapısını sunarken özellikle çocuk odalarında ve Randall ile Mr. Waterhouse'un gizli deney odasında korku filminin ikonografik kullanımı örneklenir. Bu sahnelerde aydınlatma ve kamera kullanımı korku filmlerinde kullanılan tekniklerle örtüşmektedir.

### 3.1.4 Ses

Filmin müziklerini Pixar ile daha öncede çalışmış olan Randy Newman yapar ve bu filmdeki müzikleriyle Akademi ve Grammy ödülleri kazanır. Filmin genelinde korku filmlerinde kullanılan müzik temaları kullanılmaz. Aydınlatma ve sinematografiyle paralel bir şekilde belirli yerlerde korku filmine uygun müzik kullanımları bulunmaktadır.

Filmin giriş sahnesinde çocuk yatakta yatarken ortamda müzik yoktur. Filmdeki ortam sesleri cırcır böcekleri ve çocuğun nefes sesiyle sağlanarak atmosferde gerilim oluşturulur. Aniden duyulan kapı gıcirtısı sesi gerilimi yükselterek çocuğun uyanmasına sebep olur. Bu sırada uzun ve keskin bir keman sesi gerilimi yükseltirken pencereden

giren rüzgâr sesi müziğe eşlik eder. Canavarın ortaya çıktığı çekimde ise orkestrasyon giderek yükselir ve canavarın hırıltısıyla birlikte ürkütücü bir atmosfer yaratır. Bu sahnede kurbanın yani çocuğun çılgılığı korku filmlerindeki gibi yansıtılır. Fakat çocuğun çılgılığın sonra canavarda çılgılık atar ve paniğe kapılarak yere komik bir şekilde düşer. Korku atmosferi canavarın çılgılığı ve akabinde çıkardığı komik seslerle bozulur.

Boo'nun gizlice Sulley'nin sırtında canavarlar şehrine girdiği sahnede ise Sulley sırtında Boo'nun olduğunu fark edince kısa ve sık müzik vuruşları, Hitchkok'un Psycho filmindeki ünlü banyo sahnesindeki ses kullanımıyla aynıdır. Fakat devamında bir dehşet gerçekleşmez. Tam tersi bir şekilde güldürü öğeleriyle sahne tamamlanır. Boo'nun restauranda görüldüğü sahnede ise canavarların çılgınlıkları ürkütücü bir müzikle sunulmaz. Tam tersi komik ve eğlendirici bir tema sahneye hâkim olur. Çılgılık toplama makinesinin Boo'ya ve Mike'a yaklaştığı sahnelerde de gerilimi yükselten müzik makinenin çıkardığı ses efektleriyle ürkütücü ve gizemli bir atmosfer oluşturur. Benzer şekilde filmin finaline doğru Boo'yu kaçıran Sally'nin peşinden giden Randall görünmez olarak Sulley ile kavga eder. Bu sahnelerde görünmezliğin verdiği gizemle canavarın nereden geleceği merakı kısa, sık ve yükselen müzik vuruşlarıyla harmanlanarak izleyiciye sunulur.

Filmin genelinde ürkütücü sahneler çok yer kaplamaz. Bundan dolayı aydınlatma ve sinematografi olarak korku filmlerine gönderme yapan sahneler ses içinde geçerli uyuşmaları içerir. Diyalog, ses efekti ve müzik kullanımı filmin genel atmosferinde eğlenceli bir temada sunulurken söz konusu kısıtlı sahnelerde ise korku filmlerindeki ses kullanımı tekrarlanır. Bu sesler kimi zaman ünlü korku filmlerindeki ses kullanımına göndermeler içermektedir

## 3.2 FRANKENWEENIE

*Yönetmen: Tim Burton*

*Yapım yılı: 2012, Süre: 87 dakika*

*Yaş sınırı: Bazı içerikleri, çocuklar için uygun olmayabilir*

*Yapımcılar: Tim Burton and Allison Abbate*

*Stüdyo: Walt Disney Pictures*

### 3.2.1 Konu ve Anlatı Yapısı

**Konu:** Genç ve bilime meraklı Victor Frankenstein, okulunda zekâsı nedeniyle kışkırtılan ama aynı zamanda içine kapanık bir çocuktur. Zamanının çoğunu köpeği Sparky ile vakit geçirmektedir. Babasının ısrarıyla arkadaşlarıyla beyzbol oynarken, köpeği Sparky'nin başına trajik bir kaza gelir ve köpeğini kaybeder. Bu duruma oldukça üzülen Victor, bilim öğretmeni Rzykruski'nin sınıfta yaptığı bir deneyden ilham alarak köpeği Sparky'yi elektrik akımıyla yeniden canlandırır. Victor, yeniden canlanan köpeğini çevreden saklamaya çalışmasına rağmen bunda başarılı olamaz. Köpeği fark eden arkadaşları aynı deneyi farklı hayvanlarda yapmaya karar verirler. Bu deneyler bir felaketler zinciri ile sonuçlanır ve ortaya çıkan canavarlar etrafa dehşet saçar. Victor ve köpeğinin kahramanca davranışları sayesinde kasaba tekrar huzura kavuşur.

**Anlatı Yapısı:** Film konu itibarıyla ağırlıklı olarak 1818 yılında Mary Shelley'in yazdığı *Frankenstein* romanını referans alır. İnsanın bilimi kullanarak tanrının yerine geçme isteğinin ne gibi kötü sonuçlara varabileceğini sorgulayan bu klasik hikâyeyi Tim Burton komedi öğeleriyle birleştirilerek farklı bir bakış açısıyla anlatır. Filmin anlatı yapısı incelendiğinde Noel Carroll'un *ileri gitme modeline* uyum gösterir. Filmin hikâyesi deneye hazırlanma, deney, yıkım ve çatışma aşamalarından oluşur.

New Holland isimli sessiz ve sakin bir kasabada yaşayan Victor Frankenstein ailesiyle birlikte yaşamaktadır. İçine kapanık ve derslerinde başarılı Victor, köpeği Sparky ile oldukça iyi vakit geçirdiği için başka arkadaşlara ihtiyaç duymaz. Bu arada yaklaşan bilim fuarı etkinliği için babasından izin isteyen Victor, babasının Victor'un daha sosyal olması için öne sürdüğü beyzbol müsabakasına katılması şartını kabul etmek zorunda

kalır. İstemeyerek katıldığı maç esnasında beyzbol topu, sahadan dışarı çıkıp araç yoluna çıkar. Peşinden topu almak isteyen köpeği Sparky, yoldan geçen bir arabanın altında kalarak hayatını kaybeder. Büyük bir üzüntü yaşayan Victor'a okula yeni atanan bilim öğretmenin sınıfıta yaptığı kurbağa deneyi köpeği Sparky'yi canlandırabileceğine dair bir umut ışığı olur. Anlatının bu kısmı ileri gitme modelinin deneye hazırlanma aşamasıdır. Victor'un neden bu deneyi yaptığı ve neden önemli olduğu açıklanır.

Deney aşamasında ise Victor evde hazırladığı bilimsel düzeneği mezardan çıkardığı ve tamir ettiği köpeği Sparky'e bağlar. Fırtınalı bir havada kabloyla bağlı uçurtmalar aracılığıyla yıldırım köpeğe ulaşır ve onun canlanmasını sağlar. Deney aşaması başarıyla gerçekleşir. Fakat Sparky'nin, Victor'un sınıf arkadaşları tarafından görülmesiyle işler tersine döner. Deneyi öğrenen sınıf arkadaşları, bilim fuarında verilecek büyük ödül için bu deneyi kendi hayvanları için yapmaya karar verirler. Dolayısıyla Victor'un deneyi ile birlikte arkadaşlarının yaptığı deneylerde ileri gitme modelinin deney aşaması içine girer. Victor'un sınıf arkadaşlarının yaptığı deneyler ters sonuçlar doğurur ve kontrolden çıkan deney sonucu deney hayvanları canavarlara dönüşür. Anlatı yapısının üçüncü aşaması olan yıkım böylece başlamış olur.

Anlatı yapısının son aşaması olan çatışmada ise canavarlarla karşılaşan halk büyük panik yaşar ve kaçırlar. Victor, aklını kullanarak çoğu canavarın üstesinden gelirken son canavar olan vampir kedi Victor'un arkadaşı Elsa'yı yel değirmenine kaçırınca bütün kasaba orijinal romanındaki gibi yel değirmeninde toplanır. Yanlışlıkla alev alan yel değirmeninden ve vampir kediden kurtulan kahramanlarımız mutlu bir şekilde filmi bitirirler.

Tim Burton'un dışavurumcu akıma olan hayranlığı filmin genel anlatı yapısında kendisini gösterir. Bunun yanında film, Noel Carrol'un ileri gitme modeline genel hatlarıyla benzerlik göstermesine rağmen bazı noktalarda farklılaşma görülür. Birinci aşama olan deneye hazırlık aşaması, orijinal romanda hastalıkları yok etme, üstün insan yaratma gibi daha geneli ilgilendiren sorunları çözme derindedir. Fakat bu filmde küçük bilim adamı Victor, çok sevdiği ve tek arkadaşı olan Sparky'e tekrar kavuşmak için deneyi gerçekleştirir. Bir anlamda deneyin yapılma amacı geneli değil bireyi ilgilendirir. Victor

yaptığı deneyin başarısıyla ilgilenmez. Köpeğini geri döndürmek deneyin temel amacıdır ve oldukça bireysel olan bu deneyi Victor kimseyle paylaşmak istemez. Böylelikle filmin anlatı yapısının, bu noktada korku türünden ayrıştığı görülür.

Diğer bir fark ise korku türünün anlatı yapısında yıkım aşaması, deneyin sonuçlarının kötüye dönmesi sonucu felaketi yaratırken; Frankenweenie filminde deney kötü sonuçlara dönüşmez. Tam tersi köpek Sparky eskisi gibi sevimli ve yaramazdır. Burada bilim öğretmenin Victor'a söylediği söz dikkat çeker: “insanlar bilimin sadece akılda olduğunu düşünür ama bilim aynı zamanda kalbimizdedir. İlk yaptığın deneyi sevdiğin için deney istediğin gibi oldu”. Fakat sonrasında korku türündeki yıkım aşaması başrol kahramanı Victor tarafından değil onun kiskanç, ödül meraklısı arkadaşları tarafından gerçekleşir. Kötülükleri deneye de yansır ve yıkım gerçekleşir. Dolayısıyla “insan tanrı gibi olmaya çalışırsa bunun kötü sonuçları olur” tezi değişerek; filmde “iyi insanlar tanrıya özenirse iyi sonuçlar; kötü insanlar tanrıya özenirse kötü sonuçlar ortaya çıkar” mesajı filmin ana fikrini oluşturur.

Filmin son aşaması olan çatışma işlevi de orijinal hikâyeden farklıdır. İleri gitme modelinde deneyi yapan kişi, eylemlerinin kötü olduğunun farkına varması sonucu çatışma ortaya çıkar. Frankenweenie’de ise deneyi yapan Victor’un sınıf arkadaşları, eylemlerinin kötü sonuçlarına rağmen hatalarının farkına varmazlar. Tam tersi canavarlar kasabaya saldırırken Victor’un kimi arkadaşları, bilim fuarında birinci olabilme kaygısıyla canavarları filme alır ya da kendi canavarlarını diğer canavarlara saldırtır. Filmin finalinde kötü canavarların korku türünün gerektirdiği gibi yok edildiğini görürüz. Sadece köpek Sparky yok edilmez çünkü deney sonucu ortaya çıkan bir varlık olmasına rağmen canavarca eylemlerde bulunmaz ve bir tehdit unsuru içermez. Dolayısıyla filmin kendi mantığı içinde mutlu sonla hayatta kalır.

### **3.2.2 Karakterler**

Frankenweenie filmindeki karakterin çoğu korku edebiyatı ve filmlerinin ikonografik karakterlerinin bir temsilidir. Genel olarak klasik korku filmi karakterlerinin çoğu, Frankenweenie filminde kendisine yer bulur. Frankenstein başta olmak üzere *Mumya*,

*Godzilla*, *Gremlinler* gibi birçok ikonografik karakter, orijinal görünümüne kısmen sadık bir şekilde tasarlanıp karakterize edilir. Filmdeki her karakterin, korku türünün ikonografik karakterlerine referans olması nedeniyle bu başlık altında filmdeki hem ana karakterler hem de yan karakterler analiz edilecek ve korku türündeki karakterlerle olan ilişkileri de ele alınacaktır.

**Victor Frankenstein:** İsmi ve karakteri Shelley'in Frankenstein romanından alınan karakter siyah saçlı, beyaz tenli 11 yaşında bir çocuktur. Karakter tasarımı olarak yine Tim Burton yapımı *Corpse Bride* (2005) filminin başkarakteri *Victor van Dort* karakterine benzemektedir. Filmin başında içe kapanık, akıllı, yaratıcı ve bilime meraklı bir çocuk portresi çizilir. Köpeğine ve film yapımına olan tutkusu kendisini arkadaş edinmekten alıkoyar. Köpeğinin ölümünden sonra derin bir üzüntüye kapılır fakat bu durumu kabullenemez. Bilim öğretmeninden ilham alarak köpeğini yeniden hayata döndürebileceği umudunu taşıyan Victor, yaptığı deneyle bunu başarır ve tekrar eski neşesine kavuşur. Köpeğinin Edgar tarafından görülmesi üzerine Victor, ifşa edileceği korkusuyla Edgar'ın balığı içinde aynı deneyi tekrarlar. Filmin finalinde canavarlar kasabada dehşet saçarken Victor içindeki kahramanı dışarı çıkarır ve hayatı pahasına canavarların hakkından gelir. Bu içe kapanık çocuktan kahramana olan dönüşüm hem kasabayı kurtarmasına hem de çok sevdiği köpeği Sparky'e kavuşmasını sağlar.



Görsel 45. *Frankenweenie* Filminin Karakterlerinden Victor Frankenstein

**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

**Sparky:** Filimde Victor'un çok sevdiği köpeği olan Sparky, *Bull Terrier* cinsi bir köpektir. Yeniden hayata döndürüldükten sonra, Frankenstein canavarına benzer şekilde, boynunda çivilere ve dikiş izlerinin olduğu yamalı bir deriye sahip olur. . Tasarım olarak Brad Bird yapımı *Family Dog (1993)* filmindeki *the dog* karakterine benzemesinin nedeni Tim Burton'un sözü edilen animasyon yapımında da tasarımcı olarak çalışmasıdır.



*Görsel 46. Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Sparky*

**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Victor\\_Frankenstein](http://disney.wikia.com/wiki/Victor_Frankenstein) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Victor'un filmlerinde oynayıp fırlattığı topları getirmek Sparky'nin en büyük eğlencesidir. Oldukça enerjik ve sevecen olan Sparky, Victor'un komşusu ve sınıf arkadaşı olan Elsa'nın köpeği Persephone'a duygusal yakınlık hissetmektedir. Shelley'in romanındaki, isimsiz olan, Frankenstein'ın canavarını temsil eden Sparky orijinal filmdeki karakterin aksine, yeniden dirildikten sonra bile sevecenliğini ve enerjisini korur. Kendi ölümünün farkında olmayan Sparky eski günlerindeki gibi çevresine sevecen bir biçimde davranır. Ne var ki Victor'un ebeveynleri kendisinden korkar ve bu duruma tepki gösterirler. Sparky bu duruma anlam veremediği için oldukça üzülür ve evi terk eder. Takip eden sahnede panayır alanındaki kalabalıktan korkan Sparky, mezarlığın yanından geçerken yolda hızla giden bir araba görür ve istemsiz bir şekilde ölümüne neden olan kazayı hatırlayıp telaşla yanındaki hayvan mezarlığına girer. Girdiği hayvan

mezarlığında karşılaştığı bir mezar taşında kendi adını gördüğü an mezarın kendisine ait olduğunu anlar ve oraya aitmiş gibi üstünde uyumaya başlar. Victor, Sparky’i mezarlıkta bulur fakat Sparky çok sevdiği sahibine yaklaşmak yerine geri çekilir; çünkü Victor ve insanlardan çekinmektedir. Sahibinin sevgi dolu sözleri Sparky’i tekrar eski haline döndürür. Canavarların kasabaya saldırdığı final çatışmada ise sahibi Victor gibi içsel bir dönüşüm geçirerek kahraman edasıyla filmdeki canavarlara saldırır ve finalde Victor’u yangından kurtarır.

**Elsa Van Helsing:** Victor’un sınıf arkadaşı ve kapı komşusu olan Elsa’nın saçları ikiye bölünmüştür ve karakter uzun, zayıf bir bedene sahiptir. Film boyunca siyah bir elbise giyen Elsa, Victor’un dişi hali gibidir. Soyadını Bram Stoker’ın klasik korku hikâyesi *Dracula’nın* (1897) vampir avcısı karakteri Professor Abraham Van Helsing’den alır. Karakterin adı ise James Whale yapımı *The Bride of Frankenstein* (1935) filmindeki gelin rolündeki Elsa Lanchester’a gönderme yapar. Elsa’nın tasarımı Tim Burton yapımı *Beetlejuice* (1988) filmindeki Lydia karakterine benzemektedir.



*Görsel 47. Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Victor Elsa Van Helsing*

**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Karakter olarak Elsa, *Dracula* romanındaki ana karakter olan *Mina Harker*’a benzerlikler gösterir. Klasik Drakula hikâyesinde olduğu gibi anne ve babası olmadığı



için uysal, hassas ve ie kapanık bir karaktere sahip olan Elsa, Persephone isimli bir kepeęe sahiptir. Filmde aıka gsterilmemesine raęmen Victor ile aralarında duygusal bir yakınlık vardır. Kepeęi ldüęü zaman Victor'ın duygularını anlayabilen Elsa, belediye başkanı olan dayısı tarafından Dutch Günü (Dutch Day) olarak bilinen festivalde şarkı söylemesi için baskıya uğramaktadır. Elsa filmin başlarında kimseye hayır diyemeyen ve ürkek bir karaktere sahipken filmin finalinde içsel bir dönüşüm geçirek kepeęini vampir kediden kurtarmak için oldukça cesur eylemlerde bulunur.

**Persephone:** Elsa'nın kepeęi olan Persophone uzun, kıvrıkcık tüylere sahip bir fino kepeęidir. Film boyunca herhangi bir canavara dönüşmeyen tek hayvandır. Sparky'e ilgi duyan Persephone, Sparky'e dokununca ortaya çıkan elektrik akımından etkilenir ve saçında beyaz bir bölüm oluşur. Bu görünümüyle *Bride of Frankenstein (1935)* filmindeki gelin karakterine benzer.



*Görsel 48. Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Persephone*

**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

**Edgar:** On yaşındaki Edgar kambur görünümü ve tuhaf davranışlarıyla Frankenstein filmlerinde Victor'un yardımcısı İgor (Ygor) ile benzerlikler gösterir. Klasik Frankenstein film uyarlamalarında Frankenstein'in sakar, ikiyüzlü ve halkı galeyana

getiren Frankenstein'in yardımcısı olan İgor gibi, Edgar da benzer bir şekilde Victor'un bilim fuarı için yardımcısı olmak istemektedir. İlk başta Victor tarafından reddedilen Edgar, köpeği hakkındaki sırrı saklaması karşılığında deneyin nasıl yapıldığını öğrenir. Filmde istenmeyen çocuk olan Edgar, arkadaş edinmek için bu sırrı sınıf arkadaşlarıyla paylaşır. Olayların çığırından çıkmasında birinci derecede rol oynar.



*Görsel 49. Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Edgar*

**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

**Nassor:** Yan karakterlerden biri olan Nassor, tasarım itibariyle Frankenstein'in isimsiz canavarına benzer. Geniş omuzları, düz ve geniş saçları ile Frankenstein karakterine hayat veren dönemin korku filmi yıldızı Boris Karloff'a göndermeler içerir. İsim itibariyle Mısır dilinde Victor anlamına gelen Nassor, bir anlamda Victor ile adaştır. Okuldaki zeki öğrencilerden biri olan Nassor, Victor'u kıskanmaktadır ve Edgar'ı sıkıştırıp deney sırrını öğrenir. Ölmüş olan evcil hayvanını mumya fare olarak hayata döndürür. Filmin çatışma sahnesinde mumya faresini kaplumbağa canavarın üstüne salar ama hem mumya faresi yok olur hem de kaza eseri sargı bezlerine dolanıp bir mumya formunda tabuta girer. Boris Carloff, *Frankenstein* (1931) filmindeki canavarını canlandırdıktan bir yıl sonra Karl Freund yapımı *The Mummy* (1932) filminde mumya karakterini canlandırır. Bu

nedenle filmin başında Frankenstein canavarı olarak tasarlanan Nassor filmin sonunda mumya şekline bürünür.



*Görsel 50. Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Nassor*

**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

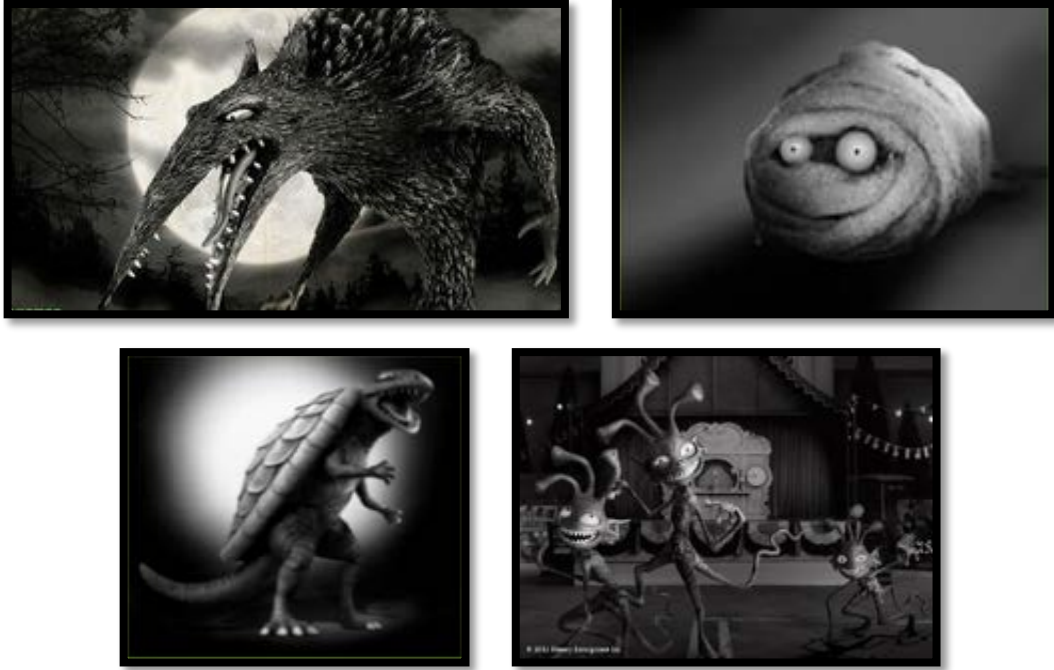
**Toshiaki:** Japon yüz hatlarına sahip bu karakter Godzilla'nın yaratıcısı Tomoyuki Tanaka'dan ilham alınarak tasarlanır. Filmdeki en hırslı karakter olan Toshiaki, Shelley ismini verdiği ölü kaplumbağasını duygusal sebeplerden dolayı değil tam tersi bilim fuarında birinci olmak için yeniden hayata döndürür. Filmin çılgın bilim adamı olan bu karakter, kaplumbağa canavarının getirdiği yıkımdan dolayı üzüntü ya da pişmanlık duymaz. Tam tersine, yanına kamerasını alarak yarattığı bu canavarı hayranlıkla filme alır.



*Görsel 51. Frankenweenie Filminin Karakterlerinden Toshiaki*

**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

**Canavarlar:** Filmdeki canavarlar, orijinal filmlerindekinin aksine canavar olarak doğmazlar. Victor Frankenstein'in deneyiyle dönüşüme uğrayan masum ve ölü hayvanlar filmin finalinde büyük bir yıkıma neden olurlar. Mr. Whiskers isimli beyaz tüylü kedi, deney esnasında ağızında tuttuğu yarasa yüzünden vampir kediye dönüşür ve yarasa kanatlarıyla çevreye zarar verebilecek bir güce ulaşır. Filmin diğer bir canavarı olan kaplumbağa canavarı ise Toshiaki'nin ölü kaplumbağasından mutasyona uğrar ve Godzilla biçiminde kasabada yıkımı gerçekleştirir. Mumya fare karakteri ise, Nassor'un evcil hayvanıdır. Oldukça küçük bir bedene sahip olan bu karakter, kaplumbağa canavarı tarafından ezilir. Edgar'ın hayata döndürdüğü ölü bir lağım faresi olan Were-Rat ise kurt adam karakterine benzer bir şekilde canavara dönüşür. 1984 yapımı Gremlins filmindeki yaratıklara gönderme yapan su yaratıkları da hayvanlardan değil havuza bırakılan bir paket böcek yumurtasından meydana gelirler.



*Görsel 52. Frankenweenie Filminde Yer Alan Canavarlar*

**Kaynak:** [http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Frankenweenie_characters) (Erişim Tarihi: 10.08.2015).

Filmin karakterleri incelendiği zaman korku filmlerindeki karakter yapılandırmasıyla büyük oranda örtüşmeler görünür. Korku filmlerindeki kahraman, kurban ve canavarlar sınıflandırılmasına göre Victor Frankenstein ve köpeği Sparky filmin kahramanları grubunda yer alır. Orijinal romanda canavarın yerini tutan Sparky, burada canavar olarak gösterilmez ve Victor ile birlikte karakterizasyonu en derin bir şekilde ele alınan karakter olur. Filmin diğer canavarları ise grotesk bir tasarımla derinlemesine incelenmez. Genel olarak bu canavarlar, orijinallerine gönderme yapan stok karakterler olarak filmde görev alırlar. Örneğin; Elsa ve köpeği geleneksel kurban profiline uygun sunulur. Orijinal korku filmlerinde de benzer kurbanları oynayan bu iki karakter, korku filmlerinin aksine zarar görmeden canavardan kurtulurlar. Filmdeki çılgın bilim adamlarını temsil eden Victor'un arkadaşları ise megaloman bilim adamı tasviriyle komik bir amaç dâhilinde benzerlik gösterirler. Korku türünde, tanrının yerine geçmek, ölümsüz olmak gibi amaçlara sahip olan çılgın bilim adamları, burada bilim fuarında birinci olmak gibi çocukça bir hırsla sahiptirler. Sonuç olarak Frankenweenie filmindeki bütün karakterler, korku filminin ikon karakterlerine gönderme yaparken, film bu referansları daha komik bir tasarım ve karakterizasyonla sunar.

### 3.2.3 Çevre ve İkonografi

Frankenweenie filmi çevre ve ikonografi olarak gotik estetik ve özellikle Alman Dışavurumcu film stilinden, Tim Burton'un önceki filmlerinde de olduğu gibi, büyük ölçüde faydalanmaktadır. Dışavurumcu sinemanın duyguları oldukça stilize bir biçimde anlatma geleneği, Frankenweenie filminde de hem karakterlere hem de ikonografiye damgasını vurur. Alman dışavurumcu film stili genel anlamda eğik kamera açıları, çarpıtılmış gövde ve şekilleri, tuhaf ve aykırı setleriyle kendisini farklılaştırır. Bu stilin yüksek kontrasta sahip loş aydınlatması (high contrast lighting) ve bunun sonucunda ortaya çıkan keskin gölgeler, korku türünün ikonografilerinden biri olur. Malikâne, şato gibi gotik mimarinin mekânları, Tim Burton'un temsilcisi olarak anıldığı Alman dışavurumculuğunun önemli çevre bileşenlerinden biridir. 1920'li ve 30'lu yılların korku filmlerindeki gibi bu filmdeki en göze çarpan nokta filmin siyah beyaz olmasıdır. Tim Burton'un günümüzde ikonografik bir öge haline gelen renksizliği ısrarla istemesinin nedenini kendisi şu şekilde açıklar:

Bu film siyah ve beyaz olmalıdır çünkü filmi daha duygusal ve daha farklı hale getirir. Rengi dışarıda bırakarak karakterler ve hikâye daha iyi takip edilebilir. Böylece yetişkin seyirciler eski filmlere olan saygıyı anlarken çocuk izleyiciler ise hikâye anlatımında taze bir yol keşfetmiş olurlar. Hikâyenin kalbine bu şekilde daha hızlı ulaşabiliriz (Salisbury, 2012: 188).

Filmin geçtiği hayali kasaba New Holland, bir kenar banliyö kasabası olarak dikkat çeker. Filmdeki mekânlar, özellikle Tim Burton'un büyüdüğü yer olan Kaliforniya'daki Burbank şehrinden esinlenerek tasarlanır (Salisbury, 2012: 15). New Holland sıkıcı ve durağan bir kasabadır. Komşuluk ve toplum ilişkilerini cemaat toplumu denilebilecek bir sosyal çevre anlayışı yönetir. Film, ev stilleri ve eşyalar açısından 1950-60'lı yılları yansıtır. Victor'un laboratuvara dönüştüreceği evi başta olmak üzere yan yana dizilmiş banliyö evleri, okul, mezarlık, panayır yeri ve filmin finaline ev sahipliği yapan yel değirmeni filmin başlıca mekânlarıdır. Filmin önemli mekânlarından biri de Victor'un tavan arasındaki odasıdır. Bu oda aynı zamanda Sparky'yi tekrar hayata dönüştüreceği bir laboratuvara dönüşür. Laboratuvar, sözü edilen uyarılama filmlerde yer alan Dr. Frankenstein'in laboratuvarı ile büyük benzerlikler gösterir. Victor'un odası olması sebebiyle daha kişisel eşyalar barındıran oda, Frankenstein'in laboratuvarına kıyasla daha kişisel eşyaları barındırır. Normalde ne olduğu tam olarak bilinmeyen anlaşılmaz

teknolojik aletler Frankenstein filmlerinde laboratuvar malzemesi olarak göze çarparken Frankenweenie filminde bu aletler tost makinesi, vantilatör, saat gibi günlük nesnelere dönüşmektedir. Sparky'nin ölümünden sonra Victor'un laboratuvara dönüştürdüğü odası, klasik Frankenstein filmlerinde yer alan elektrik akımını iletecek malzemelere yine farklı bir boyutta sahiptir.



*Görsel 53. Frankenweenie Filminin Jeneriğinde Tim Burton'un Renk Stili Kullanımı*

**Kaynak:** Frankenweenie (2013)

Orijinal filmdeki aksine elektrik akımı, Tim Burton'un 1989 yapımı *Batman* filminin simgesine benzer bir uçurtmayla sağlanır. Victor'un Okulu ise oldukça sade ve düz çizgilerden oluşur. Victor'un sınıfı 1950'li yılların tipik kasaba sınıflarına benzer ve sınıftaki iskelet modeli yakın çekimlerle vurgulanır. Filmdeki diğer bir mekân olan hayvan mezarlığı ise hayvan temalı mezar taşlarıyla dikkat çeker. Örneğin; Sparky'nin mezarlık taşı, kemik şeklinde bir haç simgesidir. Mezarlığın girişi ise gotik estetiğin görkemli kapılarına benzer şekilde sivri ve süslüdür. Mezarlık live-action uyarlamalarındaki gibi eğimli bir araziye sahiptir. Nassor karakterinin hamsterına ait mezarlık ise Frankenstein filmindekine benzer bir şekilde kümbet şeklindedir. Filmin final sahnesine ev sahipliği yapan yel değirmeni ise yine Frankenstein filmindeki yel değirmeni gibi gotik bir mimari stile sahiptir.



Görsel 54. *Frankenweenie* Filmindeki Mekânlar

**Kaynak:** Frankenweenie (2013)

Aydınlatma bakımından filmin genelinde kullanılan gece ve kapalı mekân sahneleri loş ışıklandırmayı yoğun olarak kullanılmasına izin verir. Işık ve karanlık kontrastlığına dayanan *chiaroscuro* tekniği filmin bütününde önemli bir rol oynar. Özellikle sınıf ve diğer iç mekân sahnelerinde ışığın yönü yukarıdan ve yandan gelirken yoğunluğu az ama kontrast oranı fazladır. Gölgeler ise genel olarak keskin bir şekilde hem duygusal hem de gerilim vermek için kullanılır. Işığın ve gölgelerin bu şekilde kullanımına rağmen 20'li yılların dışavurumcu ışıklandırma stiline göre daha yumuşak bir kullanım vardır. Gece çekimlerinde tam bir karanlık durumu görülmez. Özellikle Victor'un Sparky'i yeniden canlandığı gece çekiminde elektriğin yaydığı ışıklar, yıldırım ışıklarıyla birlikte anlık yüksek kontrastlar oluşturarak, Frankenstein filmlerindeki ışık kullanımından daha hareketli ve daha yoğun bir etki bırakır. Işığın duygusal atmosfer oluşturduğu görülür. Filmde görülen diğer bir ışık tipi ise alttan ışıklandırmadır. Belediye reisinin ve bilim



öğretmenin sert konuşma ve tavırları, tiyatro salonunda alttan ışıklandırma ve yüksek kontrast eşliğinde vurgulanır. Özellikle final çatışmaya doğru hayvanların yeniden diriltilmesi sırasında canavar ışığı (monster uplight) olarak da isimlendirilen üstten ışıklandırma kullanılır. Yüksek kontrast ve keskin gölgeler sahnede dehşet duygusu yaratmak için kullanılır. Filmin final sahnesinde doğal ışık kaynağı meşaleler ve yangındır. Böylelikle aynı etki, filmin gönderme yaptığı filmlerdeki kullanımını tekrar eder. Filmde kapalı mekân ve gece çekimleri kadar daha aydınlık çekimlerin yer aldığı gündüz çekimleri de ön plandadır. Gündüz ve dış mekan çekimleri daha az kontrast içeren ve yüksek ışık (Hight key lighting) kullanımının hakim olduğu sahnelerdir. Bu sahnelerde gerilim yerine kasabanın monotonluğu ve köpeğin sevimliliği vurgulanır. Sparky'nin canlı olduğu sahnelerde ışık daha yüksek ve dolgu ışığı ise daha belirgindir. Yine bilim öğretmeni Rzykruski'nin dersi esnasında, ışık ve gölgeler daha keskin ve derin iken Rzykruski'nin kovulup yerine jimnastik öğretmenin geldiği sınıf sahnelerinde ışık daha yumuşak ve orta yoğunlukta kullanılarak sıkıcı ve monoton bir atmosfer yaratılır.



*Görsel 55. Frankenweenie Filmindeki Aydınlatma Teknikleri*

**Kaynak:** Frankenweenie (2013)

Sinematik açıdan incelendiğinde Frankenweenie filminin live-action sinematografisine uygun bir şekilde filme alındığı görülür. Stop-motion filmlerinde ayrıntılı bir storyboard çalışmasının yapılması gerekliliği nedeniyle, önceden her sahnenin ayrıntılı bir şekilde planlanmıştır. Özellikle ışık ve gölge kullanımıyla sahnedeki duygunun vurgulanması için, kameranın açısı her sahnede değişkenlik gösterir. Dışavurumcu kamera açıları (dutch angle), yakın çekimler ve düşük kamera açıları filmin genelinde yoğunluklu olarak kullanılır. Kamera açıları bakımından diğer bir dikkati çeken nokta ise 30'lu yılların kamera açılarının birebir kullanıldığı sahnelerdir. Örneğin; filmin başlarında Victor

köpeği Sparky ile tavan arasındaki odasına merdivenlerden çıkarken, merdivenin altından yapılan düşük kamera açısına sahip çekim, *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920) filmindeki merdiven çıkma sahnesiyle neredeyse aynıdır. Yine huysuz belediye başkanı, bilim öğretmeni ve filmin canavarlarının olduğu sahnelerde ise canavarları ve otoriteyi ürkütücü ve güçlü gösteren düşük açılı kamera çerçevelemesi kullanılır. Bunun tam tersine canavarların insanlara saldırdığı sahnelerde, kurban rolündeki karakterler yüksek açılı kamerayla zayıf gösterilir.



*Görsel 56. Frankenweenie Filminde Alman Dışavurumcu Film Stiline Örnek Kare*

**Kaynak:** Frankenweenie (2013)

Victor'un köpeğini kaybettiği sahnede Victor'un üzüntüsü Dolly Zoom efektiyle verilir. Takip eden çekimlerde yakın plandan uzak plana doğru akan kamera hareketi esnasında arka plan ve mekânların değiştirilmesiyle karakterin yaşadığı duygusal boşluk resmedilir. Özellikle Sparky'nin dışarıda ve içeride yer alan sahneleri, köpeği takip eden kayma hareketleriyle birlikte sahneye dinamizm getirirken üzülmeye sahneleri uzun plan çekimlerle sağlanır.



*Görsel 57. Dolly Zoom Kamera Tekniğiyle Sparky'nin Ölümünü Dramatize Eden Bir Kare*

**Kaynak:** Frankenweenie (2013)

Genel olarak filmin bütününe baktığımızda Frankenweenie filmi Alman dışavurumculuğundan beslenir. Bunun yanında düşük bütçeler nedeniyle ortaya çıkmak zorunda kalan ilk Alman dışavurumcu filmlerden ziyade bu akımı Amerika'ya taşıyan Universal Stüdyoları'na ait Frankenstein filmlerinin ve Hammer stüdyosunun etkileri Frankenweenie filmi üzerinde daha baskın bir biçimde görülür. Normalde Alman dışavurumcu film estetiğinin önemli bir parçası olan mekânsal zıtlıklar ve eğimler bu filmde kullanılmaz. Tam tersine mekânlar ve dekor oldukça realist bir şekilde gerçeğine uygun modellenmiştir. Yine gotik estetiğe hizmet eden devasa şatolar ve kiliseler, filmde yer bulmamaktadır. Bunun yerine oldukça sakin ve monoton olan kasaba ortamı, dışavurumcu korku filmlerinden çok 1940'lı yıllardan sonra ve özellikle günümüzde geçen korku filmlerinin çevre ortamıyla benzerlik gösterir. Filmin ışık ve renk kullanımı dışavurumcu estetiğinin en güçlü şekilde kullanıldığı ikonografik öğelerden biri olarak sözü edilen klasik korku filmleriyle birebir örtüşür. Sinematografi olarak çizgi filmlere has kamera kullanımından çok live-action filmlerin sinematografisine uyum gösteren kamera açıları film üzerinde hâkimdir. Filmin kamera açıları ve hareketleri klasik korku

filmlerinin kamera açılarıyla örtüşürken korku filmlerinde olmayan çekim açıları filmin neşeli ve komik sahnelerinde kendisini gösterir.

### 3.2.4 Ses

Filmin müziklerini 1985 yılından beri Tim Burton'un film müziklerini yapan Danny Elfman yapar. Filmin müziklerinde birçok canavar filminin müziğine göndermeler yer alır. İlk dönem klasik korku filmleri, sessiz döneme denk geldikleri için müzik referansı oluşturamazlar. Sesli dönemin yapımlarından biri olan ve Franz Waxman'ın müziklerini hazırladığı *The Bride of Frankenstein* (1935) filmde kullanılan müzikler açısından Frankenweenie filmi için referans oluşturur. Bunun yanında filmin müzikleri Godzilla'dan Batman'a kadar birçok filmin müziklerine göndermeler içerir.

Filmin girişinde Disney'in ünlü peri masalı şatosu ve ona eşlik eden romantik ve görkemli müziği yerini aniden fırtınalı gotik bir atmosfere bırakırken arka planda korku filmlerinin vazgeçilmezi olan manik notalardan oluşan bir kilise müziği yükselerek filmin klasik bir Disney filmi olmadığını altını çizer. Victor ve ailesinin tanıtıldığı ilk sahnelerde duygusal ve sevimli denebilecek bir müzik eşliğinde monoton ve huzurlu bir ortam vurgulanır. Victor köpeği Sparky ile tavan arasındaki odasına çıktığında ise odaya girişle birlikte müzik değişir ve gizemli ve ürkütücü bir temaya sahip olur. Klasik korku filmleriyle benzer tonlar taşıyan müzik bu mekânın ileride farklı ve ulvi bir amaçla kullanılacağını seyirciye hissettirir. Sonraki sahnede topu sevimsiz yan komşusunun bahçesine kaçan Victor, topu takip ederken müzik kesilir ve kamera topu takip ederken belediye başkanının ayaklarına ulaşır. Kamera Belediye başkanının yüzüne doğru yükselmeye devam ederken gerilim veren ve giderek yükselen müzik, belediye başkanının elindeki çim makasını sıkmasıyla son bulur. Burada müziğin makasın folley efektiyle birlikte bir uyum oluşturduğunu ve belediye başkanının karakterinin netliğini görürüz. Neşeli ve enerjik köpek Sparky'nin canlı olduğu sahnelerde müzik Disney çocuk filmlerinde duymaya alıştığımız neşeli ve enerjik bir ritimle ilerler.

Filmdeki ürpertici ve gerilim müziğin sıkça kullanıldığı sahnelerden bir kısmı, tuhaf kızın (Weird girl) kötülük tellallığı yaptığı zamanlardır. Yine bir başka yan karakter olan

İgor benzeri Edgar'ın sahnelerinde müzik gerilimli ve ürpertici bir tonla verilirken karakterin içsel kötülüğü yansıtılır ve müzik gelecek olan tehlikenin haberciliğini yapar.

Film Sparky'nin ölüm sahnesi ve devam eden sahnelerde oldukça melankolik ve duygusal bir temada sunulurken Victor'un yeniden canlandırma deneyinde ise tümünden değişerek ürktücü ve gizemli bir tona dönüşür ve şok korkutmalar müzik eşliğinde verilir. Örneğin; Victor'un Sparky'i mezarından çıkarma sahnesinde gerilimli ve biraz da duygusal müzik teması gök gürültüsü ile desteklenir. Köpeğin tabutunun açıldığı sahnede ise ani bir geçişle arkada beliren kedi Victor'a doğru korkutucu bir hamle yaparken ses efekti korkutucu bir şekilde kullanılır. Victor'un ailesinden gizli köpek cesedini eve sokmaya çalıştığı sahnede ise müzik ve ses efektlerinin yaratıcı bir kullanımını görürüz. Victor'un anne ve babası televizyonda live-action Drakula filmini izlerken filmin orijinal ürpertici müziği, Victor'un gizlice eve girmesi sırasındaki gerilime eşlik eder. Yönetmen bu şekilde klasik Drakula film müziğini kendi filminin gerilimli atmosferine taşır. Sparky'yi canlandırma sırasında, Frankenstein'in film müziklerine benzer bir şekilde, keman seslerindeki sıklaşma ve kısalma artarken rahatsız edici elektrik sesi ve gök gürlemeleri gibi ses efektleriyle birlikte sahnede gerilim yükselir. Müzik ve ses efektlerinin korku filmlerini örneklediği diğer bir sahne ise ölü köpek Sparky'nin sesini duyan Victor'un annesinin, tavan arasına doğru merdivenlerden çıkmasıyla sağlanır. Canavarın kurbanı evde fark edip kurbanın saklandığı yeri aramasını içeren benzer korku film çekimleri burada da kullanılır. Anne tavan arasına doğru çıkarken verilen kaygı yaratıcı müzik annenin adım sesleriyle desteklenir. Tavan arasına giren annenin ayak sesleri bu kez tahta gıcırtilarıyla sürer. Victor'un annesi, Psycho (1960) filmine benzer bir şekilde, perde arkasına gizlenen Victor ve köpeğine doğru ilerlerken müzik sıklaşır ve gerilim doruk noktada verilir. Bu esnada perde aniden açılır ve müzik kesilir. Psycho filmindeki bıçak darbeleri yerine Victor'un annesi şefkatli bir ses tonuyla "Kızarmış ekmek mi? Waffel mı?" şeklinde Victor'a sevgi gösterir.

### 3.3 SPIRITED AWAY

*Yönetmen: Hayao Miyazaki*

*Yapım yılı: 2001, Süre: 2 saat 4 dakika*

*Yaş sınırı: Bazı içerikleri, çocuklar için uygun olmayabilir*

*Yapımcılar: Hironori Aihara*

*Stüdyo: Studio Ghibli*

#### 3.3.1 Konu ve Anlatı Yapısı

**Konu:** On yaşındaki Chihiro, ailesiyle birlikte yeni bir kasabaya taşınırken yol üstünde bir tapınakla karşılaşır. Chihiro her ne kadar içeri girmek istemese de ailesi onu dinlemez ve beraberce tapınaktan geçip eski bir tema parka ulaşırlar. Buradaki sahipsiz yiyecekleri izin almadan yemeye başlayan ebeveynler domuza dönüşür. Ne yapacağını şaşırarak Chihiro korkuyla kaçarken karşısına çıkan Haku ona yardım eder. Banyo evi olarak adlandırılan bu yerde ailesini ve kendisini kurtarmak isteyen Chihiro kurduğu ilişkiler ve doğru eylemleriyle ailesini ve kendisini bu büyülü, mistik kasabadan kurtarır. Reider (2005: 4)'a göre *Spirited Away*, konu itibariyle Alice Harikalar Diyarında, Oz Büyücüsü gibi batı hikâyeleriyle ortak özellikler gösterse de film Japon folkloru, geleneği ve sembolizmi ile doludur. Filmin orijinal ismi olan “Sen to Chihiro no Kamikakushi”, içinde yer alan Kamikakushi (tanrılar tarafından alıkonulmuş) sözcüğü eski Japon folklorunda yer alan bir korku hikâyesine dayanır. Bu hikâyeye göre esrarengiz bir şekilde ortadan kaybolan kadınlar ve çocuklar bir süre sonra başka bir yerde ölü ya da diri bulunur. Kaybolan bu insanlar ruhlar diyarına gider. Kaybolan bu insanlardan bazıları bir süre sonra geri gelirken bazıları ise gelmez.

**Anlatı Yapısı:** Spirited Away filminin anlatı yapısının korku türünün anlatı yapısıyla ne gibi ortak uyuşumlar taşıdığını görmek için Noel Carrol'un *karmaşık keşif modelinin* başlangıç, keşif, onay ve çatışma işlevleriyle ne derece benzerlik ve farklılık taşıdığını anlamak gerekmektedir.

*Başlangıç* aşamasında film, Chihiro'nun ailesiyle birlikte yeni taşınacakları kasabaya doğru yolculuğuyla başlar. Günümüz dünyasında geçen bu bölümde Chihiro bu

taşınmadan hoşnut değildir ve ailesinin umursamaz tavırları modern insanın davranışlarını yansıtır. Babasının kestirmeden gitme alışkanlığı bu sefer aileyi yanlış bir yola sokar. Yolda karşılaştıkları tapınaklara saygı duymak yerine alaycı bir ifadeyle onları Chihiro'ya anlatan anne, ilerleyen sahnelerde gelecek olayların habercisi olur. Yanlış yolda ilerlemekte ısrar eden baba aniden frene basar ve gizemli bir girişin önünde dururlar. Kapıdan inip yapının diğer tarafında ne olduğunu merak eden anne ve baba Chihiro'nun bu mekândan korkmasına ve içeri girmeme konusundaki uyarılarına rağmen içeri girerler. Bu eski tren garına benzeyen mekândan korkan Chihiro tekrar ailesini içerden tuhaf sesler geldiği konusunda uyarır. Mekândan çıkınca eski bir tema parka ulaşan Chihiro ve ailesi buradaki yemek kokularına dayanamamaya izinsiz bir şekilde yemekleri yemeye başlarlar. Yasak elma yenmiştir ve bir takım kötü olayların başlarına geleceği son bir kez daha Chihiro tarafından dile getirilir. Bu uyarılar, anne ve baba tarafından dikkate alınmaz ve kredi kartlarıyla sonradan ödeyeceklerini belirtirler. Anne babasının tepkisi üzerine bu eski mekânı gezmeye çıkan Chihiro bir köprüye gelir. Köprüde karşılaştığı Haku bir an önce buradan ayrılması gerektiğini söyler. Korkuyla anne babasının yanına giden Chihiro anne ve babasının domuza dönüştüğünü görür. Burada başlangıçtaki *denge ve düzen* bozulur. Olağandışı varlıklar ve olaylar gözle görülür. Karakter ve izleyici *keşif* aşamasına geçer. Çevrede olan biten bu korkunç dönüşüm ve hayaletler izleyicide merak duygusu oluşturur. Chihiro bu keşif sürecinde olanlara inanmak istemez ve var gücüyle kaçmaya başlar. Kendisine durmadan bu olanların rüya olduğunu tekrar eder. Bu sırada karşısına tekrar çıkan Haku, Chihiro'ya bir meyve uzatır ve bu meyvesi yememesi durumunda Chihiro'nun yok olacağını söyler. Chihiro meyveyi yerken havada uçan bir varlık belirir ve Haku Chihiro'yu bu kuştan saklamaya çalışır. Filmin bu bölümünde Haku asıl korkulması gereken varlığın henüz ortaya çıkmadığının ipucunu seyirciye verir. Sonraki sahnede köprüden geçerek banyo evine geçen Chihiro bütün bu olanların gerçek olduğunu anlar. Burada anlatı yapısındaki üçüncü aşama olan *onaylamaya* geçilir. Haku, Chihiro'ya dediklerini uygularsa ailesini ve kendisini kurtarabileceğini aksi takdirde ailesini kurtaramayacağını anlatır. Banyo evini yöneten kötü cadı Yubaba'nın ilk aşamada Chihiro'yu yok etmemesi için yapılması gerekenleri Chihiro'ya anlatan Haku, Chihiro'nun yanından ayrılır. Korku türünde kahramanın canavarın varlığını onayladıktan sonra onun nasıl yenileceği uzun bir süreçte gizemli ve gerilimli bir şekilde seyirciye verilirken burada Haku durumu özetler ve önceki

bölümlerde bahsedilen kaygı nesnesi belirsizliğini görece hafifletir ve daha rahatlatıcı bir duygu olan korkuya yerini bırakır. Bir anlamda rehber işlevi gören Haku karakteri, Chihiro'nun korkularını bir nebze de olsa hafifletir.

Takip eden sahnelerde Chihiro karakteri, kapana kısıldığı ruhlar evreninde ailesini kurtarmak için yapması gerekenleri doğru bir şekilde yapar. Bu sahneler karakterin hem kendi içinde hem de banyo evindeki çatışmaların yansıtıldığı anlatı yapısının son aşaması olan işlevi kapsar. Yan çatışmalar ve Yubaba ile olan ana çatışma korku türüne nazaran farklı bir şekilde gerçekleşir. Söz konusu çatışmalar her ne kadar cadılar, hayaletler ve fantastik korku karakterleriyle olsa da özünde korku temelinde bir çatışma yaşanmaz. İlk çatışma Kamajii'nin Chihiro'yu işe alması üzerinedir. Bu çatışmayı çözen ve işe başlayan Chihiro yeni çatışmalarla karşı karşıya gelir. Filmin canavarını temsil eden Yubaba ile Chihiro'nun ilk karşılaştığı sahnede Yubaba korkutucu bir şekilde ortaya çıkar ve Chihiro'yu yok etmekle tehdit eder. Burada genel anlatı yapısından farklı bir şey olur ve Yubaba'nın bebeği için çırpınan bir anne olduğu vurgulanır. Yubaba ile ismi karşılığında anlaşma yapan Chihiro'yu artık korku ile değil merak duygusuyla görevleri yerine getirmesini izleriz. Önce nehir ruhunu çamur ve atıklardan temizleyen Chihiro, banyo evinde giderek olgunlaşır ve bütün çalışanlar tarafından sevmeye başlar. "No Face" isimli gizemli ve ürkütücü ruhu dizginleyip, Haku'yu da özgür bırakan Chihiro, finalde cadı Yubaba'nın bilmecesiyle son *çatışmasını* yaşar. Bir grup domuz içinden hangisinin Chihiro'nun anne ve babası olduğunu bulması karşılığında artık özgür kalacağını aksi takdirde ailesini kurtaramayacağı üzerine bir oyun Chihiro'yu bekler. Bilmeceyi çözen Chihiro ailesini ve kendisini kurtarır ve aynı zamanda olgunlaşmış bir birey olarak gerçek dünyaya geri döner. Başlangıçtaki denge durumu tekrar sağlanır; fakat Chihiro artık daha güçlü ve ayakları yere basan bir karaktere sahiptir.

### 3.3.2 Karakterler

**Chihiro:** Spirited Away filmindeki ana kahraman Chihiro'nun fiziksel özellikleri on yaşındaki bir kız çocuğuna aittir. Çocuksu bir tasarıma sahip olan karakterin vücudu ince olmasına rağmen tombul ve pembemsi yanakları ön plandadır. Filmin başında ve sonundaki düzen durumunda giydiği kıyafeti yeşil çizgili beyaz tişört, beyaz bir çorap ve



sarı bir spor ayakkabıdan oluşurken banyo evinde iken giydiği elbise pembe ve beyazdan oluşur.



*Görsel 58. Spirited Away Filmindeki Karakterlerden Chihiro*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Filmin başında Chihiro, yeni bir şehre taşınmanın verdiği memnuniyetsizlikle somurtkan ve şımarık tavırlar sergiler. Ailesinin girdiği gizemli tünele girmek istemeyen Chihiro, tedirginlik ve korku içinde ailesini takip eder. Chihiro oldukça korkak ve ailesine bağımlı bir çocuk portresi çizer. Karakter küçük ve ürkek bir kız portesi çizmesine rağmen ailesinin izinsiz bir şekilde kredi kartlarına güvenerek yemekleri yemesine itiraz eder. Bu şekilde Chihiro, içinde temel bir ahlaki yapı barındırdığını seyirciye hissettirir. Ailesinin domuzla dönüştüğünü gören ve kasabadaki tuhaf varlıklardan oldukça korkan Chihiro ilk başta bu olaylara inanmak istemez. Bunun yanında var olan durumu kabullenmesi çok uzun sürmez ve değişen bu yeni zorlu şartlara hızlıca adapte olur. Birinci önceliğini korkmaktan ziyade ailesini ve kendisini kurtarmaya veren Chihiro, Haku'nun talimatlarını harfiyen yerine getirmeye başlar. Bu arada banyo evindeki durumu analiz etmeye başlayan Chihiro, içinde taşıdığı masumiyet ve iyiliğin ipuçlarını vermeye başlar. Önce kömür işçileri olan *susuwatarların* kömür taşımaya yardım eden Chihiro, yavaş yavaş gösterdiği erdemli ve doğru kararlarla banyo evi çalışanlarının desteğini almaya başlar. Filmin kötü karakteri olan Yu-baaba ile ismi karşılığında anlaşma imzalayan Chihiro'nun yeni ismi olan "Sen"e alışmaması gerekmektedir; çünkü kendi ismini

unutursa artık hiçbir zaman geriye dönemeyecektir. Esasında Kanji (Çin harfi)'de Chi ve Sen aynı yazılır. Buradaki karakterin aynı olup yeniye uyumu ve eskiyi hatırlaması üzerine kurulan çatışma karakterin ve filmin ana çatışmasıdır. Ertesi gün Haku ile domuza dönüşmüş olan anne ve babasını ziyarete giden Chihiro kendisini onlara “Sen” ismiyle tanıtır. Haku'nun yardımıyla ismini hatırlayan ve unutursa yok olacağını anlayan Chihiro, duygusal boşalmalar yaşar ve ağlamaya başlar. Ana karakter bir yandan görevleri yerine getirmelidir ama bunu yaparken hatıralarını canlı tutmalıdır. Bu sahnede Yu-baaba'nın beyin yıkama büyüyle zayıf düşen Chihiro, kendi ismini tekrar hatırlar ve sorumlulukları olan cesur bir kıza dönüşümünü gerçekleştirir.

Bundan sonraki ilk görevi olan çamur canavarını temizleyerek hem bütün çalışanları pis kokudan kurtarır hem de nehir tanrısının çektiği acıya son verir. Bu davranışı ile banyo evinde saygın ve sevilen biri haline gelir. Filmin final çatışması olarak bir grup domuz arasından anne babasını seçmesi istenir. Chihiro'nun arkadaşlarının bu bilmeceye itiraz etmelerine karşın Chihiro bu desteği kabul etmez ve bilmeceyi kendi başına çözebileceğini söyler. Bilmeceyi kendinden emin bir şekilde başarıyla çözen Chihiro finalde anne ve babasını ruhlar diyarından kurtarır. Başlangıçta oldukça somurtkan ve korkak olan, anne baba bağımlısı küçük kız artık olgun, sorumluluklarını bilen, cesur bir bireye dönüşür.

**Haku:** Filmin diğer bir ana karakteri olan Haku, Chihiro'ya yol gösteren kimliğini kaybetmiş bir nehir tanrısıdır. Film boyunca saflığı temsil eden beyaz bir kimono giyen Haku, Chihiro'nun arkadaşı olmasının yanı sıra ismini alan Yu-baaba'nın baş hizmetkârı olarak banyo evinde görev yapar. Bununla birlikte beyaz ejderhaya dönüşebilme özelliği vardır. 12 yaşında bir erkek görünümünde olan Haku siyah, kısa kâküllü saçlara ve yeşil gözlere sahiptir. Dönüştüğü ejderha ise beyaz renklidir ve gövdesi yılan formundadır. Köpeğe benzer bir yüz yapısına sahip olmasının yanı sıra uçabilen tipik bir Japon ejderha biçimine sahiptir. Miyazaki'nin şeffaf bir karakter olarak düşündüğü Haku, tasarımcısı Ando tarafından bunun sağlanması için karakterin gözlerinde tuhaf bir anlam yaratılır. Karakterin gözleri, karşısındaki kişinin derinlerdeki düşüncelerine ulaşması ve gizemli bir bakış yaratılması maksadıyla göz bebeğinin çevresi renk ile çevrilidir (Lu ve Miyazaki, 2002: 84).



*Görsel 59. Spirited Away Filmindeki Karakterlerden Haku*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Haku karakter olarak filmde iki yönlü bir rol oynar. Başlangıçta bu çift yönlülüğe anlam veremeyen Chihiro, Haku'nun açıklamasıyla onunla dost olur. İsmi Yu-baaba tarafından alınan Haku, kimliğini hatırlamadığı için gönülsüz bir şekilde onun çıraklığını yapmaktadır. Daha önce kendi nehrinde yüzen Chihiro'yu hatırlayan Haku, ona filmin başında kendisiyle aynı kaderi paylaşmaması için yol gösterir ve yardım eder. Banyo evinde işlerin nasıl yürüdüğünü bilen Haku soğukkanlılıkla gizli bir şekilde Chihoro'nun yapması gerekenleri anlatır. Bu arada Yu-baaba'nın çırağı olarak görevine devam eder. Oldukça güçlü görünen Haku aslında çok zayıftır. Chihiro kayıp bir ruh olan Haku'ya kimliğini hatırlama konusunda umut verir. Midesine yerleştirilen bir solucan tarafından kontrol edilen Haku, Chihiro'nun şans eseri midesinden çıkan varlığı yok etmesiyle ve yine Chihiro'nun onun ismini hatırlamasıyla Yu-baaba'nın pis işlerini yaptırdığı ejderha formundan kurtulur. Filmin finalinde her ne kadar özgürlüğüne kavuşacağını söylese de karakterin akıbeti gösterilmez ve seyircinin kafasında soru işareti bırakır. Miyazaki'nin modern Japon toplumu eleştirisinde arkadaşlığı temsil eden Haku ile Chihiro'nun tekrar buluşabilecekleri vurgusu belirsiz bir şekilde noktalanır.

**Yu-baaba:** Filmin kötü karakteri olan Yu-baaba banyo evinin yöneticisi bir cadıdır. Gövdesine oranla büyük gözlere ve buruna sahiptir. Saçları topuz şeklindeyken giydiği

giysiler ve genel görünümü Japonya'nın geleneksel giysilerinden ziyade batıya aittir. Karakterin tasarımcısı Ando, karakteri tasarlarken şu şekilde yaklaştığını ifade eder.

Yu-baaba karakterini, *Alice Harikalar Diyarında*'nın illüstrasyonlarında görülebilen bir çeşit grotesk karakter olarak tasarladık. Bunu ana karakter ve kendisi arasındaki boy farkını vurgulamak için bu şekilde yaptık. Projenin başında ağır yüz makyajıyla yüzü büyüdü. Başlangıçta kısa Japon giysileri giydirmişken yaşadığı yer olan batı tarzı odasına uyumlu olarak karaktere daha batılı bir görünüm verdik (Lu ve Miyazaki, 2002: 104).



Görsel 60. *Spirited Away* Filmindeki Karakterlerden Cadı Yu-baaba

**Kaynak:** *Spirited Away* (Miyazaki, 2001).

Yu-baaba, *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesinin Kupa Kraliçesi karakterine benzetilmesine rağmen Reider'e göre (2005: 11) karakter daha çok Japon mitolojisinde yer alan ve insanları yiyen dağ cadısına (yamuaba) benzerlik gösterir. Aynı şekilde Yu-baaba domuzla dönüştürdüğü insanları bir süre sonra yemektedir. Filmin Chihiro ile karşılaşma sahnesinde korkutucu bir şekilde Chihiro'yu tehdit eden cadı şeytani özellikler sergilemesine rağmen sözüne sadık ve disiplin sahibidir. Zengin müşterileri için her şeyi yapabilecek bir portre çizen Yu-baaba'nın tek zaafı dev bebeği Boh'tur. Boh'a karşı inanılmaz bir annelik duygusuyla hareket eden karakter, diğer çalışanlara karşı bu derece anlayışlı davranmaz. Tipik bir bencil iş kadını portresi çizen bu kötü karakter Chihiro'yu her ne kadar sevmese de Chihiro'nun başarılarından dolayı onu tebrik eder. Genel olarak Miyazaki'nin karakterleri içlerinde hem iyiyi hem de kötüyü barındırırken ve bu düalizm dönüşüme uğrarken, Yu-baaba karakterinde ikilik yoktur ve dönüşüm gerçekleşmez.

Bunun yerine Miyazaki bu karakterin zıddını yani iyi olanını Zenniba isimli ikiz kardeşiyle bize sunar. Zenniba, Yu-baaba'nın tersine gösteriş ve zenginlik delisi değildir. Filmin finalinde Zeniba altınını çalan Haku'yu affeder ve Chihiro'ya onun ismini söylemesini öğüt verir. Geri döndüğünde Chihiro Yu-baaba'ya, Zeniba'ya dediği gibi, büyükanne der ve Yu-baaba şaşırır.

**Kamaji:** Banyo evinin en alt katı altında yaşayan altı kollu ve iki bacaklı, gözlüklü bir yaşlı adamdır. Kazan dairesinden sorumludur ve büyü yaptığı yardımcılarını Susuwatari'lerle birlikte sıcak su temininden sorumludur. Tasarım açısından ilk görüşte korkutucu özelliklere sahiptir. Karakterin kolu uzayabilmektedir. Altı kolu, iki bacağı ve gözlükleriyle örümceğe benzerlik gösterir. Aynı şekilde bıyıkları da örümceğin ağzını temsil eder.



*Görsel 61. Spirited Away Filmindeki Karakterlerden Kamaji*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Korkutucu görünüşünün aksine Kamaji oldukça nazik ve anlayışlı bir insan portresi çizer. Filmin başında Chihiro'ya kötü davranmasına rağmen bir süre sonra onun çalışkanlığının ve erdemlerinin farkına varan Kamaji, Chihiro'ya en çok yardım eden karakterlerden biri olur. Hayatı boyunca biriktirdiği tren biletlerini Haku'yu kurtarması için Chihora'ya vermesi iyi niyetinin ve özverili olmasının göstergesidir.

**No-face (kaonashi):** Filmin başında karakter yarı-şeffaf bir varlıktır ve Chihiro gibi başka bir dünyadan gelmiştir. Yüzünde ifadesiz bir maske olsa da büyük ağız bu maske tarafından saklanır. Filmin karakter tasarımcı Ando'ya göre No-face karakteri normalde ifadesizken tasarımın sonuna doğru çok ufak bir ifade yerleştirilir. (Lu ve Miyazaki, 2002: 109). İlerleyen sahnelerde karakter banyo evinde yediği çalışanların fiziksel özelliklerine ve karakterine sahip olur. İlk yediği karakter kurbağa ruhu olan *Aogaeru* olduğu için vücudu ve sesi ona benzer. Yarı- şeffaf olan görünümü çalışanları yedikten sonra bozulur. Japon tiyatro sanatı Noh oyunlarında kullanılan maskelerden esinlense de (Foster, 2015: 20)'a göre karakter "nopperabö" isimli yokaiden esinlenir. Nopperabö'nün vücudu yoktur ve sadece ifadesiz bir yüzü vardır.



*Görsel 62. Spirited Away Filmindeki No-face Karakteri*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Ürkütücü bir görünüme sahip No-face karakteri filmin başında köprüde görünür ve dışlanmış, kayıp bir hali vardır. Çekingen bir portre çizen No-face karakteri gizemli haliyle kaygı uyandırır. Chihiro'nun onu içeriye almasından dolayı ona banyo fişi almasında yardımcı olur ve Chihiro'yu mutlu eder. Sevildiği zaman görünür olan, reddedildiği zaman kaybolan bu karakter aynı yardımı tekrarladığında Chihiro tarafından reddedilir ve tekrar kaybolur. Başlangıçta banyo evindeki çalışanların davranışlarına anlam veremeyen No-face, bir süre sonra altının burada değerli olduğunu anlar ve altın üretebilme yeteneğiyle bütün çalışanları kendisine köle yapar. Kendisine altın

karşılığında saygı duyanları ise yemeye başlar; fakat akli saplantılı bir şekilde Chihiro'dadır. Ona altın uzattığında yine ret cevabı alınca içindeki canavarı tutamaz ve banyo evinde dehşet saçar. Kendisinden bir şey istemeyen Chihiro, onun için artık bir hedef haline gelir. Agresifleşen ve saldırganlaşan bu varlığı Chihiro peşinden dışarı çıkarır ve banyo evinin çıkar çevresinden uzaklaştırır. Sakinleşen No-face karakteri Chihiro ile birlikte kendisini yeniden bulacağı yolculuğa çıkar. Zeniba'nın küçük ve sakin dünyasında kalarak burada huzurlu bir şekilde çalışmaya başlar. No-face karakteri çevresine göre şekillendiği için banyo evinin hırslı, açgözlü yapısı onu bir canavara çevirirken daha mütevazı olan Zeniba'nın evinde uysal birine dönüşür.

Tudor'un korku filmlerindeki karakter analizi Spirited Away filmine uyarlandığında kimi yerlerde örtüştüğü kimi yerlerde ise farklılaştığı görülür. Tudor'un öykü merkezli yapısında karakterler hikâyeyi destekleyici bir öge olarak kullanılırken Spirited Away filmindeki karakterler bu modele uyum göstermemektedir. Dolayısıyla karakter merkezli olmayan korku türünden farklı olarak Spirited Away filmi karakter odaklıdır. Karakterler filmin akışı dışında ayrıntılı bir şekilde anlatılır. Bunun yanında Miyazaki'nin sembolizmi yoğun bir şekilde metaforlar sunar. Örneğin; filmdeki çoğu karakter yokai denilen Japon mitolojisi ve folkloruna ait ruhlardan esinlenir. Onları yaratıcı bir şekilde yeni bir karakterizasyonla günümüze uyarlayan Miyazaki, hikâyeyi karakterlerin gücüyle birleştirerek farklı bir yol çizer.

Korku filmlerinin üç ana karakter modelinden biri olan *kahramanlar*, Spirited Away filminde de görülür. Başkarakter Chihiro, filmin kahramanı olarak karşımıza çıkar ve film boyunca ilgiyi üstünde tutar. Modern korku filmlerinde yer alan kurban odaklı yaklaşım bir anlamda burada da görülür. Çünkü Chihiro başlangıçta kurban olarak ortaya çıkar. Sonrasında gelişen olaylar neticesinde kendisini geliştirmeyi başaran Chihiro, kurban rolünden kahramana dönüşür. Korku filmlerinden farklı olarak filmin karakteri Chihiro, filmin sonunda filmin canavarı olarak görülen Yu-baaba'yı yok etmez. Anlatı yapısındaki denge durumuna dönüş canavarın yok olmasıyla gerçekleşmez. Tam tersi filmin finalinde Yu-baaba'ya teşekkürlerini sunarak oradan ayrılır. Çünkü ruhlar âlemini rahatsız eden kendisidir. Dolayısıyla ruhların var olduğu banyo evini yok etmek filmin kendi mantığı içerisinde yanlış olacaktır.

Filmin canavarı olarak seyirciye sadece Yu-baaba gösterilmez. Filmin içindeki yan karakterler de canavar olarak sunulur. Fakat korku filmleri canavarlarında yer alan düalizm burada da karşımıza çıkar. Örneğin; No-face karakteri başlangıçta ne kadar bilinmez ve ürkütücü olarak sunulsa da sonrasında canavara dönüşümü bir nedene bağlanır. Neden çevredir ve filmin finalinde bu karakter daha sakin bir çevrede uysal bir varlığa dönüşür. Dolayısıyla filmdeki canavarlarla seyirci özdeşleşmesi King Kong'ta olduğu gibidir; film canavara sempati besletir ve asıl canavarın kim olduğunu sorguladır. Yu-baaba, şeytani özellikler göstermesine rağmen iş disiplini ve ahlaki gibi değerleri ve ayrıca bebeğine olan düşkünlüğü, onu canavar formundan çıkarıp daha insani bir forma sokar. Korku filmlerinde canavara insani özellikler yüklenmesi burada daha ayrıntılı bir şekilde görülür. Genel olarak korku filmlerinde yer alan canavarın yok olması ya da dönüşmesi Sprited Away filminde görülmemektedir. Yan karakterler olan çamur adam (nehir ruhu) ve No-face karakterleri başlangıçta korkutucu olsa da sonrasında iyi yönleri ön plana çıkar; ne var ki ana canavar Yu-baaba filmin finalinde herhangi bir dönüşüm geçirmez. Çünkü kendisi normal denge durumunu bozan bir canavar değildir. Tam tersine dışarıdan gelenler ruhlara sunulmuş yiyecekleri izinsiz yiyerek kasabanın huzurunu bozar. Dolayısıyla denge durumu canavarın gitmesiyle değil kahramanın gitmesiyle gerçekleşir.

Yubaa-ba filmin canavarı ve kötü karakteri olmasına rağmen bu korku filmlerindeki canavarların içsel dinamiklerinden gelen bir manyaklık, değişiklik ve diğer psikolojik etkenlerle gerçekleşmez. Ortada bir banyo evi sistemi vardır ve işlerin yürütmesi gerekmektedir. Bu durum, Yu-baaba'yı bir anlamda yaptığı davranışlarda haklı gösterir. Dolayısıyla Chihiro'nun kurban olan anne ve babası bir anlamda bunu hak eder.

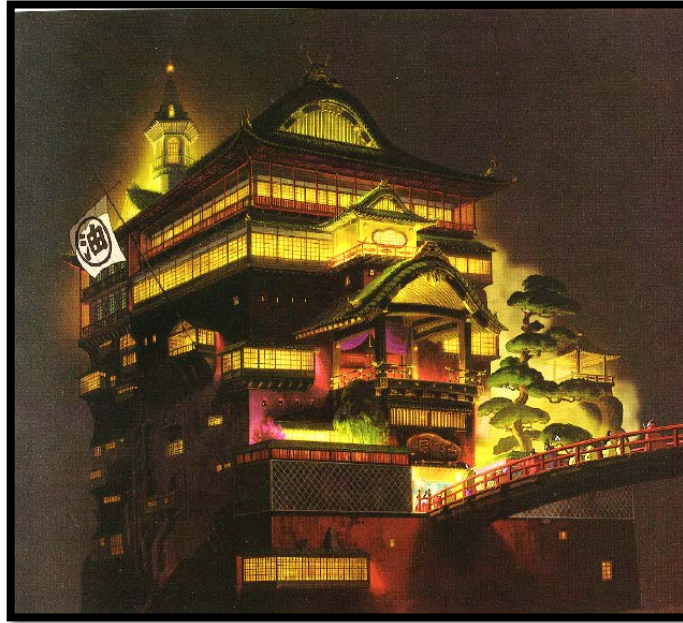
Sonuç olarak Sprited Away filmindeki ayrıntılı karakterizasyon, filmin korku türündekine benzer şekilde sadece hikâyeye odaklı olmasına izin vermez. Canavarlar, kahramanlar ve kurbanlar birbirlerinin rolüne girebilmekte ve içlerinde taşıdıkları düalizm dönüşüp yer değiştirebilmektedir. Bu da filmin karakterlerini kimi noktalarda korku filmlerindeki ruhlara, şeytanlara ve cadılarla birleştirirken kimi noktalarda ayırabilmektedir.



### 3.3.3 Çevre ve İkonografi

Spirited Away gerçek dünyanın direkt geçişlerin olduğu ruhlar dünyasında geçer. Ruhlar dünyası insanlar dünyasına kıyasla daha yeşil, teknolojiden uzak ve denizlerle çevrilidir. Filmin en önemli ve olayların geçtiği mekân banyo evidir. Ulaşım deniz alçalınca ortaya çıkan tek yönlü altı duraklı tren ve teknelerle sağlanır. Genel olarak mekânlar Japon geleneksel tasarımına uygundur. Filmin mekân tasarımcılarından Takeshie filmdeki mekân tasarımları hakkında şöyle bir yorum yapar:

Miyazaki, ruhlar için yapılmış bir banyo evi hakkındaki hikâyesini ilk anlattığında yönetmenin ne demek istediğini tam olarak anlamamıştım. Fakat tasarım aşamasına gelindiğinde banyo evi ve kasabayı içeren mimari stillere sahip bir dünya olduğunu anladım. Seyirciler tuğladan yapılmış çatıları ve siyah tahta sütunları gördüğü zaman bir nostalji duygusu hissedebilirler fakat bu görüntüler geçmişe dayandığı kadar yönetmenin şahsi deneyimlerine de dayanmaktadır (Lu ve Miyazaki, 2002: 96).



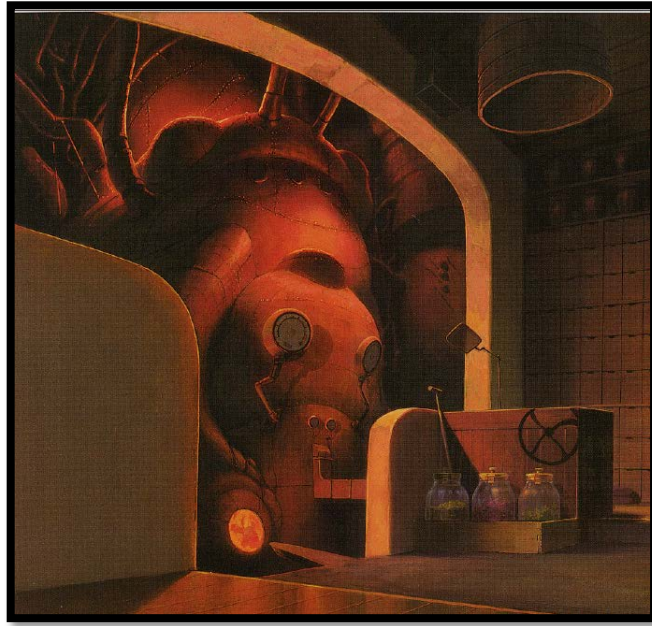
*Görsel 63. Spirited Away Filminde Yer Alan Ana Mekân Banyo Evi*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Filmin ana mekânı olan banyo evi Japon kültüründe çokça yaygın olan bir rahatlama merkezidir. Filmde ise ruhlar için bir dinlenme evi olarak hizmet eder. Banyo evi kırmızı, yeşil ve kahverengi tonlardan oluşur. Banyo evi önündeki köprü mekâna ana giriş

yoludur. Banyo evinin birçok girişi ve arka kapısı bulunmaktadır. Banyo evi birden fazla kattan oluşur. En alt katta kazan odası, banyo evinin ihtiyacı olan sıcak suyu karşılar. Hemen üstündeki katta ise çalışanların yatak odaları yer alır. Banyo evinin orta katları ruhların banyo yaptıkları dinlenme alanıdır. En üst kat ise banyo evinin yönetici olan cadı Yu-baaba'nın çalışma ve yaşam alanıdır.

En alt kat olan kazan odası Kamajii ve Susuwatariler'in çalışma ve yaşam alanıdır. Diğer katlara göre oldukça sadedir. Bu bölüme banyo evinin iç merdiveni ve dışarıda olan eski bir merdivenle ulaşılır. Büyük bir banyo kazanı ve bitki dolapları dışında Susuwatariler'in yaşadığı küçük delikler mekâna eşlik eder. Kazan dairesinin ışık kaynağı, kazanın içindeki doğal ışık olan ateştir. Odanın giriş bölümündeki borular ani buhar fişkirmaları yapar.

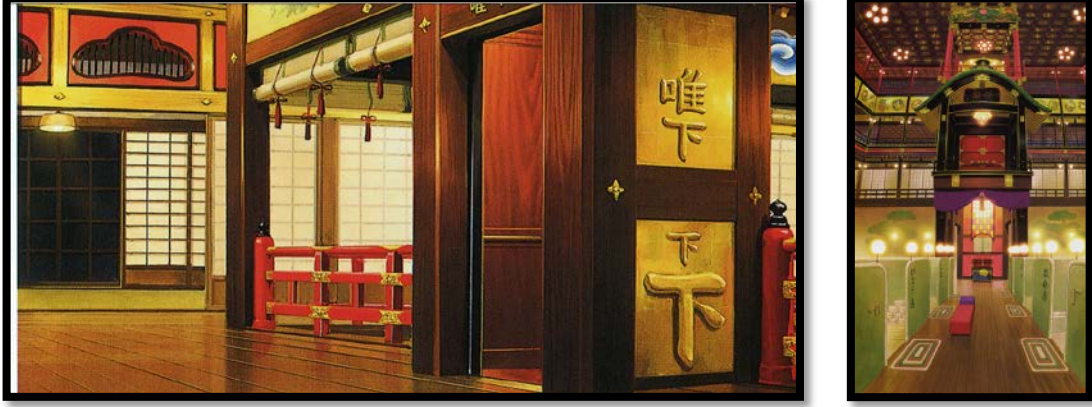


*Görsel 64. Spirited Away Filminde Yer Alan Mekânlardan Kazan Odası*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Banyo evinin orta katları ise müşterilerin yemek yediği, dinlendiği ve temizlendiği odalardan oluşur. Bu kısımda tahtalar önemli yer kaplar. Orta katlardaki asansör zemin kattan (kazan odasının üstü) en üst kata kadar hizmet verir. Duvarlarda geleneksel Japon

çizimleri dikkat çeker. Müşteriye ait olan bu katlarda bolca aydınlatma kullanılır ve sarı ışık ana renktir. Filmin genel tonu kırmızı iken iç mekânlarda altın sarısı renkler hâkimdir.



*Görsel 65. Banyo Evinin Orta Katları*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Adına cennet denilen en üst kat ise Yu-baaba'nın çalışma odasını, mutfağını ve bebeği Boh'un odasını barındırır. Yu-baaba'nın çalışma odasının girişi süslü Doğu Asya stilinde bir girişe sahiptir (Lu ve Miyazaki, 2002: 100). Çalışma odası batı stilinde bir tasarıma sahip olmasının yanı sıra büyük bir kitaplık odayı doldurur. Odanın aydınlatması şömine ateşi ve masa lambalarından sağlanır. Hemen yanındaki bebek odası ise oldukça süslü ve duvar resimleriyle doludur. Yastıklar ve hediye paketleri odayı doldurur.



*Görsel 66. Cadı Yu-baaba'nın Yaşadığı ve Çalıştığı Mekânın Giriş Bölümü ve İçi*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Filmin diđer bir mekânı ise ikiz kardeři Zeniba'nın yařadığı küçük kır evidir. The Swamp Bottom (bataklığın dibini) durağından inilip bataklığın içinden geçen dar bir yolla varılan bu mekân banyo evinin tersine oldukça sıcak ve sadedir. Sazlardan yapılmıř bir çatıya sahip olan evin duvarları ise beyaz renktedir.



*Görsel 67. Cadı Yu-baaba'nın İkiz Kız Kardeři Zeniba'nın Kır Evi*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Filmin başında Chihiro ve ailesinin geçtiđi tüneller ruhlar dünyasını ve insanlar dünyasını ayıran ana geçittir. Geçidin önündeki ve arkasındaki iki yöne bakan heykeller ise taş ruhlarıdır ve geçidi korur. Bu geçit hem aktif hem pasif olabilen bir yapıdır. Aktifken kırmızı ve yeşil sıvaya sahip tüneller pasifken bitkilerle kaplı bir taş duvara dönüşür. İç mekân olarak ise terkedilmiş bir tren istasyonu izlenimi vermektedir. Geniş bir iç hacme sahip bu mekâna uzun ve kemerli sütunlar eşlik eder. Duvardaki renkli yuvarlak camlar ise güneşin içeriye kısmen aydınlatmasını sağlar. Geçit aktif değilken çıkışı olmayan bir tüneller ortaya çıkar. Geçitten çıktıktan sonra gelen restoranlar sokağı yan yana dizilmiş lokantalardan meydana gelir. Japon stilinde tasarlanmış bu sokakta aydınlatma sokak boyunca asılı olan kırmızı ampullerle sağlanırken restoranların içlerinde sarı ışık veren ampuller kullanılır.

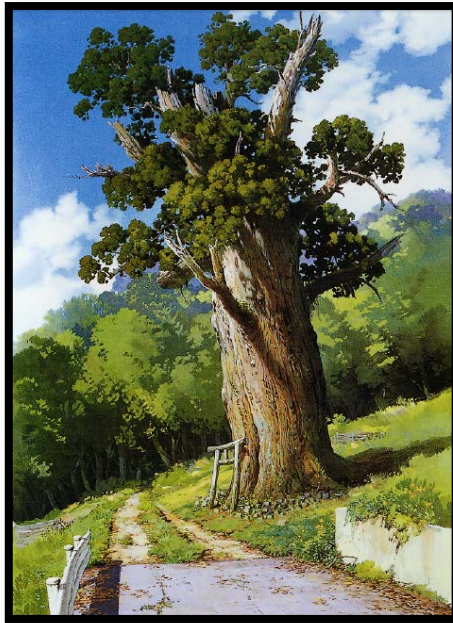
Korku filmlerindeki çevre 1940'lı yıllardan itibaren artık gündelik hayatı da kapsamaya başlar ve modern korku sinemasında ayırım gözetmeksizin her mekânı kendisine mesken

edinir. Spirited Away filmi bu açıdan ele alındığında korku filmlerindeki çevreyle kesin bir ayrım olduğu görülür. Ruhlar dünyası bir geçitle insanlar dünyasına bağlanmasına rağmen insanlar dünyasından hem fiziksel çevre hem de sosyal çevre bakımından farklılaşır. 1930'lu yılların malikâneleri, şatoları ya da balta girmemiş ormanları hikâyeler bu bakımdan benzerlik gösterir.



*Görsel 68. Ruhlar ve İnsanlar Dünyasını Ayıran Tünel*

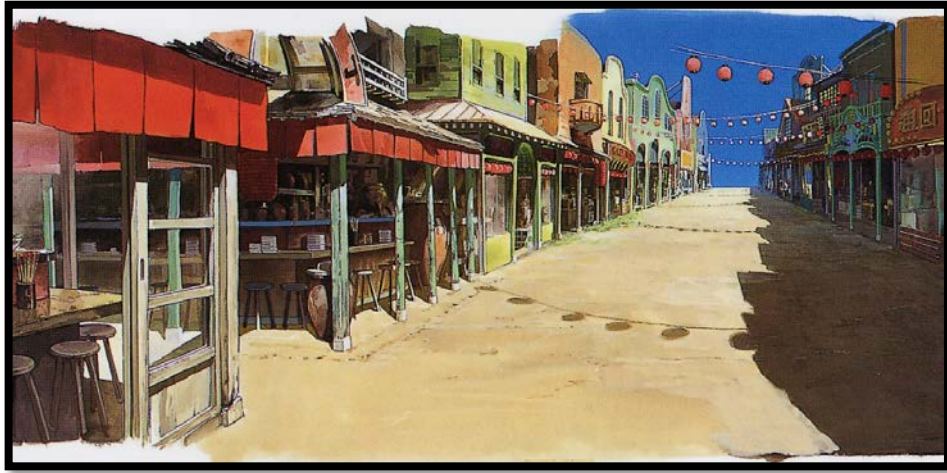
**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).



*Görsel 69. Spirited Away Filminde Yer Alan Şinto Kapısı*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Filmin başında girmemesi gereken bir yola yanlışlıkla giren aile, yol kenarında antik bir ağaca dayanmış olan eski Şinto kapısının önünde durur. Bu kapı Şinto dininde kutsal bir mekâna girildiğinin habercisi olarak görülür. Asfalt yol bu noktada kesilir ve yolun geri kalanında modern dünyaya ait bir nesne görülmez. Korku filmlerinde sıkça kullanılan yasak alana, canavarın bölgesine girildiğini gösteren ipuçları filmde bu şekilde resmedilir. İlk uyarı yapılır ama kendini bilmez ebeveynler yasağı deler. Takip eden sahnede tünelin önündeki heykelle karşılaşan aile merakını tutamaz ve içerir girer. Bu sahnede heykel ve tünel ürkütücü ve gizemli bir şekilde kullanılır. Chihiro'nun tüm uyarılarına rağmen aile tünele girer. Benzer şekilde korku filmlerindeki kahramanlar ya da kurbanlar filmin başında canavarın varlığından ilk haberdar olan kişilerdir. Bir şeylerin ters olduğunu hissederler ya da görürler fakat çevredeki yetkililer (aile, kilise, kurumlar vb.) durumu umursamaz tavır takınırlar. Tünelin iç mekânı korku filmlerindeki mekânlarla benzer bir şekilde tekinsizlik ve yalıtılmışlık hissi yaratır.



*Görsel 70. Spirited Away Filminde Yer Alan Restoran Sokağı*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Filmin diğer mekânı olan restoranlar sokağı yine tünel gibi izole ve tekinsizdir. Bütün restoranlar yeni pişmiş yemekle dolu olmasına rağmen çevrede herhangi bir canlı göze çarpmaz. Yine kurban ya da kahraman rolündeki Chihiro'nun tüm uyarılarına rağmen ebeveynler yemekleri yemeye başlar. Bu noktada gerilim yükselişe geçer. Çünkü anne babanın bu saygısız ve umursamaz davranışları korku filmlerindeki yetkililerin tavrıyla

aynıdır. Beklenen tehlikenin ortaya çıkması yakındır. Nihayet şeytan uyandırılır ve anne baba domuza dönüşürken ortamı aniden ortaya çıkan garip varlıklar doldurur. Bu garip varlıklar (ruhlar) güneşin batması ve havanın kararmasıyla ortaya çıkar. Korku filmlerinden farklı olarak burada aydınlatma loş aydınlatma (low key lighting) değildir. Işık güçlü bir zıtlık oluşturmaz. Tam tersine ışık zıtlığı düşüktür.



*Görsel 71. Spirited Away Filminde Gece Aydınlatması*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Kazan odasının ışıklandırması ve atmosfer banyo evi kadar canlı görülmez. Kısmen loş aydınlatma kullanılır. Mekâna girildiğinde yüksek zıtlığa sahip ışık ve Kamajii'nin gölgesi yine yalıtılmışlık ve tekinsizlik hissi yaratır.



*Görsel 72. Spirited Away Filminde Kazan Odasının Aydınlatması*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Chihiro'nun Yu-baaba ile ilk karşılaştığı mekân olan çalışma odasında korku filmlerindeki gibi loş aydınlatma tekrar kullanılır. Odanın girişindeki kapı tokmağı aniden ürkütücü bir şekilde konuşmaya başlar ve korku filmlerindeki şok korkutmaları hatırlatır. Üst üste açılan ve Chihiro'yu davet eden kapılar, dışavurumcu korku filmlerindeki dev avizeler ile birlikte bu şoku gerilime çevirir.



*Görsel 73. Cadı Yu-baaba'nın Kapı Tokmağı*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

Chihiro'nun banyo evinde çalışmaya başlamasıyla birlikte başlangıçtaki tekinsiz ve yalıtılmışlık hissi yerini canlı ve kalabalık bir sosyal çevreye bırakır. Banyo evinin yüksek aydınlatması (high key lighting) iç mekânlara hâkimdir. Sosyal çevre artık canavar formundan çıkıp Lily, Haku ve Yunalar (kadın çalışanlar) ile birlikte daha tanınır, insan dünyasına ait bir hava yaratır. Dolayısıyla korku filmlerinin tersine başlangıçta canavarlar (ruhlar) dünyası olarak gösterilen sosyal çevre seyircinin doğaüstü varlıklarla özdeşleşmesini arttırır ve gerilim giderilir. Gündüzleri güneşli ve bol yeşilli atmosfer geceleri bol ışıklı ve kalabalık çevreye dönüşür. Sonuç olarak filmin başlangıcındaki tekinsiz ve ürkütücü mekânlar ve aydınlatma kullanımı filmin ilerleyen sahnelerinde kaybolur. Gerilim ve korku yaratmak için kullanılan fiziksel ve sosyal çevre, sonraki sahnelerde yerini yüksek aydınlatmaya ve risk içermeyen bir sosyal çevreye bırakır.





*Görsel 74. Spirited Away Filminde Sosyal Çevre*

**Kaynak:** Spirited Away (Miyazaki, 2001).

### 3.3.4 Ses

Spirited Away, Akademi Ödülleri dâhil birçok uluslararası ve ulusal ödül alırken filmin müzikleri ayrıca birçok ödüle layık görülür. Spirited Away filminin müzikleri, Miyazaki'nin animasyon filmlerinin çoğunun müziklerini hazırlayan Japonya'nın ünlü bestecisi *Joe Hisaishi* tarafından yapılır Hisaishi'nin genel stili olan derin duygusal melodileri, Senfoni orkestrasının da kapsamlı etkisiyle, filmin genel müzikleri üzerinde baskın bir şekilde yer alır.

Filmin başında Chihiro ve ailesinin yeni evlerine taşınma sahnesinde duygusal ama belirsizlik duygusu yaratan bir müzik sahnelere eşlik eder. Eski ağacın yanına gelindiğinde, kamera ağaç altındaki küçük tapınaklara kayar ve beraberinde keskin bir gerilim arttırıcı müzik kısa vuruşlarla giriş yolunu vurgular. Orman yoluna girildiği an ise müzik hareketlenerek macera havası yaratır. Tünelin önüne gelindiğinde ani fren sesi ve hemen arkasından gelen yüksek müzik önemli bir yapının önünde oldukları hissiyatını verir. Bu sahnede müzik aniden kesilir ve arka planda orman ortamının sesleri diyaloglarla beslenir. Korku filmlerindeki gerilim yaratan sessizlik burada devreye girer. Tünelin içine bakarken içeriden ürkütücü bir rüzgâr sesi gelir ve yapraklar içeri doğru çekilir. Bu sahnede Chihiro korkmuş birinin ses tonuyla “rüzgâr bizi içeri çekiyor” der. Arka planda gerilim yaratan bir keman sesi arı vızıltısına benzer bir ses efektiyle gerilim

ve gizemi arttırır. Bu sırada içeri girmek istemeyen Chihiro, korku filmlerinde sıkça kullanılan baykuş çığlığı ve gerilimi tırmandıran bir müzik temasıyla heykelle karşı karşıya gelir. Ailesiyle birlikte tünele girerken çıkan ayak sesleri yankı yapar ve folley efekt ürkütücü bir şekilde kullanılır. Tünele girerken tedirginlik yaratan rüzgâr sesi ayak seslerine eşlik eder. Tren bekleme salonuna gelindiğinde ise minör ve kısa notalarla gerilim iyice arttırılır. Şaşkın bir şekilde çevresine bakan Chihiro titreyen bir sesle “burası da neresi?” şeklinde atmosfere uygun bir soru sorar. Bu salondan dışarıya çıkıldığında Chihiro, yürümeye devam eden ailesine geri dönmeleri için seslenir. Bu sırada ani bir uğultu ve rüzgâr sesi izleyiciye ve Chihiro’ya şok korkutma yaşatır. Filmdeki ilk şok korkutma yaratan ses efekti burada kullanılır. Bu noktadan sonra gerilim yaratan müzik kesilir ve yeni bir tehlikenin geleceğini haber veren diyaloglar gerçekleşir.

Restoranlar sokağına gelindiğinde gerilimi arttırıcı keman sesi kısa aralıklarla devreye girerken ortamın ürkütücülüğü diyaloglarla sağlanır. Chihiro’nun ailesi yiyecekleri izin almadan yerken korku filmlerinde sık kullanılan kısa ve sık notalar bir tehlikenin geleceğini hissettirir. Yemek esnasında şapırtı seslerine domuz sesleri kısa bir süre eşlik eder. Takip eden sahnede Chihiro ailesinin kendisini dinlemediğini anlayıp etrafı gezmeye çıkarken yalnızlık temalı müzik tekrar devreye girer.

Sonraki sahnede Chihiro, banyo evini görür ve o an keskin ve yükselen bir müzik, banyo evinin çatısına doğru yükselen kameraya eşlik eder. Bu sahnenin ardından müzik tekrar kesilerek şelalenin gümbürtüsü ve rüzgârdan çatırdayan pencere sesleri belirsizlik ve gerilim atmosferini tekrar yaratır. Takip eden sahnede Chihiro ailesinin yanına koşarak giderken müzik gerilimi arttırır ve ruhlar görünmeye başlar. Fakat ailesinin domuza dönüştüğünü gören Chihiro, gelen kamçı sesi ve akabinde domuzların yere düşerken çıkardığı tabak, çanak sesleriyle güçlü bir çığlık atar. Denge durumunun bozulduğunun farkına varıldığı bu sahnede domuz, kamçı, tabak kırılması ve yüksek gerilimli müzik kargşayı ve dehşeti bize aktarır. Chihiro bölgeden uzaklaşıp ailesini aramaya başladığında sesler zirve yapar ve buna top gürlmesine benzer ürkütücü bir şok sesi eşlik eder. Chihiro bölgeden kaçmaya çalışırken ayak sesleri ve nefes sesleri çığlıkları destekler.

Haku'nun rehberliđiyle bütn olan bitenlerin gerek olduđunun farkına varan Chihiro, banyo evine giriř yapmadan nce bir otel kalabalıđına ait ambiyans sesi duyulur ve kalabalıđa ait bu ses rahatlık hissi verir. Chihiro ve Haku banyo evinin giriř kapısından gemek iin ilerlerken korku atmosferinden ok maceraya girilecek hissi veren bir davul ritmi duyulur. Kurbađa ruhunun Chihiro'yu fark etmesiyle mzik yeniden tırmanır fakat akabinde kaarken bıraktıkları rzgâr yznden etekleri havalanan Yunalar (kadın alıřanlar) neřeli ıđlıklarıyla gerilimi bozar. Bu sırada bynn etkisi geer ve kurbađaya ruhu yere dřp řařkın bir řekilde etrafına bakarken bir komedi atmosferi yaratılır.

Haku'nun Chihiro'yu kazan odasındaki Kamajii'nin yanına gnderdiđi sahnede gerilim tekrar ses efektleriyle geri gelir. Chihiro kazan odasına giden dıř merdivene dođru ilerlerken mzik aniden kesilir ve rpertici rzgâr sesi tekrar duyulur. Merdivenlerin ykseklıđinden korkan Chihiro, nefes sesleri ve inlemeleriyle gerilimi arttırırken aniden ykselen tren sesi sonra Chihiro'yu rktr. Merdivenlerden rkek bir řekilde inmeye alıřan Chihiro'ya tekrar gerilimli fakat biraz eđlence ieren mzik eřlik ederken ani bir řokla merdiven kırılma sesi ve akabinde dřme sesi verilir. Sonraki ekimde Chihiro ařađı dođru hızla kořarken gl ve uzun bir ıđlık atar ve bu sese, Alfred Hitchcock'a ait Psycho (1960) filminin meřhur banyo sahnesinde kullanılan kısa ve sık keman vuruřları eřlik eder. Kazan dairesinin giriř blmnde mzik gerilimli fakat muzip bir temayla srer. Chihiro Kamajii'nin bulunduđu blme geldiđi zaman mzikle aynı tona sahip buhar pskrme sesi grntyle birlikte ani bir řekilde gsterilir. Bu sahnede Kamajii'nin gizemli odası gerilimi yukarı tařır ve ani buhar ses ve kazan grntsyle kısa bir řok durumu yaratır.

Yu-baaba'nın odasına gitmek iin banyo evinin orta katlarında dolařan Chihiro'ya eřlik eden mzik neřeli bir tona dnřrken ortam sesleri ise yalıtılmıřlık duygusunu yok ederek bir rahatlama sađlar. Buna karřın takip eden eden sahnede Chihiro Yu-baaba'nın kapısının nne gelir ve mzik ve ses efektleri kesilir. Korkutma ncesi sessizliđi birebir kullanan bu sahnede gerilim yukarıya ıkarılır. Kapıya dođru yaklařırken adım seslerine kısa notalar eřlik eder. Chihiro kapıyı amaya alıřırken kapı tokmađının bozuk ve ani diyalogu řok bir korkutma anı yařatır. Akabinde keskin kapı aılma sesi grntyle

birlikte ani geişle verilerek kçük bir Őok korkutma daha yaratılır. Son kapı ise gıcirtılı bir Őekilde aılır. İeriye Yu-baaba'nun bys nedeniyle uarak giren Chihiro, ıęlık ve inleme sesleri ıkarırken arkadan gelen kapı kapanma sesleri canavara yaklaŐıldığını hissettirir ve gerilimi tırmandırır. Chihiro'nun Yu-baaba'ya sorduęu anahtar sorudan sonra aniden btn sesler kesilir ve Yu-baaba'nın nasıl tepki vereceęi bir rperti duygusu yaratır.

Filmde bu blmden sonraki sahnelerde genel olarak korku ya da gerilim atmosferi yaratacak mzik ve ses efektleri sadece No-face karakteri yoluyla yaratılır. No-face karakterinin alıŐanlarla diyaloęa getięi blmlerde bu karakterin hep aynı Őekilde tekrar eden rktc inleme sesiyle birlikte arka planda gizem ve rperti veren bir mzik verilir. No-face karakterinin ilk kurbanı olan kurbaęa ruhunu yine aynı seslerle kendisine doęru ekerken var olan sessiz ortam ani bir yeme sesi ve Őok duygusu yaratan keman sesiyle ortaya ıkar.

Genel olarak filmdeki ruhlarla ve byclerle ilk karŐılaŐıldığı zaman mzik ve ses efektleri gizem ve korku yaratma amacıyla kullanılır. Karakterler tanıtıldıktan sonra ise gerilim ve korku veren mzik ve ses efektleri, yerini macera ve duygusal temalı ses ve mzik atmosferine bırakır.

### 3.4 UYGULAMA FİLMİ: “KORKU BAYRAMI”

#### 3.4.1 Konu ve Anlatı Yapısı

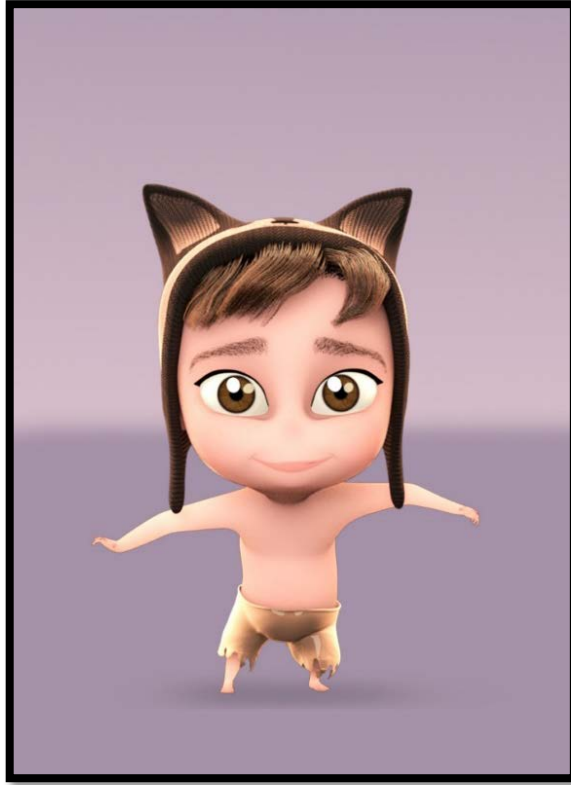
**Konu:** Her yıl kutlanan geleneksel *Korku Bayramında* çocuklar giydikleri kostümlerle mahalle sakinlerini korkutmaya çalışmaktadırlar. Bu korkutma başarılı olursa karşılığında elmalı şeker alabilmektedirler. Elem sokağında yaşayan Fıtrat Keştaş, emekli bir mahalle sakinidir. Kolayca korkmadığı için elmalı şekeri şimdiye kadar kimseye vermemesiyle meşhurdur. Korku bayramının geç saatlerinde kapısı çalınır ve Hiçkurt isimli sevimli bir çocuk, yarı çıplak bir şekilde korkutma girişiminde bulunur. Normalde kapıyı yüzüne kapatması gereken Keştaş, çocuğun bu durumunu komik bulur ve kahkaha atmaya başlar. Bu duruma canı sıkılan Hiçkurt kurt adama dönüşür ve Keştaş’ı korkutup bayılmasına sebep olur. Hiçkurt finalde şekerlerin hepsini alarak yoluna devam eder.

**Anlatı yapısı:** Kısa bir öyküye sahip olan film Carroll’un *karmaşık keşif modeline* göre yapılandırılmıştır. Dolunaylı bir gecede, bir banliyö mahallesindeki huzurlu ortam *başlangıç* aşamasının düzen durumunu vurgular. Bu aşamayı aktaran sahnede, ağaçlar arasında beliren bir silüet, canavarın varlığını izleyiciye hissettirir. Bu aşamada silüetteki canavar tam olarak görünmez ve bilinmeyen gizemli varlık imajı çizer. Emekli mahalle sakini olan Fıtrat Keştaş, kapıyı açınca canavarın kimliği deşifre olur ve izleyici canavar sandığı silüetin sevimli küçük bir çocuğa ait olduğunu görür. Bu sahne *keşif* aşamasını temsil eder. Fıtrat bey, korku bayramı gereği, çocuğun korkutmaya çalışarak şeker almaya çalıştığını anlar ve bu durumu komik bulur. Şekeri alamayacağını anlayan Hiçkurt, aniden korkutucu kurt adama dönüşünce *keşif* ve *onay* aşaması tekrarlanmış olur. Gerçek canavarla yüzleşen Fıtrat Keştaş, canavarla çatışmak yerine korkudan bayılır. Tekrar sevimli bir çocuğa dönüşen Hiçkurt finalde şekerlerine kavuşmuş olarak evin önünden ayrılır. Bu şekilde korku filmlerinde kullanılan bu genel anlatı yapısı komedi ekseninde bozulur ve izleyicinin korku ve gülmece algısı üzerinde değişim yaratılır.

#### 3.4.2 Karakterler

**Hiçkurt:** Hiçkurt beş yaşında bir çocuktur. Kısa kol ve bacaklara, büyük bir kafaya sahiptir. Üzerinde sadece yırtık bir şort ve kafasında kurt şeklinde bir bere vardır. İsmi

ünlü korku filmleri yönetmeni Hitchcock'a ve kurt adama gönderme yapar. Filmin sonunda dönüşebilme özelliğini kullanarak koyu mavi renkli, devasa bir kurt adama dönüşür. Hiçkurt'un en çok istediği şey korku bayramında diğer çocuklar gibi normal bir şekilde şekeri alabilmektir. Fakat sevimliliğinden dolayı bunu pek başaramamaktadır. Kurt adama dönüşüp korkutmayı istememesine rağmen her seferinde bunu yapmaya mecbur kalır.



*Görsel 75. Hiçkurt Karakteri*

**Kaynak:** Korku Bayramı (Yentür, 2016).

**Fıtrat Keştaç:** Karakter görünüm itibariyle Boris Carloff'la özdeşleşen Frankenstein karakterine gönderme yapar. Büyük bir kafası, küçük bir burnu, uzun kolları ve kısa bacaklara sahiptir. Siyah ve koyu mavi tonlarda hırka ve tişört giyer. Emekli bir mahalle sakini olan karakter kolay kolay korkmamaktadır. Bencil ve burnu havada olan karakter, istemeyerek de olsa her seferinde kapıyı elindeki elma şekerleriyle açmaktadır. Filmin finalinde gerçekten korkuya kapılır ve kız sesi çıkararak çığlık atar. Hayatında ilk defa korkan Keştaç, bu korkuya dayanamayarak bayılır.



*Görsel 76. Fıtrat Keşay Karakteri*

**Kaynak:** Korku Bayramı (Yentür, 2016).

### **3.4.3 Çevre ve İkonografi**

Konu, genelde emeklilerin yaşadığı bir banliyö mahallesi olan Elem sokağında geçer. Elem sokağı isim itibariyle Wes Craven'a ait 1984 yapımı "A Nightmare On Elm Street" filmine gönderme yapar. Yan yana birbirine benzer evlerin bulunduğu bu ıssız sokaktaki evler, gotik mimarinin özellikleri olan sivri çatılara sahiptir. Dışavurumcu film stiline eğik ve bozulmuş estetiği Fıtrat Bey'in evine temel şeklini verir. Bu evin kapısı bir canavarın ağzına benzerken camları ise canavarın gözlerini yansıtır. Bahçede bulunan kuru ve köşeli kenarlara sahip iki ağaç ise canavarın pençeleri şeklinde tasarlanmıştır. Evin önündeki kabaktan yapılmış mumluk ise Batı kültüründe kutlanan cadılar bayramının ikonlarından biri olan balkabağıdır.



Görsel 77. “Korku Bayramı” Filminde Çevre

**Kaynak:** Korku Bayramı (Yentür, 2016).

Uygulama filmindeki aydınlatma ve renk kullanımı, korku filmlerindeki aydınlatma ve renk kullanımı örnek almaktadır. Dolunay ışığı, evin bahçe ışığı ve kabaktan yapılmamış mumluktan gelen ışık ana ışık kaynaklarıdır. Işıklandırma “üç noktadan aydınlatma” tekniğiyle yapılarak karakterlerin daha sevimli ve belirgin gösterme amacı taşımaktadır. Fırat Keştaş’ın ilk görüldüğü sahnede ve Kurt adamın ortaya çıkma sahnesinde ise alttan aydınlatma ve şimşek ışıkları kullanılarak, bu karakterlerin ürkütücülüğü vurgulanmaya çalışılmıştır. Renk kullanımında soğuk mavi ve sıcak kırmızı tonlarıyla karşıtlık yaratılmaya çalışılmış ve filmin iki zıt duygusu olan sevimli ve ürkütücü niteliğe sahip karakterlere eşlik etmektedir.

Filmin başında romantik gökyüzünü çeken kamera aşağı doğru kayarken gizemli bir silüet üzerinde durur ve canavarın varlığı böylece izleyiciye hissettirilir. Gizemli varlık Fırat’ın kapısına doğru ilerlerken öznel çekim kullanılır. Fırat Keştaş ve kurt adamın ilk görüldüğü sahnelerde ise alt ve üst çekimlerle karakterlerin ürkütücülüğü ve zayıflığı ortaya konur.



#### 3.4.4 Ses

“Korku Bayramı”, incelenen korku filmlerindeki ses kullanımını uygulama filminde örnelemeye çalışır. Filmin başında duygusal bir müzik dolunayı gösterirken, kamera aşağıya doğru kayar ve müzik ürpertici bir temaya dönüşür. Gizemli siluet görüldüğünde ise müzik yükselir. Siluet eve doğru ilerlerken Alfred Hitchcock’un 1960 yapımı Psycho filmindeki duş sahnesindeki kısa ve sık nota değerlerine sahip müzik kullanımına benzer bir müzik kullanılarak gerilim atmosferi yükseltilir. Sevimli Hiçkurt’un görünmesiyle müzik daha eğlenceli bir temayla sunulur. Kurt adama dönüşme sahnesinde ise tema yine değişerek yükselen müzik canavarın ürkütücülüğü vurgular. Filmin finalinde şekerleri alan Hiçkurt, evden uzaklaşırken, Filmin başındaki müzik tekrar eder ve bir uluma sesi duyulur. Cırcır böceği, ağaç hışırtıları, kapı gıcırdaması gibi ses efektleri ve zaman zaman gerilimi yükselten müzikler filmin genel ses niteliğini ortaya koyar.

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada korkunun animasyon ile ilişkileri incelenmiş ve günümüzde yüksek gişe hasılatına ve geniş kitlelere ulaşmış filmlerin korku öğelerini ne şekilde kullandıkları saptanmaya çalışarak şu sonuçlara ulaşılmıştır.

Animasyon ve korkunun geçmişteki ilişkileri incelendiğinde; animasyonun korku öğelerini kullanma biçimleri üç grup altında toplanabilir:

- Korku simgeleri ve uyuşmaları direkt olarak seyirci üzerinde korku ve kaygı yaratma amacıyla kullanılmıştır.
- Korkuyu simgeleştirmede sınırsız olanaklar dünyası sunan animasyon teknikleri, live-action filmlerde görsel ve özel efekt olarak yer almış ve korkutucu fantastik canavarların gerçekçi bir düzlemde temsil edilmesini sağlamıştır.
- Korku simgeleri ve uyuşmaları, komedi ve eğlence unsurları yaratmak amacıyla animasyon filmlerde kullanılmıştır.

İzleyici üzerinde korku ve dehşet duygusu yaratma amacıyla kullanılan animasyonların, genellikle tarihsel süreçte yeni icatların ilk görücüye çıktıkları zamanlarda ağırlık kazandığı söylenebilir. Rönesans'tan sonra izleyiciye sunulan büyülü fener gösterilerinde izleyicide korku yaratan hareketli görüntüler kullanılmıştır. İnsanoğlunun korkularını, zaman ve mekâna bağlı olarak her çağda, yeni simgelerle ve biçimlerle ifade etme ihtiyacı, animasyon ile korkunun doğal olarak yakın bir ilişki içinde olmasını gerektirmiştir. Bundan dolayı live-action sinema zengin bir fantezi ve korku tasarım aracı olan animasyonu, ilk önceleri stop-motion tekniğiyle kendisine adapte etmiştir. Çizgi animasyonun sinemanın gerçekçiliğine o dönem tam oturmaması teknik olarak stop-motion animasyona yöneltmiştir. Böylece birçok canavar, peri, şeytan ve doğaüstü olaylar bu tekniğin getirdiği gerçekçilikle izleyici üzerinde dehşet ve korku durumu oluşturmuştur. İlk büyülü fener gösterilerinin boyama ve çizimle yapılmış olmasına rağmen korku öğeleri taşıyan mitsel ve dini resimlerin hareketli olması, izleyicinin henüz

hazırlıklı olmadığı bir durumdur. Korku simgelerinin hareketli olması, izleyiciyi şaşırtmış ve korkunun binlerce yıldır olagelen sembollerinin harekete kavuşması, sabit resimlere kıyasla daha inandırıcı bir etki yapmıştır. 20. yüzyılın başlarında sinemanın gerçeği resmeden teknik yapısı, bu nedenlerle korku yaratmak için çizgi animasyon yerine gerçek dokulardan ve objelerden oluşan stop-motion animasyon tekniğini kendisine katmıştır.

Bilinmeyen yarattığı kaygı durumunun korkuya dönüşebilmesi için gerekli olan simgeler, kazandıkları biçimsel tasarımların gerçekçi olması oranında izleyici ile özdeşim kurabilmiştir. 20. yüzyıl toplumlarında bu gerçeklik eşiği yükselmiş ve live-action sinemanın da etkisiyle Disney ya da animelerde, sinemadaki korku türü uyuşmaları korku yaratma amacıyla kullanılmıştır. Fakat izleyicinin çizgi animasyonlarda yer alan kurbanlarla ölüm ve yok olma duyguları temelinde özdeşim kuramaması 20. yüzyılda genel olarak animasyonu korku simgeleri ve uyuşmaları kullanmada farklı bir yola sürüklemiştir. Yapı itibarıyla animasyon filmlerin yetişkinler üzerinde korku hissi yaratma konusunda live-action sinemaya göre daha zayıf kalması, animasyon filmlerinde korku öğelerinin komedi ve eğlence ekseninde ele alınmasına neden olmuştur. Bu durum korku türü uyuşmalarının parodilerinin yapılmasına, bu uyuşmaların dönüştürülmesine ve yeni korku simgelerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Bu çalışmada çözümlemesi yapılan filmlerde günümüzde korku türünün simgelerinin ve uyuşmalarının ne şekilde dönüşüm geçirdiği ve ele alındığına dair sonuçlar şu şekildedir:

**Konu ve Anlatı yapısı:** Korku türünün temel belirleyicisi olan ölüm ya da yok olma, animasyon filmlerin temel noktası olarak görünmemektedir. Bu nedenle animasyon filmler izleyici üzerinde bir yok olma korkusu oluşturmaz. Ölüm ya da yok olma olgusu, animasyon filmlerde bir yan unsur olarak kullanılmıştır. Bununla beraber yok olma durumu, komik ve eğlenceli olaylara ya da davranışlara yol açan bir neden durumundadır.

Animasyon filmlerde kullanılan anlatı yapısı, Noel Carroll'un "keşfetme" ve "ileri gitme modelleri" ile temel çizgide örtüşmesine rağmen; bu modellerin alt aşamaları farklı şekilde kullanılmaktadır. *Keşif* aşaması, korku filmlerindeki gibi gizemli ve ürkütücü bir şekilde verilmesine karşın, oldukça hızlı gelişmektedir. Bunun yanında keşfedilen şey

canavarın ne kadar korkutucu ve tehlikeli olması değil tam tersine sevimli ve iyi olması durumudur. Dolayısıyla canavarlarla ilgili önyargıları yıkma, animasyon filmlerde temel olarak keşfi yapılan durumdur. Bu nedenle keşfetme aşamaları birden fazla olmakta ve sonuç olarak keşfedilen şey asıl canavarın ya da kötünün bilinmeyende değil bilinen kendimizde ya da çevremizde olması durumudur. Final çatışması canavarlardan ziyade karakterlerin kendi içlerindeki yanlışlarla gerçekleşmektedir. Korku türünde final canavarın yok edilmesiyle sonuçlanırken; animasyon filmlerde canavarlara karşı önyargıların yok edilmesiyle sonuçlanmaktadır.

**Karakterler:** Animasyon filmlerde karakterler, korku türünün uyuşum sağlamış karakter yapılarından oldukça farklı bir şekilde işlenmiştir. Korku türündeki olay-merkezli hikâye yapısında yeri olmayan ayrıntılı ve derinlikli karakterler, animasyon filmlerde baskın bir şekilde yer alırlar. Bu nedenle animasyon filmler karakter merkezlidir diyebiliriz. Hikâye dışı diyaloglar ve karakter tanıtma sahneleri incelikle işlenmiş ve bolca kullanılmaktadır. Dolayısıyla karakterin yapısıyla uyuşmayan nedensiz ve mantıksız eylemler filmin hikâye yapısına yön vermez.

Tasarım olarak oldukça yaratıcı ve varyasyonu yüksek biçimler kullanılırken, genel olarak animasyon filmlerdeki kahramanlar sevimli ve rengârenktir. Yan karakterlerin tasarımları ana karakterler kadar çeşitli biçim ve renklere sahiptir. Bu nedenle yan karakterler de ana karakterler gibi ilgiyi üzerlerinde tutabilmektedirler. Filmin canavarları, tasarım olarak grotesk bir yapıya sahiptir. Tuhaf ya da korkutucu görülebilen canavarlar sevimli ve komik tavır ve davranışlarıyla izleyici üzerinde sempati yaratabilmektedir. Korku türünün canavar tasarımlarına kıyasla oldukça stilize biçimlere sahip olan karakterler, korku türünün karakterlerine ve canavarlarına genel olarak gönderme yapabilmektedirler. Bunların dışındaki karakterler sivri diş, boynuz, dev gibi çeşitli korku türü simgelerini oldukça farklı boyutlarda çeşitlendirip yeni biçimler yaratabilmektedirler.

Filmde korku türünün üç karakter grubu olan canavarlar, kurbanlar ve kahramanlar ayrımı yapılabilmektedir; fakat nitelik olarak animasyon filmlerdeki karakterler, bu grupların karakteristik özelliklerinden farklı bir portre çizerler. Filmdeki ana karakterler olan

kahramanlar, genel olarak kurban da olabilmektedir. Bunun yanında canavarların kendisi de ana karakter olabilmektedir. Filmin başında ya da ortalarında kurbanı dönüşen kahramanlar final çatışmasına doğru kahramanca eylemlerde bulunurlar. Filmin başında kendi potansiyellerini bilmeyen bu yarı kurban-yarı kahraman ana karakterler, hikâye boyunca kendi eksikliklerini tamamlarlar ve canavar sandıkları varlıkların öyle olmadığını farkına varırlar. Önyargılarının yanlış olduğunu ve asıl tehlikenin kendi iç ihtiraslarından, kıskançlıklarından ya da menfaatlerinden kaynaklandığını öğrenen karakterler, finalde olgunlaşıp dönüşüme uğrarlar. Mike Mozovski komik olduğunun farkına varır; Chihiro ne kadar güçlü ve sorumlu biri olabileceğini öğrenir; Victor Frankenstein ise deneylerin iyi amaçla yapıldığında iyi sonuçlara ulaşabileceğini öğrenir. Bu açıdan bakıldığında filmdeki ana karakterler olan kahramanlar, film boyunca kendi kişiliklerini sorgulayıp dönüşüme uğramaktadırlar.

Filmin canavarları, animasyon filmlerde başlangıç aşamasında kısa bir süreliğine gizemli ve korkutucu olabilmektedirler. Devam eden sahnelerde korku türünün gizemini ve bilinmezliğini taşıyan bu canavarların korkutucu olmadığı ortaya çıkar. Canavarlar karakter olarak oldukça insani davranışlar göstermektedir ve bu izleyiciyle güçlü bir özdeşim kurmalarına neden olmaktadır. Dolayısıyla animasyon filmlerdeki canavar grubuna giren karakterler oldukça insani özellikler taşıyan grotesk yapıda varlıklardır. Bu karakterler grubunun eylemleri doğru bir amaç doğrultusunda yapılır. Filmdeki canavarlar filmin ana ya da yan karakterleri tarafından rahatsız edilir ya da yaratılır. Bu canavarlar kasıtlı olarak kimseye zarar vermedikleri gibi filmin kahramanlarına oldukça yardımcı olabilmektedirler.

**Çevre:** Animasyon filmlerde korku türünün fiziksel mekânları farklı yollarla kullanılabilir. Mekânlar korku türünün şato, yel değirmeni, perili ev gibi ikonografik yapılarına gönderme amaçlı kullanılabilir gibi canavarlara ait tamamen farklı bir fiziksel dünya tasarımı, animasyon filmlerde fiziksel mekânları oluşturur. Korku yaratmak yerine fantastik bir ilgi kaynağı olarak ele alınan fiziksel mekânlar, insan dünyası ve canavar dünyasının ayrıştığı bir ortamda da geçebilmektedir. Canavarlar dünyasında fiziksel mekânlar yaratıcı ve stilize bir estetik ile sunulurken insanların

dünyası gerçeğe yakın bir temsille sunulabilmektedir. Gizem ve korkutma amaçlı kullanılan mekânlar ise korku filmlerinin mekânlarıyla benzerlik göstermektedir.

**Sosyal Çevre:** Animasyon filmlerdeki sosyal çevre, korku ve gizem oluşturma aşamasında belirli bir noktaya kadar yalıtılmışlık içerebilmektedir. Bu yalıtılmışlık ana karakterlerin çevreyi keşfetmesinden sonra anlamını kaybeder. Kendi evreni içinde sosyal ilişkiler gerçek dünyanın izlerini taşımaktadır. Değişik tasarımları rağmen sosyal çevre ilişkileri gerçek dünyada var olan sıradan ilişkileri komik ve eğlenceli bir biçimde sunar. Bu nedenle sosyal çevre bir korku unsuru değildir.

**Aydınlatma ve renkler:** İncelenen filmlerde aydınlatma, korku ve gizem oluşturma amacıyla kullanılırken korku türünün uylaşımını taşıdıkları görülür. Özellikle çılgın deneyler ya da canavar görünümlü karakterlerin ilk ortaya çıkışında alttan aydınlatma, üstten aydınlatma, loş aydınlatma ve yüksek ışık zıtlığı kullanılabilir. Bu tür bir aydınlatma incelenen filmlerde kısıtlı bir alanı kaplarken, genel olarak aydınlatma üç noktadan aydınlatma sisteminin etkisi altındadır. Gece çekimlerinde kullanılan çok sayıdaki doğal ve yapay ışık kaynakları yalıtılmışlık ve korku atmosferi oluşturmaya izin vermez. Filmlerin genelinde ise gündüz çekimleri, yüksek aydınlatma ve düşük ışık zıtlığı hâkimdir. Gölgeler koyu ve keskin değildir. Renk kullanımında sıcak renkler hâkimiyeti oluştururken yine sınırlı sayıdaki gizem oluşturma işlevi yapan sahnelerde soğuk renkler kullanılmaktadır.

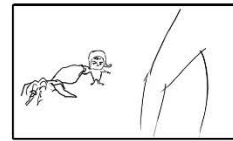
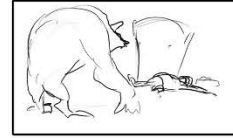
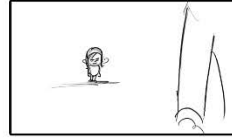
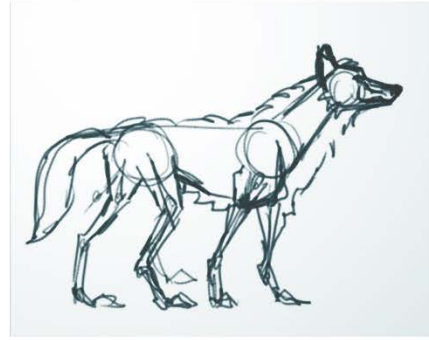
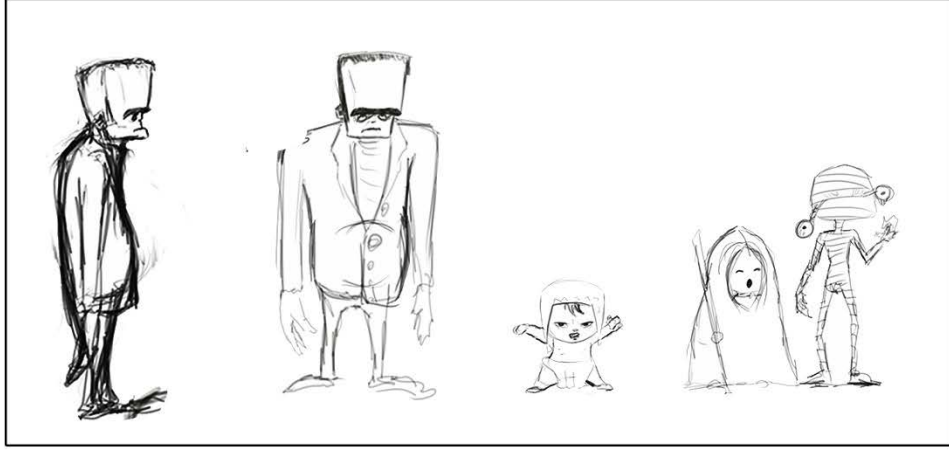
**Sinematografi:** İncelenen filmlerde korku türünün sinematografik uylaşımının sınırlı bir şekilde kullanıldığı görülmüştür; bu uylaşım, çoğu sahnede etkin değildir. Gizem ve korku oluşturmak amacıyla korku türünün kamera çekimleri kullanılmasına rağmen; bu durum aniden komik bir eylem ya da diyalogla türün geleneksel çekim açı ve hareketleri saf dışı bırakılarak sahnedeki komedi yaratan unsurlar vurgulanır. Karakterlerin canavarla ilk karşılaşma sahnelerindeki kamera kullanımı türe uygunken; karakterin gereksiz korkusunu yansıtan yakın çekimlerle korkmuş yüz ifadelerinin komikliği vurgulanır. Bunun yanında canavarın ilk ortaya çıkışında kurban ya da kahramanın gözünden öznel çekim; ardından canavarın ortaya çıkışında canavarın

ürkütücülüğü alttan çekimle vurgulanır ve sonrasında gelişen komik eylemler genel ya da yakın çekim açılarla desteklenir.

**Ses:** Korku filmlerinde kullanılan ses kullanımı incelenen animasyon filmlerinde sınırlı bir alanda gizem ve korku yaratma amaçlı olarak kullanılır. Filmin kısa bir bölümünü kapsayan bu sahnelerde gizemli mekânlar ya da canavarlar tanıtılmadan önce ürkütücü ses efektleri, giderek yükselen ve sıklaşan ritimler merak duygusunu artırır. Bu sahnelerin hemen ardından gelen komedi ve eğlence durumu yaratan eylemler ve diyaloglar, bu atmosferden çıkmamızı sağlar. Animasyon filmlerde kullanılan müzik ve ses efektleri, korku filmlerinin öne çıkmış müziklerine ve ses efektlerine göndermeler yapabilmektedir. Bunu yaparken gönderme yapılan filmlerdeki dehşet yaratan sahneler yerine güldürü öğeleri barındıran sahneleri kullanır. Filmin genelinde ise duygusal ya da komedi içerikli ritimler genel müzik temalarını oluşturur.

Sonuç olarak 1940'lı yıllardan sonra korku türünde artan natüralizm ve gerçekçilik ihtiyacı, animasyonun korku türünde kendi estetiğini sınırsız bir şekilde kullanmasına izin vermemektedir. Bu nedenle animasyon, günümüzde görsel efektler olarak korku türünde (live-action) yer bulabilmektedir. Uzun metraj animasyon filmlerde yer alan korku öğeleri, komedi ve eğlence unsurları olarak ele alınmaktadır. Bunu yaparken, geleneksel uyuşum sağlamış hikâye yapısı, karakter yapısı, ikonografi ve ses üzerinde oldukça yaratıcı bir şekilde oynayarak korku simgelerinin bilinen anlamları üzerinden yeni anlamlar ortaya çıkarabilmektedir.

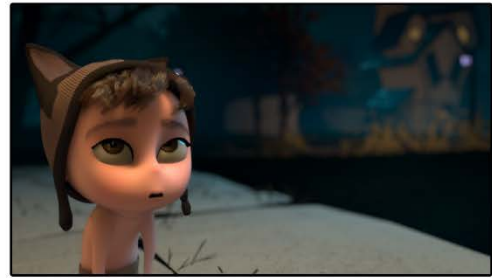
**EK:1**



*Ek 1. "Korku Bayramı" Filmine Ait Tasarım, Storyboard ve Renk Skeçleri*



EK:2



Ek 2. "Korku Bayramı" Filminden Kareler

**EK:3**



*Ek 3. "Korku Bayramı" Filminden Kareler*

## KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Bendazzi, G. (1994). *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Bloomington: Indiana University Press
- Bordwell, D, Thompson, K. (1997) *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw Hill.
- Budak, S. (2003). *Psikoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror*. New York: Routledge.
- Cherry, B. (2009). *Horror (Routledge Film Guidebooks)*. New York: Routledge.
- Crafton, D. (1993). *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*. Chicago: University of Chicago Press.
- Dixon, W. W. , Foster, G. A. (2013.) *A Short History of Film*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Foster, M. D. (2015). *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore. :* Oaklan, California: University of California Press.
- Giannetti, L. (2001). *Understanding Movies*. New Jerse: Prentice Hall.
- Grant, B. K. (2007). *Film Genre: From Iconography to Ideology*. London: Wallflower Press.
- Hankiss, E. (2001). *Fears and Symbols: An Introduction to the Study of Western Civilization*. Budapest: Central European University Press.
- Hayward, P. (2009). *Terror Tracks : Music, Sound and Horror Cinema*. London: Equinox Publishing.
- Hayward, S. (2000). *Cinema Studies : The Key Concepts*. London: Routledge.
- Hutchings, P. (2008). *Historical Dictionary of Horror Cinema*. Plymouth: The Scarecrow Press.
- Jancovich, M. (2002). *Horror, The Film Reader*. New York: Routledge.
- Lasseter, J., Docter, P. (2001). *The Art of Monsters, Inc.*. San Francisco: Chronicle Books.
- Jones, A. (2005). *The Rougt Guide to Horror Movies*. London: Rough Guides.

- Jones, D. J. (2011). *Gothic Machine : Textualities, Pre-Cinematic Media and Film in Popular Visual Culture, 1670-1910*. Cathays : University of Wales Press.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar İlkeler Teknikler*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Köknel, Ö. (1990). *Korkular, Takıntılar, Saplantılar*. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Lovecraft, H. P. (1973). *Supernatural Horror in Literature*. : New York: Dover Publications.
- Lu, A., Miyazaki, H. (2002). *The Art of Miyazaki's Spirited Away*. San Francisco: VIZ Media LLC.
- Mannoni, P. (1995). *Korku*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Marks, I. M. (1987). *Fears, Phobias and Rituals : Panic, Anxiety, and Their Disorders*. Cary, NC: Oxford University Press.
- Meikle, D. (2009). *A History of Horrors: The Rise and Fall of the House of Hammer*. Lanham: Scarecrow Press.
- Odell, C., Le Blanc, M. (2001). *Horror Films*. Harpenden: Pocket Essentials.
- Oskay, Ü. (2014). *Çağdaş Fantazya: Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması*. İstanbul: İnkilap Yayınları.
- Papp, Z. (2010). *Anime and Its Roots in Early Japanese Monster Art*. Folkestone: Global Oriental.
- Salisbury, M. (2012). *Frankenweenie: The Visual Companion*. New York: Disney Editions.
- Scognamillo, G. (1997). *Dehşetin Kapıları*. İstanbul: Kamer Yayınları.
- Solomon, C. (1989). *Enchanted Drawings: The History of Animation*. New Jersey: Wings Books.
- Stadler, J., McWilliam, K. (2009). *Screen Media: Analysing Film and Television*. Sydney: Allen & Unwin.
- Svendsen, L. (2008). *Philosophy of Fear*. London: Reaktion Books.
- Türk Dil Kurumu. (2005). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

- Thompson, K., Bordwell, D. (2003). *Film History: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Tudor, A. (1989). *Monsters and Mad Scientists*. London: Basil Blackwell.
- Villarejo, A. (2007). *Film Studies: The Basics*. Oxon: Routledge.
- Wells, P. (2002). *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press.
- Whittington, W. (2007). *Sound Design & Science Fiction*. Austin: University of Texas Press.
- Wood, R. (2003) *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*. New York: Columbia University Press.

## **Makaleler**

Prohászková, M. V. (2012). The Genre of Horror. *American International Journal of Contemporary Research*, Cilt: 2, Sayı: 4, 132-142.

Reider, N. T. (2005). Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols. *Film Criticism*, Cilt: 29, Sayı: 3, 4-27.

Todorov, T. (1971). The 2 Principles of Narrative. *Diacritics*, Cilt: 1, Sayı: 1, 37-44.

## **Filmler**

Allison A. (Yapımcı) ve Tim Burton (Yapımcı ve Yönetmen). (2013). Frankenweenie. [Film]. Burbank, CA: Disney Enterprises Inc.

Disney W. (Yapımcı) ve Hand, D. (Yönetmen). (1937). Snow White And The Seven Dwarfs. [Film]. Burbank, CA: Disney Enterprises Inc.

Anderson D. K. (Yapımcı) ve Docter, P. (Yönetmen). (2002). Monsters Inc. [Film]. Burbank, CA: Disney Enterprises Inc.

Suzuki, T. (Yapımcı) ve Miyazaki, H. (Yönetmen). (2001) Spirited Away. [Film]. Japonya: Studio Ghibli.