



**T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA VE TELEVİZYON ANA BİLİM DALI
SİNEMA VE TELEVİZYON BİLİM DALI**

**GOTİK EDEBİYATIN KORKU SİNEMASINA
UYARLANMASI: EDGAR ALLAN POE ÖRNEĞİ**

ATAKAN YAPICI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN
DOÇ. DR. ZEHRA ÖZKEÇECİ**

KONYA-2025



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Öğrencinin	Adı Soyadı	Atakan YAPICI		
	Numarası	22813301008		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Sinema ve Televizyon Ana Bilim Dalı Sinema ve Televizyon Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	GOTİK EDEBİYATIN KORKU SINEMASINA UYARLANMASI: EDGAR ALLAN POE ÖRNEĞİ			

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Atakan YAPICI



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



ÖZET

Öğrencinin	Adı Soyadı	Atakan YAPICI		
	Numarası	22813301008		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Sinema ve Televizyon Ana Bilim Dalı Sinema ve Televizyon Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Danışman	Doç. Dr. Zehra Özkeçeci		
Tezin Adı	GOTİK EDEBİYATIN KORKU SİNEMASINA UYARLANMASI: EDGAR ALLAN POE ÖRNEĞİ			

Bu çalışmada, gotik sanatın ve gotik edebiyatın öncülerinden Edgar Allan Poe'nun eserlerinin korku sinemasına uyarlanma süreçleri, mizansen eleştiri çerçevesinde incelenmiştir. Poe'nun öykülerindeki karanlık atmosfer, tekinsizlik, psikolojik gerilim gibi belirgin gotik öğelerin, sinemaya uyarlanan eserlerinde görsel ve anlatsal olarak nasıl yansıtıldığı araştırma konusu olmuştur. Çalışmada, gotik estetiğin sinematik dönüşümünü, görsel anlatı bileşenleri (sinematografi, aydınlatma, set tasarımı, kostüm, makyaj) aracılığıyla analiz edilmiş ve gotik anlatının sinemadaki işlevi irdelenmiştir. Çalışma, Türkçe akademik literatürde gotik sinema ve özellikle Poe'nun eserlerinin sinematik uyarlamaları üzerine sınırlı sayıda çalışma bulunması nedeniyle önem taşımaktadır. Nitel araştırma yöntemlerinden mizansen eleştiri ve betimleyici analiz kullanılarak, seçilen filmlerdeki gotik unsurların temsil biçimleri ve anlamlarının ortaya konulması amaçlanmıştır. Örneklem olarak, Poe'nun eserlerinden uyarlanmış, gotik öğeleri yoğunlukla barındıran *Black Cat* (1941), *The Fall of The House of Usher* (1960), *The Tomb of Ligeia* (1964), *Tales of Terror* (1962), *Spirits of The Dead* (1968), *Stonehearst Asylum* (2014), *Extraordinary Tales* (2013) filmleri seçilmiştir. Çalışmada, Poe'nun edebi mirasının sinemadaki izleri ve gotik estetiğin korku sinemasındaki yeri ortaya konulmaktadır. Edgar Allan Poe'nun gotik anlatılarının sinemaya uyarlanmasında, mizansenin, anlatı derinliğini ve atmosfer kurulumunu sağlayan temel öge olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca sinematografi, ışık, mekân, kostüm ve makyaj aracılığıyla, Poe'nun metinlerindeki delilik, çürüme ve ölüm temalarının sinemasal düzlemde etkileyici biçimde temsil edildiği görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Edgar Allan Poe, Gotik Edebiyat, Uyarlama, Sinema, Mizansen Eleştiri



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



ABSTRACT

Author' s	Name and Surname	Atakan YAPICI		
	Student Number	22813301008		
	Department	Department of Cinema and Television Department of Cinema and Television		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Assoc. Prof. Dr.		
Title of the Thesis/Dissertation	ADAPTATION OF GOTHIC LITERATURE TO HORROR CINEMA: THE EXAMPLE OF EDGAR ALLAN POE			

In this study, the adaptation processes of the works of Edgar Allan Poe, one of the pioneers of gothic art and gothic literature, to horror cinema are examined within the framework of mise-en-scene criticism. How the prominent gothic elements such as dark atmosphere, uncanny, psychological tension in Poe's stories are reflected visually and narratively in his works adapted to cinema has been the subject of research. The study analyses the cinematic transformation of gothic aesthetics through visual narrative components (cinematography, lighting, set design, costume, make-up) and examines the function of gothic narrative in cinema. The study is of importance due to the limited number of studies on gothic cinema and especially cinematic adaptations of Poe's works in Turkish academic literature. Using mise-en-scene criticism and descriptive analysis as qualitative research methods, it is aimed to reveal the representation forms and meanings of gothic elements in the selected films. *Black Cat* (1941), *The Fall of The House of Usher* (1960), *The Tomb of Ligeia* (1964), *Tales of Terror* (1962), *Spirits of The Dead* (1968), *Stonehearst Asylum* (2014), *Extraordinary Tales* (2013), which are adapted from Poe's works and contain gothic elements, were selected as the sample. The study reveals the traces of Poe's literary legacy in cinema and the place of gothic aesthetics in horror cinema. In the adaptation of Edgar Allan Poe's gothic narratives to cinema, it has been determined that mise-en-scene is a fundamental element that provides narrative depth and atmosphere. In addition, it has been observed that the themes of madness, decay and death in Poe's texts are effectively represented on the cinematic plane through staging elements such as cinematography, lighting, space, costume and make-up.

Keywords: Edgar Allan Poe, Gothic Literature, Adaptation, Cinema, Mise-en-scene Criticism

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI	i
ÖZET	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
TABLolar LİSTESİ.....	x
GÖRSELLER LİSTESİ.....	xi
ÖN SÖZ	xv
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KORKU SİNEMASI VE GOTİK YAKLAŞIMLAR

1.1. Sinemada Korku Türü.....	23
1.2. Korku Sinemasının Tarihsel Gelişimi.....	25
1.2.1. Korku Sinemasının Konusuna Göre Alt Türler.....	28
1.2.1.1. Yaratık (Şeytan) Filmleri.....	29
1.2.1.2. Vampir Filmleri.....	29
1.2.1.3. Zombi Filmleri.....	31
1.2.1.4. Kurt Adam Filmleri.....	32
1.2.1.5. Seri Katil ve Sapık Filmleri.....	33
1.2.1.6. Hayalet Filmleri.....	35
1.2.1.7. Cadı Filmleri.....	36
1.2.1.8. Mumya Filmleri.....	38
1.2.2. Korku Sinemasının İçeriğine Göre Alt Türler.....	40
1.2.2.1. Gore Filmler.....	40
1.2.2.2. Splatter Filmler.....	41
1.2.2.3. Slasher Filmler.....	42
1.2.2.4. Giallo Filmler.....	43
1.2.2.5. Snuff Filmler.....	44
1.3. GOTİK.....	46
1.3.1. Görsel Sanatlarda Gotik.....	50
1.3.1.1. Mimaride Gotik.....	50

1.3.1.2. Resimde Gotik	56
1.3.1.3. Heykelde Gotik	57
1.3.1.4. Edebiyatta Gotik	58
1.3.1.5. Sinemada Gotik.....	61
1.3.1.5.1. Gotik Edebiyatın Sinemaya Yansıması.....	64
1.3.1.5.2. Gotik 'in Ustası Edgar Allan Poe'nun Hayatı ve Eserlerinin Sinemaya Uyarlanması.....	65

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMA VE MİZANSEN

2.1. Mizansen.....	70
2.2. Sinemada Mizansen ve Unsurları	71
2.3. Sinematografi.....	71
2.3.1. Kompozisyon	72
2.3.2. Açık ve Kapalı Kompozisyon	73
2.3.3. Üçte Bir Kuralı.....	74
2.3.4. Dengeli ve Dengesiz Kompozisyon.....	75
2.4. Aydınlatma	75
2.4.1. Anahtar Işık (Key Light).....	76
2.4.2. Dolgu Işık (Fill Light).....	77
2.4.3. Arka Işık (Back Light)	78
2.5. Renk.....	79
2.6. Kamera Hareketleri.....	80
2.7. Dekor ve Set Tasarımı.....	82
2.8. Kostüm, Saç ve Makyaj	84

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE TARTIŞMA

3.1. BLACK CAT (1941).....	86
3.1.1. Filmin Konusu	87
3.1.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	87
3.1.2.1. Sinematografi.....	87
3.1.2.2. Aydınlatma	89
3.1.2.3. Set Tasarımı.....	91

3.1.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	92
3.2. THE FALL OF THE HOUSE OF USHER (1960)	92
3.2.1. Filmin Konusu	93
3.2.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	93
3.2.2.1. Sinematografi	93
3.2.2.2. Aydınlatma	97
3.2.2.3. Set Tasarım.....	99
3.2.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	101
3.3. THE TOMB OF LİGEİA (1964)	103
3.3.1. Filmin Konusu	104
3.3.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	105
3.3.2.1. Sinematografi	105
3.3.2.2. Aydınlatma	110
3.3.2.3. Set Tasarım.....	112
3.3.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	113
3.4. STONEHEARST ASYLUM (2014).....	115
3.4.1. Filmin Konusu	115
3.4.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	117
3.4.2.1. Sinematografi	117
3.4.2.2. Aydınlatma	119
3.4.2.3. Set Tasarım.....	121
3.4.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	123
3.5. TALES OF TERROR (1962).....	125
3.5.1. MORELLA	125
3.5.1.1. Filmin Konusu	125
3.5.1.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	126
3.5.1.2.1. Sinematografi	126
3.5.1.2.2. Aydınlatma	128
3.5.1.2.3. Set Tasarım.....	129
3.5.1.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	130
3.5.2. THE BLACK CAT.....	132
3.5.2.1. Filmin Konusu	132

3.5.2.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	132
3.5.2.2.1. Sinematografi	132
3.5.2.2.2. Aydınlatma	134
3.5.2.2.3. Set Tasarım.....	135
3.5.2.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	136
3.5.3. THE FACTS İN THE CASE OF M. VALDEMAR.....	138
3.5.3.1. Filmin Konusu	138
3.5.3.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	138
3.5.3.2.1. Sinematografi	138
3.5.3.2.2. Aydınlatma	139
3.5.3.2.3. Set Tasarım.....	141
3.5.3.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	143
3.6. SPİRİTS OF THE DEAD (1968)	145
3.6.1. METZENGERSTEİN.....	145
3.6.1.1. Filmin Konusu	145
3.6.1.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	146
3.6.1.2.1. Sinematografi	146
3.6.1.2.2. Aydınlatma	148
3.6.1.2.3. Set Tasarım.....	149
3.6.1.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	150
3.6.2. WILLİAM WİLSON	151
3.6.2.1. Filmin Konusu	151
3.6.2.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	152
3.6.2.2.1. Sinematografi	152
3.6.2.2.2. Aydınlatma	154
3.6.2.2.3. Set Tasarım.....	156
3.6.2.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	157
3.6.3. TOBY DAMMİT	159
3.6.3.1. Filmin Konusu	159
3.6.3.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	159
3.6.3.2.1. Sinematografi	159
3.6.3.2.2. Aydınlatma	162

3.6.3.2.3. Set Tasarım.....	163
3.6.3.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	165
3.7. EXTRAORDINARY TALES (2013).....	166
3.7.1. THE FALL OF THE HOUSE OF USHER.....	168
3.7.1.1. Filmin Konusu	168
3.7.1.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	168
3.7.1.2.1. Sinematografi.....	168
3.7.1.2.2. Aydınlatma	170
3.7.1.2.3. Set Tasarım.....	171
3.7.1.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	173
3.7.2. THE TELL-TALE HEART.....	174
3.7.2.1. Filmin Konusu	174
3.7.2.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	175
3.7.2.2.1. Sinematografi.....	175
3.7.2.2.2. Aydınlatma	176
3.7.2.2.3. Set Tasarım.....	178
3.7.2.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	179
3.7.3. THE FACTS IN THE CASE OF M. VALDEMAR.....	181
3.7.3.1. Filmin Konusu	181
3.7.3.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	181
3.7.3.2.1. Sinematografi.....	181
3.7.3.2.2. Aydınlatma	183
3.7.3.2.3. Set Tasarım.....	184
3.7.3.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	185
3.7.4. THE PIT AND THE PENDULUM	186
3.7.4.1. Filmin Konusu	186
3.7.4.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	187
3.7.4.2.1. Sinematografi.....	187
3.7.4.2.2. Aydınlatma	188
3.7.4.2.3. Set Tasarım.....	190
3.7.4.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	192
3.7.5. THE MASQUE OF THE RED DEATH.....	194

3.7.5.1. Filmin Konusu	194
3.7.5.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi	195
3.7.5.2.1. Sinematografi	195
3.7.5.2.2. Aydınlatma	197
3.7.5.2.3. Set Tasarım.....	198
3.7.5.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	199
SONUÇ	203
KAYNAKÇA	208

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Edgar Allan Poe'nun Sinemaya Uyarlanan Filmleri	9
Tablo 2: Korku Sinemasının Konusuna Göre Alt Türlerinde Gotik Unsurlarla İlişkisi	40
Tablo 3: Korku Sinemasının İçeriğine Göre Alt Türlerin Gotik Unsurlarla İlişkisi	46

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1.1. Saint-Denis Bazilikasının Dış ve İç Görünümleri	52
Görsel 1.2. Notre Dame Katedrali'nin Dış ve İç Görünümleri	53
Görsel 1.3. Salisbury Katedrali'nin Dış ve İç Görünümleri (abc7news.com).....	54
Görsel 1.4. Köln Katedrali'nin Dış ve İç Görünümleri (whc.unesco.org).....	55
Görsel 2.1. The Eyes Of My Mother (2016) Filminden Bir Sahne.....	72
Görsel 2.2. Midsommer (2019) Filminden Bir Sahne	73
Görsel 2.3. 12 Angry Men (1957) Filminden Bir Sahne.....	74
Görsel 2.4. Barton Fink (1991) Filminden Bir Sahne.....	75
Görsel 3.1. Black Cat (1941) Filminin Afişi ve Künyesi.....	86
Görsel 3.2. Malikânenin Dışarıdan ve İçeriden Bir Örnek	87
Görsel 3.3. Malikane Bekçisinin Demir Parmaklıklar Arkasındaki Yakın Çekimi... 89	
Görsel 3.4. Malikaneye Girmeye Çalışan Mr. Penny ve Arkadaşı, Kapının Ardında Onları Karşıllayan Evin Hizmetçisi Abigail	89
Görsel 3.5. Henrietta Winslow ve Damadı Eduardo Miras Hakkında Konuşurken . 92	
Görsel 3.6. The Fall Of The House Of Usher (1960) Filminin Afişi ve Künyesi	92
Görsel 3.7. Philip Winthrop'un Malikaneye Gelişi ve Malikanenin İç Görünümü... 93	
Görsel 3.8. Usher Malikanesinin Dışından Bir Örnek	95
Görsel 3.9. Usher Malikanesinde Çıkan Yangın ve Yangının İçindeki Philip, Roderick ve Madeline	95
Görsel 3.10. Usher Malikanesinin Çöküşü	97
Görsel 3.11. Madeline ve Philip Çıkış Ararken Usher Malikanesinin Çatlayan Duvarları	97
Görsel 3.12. Mariam Usher'ın İskeleti	100
Görsel 3.13. Roderick Usher ve Yakın Çekimde Madeline Usher.....	101
Görsel 3.14. Philip Winthrop'un Kâbusu	102
Görsel 3.15. The Tomb of Ligeia (1964) Filminin Afişi ve Künyesi.....	104
Görsel 3.16. Lady Rowena'nın Verden Fell'in Şatosundaki Yalnızlığı.....	105
Görsel 3.16. Verden Fell Düşünceler İçinde	107
Görsel 3.17. Rowena'dan Gözlerini Ayırmayan Kara Kedi	108
Görsel 3.18. Verden Fell Rowena'yı İkna Etmeye Çalışıyor.....	110
Görsel 3.19. Lady Rowena ve Lady Ligeia.....	111
Görsel 3.20. Ziyafet Öncesi Davetliler Şatonun Salonunda	112
Görsel 3.21. Hayata Yeniden Gözlerini Açan Ligeia ve Alevler İçindeki Rowena .113	

Görsel 3.22. Stonehearst Asylum (2014) Filminin Afişi ve Künyesi.....	115
Görsel 3.23. Hastanenin Uzaktan Görünümü ve Newgate Hastane Kapısında	117
Görsel 3.24. Millie'nin Ölümü ve Silas Lamb'ın Yeniden Delirmesi.....	118
Görsel 3.25. Savaş Zamanındaki İşkenceler ve Silas Lamb'ın Ölümüne Sebep Olduğu Kolsuz Asker.....	120
Görsel 3.26. Charles Graves ve Akıl Hastanesindeki Hastalardan Biri	123
Görsel 3.27. Eliza Graves ve Millie	124
Görsel 3.28. Tales of Terror (1962) Filminin Afişi ve Künyesi	125
Görsel 3.29. Lenora Yıllar Sonra Doğduğu Evdedir ve Malikanenin İç Genel Görünümü	126
Görsel 3.30. Lenora'nın Babası Locke'ın Aynada Kendisi ile Yüzleşmesi ve Malikanede Yangın Çıkması	127
Görsel 3.31. Morella'nın Görünmesi ve Yangın İçinde Locke'ı Öldürme İsteği.....	128
Görsel 3.32. Morella'nın Cansız Bedeninin Alevler İçinde Gülmesi.....	130
Görsel 3.33. Lenora ile Morella'nın İlk Karşılaşması	131
Görsel 3.34. Montresor ile Fortunato Luchresi Sokak Ortasında Konuşuyorlar ve Annabel Kara Kediyle Beraber Kapıyı Açmaya Gidiyor	132
Görsel 3.35. Montresor, Annabel, Kara Kedi ve Sokağın Dıştan Görünümü	134
Görsel 3.36. Montresor'un F.Luchresi ve Annabel'i Bağlayıp Mahzende Üstlerine Duvar Örmesi.....	136
Görsel 3.38. Montresor'ın Kabusları	137
Görsel 3.39. Carmichael, Helene ve Dr. James, Valdemar'ın Başucunda	139
Görsel 3.40. Valdemar'ın Yaşam ve Ölüm Arasındaki Hipnoz Anı.....	140
Görsel 3.41. Hipnozdan Kalkan Valdemar ile Carmichael Karşılaşması.....	142
Görsel 3.42. Valdemar Hipnozdan Uyanışı ve Carmichael'in Şaşkınlığı.....	144
Görsel 3.43. Spirits of The Dead (1968) Filminin Afişi ve Künyesi	145
Görsel 3.44. Ölüm ve Toplumsal Çöküşün Karşıtlığı	147
Görsel 3.45. Contessa Frederique ve Yanmış Duvar Halısı	148
Görsel 3.46. Malikanenin Genel Görünüşü.....	149
Görsel 3.47. Malikanede Balo Gecesi.....	150
Görsel 3.48. Yangın Çıkarmadan Önce Gizlenen Gözlemci.....	151
Görsel 3.49. Yatılı Okulda Kartopu Oynayan Çocuklar ve William Wilson'nun Kilisede Günah Çıkartması.....	153
Görsel 3.50. Kumarhane Masası ve William Wilson.....	154
Görsel 3.51. Yatılı Okulda Kadın Bedeni Üzerindeki Deney	155

Görsel 3.52. Genel ve Detay Çekimlerde Kumar Masası	156
Görsel 3.53. William Wilson'un Düştüğü ve Günah Çıkardığı Kilisenin Yakın ve Uzak Görünümleri	157
Görsel 3.54. William Wilson'un Diğer William Wilson ile Karşılaşmaları.....	158
Görsel 3.53. Toby Dammit Karakterinin Modern Cehennem Alegorisi	160
Görsel 3.54. Televizyon Dünyası Eleştirisi ve Yoldaki Et Kamyonundaki Adam..	161
Görsel 3.55. Toby Dammit ve Küçük Kız.....	163
Görsel 3.56. Toby Dammit Gerçek Dünya İle Sahne Dünyası Arasında Kalmıştır ve Yıkılmış Olan Köprü Bir Film Setidir	164
Görsel 3.57. Toby Dammit'in Zihninin Çözülüşü ve Ölümü	165
Görsel 3.58. Show Dünyası ve Ölüm Meleği Motifi	166
Görsel 3.59. Extraordinary Tales (2013) Filminin Afişi ve Künyesi	166
Görsel 3.60. Frederick'in Malikaneye Gelişi ve Camda Görünen Madeline	168
Görsel 3.61. Usher Malikanesinin Uzaktan ve Yakından Görünümü	169
Görsel 3.62. Kasvetli Bir Akşam Yemeği ve Madeline Usher'ın Evde Dolaşması .	171
Görsel 3.63. Tabutu Aile Mezarlığına Götürürken ve Roderick'in İçini Dökmesi..	172
Görsel 3.64. Roderick'in Aklını Yitirmesi ve Madeline'nin Ruhunun Gelmesi.....	173
Görsel 3.65. Yaşlı Adamın Hizmetçisi ve Yaşlı Adam	176
Görsel 3.66. Yaşlı Adamın Paranoyası ve Hizmetçisinin Sorgulanması.....	177
Görsel 3.67. Yaşlı Adamın Ölümü ve Konağın Dışarıdan Görünümü.....	178
Görsel 3.68. Hizmetçi ve Yaşlı Adam	180
Görsel 3.69. M. Valdemar ve Hipnotist.....	182
Görsel 3.70. M. Valdemar Yakın Çekimde ve Hipnozdan Sonraki Görüntüsü.....	184
Görsel 3.71. M. Valdemar'ın Yakınları ve Hipnozdan Sonraki Görüntüsü	185
Görsel 3.72. Hipnotist Uyandırmaya Çalışır ama M. Valdemar Uyanmaz.....	186
Görsel 3.73. Mahkûm Yargılanmak Üzere Engizisyon Mahkemesine Getirilir ve Ceza Aldıktan Sonra Hapishanedeki Hücrede Tek Başınadır.....	188
Görsel 3.74. Mahkûmun Yatağının Üzerindeki Sarkaç ve Mahkumun Tam Sarkacın Altındaki Yatağı	189
Görsel 3.75. Mahkûm Bilincini Yitirmeye Başlar ve Kaldığı Yerde Çukurlar Oluştüğünü Görür	190
Görsel 3.76. Hapishanenin Dışarıdan Görünümü ve Mahkûmun Çaresizliği.....	191
Görsel 3.77. Mahkûmun Getirilişi ve Engizisyoncuların Karar Alması	192
Görsel 3.77. Mahkûmun Kurtulmak İçin Verilen Yemeği Üzerine Sürmesi ve Engizisyoncular	193

Görsel 3.78. Filmin Zaman Geçişinin Gösterilmesi.....	196
Görsel 3.79. Baloda Eğlence Zamanı ve Ölümünün Yaşanmaya Başlanması.....	198
Görsel 3.80. Ölümün Baloya Gelmesi ve Kızıl Ölümün İlk kez Ortaya Çıkması ..	199
Görsel 3.81. Prens Prospero, Eşiyle Birlikte ve Balodaki Herkes Hayranlıkla Onlara Bakmakta	200
Görsel 3.82. Kızıl Ölümün Maskesi ve Prens Prospero'nun Ölümü.....	201

ÖN SÖZ

İnsanlık tarihi boyunca anlatılar, bireyler ve toplumların kendilerini ifade etme, anlamlandırma ve varoluşlarını sürdürme biçimlerinden biri olmuştur. Anlatmak, yalnızca bir iletişim aracı değil; aynı zamanda geçmişle hesaplaşma, geleceğe tutunma ve kimlik inşa etme sürecinin vazgeçilmez bir parçasıdır. Edgar Allan Poe’da yaşamı boyunca yaşadığı kişisel trajedileri ve varoluşsal sancılarını, kurduğu karanlık anlatılar aracılığıyla edebiyata taşımaktadır. Bu çalışmanın temeli, lise yıllarında Poe’nun kısa hikâyeleriyle tanışma ile başlamıştır. Ancak Poe’ya yönelik akademik bir bakış geliştirmem, üniversite eğitimim süresince edebiyat kuramları ve gotik edebiyat çerçevesinde yaptığım okumalarından kaynaklanmaktadır. Özellikle gotik anlatıların insan ruhunun derinliklerine inme gücüne tanıklık etmek, Poe’nun eserlerini yalnızca korku ve gizem unsurlarıyla değil, aynı zamanda psikolojik çözümlenmeler ışığında değerlendirme ihtiyacını doğurmuştur. Bu çalışma, Edgar Allan Poe’nun yaşam deneyimlerinin sanatsal üretime etkisini anlamaya yönelik bir girişimdir. Anlatının, bireyin varoluşuna tanıklık eden kadim bir yapı olduğunu bir kez daha hatırlatarak, Poe’nun eserlerinde yankılanan karanlık seslere kulak vermeyi amaçlamaktadır.

Çalışmanın her aşamasında bilgi ve deneyimiyle yolumu aydınlatan, akademik rehberliği kadar insanî yaklaşımıyla da bana ilham veren değerli danışmanım Doç. Dr. Zehra Özkeçeci’ye derin saygı ve içten teşekkürlerimi sunarım. Konuya dair yönlendirici katkıları, sabırlı desteği ve eleştirel bakış açısıyla bu tezin bilimsel bir nitelik kazanmasında büyük rol oynamıştır. Kendi akademik disiplinine olan bağlılığı ve öğrencilerine gösterdiği özen, benim için her zaman örnek teşkil etmiştir.

Lisansta sinema üzerine düşünmemi, yeni yönetmenler keşfetmemi aynı zamanda sonsuz film hazinesinden sadece bir film sahnesini bahsetmeme rağmen filmi bulup paylaşan, ansızın odasının kapısını çalıp içeriye korkusuzca girebildiğim ve ne konuda olursa olsun bilgilerini aktarmaktan keyif alan Dr. Hasan Hüseyin Toydemir’e; Kısa film derslerinde gösterdiği sakin, yol gösterici ve ilham verici yaklaşımıyla senaryo yazımının karmaşıklığını anlaşılır kılan; kısa film üretme konusunda bana cesaret aşılayan ve çekmiş olduğum filme yapıcı eleştirileriyle katkı sunarak gelişimime destek olan Doç. Dr. Murat Aytas’a en içten teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca

tez sürecimde değerli yönlendirmeleriyle yolumu aydınlatan Prof. Dr. Mustafa Emre Köksalan'a minnettarlığımı ifade etmek isterim. Yoğun geçen lisans eğitimim boyunca her daim desteklerini hissettiren Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi'nin kıymetli hocalarına da teşekkür ederim.

Süreç boyunca maddi ve manevi desteğini daima hissettiğim, sevgili aileme sonsuz minnettarlığımı ifade etmek isterim. Başarılarımı kendi başarıları gibi gören, her zaman yanımda olduklarını hissettiren ailem olmasaydı, bu süreci tamamlamak benim için çok daha güç olurdu. Ailemin neşesi, sabrı, anlayışı ve sevgisi en büyük motivasyon kaynağım olmuştur. Özellikle tez sürecimin her anında bırakma fikirleri beynimin içinde dolaşırken beni sürekli motive eden ayağa kaldıran ve verdiği cesaretiyle bu sürecin tamamlanmasını sağlayan Elif Arslan'a ve birlikte çalıştığım tüm değerli insanlara teşekkür ederim. Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Kazım Karabekir Meslek Yüksekokulunda yolumun iyi ki kesiştiği, okul döneminde atanmama sebep olan, hocalığının yanında bir ağabey olan çok değerli Dr. Muhammet Mustafa Pepe'ye minnettarım. Her zaman yanımda olan stres altındayken sevgisini ve desteğini hiç esirgemeyen, inceliği ve eşsiz anlayışıyla bu dünyada şansım olarak gördüğüm kalbimin en değerli yerinde ev sahipliği yapan sevgili Zehra Nur Uslu'ya teşekkürü borç bilirim.

Çalışmayı yürütürken bana ilham kaynağı olan ve her satırında adeta yol arkadaşlığı yapan Edgar Allan Poe'ya ve onun sonsuz hayal gücüne saygılarımı sunmak isterim. Onun eserleriyle kurduğum bu edebi bağ, yalnızca akademik değil, aynı zamanda kişisel bir keşif süreci olmuştur. Bu tezin ortaya çıkmasında doğrudan ya da dolaylı katkı sunan, bana cesaret ve umut aşılayan tüm kişi ve kurumlara gönülden teşekkür ederim.

GİRİŞ

Gotik, kökenleri tartışmalı olmakla birlikte, ilk defa 1. yüzyılda adı geçen Gotlar'dan (Heather, 2012: 132) gelmektedir. Başlangıçta, orta çağda skolastik felsefeyle aynı dönemi paylaşan ve dünya görüşünün temeline dini koyan bir mimari üslup olarak ortaya çıkmıştır. Bu üslubun amacı, inancı görselleştirmek ve güçlendirmektir. 12. yüzyılda Saint-Denis Katedrali gibi yapılarla belirginleşen gotik mimari, taşın ağırlığına meydan okurcasına göğe yükselme yanılısaması yaratarak, inananlarda huşu ve küçüklük hissi uyandırmayı hedeflemektedir (Öndin, 2020: 15-16). Orta çağ sonrası etkisi azalsa da 18. ve 19. yüzyıllarda “Gotik Uyanış” veya “Viktoryen Gotik” olarak adlandırılan dönemde, özellikle gotik edebiyatın doğuşuyla yeniden canlanmıştır. Horace Walpole'un *The Castle of Otranto (1764)* eseriyle başlayan gotik edebiyat; eski şatolar, yıkıntılar, yabancı ormanlar gibi tekinsiz mekanlarda geçen, bilinmeyen tehdidini, gizemi, korku ve dehşeti işleyen, bastırılmış duygular ile doğüstü olayları barındıran bir tür haline gelmektedir. Atmosfer yaratmak için şiddetli yağmur, kapı gıcirtıları, uğultular gibi unsurlar sıkça kullanılmaktadır. Zamanla gotik kavramı; mimari, edebiyat ve resim sanatının (özellikle kara romantizmle harmanlanarak) ötesine geçerek sinema, televizyon, müzik ve moda gibi modern sanat ile endüstri dallarına da uyum sağlamaktadır (Öndin, 2020: 17).

Gotik unsurların birçok farklı film türü içinde yer alması, salt “gotik film” tanımını zorlaştırmaktadır. Gotik kavramının tarihsel süreçte edindiği pejoratif anlamlar, gotik edebiyatın temelini oluşturan korku, dehşet, canavarlar, hayaletler, ürkütücü mekanlar gibi temalar ve gotik filmlerde seyirciyi korkutmaya yönelik görsel ve işitsel öğelerin kullanımı, gotiği korku sineması içerisinde önemli bir yere konumlandırılmıştır (Kaye, 2012: 239). Gotik filmlerde sıkça rastlanan ürpertici atmosfer, tekinsiz karakterler ve mekanlar, onu korku türünün belirgin bir alt dalı haline getirmiştir.

Sinemada türler, seyirci beklentilerini şekillendiren türsel uyuşumlara dayanmaktadır (Abisel, 2017: 71-72). Bu uyuşumların görsel karşılığı olan ikonografi, yani filmlerde tekrarlanan görsel motifler ve şablonlar türün anlaşılması ve

çözümlemesinde kritik bir rol oynamaktadır (Hayward, 2012: 217; Abisel, 2017: 71-72). İkonografik öğeler, türün değerlerini ve fikirlerini izleyiciye aktarmaktadır. Mizansen, yani çerçeve içindeki her şey (set tasarımı, aydınlatma, kostüm, makyaj, oyunculuk, kamera kullanımı vb.) bu ikonografinin somutlaştığı alandır. Gotik öğeler barındıran filmler, kendilerine özgü ve güçlü bir ikonografiye sahiptir. Bu filmlerin mizanseninde; gotik edebiyat ve mimariden miras kalan terk edilmiş şatolar, yıkıntılar, karanlık ormanlar, mum ışığı, yarasa, kuzgun, kurukafa, vampirler, hayaletler, canavarlar, gotik katedraller ve grotesk yapılar gibi tekinsizlik ve dehşet uyandıran unsurlara sıkça rastlanmaktadır (Hutchings, 2004: 23). Dolayısıyla, bir filmin gotik yönlerini anlamak ve eleştirmek için mizansen analiz yöntemi vazgeçilmez bir araçtır. Yönetmenler mizansen aracılığıyla gotik atmosferi kurarken, eleştirmenler de bu unsurları çözümleyerek filmin stilini, anlamını ve gotik gelenekle ilişkisini ortaya çıkarmaktadır.

Gotik sanat ve edebiyat, gotik sanat ile sinema -özellikle de korku sineması- arasındaki ilişki bağlamında hem estetik hem de anlatı düzeyinde zengin bir kaynak sunmaktadır (Reyes, 2018: 2). Gotik anlatının karanlık atmosferi, ölüm, yıkım ve doğaüstü temaları, korku sinemasının temel yapı taşlarını oluşturmuş; Edgar Allan Poe gibi yazarlar ise bu türün edebi ve sinemasal gelişiminde en önemli temsilciler arasında yer almıştır (Dilon, 2020: 1250). Poe'nun eserlerinin sinemaya uyarlanması, gotik unsurların görsel anlatıya nasıl aktarıldığını ve bu aktarımın izleyici üzerindeki etkilerini kapsamlı bir biçimde incelemeyi gerektirmektedir. Gotik anlatıların tematik ve biçimsel unsurları tarihsel süreç içerisinde yalnızca edebi metinlerle sınırlı kalmamış; resim, mimari ve nihayetinde sinema gibi farklı ifade biçimlerinde de karşılık bulmuştur (Punter & Byron, 2004: 156). Mekânın tehditkâr yapısı, içsel çöküşün dışavurumu, karanlık doğa temsilleri ve zihinsel çözülme gibi öğelerle şekillenen gotik estetik, sinema sanatında derinlikli ve çarpıcı anlatı yapıları yaratmaktadır. Özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren Poe'nun metinleri, sinema yönetmenleri için güçlü bir ilham kaynağına dönüşmüş; delilik, ölüm, bilinmezlik ve kimlik bölünmesi gibi temalar, sinemanın görsel diliyle etkili biçimde aktarılabilir nitelikleriyle öne çıkmıştır (Davenport-Hines, 2005: 337).

a) Araştırmanın Konusu ve Amacı

Çalışmada, gotik sanat ve Edgar Allan Poe'nun eserlerinin korku sinemasına uyarlanma süreci, mizansen eleştiri çerçevesinde incelenmektedir. Sinematografi, aydınlatma, set tasarımı, kostüm, makyaj ve saç gibi görsel anlatı bileşenleri; gotik sinemanın biçimsel ve tematik yapısını oluşturan temel unsurlar olarak ele alınmıştır. Mizansen, yalnızca sahne düzeni değil, aynı zamanda atmosferin kurulması ve karakterlerin psikolojik çözümlemesinde işlevsel olan bütüncül bir anlatım dili olarak değerlendirilmektedir. Poe'nun gotik öğelerle örülü metinlerinden sinemaya uyarlanan filmler aracılığıyla, gotik estetiğin sinemadaki görsel ve anlatısal dönüşümü analiz edilmektedir. Çalışmada, sinema ve edebiyat arasında kurulan estetik ve kültürel ilişkileri incelenerek, gotik anlatının sinemadaki işlevi irdelenmektedir.

Çalışmanın temel soruları:

- Gotik sanat ve Edgar Allan Poe'nun eserleri korku sinemasına uyarlanırken görsel ve anlatı öğeleri nasıl dönüştürülmüştür?
- Mizansen eleştiri perspektifinden Edgar Allan Poe'nun eserlerinden uyarlanan filmlerde gotik öğelerin kullanımı nasıl ele alınmıştır?
- Edebiyat eserlerinin sinemaya uyarlanması sürecinde, edebi ve görsel estetik öğeler arasında nasıl bir geçiş yaşanmaktadır?

Bu temel sorular, çalışmanın odak noktalarını ve analiz alanlarını belirlemektedir. Gotik sanat ve Poe'nun eserlerinin sinematik uyarlamalarının derinlemesine anlaşılması ve korku sinemasının evriminin değerlendirmesi amaçlanmaktadır. Temel sorular, çalışmanın yönlendirici ilkelerini ve araştırma metodolojisini şekillendirirken, gotik unsurların sinemadaki kullanımı ve Poe'nun eserlerinin sinema dünyasındaki izlerini daha geniş bir bağlamda ele almak için rehberlik etmektedir.

b) Araştırmanın Önemi

Literatürde gotik mimari üzerine daha çok teknik odaklı çalışmaların ve gotik edebiyat üzerine ise, türün tarihsel kökenleri (özellikle 19. yüzyıl Viktoryen dönemi) nedeniyle ağırlıklı olarak İngiliz Dili ve Edebiyatı bölümlerince üretilmiş tezlerin bulunduğunu görülmektedir. Ancak, gotiğin mimari ve edebiyattaki köklerinden beslenerek evrilen ve özellikle korku sineması içinde kendine önemli bir yer edinen gotik sinema alanında yapılmış kapsamlı akademik araştırmaların sayısı dikkat çekici derecede azdır. Bu eksiklik, çalışma konusunun öznesi olan Edgar Allan Poe özelinde daha da belirginleşmektedir. Poe üzerine yazılmış 58¹ adet tezin çoğunluğunun Edebiyat disiplinleri (başta İngiliz Dili ve Edebiyatı) tarafından üretilmiş olması ve bu tezlerin yalnızca bir tanesinin sinema ile Poe ilişkisine (o da spesifik bir kısa film uyarlaması üzerinden) değinmesi, Poe'nun zengin ve görsel açıdan uyarlamaya elverişli eserlerinin sinematik karşılıklarının akademik düzeyde incelenmediğini ortaya koymaktadır. Ayrıca mevcut Poe tezlerinin yarıdan fazlasının (%58'inin yani 34'ü) İngilizce yazılmış olması, çalışmanın Türkçe literatüre katkı sağlama hedefini de önemli kılmaktadır.

YÖK Tez Merkezi'nde sinema alanında gotik üzerine tespit edilen yalnızca üç lisansüstü tez (Osmanoğulları, 2021; Göktaş Can, 2022; Taştan, 2023) bulunmaktadır. Bu değerli çalışmalarda sırasıyla B filmleri üzerinden gotik estetiği ("yüce" kavramı bağlamında), animasyon filmlerindeki gotik etkileri ve Tim Burton sinemasında mizansen kurulumu incelenmiştir. Ancak bu çalışma, doğrudan Edgar Allan Poe'nun eserlerinin korku sinemasına uyarlanmalarına odaklanarak ve bu uyarlamaları sistematik bir mizansen eleştirisi (sinematografi, aydınlatma, set tasarımı, kostüm, makyaj gibi tüm görsel bileşenleri kapsayacak şekilde) perspektifinden analiz ederek mevcut literatürdeki boşluğu doldurmayı hedeflemektedir.

¹ Yapılan 58 adet tez "Edgar Allan Poe ve Gotik Sinema Hakkında Ele Alınmış Lisansüstü Çalışmalar" başlığında detaylı bir şekilde incelenmiştir.

Çalışmanın sunduğu temel katkılar ve önemi şu şekildedir:

- Gotik sanatın kökenlerinden (mimari, edebiyat) ve Poe'nun karanlık edebi dünyasından beslenen tematik ve estetik öğelerin (tekinsiz mekanlar, psikolojik derinlik, doğaüstü unsurlar) korku sinemasına nasıl aktarıldığı detaylı şekilde ortaya konularak, sinema ve edebiyat çalışmaları arasındaki estetik ve kültürel diyalog zenginleştirilecektir.
- Korku sinemasının temelini oluşturan pek çok anlatısal ve görsel stratejinin (atmosfer yaratma, gerilim kurma, ikonografik öğeler- şatolar, karanlık, canavarlar vb.) gotik gelenekten ve özellikle Poe'nun metinlerinden nasıl beslendiği mizansen analizi yoluyla somutlaştırılacaktır. Bu sayede, sinemadaki gotik anlatıların evrimi daha iyi anlaşılacaktır.
- Çalışmada, gotik sinema adaptasyonları incelenirken mizansen eleştiri yöntemi kullanılmıştır. Filmlerin görsel dil tercihleri (aydınlatma tercihleri, set tasarımının atmosferdeki rolü, kostüm ve makyajın karakteri yansıtması vb.) anlam üretiminde ve gotik estetiği oluşturmada kritik roller üstlenmektedir. Dolayısıyla çalışmada Poe uyarlamalarının korku sineması estetiğine getirdiği özgün katkılar belirginleştirilmektedir.

Gotik kavramının sadece tarihsel bir üslup olmadığı, sinema dahil olmak üzere modern kültür formlarında (Abisel, 2017; Öndin, 2020) yaşamaya ve dönüşmeye devam ettiği gösterilmektedir. Poe'nun eserlerinin bu süreçteki yeri ve çağdaş popüler kültürdeki yankıları irdelenmektedir. Bu yönüyle çalışma, Türkçe akademik literatürde hem gotik sinema hem de Poe'nun sinematik mirası üzerine, kapsamlı ve metodolojik bir inceleme sunmaktadır.

c) Araştırmanın Problemi

Çalışmanın temel problemi, gotik sanatın ve Poe'un eserlerinin korku sinemasına uyarlamalarının görsel ve anlatısal yönlerinin detaylı bir şekilde incelenmesi gerekliliğidir. Bu bağlamda, gotik sanatın sinemaya olan etkisinin, uyarlamalardaki estetik tercihlerin ve bu tercihlerin popüler kültür üzerindeki

yansımalarının ele alınarak, gotik estetiğin sinematik anlatılardaki önemi ve etkilerinin detaylı bir şekilde ortaya konulması temel problem alanını oluşturmaktadır. Bu çalışma, gotik sanatın korku sinemasındaki rolünü ve özellikle Poe'un eserlerinin sinema uyarlamalarını derinlemesine inceleyerek, edebi eserlerin görsel dile nasıl yeniden yorumlandığını keşfetmeyi ve sinemaya olan genel etkilerini anlamayı hedeflemektedir. Çalışma, bu alandaki bilgi boşluğunu doldurarak, gotik sanatın ve Poe'nun eserlerinin sinemadaki varlığını ve etkisini daha bütünsel ve analitik bir çerçevede ele almayı amaçlamaktadır.

d) Araştırma Yöntemi

Nitel araştırmalarda sıklıkla başvurulan bir yöntem olan betimsel analiz, elde edilen verilerin sistematik biçimde çözümlenmesini, anlamlandırılmasını ve kavramsal düzeyde düzenlenmesini mümkün kılmaktadır. Bu yaklaşım, araştırmacının topladığı verileri önceden belirlenmiş temalar ve kategoriler çerçevesinde analiz etmesine ve bu verileri araştırma sorularına yanıt oluşturacak biçimde organize etmesine olanak tanımaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2021: 243). Betimsel analiz, yalnızca içeriksel düzenlemeyi değil; aynı zamanda araştırmacının yorumlayıcı katkısını da içeren, analitik ve bağlamsal bir okuma sürecini beraberinde getirmektedir (Creswell, 2014: 201). Yöntem, verilerin daha açık, tutarlı ve anlamlı biçimde sunulmasına katkı sağlarken; aynı zamanda etik temsiliyet ilkesine de uygunluk göstermektedir (Patton, 2014: 84).

Betimsel analiz, özellikle sanat eserlerinin çok katmanlı yapısını çözümlmeyi amaçlayan çalışmalarda önemli bir yöntemsel araç olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda sinema çalışmaları içerisinde, filmlerin biçimsel çözümlenmelerinde kullanılan mizansen eleştiri ile güçlü bir kuramsal ve yöntemsel ilişki içerisinde. Film çözümlene yaklaşımlarından biri olan mizansen eleştiri, sinema sanatının biçimsel, estetik ve anlatımsal düzeyde bütüncül bir şekilde değerlendirilmesini esas almaktadır. Terim olarak *mise-en-scène*, kökenini tiyatro sahnesine dayandırmakla birlikte, sinemada bu kavram, kamera önünde yer alan tüm görsel öğelerin -oyuncu yerleşimi, ışık, mekân düzenlemesi, kostüm, renk kullanımı, nesne yerleşimi- bilinçli

bir estetik kompozisyonla düzenlenmesini ifade etmektedir (Bordwell & Thompson, 2012: 118).

Mizansen eleştirinin temel varsayımı, yönetmenin her sahneye müdahalesinin bilinçli ve anlam yüklü olduğu; dolayısıyla filmdeki görsel düzenlemenin anlatıyla bütünleşik bir biçimde ele alınması gerektiği yönündedir. Bu bağlamda eleştirmen yalnızca görüneni değil; kamera hareketleri, kurgu yapısı, ses kullanımı ve çekim ölçekleri gibi daha teknik düzeydeki yapısal unsurları da analiz etmektedir (Monaco, 2009: 177). Böylece, filmdeki estetik tercihler ile ideolojik arka plan arasındaki ilişkiyi açığa çıkarmak mümkün hale gelmektedir.

Sinema dili, yalnızca anlatı yapısına indirgenemeyecek kadar çok katmanlıdır; biçimsel tercihler de bu dilin anlam üreten temel yapı taşlarıdır (Metz, 1974: 41). Bu bağlamda mizansen, yalnızca görsel bir estetik düzen değil, aynı zamanda anlatının taşıyıcısı, hatta ideolojik bir ifade biçimi olarak değerlendirilmektedir (Hayward, 2012: 301)

Mizansen eleştiri ile betimsel analiz arasındaki yöntemsel uyum, film çözümlemelerinde kavramsal derinliğe ulaşmayı mümkün kılar. Mizansenin sahip olduğu çok katmanlı yapı, betimsel analiz aracılığıyla temalar, desenler ve bağlamlarla ilişkilendirilerek yapılandırılabilir. Böylece film çözümlemesi yalnızca yüzeysel bir anlatı analizi olmaktan çıkar, yapısal, biçimsel ve anlam katmanları üzerinden derinlemesine bir yorumlama sürecine dönüşür. Bu doğrultuda, mizansen eleştirisiyle yürütülen bir çözümleme, *“filmin yüzeydeki anlatısını aşarak daha derin bir yapısal ve biçimsel çözümleme sunmakta; tüm sinematografik tercihler açık biçimde değerlendirildiğinde, film metninin anlam dünyasına dair katmanlı bir okuma gerçekleştirilebilmektedir”* (Kabadayı, 2020: 113).

Çalışmada, Edgar Allan Poe eserlerinin sinema uyarlamalarındaki gotik unsurları incelemek üzere nitel araştırma yaklaşımını benimsemektedir. Temel analiz yöntemi olarak mizansen eleştiri kullanılacak; bu yöntemle seçilen filmlerin çerçeve içerisindeki görsel bileşenleri *sinematografi (kamera kullanımı), aydınlatma teknikleri, set tasarımı (mekân ve dekor), kostüm ve makyaj* gibi sistematik olarak

çözömlenecektir. Mizansen eleştiriyile elde edilen veriler, betimleyici analiz yöntemiyle yorumlanarak, Poe'nun edebi metinlerindeki karanlık atmosferin, tekinsizliğin ve psikolojik derinliğin sinematik dile nasıl tercüme edildiği, gotik estetiğin görsel olarak nasıl inşa edildiği ve bu görsel stratejilerin filmlerin genel anlamına ve izleyici üzerindeki etkisine nasıl katkıda bulunduđu detaylı bir şekilde ortaya konulacaktır.

e) Evren ve Örneklem

Çalışmanın evrenini, Edgar Allan Poe'nun edebi eserlerinden sinemaya doğrudan uyarlanmış uzun metrajlı filmler oluşturmaktadır. Yapılan kapsamlı literatür taraması ve içerik incelemesi sonucunda, Poe'nun kendi metinlerine dayanan ve televizyon dizileri ya da yalnızca esinlenme düzeyinde kalan yapımlar dışında toplam 37 adet uzun metrajlı sinema filmi tespit edilmiştir. Tespit edilen filmler aşağıda yer almaktadır:

Film Adı	Yıl	Ülke	Tür	Yönetmen
The Avenging Conscience	1914	ABD	Korku, Sessiz	D. W. Griffith
Annabell Lee	1921	ABD	Dram/Romantik, Sessiz	William J. Scully
The Fall of the House of Usher	1928	Fransa	Gotik/Korku, Sessiz	Jean Epstein
Murders in the Rue Morgue	1932	ABD	Korku	Robert Florey
The Black Cat	1934	ABD	Korku	Edgar G. Ulmer
Maniac	1934	ABD	İstismar/Korku	Dwain Esper
The Crime of Dr. Crespi	1935	ABD	Korku	John H. Auer
The Raven	1935	ABD	Korku	Lew Landers
The Mystery of Marie Roget	1942	ABD	Gizem/Dram	Phil Rosen
Phantom of the Rue Morgue	1954	ABD	Gizem/Korku	Roy Del Ruth
Manfish	1956	ABD/Jamaika	Macera	W. Lee Wilder
House of Usher	1960	ABD	Gotik/Korku	Roger Corman
The Tell-Tale Heart	1960	Birleşik Krallık	Korku	Ernest Morris
Pit and the Pendulum	1961	ABD	Korku	Roger Corman
Premature Burial	1962	ABD	Korku	Roger Corman
Tales of Terror	1962	ABD	Antoloji/Korku	Roger Corman
The Raven	1963	ABD	Komedi/Korku	Roger Corman
The Tomb of Ligeia	1964	Birleşik Krallık/ABD	Korku/Gotik	Roger Corman

The Masque of the Red Death	1964	Birleşik Krallık/ABD	Korku/Gotik	Roger Corman
The Black Cat	1966	ABD	Korku	Harold Hoffman
The Blood Demon	1967	Batı Almanya	Korku/Gotik	Harald Reinl
Spirits of the Dead	1968	Fransa/İtalya	Antoloji/Korku	Vadim/Malle/Fellini
The Oblong Box	1969	Birleşik Krallık	Gotik/Korku	Gordon Hessler
Murders in the Rue Morgue	1971	ABD (İspanya ortak)	Gizem/Korku	Gordon Hessler
The Mansion of Madness	1973	Meksika	Korku	Juan López Moctezuma
Masque of the Red Death	1989	ABD	Korku/Fantastik	Larry Brand
The Haunting of Morella	1990	ABD	Doğüstü Korku	Jim Wynorski
Two Evil Eyes	1990	ABD/İtalya	Antoloji/Korku	Dario Argento / G. A. Romero
Buried Alive	1990	ABD	Korku/Gerilim	Gérard Kikoïne
The Pit and the Pendulum	1991	ABD	Korku	Stuart Gordon
Nightmares from the Mind of Poe	2006	ABD	Antoloji/Korku	Ric White
House of Usher	2008	ABD	Korku	David DeCoteau
The Tomb (Ligeia)	2009	ABD	Korku/Gerilim	Michael Staininger
The Pit and the Pendulum	2009	ABD	Korku	David DeCoteau
Extraordinary Tales	2013	ABD/Lüksemburg	Animasyon/Antoloji	Raúl García
Terroir	2014	ABD	Gerilim	John Charles Jopson
Stonehearst Asylum	2014	ABD	Gerilim/Gotik	Brad Anderson

Tablo 1. Edgar Allan Poe'nun Sinemaya Uyarlanan Filmleri

Tespit edilen filmler, 1914 ile 2014 yılları arasında farklı ülke sinemaları tarafından üretilmiş olup, Poe'nun özgün anlatı evrenini farklı dönemsel, kültürel ve sinematografik yaklaşımlarla yeniden işlemişlerdir. Kimi yapımlar klasik Hollywood korku sinemasının anlatı kalıplarına yaslanırken, kimileri Avrupa sanat sinemasının deneysel biçimlerini ya da çağdaş animasyon tekniklerini kullanarak Poe'nun anlatı dünyasına yeni yorumlar kazandırmıştır. Evrenin tamamı göz önünde bulundurularak, çalışmanın örnekleme amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Örnekleme seçiminde, filmlerin Poe'nun özgün metinlerine doğrudan bağlı olması, gotik sinema estetiğini belirgin biçimde taşıması ve sinema literatüründe eleştirel düzeyde anlamlı bir karşılık bulmuş yapımlar olması temel alınmıştır. Bu ölçütler doğrultusunda seçilen yedi film hem anlatı düzlemi hem de türsel çeşitlilik bakımından Poe uyarlamalarının sinema tarihindeki temsil gücünü yansıtacak niteliktedir.

Örnekleme olarak seçilen yedi film, korku sinemasının farklı dönemsel evrelerinde, Poe'nun gotik anlatı mirasını çeşitli türsel biçimlerle yorumlamaktadır. *The Black Cat (1941)*, klasik Hollywood korkusunun erken dönemine ait olup karanlık mekânlar, ahlaki çöküş ve psikolojik gerilim gibi unsurları bünyesinde barındırarak gotik korku estetiğini temsil etmektedir. *The Fall of the House of Usher (1960)* ve *The Tomb of Ligeia (1964)* gibi Roger Corman imzalı yapımlar, Amerikan gotik sinemasının en karakteristik örneklerinden olup, anlatının atmosferik yapısını, dekor ve karakter psikolojisi üzerinden kurmaktadır. *Tales of Terror (1962)*, birden fazla Poe öyküsünü bir araya getiren antolojik yapısıyla, gotik alt türlerin çeşitliliğini tek bir metin içinde sunmaktadır. *Spirits of the Dead (Histoires extraordinaires, 1968)*, Avrupa sanat sinemasının özgün anlatı biçimlerini Poe'nun gotik metinleriyle harmanlayarak türler arası geçişkenliğin nasıl işlenebileceğine dair deneysel bir örnek teşkil etmektedir. *Stonehearst Asylum (2014)*, çağdaş sinemada klasik gotik unsurların nasıl modernleştirildiğini göstermesi açısından önemlidir. *Extraordinary Tales (2013)* ise animasyon türünde üretilmiş olmakla birlikte, özgün metinlere sadık kalan anlatı yapısıyla, Poe'nun korku dünyasını görsel olarak yeniden inşa ederken türsel sınırların yeniden tanımlanmasına imkân tanımaktadır. Bu nedenle seçilen filmler yalnızca Poe uyarlaması olmakla kalmamakta; aynı zamanda korku sinemasının alt türleri içinde gotik, psikolojik gerilim, antoloji ve animasyon gibi farklı yönelimleri temsil ederek hem tarihsel hem biçimsel çeşitliliği akademik analiz için uygun bir örneklem yapısı içinde sunmaktadır.

f) Edgar Allan Poe ve Gotik Sinema Hakkında Ele Alınmış Lisansüstü Çalışmalar

YÖK Tez Merkezi'nde "Edgar Allan Poe" anahtar kelimesiyle yapılan taramada 58 tez çalışmasına ulaşılmıştır. Araştırmacı, bu tezlerden erişime kapalı olanlar ile örneklem olarak Poe'yu merkeze almayan 19 tezi kapsam dışı bırakarak inceleme yapılacak çalışma sayısını 39 olarak sınırlandırmıştır. YÖK Tez Merkez'inde ayrıca "gotik sinema" anahtar kelimesiyle yapılan taramada 3 tez çalışması tespit edilmiştir. Bu çalışmalardan sinemayla ilgili olmayan biri değerlendirme dışı

tutulmuştur. Bu filtreleme süreci sonunda, incelemeye dahil edilen “Edgar Allan Poe” ve “Gotik Sinema” konulu çalışmalar şunlardır:

Afandiyev (2024), Poe'nun *The Tell-Tale Heart* adlı öyküsündeki gotik atmosferin büyümlü gerçekçilik unsurlarıyla nasıl bütünleşebileceğini tartışmak amacıyla, örneklem olarak *Göze Göz* kısa filmini incelemiştir.

Emirođlu (2022), Poe'nun *Kuyu ve Sarkaç*, *Amontillado Fıçısı* ve *Aksak Kurbađa* adlı hikayelerini örneklem seçerek, ilgili hikayelerdeki sosyo-kültürel, siyasi ve felsefi meselelerin sembolik temsillerine odaklanmıştır.

Kabak (2019), *The Raven* şiirini İskandinav mitolojisi ile ilişkilendirerek Poe'nun gotik öykülerindeki efsanevi ve mitolojik öğeleri nasıl çağdaştırdığını analiz etmiştir.

Erşahin (2019), Poe'nun kişisel travmaları ile Amerikan İç Savaşı öncesi toplumsal travmaların Gotik edebiyatında nasıl birleştiğini ve dönemin sosyoekonomik koşullarının (kölelik, erken kapitalizm) bu edebiyata nasıl zemin hazırladığını göstermeyi amaçlamış; bu doğrultuda Poe'nun eserlerindeki delilik, yalnızlık, ölüm ve güç ilişkileri gibi temaları insan psikolojisine Marksist bir bakış açısıyla, Freud, Marx, Jameson gibi teorisyenlerden yararlanarak analiz etmek için yöntem olarak teorik incelemeyi benimsemiş ve örneklem olarak yazarın hikayeleri ile şiirlerini ve dönemin tarihsel/toplumsal bağlamı irdelenmiştir.

Perlivanođlu (2019), Poe'nun “etki birliđi” olarak adlandırdığı kısa hikaye teorilerini incelemeyi, bu teorilerin Gotik ve Romantik etkilerle ilişkisini irdelemeyi ve yazarın tema, eda, olay kurgusu ile Gotik öğeleri nasıl kullandığını göstermeyi amaçlamış; bu doğrultuda Poe'nun teorilerini ve edebi unsurlarını analiz etmek için yöntem olarak metin analizi ve teorik incelemeyi benimsemiş ve örneklem olarak yazarın *Usher Evi'nin Çöküşü*, *Kara Kedi* ve *Kuyu ve Sarkaç* adlı kısa hikayeleri ile kendi teorik makalelerini incelemiştir

Öztemiz (2019), 19. yüzyıl dedektif türünün dünya edebiyatındaki tarihi ile Japonya'daki gelişimini inceleyerek, Poe'nun Dupin hikâyeleriyle Edogawa

Ranpo'nun Akechi hikâyeleri arasındaki biçimsel ve tematik farklar ile benzerlikleri saptamayı, romantik, grotesk, erotik ve safsata öğelerinin kullanımını analiz etmeyi ve Poe'nun Japon dedektif türünün ortaya çıkışındaki etkisini sosyo-kültürel bağlamda anlamayı amaçlamış; bu doğrultuda karşılaştırmalı edebiyat ve metin odaklı inceleme yöntemlerini benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun Dupin hikâyeleri, Ranpo'nun Akechi hikâyeleri ile her iki yazarın ve türün ortaya çıktığı dönemin tarihsel/sosyo-kültürel arka planını değerlendirmiştir.

Büyükkarcı (2018), yazınsal göstergebilimin ilkeleri doğrultusunda Poe'nun korku hikayelerinin anlam evrenlerini incelemeyi, göstergebilimsel bir çözümlemenin nasıl uygulanabileceğini ortaya koymayı ve yazarın korku algısını hangi zıtlıklar üzerine kurguladığını saptamayı amaçlamış; bu doğrultuda Greimasçı göstergebilimsel çözümleme yöntemini (söylem, anlatı ve derin düzey analizleri) benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun *The Tell-Tale Heart*, *The Black Cat* ve *The Cask of Amontillado* adlı üç korku hikayesini ele almıştır.

Sakman (2018), Poe'nun kısa hikayelerindeki kadın karakterler ile yazarın kendi yaşamındaki kadınlar arasındaki benzerlikleri incelemeyi, bu karakterlerin şeytani, depresif ama güçlü tasvirlerinin ardındaki nedenleri İncil (Yaradılış öyküsü), psikanalist yaklaşımlar ve feminizm teorisine dayandırarak açıklamayı ve erkek yazarların kadın karakterleri korku/nefret nesnesi olarak kullanmalarının psikolojik kökenlerini anlamayı amaçlamış; bu doğrultuda karşılaştırmalı analiz (biyografi ve eser), teorik yorumlama ve metin analizi yöntemlerini benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun kısa hikayeleri, yazarın biyografisi, İncil, psikanaliz ve feminizm teorilerini tartışmıştır.

Oran (2015), Gotik edebi türünü, tarihsel gelişimini ve unsurlarını tanımlayarak, Edgar Allan Poe ile Nathaniel Hawthorne'un bu türü kendi kısa hikayelerinde nasıl kullandıklarını amaçlamış; bu doğrultuda Gotik edebiyatının unsurlarını analiz etme ve karşılaştırmalı metin incelemesi yöntemlerini benimsemiş ve örneklem olarak Gotik türünün kendisi, Poe'nun *The Tell-Tale Heart* ve Hawthorne'un *Young Goodman Brown* adlı kısa hikayelerini ele alarak iki yazarı karşılaştırmıştır.

Yıldırım (2017), gotik edebiyatının özelliklerini ve Poe öykülerini inceleyerek, Türkçedeki iki Poe öyküsünün (*The Black Cat* ve *The Fall of the House of Usher*) çevirilerini metin türleri ve gotik yazının özellikleri (özellikle tekinsizlik kavramı) bağlamında karşılaştırmayı amaçlamış; bu doğrultuda Freud'un tekinsizlik kavramı ile Katharina Reiss'ın dil dışı öğelerini temel alan, gotik yazının özellikleriyle ilişkilendirilmiş bir analiz ve karşılaştırma yöntemini benimsemiş ve örneklem olarak gotik yazının özellikleri, Poe'nun iki öyküsü ve bu öykülerin Türkçe çevirilerini ele almıştır.

Işık (2020), modern çağın gotik edebiyat geleneklerini nasıl alt-üst ettiğini ve Patrick McGrath'ın 'Yeni Gotik' kavramıyla türe katkısını, özellikle aile gibi güvenilir kurumları ve figürleri dehşetin kaynağına dönüştürme biçimini açıklamayı amaçlamış; bu doğrultuda psikanalitik yaklaşımı ve karşılaştırmalı edebiyat incelemesini (McGrath'ı Poe gibi öncüllerle karşılaştırarak) yöntem olarak benimsemiş ve örneklem olarak Patrick McGrath'ın *Asylum*, *Spider*, *Port Mungo* ve *Trauma* adlı dört romanını, Gotik türünün evrimini ve McGrath'ın kendi teorik yazılarını ele almıştır.

Civelek (2019), Poe'nun *The Black Cat* ve *The Tell-Tale Heart* adlı iki kısa hikayesini biçembilimsel açıdan inceleyerek yazarın edebi tarzını oluşturan dilbilimsel öğeleri saptamayı ve bu yolla tarzının anlaşılmasına katkıda bulunmayı amaçlamış; bu doğrultuda kelime, dilbilgisi, söz sanatları, bağlam ve tutarlılık seviyelerinde analiz gerçekleştiren Leech and Short (2007) yöntemini benimsemiş ve örneklem olarak adı geçen iki kısa öyküyü ele almıştır.

Akgül (2010), dedektif romanı türünün ortaya çıkışını, yapısını, gelişimini ve tarihsel/sosyal bağlamlardaki yükselişini incelemeyi, bu süreçte Edgar Allan Poe ile Sir Arthur Conan Doyle'u (hayal gücü vs. bilimsel akıl yürütme odaklarıyla) karşılaştırarak eserlerinin türün Romantik ve gerçekçi esaslarını nasıl yansıttığını analiz etmeyi amaçlamış; bu doğrultuda karşılaştırmalı analiz, tarihsel/sosyal bağlam incelemesi ve türün Romantik/gerçekçi ilkelerine odaklanan metin analizi yöntemlerini benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun *Dupin öyküleri*, Doyle'un *Sherlock Holmes hikayeleri* ile dedektif romanı türünü ve tarihsel/sosyal bağlamını ele almıştır.

Uluşık (2023), 19. yüzyıl modernleşmesi zemininde Poe'nun dedektiflik öykülerindeki mekânları (kent, konut, nesne) kronotopik (Bahtin) ve topoanalitik (Bachelard) yaklaşımlar çerçevesinde okuyarak, mekânın fiziksel sınırlarını aşan algısal/duygusal boyutunu ve çağın mekânlar üzerindeki belirleyici rolünü (tekinsizlik, yabancılaşma vb. dahil) incelemeyi amaçlamış; bu doğrultuda zaman-mekân birlikteliği ve mekânın şiirsel/düşsel boyutunu analiz eden teorik okuma, metin analizi ve tarihsel/sosyal bağlam incelemesi yöntemlerini benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun *Dupin üçlemesi* (*Marie Rogêt*, *Morgue Sokağı Cinayeti*, *Çalınan Mektup*), *Kalabalıkların Adamı* öyküsü, "İç Mekân Döşeme Felsefesi" makalesi ile 19. yüzyıl kentsel/sosyal bağlamını ve ilgili teorik kavramları (kronotop, topoanaliz) ele almıştır.

Kıvanç (2021), Poe'nun *The Murders in the Rue Morgue* öyküsünün göstergebilimsel çözümlemesini yaparak anlam evrenini ortaya koymayı, öykünün üç Türkçe çevirisini çeviri göstergebilimi yaklaşımıyla (özellikle anlam evrilmesi açısından) değerlendirerek çevirmenin karşılaşılabileceği anlam tuzaklarına dair farkındalık oluşturmayı amaçlamış; bu doğrultuda Kasar'ın Paris Okulu ve Coquet yaklaşımlarını birleştiren göstergebilimsel çözümleme ile yine Kasar'ın Berman'dan esinlenen Çeviride Anlam Evrilmesi Dizgeselliği'ni yöntem olarak benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun adı geçen öyküsü, bu öykünün üç Türkçe çevirisi ve çevirilerdeki belirli dilsel/söylemsel göstergeler (başlık, yabancı kelimeler, italikler vb.) ile ilgili teorik çerçeveleri ele almıştır.

Korkmaz (2019), modern resimde Poe'nun 'Kuzgun' şiirinin Paul Gustave Doré, Édouard Manet ve Lorenzo Mattotti gibi sanatçıların yapıtları üzerinden nasıl yorumlandığını değerlendirmeyi ve bu yorumlar aracılığıyla edebiyat ile görsel sanatlar (özellikle simbolist bir dille) arasındaki estetik diyalogu ve ortak entelektüel zemini ortaya koymayı amaçlamış; bu doğrultuda simbolizm kuramı çerçevesinde karşılaştırmalı sanat ve edebiyat incelemesi yöntemini benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun 'Kuzgun' şiiri ile adı geçen sanatçıların bu şiirden esinlenen resim ve grafik sanat yapıtlarını ele almıştır.

Tekten (2019), Poe'nun öykülerinin iki Türkçe seçkisindeki yan-metinsel özellikleri (dipnot/sonnot) karşılaştırarak çevirmen kararlarını, olası nedenlerini ve

stratejilerini (yerleştirme/yabancılaştırma) analiz etmeyi ve çevirmenin sesinin/kimliğinin yan-metinlerde nasıl ortaya çıktığını göstermeyi amaçlamış; bu doğrultuda Gerard Genette'in yan-metinsellik kavramı ile Lawrence Venuti'nin stratejilerini temel alan karşılaştırmalı (nicel ve nitel) analiz yöntemini benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun öykülerinin iki farklı Türkçe seçkisini ve bu seçkilerdeki yan-metinsel öğeleri (özellikle farklılık gösteren beş örneği) ele almıştır.

Erden (2019), Poe'nun biçimsel açıdan zengin dört şiirinin anlam-biçimsel çözümlemesini yaparak şiir çevirisindeki hususları (özellikle biçimsel eşdeğerlik ve deyiş kaydırmaları) ele almayı ve metin içi/dışı çözümlemelerle Poe'nun Türk edebiyatındaki yerini aydınlatmayı amaçlamış; bu doğrultuda Anton Popovic'in anlam-biçimsel çözümlemeye dayalı çeviri eleştirisi yaklaşımını yöntem olarak benimsemiş ve örneklem olarak seçilen dört Poe şiiri ile bu şiirlerin mevcut tüm Türkçe çevirilerini ele almıştır.

Bağcıbaşı (2010), psikanalitik eleştirinin (özellikle Lacancı yaklaşımın) edebi metinlerdeki karakterlerin iç yapısını ve bilinçaltı motivasyonlarını ortaya çıkarabileceği öncülünden hareketle, Edgar Allan Poe karakterlerinin Sembolik düzenden uzaklaşmalarını, bunun sonucunda ortaya çıkan nevrotik/psikotik belirtileri (pişmanlık, yabancılaşma, şiddet, melankoli) ve bastırılanın (Sembolik ve Gerçek düzenin) travmatik tekrarlar yoluyla bilince geri dönüşünü analiz etmeyi amaçlamış; bu doğrultuda Lacancı psikanalitik eleştiri yöntemini (Sembolik, Gerçek, büyük öteki, bastırılanın geri dönüşü gibi kavramlara odaklanarak) benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun öykülerindeki nevrotik, isterik ve psikotik belirtiler gösteren karakterleri ele almıştır.

Demirağaç (2024), Poe'nun *Kızıl Ölümün Maskesi* ve *Aksak Kurbağa* adlı eserleri üzerinden toplumsal sınıf mücadelesinin sosyolojik açıdan nasıl yansıtıldığını incelemeyi ve edebiyat ile sosyoloji arasındaki etkileşimi ele almayı amaçlamış; bu doğrultuda Marksist edebiyat eleştirisi, sosyolojik edebiyat eleştirisi ve söylem analizi yöntemlerini benimsemiş ve örneklem olarak adı geçen iki Poe öyküsünü, Marksist sınıf teorisini ve edebiyat-sosyoloji ilişkisini ele almıştır.

Aşçı (2024), E. T. A. Hoffmann'ın *Şeytanın İksirleri* romanı ile Edgar Allan Poe'nun *William Wilson* öyküsündeki eşben (doppelgänger) motifini karşılaştırmalı edebiyat bağlamında incelemeyi, iki eserde motifin işlenişindeki benzerlikleri ve (Poe'da rollerin tersine çevrilmesi gibi) farklılıkları ortaya koymayı amaçlamış; bu doğrultuda karşılaştırmalı edebiyat analizi, motif analizi ve teorik inceleme yöntemlerini benimsemiş ve örneklem olarak Hoffmann'ın *Şeytanın İksirleri*, Poe'nun *William Wilson* öyküsü ile eşben motifini ve ilgili teorik/eleştirel çalışmaları ele almıştır.

Özdemir (2022), kadının sosyokültürel konumunun mitoloji, folklor ve Romantik/Dekadan dönem anlatılarındaki oluşum sürecini tarihsel ve edebi bağlamda incelemeyi, bu süreçte İngiliz/İrlanda ve Amerikan edebiyatındaki kültürel/edebi değişimleri (özellikle vampirizm, hayalet, femme fatale motifleri üzerinden) karşılaştırmayı amaçlamış; bu doğrultuda tarihsel/folklorik/mitolojik inceleme, karşılaştırmalı edebiyat analizi ve motif/tema odaklı metin analizi yöntemlerini benimsemiş ve örneklem olarak mitoloji, folklor, Viktoryen/Romantik/Dekadan dönem bağlamları ile Bram Stoker'ın *Dracula*, Poe'nun *Berenice*, *Ligeia*, *Morella* ve *Sheridan Le Fanu'nun Carmilla* adlı eserlerini ele almıştır.

Çakır (2019), fantastik edebiyatın illüstrasyon üzerindeki etkisini inceleyerek ve e-kitaplardaki illüstrasyonların yetişkinlere de hitap edebileceğini ortaya koyarak literatüre katkıda bulunmayı amaçlamış; bu doğrultuda illüstrasyon ve fantastik edebiyat kavramlarının tarihsel/kavramsal analizini, aralarındaki ilişkiyi örnekler üzerinden incelemeyi, etkileşimli kitap uygulamalarını tartışmayı ve bir proje uygulaması gerçekleştirmeyi yöntem olarak benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun fantastik-gotik şiiri *The Raven* (Kuzgun) ile bu şiir için geliştirilen yetişkinlere yönelik etkileşimli kitap uygulamasını ele almıştır.

Demir (2018), mekânın edebiyatta (özellikle Gotik türde) duygu ve atmosfer yaratmadaki rolünü incelemeyi, bu bağlamda Edgar Allan Poe ile Kazuo Ishiguro'yu karşılaştırarak anlatıcının mekân algısı ve anlamlandırmasının önemini vurgulamayı amaçlamış; bu doğrultuda tekinsizlik (uncanny) ve ikilikler gibi temalar üzerinden gerçeğin sınırlarının nasıl belirsizleştirildiğini ve mekânların hikâyeler aracılığıyla

nasıl kurulduğunu analiz eden karşılaştırmalı edebiyat incelemesi yöntemini benimsemiş ve örneklem olarak mekân kullanımının öne çıktığı Poe ve Ishiguro eserlerini (dolaylı olarak) ele almıştır.

Sharif (2022), Binbir Gece Masalları'nın Anglo-Amerikan ve Arap Kanonlarında yeniden yazımını, yeniden çevirisini ve çeviri yoluyla yeniden kanonlaştırılmasını, özellikle Edgar Allan Poe ile Robert Louis Stevenson'ın İngilizce yeniden yazımları ve bunların Arapça çeviri/uyarlamaları üzerinden incelemeyi amaçlamış; bu doğrultuda André Lefevere (yeniden yazım), Lawrence Venuti (yeniden çevirinin değeri) ve Başak Ergil'in (çeviri yoluyla yeniden kanonlaştırma) kuramsal çerçevelerini temel alan karşılaştırmalı analiz ve metin incelemesi (özellikle Şehrazat imgesinin değişimi ve kaynak metnin Arap dünyasındaki değerinin artışı) yöntemlerini benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun *Şehrazat'ın Bin İkinci Gece Masalı*, Robert Louis Stevenson'ın *Yeni Arap Geceleri* adlı İngilizce yeniden yazımlarını, bu eserlerin Arapça çeviri ve uyarlamalarını ve Binbir Gece Masalları'nın kendisini ele almıştır.

Ağaoğlu (2018), polisiye edebiyat ile Adli Bilimler arasındaki ilişkiyi incelemeyi ve polisiyenin toplumun şiddeti algılama biçimiyle etkileşimini yorumlamayı amaçlamış; bu doğrultuda Poe'nun *Morgue Sokağı Cinayetleri* ve Halide Edip Adıvar'ın *Yolpalas Cinayeti* eserlerindeki fail ve mağdurları, Foucaultcu söylem analizinden (özellikle Ian Parker'ın analiz evreleri) yararlanarak, yazarların ve eserlerin dönemleri ile ideolojik arka planlarını dikkate alan bir eleştirel söylem analizi yöntemini benimsemiş ve örneklem olarak adı geçen iki polisiye eseri, ilgili tarihsel/ideolojik bağlamları ve Foucault/Parker'ın söylem analizi yaklaşımlarını ele almıştır.

Yıldırım (2011), Poe'nun hikayelerindeki kadın karakterler ile yazarın kendi özneliliği arasındaki ilişkiyi irdelemeyi amaçlamış; bu doğrultuda Lacancı (arzu, Anne-Öteki, Sembolik Düzen, kastratör ötekinin yok edilmesi) ve Kristevacı (Semiyotik, oluş halindeki özne) psikanalitik kuramları temel alan bir yöntemle, erkek anlatıcıların edilgin/ölü kadın tasvirlerini ve kadın anlatıcıların yıkıcı/kesintili üslubunu analiz

etmiş ve örneklem olarak Poe'nun hikayelerindeki kadın karakterler ile erkek/kadın anlatıcıları ve yazarın öznelliğini ele almıştır.

Tümer (2004), Gideon Toury'nin erek odaklı çeviri kuramını incelemeyi ve bu kuramı Edgar Allan Poe'nun *The Tell-Tale Heart* adlı öyküsünün iki Türkçe çevirisini karşılaştırarak çevirmenlerin kullandığı farklı çeviri yöntemlerini/normlarını ortaya koymayı amaçlamış; bu doğrultuda Gideon Toury'nin erek odaklı çeviri kuramını (kaynak metin/yazar incelemesi ve çeviri karşılaştırması yoluyla) yöntem olarak benimsemiş ve örneklem olarak Toury'nin kuramı, Poe'nun *The Tell-Tale Heart* öyküsü ve bu öykünün iki farklı Türkçe çevirisini ele almıştır.

Güven (2024), Türkçe kısa öykü türünün 19. yüzyıldaki (Poe ile başlayan) küresel kökenlerinden itibaren Türk edebiyatındaki tarihsel gelişimini takip etmeyi ve modern kısa öykü ölçütleri ışığında belirli örnekleri incelemeyi amaçlamış; bu doğrultuda tarihsel/edebi analiz ile modern kısa öykü ölçütlerini (Poe ve Çehov'dan türetilen) temel alan metin analizi yöntemini benimsemiş ve örneklem olarak Sami Paşazade Sezai, Halit Ziya Uşaklıgil, Ömer Seyfettin, Memduh Şevket Esenal, Sait Faik Abasıyanık ve Vüs'at O. Bener'in 1890-1960 yılları arasına tarihlenen seçilmiş öykülerini, kısa öykü türünün gelişimini ve ilgili kuramsal ölçütleri ele almıştır.

Öntürk (2024), bilim kurgu türünün (global kökenlerinde Poe gibi isimlere değinerek) ve ekoeleştirici kavramının gelişimini ele alarak, Türk edebiyatındaki bilim kurgu romanlarını çeşitli ekoeleştirici yaklaşımlarla (bolluk, çevrecilik, derin ekoloji vb.) incelemeyi ve bu eserlerin çevresel sorunları (küresel ısınma, iklim değişikliği, insanın doğaya etkisi) nasıl yansıttığını ve sorguladığını analiz etmeyi amaçlamış; bu doğrultuda tarihsel/edebi analiz ile ekoeleştirici kuramı yöntem olarak benimsemiş ve örneklem olarak ilk Türk bilim kurgu romanından günümüze dönem özelliklerini yansıtan ve ekoeleştirici ekseninde değerlendirilebilecek Türk bilim kurgu romanlarını, bilim kurgu ve ekoeleştirici kavramlarını ele almıştır.

Tanrıbuyurdu (2022), Mehmet Zaman Saçlıoğlu'nun hikâyelerindeki bilinç dışının dil gibi yapılanmış özünü çözmeyi amaçlamış; bu doğrultuda Lacancı psikanaliz çerçevesinde, Freud'un Kral Oidipus ve Lacan'ın Edgar Allan Poe'nun

Çalınmış Mektuplar hikâyesi yorumlarını referans alarak metinleri yapışöküme uğratma yöntemini (Saussure ve Ricoeur'den de yararlanarak) benimsemiş ve örneklem olarak Saçlıođlu'nun on altı hikâyesini ele almıştır.

Mez (2021), 19. yüzyıl başı Amerikan edebiyatında Gotik kısa öykü türünün başlangıcını ve gelişimini, Amerikan yaşam tarzına uygunluđunu ve Avrupa Gotik eserlerinden (özellikle mekân kullanımı açısından) farklarını incelemeyi amaçlamış; bu doğrultuda Charles Brockden Brown, Washington Irving, William Austin, Nathaniel Hawthorne ve Edgar Allan Poe gibi yazarların seçilmiş öykülerini (*Somnambulism, Başsız Süvari, Peter Rugg, Rahibin Kara Peçesi, Rappaccini'nin Kızı, William Wilson, Gammaz Yürek*) analiz eden ve karşılaştıran edebi inceleme yöntemini benimsemiş ve örneklem olarak bu adı geçen kısa öyküleri, türün kendisini ve ilgili tarihsel/kültürel bağlamları ele almıştır.

Kısakürek (2015), Roland Barthes'ın *Metnin Hazzı* adlı eserindeki iki tür metinsel haz (kültür içinden gelen plaisir ve kültürü sarsan jouissance) kuramını değerlendirmeyi, bu kuramı estetik haz tartışmalarının tarihsel süreci içerisine (Platon, Aristoteles, Kant, Edgar Allan Poe, Wilde, Freud gibi öncüller ve Jauss, Brooks gibi ardıllar ışığında) yerleştirerek anlamayı ve günümüz okuma hazlarının ifadesi için önemini ortaya koymayı amaçlamış; bu doğrultuda tarihsel/teorik bağlamsallaştırma ve karşılaştırmalı analiz yöntemini benimsemiş ve örneklem olarak öncelikle Barthes'ın *Metnin Hazzı* adlı eserini ve karşılaştırmalı bir çerçeve olarak adı geçen diđer düşünürlerin estetik haz üzerine fikirlerini ele almıştır.

Memmedzade (2014), üç farklı edebiyattan (İngiliz, Türk, Azerbaycan) dedektif romanlarını Karşılaştırmalı Edebiyat temelinde inceleyerek sosyal yapının işlevlerini ve cinayetlerin toplumsal nedenlerini vurgulamayı, türün (Edgar Allan Poe'dan başlayarak) tarihsel gelişimini irdelemeyi amaçlamış; bu doğrultuda Karşılaştırmalı Edebiyat, sosyal yapı analizi, metin analizi ve tür incelemesi (Van Dine kuralları dahil) yöntemlerini benimsemiş ve örneklem olarak Edgar Allan Poe (*Morgue Sokađı Cinayetleri*), Agatha Christie (*Roger Ackroyd Cinayeti, On Küçük Zenci*), Ahmet Ümit (*Beyođlu Rapsodisi*), Cengiz Abdullayev (*Etiraflar Vadisi*) eserlerini, dedektif romanı türünü ve ilgili edebi gelenekleri ele almıştır.

Cengiz (2014), klasik (hard-boiled) dedektif romanı ile postmodern dedektif romanını kapsamlı bir şekilde karşılaştırmayı, Paul Auster'ın *The New York Trilogy* adlı eserinin postmodern dedektif romanının önde gelen bir örneği olarak önemini vurgulamayı ve türün tarihsel gelişimini Edgar Allan Poe, Sir Arthur Conan Doyle, Agatha Christie gibi atalara değinerek, ana hatlarıyla özetlemeyi amaçlamış; bu doğrultuda karşılaştırmalı edebiyat analizi, tür incelemesi ve postmodern edebi teori (yapısöküm, metinlerarasılık, kimlik karmaşası vb.) uygulama yöntemlerini benimsemiş ve örneklem olarak klasik tür temsilcileri; Poe, Doyle, Christie, Dashiell Hammett, Raymond Chandler ile postmodern türün temsilcisi olarak Paul Auster'ın *The New York Trilogy*'sini ele almıştır.

Selcen (2010), Hans J. Vermeer'in Skopos kuramını ayrıntılı bir şekilde irdelemeyi ve bu kuramı, özellikle edebi metin çevirilerine uygulanabilirliği açısından bir çeviri eleştirisi çerçevesi olarak kullanmayı amaçlamış; bu doğrultuda Skopos kuramını (işlevsel yaklaşımlar bağlamında) teorik olarak inceleme, kaynak metinlerin (yazarın biçemi dahil) edebi analizini yapma ve çevirileri Skopos kuramının çeviri eleştirisi düzeni çerçevesinde irdeleme yöntemini benimsemiş ve örneklem olarak Skopos kuramı, Edgar Allan Poe'nun *The Cask of Amontillado* ve *The Fall of the House of Usher* adlı kısa öyküleri ile bu öykülerin çevirilerini ele almıştır.

Yıldız (2008), kısa hikâyelerin İngilizce kelime öğretimindeki etkisini incelemeyi, özellikle iki temel strateji olan sözlük kullanımı ile bağlamdan tahmin etmeyi karşılaştırarak hangisinin daha etkili olduğunu, kelime öğrenimini zorlaştıran/kolaylaştıran faktörleri ve mevcut kelime dağarcığının rolünü belirlemeyi amaçlamış; bu doğrultuda Poe'nun *The Cask of Amontillado* öyküsünden alınan kelimelerle yarı deneysel bir deseni (Paul Nation'ın Kelime Dağarcığı Seviyeleri Testi'ni kullanarak) yöntem olarak benimsemiş ve örneklem olarak Poe'nun adı geçen kısa öyküsünü, Çanakkale 18 Mart Üniversitesi İngilizce Öğretmenliği 3. sınıf öğrencilerini ve bu iki kelime öğrenme stratejisini ele almıştır.

Yıldız (1998), Batı edebiyatında insanın özü ile biçimi arasındaki ilişkinin sergilenişini (özellikle bedenın fiziksel dağılması ve grotesk çarpıklık temaları üzerinden) farklı edebi dönemler (neoklasik, romantik, realist, modern, postmodern)

boyunca incelemeyi amaçlamış; bu doğrultuda grotesk ve fantastik gibi edebi kavramları kullanarak, farklı edebi dönemlerden eserleri analiz eden ve karşılaştıran tematik bir inceleme yöntemini benimsemiş ve örneklem olarak Jonathan Swift (*A Beautiful Young Nymph Going to Bed*), Edgar Allan Poe (*The Man That Was Used Up*), Nikolai Gogol (*The Nose*), Franz Kafka (*Metamorphosis*) ve Italo Calvino (*The Nonexistent Knight*) eserlerini ele almıştır.

Dinçay (2008), İngilizcenin yabancı dil olarak öğretildiği (EFL) sınıflarda kısa öykülerin kelime öğretimi üzerindeki etkisini, iki temel kelime öğrenme stratejisi olan bağlamdan tahmin etme ile sözlük kullanımını karşılaştırarak incelemeyi amaçlamış; bu doğrultuda yarı deneysel bir araştırma deseni benimseyerek, stratejilerin etkililiğini ve öğrenmeyi etkileyen faktörleri (hem strateji kullanımı sırasında hem de metin içinde) analiz etmiş ve örneklem olarak Çanakkale 18 Mart Üniversitesi İngilizce Öğretmenliği Bölümü 3. sınıf öğrencilerini ele almıştır. Çalışmada hedef kelimeler Edgar Allan Poe'nun *The Cask of Amontillado* adlı kısa öyküsünden seçilmiş, katılımcılar Paul Nation'ın (2000) 'Kelime Dağarcığı Seviyeleri Testi' ile iki gruba (tahmin ve sözlük) ayrılmış ve bu test aynı zamanda başlangıç kelime dağarcığı seviyesinin öğrenme üzerindeki potansiyel etkisini değerlendirmek için kullanılmıştır.

Taştan (2023), gotik üslubun sinemaya geçişini, kendini sinemada nasıl temsil ettiğini ve bunu mizansen unsurlarıyla (set kurulumu, ışık, kostüm, nesne, sembol kullanımı vb.) ne şekilde kurduğunu Tim Burton filmleri üzerinden tespit etmeyi amaçlamış; bu doğrultuda gotik kavramını, kullanım mecralarını, tür tartışmalarını, ikonografiyi, mizansen tarihçesini ve unsurlarını teorik olarak ele alan ve seçilen filmleri mizansen eleştirisi aracılığıyla gotik unsurlar açısından inceleyen bir yöntem benimsemiş ve örneklem olarak Tim Burton'ın 2000 yılı öncesi ve sonrasına ait toplam 8 filmi ele almıştır.

Keleş (2024), Gotik üslubun zaman içerisinde çeşitli sanat formlarında (özellikle Gotik sinemayı merkeze alarak) işlenişini ve Gotik estetiğin bireysel/toplumsal kaygıları ifade etmedeki kullanımını incelemeyi ayrıca Gotik görsel estetik ve anlatının metodolojik yaklaşımlarını üç boyutlu animasyon ile ilişkilendirmeyi amaçlamıştır. Bu doğrultuda Gotik'in kökeninden başlayarak mimari,

edebiyat, film ve animasyondaki etkilerini kronolojik olarak ele alan ve Gotik estetik/anlatının metodolojik yaklaşımlarını üç boyutlu animasyon bağlamında analiz eden bir inceleme yöntemi benimsemiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. KORKU SİNEMASI VE GOTİK YAKLAŞIMLAR

Çalışmanın birinci bölümü korku sineması ve gotik etkiler olmak üzere iki ana konuyu kapsamaktadır. Bu doğrultuda çalışmanın ilk aşamasında korku sineması ele alınarak; türün tanımı, ortaya çıkışı ve konularına göre alt türleri incelenecektir. Bu aşamada, korku sinemasının farklı tematik ve içeriksel yaklaşımları üzerinde durulacak ve alt türler detaylandırılacaktır. Bölümün ikinci aşamasında ise gotik kavramı kapsamlı bir şekilde ele alınacaktır. Gotik'in görsel sanatlar, mimari, resim, heykel ve edebiyat gibi alanlardaki yansımaları açıklanacak, ardından sinemadaki gotik etkiler ve temalar irdelenecektir. Bir filmi gotik yapan unsurlar tartışılacak ve gotik edebiyatının sinemaya nasıl uyarlandığı incelenecektir. Gotik türünün korku sinemasına katkıları vurgulandıktan sonra gotik edebiyatının önemli ismi Edgar Allan Poe'nun eserlerinin sinemaya uyarlanması ile ilgili bilgiler sunularak tamamlanacaktır.

1.1. Sinemada Korku Türü

Korku, insan yaşamının ayrılmaz bir parçası olmakla birlikte bu duygunun ifadesi sanatın çeşitli dallarında, özellikle resim, tiyatro ve edebiyatta kendine yer bulmaktadır. Görsel avantajları ve anlatım biçimiyle sinema ise korkuyu izleyiciye aktarmada günümüzde belki de en önemli sanat dalı konumunda bulunmaktadır. İnsanlar, korkuyla iç içe yaşamaktadırlar ve ondan kaçmaya çalışmalarına rağmen etkisinden kurtulamamaktadırlar. Bu duygu, temelinde varlığı tehdit eden unsurlardan kaçınmayı sağlayan içgüdüsel bir savunma mekanizması olmakta; bilinçte korku olarak algılanan bu kaçınma, bir ön uyarı işlevi görmekte ve bireyin kendini korumasına ve yaşamını sürdürmesine yardımcı olmaktadır. Dolayısıyla korku, normal gelişimin bir parçası ve hayatta kalabilmek için son derece önemli bir duygu teşkil etmektedir.

Korku, bireylerin yaşamlarında farklı biçimlerde deneyimlediği ve kişisel deneyimler ile algılara göre değişkenlik gösteren evrensel bir duygudur. Okul, karanlık, yalnızlık, ayrılık, yabancılar veya ölüm gibi çeşitli durumlarla ilişkilendirilebilen bu duygu, insan yaşamının ayrılmaz bir parçasıdır. Korku, bir

yandan organizmayı koruyan bir savunma mekanizması işlevi görürken, diğer yandan insanın çaresizliğini de simgeleyebilir. Genellikle gerçek ya da hayali bir tehdit algısıyla ortaya çıkan yoğun bir endişe durumu olarak tanımlanır ve potansiyel bir tehlike olasılığıyla şiddetlenir. Korkunun kaynağının genellikle bilinen bir tehlike olması, bu hissi pekiştiren bir faktördür (Benk, 1995: 115). Korku, öğrenilen bir duygu olarak kabul edilir ve bu öğrenme süreçleri koşullanma, model alma (gözlemsel öğrenme) veya hayal gücü aracılığıyla simgesel yollarla gerçekleşebilir. Bir bireyin belirli bir uyarana karşı korku geliştirmesi, o uyarana ilgili öncül deneyim veya bilgi birikimini gerektirir. Bir nesne veya durumun zararlı ya da acı verici olarak kodlanması, gelecekte benzer karşılaşmalarda korku tepkisinin ortaya çıkmasına neden olur. Korku, yalnızca fiziksel acı veren uyaranlara karşı geliştirilen doğal bir tepki olmakla kalmaz, aynı zamanda sosyal yaşamdaki çeşitli durumlara bağlı olarak da ortaya çıkabilen karmaşık bir duygudur (Erkuş, 1994: 75). Korku, canlıların yaşam döngüsünde sürekli deneyimlenen temel bir duygu olmakta, bireyin hayatta kalma mekanizmasının biyolojik ve duygusal bir bileşenini oluşturmaktadır (Monnoni, 1992: 11). Korku ve kaygının insan yaşamının kaçınılmaz ve doğal unsurları olduğu belirtilmektedir (Köknel, 1998: 16). Korku spesifik bir tehlikeye yönelik iken, kaygının bu duygunun nesnesiz ve bilinçdışı formu olarak tanımlanmakta olduğu ve her ikisinin de adaptif evrimsel mekanizmalar olarak değerlendirilmekte olduğu ifade edilmektedir (Dağ, 1999: 167-168).

İnsanlığın, korkunun gözlemlenebilir tezahürlerine yönelik tarihsel bir ilgi gösterdiği, geçmişte sirkler, kamuya açık infazlar ve işkenceler gibi olayların kitleleri cezbettiği ve bu olaylara yaklaşma eğilimi gösterildiği belirtilmektedir (Scognamillo, 1996: 92). Bu durum, insanın korku ve gerilimle kurduğu karmaşık ilişkiye işaret etmektedir. Bireylerin, doğalarındaki şiddet eğilimlerini tatmin etmek üzere birincil haz kaynaklarına erişemediklerinde, işkence ve öldürme gibi edimlerin doğrudan veya kurmaca temsilleri gibi yapay ikamelere yöneldiği ifade edilmektedir (Ross, 1984: 60). Bu çerçevede, sinemada şiddet ve korku öğelerini izlemenin, izleyicinin hem içsel sadomazoşistik eğilimlerini tatmin etmesine hem de ölümü farklı biçimlerde görerek sıradanlaştırması ve çocukluktan gelen ölüm korkusunu hafifletmesine hizmet edebileceği öne sürülmektedir. Ayrıca, modern yaşamın artan

karmaşıklığı ve bireyin genellikle pasif izleyici konumu nedeniyle toplumsal ilişkileri veya teknolojik etkilerin kökenlerini anlamlandırmanın zorlaştığı bir ortamda, yeterli bilinç düzeyine sahip olmayan bireyler için şiddet ve korku filmlerinin dış gerçekliği yorumlamada bir “rehber” işlevi görebileceği veya karmaşık gerçeklikten kaçış sağlayan, yatıştırıcı/uyuşturucu benzeri bir etki yaratabileceği düşünülmektedir; bu durum, modern bireyin bir başa çıkma mekanizması olarak değerlendirilmektedir (Yavuz, 2005: 92).

Sinemada imgelerin oluşturduğu dil, belirli bir gramer yapısına sahip olmasa da çağrışımsal öğeler aracılığıyla iletilmek istenen mesajı doğrudan aktaran bir yapı sunmaktadır. Bu imgeler, günlük konuşma dilinin ötesinde bir anlatım düzeyi yaratarak, filmin yorumlanmasına olanak tanıyan bir üst anlatı biçimi meydana getirmektedir. Film dilinin deşifre edilmesi, bireyin okuma ve algılama biçimine göre değişkenlik gösterirken aynı zamanda toplumdan topluma farklı anlamlandırmalara ve çağrışımsal süreçlere tabi olabilir. Bu bağlamda, imgelerin dili hem psikolojik hem de sosyolojik temellerle doğrudan ilişkilidir. Thomas Schatz, Hollywood türleri üzerine yaptığı çalışmada tür deneyiminin, insanlığın diğer tüm deneyimleri gibi, belirli temel algısal süreçlere göre yapılandığını vurgulamaktadır. Schatz, aynı türdeki deneyimlerin tekrarlanmasının, bu deneyimlerin güçlenerek sürmesine ve belirli “kurallar” aracılığıyla pekiştirilmesine yol açtığını belirtmektedir (1981: 18).

1.2. Korku Sinemasının Tarihsel Gelişimi

Sinemanın ilk yıllarında, inançlardan kaynaklanan korku unsurları filmlerde kendini göstermeye başlamıştır. Sinema, Hristiyan inancının yaygın olduğu Batı’da geliştiği için korku temaları genellikle bu inançla bağlantılı olarak şekillenmiştir. Ölüm korkusu ve dini inanışların bir araya gelmesiyle şeytan, vampir ve hayalet gibi figürler korku sinemasının ilk örneklerinde yer almıştır. Zamanla, politik ve toplumsal olayların etkisiyle bu temalara yeni canavarlar ve varlıklar eklenmiştir. 1915’ten itibaren sanayi devrimiyle birlikte bilim ve dinin çatışması da filmlerde işlenen önemli bir konu haline gelmiştir (Şimşek, 2016: 265). Auguste ve Louis Lumière kardeşlerin 1895 yılında Paris Grand Cafe’de gerçekleştirdikleri tarihi sinema gösterileri sırasında, ilk sinema deneyimlerini yaşayan insanlar, trenin hızla gara giriş sahnesinde, sinema

perdesinden çıkıp üzerlerine gelecek hissiyle korkarak kaçışmışlardır. Bu gösteriden bir yıl sonra, Fransız yönetmen Georges Méliès, yalnızca 2 dakika süren bir film çekmiştir. *Le Manoir du Diable* (*Şeytanın Şatosu*) adlı bu film, bir vampir yarasanın şeytana dönüşümünü anlatır ve birçok sinema tarihçisi tarafından ilk korku filmi örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir (Sezer, 2015: 11).

İnsanlığın korku deneyimi binlerce yıl öncesine dayanmakta olup, Orta Çağ'da büyücüler, cadılar ve engizisyon mahkemeleri gibi unsurlar toplumda dehşet uyandırmıştır; aynı zamanda çeşitli kültürlerde büyüye dair anlatılar ve korkular yer almış, bu korku günümüzde dahi varlığını sürdürmektedir (Burkovik ve Tan, 2016: 19-20). Korku sinemasının temelleri ise kendisinden önce gelen korku edebiyatı ve tiyatrosuna dayanmaktadır. Başlangıçta, türün amacı izleyiciyi salt korkutmaktan ziyade, popüler edebi eserleri (örneğin, 1910 yapımı Frankenstein) sinemaya aktarmak olmuş, sessiz sinema döneminde ise korkunun görselleştirilmesi ve sinematik anlatımı üzerinde durulmuştur. Korku sineması, asıl kimliğini Birinci Dünya Savaşı sonrası Almanya'daki dışavurumculuk akımıyla kazanmıştır; bu dönem, savaşın yarattığı toplumsal çöküşü simgesel korku öğeleriyle yansıtan, gerçekliği bozan ve korkutucu hikayeler anlatan yapımlarla öne çıkmış, böylece hem görsel estetik hem de anlatı derinliği açısından türe önemli katkılar sağlamaktadır (Scognamillo, 1996: 68-71).

Amerika'da korku sinemasının izleyiciyi korkutma hedefli ilk denemeleri 1920'lerde başlamış, D.W. Griffith'in *Hosgörüsüzlük* (1916) filmindeki şok edici sahneler bu yöndeki erken girişimler arasında sayılmıştır. Sessiz sinema döneminde korku türünün temelleri atılmış olmakla birlikte, türün asıl gelişimi ve başarılı örnekleri sesin sinemaya dahil olmasıyla mümkün olmuş; ses, filmlere atmosferik bir derinlik katarak korku deneyimini güçlendirmiştir (Teksoy, 2005: 107). Sesli sinemanın yükselişiyle birlikte 1930'lu yıllarda Hollywood, *King Kong* (1933), *Frankenstein* (1931), *Drakula* (1931), *Dr. Jekyll ve Bay Hyde* (1931) gibi çığır açan yapımlar ortaya koymuştur. 1940'lı yıllarda ise *Cat People* (1942), *I Walked with a Zombie* (1943) ve *Işıklar Sönerken* (1944) gibi filmlerle türdeki yenilikçi yaklaşımlar sürmektedir. Hollywood'un bu stüdyo yıllarındaki korku filmlerinde merkezi bir tema olarak "bilinenin ötesine geçme" arzusunun ve yasak bilginin peşine düşmenin

cezalandırılması işlenmiş; “İnsanın bilmemesi gereken bazı şeyler vardır” cümlesi bu dönemin anlatılarında sıklıkla tekrarlanan bir motif olmuştur (Sobchack, 2002: 363).

1950’ler ve 1960’lar korku sineması için önemli bir dönemeç olmuş, bu süreçte Hammer Films, *Frankenstein’in Laneti* (1957) ve *Drakula* (1958) gibi filmlerle türe önemli katkılar sağlamaktadır (Sobchack, 2002: 363). 1950’lerde korku filmleri, Soğuk Savaş döneminin politik endişelerini (komünizm tehdidi) ve toplumsal korkularını (gençlik, kadınlar) yansıtmış; korku ve bilim-kurgu türleri iç içe geçerek atom çağı, soğuk savaş korkularını ve nükleer/bilimsel deneyler sonucu ortaya çıkan dev yaratıklar (*Onlar*, 1954; *Tarantula*, 1955) aracılığıyla görselleştirmiştir (Jancovich, 2002: 4). 1960’lı yıllarda korku sinemasında dönüşüm devam etmiş; Hammer Films, korku öğelerini kanlı erotizmle birleştirerek üretimini sürdürmüştür. Aynı dönemde, İtalya ve İspanya’da da ulusal korku sinemaları gelişmeye başlamış, Mario Bava’nın *La maschera del demonio* (1960) ve Jess Franco’nun *Gritos en la noche* (1962) gibi filmleri, Avrupa sinemasına özgü gotik korku yorumları sunarak bu eğilimi yansıtmıştır (Scognamillo, 1996: 89). 1960’lı yıllarda Britanya sineması, Michael Powell’ın *Röntgenci* (1960) ve Alfred Hitchcock’un *Sapık* (1960) gibi filmlerle korku türüne yeni bir boyut getirmiş; bu yapımlar, doğaüstü gotik temalar yerine psikolojik ve dünyevi korkulara odaklanarak insan zihninin karanlık yönlerini işlemiştir. Özellikle *Sapık*, modern korku sinemasının temel taşlarından biri olmuş; Hitchcock’un *Kuşlar* (1963) filmi ise gösterime girdiğinde izleyiciler üzerinde yoğun bir dehşet etkisi yaratmış, hatta Türkiye’de TRT gösterimi sırasında çocukların izlememesi yönünde uyarı yapılmasına neden olmuştur, bu durum da kuş korkusunun yaygın bir fobi olduğunu göstermektedir (Burkovic ve Tan, 2016: 83-84).

1970’li yıllarda John Carpenter’ın *Halloween* (1978) filminin ticari başarısı, slasher alt türünün popülerleşmesine yol açmış; bu filmler, gençlerin seri katiller tarafından avlanmasını konu alırken kadın karakterlere yönelik muhafazakâr tutumları nedeniyle eleştirilmiş, ancak toplumsal korkuları yansıtarak türe katkıda bulunmuştur (Jancovich, 2002: 4-5). 1980’lerde slasher filmlerinin popülerliği azalırken, *Invasion of the Body Snatchers* (1978), *Invaders from Mars* (1986) ve *The Blob* (1988) gibi 1950’lerin bilim-kurgu/korku filmlerinin yeniden çekimleri ön plana çıkmaktadır.

80'lerin ortalarında korku sinemasında genel bir popülerlik düşüşü yaşanmış; bu durum, Reagan yönetiminin yarattığı politik atmosferle ilişkilendirilerek toplumdaki kaygıların azalmasına bağlanmıştır ve bu tür yeni anlatım ve efektlerle kendini yenileme çabasına girmektedir (Abisel, 1995: 147). 1990'ların başında, korku sinemasının popülerliğini yitirdiği düşünülürken, *Kuzuların Sessizliği (1991)* filminin başarısıyla yüksek bütçeli, yıldız oyunculara sahip ve tanınmış yönetmenlerin çektiği korku filmleri yeniden ilgi görmüş, bu da türün prestijini arttırmaktadır (Jancovich, 2002: 7). 1990'ların ortalarında korku filmleri televizyona da yayılmış; Wes Craven'ın *Çılgılık (1996)* filmi, meta anlatı unsurları ve slasher türüne getirdiği yeniliklerle büyük ticari başarı kazanmıştır. 1999'da ise düşük bütçeli *Blair Cadısı*, buluntu film tekniği ve pazarlama stratejileriyle dikkat çekici bir ekonomik başarı elde etmiştir. Bu dönem, korku sinemasının farklı alt türler ve tekniklerle kendini yenileyerek izleyici ilgisini tekrar kazandığını göstermektedir (Jancovich, 2002: 7).

Korku sinemasının tarihsel gelişimi, yalnızca teknik ve estetik dönüşümleri değil, aynı zamanda içeriksel çeşitlenmeyi de beraberinde getirmiştir. Toplumsal, kültürel ve psikolojik korkuların sinemaya yansımaları, türün zaman içinde farklı anlatı biçimleri ve tematik yapılar geliştirmesine olanak tanımıştır. Bu gelişim, korku sinemasının yalnızca bir tür olarak değil, çok katmanlı bir anlatı alanı olarak ele alınmasını gerekli kılmıştır. Bu bağlamda, korku sinemasının konusuna göre alt türlere ayrılması hem türün iç yapısını anlamak hem de izleyiciyle kurduğu ilişkiyi analiz edebilmek açısından önemli bir yaklaşım sunmaktadır.

1.2.1. Korku Sinemasının Konusuna Göre Alt Türler

Tür kavramında olduğu gibi alt türler söz konusu olduğunda da sınırların kesin bir şekilde çizilemediği bir gerçektir. Korku filmleri genellikle birden fazla alt türü bir arada içerebilir. Korku sinemasının alt türleriyle ilgili olarak ise genel bir fikir birliği bulunmamaktadır. Hangi alt türlerin var olduğu ya da bir filmin hangi alt türe ait sayılacağı konusundaki değerlendirmeler, büyük ölçüde bireysel yorumlara ve eleştirel bakış açılarına bağlıdır. Bu nedenle, alt türlerin tanımları ve bu başlık altında örneklenen filmler tamamıyla tartışmaya açıktır.

1.2.1.1. Yaratık (Şeytan) Filmleri

Sinema, ilk yıllarından itibaren doğaüstü karakterlere, özellikle kötülüğün sembolü olan şeytana ilgi göstermiştir. Şeytan figürü, Georges Méliès'in *Şeytanın Şatosu* (1896) ve *Manastırdaki Şeytan* (1899) gibi filmleriyle sinemaya girmiş, ancak bu ilk tasvirlerde daha çok zararsız ve eğlenceli bir karakter olarak resmedilmiştir. Şeytanın daha karanlık ve korkutucu yüzü yıllar sonra belirginleşmiş; Roman Polanski'nin *Rosemary'nin Bebeği* (1968) filmi, şeytanın bir kadına tecavüz edip onu hamile bırakması temasıyla bu figürü modern korku sinemasına taşımaktadır (Jeffrey ve Hansen, 2021: 181). William Friedkin'in *Şeytan* (1973) filmi, bir kız çocuğunun bedenine giren şeytan ve onu kovma çabasını işleyerek türde çığır açmıştır. Richard Donner'ın *Kehanet* (1976) filmi, şeytanı güçlü bir ailenin oğlu olarak tasvir ederek modern topluma sızma fikrini ele almıştır. John Carpenter'ın *Karanlıklar Prensi* (1987) ise şeytanın gücünün bilimsel yöntemlerle anlaşılamayacağını vurgulamıştır. Bu filmler, şeytan figürünün sinemadaki evrimini göstermekte ve onun yalnızca korkuyu değil, aynı zamanda insanın bilinmeyene yönelik merak ve tedirginliğini de temsil ettiğini ortaya koymaktadır (Jeffrey ve Hansen, 2021: 182).

Şeytan gibi "cadı" figürü de korku sinemasının ürkütücü karakterleri arasında yer almakta; gücünü genellikle şeytan, pagan tanrılar, atalar veya özel bilgilerden almaktadır. Dario Argento'nun *Üç Anne* üçlemesi (*Suspiria*, 1977; *Cehennem*, 1980; *Gözyaşları Annesi*, 2007), sinema tarihindeki önemli cadı filmlerinden olup, her biri farklı bir cadı kız kardeşi konu almaktadır (Bosky, 2007: 689-690). Kötülükle beslenen ruhlar ve hayaletler de korku sinemasının vazgeçilmez doğaüstü figürlerindedir; genellikle belirli insan eylemleri sonucu ortaya çıkmaktadırlar. Örnek olarak Sam Raimi'nin *Şeytan'ın Ölüsü* (1981) filminde bir ses kaydının kötü ruhları uyandırması, Stanley Kubrick'in *Cinnet* (1980) filminde kötü ruhlarla dolu bir otelin karakterleri etkilemesi ve Tobe Hooper'ın *Kötü Ruh* (1982) filminde eski bir mezarlık üzerine inşa edilen evin ruhların saldırısına uğraması gösterilmektedir (Bosky, 2007: 690).

1.2.1.2. Vampir Filmleri

Sinema tarihinin ilk korku filmi olarak kabul edilen *Şeytanın Şatosu* (1896), vampirleri korku sinemasının ikonik unsurlarından biri haline getirmiştir; bu iki

dakikalık film, şeytan ve vampir kavramlarını birleştirerek izleyici ilgisini çekmektedir (Pina, 2022: 87). Vampir temasının sinemadaki belirginleşmesi ise F. W. Murnau'nun *Nosferatu* (1922) filmiyle başlamaktadır; Bram Stoker'ın *Dracula* romanının telif sorunları nedeniyle isimleri değiştirilmiş bir uyarlaması olan bu yapıım, vampiri (Kont Orlok) grotesk, şeytani bir figür olarak sunmuş ve Alman dışavurumcu sinemasının teknikleriyle karakterin ürkütücülüğünü arttırmaktadır (Baker, 2005: 45).

Vampirler, insan benzeri ancak ölümsüz, gece dirilen ve kanla beslenen doğaüstü varlıklar olarak betimlenmiş, bu nitelikleriyle korku sinemasının en ikonik figürlerinden olmuşlardır; ölümsüzlükleri sıklıkla bir lanet olarak ele alınmıştır. Bram Stoker'ın *Dracula* romanı, modern vampir arketipini sağlamlaştırmış (Stoker, 1897: 42; Skal, 1990: 35) ve gündüz güçsüzlüğü ile dini sembollerden korkma gibi özellikleri tanımlamıştır (Auerbach, 1995: 91). Soğuk bedenleri, atmayan kalpleri, soluk yüzleri, uzun sivri dişleri, pelerinleri ve karanlık şatolarda yaşamaları gibi Stoker tarafından popülerleştirilen unsurlar, vampirleri korku edebiyatı ve sinemasının vazgeçilmez figürleri haline getirmiştir. Vampirler, haç ve kutsal su gibi dini sembollerden korkmalarıyla karakterize edilirler, bu da onların gizemini artırır (Auerbach, 1995: 91). Vampir benzeri yaratık mitleri birçok kültürde mevcut olup, Avrupa'da mezarlarından kefenleriyle kalkan ölü figürleri yaygınken (Auerbach, 1995: 103), sinemada bazen yarı insan veya hayvan (özellikle yarasa) formunda da tasvir edilmişlerdir (Skal, 1990: 150). Vampir temasının sinemadaki popülerliği, Bela Lugosi'nin başrolünde olduğu 1931 yapımı *Dracula* filmiyle önemli bir ivme kazanmış; bu film, Büyük Buhran döneminde izleyicilere bir kaçış sunarken, vampiri küresel bir korku ikonuna dönüştürmüştür (Skal, 1990: 172).

Vampir mitosu dünya çapında kültürel farklılıklar göstermekte; Avrupa'daki ölümsüz figürlere karşın, Çin sinemasındaki "jiangshi" gibi figürler farklı mitolojik kökenlere dayanmaktadır (Scognamillo, 2014: 95-96). Vampirlerin sinemadaki temsili 20. yüzyıl boyunca evirmeye devam etmiş; Türk sinemasındaki Drakula İstanbul'da (1950'ler), Francis Ford Coppola'nın *Bram Stoker's Dracula* (1992) ve *Blade* (1998) ile *Twilight* (2008) gibi modern yapımlar, mitosu farklı dönemlerde ve tarzlarda yeniden yorumlamaktadır (Oskay, 2014: 125).

1.2.1.3. Zombi Filmleri

Zombiler, popüler kültürün tanınmış korku figürlerinden biri olarak hem toplumsal hem de kültürel alt metinler içeren derin bir imgelem sunmaktadır. Yaşayan ölümler olarak tanımlanan bu yaratıklar, genellikle bilinçsiz, mekanikleşmiş ve insanlıktan çıkmış varlıklar olarak tasvir edilmektedirler. Oxford Sözlüğü'ne göre *zombi*, Afrika ve Karayip inançlarında büyü yoluyla yeniden canlandırılan ölümleri ifade etmekte olup, terim özellikle Haiti'nin voodoo inançlarıyla ilişkilendirilmektedir (Akbulut, 2012: 45). Zombilerin popüler kültürdeki tanınırlığı, William Seabrook'un Haiti ziyaretini anlattığı *The Magic Island (1929)* eseriyle artmış; Seabrook, zombileri mitolojik bir kurgudan ziyade gerçek gözlemlere dayanan bir fenomen olarak sunarak batı dünyasında yayılmasına katkıda bulunmuştur (Seabrook, 1929: 74). Bu fenomen zamanla sinemaya taşınarak zombileri korku türünün vazgeçilmez karakterlerinden biri haline getirmiştir. Giovanni Scognamillo'nun aktardığına göre Clive Barker zombileri "değişik bir tür çürümüş et" olarak tanımlamakta ve onların akılsız, kontrolsüz doğalarının dehşet verici olduğunu belirtmektedir (Scognamillo, 2006: 89). Zombilerin bu ruhsuz ve bilinçsiz yapısı, aynı zamanda modern toplum eleştirisi için bir metafor olarak kullanılmakta; kapitalist ve tüketim odaklı yaşamın bireyleri mekanikleştirdiği ve insanlıktan uzaklaştırdığı fikrini sembolize etmektedir.

Zombi kavramının sinemadaki ilk önemli temsili, *White Zombie (1932)* filmiyle gerçekleşmiş; bu filmde zombiler, insanlıktan çıkmış, kontrol altındaki işçiler olarak sömürgeci bir alt metinle tasvir edilmiştir. Ancak zombi türünün asıl çıkışı, George A. Romero'nun *Night of the Living Dead (1968)* filmiyle olmuş; bu yapıım, düşük bütçesi ve siyah-beyaz estetiğiyle Amerika'daki ırkçılık ve Vietnam Savaşı gibi sosyal/politik konulara değinerek zombi sinemasında bir dönüm noktası yaratmıştır. Romero'nun zombileri, bilinçsiz, insan eti yiyen, ruhsuz varlıklar olarak modern toplumun eleştirisi için bir araç haline gelmiştir. Romero'nun takip eden filmleri *Dawn of the Dead (1980)* ve *Day of the Dead (1985)*, özellikle tüketim kültürüne yönelik eleştirilerle (alışveriş merkezi metaforu gibi) zombi sinemasının önemli eserleri arasına girmiştir (k24kitap.org).

1960'lardan itibaren zombi filmleri, toplumsal ve siyasi eleştirilerle iç içe geçmiş; zombiler, militarizm, kapitalizm ve apolitiktik gibi sorunları temsil eden semboller olarak kullanılmıştır (Dendle, 2021: 45). Lucio Fulci'nin *Zombi 2 (1979)* ve Dan O'Bannon'un *The Return of the Living Dead (1985)* gibi filmler, türün evrimleşen ve farklı temalarla zenginleşen örneklerindedir. Romero'nun eserleri genel olarak toplum yapısına ve ahlaki çöküşlere dair derin eleştiriler sunarken, 2007 yapımı *Diary of the Dead* filmiyle medya manipülasyonu gibi modern çağ sorunlarına odaklanarak türün eleştirel potansiyelini güncel konulara taşımaktadır (Paffenroth, 2006: 18).

1.2.1.4. Kurt Adam Filmleri

Lycanthropy, ya da bilinen adıyla kurt adamlık, Sabine Baring-Gould'un *The Book of Werewolves (1865)* eserinde ilk kez ele alınan, bir insanın hayvan formuna geçişini ifade eden şekil değiştirme durumudur; bu dönüşüm büyü yoluyla veya Tanrı'nın cezası olarak gerçekleşebilmektedir. Hollywood sinemasında kurt adamlık, vampirler gibi farklı yorumlara sahip olup, çeşitliliğin kökeni mitosların farklı devamlılıklarına dayanmaktadır. Esasen Avrupa kültüründen kaynaklanan kurt adam ikonografisi, gündüz insan, gece kurt formunda olan, insan veya hayvan leşleriyle beslenen ve özellikle dolunayla güçlü bir ilişki kuran bir figürü tanımlar; dolunay, dönüşümün tetikleyicisi ve gücün zirvesi olarak, bazen de korku ögesi olarak sembolleşmiştir (Harris, 2010: 75). Kurt adam temalı sinemanın başlangıcı, Stuart Walker'ın yönettiği *Werewolf of London (1935)* filmine dayanmaktadır; bu Amerikan yapımı, özellikle Universal Pictures için bir arketip oluşturarak temanın Hollywood'daki gelişimine öncülük etmektedir. Avrupa sineması ise figürü farklı perspektiflerle ele almıştır. İngiltere'de Hammer Film dönemi sonrasında Vincent Price ve Peter Cushing gibi yıldızların yer aldığı filmler üretilmiş; Gary Brandner'ın kitabından uyarlanan *The Howling* serisi (1981, 1985, 1987) bu dönemde önemli bir etki yaratarak kurt adam mitosunun yeniden şekillenmesine katkıda bulunmuştur (Dendle, 2001: 60).

1980'ler, kurt adamların sinemada altın çağı olarak kabul edilen bir dönemin başlangıcı olmuştur. Gelişen teknolojinin katkısıyla görsel korku unsurları çok daha etkileyici ve ürkütücü bir şekilde aktarılabilmektedir. Bu dönemde, klasik kurt adam

figürü Talbot'un yarattığı etkileyici sarsıntıya benzer bir şekilde, modern kurt adam temaları da izleyiciler üzerinde güçlü bir etki bırakmıştır (Weinstock, 2012: 118). Fransa'da, 1975 yapımı *La Bete* filmi, kurt adam benzeri bir canavarı merkezine almasına rağmen geleneksel korku unsurlarından ziyade güldürü ve absürt öğeleri ön plana çıkarmaktadır. Bu film, kurt adam temasının farklı bir bakış açısıyla ele alındığını göstermektedir ve bu nedenle döneminin korku sinemasından ziyade daha deneysel bir yaklaşım sergilemektedir. Bu denemeler hem görsel estetik hem de karakter derinliği açısından zengin bir içerik sunmayı hedeflemektedir (Baker, 2005: 60).

2000'li yıllara gelindiğinde ise kurt adam filmleri kadın figürlerinin de öne çıkmasına zemin hazırlamıştır. *Ginger Snaps (2000)* filmi, kurt adamlık teması çerçevesinde psikanalitik bir bakış açısıyla ele alınmakta ve kurt kadınlık olgusunun ergenlik dönemindeki sembolizmini başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Bu film, izleyiciye geleneksel kurt adam hikayelerinin ötesinde, kadınlık ve cinsellik ile ilgili derinlemesine bir inceleme sunmaktadır. *Ginger Snaps*, üç filmden oluşan bir serinin parçası olarak, korku sineması içinde kendine özgü bir yer edinmektedir (Danacı, 2011: 28).

1.2.1.5. Seri Katil ve Sapık Filmleri

“Seri katil” terimi, kriminoloji alanında 1890 yılında Hazlewood ve Douglas'ın çalışmalarıyla literatüre girmiştir (Bentham, 2002: 9). Latince karşılığı “Erotophonophiliac” olan bu kavram, temel olarak kendi zevki için cinayet işleyen bireyleri tanımlamaktadır. Giovanni Scognamillo, seri katil kavramına daha geniş bir perspektiften yaklaşarak, bu tür bir suçlunun bağımsız bir şekilde cinayet işleyen, cinsel hazza ulaşmak amacıyla kurbanını tecavüz öncesinde veya sonrasında öldüren, sık sık mekân değiştiren ve belirli bir coğrafi bölgeye bağlı kalmayan bir birey olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca bu katiller eylemlerini güçlü olma psikozuyla motive etmekte ve toplumda farklı imgelere sahip bireyler olarak varlık göstermektedirler (Bentham, 2002: 11). Seri katiller genellikle sapkın bir ruh hali sergilerken, sapkınlarda seri cinayetler işleyebilmektedir; ancak aralarında motivasyonel farklılıklar bulunmaktadır. Sapkınlar çoğunlukla bir inanç veya

felsefeden hareket ederken, seri katiller genellikle bastırılmış duygular ve travmatik çocukluk deneyimlerinden kaynaklanan bir zorunlulukla cinayet işlemektedirler. Ayrıca, sapkınlarda sürekli bir cinayet işleme tutkusu bulunmazken, seri katillerde bu dürtü sıkça gözlemlenir; ortak noktaları ise öldürme eylemidir. Sinema, bu temaları sıklıkla işleyerek cinayet, gerilim ve şiddet içeren, yüksek aksiyonlu ve korku dozu yüksek filmler üretmektedir. Karanlık atmosferler, çeşitli öldürme yöntemleri ve “katil kim?” sorusunu sorduran kurgusal yapılar bu türün temel özellikleridir; genellikle beklenmedik bir karakterin katil olduğunun ortaya çıkmasıyla düğüm çözülür. Bu tür yapımlar, izleyiciye yoğun bir deneyim sunmanın yanı sıra, insan psikolojisinin karanlık yönlerini ve insan doğasının karmaşıklığını sorgulama fırsatı vermektedir (McNaughton, 2000; Cohen, 2008).

Polisiye ve gerilimle iç içe geçen bu korku sineması alt türü, insan doğasının hastalıklı yönlerini sergileyerek bireyleri kendi varoluşları ve cinsellikleriyle yüzleşmeye iter; seri katil ve sapık temalı filmler, tehlikenin insanın kendisinden de gelebileceğini gösteren bir ayna işlevi görmektedir. Bu karakterler, çağdaş dünyanın kaosunu yansıtan lanetli anti-kahramanlar olarak görülmektedirler ve ortadan kaldırılmaları gerektiği düşünülmektedir; ruhsal dengesizlikleri nedeniyle işledikleri kanlı cinayetlerle şeytani varlıklar olarak algılanmaktadır. Cinayet sahnelerinin görselliği, katillerin eylemlerini bir ayin veya sanatsal performans gibi gerçekleştirmesi, izleyicide katilin güdüsünü düşünme ve ötekinin yok oluşunu izleyerek bir tür katarsis veya tatmin duygusu yaratma potansiyeli taşımaktadır (Bentham, 2002: 11).

İzleyici için çekici unsurlardan biri, özellikle slasher filmlerinde katilin bir sonraki kurbanını tahmin etme sürecidir; doğru tahmin bilgelik hazzı verirken, tahmin edilememesi filmin kurgusal zekasına yorulmaktadır. Etkili bir hikâyeye ve güçlü sinematografi, izleyici tatmini için temel unsurlardır. Seri katil/sapık karakterler genellikle erkek olarak tasvir edilse de bazen kadınsı veya eşcinsel özellikler sergileyebilirler, bu durum bazen Oedipus kompleksiyle ilişkilendirilmektedir; ancak *Beşikteki El* (1992) gibi filmler, kadınların da canavarlaşabileceğini gösteren istisnalar sunar. Türün gelişiminde *Sapık* (1960), *Teksas Katliamı* (1974), *Kuzuların Sessizliği*

(1991), *Yedi* (1995), *Katil Doğanlar* (1994), *Düsseldorf Canavarı* (1932) ve *Karındaşen Jack* (1976) gibi filmler önemli rol oynamaktadır (Clover, 1992: 73). Bu yapıtlar, korku sinemasının evrimini ve katil karakterlerin toplumsal yansımalarını anlamak açısından değerlidir (Skal, 1993). Türün ilginç yapımlarından biri olarak Michael Powell'ın yönettiği *Röntgenci* (1960) filmde ölüm görüntü fetişizmiyle birleştirerek derin bir psikolojik deneyim sunmakta (Dorsay, 1997: 229) ve insan psikolojisi ile cinayet/fetişizm arasındaki karmaşık ilişkiyi sorgulamaktadır. Powell'ın bu eseri, gerilim atmosferi ve sinematografik anlatımıyla hem bir gerilim hikayesi hem de psikolojik dram olarak değerlendirilmekte ve korku sinemasının klasiklerinden biri haline gelmektedir (Dorsay, 1997: 230).

Amerikan Korku Sineması, özellikle son yirmi yılda toplumun yoğun olarak yaşadığı seri katil ve sapık sorunlarını ele alarak türün gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Gerçek olaylardan uyarlanan *Sapık* ve *Cadılar Bayramı* gibi filmlerin yanı sıra, edebi uyarlamalar ve özgün hikâyelerle zenginleşen bu tema, *Çılgılık*, *Teksas Katliamı* ve *13. Cuma* gibi devam filmleriyle de ilgi görmektedir. Buna karşılık Türk sinemasında cani karakterler genellikle kan davaları veya namus cinayetleri gibi nedenlerle “masum katiller” olarak tasvir edilirken, saf cani ruhlu karakterler daha az öne çıkmaktadır. *Tek Kollu Canavar* (1954), *Toros Canavarı* (1961), *İstanbul Canavarı* (1953), *Anayurt Oteli* (1986) ve *Şehrazat* (1964) gibi filmler, Türk sinemasında canavar/cani figürünü temsil eden önemli yapımlar arasında sayılmaktadır (Özgüç, 1992: 55). Bu durum, korku sinemasının farklı kültürlerdeki temsillerini ve toplumsal algıları yansıtma biçimini göstermektedir.

1.2.1.6. Hayalet Filmleri

Hayalet, ruh anlamına gelir ve genellikle insanların ölümünden sonra varlıklarını sürdürdüğüne inanılır. Dini inançlar, hayalet hikayelerine inandırıcılık kazandırarak bu kavramın köklerini güçlendirmektedir. Hayaletler, hayattaki insanların gerçekleştiremeyeceği birçok yeteneğe sahip olarak tasvir edilir; örneğin, uçabilmek, duvarların içinden geçmek ve görünmez olmak gibi. Hayaletlerin en sık görüldüğüne inanılan mekanlar arasında mezarlıklar, eski ve terk edilmiş evler gibi yerler bulunmaktadır. Bu tür filmlerde ani hareketler ve korku uyandıran eylemler

yavaşça gösterilirken, gerilim dozdan doza artırılmaktadır. Daha çok “gösterme, ima et” prensibi üzerine inşa edilen bu filmler, gölgeler, ses kullanımı, belirsiz tehlikeler ve etkileyici efektler gibi unsurlarla, kanlı korku filmlerinden farklı bir gerilim tarzı sunmaktadır (Kutlu, 2005: 78). Dekor ve mekanlar genellikle karanlık ve gizemli olup, bilinmeyeni saklar ve büyük bir merak uyandırmaktadır.

Sinemanın ilk hayalet filmlerinden biri, Gaston Leroux'nun *Operadaki Hayalet (1910)* romanının uyarlamasıdır; Lon Chaney'nin *Eric (hayalet)* karakterini canlandığı ilk versiyon, Paris Opera Binası'nda geçen, güzel bir kadın ile çirkin bir hayalet arasındaki gerilimli ilişkiyi konu alır. Hikâyenin 1943'teki Arthur Lubin uyarlaması müzikal ağırlıklı olup Oscar ödülleri kazanmış, 1962'de ise Terence Fisher tarafından İngiltere'de uyarlanmıştır. Ancak zamanla uyarlamalar korkudan ziyade dram ve müzikal unsurlara yönelmiş, Joel Schumacher'in 2004 yapımı filmi bu değişimin belirgin bir örneği olarak gösterilmektedir (Scognamillo, 2006: 35).

Hayalet temalı sinemada öne çıkan diğer yapıtlar arasında Robert Wise'in *Perili Ev (1963)*, Peter Medak'ın *Dehşet (1980)* ve Stanley Kubrick'in *Cinnet (1980)* bulunmaktadır; bu üç film Odell ve Le Blanc'a (2011: 158) göre türün önemli örnekleridir. Sonraki dönemde M. Night Shyamalan'ın *Altıncı His (1999)* ve *Diğerleri The Others (2001)* gibi filmler de türün dikkat çeken modern temsilleri arasında yer almaktadır.

1.2.1.7. Cadı Filmleri

Cadılar, uzun şapkalar, siyah kıyafetler, kazanlar, iksirler, cam küreler ve uçan süpürgeler gibi imgelerle hayal dünyasında şekillenmiş, kökleri eskiye dayanan figürlerdir. Genellikle kötülüğün temsilcisi olarak görülen cadılar, metafizik güçleri kullanarak insanın sıra dışı deneyimler yaşamasına neden olan büyüyü, çoğunlukla yasadışı veya etik dışı amaçlarla kullanmalarıyla tanınmaktadırlar (Akın, 2022: 15). Cadı figürü sıklıkla kadın kimliğiyle ilişkilendirilmiş ve popüler kültürde bu yönde tasvir edilmiştir; Batı zihniyetindeki erkek egemen düşüncelerle birleşen inanışlar, cadı kadınları genellikle kötü, çirkin, ikiyüzlü ve doğaüstü güçlere sahip büyücüler olarak resmetmektedir. Ayrıca cadı filmlerinde cinsellik, genellikle bir tehdit unsuru

olarak veya bastırılmış arzuların doğüstü güçlerle iç içe geçtiği bir tema olarak öne çıkmaktadır (Küçükkurt ve Gürata, 2004: 195).

Tarihsel olarak, Orta Çağ'da cadı oldukları iddiasıyla birçok kadın işkence görmüş ve yakılmıştır; bu uygulamalar toplumda şeytani güçlerin yok edileceği inancıyla meşrulaştırılmıştır (Berktay, 2018: 12). Cadıların toplumda korku unsuru olarak görülmesi, onların korku sinemasında yer bulmasını sağlamaktadır. Bu temayı işleyen ilk önemli yapıtlardan biri, Danimarkalı yönetmen Benjamin Christensen'in korku unsurları içeren belgesel tarzındaki *Cadı (Häxan, 1921)* filmidir; bu film, cadıların tarihçesi ve toplumdaki yeri hakkında bilgi sunmaktadır. Daha sonraki dönemde, George Miller'ın yönettiği *Cadılar Kasabası (1987)* gibi filmler öne çıkmaktadır; bu yapımda üç kadının, gizemli bir adam aracılığıyla içlerindeki cadı güçlerini keşfetmeleri ve bu güçleri ona karşı kullanarak intikam almaları, kadınların güçlenmesi ve erkek egemen yapıya başkaldırı temalarını işlemektedir (Scognamillo, 2006: 39).

1977 yılında İtalyan sinemacı Dario Argento'nun yönettiği *Suspiria*, cadı içerikli korku filmleri arasında bir diğer önemli eserdir. Bu film, cadı ayinlerinin etkisiyle ortaya çıkan gizemli olayları ve bu olayların bir genç kızın hayatındaki etkilerini ele almaktadır. *Suspiria*, görsel estetiği ve müziğiyle dikkat çekerken, izleyiciye korku ve gerilim dolu bir deneyim sunmaktadır. Korku sinemasının en ikonik cadılarından biri de Mario Bava'nın yönettiği *Şeytanın Maskesi (1960)* filmindeki Katia karakteridir. Barbara Steele'in canlandığı bu karakter, cadı olarak öldürülürken, sonrasında vampir olarak geri dönmesiyle korku unsurlarını bir araya getiren dikkat çekici bir figürdür. Katia'nın hikayesi hem cadılık hem de vampirlik unsurlarını birleştirerek izleyicide derin bir korku hissi uyandırmakta ve cadı mitolojisinin sinemadaki yansımalarını güçlendirmektedir. Bu yapımlar, cadı figürünün korku sinemasında nasıl şekillendiğini ve bu karakterlerin toplumsal normlar üzerindeki etkilerini anlamak açısından önemli örnekler sunmaktadır. Cadılar, yalnızca korku unsurları olarak değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet, güç dinamikleri ve bireysel özgürlük temalarının sorgulanmasına da kapı aralamaktadır (Akın, 2001: 74)

1.2.1.8. Mumya Filmleri

Mumyalama, ölü bedenlerin (insan ve hayvan) çürümesini önlemek amacıyla ilk medeniyetlerden beri uygulanan bir yöntemdir; Mısır bu uygulamanın en bilinen merkezi olsa da farklı kültürlerde de görülmüş, Mısırlı “embalder”lar tekniği zirveye taşımaktadır (Scognamillo, 2006: 198). Bu uygulama, ölümden sonra yaşamın devam ettiği inancını yansıtmakta; beden, ölen kişinin eşyaları ve hayvanlarıyla birlikte gömülerek ölümün bir son olmadığı ve ölme eyleminin reddedildiği ima edilmektedir (Brier, 1994: 12). Mumya figürü, sinemada kurt adam, vampir veya zombi gibi diğer korku ikonları kadar yoğun ilgi görmese de tür incelemelerinde önem taşımaktadır. Mumya ile ilişkilendirilen ilk yapımlardan biri, Valdemar Psilander’in başrolde olduğu Danimarka yapımı *The Necklace of the Mummy* (1916) filmidir (Heller, 1997: 78). Daha bilinen bir erken örnek ise Alman Film Stüdyosu (UFA) yapımı, Ernst Lubitsch’in yönettiği *Die Augen der Mumie Ma* (1922) filmidir; bu film, dönemin egzotik temalara ve doğu mitolojisine ilgisini yansıtarak mumya figürünün korku sinemasında yerleşmesinde bir adım olmuştur (Baker, 2005: 34).

1932 yapımı *The Mummy*, eski Mısır ve onun efsanelerini konu alarak korku sinemasında önemli bir yer edinmiştir. Bu filmde, Mısır mitolojisinin dikkat çekici karakterlerinden Im-Ho-Tep bir kez daha izleyicinin karşısına çıkmaktadır. 1940 yılında çekilen *The Mummy's Hand*, Universal tarafından üretilmiş olup, Mısır ve mumyalarla ilgili temalara yer verse de genel olarak zayıf bir yapım olarak değerlendirilmektedir. 1957 yılında Richard Landau'nun senaryosunu yazdığı ve Lee Scholem'in yönettiği *Pharaoh's Curse*, mumya temalı bir başka örnek olarak öne çıkmaktadır. Bu yapımlar, mumya temasının sinemada nasıl işlendiğini ve bu türün zaman zaman zaman zaman eleştirilere açık yönlerini göstermesi açısından önemli kabul edilmektedir (Derry, 2010: 142).

Amerika ve İngiltere dışında, Avrupa sinemasında da mumya temalı yapımlar görülmüştür. İspanyol sinemasından *La Momia Azteca Contra el Robot Humano* (1958) ve *La Maldición de la Momia Azteca* (1957) bu temayı ele alan dikkat çekici filmler arasında yer almaktadır. Bu yapımlar, dünya sinema tarihinde nadir bulunan mumya filmleri arasına girmektedirler. Ancak bu türdeki filmler sınırlı sayıda olduğu

için, araştırmacılar tarafından ulaşılabilen örnekler olarak kalmış ve geniş çaplı bir izleyici kitlesine ulaşmakta zorlanmıştır (Maldonado, 2008: 29). Mumya teması aynı zamanda edebiyat ve diğer sanat dallarında da sıkça işlenmektedir (Mackenzie, 1992: 156).

Korku sinemasının konusuna göre şekillenen alt türler -mumyalar, cadılar, hayaletler, vampirler gibi figürler yalnızca izleyiciyi ürkütmekle kalmaz, aynı zamanda gotik edebiyat ve sanatın yüzyıllardır işlediği temaları sinematik bir dille yeniden yorumlanmaktadır. Aşağıdaki tablo, bu türlerin gotikle olan derin bağını ortaya koyarken, bir sonraki tabloda yer alan içerik temelli alt türlerle (slasher, splatter, giallo, snuff) tematik bir bütünlük oluşturmaktadır. Örneğin, mumya ve zombi türlerindeki “ölümden dönüş” teması, slasher filmlerindeki katilin hiç ölmeyen varlığıyla; cadı ve vampir figürlerinin bastırılmış cinsellik ve toplumsal korkuları, giallo ve snuff filmlerindeki fetişist şiddetle kesişir. Benzer şekilde, hayalet ve şeytan temalarının yarattığı metafizik korku, splatter türünün bedensel parçalanma vurgusuna karşıt ancak tamamlayıcı bir psikolojik boyut eklemektedir.

Korku Sinemasının Konusuna Göre Alt Türler	Tanım / Temsil	Gotik Temalarla Ortaklık	Baskın Gotik Öğeler
Mumya Filmleri	Lanetli mezardan uyanan, ölümsüz ama çürüyen kadim varlık	Ölümden dönüş, lanet, geçmişin bedeli, uygarlık kalıntısı	Piramitler, mezar yazıtları, eski papirüsler, ölüm ve zamansızlık temaları
Cadı Filmleri	Kadim bilgilerle doğayla ilişki kuran, bastırılmış kadın figürü	Kadın korkusu, doğaüstü güçler, ortaçağ zulmü, halk mitleri	Kara büyü kitapları, ay ritüelleri, kazıkta yakılma, kara kedi, pagan semboller
Hayalet Filmleri	Ruhunu tamamlayamamış, geçmişe bağlı varlık	Yas, bitmemiş işler, öte dünya, mekâna bağlılık, görünmeyen korku	Soğuk mekanlar, aynalar, zincir sesleri, mum ışığı, perdeler, gölgeler
Seri Katil & Sapık Filmleri	Psikopatik dürtülerle insanları öldüren figür	Akil hastalığı, şehirde tekinsizlik, maskelerin ardındaki dehşet	Günlük mekânda vahşet, eldiven, kan, bodrumlar, aynalar, fetişist imgeler
Kurt Adam Filmleri	İnsanla hayvan arasında dönüşen varlık	İkili doğa, içgüdüler, dönüşüm korkusu, bedenin sınırları	Ay ışığı, kırsal evler, zincirler, pençeler, yırtılmış giysiler
Zombi Filmleri	Bilinçsiz, çürüyen ve kitlesel şekilde gelen ölümler	Ölüm sonrası boşluk, insanlığın çürümesi, ahlaki çöküş	Mezarlık, toplu çürüme, kıyamet görselliği, boş bakışlı kalabalık
Vampir Filmleri	Cazibesi yüksek ama ölümcül ölümsüz	Erotik korku, ölümsüzlük arzusu, geceyle özdeşleşme	Gotik şatolar, tabut, kan, uzun pelerin, gotik romantizm
Şeytan / Yaratık Filmleri	Tanrısal karşıtı, ruhsal çöküşü simgeleyen varlıklar	Dini korkular, kutsala saldırı, ruhun ele geçirilmesi	Ters haç, karanlık ibadet, rahip figürü, çılgın atan çocuklar, grotesk yaratık imgeleri

Tablo 2: Korku Sinemasının Konusuna Göre Alt Türlerinde Gotik Unsurlarla İlişkisi

1.2.2. Korku Sinemasının İçeriğine Göre Alt Türler

1.2.2.1. Gore Filmler

Gore, kökenbilimsel açıdan incelendiğinde, İngilizce’de ‘akıtır gibi saçılan kan’ anlamına gelen bir terimdir. Bu tür filmlerde şiddet, kan ve dehşet unsurları oldukça yoğundur ve izleyiciyi rahatsız edecek derecede ayrıntılı bir şekilde sunulmaktadır (Ertan, 2001: 90). Atilla Dorsay’a göre Gore türü, cinayetlerin yoğunluğu ve öldürme sahnelerinin aşırı vahşeti ile tanımlanır. Bu türde, karakter gelişimi ve olay örgüsü genellikle arka planda kalır ve ana odak, şiddet sahnelerinin grafiksel detayları üzerine yoğunlaşmaktadır (1997: 62). Bu tür filmlerin sıklıkla doğa ile iç içe geçmiş, huzurlu bir ortamda geçen cinayet sahnelerine yer verdiğini belirtir. Genellikle genç, sağlıklı ve çekici karakterler, tatil ya da günlük yaşamları sırasında

kendilerini bir dizi vahşi cinayetin kurbanı olarak bulurlar (Ertan, 2001: 88). Bu atmosferin arkasında ise, saklı bir tehdit veya katil figürü bulunur ve seyirciyi sürekli bir tedirginlik hissi içinde tutar. Gore, belirli bir film türü olmaktan ziyade bir üslup veya biçimdir. Kutlu, Gore’u daha geniş bir perspektifte ele alarak, splatter filmleri ile benzerlik taşıdığını ifade eder. Ona göre, bir filmde aşırı kan kullanımı ve şiddetin ayrıntılı bir şekilde gösterilmesi, filmi ‘gory’ yani ‘kanlı’ olarak tanımlamak için yeterlidir. Bu açıdan bakıldığında, bir film türü fark etmeksizin, şiddet ve kanın yoğun bir şekilde kullanıldığı filmler splatter kategorisine girmektedir (2004: 80).

Gore filmlerinin sinema tarihindeki yükselişi, bazı önemli yönetmenlerin de katkısıyla ivme kazanmıştır. İtalyan korku ustası Mario Bava, Amerikalı yönetmen George A. Romero ve Dario Argento, Gore’u sinemasal anlatımın merkezine yerleştiren yönetmenler arasında yer alır. Özellikle, George Romero’nun 1968 yılında çektiği *Yaşayan Ölülerin Gecesi (Night of the Living Dead)* filmi, Gore türünün köşe taşlarından biri olarak kabul edilir. Romero’nun filmi, sinema seyircisinin daha fazlasını istemeye başladığı bir dönemde, korku türüne yeni bir soluk getirmiştir. Bu dönemde sinema salonlarını dolduran izleyiciler, giderek artan şiddet dozuyla tatmin edilmekte ve sinemanın kanlı yüzü, seyircinin ilgisini çekmektedir (Dorsay, 1997: 64).

1.2.2.2. Splatter Filmler

Splatter, sinemada oluk oluk kanın aktığı ve şiddet sahnelerinin aşırı derecede abartıldığı filmler için kullanılan bir terimdir. Gore türüne yakın bir temele sahip olmakla birlikte, splatter, şiddeti ve kan kullanımını daha uç noktalara taşıyan bir alt tür olarak ayrışır; kanın etrafa sıçraması, parçalanmış bedenlerin grotesk görüntüleri ve sınır tanımayan görselleştirilmiş şiddet bu türün temel yapı taşlarıdır. Kanın fiziksel ve görsel olarak merkezde yer aldığı splatter filmleri, özellikle 1970’lerden sonra sinemada yaygınlaşmış ve artan izleyici ilgisine paralel olarak kan ve vahşeti ön plana çıkarmıştır. Bu tür, aşırı şiddet içerikli, mide bulandırıcı sahnelerle izleyicinin dayanma sınırlarını zorlamayı, korkunun yanı sıra yoğun bir iğrenme ve şok etkisi yaratmayı hedeflemektedir (Ertan, 2001: 88).

Splatter türünün belirleyici unsurlarından biri olan yamyam filmleri, bu alt türün en çarpıcı örneklerini sunar; insan bedeninin parçalanması, vahşice öldürülmesi

ve etrafa sıçrayan kan, yamyam filmlerindeki tipik splatter klişeleridir. Bu filmlerdeki şiddet, özellikle vahşi kabilelerin uyguladığı işkence ve yamyamlık sahneleriyle, izleyiciyi şoke edecek düzeylere ulaşır ve insan bedenine yönelik vahşetle sınırları zorlar. Splatter türü, bu aşırı şiddet içeriğiyle korku sinemasının sınırlarını genişleterek, kanlı sahnelerin ve bedensel parçalanmaların en çarpıcı temsil edildiği bir alt tür haline gelmiştir. Türün en ikonik yapımı Marino Girolami'nin yönettiği 1979 yapımı *Zombi Holocaust* parmakla gösterilmektedir (Ertan, 2001: 88).

1.2.2.3. Slasher Filmler

Slasher filmleri, korku sinemasının popüler bir alt türü olarak tanımlanmakta ve genellikle kurbanların bir katil tarafından kovalanıp kesici aletlerle öldürüldüğü gerilim dolu sahnelerle karakterize edilmektedir (Ertan, 2001: 89). Bu türde katil sıklıkla maskeli veya gizemli bir figür olarak sunulur ve kurbanlarını sinsice takip eder; bu kovalamaca temel dinamiklerden biridir. Kurbanların çıkışı olmayan yerlere girmesi, genellikle ahlaklı ve saf bir kadın karakter olan 'sona kalan kız' klişesi, yüksek sesli çığlıklar ve katilin zeki tuzaklar kullanması gibi unsurlar türün tipik özelliklerindedir. Slasher filmleri, İtalyan giallo filmleriyle benzerlikler taşısa da önemli farklılıklar barındırmaktadır. Giallo filmleri suç ve gerilim öğelerine daha fazla odaklanırken, slasher filmleri kesici aletlerle işlenen vahşi cinayetleri merkeze alır. Giallo'nun stilize anlatımı, gizemli katil figürü ve dramatik müzik kullanımı slasher türüne ilham kaynağı olmuş olsa da slasher filmleri kanlı ve daha doğrudan şiddet sahneleriyle giallo'dan ayrışmakta ve görsel şiddeti daha ileri bir noktaya taşımaktadır (Hogan, 1997: 79).

Slasher türü, sinemasal bir eğilim olmanın ötesinde, toplumsal ve kültürel dinamiklerin bir yansıması olarak incelenebilir. 1960'larda Amerika'daki cinsel özgürleşme hareketleri ve liberalleşen yasalar (doğum kontrolü, kürtaj) sonrası yaşanan toplumsal değişimler, slasher filmlerinin tematik yapısını etkilemiştir. Bu filmler genellikle, ahlaka aykırı davranışlar (cinsel ilişki, alkol/uyuşturucu kullanımı, itaatsizlik) sergileyen gençleri şiddet yoluyla cezalandırırken, ahlaklı ve masum karakterlerin hayatta kalması üzerine kuruludur. Bu durum, birçok eleştirmenin slasher filmlerinin muhafazakâr bir ideoloji taşıdığı ve cinsel özgürlüğü cezalandırdığı

yorumunu yapmasına neden olmuştur. Bu yoruma karşı çıkanlar da bulunmaktadır; Franco Moretti, slasher filmlerinin burjuva kültürünün ideolojik aygıtlarına (aile, okul) yönelik bir eleştiri barındırdığını savunur. Robin Wood ise türü iki kategoriye ayırır: gençlerin öldürüldüğü filmler ve özellikle kadınların (genellikle fallik simgelerle) öldürüldüğü filmler. Alfred Hitchcock'un *Psycho* (*Sapık*, 1960) filmi, ikinci kategoriye ve genel olarak slasher türüne öncülük eden önemli bir yapıttır. Mario Bava'nın *Reazione a Catena* (1971) ve Tobe Hooper'ın *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) filmleri de slasher türünün başyapıtları arasında kabul edilmektedir (Ertan, 2001: 88).

1.2.2.4. Giallo Filmler

Giallo, İtalyan popüler polisiye cep kitaplarına verilen genel bir isimdir. Bu kitaplar, okuyucunun ilgisini canlı tutmak için akıcı ve sürükleyici bir üslupla yazılmış, gizem dolu hikayelerden oluşur. Genellikle gizemli cinayetlerin çevresinde gelişen olayları ele alan bu eserler, İkinci Dünya Savaşı sonrası İtalya'da popülerlik kazanmış ve zamanla tüm dünyaya yayılmıştır (bagimsizsinema.com).

Giallo türü kitapların popülerliği arttıkça, bu tarz hikâyeler sinemaya da uyarlanmaya başlanmıştır. Sinemaya aktarılan bu suç ve cinayet filmleri, giallo olarak adlandırılmış ve benzer temaları sürdürmüştür. Giallo filmleri, karmaşık cinayetler, gizemli katiller, şaşırtıcı plot twistler ve stilize edilmiş şiddet sahneleri ile dikkat çekmektedir. Bu filmler, genellikle yoğun atmosferik gerilim yaratma amacı taşır ve görsel olarak dikkat çekici sinematografi ile zenginleştirilmiştir. Yönetmenler, renk kullanımı, ışık ve gölge oyunları gibi görsel unsurları ön plana çıkararak, seyirciyi hikâyenin içine çekmeyi hedeflemektedir (Ertan, 2001: 92).

1960'larda ve 1970'lerde, giallo türü İtalya'da büyük bir popülerlik kazanmış ve birçok ünlü yönetmen bu tarzda filmler üretmeye başlamıştır. Dario Argento, Mario Bava ve Lucio Fulci gibi isimler, giallo türünün en bilinen ve etkili yönetmenleri arasında yer almaktadır. Argento'nun *Suspiria* (1977) ve Bava'nın *Blood and Black Lace* (1964) gibi filmleri, türün klasik örnekleri arasında kabul edilmektedir. Bu yönetmenlerin eserleri, yalnızca İtalya'da değil, dünya çapında da geniş bir izleyici

kitlesinin ilgisini çekmiş ve giallo türünün evrensel bir cazibeye sahip olduğunu kanıtlamaktadır (Tohill, 1994: 23).

1.2.2.5. Snuff Filmler

“Snuff filmler”, varlığı tam olarak kanıtlanmamış ve gerçek cinayetlerin veya işkencelerin kamera önünde gerçekleştirildiği iddia edilen filmler için kullanılan bir terimdir; bu tür, yalnızca el altından satılmak amacıyla çekildiği öne sürülen, insan ya da hayvanların öldürüldüğü yapımları tanımlamaktadır. Snuff film kavramı, sunulan şiddetin kurgusal olmadığını, gerçek olduğunu iddia ederken, kimi eleştirmenler hayvanlara yönelik gerçek vahşeti de bu kategoriye dahil etmektedir. Ancak genel kanı, bu tür filmlerin büyük ölçüde şehir efsanesi olduğu ve yasal yollarla üretilip pazarlanamayacağı yönündedir. Snuff filmlerin kökeni, 1969’da Roman Polanski’nin eşi Sharon Tate ve arkadaşlarının Manson ailesi tarafından öldürülmesi olayına ve Manson çetesinin bazı bilinmeyen cinayetlerini filme almış olabileceği iddiasına dayandırılmaktadır. Özellikle çetenin birçok eylemi uyuşturucu etkisi altında gerçekleştirdiği göz önüne alındığında, bu -hipotetik- filmler ‘snuff’ terimiyle anılmaya başlanmış; zamanla yeraltı sineması ve illegal film yapımcılarının kamera önünde gerçek cinayetler gerçekleştirip bu filmleri belirli müşterilere pazarladığı söylentileri yayılmış ve terim bu anlamıyla kabul görmektedir (Özkaracalar, 2007: 56). 1970’li yıllarla birlikte B tipi korku filmleri arasında snuff filmlerinde bir artış yaşanmıştır. Özellikle düşük bütçeli korku ve istismar filmleri, şiddet ve vahşetin daha gerçekçi bir şekilde sahnelenmesiyle öne çıkmıştır. Bu dönemde vizyona sınırlı ölçekte giren ancak sonrasında tam anlamıyla bir kült filme dönüşen *Last House on Dead End Street* (1977), snuff filmi andıran sahneleriyle dikkat çeken düşük bütçeli filmlerin en önemli örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. Aynı dönemde yamyam filmleri de snuff filmi algısını beslemiştir. Örneğin, Ruggero Deodato’nun yönetmenliğini üstlendiği *Cannibal Holocaust* (1981) filmi, hayvan öldürme sahneleriyle bu algının en güçlü temsilcilerindendir. Bu filmde, bir kaplumbağanın karnı değilerek öldürülmesi, keseli sıçangillerden bir hayvanın ve bir maymunun katledilmesi, snuff filmlerinin gerçeklik iddiasını pekiştiren örneklerdir. Benzer şekilde, Francis Ford Coppola’nın *Apocalypse Now* (1979) filminde, bir ineğin boğazlandığı sahne de snuff film tartışmalarını alevlendirmiştir (Ross, 1984: 58).

Snuff filmleri, yalnızca gerçek cinayetlerin yer aldığı iddia edilen yapımlar değil, aynı zamanda bu temayı işleyen veya bu tür filmleri dolaylı olarak konu edinen korku ve gerilim filmleriyle de sinemada temsil edilmiştir. Bu filmler, snuff filmlerinin karanlık ve rahatsız edici dünyasını keşfederek izleyicilere korku ve gerilim yaşatmayı hedefler. Örnek olarak, Alejandro Amenábar'ın *Tesis (1996)* filmi bir öğrencinin snuff filmlerini keşfetmesini, Paul Schrader'in *Hardcore (1979)* filmi kayıp kızını ararken bu endüstriyle yüzleşen bir babayı, Joel Schumacher'in *8mm (1999)* filmi ise bir snuff filmini araştıran özel dedektifi konu edinir. Ayrıca Abel Ferrara'nın *The Blackout (1997)* ve David Lynch'in *Lost Highway (1997)* gibi yapımları da bu türle ilişkili olarak anılmaktadır (Scognamillo, 2002: 101).

Korku sinemasının alt türleri, yalnızca farklı korku deneyimleri sunmakla kalmaz, aynı zamanda gotik sanatla derin bağlantılar kurarak izleyiciye estetik ve tematik bir bütünlük sunmaktadır. Aşağıdaki tabloda da görüldüğü gibi slasher, splatter, giallo ve snuff gibi türler, gotiğin karanlık, grotesk ve varoluşsal temalarını sinematik bir dille yeniden yorumlanmaktadır. Örneğin, slasher filmlerindeki anonim maskeler ve terk edilmiş mekânlar, gotik edebiyatın kasvetli atmosferini çağrıştırırken; splatter türünün aşırı şiddet ve beden parçalanması vurgusu, gotiğin grotesk estetiğiyle örtüşmektedir. Giallo filmlerinin görsel stilizasyonu ve fetişist detayları ise gotik sanatın sembolizm ve ayrıntı zenginliğini yansıtmaktadır. Bu bağlamda, korku sineması yalnızca korku unsurlarını değil, aynı zamanda gotik geleneğin sanatsal mirasını da taşımaktadır. Tabloda belirtilen ortak temalar ve estetik unsurlar, her alt türün kendine özgü anlatım biçimleriyle birleşerek izleyiciyi hem görsel hem de psikolojik düzeyde etkilemektedir. Korku sinemasının bu çok katmanlı yapısı, onu yalnızca bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda kültürel ve sanatsal bir ifade biçimi olarak da öne çıkarmaktadır.

Korku Sinemasının İçeriğine Göre Alt Türler	Tanım	Gotik Sanatla Ortak Temalar / Estetik	Baskın Gotik Öğeler
Slasher	Seri katillerin kurbanları hedef aldığı kanlı korku türü	Modern gotik etkiler (anonim maskeler, karanlık geçmişler), mekân korkusu	Maskeler, terk edilmiş evler, gece ormanları, karanlık koridorlar
Splatter	Aşırı kan ve şiddet sahnelerine dayalı korku türü	Bedenin parçalanması, grotesk estetik, vahşetle yüzleşme	Kan fışkırmaları, iç organlar, parçalanmış bedenler, mide bulandırıcı detaylar
Giallo	İtalyan kökenli, gizemle şiddeti harmanlayan estetik korku	Estetize edilmiş şiddet, görsel stilizasyon, bilinmez fail figürü, fetişist detaylar	Parlak renk paleti, deri eldivenler, tıpkı gotik gibi stilize objeler, cinayet fetişi
Snuff	Gerçek gibi sunulan veya iddia edilen ölüm sahneleri	İzleyicide gerçek ile kurgu arasında bir tedirginlik yaratır. Varoluşsal korku ve ahlaki çöküş temasıyla gotiğe yakınlık kurabilir.	Şok edici gerçekçilik, izleyiciyi suç ortaklığına sürükleme, nihilistik atmosfer

Tablo 3: Korku Sinemasında İçeriğine Göre Alt Türlerin Gotik Unsurlarla İlişkisi

1.3. GOTİK

Gotik, kökeni Orta Çağ'a dayanan ve başlangıçta mimari bir stil olarak ortaya çıkan bir akımdır. İsmi Gotlar'dan alan bu üslup, 18. yüzyıldaki gelişmelerle edebiyat alanında da kendine yer bulmuştur. Zaman içinde, değişen sanat anlayışlarına ve akımlara uyum sağlayarak modern bir kavram haline gelmiştir. Günümüzde gotik, sadece resim, mimari ve edebiyat gibi klasik sanat formlarında değil; sinema, televizyon, çizgi roman, müzik ve moda endüstrisi gibi popüler kültür alanlarında da etkisini sürdürmektedir. Gotik teriminin kökeni tartışmalı olmakla birlikte, genellikle Avrupa tarihinde önemli bir kavim olan Gotlar ile ilişkilendirilmekte; ancak Gotik üslubun Gotlar ile doğrudan bağlantısı kesinleşmemiştir. Gotların ilk izlerine günümüz Polonya'sındaki Wielbark-Lubowidz kültüründe rastlanmakta ve politik bir yapılarının 18. yüzyılda şekillendiği tahmin edilmektedir (Heather, 2012: 132). 376 yılında Tuna Nehri kıyılarına inerek Roma İmparatorluğu'ndan sığınma talep eden Gotlar, zamanla Roma kontrolüne karşı koyarak güçlenmiş ve Hadrianople (günümüz Edirne) Savaşı'nda Roma ordusunu büyük bir yenilgiye uğratmıştır; bu olay, Roma'nın düşüş sürecinde önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Daha sonra 24 Ağustos 410'da Got kralı Alaric liderliğinde Roma şehrini ele geçirerek Batı Roma İmparatorluğu'nun çöküş sürecinde bir başka kritik adım atmışlardır. Batı Roma

İmparatorluğu'nun yaklaşık 400 yıllık hakimiyeti, son imparator Romulus Augustus'un 17 Eylül 476'da tahttan indirilmesiyle sona ermektedir (Çapan ve Baran: 2017: 634).

Roma İmparatorluğu'nun çöküşü sonrası, Gotlar Avrupa'da yeni güç merkezleri oluşturarak bugünkü İspanya ve Güney Galya'da Vizigot Krallığı'nı, İtalya'da ise Ostrogot Krallığı'nı kurmuşlardır. Bu krallıklar, Roma'nın bıraktığı boşluğu doldurarak erken Orta Çağ Avrupa'sını şekillendirmiş ve kültürel/sanatsal etkiler bırakmıştır (Heather, 2012: 17-18). Gotların askeri başarıları, 410'da Roma'yı işgal etmeleriyle doruğa ulaşmış ve bu süreç, 476'da son Batı Roma İmparatoru Romulus Augustus'un tahttan indirilmesiyle Batı Roma İmparatorluğu'nun sona ermesine yol açmıştır. Bu çöküş, Batı Avrupa'da siyasi ve kültürel bir boşluk yaratarak Orta Çağ Batı dünyasının temellerini atmaktadır (Çapan ve Baran: 2017:635). Orta Çağ'ın başlangıcı, Roma İmparatorluğu'nun mirası üzerine kurulmuştur. Tarihçi Jacques le Goff'un belirttiği gibi Roma, Orta Çağ dünyasını hem destekleyen (kültürel ve entelektüel zemin hazırlayarak) hem de sınırlayan (çözülüşüyle siyasi kaos ve parçalanmışlığa neden olarak) bir yapı olmuştur. Dolayısıyla, Roma'nın mirası hem bir ilham kaynağı hem de bir engel teşkil etmiştir (2019: 27). Orta Çağ Batı dünyası, Roma'nın hukuk, yönetim ve şehircilik gibi alanlardaki kazanımlarından etkilenirken, Roma'nın çöküşüyle ortaya çıkan otorite boşluğu feodalizmin güçlenmesine yol açmış ve bu süreç Orta Çağ'ın kendine özgü yapısını oluşturmuştur (Le Goff, 2019: 27-29). Gotlar, Avrupa tarihinde uzun süre kültürel ve siyasi izler bırakmış; Orta Çağ kahramanlık şiirleri ve destanlarında Got krallarına (örneğin, Niebelungenlied'daki Theoderic'i temsil ettiği düşünülen Bernli Dietrich) sıkça rastlanmaktadır, bu durum da onların kültürel miraslarının önemini göstermektedir (Heather, 2012: 19).

Gotik üslup, Orta Çağ sanatında kendine özgü bir estetik anlayış olarak ortaya çıkmış ve skolastik felsefenin etkisindeki bir zihniyetle şekillenmiştir; skolastik dönem, gerçekliğin dini bir çerçevede çözümlendiği ve Hristiyan inancının sistematikleştirildiği bir dönemdir. Sanat bu dönemde dinle iç içe geçmiş ve dini temalara odaklanmıştır. Orta Çağ sanatı, dünyayı dini kurallar üzerinden anlamlandıran bir araç olarak kullanılmış; dini öğretiler, halkın anlayabilmesi için

görselleştirilmiş, bu süreçte oran ve düzen estetik ve anlam açısından temel unsurlar olmuştur. Gotik sanat, bu dönemin inançlarını yansıtarak hem dini mesajları güçlü bir şekilde aktarmış hem de sanatın gelişimine yeni bir yön vermektedir (Öndin, 2020: 9-10). Gotik mimarlık, Batı kültüründe estetik ve manevi açıdan önemli bir yer tutmakta; Gotik katedraller, dönemin teknolojik ve sanatsal başarılarının zirvesi olarak kabul edilip, Hristiyan inancının görselleştirilmiş en üst seviyesi ve Tanrı'nın yüceliğinin bir yansıması olarak görülmüştür. Şehirlerin sosyal ve ruhani merkezleri haline gelen katedraller, halkın ihtiyaçlarına yanıt vererek hızla kabul görmüş; karakteristik yükseklik vurgusu, incelen yapılar, geniş pencereler ve vitraylarla dolu duvarlar (azaltılmış duvar kütleleri yerine sanatsal tasvirler) hem estetik çekicilik hem de manevi anlam katmıştır. Bu özellikler Gotik sanatın doğal gelişimini ve kalıcı mirasını sağlamıştır (Bazin, 2020: 9-10). 18. ve 19. yüzyıllarda Gotik mimarinin yeniden canlanması, Romantizm akımının yükselişi, toplumsal meseleler (Sanayi Devrimi sonrası geçmişe özlem) ve Gotik edebiyatın ortaya çıkışı gibi faktörlerle mümkün olmuştur (Aktaran Tunç, 1998: 34). Romantik temalarla uyumlu olan Gotik estetik, bu dönemde edebiyat ve mimarinin karşılıklı etkileşimiyle gelişmiştir: Gotik romanlardaki mekanlar mimari unsurları gündeme getirirken, mimari canlanış edebiyata estetik bir zemin sunmuştur. Bu etkileşim, Gotik estetiğin yeniden yaratıcı bir güç olarak hem mimaride hem de edebiyatta kalıcı bir yer edinmesini sağlamaktadır (Arargüç, 2016: 248-249).

Orta çağın erken dönem resim sanatı, hayal gücüne dayalı, mucizeler ve canavarlarla dolu temalar etrafında şekillenmekte ve romanesk ikonografiden etkilenmekteydi. Ancak Orta çağın sonlarına doğru, Gotik dönemin etkisiyle sanat daha gerçekçi bir yöne evrilmiş, yaşamı, tabiatı, insan figürlerini ve duyguları daha ayrıntılı işlemeye başlamıştır; bu değişim, insanın dünyayı algılayışındaki dönüşümü yansıtarak sanatı dünyevi ve insana odaklı bir anlayışa taşımaktadır (Cavina, 2019: 844). Geçmiş dönemlerde resim sanatı, genellikle dini, mitolojik ve kahramanlık gibi toplumca kabul gören sınırlı temalara odaklanmaktaydı. 18. yüzyılda, özellikle Fransız İhtilali sonrası, sanatçılar bu sınırlamalardan uzaklaşarak güncel olayları ve kendi hayal güçlerini yansıtan eserler yaratma özgürlüğüne kavuşmuştur (Gombrich, 2017: 478). Bu dönemde Alman romantizmi ile İngiliz Gotik edebiyatı arasında paralellikler

kurulmuş; Romantizm, klasisizmin katı kurallarına tepki olarak arkaik ve vahşi mitolojiyi öne çıkarmış, Gotik ve dehşet estetiği Aydınlanmacı klasik geleneğe karşı güçlü bir yer edinmektedir (Şimşek, 2023: 76).

Gotik estetiğin temel unsurları arasında çürüme, yıkım ve ölüme duyulan ilgi yer almakta; bu estetik, insan ruhunun ve toplumun karanlık yönlerine ışık tutmaktadır. Sabit kurallara bağlı olmayan esnek ve dinamik yapısı sayesinde Gotik üslup, farklı dönemlere ve teknolojilere uyum sağlamış ve günümüzde de etkisini sürdürmektedir. Orta Çağ mekânlarının kasvetli atmosferinin ve Gotik öğelerin sinema gibi yeni medya araçlarında yaygın olarak kullanılması, bu uyum yeteneğinin bir sonucu olarak değerlendirilmektedir (Lollini, 2019: 994-995). Özellikle filmlerde, tuhaf, korkutucu ve dehşet uyandırıcı hikayeler anlatılmak istendiğinde, Gotik estetik bu unsurların görselleştirilmesinde güçlü bir araç olarak öne çıkmaktadır. Karanlık renk paletleri, ürkütücü mekanlar, mistik semboller ve dramatik ışıklandırma gibi öğeler, Gotik atmosferin vazgeçilmez parçalarını oluşturur. Bu estetik, izleyiciyi hem rahatsız eden hem de büyüleyen bir dünya sunarak Gotik sanatın kendine özgü cazibesini devam ettirmesini sağlamaktadır (Lollini, 2019: 996).

Gotik romanlarda gözlemlenen Orta Çağ'a ve geçmişe yönelik özlem, günümüz sanat eserlerinde de etkisini sürdürmekte; bu nostaljik arzu, Gotik estetiğin temel taşlarından biri olarak edebiyatın ötesine geçerek mimari, sinema ve diğer sanat dallarına yayılmıştır. 20. yüzyılda Gotik üslup, çizgi roman, moda ve müzik gibi popüler kültür alanlarına da nüfuz ederek sınırlarını daha da genişletmiş ve tarihi bir üslup olmaktan çıkıp modern sanatta sürekli canlı kalan bir estetik anlayışa dönüşmüştür. Çizgi romanlarda fantastik temalar Gotik atmosferle, modada siyah renk ve dramatik öğelerle, müzikte ise karanlık ve melankolik temalarla kendini göstermiştir. Bu geniş kapsamlı etki, Gotik estetiğin sadece bir döneme ait bir akım olmadığını, sanat ve kültürde sürekli yeniden canlanabilen ve farklı ifade biçimlerine uyum sağlayabilen dinamik bir yapı olduğunu kanıtlamakta; böylece Gotik hem geçmişin izlerini taşıyan hem de çağın yeniliklerine adapte olan bir estetik olarak varlığını sürdürmektedir (Özkaracalar, 2005: 31).

1.3.1. Görsel Sanatlarda Gotik

Çalışmanın bu bölümünde gotik sanatının görsel sanatlardaki kullanımına yer verilerek; Mimaride gotik, resimde gotik, heykelde gotik, edebiyatta gotik kavramları anlatılacaktır. Ardından sinemada gotik başlığı altında, gotik temalara, bir filmi gotik yapan unsurlara, sanatın sinemaya yansımalarına yer verilecektir. Bölümün son aşamasında ise Gotik'in ustası Edgar Allan Poe'un sinemaya uyarlanması anlatılarak, türün sinemaya katkısı açıklanacaktır.

1.3.1.1. Mimaride Gotik

Gotik terimi, Rönesans İtalyanları tarafından Orta Çağ sanatını küçümsemek amacıyla kullanılan “tedesco” kelimesinin Fransızca karşılığı olarak ortaya çıkmış olsa da bu tanımlama tarihsel yanlış anlamalar içermektedir; Gotik sanat aslında kökeni itibarıyla Fransız yaratımıdır. İlk olarak 1125 civarında Ile-de-France bölgesinde (Saint-Denis, Sens) ortaya çıkan bu üslup, başlangıçta Romanesk sanatın etkili olduğu diğer bölgelerin aksine kırsal alanlarda yayılmıştır. 13. yüzyılda olgunluk dönemine ulaşarak zirveye çıkan Gotik sanat, İngiltere'de hızla kabul görmüş ve 13-14. yüzyıllarda tüm Avrupa'da etkili olmuştur. Ancak İtalya'da yalnızca sınırlı ve yüzeysel bir etki yaratabilmiş, 15. yüzyılda Floransa'da Rönesans estetiğinin yükselişiyle geri plana itilmiştir. Buna karşın Kuzey Avrupa'da, özellikle 15. yüzyılda, etkisini sürdürmüş ve yaygınlık kazanmıştır. Fransa'da yaklaşık 1530'a, İngiltere ve Almanya'da ise 17. yüzyıla kadar varlığını sürdüren Gotik üslup, bu son dönemlerinde orijinal formundan sapmalar göstermiştir. Bu tarihsel süreç, Gotik sanatın Avrupa'daki yayılımını ve farklı yorumlanışını göstermekte, aynı zamanda onun sadece bir sanat üslubu olmayıp, dönemin kültürel ve sosyal yapılarıyla iç içe geçtiğini ortaya koymaktadır (Bazin, 2020: 198).

Orta Çağ'da ortaya çıkan Gotik üslup, dünya görüşünün merkezine dini yerleştiren bir anlayışla şekillenmiş; tüm sanatsal faaliyetler Hristiyan inancını temel alarak, bu inancı görselleştirmek ve anlaşılır kılmak amacıyla oluşturulmuştur. Skolastik felsefenin (Hristiyan inancının mantıksal ve sistematik bir çerçeveye oturtulması) etkisiyle belirginleşen Gotik üslubun ortaya çıkışı, entelektüel eğitimin 13. yüzyıldan itibaren manastırlardan şehir kurumlarına kaymasıyla da yakından

ilişkilidir. Manastır disiplininin yetişen mimarlar, şehir merkezlerindeki kilise ve katedrallerde Gotik üslubun önemli örneklerini inşa etmiş; gökyüzüne yükselen yapılar, ışık oyunları ve detaylı süslemelerle Hristiyan inancının mesajını sanatsal bir dille ifade etmektedir (Öndin, 2020: 9-11). Orta Çağ'ın öteki dünya anlayışı, insanı fiziksel dünyadan uzaklaştırarak ruhu bedenden üstün tutmuş; sanat ve mimari de bu anlayışa uygun olarak dini inancı güçlendirmeyi ve manevi değerleri vurgulamayı amaçlamıştır. Gotik mimari, yerçekimine meydan okuyan ve yukarıya doğru bir hareket hissi veren tasarımlarıyla bu yaklaşımın somut bir yansıması olmuş; yapının yüksekliği Tanrı'nın yüceliğini simgelerken insanın küçüklüğünü ve acziyetini hissettirmiştir. Katedrale giren inançlı bir kişinin hissettiği küçüklük ve aynı anda yukarı çekilme/hafifleme duygusu, ruhun maddi dünyadan üstünlüğünü vurgulayan bir atmosfer yaratmayı hedeflemiştir. İlk Gotik yapı kabul edilen Saint-Denis Katedrali (12. yy), Başrahip Suger'in insanlarda Tanrı korkusuyla karışık saygı uyandırma vizyonuyla inşa edilmiş olup, Gotik üslubun manevi etkisini göstermektedir (Öndin, 2020: 15-17).

Gotik mimarinin temelleri Kuzey Fransa'da gelişmiş olup, sivri çapraz tonozlar bu üslubun temel yapı taşlarından biri olarak öne çıkmaktadır. Romanesk beşik tonozlardan farklı olarak bu yenilikçi tasarım, ağırlığı yapının duvarlarından alıp dört ana noktaya eşit dağıtarak, daha dar kaburgaların ve ince ayakların tonoz kemerlerini taşımasını mümkün kılmıştır. Bu teknik, ağır ve kalın duvarların yerini daha hafif yapılara bırakarak geniş pencerelerin ve zarif vitrayların kullanılmasına olanak tanımıştır. Sivri tonozlar, yapının hem daha yüksek hem de daha estetik görünmesini sağlarken, Romanesk üslubun yuvarlak kemerlerinin sınırlı yüksekliğine karşın, Gotik mimariye yapının yüksekliğini isteğe göre artırma avantajı sunmaktadır. Bu da mimarların daha önce görülmemiş yükseklikte ve görkemde yapılar inşa etmesini sağlamıştır. Gotik mimarinin bir diğer önemli özelliği ise, tavan örtüsünü destekleyen ve yükü taşıyan uçan payandaların kullanımınıdır; dışarıdan yan sahninlerle desteklenen bu payandalar, ağırlığı merkezden dışarı yönlendirerek hem yapının stabilitesini artırmış hem de iç mekânın daha geniş, aydınlık ve ferah olmasını sağlamıştır. Bu teknik yenilikler, Gotik mimarinin hem estetik hem de yapısal açıdan mimarlık tarihine devrim niteliğinde katkılar yapmasına olanak tanımaktadır (Gombrich, 2017: 186).



Görsel 1.1. Saint-Denis Bazilikasının Dış ve İç Görünümleri

Romanesk yapılarda denge masif duvarlarla sağlanırken, Gotik mimari, kemer payandaları kullanarak yapısal stabiliteyi sağlamış, bu da iç mekanların daha geniş ve aydınlık olmasına, duvarların incelerek büyük pencerelere ve vitraylara yer açılmasına olanak tanımıştır; köprü payandalarının entegrasyonu ise 13. yüzyılda gerçekleşmiştir (Bazin, 2020: 200-202). Duvarların taşıyıcılık görevinden kurtarılmasıyla artan doğal ışık akışı, mekâna mistik bir atmosfer katmak amacıyla vitray pencerelerle dengelenmiştir. Vitraylar, ışığı yumuşatarak renkli bir ambiyans oluşturmuş, ışığın kutsal bir hava yaratmasına yardımcı olarak inançlı bireylerde ruhani duyguları derinleştirmiştir; bu nedenle vitraylar, Gotik katedrallerde yalnızca dekoratif değil, inanç ve estetiği birleştiren temel bir unsur olmuş ve neredeyse tüm pencere açıklıklarını kaplamıştır (Öndin, 2020: 17). 1250-1400 yılları arasında yaygınlaşan ve “ışıklı gotik” (Rayonnant Gothic) olarak adlandırılan üslup, pencerelerin vitraylarla kaplanmasıyla ışığı daha etkin kullanmıştır. Eski kiliselerin “yeryüzü kilisesi” anlayışının aksine, bu yeni Gotik katedraller, inançlılar için başka bir dünyanın yansıması olarak tasarlanmış; vitraylardan süzülen renkli ışık oyunları (zümrütler gibi parlayan), yankılanan ilahiler ve altın gibi parlayan tonozlar/destek ayakları ile cennetten bir manzara ve Kudüs’ün kutsallığı hissi yaratılmıştır. Dünyevi gerçekliklerden arınmış bu estetik, inançlıları iman etmeye ve öteki dünyayı hissetmeye teşvik eden ruhani bir yolculuk mekânı sunmaktadır (Gombrich, 2017: 189).

Gotik yapılar, etkileyici iç mimarilerinin yanı sıra, dış cephe tasarımlarında da hayranlık uyandıran estetik unsurlar barındırmaktadır; gökyüzüne uzanan kuleler, detaylı taş işçiliği ve zarif süslemeler bu yapılarda dikkat çeker. Özellikle Paris’teki

Notre-Dame Katedrali, Gotik mimarinin dış cephe tasarımında ulaştığı zirveyi temsil eden en başarılı örneklerden biri olarak kabul edilmektedir. Katedralin dış cephesi, sivri kemerler, karmaşık taş süslemeler ve uçan payandalar gibi Gotik üslubun temel prensiplerini hem mimari hem de sanatsal açıdan sergilemekte; bu unsurlar yapıya ihtişam katarken mühendislik açısından bir denge sunmaktadır. Resim 2’de görüldüğü belirtilen Notre-Dame’ın etkileyici dış cephesi, Gotik mimarinin yalnızca bir yapı tekniği olmanın ötesinde bir estetik anlayış olarak gelişimini göstermekte ve bu üslubun ruhani ve görsel etkisini güçlü bir şekilde simgelemektedir (Bazin, 2020: 206).



Görsel 1.2. Notre Dame Katedrali’nin Dış ve İç Görünümleri (parisianmoments.com)

Gotik üslup, Fransa’nın kuzeyinden güneyine doğru geniş bir alanda etkisini göstermiş (Clermont-Ferrand, Narbonne, Limoges, Rodez Katedralleri gibi örneklerle). Ancak Languedoc ve Katalonya gibi bölgelerde, Albi Katedrali’nde görüldüğü gibi, yan geçitsiz geniş sahınlı kilise modelleriyle yerel üsluplar geliştirilerek Gotik anlayışa meydan okunmuştur. 14. yüzyılda yayılım yavaşlarsa da 15. yüzyılda İngiliz etkisiyle “alevli gotik” (Flamboyant Gothic) olarak adlandırılan bir canlanma yaşanmıştır. Rouen’deki Saint-Ouen Abbey Katedrali, bu dönemin zarafetini ve estetik gücünü sergileyen etkileyici bir yapı olarak, Gotik mimarinin evriminin bir simgesidir (Bazin, 2020: 205-206). Gotik üslubun Fransa’dan sonra en etkileyici örneklerini sergileyen ülkelerden biri İngiltere olmuş; İngiliz mimarları bu üslubu hızla benimseyerek ve yerel yorumlar katarak gelişimine katkıda bulunmuştur. Canterbury Katedrali’nin koroyeri (1175-1184, Sensli William tarafından, Sens Katedrali’nden ilhamla), Fransız etkisini taşıyan önemli bir erken örnektir. “Erken İngiliz” olarak adlandırılan 13. yüzyıl Gotik üslubu, başlangıçta Norman Gotik sanatına benzerlik gösterse de zamanla özgünleşerek Gotik üslubun temel özelliklerini

daha belirgin ortaya koymuştur (Bazin, 2020: 215). Durham Katedrali gibi yapılarda görülen uzun çapraz sahnlar, ince payandalar ve dar sivri pencereler, İngiliz Gotik mimarisinin karakteristik özelliklerini yansıtmaktadır.



Görsel 1.3. Salisbury Katedrali'nin Dış ve İç Görünümleri (abc7news.com)

Görsel 1.3'te görüldüğü belirtilen Salisbury Katedrali, İngiliz Gotik mimarisinin erken dönemine ait önde gelen eserlerden biri olarak, bu üslubun temel özelliklerini başarıyla yansıtmakta ve İngiliz mimarisi ile Norman etkilerinin birleşiminden doğan bir estetiği temsil etmektedir. 1260 yılına doğru Norman ve İngiliz mimari okulları arasındaki paralellikler keskin bir şekilde ayrılmış; Yüksek Dönem Fransız Gotik üslubunun etkisi artarken Norman okulu özgün karakterini kaybetmiştir. İngiltere'de ise Gotik mimari kendi iç dinamikleriyle gelişmeye devam etmiş ve 13. yüzyılın sonlarına doğru özgün bir form olan eğik hatlı (curvilinear) üslubu geliştirmiştir. Bu yenilik, özellikle Fransız Gotik mimarisinin 14. yüzyılda duraklama dönemine girmesiyle daha belirginleşmiş; İngiliz Gotik mimarisi bu süreçte hem Fransız etkilerinden bağımsız bir kimlik kazanmış hem de Gotik üsluba farklı bir estetik ve yapısal yaklaşım sunarak kendi özgün yolunu çizmiştir. Salisbury Katedrali gibi yapılar bu gelişimin önemli örnekleri olarak gösterilmektedir (Bazin, 2020: 222).

Yeni Gotik üslup, Fransız süslü (alevli) Gotik anlayışının öncüsü olarak kabul edilmiş ve İngiltere'de York Minster Katedrali, Exeter Katedrali'nin sahnı ve Lincoln Katedrali gibi yapılarda bütünüyle uygulanmıştır. Bu eserlerde, Gotik çapraz tonozların etkileyici yükselişi ve tonozların üst kısımlarına kadar uzanan zengin, köprü payandalarla desteklenen süslemeler dikkat çekmektedir. 14. yüzyılda süslemelere ve eğik hatlı tasarımlara yapılan vurgu artmış, merkezi sütun etrafında poligonal planlı

papaz meclis binaları zarif görünümüleriyle öne çıkmıştır. Ancak 15. yüzyılda, Avrupa’da eğik hatlı süslemenin yaygınlaştığı bir dönemde, İngiltere bu akımı terk ederek kendi özgün dikey (Perpendicular) üslubunu geliştirmiştir; bu üslup düşey hatları vurgulayan yüksek ve görkemli bir mimari anlayışı ifade eder. İngiltere’nin bu farklı yönelimi, Gotik mimarinin bölgesel çeşitliliğini göstermekte ve İngiliz dikey üslubu, Gotik’in yenilikçi bir yorumu olarak kabul edilmektedir (Bazin, 2020: 214-215).



Görsel 1.4. Köln Katedrali’nin Dış ve İç Görünümleri (whc.unesco.org)

Gotik sanat, Avrupa’daki yolculuğu sırasında Almanya’ya 13. yüzyılın ilk yarısında ulaşmış ve Roman üslubunun baskın olduğu bir ortamda yer bulmaya başlamıştır. Naumburg, Limburg ve Magdeburg Katedralleri ilk örnekler arasında olsa da Görsel 1. 4’te görüldüğü belirtilen Köln Katedrali Almanya’daki ilk gerçek Gotik yapı olarak kabul edilir. Başlangıçta dışarıdan alınan Gotik üslup, Almanya’da 14. yüzyılda özgünleşerek alevli üslubun habercisi olmuş; Strasbourg ve Köln Katedralleri gibi yapılarda, özellikle pencere üstlüklerinin bol süslemelerle kaplanması karakteristik bir özellik haline gelmiştir. Bu süreç, Gotik sanatın Almanya’da hem uyarlandığını hem de yaratıcı bir yorum kazandığını göstermektedir (Bazin, 2020: 222).

İspanya’da Gotik mimari 13. yüzyıldan itibaren etkili olmuş, dönemin etkisiz yerel sanat geleneklerinin yerini alarak yeni bir sanat anlayışı yaratmış ve uzun süre etkisini sürdürmüştür. İspanyol Gotik mimarisi, yerel unsurlarla uluslararası etkileri birleştirerek Avrupa Gotik mimarisi içinde kendine özgü bir kimlik kazanmıştır (Bazin, 2020: 224). İtalya ise Gotik sanata direnç göstermiş, bu nedenle üslup burada

daha yüzeysel kalmıştır. 13. yüzyıl sonu ve 14. yüzyılda daha oturaklı ve sade bir üslup ortaya çıkmış, Gotik yapılar “sistersiyen” üslubundan (tuğla, Bizans tarzı renkli mermer kaplama) etkilenmiştir; Orvieto, Floransa ve Siena Katedralleri bu İtalyan Gotik üslubunun örnekleridir. Romanesk üslubun yalınlığı ve ağırlığı da Siena’daki Palazzo Pubblico ve Floransa’daki Palazzo Vecchio gibi yapılarda hissedilir. Gotik üslubun alevli versiyonu İtalya’da sınırlı bir yayılım göstermiştir. 13. yüzyıl ortalarından itibaren gelişen İtalyan Rönesansı, Gotik üslubun etkisini kırarak 14. yüzyılda gelişimini engellemiş ve 15. yüzyılda Rönesans hareketi, Gotik’i eski ve “kötü” bir anlayış olarak değerlendirerek tamamen geride bırakmaktadır (Bazin, 2020: 225-227).

1.3.1.2. Resimde Gotik

Görkemli kiliselerin yapıldığı dönemde resim sanatı, din ve felsefenin bir bütün olduğu bir anlayışla şekillenmiştir. Bu dönemin sanat eserleri, dini düşünceyle uyumlu içeriklere odaklanmış ve dini temaların görselleştirilmesine katkıda bulunmuştur. Ancak Bizans üslubunun gerilemesiyle birlikte, sanat eserlerinde gerçekçi tasvirler de kendine yer bulmaya başlamıştır. Gerçekçi anlatımların benimsenmesi, yalnızca dini düşüncelerin aktarılmasını değil, aynı zamanda farklı olay ve durumların da resmedilmesini mümkün kılmıştır. Böylelikle minyatür ve fresklerde, dini konuların yanı sıra gündelik yaşam hikâyelerinin betimlenmesi de yaygınlaşmaktadır (Öndin, 2020: 61-66). Gündelik yaşamın yansıtılmasının yanı sıra, dönemin sanat eserlerinde nesnelerin detaylı bir biçimde betimlendiği görülmektedir. Bu eserlerde, yalnızca figürlerin değil, aynı zamanda çevresel öğelerin ve nesnelerin de anlamlı bir şekilde yer aldığı dikkat çekmektedir. Örneğin, Giotto di Bondone’nin Arena Şapeli’nde yer alan fresklerinden birinde lamba ve kaburgalı tonoz gibi detaylara yer verilmiştir. Benzer şekilde, Floransa’daki Baroncelli Şapeli’nde Taddeo Gaddi, kutsal ekmek kutusu, şişeler ve metal tabak gibi nesnelere titizlikle betimlediği bir fresk yapmıştır. Mumlar, kitaplar ve benzeri nesnelere, sembolik anlamlar taşıyacak şekilde kompozisyonlara dâhil edilmiştir. Bu yaklaşım, sanat eserlerinin hem estetik hem de düşünsel bir derinlik kazandığını göstermektedir (Öndin, 2020: 63-64).

Gotik mimarinin form anlayışı, yalnızca mimari eserlerde değil, aynı zamanda resim sanatında da kendini göstermiştir. Günlük yaşamın ayrıntılarının ve gerçekçi betimlemelerin, Gotik dönemin resimlerinde giderek daha fazla yer bulduğu görülmektedir. Bu eserlerde, yalnızca figürler değil, aynı zamanda doğa tasvirleri de dikkat çeker. Doğa, dini temalı resimlerde manevi bir atmosfer yaratmak için kullanılırken, nadiren ele alınan dindışı konulu resimlerde de estetik bir arka plan unsuru olarak yer almıştır. Erken dönemlerde, doğa manzaralarının hem estetik hem de duygusal bir ifade aracı olduğu düşüncesi ortaya çıkmaktadır (Claudon, 2006: 14).

Gotik dönemdeki resimlerin içerik ve kompozisyonları genellikle din görevlileri ve teologlar tarafından şekillendirilmiştir. Özellikle dini temalı eserlerde, ikonografik detaylar titizlikle planlanmış ve teolojik anlatılarla uyumlu hale getirilmiştir. Özellikle aile arması, portreler ve belirli sahnelerin betimlenmesi, mesenlerin sosyal statülerini ve etkilerini görünür kılma çabasının bir parçası haline gelmiştir. Doğa tasvirlerinin yanı sıra, bu eserlerde Gotik mimariden esinlenmiş mimari unsurlar da sıkça kullanılmıştır. Yüksek kemerler, oyma detaylar ve kaburgalı tonozlar gibi mimari elemanlar, resimlerde mekân duygusunu güçlendirmiştir. Bu tür detaylar hem sanatsal bir derinlik kazandırmış hem de dönemin estetik anlayışını yansıtmakla beraber bu çeşitlilik, dönemin kültürel ve sosyal dönüşümlerinin sanat üzerindeki etkisini açıkça göstermektedir (Öndin, 2020: 67-68).

1.3.1.3. Heykelde Gotik

Gotik sanatının önemli alanlarından biri heykel olup, özellikle mimarinin bir parçası ve tamamlayıcısı olarak büyük bir yer edinmiştir. Gotik heykel, genellikle mimari yapılarla bütünleşerek, yapının estetik ve yapısal bütünlüğünü güçlendirmiştir. Heykelde, figürler uzun ve ince şekilde tasarlanmış, elbiselerin kıvrımları ise vurgulanmıştır. Bu dönemin sanatında, figürlerin detaylı işlenmesi ve mimarinin heykeli destekleyen rolü büyük bir öneme sahiptir. Gotik resim sanatı, başlangıçta daha sade ve basit bir yaklaşım sergilese de zaman içinde dekoratif özelliklerle süslenmiş, detaylar zenginleştirilmiştir. Resim de heykel gibi mimariden büyük ölçüde etkilenmiştir. Özellikle figürlerin uzun ve zarif biçimleri, resimlerde de kendini göstermiştir. Bu, Gotik sanatın temel özelliklerinden biri olarak hem heykel hem de

resim sanatında estetik bir bütünlük yaratmış ve görsel dilin mimariyle uyumlu hale gelmesini sağlamıştır. Gotik sanatın bu çok yönlü etkisi, her iki sanat dalını da derinlemesine etkilemiş ve dönemin sanatını şekillendirmektedir (Beksaç, 1996 :116-117).

1.3.1.4. Edebiyatta Gotik

Gotik kurgu olarak bilinen edebiyat türünün ilk eseri, Sir Horace Walpole'un 1764 yılında kaleme aldığı *Otranto Şatosu (The Castle of Otranto)* adlı romandır; bu eser, türün temel taşlarını oluşturarak gotik edebiyatın doğuşunu simgelemiştir. Orta Çağ atmosferi ile doğüstü unsurları harmanlayarak, karanlık bir şato fonunda trajedi, gizem ve doğüstü olayları birleştirmiş, okuyucuda korku ve hayranlık uyandırmayı hedeflemiştir. *Otranto Şatosu*, aynı zamanda Gotik mimarinin dramatik etkisini edebi bir anlatıya dönüştürerek, bu yeni tarzın edebiyat dünyasında tanınmasını sağlamıştır. Romanın 1765 tarihli ikinci baskısında yer alan *Gotik Bir Öykü (A Gothic Story)* alt başlığı, türün isimlendirilmesine doğrudan katkı sağlamıştır (Özkaracalar, 2005: 36).

Gotik uzam, genellikle karanlık, esrarengiz ve tehditkâr mekânlarla (şatolar, terk edilmiş kiliseler, yeraltı tünelleri) karakterize edilir; bu mekânlar, okuyucuda hem hayranlık hem de rahatsızlık hissi yaratarak türün benzersiz atmosferini oluşturmaktadır. Gotik mimarinin dramatik yapısı, Gotik edebiyatın aşırı duygusallığı ve trajik anlatımıyla uyumlu bir bütünlük sergiler. Walpole'un başlattığı bu gelenek, Gotik mimari unsurlarını edebi metinlerde etkin bir anlatı aracı olarak kullanarak, türün mimari köklerinden bağımsız düşünülmemeyeceğini ortaya koymaktadır (Özkaracalar, 2005: 37). Gotik eserlerin mekânları, sıklıkla dolambaçlı koridorlara, gizemli kapılara ve labirentvari yapılara sahip şatolar, virane kaleler, tuzaklı manastırlar ve karanlık zindanlar gibi ürpertici, ıssız alanlardır. Bu mekânlar, Gotik atmosferin temelini oluşturarak hikâyenin gerilimini artırmış ve genellikle yerleşim merkezlerinden uzak, izole edilmiş fiziksel alanlar olarak türün ilk dönemlerinde korku ve gizem öğelerini yoğunlaştırmaktadır (Spooner, 2006: 15). Zamanla Gotik edebiyatın mekân anlayışı değişmiş; şatoların yerini metropollerdeki terk edilmiş evler, harabe fabrikalar, hastaneler, okullar gibi gündelik yaşamdan mekânlar almıştır. Bu dönüşüm, Gotik türün modernleşerek korkuyu daha tanıdık bağlamlara oturtmasını

sağlamış; metropoller, kalabalık yapılarına rağmen yalnızlık ve gizem barındıran yeni zeminler sunarak modern toplumun kaotik yönlerini temsil etmiştir. Bu yeni mekânlar, Gotik atmosferi modern korkular ve toplumsal endişelerle harmanlamış ve türün çağdaş yorumlarla yeniden şekillendiğini göstermektedir (Arargüç, 2016: 248-249).

Gotik romanın önde gelen yazarlarından Ann Radcliffe, 1794 tarihli *The Mysteries of Udolpho* adlı eseriyle türde önemli bir yer edinmiş; “Mrs. Radcliffe” olarak anılan yazar, Gotik kurguyu materyalist bir yaklaşımla ele almasıyla dikkat çekmiştir (Miles, 1995: 78). *The Mysteries of Udolpho*, gizemli olayları, histerik karakterleri, kasvetli mekânları ve tehditkâr doğa betimlemelerini işleyerek Gotik edebiyatın önemli motiflerini oluşturmuş ve bireysel korku ile toplumsal baskı arasındaki ilişkiyi keşfetmiştir. Gotik edebiyatın bir diğer başyapıtı olarak kabul edilen *Frankenstein* ya da *Modern Prometheus*, Mary Shelley tarafından 1823’te kaleme alınmış; eser, Gotik kurgunun temel unsurlarını barındırırken, korku edebiyatının zirvesi ve bilim kurgu türünün ilk gerçek örneklerinden biri olarak görülmektedir (Scognamillo, 1997: 45). Shelley, romanıyla Gotik atmosferi derin felsefi temalarla birleştirerek insanın yaratıcı gücüne dair modern bir mit sunmuştur. “Modern Prometheus” alt başlığı, Victor *Frankenstein*’in yaratılış sırrını keşfetme girişimini Yunan mitolojisiyle ilişkilendirerek, eseri insanın doğa üzerindeki egemenlik arzusu, etik sorumluluk ve yaratılışın sonuçları gibi evrensel temaları ele alan bir yapıya taşımaktadır (Urgan, 2003: 864). *Frankenstein*, sadece korku sunmakla kalmayıp, derin ahlaki meseleler üzerine düşündürmeyi amaçlamasıyla diğer Gotik kurgulardan ayrılır (Urgan, 2003: 865). Victor Frankenstein’in etik sorumlulukları göz ardı ederek yaşamı taklit etme çabası, insanın Tanrı rolüne soyunmasının tehlikelerini ve kontrolsüz bilim/teknolojinin potansiyel trajedilerini yansıtır. Roman, okuyucuyu insan doğası, ahlak ve toplumsal sorumluluk üzerine düşünmeye davet eden çok katmanlı yapısıyla hem Gotik hem de modern edebiyatın en etkileyici eserlerinden biri olmuştur (soylentıdergi.com).

Gotik edebiyat, İngiltere kökenli bir tür olarak ortaya çıktıktan sonra, 19. yüzyılın ikinci yarısında Amerika ve Avrupa’ya yayılmıştır. Amerikan Gotik edebiyatı, İngiliz Gotik geleneğinden etkilenerek kendine özgü bir tarz geliştirmiştir.

Bu dönemde, Amerikan Gotik edebiyatının en önemli temsilcisi olarak Edgar Allan Poe öne çıkmaktadır. Poe, kendine has karamsar üslubu ve edebi yaklaşımıyla, türün temel taşlarını şekillendirmiş ve pek çok Gotik figürün oluşumuna öncülük etmiştir (Yıldız, 2023). Poe'nun öyküleri, çağdaş korku edebiyatının ve Gotik edebiyatın en önemli eserleri arasında yer almaktadır. Öykülerinde gizem, korku ve psikolojik çözümleme unsurlarını ustalıkla harmanlamıştır. Özellikle polisiye ve psikolojik korku türündeki eserleri, Amerikan Gotik edebiyatının tanımlayıcı özelliklerini oluşturmuştur. Poe'nun hikâyelerinde, yoğun bir karamsarlık atmosferi ve insan psikolojisinin en karanlık yönleri işlenmektedir. *Usher Evi'nin Çöküşü* ve *Kara Kedi* gibi eserleri, bireyin içsel korkuları ve bilinçaltıyla yüzleşmesini etkileyici bir şekilde anlatmaktadır. Aynı zamanda şair olan Poe, *Kuzgun (The Raven)* adlı eseriyle doğaüstü atmosfer ve melankolik bir anlatım tarzını başarıyla bir araya getirmiştir. Şiir, Gotik edebiyatın temalarını şiirsel bir formda sunarak, okuyucuda hem hayranlık hem de derin bir ürperti hissi uyandırır. Bu eser, Poe'nun Gotik anlatılarındaki estetik ve stil anlayışını yansıtan en önemli örneklerden biridir. Edgar Allan Poe, Gotik edebiyatı Amerikan edebiyatında güçlü bir şekilde temsil etmiş ve bu türün gelişimine katkıda bulunmuştur (Yıldız, 2023). Gizem, melankoli, doğaüstü ve psikolojik korku unsurlarını öykü ve şiirlerinde ustalıkla işleyerek, Amerikan Gotik edebiyatının kendine özgü kimliğini kazanmasına öncülük etmiştir. Poe'nun çalışmaları, Gotik edebiyatın sınırlarını genişletmiş ve modern korku edebiyatının temellerini atmıştır (Scognamillo, 1994: 78).

Poe'nun öykülerinde, bireyin zihinsel çöküşü ve duygusal karmaşası, doğa ve doğaüstü unsurların tehditkâr ve ürkütücü tonlarıyla bütünleşir. Öykülerindeki mekânlar, genellikle dar, kapalı ve klostrofobik yapısıyla karakterlerin içsel dünyasını yansıtır. Bu durum okuru hem fiziksel hem de psikolojik bir gerilim içine çekmektedir (Scognamillo, 1994: 78). Hem *Kuzgun* hem de *Annabel Lee*, Poe'nun Gotik tarzını şiir formuna taşıırken, okuyucunun zihninde karanlık, dokunaklı ve unutulmaz imgeler yaratmaktadır (Botting, 1996: 23).

Gotik edebiyat, 19. yüzyıl ortalarında endüstrileşme ve kentleşmenin tesiriyle evrilerek şehir mekânlarını odağına alan anlatılara yönelmiş; bu durum, kasvet ve

tekinsizliğin metropoliten yapılar ve sokaklar aracılığıyla betimlendiği Urban Gothic (Kentsel Gotik) alt türünün doğuşuna zemin hazırlamıştır (Gargano, 2008: 17). Oscar Wilde’ın *Dorian Gray’in Portresi (1890)* ve Robert Louis Stevenson’ın *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde’in Tuhaf Vakası* bu alt türe örnek gösterilebilirken, 20. yüzyıl sonlarında Anne Rice’ın *Vampir Günlükleri (1991)* serisi ve Batman, The Crow gibi çizgi romanlar Kentsel Gotik’in modern tezahürleri olarak belirmiştir. “Kentsel Gotik”, Gotik kurgunun modernleşmesine ve alt türlere ayrışmasına katkı sağlamıştır. Bu alt türlerden biri olan *Southern Gothic (Güney Gotik)*, Amerika’nın güneyindeki kırsal bölgelerde geçen, ırkçılık, kölelik mirası, şiddet ve sosyal eşitsizlik gibi temaları eleştirel bir düzlemde işleyen anlatılarla tanımlanır (Scognamillo, 1994). Doğaüstü unsurları realist bir atmosferle birleştirerek sosyal eleştiri sunan bu türe Erskine Caldwell, William Faulkner, Anne Rice ve Harper Lee gibi yazarlar önemli katkılarda bulunmuştur; Faulkner’ın *Ağustos Işığı* ve Lee’nin *Bülbülü Öldürmek* romanları bu türün dikkate değer örneklerindedir. Bir diğer alt tür olan *Suburban Gothic (Banliyö Gotik)* ise Amerika’daki banliyöleşmenin yarattığı toplumsal korku ve endişelere odaklanmaktadır (Murphy, 2009: 54).

1.3.1.5. Sinemada Gotik

Edebiyatta gotik bölümünde belirtildiği gibi gotik kavramı, edebiyat dünyasında 1750 ile 1820 yılları arasında, özellikle İngiliz kökenli eserlerin tümünü tanımlamak için kullanılmıştır. Bu dönemde yazılmış gotik eserler, genellikle karanlık ve gizemli bir atmosfer içinde gelişen, doğaüstü varlıkların tehditkâr etkileriyle sarılmış, yıkılmak üzere olan eski kalelerde ya da terkedilmiş malikânelerde geçen hikâyelerdir. Harabe halindeki yapılar, çoğu zaman hayaletler, şeytani varlıklar veya gizemli güçler tarafından ele geçirilmiş olup, bu ortamda yaşayan karakterler hem fiziksel hem de psikolojik olarak tehlike altındadır (Hopkins, 2005: XI). Gotik edebiyat ve sinema, bu tür karakterlerin etrafında dönen, gizem, korku ve dramatik gerilimle örülmüş bir anlatıyı sunar. Eserlerdeki mekanlar, karakterlerin psikolojik durumlarını yansıtarak, onların içsel çatışmalarını ve korkularını derinleştirir. Bu gotik yapılar ve karakter dinamikleri, eserin atmosferini oluşturur ve okuyucuyu sürekli bir gerilim içinde tutarak, korkunun ve gizemin peşinden sürüklemektedir (Hopkins, 2005: XII).

Gotik temalar, genellikle karanlık ve gizemli atmosferlerle ilişkilendirilir ve bir dizi sembol ve karakterle vurgulanır. Gotik temalarda sıkça karşılaşılan unsurlar arasında, çoğunlukla bir şato ya da kale içinde geçen öyküler yer alır. Bu mekanlar, örümcek ağlarıyla kaplı, şamdanlarla aydınlatılan gizli yeraltı geçitleri, mezarlıklar, mezar soyucular gibi korkutucu ve tehditkâr elementlerle zenginleştirilir. Gotik edebiyatın klasik unsurlarından biri de şatonun ya da kalenin yeni sakinlerine musallat olan, haksız yere cinayete kurban gitmiş eski sahibinin hayaletidir. Genellikle, bu hikayelerde saf ve zayıf genç kızlar, gaddar ya da şeytan tarafından ayartılmış, arzularının esiri olmuş erkek karakterlerle karşılaşır. Bu karakterler, çoğu zaman korku ve gerilim dolu bir ortamda, içsel çatışmalar ve dışsal tehditler arasında sıkışıp kalırlar. Ayrıca, sonsuz güç isteği, diri diri gömülme fikri ve doğüstü ya da doğüstü gibi görünen varlıklar, bu temaların sıkça işlediği konulardır. Bunların yanı sıra, sarhoşluk veya yanlışlıkla içilen ilaçların etkisi altındaki karakterler, bir şekilde esrik durumlarla karşılaşan kişiler, heteronormatif ilişkilerin ihlali gibi konular da gotik temalarda sıkça yer alır. Bu unsurlar, genellikle karakterlerin ahlaki ve duygusal sınırlarını zorlar, korkunun ve belirsizliğin duygusal yoğunluğunu artırmaktadır (Kılıçkaya, 2022: 22).

Gotik edebiyatın hem olay örgüsü hem de hikâye temaları bağlamında, gotik sinemaya büyük bir etkisi olmuştur. Edebiyatın derin korku, gizem ve dramatik gerilim unsurları, film yapımlarında sıkça kullanılmaya başlanmış ve hatta gotik sinemanın temellerini oluşturmuştur. Gotik film, bu unsurları bir araya getirerek, gotik edebiyatın sunduğu atmosferi ve anlatım biçimini sinematik düzeyde yeniden yaratmıştır. Bu şekilde, gotik edebiyat ve sinema birbirini besleyen ve güçlendiren iki disiplin haline gelmektedir (Arı ve Köse, 2023: 2010).

Gotik edebiyatın en önemli öğelerinden biri olan atmosferin sinemaya aktarılması, yönetmenlerin sinematografik teknikleriyle oldukça etkili bir biçimde sağlanmıştır. Özellikle ışık kullanımı, gölgeler ve mekân tasarımı, gotik atmosferin izleyiciye aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Gotik filmler, karanlık, kasvetli ve tehditkâr mekânlar kullanarak, izleyiciyi sürekli bir gerilim içinde tutmayı başarır. Örneğin, *Nosferatu* (1922) ve *Dracula* (1931) gibi filmlerde kullanılan gölge oyunları ve yıkık kaleler, gotik atmosferi güçlendiren başlıca öğelerdir. Bu tür filmler,

karakterlerin içsel korkularını ve bilinçaltını yansıtan kasvetli ortamlarla, gotik edebiyatın temalarını güçlü bir şekilde yansıtmaktadır (Osmanoğulları, 2022:28).

Osmanoğulları (2022), *Gotik Film Estetiği* adlı çalışmasında bir filmi gotik yapan unsurları şu şekilde sıralamıştır:

Gotik Mekânlar: Kaleler, eski malikâneler ve harabe yapılar, gotik kurguların vazgeçilmez mekânlarını oluşturur. Bu mekânlar genellikle gizli geçitler, terk edilmiş odalar ve yıkık duvarlarla bezenmiştir. Olayların bu mekânlarda veya etrafında gelişmesi, mekânın karakterlere ve hikâyeye olan etkisini güçlendirir. Gotik mekânlar, zamanın yıpratığı, karanlık ve tehditkâr bir atmosfer yaratır

Gizem ve Gerilim Atmosferi: Gotik eserlerin merkezinde, bilinmeyen bir tehdit ve devamlı artan bir korku vardır. Esrarengiz olaylar ve tehditkâr duygu, genellikle karakterlerin içsel korkularını yansıtarak hikâyeyi derinleştirir. Modern gotik filmlerde, bu gerilim genellikle esrarengiz cinayetler veya çözülemeyen gizemlerle şekillenir.

Kadim Kehanetler ve Belirsizlik: Gotik eserlerde, geçmişe veya günümüze dair kafa karıştırıcı ve belirsiz olaylar yer alır. Geleceğe dair ipuçları veya kehanetler, genellikle lanetler ve alametlerle anlatılır. Bazen bu alametler, bir nesnenin düşüp kırılması gibi basit olaylarla başlar. Modern eserlerde, gölgeli figürlerin veya kasvetli görünümünün görselleştirilmesi de sıkça kullanılan bir motif haline gelir.

Doğaüstü Olaylar: Gotik eserlerde doğaüstü varlıklar, hayaletler, ruhlar ve canlanan nesnelere sıklıkla yer alır. Bu varlıklar bazen anlatıma gerçekçi bir şekilde entegre edilirken, bazen de doğaüstü bir etki yaratılır. Bu öğeler, karakterlerin karşılaştığı tehditlerin ve korkuların doğaüstü bir düzleme taşınmasını sağlar.

Şiddetli Duygular: Gotik anlatımda duygusal yoğunluk fazladır. Karakterler, yoğun üzüntü, panik, korku, öfke gibi duyguları sıkça yaşar ve bu duygular anlatının temelini oluşturur. Panik atak, çılgınlık, nefes darlığı gibi belirtiler, bu duygusal hallerin fiziksel izleri olarak eserlerde yer bulur.

Savunmasız Kadın Karakterler: Gotik kurgularda, genellikle yalnız, korunmasız, dalgın ve bazen histerik olan kadın karakterler öne çıkar. Bu kadınlar, acı çekerken izleyicinin sempatisini kazanır ve onların yaşadığı dram, hikâyenin duygusal yükünü artırır.

Zalim Erkek Karakterler: Gotik eserlerde, kadın karakterlerin savunmasızlıkları genellikle güçlü, zalim ya da korkutucu erkek karakterler tarafından tehdit edilir. Bu erkek karakterler, kadına zarar vermek ya da onun isteği dışında bir şeyler yapmak isteyen figürlerdir. Örneğin, kadın karakterin sevmediği biriyle evlendirilmesi, bu tür tehditlerin örneklerinden biridir.

Kasvet ve Dehşet: Gotik atmosferin oluşturulmasında kullanılan bir diğer öge, kasvetli ve dehşet verici olaylardır. Yağmur, rüzgârın uğultusu, kapı gıcırdamaları, şimşekler, hayvanların ulması gibi doğüstü veya gizemli sesler, hikâyede tehlike veya korku anlamına gelir. Bu tür olaylar, atmosferi oluştururken, aynı zamanda metaforlar aracılığıyla anlatının ruhunu yansıtır.

Gotik Dil Kullanımı: Gotik atmosferi güçlendirmek için kullanılan özel kelimeler ve terimler, eserin korku duygusunu pekiştirir. Bu kelimeler, şeytani, karanlık, ızdırap, tılsım, ruhlar, perili, lanet gibi terimler, gotik temasını kuvvetlendirerek okuyucuyu ya da izleyiciyi daha derinden etkiler. Bu tür kelimeler, eserin tonu ve temaları ile uyumlu olarak kullanıldığında, gerilim ve korku yaratmada etkili olur.

1.3.1.5.1. Gotik Edebiyatın Sinemaya Yansıması

Gotik edebiyatın sinemaya geçişi, ilk olarak 1920'lerdeki Alman ekspresyonist sinema ile başlamış ve daha sonra 1930'ların Hollywood korku filmleri ile devam etmiştir. Gotik temaların sinemada kullanımı, zamanla çok daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşarak, korku, gerilim ve psikolojik dram türlerinde önemli bir yer edinmiştir. Gotik edebiyatın sinemada yansıması, özellikle atmosferin, karakterlerin içsel çatışmalarının ve korkunun görselleştirilmesinde belirgin bir şekilde hissedilmektedir.

1.3.1.5.2. Gotik 'in Ustası Edgar Allan Poe'nun Hayatı ve Eserlerinin Sinemaya Uyarlanması

Edgar Allan Poe, 19 Ocak 1809'da Boston, Massachusetts'te dünyaya gelmiştir. Ebeveynleri David Poe Jr. ve Elizabeth Arnold Hopkins Poe, dönemin tiyatro oyuncularını arasındaydı. Poe, henüz iki yaşındayken babası tarafından terk edilmiş, kısa süre sonra annesini de verem hastalığı nedeniyle kaybetmiştir. Bu erken yaşta yaşadığı kayıplar, onun edebi eserlerinde sıklıkla görülen yalnızlık, ölüm ve kayıp temalarının temelini oluşturmuştur. Poe, Virginia'da yaşayan varlıklı tüccar John Allan tarafından evlat edinilmeden büyütülmüştür. Allan ailesinin maddi desteğiyle iyi bir eğitim alma imkânı bulmuş, kısa bir süreliğine İngiltere ve İskoçya'da öğrenim görmüştür. 1826'da Virginia Üniversitesi'ne başlayan Poe, burada gösterdiği akademik başarıya rağmen, maddi yetersizlikler ve kumar borçları nedeniyle eğitimini tamamlayamamıştır. Bu dönem, Poe'nun hayatı boyunca sürecek olan maddi sıkıntıların başlangıcı olmuştur. Üniversite eğitiminden ayrıldıktan sonra, geçimini sağlamak amacıyla orduya katılan Poe, aynı zamanda 1827 yılında ilk şiir kitabı *Tamerlane and Other Poems*'u yayımlamıştır. Ordu kariyerinde kısa sürede ilerlemesine rağmen, edebi hayallerini gerçekleştirmek amacıyla görevinden ayrılmış ve kısa süre sonra West Point Askerî Akademisi'ne kaydolmuştur. Ancak askerî disipline uyum sağlayamayan Poe, kasıtlı disiplinsizlikler sonucu akademiden uzaklaştırılmıştır (Quinn, 1941: 1–30)

1831 yılından itibaren Poe, tamamen yazarlık kariyerine yönelmiştir. Şiir ve kısa öykü alanlarında ürünler vermiş, özellikle gotik unsurlar taşıyan hikâyeleri ile dikkat çekmiştir. 1835 yılında *Southern Literary Messenger* dergisinde editörlük yapmaya başlamış ve burada yayımladığı eleştirilerle dönemin edebi çevrelerinde tartışmalı bir üne kavuşmuştur. Aynı yıl kuzeni Virginia Clemm ile evlenmiştir. Bu evlilik, dönemin ahlaki normlarına göre eleştirilse de Poe için derin bir duygusal bağ anlamına gelmiştir. 1838'den itibaren yayımladığı eserlerle kısa hikâyeye alanında özgün bir tarz geliştiren Poe, *The Fall of the House of Usher*, *Ligeia* ve *The Murders in the Rue Morgue* gibi hikâyeleriyle edebiyat dünyasında kendine sağlam bir yer edinmiştir. Özellikle *Morgue Sokağı Cinayetleri*, edebiyat tarihindeki ilk analitik dedektif hikâyesi örneği olarak kabul edilmektedir. 1843 yılında yazdığı *The Gold-Bug* ile bir

yarıřmada ödöl kazanan Poe, kısa süreli de olsa maddi bir rahatlama yaşamıřtır. 1845 yılında yayımlanan řiiri *The Raven* (Kuzgun), Poe'ya ulusal çapta bir řöhret kazandırmıř, ancak bu řöhret maddi refaha dönüřmemiřtir. Dönemin yayıncılık sistemindeki ekonomik kořullar, Poe'nun hayatı boyunca maddi sıkıntı çekmeye devam etmesine neden olmaktadır (Poe, 2020: 4). 1847 yılında eřinin veremden ölmesi, Poe üzerinde derin bir psikolojik etki yaratmıřtır. Eserlerinde ölüm ve kayıp temaları bu dönemde daha da yoğun bir biçimde iřlenmeye bařlamıřtır. Virginia'nın ölümü sonrası ruh saęlıęı giderek kötüleřmiř, bu süreçte intihar giriřiminde bulunduęu da bilinmektedir. 3 Ekim 1849'da Baltimore sokaklarında bilinçsiz halde bulunan Poe, dört gün sonra, 7 Ekim 1849'da hayatını kaybetmiřtir. Ölüm nedeni kesin olarak belirlenememiř, alkol zehirlenmesi, kuduz, kalp rahatsızlıęı veya siyasi řiddet gibi farklı teoriler ortaya atılmıřtır. Edgar Allan Poe, modern korku, psikolojik gerilim, dedektif ve bilimkurgu edebiyatının öncülerinden biri olarak kabul edilmektedir. Yaşamı boyunca karřılařtıęı kayıplar, yoksulluk ve psikolojik çöküntüler, onun eserlerine doğrudan yansımıř; ölüm, kayıp, bilinçdıřı ve insan ruhunun karanlık yönleri Poe'nun yazınsal temasının merkezinde yer almıřtır (Poe, 2013: 2).

Edgar Allan Poe'nun yaşamı ile edebi üretimi arasında doğrudan bir iliřki kurulabilmektedir. Çocukluk yıllarında yařadığı yetimlik, ailesel baęlardan mahrum oluřu ve hayatı boyunca karřılařtıęı maddi sıkıntılar, Poe'nun eserlerinde sıkça iřlenen yalnızlık, çaresizlik ve ölüm temalarının temel kaynakları olmuřtur. Özellikle erken yařta annesinin kaybı, eserlerinde genç ve güzel kadın figürlerinin ölümüne duyulan saplantılı ilginin edebi bir yansıması olarak deęerlendirilir. Bunun yanında, yařadığı psikolojik çöküntüler ve toplumsal dıřlanmıřlık hissi, Poe'nun karakterlerine yoğun bir içsel çatıřma ve bilinçdıřı korkular yüklemesine zemin hazırlamıřtır. *The Fall of the House of Usher* ve *The Tell-Tale Heart* gibi eserlerinde görölen paranoya, delilik ve yıkım temaları, yalnızca kurgusal öęeler deęil, aynı zamanda yazarın kendi zihinsel kırılmalarının edebi bir ifadesi olarak okunabilir. Poe'nun hayatı boyunca karřı karřıya kaldığı kayıplar ve hayal kırıklıkları, onun gotik atmosferinin ve psikolojik derinlięinin kaynaęını oluřturmuř, edebiyat tarihinde benzersiz bir anlatım tarzı geliřtirmesine imkân tanımaktadır (Quinn, 1941: 24)

Poe'nun mirası, özellikle H.P. Lovecraft gibi bir diğer önemli yazar tarafından sürdürülmüştür. Lovecraft, gotik geleneği çağdaş bir biçimde yorumlamış, korku ve gizemin sınırlarını daha da genişleterek daha karmaşık ve derinlikli bir evren yaratmıştır. Poe'nun eserlerinde yer alan ölüm, çürüyüş, korku ve bilinçaltı gibi öğeleri, Lovecraft daha geniş bir kozmosun parçası haline getirerek, bu temaları kozmik korku anlayışıyla birleştirmiştir. Edgar Allan Poe ve H.P. Lovecraft, gotik edebiyatın iki önemli temsilcisi olarak, birbirlerinin çalışmalarından etkilenmiş ve kendi yazılarını, edebi geleneklerin ötesine taşıyarak, korku ve gerilim türlerinin modern temsilcileri haline gelmişlerdir. Bu yazarlardan her biri, gotik temaların çağdaş edebiyat içindeki yerini sağlamlaştırarak, yeni nesil yazarlar için ilham kaynağı olmaktadır (Scognamillo, 2014: 15).

Amerikan gotik edebiyatının en etkili temsilcilerinden biri olan Edgar Allan Poe, yalnızca çağdaş yazarları değil, sonraki yüzyıllarda farklı sanat alanlarını da derinden etkilemektedir. Özellikle sinema, Poe'nun tematik dünyasına en açık biçimde yanıt veren alanlardan biridir ve Poe'nun öykülerinde ve şiirlerinde öne çıkan ölüm, delilik, bastırılmış arzular, diri diri gömülme korkusu ve içsel çözülme temaları, görsel anlatımın olanaklarıyla birleştiğinde oldukça güçlü bir sinema estetiği yaratmaktadır. Gotik anlatıların doğası gereği sinematografik olarak zengin bir potansiyele sahip oluşu, Poe eserlerinin beyazperdeye taşınmasını neredeyse kaçınılmaz hâle getirmiştir (Huckvale, 2014: 12).

Sinemada Poe uyarlamaları, sessiz dönemden günümüze dek birçok farklı yorumla karşımıza çıkmaktadır. Uyarlamalar yalnızca metne sadakat düzeyiyle değil, aynı zamanda Poe'nun gotik evrenine nasıl yeni anlamlar yüklediğiyle de değerlendirilmektedir. Özellikle Roger Corman'ın 1960'lı yıllarda gerçekleştirdiği Poe serisi, bu sürecin en verimli ve özgün örneklerini sunarken; sessiz sinema döneminde Jean Epstein'in *The Fall of the House of Usher* (1928) gibi deneysel yaklaşımı da dikkat çekmektedir (Thimmanna, 2020: 737).

Gotik sinema, belirli ikonografik ve tematik özelliklerle tanımlanabilir: harabe yapılar, karanlık ormanlar, mum ışığıyla aydınlanan taş odalar, grotesk figürler ve

psikolojik çözüme. Bu özelliklerin birçoğu Poe'nun anlatılarında zaten güçlü bir şekilde yer almaktadır (Hutchings, 2004: 23).

Bu görsel ve tematik zenginlik, Poe'nun eserlerinin sinemaya uyarlanmasını hem kaçınılmaz hem de verimli bir estetik deneyime dönüştürmüştür. Mizansenin dikkatli kullanımı, karanlık set tasarımları ve karakterlerin ruhsal çözümlerini temsil eden aydınlatma ve kompozisyon tercihleri, bu filmlerde gotik sinemanın Poe'ya özgü ruhunu başarıyla yakalamıştır. Böylece Poe'nun gotik mirası, yalnızca edebî değil, sinematografik olarak da canlı bir biçimde varlık göstermeye devam etmektedir.

Edgar Allan Poe'nun karanlık, psikolojik ve gotik temaları, sinema tarihinin erken dönemlerinden günümüze kadar birçok yönetmen tarafından farklı biçimlerde yorumlanmış ve beyaz perdeye taşınmıştır. Sessiz dönemden itibaren Poe uyarlamaları, özellikle *The Avenging Conscience* (1914), *Annabel Lee* (1921) ve *The Fall of the House of Usher* (1928) gibi yapımlarla, gotik atmosferin sinemasal biçimini oluşturmada öncü rol oynamıştır (Hutchings, 2004: 36; Skal, 1993: 82).

1930'lu ve 1940'lı yıllarda özellikle Bela Lugosi ve Boris Karloff gibi aktörlerin yer aldığı *Murders in the Rue Morgue* (1932), *The Black Cat* (1934) ve *The Raven* (1935) gibi klasik Universal yapımları, Poe'nun gotik temalarını dönemin korku sineması estetiğiyle harmanlamıştır (Worland, 2007: 59; Clarens, 1997: 113).

1950'li yıllardan itibaren ise Roger Corman öncülüğünde Poe estetiğini merkeze alan bir dizi renkli ve teatral uyarlama ortaya çıkmıştır. *House of Usher* (1960), *Pit and the Pendulum* (1961), *Premature Burial* (1962), *Tales of Terror* (1962), *The Raven* (1963), *The Tomb of Ligeia* (1964) ve *The Masque of the Red Death* (1964) gibi yapımlar, Poe'nun gotik anlatılarını sinema diline uyarlarken hem teknik hem anlatı bakımından dönemin gotik korku sinemasına damga vurmuştur (Worland, 2007: 68). Bu filmler, Amerikan korku sinemasında "Poe cycle" (Poe döngüsü) olarak adlandırılan bir alt tür yaratmış ve Corman'ın gotik sinemaya katkısını perçinlemiştir (McGee, 1996: 132).

1970 sonrası dönemde daha deneysel ve sömürüye açık uyarlamalar öne çıkmıştır. Özellikle *The Mansion of Madness* (1973), *Two Evil Eyes* (1990) ve *The*

Pit and the Pendulum (1991) gibi yapımlar, Poe'nun anlatılarını grotesk estetik, psikanalitik okumalar ve bedensel korku öğeleriyle yeniden kurgulamıştır (Olney, 1992: 214). Bu dönemdeki filmler, klasik gotik korkudan uzaklaşarak, postmodern kaygılar ve türler arası geçişlerle Poe metinlerini dönüştürmüştür (Carroll, 1990: 167)

2000'li yıllarda ise Stonehearst Asylum (2014) ve Extraordinary Tales (2015) gibi yapımlar, Poe'nun öykülerini yorumlayıcı ve biçimsel olarak farklı tekniklerle ele almıştır, Poe'nun edebi mirasını çağdaş görsel dile uyarlamıştır. Tüm bu filmler, Edgar Allan Poe'nun gotik üslubunun sinema sanatı içerisinde ne denli etkili ve dönüştürülebilir olduğunu göstermekte; aynı zamanda edebiyat ile sinema arasında köprü kuran önemli örnekler arasında yer almaktadır.

Edgar Allan Poe'nun gotik anlatı dünyası, sinema sanatıyla birleştiğinde yalnızca korku türünün değil, aynı zamanda edebiyat uyarlamalarının evrimi açısından da özgün ve dönüştürücü bir alan yaratmaktadır. Zamanla bu uyarlamalar, yalnızca metne sadık kalan yapımlar olmanın ötesine geçmiş; yorumlayıcı, postmodern ve türler-arası biçimlerde yeniden üretilmiştir. Poe'nun ölüm, delilik, bastırılmış arzular ve rasyonalite gibi temaları, değişen toplumsal bağlamlarda yeniden şekillenmiş, bazen cinsellik, sınıf çatışması ya da politik eleştiriyle birleşerek çağdaş anlatılarla bütünleşmiştir. Bu süreçte bazı filmler edebi özgünlüğü korumaya çalışırken, bazıları ise Poe'nun yalnızca ikonografik mirasından yararlanarak bambaşka sinemasal anlatılar kurmaktadır (Hutchings, 2004: 24)

Dolayısıyla Poe uyarlamaları, yalnızca bireysel filmler olarak değil, toplu hâlde bakıldığında, sinema tarihinin gotik mirası nasıl taşıdığına ve dönüştürdüğüne dair güçlü bir örüntü sunmaktadır. Bu filmler, yalnızca bir yazarın izini değil; aynı zamanda sinemanın kendi dönüşümünü ve anlatı biçimlerinin geçirdiği evrimi de belgelemektedir (Cook, 2007: 119).

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMA VE MİZANSEN

2.1. Mizansen

Mizansen, sinema sanatında çekimlerin çerçevesi ve düzenlenmesi sürecinde kullanılan önemli bir terimdir. Fransızca kökenli “mis-en-scène” ifadesinden türeyen bu kavram, başlangıçta tiyatroya özgü bir terim olarak “sahneye koyma” anlamını taşımaktadır. Bu bağlamda, mizansen; sahnenin aydınlatılması, kostüm seçimi, mekân tasarımı ve çerçevede yer alan hareketlerin düzenlenmesi gibi unsurları kapsar. Sinema sanatında mizansen, yalnızca görsel kompozisyonun düzenlenmesini değil, aynı zamanda hikâyenin atmosferine ve duygusal tonuna katkıda bulunmayı da amaçlar. Bu terimin sinemadaki özel anlamıyla kullanımı, özellikle *Cahiers du Cinema* dergisinin etkisiyle popülerlik kazanmıştır. Mizansen, bu dergideki eleştirmenlerin ve yönetmenlerin, sinemayı bir sanat formu olarak derinlemesine analiz etmeye başladıkları dönemde, sinemanın anlatım gücünü vurgulayan bir kavram haline gelmiştir. Bu nedenle, mizansen, sinemada estetik düzenlemenin temel taşlarından biri olarak kabul edilmektedir (Hayward, 2012: 300-301).

Mizansen, kompozisyonu da içerecek şekilde, film yapımında bir sahnenin görsel ve işitsel unsurlarının yönetmen tarafından bilinçli olarak düzenlenmesi sürecini tanımlayan geniş kapsamlı bir terimdir. Yönetmen, izleyici dikkatini yönlendirmek ve anlamı yapılandırmak amacıyla set tasarımı, kostüm, oyunculuk, aydınlatma, kamera kullanımı (açılar, hareketler, uzaklıklar), ses gibi çekim sırasındaki tüm unsurları bir araya getirir. Bu bütünlük, filmin atmosferini, anlatımını ve duygusal etkisini doğrudan şekillendiren temel bir yapısal bileşendir ve yönetmenin yaratıcı vizyonunu yansıtarak sinemada estetik ve anlatım gücünün önemli bir aracı olarak kabul edilmektedir (Kabadayı, 2013: 45).

Eleştirmenler, mizanseni oluşturan sinematografi, aydınlatma, renk, set, kamera hareketleri, dekor, kostüm ve makyaj gibi her bir öğenin bilinçli düzenlenişini analiz ederek filmin üslubunu, atmosferini, anlatım biçimini ve yönetmenin sanatsal

tercihlerini değerlendirirler. Bu nedenle mizansen, yalnızca görsel bir düzenleme olmayıp, yönetmenin sanat anlayışını ve anlatımını şekillendiren temel bir araç işlevi görmektedir. Yönetmen, istenen atmosferin tesisi için mizansenin tüm bileşenlerini, bilhassa aydınlatmayı dikkatle düzenler. Işığın etkin kullanımı, sahnenin estetik ve duygusal tonunu belirlemede vazgeçilmezdir; zira aydınlatma, yalnızca görünürlüğü sağlamakla kalmaz, aynı zamanda anlatının atmosferini şekillendirerek izleyici duygu durumunu etkiler. Bu sebeple, ışık, yönetmenin biçim, çizgi, renk ve bunların semantik boyutlarını dönüştürmek üzere kullanabileceği en kudretli araçlardan biridir; sahnenin derinliğini, odak noktalarını ve duygusal vurgularını belirginleştirir, karakter ruh hallerini, mekân atmosferini ve dramatik yapıyı iletmede kritik rol oynamaktadır (Monaco, 2009: 187).

2.2. Sinemada Mizansen ve Unsurları

Çalışmanın bu bölümünde sinemada mizansen kavramı ve unsurları başlığı altında, sinematografi kavramı açıklandıktan sonra kompozisyona geçilerek; açık ve kapalı kompozisyon, üçte bir kuralı, dengesiz kompozisyon, simetrik kompozisyon açıklanacaktır. Ardından aydınlatma kavramına geçilerek; anahtar ışık, dolgu ışık, arka ışık tanımlanacaktır. Çalışmanın son aşamasında ise renk, kamera hareketleri, dekor ve set tasarımı, mizansen ve eleştiri kavramları açıklanacaktır.

2.3. Sinematografi

“Hareketle yazı yazmak” anlamına gelen sinematografi terimi, kökenini Yunanca’dan almaktadır. Bu terim, hareketli görüntülerin oluşturulması ve kaydedilmesi sürecini ifade eder. Sinematografi, modern sinemanın temelini oluşturan en önemli kavramlardan biridir. Bu sözcük, ilk kamera olan ve Lumière Kardeşler tarafından icat edilen *cinématograph* cihazından türetilmiştir. Cinématograph, yalnızca bir kamera değil, aynı zamanda bir projektör ve görüntü geliştirme cihazı olarak da işlev görmüş, böylece hareketli görüntülerin ilk kez geniş kitlelere sunulmasını sağlamıştır. Lumière Kardeşler’in bu buluşu, sinema tarihindeki en önemli dönüm noktalarından biri olarak kabul edilir ve sinematografi terimi, bu icadın mirasını taşımaktadır (Abisel, 2014: 18).

Kamera çerçevesi içinde bir kapı, pencere veya başka bir engelleyici cismin oluşturduğu şekilde yeni bir çerçeve yaratmak, sinemada sıkça kullanılan etkili bir görsel tekniktir. Bu yöntem, sahnede hikâyenin önemli bir kısmını vurgulamak veya izleyicinin dikkatini belirli bir alana yönlendirmek amacıyla tercih edilir. Çerçeve içinde çerçeve kullanımı, anlatının görsel anlamını güçlendirir ve izleyicinin bakışını yönetir. Bu teknik, aynı zamanda karakterler arasındaki mesafeyi, hapsolmuşlük hissini veya özel bir anın dramatik önemini ifade etmek için de kullanılabilir. Görsel olarak yaratılan bu odak noktası, sahnede hem estetik hem de anlatsal derinlik sağlayarak izleyici üzerinde güçlü bir etki bırakır. Bu nedenle, çerçeve içinde çerçeve oluşturma, sinemasal anlatının görsel gücünü artıran önemli bir araçtır (Brown, 2018: 325-326).



Görsel 2.1. The Eyes Of My Mother (2016) Filminden Bir Sahne

2.3.1. Kompozisyon

İnsanlık, tarih boyunca sürekli olarak iletişim kurma ihtiyacı içinde olmuş ve bu ihtiyaç zamanla çeşitli biçimlerde evrilmiştir. Dünyayı algılama biçimlerindeki farklılıklar, insanların kendilerini ifade etme yollarını çeşitlendirmiş ve bu süreçte sanat, iletişimin en sofistike araçlarından biri olarak ayrı bir önem kazanmıştır. İnsanlar, sözlü ve yazılı iletişim yöntemlerini yaygın bir şekilde kullanmış olsa da günümüzde görsel iletişim, kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla daha fazla tercih edilir hale gelmiştir. Bu bağlamda, sinema ve fotoğraf gibi görsel sanatlar, gücünü görüntünün doğallığından ve insanla kurduğu samimi ilişkiden alır. Özellikle sinema, her şeyden önce bir görüntü sanatı olarak öne çıkar ve sinemasal anlatının temelini görsel öğeler oluşturur. Bir hikâyeyi veya düşüncüyü etkili bir şekilde iletmek isteyen bir yönetmen, izleyicinin duyuşsal ve duşünsel dünyasına hitap edebilmek için görüntü

düzenlemesi kurallarını ustalıkla kullanmak zorundadır. Sinema, yalnızca bir sanat formu değil, aynı zamanda insan deneyimini görsel bir dille ifade eden güçlü bir iletişim aracıdır. Yönetmenin, sinema dilinin bu temel unsurlarını kullanarak anlatısını oluşturması, izleyiciyi etkileyebilmesi için vazgeçilmez bir gerekliliktir (Güngör, 2014: 120).



Görsel 2.2. Midsommer (2019) Filminden Bir Sahne

2.3.2. Açık ve Kapalı Kompozisyon

Çerçeve içinde çerçeve tekniği, özellikle macera, korku ve gerilim filmlerinde gerilim ve heyecan yaratmada etkili bir rol oynar. Bu teknik, izleyiciyi belirli bir alana odaklarken, aynı zamanda sahnenin geri kalanını merak ettirerek gerilim hissini artırır. Örneğin, bir korku filminde kapana kısılmış bir karakter açık kompozisyonla gösterildiğinde, izleyici sahnenin dışında ne olduğunu ya da neyin geleceğini merak ederek heyecan duyar. Dram filmlerinde ise bu teknik, karakterin yalnızlığını, çaresizliğini ya da hapsolmuşlük hissini vurgulamak için kullanılabilir. Çerçeve içinde çerçeve ile oluşturulan birçok kompozisyon, genellikle kapalı kompozisyon niteliği taşır. Kapalı kompozisyon, sahnenin sınırlarını belirgin hale getirir ve izleyiciyi çerçeve içindeki unsurların arasındaki ilişkilere yönlendirir. Kompozisyonun açık ya da kapalı olması, yönetmenin anlatıya yaklaşımını ve izleyici üzerindeki etkisini şekillendiren önemli bir tercihtir. Eğer yönetmen, çerçevenin içinde yer alan unsurların kendi aralarında yeterli bir bütünlük oluşturduğunu düşünüyorsa, kapalı bir biçim tercih eder. Bu durumda, izleyici yalnızca çerçeve içindeki unsurlara odaklanır. Öte yandan, eğer yönetmen, çerçevenin dışındaki görülmeyen alanın varlığını sürekli hissettirmek ve bilinçdışı bir farkındalık yaratmak istiyorsa, açık biçimi tercih eder. Bu yaklaşım, sahnenin dışındaki tehdit ya da bilinmeyen bir unsurun hissedilmesini

sağlayarak izleyicinin hayal gücünü harekete geçirir. Böylece çerçeve içinde çerçeve tekniği hem görsel estetik hem de anlatsal derinlik açısından güçlü bir araç haline gelmektedir (Monaco, 2011: 179).



Görsel 2.3. 12 Angry Men (1957) Filminden Bir Sahne

2.3.3. Üçte Bir Kuralı

Üçte bir kuralı, resim, fotoğraf ve sinema sanatçılarının yüzyıllar boyunca yaptıkları deneme ve geliştirme çabalarının bir sonucu olarak ortaya çıkmış, görsel kompozisyonun temel kurallarından biridir. Bu kural, çerçevenin yatay ve dikey olarak eşit üç parçaya bölünmesiyle elde edilen ızgara üzerinde, ilgi noktalarının ve önemli unsurların bu bölümleri kesişen noktalara yerleştirilmesi gerektiğini öne sürer. Sanatçılar, bu kuralı kullanarak bir kompozisyonun estetik dengesini sağlamış ve izleyicinin dikkatini belirli bölgelere çekmeyi başarmıştır. Üçte bir kuralı, simetri veya merkezi yerleştirme yerine daha dinamik bir görsellik sunarak çerçevede doğal bir akış ve ilgi oluşturur. Görsel sanatların hemen hemen her alanında uygulanan bu kural, kompozisyonu daha çekici ve etkileyici hale getirmek için sanatçılar ve yönetmenler tarafından sıkça tercih edilmektedir (Mercado, 2018: 23).



Görsel 2.4. Barton Fink (1991) Filminden Bir Sahne

2.3.4. Dengeli ve Dengesiz Kompozisyon

Çerçeve de yer alan tüm nesnelere, görsel olarak bir ağırlık taşır ve bu ağırlık, çerçevenin dengesi üzerinde doğrudan etkili olmaktadır. Bir nesnenin görsel ağırlığı; rengi, boyutu, konumu ve parlaklığı gibi özellikler tarafından şekillendirilir ve izleyicinin algısını yönlendirmede önemli bir rol oynamaktadır. Bu unsurların çerçevenin belirli bir tarafında yoğunlaştırılması dengesiz bir kompozisyon yaratırken, çerçeveye eşit veya simetrik bir şekilde dağıtılması dengeli bir kompozisyon oluşturabilir. Dengeli kompozisyonlar, düzen, istikrar ve uyum hissi vermek için tercih edilir. Bu tür kompozisyonlar, izleyiciye bir düzen duygusu sunar ve çerçevedeki her unsurun yerinin bilinçli bir şekilde belirlendiği hissini uyandırır. Bu durum, tekdüzeliği ortadan kaldırarak belirli bir görsel rahatlık sağlar. Öte yandan, dengesiz kompozisyonlar kaos, gerilim ve tekinsizlik yaratmak için kullanılır. Görsel ağırlığın bir tarafa yoğunlaşması, izleyicide bir rahatsızlık hissi uyandırır ve çerçevenin dengesi bozulmuş gibi görünür. Bu teknik, özellikle gerilim ve korku türündeki yapımlarda, sahneye dramatik bir etki kazandırmak için sıkça tercih edilir. Yönetmen, kompozisyonun dengeli ya da dengesiz olmasına karar verirken hikâyenin tematik ihtiyaçlarını ve izleyiciye iletmek istediği duygusal tonu göz önünde bulundurur. Bu seçim, sahnenin atmosferini ve izleyicinin deneyimini derinden etkilemektedir (Mercado, 2018: 24).

2.4. Aydınlatma

İnsanlar, nesnelere gözlerine ulaşan ışık sinyalleri aracılığıyla algılar ve bu sayede nesnelere fiziksel gerçekler olarak tanımlarlar. Işık olmadığında, nesnelere

görünmez hale gelir; dolayısıyla, bir nesnenin fiziksel olarak fark edilebilmesi, bulunduğu ortamın ışık koşullarına bağlıdır. Aydınlatma, nesnelere fiziksel varlıklarını görünür hale getiren temel unsurdur. Bir nesne ya da konu aydınlatıldığında, ışık kaynaklarının doğru şekilde yönlendirilmesiyle hacim kazanır ve çevresiyle birlikte fiziksel bir gerçeklik olarak algılanır. Aydınlatma için doğal ışık kaynağı olan güneş veya yapay ışık kaynakları kullanılabilir. Özellikle düz aydınlatma yöntemi, bir nesnenin yalnızca görünür hale gelmesini sağlamak amacıyla uygulanır. Bu tür aydınlatmada estetik bir kaygı güdülmez; amaç, nesnenin net ve anlaşılır bir şekilde algılanmasını sağlamaktır (Kılıç, 2021: 32-33).

Işık, görüntü üzerinde etki yaratmada son derece önemli bir role sahiptir ve filmlerde yalnızca aksiyon alanını aydınlatmakla sınırlı kalmaz, daha geniş bir anlam taşır. Doğru kullanılan ışık, sahnenin atmosferini ve duygusal tonunu şekillendiren temel bir görsel araçtır. “Doğru ışık, konuya anlam katmanları kazandıran en önemli görsel faktördür” ifadesi, ışığın bir sahneye yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda anlatsal ve psikolojik derinlik kattığını açıkça ifade eder. Işık, sahnenin atmosferini kurmada ve izleyici üzerinde psikolojik etkiler yaratmada etkili bir şekilde kullanılabilir. Bir filmde ışığın renkleri, yoğunluğu, yönü ve kontrastı, izleyicinin hikâyeyi algılama biçimini doğrudan etkiler. Karanlık bir ışıklandırma gerilim ve korku hissi uyandırırken, yumuşak ve sıcak ışıklandırma sahnede huzur veya nostalji duygusu yaratabilir. Bu nedenle, ışık, bir filmin görsel anlatısının vazgeçilmez bir unsuru olup, atmosfer ve psikolojik etki oluşturmadaki başarısıyla öne çıkarmaktadır (Bordwell, Thompson, 2012: 125).

2.4.1. Anahtar Işık (Key Light)

Ana ışık, fotoğrafçılıkta ve sinematografide aydınlatma kurulumunun temelini oluşturan ve genellikle en önemli yapay ışık kaynağıdır. Sahnedeki nesne ya da karakterin tanımlanmasını sağlayan, şeklini vurgulayan ve detaylarını belirginleştiren bu ışık, genellikle sahnede kullanılan diğer ışık kaynaklarına yön veren birincil ışık kaynağı olarak kullanılır. Eğer bir karakter ya da nesne üzerinde yalnızca tek bir ışık kullanılacaksa, tercih edilen ışık genellikle ana ışıktır. Ana ışık, sahnenin dramatik yapısını ve görsel etkisini şekillendiren kritik bir unsurdur. Bu ışık kaynağı, konunun

formunu belirginleştirirken gölge oluşturarak derinlik ve hacim hissi yaratır. Bu nedenle, ana ışık, yalnızca sahneyi aydınlatma işlevi görmeye kalmaz, aynı zamanda kompozisyonun genel estetiğini ve duygusal tonunu belirlemek açısından da önemli bir role sahiptir (Brown, 2017: 44-45).

Ana ışığın oluşturduğu gölgeler sert olduğu durumlarda, ışığın önüne dağıtıcılar yerleştirilerek daha yumuşak bir etki elde edilebilir. Dağıtıcılar, ışığı kırarak gölgelerin sertliğini azaltır ve daha doğal bir görünüm sağlar. Bu yöntem, özellikle portre çekimlerinde ve daha yumuşak bir atmosfer yaratılmak istendiğinde tercih edilmektedir. Ancak, dağıtıcıların kullanımı ışığın gücünün azalmasına ve ışığın sahnenin her yerine yayılmasına neden olabilir. Bu durum, ışık kaynaklarının belirli bir bölgeye odaklanmasını zorlaştırabilir ve sahnenin aydınlatma düzenini etkileyebilir. Buna rağmen, dağıtıcıların yardımıyla ana ışık, gerektiğinde yumuşak ışık olarak da kullanılabilir. Bu esneklik, görüntü yönetmenlerine ve fotoğrafçılara farklı atmosferler ve anlatım tonları yaratma konusunda geniş bir yaratıcılık alanı sunar. Yumuşak ışık, genellikle daha az dramatik bir görünüm için tercih edilir ve sahnenin sakin, sıcak veya doğal bir duyguya aktarılmasına katkıda bulunmaktadır (Millerson, 2007: 78).

2.4.2. Dolgu Işık (Fill Light)

Dolgu ışık, anahtar ışığın oluşturduğu sert gölgeleri yumuşatmak veya tamamen ortadan kaldırmak için kullanılan ve genellikle anahtar ışığın karşı tarafından verilen bir ışık türüdür. Bu ışık, sahnenin daha dengeli ve doğal bir şekilde aydınlatılmasını sağlar. Anahtar ışık genellikle 45 derecelik bir açıyla yerleştirildiğinde, karakterin yüzünün bir kısmını sert şekilde aydınlatır ve diğer kısmını gölgede bırakır. Dolgu ışık ise bu gölgede kalan bölgeyi aydınlatarak daha yumuşak ve dengeli bir görünüm elde edilmesini sağlamaktadır (Bordwell ve Thompson, 2012: 134).

Dolgu ışık, genellikle ana ışığa kıyasla daha az yoğun bir aydınlatma sunar ve ışığın miktarı dikkatlice ayarlanarak istenilen görsel etki yaratılabilir. Bu ışık türü, gölgeleri tamamen yok etmek yerine sadece yumuşatarak sahneye derinlik ve doğal

bir ışık hissi katmak amacıyla da kullanılabilir. Dolgu ışığın temel işlevi, sert gölgeleri “doldurmak” olduğu için estetik olarak dengeli ve görsel olarak çekici bir kompozisyonun oluşturulmasında önemli bir rol oynar. Özellikle portre çekimlerinde ve sinematografide dolgu ışık, yüz hatlarının belirginliğini artırmak ve karakterin duygusal durumunu vurgulamak için sıkça tercih edilmektedir (Brown, 2017: 45)

2.4.3. Arka Işık (Back Light)

Arka ışık, bir karakteri veya nesneyi arka plandan ayırmak ve görüntüye derinlik katmak için kullanılan önemli bir aydınlatma türüdür. Anahtar ışık ve dolgu ışık, karakterin yüzünü ve vücudunu aydınlatırken, arka ışık, görüntünün üçüncü boyutunu vurgulayan tamamlayıcı bir unsurdur. Bu ışık türü, karakterin veya nesnenin silüetini belirginleştirerek sahnede daha etkileyici bir kompozisyon oluşturur. Filmlerde arka ışık, bazen karakterin ardında yanan bir gece lambası ya da bir mum gibi doğal ışık kaynaklarıyla sahneye entegre edilir ve bu şekilde dekorla uyumlu bir atmosfer yaratılır. Arka ışık, yalnızca sahneyi estetik olarak zenginleştirmekle kalmaz, aynı zamanda dramatik bir etki yaratmak veya bir sahnenin anlamını güçlendirmek için de kullanılabilir. Özellikle tek başına kullanıldığında, karakterleri silüet haline getirerek güçlü bir görsel vurgu yapabilir. Bu tür bir kullanım hem estetik hem de anlatsal açıdan sahneye anlam katmanın etkili bir yoludur (Mükerrem, 2012: 46).

Silüet aydınlatma, cisimlerin veya nesnelerin kendilerinin değil, arka plandaki alanın aydınlatılmasıyla elde edilir. Bu teknik, ön plandaki biçimlerin gölgede bırakılarak yalnızca şekillerin vurgulanmasını sağlar. Silüet aydınlatma, genellikle gerilim, gizem veya duygu yoğunluğu içeren sahnelerde tercih edilir ve izleyiciye görsel olarak güçlü bir etki sunar. Arka ışığın bu çok yönlü kullanımı, filmlerde sahnenin atmosferini ve görsel estetiğini şekillendirmede önemli bir araç haline gelmiştir. Işık, sinemada yalnızca kamera önündeki unsurların görünmesini sağlamakla sınırlı olmayan, aynı zamanda anlatımın estetik ve anlam boyutunu güçlendiren önemli bir mizansen öğesidir. Sahnenin atmosferini ve duygusal tonunu belirlemede ışık, yönetmenin en etkili araçlarından biri olarak öne çıkar. “Işık, sadece görünürlüğü sağlamak değil, görüntüye estetik bir boyut katmak ve anlamlandırmak görevlerini de yüklenir” ifadesi, ışığın sinematografideki çok yönlü işlevini açıkça

ifade eder. Işık, bir sahnenin dramatik etkisini artırabilir, izleyicinin dikkatini belirli bir noktaya yönlendirebilir ve anlatının alt metnini destekleyen sembolik anlamlar yaratmaktadır (Güngör, 1994: 67).

2.5. Renk

Renk, sinemanın önemli mizansen unsurlarından biri haline gelmiştir. Rengin sinemada kullanılmaya başlanması, siyah-beyaz filmlerden sonra, teknolojinin gelişmesiyle doğal bir ilerleme olarak gerçekleşmiştir. Sesin ardından rengin de sinemaya dahil edilmesi, izleyicinin izlediği filmi daha gerçekçi algılamasını sağlamış ve filmlerin görsel etkisini büyük ölçüde artırmıştır. Ancak, bu yenilik her zaman olumlu karşılanmamıştır. Sinema teorisyeni Rudolf Arnheim gibi bazı isimler, rengin sinemanın gerçeklik hissine zarar verdiğini düşünmüş ve siyah-beyaz filmin sinemanın özüne daha yakın olduğunu savunmuşlardır. Arnheim, siyah-beyaz ve sessiz sinemanın zirvede olduğu dönemleri, sinemanın bir sanat formu olarak en güçlü olduğu yıllar olarak değerlendirmiştir. Ona göre, renk ve sesin sinemaya dahil edilmesi, sinemanın sanatsal kimliğini gölgeleyen unsurlar olmuştur. Bu tartışma, sinemanın sanat ve gerçeklik arasında nasıl bir denge kurması gerektiği konusundaki farklı yaklaşımları yansıtmaktadır. Rengin sinemaya girişi, sinema anlatımında yeni olanaklar sunarken, aynı zamanda sinemanın estetik ve ifade biçimleri üzerindeki etkisini sorgulayan önemli bir dönüm noktası olmaktadır (Erdikmen, 2013: 45) Teknolojinin ilerlemesiyle sinemada zorunlu hale gelen renk, yönetmenlerce anlam yaratmada güçlü bir mizansen unsuru olarak kullanılır ve izleyici algısını, atmosferi ve duygusal tonu etkiler. Ancak renklerin anlamı kültürden kültüre (tıpkı dilde olduğu gibi) farklılık gösterdiğinden, yönetmenlerin bu kültürel çeşitliliği dikkate alarak renkleri bilinçli seçmesi ve izleyici algısını yönlendirmesi gerekmektedir (Sözen, 2010: 10).

Her renk, izleyicinin duygusal ve psikolojik algısını yönlendiren güçlü bir sembolizme sahiptir. Sıcak renkler, bilhassa sarı ve kırmızı gibi tonlar, dikkat çekici nitelikleri nedeniyle sinema ve tiyatrodaki kostüm ve dekorlarda sıklıkla tercih edilerek karakterlere veya objelere odaklanılmasını sağlamaktadır (Mascelli, 2007: 229). Soğuk renkler (mavi, yeşil vb.), genellikle sıcak renklere kıyasla daha az dikkat

çekerler; ancak, bilinçli bir zıtlık içinde kullanıldıklarında kendi anlamlarını ve etkilerini yaratabilirler ve sıklıkla sakinlik, huzur ve mesafe duygusuyla ilişkilendirilirler. Sıcak renklerin aksine, arka planda kalma eğilimindedirler. Sıcak renkler (kırmızı, sarı, turuncu) daha yakın, dinamik bir atmosfer yaratırken; soğuk renkler (mavi, yeşil, mor) daha uzak, serin ve sakin bir etki uyandırır. Yönetmenler, bu renk ilişkilerini sahenin atmosferine, duygusal yönelimine ve görsel mesafe algısına göre stratejik olarak kullanarak anlamı ve duyguyu pekiştirmektedir (Sözen, 2003: 39).

Bir ressamın doğadaki renkleri kendi estetik anlayışıyla düzenlemesine benzer şekilde, sinemacı da renklerin sıcak, soğuk, çığ, yumuşak gibi çeşitli niteliklerinden faydalanarak belirli bir duygu durumu yaratmayı amaçlayabilir. Sinema, renklerin duygusal ve sembolik anlamlarını kullanarak izleyiciye spesifik bir ruh hali, atmosfer veya anlatısal derinlik aktarmak için güçlü bir araçtır. Yönetmen, filmin türü ve içeriği doğrultusunda, izleyiciyi yönlendirmek amacıyla renkleri bilinçli olarak seçer. Renkli film hem doğal dünyanın renklerini yansıtmaya hem de kostüm ve dekorların sunduğu çeşitliliği kullanma potansiyeli taşır; renkler gerçekçi bir temsil sunabileceği gibi, farklı duygusal veya sembolik işlevler de üstlenebilirler, zira renkler izleyiciye farklı anlamlar iletmektedir (Özön, 2008: 155-156).

2.6. Kamera Hareketleri

Sinemanın diğer sanatlardan ayıran en önemli özelliklerinden biri, kameranın hareket edebilmesidir. Bu, sabit çekimlerden farklı olarak izleyiciye bir mekân içindeki hareketi ve zamanın akışını gösterme olanağı tanır. D.W. Griffith'in ilk kamera hareketlerini kullandığı dönemde başlayan bu yenilik, sinema sanatının gelişiminde önemli bir dönüm noktası olmuş ve zaman içinde daha da sofistike hale gelmiştir. Kamera hareketi, yalnızca bir kompozisyondan diğerine geçiş yapmak için kullanılan bir araç olmanın ötesine geçmiş, anlatıya derinlik katan bir teknik haline gelmiştir. Kamera hareketi, planın görsel dilini zenginleştirir ve izleyiciye yeni anlamlar sunar. Kameranın hareketinin yönü, hızının değişimi, mekân içindeki hareketi ve izleyiciye sağladığı perspektif, sinematik anlatının çok önemli unsurlarıdır. Örneğin, hızlı bir kamera hareketi heyecan ve gerilim yaratabilirken, yavaş bir hareket

izleyicinin karakterle daha derin bir bağ kurmasına olanak sağlar. Ayrıca, kameranın mekân içinde nasıl hareket ettiğine bağlı olarak, bir sahnede duyulan ruh hali de değişir. Mekânın içinden geçerken kameranın sunduğu perspektif, karakterin ruh halini, hikâyenin temposunu ve izleyicinin algısını doğrudan etkiler. Böylece, hareket sadece bir görsel araç değil, aynı zamanda filmin duygusal ve anlatısal gücünü arttıran önemli bir unsurdur (Brown, 2018: 302).

Çeşitli teknolojik gelişmeler sayesinde kamera hareketleri sinema dünyasında sürekli olarak evrimleşmekte ve farklı anlatı biçimlerini desteklemektedir. Günümüzde yaygın olarak kullanılan bazı kamera hareketleri şunlardır (Orhon, 2013: 144).

1. **Yatay ve Dikey Çevrinme (Pan ve Tilt):** Pan, kameranın yatay olarak sağa veya sola hareket etmesini sağlar. Tilt ise kameranın dikey olarak yukarı ya da aşağı hareket etmesine olanak verir. Bu hareketler, izleyiciyi sahnede bir yönelime doğru yönlendirir veya çevreyi tanıtır.
2. **İleri-Geri ve Sola-Sağa Kaydırma (Dolly ve Truck):** Dolly hareketi, kameranın yatayda (ileri-geri) hareket etmesini sağlar. Truck ise kameranın sağa ya da sola hareket etmesini ifade eder. Bu hareketler, karakterlerin veya olayların çevresinde dolaşarak izleyicinin daha dinamik bir bakış açısına sahip olmasını sağlar.
3. **Yukarı-Aşağı Vinç (Pedestal) Hareketi:** Bu hareket, kameranın dikey yönde yukarıya veya aşağıya hareket etmesini sağlar. Genellikle yüksek ve alçak açılarının oluşturulması için kullanılır ve görsel anlamda karakterin veya mekânın farklı perspektiflerden sunulmasını sağlar.
4. **Elde Kamera (Aktüel) Hareketi:** Elde kamera kullanımı, kameranın sabit olmayan şekilde elde taşınmasıyla sağlanır. Bu, genellikle daha doğal, organik bir etki yaratır ve izleyiciyi aksiyonun içine çeker. Elde kamera, hareketli ve dinamik sahnelerde sıkça tercih edilir.
5. **Kamera Sabitleyicili (Stedicam'li) Hareketler:** Steadicam, kameranın hareketli sahnelerde sabit bir görüntü elde etmek için kullanılan özel bir

sistemdir. Bu, kameranın titreşimsiz bir şekilde hareket etmesine olanak tanır ve aksiyonun hızlı olduğu sahnelerde bile istikrarlı bir görüntü sağlar.

6. **Havadan Çekim:** Havadan çekim, kameranın yüksekte bir noktada yer alarak mekânın geniş bir perspektifini sunmasını sağlar. Bu tür çekimler, genellikle büyük alanların, doğa manzaralarının veya kalabalıkların gösterilmesinde kullanılır.
7. **Optik Kaydırma (Zoom) Hareketi:** Zoom hareketi, kameranın sabit kalırken lensin odak uzaklığının değiştirilmesiyle elde edilir. Bu, izleyicinin dikkati bir nesneye ya da karaktere odaklanmasını sağlar ve genellikle sahnede hızlı bir değişim veya dramatik bir vurgulama yapmak için kullanılır.

1950'li yıllarda zoom lenslerinin ortaya çıkmasıyla sinemada yaygın olarak kullanılmaya başlanan optik kaydırma (zoom) hareketi, kameranın yerini değiştirmeden, lensin odak uzaklığını değiştirerek yakınlaşma veya uzaklaşma etkisi yaratır. Bu, izleyiciye daha önce sabit bir açıdan görülen bir sahneyi, hızlı bir şekilde yakından veya uzaktan görme olanağı sağlar. Bu teknik, mekânın ya da öznenin görünümünü değiştirmeden, sadece görüntünün boyutlarını ve izleyicinin dikkatini yönlendirmek için etkili bir yöntemdir. Optik kaydırma hareketi, genellikle hikâyede önem taşıyan bir özneye ya da sahnenin belirli bir bölümüne dikkat çekmek amacıyla kullanılır. Örneğin, bir karakterin duygusal durumunu vurgulamak veya dramatik bir geçiş yapmak için zoom kullanılabilir. Yavaşça yaklaşan bir zoom, izleyicinin karakterle daha yakın bir bağ kurmasına veya sahnedeki değişime daha fazla dikkat etmesine yol açar. Aynı zamanda hızlı bir uzaklaşan zoom, bir olayın geniş bir perspektifle değerlendirilmesini sağlamak veya izleyiciyi daha büyük bir bağlama yerleştirmek için de tercih edilir. Bu hareket, sahnenin ritmini ve duygusal tonunu güçlendirmek adına önemli bir görsel araçtır (Mercado, 2018: 141).

2.7. Dekor ve Set Tasarımı

Set tasarımları, bir filmin fiziksel yapısını ve uzamsal, zamansal durumunu belirleyen önemli bir mizansen parçasıdır. Filmdeki ortamın, zaman diliminin ve atmosferin izleyiciye aktarılmasında büyük rol oynar. Bu tasarımlar, oyuncuların içinde bulunacağı mekanları, sahnelerin çekileceği dekorları ve aksesuarları içerir.

Film türlerine bağlı olarak, her bir türün kendine özgü bir set tasarımı dokusu bulunur ve bu dokular filmdeki dramatik kurgunun estetik ve anlamsal yönlerini şekillendirir. Sinema, tiyatrodan farklı olarak daha karmaşık ve görsel açıdan detaylı bir ortam gerektirir. Tiyatroda, genellikle basit ve sade bir üç duvarlı dekor kullanılabilirken, sinemada bu tür bir sade dekor yeterli değildir. Çünkü sinemada lensler ve perde en ufak sahtelikleri bile büyütebilir ve sahnenin gerçekçiliğini sorgulatabilir. Bu nedenle, sinema setleri ve dekorları, gerçek dünyayı mümkün olduğunca doğru ve ayrıntılı bir şekilde yansıtacak şekilde tasarlanmalıdır. Seyircinin, dekorun gerçek hayattan farkını anlamaması gerekir; bu nedenle, dekor tasarımları gerçek dünyadaki mekanlara çok yakın bir şekilde inşa edilmelidir. Bu yaklaşım, filmin atmosferine katkı sağlar ve izleyicinin filmdeki dünyayı daha etkili bir şekilde kabul etmesini sağlamaktadır (Özön, 2008: 100-102).

Eleştirmen Gibbs dekoru, bir karakterin dile getiremediği duyguları ve durumları anlatan, onun içsel çıkmazlarını yansıtan bir mekân olarak tanımlar. Bu bakış açısına göre, dekor, karakterin duygusal yolculuğunu veya zorluklarını dışa vurmak için güçlü bir araçtır. Örneğin, bir karakterin dar ve karanlık bir odada hapsolmuş gibi görünmesi, onun özgürlük arayışını veya yaşamındaki engelleri simgeleyebilir. Bu tür görsel detaylar, izleyicinin karakterle daha derin bir bağ kurmasına yardımcı olur ve filme ek bir anlam katmanını dahil eder. Böylece, dekor sinemada sadece estetik bir unsur olmanın ötesinde, anlatıyı destekleyen ve zenginleştiren kritik bir öge haline gelmektedir (2007: 69).

Yönetmenler, bir filmde mevcut bir mekânı kullanmayı tercih edebilir veya ihtiyaçlarına göre mekânın tamamını ya da bir kısmını özel olarak inşa edebilirler. Birçok yönetmen, özellikle ABD'deki ticari film yapımlarında, film üzerinde daha fazla kontrol sağlamak amacıyla stüdyo çekimlerini tercih etmiştir. Stüdyolar, mizansenin istenilen şekilde düzenlenmesine olanak tanır ve yönetmenin ortam üzerinde tam hakimiyet kurmasına yardımcı olur. Detaylı bir set tasarımı, filmdeki anlatıya insan etkinliklerinden bağımsız olarak katkı sağlayabilir ve izleyicinin hikâyeye olan yaklaşımını etkileyebilir. Setin tasarımı, yalnızca görsel estetik değil, aynı zamanda hikâyenin atmosferini ve duygusal tonunu belirleyen bir unsurdur. Her

bir detay, izleyicinin karakterlerle ve olaylarla kurduđu duygusal bağı şekillendirmektedir (Bordwell, Thompson ve Smith, 2017: 115).

2.8. Kostüm, Saç ve Makyaj

Sinema ve tiyatrodaki kostüm ve makyaj, genellikle estetik ve dramatik işlevler üstlenir. Filmde kullanılan kostüm ve makyaj, karakterlerin tamamlayıcı özelliklerini oluşturur ve onların içsel dünyalarını, sosyal statülerini, ruh hallerini veya hikayedeki rollerini yansıtır. Mizansenin diđer öğeleri gibi, kostümler ve makyajlar da geniş bir yelpazeye yayılabilir; gerçekçi elbiselerden gösterişli, sembolik kostümlere kadar çeşitlilik gösterebilirler. Bu unsurlar, özellikle karakterin kimliğini ortaya koymada önemli bir rol oynar ve izleyiciye karakter hakkında ipuçları verir. Örneğin, *Men in Black* filmindeki Ajan J ve Ajan K'nın sürekli smokin giymesi, onların şık, sofistike ve profesyonel karakterler olduğunu vurgular. Aynı şekilde, Jackie Chan'ın *The Karate Kid* filmindeki Bay Han karakterinin olabildiğince basit ve mütevazı kıyafetleri, onun zorluklar karşısında direnen, mücadeleci ve kararlı doğasını yansıtır. Bu karakterlerin giydiği kıyafetler, yalnızca görsel değil, aynı zamanda dramatik anlam taşır ve her iki karakterin kimlikleri hakkında izleyiciye önemli bilgiler sunar. Bu şekilde, kostüm ve makyaj, karakterin dışı vurumu olarak işlev görür ve filmdeki anlatıyı güçlendiren kritik öğeler haline gelmektedir (Bordwell, Thompson, 2012: 128).

Filmlerde her karakterin kendine özgü bir tarzı vardır ve bu tarz, genellikle kostümler aracılığıyla izleyiciye iletilir. Karakterin giysileri, onun içsel yapısını, toplumsal rolünü ve filmdeki gelişimini görsel olarak yansıtmaktadır (Butler, 2011: 36). Sinemada inandırıcılık ve gerçeklik yaratmanın önemli bir unsuru da makyajdır. Makyaj, bazen dekordan ve kostümlerden daha fazla öneme sahip olabilir, çünkü doğrudan karakterin görünümünü ve psikolojik durumunu etkiler. Sinemada, özellikle yakın çekimlerin kullanılmasıyla, izleyiciyle oyuncular arasındaki mesafe önemli ölçüde azalır. Bu durum, sinemadaki makyajın önemini artırır, çünkü derinin üzerindeki en küçük detaylar bile görünür hale gelir. Tiyatrodaki oyunculara yapılan abartılı makyaj, genellikle sahnedeki uzak mesafeden dolayı seyircinin oyuncularını daha rahat görebilmesi için kullanılır. Ancak sinemada, yakın çekimler sayesinde

makyajın ince detayları, karakterin duygusal durumu ve ifadeleriyle doğrudan ilişki kurar. Bu nedenle, yakın çekimlerde yapılan makyajın ne kadar başarılı olduğu, sinemada inandırıcılığı artırmak için kritik bir rol oynar. Sinema, detaylara büyük önem verir ve makyaj, bu detayları izleyiciye doğru şekilde iletmek için önemli bir araçtır (Kartal, 2010: 35-36).

Kostüm tasarımcıları gibi makyaj sanatçıları da oyuncu görünümünü şekillendirerek (yaş, duygu, fiziksel özellikler) karakteri ve anlatıyı destekleyen önemli unsurlardır. Makyaj, düzeltici işlevinin yanı sıra (kusur gizleme, çekiciliği artırma), oyuncuların farklı karakterlere dönüşmesini sağlar ve gerçeklik algısını güçlendirmektedir (Nusim, 2008: 1-8).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM


BULGULAR VE TARTIŞMA

Çalışmanın bu bölümünde Edgar Allan Poe'nun öykülerinden sinemaya uyarlanan *Usher Evi* (Roger Corman – 1960), *Tomb of Ligeia* (Roger Corman – 1964), *Black Cat* (Albert S Rogell - 1941), *Tales of Terror* (Roger Corman - 1962), *Extraordinary Tales* (Raul Garcia – 2013), *Histoires Extraordinaires* (Roger Vadim, Louis Malle, Federico Fellini – 1968) ve *Stoneherats Asylum* (Brad Anderson-2014) filmleri, mizansen kurulumu bağlamında sinematografi, aydınlatma, set tasarımı, kostüm, makyaj ve saç tasarımı açılarından sırasıyla ele alınacaktır.

3.1. BLACK CAT (1941)

Aslında gerçek sefalet, asıl keder, genel değil, özeldir. Acının en korkunç uçlarına yığınlar içindeki insan değil, tek tek bireyler katlanır.

Edgar Allan POE

Filmin Künyesi	
	Yönetmen: Albert S. Rogell
	Orijinal Öykü: Edgar Allan Poe
	Senaryo: Robert Lees, Robert Neville, Eric, Taylor, Frederic I. Rinaldo
	Görüntü Yönetmeni: Stanley Cortez
	Kurgu: Ted J. Kent
	Yapımcı: Burt Kelly
	Oyuncular: Basil Rathbone, Hugh Herbert, Broderick Crawford, Bela Lugosi, Anne Gwynne, Gladys Cooper, Gale Sondergaard, Cecillia Loftus, Alan Ladd, Claire Dodd, John Eldredge, Erville Alderson, Harry C. Bradley, Jack Cheatham, Edgar Sherrod
	Yapım Yılı: 1941
	Süre: 70 dakika
	Dağıtımçı: Universal Pictures

Görsel 3.1. Black Cat (1941) Filminin Afışı ve Künyesi

3.1.1. Filmin Konusu

Film, yaşlı ve varlıklı bir kadının ölümüyle başlar. Kadının ölümünün ardından, malikanede yaşayan ve mirastan pay bekleyen akrabalar ve diğer davetsiz misafirler bir araya gelir. Herkes, servetin nasıl bölüşüleceğini ve mirasın kime kalacağını merak etmektedir. Ancak, bu toplantı sırasında esrarengiz olaylar yaşanmaya başlar. Malikanede dolaşan bir kara kedi, bazı karakterlerin korkularını tetikler. Bazılarına göre bu kedi bir uğursuzluk işaretidir, bazılarına göre ise sadece bir hayvandır. Ancak, evdeki herkesin bir şeyler sakladığı ve geçmişte bazı karanlık olayların yaşandığı ortaya çıkar. Kısa süre sonra, malikanedekilerden biri gizemli bir şekilde öldürülür. Cinayet, içeridekileri şoke eder ve herkes birbirinden şüphelenmeye başlar. Karakterlerden bazıları mirası ele geçirmek için planlar yaparken, bazıları da kendi hayatlarını koruma telaşına düşer. Cinayetlerin devam etmesiyle birlikte, evin içinde bir katil olduğu anlaşılır. Katilin kim olduğu, kara kedinin olaylarla nasıl bir bağlantısı olduğu ve herkesin sakladığı sırlar birer birer açığa çıkmaya başlar. Film, klasik bir whodunit (katilin kim olduğunu bulmaya yönelik dedektif hikâyesi) atmosferinde ilerler. Finalde, tüm ipuçları bir araya getirilir ve katilin kim olduğu şok edici bir şekilde ortaya çıkar. Kara kedinin olaylara dair gizemli rolü de açıklığa kavuşur.

3.1.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.1.2.1. Sinematografi



Görsel 3.2. Malikânenin Dışarıdan ve İçeriden Bir Örnek

Gotik sinemanın klasik atmosferini yansıtan (bkz. Görsel 3.2.) sahnede karanlık doğa, uzak bir malikâne ve dramatik ışık kullanımı öne çıkıyor. Çerçeveleme, perspektif ve ışık-gölge dengesi, sahneye tekinsiz bir atmosfer katarken, mekânın

tehditkâr bir yapıya sahip olduđu hissini de güçlendiriyor. Bu sahnede ağaç dalları ve gölgeler, çerçeveleme unsuru olarak kullanılmış. Ön plandaki yoğun karanlık silüetler, izleyiciyi mekâna bir gözlemci gibi dahil ederken, aynı zamanda sahneye bir voyeuristik (gizlice izleme) etki kazandırmıştır. Dalların kaotik yerleşimi, gotik sinemanın doğaya yönelik tekinsiz bakışını yansıtır ve karakterlerin kontrol edemediđi bir dünya hissini yaratmaktadır. Malikâne, uzakta olmasına rağmen sahnenin odak noktası haline getirilmiş, pencerelerden yayılan loş ışık, içeride bir yaşam belirtisi olduğunu gösterse de dış dünyanın kasvetiyle tezat oluşturarak malikânenin izole ve tekinsiz bir yer olduđu duygusunu pekiştirmektedir. Çitin ve kapının varlığı, dış dünya ile malikâne arasında bir sınırı resmetmesi gotik anlatılardaki hapis, kader ve kaçınılmazlık temalarına gönderme yapmaktadır. Arka planda görülen küçük evler ve kırsal alan, sahneyi daha geniş bir dünya içinde konumlandırarak malikânenin ürkütücü yalnızlığını daha da belirgin hale getirmektedir.

Gökyüzü ve çevresel atmosferin loş tutulması, sisli ve bulanık bir his vererek, zamanın belirsiz olduđu bir ortam yaratmaktadır. Klasik gotik sinema estetiđine uygun olarak, sahne geçmişin izlerini taşıyan, karanlık ve kadercî bir atmosfer sunmaktadır. Salondaki geniş alan, Viktoryen tarzı dekor ve dramatik ışık-gölge dengesi, sahnenin hem gerilimli hem de teatral bir atmosfer kazanmasını sağlamaktadır. Bu sahnede, karakterlerin mekân içindeki yerleşimi hiyerarşik bir düzen içerisinde sunulmuştur. Merkeze konumlandırılan erkek karakter, diđer karakterlere göre daha baskın bir duruş sergileyerek dikkatleri üzerine çekmektedir. Merdivenler, klasik gotik sinema kodlarında olduđu gibi sahneye üst kat – alt kat ayrımıyla güç, gizem ve kaçınılmaz bir tehdidin varlığını hissettirmektedir. Ön planda oturan karakterler, kostüm ve ışık açısından sahnenin zıt kutuplarını temsil eden bir düzen içindedir. Kadın karakterler açık renkli elbiselerle aydınlık tarafta otururken, diđer karakterler daha koyu tonlarda giyinerek mizansenin dramatik dengesini güçlendirmektedir. Büyük salonun süslemeli duvarları, heykeller ve antika mobilyalar, sahnenin estetik deđerini artırırken gotik sinemanın lüks fakat tekinsiz mekân yaratımı geleneđini yansıtmaktadır.

Arka plandaki büyük saat gölgesi, gotik anlatıların temel sembollerinden biri olan zamanın kaçınılmazlığı ve yaklaşan tehlikenin habercisi olarak gösterilmektedir.

Poe'nun öykülerinde olduğu gibi zamanın geçişi karakterler için geri dönüşü olmayan bir kaderi simgelemektedir.



Görsel 3.3. Malikane Bekçisinin Demir Parmaklıklar Arkasındaki Yakın Çekimi

Bekçinin demir parmaklıklar ardından gelenlere baktığı sahnede gotik ve dışavurumcu sinema tekniklerini ustaca kullanan bir çerçeveleme ile karakterin içsel korkusunu ve paranoyasını görselleştiriyor. Yüzün aşırı yakın çekimi, karakterin zihinsel çöküşünü ve yoğun psikolojik gerilimi izleyiciye doğrudan hissettiren etkili bir sinematografi tekniği olarak öne çıkmaktadır. Sahnenin merkezinde yer alan bıçak veya metal çubuk, karakterin yüzünü ikiye bölerek bir ikilik hissi yaratıyor. Bu görsel metafor, Poe'nun eserlerinde sıkça karşılaştığımız bölünmüş benlik, vicdan azabı ve içsel çatışma gibi temaları yansıtmaktadır. Karakterin gözüne odaklanan kamera, korkunun en temel göstergelerinden biri olan büyümüş göz bebeklerini vurgularken bu da onun dehşet içinde olduğunu açıkça göstermektedir.

3.1.2.2. Aydınlatma



Görsel 3.4. Malikaneye Girmeye Çalışan Mr. Penny ve Arkadaşı, Kapının Ardında Onları Karşıllayan Evin Hizmetçisi Abigail

Abigail'in, Penny ve Harold'u sürgülü küçük pencereden alay edici konuşmasını gösteren sahne aydınlatma ve mizansen açısından klasik gotik sinema

tekniklerini içeren bir örnektir. Düşük anahtar aydınlatma (low-key lighting) tekniği ile sahneye gizemli ve tekinsiz bir atmosfer kazandırılmıştır. Sis ve arka plandaki ışık, karakterlerin gölgelerini uzun ve tehditkâr bir şekilde yansıtarak gerilim hissini artırmaktadır. Ağaçların arasından süzülen ışık, bilinmezliği ve yaklaşan bir tehlikeyi ima eden klasik gotik atmosfer yaratımına katkıda bulunmaktadır. Ön plandaki karanlık ağaçlar, sahneye doğal bir çerçeve oluşturarak izleyicinin gözünü karakterlere yönlendiriyor. Karakterler ışık kaynağına doğru ilerlerken gölgeleri arkalarında kalıyor, bu da belirsizlik ve tehdit hissini güçlendirmektedir. Ağaç dallarının karmaşık yapısı, doğanın kaotik ve korkutucu bir unsur olarak kullanıldığı Poe tarzı gotik anlatılarla uygun olarak betimlenmiştir. Sisle kaplı, bilinmezlikle dolu bir ortam, ağaç dalları ve gölgelerin yarattığı kaotik atmosfer ve ışık kaynağına doğru ilerleyen karakterler ve gerilim hissi. Bu sahne, Poe'nun öykülerinde sıkça karşılaşılan karanlık orman, bilinmezliğe yürüyen karakterler ve tekinsiz atmosfer gibi gotik korkunun temel yapı taşlarını taşıyor. Bordwell ve Thompson'a (2010: 126) göre düşük anahtar aydınlatma ve gölge kullanımı, izleyiciyi psikolojik bir gerilim atmosferine sürükleyen güçlü bir mizansen yaratımına katkı sağlamaktadır.

Yüksek kontrastlı ışık-gölge dengesi, karakterin yüzündeki ifadeyi dramatikleştirirken Alman Dışavurumculuğu'na özgü sinematografi tekniklerini aklı getirmektedir.

Görsel 3.4'deki ikinci görselde yüzün tek tarafı loş bırakılarak, karakterin hem fiziksel hem de psikolojik olarak ikiye bölünmüş olduğu hissi verilmiştir. Arka planda görünen gölge oyunları, mekânın dış dünyadan izole ve tehditkâr bir yer olduğunu ima etmektedir. Kadının yüzünün demir çerçeve içinde gösterilmesi, onun bir mahkûm veya hapsedilmiş bir figür olduğunu hissettiriyor. Sınırlı bakış açısı, izleyiciyi karakterin yerine koyarak hem onun dünyaya nasıl baktığını hem de dış dünyadan nasıl koparıldığını vurguluyor. Kafes veya pencere çerçevesi içinde hapsedilmiş bir karakter, tek taraflı aydınlatma ile bilinmezliği artıran atmosfer, derin gölgelerle kasvetli ve gizemli bir hava yaratılması Poe'nun eserlerinde olduğu gibi karakterin fiziksel olarak kapana kısılmış olmasının yanı sıra, ruhsal veya psikolojik bir esaret içinde olduğunu da yansıtan güçlü bir görsel anlatı sunmaktadır.

3.1.2.3. Set Tasarımı

Filmin giriş sekansında görülen evin maketinin tarzı Victoria Dönemi'ne aittir. Bu maket, filmin geçtiği evin maketidir. Viktoryen evlerin gotik olarak nitelendirilmesinin temel nedeni, Victoria döneminde Batı dünyasında etkili olan Neogotik ya da Gotik Uyanış mimarisinin bu yapılar üzerinde belirleyici bir estetik anlayış oluşturmasıdır. Bu mimari akım, 19. yüzyılda özellikle İngiltere'de etkili olmuş, Augustus Pugin gibi isimlerin öncülüğünde gotik biçim sadece dini yapılarda değil, konut mimarisinde de yaygınlaşmıştır (Britannica, 2023; The Royal Institute of British Architects [RIBA], 2020). Bu evlerin gotik görülmesinin bir diğer sebebi Victoria Dönemi'nin ardından kötü karşılanmış olması ve hızlıca kullanımının azalmasıyla terkedilmeleridir. Ardından bu evler halk arasında, terkedilmiş ve hayaletli olarak görülmüştür. Alfred Hitchcock'ın *Psycho* (1960) filminde viktoryen ev kullanmasıyla, gotik üslup barındıran filmlerde yaygınlık kazanmıştır. Gotik tavanlar, ortaçağ oymalarıyla süslenmiş pervazlar, gotik kuleler, vitraylar ve payandalar bulunabilen bu evler gotik uyanış mimarisinin önemli tarzlarından biridir (Lowndes, 2018: 26).

Filmin başlangıç sekansında (görsel 3.2'nin birinci görseli) görülen viktoryen evin maketinin üzerinde bir örümcek yürümektedir. Örümcekler; harabelerde, terkedilmiş mekânlarda, ormanlarda ya da birçok insan tarafından tekinsiz atfedilen yerlerde yaşamaktadırlar. Hem bu açıdan hem de ölümü sembolize etmesi açısından gotiğin bir parçasıdır.

3.1.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç



Görsel 3.5. Henrietta Winslow ve Damadı Eduardo Miras Hakkında Konuşurken

Görsel 3.5’de görüleceği üzere ilk sahnede Eduardo karakterinin kostümü, siyah-beyaz takım elbiseye sahip bir gömlek ve ceketinin cebinde beyaz mendilden oluşmaktadır. Siyah-beyaz, özellikle siyah gotik modasının temel rengidir. Siyah, ölümle en çok ilişkilendirilen renktir ve gotik alt kültüründe de en sık kullanılan renktir. Aslında bir renk olmayışı, siyahın canlı ya da bu dünyadan olmadığı hissini vermektedir. Beyaz, kontrast yaratarak siyahı ortaya çıkartma amacıyla kullanılmaktadır.

3.2. THE FALL OF THE HOUSE OF USHER (1960)

Ölüm iyi biridir ve evinin kapısı her zaman açıktır.

Edgar Allan POE

	<p>Filmin Künyesi</p> <p>Yönetmen: Roger Corman Orijinal Öykü: Edgar Allan Poe Senaryo: Richard Matheson Görüntü Yönetmeni: Floyd Crosby Kurgu: Anthony Carras Yapımcı: Roger Corman Oyuncular : Vincent Price, Mark Damon, Myrna Fahey, Harry Elberbe, David Andar, Bill Borzage, Mario Bellini, Eleanor LeFaber, Nadajan, Ruth Oklander, George Paul, Geraldine Paulette, Phill Sulvestre, John Zimeas Yapım Yılı: 1960 Süre: 79 dakika Dağıtımçı: American International Pictures</p>
--	--

Görsel 3.6. The Fall Of The House Of Usher (1960) Filminin Afişi ve Künyesi

3.2.1. Filmin Konusu

Philip Winthrop (Mark Damon), nişanlısı Madeline Usher (Myrna Fahey) ile evlenmek için Usher malikanesine gider. Ancak Madeline'in ağabeyi Roderick Usher (Vincent Price), ailenin lanetli olduğuna inanmakta ve kız kardeşinin evlenmesine karşı çıkmaktadır. Roderick hem kendisinin hem de Madeline'in hastalıklı ve zayıf bir ruh hali içinde olduğunu, Usher soyunun sürmesinin büyük bir felakete yol açacağını iddia eder.

Philip, Madeline'i malikânedan kaçmaya ikna etmeye çalışırken, Madeline ani bir ölümle karşılaşır ve apar topar aile mezarlığına gömülür. Ancak kısa süre sonra, Madeline'in aslında diri diri gömüldüğü ortaya çıkar. Öfkeli ve delirmiş bir halde mezarından çıkarak Roderick'le yüzleşir. Bu sırada malikanede doğaüstü olaylar yaşanır ve ev çökerek Usher ailesinin kaderini tamamlar. Philip, yıkılan evden zar zor kurtulur.

Film, gotik atmosferi, Vincent Price'ın etkileyici performansı ve kasvetli anlatımıyla, Poe'nun hikâyesine sadık kalan başarılı bir uyarlama olarak kabul edilir.

3.2.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.2.2.1. Sinematografi



Görsel 3.7. Philip Winthrop'un Malikaneye Gelişi ve Malikanenin İç Görünümü

Philip Winthrop, ıssızlığın ortasındaki Usher Malikanesine geldiği sahne Roger Corman'ın Poe uyarlamalarına özgü atmosfer yaratımı ve sinematografik kompozisyonun etkili bir örneğidir. Filmde, ana karakterin sisler içinde ilerleyerek devasa ve tekinsiz bir malikâneye yaklaşması, izleyiciye klasik gotik korku anlatılarının tanıdık bir giriş sahnesini sunmaktadır. Geniş açılı çekim, malikâneyi

devasa ve izole bir yapı olarak konumlandırarak hem fiziksel hem de psikolojik anlamda tehditkâr bir mekân algısı yaratmaktadır. Alçak kamera açısı, karakterin küçüklüğünü ve savunmasızlığını vurgularken, malikânenin baskın bir unsur olarak sunulmasını sağlamaktadır. Bu teknik, gotik korku sinemasında sıkça kullanılan “mekânın karakter üzerinde kurduğu güç” temasını ön plana çıkarmaktadır.

Sahnenin atmosferini belirleyen en önemli unsurlardan biri de ön plandaki sis ve çarpık ağaç dallarının oluşturduğu doğal çerçeveleme tekniğidir. Sis, Poe uyarlamalarında sıkça başvurulan bir sinematografik öge olarak burada da tehdit hissini artırmak ve bilinmezlik duygusunu pekiştirmek için kullanılmıştır. Bu, seyirciye hem fiziksel hem de psikolojik bir geçiş anı yaşatarak, karakterin bilinmeyene doğru ilerlediğini göstermektedir.

Özellikle sol tarafta yükselen kartal heykeli, sahnede gotik anlatının temelini oluşturan ölüm ve kaderin kaçınılmazlığı temalarını destekleyen bir unsur olarak kullanılmıştır. Roger Corman’ın Poe uyarlamalarında doğa ve mimari genellikle canlı bir tehdit unsuru olarak işlev görür, burada da malikâne yalnızca bir arka plan değil, başlı başına bir karakter gibi resmedilmiştir. Demir parmaklıklı kapı ve taş duvarlar, karakterin içeri adım attığında geri dönüşü olmayan bir noktaya ulaşacağını ima ederken, seyirciyi de içeri girmeye zorlayan bir görsel bariyer oluşturmaktadır. Karakterin siluet olarak sunulması, hem onun henüz mekâna tam anlamıyla dahil olmadığını hem de malikânenin içinde barındırdığı tehlikelere karşı tamamen savunmasız olduğunu gösterir. Bu sinematografik tercih, Poe’nun anlatılarında sıkça rastlanan “kimlik erozyonu” ve karakterin mekân içinde kaybolması temalarını desteklemektedir (Ünlü, 2014: 325)

Kompozisyon açısından bakıldığında, kamera açısı ve çerçeveleme, karakterin yönü doğrultusunda izleyicinin de gözünü malikâneye doğru yönlendirmektedir. Seyirci, karakterle birlikte bilinmeze doğru ilerliyormuş hissine kapılır, bu da gotik sinemanın atmosfer yaratma gücünü pekiştiren etkili bir anlatım biçimidir. Bu sahne, sinematografik olarak hem karakterin psikolojik durumu hem de mekânın tehdit edici atmosferiyle bütünleşen güçlü bir mizansen düzenine sahiptir.



Görsel 3.8. Usher Malikanesinin Dışından Bir Örnek

Siyah gökyüzü ve arkada beliren bulutlar, tehditkâr bir atmosfer yaratırken, malikânenin karanlık silueti ile “doğüstü bir kaderin yaklaştığı” hissini vermektedir. Bu sahne, Poe’nun “Usher Evi’nin Çöküşü” adlı öyküsünde olduğu gibi mekânın yavaş yavaş karakterlerin psikolojisiyle bütünleşerek yok olacağını ima eden bir anlatım biçimi sunmaktadır.

Sinematografik olarak, duvarların ve pencerelerin keskin açılarla sunulması, izleyicide huzursuzluk ve sıkışmışlık hissi uyandırmaktadır. Bu tercih, izleyiciyi yalnızca bir gözlemci olarak bırakmak yerine, mekânın boğucu atmosferine doğrudan dahil eden bir teknik olarak öne çıkmaktadır. Yapının karanlıkta kaybolan bölümleri, bilinmezliği ve mekânın derinliklerindeki tehditleri vurgularken, çatlakların ve örümcek ağlarının detayları, malikânenin zamana karşı koyamayacak bir varlık olduğunu gözler önüne sermektedir (Thimmana, 2020: 734). Bu sahne, mekânın anlatının aktif bir parçası olduğu gotik korku sineması estetiğini en iyi yansıtan örneklerden biridir. Malikânenin dış cephesi, yalnızca fiziksel olarak değil, aynı zamanda içsel bir çöküşün de sembolü haline gelmiştir.



Görsel 3.9. Usher Malikanesinde Çıkan Yangın ve Yangının Ortasında Kalan Philip, Roderick ve Madeline

House of Usher filminde final sahnesi, sinematografik açıdan hem görkemli hem de anlatsal olarak tamamlayıcı bir rol üstlenmektedir. Yangın sekansı, renk kullanımı, çerçeveleme ve kamera hareketleriyle yalnızca bir malikânenin fiziksel yıkımını değil, aynı zamanda Usher soyunun kaçınılmaz çöküşünü de sinemasal bir dille anlatır. Film boyunca soğuk ve kasvetli tonlar ağırlıklı olarak kullanılırken, bu sahnelerde kırmızı ve turuncu alevler çarpıcı bir kontrast oluşturur. Ateş, Usher malikânesinin uzun zamandır beklediği sonu getiren yıkıcı bir güç olarak görselleştirilirken, karakterler de bu alevlerin arasında kaybolur. Ateşin hareketliliği, sahnelere dinamik bir yapı kazandırırken, ışık ve gölge oyunları sinematografinin gücünü pekiştirir. Özellikle karakterlerin yüzlerine düşen alev yansımaları, onların kaçınılmaz sonlarıyla yüzleşmelerini simgeleyen güçlü bir görsel anlatım sunmaktadır.

Görsel 3.9'un ilk karesinde, karakterin sırtı kameraya dönük şekilde çerçevelenmiş olması, izleyiciyi onunla özdeşleşmeye davet eden bir teknik olarak kullanılmaktadır. Bu tür sahnelerde karakterin yüzünü göstermemek, onun kaderiyle yüzleştiği dramatik anı daha da güçlendirir ve izleyicinin de onunla yangının içine sürüklendiği hissini yaratır. Kamera, karakteri alevlerin içine çeken bir kompozisyonla konumlandırarak mekânın ölümcül gücünü izleyiciye doğrudan hissettirir.

İkinci karede, Roderick ve Madeline'in alevler arasında son bir kez birbirlerine sarılması, gotik korkunun romantizmle iç içe geçmiş anlatısını destekleyen bir sinematografik tercihtir. Alevler, yalnızca malikâneyi yok eden bir güç değil, aynı zamanda Usher ailesinin kendi lanetinden kurtuluşunu simgeleyen bir arınma metaforudur. Bu sahnede kamera, karakterleri çerçevenin merkezine alarak, alevlerin arasında sıkışıp kaldıkları hissini güçlendirir ve kaçınılmaz felaketi vurgulamaktadır.



Görsel 3.10. Usher Malikanesinin Çöküşü

Usher malikânesinin tamamen yok oluşunu resmeden ikonik bir gotik sinema sekansı sunmaktadır. Ön plandaki kuru ağaçlar ve demir parmaklıklar, yıkımın yalnızca bir bina ile sınırlı kalmadığını, bütün bir soyun ve geçmişin ortadan kalktığını gösteren bir çerçeve yaratmaktadır. Burada kamera, geniş açı kullanarak felaketin boyutlarını tam anlamıyla izleyiciye hissettirmektedir. Sis ve dumanın kullanımı, Poe'nun gotik atmosferine sadık bir anlatı tekniği olarak öne çıkarken, malikânenin tamamen yanıp yok olması, yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda metafiziksel bir çöküşü de temsil etmektedir.

Usher Malikanesinin Çöküşü filmindeki sahneler Corman'ın sinematografik anlatım gücünü ve Poe'nun gotik trajedisini nasıl görsel olarak canlandırdığını göstermesi açısından oldukça etkileyicidir. Kamera kullanımı, renklerin dramatik etkisi ve yangının sinemasal bir metafor olarak ele alınışı, *Usher Malikanesinin Çöküşü*'nün unutulmaz finalini oluşturarak gotik sinema tarihine güçlü bir iz bırakmaktadır.

3.2.2.2. Aydınlatma



Görsel 3.11. Madeline ve Philip Çıkış Ararken Usher Malikanesinin Çatlayan Duvarları

Madeline'nin malikanedен çıkmaya ikna olduğu sahnede kullanılan aydınlatma tekniği, karakterlerin psikolojik durumlarını ve mekânın tekinsiz doğasını

vurgulayan temel bir anlatım unsuru olarak öne çıkmaktadır. Roger Corman'ın Edgar Allan Poe uyarlamalarında sıklıkla rastlanan low-key lighting (düşük anahtar aydınlatma) ve tek nokta ışık kaynağı kullanımı, seyirciyi hem fiziksel hem de psikolojik olarak karanlığa hapseden bir sinematografik strateji olarak karşımıza çıkmaktadır (Kawin, 2012: 142)

İlk karede, karakterlerin elinde tuttukları mum, tek ışık kaynağı olarak kullanılarak dramatik bir kontrast yaratılmıştır. Mekânın büyük bir kısmı gölgeler içinde bırakılarak, gizemin ve bilinmezliğin yarattığı tehdit hissi güçlendirilmiştir. Işığın sınırlı bir alanı aydınlatması, hem karakterlerin hareketlerini kısıtlayan bir unsur olarak işlev görmekte hem de çevrede saklı tehlikelere dair bir belirsizlik duygusu yaratmaktadır. Mum ışığı, ışığın etrafında yoğun bir gölge oyunu oluştururken, duvarlara düşen yansımalar mekâna derinlik kazandırmaktadır. Gotik sinemada aydınlatma yalnızca bir görsellik unsuru değil, aynı zamanda karakterlerin iç dünyasını yansıtan bir anlatı aracı olarak da işlev görmektedir. Burada, loş ışık ve gölgelerin hâkim olduğu atmosfer, karakterlerin bilinmeyene doğru ilerlerken hissettiği korkuyu izleyiciye de geçirmektedir.

İkinci karede ise ışığın daha dramatik bir kullanımı dikkat çekmektedir. Karakterin yüzü kısmen aydınlatılmışken, bedeninin geri kalanı gölgeler içinde bırakılarak onun içinde bulunduğu psikolojik durum vurgulanmıştır. Burada ışık hem mekânın fiziksel çöküşünü hem de karakterin zihinsel olarak yaşadığı parçalanmayı yansıtan bir metafor olarak işlev görmektedir. Duvarların üzerindeki örümcek ağlarının belirginleşmesi, ışığın bu detayları ortaya çıkarmasıyla sağlanmıştır, bu da malikânenin zamanın etkisiyle çürüdüğünü ve terk edilmişlik hissini altını çizmektedir.

Gölgeler, ışığın açığa çıkardıklarından daha önemli hale gelirken, karanlık alanlar sürekli bir tehdit unsuru olarak varlığını korumaktadır. Filmdeki kullanılan aydınlatma tekniği, yalnızca görsel bir stil tercihi değil, aynı zamanda filmin anlatı yapısına katkı sağlayan bir araçtır. Işığın sınırlandırılması, Poe'nun hikâyelerindeki karakterlerin sıkışmışlık hissini ve kaçınılmaz kaderle yüzleşmelerini sinematografik olarak destekleyen bir atmosfer yaratmaktadır.

3.2.2.3. Set Tasarım

Roger Corman'ın 1960 yapımı *House of Usher*; Edgar Allan Poe'nun gotik dünyasını sinemaya taşırken mekânın doğrudan anlatının bir parçası olduğu güçlü bir görsel atmosfer oluşturmaktadır. Usher Malikânesi, filmin ruhunu belirleyen temel unsurlardan biri olarak tasarlanmıştır; izleyiciyi yalnızca korkutucu bir mekâna değil, çürüyen bir soyun kaderine de tanıklık etmektedir. Malikânenin fiziksel yapısı, Poe'nun öyküsünde olduğu gibi, karakterlerin ruh hâlini ve yozlaşmış aristokrasinin çöküşünü yansıtan bir metafor haline gelmektedir.

Malikâne, yalnızca dış görüntüsüyle bile bir tehdit unsuru olarak konumlandırılmıştır. Yüksek tavanları, gotik kemerleri, büyük taş duvarları ve devasa pencereleriyle görkemli ama aynı zamanda çökmekte olan bir yapı hissi vermektedir. Filmin başında malikâneye yapılan yolculuk, mekânın yalnızca fiziksel olarak değil, metaforik olarak da zaman içinde sıkışıp kalmış bir yapı olduğunu hissettirmektedir. Dış cephedeki çatlaklar, köşelere yayılan sarmaşıklar ve örümcek ağları, malikânenin yaşayan bir varlık gibi zamanın etkisiyle bozulduğunu vurgulamaktadır. Bu çürümüşlük, Usher ailesinin kaderiyle paralellik göstererek, mekânın karakterlerin psikolojik çöküşünü de temsil ettiğini ima etmektedir.

İç mekân tasarımı, filmin temasına uygun olarak kasvetli ve tekinsiz bir atmosfer yaratacak şekilde şekillendirilmiştir. Büyük, ağır ahşap mobilyalar, gotik döneme ait süslemeler ve loş ışıklandırma, mekânın ihtişamlı geçmişini hatırlatırken aynı zamanda artık geçmişe saplanıp kalmış bir zaman dilimine hapsedildiğini göstermektedir. Duvarlarda yer alan büyük portreler, geçmişin gölgeleri gibi mekânı kuşatırken, karakterler de bu mirastan kaçamayacaklarını hissettiren bir düzen içinde hareket ederler. Özellikle malikânenin içindeki merdivenler, Poe'nun gotik anlatılarında sıkça rastlanan bir metafor olarak kullanılmış, çıkan bu yollar bilinmeyi, laneti ve kaçınılmaz çöküşü çağırıştırır.

Malikânenin alt katları ve mahzenleri ise, mekânın karanlık yüzünü ortaya koyar. Yeraltında konumlanan bu alanlar, filmin atmosferine kasvet ve ölüm temalarını doğrudan dahil ederken, karakterlerin hapsedilmişlik hissini de destekler. Demir parmaklıklarla çevrili geçitler ve tabutlarla dolu mahzenler, gotik korku sinemasının

vazgeçilmez unsurları arasında yer alır ve malikânenin bir mezar ile özdeşleşmesini sağlar. Burada kullanılan ışık, sınırlı bir kaynaktan gelerek mekânın çoğunu gölgeler içinde bırakır, bilinmeyi vurgulayan bu teknik, izleyicinin gözünün karanlığa kaymasını ve gölgelerin içinde bir tehdit aramasını teşvik etmektedir.



Görsel 3.12. Mariam Usher'in İskeleti

Filmin renk kullanımı da set tasarımını destekleyen bir unsurdur. Corman, gotik korku sinemasında alışık olduğumuz soğuk ve nötr tonlar yerine kırmızı, bordo ve altın gibi daha sıcak ve yoğun renkleri tercih etmiştir. Bu renkler, malikânenin çöküşüne rağmen hâlâ bir zamanlar görkemli olduğunu hatırlatan bir nostalji hissi yaratırken, aynı zamanda boğucu ve hasta bir atmosfer oluşturur. Kırmızı, özellikle malikânenin kaderine gömülü bir laneti vurgulamak için kullanılmış, ölüm ve kaçınılmaz son hissini güçlendiren bir detay haline gelmektedir.

House of Usher, set tasarımını yalnızca atmosfer yaratma aracı olarak değil, doğrudan filmin anlatısını şekillendiren bir unsur olarak kullanır. Mekân, karakterlerin kaderinin bir uzantısı haline gelir ve sonunda malikânenin çöküşüyle birlikte, Usher soyunun da sonu gelir. Poe'nun öyküsünde olduğu gibi malikâne ve aile birbirine bağlıdır; biri çökerken diğeri de yok olur. Corman, mekânı bir anlatı unsuru olarak kullanarak, izleyiciyi yalnızca bir korku atmosferine değil, bir trajedinin içine de çekmeyi başarmaktadır.

3.2.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç



Görsel 3.13. Roderick Usher ve Yakın Çekimde Madeline Usher

Roger Corman'ın House of Usher filminde, kostüm, makyaj ve saç tasarımı, karakterlerin hem psikolojik durumlarını hem de gotik anlatıya uygun olarak aristokratik çöküşlerini vurgulayan önemli unsurlar arasında yer almaktadır. Filmde kullanılan görsel tasarım, yalnızca dönem atmosferini yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda karakterlerin kaderlerini, içsel çürümelerini ve ölüme yaklaşımlarını da estetik açıdan desteklemektedir. Özellikle Roderick Usher karakterinin kostümü, onun fiziksel ve ruhsal durumunu açıkça yansıtan bir öğedir. Siyah, ağır kumaştan yapılmış kıyafeti, Usher soyunun lanetini taşıyan son birey olarak yalnızlığını ve kasvetli ruh halini dışa vurur. Dantelli beyaz gömleği ve koyu renk ceketinin keskin kontrastı, onun aristokratik geçmişine dair bir referans sunarken, solgun teni ve ifadesiz yüzü, hastalıklı bir varoluş sürdüğüne dair ipuçları verir. Roderick'in saçları, belirgin bir şekilde bembeyaz olarak tasarlanmıştır; bu, onun genç yaşına rağmen çökmüş, bitkin ve zamanın etkisiyle tükenmiş bir figür olduğunun göstergesidir.

Madeline Usher'in makyajı ve saç tasarımı hem güzelliğini hem de ölümlüğe iç içe geçmiş kaderini vurgular. İlk sahnelerde, Madeline'in saçları düzgün ve geleneksel Viktoryen tarzda, düzenli bukleler halinde şekillendirilmişken, ölümden geri döndüğü anlarda bu görünüm tamamen değişir. Saçları darmadağın, gözleri çukurlaşmış ve makyajı belirgin şekilde solgun hale gelir. Göz çevresinde kullanılan koyu gölgeler ve kızarmış gözler, onun ölüm ve deliliğe doğru sürüklendiğini gösteren bir görsel araç haline gelmiştir. Özellikle göz makyajı, dramatik bir kontrast yaratacak şekilde karanlık tonlarla belirginleştirilmiş, bu da karakterin ruhsal çöküşünü görsel olarak vurgulamaktadır. Filmde kullanılan makyaj karakterlerin bedensel ve ruhsal dönüşümlerini göstermek için de kullanılmıştır. Madeline'in ölümden geri döndüğü

sahnede, gözaltlarında yoğun kırmızılık ve koyu halkalar belirginleşmiş, bu da karakterin ölümler diyarından bir varlık gibi algılanmasını sağlamıştır. Saçları, eskisine kıyasla çok daha dağınık ve kontrolsüz bir halde, karakterin içsel kaosunu yansıtan bir öğeye dönüşmüştür. Kostüm tasarımına baktığımızda film, Viktoryen döneme ait estetik kodları gotik anlatıya uyarlayan detaylar içermektedir. Erkek karakterlerin giyiminde yüksek yakalı gömlekler, koyu renk ceketler ve aristokratik danteller kullanılmış, bu da malikânenin zaman içinde donup kalmış havasını pekiştirmiştir. Madeline'in elbiseleri ise genellikle kadınsılığını ve kırılğan yapısını öne çıkaran akıcı kumaşlardan yapılmış, ancak ölümden döndüğünde elbisesi de onun gibi yıpranmış ve kirlenmiş bir hâl almıştır.

Corman'ın kostüm, makyaj ve saç tasarımı, karakterlerin psikolojik durumlarını ve trajik kaderlerini yansıtan güçlü bir anlatım aracı olarak kullanılmıştır. Film boyunca karakterlerin dış görünüşleri, onların ruh hallerindeki dönüşümlerle paralel olarak değişmiş, özellikle ölüm ve delilik temaları bu görsel tercihlerle pekiştirilmiştir. Bu sayede, *House of Usher*, yalnızca anlatısal açıdan değil, aynı zamanda görsel diliyle de gotik korkunun en etkileyici örneklerinden biri haline gelmiştir.



Görsel 3.14. Philip Winthrop'un Kâbusu

Görsel 3.14'ün yaşandığı sahnelerde makyaj ve saç tasarımı, karakterlerin gerçeklik ve hayal arasındaki ince çizgide gidip geldiği bir atmosfer yaratmaya hizmet etmektedir. Görselin genelindeki mor-mavi tonları, sahnenin gerçeküstü ve hayalî bir boyuta geçtiğini ima eden güçlü bir estetik tercih olarak kullanılmıştır. Bu renk, yalnızca sahnenin dramatik etkisini artırmakla kalmaz, aynı zamanda karakterlerin fiziksel hallerini de belirli bir bilinç dışı gerçeklik içinde eritir.

Kostümler, gotik korku türüne uygun şekilde, karakterlerin ruh hallerini ve toplumsal statülerini belirginleştiren bir işlev görmektedir. Ön planda yer alan karakterin açık renk gömleği, onun ana kahraman olarak izleyiciye daha görünür olmasını sağlarken, çevresindeki figürler genellikle koyu tonlarla giydirilmiş ve böylece arka plana itilen hayaletsi varlıklar olarak sunulmuştur. Karakterin kıyafetinin buruşuk ve yıpranmış olması, onun bir mücadele içinde olduğunu ve fiziksel olarak yıprandığını vurgulamaktadır. Gotik anlatılarda sıkça görülen gömlek-korse ya da dar yaka kombinasyonu, karakterin sınıfsal kökenini ve geçmişini vurgulayan bir tercih olarak karşımıza çıkmaktadır.

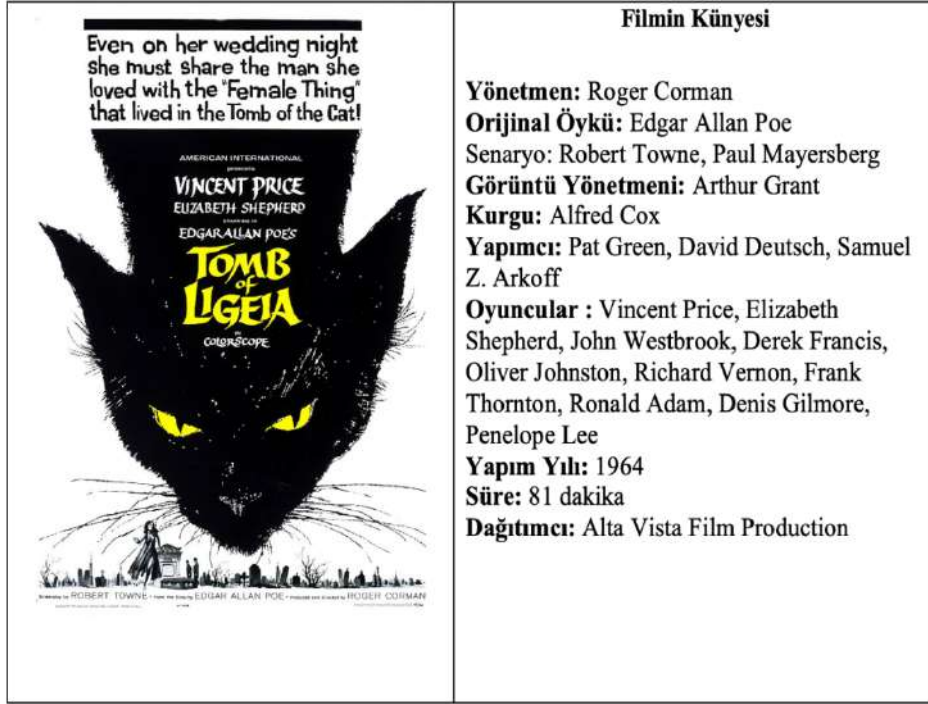
Makyaj açısından, karakterlerin yüzlerinde yoğun bir gölge ve kontrast oluşturulmuş, özellikle göz çevrelerine düşen gölgelerle onların yorgun, korkmuş ya da doğaüstü bir varlığa dönüşmek üzere oldukları hissi güçlendirilmiştir. Özellikle arka plandaki figürlerin yüzleri daha belirsiz ve bulanık bir biçimde bırakılarak, onların bir tür hayalet ya da zihinsel bir halüsinasyon olabileceği fikri pekiştirilmiştir. Ön plandaki karakterin makyajında ise yüz hatları daha belirgin hale getirilmiş, dramatik ışık oyunları ile gözler öne çıkarılmıştır.

Saç tasarımına bakıldığında, karakterlerin saçlarının sahenin kaotik yapısına uygun şekilde dağınık ve düzensiz olduğu görülmektedir. Özellikle baş karakterin hafifçe terlemiş ve karışmış saçları, onun korku içindeki hâlini daha gerçekçi kılmaktadır. Arka plandaki karakterlerin saçları ise kimi zaman tamamen karanlıkta kaybolarak, onları daha da bilinmez ve tehditkâr hale getirmektedir. Genel olarak, kostüm, makyaj ve saç tasarımı, yalnızca karakterlerin dış görünüşlerini belirlemekle kalmaz, aynı zamanda onların gerçeklikten uzaklaşan, bilinçaltının karanlık bölgelerine çekilen bir atmosfere sürüklendiğini de görsel olarak anlatır. Bu estetik tercih, Roger Corman'ın gotik anlatıyı sinemasal olarak nasıl şekillendirdiğinin güçlü bir örneğini sunmaktadır.

3.3. THE TOMB OF LIGEIA (1964)

“Demek istediğim, Ligeia'nın güzelliğinin ruhuma geçtiği ve orada bir mabetteymişçesine yaşadığı dönemden önce, özdeksel dünyada yaşadığım pek çok anda onun iri ve parlak gözlerinin bende uyandırdığı hissin aynısını yaşadım. Tekrarlayayım, onu bazen hızlı büyüyen bir asmayı incelerken bir pervaneyi, bir kelebeği, bir krizaliti, bir dereyi seyrederken buluyordum. Onu okyanusta hissettim; bir meteorun düşüşünde hissettim. Çok yaşlı insanların bakışlarında hissettim. Ve

gökyüzünde bir iki yıldız var ki teleskopla baktığımda içimde o duyguyu uyandırdılar.”
Edgar Allan POE



Görsel 3.15. The Tomb of Ligeia (1964) Filminin Afişi ve Künyesi

3.3.1. Filmin Konusu

Roger Corman’ın yönettiği *The Tomb of Ligeia*, Edgar Allan Poe’nun kısa hikâyesine dayanan, gotik korku ve gerilim türündeki bir filmidir. Başrollerde Vincent Price ve Elizabeth Shepherd yer alır. Ölümsüz aşk, ölümden sonra yaşam ve doğaüstü lanetler üzerine yoğunlaşan karanlık bir hikâye sunmaktadır.

Film, Verden Fell (Vincent Price) adlı karanlık ve melankolik bir adamın, sevgili eşi Ligeia’nın ölümüyle başlar. Ligeia, hayata ve ölüme meydan okuyan güçlü bir iradeye sahip bir kadındır. Öldüğünde, gözlerini kapatmayı bile reddeder – sanki ölümü kabul etmiyormuş gibi. Yıllar sonra, Verden Fell, Rowena Trevanion (Elizabeth Shepherd) adlı güzel ve meraklı bir kadınla tanışır. Rowena, Fell’in gizemli tavırlarından etkilenir ve kısa sürede ona âşık olur. Verden, başta mesafeli dursa da Rowena ile evlenmeyi kabul eder ve Ligeia’nın ölümüyle lanetlenen eski manastırda yaşamaya devam ederler. Zamanla Rowena, evde garip olaylar yaşandığını fark eder. Gece yarınları ürkütücü sesler duyar, siyah bir kedi sürekli etrafta dolaşır ve sanki bir

şey – ya da biri – onları izliyormuş gibi bir his hâkim olur. Verden Fell ise giderek tuhaflaşmaya, ruhsal olarak Ligeia'nın etkisi altına girmeye başlar.

Sonunda Rowena, Ligeia'nın ruhunun hala evde var olduğuna inanır. Verden'in aklını ele geçirdiği ve belki de tamamen yok etmeden gitmeyeceği şüphesi artar. Olaylar doruğa ulaştığında, Ligeia'nın ölmediği – ya da öldükten sonra geri döndüğü anlaşılır. Tüm bu doğüstü olaylar, korkunç bir yüzleşmeye yol açar.

Film, Rowena'nın gerçekleri keşfetmesi ve malikânedeki yaşanan doğüstü felakete Ligeia'nın lanetinin son bulmasıyla sonuçlanır. Ancak, bu süreçte aşk, delilik ve ölüm arasındaki ince çizgi tamamen yok olur. Bu film, Corman'ın en stilize Poe uyarlamalarından biridir ve Vincent Price'in ürpertici performansı ile klasik gotik korku sevenler için eşsiz bir deneyim sunar.

3.3.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.3.2.1. Sinematografi



Görsel 3.16. Lady Rowena'nın Verden Fell'in Şatosundaki Yalnızlığı

Görsel 3.16'nın yaşandığı sahnenin çerçeveleme yöntemi, simetriye ve derinlik hissine odaklanan bir perspektif ile sunulmaktadır. Ortada duran karakter, gotik atmosferi kuvvetlendiren büyüleyici vitray pencerenin önüne yerleştirilerek ikonik bir görsel ağırlık merkezi oluşturulmuştur. Bu sayede karakter, mekânın bir parçası gibi görünmekte ve geçmişin hayaletleriyle çevrili olduğu hissini vermektedir. Mekânın derinliği ve perspektifi, sahnenin içinde kaybolma hissini artırmak için ustaca kullanılmıştır. Ön plandaki örümcek ağlarıyla kaplı nesnelere, arka plandaki gotik dekorlarla birlikte, karakterin çürüyen bir geçmişin içinde sıkışıp kaldığını ima eden görsel bir anlatım sunulmaktadır.

Kameranın düşük açıda konumlanması, mekânın ihtişamını ve karakter üzerindeki ezici baskısını vurgulamakta, bu da klasik gotik anlatılarda sıkça kullanılan “insanın mekân karşısında küçüklüğü” temasını desteklemektedir. Bu sahnede ışık ve gölge oyunları, Corman’ın gotik sinemaya olan hakimiyetini gözler önüne sermektedir. Mekânın geneli gölgeler içinde bırakılmış, ancak vitraydan süzülen ışık, mekâna renkli bir vurgu ekleyerek karakterin üzerine düşen belirsiz bir ışık kaynağı yaratmıştır.

Vitray pencereden gelen ışık, mistik ve kutsal bir atmosfer yaratırken, mekânın geneli bu parlaklığa tamamen zıt bir karanlık içinde bırakılmıştır. Bu kontrast, karakterin içsel çatışmalarını ve mekânın doğüstü varlığını destekleyen bir sinematografik dil yaratmaktadır.

The Tomb of Ligeia, Corman’ın renk kullanımını ustaca yönlendirdiği Poe uyarlamalarından biridir. Bu sahnede, genellikle gotik anlatılarda kullanılan koyu tonların aksine, parlak bir vitray penceresi öne çıkmaktadır. Vitraydaki mavi, kırmızı ve sarı tonları, sahneye büyü bir aura kazandırırken, aynı zamanda ölüm ve yaşam arasındaki geçişi simgelemektedir. Mavi tonlar, genellikle mistik ve ruhani bir atmosfer yaratırken, kırmızı, filmin ölüm ve tutku temalarını destekleyen güçlü bir renk kontrastı sunmaktadır. Sarı, mekâna neredeyse kutsal bir parıltı ekleyerek, Poe’nun melankolik ve kadenci anlatısına uyum sağlamaktadır. Bu renk paleti, mekânın kasvetini kırmadan, ama ona farklı bir ruh katacak şekilde sinematografik olarak entegre edilmiştir.

Roger Corman’ın gotik sinematografi anlayışının en rafine uygulamalarından biri olan bu sahne, klasik gotik filmler içinde görsel anlamda özgün ve çarpıcı bir estetik sunmaktadır.



Görsel 3.16. Verden Fell Düşünceler İçinde

Görsel 3.16'nın yaşandığı sahnenin sinematografik kompozisyonu ve gotik atmosferi açısından en çarpıcı anlarından biridir. Roger Corman'ın Poe uyarlamalarında görmeye alışık olduğumuz mimari ihtişam ve karakter odaklı çerçeveleme, bu sahnede ustalıkla bir araya getirilmiştir.

Kamera açısı, karakteri mekânın bir parçası gibi gösterecek şekilde konumlandırılmıştır. Karakter, hem fiziksel olarak çerçevenin tam ortasında konularak bir güç merkezi oluşturmakta hem de arka plandaki gotik unsurlar ile çevrelenerek mekânın kasvetli ruhuyla bütünleşmektedir.

Ön planda, oldukça detaylı ve zarif işlemlere sahip barok tarzı bir sandalye, karakterin elini dayadığı bir destek noktası olarak kullanılmıştır. Bu detay, karakterin statüsünü, gücünü ve aristokratik kimliğini pekiştiren önemli bir görsel öğedir. Arka planda ise örümcek ağlarıyla kaplı devasa bir avize ve duvardaki eski heykeller, hem mekânın zaman içinde terk edilmişliğiyle çürüyen doğasını hem de gotik korku sinemasının ölüm ve geçmişle bağını vurgulamaktadır.

Sinematografik açıdan en dikkat çeken detaylardan biri, ışık ve gölge kullanımudur. Mekânın loş ve mistik atmosferi, tek yönlü bir ışık kaynağının sert gölgeler oluşturmasıyla daha da vurgulanmıştır. Özellikle karakterin yüzü, gölgelerin dramatik etkisini artırdığı bir aydınlatma tekniğiyle betimlenmiştir. Bu, klasik gotik sinemada karakterin iç dünyasındaki çatışmayı ve gizemini yansıtmak için sıkça kullanılan bir yöntemdir.

Gölgelendirme tekniği, özellikle karakterin gözlükleriyle birlikte anlam kazanmaktadır. Koyu renkli gözlüklerin arkasına gizlenen bakışlar, karakterin duygularını perdeleyen ve iç dünyasını dış dünyadan yalıtan bir bariyer işlevi

görmektedir. Bu görsel engelleme, bireyin içsel çatışmalarını bastırma çabasını simgelerken, aynı zamanda Roger Corman'ın *The Tomb of Ligeia* (1964) filminde de karşımıza çıkan “gizlilik” ve “bilinmezlik” temalarıyla örtüşmektedir. Vincent Price'ın canlandığı karakterin gözlük kullanımının onun acısını bastırma biçimi olduğunu ve bu aksesuarın, karakterin ruhsal çatışmalarını yansıtan önemli bir sembol olarak işlev gördüğünü belirtmektedir (Batters, 2020)

Arka plandaki avizenin oluşturduğu gölge oyunları, sahneye dramatik bir etki katmakta ve mekânın hayaletimsi, zamanın ötesinde bir yer olduğu hissini vermektedir. Ayrıca, duvara düşen gölgeler, karakterin çevresinde karanlık bir aura yaratırken, onun adeta geçmişin hayaletleriyle çevrili olduğu izlenimini güçlendirmektedir.

Görsel 3.16'nın renk paleti gotik sinemanın klasik tonlarına sadık kalınarak kullanılmıştır. Karakterin giydiği koyu renkli kıyafetler, onu mekâna ait kılan ve iç dünyasının kasvetli yanlarını ortaya çıkaran bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Arka plandaki soğuk gri taş duvarlar, örümcek ağları ve solgun tonlar, filmin genel atmosferine uygun olarak çürüme ve geçmişin ağırlığını simgelemektedir. Buna karşılık, turkuaz mumlar, sahneye hafif bir renk kontrastı katarak doğaüstü bir aura yaratmaktadır. Bu renk detayları, Poe'nun hikâyelerindeki ölüme romantik bir yaklaşımı ve gerçeklik ile hayal arasındaki ince çizgiyi sinematografik olarak yansıtmayı başarmaktadır.



Görsel 3.17. Rowena'dan Gözlerini Ayırmayan Kara Kedi

Rowena'dan gözlerini ayırmayan kara kedinin bulunduğu sinematografik anlatımında semboller ve görsel metaforların ustalıkla kullanıldığı anlardan biridir. Sahnenin en dikkat çekici özelliği, kara kedinin tam merkeze yerleştirilmiş olmasıdır. Gözleri doğrudan kameraya odaklanmış şekilde, izleyiciyle doğrudan bir bakış teması

kurmaktadır. Bu hem gotik edebiyatın hem de sinemanın temel anlatı tekniklerinden biri olan “dördüncü duvarı delme” etkisini yaratır. Kedi, yalnızca filmin karakterleri için değil, aynı zamanda seyirci için de rahatsız edici bir varlık hâline gelmektedir.

Ayrıca, sahnenin ön planında kırmızı çiçekler ve yeşil yapraklar bulunurken, sağ tarafta beliren bulanık bir mum ışığı çerçeveyi tamamlayan önemli bir unsurdur. Mumun siluet hâlinde kalması, sahnenin mistik atmosferini pekiştirirken ölüm ve bilinmezlik temasına da vurgu yapmaktadır.

Işık kullanımı açısından sahne oldukça dikkat çekicidir. Arka plan neredeyse tamamen karanlığa gömülmüş olup, tek ışık kaynağı mumun titreşen ışığıdır. Mumun sıcak ışığı ile kedinin soğuk, keskin bakışları arasındaki kontrast, sahnenin rahatsız edici atmosferini güçlendirir. Renk kullanımı da bilinçli bir seçimdir. Siyah kedi, gotik korku sinemasının en güçlü metaforlarından biridir ve Poe’nun *The Black Cat* hikâyesinden doğrudan bir gönderme olarak okunabilir. Kırmızı çiçekler, ölüm ve tutku arasındaki ince çizgiyi temsil ederken, yeşil yapraklar doğanın ve yaşamın izlerini taşır. Ancak burada doğa, ölümün ve uğursuzluğun tam ortasında bir süs ögesi gibi durmaktadır. Rengin anlatıdaki işlevi, klasik korku sinemasına kıyasla çok daha belirgin bir biçimde kullanılmıştır. Çoğu gotik korku filminde renkler ya tamamen soluk ya da tek renk baskın olurken, burada kırmızı ve yeşilin birlikte kullanılması hem görsel bir şiddet hem de duygusal bir çalkantı yaratmaktadır.

Görsel 3.17, filmdeki doğüstü ve psikolojik korku unsurlarını bir araya getiren en güçlü karelerden biridir. Kara kedi, yalnızca bir hayvan değil, adeta bir gözlemci, bir lanetin habercisi gibidir. Poe’nun anlatılarında sıkça gördüğümüz “ölülerin geri dönüşü” fikri, kedinin bu sahnedeki varlığıyla da pekiştirilir. Ayrıca, kamera açısının hafif aşağıdan yukarıya doğru olması, kediyi üstün, neredeyse insanüstü bir varlık gibi sunar. Bu, onun sadece bir evcil hayvan değil, hikâyenin önemli bir parçası ve belki de *Ligeia*’nın ruhunun bir yansıması olduğu fikrini destekler. Sonuç olarak, yalnızca estetik bir kompozisyon değil, aynı zamanda *The Tomb of Ligeia*’nın ana temalarını destekleyen sinematografik bir tablodur. Gölge, ışık, renk ve çerçeveleme, korku sinemasının en temel unsurlarını bir araya getirerek, izleyiciyi bilinçaltında huzursuz eden bir etki yaratmaktadır.

3.3.2.2. Aydınlatma



Görsel 3.18. Verden Fell Rowena'yı İkna Etmeye Çalışıyor

Roger Corman, genellikle gotik korku atmosferini oluşturmak için kontrastlı ışık kaynakları ve mekânsal derinlik yaratan gölgeler kullanırken, burada hem karakterler arasındaki gerilimi hem de anlatının mistik yönünü vurgulamak için dramatik ışık oyunlarından faydalanmaktadır.

Sahnedeki en dikkat çekici aydınlatma unsurlarından biri, kadın karakterin yüzüne düşen güçlü ışıktır (bknz Görsel 3.18). Yüzünün sol tarafı belirgin şekilde aydınlatılmışken, sağ tarafı nispeten gölgede kalmaktadır. Bu, karakterin duygusal olarak ikiye bölünmüşlüğü, yani hem merakı hem de endişesini görsel olarak destekleyen bir teknik olarak okunabilir. Aynı zamanda kadın figürün saflığını, masumiyetini veya bir tür manevi aydınlanmayı temsil etmesi için de bilinçli bir tercihtir. Erkek karakterin yüzü neredeyse tamamen gölgede kalıyor, sadece yüzünün küçük bir kısmı ışık alıyor ve bu da karakterin karanlık bir figür olarak sunulmasına neden olmaktadır. Burada gölge kullanımının güç dinamiklerini belirleyen bir unsur olarak kullanıldığı söylenebilir; erkek figür bilinmezliğin ve otoritenin temsilcisi gibi konumlandırılırken, kadın karakter aydınlığın ve saflığın bir yansıması olarak çerçevelenmiştir.

Ön planda bulanık ama belirgin şekilde görülen alevler, sahnenin dramatik atmosferine katkıda bulunan önemli bir öğe olarak karşımıza çıkıyor. Ateşin oluşturduğu sıcak, titreşen ışık, sahneye hem tehditkâr hem de büyüleyici bir his katıyor. Tutkunun, yıkımın ve kaçınılmaz kaderin temsili olan ateş, buradaki aydınlatma kullanımıyla sahnenin gerilimini daha da arttırmaktadır.

Ateşin oluşturduğu sıcak renkler ile karakterlerin üzerindeki soğuk ışık arasındaki kontrast, sinematografik anlamda bilinçli bir zıtlık yaratıyor. Bu, hem görsel olarak etkileyici bir denge kuruyor hem de karakterlerin ruh hâllerini vurguluyor: Ateş, yıkıcı bir tutkunun veya yaklaşan felaketin işaretiyken, karakterlerin ışıklandırılması onların içinde buldukları duygusal çatışmayı gözler önüne sermektedir.

Verden Fell Rowena'yı İkna Etmeye Çalıştığı sahnede (Görsel 3.18) aydınlatma, dramatik çatışmayı güçlendiren bir unsur olarak kullanılmıştır. Karakterlerin yüzlerine düşen ışık ve gölge dağılımı, onların ruh hâllerini, güç ilişkilerini ve temsiliyetlerini desteklerken; ön plandaki alevlerin titreşen ışığı, sahneye gerilim ve kaçınılmaz bir kader hissi katıyor. Arka plandaki gotik öğeler, gölgeler ve vitraylardan süzülen ışık ise mekânsal derinlik hissini artırarak sahneyi görsel olarak daha da zenginleştirmektedir.



Görsel 3.19. Lady Rowena ve Lady Ligeia

İlk görselde, yanık turuncu alevlerin altın yansımaları, Vincent Price'ın canlandırdığı Verden Fell karakterinin silüetini karanlık içinde bırakırken, karşısındaki kadının (Rowena) yüzünü dramatik bir şekilde aydınlatmaktadır. Verden Fell'in yüzü gölgeler içinde kaybolurken Rowena'nın yüzü sıcak ışıklarla vurgulanmıştır. Burada, ışık kullanımı karakterler arasındaki güç dinamiğini ortaya koymaktadır: Rowena alevler içinde bir kurban gibi aydınlanırken, Fell'in karanlıkta kalması onun gizemli ve tehditkâr doğasını güçlendirmektedir. Açık teninin üzerine düşen ışık, kolundaki kırmızı kan lekesini daha da belirgin hale getirirken, arka plandaki soğuk gölgeler ve koyu tonlar, gotik bir korku atmosferi yaratmaktadır. Işığın dramatik kullanımı, karakterin içinde bulunduğu korku ve çaresizlik hissini artırmaktadır.

İkinci görselde, siyah perdeyle çevrili yatakta yatan kadın figürü (Ligeia), soğuk ve nötr bir ışıkla aydınlatılmıştır. Göz alıcı bir kontrast oluşturan bu aydınlatma,

ölüm ve diriliş arasındaki metaforik çizgiyi vurgularken, karakterin bedensel varlığıyla ruhsal huzursuzluğu arasındaki ayrımı da hissettirmektedir. Arka plandaki mavi tonlar ve yüzüne düşen hafif ışık, onun ölümden dönmüş olabileceği hissini güçlendirir.

Corman, bu sahnelerde geleneksel gotik korku filmlerine özgü “yüksek kontrastlı ışık ve gölge oyunlarını” ustalıkla kullanmaktadır. Sahneler boyunca ışık sadece mekânı aydınlatmakla kalmaz, aynı zamanda karakterlerin psikolojik durumlarını ve filmin gotik estetiğini de yansıtan güçlü bir anlatım aracına dönüşür. Özellikle *The Tomb of Ligeia*'da karanlık mekanlar, gölgeler ve doğal ışık kaynaklarının bilinçli kullanımı, anlatının hem görsel derinliğini hem de sembolik boyutunu güçlendirmektedir (Virago, 2012).

3.3.2.3. Set Tasarım



Görsel 3.20. Ziyafet Öncesi Davetliler Şatonun Salonunda

Roger Corman'ın *The Tomb of Ligeia* (1964) filminde kullanılan set tasarımı, klasik gotik korku anlatısının estetik kodlarını taşıyan, atmosferik bir derinlik yaratan unsurlarla şekillendirilmiştir. Bu sahne, geniş bir iç mekânda geçen olayları gösterirken, mekânın ihtişamlı fakat aynı zamanda çürümüş bir geçmişe sahip olduğunu hissettiren detaylarla donatılmıştır. İç mekânın genel kompozisyonu, yüksek taş duvarlar, kemerli tavanlar ve devasa şömine gibi unsurlarla karakterize edilmiştir. Bu, mekânı hem soğuk ve kasvetli bir atmosfer içine hapsederken hem de tarihsel bir ağırlık kazandırmaktadır. Şöminenin anıtsal boyutu, evin eski ve köklü bir geçmişe sahip olduğunu vurgularken, aynı zamanda gotik edebiyatın sıkça kullandığı “lanetli malikâne” temasını destekler niteliktedir.

Set tasarımındaki objeler, Viktoryen dönemin ihtişamını yansıtan süslemelerle doludur. Ahşap oyma sandalyeler, antika masa ve dolaplar, mekânın soylu ve köklü bir

aileye ait olduğunu ima ederken, her şeyin üzerinde bir tür unutulmuşluk ve terk edilmişlik hissi hâkimdir. Mekândaki tozlu ve örümcek ağlarıyla kaplı objeler, ölüm ve çürüme temalarını güçlendirmektedir. Aynı zamanda, mumlar ve gotik figürlü avizeler gibi unsurlar, mekâna mistik ve ürkütücü bir atmosfer katmaktadır. Renk paleti açısından bakıldığında, taş duvarların ve soğuk gri tonlarının hâkim olduğu mekânda, mavi ve altın sarısı gibi renkli unsurlar, karakterlerin kıyafetlerinde veya dekoratif öğelerde kendini göstererek görsel kontrast yaratmaktadır. Özellikle mum ışıkları ve altın çerçeveli aynalar, mekânın loşluğunu kıran küçük ışık noktaları olarak kullanılmış, ancak genel olarak karanlık ve gölgeler hâkimdir.

Set tasarımının genel düzeni, sahnenin dramatik yapısını destekleyecek şekilde kurulmuştur. Karakterlerin yerleşimi, mekânın derinliğini vurgularken, büyüklük ve boşluk hissi, hikâyedeki tekinsizlik unsurunu artırmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, The Tomb of Ligeia'nın set tasarımı, gotik korku sinemasının vazgeçilmez unsurlarını taşıyan ve izleyiciyi anlatının içine çeken etkileyici bir görsellik sunmaktadır.

3.3.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç



Görsel 3.21. Hayata Yeniden Gözlerini Açan Ligeia ve Alevler İçindeki Rowena

Görsel 3.21'in ilk sahnesinde Ligeia karakteri, uçşan ve neredeyse transparan olan beyaz bir gece elbisesiyle tasvir edilmiştir. Bu kostüm, karakterin hayaletimsi varlığını ve gotik anlatının doğaüstü öğelerini destekleyen bir seçimdir. Kumaşın hafifliği, onun bedensiz ve ruhani bir figür gibi görünmesine yardımcı olurken, beyaz renk masumiyeti, saflığı ve ölümün ötesindeki varlığı simgeler. Saçları siyah ve düzdür, keskin yüz hatları ve derin bakışlarıyla gotik edebiyatın femme fatale arketipini yansıtır. Makyajında belirgin kırmızı ruj kullanılması, karakterin hem cazibeli hem de tehditkâr bir aura kazanmasını sağlar. Hafifçe koyulaştırılmış göz makyajı, derin ve hipnotik bakışları vurgulamaktadır.

İkinci görselde, Rowena karakteri, parlak ışıkların arasında bir gülümsemeyle gösterilmektedir. Alevlerin yarattığı altın rengi yansıma, onun adeta ölüm ya da delilik ile bir bütün olduğunu ima eder. Kostüm olarak koyu mavi, asil ve şık bir elbise tercih edilmiştir. Mavi, onun Ligeia'ya göre daha dünyevi, daha yaşayan bir karakter olduğunu gösterir. Aynı zamanda, mavi renk aristokratik bir duruşu ve soğukkanlılığı simgeler. Saçları sıkıca toplanmış ve kusursuz bir şekilde şekillendirilmiştir; bu düzenli görünüm, onun klasik ve sosyal normlara uygun bir kadın imajını koruduğunu gösterir. Ancak yüzündeki geniş gülümseme ve alevlerin ışığında parlayan gözleri, onun akıl sağlığının artık yerinde olmayabileceğine dair bir ipucu sunar. Makyajı, hafif kırmızı ruj ve hafifçe belirginleştirilmiş gözlerle doğal ancak klasik bir güzellik vurgusu yapar. Bu iki sahne, Ligeia ve Rowena'nın kontrastını mükemmel bir şekilde yansıtır. Ligeia, gotik bir hayalet gibi eterik ve ölümlü iç içe geçmişken, Rowena daha maddesel ve sosyal olarak uyumlu bir figürdür. Ancak Rowena'nın yüzündeki ifade, onun da akıl sağlığını yavaş yavaş kaybettiğini ima eder. Bu sahnelerde kostüm, makyaj ve saç tasarımı, karakterlerin psikolojik ve metafizik durumlarını derinleştiren önemli görsel araçlar olarak kullanılmıştır.

“*The Tomb of Ligeia*” filminde kostüm, makyaj ve saç tasarımı, gotik atmosferi destekleyen, karakterlerin psikolojisini ve filmin melodramatik yapısını pekiştiren unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Vincent Price'ın canlandığı Verden Fell karakteri, siyah şapka ve güneş gözlükleriyle hem fiziksel hem de ruhsal olarak dünyadan kopuk bir figür olarak betimlenmektedir. Klasik Viktoryen kıyafetler içindeki duruşu, asil ve mesafeli bir hava yaratırken, siyah pelerini ve büyük yakaları, gotik edebiyatta sıkça rastlanan, lanetli bir aristokrat figürüne gönderme yapar. Kadın karakterlerin kostüm tasarımları, filmde hem ölüm ve yaşam arasındaki zıtlığı hem de karakterlerin ruhsal durumlarını vurgulamak için bilinçli bir şekilde düzenlenmiştir. Rowena'nın parlak tonlardaki elbiseleri, özellikle mavi ve beyaz gibi saflığı ve canlılığı temsil eden renkler tercih edilerek, onun Verden Fell'in laneti altındaki kasvetli dünyasına tezat oluşturduğu anlatılmaktadır. Buna karşılık, Ligeia'nın siyah kıyafetleri ve koyu tonlardaki makyajı, onun ölümsüzlüğü ve doğüstü varlığını vurgulamaktadır. Ligeia'nın uçuşan, gotik elbisesi ve karanlık saçları, adeta ölümün kendisini temsil eden bir figür haline gelmesini sağlamaktadır.

Makyaj ve saç tasarımı da karakterlerin içsel dünyalarını açığa çıkaran detaylarla işlenmiştir. Rowena'nın daha doğal tonlarda, zarif ve düzenli saç stili, onun masumiyetini ve geleneksel bir kadın figürü olduğunu desteklerken, Ligeia'nın uzun,

dağınık, siyah saçları onun dünya dışı varlığını simgelemektedir. Özellikle Ligeia karakterinin göz makyajı hem tehditkâr hem de büyüleyici bir aura yaratarak onun insanüstü etkisini güçlendirmektedir. Kanlı gözyaşları ya da karakterlerin aşırı dramatik yüz ifadeleri, gotik korku sinemasının teatral estetiğini tamamlayan unsurlar olarak dikkat çekmektedir.

3.4. STONEHEARST ASYLUM (2014)

“Dertler kat kattır. Dünyanın eziyeti türlü türüdür. Gökkuşuğu gibi aşar geniş ufku, renkleri de bu kemerin renkleri kadar çeşitlidir; gökkuşağının renkleri kadar belirgin, ama onlar kadar sıkıca harmanlanmıştır bu renkler. Nasıl oldu da bu güzellikten bir tür çirkinliği türetebildim? Barış antlaşmasının alametinden bir hüznün benzetmesi çıkardım? Ama nasıl etikte, kötülük iyiliğin bir sonucuysa, aslında hüznün de neşeden doğar. Ya geçmiş saadetin hatırası bugünün acısıdır; ya da var olan ıstırapların kökeni olabileceksen olmamış baş döndürücü zevklerde yatar.”

Edgar Allan POE



Görsel 3.22. Stonehearst Asylum (2014) Filminin Afişi ve Künyesi

3.4.1. Filmin Konusu

Film, 1899 yılında, tıp fakültesinden yeni mezun olan Edward Newgate'in (Jim Sturgess) İngiltere'de ıssız bir bölgede bulunan Stonehearst Akıl Hastanesi'ne stajyer doktor olarak gelmesiyle başlar. Dr. Lamb (Ben Kingsley) tarafından yönetilen bu akıl hastanesi, diğer kurumlardan farklıdır: Burada hastalar özgürce dolaşmakta, ağır

tedaviler uygulanmamakta ve onlara insanca davranılmaktadır. Edward, bu sistemin oldukça sıra dışı olduğunu düşünse de hastanede bir şeylerin garip olduğunu hisseder. Burada bulunan hastalardan biri olan Eliza Graves (Kate Beckinsale), asil ve zarif bir kadındır. Edward, Eliza'dan hemen etkilenir ve ona karşı duygular beslemeye başlar. Ancak Eliza, Edward'a bir an önce buradan gitmesi gerektiğini söyler. Edward, hastane içinde gizemli bir şekilde ilerlerken bodrum katında bir grup insanın kilitli olduğunu keşfeder. Burada gerçek hastane doktorları ve çalışanları esir tutulmaktadır. Hastanenin gerçek başhekimini Dr. Salt (Michael Caine) ve ekibi, asıl yönetici olan Dr. Lamb tarafından hapsedilmiştir. Gerçek şu ki: Dr. Lamb ve diğer personel aslında hastadır! Gerçek doktorları rehin almış, hastaneyi ele geçirmişlerdir! Akıl hastaları artık hastane yöneticileri olmuştur.

Dr. Lamb, geçmişte zalim bir şekilde tedavi edilen bir hastadır ve burayı ele geçirerek hastaları özgür bırakmayı amaçlamaktadır. Ancak Edward, bu durumun tehlikeli olabileceğini ve gerçek doktorların kurtarılması gerektiğini fark eder. Edward, Eliza'ya güvenmeye devam eder ve birlikte bir kaçış planı yapmaya başlarlar. Ancak Dr. Lamb ve onun sadık adamı Mickey Finn (David Thewlis), Edward'ın hareketlerinden şüphelenmeye başlar ve ona karşı sertleşirler. Hastane içindeki gerilim giderek artarken, Edward gerçek kimliğini saklamak zorundadır. Dr. Salt ve diğer rehinelere serbest bırakılması, Edward ve Eliza'nın kaçışı için hayati önem taşımaktadır. Ancak hastane içinde durum giderek kaotik bir hâl alır. Edward'ın geçmişiyile ilgili şok edici bir sır ortaya çıkar ve olaylar dramatik bir şekilde gelişir. Son sahnelerde Edward ve Eliza, kaosun ortasında kurtulmaya çalışırken, Edward'ın aslında görüldüğü kişi olmadığı ortaya çıkar. Gerçek kimliği açığa çıktığında, film bir anda bambaşka bir noktaya evrilir. Edgar Allan Poe'nun *The System of Doctor Tarr and Professor Fether* adlı orijinal öyküsüne sadık kalan karanlık bir finalle sona erer.

3.4.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.4.2.1. Sinematografi



Görsel 3.23. Hastaneenin Uzaktan Görünümü ve Newgate Hastane Kapısında

Edward Newgate'in zorlukları aşarak akıl hastanesinin kapısına doğru ilerleyişi, tipik bir gotik korku sahnesinin unsurlarını barındırmaktadır. Geniş açı kullanımı, karakterin yalnızlığını ve mekânın baskınlığını vurgularken yoğun sis, sınırları belirsiz hale getirerek mekânın gerçeklikten kopuk, neredeyse hayaletimsi bir alan gibi algılanmasını sağlamaktadır. Görsel kompozisyonda kapıya doğru yönelen perspektif çizgileri, izleyiciyi karakterle birlikte bu bilinmezliğe doğru çekmektedir. Çarpık, çıplak ağaç dalları ve baykuşlar gibi gotik korkunun tipik simgeleri, mekânın uğursuz doğasını güçlendirmektedir. Renk paleti, mavi ve gri tonların hâkim olduğu soğuk bir atmosfer yaratırken, duygusal anlamda bir kasvet hissi uyandırmaktadır.

İkinci karede ise Edward Newgate artık kapıya yaklaşmış, mekânla daha doğrudan yüzleşmektedir. Burada çerçeveleme önemli bir rol oynuyor; kapı büyük, sert hatlara sahip ve adeta bir mahkûmiyet simgesi olarak duruyor. Karakterin sırtının dönük olması, bilinmezlik temasını pekiştiriyor; izleyici karakterin yüzünü göremediği için onun ruh halini yalnızca mekânın atmosferi ve duruşuyla anlamaya çalışmaktadır. Bu sahnede ışık kullanımı oldukça loş ve dağınık; tek belirgin ışık kaynağı, sisin arasından süzülen soğuk ışık, kapının detaylarını belirginleştirirken genel olarak kasvetli ve tehditkâr bir his yaratmaktadır.

Görsel 3.23, gotik sinemanın temel prensiplerini titizlikle uyguluyor. Karakterin izole edilmesi, mekânın ürkütücü ölçeği, yoğun sis ve çerçevelemeyle yaratılan çaresizlik hissi, filmin akıl ve delilik arasındaki ince çizgide yürüyen temasını pekiştiriyor. Sinematografi, karakterin akıl hastanesine varışını yalnızca fiziksel bir

yolculuk olarak değil, aynı zamanda bir ruhsal dönüşüm ve bilinmeze adım atış olarak görselleştirmektedir.



Görsel 3.24. Millie'nin Ölümü ve Silas Lamb'ın Yeniden Delirmesi

İlk sahnede kamera açısı, üstten bakış (bird's eye view) tekniği ile oluşturulmuştur. Bu tercih, olayın dramatik etkisini artırırken izleyiciye karakterler arasındaki hiyerarşiyi de sezdirir. Görüntünün merkezinde yerde yatan bir kadın karakter bulunmaktadır, etrafı ise kalabalık bir grup tarafından çevrelenmiş durumdadır. Kadının içinde bulunduğu çember formu, hem onu fiziksel olarak sınırlar hem de karakterin çaresizliğini vurgulayan sembolik bir etki yaratmaktadır.

Işık kullanımı, sahneye neredeyse teatral bir atmosfer kazandırmıştır. Sıcak, loş ve sarıya çalan tonlar, Viktoryen dönemin tipik iç mekân aydınlatmasını andırırken, izleyicinin dikkatini merkeze toplar. Kenarlardaki gölgeler, karanlık figürler ve gotik mimari öğeleriyle birleşerek sahneye rahatsız edici bir belirsizlik katar. Çerçeveleme, klasik gotik anlatılarda sıkça gördüğümüz bir “mahkûmiyet” hissini tetikler; karakter, bir grup tarafından yargılanıyor ya da bir ritüelin parçasıymış gibi sunulmaktadır.

İkinci görsel, gotik edebiyatta sıkça rastlanan “kapana kısılma”, “korkunun teşhiri” ve “otoritenin tehditkâr varlığı” gibi temaları sinematografiyle desteklemektedir. Kamera açısı, bu kapalı ortamın hapseden doğasını hissettiren önemli bir tercihtir. Bu sahnede, karakterin loş bir koridorda gölgeler arasından çıkışı vurgulanmaktadır. Çerçevenin derinliği ve ışık-gölge kontrastı, bu sahnenin görsel gücünü belirleyen başlıca unsurlardır. Karakterin arkasındaki ışık kaynağı, onu dramatik bir silüet olarak çizerken izleyiciye “bilinmezlik”, “gizem” ve “tehdit” duygularını çağrıştırmaktadır.

Bu sahnede görülen kemerli geçit ve taş duvarlar, klasik gotik mimarinin ürkütücü estetiğini desteklemektedir. Ayrıca, kameranın düşük açıdan (low-angle) kullanımı, karakterin izleyiciye tehditkâr ya da otoriter bir figür olarak görünmesini sağlamaktadır. Bu tür açılar genellikle gücü ve kontrolü vurgulamak için kullanılarak, karakterin hikâyedeki pozisyonunu daha da gizemli hale getirmektedir. Her iki kare de, gotik edebiyatın ve korku sinemasının estetik kodlarını modern sinematografik tekniklerle birleştirerek güçlü bir atmosfer yaratmaktadır.

“Stonehearst Asylum filminde, akıl hastanesinin mekânları geniş açıyla çekilerek mekânsal derinlik oluşturulmuş; bu görsellik, sadece fiziksel alanı sunmakla kalmayıp aynı zamanda karakterlerin psikolojik durumlarını ve kurumsal karmaşıklığı da yansıtmaktadır” (Newton, 2015)

3.4.2.2. Aydınlatma

Stonehearst Asylum (2014), gotik korku ve psikolojik gerilim unsurlarını taşıyan bir film olarak, aydınlatma tekniğini atmosfer yaratımında güçlü bir araç olarak kullanmaktadır. Filmde, Viktoryen dönemin kasvetli ortamını ve karakterlerin ruh hallerini vurgulamak için chiaroscuro (ışık-gölge kontrastı), düşük anahtar aydınlatma (low-key lighting) ve yönlü ışık kullanımı ön plana çıkmaktadır.

Filmin genelinde düşük anahtar aydınlatma kullanımı, mekânlara derinlik kazandırarak izleyicide korku ve belirsizlik duygularını artırır. Gotik sinema estetiğine uygun olarak, karanlık köşeler, gölgeler ve loş ışıklandırılmış alanlar hikâyenin tekinsiz atmosferini güçlendirmektedir. Özellikle akıl hastanesinin iç mekân sahnelerinde, koridorlarda ve mahzen benzeri alanlarda düşük anahtar aydınlatma, kapana kısılmışlık hissini pekiştirir. Filmin bazı sahnelerinde tek bir ışık kaynağı (mum, fener, pencere ışığı) etrafında şekillenen dramatik gölge oyunları, karakterlerin içsel çatışmalarını ve mekânın tehditkâr doğasını vurgulamaktadır. Viktoryen gotik edebiyattan uyarlanan bir filmde bu tür bir aydınlatma kullanımı, gotik atmosferin olmazsa olmazlarından biridir.

Stonehearst Asylum’da ışık ve gölge kontrastı sıkça kullanılarak dramatik kompozisyonlar oluşturulur. Özellikle psikolojik gerilimin yükseldiği anlarda yüzde oluşan keskin gölgeler, karakterlerin ahlaki belirsizliklerini ve içsel çalkantılarını

vurgulamaktadır. Filmdeki antagonist karakterler çoğunlukla loş ışıkta kalırken, kahramanlar daha belirgin aydınlatılır. Bu teknik, özellikle Caravaggio gibi Barok dönemin ressamlarının dramatik ışık kullanımı ile benzerlik gösterir ve filmde karakterlerin yüz hatlarını belirginleştirerek onların iç dünyalarına dair ipuçları sunmaktadır.

Filmin gündüz sahnelerinde doğal ışık kaynakları (pencerelerden süzülen ışık, açık alandaki sisli ortam) kullanılarak hafif soğuk tonlar tercih edilmiştir. Özellikle dış mekân sahnelerinde, Viktoryen dönemin izole edilmiş, sert doğası ön plana çıkarılır. Orman ve hastane gibi mekânlarda sis ve pus efekti, ışığı dağıtarak mistik ve tehditkâr bir hava yaratır. Bu teknik, Alman dışavurumcu sinemasındaki mistik ışık kullanımına da göndermeler yapmaktadır. İç mekân sahnelerinde ise gaz lambası, mum ışığı ve şömine aydınlatması gibi dönemine uygun kaynaklar ön plandadır.

Filmin renk paleti büyük ölçüde soğuk ve nötr tonlardan oluşur. Özellikle mavi ve gri tonları, hastanenin iç mekânlarında sıkça kullanılarak steril ama rahatsız edici bir atmosfer oluşturur. Bunun yanında, sarı ve sıcak ışık kaynakları nadiren kullanılır ve genellikle karakterlerin güvende ya da huzurlu hissettiği anlarla ilişkilendirilir.

Örneğin; Hastane sahnelerinde ışık çoğunlukla beyaz ve soğuktur, bu da akıllı hastanesinin mekanik ve duygusuz doğasını pekiştirir.

Gotik tarzdaki büyük salonlar ve Viktoryen odalar sıcak ışıkla (mum ve gaz lambası) aydınlatılarak, geçmişe dair nostaljik bir hava katılır.

Bu ışık kullanımı, gotik korku filmlerinde sıkça görülen “gerçeklik ve yanılsama” arasındaki sınırları belirsizleştiren bir etki yaratmaktadır.



Görsel 3.25. Savaş Zamanındaki İşkenceler ve Silas Lamb'ın Ölümüne Sebep Olduğu Kolsuz Asker

İlk karede (hapishane tarzı pencerenin önünde başları görünen karakterler), düşük ışık kullanımıyla karanlık bir atmosfer yaratılmıştır. Sahneye dolan doğal ışık oldukça soğuk bir tona sahiptir ve pencere dışından gelen aydınlık, içeride sıkışık kalmış karakterlerin çaresizliğini vurgulamaktadır. Bu sahne, klasik “chiaroscuro” (ışık-gölge kontrastı) tekniğini hatırlatarak hem dramatik etki yaratır hem de karakterleri mekânda yabancılaştırır.

İkinci karede (ateşin yansıttığı sıcak tonlarla aydınlatılan karakter), dramatik bir renk değişimi gözlemlenir. Önceki sahenin soğuk ve kasvetli atmosferinin aksine burada alevlerden gelen turuncu-sarı ışık sahneyi domine eder. Bu ışık tercihi, tehdit unsurlarını daha belirgin hâle getirirken aynı zamanda deliliğin ve kaosun görsel bir yansımasıdır. Kontrastın bu denli yüksek olması, karakterin çaresizliğini daha belirgin kılar ve gerilim dozunu arttırmaktadır.

Genel olarak filmde doğal ve yapay ışığın dramatik etkisi büyük bir ustalıkla kullanılmıştır. Loş ve sınırlı ışık hem mekânın tekinsizliğini pekiştirir hem de karakterlerin iç dünyasını yansıtır. Gün ışığının seyrek kullanımı, dış dünyanın bir özgürlük alanı olmaktan çok, daha büyük bir bilinmezlik içerdiğini ima eder. İç mekânlarda kullanılan fener ve mum ışıkları hem dönem atmosferini güçlendirir hem de karanlık köşelerde gizlenen tehditleri daha belirgin hâle getirir. Bu filmde ışık, yalnızca sahneleri aydınlatmak için değil, karakter psikolojisini ve mekânın anlamını derinleştirmek için kullanılan anlatsal bir araçtır. Gotik korku türünün vazgeçilmez unsurlarından biri olan belirsizlik ve tedirginlik hissi, bu ustaca uygulanan aydınlatma teknikleriyle izleyiciye doğrudan aktarılmıştır.

3.4.2.3. Set Tasarım

Film, 19. yüzyılın sonlarında geçen bir hikâyeye sahip olduğu için, dönemin mimari unsurlarını ve ruh hâlini yansıtan detaylarla bezeli, gerçekçi ve bir o kadar da rahatsız edici bir dünya inşa eder. Set tasarımı hem dönemin sosyal yapısını hem de filmdeki psikolojik gerilimi destekleyen bir işlev görmektedir.

Filmin ana mekânı olan akıl hastanesi, gotik mimarinin temel unsurlarını taşır: yüksek tavanlar, karanlık koridorlar, taş duvarlar ve büyük kemerli kapılar... Hastane,

eski bir malikâne havasında tasarlanmış olup, bir akıl hastanesinden çok bir şatonun izlerini taşımaktadır. Bunun en büyük nedeni, dönemin üst sınıfına hitap eden görkemli ama aynı zamanda tekinsiz bir atmosfer oluşturmaktır. Gotik korku türünde sıkça görülen labirentimsi yapılar, karanlık dehlizler ve kaçıışı engelleyen devasa kapılar, filmin görsel dilini oluşturan temel öğelerden biridir.

İç mekân tasarımlarında Viktoryen döneme özgü detaylar dikkat çekmektedir. Ahşap panellerle kaplı geniş salonlar, döneme ait süslü mobilyalar ve devasa avizeler, hastanenin görkemli geçmişine işaret eder. Ancak bu zarafet zamanla bozulmuş, mekân tekinsiz bir hâl almıştır. Stonehearst Asylum'un yemek salonu ve ana hol gibi alanlarında loş ışıklandırma ve gotik dekoratif öğeler (kararmış duvar resimleri, uzun pervazlar, büyük sütunlar) kullanılarak mekânın kasvetli atmosferi güçlendirilmiştir. Bu stil yaklaşımı, Viktoryen ihtişamı ile çürümeye yüz tutmuş estetiği harmanlayarak, geçmişin ihtişamı ve çöküş arasındaki kontrastı dramatik şekilde vurgular (Aftab, 2016: 16).

Akıl hastanesinin düzeni, filmdeki karakterler ve onların ruh hâlleriyle doğrudan ilişkilidir. Üst katlar daha çok zengin hastalar için ayrılmışken, alt katlar ve mahzenler birer işkence odasını andırır. Soğuk taş zeminler, nemli duvarlar ve karanlık köşeler, bu mekânların gerçek yüzünü açığa çıkarmaktadır. Filmde sıkça gördüğümüz dar koridorlar, kapanmış hücre kapıları ve kafes benzeri yapılar, özgürlüğün sınırlandırıldığını ve karakterlerin hapsedildiğini görsel olarak pekiştirmektedir. Bu tür mimari öğeler, klasik gotik korku sinemasında sıkça kullanılan “mekânın karakterleşmesi” konseptinin bir örneğidir; yani hastane, sadece bir mekân değil, karakterlerin üzerine çöken, onları yutan, kaçışsız bir labirenttir.

Dış mekân tasarımı da gotik korkunun tipik unsurlarını taşır. Hastanenin dış cephesi sisler içinde kaybolan yüksek duvarlarla çevrilidir, böylece dış dünya ile iç dünya arasındaki keskin ayırım vurgulanır. Ölü ağaçlar, karla kaplı yollar ve yalnızlık hissi veren geniş alanlar, hastanenin izole bir yapı olduğu fikrini pekiştirir. Bu tasarım tercihi, hastanenin sadece fiziksel olarak değil, zihinsel olarak da bir kapanış mekânı olduğunu gösterir. Doğa unsurları genellikle kasvetli ve serttir; rüzgârın hışırdadığı ağaçlar, karla kaplı patikalar ve sisin içinde kaybolan manzara, korku unsurunu besleyen çevresel faktörler olarak kullanılmaktadır.

Filmin genel renk paleti, set tasarımını daha da etkileyici kılar. Soğuk tonlar, gri ve koyu mavi ağırlıklı sahneler, özellikle hastanenin iç mekânlarında ölümcül bir atmosfer yaratır. Viktoryen unsurların öne çıktığı bazı sahnelerde ise kahverengi ve bordo tonları kullanılarak, geçmişin çürümekte olan lüksü vurgulanır. Ayrıca alt katlarda ve mahzen sahnelerinde daha kirli ve paslı renkler öne çıkarken, asil hastalar için ayrılmış üst katlar biraz daha aydınlık ve düzenli gözükür. Ancak bu düzen, hastanenin karanlık sırrını gizleyen bir illüzyondur.

3.4.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç



Görsel 3.26. Charles Graves ve Akıl Hastanesindeki Hastalardan Biri

Film, 1899 yılının sonlarında geçtiği için karakterlerin kıyafetleri dönemin modasına sadık kalınarak tasarlanmıştır. Erkek karakterlerin frak, uzun ceketler ve silindir şapkalar giymesi, Viktorya döneminin otoriter ve muhafazakâr duruşunu vurgular. Örneğin, göz bandı takan karakterin kahverengi takımı ve dikkatlice şekillendirilmiş sakalı, onun geçmişte bir çatışma veya kaza yaşadığını ve statüsünü koruma çabasında olduğunu göstermektedir. Hastane görevlileri ve güvenlik güçlerinin koyu tonlardaki paltoları ve şapkaları, otoriterlik hissini güçlendirirken, soğuk ve baskıcı atmosferin altını çizmektedir.

Kadın karakterler ise genellikle uzun elbiseler ve işlemeli detaylara sahip kıyafetlerle görülür. Özellikle akıl hastanesinde geçen sahnelerde, hastaların kıyafetleri daha soluk, bakımsız ve eski görünerek hastane içerisindeki sosyal hiyerarşiyi vurgular. Çalışanlar ve doktorlar daha düzenli ve özenli kıyafetler giyerken, hastalar zaman zaman kirli, yıpranmış veya düz, renksiz kumaşlarla kaplı halde betimlenmiştir.

Filmin gotik atmosferine uygun olarak, karakterlerin yüzleri soluk ve mat tonlarda bırakılmıştır. Çoğu karakterin yüzünde belirgin bir solgunluk, göz altlarında morluklar veya derin gölgeler kullanılarak hem dönemin yaşam şartları hem de hastane ortamındaki baskıcı ve sağlıksız hava vurgulanır. Akıl hastalarının yüzleri genellikle yorgun, bitkin ve zaman zaman kirli gösterilerek onların içinde buldukları durumun vahametini destekler. Karakterlerin yüzlerindeki kesikler, morluklar veya sakal ve bıyık kullanımı, sosyal sınıf farklılıklarını ve geçmişlerindeki sert olayları ortaya koyan bir anlatı unsuru olarak işlenmiştir.

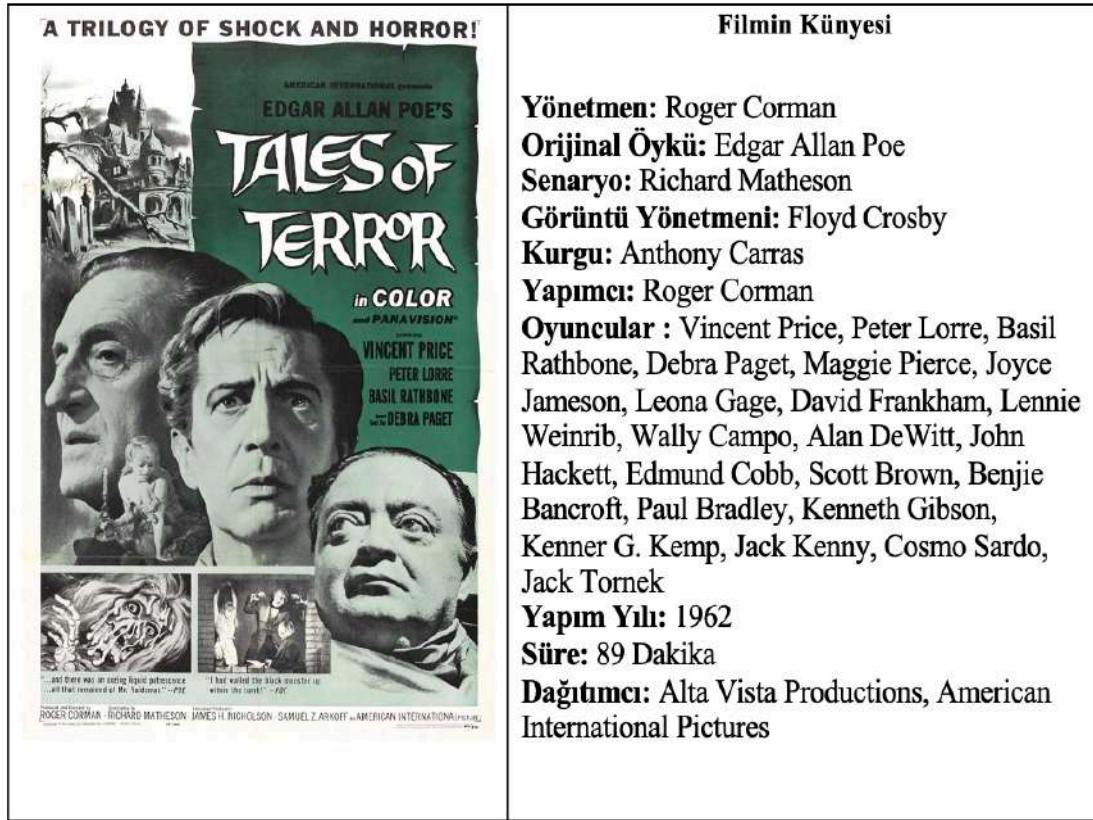
Erkek karakterlerde genellikle özenle taranmış, jöleli saçlar veya sakallı, dağınık görünümler tercih edilmiştir. Özellikle hastane içinde geçen sahnelerde, delilik veya güç savaşlarını temsil eden karakterlerin saçları daha dağınık, düzensiz ve yağlı bir görünüme sahiptir. Doktorlar ve hastane yöneticileri ise daha derli toplu saç modelleriyle görülerek, statü farkını güçlendiren bir kontrast oluşturmaktadır.



Görsel 3.27. Eliza Graves ve Millie

Kadın karakterlerin saçları ise dönemin estetiğine uygun olarak, örgüler, bukleler ve sıkı topuzlar halinde düzenlenmiştir. Ancak akıl hastası karakterlerde bu düzen bozulur, saçlar darmadağınık, karışık ve bazen nemli veya kirli bir görünüme sahip olur. Bu kontrast, akıl sağlığı ile fiziksel görünüm arasındaki ince bağı sinematografik olarak vurgulayan bir detay olarak kullanılmıştır. Genel olarak Stonehearst Asylum'un kostüm, makyaj ve saç tasarımı, gotik atmosferi destekleyen unsurlarla örülmüş ve filmin karanlık, tekinsiz dünyasını yansıtan bir yapı taşına dönüşmüştür. Bu tasarımlar, hem Viktorya döneminin katı toplumsal yapısını hem de filmdeki delilik temasıyla ilişkilendirilen düzensizliği ve kaosu etkili bir şekilde yansıtmaktadır.

3.5. TALES OF TERROR (1962)



Görsel 3.28. Tales of Terror (1962) Filminin Afişi ve Künyesi

Tales of Terror, üç farklı hikâyeden oluşan bir antoloji filmidir. Her bir bölüm, Edgar Allan Poe'nun klasik korku hikâyelerinden uyarlanmış ve farklı korku unsurlarına odaklanmaktadır. Vincent Price, her üç hikâyede de farklı karakterleri canlandırarak gotik korkunun ikonik yüzlerinden biri olduğunu kanıtlamaktadır.

3.5.1. MORELLA

"Ölüyorum, fakat yaşayacağım." "Morella!" "Bir gün olsun beni sevmedin; beni yaşarken sevmedin ama ölümümün ardından bana tapacaksın!"

Edgar Allan POE

3.5.1.1. Filmin Konusu

Genç bir kadın olan Lenora Locke (Maggie Pierce), yıllar önce kendisini terk eden babası Locke (Vincent Price) ile yüzleşmek için eski aile malikânesine geri döner. Ancak babası, annesi Morella'nın ölümünden dolayı kızını suçlamakta ve ona karşı nefret beslemektedir. Zamanla Lenora, malikânedeki tuhaf olaylar yaşandığını fark eder.

Ölü annesi Morella'nın ruhu hâlâ evde dolaşmaktadır! Kızının dönüşü, Morella'nın ruhunu uyandırır ve Lenora, doğaüstü bir lanetin içine çekilir. Film, korkutucu ve trajik bir yüzleşmeyle sona erer.

3.5.1.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.5.1.2.1. Sinematografi



Görsel 3.29. Lenora Yıllar Sonra Doğduğu Evdedir ve Malikanenin İç Genel Görünümü

Lenora'nın eve geldiği karede, örümcek ağlarıyla kaplanmış bir yemek masası görüyoruz. Bu görüntü, zamanın durduğu, terk edilmiş ve çürüyen bir mekân hissini güçlendiriyor. Gotik sinemanın en önemli unsurlarından biri olan çürüme ve bozulma, burada açıkça kendini gösteriyor. Kadın karakterin şaşkın ve hafif tedirgin ifadesi, bu mekânın sadece fiziksel olarak değil, aynı zamanda anlatı içinde de bir tehdit unsuru taşıdığını ima ediyor. Işık kullanımı ise soluk, pastel tonlarda ve nispeten yumuşak. Bu, gerçeküstü bir hava yaratırken, zamansızlık duygusunu da pekiştiriyor. Işığın mekâna düştüğü açılar, özellikle tozlu yüzeyleri ve ağları daha belirgin hale getirerek mekânsal dokunun korku unsuru olarak öne çıkmasını sağlamaktadır.

Locke'in odasından çıkıp eski merdivenlerden aşağıya inmesini gördüğümüz karede ise büyük, gotik bir malikânenin iç kısmını görüyoruz. Mermer kolonlar, geniş merdivenler ve yıpranmış dekorlar mekânın bir zamanlar ihtişamlı olduğunu ama şimdi çürümeye yüz tuttuğunu gösteriyor. Bu tür mekanlar gotik anlatının temel taşlarından biridir. Geçmişin hayaletleri, sırları ve dehşetiyle dolu devasa, izole yapılar. Kamera açısı, merdivenin altından geniş bir bakış açısıyla verilmiş, bu da mekânın büyüklüğünü ve karakterin küçük, izole edilmiş hissini vurguluyor. Loş aydınlatma, özellikle gölgelerin derinleştirilmesiyle mekânın ürkütücülüğünü

arttırıyor. Kristal avize ve mumlar gibi detaylar da gotik estetiğin zamanla ilişkisinin altını çizerek, eski ihtişamın çöküşünü simgelemektedir.

Bu sahneler, gotik sinemanın temel imgelerinden olan bozulma, terk edilmişlik ve zamanın yıkıcılığı gibi temaları hem görsel hem de atmosferik olarak güçlü bir şekilde yansıtmaktadır.



Görsel 3.30. Lenora'nın Babası Locke'ın Aynada Kendisi ile Yüzleşmesi ve Malikanede Yangın Çıkması

Locke'ın kendisiyle konuştuğu kare, aynanın yaratmış olduğu simetri ve yansıma kullanımı, karakterin içsel çatışmasını vurgulayan önemli bir görsel öğe. Ayna Gotik sinemada sıkça kullanılan bir motif olup, gerçeklik ve yansıma arasındaki sınırları belirsizleştirmektedir. Kamera açısı, hafif alttan bir perspektifle ayarlanarak karakterin üzerindeki baskıyı arttırmaktadır. Mekânın ağır ve gotik tarzda döşenmiş olması, hikâyedeki zamansızlık hissini pekiştirirken, soluk ve soğuk tonlar, atmosferin kasvetli yapısını desteklemektedir.

Kameranın çerçeveleme tercihi, karakteri aynanın içinde konumlandırarak, onu bir tür hapishaneye sıkışmış gibi göstermektedir. Arkadaki dekor, örümcek ağları ve eski eşyalar, karakterin geçmişin gölgesinde yaşadığını ve Gotik anlatıdaki “ölü ama ölmemiş” ruh hâlini yansıtan tipik unsurlardan biri olduğunu resmetmektedir.

Geniş açılı bir çekimle büyük bir malikanenin deniz kıyısındaki yalnız ve tehditkâr varlığı vurgulanmakla beraber kamera, binayı hafif aşağıdan çekerek ona neredeyse insanüstü bir büyüklük ve ağırlık katmaktadır. Gökyüzündeki dramatik bulutlar ve yükselen dalgalar, doğanın da bu anlatının bir parçası olduğunu göstermektedir. Bu tür kompozisyonlar, Gotik hikâyelerde sıkça rastlanan “doğanın ve mekânın karakter kadar önemli olması” temasını güçlendirmektedir.

Malikanenin içinden gelen loş ışık, yapının içinin de en az dışı kadar gizemli ve tehditkâr olduğu izlenimini vermeysiyle beraber renk paleti olarak soğuk maviler ve koyu gölgeler tercih edilerek korku unsuru güçlendirilmiştir. Kontrast olarak, sıcak ve loş ışık detayları, mekânın hâlâ içinde bir yaşam barındırdığını ama bu yaşamın tekin olmadığını vurgulamaktadır.

3.5.1.2.2. Aydınlatma



Görsel 3.31. Morella'nın Görünmesi ve Yangın İçinde Locke'ı Öldürme İsteği

Morella'nın yeşil bir elbiseyle karşımıza çıktığı sahnede, iç mekânın atmosferine uygun olarak yumuşak ve difüz bir aydınlatma tercih edilmiştir. Işık kaynağı, muhtemelen sahne dışı bir önden ve hafif yandan gelen key light'tır. Bu aydınlatma tekniği, karakterin yüz hatlarını ve kostümünü belirginleştirmekle birlikte, dramatik gölge oluşumunu sınırlayarak daha dengeli bir kompozisyon sunmaktadır. Morella'nın görüldüğü sahnedeki ışık düzeni, simetrik yerleşimle birlikte klasik resim sanatındaki merkezî kompozisyonu çağırıştırır. Arka plan ise nispeten düşük ışıktaki bırakılmış, bu da karakterin izleyici algısında öne çıkmasını sağlamıştır. Işık sıcaklığı nötrdür; ne sıcak ne de soğuk tonlar baskındır. Bu durum, karakterin zihinsel durumu ya da sahnenin duygusal yoğunluğuna dair açık bir yönlendirme sağlamamakta, izleyicinin karakteri gözlemlemesine olanak tanımaktadır.

Morella'nın Locke'ın boğazına sarıldığı karede kullanılan aydınlatma, yüksek derecede dramatik bir yapı arz eder. Aydınlatmanın diegetic bir kaynaktan, yani sahne içinde yer alan alevlerden geldiği anlaşılmaktadır. Bu tür bir ışık kaynağı, sahneye hem anlatsal hem de görsel anlamda bütünlük kazandırır. Alevlerin oluşturduğu sıcak renk sıcaklığı sahnedeki tansiyonu artırmakta ve izleyicide yoğun bir tehdit algısı oluşturmaktadır. Ayrıca ışığın sürekli hareket etmesi, karakter yüzlerinde kırılğan

gölge-yansıma oyunları yaratır; bu da sahneye dinamizm ve kaotik bir atmosfer kazandırmaktadır.

Yangının gösterildiği sahnede, ışık yalnızca görsel bir araç değil, aynı zamanda anlatsal bir vurgudur. Karanlık ve sıcak aydınlatma karşıtlığı, karakterler arasındaki çatışmayı görsel düzlemde pekiştirir. Gölgeler derindir, kontrast yüksektir. Bu durum, Chiaroscuro (ışık-gölge karşıtlığı) tekniğinin modern bir yorumuna işaret etmektedir.

3.5.1.2.3. Set Tasarım

“Morella” klasik gotik edebiyatın mekânsal kodlarını birebir taşıyan bir malikânede geçer. Malikâne, zamanın ve ölümün yıpratıcı etkilerini yansıtan bir şekilde tasarlanmıştır; dökülen duvar sıvaları, kararmış ahşap yüzeyler, örümcek ağlarıyla kaplı eşyalar ve terk edilmişlik hissi veren donuk renkler dikkat çeker. Bu unsurlar, yapının sadece fiziksel değil psikolojik olarak da çöküşte olduğunu ima etmektedir..

Mekânın içinde yer alan tütsü dumanı, loş aydınlatmalar ve mumlarla sağlanan hafif titrek ışık efektleri, mistik ve ölümsüzlükle bağlantılı bir atmosfer yaratmaktadır. Yalnızca bir yaşam alanı değil, aynı zamanda bir mezar gibi hissedilen bu alan, Poe'nun ölüm, yas ve suçluluk temalarıyla da örtüşmektedir. Evin içinde bulunan mobilyalar eski, Viktoryen tarzdadır; detaylı oymalar ve ağır kumaşlar mekânın zenginliğini geçmişte bırakmış olduğunu hissettirir. Dekorun yerleşimi, özellikle simetri ve derinlik hissi yaratacak biçimde düzenlenmiştir. Mekân, karakterlerin ruh hâllerini yansıtan bir yansıma alanı gibidir. Örneğin, yatak odasındaki yıpranmış tüller, solmuş portreler ve eski aynalar hem kaybolmuş zamanı hem de karakterlerin bastırılmış duygularını temsil etmektedir.

Renk paleti genellikle soğuk ve pastel tonlardadır; grimsi beyazlar, soluk sarılar, kirli bej ve kahverengi tonlar öne çıkar. Bu palette zamanın durduğu, hayatın donduğu ve ölümün hüküm sürdüğü hissi izleyiciye geçirilir. Bu yönüyle set tasarımı, yalnızca görsel değil anlatsal bir unsur hâline gelmektedir.

Malikâne, yüksek tavanları, taş kemerleri, gotik sütunları ve geniş ama boş alanlarıyla karakteristik bir gotik yapı örneğidir. Mekânın fiziksel yapısı, yalnızlık ve sıkışmışlık hissini desteklemektedir. Her oda, karakterin iç dünyasını derinleştiren

sembollerle doludur; örneğin, Morella'nın yatak odası bir tür anıt mezar estetiğinde tasarlanmıştır.



Görsel 3.32. Morella'nın Cansız Bedeninin Alevler İçinde Gülmesi

Morella'nın set tasarımı, yalnızca bir dekor değil; anlatının ruhunu taşıyan, karakterlerin geçmişle ve ölümlle ilişkisini temsil eden güçlü bir görsel yapıdır. Roger Corman ve sanat yönetmeni Daniel Haller, Poe'nun gotik anlatısını sinematik dile çevirmede mekânı karakterleştirerek başarılı bir atmosfer yaratmışlardır.

3.5.1.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Filmdeki kostümler, 19. yüzyıl ortalarındaki Viktoryen dönem kıyafetlerini yansıtır. Kadın karakterler bol dantelli, yüksek yakalı, yere kadar uzanan elbiselerle sunulurken; erkek karakterlerde koyu tonlarda, üç parçalı takımlar, fularlar ve ceketler tercih edilir. Özellikle genç kadın karakterin pastel tonlardaki elbiseleri, masumiyet ve kırılganlık temasını desteklerken; Morella karakterinin koyu ve sade giysileri, ölümü ve gizemi çağrıştırmaktadır.

Makyaj, gotik korku atmosferini güçlendiren başlıca öğelerden biridir. Canlı karakterlerde doğal ve zarif bir makyaj tercih edilirken, ölü ya da doğaüstü olan karakterlerde makyaj, estetikten çok grotesk bir amaca hizmet eder. Özellikle Morella'nın cesedi, solgun ten, belirgin yüz hatları, koyu göz altları ve çürümüş dudaklar gibi detaylarla korku ögesine dönüştürülmüştür. Bu tür makyaj teknikleri, seyircide ürperti uyandırmak ve ölüm temasını somutlaştırmaktadır.

Filmdeki kadın karakterlerin saç tasarımları, Viktoryen dönemin zarafetini ve titizliğini yansıtır. Genç karakterin saçları özenle şekillendirilmiş, yana taranmış ve örgüyle desteklenmişken; Morella karakterinin uzun, dalgalı, dağınık siyah saçları

ölüm ve çürümenin yanında gotik şehveti de simgeler. Erkek karakterlerde ise klasik, düzgün taranmış saç modelleri ve favoriler dönemin ruhunu yansıtmaktadır.



Görsel 3.33. Lenora ile Morella'nın İlk Karşılaşması

Görsel 3.33'de yer alan Lenora ve Morella'nın kostüm tasarımı, dönemin Viktoryen modasını yansıtan zarif detaylar içerir. Açık yeşil tonlardaki elbisesi, hem masumiyeti hem de kadının kırılabilirliğini vurgular. Yaka kısmındaki ince dantel işçilik ve kadife kurdele, karakterin ait olduğu sosyal sınıfa ve geçmişe dair belgeler sunmaktadır.

Saç tasarımı, dönem filmlerinde sıkça görülen özenli taranmış, yana ayrılmış ve ensede toplanmış bir modeldir. Bu model, karakterin zarafetini ve Viktoryen geleneklerine olan bağlılığını temsil eder. Saçın açık sarı tonları, gençlik ve tazeliğe ilişkilendirilmiştir. Makyaj açısından bakıldığında, karakterin yüzünde belirgin bir fondötenle pürüzsüzleştirilmiş bir ten ve dikkat çekici kırmızımsı dudaklar göze çarpar. Bu da seyircinin ilgisini yüz ifadesine ve duygularına yönlendirmeyi amaçlayan bir tercihtir.

Yatakta yatan ölü kadın figürü (Morella), makyaj ve protez kullanımıyla çürümüş ve doğaüstü bir görünüm kazanmıştır. Ciltteki morumsu-mavi tonlar ve derin kırışıklıklar, ölüm sonrası bozulma etkisini başarıyla yansıtırken, gotik korku estetiğinin temel öğelerinden biri olarak işlev görür. Saç tasarımı, ölümün ardından bile canlılığını yitirmemiş gibi duran dağınık, uzun siyah saçlarla yaratılmıştır. Bu kontrast, ölü beden ile yaşayan geçmiş arasındaki bağın altını çizer. Saçın doğallığı, karakterin eski yaşamına ve kimliğine dair izler taşır. Makyaj ve efekt makyajı, karakterin fiziksel çöküşünü psikolojik bir korkuya dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Çürümüş dudaklar ve hafifçe aralanmış dişler, seyirciye karakterin hala bir tehdit unsuru olabileceğini hissettirmektedir.

3.5.2. THE BLACK CAT (*THE CASK OF AMONTILLADO* İLE BİRLEŞTİRİLMİŞ VERSİYONU)

Bir haksızlık, onu düzelten kişi ceza gördüğünde, düzeltilmiş sayılmaz; ayrıca intikam alan kişi karşısındakine bu işi kendisine kimin yaptığını hissettirmezse haksızlık yine düzeltilmiş olmaz.

Edgar Allan POE

3.5.2.1. Filmin Konusu

Hikâyenin ana karakteri, Montresor Herringbone (Peter Lorre) isimli alkolik ve sinirli bir adamdır. Sürekli sarhoş olan Montresor, karısını ve kara kedisini hor görmektedir. Bir gün, bir şarap yarışmasına katılır ve ünlü şarap uzmanı Fortunato Luchresi (Vincent Price) ile tanışır. İkili arasında dostane bir ilişki başlasa da, Montresor kısa sürede karısının Fortunato ile gizli bir ilişki yaşadığını öğrenir! Bunun üzerine Montresor, intikam almak için Fortunato’yu şarap mahzenine çağırır ve onu duvarın içine diri diri gömmeye karar verir. Ancak kara kedi, bu korkunç planın ortaya çıkmasına neden olur ve intikamcı bir güç gibi Montresor’u deliliğe sürükler.

3.5.2.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.5.2.2.1. Sinematografi

Mizansende en belirgin unsurlardan biri mekânların teatral düzenlenişidir. Özellikle ana karakter Montresor Herringbone’un evi, sıkışık ve dağınık haliyle karakterin psikolojik durumunu yansıtır. Bu iç mekânlar izleyicide klostrofobik bir his yaratırken, dışarıdaki şarap mahzenleri karanlık, rutubetli ve dar alanlarıyla “Cask of Amontillado” öyküsüne sadık kalır. Mekânların teatral doğası, seyircinin karakterler ve çevreyle olan ilişkisini gözlemlemesine olanak tanımaktadır.



Görsel 3.34. Montresor ile Fortunato Luchresi Sokak Ortasında Konuşuyorlar ve Annabel Kara Kediyle Beraber Kapıyı Açmaya Gidiyor

Gece yarısı sokakta karşılıklı duran iki karakterin etrafı, gotik atmosferi destekleyen karanlık ve dar sokaklarla çevrelenmiştir. Çerçeveleme, karakterlerin arasındaki mesafeyi ve güç dinamiklerini vurgulamak için simetrik yerleşimle yapılmış. Kadrajın merkezine yerleştirilen figürler, izleyicinin dikkatini doğrudan diyalog ve gerilime yönlendirir. Arka planda derinlikli bir alan kullanımı göze çarpar. Yolun perspektifiyle birlikte kullanılan dar mekanlar ve yukarıdan süzülen keskin gölgeler, Alman dışavurumcu sinemasından esinlenen bir atmosfer yaratır. Sokak lambalarının sıcak ışığıyla karakterlerin üzerindeki dramatik kontrast, gotik gerilimi güçlendirir. Bu plan, karakterler arasındaki karşılaşmanın kaderci bir önemi olduğunu hissettirmektedir.

İç mekân sahnesinde, yukarıdan aşağıya doğru bakan kamera açısıyla birlikte kadrajda bir merdiven yer alır. Kadının mumla ilerlemesi, hem gotik anlatının klasik bir ögesi olarak hem de karanlıkla aydınlık arasındaki sınırın sembolü olarak kullanılmış. Işık kaynağının doğrudan elde tutulması, yüz hatlarına vurgu yapar ve izleyicide merak uyandırmaktadır.

Merdivenin eğik yapısı ve kadının yanında yer alan siyah kedi, kompozisyona hem dramatik hem de metaforik bir derinlik katar. Kedinin varlığı, öykünün gizemli ve uğursuz tonuna işaret ederken, kamera açısı sayesinde izleyiciye karakterin tehlikeyle yüz yüze olduğu hissi verilir. Ayrıca kadının kıyafeti, safiyane beyaz renkte seçilmiş ve bu da hem kontrast hem de savunmasızlık hissini arttırmaktadır. Kompozisyon, hem içeriksel hem de biçimsel olarak korku ve gerilim duygusunu yansıtmaktadır.

3.5.2.2.2. Aydınlatma



Görsel 3.35. Montresor, Annabel, Kara Kedi ve Sokağın Dıştan Görünümü

Görsel 3.35’de görünen ilk karede, karakterin yüzünün ve üst bedeninin belirgin biçimde aydınlatılması, ön plan karakterlerinin dramatik temsilini destekleyen bir aydınlatma stratejisine işaret eder. Aydınlatma, doğrudan ve yumuşak bir şekilde uygulandığından dolayı yüzeylerde sert gölge oluşumlarından kaçınılmıştır. Bu tercih, karakterin ifadesel anlatımına odaklanılmasını sağlayarak izleyicinin duygusal bağ kurmasını kolaylaştırır. Karakterin beyaz elbisesi, çevresindeki düşük kontrastlı ortamla birlikte yüksek bir tonal ayırım yaratmakta ve figürün kompozisyonda öne çıkmasını sağlamaktadır. Buna karşılık, kucağındaki siyah kedinin düşük ışık altında gölgede kalması, gotik sinema estetiğine özgü karanlık ve bilinmeyenle ilişkili alegorik anlatım biçimlerini destekler. Bu tür ikili karşıtlıklar (aydınlık/karanlık, masumiyet/tehdit), sahnenin içsel çatışmasını simgesel düzlemde güçlendirmektedir.

Dış mekân sahnesinde kullanılan aydınlatma tekniği, belirgin bir şekilde low-key lighting olarak tanımlanabilir. Sahne genelinde düşük ışık düzeyi korunurken, sokak lambaları aracılığıyla yapılan lokal aydınlatmalar mekâna hem görsel derinlik kazandırmakta hem de narratif odak oluşturmaktadır. Işık kaynaklarının stratejik yerleştirilişi sayesinde kompozisyonda perspektifin vurgulanması sağlanmış, izleyicinin bakış yönü kontrollü bir şekilde sahne derinliğine yönlendirilmiştir.

Bu teknikle yaratılan görsel atmosfer, klasik film-noir etkisiyle örtüşmekte ve karakterlerin içsel karanlıklarını ya da bastırılmış duygularını mekânsal kompozisyona taşımaktadır. Ayrıca gölgelerin dominant varlığı ve mekânın parçalı şekilde aydınlatılması, anlatının tehdit, kuşku ve gerilim temalarını pekiştirir. Bu da Edgar Allan Poe’nun anlatı dünyasına uygun bir görsel psikolojik derinlik yaratmaktadır.

3.5.2.2.3. Set Tasarım

Klasik gotik anlatının görsel kodlarını temel alarak, hem Edgar Allan Poe'nun karanlık ve tekinsiz dünyasını hem de Roger Corman'ın stilize yönetmenlik yaklaşımını yansıtır biçimde inşa edilmiştir. Gotik korku geleneğine uygun olarak kasvetli, izole edilmiş ve mimari olarak boğucu mekânlardan oluşur. Geniş kemerli koridorlar, yüksek tavanlı salonlar ve taş duvarlı yapılar, izleyicide tarihsel bir ağırlık hissi uyandırmakla kalmaz; aynı zamanda karakterlerin içine düştüğü karanlık ruh hâlinin mekânsal bir yansıması hâline gelir. Labirentvari geçitler, şarap mahzenleri ve yer altı odaları, Poe'nun metinsel evreninden sinemasal dile taşınan mekânsal alegorilerdir.

Setlerin yapısal dokusu büyük ölçüde stüdyo ortamında inşa edilmiş, yapaylığı göz ardı etmeyen ama bu yapaylığı teatral bir estetik unsura dönüştüren bir anlayışla tasarlanmıştır. Renkli sinematografiyle birlikte kullanılan bu sahte dış mekânlar (örneğin gece sokakları ya da kasaba meydanları), gerçekçilikten ziyade bir duygusal gerçekliğin kurulmasına hizmet eder. Bu durum, seyirciyi gündelik deneyimden uzaklaştırarak gotik-fantastik bir bilinç düzeyine çekmektedir.

İç mekân setleri -karakterlerin evleri, mahzenler, bodrumlar- çoğunlukla duygu yoğunluğunu ve karakterler arası ilişkileri yansıtan sembolik yapılar olarak işlev görür. Mekânların içsel düzeni (eski püskü mobilyalar, örümcek ağları, karanlık nişler, az ışık alan pencereler) yalnızca bir zaman dilimini yansıtmakla kalmaz; aynı zamanda bozulmuş zihinsel dünyaların ve geçmişin hayaletlerinin metaforlarıdır. Mekânların aşınmışlığı, karakterlerin çözülmekte olan ruh hâllerine paralel bir görsel anlatım sunmaktadır.



Görsel 3.36. Montresor'un F.Luchresi ve Annabel'i Bağlayıp Mahzende Üstlerine Duvar Örmesi

Film, Technicolor ile çekilmiş olmasına rağmen, kullanılan renk paleti doygun olmasına karşın asla parlak değildir. Kahverengi, koyu yeşil, bordo ve grinin çeşitli tonları, set tasarımında belirgin şekilde kullanılarak mekânsal melankoli ve dramatik gerilim hissini artırır. Aynı zamanda bu renkler, iç mekân dekorasyonunun dokusal niteliğiyle birleşerek mekânları yaşayan ama sıkışmış, tehditkâr yerler hâline getirmektedir.



Görsel 3.37. Eve Gelen Polislerin Mahzende Arama Yapması

Set tasarımı, yalnızca atmosfer yaratmakla sınırlı kalmayıp anlatının işlevselliğine doğrudan katkı sağlayan bir unsur olarak yapılandırılmıştır. Örneğin, mahzene açılan geçitler veya sırlarla dolu kapalı odalar, hikâyenin dramatik yapısının ve gerilim unsurunun taşıyıcılarıdır. Bu yapılar, karakterlerin içsel yolculuklarının ve suçun saklandığı alanların görsel karşılıklarıdır.

3.5.2.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Filmin kostüm tasarımı, 19. yüzyılın Avrupa'sına ait sosyo-kültürel göstergeleri temel alarak, karakterlerin sınıfsal konumları ve psikolojik eğilimlerini ortaya koyar. Özellikle erkek karakterlerde kullanılan kuyruklu ceketler, silindirik şapkalar ve koyu renkli pelerinler, Viktoryen dönemin erk sahibi, otoriter figürlerine

görsel bir gönderme niteliğindedir. Bu kıyafetler, sadece bir zaman diliminin değil; aynı zamanda karakterlerin statü, güç ve denetim gibi içsel temsillerinin de görsel bir uzantısıdır.



Görsel 3.38. Montresor'ın Kabusları

Kadın karakterler için tasarlanan kostümler ise, dönemin ev içi feminen ideolojisini yansıtan hafif dokulu, açık tonlu gece elbiseleriyle biçimlenmiştir. Bu seçim, karakterlerin masumiyet, edilgenlik ve kurban statüsü ile olan ilişkilerini sembolik olarak pekiştirmektedir.

Makyaj kullanımı, yalnızca estetik değil, anlatsal ve metaforik düzeyde de işlevseldir. Özellikle erkek karakterlerde yüz hatları belirginleştirilerek, alkolizm, şiddet ve çöküşün görsel karşılığı yaratılmıştır. Göz altlarının gölgelenmesi, solgun ten rengi ve terlemeyi çağrıştıran parlaklıklar, karakterin bedensel yozlaşması ile zihinsel çözülmesini paralel biçimde yansıtır. Kadın karakterlerdeki makyaj daha naturel bir çizgide seyretse de, sonradan yaşanan çürümeye veya korku unsuruna yönelik dönüşümlerde grotesk efektlerle desteklenmiştir. Özellikle son sahnelerde yüzdeki deformasyonlar, ölümün bedende bıraktığı izleri realist olmayan ama gotik estetiğe uygun biçimde temsil etmektedir.

Saç tasarımları, karakterlerin toplumsal rolleriyle doğrudan ilişkilidir. Kadın karakterlerde kullanılan hacimli, dalgalı ve uzun sarı saçlar, Viktoryen dönem sinemasında sıklıkla görülen “idealleştirilmiş kadının dışavurumu” olarak karşımıza çıkar. Saçın gevşek biçimde bırakılması ya da örgüden çözülmesi, karakterin güvenli alandan tehdit alanına geçişini dramatik olarak destekler. Erkek karakterlerde ise, geriye taranmış ve sabitlenmiş saç stilleri, kontrol, bastırılmışlık ve toplumsal maskülenliğin görsel taşıyıcısıdır. Karakterin zamanla çözülmesiyle birlikte bu

düzende yaşanan gevşeme, görsel bütünlüğün bilinçli bir şekilde bozulmasıyla dramatik etki yaratmaktadır.

Kostüm, makyaj ve saç tasarımı, filmin genel görsel estetiğiyle uyumlu bir biçimde; gotik, melodramatik ve kara mizahi tonları aynı anda taşıyabilecek çok katmanlı bir yapı sunar. Bu unsurlar yalnızca dönemi temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda karakterler arası güç ilişkilerini, toplumsal cinsiyet rollerini ve metinlerarasılığı (örneğin Poe'nun orijinal metninden gelen şiddet ve delilik temalarını) desteklemektedir.

3.5.3. THE FACTS İN THE CASE OF M. VALDEMAR

“M. Valdemar, şu andaki duygularınızı ya da dileklerinizi bize iletebilir misiniz?”

Yanaklardaki yuvarlak kızartılar birden geri döndü; dil titredi, daha doğrusu ağızda sertçe çevrildi (oysa çene kemikleri ve dudaklar eskisi kadar kıpırtısızdı) ve sonunda daha önce sözünü ettiğim o iğrenç ses yükseldi:

“Tanrı aşkına! -çabuk olun! çabuk!- uyutun beni -ya da uyandırın- uyandırın beni! -çabuk ölüyüm, diyorum size!”

Edgar Allan POE

3.5.3.1. Filmin Konusu

Zengin ve ölümcül bir hastalığı olan M. Valdemar (Vincent Price), ölüm korkusuyla başa çıkmak için hipnozla ölüm anını geciktirmeye karar verir. Hipnoterapist Carmichael (Basil Rathbone), Valdemar'ı ölüm anında hipnotize eder ve onun ölümünü bir süreliğine engeller. Ancak bu deney, korkunç sonuçlara yol açar. Valdemar, bedeni ölü olmasına rağmen ruhu hala hipnoz altında olduğu için yaşamak zorunda kalır! Bedeni çürümeye başlarken, bilinci hâlâ uyanıktır ve hipnoterapistin kontrolü altındadır. Ancak sonunda, korkunç bir şekilde çürüyerek dehşet verici bir sona ulaşır.

3.5.3.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.5.3.2.1. Sinematografi

Sinematografi, karakterlerin dramatik işlevlerini destekleyecek biçimde simetrik ve merkezlenmiş kadrarlar ile şekillendirilmiştir. M. Valdemar'ın yatağa zincirlenmiş bedeni çoğu kez kadrarın merkezinde sabitlenmiş şekilde gösterilir. Bu

çerçeveleme biçimi, karakterin fiziksel hareketsizliğini ve zihinsel olarak askıya alınmış hâlini sembolize eder. Diğer karakterler (özellikle doktor Carmichael), bu merkez etrafında kadraja girip çıkarak güç ilişkilerini görselleştirir. Dikey ve yatay eksenlerde oluşturulan kontrastlar (ayakta duran karakter vs. yatakta yatan figür) karakterlerin iktidar dinamiklerine dair görsel bir hiyerarşi kurar. Filmdeki kamera açıları, anlatının dramatik yapısını destekleyecek şekilde kurgulanmıştır. Alçak açılar, özellikle hipnoz sahnelerinde doktor karakterine bir tehdit ve otorite hissi kazandırırken; yüksek açılar, M. Valdemar'ın çaresizliğini ve edilgenliğini pekiştirir. Bu açı farklılıkları, klasik gotik sinemada sıkça rastlanan “efendi-kurban” ikiliğini görsel düzlemde kurmaktadır.



Görsel 3.39. Carmichael, Helene ve Dr. James, Valdemar'ın Başucunda

Kamera hareketi ise büyük ölçüde sınırlı ve kontrollüdür. Yavaş pan ve tilt hareketleri, sahnelerin teatral yapısına uygun olarak kullanılır. Bu sayede, izleyici için görsel bir durgunluk yaratılarak hikâyenin ölümle olan tematik bağları pekiştirilir; zamanın akışının askıya alınmış hissi sinematografik olarak güçlendirilmektedir.

3.5.3.2.2. Aydınlatma

Roger Corman'ın bu segmentte uyguladığı aydınlatma stratejisi, yalnızca gotik atmosferi yaratmakla kalmaz; aynı zamanda yaşam ile ölüm arasında sıkışıp kalmış bir varoluş halini görsel olarak inşa eder. Film, Poe'nun metnindeki metafizik ve ahlaki gerilimi destekleyecek biçimde ışık-gölge karşıtlığı, lokal ışık kaynakları ve dramatik gölgelendirme gibi klasik gotik sinema araçlarını yoğun bir biçimde kullanılmaktadır.

Film boyunca baskın biçimde kullanılan low-key lighting (düşük ana ışık düzeyli aydınlatma), iç mekânları karanlık, sıkışık ve tehditkâr göstermek için tercih edilir. Işık yalnızca sahneye değil, karakterlerin iç dünyasına da yöneliktir. Özellikle

Valdemar'ın yattığı odada uygulanan bu teknik, izleyiciyi fiziksel bir mekândan çok, ruhsal bir geçiş alanına sokmaktadır.

Mekânın büyük kısmının karanlıkta bırakılması, hem bilinmeyene dair korkuyu hem de ölümün görsel temsili olan gölgenin varlığını sürekli hissettirir. Bu atmosferik karanlık, yalnızca ışık eksikliği değil, aynı zamanda anlatının ahlaki karanlığına da işaret eder. Valdemar'ın bedeni üzerinde sıklıkla uygulanan Chiaroscuro (sert ışık-gölge kontrastı), karakterin ölüm ile yaşam arasında askıya alınmış hâlini dramatik biçimde vurgular. Özellikle yüzün bir yarısının aydınlık, diğer yarısının gölgede bırakılması, yalnızca görsel bir estetik değil, ontolojik bir kararsızlığın temsilidir: Valdemar ne tamamen ölüdür ne de tamamen diri.

Ayrıca hipnoz anlarında kullanılan yönlendirilmiş ışıklar (örneğin aşağıdan yukarıya doğru yükselen ışıklar), karakterlerin yüzlerinde irrasyonel bir ifade yaratır. Bu teknik, korkunun rasyonel olmayan doğasına sinematografik bir karşılık sunmaktadır.



Görsel 3.40. Valdemar'ın Yaşam ve Ölüm Arasındaki Hipnoz Anı

Filmdeki ışık çoğunlukla diegetik kaynaklardan (örneğin mumlar, gaz lambaları) elde edilir. Bu tercih, hem dönemin görsel gerçekçiliğini destekler hem de anlatıya içkin bir ritüel havası katar. Mum ışığı, sabit olmayan doğası nedeniyle sahnelere sürekli dalgalanan bir hareket ve belirsizlik getirir; bu da filmdeki metafizik temalara (bedenin ruhla ilişkisi, ölüm sonrası bilinç gibi) görsel bir karşılık sunmaktadır.

Sabit olmayan bu ışıklar sayesinde yüzeylerde ve karakter bedenlerinde titreşimli gölgeler oluşur. Bu durum, karakterlerin ontolojik belirsizliğini fiziksel bir biçimde gösterir ve izleyiciye “istikrarsızlık hissi” kazandırır. Aydınlatma özellikle sahnelerin mekânsal derinliğini kısıtlayacak şekilde düzenlenmiştir. Arka planlar

genellikle karanlıkta bırakılır, yalnızca ön plandaki yüzler ve objeler aydınlatılır. Bu teknik, karakterlerin kaçışsızlığını vurgularken aynı zamanda mekânın bir hapis gibi algılanmasına yol açar. Böylece fiziksel olarak geniş olabilecek alanlar, görsel olarak boğucu ve kapalı mekânlar hâline gelmektedir.

The Facts in the Case of M. Valdemar bölümünde aydınlatma, yalnızca mekânın görünür olmasını sağlamakla kalmaz; aynı zamanda anlatının tematik derinliğini, karakterlerin psikolojik çözümlerini ve etik sorgulamaları görselleştiren bir araç işlevi görür. Roger Corman'ın ışık kullanımı, gotik sinemanın klasik aydınlatma kodlarını çağdaş bir anlatı estetiğiyle birleştirerek izleyiciyi hem duygusal hem de düşünsel bir gerilim alanına taşımaktadır.

3.5.3.2.3. Set Tasarım

Roger Corman'ın gotik sinema anlayışı, düşük bütçeli prodüksiyon koşullarına rağmen yüksek derecede atmosferik, sembolik ve işlevsel set tasarımları üretmeye dayanır. “The Facts in the Case of M. Valdemar” bölümü, set tasarımı açısından hem edebi kaynak olan Poe'nun gotik evreniyle uyumlu hem de karakterlerin ruhsal ve etik gerilimlerini mekân üzerinden temsil eden bir yapı sergiler. Bu segmentte kullanılan mekânlar, görsel atmosferden çok daha fazlasını sunarak anlatının felsefi boyutuna katkı sağlayan birer anlatı ögesi hâline gelmektedir.

Valdemar'ın yaşadığı malikâne, klasik gotik mekân estetiğine sadık kalınarak tasarlanmıştır. Yüksek tavanlı odalar, kalın kadife perdeler, ağır ahşap mobilyalar ve duvarlardaki solgun tablolar, yalnızca estetik dekoratif unsurlar değil; aynı zamanda karakterlerin içinde sıkıştığı çözüme, çürüme ve zaman dışılık gibi temaların somutlaştığı birer göstergedir.



Görsel 3.41. Hipnozdan Kalkan Valdemar ile Carmichael Karşılığı

Oturma odası ve yatak odası gibi mekânlar, dramatik kompozisyonlara imkân tanıyacak şekilde geometrik olarak simetrik yerleştirilmiş; bu da gotik sinemaya özgü duygu ile mekân arasındaki bağı güçlendirilmesini sağlamıştır. Yatak odası, adeta bir tür “yaşayan mezar” işlevi görür. Valdemar’ın ölümüne sürüklendiği ve yaşamla bağının giderek koptuğu bir geçiş alanı.

Setin fiziksel bileşenleri (ahşap, taş, kadife, yün, metal) görsel olarak geçmişe ait bir estetik üretir. Bu materyallerin yıpranmışlığı ve donuk renkleri, yaşamdan çekilmiş bir mekânsal düzeni çağırıştırır. Mekân, zamanın dışına itilmiş, çürümekte olan bir belleği barındıran bir yapı olarak konumlanır. Özellikle duvarlarda görülen çatlaklar, solmuş yüzeyler ve toz birikintileri, bu bozulmuşluk hissini derinleştirir. Bu bağlamda set tasarımı, yalnızca fiziksel bir çevre değil, karakterin zihinsel çözülmesinin ve ruhsal askıya alınmışlığının mekânsal karşılığı olarak işlevselleşmektedir.

Set içerisinde yer alan nesnelere konumlandırılması da bilinçli bir anlatı stratejisinin parçasıdır. Örneğin: Mumlar ve gaz lambaları, yalnızca diegetik ışık kaynakları değil; aynı zamanda yaşamın solan ışığını sembolize eder. Hipnoz sarkacı, zamanın kontrolü, bilinç dışı ve otorite arasındaki ilişkiye gönderme yapar. Yatak ve çevresindeki perdeler, yaşamla ölüm arasındaki sınırın geçişkenliğini temsil eder. Bu öğelerin yerleşimi, mekânın yalnızca fonksiyonel değil, aynı zamanda anlam yüklü bir anlatı alanı hâline gelmesini sağlamaktadır.

The Facts in the Case of M. Valdemar segmentinin set tasarımı, yalnızca bir görsel çevre değil; anlatının felsefi ve psikolojik boyutlarını taşıyan karakterleşmiş bir mekân işlevi görür. Mekânsal dokular, nesne yerleşimi ve yapısal düzenleme, Poe’nun öyküsündeki ölüm, bilinç, zaman ve etik ikilemlerini sahneleyen bir gotik anlatı evreni

yaratır. Bu anlamda set tasarımı, Corman'ın sinema dilinde anlatıya içkin bir yorum katmanı oluşturmaktadır.

3.5.3.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

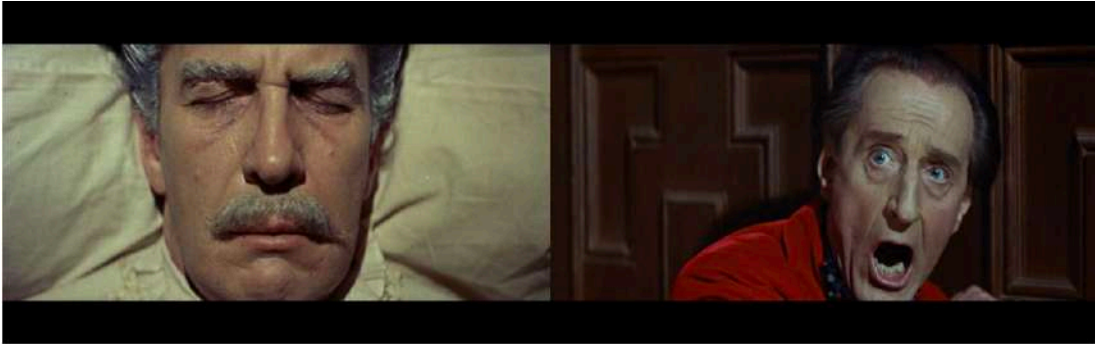
Karakterlerin kostümleri, anlatının geçtiği 19. yüzyıl atmosferine uygun biçimde seçilmiş; aynı zamanda karakterlerin statü, sağlık durumu ve etik pozisyonlarını yansıtan sembolik unsurlar olarak kurgulanmıştır.

- M. Valdemar karakteri, başlangıçta gösterişli ama solgun renklerde ev içi giysilerle betimlenir. İnce kumaşlar ve açık tonlar, hem hastalıklı bedenin kırılgenliğini hem de sosyal sınıfının rafineliğini vurgular. Zaman ilerledikçe, kostüm giderek soluklaşır, kırışır ve bakımsızlaşır; bu durum karakterin fiziksel çözülmesini ve “beden ile ruhun ayrışma sürecini” görsel düzlemde yansıtmaktadır.
- Dr. Carmichael'ın kıyafetleri, koyu tonlara ve sert kesimlere sahiptir. Bu tercihler, onun otoriter, manipülatif ve hesapçı doğasını vurgular. Özellikle siyah ceket ve yelek kombinasyonu, bilimsel bilginin etik dışı kullanımı temasıyla örtüşen bir görsel metafor hâline gelmektedir.
- Kadın karakterlerde ise, Viktoryen döneme uygun korseyle desteklenmiş, yüksek yakalı ve uzun kollu elbiseler tercih edilmiştir. Bu kıyafetler hem cinsiyet normlarına hem de gotik edebiyattaki “ev içi kadını” figürünün temsiline hizmet etmektedir.

Makyaj tasarımı, özellikle M. Valdemar karakterinde, bedensel çöküşün aşamalarını simüle eden bir dramatik süreklilik içinde uygulanmıştır. Başlangıçta hafifçe soluklaştırılmış ten, öykünün ilerleyen safhalarında grileşmiş cilt, morarmış göz altları ve damar belirginliği gibi detaylarla groteskleşir.

- Ölümden sonra bilincin korunması fikri, cilt tonunun giderek doğallıktan uzaklaşması ve yüz hatlarının donuklaşmasıyla görselleştirilir. Bu, yalnızca karakterin fiziksel durumunu değil, anlatının varoluşsal gerilimini de yansıtmaktadır.

- Makyaj, burada sadece yüzeysel bir estetik değil, aynı zamanda anlatının felsefi sorunsalına beden üzerinden verilen bir yanıttır: Ruh yaşamaya devam edebilir mi, ama beden buna ne kadar dayanabilir?
- Dr. Carmichael'da makyaj daha kontrollü ve nötrdür; onun hem sosyal maskesini hem de soğukkanlı bilimsel duruşunu pekiştirmek üzere yüz hatları belirginleştirilmiş, ten rengi sabit tutulmuştur.



Görsel 3.42. Valdemar Hipnozdan Uyanışı ve Carmichael'in Şaşkınlığı

Saç tasarımı, karakterlerin hem statülerini hem de geçirdikleri dönüşümü sembolize eder biçimde işlevsel hâle getirilmiştir.

- Valdemar'ın saçları, başlangıçta düzgün taranmış ve klasik bir ev içi beyefendi imajına uygundur. Ancak ölümden sonraki süreçte saçın dağılması, yağlanması ve kontrolsüzleşmesiyle karakterin “bedensel çöküşü” tamamlanır. Saç, burada yalnızca estetik bir unsur değil; aynı zamanda varoluşsal çözümlenin görsel bir işaretidir.
- Dr. Carmichael'ın saçları, sürekli olarak özenle geriye taranmış ve sabit bir formda sunulmuştur. Bu durum, onun düzen ve kontrol takıntısını, aynı zamanda ahlaki esnekliğini görsel olarak dengeleyen bir unsur olarak kurgulanmaktadır.
- Kadın karakterlerin saçları ise genellikle toplu, örgülü ya da sabitlenmiş hâlde sunulur. Viktoryen ahlak anlayışına uygun bu tasarım, hem kadınsı saflık hem de bastırılmış duygular temasını desteklemektedir.

3.6. SPIRITS OF THE DEAD (1968)



Görsel 3.43. Spirits of The Dead (1968) Filminin Afişi ve Künyesi

Spirits of the Dead (Histoires extraordinaires), üç büyük Avrupa yönetmeninin Edgar Allan Poe'nun hikâyelerinden uyarladığı üç farklı korku öyküsünü içeren bir antoloji filmidir. Her hikâye, Poe'nun gotik ve karanlık dünyasını farklı bir yönetmen üslubuyla işler. *Metzengerstein* (1968) filmini Roger Vadim, *Wilhelm Wilson* (1968) filmini Louis Malle, *Toby Dammit* (1968) filmini ise *Federico Fellini* yönetmiştir.

3.6.1. METZENGERSTEIN (1968)

Metzengerstein prenslerinin esmer, iri yarı endamları sinirleri en sağlam olanları bile kudretli görüntüleri ile irkiliyorlardı: ve yine, burada, geçmiş zaman hanımefendilerinin dolgun ve kuğuyu andıran bedenleri, hayali bir melodinin nağmelerine uyan gerçekdışı dansın labirentlerinde süzülerek uzaklaşıyordu.

Edgar Allan POE

3.6.1.1. Filmin Konusu

Filmimiz, Ortaçağ'da geçen karanlık ve gotik bir atmosferde başlıyor. Ana karakterimiz Frederique de Metzengerstein, genç, güzel ama son derece şımarık, acımasız ve bencil bir soyludur. Zenginliğin ve gücün etkisiyle hiçbir şeyi

umursamayan, zevk ve eğlence peşinde koşan biridir. Canı ne isterse yapar; partiler verir, insanlarla oynar, hayvanlara bile kötü davranır.

Bir gün komşu arazide yaşayan Wilhelm Berlifitzing adında bir asil, dürüst ve doğaya saygılı bir genç adamla tanışır. Frederique, onu ilk başta küçümser ama zamanla ona karşı takıntılı bir ilgi duymaya başlar. Ancak Wilhelm, onun oyunlarına gelmez; Frederique'in karanlık yönlerini sezip onu reddeder. Bu red, Frederique'i çılgına çevirir. Kıskançlık ve hırsıyla Wilhelm'in at ahırını yaktırır ve bu olayda Wilhelm hayatını kaybeder. Kısa süre sonra, Metzengerstein Şatosu'na gizemli ve vahşi görünümlü bir siyah at gelir. Frederique, bu atı evcilleştirmeye çalışır ama at üzerinde garip, neredeyse insanımsı bir hâl vardır. Sanki Wilhelm'in ruhu bu ata geçmiş gibidir. Frederique bu ata karşı neredeyse saplantılı bir bağ geliştirir. Günler geçtikçe aklını kaybetmeye başlar.

En sonunda, fırtınalı bir gecede Frederique, o kara atın sırtına atlar ve şatonun yandığı o gecede at onu alevlerin içine sürükler. Böylece Frederique de hem fiziksel hem ruhsal olarak cezasını bulmuş olur.

Spirits of the Dead'in her bölümü, oldukça farklı stillerde de olsa, kimlik, güç ve varoluşsal çöküş temalarını ele almaktadır. Vadim'in Metzengerstein'ı , kontrolsüz arzunun yıkıcı gücünü ve kaderin kaçınılmazlığını yansıtan gotik bir çöküş batmış durumda resmetmektedir. Temposu ara sıra tökezlese de, görsel zenginlik - gösterişli kostümlerden ürkütücü, duman dolu manzaralara kadar - onu sürükleyici bir deneyim haline getiriyor (SurgeonsOfHorror, 2025).

3.6.1.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.6.1.2.1. Sinematografi

Roger Vadim'in yönettiği Metzengerstein, sinematografik açıdan klasik gotik anlatının ötesine geçerek, 1960'ların görsel deneyselçiliğiyle harmanlanmış barok bir estetik sunar. Filmde sinematografi yalnızca anlatıya eşlik eden bir araç değil; başlı başına bir anlatıcı, hatta metaforik bir yorum katmanıdır. Renk kullanımı, çerçeveleme, kamera hareketleri ve ışık tercihleri, karakterin iç dünyasıyla doğrudan ilişkili olacak biçimde yapılandırılmıştır.

Filmdeki en dikkat çekici sinematografik özellik, rengin anlatsal işlevselliğidir. Özellikle Technicolor'un doygun ve stilize renk paleti, karakterin ruh hâlini, mekânın atmosferini ve anlatının metafizik katmanlarını yansıtmak için etkin biçimde kullanılmıştır.

Altın, kırmızı, siyah ve mor tonları, hem saray yaşamının ihtişamını hem de düşsel, erotik ve ölümcül doğasını yansıtır. Kırmızı, baş karakter Frederique'in tutkusu, yıkıcılığı ve saplantılı arzularının temel rengi olarak çerçeveye hâkimdir. Renkler, anlatının lineer yapısından bağımsız olarak sahneler arasında bir tür duygusal süreklilik kurar. Böylece sinematografi, hikâyenin dışına taşarak içsel bir anlatım düzlemine dönüşmektedir.



Görsel 3.44. Ölüm ve Toplumsal Çöküşün Karşıtlığı

İdam edilmiş bir bedenin yer aldığı darağacının önünde ilerleyen süvariler ve arka plandaki deniz manzarası eşliğinde konumlanan görkemli kalenin gösterildiği kare, izleyiciye yalnızca bir mekân tasviri sunmaz; aynı zamanda tarihsel süreklilik, güç ve ölüm kavramları arasında bir bağ kurar. Kamera, kadrajı geniş tutarak alan derinliğini maksimum düzeyde kullanır; bu sayede yalnızlık, kaçınılmaz son ve toplumsal düzenin otoriter yapısı izleyiciye adeta fiziksel bir mesafe aracılığıyla aktarılır. Süvarilerin ritmik ilerleyişi ile cansız bedenin sarkışı arasında kurulan görsel kontrast, yaşam ve ölüm arasında kurulan dramatik gerilimi güçlendirir. Renk paleti ise özellikle dikkat çekicidir; doğal tonlarla bezenmiş arka planın üzerine yerleştirilen kırmızı kostümlü figür, sahnede hem hiyerarşik bir ayrıcalığı temsil eder hem de ölümün sıradanlığı karşısında iktidarın gösterişli ama içi boş yapısını eleştirir niteliktedir.

Balo gecesinin resmedildiği ikinci kare ise tüm bu dış dünyadan kopukluk yerini iç mekânda kurulu bir aşırılık ve yozlaşma tablosuna bırakır. Kalabalık, yatay

düzlemde kadrajın neredeyse tamamını doldururken, her bir figürün dikkatle yerleştirildiği ve sahnenin adeta bir Rönesans tablosunu andıracak biçimde kurgulandığı görülür. Gösterişli kumaşlar, parlak metal objeler, sıcak ışıklarla aydınlatılmış şömine ve mumlar gibi ayrıntılar, yalnızca bir atmosfer yaratmakla kalmaz; aynı zamanda karakterlerin ait oldukları sınıfsal yapının ve hedonist yaşam biçimlerinin görsel bir yansımasına dönüşmektedir. Kamera, sahneye hafif yukarıdan bakan bir açıyla yerleştirilmiş; bu tercih izleyicinin olan bitene dışarıdan, gözlemleyen ve yargılayan bir pozisyonda kalmasını sağlar. Renkler canlı ve doygun olmakla birlikte, bu canlılık gerçek bir yaşam neşesinden çok, yapay bir eğlenceye ve ahlaki çözülmeye işaret eder. Her iki sahnede de sinematografî yalnızca estetik bir araç değil, anlatının derin yapısına hizmet eden anlam üretici bir sistem olarak işlemektedir.

3.6.1.2.2. Aydınlatma



Görsel 3.45. Contessa Frederique ve Yanmış Duvar Halısı

Karakterin karşısında durduğu yanmış duvar halısına baktığı sahnede, iç mekânın genel kompozisyonu dikkate alındığında, aydınlatma tercihlerinin sahnede dramatik bir yoğunluk oluşturmak üzere biçimlendirilmiştir. Sahne, doğal olmayan fakat yumuşatılmış bir genel ışıkla aydınlatılmıştır. Özellikle karakterin yüzü ve kostümü yandan gelen bir kaynak ışıkla vurgulanırken, arka planda yer alan şömine ışığı sahneye sıcaklık ve derinlik katmaktadır. Alevlerin loş turuncu ışığı, ortamdaki dramatik atmosferi pekiştirir ve mekânın teatral etkisini artırır. Bu tür sıcak tonlu aydınlatmalar karakterin iç dünyasındaki çatışmayı yansıtan bir metafor olarak işlev görürken, yanmış halının önünde konumlandırılmış mumlar mekânsal tarihsel referanslarla dolu bir görsel bellek yaratmaktadır.

Başka bir zaman diliminde yine yanmış duvar halısına bakan karakterin olduğu kare, gotik ve barok öğelerin etkisiyle oluşturulmuş dramatik bir ışık-gölge

kompozisyonu hâkimdir. Karakter, loş bir mekânda elinde kandil taşırken çerçevesiz; bu da hem kadrajın içindeki ışık kaynağının motivasyonunu sağlar hem de görsel anlamda karakteri dramatik bir biçimde vurgular. Arka planda görülen tezgâh ve dokuma detayları, gölgelerin ritmik dağılımıyla birlikte izleyicinin gözünü mekânın derinliğine yönlendirir. Ayrıca, mum ışığının düşürdüğü gölgeler karakterin psikolojik durumuna dair belirsizlik ve tehdit hissini güçlendirir. Kontrast değerlerinin yüksekliği, ekspresyonist etkilerle birleşerek atmosferin karanlık, gotik ve içsel huzursuzluk barındıran yapısını besler. Bu iki sahnede aydınlatma yalnızca görsel gerçekliği kurmakla kalmaz, aynı zamanda anlatının alt metnini destekleyen bir anlatım aracına dönüşür. Özellikle kontrastın yoğun biçimde kullanılması, karakterlerin ruhsal durumlarını, mekânın tehditkâr yapısını ve anlatının gotik doğasını görsel olarak yeniden üretmektedir.

3.6.1.2.3. Set Tasarım

Filmin ana mekânı olan Metzengerstein malikânesi ve çevresi, ortaçağ Avrupa'sının aristokratik ve feodal atmosferini yansıtan, ihtişamla çöküşün bir arada hissedildiği mekânsal bir dünyaya işaret eder. Malikâne içindeki mekânlar-yüksek tavanlı salonlar, taş duvarlı koridorlar, halılar, avizeler ve şömineler- karanlık, kasvetli bir ruh hâlini destekleyecek şekilde detaylandırılmıştır. Özellikle geniş ve boşluk hissi veren iç mekanlar, karakterin yalnızlığını ve psikolojik yabancılaşmasını mekânsal olarak görünür kılmaktadır.



Görsel 3.46. Malikanenin Genel Görünüşü

Set tasarımında kullanılan renk paletleri sembolik anlamlarla yüklenmiştir. Örneğin; zengin kumaşlar, canlı tonlara sahip iç mekân objeleri, kadife perdeler ve yoğun altın süslemeler, aristokrat yaşam tarzının gösterişli doğasını ortaya koyarken;

harabe hâlindeki odalar, yanmış duvar halıları ve terk edilmiş alanlar, bu ihtişamın ardındaki çöküşü ve metafizik tehdidi temsil etmektedir.



Görsel 3.47. Malikenede Balo Gecesi

Vadim'in yönetim anlayışı doğrultusunda, setlerde abartı, teatralite ve estetik gösteriş hâkimdir. Özellikle şölen sahnesindeki orgiastik atmosfer, yalnızca oyuncuların değil, mekânın da bir karakter gibi "fazlalıkla" konuştuğu bir yapıdadır. Yumuşak kürkler, şatafatlı kilimler, yıldızlı mobilyalar ve zarif biçimde yerleştirilmiş kandiller, bu kamp estetiğinin öne çıkan görsel kodları arasında yer almaktadır.

3.6.1.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Film, tarihsel bir dönemi yansıtır gibi görünse de, kostüm tasarımları tarihsel gerçekçilikten çok, fantezi ile barok estetik arasında bir yerde konumlanır. Özellikle Frederique (Jane Fonda) karakterinin kostümleri, aristokratik şehvet, güç ve çözülmeyi bir arada temsil eder. Derin dekolteli elbiseler, dramatik kol kesimleri, parlak saten kumaşlar ve deri detaylar, onun iktidarını, erotizmini ve zamanla içsel çöküşünü temsil edecek şekilde kullanılmıştır. Frederique'in giydiği parlak kırmızı, mor, siyah ve altın tonlarındaki kıyafetler; ölüm, şehvet, zenginlik ve çöküş gibi temaları yansıtır. Karakterin daha karanlık bir ruh hâline geçtiği sahnelerde koyu tonlara geçiş dikkat çeker. Diğer karakterlerde ise daha sade, toprak tonları hâkimdir. Bu kontrast, Frederique'in çevresinden kopukluğunu ve "öteki"liğini pekiştirmektedir.

Frederique karakterinin makyajı, başlarda zarif ve yumuşak tonlarda, klasik bir güzellik anlayışını temsil ederken, ilerleyen bölümlerde daha keskin konturlar, koyu göz makyajı ve solgun ten rengi ile gotik bir ifadeye dönüşür. Bu dönüşüm, karakterin içsel çözülmelerini ve deliliğe yaklaşımını görselleştirir. Erkek karakterlerde makyaj sınırlı olsa da, Frederique üzerinden inşa edilen stil, doğallıktan uzak, yapay ve teatral

bir hava taşımaktadır, bu durum, karakterin duygusal gerçekliğinden kopuşunu, maskeleşmesini sembolize etmektedir.

Frederique'in saçları, film boyunca neredeyse bir taç gibi düzenlenmiştir: kabarık topuzlar, dikkatle örülmüş örgüler ve hacimli dalgalar. Bu saç biçimleri onun hem sosyal statüsünü hem de kendine hâkimiyetini yansıtırken; bu kontrolün bozulduğu anlarda saçlar daha dağınık ve doğallaşmış görünür. Yan karakterlerin saç tasarımı daha sade ve tarihsel olarak nötrdür. Özellikle erkek karakterlerde kısa, işlevsel kesimler tercih edilmiştir. Bu sade tasarım, Frederique'in abartılı görünümüyle keskin bir karşıtlık oluşturur ve onu hem görsel hem de anlam düzeyinde merkezileştirir.



Görsel 3.48. Yangın Çıkarmadan Önce Gizlenen Gözlemci

3.6.2. WILLIAM WILSON

Sen kazandın! Ölüyorum. Ama sen de ölüyorsun benimle; dünya, ötesi ve umut için ölüsün sen de! Sen, ben de nefes alıp veriyordun! Şimdi ölümümü ve kendi sonunu izle!

Edgar Allan POE

3.6.2.1. Filmin Konusu

William Wilson, soğukkanlı, zalim ve ahlaksız bir adam. Film, onun bir kiliseye girip papaza yaklaşmasıyla başlıyor. Kendini tanıtıyor:

“Benim adım William Wilson... ve birini öldürdüm.”

Ardından biz de onun geçmişine tanık oluyoruz. William çocukluğundan beri acımasız biri; okulda arkadaşlarını eziyor, hayvanlara işkence ediyor, merhametsiz biri olarak büyüyor. Ama her kötülük yaptığında, bir şey oluyor... Tıpkı kendisine benzeyen bir çocuk ortaya çıkıyor. Bu kişi, kimseye zarar vermemesini, durmasını söylüyor.

Zaman geçiyor, William genç bir asker oluyor. Ahlaksızlığı da artıyor: kadınlara zorbalık yapıyor, zayıf olanları küçümsüyor. Venedik'te karşısına çıkan Giuseppina (Brigitte Bardot), onun son hedefi oluyor. Kumar masasında onunla alay ediyor, kazanıyor, aşağılıyor. Ama işin içinde hile var.

Tam her şey kontrolündeymiş gibi görünürken, geçmişten beri onu takip eden o gizemli kişi yine ortaya çıkıyor. Bu kez William, ondan sonsuza kadar kurtulmak için onunla düello yapıyor ve onu öldürüyor.

Ama onu öldürdüğünde, dehşet içinde fark ediyor ki...

Öldürdüğü kişi aslında kendi vicdanı, kendi ruhu.

Yani kendisi.

Ve film, William'ın o ilk sahnedeki gibi papaza dönerek “Ben bir katilim” demesiyle sona eriyor. Ama bu sadece bir fiziksel cinayet değil – kendi içindeki iyiliği, insanlığını öldürmüş biri o.

3.6.2.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.6.2.2.1. Sinematografi

Film, protagonist William Wilson'un kendi “öteki”siyle olan yüzleşmesini odak noktası yapar. Bu ikilik, sinematografide mekânlar arası geçişle desteklenir; sıkıştırılmış, karanlık ve baskıcı iç mekânlar karakterin vicdan azabını ve içsel sıkışmışlığını yansıtırken; geniş ve klostrofobik dış alanlar, karakterin yalnızlığını ve yabancılaşmasını temsil etmektedir.

Kamera genellikle orta-uzun planlarla karakterin çevresinden kopukluğunu vurgular; geniş kadrarlar içinde tekil duran karakter figürü, yalnızca fiziksel değil, ruhsal bir yalıtımı da simgeler. Özellikle yüksek açılı çekimler, karakterin güçsüzlüğünü, yozlaşmasını ve kaçınılmaz sonunu işaret eden bir anlatım tercihidir.

Film, dönemsel gerçekçiliği korumakla birlikte, renklendirmeyi tamamen sembolik bir düzlemde kullanır. Ana karakterin karanlık kostümü, kasvetli çevresiyle birleştiğinde izleyicinin ahlaki huzursuzluğunu tetikler. “Diğer William Wilson” ise genellikle daha nötr ya da açık tonlarda temsil edilerek vicdanın görünür formu haline

gelir. Renk kullanımını aynı zamanda mekânlarla da ilişkilidir. Örneğin kilise ya da okul gibi otorite mekanları daha soluk ve düzenlidir; bordelolar ve kumarhaneler ise sıcak ve kaotik bir renk skalasıyla sunularak ahlaki çöküşün görsel temsiline dönüşmektedir.

Louis Malle, kamera hareketlerini karakterin ruhsal durumu ile paralel biçimde kullanır. Statik planlar, karakterin geçmişle hesaplaşma anlarında tercih edilirken; omuz kamerası ya da dolly ile takip edilen dinamik planlar karakterin huzursuzluğunu ve içsel karmaşasını yansıtır. Özellikle kovalamaca sahnelerinde artan tempo ve hareketli kamera, karakterin zihinsel çöküşünü görsel düzlemde işlemektedir.

“William Wilson”, sinematografik anlamda yalnızca görsel bir anlatı değil, aynı zamanda karakter psikolojisinin biçimsel dışavurumudur. Çerçeveleme, ışık, kamera hareketi ve renk paleti; anlatının yüzeyinde gerçekleşen olaylardan çok, karakterin zihinsel ve ahlaki çözülmesini resmeder. Film, böylelikle Poe’nun gotik atmosferini bir görsel vicdan sahnesine dönüştürmektedir.



Görsel 3.49. Yatılı Okulda Kartopu Oynayan Çocuklar ve William Wilson'nun Kilisede Günah Çıkartması

Okul bahçesindeki kar topu oynayan çocukların görüldüğü sahne, perspektif derinliğin güçlü bir şekilde kullanıldığı bir mekân sahnesidir. Bir kemerli geçidin içinden dışarıya doğru açılan kadraj, hem karanlık ile aydınlık arasındaki kontrastı hem de alan derinliğini kullanarak izleyiciyi mekânın içine çeker. Kemerin içi karanlıkken arka planda gün ışığıyla aydınlanan duvarlar ve hareket halindeki figürler, mekânsal hiyerarşiyi tanımlar. Figürlerin düzenli dağılımı ve farklı katmanlarda konumlanmaları sahneye hem devinim hem de görsel denge katmaktadır.

Günah çıkarma sahnesinde ise yakın plan çekimde iki karakter arasındaki bakışı dramatize eder. Aralarındaki bölmeli ahşap panel hem fiziksel bir engel hem de metaforik bir sınır işlevi görür; karakterler birbirine çok yakın olmasına rağmen bu

engel, iletişimlerdeki mesafeyi ve gizemi vurgular. Işık, panjur benzeri kafesin gölgesini kadının yüzüne düşürerek dramatik bir etki yaratır; bu da karakterin hem içeride (itiraf kabininde) hem de ruhsal olarak mahpus olduğu fikrini desteklemektedir. Bu görsel, mahremiyet, baskı ve içsel çatışma temalarını sinematografik dil yoluyla başarılı biçimde yansıtmaktadır.

3.6.2.2. Aydınlatma



Görsel 3.50. Kumarhane Masası ve William Wilson

Kumar masasında, bir grup insanın kart oynamak için toplandığı bir iç mekân sahnesi görülür. Ortamdaki ışık kaynağı, masanın ortasında yer alan petrol lambasıdır ve bu, ortamı gerçekçi bir şekilde aydınlatırken aynı zamanda mekâna nostaljik bir atmosfer kazandırır. Işık dairesel şekilde yayılır ve karakterlerin yüzlerini hafifçe gölgelendirerek dramatik bir vurgu yaratır. Lambanın yarattığı sıcak tonlar, bir taraftan sosyal etkileşimi desteklerken, diğer yandan mekânın yapay parlaklığı, yüzeydeki cazibeyi ve altındaki huzursuzluğu sezdirmektedir.

Görsel 3.50'nin ikinci karesi ise oldukça farklı bir yaklaşıma sahiptir. Karakterin yüzü, güçlü bir chiaroscuro (ışık-gölge) tekniğiyle ikiye ayrılmıştır. Yüzünün bir tarafı aydınlıkken, diğer tarafı neredeyse tamamen gölgede kalır. Bu, karakterin içsel çatışmasını ve bölünmüş kişiliğini sembolize eder. Ayrıca arkada merdivenlerin loş gölgelerinde kaybolması, mekânsal derinliği artırırken karakterin karanlık bir geçmişe veya bilinmeyen bir sona doğru ilerlediğini ima eder. Bu karedeki düşük anahtarlı (low-key) aydınlatma, gerilim duygusunu yükseltir ve karakterin psikolojik çözülmesini görsel düzeyde güçlendirmektedir.



Görsel 3.51. Yatılı Okulda Kadın Bedeni Üzerindeki Deney

Bir anatomi/amfi tiyatro mekânında geçen sahne yukarıdan bakış açısıyla (high-angle shot) çerçevelenmiş olup, Kadının çıplak bir şekilde bağlandığı masa, çerçevenin tam ortasında konularak kompozisyonun merkezini oluşturur. Bu kadraj, yalnızca kadının kırılmasını ve çaresizliğini değil, aynı zamanda etrafını saran erkek figürlerinin otoriter ve tehditkâr doğasını da vurgulamaktadır.

Aydınlatma açısından, sahne genel olarak düşük anahtar (low-key) aydınlatma tekniği ile biçimlendirilmiştir. Bu teknik, gölgelerin baskınlığı ile karanlık ve tehdit edici bir atmosfer yaratır. Mekânın loşluğu, izleyicide klostrofobik ve rahatsız edici bir his uyandırırken, ışık kaynağı doğrudan değil, daha çok dolaylıdır—birkaç el lambası ve yukarıdan sızan ışık dışında ortam karanlıktır. Bu yönüyle Chiaroscuro (ışık-gölge kontrastı) etkisi, barok bir dramatik yaratmak için etkili şekilde kullanılmıştır.

Kadının vücudu, çevreye kıyasla daha güçlü bir ışıkla aydınlatılmıştır. Bu hem figürü görsel anlamda öne çıkarır hem de onun edilgenliğini, seyirlik bir nesne oluşunu çarpıcı biçimde yansıtır. Kadın bedeni neredeyse sergilenircesine sunulurken, izleyici bakışı ile sahnedeki erkek bakışları (male gaze) arasında paralellik kurulur. Bu bağlamda, aydınlatma yalnızca atmosfer yaratma işlevi görmez; aynı zamanda iktidar ilişkilerinin, cinsiyetçi yapının ve karakterler arası hiyerarşinin altını çizer. Gölgeler, sadece mekânsal derinlik değil, ahlaki belirsizlik ve bastırılmış şiddet duygusunu da çağırır. Karanlık içinde kalan figürlerin yüzleri çoğunlukla görünmezken, bu durum onların bireyselliklerini siler ve onları tehditkâr bir kitle hâline getirmektedir.

Genel olarak, bu sahnelerdeki aydınlatma, sadece atmosfer yaratmakla kalmaz, aynı zamanda karakterlerin ruh hâlini, ilişkilerini ve filmin tonunu da betimleyen

anlatısal bir öge olarak işlev görür. Bu kullanım, gothic temaları ve içsel ikilemleri merkezine alan bir anlatıya güçlü bir biçimde hizmet etmektedir.

3.6.2.2.3. Set Tasarım

William Wilson filminin set tasarımı, hem karakterin içsel bölünmüşlüğüne hem de dönemin aristokratik yapısını destekleyecek şekilde zengin, simgesel ve dönemsel unsurlarla donatılmıştır.

Öncelikle, filmdeki iç mekânlar –özellikle kilise, kumarhane ve malikâne gibi alanlar– 19. yüzyıl Avrupa’sının üst sınıfına ait bir estetik anlayışıyla inşa edilmiştir. Bu mekânlar genellikle yüksek tavanlı, ağır ahşap mobilyalı, detaylı duvar kâğıtları ya da fresklerle süslenmiş, gösterişli avizelerle aydınlatılmıştır. Bu mekânsal tasarım, karakterin statüsünü ve bastırılmış duygularını açığa çıkaran bir dekoratif çerçeve sunar. Özellikle kumar sahnesinde kullanılan yuvarlak masa, kartlar, cam kadehler ve lambalar gibi öğeler, sahnenin teatral doğasını ve toplumsal yüzleşmeyi vurgulayan bir mizansen yaratmaktadır.



Görsel 3.52. Genel ve Detay Çekimlerde Kumar Masası

Dış mekân tasarımı ise filmde daha kasvetli, soğuk ve klostrofobik bir ton taşır. Taş sokaklar, karla kaplı avlular ve yüksek duvarlar karakterin bastırılmış doğasıyla simgesel bir paralellik kurar. Özellikle okul sahnesinde görülen çok katlı merdivenler ve arka arkaya dizilmiş taş duvarlar, baskıcı bir kurum yapısına gönderme yaparken aynı zamanda karakterin sıkışmışlık hissini derinleştirmektedir.



Görsel 3.53. William Wilson'un Düştüğü ve Günah Çıkardığı Kilisenin Yakın ve Uzak Görünümleri

Setler, mimari olarak da dikeylik duygusu yaratacak biçimde çerçevenmiştir; kuleler, yüksek pencereler ve uzun koridorlar sıkça tercih edilir. Bu tercih, karakterin yükselme arzusu ile düşüş kaderi arasındaki ironik gerilimi görselleştirmede etkilidir. Aynı zamanda görsel anlamda simetrinin bozulduğu alanlar da sık kullanılarak, William ile doppelgänger'ı arasındaki rahatsız edici uyumsuzluk hissi mekâna da taşınır.

Sonuç olarak William Wilson'un set tasarımı, yalnızca dönemsel doğrulukla sınırlı kalmaz; aynı zamanda karakterin psikolojik çözülmesini, içsel bölünmesini ve Poe'nun öyküsündeki gotik ruh hâlini destekleyecek biçimde anlam katmanlarıyla zenginleştirilmiş bir üretim tasarımı sunar. Mekânlar, karakterin ahlaki çöküşünü ve vicdani hesaplaşmasını sahneye taşıyan sessiz tanıklardır.

3.6.2.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

William Wilson filmi kostüm, makyaj ve saç tasarımı açısından dönem estetiğini yansıtan ama aynı zamanda karakterlerin iç dünyalarına ve toplumsal hiyerarşilere dair anlam katmanları oluşturan bir stil anlayışına sahiptir. Filmdeki tasarımlar, sadece dönemin gerçekçiliğini sağlamakla kalmaz; aynı zamanda karakterlerin kimlikleri, ruh halleri ve dramatik gelişimleri hakkında görsel ipuçları sunmaktadır.

Filmdeki kostümler, 19. yüzyılın aristokratik ve askerî modasını yansıtan detaylara sahiptir. Ana karakter William Wilson'ın giydiği askeri üniforma, onun otoriteye ve disipline olan bağlılığını değil, aynı zamanda ikiyüzlü ve zalim kişiliğini de dışa vuran bir simge niteliği taşımaktadır. Üniformalar düzgün, titizce ütülenmiş ve

koyu tonlardadır, bu da karakterin dış görünüşündeki düzen ile iç dünyasındaki karanlık arasındaki tezatı vurgulamaktadır.



Görsel 3.54. William Wilson'un Diğer William Wilson ile Karşılaşmaları

Kadın karakterlerin kostümleri, özellikle Giuseppina'nın (Brigitte Bardot) kıyafetleri, lüks, şehvet ve dişil zarafeti yansıtır. Dekolte detayları, bedeni saran kumaşlar ve koyu renkli saten ya da dantel dokular, kadın karakterlerin cinsel çekiciliğini ön plana çıkarırken aynı zamanda onları erkek karakterin güç oyunlarının nesnesi hâline getirir. Bu bağlamda, kostüm tasarımı hem sınıfsal hem de toplumsal cinsiyet rollerini temsil eden bir araç olarak işlevi görmektedir.

Makyajda abartıdan kaçınılmış, özellikle erkek karakterlerde doğal bir görünüm tercih edilmiştir. William Wilson karakterinde bu sadelik, onun duygularını bastıran ve yüzeyde kontrol sahibi görünen bir persona yaratılmasına hizmet eder. Öte yandan kadın karakterlerde, özellikle dudak ve göz makyajı belirginleştirilmiş; bu durum kadın figürlerinin hem erotize edilmesine hem de dramatik etki yaratmasına katkı sunar. Giuseppina'nın belirgin eyeliner'ı ve kırmızı rujları, onun baştan çıkarıcı gücünü ve bağımsız karakterini pekiştirmektedir.

Saç tasarımı da karakter inşasında önemli bir rol oynar. William Wilson'ın saçları, tertipli ve klasik bir stile sahiptir, karakterin disiplinli ve kontrollü yönüne işaret ederken aynı zamanda onun maskülenliğini vurgular. Giuseppina'nın saçları ise film boyunca farklı şekillerde stilize edilmiştir: bazen gevşek buklelerle serbest bırakılmış, bazen topuz yapılmıştır. Bu, hem onun değişken ruh hâlini hem de özgüvenli doğasını destekleyen bir stil stratejisidir. Saç tasarımı, özellikle kadın karakterin sahnelerdeki pozisyonuna göre (örneğin alımlı bir kadın mı, kurban mı yoksa başkaldıran mı) değişkenlik göstererek anlatsal derinlik kazandırmaktadır.

3.6.3. TOBY DAMMİT

Herhangi bir konuda olumlu ya da olumsuz önyargılarımız varsa, en basit gerçeklerden yaptığımız çıkarımlara bile tamamen güvenemeyiz.

Edgar Allan POE

3.6.3.1. Filmin Konusu

Film, alkolik ve tükenmiş bir İngiliz aktör olan Toby Dammit'in İtalya'ya gelmesiyle başlıyor. Toby, bir tür ödül törenine katılmak ve dini temalı bir filmde rol almak üzere Roma'ya davet ediliyor. Ama onun tek derdi içki ve para. Sanatla ya da filmle pek ilgilenmiyor, her şeyden bıkmış, hayattan kopmuş bir hâlde. Roma'ya geldiğinde medya, prodüktörler ve sinema dünyasının sahte yüzleri arasında dolaşüyor. Sürekli basmakalıp röportajlara, boş konuşmalara maruz kalıyor. Fellini bu sahneleri oldukça stilize ve karikatürize şekilde sunuyor — Toby gerçekliğiyle bağ kuramıyor, sanki bir kabusun içindeymiş gibi.

Ama en tuhafı şu; Toby, Roma'ya geldiğinden beri küçük bir kız çocuğu görüyor. Sarı elbiseli, sessiz bir kız. Ama bu kız, sıradan bir çocuk değil — gözlerinde şeytani bir ifade var, ve elinde kırmızı bir top taşıyor. Toby, bu kızın bir tür ölümün ya da şeytanın simgesi olduğunu seziyor ama alkol, stres ve halüsinasyonlar arasında neyin gerçek neyin hayal olduğunu ayırt edemiyor. Filmin sonlarına doğru Toby, gece yarısı sarhoş bir şekilde spor arabasına atlıyor ve Roma sokaklarında hızla sürmeye başlıyor. Giderek boşalan, hayalet gibi sessizleşen yollarda ilerlerken, bir köprüye geliyor. Ve o anda, küçük kızı bir kez daha görüyor – bu sefer karşısında, geçit vermeyen bir noktada.

Araba çarpar, bir şey olur ve film Toby'nin başsız cesediyle son bulur. O küçük kız, sanki onu ölüme çekmiş gibi...

3.6.3.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.6.3.2.1. Sinematografi

Toby Dammit filminin sinematografisi, klasik anlatı biçimlerinden uzak, stilize ve rüya benzeri bir atmosfer yaratma amacını güden, görsel olarak yoğun ve deneysel bir sinema diliyle yapılandırılmıştır. Bu kısa film, sinematografisini yalnızca estetik

bir araç olarak değil, aynı zamanda karakterin psikolojik çözülmesini aktaran bir anlatı düzlemi olarak kullanır. Görüntü yönetmeni Giuseppe Rotunno'nun elinden çıkan sinematografi, Fellini'nin grotesk ve sürrealist vizyonunu destekleyen bir yapıya sahiptir.

Film boyunca tercih edilen kamera hareketleri, karakterin zihinsel çöküşünü ve gerçeklikten kopuşunu yansıtacak şekilde dalgalı, kesintili ve zaman zaman yönsüzdür. Sabit planlar yerine dolanan, karakteri saran ya da onun etrafında dönen hareketli kameralar kullanılır. Bu, hem izleyicinin Toby Dammit'in içsel sıkışmışlığını deneyimlemesini sağlar hem de film boyunca süregiden gerçeklik ile illüzyon arasındaki sınır bulanıklığını güçlendirmektedir.

Kameranın kadraj seçimleri sıklıkla merkez dışına itilmiş, çapraz kompozisyonlarla kurulmuş sahnelerden oluşur. Bu da karakterin dünyadaki yerinin bozulduğunu ve denge kaybını temsil eder. Özellikle geniş açılı lenslerin kullanımıyla yaratılan distorsiyon, gerçekliğin eğilip büküldüğü bir görsel dünya oluşturmaktadır.

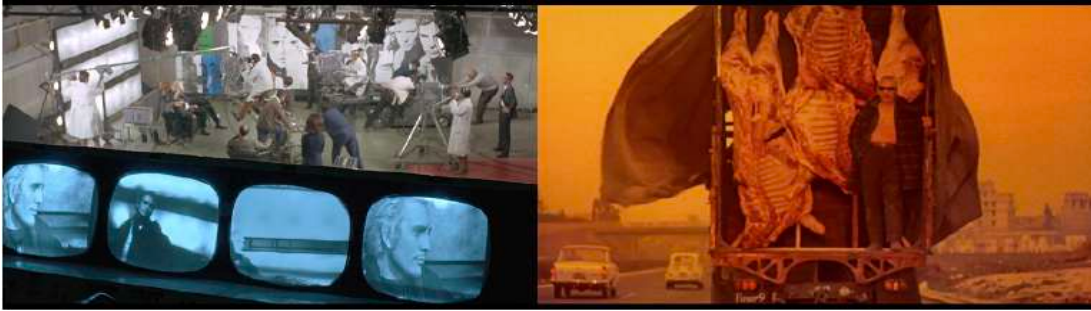
Filmdeki renk kullanımı, klasik İtalyan gotiğinden modernist bir sapmayla kendini gösterir. Sarımsı solgun tonlar, zaman zaman kan kırmızıları, pastel pembeler ve endüstriyel grilerle Fellini'nin "modern cehennem" vizyonunu kurar. Özellikle neon ışıkların ve yapay aydınlatmaların baskın olduğu sahnelerde renkler, mekânı gerilimli ve grotesk bir hâle getirir. Renkler, yalnızca mekânsal anlamda değil, karakterin ruh hâlini betimlemek için de kullanılır. Örneğin Toby'nin kırılma noktasına yaklaştığı sahnelerde ışık doygunluğu artar, renkler çarpıcılaşır ve sahneler adeta halüsinatif bir hâl almaktadır.



Görsel 3.53. Toby Dammit Karakterinin Modern Cehennem Alegorisi

Toby Dammit'in sinematografisi, barok bir ışık-gölge dramaturjisine yaslanır. Yüzeysel aydınlatmalar yerine, dramatik yönlü ışıklar kullanılır; bu da karakterlerin yüzlerinde keskin kontrastlar ve gölgeler oluşturarak onların içsel parçalanmışlıklarını yansıtır. Örneğin Toby'nin stüdyo sahnelerinde, yüzünün bir yarısının ışıkla yıkanması, diğer yarısının ise gölgede bırakılması; onun bölünmüş benliğine görsel bir gönderme niteliği taşır. Filmde sık sık ışık kaynakları kadraj içerisinde doğrudan gösterilir: spotlar, kamera flaşları, sahne ışıkları... Bu ışıklar sadece aydınlatma işlevi değil, karakterin üzerindeki baskıyı ve göz önünde olmanın ağırlığını temsil etmektedir.

Filmin geçtiği stüdyolar, sokaklar, havaalanı ve film galası mekânları abartılı perspektiflerle, sanki bir kabusun içindeymişiz gibi çarpıtılmış şekilde sunulur. Mekânlar karakteri yutar gibi görünür; özellikle gala sahnesi ve finaldeki köprü sekansı, mekânın karakter üzerinde kurduğu tehditkâr baskıyı sinematografik olarak güçlü biçimde ifade eder. Finaldeki köprü sahnesinde, uzun odaklı lenslerle uzatılmış perspektif, yoğun sis kullanımı ve önden gelen yüksek kontrastlı ışık, Toby'nin "öte dünya"ya geçişini hem sembolik hem görsel olarak betimlemektedir (lightmonkey, 2010; Wonders in the Dark, 2010).



Görsel 3.54. Televizyon Dünyası Eleştirisi ve Yoldaki Et Kamyonundaki Adam

Görsel 3.54'de ki iki kare, Toby Dammit filminin sinematografik özgünlüğünü ve anlatı diliyle olan ilişkisinin görsel boyutunu derinlemesine ortaya koymaktadır. İlki, bir televizyon stüdyosunu yukarıdan gözlemlediğimiz ve alt kısımda televizyon ekranlarıyla çerçevelenen bir plan sunar. İkinci kare ise, otoyolda ilerleyen bir et kamyonunun arkasında yer alan cesur, grotesk bir görüntüyü yansıtır. Her iki sahne de sinematografi açısından modernist, biçimselci ve eleştirel yaklaşımlar sergilemektedir.

İlk sahnede kamera, televizyon prodüksiyonunun yapaylığına ve yüzeyselliğine dair eleştirel bir mesafeyi vurgulamak üzere çerçeveleme kullanır. Üst plan, stüdyo mekanını kuşbakışı biçimde gözlerken, alt bölümdeki ekranlar, temsilin temsilini verir; aktörün yüzü televizyonda görünmektedir, fakat bu görüntü gerçekliğin değil, medya tarafından yeniden inşa edilmiş bir kimliğin yansımasıdır. Kamera hareketi olmaksızın kadrajın durağanlığı, mekânın soğuk ve steril doğasını desteklerken, ışık kaynaklarının yoğunluğu yapaylığı ve baskıyı artırır. Bu sahne, medya sahtekârlığı ve performans ile gerçeklik arasındaki sınırın silinmesi temalarını sinematografik olarak işlemektedir.

İkinci sahne ise, doğrudan bir metafor sunar: Et yüklü kamyonun arkasında ayakta duran karakter, insanlığın çözüldüğü, bireyin metalaştığı, yabancılaştığı bir evrenin grotesk sembolüdür. Görüntüye hâkim olan sarı-turuncu filtre, kadrajın tamamına yayılmış şekilde görsel atmosferi adeta bir kıyamet vizyonuna dönüştürür. Aşırı doygun renkler, doğal olmayan bir gerçeklik algısı yaratır ve sahneyi sürrealist bir tona sokar. Kamera, düz arka açıdan sabit bir şekilde karakteri çerçevelerken, konunun kendisi ve arka planın ilişkisizliği, yabancılaşma duygusunu sinematografik olarak kuvvetlendirmektedir.

3.6.3.2.2. Aydınlatma

Filmin başındaki televizyon stüdyosu sahneleri, homojen ve yüksek kontrastlı bir aydınlatma ile donatılmıştır. Bu sahnelerde kullanılan soğuk ve beyaz ışık kaynakları, sahte bir aydınlanma hissi yaratır. Işık, burada hakikatin değil, gösterinin hizmetindedir. Kamera arkasıyla yüz yüze gelen seyirci, spot ışıkların ve ışık şeritlerinin doğrudan görünmesiyle birlikte medya dünyasının yapay yapısına tanıklık eder. Işık, karakteri parlatmak yerine onu tüketen bir öğeye dönüşür. Filmin ilerleyen sahnelerinde - özellikle Toby'nin et kamyonunu takip ettiği sahnelerde - gün batımı filtresiyle renklendirilmiş aşırı doygun turuncu ışık, ölüm, çürüme ve medeniyetin çöküşüyle ilişkilendirilen sembolik bir atmosfer yaratır. Işık burada gerçek dışıdır; karakterin ruhsal çöküntüsünü ve artan psikotik deneyimini betimleyen bir ruh hali atmosferine dönüşür.

Toby Dammit karakterinin yüzü sıklıkla yarı-gölge, yarı-aydınlık olarak betimlenir. Özellikle iç mekân sahnelerinde low-key lighting (düşük ana ışık) tekniği kullanılarak, karakterin içsel bölünmüşlüğü ve kararsızlığı görsel olarak da temsil edilir. Bu kullanım, klasik film noir estetiğini çağrıştırırken, modernist bir yabancılaşma duygusu da üretmektedir.



Görsel 3.55. Toby Dammit ve Küçük Kız

Filmin sonunda, hayalet çocukla karşılaşma sahnelerinde ise ışık giderek soyutlaşır. Gerçekçi bir kaynaktan değil, neredeyse “varoluşsal bir boşluk”tan gelir gibidir. Bu sekanslarda ışık artık fiziksel mekânı değil, karakterin zihinsel çözülmesini aydınlatır; mekân kaybolur, yalnızca Toby'nin psikolojik çıkmazı kalır.

3.6.3.2.3. Set Tasarım

Filmin açılışında yer alan televizyon stüdyosu, set tasarımının işlevsel olmaktan ziyade simgesel bir işlev gördüğü ilk önemli mekândır. Burada mekânın duvarları, ışık kaynakları, kameralar ve monitörler görünür bir biçimde gösterilerek gerçekliğin yapaylaştırıldığına dair farkındalık yaratılır. Modern medya endüstrisinin yüzeysel, gürültülü, boğucu atmosferi; geometrik simetriye sahip, soğuk, steril bir tasarımla ifade edilir. Bu sterilite, karakterin içine düştüğü yabancılaşmış gerçekliğe gönderme yapmaktadır.

Toby'nin içinde bulunduğu otel ve röportaj alanları, tipik bir Batı lüksü estetiğini barındırmakla birlikte kişilikten arındırılmış mekânlardır. Bu alanlar, mimari açıdan kimliksizdir ve her biri geçici bir varoluşun ifadesidir. Setin dekorları pastel tonlara ve yüksek tavanlara sahip olsa da, karakterin zihinsel boşluğunu yansıtan nesnelere sahiptir. Mekânın herhangi bir yere ait olmaması, karakterin aidiyetsizliğini simgelemektedir.



Görsel 3.56. Toby Dammit Gerçek Dünya İle Sahne Dünyası Arasında Kalmıştır ve Yıkılmış Olan Köprü Bir Film Setidir

Filmin ilerleyen bölümlerinde görülen köprü, harabe yapılar ve yol kesitleri, hem fiziksel geçişin hem de ruhsal çözülüşün alanlarıdır. Özellikle Toby'nin “kırmızı başlıklı kız” figürüyle karşılaştığı sekans, mimari bakımdan varla yok arasında kalan bir köprü setinde geçer. Bu köprü, ölümle yaşam, gerçek ile yanılsama arasında bir eşik olarak kurgulanmıştır. Filmde yer alan ve karakterin mezbahadan çıkmış etlerle dolu bir kamyonun arkasında sürüklendiği sahne, set tasarımında modern yaşamın grotesk yönünün doğrudan sunulduğu bir örnektir. Bu hareketli set, şehir ile kırsal arasındaki sınırları silerken; aynı zamanda medeniyetin estetikten uzaklaşmış, mekanikleşmiş doğasını yansıtır. Kamyonun içi, adeta bir postmodern mekân olarak işlev görmektedir.

Filmin sonunda Toby'nin geldiği tiyatro, Fellini sinemasına özgü bir sahne-mekân olarak karşımıza çıkar. Burada sahne, geleneksel tiyatrodan farklı olarak bir boşluk ve yankı alanı gibi çalışır. Işıklar, sahne dekoru ve yerleşim düzeni, karakterin “boş gösteren” hâlini temsil eder. Mekân sadece bir arka plan değil, anlatının sembolik düzlemini kuran bir unsurdur.

Toby Dammit'in set tasarımı, gerçekçi anlatımı desteklemektense, karakterin bilinçaltına, çürüme ve yabancılaşmaya dair temalara hizmet eden bir psikolojik-topografya sunar. Modern toplumun içsel boşluğu, yapaylık, yabancılaşma ve ruhsal çözülme gibi kavramlar, mimari ve iç mekân tasarımı aracılığıyla soyut ama hissedilir biçimde aktarılır. Fellini'nin bu filmde kurduğu mekânlar, sinemanın fiziksel değil varoluşsal mimarisine bir örnek olarak değerlendirilmektedir.

3.6.3.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Toby Dammit karakterinin kostümü, 1960'ların sonuna tarihlenen batılı şöhret imajına gönderme yapar. Siyah deri ceket, dar kesimli siyah pantolon ve zaman zaman görmeye alışık olduğumuz modern-asi figürler, onun rock yıldızı imajına katkı sağlar. Ancak bu modernlik aynı zamanda bir boşluk ve yabancılaşma simgesidir. Kostüm, onun hem ikonlaştırılmış bir figür hem de kendi kimliğinden kopmuş bir silüet olduğunu ima eder. Siyahın hâkimiyeti, karakterin karanlık iç dünyasını yansıtırken, deri yüzeyin yapaylığı onun yüzeyselliğini ve geçici şöhretini simgelemektedir.



Görsel 3.57. Toby Dammit'in Zihninin Çözülüşü ve Ölümü

Toby'nin makyajı oldukça sofistike ve simgeseldir. Cildi soluk, göz çevresi yorgun ve renksizdir. Bu seçim, karakterin fiziksel ve ruhsal tükenmişliğini yansıtır. Makyajda kullanılan parlaklıkla solgunluk arasındaki kontrast, bir yandan sahte ışıltıyı yüceltirken öte yandan içsel çürümeyi vurgular. Özellikle gözlerin çevresine uygulanan gölgeler ve yorgun ifade, karakterin zihinsel çözülmesini karikatürize etmektedir.

Toby Dammit'in saç modeli, klasik anlamda düzenli olmaktan uzak, dağınık ve "bakımsız" görünüme sahiptir. Bu da onun hem sahne dışındaki kişisel kontrolsüzlüğünü hem de sistemin dayattığı yapay şöhret imajına karşı duruşunu ifade eder. Saç stili aynı zamanda 60'ların sonundaki karşı-kültürel rock yıldızlarının ikonografisini çağırır, fakat bu çağırışım ironik biçimde yorgun ve çözülmüş bir bedenle eşleştirilmektedir.

Filmde Toby ile etkileşimde bulunan medya temsilcileri, sunucular ve yapımcılar gibi karakterlerin kostüm ve makyajları, dönemin gösterişli medya estetiğini yansıtır. Kadın sunucunun kabarık saçları, teatral makyajı ve süslü kıyafeti,

“yüzeyde şatafat, içerikte boşluk” fikrini pekiştirir. Yardımcı karakterlerdeki bu abartılı estetik anlayışı, Fellini’nin medya dünyasına yönelik eleştirisinin bir parçasıdır.



Görsel 3.58. Show Dünyası ve Ölüm Meleği Motifi

Filmde karşımıza çıkan küçük kız karakteri – sarı saçları, solgun yüzü ve sade kıyafetiyle – gotik bir hayalet figürünü andırır. Kırmızı başlıklı pelerini, görsel olarak hem masalsı hem de tehditkâr bir anlam taşır. Bu kıyafet, kızın masumiyet ile ölümcüllük arasında salınan doğasını ortaya koyar. Aynı zamanda Toby’nin “günahkâr yolculuğunun” sonunda karşılaştığı yargı figürüne dönüşmektedir.

3.7. EXTRAORDINARY TALES (2013)

	<p>Filmin Künyesi</p> <p>Yönetmen: Raúl García, Orijinal Öykü: Edgar Allan Poe Senaryo: Raúl García, Stephan Roelants Görüntü Yönetmeni: Stanley Cortez Kurgu: Sergio de la Puente, Javier López de Guereña Yapımcı: Raúl García, Stéphan Roelants, Rocío Ayuso, Isabelle Truc, Serge Umé Anlatıcı ve Seslendirmeler: Christopher Lee, Bela Lugosi, Julian Sands, Guillermo del Toro, Roger Corman, Stephen Hughes, Cornelia Funke, Karla Cervantes, Raúl García Yapım Yılı: 2013 Süre: 73 dakika Dağıtımçı: Melón Digital, R&R Communications, The Big Farm, Melusine Productions</p>
--	--

Görsel 3.59. Extraordinary Tales (2013) Filminin Afişi ve Künyesi

Extraordinary Tales, Edgar Allan Poe'nun beş farklı kısa öyküsünü sinemaya uyarlayan, tematik ve biçimsel açıdan tutarlı bir antoloji filmidir. Her bir öykü, farklı bir animasyon tekniği ve anlatım tarzıyla görselleştirilmiş; anlatıcı olarak da sinema ve edebiyat dünyasından önemli isimlere yer verilmiştir (örneğin: Christopher Lee, Bela Lugosi, Julian Sands, Guillermo del Toro). Film, Poe'nun ölüm, delilik, vicdan azabı ve doğaüstü korku gibi karakteristik temalarını bütünlüklü bir yapı içinde yeniden üretmeyi amaçlamaktadır.

Yapısal olarak film, beş ana hikâyeyi birbirine bağlayan ara sekanslarla Poe'nun "ölüm" ile simgesel bir diyaloguna yer vererek, sadece hikâyeleri aktarmakla kalmaz; aynı zamanda yazarın edebi kimliğine ve iç dünyasına dair yorumlayıcı bir çerçeve sunar. Bu çerçeve, anlatılar arasında felsefi bir süreklilik oluşturur.

Her bölüm, özgün bir görsel dil ile inşa edilmiştir. Siyah-beyaz ekspresyonist üsluptan modern dijital animasyon tekniklerine kadar değişen bu stiller, hikâyelerin atmosferine ve içeriğine uygun olarak seçilmiş ve uygulanmıştır. Bu yönüyle film, sadece bir edebi uyarlama değil, aynı zamanda bir animasyon sanatı denemesi olarak da değerlendirilebilir.

Tematik açıdan bakıldığında Extraordinary Tales, Poe'nun karakteristik izleklerine sadık kalır: ölüm karşısındaki çaresizlik, aklın sınırları, bilinçaltının bastırılmış yönleri ve ahlaki çöküş. Tüm hikâyelerde bireyin içsel çatışması, dışsal bir tehditle ya da doğaüstü bir güçle birleşerek, korku türünün temel yapı taşlarını oluşturmaktadır.

“Extraordinary Tales (2013) animasyon antolojisi, beş Edgar Allan Poe hikâyesini -The Fall of the House of Usher, The Tell-Tale Heart, The Facts in the Case of M. Valdemar, The Pit and the Pendulum ve The Masque of the Red Death- farklı anlatım stilleriyle sinematik biçime taşır. Christopher Lee, Bela Lugosi, Julian Sands, Guillermo del Toro ve Roger Corman gibi ünlü seslendirme sanatçılarının katkısıyla Poe'nun gotik dehşeti modern bir görsel estetikle yeniden yorumlanmaktadır (Guardian, 2015).”

3.7.1. THE FALL OF THE HOUSE OF USHER (USHER EVİ'NİN ÇÖKÜŞÜ)

Sanki hüznü dolu bir havayı çekiyordum ciğerlerime. acımasız, derin ve telafisi mümkün olmayan bir keder havası her yeri sarmış, her şeyin içine nüfuz etmişti.

Edgar Allan POE

3.7.1.1. Filmin Konusu

Film, anlatıcının eski bir arkadaşından gelen mektup üzerine Usher Malikanesi'ne gelişini konu almaktadır. Anlatıcı, çocukluk arkadaşı olan Roderick Usher'ın fiziksel ve zihinsel çöküş sürecine tanıklık etmek üzere kasvetli ve ürkütücü malikâneye gelir. Malikâne, çürümüş duvarları, karanlık salonları ve huzursuz edici sessizliğiyle âdeta yaşayan bir varlık gibidir.

Roderick Usher, doğuştan gelen bir hassasiyet ve akıl sağlığını tehdit eden bir bozulma içindedir. Aynı evde yaşadığı ikiz kardeşi Madeline Usher da ağır bir hastalık geçirir. Roderick, onun öldüğüne inanarak cesedini evin altındaki mezar odasına yerleştirir. Ancak kısa süre sonra Madeline'in aslında canlı gömüldüğü anlaşılır.

Bir fırtına gecesini, Madeline mezardan çıkar ve kanlar içinde malikâneye geri döner. Kardeşi Roderick'le yüzleşir ve yaşanan korkunç yüzleşme sonucunda ikisi de hayatını kaybeder. Bu trajik olayın ardından, Usher Malikanesi derin bir çatlakla birlikte çöker ve bataklığa gömülerek yok olur.

3.7.1.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.7.1.2.1. Sinematografi



Görsel 3.60. Frederick'in Malikaneye Gelişi ve Camda Görünen Madeline

“Usher Evi”nin animasyon formu, sinematografik anlatımı klasik sinemadan farklı bir düzleme taşımaktadır. Buna rağmen kullanılan çerçeveleme, renk paleti,

görsel derinlik ve kadraj kompozisyonları, filmin atmosferini ve anlatı tonunu pekiştirerek son derece etkili bir görsel deneyim sunmaktadır.

Seyirci ağaçların gölgesinden bakarken bir Frederick'in, köşke doğru yönelişine tanıklık eder. Kamera burada karakterin arkasında konumlandırılmıştır ve geniş açıyla hem karakteri hem de karşısındaki gotik mimariye sahip, heybetli Usher Evi'ni görmemizi sağlar. Bu yerleşim, karakterin hikâyedeki edilgenliği ve yapının anlatıdaki baskın doğasını yansıtır. Aynı zamanda karakterin yere sağlam basan postürü ile evin sisler içinde yükselen silueti, doğaüstü bir karşılaşmanın ilk ipuçlarını sunar. Çerçevenin üst kısmını örten dallar, görsel anlamda bir çerçeveleme işlevi görürken, içeriği tehditkâr bir şekilde sınırlayarak gotik atmosferi vurgulamaktadır.

Madeline'nin pencereden baktığı karede, Usher Evi'nin mimari detaylarına odaklanan bir yakın plan tercih edilmiştir. Binanın cephe dokusu stilize bir yüzeyle modellenmiştir ve karakterin içeriden bize bakmasıyla birlikte bir mesafe ve tedirginlik hissi yaratılır. Mimari çizgiler, dikey perspektifin vurgulanmasıyla bastırıcı bir etki yaratırken, binanın penceresi içeriye dair sadece sınırlı bir görüş sunar, bu da anlatının tematik kapanmışlık ve çözülme izleklerini desteklemektedir.



Görsel 3.61. Usher Malikanesinin Uzaktan ve Yakından Görünümü

Görsel 3.61'de, gece saatlerinde çekilmiş bir dış mekân kadrajı izleriz. Mor ve pembeye çalan gökyüzüyle birlikte binanın karanlık silueti arasında kontrast oluşturulmuştur. Binanın tek tük yanan pencereleri, yaşam belirtisiyle çürümenin iç içeliğini vurgularken, ön plandaki atlı figür hem anlatıya gotik bir romantizm hem de görsel bir denge katar. Kadrajın sol üstünü kaplayan eğri ağaç dalları, doğayla yapının iç içe geçmiş boğucu ilişkisinin sembolü gibidir. Perspektif olarak bakıldığında izleyici

yine edilgen bir konumda bırakılır ve mekân, karakterlerden daha baskın bir varlık hâlini almaktadır.

Yemek masasının dışarıdan gösterildiği sahne ise simetrik bir kompozisyona sahiptir. Usher Evi'nin çatlamış cephesi merkeze yerleştirilmiş ve pencere içerisindeki iki silüet eş zamanlı olarak izleyiciye sunulmuştur. Binadaki yarık, anlatının çöküş temasıyla doğrudan ilişkilendirilirken, sarı ışıkla aydınlanan pencereler figürleri karanlık silüet hâline getirerek onların kimliklerinden çok varoluşsal pozisyonlarını ön plana çıkarır. Yüzeydeki dikey çizgiler ve pencerelerin geometrik düzeni, mekânsal düzenin görsel olarak çelişkili biçimde çöküşe direnişini temsil etmektedir.

Genel olarak bu kısa film, animasyonun sunduğu stilize imkânlardan yararlanarak güçlü bir atmosfer kurmakta ve anlatsal anlamı destekleyen sinematografik tercihlerle gotik estetiği başarıyla yansıtmaktadır. Özellikle kadraj kompozisyonları, çerçeveleme teknikleri, mimari detaylar ve karakter-çevre ilişkisi bu başarıda belirleyici olmaktadır.

3.7.1.2.2. Aydınlatma

“Extraordinary Tales”, Edgar Allan Poe'nun karanlık ve melankolik anlatı dünyasına görsel bir karşılık üretmeyi amaçlarken, ışığı yalnızca görsel estetik için değil, anlatının psikolojik derinliğini ve atmosferini inşa etmek için kullanır. Bu bağlamda film, klasik sinema tekniklerinden beslenen, ancak animasyon estetiğiyle yeniden biçimlendirilmiş stilize bir ışık dramaturjisi kurmaktadır.

Film boyunca ışık, atmosferin duygusal yükünü taşır. Usher Evi gibi bölümlerde, yaygın olarak dağılmış, puslu ve sisli ışık kaynakları kullanılır. Bu, Poe'nun metinlerinde geçen çözülmüş zaman ve yer kavramlarını, sinemasal bir belirsizlik hissiyle yansıtır. Aydınlatma, karakterlerin bulunduğu çevreyi tamamıyla görünür kılmaktan ziyade, izleyicinin bilinçli olarak “seçili detayları” görmesini sağlar. Pek çok segmentte (özellikle Usher Evi ve The Fall of the House of Usher bölümünde) low-key lighting tercih edilerek güçlü kontrastlar oluşturulur. Bu dramatik gölge kullanımı, yalnızca mekânsal derinlik hissini artırmaz, aynı zamanda karakterlerin içsel karanlıklarını ve hikâyelerin gotik temasını destekler. Aydınlatma bu yönüyle bir anlam taşıyıcısı hâline gelmektedir.

Film, ışığı sıklıkla anlatsal semboller üretmek amacıyla kullanır. Örneğin, ışık sızıntıları, kırık pencere aralıklarından içeri süzülen sıcak ışıklar ya da aniden beliren parıltılar, genellikle karakterlerin zihinsel çözülmesini, ölümün yaklaşmasını veya doğüstü bir müdahaleyi simgelemektedir. Bu açıdan bakıldığında, aydınlatma yalnızca görsellik değil, aynı zamanda anlatının yapısal bir parçasıdır.

Her kısa film segmentinde aydınlatma, zamansal ilerleme ve ruhsal dönüşüm ile paralel olarak evrilir. Usher Evi örneğinde, gün doğumundan geceye geçiş, sarımsı sisli tonlardan mavi-gri baskın soğuk aydınlatmalara doğru ilerler. Bu geçiş yalnızca mekânsal değil, karakterlerin kaderine yönelik bir görsel alt metin sunmaktadır.

“Extraordinary Tales”, özellikle Usher Evi bölümüyle birlikte değerlendirildiğinde, aydınlatmayı yalnızca animasyon tekniğine hizmet eden bir araç olarak değil, görsel anlatımın temel kurucu unsuru olarak ele alır. Gotik edebiyatın atmosferik yoğunluğu, bu filmde ışık ve gölgenin bilinçli biçimde kullanılmasıyla görsel olarak yeniden yazılır. Işık, zaman, mekân ve karakter psikolojisini eş zamanlı olarak inşa eden çok katmanlı bir anlatım aracına dönüşür. Bu yaklaşım, filmi klasik anlamda “aydınlatılmış” bir yapımdan çok, ışıkla resmedilmiş bir gotik anlatı hâline getirmektedir.



Görsel 3.62. Kasvetli Bir Akşam Yemeği ve Madeline Usher'ın Evde Dolaşması

3.7.1.2.3. Set Tasarım

“The Fall of the House of Usher” bölümünün set tasarımı, gotik korku edebiyatının temel yapı taşlarını dijital animasyon diliyle harmanlayarak sunar. Film boyunca izleyiciye sunulan mekânlar, Poe'nun orijinal metnindeki tasvirlerle sadık kalacak biçimde kasvetli, yalıtılmış ve sembolik nitelikler taşır. Animasyonun

olanakları sayesinde mekânlar, gerçeküstü bir atmosfer içinde adeta bilinçaltının maddesel tezahürleri hâline gelmektedir.

Usher Evi'nin kendisi, yalnızca fiziksel bir yapı değil, aynı zamanda karakterlerin zihinsel çöküşünü ve varoluşsal sıkışmışlıklarını yansıtan simgesel bir alandır. Bina, yüksek kuleleri, sivri kemerli pencereleri, gotik bezemeleri ve özellikle yapıyı boydan boya kesen çatlağıyla, başlı başına bir karakter gibi işlev görür. Bu çatlak, hem fiziksel bir çözülme hem de Usher soyunun psikolojik ve ruhsal parçalanışını temsil etmektedir.

İç mekânlarda ise yüksek tavanlar, uzun gölgeler oluşturan dar pencereler, derin perspektifli koridorlar ve devasa, boş salonlar gibi gotik anlatıya özgü mimari bileşenler dikkat çeker. Evin iç yapısı labirentvari bir düzen içinde kurularak, karakterin zihinsel karmaşasını ve kaçınılmaz kader hissini desteklemektedir.

Özellikle yemek salonu gibi sahnelerde kullanılan geniş açı perspektifi ve asimetri, izleyiciyi hem fiziksel hem de duygusal anlamda huzursuz kılar. Bu asimetrik düzenleme, karakterlerin denge ve kontrol kaybını yansıtmaktadır.



Görsel 3.63. Tabutu Aile Mezarlığına Götürürken ve Roderick'in İçini Dökmesi

Tasarımda hâkim olan renk paleti koyu mavi, siyah, gri ve soluk sarı tonlarından oluşur. Bu renkler, evin hem dış cephesinde hem de iç mekânlarında, yaşanmışlığın ve çürümenin estetik karşılığı olarak kullanılır. Malzeme dokuları, özellikle duvar yüzeylerinde ve pencerelerde, taş ve ahşap hissi verecek biçimde tasarlanmış, böylece eski, rutubetli ve terkedilmiş bir yapı hissi başarıyla yaratılmıştır.

Set tasarımı, animasyon tekniği sayesinde soyutlamaya da açıktır. Gerçekçilikle birebir bağ kurmak yerine, atmosfer yaratmaya odaklanan bir yaklaşım

tercih edilmiştir. Örneğin, doğa öğeleri (sis, çarpık ağaçlar, yansımalar) abartılı biçimlerde sunularak mekânsal algı kırılmış ve düşsel bir estetik inşa edilmiştir.

3.7.1.2.4. Kostüm, Makyaj vw Saç

Karakterlerin kıyafetleri, gotik edebiyatın 19. yüzyıl bağlamına uygun olarak tasarlanmıştır. Anlatıcının giydiği kıyafetler koyu kahverengi, gri ve siyah tonlarında, uzun paltolu, şal ve çizmeyle tamamlanan sade ama karanlık bir estetik taşır. Bu kıyafetler onun hem zamanın kültürel bağlamına hem de hikâyenin melankolik havasına uyum sağlar. Giysi çizimleri, keskin hatlara ve animasyonun grafik dokusuna uygun sert yüzeylere sahiptir; bu da karakterin dış dünyadan soyutlanmışlığına ve anlatının soğuk atmosferine katkı sunmaktadır.

Usher karakterinin kıyafeti ise genellikle daha dökümlü ve biçim olarak vücuda oturmayan, çöküş ve zayıflık hissi uyandıran detaylara sahiptir. Onun kostümü, karakterin zihinsel ve fiziksel olarak çöküşte olduğunu vurgulayan görsel bir araç olarak işlev görmektedir.

Kadın karakter (Madeline Usher) ise klasik gotik kadın figürlerine benzer biçimde koyu renkli, uzun ve sade bir elbise ile tasvir edilmiştir. Elbisenin biçimi, beden hatlarını gizleyerek onu adeta bir hayalet silüetine dönüştürür. Bu kostümsel tercih, karakterin ölüme yakınlığını ve ruhani varlığını ön plana çıkarmaktadır.



Görsel 3.64. Roderick'in Aklını Yitirmesi ve Madeline'nin Ruhunun Gelmesi

Animasyon karakterlerinde geleneksel anlamda makyaj uygulaması olmasa da, karakter yüz tasarımlarında makyajı çağrıştıran gölge ve renk kullanımı oldukça belirgindir. Özellikle göz çevresinde kullanılan koyu çizgiler, soluk ten tonları ve dudaklarda belirginlikten uzak, neredeyse renksiz bir görünüm, karakterlerin ruhsal durumlarını ve fiziksel düşkünlüklerini yansıtmaktadır.

Roderick Usher'in yüzü soluk, göz altları belirgin morumsu tonlarda işlenmiştir. Bu görsel detaylar, onu uykusuz, hastalıklı ve deliliğe meyilli bir figür olarak tanımlar. Yüzündeki mimiklerin sınırlı kullanımı ve mimetik sertlik, karakterin içe kapanıklığını destekleyen unsurlar hâline gelmektedir.

Saçlar, animasyon biçimine uygun şekilde sert hatlarla modellendirilmiş, detaydan ziyade silüet etkisi yaratacak biçimde tasarlanmıştır. Anlatıcı karakterin saçları kısa, koyu renkli ve düzenlidir; bu da onun dış dünyayla olan bağı, akıl sağlığını ve gözlemci rolünü simgeler. Buna karşılık Roderick Usher'in saçları daha dağınık ve uzundur; bu özellik onun zihinsel çözülüşünü görsel düzlemde yansıtmaktadır.

Kadın karakterin saç tasarımı ise klasik gotik figürlerde olduğu gibi uzun, düz ve siyah renktedir. Bu stil, hem zamansız bir güzelliği hem de ölüme yakınlığı simgeleyen geleneksel bir anlatı aracıdır. Animasyondaki ışık-gölge oyunları ile birlikte saçlar bazen bir karanlık örtüsü işlevi görmektedir.

3.7.2. THE TELL-TALE HEART (GAMMAZ YÜREK)

Ancak ahlaki kurallara göre, kötülük, iyiliğin bir neticesidir; o yüzden keder keyiften doğar. Ya dünün neşesi bugünün kederi oluyor ya da mevcut acıların kökeni bir zamanlar yaşanmış olabilen coşkulara dayanıyor.

Edgar Allan POE

3.7.2.1. Filmin Konusu

Bu kısa film, ismini vicdanın sesiyle atan bir kalpten alır ve Poe'nun psikolojik korku temalarını merkezine yerleştirir. Hikâye ve film, kimliği bilinmeyen bir anlatıcının işlediği bir cinayeti itiraf etmesiyle başlar. Anlatıcı, birlikte yaşadığı yaşlı bir adamın kendisine herhangi bir kötülük yapmadığını, hatta onu sevdiğini söyler. Ancak adamın “vulture eye” (akbaba gözü) olarak tanımladığı tek gözünden rahatsızlık duymakta ve bu gözü “şeytani” bir varlık gibi görmektedir.

Zamanla bu göze karşı takıntılı bir korku ve nefret geliştiren anlatıcı, planlı bir şekilde yaşlı adamı gecenin bir yarısı boğarak öldürür. Cesedi odanın zeminine saklar. Suçunun açığa çıkmayacağına emindir, çünkü her şeyi “zekice” planlamıştır. Ancak kısa bir süre sonra anlatıcının ruhsal dengesi bozulmaya başlar. Odanın zemininden,

öldürdüğü adamın kalp atışlarını duymaya başlar. Bu ses giderek şiddetlenir, gerçek mi yoksa vicdan azabının bir ürünü mü olduğu belirsizleşir. Sonunda anlatıcı, polislerin önünde sinir krizi geçirerek bağırır:

“Orada! O kalbin sesini duymuyor musunuz? Evet, ben öldürdüm onu!”

3.7.2.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.7.2.2.1. Sinematografi

The Tell-Tale Heart kısa filmi, tamamen siyah beyaz estetikle oluşturulmuş görsel yapısıyla, film-noir estetiğine yakın duran bir anlatım biçimini tercih eder. Gölge ve ışık arasındaki kontrast, klasik noir filmlerindeki gibi psikolojik gerilimi ve karakterin zihinsel çöküşünü simgeler. Anlatının iç monolog yapısıyla birleşen sinematografik tercihler, öznel bir görsel dünya yaratmaktadır.

Filmde sık sık kullanılan subjektif kamera (subjective camera) tekniği, izleyiciyi doğrudan anlatıcının zihnine taşır. Göz hizasından çekilen ve karakterin bakış açısını yansıtan planlar, onun paranoyasını ve suçluluk psikolojisini hissettirmeyi amaçlar. Bu tercih, öyküdeki iç monolog yapısıyla doğrudan örtüşmektedir.

Özellikle kalbin sesinin artmasıyla birlikte kamera hareketleri sarsılmaya, çerçeve sabitliğini kaybetmeye başlar. Bu durum anlatıcının ruhsal çözülüşünü sadece diyalog ve sesle değil, sinematografi aracılığıyla da yansıtır. Dar açılı kadrajlar, karakterin sıkışmışlık hissini, psikolojik baskıyı ve içsel patlamasını görselleştirir.

Filmin sinematografik dilinde ekstrem açıların sıkça kullanılması dikkat çeker. Yukarıdan (high-angle) ya da aşağıdan (low-angle) yapılan çekimler, karakterin güç dengeleriyle olan ilişkisini sembolize eder. Örneğin, yaşlı adamın gözünün grotesk bir biçimde kadrajın merkezine yerleştirilmesi, anlatıcının obsesif takıntısını vurgulamaktadır.

Ayrıca çarpık açılar (Dutch angle) aracılığıyla denge bozukluğu hissi verilir; bu, karakterin deliliğe sürüklenişini görsel bir dil aracılığıyla seyirciye sezdirmektedir.

Animasyonun genel çizgisel stili, görsel olarak 1950’ler noir çizgi roman estetiğine gönderme yapar. Karakterler abartılı yüz ifadeleri, sert hatlarla çizilmiş gölgeler ve stilize edilmiş çevresel dokularla tanımlanır. Bu biçimsel tercihler, sinematografinin sadece teknik değil aynı zamanda anlatısal bir araç olduğunu göstermektedir.



Görsel 3.65. Yaşlı Adamın Hizmetçisi ve Yaşlı Adam

Film boyunca kalbin sesi ile birlikte artan görsel bozulmalar, hem montaj ritmini hem de kamera kadrajlarının agresifliğini artırır. Bu durum seyircide gerilim ve tedirginlik duygusunu güçlendirmektedir.

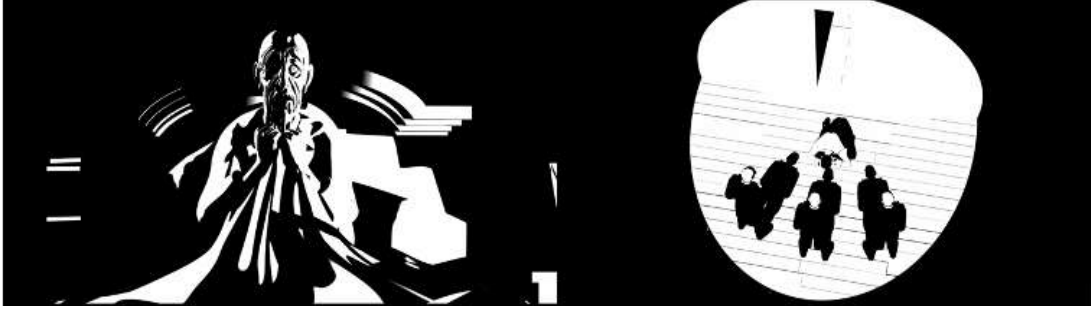
The Tell-Tale Heart kısa filmi, Edgar Allan Poe’nun içsel gerilim anlatısını, tamamen öznel ve stilize edilmiş bir sinematografik dille yansıtır. Monokrom renk paleti, ışık-gölge dengesi, subjektif kamera kullanımı ve çarpık açılar, karakterin zihinsel çözümlüşünü destekleyen başlıca unsurlardır. Bu bağlamda film, sinematografiyi yalnızca görselliğin değil, karakter psikolojisinin doğrudan bir uzantısı olarak konumlandırır. Dolayısıyla sinematografi, burada sadece bir anlatım aracı değil; karakterin iç dünyasının sahnesidir.

3.7.2.2.2. Aydınlatma

“The Tell-Tale Heart” kısa filmi, Edgar Allan Poe’nun gotik anlatısına sadık kalarak yüksek kontrastlı, ekspresyonist aydınlatma teknikleriyle karakterin iç dünyasını görsel bir dille inşa eder. Filmdeki ışık, yalnızca mekânları aydınlatmakla kalmaz; karakterin zihinsel durumunu, ruhsal çözümlüşünü ve suçluluk hissini temsil eden sembolik bir unsur olarak yapılandırılmıştır.

Filmin tüm görsel dünyası, siyah-beyaz bir estetik üzerine kuruludur. Bu tercih, ışığın dramatik etkisini daha da belirgin hale getirir. Chiaroscuro tekniği, yani ışık ve

gölge arasındaki güçlü kontrast, karakterin içsel çatışmasını ve psikolojik bozulmasını yansıtmak için kullanılır. Bu teknik, anlatıcının karanlık düşüncelerini vurgularken; kimi sahnelerde, yüzünün yarısının tamamen gölgede kalması gibi görsel metaforlarla çift kimlikli yapısına işaret etmektedir.



Görsel 3.66. Yaşlı Adamın Paranoyası ve Hizmetçisinin Sorgulanması

Filmde ışık, çoğu zaman bir tehlike ya da vicdanın metaforu gibi kullanılır. Anlatıcının suçunu gizlemeye çalıştığı bölümlerde gölgeler yoğunlaşırken; kalbin sesinin duyulmaya başlandığı anlarda, göz kamaştırıcı keskin ışıklar sahneye hâkim olur. Bu ışıklar, adeta anlatıcının bastırıldığı duyguların yüzeye çıkışı gibi işlev görür. Özellikle finalde, karakterin vicdan azabıyla çöküş yaşadığı anlarda, aşırı pozlanmış, parlayan beyaz ışıklar, görsel anlatımı sinir bozucu ve klostrofobik bir hale getirmektedir.

Aydınlatma yalnızca karakteri değil, mekânın kendisini de karakterize eder. Yaşlı adamın odası, genellikle yumuşak ve düzenli bir ışık ile aydınlatılırken; anlatıcının bulunduğu bölgeler sert, kırık açılardan gelen ışık huzmeleriyle şekillenir. Bu mekânsal ayırım, iki karakterin ruhsal farklılıklarını yansıtan bir sinematografik ayrıştırma"dır. Özellikle zemin üzerindeki gölge oyunları, geometrik desenler, kafesli pencere izlenimi veren ışık kırılmaları gibi detaylarla karakterin hem fiziksel hem psikolojik bir hapisanede sıkıştığını vurgulamaktadır.

Filmde ışığın kaynağı genellikle belirgindir: bir fener, bir pencere, bazen de bir sokak lambası. Ancak bu ışık kaynakları, gerçekçilikten ziyade atmosfer yaratımı için stilize edilmiştir. Gerilim dolu anlarda, ışık gözle görülür şekilde yön değiştirir, yoğunlaşır ya da karakterin yüzünde şekilsel deformasyonlar yaratır. Bu tercih, anlatıcının ruh haline senkronize edilmiş bir "psikolojik aydınlatma" örneği olarak değerlendirilmektedir.

3.7.2.2.3. Set Tasarım

Filmdeki mekânlar, mimari açıdan tanımlı bir gerçeklikten çok, karakterin zihinsel dünyasını temsil eden soyut ve bastırıcı alanlar olarak kurgulanmıştır. Gerçek mekân kodları—örneğin bir ev, bir yatak odası, bir koridor—yalnızca siluet hâlinde ya da minimal düzeyde çizilmiştir. Bu tercihler, seyirciyi karakterin ruhsal boşluğuna çeker ve anlatıcının dış dünyayla olan bağının kopmuşluğunu ifade etmektedir.

Odalar genellikle penceresiz, dar, eğri duvarlarla çevrilmiş ve boğucu alanlardır. Setin bu biçimde kurulması, Poe'nun öyküsündeki paranoid ruh hâlini mekânsal düzeyde yansıtır: karakter yalnızca suç işlemez, suçun içinde mimari olarak da hapsolür.



Görsel 3.67. Yaşlı Adamın Ölümü ve Konağın Dışarıdan Görünümü

Filmdeki set tasarımı, özellikle Alman Dışavurumculuğu geleneğini hatırlatan şekilde, simetrik olmayan, eğri büğrü çizgilere, orantısız mekânlara ve açılı yüzeylere sahiptir. Duvarlar dik değil, eğiktir; odalar geniş değil, daralır; zemin düz değil, kırılmalıdır. Bu deformasyonlar, gerçekliği bozarak zihinsel rahatsızlığın görsel karşılığı hâline gelir. Karakterin yaşadığı ev, güvenli bir barınaktan çok, içinden çıkılamayan bir suç ve vicdan labirentine dönüşür. Anlatıcının suçluluk duygusu, duvarların şekilsel olarak eğrilmesiyle mekâna nüfuz etmektedir.

Set tasarımının kendisi kadar, onu görünür kılan ışık ve gölge oyunları da mekânsal duyguyu belirler. Filmde yer alan mobilyalar, kapılar, basamaklar çoğu zaman doğrudan gösterilmez; onların varlığı, yalnızca gölgeler aracılığıyla hissedilir. Bu durum, setin maddi gerçekliğini ortadan kaldırarak mekânı daha çok zihinsel bir alan olarak yeniden tanımlamaktadır. Özellikle cinayet sahnesi sonrası, anlatıcının giderek artan deliliğiyle birlikte set çizimleri silikleşir, derinlik kaybolur, duvarlar

üstüne kapanır gibi olur. Bu dönüşüm, mekânın anlatıcıyla birlikte bozulduğunu, onun deliliğini paylaştığını vurgulamaktadır.

Tamamen siyah-beyaz bir anlatım tercih edildiği için set tasarımında renk değil, doku ve yüzey yoğunluğu öne çıkar. Duvardaki çatlaklar, zemindeki bozulmuş hatlar, eğri raflar ve geometrik olmayan biçimlerde çizilmiş nesnelere, Poe'nun metnindeki “bozuk ruhun maddileşmiş dünyasını” anlatır. Her ne kadar film animasyon olsa da, setlerin çizim tekniği, gravür ve taş baskı estetiğini çağrıştıran bir yüzey yapısına sahiptir. Bu da setleri sadece bir mekân değil, aynı zamanda bir anlatı katmanı hâline getirmektedir.

The Tell-Tale Heart kısa filminde set tasarımı, klasik anlamda gerçekçi dekorlar sunmak yerine, karakterin iç dünyasını ifade eden sembolik ve deformasyonla biçimlenmiş mimari alanlar yaratır. Mekân, Poe'nun öyküsünde olduğu gibi burada da psikolojik bir hapisane görevi görür. Eğri duvarlar, kapalı koridorlar, ışığın parçaladığı boşluklar ve soyut çizimler; karakterin suçluluk, delilik ve vicdan sancısı gibi duygularını mekânsal boyutta cisimleştirir.

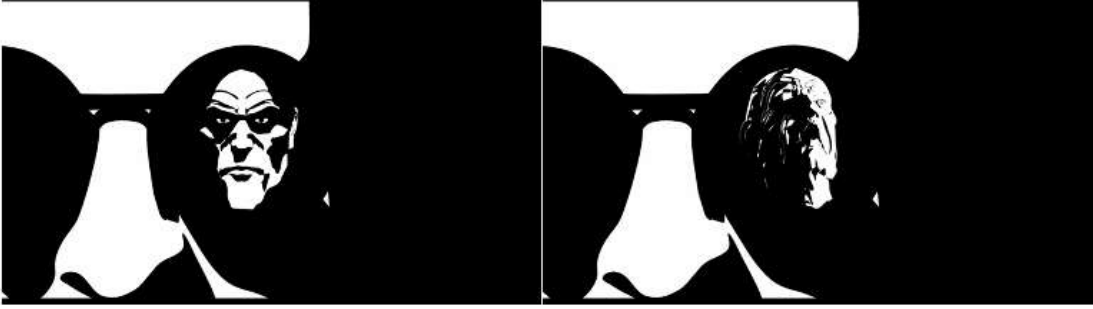
Kısacası bu kısa filmde set tasarımı, karakterin zihninden bağımsız değildir — tam aksine, onun zihinsel çöküşünün mimari bir uzantısıdır. Fellini'nin “Toby Dammit”te yaptığı gibi, burada da mekân bir karaktere dönüşür.

3.7.2.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Filmin tamamı siyah-beyaz estetikle işlendiği için renk yerine biçim ve doku ön plana çıkar. Anlatıcı karakter, 19. yüzyıl Avrupası'na ait olduğu sezilen, yüksek yakalı, dar kesimli ceket ve pantolonlardan oluşan sade ama klas bir kıyafetle betimlenmiştir. Bu giysi tarzı, onun dış dünyaya karşı disiplinli ve kontrollü bir imaj çizmek isteyen biri olduğunu gösterir — ancak iç dünyasındaki karanlıkla tam bir tezat oluşturmaktadır.

Yaşlı Adamın Kostümü, daha ev içi konfora yönelik, bol ve biçimsiz gece kıyafetiyle temsil edilir. Bu, onun savunmasızlığını ve edilgenliğini görsel olarak güçlendirir. Giysilerinde hareket ve form kısıtlıdır; bu da karakterin yaşlılığını, pasifliğini ve anlatıcının gözünde bir “nesne”ye indirgenmiş hâlini yansıtmaktadır.

Her ne kadar animasyon formunda makyaj fiziksel olarak uygulanmasa da, karakter yüzlerinin stilize edilmiş biçimi, makyaj etkisi yaratan gölgeleme ve çizgi kullanımıyla psikolojik durumları ifade etmektedir.



Görsel 3.68. Hizmetçi ve Yaşlı Adam

Anlatıcı karakterin yüzü, keskin hatlara, belirgin çöküklüklere, çerçelenmiş göz altlarına ve çoğu zaman asimetrik mimiklere sahiptir. Bu detaylar, onun içsel huzursuzluğunu, vicdan çatışmasını ve giderek artan paranoyasını temsil eder. Mimiklerin abartılı biçimde işlenmesi, özellikle öfke ve korku anlarında çizgisel olarak grotesk bir estetik oluşturmaktadır.

Yaşlı adamın yüzü ise neredeyse cansız gibidir; donuk, katı ve detaydan yoksun bir yapıya sahiptir. Bu da anlatıcının gözünde onu bir “kişilikten yoksun varlık” gibi algılamasını simgeler. Özellikle göze odaklanan yakın planlarda, bu yüzeysellik tehditkâr bir simgeye dönüşür. Saç tasarımı animasyonun grafik diline uygun olarak sadeleştirilmiştir. Anlatıcının saçları, düzenli ve kontrollü çizgilerle tanımlanır tıpkı davranışlarının yüzeyde düzenli ve kontrollü görünmesi gibi. Ancak anlatı ilerledikçe bu saç konturları giderek dağınıklaşır, kıvrılır, çizgisel olarak daha agresifleşir. Bu, karakterin içsel parçalanmasının dışsal görünümüne yansımaları olarak okunabilir. Yaşlı adamın saçları ince, seyrek ve başa yapışık şekilde modellenmiştir. Bu çizgisel biçimsizlik onun yaşlılığını, güçsüzlüğünü ve kırılganlığını vurgular. Saçın ışıkla parlamaması ve gölgeyle iç içe geçmesi de onu anlatıcının gözünde silik, hayaletimsi bir figüre dönüştürmektedir.

Kostüm, makyaj ve saç tasarımı bu filmde yalnızca estetik unsurlar değil; karakterlerin iç dünyalarıyla dış dünyaları arasındaki çatışmaları göstermek için bilinçli olarak stilize edilmiştir. Anlatıcının yüzü ve giysisi kontrollü, ama gölgesi geniştir; yaşlı adamın görünüşü silik, ama gözü grotesk bir semboldür. Bu ikilik,

Poe'nun öyküsündeki ahlaki çözülmeyi ve bastırılmış suçluluğu görsel olarak somutlaştırmaktadır.

3.7.3. THE FACTS IN THE CASE OF M. VALDEMAR (VALDEMAR OLAYI)

“Ben vicdanı temiz, korkusuz ve kötülük yaparak kendini küçük düşürmeyecek türden bir insanım.”

Edgar Allan POE

3.7.3.1. Filmin Konusu

Bu kısa film, ölüm ile bilinç arasındaki sınırları zorlayan bilimsel ve ahlaki bir deneyi konu alır. Hikâyede bir anlatıcı-hipnoterapist, ölüm döşeginde olan ünlü bir adam olan M. Ernest Valdemar üzerinde deney yapmak ister. Amaç, Valdemar'ın ölüm anında hipnoz edilerek, ölümün bilinç üzerindeki etkisini gözlemlemektir.

Valdemar, ciddi bir hastalığın son evresindedir ve ölüm kaçınılmazdır. Ancak hipnoterapist, onu ölüm anına kadar telkin altında tutmayı başarır. Valdemar'ın bedeni tamamen hareketsiz hâle gelir; nabızı durur, bedeni ölü gibidir. Fakat bilinç düzeyinde konuşabilmekte ve etrafına tepki verebilmektedir. Bu süreç, doğa yasalarına aykırı bir durumu gözler önüne serer:

Ölüm gerçekleşmiş, ancak zihin “yaşayan” bir durumda sıkışıp kalmıştır. Zamanla Valdemar'ın bedeni çürümeye ve dağılmaya başlar; buna rağmen sesi hâlâ hipnoz etkisiyle konuşabilmektedir. Ancak bir noktada bu “yapay yaşam hâli” sona erer ve Valdemar çığlık atarak, fiziksel olarak dehşet verici bir şekilde çözümlenerek yok olmaktadır.

3.7.3.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.7.3.2.1. Sinematografi

Bu kısa filmde kamera hareketleri oldukça minimize edilmiştir. Özellikle sahnelerdeki kadraj sabitliği, Valdemar'ın “yaşayan ölü” pozisyonundaki bedeni etrafında adeta zamansız bir atmosfer oluşturur. Bu hareketsizlik, ölümle yaşam arasındaki donukluğu temsil etmektedir.

Anlatımın yoğunlaştığı anlarda yakın plan çekimlerle karakterlerin yüz ifadelerine, özellikle de Valdemar'ın gözlerindeki dehşete odaklanılır. Bu tercih, seyircide psikolojik bir rahatsızlık ve korku hissi uyandırarak gotik atmosferi destekler. Kimi sahnelerde kullanılan eğik açılar (dutch angle) ve aşağıdan yukarıya doğru yapılan kadrajlar, hipnotik kontrol ve fiziksel çözüme arasındaki gerilimi görsel olarak güçlendirir. Bu, seyirciyi karakterlerin kontrolsüz dünyasına dahil etmektedir.

Film, ağırlıklı olarak siyah, beyaz ve küllü gri tonlarıyla ilerler. Bu monokrom renk düzeni, anlatımın ölüm ve metafizik düzlemdeki ikiliğini temsil eder. Siyah-beyaz estetik, klasik korku sinemasının (özellikle 1930'lar Universal korku filmleri) atmosferini anımsatır ve anlatıya nostaljik bir ağırlık kazandırır. Mekânlar sınırlı ama yüksek derinlik etkisi yaratacak şekilde tasarlanmıştır. Özellikle hipnoz sahnelerinde karakterler, mekân içinde izole ve tekil bir şekilde konumlandırılır. Bu, hikâyedeki etik sorgulamalara -özellikle iradenin manipülasyonu meselesine- görsel bir zemin hazırlar. Çizgisel derinlik ve simetrik kompozisyonlar dikkat çeker. Karakterler bazen kadrajın tam ortasında, bazen ise dengeyi bozacak şekilde köşelere itilmiş olarak yerleştirilir. Bu durum, anlatıcının etik dengeyi bozduğu noktaları vurgulayan bir form tercihidir.



Görsel 3.69. M. Valdemar ve Hipnotist

Bu kısa filmde sinematografi, yalnızca görsel estetik sunmakla kalmaz; ölüm, bilinç, irade ve etik ikilemler gibi temaları destekleyici şekilde yapılandırılmıştır. Özellikle son sahnelerde, Valdemar'ın gözlerinin birden açılması ve çürümüş bedeninin ani hareketi ile sinematografik ritim hızlanır bu, izleyicinin bilinçli olarak hazırlanmadığı bir şok anı yaratır. “The Facts in the Case of M. Valdemar”, sinematografik anlamda klasik korku sinemasının biçimsel mirasını dijital animasyonla harmanlayan, minimal ama yoğun bir deneyim sunar. Işık kullanımıyla

ölümün varlığını, kadraj düzeniyle etik kararsızlığı ve karakter konumlandırılmalarıyla da anlatıcının Tanrısal müdahalesini sorgular. Bu bölüm, görsel anlatım gücünü hem gotik hem de deneysel sinema dilinden almaktadır.

3.7.3.2.2. Aydınlatma

Filmin neredeyse tamamı siyah-beyaz tonlarda ilerlerken, yüksek kontrastlı ışık ve gölge oyunları karakterlerin çevresinde dramatik bir atmosfer inşa edilir. Bu kullanım, chiaroscuro (ışık-gölge karşıtlığı) tekniğini çağırır; özellikle Valdemar'ın yattığı sahnelerde ışığın tek bir kaynaktan (genellikle mum ışığı ya da odaklanmış spot) gelmesiyle gölgeler büyür, derinleşir ve tehditkâr bir atmosfer oluşur. Gölge ile ışık arasındaki bu yüksek kontrast, izleyicinin psikolojik olarak rahatsız hissetmesini sağlar ve ölümün varlığına görsel bir yorum sunar. Işık genellikle yan, alttan ya da doğrudan yukarıdan gelir. Bu yönlü aydınlatmalar, karakterlerin yüzlerinde keskin hatlar yaratır ve onların içsel karanlıklarını dışa vurur. Örneğin, anlatıcı karakterin yüzü zaman zaman yarı gölgede kalır; bu görsel tercih, onun ahlaki ikilemini ve kontrol saplantısını sembolize eder. Aynı şekilde Valdemar'ın bedenine düşen ışık çizgileri, bedensel çözülmenin öncül habercisi gibi kullanılmaktadır.

Sahne düzenlemeleri çoğunlukla tekil bir iç mekâna dayanır, hasta yatağının etrafı. Ancak bu mekânın tasarımında kullanılan ışıklar, mekânsal boşlukları hem tanımlar hem de saklar. Örneğin, sahnenin bir bölgesi bütünüyle karanlığa gömülüyken, başka bir köşe yalnızca tek bir mum ışığıyla aydınlatılmış olabilir. Bu biçimsel tercih, hem mekânsal yön kaybına neden olur hem de izleyiciyi belirsizlik duygusuna sürüklemektedir.



Görsel 3.70. M. Valdemar Yakın Çekimde ve Hipnozdan Sonraki Görüntüsü

Hikâyede zaman ilerledikçe ışık da değişir. Başlangıçta daha dengeli olan ışık-gölge dengesi, Valdemar'ın ölüm sonrası hipnoz durumuna geçmesiyle bozulur. Işık kaynaklarının azalması ve gölgelerin yoğunlaşması, gerilimin zirve yaptığı noktaları belirler. Özellikle son sahnede, göz açılması anında kullanılan ani ve keskin bir aydınlatma (bir tür “light burst”) ile izleyici irkilitilir. Bu, klasik “jump scare” öğesinin stilize bir versiyonudur. Renkli aydınlatma kullanılmaması, filmin estetik tercihi olarak okunabilir. Siyah-beyaz görüntüleme sayesinde anlatının evrensel ve zamansız bir korkuya işaret ettiği düşünülür. Bu renk skalası, aynı zamanda etik ve metafizik soruların keskinliğini de yansıtmaktadır: yaşam ve ölüm, irade ve iradesizlik, iyi ve kötü.

3.7.3.2.3. Set Tasarım

Gotik edebiyatın temel görsel kodları olan yüksek tavanlı, karanlık ve kasvetli mekânlar, burada dijital olarak yeniden inşa edilmiştir. Kapıların büyük ama ağır açılır yapısı, pencerelerin dar ve dış dünyayla iletişimi engelleyici olması, mekânı hem korunaklı hem de sıkıştırıcı bir hâle getirir. Bu da karakterin psikolojik hâliyle örtüşür: Valdemar bedensel olarak içeride tutulur; ruhu ise mekânın baskısıyla içe doğru daralmaktadır.

Sette kullanılan mekânsal bileşenler — örneğin çatlak duvarlar, solmuş perdeler, köşelerde biriken karanlık lekeler zamanın yıpratıcı etkisini hissettirir. Bu hem karakterin bedeninin hem de ruhunun bozulmasına paralel bir simgedir. Yani setin dokusu, karakterin fiziksel durumuyla senkronize edilmiştir. Valdemar'ın çürüyen bedeni ile odanın çürüyen duvarları arasında sembolik bir paralellik kurulmaktadır.



Görsel 3.71. M. Valdemar'ın Yakınları ve Hipnozdan Sonraki Görüntüsü

Filmde hipnoz sürecinin gerçekleştiği alan, mekânsal olarak belirsizlik barındırır. Hipnotistin pozisyonu, arka plandaki karanlık boşlukla birlikte konumlandırılmıştır. Bu, bilinçaltının karanlık bölgesiyle temasa geçen bir alan işlevi görür. Oda, yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda zihinsel bir geçit alanıdır. Valdemar'ın bedeninin ölümle yaşam arasında askıya alındığı sahnelerde, mekân neredeyse gerçeklikten kopar: ışık kaynakları azalır, gölgeler derinleşir, mekân bir “hiçlik” algısı uyandırır. Yatak, perde, lambalar ve masa gibi dekoratif öğeler asgari düzeyde kullanılır ancak simgesel anlamlar yüklenmiştir. Örneğin yatak yalnızca bir dinlenme alanı değil, aynı zamanda ölümün eşiği, çürümenin ve zamanın merkezi hâline gelir. Masa üzerinde yer alan tıbbi objeler ise bilimsel müdahale ile doğanın döngüsü arasında bir çatışma yaratmaktadır.

3.7.3.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Filmin karakterleri, görece sınırlı sayıda ve stilize edilmiş animasyon formlarıyla çizilmiştir. Bu nedenle kostüm tasarımı, detaydan ziyade silüet üzerinden karakter farklılaştırması yapar. Valdemar karakteri, geleneksel bir hasta geceliği ya da yatak örtüsü benzeri sade, gevşek bir giysiyle resmedilmiştir. Bu sade giysi, onun kırılğan fiziksel durumunu ve ölüme yaklaşan pasif hâlini sembolize etmektedir.

Öte yandan, hipnotist karakter (karanlık niyetli doktor), daha keskin hatlara sahip, yüksek yakalı ve koyu renkli bir kıyafetle betimlenir. Bu tasarım tercihi, otoriteyi, manipülasyonu ve kontrol arzusunu görsel düzlemde pekiştirir. Geniş omuzlu, koyu giyimli figür, baskı kuran figür olarak anlam kazanmaktadır.

Animasyonun stilize doğası, gerçekçi makyaj uygulamalarına olanak tanımasa da, makyajın görsel karşılığı olan ten rengi, yüz hatları ve göz çevresi kararmaları

dikkat çekicidir. Valdemar karakterinin yüzünde griye çalan, ölümsü bir solukluk, göz altlarında koyu halkalar ve çökük yanaklarla temsil edilen görsel unsurlar, fiziksel çürümenin simgesel karşılığıdır. Bu yönüyle makyaj tasarımı, ölüm temasını anlatının merkezine çeker. Hipnotistin ya da yardımcı karakterlerin yüz hatları ise daha nötr çizilmiş; bu sayede Valdemar'ın fiziksel durumu görsel olarak ayrıştırılmıştır. Göz kapaklarının ağır basması, dudakların kurumuş ve çatlamış görünümü gibi detaylar, mimetik bir makyaj estetiği yerine geçmektedir.



Görsel 3.72. Hipnotist Uyandırmaya Çalışır ama M. Valdemar Uyanmaz

Saçlar, karakterlerin ruh hâlini tamamlayan önemli bir stil unsuru olarak kullanılır. Valdemar'ın saçları dağınık ve ince çizgilerle gösterilir; bu, hem fiziksel zayıflığın hem de zihinsel çözülmenin işaretidir. Hipnotist karakterin saçları ise derli toplu, neredeyse kusursuz biçimde şekillenmiş ve hareket etmeyen bir formda sunulmuştur. Bu görsel kontrast, iki karakter arasındaki kontrol-güç ilişkisini görselleştirir. Genel anlamda film, gotik anlatı geleneğini sürdürdüğü için tüm karakter tasarımları da bu estetikle uyumludur. Yüksek yakalı kıyafetler, koyu renk paletleri, keskin yüz hatları ve karanlıkta parlayan gözler gibi detaylar, izleyicide klasik korku anlatısının temsili karakterlerine ilişkin çağrışımlar yaratmaktadır.

3.7.4. THE PİT AND THE PENDULUM (KUYU VE SARKAÇ)

En derin uykuda (Hezeyan halinde, hayır! Bayılınca, hayır! Ölünce, hayır! Mezarda, hayır!) bile bilincimizi tamamen yitirmeyiz. Öyle olmasaydı insanın ölümsüzlüğünden bahsedilmezdi.

Edgar Allan POE

3.7.4.1. Filmin Konusu

Bu kısa film, Poe'nun fiziksel ve psikolojik işkence temalarını işlediği klasik öyküsüne sadık kalarak, bir mahkûmun ölümle yüzleştiği dehşet verici süreci konu

alır. Hikâye, Engizisyon döneminde geçmektedir ve anlatıcı, neyle suçlandığını dahi bilmeden yargılanıp işkenceye mahkûm edilmiş bir adamdır.

Mahkûm, gözlerini kapkaranlık bir zindanda açar. Tam olarak nerede olduğunu, ne zaman olduğunu, hatta neyle yargılandığını bile bilmez. Zemin kaygandır, havasızlık hissedilir, ve karanlık her yanı sarmıştır. Zindanı keşfettikçe, ortasında derin ve ölümcül bir kuyu olduğunu fark eder. Bu çukur, kaçışsız bir ölüm tuzağı gibidir. Ancak bu tek tehdit değildir. Mahkûm daha sonra, kendisini yukarıdan sallanarak inen büyük ve keskin bir sarkaç bıçağının hedefi hâlinde bulur. Sarkaç yavaşça alçalmakta, onu keserek öldürmeye yaklaşmaktadır. Tüm bu işkence süreci, onun delilikle yüzleşmesine, korkunun zirvesini yaşamasına neden olur.

Anlatıcı, zekâsını kullanarak sarkacın altından kurtulmayı başarır; fakat hemen ardından hücrenin duvarları kızışarak içe doğru hareket etmeye başlar. Bu kez onu kuyunun içine sıkıştırarak öldürmeyi amaçlar. Tam bu sırada, dışarıdan gelen askerî bir müdahale sonucu hücrenin kapısı açılır ve mahkûm son anda kurtarılır.

3.7.4.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.7.4.2.1. Sinematografi

Bu kısa filmde kamera hareketleri büyük ölçüde karakterin duygu durumunu izleyiciye aktarmaya hizmet eder. Subjektif kamera tekniğinin sıkça kullanıldığı görülür: karakterin gözünden bakan, onun korkusunu, çaresizliğini ve kafa karışıklığını birebir yaşatan açılar tercih edilir. Kamera, çoğu zaman yukarıdan aşağıya sarkarak mekânsal baskıyı artırır; bu durum, karakterin üzerinde hissedilen iktidar gücünü -yani engellenemez kaderi- vurgular. Bu bağlamda, sinematografi neredeyse mekanik bir cezanın mimarisini takip eder gibi sistematik ama duygusal olarak ezici bir yapı sunmaktadır.

Filmdeki kadrajlar, sıklıkla karakteri kadrajın merkezinden uzaklaştırarak yalnızlığı ve sıkışmışlığı öne çıkarır. Simetrik olmayan kadraj yerleşimleri, izleyicide dengesizlik hissi uyandırır. Özellikle sarkaç hareketiyle birlikte tekrarlayan üst açılar, hem karakterin aşağıya itilmişliğini hem de kaçınılmaz yazgısını destekler. Bazı

sahnelerde “Dutch angle” (eğik açı) tercih edilerek gerilim katlanır; bu da karakterin ruhsal çözülmesine eşlik etmektedir.

Film neredeyse tamamen siyah-beyaz (grayscale) estetiğine sahiptir. Bu tercihin amacı yalnızca görsel sadelik değil, aynı zamanda ahlaki, psikolojik ve varoluşsal ikiliklerin altını çizmektir. Beyaz ışık genellikle dış dünyanın ulaşılmaz bir temsili olarak yer alırken; siyah gölgeler, işkence odasının hem fiziksel hem de zihinsel karanlığını temsil eder. Işık-gölge dengesi, klasik ekspresyonist sinemanın izinden giderek, duygunun görselleştirilmesini sağlamaktadır.



Görsel 3.73. Mahkûm Yargılanmak Üzere Engizisyon Mahkemesine Getirilir ve Ceza Aldıktan Sonra Hapishanedeki Hücrede Tek Başınadır

Dar bir oda içinde geçen hikâyeye rağmen film, kamera yerleşimi ve perspektif oyunları ile mekânsal bir derinlik yaratmayı başarır. Yüksek tavan, derin kuyu (çukur) ve sarkacın geniş salınımı, mekânın düşsel bir ölçekte inşa edildiğini gösterir. Bu yönüyle film, yalnızca fiziki mekânın değil, karakterin zihinsel labirentinin de bir temsiline dönüşür. *The Pit and the Pendulum*, sinematografik açıdan klostrofobik mekânların ve karanlık psikolojilerin görselleştirilmesinde örnek teşkil eden kısa filmlerden biridir. Kamera hareketleri, ışık kullanımı, kompozisyon yerleşimi ve renk tercihleri bir araya gelerek izleyiciyi yalnızca görsel bir estetikle değil, aynı zamanda felsefi ve psikolojik bir derinlikle buluşturur. Bu bağlamda film, Edgar Allan Poe'nun anlatısal evrenini görsel dile başarılı bir şekilde tercüme etmektedir.

3.7.4.2.2. Aydınlatma

Kısa film, neredeyse tamamında yüksek kontrastlı bir estetik kullanır. Bu tercih, yalnızca gotik atmosferi desteklemekle kalmaz, aynı zamanda aydınlık ve

karanlık, umut ve çaresizlik gibi tematik karşıtlıkları da dramatik bir düzleme taşımaktadır.

Klasik chiaroscuro tekniğiyle -yani ışık ve gölge arasında sert sınırlar çizerek- karakterin ruhsal hâli izleyiciye aktarılır. Anlatıcının yüzü çoğu zaman gölgeler içinde kalır; sadece gözlerinin, ter damlalarının ya da titreyen dudaklarının aydınlatıldığı mikro aydınlatma teknikleriyle bireysel korku derinleştirilir.



Görsel 3.74. Mahkûmun Yatağının Üzerindeki Sarkaç ve Mahkumun Tam Sarkacın Altındaki Yatağı

Sarkan sarkacın ritmik hareketine eşlik eden doğrudan üstten gelen ışık, hem fiziksel tehdit unsurunu görünür kılar hem de sahnenin gerilimini artırır. Sarkacın gölgesi zemine düştükçe, izleyici zamanın geçtiğini ve ölümün yaklaştığını hem görsel hem de psikolojik düzlemde hissedilmektedir.

Işık burada yalnızca aydınlatıcı değil, aynı zamanda işkencenin ritmini tutan bir zamanlayıcı gibi davranır. Gölgenin hareketi ile ışığın daralması ya da genişlemesi arasında kurulan ilişki, mekânın dinamikleşmesini sağlar ki bu, fiziksel olarak dar bir alanda geçen hikâyeye sinematografik hacim kazandırmaktadır.

Filmde ışık çoğu zaman tekil ve yetersizdir. Sadece karakterin vücudu, yüzü ya da belirli nesnelere aydınlatılırken, çevresi karanlık içinde kaybolur. Bu bilinçli gölgeleme, mekânın sınırlarını belirsiz kılar ve izleyiciye fiziksel bir klostrofobi değil, varoluşsal bir bilinmezlik duygusu vermektedir.

Çukurun kenarında yer alan karanlık boşluk, doğrudan aydınlatılmaz; izleyici sadece orada bir “hiçlik” olduğunu varsayar. Bu, Poe’nun anlatısındaki metafizik korkunun sinematik karşılığıdır: görünmeyen ama hissedilen karanlık.



Görsel 3.75. Mahkûm Bilincini Yitirmeye Başlar ve Kaldığı Yerde Çukurlar Oluştüğünü Görür

Filmin aydınlatma ritmi, karakterin zihinsel çözülüşüyle paralel ilerler. Başlangıçta daha dengeli olan ışık-gölge oranı, anlatıcının çaresizliği arttıkça bozulur, titreşir ya da parlaklaşır. Özellikle finalde kurtuluş anına yaklaşırken ışık daha yoğun, daha merkezî hâle gelir. Bu, umudun geri dönüşünü ve zamanın yavaşlatılmış hissini yaratmaktadır.

The Pit and the Pendulum kısa filmi, aydınlatmayı yalnızca teknik bir gereklilik değil, anlatının merkezi bir duygusal ve simgesel aracı olarak kullanır. Gölge, bu anlatıda karanlık bir duvar değil; tehditkâr, bilinçli ve hareket eden bir varlıktır. Işık ise görseelliği aydınlatmaktan çok, anlatıcının korkusunu şekillendiren bir mimar gibi çalışır. Aydınlatma sayesinde seyirci, karakterin fiziksel hapisanesinden çok zihinsel işkencesine tanıklık eder. Böylece Poe'nun anlatsal derinliği, görsel düzeyde güçlü biçimde yeniden kurulmuştur.

3.7.4.2.3. Set Tasarım

Film boyunca kullanılan mekân, tek bir fiziksel ortam gibi görünür: yüksek tavanlı, karanlık, taş duvarlarla çevrili bir işkence odası. Ancak bu mekân, sadece fiziksel değil, aynı zamanda zihinsel bir kapanmanın mekânıdır. Setin mimarisi - özellikle geometrik olmayan, keskin ya da bükülmüş kenarlar, yer yer görünmeyen sınırlar- klasik hapisane estetiğinden uzaklaşarak bir bilinç içi kâbusa dönüşür. Bu yönüyle set, anlatıcının yalnızca fiziksel olarak değil, ruhsal olarak da kaçamayacağı bir yapıdadır.

Filmin mekânsal dili, klasik gotik mimarinin karakteristik özelliklerini taşır:

– Taş duvarlar,

- Yüksek tavanlı, kemerli yapılar,
- Dış dünyaya kapalı, karanlık ortamlar.

Bu tasarım, mekânı adeta yaşayan bir varlık hâline getirir. Duvarlar nemli, çatlak ve ağırdır; fiziksel olarak karakterin üstüne kapanacak gibidir. Özellikle yüksek tavanlar ve görünmeyen duvar kenarları, karakterin boyutsuz bir boşlukta kayboluyormuş hissini verir. Bu mekân, hem tanımlı hem de tanımsız bir mahkûmiyetin sembolüdür.



Görsel 3.76. Hapishanenin Dışarıdan Görünümü ve Mahkûmun Çaresizliği

Setin merkezinde yer alan sarkaç, sadece bir işkence aleti değil, set tasarımının merkezidir. Sarkacın salınımı için oluşturulan geniş açıklık ve yere yakın kadrajlar, izleyiciye bu hareketin kaçınılmazlığını hissettirir. Zemindeki taş döşemeler, gölgenin hareketiyle birlikte setin yatay derinliğini arttırmaktadır. Burada mekân, bir zaman ve ölüm makinesi gibi işlemektedir.

Bu merkezi öge etrafında kurulan set, matematiksel bir soğuklukla, insani olmayan bir düzenle yapılmış gibidir. Bu da mekânı kişisiz, acımayan, katı bir sistemin temsilcisi hâline getirir. Filmde çukur, mimari olarak tam tanımlanmayan, ama setin bir parçası olarak görselliği domine eden bir unsurdur. Kenarlarının karanlıkla silinmiş olması, bu yapının sonsuz bir boşluk olduğunu hissettirir. Çukurun içi gösterilmez; bu da onun bilinmezliğini korur. Setin bu bölgesi, Poe'nun yazınındaki metafizik dehşetin doğrudan görsel karşılığıdır. Burada eksik mekân, bilinçdışı korkuların dışavurumudur. Setin eksikliği, tamamlanmamışlığı ya da karanlık içinde kalan alanları, karakterin kendini tanımlayamamasının, kaçamamasının ve çözülmesinin mekânsal izdüşümüdür.



Görsel 3.77. Mahkûmun Getirilişi ve Engizisyoncuların Karar Alması

Her ne kadar film noir bir estetikle oluşturulmuş olsa da, taş zeminlerin dokusu, duvarlardaki aşınmalar, sarkacın metalik soğukluğu gibi unsurlar, set tasarımına dokunsal bir gerçeklik kazandırır. Taş, metal ve karanlık; sadece maddesel değil, psikolojik simgeler olarak da işlev görür. Bu tasarım unsurları, izleyicide mekânın “gerçek” olmasa bile “hissedilir” olduğu izlenimini yaratır. The Pit and the Pendulum, set tasarımında yalnızca Poe’nun fiziksel dünyasını değil, onun karakterlerinin ruhsal boğuntusunu mekânsallaştırmayı başaran bir anlatım kurar. Taş duvarlar, sarkacın salınım hattı, görünmeyen çukur, dar ışık geçişleri ve sürekli değişen gölge yoğunlukları, bu mekânı sıradan bir işkence odasından çıkararak varoluşsal bir mahkûmiyet mekânına dönüştürmektedir.

3.7.4.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Mahkûm karakterin kostümü, dönemsel detaylara fazla girmeyen, sade ama işlevsel bir giysiyle betimlenmiştir. Vücuda tam oturmayan, bol, yıpranmış ve renk açısından karanlığa karışan bu kıyafet, hem karakterin fiziksel düşkünlüğünü hem de kimliksizleşmiş hâlini görselleştirir. Bu anonim kostümlenme, bireyin yokluğu ve mahkûmiyetin evrensel hâlini simgeler. Kıyafet, karakterin bedeniyle birlikte ruhunun da sınırlandırıldığını temsil etmektedir.

Giysinin detaylarında herhangi bir süsleme, düğme ya da aksesuar olmaması, karakterin özne olmaktan çıkarılıp bir “denek” ya da “kurban” statüsüne indirgenmesini destekler. Bu sadeleşme, karakterin sadece sistemin kurbanı değil, aynı zamanda zamansız bir figür olduğunu vurgulamaktadır.

Animasyon filminde makyaj fiziksel olarak uygulanmasa da, yüz hatlarındaki çizgisel gölgelendirme, ten rengi seçimi, göz altı karartmaları ve mimik sabitliğiyle makyajın işlevi üstlenilmiştir.

Mahkûmun yüzü soluk, donuk ve neredeyse cansızdır. Bu ten rengi, onun ölümlü yaşam arasındaki gri bölgede olduğunu sembolize eder. Göz altlarında kullanılan koyu çizgiler, uykusuzluk, yorgunluk ve ruhsal çöküşü vurgular. Dudaklar ince, solgun ve hareketsizdir — bu da karakterin ifade gücünün elinden alındığını göstermektedir.



Görsel 3.77. Mahkûmun Kurtulmak İçin Verilen Yemeği Üzerine Sürmesi ve Engizisyoncular

Gözlerin çizimi, özellikle dramatik aydınlatmayla birleştiğinde, karakterin sürekli tetikte oluşunu, korku içinde çevresini tarayışını ya da çaresizliğini derinleştirir. Göz çevresine yapılan koyu vurgular, klasik gotik estetiği çağrıştırmaktadır.

Mahkûm karakterin saçları, genellikle dağınık, düz ve vücuda yapışmış bir şekilde çizilmiştir. Bu çizgisel ifade, karakterin fiziksel olarak kontrolü kaybettiği gibi, sosyal ve sembolik kontrolünü de kaybettiğine işaret etmektedir.

Saçlar, ne taranmış ne de belirgin bir stile sahip olacak biçimde çizilmiştir. Bu da karakterin artık kendine dair herhangi bir bakım ya da kimlik inşasıyla ilgilenmediğini simgelemektedir.

Sarkacın gölgesiyle birleşen sahnelerde, saç konturları gölgelerle bütünleşerek karakterin fiziksel bedenini karanlıkla eriten bir biçime dönüşür. Saç, burada bireysel kimlikten çok psikolojik çözümlenin bir uzantısı olarak işlev görmektedir.

Filmde doğrudan bir “cellat” figürü yer almasa da, mekânın içinde temsil edilen diğer figürler (örneğin gölgede görülen eller ya da zincirler), mahkûmun aksine

daha mekanik, yüz­süz ve estetikten arındırılmış biçimde resmedilmiştir. Bu da kıyafet ve beden arasındaki ayrımı vurgular: mahkûm insani çöküşün temsiliyken, karşısındaki “şeyler” sistemin, işkencenin ya da kaderin araçsallaşmış temsilcileridir.

The Pit and the Pendulum kısa filminde kostüm, makyaj ve saç tasarımı, karakterin bireysel özelliğini yansıtmaktan çok, onun evrensel mahkûmiyetini, fiziksel ve psikolojik çöküşünü yansıtan stilize edilmiş anlatı öğeleri olarak işlev görür. Minimal çizgisel detaylarla, karakterin ölüm korkusu, çaresizliği ve içsel çözülüşü; fiziksel görünüm üzerinden güçlü biçimde iletilir. Bu da anlatımın dramatik etkisini ve gotik derinliğini arttırmaktadır.

3.7.5. THE MASQUE OF THE RED DEATH (KIZIL ÖLÜMÜN MASKESİ)

Başımaya geleceklerden değil, olası sonuçlardan korkuyorum. Ruhumu daraltan en ufak sıkıntı bile beni dehşete düşürmeye yetiyor. Çekincem karşılaçağım menfur tehlike değil, onun mutlak etkisi olan dehşet.

Edgar Allan POE

3.7.5.1. Filmin Konusu

Bu kısa film, Poe'nun en sembolik ve alegorik öykülerinden biri olan Kızıl Ölümün Maskesi'ni sözsüz olarak anlatır. Anlatı, büyük bir veba salgını (hikâyede “Kızıl Ölüm” olarak adlandırılır) sırasında geçer. Bu ölümcül hastalık, bedenleri kısa sürede çürüten, kanlı belirtilerle gelen, kaçınılmaz ve herkesi yok eden bir felakettir.

Salgından kaçmak isteyen Prens Prospero, krallığının ileri gelen zenginlerini alarak yüksek duvarlarla çevrili, lüks ve izole bir manzaralı saraya sığınır. Dış dünyada insanlar ölürken, içeridekiler süslü salonlarda, gösterişli kıyafetlerle, maskeli balolar düzenleyerek hayattan keyif almaya çalışırlar. Prospero, hayatı ve ölümü kontrol edebileceğini sanan kibirli bir liderdir. Sarayın her odası farklı bir renkte dekore edilmiştir ve bu mekânsal düzen, insan yaşamının aşamalarını simgeler. Ancak en son oda – siyah ve kırmızı tonlarında – uğursuz bir sessizliğe sahiptir. Bu odada çalan büyük saat, zamanın akışını ve ölümün yaklaştığını hatırlatır.

Bir gece, sarayda düzenlenen maskeli baloya, yüzü kan gibi kırmızı, gizemli ve sessiz bir figür katılır. Kimse onu tanımaz; figür hızla dikkat çeker ve herkes

korkuya kapılır. Prens Prospero, öfkeyle bu figüre yaklaşır ve kim olduğunu öğrenmeye çalışır. Ancak yüzünü kaldırdığında, karşısındakinin bizzat “Kızıl Ölüm” olduğunu fark eder.

Figür konuşmaz, açıklama yapmaz; yalnızca varlığıyla herkesi birer birer yok eder. Sarayın duvarları ne kadar kalın olursa olsun, ölümden kaçış yoktur.

3.7.5.2. Filmin Mizansen Çözümlemesi

3.7.5.2.1. Sinematografi

Edgar Allan Poe'nun salgın, ölüm, kaçınılmazlık ve aristokratik yozlaşma temalarını işlediği bu hikâyeye, animasyon formunda diyalogsuz, görsel-işitsel bir şiir gibi aktarılmıştır. Film, sinematografik anlamda en soyut, en simgesel ve belki de en sanatsal bölümlerden biridir. Görüntüler, karakterin zihinsel bir rüyadaymış gibi kaydığı bir akış içinde sunulur ve sinematografi, bu halüsinatif yapıyı biçimsel olarak inşa etmektedir.

Filmin en dikkat çekici yönlerinden biri, renklerin sinematografik anlatının temel taşı hâline gelmiş olmasıdır. Prens Prospero'nun sarayındaki yedi salon, her biri farklı bir renge boyanmış biçimde ardışık olarak sunulur. Bu renk geçişleri, hayatın evrelerini simgelediği gibi, sinematografide ritmik ve görsel bir yolculuk duygusu yaratır:

Açık Mavi salon: doğum

Yeşil salon: gençlik

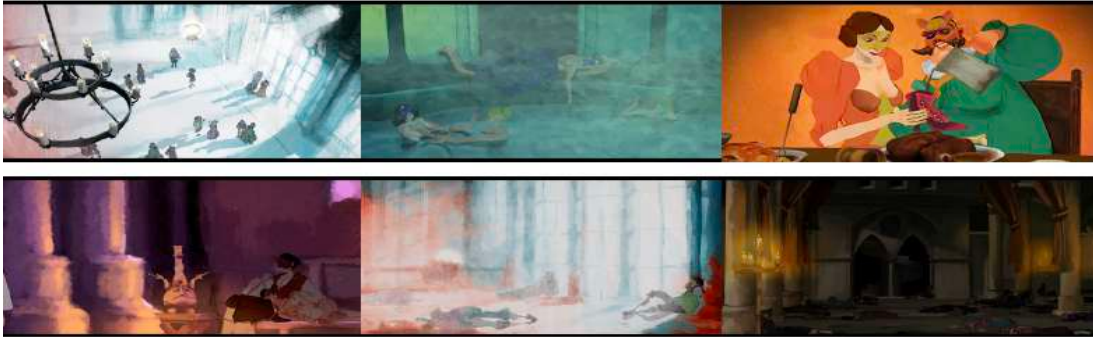
Turuncu/sarı salon: olgunluk

Mor salon: geçiş

Beyaz salon: yaşlılık

Siyah/kırmızı salon: ölüm ve zamanın sonu

Renklerin doygunluğu, ışığın yönüyle birlikte sürekli değişir ve bu da izleyiciye sadece bir görsel güzellik değil, zamansal bir çözülme hissi sunmaktadır.



Görsel 3.78. Filmin Zaman Geçişinin Gösterilmesi

Filmde kamera, sahneler boyunca neredeyse hiç sabit kalmaz; karakterlerin dansı, hareketi ve mekân geçişleriyle senkronize biçimde akar. Sürekli kayar, döner ya da karakterin etrafında devinir. Bu akışkanlık, filmin halüsinatif ve kaçınılmaz sonuna doğru sürüklenen yapısını destekler. Özellikle kırmızı maskeli ölüm figürünün görüldüğü anlarda kamera hızı artar, kadrajlar daha kısa süreli olur ve görsel ritim yükselir. Bu da görsel düzeyde bir korku değil, kavranamaz bir varoluş tehdidi yaratmaktadır.

Işık, bu filmde hem mekânları hem de ruh hâllerini biçimlendiren dramatik bir unsurdur. Salonlar aydınlık ve sıcak ışıkla yıkanırken, siyah ve kırmızı salon loş hatta kasvetli biçimde aydınlatılır. Özellikle siyah odadaki sarkaçlı saat, ışığın yönüyle birlikte karakterlerin bedenlerine uzun gölgeler düşürerek ölümün mekâna sızmasını görselleştirir. Gölge burada yalnızca bir optik fenomen değil, anlatının asli unsuru olan “ölümün görünmeyen ama hissedilen varlığı”dır.

Prens Prospero ve saraydaki diğer figürler, genellikle kadrajın merkezine yerleştirilmiş, ancak görkemli arka planlar ya da simetrik dekor düzenlemeleriyle “tutunaksız” bir varlık gibi resmedilmişlerdir. Bu teknikle, karakterlerin bireysellikten arındırılmış, dekadans içinde yüzeysel hâlleri vurgulanır. Renklerin katmanlaşmasıyla birlikte arka planlar gittikçe eriyip çözülürken, karakterler zamanla mekâna gömülür özellikle kırmızı figür geldiğinde, kadrajın dengesi bilinçli olarak bozulur. Bu da ölümün görsel bir “çatlak” gibi anlatının merkezine girmesine olanak tanımaktadır.

“The Masque of the Red Death”, sinematografi açısından Extraordinary Tales antolojisinin en simgesel ve soyut bölümüdür. Kamera hareketlerinden renk kullanımına, ışık dramaturjisinden kadraj yapısına kadar tüm görsel tercihler, Poe’nun

ölüm temelli alegorisini derinleştirir. Film, sinematografıyı yalnızca anlatıyı taşıyan bir araç değil, varoluşu sorgulayan bir dil olarak kullanır. Bu yönüyle sinema tarihinde “renkle anlatı kurma” tekniklerinin başarılı örneklerinden biri olarak değerlendirilmelidir.

3.7.5.2.2. Aydınlatma

“*The Masque of the Red Death*”, diğer dört kısa filminden farklı olarak neredeyse tamamen diyalogsuz, görsel-işitsel bir anlatıya dayanır. Bu nedenle filmde aydınlatma, yalnızca sahneleri görünür kılmakla kalmaz, aynı zamanda anlatı ritmini, ruh hâlini ve tematik geçişleri belirleyen bir anlatım aygıtı olarak kullanılır. Işık burada bir "görsel zamanlayıcı", bir “duygusal metronom” işlevi görmektedir.

Filmin kırmızı-siyah salonunda yer alan dev saat, yalnızca görsel bir obje değil, ışık ve gölgenin sürekli değiştiği bir merkezdir. Saat her çaldığında salonda ışık azalır, ritmik olarak parlayan bir “ölüm ışığı” devreye girer. Bu ışık kullanımı, klasik gotik anlatılardaki metafizik tehdit hissini güçlendirir: ölüm, ışığın anlık kesintileriyle varlığını duyurur. Gölge ise burada statik değil, hareketli ve ritmik bir form kazanır. Özellikle ölüm figürü salonlarda ilerlerken, gölgeler genişler, duvarlara yansır, karakterlerin bedenlerini sarar. Bu gölge dramaturjisi, kaçınılmaz sonun figüratif bir temsiline dönüşmektedir.

Kamera hareketleriyle ışık düzeni senkronize çalışır. Kamera bir salondan diğerine geçerken, ışık geçişleri de bir renkten diğerine yumuşak veya sert biçimde kayar. Bu kayma bazen bir dansın parçası gibi akar, bazen de ritmik bir tehdit gibi çarpar.



Görsel 3.79. Baloda Eğlence Zamanı ve Ölümünün Yaşanmaya Başlanması

Kırmızı figürün ortaya çıktığı anlarda ışıklar sabit kalmaz; yoğunlaşır, titreşir, sönüp yeniden parlar. Bu tercihlerle birlikte ışık artık yalnızca görünürlük değil, doğrudan anlatının gerilim ritmini belirleyen bir unsur hâline gelmektedir.

Filmin sonunda, saray boşalırken aydınlatma da giderek azalır. Görsel kompozisyon, ışığın silinmesiyle birlikte çözülür. Salonlar artık parlamaz; karanlık çöker, ölüm figürü tüm mekâna hükmeder. Bu “ışığın çekilmesi”, yalnızca görsel bir kapanış değil, sosyal düzenin ve yaşamın geri dönüşsüz biçimde sona erdiğinin işaretidir.

3.7.5.2.3. Set Tasarım

Filmde sarayın ana yapısı, ardı ardına dizilmiş yedi ayrı renkte salondan oluşur. Bu yedi salonun mekânsal sıralanışı hem yatay (zaman) hem de metaforik (insan yaşamının evreleri) olarak işlev görür. Her salon: Farklı bir renkle aydınlatılır. Farklı iç dekorasyon öğeleri taşır (mobilya, tavan yüksekliği, pencere biçimi vb.), Prens ve misafirleri içinde barındırır ancak ölüm figürüne karşı geçirendir. Bu salonlar bir saray değil, adeta varoluşun içinden geçilen yedi kapısıdır. Set tasarımı burada klasik aristokratik şatoları çağırırsa da, gerçek mekânsal işlevinden çok simgesel bir tünel görevi görür. Her salonun kendi rengiyle bütünleşmiş set düzeni, Poe'nun anlatısında yer alan “renkli camlar ve duvarlar” betimlemesine sadıktır. Ancak film, bu renkleri yalnızca duvarlara uygulamakla kalmaz; mekânın tamamını o renkle bütünleştirir:

Mavi salon – kubbeli, sükûnetli bir giriş mekânı,

Turuncu/sarı salon – sıcak ve hareketli, kalabalık içinde daralan,

Mor ve beyaz salonlar – boşluk hissi veren daha geniş ama yalıtılmış hacimler,

Siyah/kırmızı salon – gotik tonozlu, korku yaratan mekânsal karanlık.

Bu bütünlük içinde salonlar yalnızca dekor değil, karakterin ilerledikçe değişen iç dünyasının, zaman algısının ve yaklaşan ölümün görsel koreografisini oluşturan alanlardır. Sarayın en sonunda yer alan siyah-kırmızı salon, sadece görsel olarak değil, semiyotik yoğunluğu açısından da merkezî bir set tasarımıdır.



Görsel 3.80. Ölümün Baloya Gelmesi ve Kızıl Ölümün İlk kez Ortaya Çıkması

Buradaki gotik saat, hem setin bir parçası hem de anlatının “ölümün ölçülmesi” temasının nesnel karşılığıdır. Her çaldığında duraklayan karakterler ve donan atmosfer, bu salonu zamanın mekânsal temsili hâline getirir. Salonun diğerlerinden ayrılan mimarisi -daha basık tavanlar, sivri kemerli girişler ve koyu tonlarda döşeme- bu mekânın ölümün egemenliğinde olduğunu göstermektedir.

Setler içinde kullanılan yansıtıcı yüzeyler (örneğin zemindeki cilalı taşlar ya da cam detaylar), özellikle dans sahnelerinde karakterlerin çoklu imgelerini sunarak görsel bir derinlik yaratır. Ancak bu derinlik, ferahlık yerine yalıtılmışlık hissini tetiklemektedir.

Karakterler set içinde hareket ettikçe, setin genişliği artıyor gibi görünür; fakat ölüm figürü belirdiğinde salonlar daralır, tavanlar alçalır, boşluk kapanır. Bu değişken mekânsal his, ölümün ilerleyişinin fiziksel dünyaya da etki ettiğini anlatır. Sarayın kendisi, güvenli bir sığınak değil; ölümün adım adım yaklaştığı estetik bezeli bir mezar mimarisidir. Bu bağlamda film, Poe'nun sembolik anlatımını mekânsal düzleme başarıyla taşımaktadır.

3.7.5.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Prens Prospero ve saraydaki soylular, abartılı, dramatik ve tarihsel referanslarla yüklü kıyafetler içinde betimlenmektedir.

Kostümler:

Geniş omuzlu, uzun kuyruklu pelerinler,

Altın işlemler, desenli kumaşlar,

Kat kat etekler, sert korsajlar,

Ve dönemsel tiyatro kostümlerini andıran ayrıntılar içermektedir.

Bu görkemli kıyafetler, görsel olarak ihtişamı temsil ederken, karakterlerin ölüm karşısında gösterişe ve yüzeye tutunuşlarını sembolize eder. Kıyafetlerin katmanlı yapısı, karakterlerin iç dünyalarındaki boşluğu örtme çabasını temsil eden bir görsel metafor olarak okunabilir. Ayrıca her salonun kendine özgü bir renk estetiği olduğu gibi, kıyafetler de bu renk paletlerine uyumlu biçimde tasarlanmıştır. Bu bütünlük, kostüm tasarımı dekorla ve aydınlatmayla organik bir birlik içinde işler hâle getirmektedir.

Karakterlerin makyajları, tiyatro sahnesine yakışır şekilde abartılı, maskara benzeri bir görünüm taşır:

Kadın karakterlerde porselen beyaz ten, parlak göz makyajı, koyu kırmızı dudaklar, Erkek karakterlerde bastırılmış mimikler, renksiz dudaklar ve aydınlatmayla vurgulanan çene yapıları kullanılmaktadır.



Görsel 3.81. Prens Prospero, Eşiyle Birlikte ve Balodaki Herkes Hayranlıkla Onlara Bakmakta

Bu makyaj düzeni, yüzeyde hâlâ hayat varmış gibi bir güzellik yanılsaması yaratır. Ancak ölüm figürünün gelişiyi birlikte bu yüzeysel zarafetin altında dehşet, boşluk ve yüzüzlük açığa çıkar. Makyajın aşırı düzgün ve donuk yapılmış olması, karakterlerin maskeler takan, kendi ölümcül durumlarından bihaber figürler olduğunu vurgular. Bu yönüyle makyaj, kişiliği saklayan değil, silen bir unsur olarak işlev kazanmaktadır.

Saç tasarımları, karakterlerin toplumsal statülerine uygun olarak özenli biçimde şekillendirilmiştir:

Kadın karakterlerde saçlar topuz, örgü ya da aksesuarla süslenmiş formlardadır. Erkeklerde ise geriye doğru taranmış, sabit duran, bazen peruk benzeri modeller kullanılmıştır. Bu saç stilleri, bir yandan karakterlerin fiziksel kontrol hissini simgelerken, diğer yandan sahte bir düzen ve zarafet imgesini pekiştirir. Ancak film ilerledikçe bu yapay düzenin içi boşalır; ölümle birlikte bu özenli saçlar da ifadesizleşir, karakterler sadece silüete dönüşmektedir.

Figürün saçsız olması (veya saç detayının tamamen belirsiz bırakılması), onu insani kategorilerden ayırır. Ne yaş, ne cinsiyet, ne sınıf, ne kültür belirtisi taşır. Bu, Poe'nun öyküsündeki "ölüm herkese eşittir" düşüncesinin görsel karşılığıdır.



Görsel 3.82. Kırmızı Ölümün Maskesi ve Prenses Prospero'nun Ölümü

Diğer karakterlerin saçları özenle şekillendirilmiş, sosyal rolleri ve estetik tutkuları doğrultusunda kurgulanmışken, Kırmızı Maskeli Ölüm figürü tüm bu kişisel detayları taşımayarak onların karşıtı ve kaçınılmaz sonu olur.

Kırmızı Maskeli Ölüm figürünün tasarımı, Poe'nun metnindeki ölüm kavramının sinematik karşılığıdır. Kostüm, makyaj ve saç gibi geleneksel karakter tasarımı unsurlarından bilinçli biçimde arındırılarak figürün simgesel, evrensel ve kişisiz bir korku nesnesi olması sağlanmıştır.

Edgar Allan Poe'nun gotik anlatı evreninin animasyon yoluyla nasıl yeniden biçimlendirildiği, sinematografik ve mizansen unsurlar üzerinden detaylı biçimde analiz edilmiştir. Her bir film, yalnızca Poe'nun metinsel dehşetini görselleştirmekle kalmamış, aynı zamanda ışık, mekân, renk ve beden üzerinden anlatımın felsefi, psikolojik ve estetik katmanlarını sinema diliyle yeniden üretmiştir. Artık, bu

özümlemelerin ışığında ulaşılan sonuçların tartışılacağı bölüme geçilerek, görsel anlatının Poe yorumuna nasıl dönüştüğü daha bütüncül bir bakışla değerlendirilecektir.

SONUÇ

Çalışmada Edgar Allan Poe'nun gotik anlatı dünyasının sinema sanatına uyarlanması sürecinde, mizansen unsurlarının edebi ruhun aktarımındaki belirleyici rolü incelenmektedir. Sinematografi, aydınlatma, set tasarımı, saç ve makyaj ile kostüm kullanımı gibi sahneleme öğelerinin, Poe'nun metinlerindeki korku, çürüme, delilik ve ölüm temalarını görsel düzleme nasıl taşıdığı detaylı biçimde analiz edilmektedir. Farklı dönemlerde ve estetik yaklaşımlarda üretilmiş *The Black Cat* (1941), *The Fall of the House of Usher* (1960), *Stonehearst Asylum* (2014), *Tales of Terror* (1962), *The Tomb of Ligeia* (1964), *Spirits of the Dead* (1968) ve *Extraordinary Tales* (2015) filmleri, Poe'nun edebi evreni yalnızca öykü anlatımı düzeyinde değil, aynı zamanda mizansen aracılığıyla da sinemasal bir gerçekliğe dönüştürülmüştür.

Araştırma soruları çerçevesinde, gotik sanatın ve Edgar Allan Poe'nun eserlerinin sinemaya uyarlanması görsel ve anlatı düzeyinde kapsamlı biçimde ele alınmıştır. Elde edilen bulgular, Poe'nun metinlerinin yalnızca içerik açısından değil, aynı zamanda biçimsel olarak da sinema diliyle yeniden şekillendiğini göstermektedir. Poe'nun anlatılarında sıkça karşılaşılan ölüm, delilik, bastırılmış arzular ve tekinsiz mekânlar gibi temalar, sinemanın görsel anlatım gücü sayesinde çok daha atmosferik ve yoğun biçimde izleyiciye aktarılmıştır. Özellikle ışık-gölge dengesi, ses tasarımı, mekân estetiği ve kamera hareketleri gibi sinemasal araçlar, Poe'nun içsel karanlığını görselleştirerek gotik estetiğin güçlü bir sinemasal deneyime dönüşmesini sağlamıştır. Bu dönüşüm, hem klasik uyarlamalarda hem de modern yeniden yorumlarda kendini açıkça göstermektedir.

Mizansen eleştirisi perspektifinden bakıldığında ise, Poe uyarlamalarında gotik öğelerin kullanımı oldukça belirgin ve işlevseldir. Mekân tasarımı, kostüm, renk paletleri, kamera açıları ve çerçevelemeler gibi görsel unsurlar, karakterlerin psikolojik çözümlerini yansıtacak şekilde yapılandırılmıştır. Örneğin, *The Fall of the House of Usher* (1960) filminde yıkık malikâneler, simetrik kompozisyonlar ve boğucu iç mekânlar aracılığıyla karakterin iç dünyası mekânsal düzlemde ifade edilmiştir. Düşük kontrastlı ışık kullanımı, sisli arka planlar ve çerçeve içi gölgeler gibi detaylar, Poe'nun öykülerindeki ölüm ve delilik atmosferini sinemasal alanda somutlaştırmıştır.

Aynı zamanda kamera açılarıyla oluşturulan klostrufobik etkiler, izleyici üzerinde baskılayıcı ve tekinsiz bir algı yaratmakta; böylece gotik hissiyat sahneleme düzeyinde yoğun biçimde hissedilmektedir.

Çalışmada ayrıca edebiyat ve sinema arasındaki ilişki, anlatı biçimlerinin dönüşümü açısından değerlendirilmiştir. Edebi metinlerin soyut, dilsel ve metaforik yapısı; sinemada görsel ve işitsel kodlara dönüşerek daha doğrudan bir estetik deneyim üretmektedir. Bu iki farklı anlatım biçimi, özellikle tema, atmosfer ve karakter yapısı açısından benzerlikler taşımakta; Poe'nun bastırılmış arzular, ölüm ve kimlik çatışması gibi motifleri sinemasal düzlemde yeniden kurgulanmaktadır. Sinemanın görsel dili sayesinde, edebî metinlerdeki soyut psikolojik katmanlar, mizansen, ses tasarımı, kostüm ve kamera düzenlemeleri aracılığıyla duysal olarak yeniden inşa edilmiştir. Böylece sinema izleyicisi ile edebiyat okuru arasında tematik ve estetik düzeyde çok katmanlı bir anlatı alışverişi gerçekleşmiştir.

Gotik üslubun sinema sanatıyla olan ilişkisi, sinemanın doğuşundan itibaren gelişen bir süreçtir. Diğer sanat disiplinlerinden beslenerek özgün bir ikonografi inşa eden gotik estetik, Poe uyarlamaları aracılığıyla sinemada güçlü biçimde görünür hâle gelmiştir. Bu bağlamda Poe'nun anlatılarında yer alan karanlık atmosfer, sinemasal sahneleme yoluyla hem klasik hem de çağdaş estetik anlayışlara göre yeniden biçimlendirilmiş; her bir film, kendi anlatı stratejisi doğrultusunda bu gotik kodları özgün şekilde dönüştürmüştür. Mizansenin sunduğu görsel düzenleme imkânları, Poe'nun karanlık evrenini kimi zaman gerçekçi, kimi zaman ise stilize yapılar içinde canlandırmış ve edebî korkunun sinemasal bir deneyime evrilmesini sağlamıştır.

Çalışmada incelenen ilk yapım olan *The Black Cat* (1941) filminde, yoğun gölge-ışık kontrastı, dar ve kasvetli mekânlar ile koyu tonlardaki kostüm ve makyaj tercihleri karakterlerin psikolojik çözümlüğünü görünür kılmış; atmosferin ruhsal gerilimle bütünleşmesi sağlanmıştır. Benzer şekilde *The Fall of the House of Usher* (1960) uyarlamasında, mekânsal çöküş estetiği, karakterlerin ruhsal çözümlüğüyle doğrudan ilişkilendirilmiş; çürüyen ev dekorasyonu, soluk tonlardaki set tasarımı ve sabit kamera açıları, hikâyenin metafizik boyutunu destekleyen unsurlar haline gelmektedir.

Tales of Terror (1962) filmi ile farklı kısa hikâyelerin atmosferik gereksinimlerine uyumlu olarak değişken mizansen stratejileri kullanarak, anlatı tonlarındaki çeşitliliği sahnelemeye taşımaktadır. *The Black Cat* bölümünde mizahi bir anlatım için hareketli kamera kullanımı ve aydınlık ışık tercih edilirken; *Morella* bölümünde koyu ışıklandırma, sabit mekân düzenlemeleri ve dramatik makyaj tercihleri trajik atmosferi kuvvetlendirmektedir.

The Tomb of Ligeia (1964) uyarlaması ile Poe'nun ölüm ve geçmişe bağımlılık temaları, açık hava mekanları üzerinden gotik atmosfer yaratımıyla yansıtılarak dikkat çekmektedir. Manastır kalıntılarında gerçekleştirilen çekimler, pastel tonların hâkim olduğu aydınlatma teknikleri ile birleşmiş; ağır kumaşlı, soluk renkli kostümler, karakterlerin ruhsal yalnızlıklarını ve zamanla çözümlüşlerini sembolize etmektedir.

Spirits of the Dead (1968) filmi ile farklı yönetmenlerin özgün estetik yaklaşımları, mizansen aracılığıyla Poe'nun çok katmanlı anlatı dünyasına çeşitlilik kazandırmaktadır. "Metzengerstein" bölümünde abartılı renkler ve gösterişli dekorlar, doğüstü atmosferi vurgularken; "William Wilson" segmentinde minimalist set kullanımı ve simetrik sahne düzenlemeleri bireysel çöküş temasını estetik bir sadelikle yansıtılmaktadır. Işık ve renk kullanımları, hikâyelerin ruhsal tonlarına göre bilinçli şekilde değiştirilmiştir. Üç bölümde özgün mizansen tercihleriyle Poe'nun metinsel dünyasına farklı yaklaşılarak, gotik temalar sahneleme yoluyla yeniden üretilmiştir. Vadim'in abartılı romantik gotiği, Malle'in bireysel çöküş estetiği ve Fellini'nin modernist kabusu, Poe'nun çok katmanlı anlatısının sinemadaki çeşitliliğini ve evrenselliğini gözler önüne sermiştir.

Extraordinary Tales (2015) yapımı, animasyon sanatının sunduğu yaratıcı ifade olanaklarını kullanarak Poe'nun gotik anlatı dünyasını stilize ve soyut bir estetik düzlemde yeniden üretmiştir. Filmde, her bir hikâyeye farklı bir animasyon tarzıyla ele alınırken, özellikle "*The Tell-Tale Heart*" (*Gammaz Yürek*) ve "*The Pit and the Pendulum*" (*Kuyu ve Sarkaç*) bölümleri mizansenin anlatısal derinlik yaratmadaki gücünü açık biçimde sergilemiştir.

“*The Tell-Tale Heart*” bölümünde siyah-beyaz minimalizm, keskin gölge kullanımına dayalı görsel bir dil oluşturulmuş; karakterin psikolojik çözülüşü, soyut sahnelemeler ve sınırlı mekân tasarımı yoluyla izleyiciye aktarılmıştır. Yoğun kontrastlarla tasarlanmış mekânlar ve geometrik soyutlamalar, karakterin parçalanmış zihin yapısını temsil etmiş; dolayısıyla Poe’nun hikâyesindeki paranoya ve delilik, sözel anlatımın ötesinde görsel bir metafora dönüştürülmüştür.

“*The Pit and the Pendulum*” bölümünde ise karanlık, kapalı mekân estetiği ön planda tutulmuş; düşük aydınlatmalı sahneler, dar alan kullanımı ve sürekli değişen perspektifler, karakterin ölüm korkusuyla yüzleşme sürecini sinemasal düzlemde görünür kılmıştır. Sarkaçın tehditkâr hareketi ve karakterin çaresizce kısıtlanmışlığı, mekânsal kompozisyonun dinamik kullanımıyla vurgulanmış; animasyonun sunduğu ifade esnekliği sayesinde Poe’nun fiziksel ve psikolojik işkence teması soyut bir sahnelemeyle güçlendirilmiştir.

Bu iki bölümde de mizansen unsurları -ışık, mekân, perspektif ve renk kullanımı -Poe’nun gotik atmosferinin yalnızca yeniden üretilmesini değil, aynı zamanda estetik bir soyutlamaya dönüştürülmesini sağlamıştır. Böylelikle, *Extraordinary Tales* filminde Poe anlatılarındaki psikolojik ve varoluşsal temalar modern bir görsel estetikle yeniden yorumlanmış, gotik edebiyatın sinemadaki stilize yansımalarına özgün katkı sunulmuştur.

Stonehearst Asylum (2014) ise çarpık mekânlar, asimetrik kamera açıları ve kaotik kostüm tasarımları ile akıl hastanesi ortamındaki delilik atmosferini başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Mekânın fiziksel düzensizliği, karakterlerin zihinsel çözülüşüyle paralel bir estetik bütünlük içerisinde sunulmuştur.

Poe’nun edebi atmosferinin başarılı sinema uyarlaması, yalnızca tema ve diyalog aktarımıyla değil, aynı zamanda bilinçli bir mizansen inşasıyla mümkün kılınmıştır. Sinematografî, ışık kullanımı, mekân tasarımı, kostüm ve makyaj öğeleri, Poe’nun eserlerinin ruhsal derinliğini somutlaştırarak izleyici üzerinde yoğun duygusal etkiler yaratmıştır.

Çalışmada; Poe uyarlamaları yalnızca öykü aktarımı ya da tema sadakati düzeyinde ele alınmak yerine, mizansen unsurlar çerçevesinde estetik ve anlatısal çözümlenmeye tabi tutulmuş, edebiyat ve sinema etkileşimine dair yeni perspektifler sunmuştur. Böylece mizansenin, anlatının taşıyıcısı ve ruhunu görünür kılan temel bir öge olduğu vurgulanmıştır. İlerleyen çalışmalarda farklı kültürel bağlamlarda çekilmiş Poe uyarlamalarının karşılaştırmalı mizansen analizlerine yer verilmesi literatüre katkı sağlayacaktır. Ayrıca, izleyici algısına dayalı nitel ve nicel araştırmalar yapılarak, mizansenin duygusal aktarım gücü deneysel olarak test edilebilir. Edgar Allan Poe'nun gotik anlatı mirası, sahneleme stratejilerinin bilinçli ve yaratıcı kullanımıyla sinemada etkileyici biçimde yeniden üretilmiştir. Poe'nun karanlık estetiği, yalnızca içerikte değil, mekân düzenlemeleri, aydınlatma teknikleri ve görsel doku aracılığıyla da derinlemesine yansıtılmıştır. Bu çalışmada edebiyat ile sinema arasındaki yaratıcı etkileşim mizansen odağında tartışılarak, gotik anlatının sinemasal temsilinde sahnelemenin dönüştürücü gücü irdelenmiştir.

- Gelecek çalışmalar, *modern yönetmenlerin* (örneğin Robert Eggers, Ari Aster) Poe etkilerini ve gotik öğeleri çağdaş biçimde nasıl yorumladıklarını inceleyebilir.
- Poe uyarlamalarında kadın karakterlerin (örneğin Morella, Madeline Usher, Ligeia) temsili, feminist film teorisi bağlamında analiz edilebilir.
- Poe'nun eserlerinden yola çıkan Batılı sinema örnekleri ile Japon, Kore veya İran sinemasındaki gotik etkiler karşılaştırılabilir.
- Poe uyarlamalarını izleyen izleyicilerin görsel unsurlar (ışık, set, müzik) türler üzerinden karşılaştırma yapılarak incelenebilir.

KAYNAKÇA

- ABİSEL**, Nilgün. (1995). **Popüler Sinema ve Türler**. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- ABİSEL**, Nilgün. (2014). **Sessiz Sinema**. Ankara: De Ki Basım Yayım.
- AFANDIYEV, Riad**. (2024). An Amalgamation Between Edgar Allan Poe's The Tell-Tale Heart and the Elements Of Magical Realism. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- AFTAB, AWAİS**. (2016). *Late Victorian Psychiatry as Depicted in Stonehearth Asylum*. **American Journal of Psychiatry Residents' Journal**, 11(5), 16–16.
- AĞAOĞLU, Reyhan**. (2018). Polisiye Eserin Toplumun Şiddeti Algılama Biçimi ile Etkileşimi: Edgar Allan Poe ve Halide Edip Adıvar Eserleri Üzerine Eleştirel Söylem Analizi. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). İzmir: Ege Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- AKBULUT**, Durmuş (2012). **Sinemanın İlkleri: Korku Sineması**. İstanbul: Etik Yayınları.
- AKGÜL, Gülten**. (2010). Romantic And Realistic Foundations Of Detective Fiction: A Comparative Study of Edgar Allan Poe and Sir Arthur Conan Doyle. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- AKIN**, Haydar. (2001). **Ortaçağ Avrupası'nda Cadılar ve Cadı Avı**. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- AKIN**, Haydar. (2022). **Ortaçağ Avrupası'nda Cadılar ve Cadı Avı**. İstanbul: Alfa Yayınları.
- AKTAN**, Coşkun Can ve **TUNÇ** Mehtap. (1998). Bilgi Toplumu ve Türkiye. **Yeni Türkiye Dergisi**, Ocak-Şubat, 1998, 118-134.
- ARARGÜÇ**, M. Fikret. (2016). Mimari Bir Tarzdan Edebi Bir Türe: Gotik. **Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi**, 36, 245-257.
- ARNZEN**, Michael A. (1994). Who's Laughing Now? The Postmodern Splatter Film. **Journal of Popular Film and Television**, 21(4), 176-184
- AŞCI, Simge**. (2024). E. T. A. Hoffmann ve Edgar Allan Poe: *Şeytanın İksirleri ve William Wilson'da* Eşben Motifi. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- AUERBACH**, Nina. (1995). **Our Vampires, Ourselves**. University of Chicago Press.
- AVCI, Erkan**. (1997). Charles Brockden Brown'ın *Wieland* Adlı Yapıtı ve Gotik Özellikleri. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). İzmir: Ege Üniversitesi. Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Anabilim Dalı.

BAĞCIBAŞI, İsmail. (2010). *Psychoanalysis of Repetition: Return of The Symbolic And The Real İn Edgar Allan Poe’s Tales. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).* İzmir: Ege Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

BAKER, Paul. (2005). *Introduction to Horror Cinema: Themes and Analysis.* London: Routledge.

BALKAYA, Berna. (23 Kasım 2024). *İtalyan Giallo: Gizem ve Şiddetin Büyüleyici Dansı.* [Web Site]. <https://www.bagimsizsinema.com/italyan-giallo-gizem-ve-siddetin-buyuleyici-dansi.html>. Erişim Tarihi: 01.03.2025.

BATTERS, PAUL. (2020, 18 Nisan). *The Tomb Of Ligeia (1964): Vincent Price in his Gothic element.* Silver Screen Classics. [Web Site]. <https://silverscreenclassicsblog.wordpress.com/2020/04/18/the-tomb-of-ligeia-1964-vincent-price-in-his-gothic-element/> Erişim Tarihi: 29.05.2025

BAZİN, Andre. (1967). *What Is Cinema? Volume 1.* Translated by Hugh Gray. University of California Press.

BAZİN, Germain. (2020). *Sanat Tarihi.* (Çev: S. Hilav). İstanbul: Kabalcı Yayınları.

BEKSAÇ, Engin. (1996). *Gotik.* TDV İslam Ansiklopedisi. İstanbul: TDV.

BENK, Adnan. (1995). *Eleştiri Yazıları I.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BENTHAM, Alan. (2002). *Seri Katillerin İç Dünyası.* İstanbul: Olympia Yayınları.

BERKTAY, Fatmagül. (2018). Avrupa’da Cadılık ve Cadı Avı: Çok Katmanlı Bir Karanlık Tarihsel Olgı. *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, 21(84), 57-84.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin ve SMİTH, Jeff. (2017). *FİLM ART: AN İNTRODUCTION.* Vol. 7. New York: McGraw-Hill.

BORDWELL, David. (1985). *Narration in the Fiction Film.* University of Wisconsin Press.

BORDWELL, David. (1989). *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema.* Harvard University Press.

BORDWELL, David. & THOMPSON, Kristin. (2012). *Film Sanatı.* Ankara: De Ki.

BORDWELL, David., & THOMPSON, Kristin. (2010). *Film Art: An Introduction (9th ed.).* New York: McGraw-Hill.

BORDWELL, David ve THOMPSON, Kristin. (2008). *Film Sanatı.* (Çev.: Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat). İstanbul: De Ki Basım Yayım Limited.

BOTTING, Fred. (1996). *Gothic,* Londra: Routledge.

BRIER, Bob. (1994). **Egyptian Mummies: Unraveling The Secrets of an Ancient Art.** London: Michael O'Mara.

BRITANNICA. (2023). **Gothic Revival architecture.** [Web Site]. <https://www.britannica.com/art/Gothic-Revival>. Erişim Tarihi: 28.05.2025.

BROWN, Blain. (2018). **Sinematografi: Kuram ve Uygulama.** (Çev.: S. Taylaner). İstanbul: Hil Yayın.

BUCKLAND, Warren. (2003). **The Cognitive Semiotics of Film.** Cambridge University Press.

BURCH, Noel. (1981). **Theory of Film Practice.** Princeton University Press.

BURKOVİK, Yıldız ve TAN, Oğuz. (2016). **Korkacak Ne Var Korkunun Psikolojisi.** İstanbul: Timaş Yayınları.

BUTLER, Andrew. M. (2011). **Film Çalışmaları.** (Çev.: A. Toprak). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

BÜKER, Seçil. (1989). **Film ve Gerçek.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Teknolojisi ve Yaygın Eğitim Vakfı Eğitim Araştırma ve Bilimsel Yayınları Dizisi No: 020.

BÜYÜKKARCI, Orhun. (2018). Analysis Of Edgar Allan Poe's Horror Stories From The Perspective Of Literary Semiotics. **(Yayınlanmamış Doktora Tezi).** İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

CENGİZ, Öznur. (2010). The Maltese Falcon, The Big Sleep ve The New York Trilogy Adlı Eserlere Atıfta Bulunularak Klasik Detektif Romanı ile Postmodern Detektif Romanının Karşılaştırılması. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ÇAPAN, Fatma ve GÜVENÇ, Baran. Kavimler Göçü ve Batı Roma İmparatorluğu'nun Çöküşü. **21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum** 6.18 (2017): 629-640.

CİVELEK, Deniz. (2019). A Stylistic Analysis of Edgar Allan Poe's Short Stories: "The Black Cat" And "The Tell-Tale Heart". **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** Elazığ: Fırat Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

CLARENS, Carlos. (1997). **An Illustrated History of Horror and Science-Fiction Films.** Da Capo Press.

CLAUDON, Francis. (2006). **Romantizm: Sanat Ansiklopedisi.** (Çev.: Ö. İnce ve İ. Usmanbaş). İstanbul: Remzi Kitabevi.

CLOVER, Carol. J. (1992). **Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film.** Princeton University Press.

COHEN, Lous, MANION, Lawrence & MORRISON, Keith. (2008). **Research Methods in Education (6th Ed.)**. London: Routledge

COOK, David. A. (2007). **A History of Narrative Film (4th ed.)**. W. W. Norton & Company.

CRESWELL, John. W. (2014). **Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)**. SAGE Publications.

ÇAKIR, Elif Merve. (2019). Fantastik Edebiyat Resimlemeleri ve Bir Etkileşimli Kitap Uygulaması. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**. İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü.

DAĞ, İhsan. (1999). Psikolojinin Işığında Kaygı. **Doğu Batı Düşünce Dergisi**, 6, 181-189.

DANACI, Fatih (2011). **Korkunun Canavarları**. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

DAVENPORT-HINES, Richard. (1998). **GOTİK: Aşırılık, Dehşet, Kötülük ve Yıkımın Dört Yüz Yılı**. Ankara: Dost Yayınları.

DEMİR, Hasan Serkan. (2018). Poesque Space As A Fear Factor In Kazuo Ishiguro's *When We Were Orphans And Never Let Me Go*. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**. İzmir: Ege Üniversitesi. Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Anabilim Dalı.

DEMİRAĞAÇ, Metin. (2024). Edgar Allan Poe'nun *Kızıl Ölümün Maskesi* ve *Aksak Kurbağa* Hikayelerinde Sınıf Mücadelesinin Yansıması. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**. İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

DEMİRKOL, Şule. (2003). Yazın Çevirisinde Yorum ve Anlam Arayışı. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**. Ankara: Hacettepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

DENDLE, Peter. (2001). **The Zombie Movie Encyclopedia**. McFarland & Company

DERRY, Charles. (2009). **Dark Dreams 2.0, A Psychological History of the Modern Horror Film from the 1950s to the 21st Century**. USA: McFarland & Company, Inc., Publishers.

DİNÇAY, Murat. (2008). Yapım ve Çekim Ekleri Arasındaki Farkın Öğretiminde Görsel Öğelerin Etkisi. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**. Ankara: Hacettepe Üniversitesi. Dilbilim Anabilim Dalı.

DORSAY, Atilla (1977). **Mitos ve Kuşku: 1966 – 77 Arası Amerikan Sinemasına Bakışlar**. İstanbul: Görsel Yayınları.

ECO, Umberto. (2019). **Tüccarlar, Şairler**. (Çev.: L. T. Basmacı). İstanbul: Alfa Yayınları.

ELVEREN ARI, Beste ve **GÜRSES KÖSE**, İlknur. (2023). Sinemada Gotik Üslup: Tim Burton Sineması. *Idil: Journal of Art & Language* 112, 2004-2023. doi: 10.7816/idil-12-112-06.

EMİROĞLU, Hasan. (2022). The Symbolic Representations of Socio-Cultural, Political And Philosophical Issues in Edgar Allan Poe's Selected Short Stories. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**. Kayseri: Erciyes Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ERBAŞ, Engin. Deniz. (2024). Abraham Van Helsing Karakterinin Sinema ve Dijital Oyunda İdeolojik Temsili. Bir Eleştirel Söylem Analizi Çalışması. **RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi**, (41), 890-920.

ERDEN, Yasemin. (2019). A Stylistic Analysis of Turkish Translations of Edgar Allan Poe's Selected Poetry. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**. İzmir: Ege Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ERDİKMEN, Arda (2013). "Rudolf Julius Arnheim". **Sinema Kuramları**. (Ed.: Zeynep Özarslan). İçinde. (35-59). İstanbul: Su Yayınevi.

ERKUŞ, Adnan. (1994). **Psikolojik Terimler Sözlüğü**. Ankara: Doruk Yayınları.

ERŞAHİN, Belit. (2019). A Man in Distress: Finding The Voice in the Gothic. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**. İstanbul: Beykent Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ERTAN, Engin (2001). Alt Türleriyle Korkunun Tarihi. Sinema. Popüler Sinema Dergisi, 1 Numara Hearst Yayıncılık, Sayı: 79, Sayfa: 88, İstanbul

ERTAN, Engin. (2002). Alt Türleriyle Korkunun Tarihi 3/ Kan ve Dehşet Çağı. **Sinema (Popüler Sinema Dergisi)**, 1 Numara Hearst Yayıncılık, (83) 84.

ERTAN, Ertan. (2001). Alt türleriyle korkunun tarihi. Sinema **(Popüler Sinema Dergisi)**, 1 Numara Hearst Yayıncılık, (79), 96-102.

GARGANO, J. Wolfresy. (2008). **Urban Gothic: Literature and the Metropolis**. Palgrave Macmillan.

GEZER, Habibe. (2006). Türk Edebiyatında Polisiye Roman ve Ahmet Ümit'in Polisiye Roman Kurguları. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**. İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

GİBBS, John. (2007). **Mise-en-scène: Film Style and Interpretation**. Londra: Wallflower.

GOMBRİCH, Ernst. H. (2017). **Sanatın Öyküsü**. İstanbul: Remzi Yayınları.

GÖNCÜ, Barika. (2012). Ömer Seyfettin'in Kısa Hikaye Sanatı. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

GRAY, Jeffrey. A., & MCNAUGHTON, Neil. (2000). The Neuropsychology of Anxiety: An Enquiry Into The Functions of the Septo-Hippocampal System. Oxford University Press.

GÜNGÖR, A. Şefik. (2014). Sinema Dili, Beyaz Perdeyi Yaratanlar. (Ed.: Selahattin Yıldız). İstanbul: Su Yayınları.

GÜVEN, Ebru Değ. (2024). Kuramdan Kurmacaya Türk Edebiyatında Kısa Öykü. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

HARRİS, Mark. (2010). Pictures at a Revolution: Five Movies and the Birth of the New Hollywood. Penguin Books.

HAYWARD, Susan (2012). Sinemanın Temel Kavramları (U. Kutay ve Metin Çavuş, Çev.). İstanbul: Es.

HEATHER, Peter. (2012). Gotlar. (Çev.: E. Avcı). Ankara: Phoenix Yayınevi.

HİLLS, Matthew. (2005). The Pleasures of Horror. Continuum.

HOGAN, David. J. (1997). Dark Romance: Sexuality in the Horror Film. McFarland.

HOPKİNS, Lisa. (2005). Screening The Gothic. Austin: University of Texas Press.

HUCKVALE, David. (2014). Touchstones of Gothic Horror: A Film Genealogy of Eleven Motifs and Images. McFarland & Company.

HUTCHİNGS, Peter. (2004). The Horror Film. Harlow: Pearson Longman

İŞİK, Onur. (2020). Family As The Source Of Terror İn Patrick Mcgrath’s New Gothic Novels. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi. Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

JANCOVİCH, Mark. (2002). Horror: The Film Reader. Routledge.

K24. (2025). Zamane Canavarları Zombiler: “Onlar Biziz” [Web Site]. <https://www.k24kitap.org/zamane-canavarlari-zombiler-onlar-biziz-2535>. Erişim Tarihi: 30.03.2025.

KABADAYI, Lale. (2013). Film Eleştirisi, Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümlemeler. İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

KABADAYI, Lale. (2020). Sinema Kuramları ve Eleştirel Yaklaşımlar. İstanbul: De Ki Yayınları.

KABAK, Elif. (2019). The Raven: An Odyssey Through Norse Mythology. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

KARTAL, Ayce. (2010). Karışık Teknik Animasyon Sineması ve Malfunction Uygulama Filminde Mizansen. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). Eskişehir: Eskişehir Anadolu Üniversitesi.

KAWIN, Bruce. F. (2012). **Horror and the Horror Film**. Anthem Press.

KELEŞ, Gonca. (2023). The Clockwork Solitude: Gothic Aesthetic Influence on Artistic Creation In The Art Of Motion Picture. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). İstanbul: Sabancı Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

KILIÇ, Levent. (2021). **Işıkla Resmetme Terimleri**. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

KILIÇKAYA, Derya. (2022). Adnan Özyalçınır'ın Yük ve Asfalt Hikayelerinde Grotesk Gotik Masal Ögeleri Motifleri. **Topkapı Journal of Social Science**, 1(2), 143–168.

KISAKÜREK, Ali Fuat. (2015). Edebi Haz ve Roland Barthes. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Fransız Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı.

KIVANÇ, Ayşe Zeynep. (2021). Edgar Allan Poe'nun *The Murders in The Rue Morgue* Başlıklı Öyküsünün Anlam ve Gösterge Evreninin Türkçe Çevirilerinde Yeniden Yaratılması. (**Yayınlanmamış Doktora Tezi**). İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

KİREÇCİ, M. Akif. (2001). Political Criticism in the Short Stories of Yusuf Idris: Innocence and 19502. **The Massachusetts Review**, 42(4), 672-688.

KOÇ, Ertuğrul. (2006). Rebirth of the Gothic in the Metropolitan Legends. **Çankaya Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi, Journal of Arts and Sciences**, (6), 17-30.

KORKMAZ, Esra Doğan. (2019). Resim ve Edebiyatta Görsel İmge: Edgar Allan Poe'nun *Kuzgun* Şiiri ve Ölümün Metaforik Yorumu. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). İzmir: Ege Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü

KÖKNEL, Özcan. (1998). **Bağımlılık: Alkol ve Madde Bağımlılığı**. İstanbul: Altın Kitaplar.

KUTLU, Kutlukhan (2005). “20 Maddede Korku”. **Sinema (Popüler Sinema Dergisi)**, İstanbul, Merkez Gazete, Dergi, Basım Yayıncılık, Sayı: 9

KÜÇÜKKURT, Fatma. Dalay & GÜRATA, Ahmet. (2004). **Sinemada Anlatı ve Türler**. İstanbul: Vadi Yayınları.

LEGOFF, Jacquelin. (2019). **Ortaçağ Batı Uygarlığı**. (Çev.: H. Güven ve U. Güven). İstanbul: Doğu Batı Yayınları.

LIGHTMONKEY. (t.y.). *Toby Dammit* [film still analysis]. Lightmonkey. [Web Site]. <https://www.lightmonkey.net/toby-dammit> Erişim Tarihi: 29.05.2025

- MACKENZIE, Donald A.** (1996). **Çin ve Japon Mitolojisi.** (Çev.: Koray Akten). Ankara: İmge Kitabevi.
- MALDONADO, C.** (2008). The Aztec Mummy Series: A Reflection of Post-War Mexican Cinema. **International Journal of Horror Studies**, 5(2), 29-45
- MANNONİ, Octave.** (1992). **Freud.** (Çev.: V. Atayman & T. Kurultay). İstanbul: Yeni Alan Yayıncılık.
- MCCARTY, John.** (2003). **Splatter Movies: Breaking the Last Taboo of the Screen.** Citadel Press
- MCGEE, Mark, Thomas.** (1996). **Faster and Furiouser: The Revised and Fattened Fable of American International Pictures.** McFarland & Company.
- MEMMEDZADE, Jale.** (2014). The Function of Social Backgrounds in The Detective Novels of Agatha Christie, Ahmet Ümit, Chingiz Abdullaev. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- MERCADO, Gustavo.** (2018). **Sinemacının Gözü: Sinemada Kompozisyon Kurallarını Kullanmayı (ve Yıkmayı) Öğrenmek.** (Çev.: S. Taylaner). İstanbul: Hil Yayın.
- METZ, Christian.** (1974). **Film Language: A Semiotics of the Cinema.** Chicago: University of Chicago Press.
- MEZ, Erel.** (2021). Erken On Dokuzuncu Yüzyıl Amerikan Edebiyatında Kısa Öykü Türü ve Gotik. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İzmir: Ege Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- MEZ, Erel.** (2023). Avrupa'dan Amerika'ya Edebiyatta Gotik Akımın Başlangıcı. **Uluslararası İnsan Çalışmaları Dergisi**, 6(2), 123-135.
- MİLES, Robert.** (1995). **Ann Radcliffe: The Great Enchantress.** Manchester University Press.
- MONACO, James** (2009). **Bir Film Nasıl Okunur?** (Çev.: Ertan Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- MONACO, James** (2009). **How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond (4th ed.).** Oxford University Press.
- MURPHY, Bernice. M.** (2009). **The Suburban Gothic in American Popular Culture.** New York: Palgrave Macmillan.
- NEWTON, COLİN.** (2015, 17 Şubat). **The lunatics are redefining the asylum: A critical analysis of "Stonehearst Asylum" (2014).** Idols and Realities.

<https://idolsandrealities.wordpress.com/2015/02/17/the-lunatics-are-redefining-the-asylum-a-critical-analysis-of-stonehearst-asylum-2014/> Erişim Tarihi: 29.05.2025

NUSİM, R. (2008). **Costumes and Makeup. Academy of Motion Picture Arts and Sciences.** [Web Site].
https://www.oscars.org/sites/oscars/files/costumes_and_makeup_activites_guide.pdf.
Erişim Tarihi: 27.03.2025.

ODELL, Colin ve LE BLANC, Michelle. (2011). **Horror Films Kamera Books.** Pennsylvania Devlet Üniversitesi

ORAN, Derya. (2015). Analysis of Gothic Elements in The Tell-Tale Heart Of Edgar Allan Poe and Young Goodman Brown Of Nathaniel Hawthorne. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ORHON, Erol. Nezh. (2013). **Film ve Video Yapımı.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları

ORHON, Nezh. (2013). **Uluslararası İletişim.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Yayınları.

OSKAY, Ünsal, (2014). **Çağdaş Fantazya: Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması.** İstanbul: İnkılap Kitapevi.

OSMANOĞULLARI, Fırat. (2022). **Gotik Film Estetiği.** Ankara: Akademisyen Kitabevi.

ÖNDİN, Nilüfer. (2020). **Gotik Resim ve Heykel Sanatı.** İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

ÖNTÜRK, Abdulkadir. (2024). Türk Bilim Kurgu Romanları Üzerine Ekoeleştirel Bir Yaklaşım. **(Yayınlanmamış Doktora Tezi).** İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ÖZDEMİR, Enver. (2022). Geç Romantizmin Transgresif Kadınları: Edgar Allan Poe ve Joseph Sheridan Le Fanu'nun Eserlerinde Dişi Vampir Lamia. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ÖZGÜÇ, Agah. (1992). **Türk Sinemasında Cinselliğin Tarihi.** İstanbul: Broy Yayınları

ÖZKARACALAR, Kaya. (2005). **Gotik.** İstanbul: L&M Yayınları.

ÖZKARACALAR, Kaya. (2007). **Geceyarısı Filmleri.** İstanbul: +1 Kitap.

ÖZÖN, Nijat. (2008). **Sinema Sanatına Giriş.** İstanbul: Agora Kitaplığı.

ÖZTEMİZ, Berk. (2019). Modern Japanese Detective Author Edogawa Ranpo. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** Kayseri: Erciyes Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

PAFFENROTH, Kim. (2006). **Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth.** Baylor University Press.

PATTON, Micheal. Quinn. (2014). **Qualitative Research & Evaluation Methods (4th Ed.).** Thousand Oaks, CA: SAGE.

PEHLİVANOĞLU, İpek Yücel. (2019). Edgar Allan Poe'nun Etki Birliği Kuramının Seçili Hikayelerinde Uygulanması. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). İzmir: Ege Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

POE, E.dgar Allan. (2009). **The Complete Tales and Poems of Edgar Allan Poe.** Barnes & Noble Classics.

POE, Edgar. Allan. (2013). **Tüm Öyküler.** İstanbul: İthaki Yayınları.

POE, Edgar. Allan. (2020). **Bütün Hikâyeleri.** İstanbul: Ren Kitap.

PUNTER, David & BYRON, Glennis. (2004). **The Gothic.** USA: Blakwell Publishing

QUINN, Arthur. Hobson. (1941). **Edgar Allan Poe: A Critical Biography.** New York: Appleton-Century-Crofts.

ROSS, Philippe (1984). "Kanlı Sinema", **Gelisim Sinema (Aylık Sinema-Video Dergisi)**, (Çev.: Bertan Onaran). Ankara, Gelisim Basım ve Yayım AS., Sayı; 1, Ekim-1984.

SAKMAN, Vasfiye. (2018). The Demon Female: A Manifestation of Edgar Allan Poe's Hidden Terrors. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

SARGI, Ali Osman. (2005). Sihir ve Büyüye Karşı Ne Yapabiliriz? **Ailem Dergisi**, İstanbul: Feza Gazetecilik A.S. Sayı: 155/15.

SCHATZ, Thomas. (1981). **The Genius of the System: Hollywood Filmmaking in the Studio Era.** New York: Pantheon Books.

SCOGNAMİLLO, Giovanni (2006), **Canavarlar Yaratıklar Manyaklar.** İstanbul: PMP Basım Yayın.

SCOGNAMİLLO, Giovanni. (1994). **Dehşetin Kapıları: Korku Edebiyatına Giriş.** İstanbul: Mitos Yayınları.

SCOGNAMİLLO, Giovanni. (1996). **Korkunun Sanatları.** İstanbul: İnkılap Kitabevi.

SCOGNAMİLLO, Giovanni. (2002). **Erotik Türk Sineması.** İstanbul: Kabalcı Yayınları.

SCOGNAMİLLO, Giovanni. (2004). İtalyan Korku Sinemasının Altın Çağı”, *Seyir (Sinema Dergisi)*, İstanbul, Pentimento Yayıncılık, No: 1, Yaz–2004.

SCOGNAMİLLO, Giovanni. (2014). **Korkunun ve Dehşetin Kapıları**. İstanbul: Bilge Karınca Yayınları.

SEABROOK, William. (1929). **The Magic Island**. New York: Harcourt, Brace & Company.

SELCEN, Aşlı. (2010). A Critical Analysis On The Translations of The Short Stories The Cask Of Amontillado *And* The Fall of The House Of Usher By Edgar Allan Poe. (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

SEVİM, Gamze. (28 Ekim 2023). **Frankenstein Romanı Psikolojik Analiz: İngiliz Edebiyatı Klasikleri**. [Web Site]. <https://www.soylentidergi.com/frankenstein-romani-psikolojik-analiz-ingiliz-edebiyati-klasikleri/>. Erişim Tarihi: 20.02.2025.

SEZER, Tuğrul. (2015). **Korku Sineması Ansiklopedisi: 60'lardan Günümüze**. İstanbul: Cinius Yayınları.

SHARIF, Najat Ali. (2022). Rewriting, Retranslating, and Recanonizing *One Thousand and One Nights* In Anglo-American And Arab Canons: *The Thousand-And-Second Tale Of Scheherazade* By Edgar Allan Poe and *New Arabian Nights* By Robert Louis Stevenson. (**Yayınlanmamış Doktora Tezi**). İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

SKAL, David. J. (1990). **Hollywood Gothic: The Tangled Web of Dracula from Novel to Stage to Screen**. W. W. Norton & Company.

SKAL, David. J. (1993). **The Monster Show: A Cultural History of Horror**. Penguin Books.

SKAL, David. J. (1993). **The Monster Show: A Cultural History of Horror**. Faber & Faber.

SOBCHACK, Vivian (2002). “Fantastik Filmler”, **Dünya Sinema Tarihi**. (Ed.: Geoffrey Nowell Smith, Çev: Ahmet Fethi). İstanbul: Kabalcı Yayınları.

SÖZEN, Hatice Nilüfer. (2010). Sanata Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Enstalasyon Sanatı ve Genco Gülan Örnekleme. **Sanat ve Tasarım Dergisi**, 1(6), 147-162 <https://doi.org/10.18603/std.17976>

SPOONER, Catherine. (2006). **Contemporary Gothic**. Reaktion Books.

SURGEONSOFHORROR. (2025, 19 Ocak). **Spirits of the Dead (1968): European Elegance Meets Poe’s Dark**. SurgeonsOfHorror. [Web Site]. <https://surgeonsofhorror.com/2025/01/19/spirits-of-the-dead-1968/> Erişim Tarihi: 29.05.2025

ŞİMŞEK, Gizem. (2016). **Sinemada Korku ve Din: 2000 Sonrası Amerikan ve Türk Filmlerinde Cin Unsurunun Çözümlemesi.** İstanbul: Pales Yayınları.

TANRIBUYURDU, Elif. (2022). Mehmet Zaman Saçlıoğlu'nun Hikâyelerine Psikanalitik Bir Bakış. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

TAŞTAN, Merve. (2023). Gotik Sinemada Mizansen Kurulumu: Tim Burton Sineması. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** Afyonkarahisar: Afyon Kocatepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

TEKSOY, Rekin (2005). Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi. İstanbul: Oğlak Yayınları.

TEKTEN, Burcu. (2019). A Comparative Study on the Paratextual Elements in the Translations Of Edgar Allan Poe's Short Story Compilations. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

THE GUARDIAN. (2015, 21 Ekim). **Extraordinary Tales review – Edgar Allan Poe stories are best left to imagination.** The Guardian. [Web Site]. <https://www.theguardian.com/film/2015/oct/21/extraordinary-tales-edgar-allan-poe-film> Erişim Tarihi: 29.05.2025

THE ROYAL INSTITUTE OF BRITISH ARCHITECTS (RIBA). (2020). **Gothic Revival.** <https://www.architecture.com/explore-architecture/Gothic-Revival>. Erişim Tarihi: 29.05.2025.

TIERNEY, Dolores. (2008). **The Cinema of Isolation: A History of Physical Disability in the Movies.** Rutgers University Press.

TOHİLL, Cathal ve TOMBS, Pete. (1994). **Immoral Tales: Sex and Horror Cinema in Europe 1956–1984.** Primitive Press.

TUNÇER, Serpil. (2001). Feminine Gothic in Joyce Carol Oates's Short Fiction. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İzmir: Ege Üniversitesi. Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Anabilim Dalı.

TÜMER, Güldane Duygu. (2004). A Selective Analysis On The Different Translations of The Short Story the Tell-Tale Heart By Edgar Allan Poe. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İstanbul: İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ULUIŞIK, İrem. (2023). A Chronotopic and Topoanalytic Analysis of Edgar Allan Poe's Detective Stories. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü.

ÜNLÜ, Osman (2014). Edgar Allan Poe'nun "Tek Etki" Kuramı ve Klasik Türk Hikâyesi: Nev-î-Zâde Âtâyî Örneği. **Türk Akademik Araştırmalar Dergisi**, 55, 321–336.

VİRAGO, VİRAGO. (2012, 20 Ekim). **Classic Films in Focus: THE TOMB OF LIGEIA (1964).** Virtual Virago. [Web Site]. <https://virtualvirago.blogspot.com/2012/10/classic-films-in-focus-tomb-of-ligeia.html> Erişim Tarihi: 29.05.2025

WEINSTOCK, Jeffrey. A. (2005). **The Monster Theory Reader.** University of Minnesota Press.

WEINSTOCK, Jeffrey. A. (2012). **The Vampire Film: Undead Cinema.** Columbia University Press.

WISKER, Gina. (2006). "Behind locked doors: Angela Carter, horror and the influence of Edgar Allan Poe." *Re-Visiting Angela Carter: Texts, Contexts, Intertexts.* 178-98.

WONDERS IN THE DARK. (2010, 16 Eylül). **Toby Dammit (Federico Fellini, 1968).** Wonders in the Dark. [Web Site]. <https://wondersinthedark.wordpress.com/2010/09/16/46-toby-dammit/> Erişim Tarihi: 29.05.2025

WORLAND, Rick. (2007). **The Horror Film: An Introduction.** Blackwell Publishing.

YAVUZ, Fırat. (2005). "Bastırılmanın Kaçınılmaz Geri Dönüşü: Korku Sineması", **Sinemasal Dergisi, Dokuz Eylül Yayınları,** Sayı: 13, Temmuz, Ağustos, Eylül 2005.

YILDIRIM, Ali, & ŞİMŞEK, Hasan. (2021). **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri** (12. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

YILDIRIM, Duygu. (2011). A Psychoanalytic Feminist Analysis of Poe's Selected Short Stories. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İzmir: Ege Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

YILDIRIM, Tuğba Nur. (2007). The Translation Criticism of the Stories, Black Cat And The Fall Of The House Of Usher Of Edgar Allan Poe, in Terms Of Gothic Literature. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** Muğla: Muğla Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

YILDIZ, Hülya. (1998). Form and essence in A Beautiful Young Nymph Going to Bed, The Man That Was Used Up, the Nose, Metamorphosis and the Nonexistent Knight. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İzmir: Ege Üniversitesi. İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı.

YILDIZ, Mehmet. (2008). A Comparative Study Into The Effect of Using Short Story İn EFL Courses On Vocabulary İnstruction. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** Ankara: Hacettepe Üniversitesi. Eğitim Fakültesi.

YILMAZ, Kader Ekber. (1997). Gotik için Gotik: Amerikan Edebiyat Geleneğinin Başlangıcında Hayalet Öyküleri. **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).** İzmir: Ege Üniversitesi. Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Anabilim Dalı.

ÖZ GEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Atakan Yapıcı

EĞİTİM

Derece		Bitirme Yılı
Lise	: Cemil Keleşođlu Lisesi/Konya	2010
Üniversite	: Karamanođlu Mehmetbey Üniversitesi, Kazım Karabekir MYO, Yerel Yönetimler	2015
	: Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema	2022

BİLİMSEL YAYINLAR

Yapıcı, A & Özkeçeci, Z. (2025). Kemal Sunal Film Afişleri; Göstergibilimsel Bir Analiz. *Eurasian Journal of Media Communication and Culture Studies*

SANATSAL FAALİYETLER

Yönetmenliğini Yaptığı Kısa Filmler

Sana Bir Ara Aklımda Kalanları Anlatırım (2022) Kurmaca, 00:13:28

- 2. Yakın Dođu Üniversitesi Sinema Sempozyumu, Kısa Film Gösterim Seçkisi. 2022
- 20. Kısa-ca Öğrenci Filmleri Festivali, Ulusal Kurmaca Dalı, Finalist. 2022
- Independent Video Film Festival of Youtube Art Club Pavlos Paraschakis, Greece, Yarı Final, 2022
- Clapperboard Golden Festival, Resmi Seçki, 2022

İhtimalsiz Olasılıklar (2010) Kurmaca, 00:11:45

- Engelsiz Film Festivali, Gösterim Seçkisi. 2011