



**GOTİK SİNEMADA MİZANSEN KURULUMU:
TIM BURTON SİNEMASI**

Merve Taştan
Yüksek Lisans Tezi
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Sena COŞKUN
Mayıs, 2023
Afyonkarahisar

TC.
AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**GOTİK SİNEMADA MİZANSEN KURULUMU:
TIM BURTON SİNEMASI**

Hazırlayan
Merve TAŞTAN

Danışman
Dr. Öğretim Üyesi Sena COŞKUN

AFYONKARAHİSAR 2023

ETİK VE BİLİMSEL İLKELER SORUMLULUK BEYANI

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “**Gotik Sinemada Mizansen Kurulumu: Tim Burton Sineması**” adlı çalışmanın tüm hazırlanma süreçlerinde bilimsel etik kurallara ve atıf gösterme ilkelerine riayet ettiğimi belirterek aksi bir durumun tespiti hâlinde sorumluluğun tamamen bana ait olduğunu kabul, beyan ve taahhüt ederim.

16/05/2023

İmza

Merve TAŞTAN



TC.
AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ENSTİTÜ ONAYI

Öğrencinin	Adı-Soyadı	Merve TAŞTAN
	Numarası	190658107
	Anabilim Dalı	Sanat ve Tasarım
	Programı	Sanat ve Tasarım
	Program Düzeyi	☒ Yüksek Lisans ☐ Doktora ☐ Sanatta Yeterlilik
Tezin Başlığı		Gotik Sinemada Mizansen Kurulumu: Tim Burton Sineması
Tez Savunma Sınav Tarihi		16.05.2023
Tez Savunma Sınav Saati		14.00

Yukarıda bilgileri verilen öğrenciye ait tez, Afyon Kocatepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca jüri üyeleri tarafından değerlendirilerek ☒ oy birliği – ☐oy çokluğu ile kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Elbeyi PELİT
MÜDÜR

Bu tez, Enstitü Müdürlüğünce kontrol edilerek, elektronik imza kullanılarak onaylanmıştır.

ÖZET

GOTİK SİNEMADA MİZANSEN KURULUMU: TIM BURTON SİNEMASI

Merve TAŞTAN

AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI

Mayıs, 2023

Danışman: Dr. Öğretim Üyesi Sena COŞKUN

Gotik, ortaçağda mimari bir üslup olarak ortaya çıkmış ve zamanla edebiyat, resim, heykel, müzik ve sonunda sinemada yer edinmiş bir kavramdır. Modern bir kavrama dönüşen gotik, sadece sanat dallarında değil popüler kültürde de yüzyıllar boyu adapte olarak varlığını korumuştur. Gotik üslubun etkileri, sinemanın ilk yıllarından itibaren filmlerde de görülmektedir. Son dönemde özellikle auteur kabul edilen yönetmenlerin, içerisinde gotik unsurlar barındıran filmler çektikleri görülmektedir. Çalışma, gotik üslubun kendinden önceki sanat dallarından sonra sinema sanatına geçişini hangi yollarla yaptığını, kendini nasıl temsil ettiğini ve bunu mizansen unsurlarıyla ne şekilde kurduğunu Tim Burton'ın filmleri üzerinden tespit etmeye çalışmaktadır. Gotik mimarinin ve dışavurumcu üslubun hâkim olduğu set kurulumları, dışavurumcu sinema ışığı, gotik modasına uygun kostüm seçimi, gotik edebiyatta sıkça rastlanan nesneler ve sembollerin kullanımının görüldüğü filmlerin özgün bir mizansen kurulumuna ve ikonografiye sahip olması ile Tim Burton'ın auteur olarak oluşturduğu tarzın en önemli faktörün gotik öğelerin kullanımı olması tez çalışmasının hipotezleri arasındadır. Bu bağlamda çalışmanın birinci bölümünde gotik kavramı, kullanım mecraları, film türü tartışmaları ve ikonografi ele alınmıştır. İkinci bölümde mizansenin tarihçesi, kurulumu ve unsurları üzerinde durulmuştur. Çalışmanın üçüncü bölümünde ise mizansen kurulumu açısından barındırdığı gotik unsurlar çerçevesinde Tim Burton'ın 2000 yılı öncesi ve sonrasına ait 4'er filmi olmak üzere toplam 8 film, mizansen eleştirisi aracılığıyla incelenmiştir. Tez çalışmasında Tim Burton'a ait filmlerin; taşıdıkları unsurlar bağlamında, gotik öğelerin, bundan sonra yapılacak film araştırmalarında ikonografik nitelikler olarak değerlendirilebileceği; nitekim gotik kavramının sinemada kullanımında sunulabilecek benzer/ortak niteliklerin de yer aldığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Gotik, gotik sanat, ikonografi, Tim Burton, mizansen.

ABSTRACT

MISE-EN-SCENE SETUP IN GOTHIC CINEMA: TIM BURTON’S CINEMA

Merve TAŞTAN

**AFYON KOCATEPE UNIVERSITY
INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCES
ART AND DESIGN DEPARTMENT**

May, 2023

Advisor: Assist. Prof. Dr. Sena COŞKUN

Gothic is a concept that emerged as an architectural style in the middle ages and gradually found its place in literature, painting, sculpture, music, and eventually cinema. Becoming a modern concept, gothic has not only adapted and survived in the fields of art but also in popular culture for centuries. The influences of gothic style can be seen in films since the early years of cinema. In recent times, it is observed that especially acclaimed directors considered as auteurs have made films incorporating gothic elements. This study aims to determine how the gothic style transitioned into the art of cinema after preceding art forms, how it represented itself, and how it established itself through mise-en-scène elements, focusing on Tim Burton's films. The unique mise-en-scène setup and iconography of films that feature dominant gothic architecture and expressive style, expressive cinema lighting, costume choices that adhere to gothic fashion, and the use of objects and symbols frequently encountered in gothic literature are among the hypotheses of this thesis, suggesting that the most significant factor in Tim Burton's style as an auteur is the use of gothic elements. In this context, the first chapter of the study discusses the concept of gothic, its areas of application, debates on film genres, and iconography. The second chapter focuses on the history, setup, and elements of mise-en-scène. The third chapter of the study examines a total of eight films, four before and four after the year 2000, by Tim Burton, based on gothic elements in terms of mise-en-scène setup. In this thesis, it has been determined that Tim Burton's films can be evaluated as iconographic qualities in future film research, considering the elements they carry; indeed, it has been found that there are also similar/common qualities that can be presented in the use of the gothic concept in cinema.

Keywords: Gothic, gothic art, iconography, Tim Burton, mise-en-scene.

ÖN SÖZ

Ortaçağda, bir mimari üslup olarak doğan ve sürekli şekil, ortam ve kapsam değiştirerek bugüne kadar gelen nosyon olan gotik; varlığından artarak söz ettirmektedir. Sadece mimari, resim, heykel, edebiyat ve müzik dallarında kalmayıp sinemada ve hatta popüler kültürde de kendini göstermiştir ve etkileri yadsınamayacak bir olguya dönüşmüştür. Mirasçısı olduğu sanat dallarında yıllar içinde bir gotik semboller ve kodlar topluluğu oluşmuştur. Kavram, özellikle sinema sanatının ilk yıllarından itibaren etkisini kanıtlamıştır. Öyle ki, günümüzde de herkesçe bilinen bazı auteur yönetmenler gotik unsurlar barındıran filmler çekmiştir. Gotik öğeler, sinemada mizansen kurulumunda kullanılan unsurlarla tespit edilebilmektedir. Tim Burton, günümüzde gotik öğeleri kullanarak sinemada gotiğin ikonografisine katkı sağlayan filmler yapmaktadır. Kaynakların sınırlı olduğu bu alanda, çalışmanın ilerisi için faydalı olacağı düşünülmektedir.

Tez konumu seçmemdeki en büyük etmen, yıllardır gotik kültürüne ilgili ve aşına olmamdır. Ortaokuldan itibaren çok sevdiğim, duygusal bir bağlılık gösterdiğim ve benimsediğim gotik hakkında ileride tez yazacağımı hiç düşünmezdim. Bu konuyu çalışmamı kabul edip isteğimi gerçekleştiren, en baştan beri desteğini esirgemeyen, yol gösteren, hem lisansta hem yüksek lisansta öğrencisi olduğum için şanslı hissettiğim, tezden uzaklaştığım zamanlarda motivasyon ve çalışma azmi sağlayan değerli danışman hocam Dr. Öğretim Üyesi Sayın Sena COŞKUN'a, katkılarından dolayı değerli hocalarım Prof. Dr. Nesrin KULA DEMİR ve Doç. Dr. Nuray Hilal TUĞAN'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Liseden beri en yakın arkadaşım olan, sanatıma ve bana inanan, sevgisini her zaman hissettiğim, gerekli teknik bilgi ve donanım konusunda her türlü yardımı sağlayan sevgili Recep Burak YAK'a tüm kalbimle teşekkür ederim. Tüm eğitim hayatım boyunca yanımda olan, onların varlığından güç aldığım, desteğini ve sevgisini her daim gösteren canım annem Fatma TAŞTAN'a, canım ağabeyim Aykut TAŞTAN'a sevgilerimi ve teşekkürlerimi borç bilirim. Aramızdan ayrılmış ve fiziksel olarak yanımda olamasa da her zaman kalbimde olan, tezimi görseydi benimle gurur duyacağına inandığım canım babam Sedrettin TAŞTAN'ı da sevgi ve saygıyla anıyorum. Bu süreci tamamlamama yardımcı olan tüm bu güzel insanlara gönülden teşekkürü mutlu bir görev sayıyorum.

Merve Taştan
2023, Afyonkarahisar

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ETİK VE BİLİMSEL İLKELER SORUMLULUK BEYANI	ii
ENSTİTÜ ONAYI	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
ÖN SÖZ	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
RESİMLER LİSTESİ	x
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xiii
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

GOTİK KAVRAMI VE SİNEMADA TÜR TARTIŞMALARI

1. GOTİK KAVRAMI VE KULLANIM MECRALARI	8
1.1. GOTİK MİMARİ	11
1.2. GOTİK RESİM	19
1.3. GOTİK EDEBİYAT	26
2. SİNEMADA TÜR KAVRAMI	35
2.1. FİLM TÜRLERİNİN TANIMI	35
2.2. FİLM TÜRLERİ.....	39
3. İKONOGRAFI.....	51

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA MİZANSEN KURULUMU VE UNSURLARI

1. MİZANSENİN TANIMI	60
2. MİZANSENİN TARİHÇESİ	60
3. SİNEMATOGRAFI	67
3.1. KOMPOZİSYON	67
3.1.1. Üçte Bir Kuralı/Altın Oran	69
3.1.2. Açık ve Kapalı Kompozisyon	70
3.1.3. Dengeli ve Dengesiz Kompozisyon	72
3.1.4. Açılar ve Çekim Ölçekleri	73
3.1.5. Renk	76
3.2. KAMERA HAREKETLERİ	82
4. AYDINLATMA	84
4.1. ANA (ANAHTAR) IŞIK	87
4.2. DOLGU (YUMUŞATICI) IŞIK.....	88
4.3. ARKA (KONTUR) IŞIK.....	88
4.4. FON IŞIĞI, PRATİK IŞIK VE ORTAM IŞIĞI	89
5. SET/DEKOR TASARIMI.....	90
6. KOSTÜM, MAKYAJ VE SAÇ.....	92

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TIM BURTON SİNEMASINDA GOTİK UNSURLARIN MİZANSEN KURULUMU AÇISINDAN İNCELENMESİ

1. ARAŞTIRMANIN GENEL ÇERÇEVESİ	98
1.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ.....	98
1.2. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ VE ÖRNEKLEMİ	99
1.3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEM VE METODOLOJİSİ	100
2. TIM BURTON SİNEMASI.....	101
3. TIM BURTON FİMLERİNİN MİZANSEN KURULUMU BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ	103
3.1. BEETLEJUICE (1988).....	103
3.1.1. Sinematografi.....	104
3.1.2. Aydınlatma.....	106
3.1.3. Set Tasarımı	107
3.1.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	108
3.2. BATMAN (1989)	110
3.2.1. Sinematografi.....	110
3.2.2. Aydınlatma.....	113
3.2.3. Set Tasarımı	114
3.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	117
3.3. EDWARD SCISSORHANDS (1990)	117
3.3.1. Sinematografi.....	118
3.3.2. Aydınlatma.....	119
3.3.3. Set Tasarımı	120
3.3.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	121
3.4. SLEEPY HOLLOW (1999)	122
3.4.1. Sinematografi.....	123
3.4.2. Aydınlatma.....	124
3.4.3. Set Tasarımı	125
3.4.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	126
3.5. CORPSE BRIDE (2005)	127
3.5.1. Sinematografi.....	128
3.5.2. Aydınlatma.....	129
3.5.3. Set Tasarımı	130
3.5.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	131
3.6. SWEENEY TODD: THE DEMON BARBER OF FLEET STREET (2007).....	131
3.6.1. Sinematografi.....	132
3.6.2. Aydınlatma.....	133
3.6.3. Set Tasarımı	134
3.6.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	135
3.7. DARK SHADOWS (2012)	135
3.7.1. Sinematografi.....	136
3.7.2. Aydınlatma.....	137
3.7.3. Set Tasarımı	138
3.7.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	138
3.8. FRANKENWEENIE (2012)	139
3.8.1. Sinematografi.....	140
3.8.2. Aydınlatma.....	141

3.8.3. Set Tasarımı.....	142
3.8.4. Kostüm, Makyaj ve Saç	142
4. TIM BURTON SİNEMASININ BARINDIRDIĞI GOTİK UNSURLAR BAKIMINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	144
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	149
KAYNAKÇA.....	152



RESİMLER LİSTESİ

Sayfa

Resim 1. Saint Denis Katedrali'nin Dış ve İç Görünümleri	13
Resim 2. Notre Dame de Paris'in Dışarıdan Görünümleri	14
Resim 3. Salisbury Katedrali'nin İç ve Dış Görünümleri	15
Resim 4. Köln Katedrali'nin İç ve Dış Görünümleri	16
Resim 5. Strawberry Hill House'un Dışarıdan Görünümü	19
Resim 6. Salvator Rosa'nın Witches at Their Incantations Resmi (1646)	22
Resim 7. Johann Heinrich Füssli'nin The Nightmare (1781) Resmi.....	24
Resim 8. William Thomas Beckford'un Evi Fronthill Abbey'nin Çizimleri	29
Resim 9. Fight Club (1999) Filminin Sabun Sahnesi ve The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (1999) Filminde Yüzüğün Yakın Çekimde Görüldüğü Sahne	69
Resim 10. Skyfall (2012) Filminde Roul Silva'nın James Bond'u Tuzağa Düşürdüğü Sahne	70
Resim 11. Dr. Strangelove (1964) Filmindeki Toplantı Sahnesi ve The Matrix (1999) Filminde Neo ve Morpheus'un Karşılaştıkları İlk Sahne.....	71
Resim 12. Dune (2021) Filminde Paul'un Gemiyle Geldiği Sahne ve The King's Speech (2010) Filminde Kralın Bekleme Odasında Beklediği Sahne.....	72
Resim 13. Inglourious Basterds (2009) Filminde Alto Raine'in Düşmanı Yakaladığı Sahne ve The Shawshank Redemption (1994) Filminde Andy'nin Özgür Olduğu Sahne	73
Resim 14. Harry Potter & The Deathly Hallows Part 2 (2011) Filminde Harry'nin Annesinin Öldüğü Sahne ve Twelve Monkeys (1995) Filminde James'in Tımarhaneye Düştüğü Sahne	74
Resim 15. There Will Be Blood (2007) Filminde Daniel'in Kardeşiyle Karşılaştığı Sahne ve Daniel'in Telefon Görüşmesi Yaptığı Sahne	75
Resim 16. Amelie (2001) Filminde Amelie'nin Mektupları Düzenlediği Sahne ve Schindler's List (1993) Filminde Kırmızı Paltolu Kızın Görüldüğü Sahne	76
Resim 17. The Aviator (2004) Filminde Howard'ın Film Setinde Görüldüğü Sahne ve Godfather (1972) Filminde Vito Corleone'nin Saldırıya Uğradığı Sahne.....	79
Resim 18. Submarine (2010) Filminde Jordana ile Oliver'in Denize Girdiği Sahne ve 2001: A Space Odyssey (1968) Filminde Uzay Gemisinin Arızalandığı Sahne	79
Resim 19. Little Miss Sunshine (2006) Filminde Ailenin Karavana Yetiştirdiği Sahne ve The Matrix (1999) Filminde Neo'nun Görüşünün Değiştiği Sahne.....	80
Resim 20. Mad Max: Fury Road (2015) Filminde Furiosa'nın Gece Arabada Yolculuk Ettiği Sahne ve The Truman Show (1998) Filminde Truman'ın Duvarı Bulduğu Sahne ...	81
Resim 21. Bazı Temel Kamera Hareketlerinin Üç Boyutlu Temsili	82
Resim 22. W. Eugene Smith - Wake of Juan Carra Trujillo (1951) ve Rembrandt - The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp (1632)	85
Resim 23. Joker (2019) Filminde Joker'ın Asansöre Bindiği Sahne ve Into The Wild (2007) Filminde Christopher'ın Ateş Yakmaya Çalıştığı Sahne.....	87
Resim 24. A Clockwork Orange (1971) Alex ile Arkadaşlarının Evsiz Bir Adamı Dövdüğü Sahne ve Prisoners (2013) Filminde Loki'nin Benzinlikteki Sahnesi	89
Resim 25. No Country For Old Men (2007) Filminde Anton'ın Otelde Konuşma Yaptığı Sahne ve Eyes Wide Shut (1999) Filminde Bill'in Malikânede Merdivenlerden Çıktığı Sahne	90
Resim 26. The Shining (1980) Filminde Jack'in Labirent Maketini İncelediği Sahne ve The Grand Budapest Hotel (2014) Filminde Görülen Otelin Maket	92
Resim 27. Raiders Of The Lost Ark (1981) Filminde Indiana Jones'un Antik Hazineyi Ele Geçirdiği Sahne	94
Resim 28. Pan's Labyrinth (2006) Filminde Fauno'nun Görüldüğü Sahne ve Pale Man'ın Görüldüğü Sahne.....	96
Resim 29. Underworld (2003) Filminde Selene'nin Savaştığı Sahne	97
Resim 30. Lydia'nın Örümceğe Baktığı Sahne ve Lydia'nın Merdivenlerden Çıktığı Sahne...	105

Resim 31. Lydia'nın Merdivenlerde Durduğu Sahne ve Misafirlerin Salonda Oturduğu Sahne	105
Resim 32. Maitland Çiftinin Kaza Yaptığı Sahne ve Lydia'nın Zorunlu Evlilik Sahnesi	106
Resim 33. Beetlejuice'un Kendi Mezar Taşının Yanında Durduğu Sahne ve Ruh Çağırma Seansı Sahnesi	107
Resim 34. Maitland Çiftinin Evlerinin Dışının Görüldüğü Sahne ve Maitland Çiftinin Arafta Yürüdüğü Sahne	108
Resim 35. Adam'ın Görüldüğü İlk Sahne ve Beetlejuice'un Maitland Çiftiyle Karşılaştığı Sahne	109
Resim 36. Batman'ın Batwing'le Şehrin Üstünde Dolaştığı Sahne ve Gotham City Katedrali'nin Görüldüğü Sahne	111
Resim 37. Joker'ın Gargoylenin Önünde Durduğu Sahne	112
Resim 38. Batman'ın Axis Chemicals Tabelasının Önünde Durduğu Sahne ve Joker'ın Kimyasal Kazanına Düştüğü Sahne	113
Resim 39. Batman'ın Katedrale Girdiği Sahne ve Batman'ın Katedralin Koltuklarının Önünden Geçtiği Sahne	113
Resim 40. Gotham Square'in Görüldüğü Sahne	114
Resim 41. Wayne Malikânesi'nin Dışının Görüldüğü Sahne ve Wayne Malikânesi'nin İçinin Görüldüğü Sahne	115
Resim 42. Joker ve Çetesinin Müzede Vandallık Yaptığı Sahne ve Batcave'in Görüldüğü Sahne	116
Resim 43. Batman'ın İlk Görüldüğü Sahne ve Joker'ın Vinnie Ricorso'yu Öldürdüğü Sahne	117
Resim 44. Peg'in Dikiz Aynasından Baktığı Sahne ve Edward'ın Yaşadığı Malikânenin Banliyöyle Birlikte Görüldüğü Sahne	119
Resim 45. Edward'ın Gece Malikânesinde Merdivenlerden Çıktığı Sahne ve Kim'in Şöminenin Başında Oturduğu Sahne	119
Resim 46. Edward'ın Yaşadığı Malikânenin Yakından Görüldüğü Sahne ve Peg'in Edward'ın Malikânesine Girdiği Sahne	120
Resim 47. Edward'ın Görüldüğü İlk Sahne ve The Cure'un Vokalisti Robert Smith'in Bir Porte Fotoğrafı	121
Resim 48. Belediye Başkanının Görüldüğü Sahne ve The Tree of the Dead'in Görüldüğü Sahne	123
Resim 49. Rüyadaki Kırmızı Kapı Sahnesi ve Katrina'nın Güllü Kostümünün Görüldüğü Sahne	124
Resim 50. Tassel Malikânesi'nin Görüldüğü Sahne ve Köylülerin Ichabod'u Korkuttuğu Sahne	124
Resim 51. Ichabod ve Katrina'nın Harabelere Gittiği Sahne ve Caspar David Friedrich'in The Abbey in the Oakwood (1809-1810) İsimli Resmi	125
Resim 52. Mağaradaki Cadının Görüldüğü Sahne ve Ichabod'un Horseman'den Kaçtığı Sahne	126
Resim 53. Hessian Horseman'ın İlk Kez Görüldüğü Sahne ve Katrina'nın New York'a Geldiği Sahne	127
Resim 54. Kuzgunların Görüldüğü Sahne ve Emily ve Victor'ın Taş Köprüde Karşılaştıkları Sahne	128
Resim 55. Dolunayın Görüldüğü Sahne ve Emily'nin Şarkı Söylediği Sahne	129
Resim 56. Victor'un Ailesinin Victoria'nın Ailesinin Evine İlk Kez Girdiği Sahne ve Emily'nin Ölüm Hikâyesinin Anlatıldığı Sahne	129
Resim 57. Victoria karakterinin yaşadığı Evin Görüldüğü Sahne ve Emily ve Victor'ın Ölüler Diyarında Konuştukları Sahne	130
Resim 58. Mrs. Lovett'in Çöreginin Görüldüğü Açık ve Anthony'nin Gece Sokakta Yürüdüğü Sahne	132
Resim 59. Mrs. Lovett'in Dükkânının Müşteriyle Dolduğu Sahne ve Mrs. Lovett'in Hayal Kurduğu Sahne	133
Resim 60. Beadle'ın, Lucy'i Yargıç Turpin'in Evine Götürdüğü Sahne ve Mrs. Lovett'in Bodrum Kata İndiği Sahne	134

Resim 61. Victoria Dönemi Londra'sının Genelden Görüldüğü Sahne ve Anthony'nin Yargıç Turpin'in Evinden Atıldığı Sahne	134
Resim 62. Barnabas'ın Gemiyle Geldiği Sahne ve Josette DuPres'in Uçurumdan Atladığı Sahne	136
Resim 63. Barnabas'ın Gizli Odayı Açtığı Sahne ve Angelique ve Barnabas'ın Konuştuğu Sahne.....	137
Resim 64. Angelique'in Cadılık Yaptığı Sahne ve Collinwood Malikânesi'nin İçinin Görüldüğü Sahne.....	138
Resim 65. Barnabas'ın Kendi Tablosunun Önünde Durduğu Sahne ve Josette'in Hayalet Olarak İlk Kez Görüldüğü Sahne	139
Resim 66. Victor'ın Köpeğini Mezardan Çıkardığı Sahne ve Mr. Whiskers'ın kazık saplanarak öldüğü Sahnede	140
Resim 67. Bahçede Mr. Burgemeister'ın Gölgesinin Görüldüğü Sahne ve Mr. Rzykruski'nin Kürsüde Konuşma Yaptığı Sahne.....	141
Resim 68. Victor'un Sparky'yi Canlandırdığı Sahne ve Yel Değirmeninin İlk Kez Görüldüğü Sahne.....	142
Resim 69. Victor Sınıfının Görüldüğü Sahne ve Persephone'un Saçının Değiştiği Sahne.....	143



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Çev.: Çeviren

DC: Detective Comics

Dr.: Doktor/Doctor

Ed.: Editör

Mr.: Mister

Mrs.: Misters

TV: Televizyon

vb.: Ve benzeri, ve benzerleri, ve başkası, ve başkaları, ve bunun gibi

vd.: Ve diğerleri

vs.: Versus



GİRİŞ

İlk defa ortaçağda mimari bir üslup olarak görülen gotiğin kelime kökeninin Gotlar'dan geldiği düşünülmektedir. Ortaçağda skolastik felsefeyle aynı dönemi paylaşan üslup, dünya görüşünün temeline dini koymaktadır. Bu sebeple her tür sanatsal ortamda üretilen eserler, inancı görselleştirmeye çalışmaktadırlar. İnancı güçlendirmeyi esas alan düşünce, mimari sanatında karşılığını bulmuştur. Gotik üslup, 12. yüzyılda ilk gotik yapı kabul edilen Saint-Denis Katedrali'nde görülmektedir. Bu üslup sayesinde yer çekimi yok sayılıyormuşçasına taşlarının ağırlığına zıt bir şekilde yukarıya doğru hareket etme yanılsamasını yaratmaktadır. Katedrallere giren inançlı kimseler, kilisenin yüksekliği karşısında kendini küçük hissetmektedir ve gökyüzüne uzanan yapının formuyla uçuşuyormuş hissiyatını yaşamaktadırlar (Öndin, 2020: 15-17).

Gotik mimari, Batı dünyası ve kültürü için temel bir rol oynamıştır. Ortaçağdan sonra gotik üslubun etkisi azalsa da 18. ve 19. yüzyıllarda gotik edebiyat türünün ortaya çıkışının etkisiyle yeniden canlanmıştır. Bu döneme “Gotik Uyanış” ya da “Viktoryen Gotik” gibi isimler verilmiştir. Edebi tür olarak gotik; romantik ruhun ve toplumsal sorunların yansımalarının yanı sıra bastırılmış duyguların, arzuların ve düşlerin de birer karşılığı olmuştur. 18. yüzyılın son yarısında ortaya çıkan gotik edebiyat türü, 19. yüzyılın eserlerinin neredeyse tamamını kapsamaktadır. İlk gotik roman ise Horace Walpole'un yazdığı *The Castle of Otranto* (1764) eseridir. Bu edebiyat türünde hikâyeler; eski şatolarda, yıkıntılarda, yabanıl ormanlarda, harabelerde, terk edilmiş evlerde, dehlizlerde, mağaralarda ve manastırlarda geçmektedir. Bu türde atmosfer yaratmak için mekânın önemi büyüktür. Gotik hikâyelerde; bilinmeyenin oluşturduğu tehdit, gizem, korku ve dehşet gibi duygular bulunmaktadır. Bu türde, doğa üstü açıklanamayan olaylara sıkça rastlanmakta; gotik atmosfer oluşturulurken şiddetli yağmur, kapı gıcırtiları, uğultulu sesler, ayak sesleri, inlemeler, gök gürültüsü, hayvanların uluması, şimşekler, ışıkların sönmesi gibi tekinsizlik hissi veren öğeler kullanılmaktadır. Gotik üslup; resim sanatında, mimarlıkta olduğu gibi iki farklı dönemde kendini göstermiştir. Mimarinin hâkim olduğu ortaçağdaki resimler ve gotik edebiyatın hâkim olduğu “Gotik Uyanış” öncesi yapılan resimlere gotik resim denilebilmektedir. Özellikle romantizm akımının resim sanatındaki yansıması olarak görülen kara romantizm (dark romanticism) ile gotik üslup harmanlanarak resimler yapılmıştır. Gotik resim, romantizm estetiğinde kara romantizm olarak benimsenen görsel anlatımla yer edinmektedir. Kâbuslar, canavarlar, grotesk

imgeler, fantastik, karanlık, dehşet uyandıran her bir görüntü, gotik resmin öğelerinden sayılmaktadır.

Fransızcadan gelen “genre” kelimesinin karşılığı olan tür, ortak niteliklere sahip olan nesnelerin kategorize edilip belirli başlıklar içinde gruplandırılmasıyla oluşturulmaktadır (Abisel, 2017: 27). İlk türler, filozof Aristoteles tarafından ortaya atılmıştır. Zaman içinde onun yaptığı ayrımlardan farklı türler türetilmiştir. Birçok filozof, akademisyen ve araştırmacı, türler hakkında çeşitli görüşler öne sürmüşlerdir; günümüzde tür tartışması hala devam etmektedir. Sinemada tür ayrımı, ticari kaygılarla ortaya çıkmış ve yapılan ayırım neticesinde filmlerin çok sayıda izleyiciye ulaşmasıyla genelgeçer kabul edilmeye başladıkları bir ortam oluşmuştur. Hikâyesi olan ilk filmlerin çekilmesiyle edebiyat ve tiyatrodan miras kalan türler sinemada yerini almıştır. Bir yandan sinema endüstrisi büyürken, bir yandan da çekilen filmlerin reklamının doğru yapılması önemli hale gelmiştir. Öte yandan da yapım sürecinde harcanan bütçenin geri gelmesi kaygısıyla seyircinin beklentisi tahmin edilmeye çalışılmıştır (Hayward, 2012: 531). Seyircilerin tepkilerinin ölçülmesi için ticari bakımdan filmleri türlere ayırarak gösterim yapmak önem kazanmıştır. Türler, izleyiciye filmi izlemeden önce veya henüz başlayırken tanıma ve tahmin etme fırsatını kazandırmaktadır. Bu sayede izleyicinin; olayların neden öyle gerçekleştiğini, karakterlerin neden öyle giyindiğini, davrandığını veya konuştuğunu anlamasına yardımcı olmaktadır. Tür, filmleri ve onları birbirinden ayıran öğelerin net bir şekilde anlaşılabilir olmasını sağlamaktadır. Sinemada türe bakış pek çok zaman ticari ve popülerlik ölçütlerini barındırmaktadır.

Sinemada türler, uyaşımlara dayanmaktadır ve seyircilerin beklentilerini hazırlayan uyaşımlara türsel uyaşım denilmektedir. Senaryo, set tasarımı, karakter yapısı, kostüm, makyaj gibi benzerlikleri bulunan tür filmlerindeki görsel özellikler; o tür içerisinde birbirleriyle uyumlu şekilde bulunmaktadır. Karakteristik görsel uyaşımlar ya da görsel karakteristik filmlerdeki ikonografî, ikonografik özellikler anlamına gelmektedir. İkonografik öğeler, içinde hikâyenin anlatılacağı bir çerçeve veya düzen oluşturmaktadır. Bir film türündeki görsel gelenekler; türün kalıplaşmış ikonografik imgeleri ve türün içeriğine atıfta bulunacak görsel betimleme şablonları sayesinde tür anlaşılabilir. Türe ait herhangi bir ikon, türün barındırdığı türsel değerleri ve fikirleri izleyiciye aktarmaktadır. Tür filmlerindeki kalıplaşmış görsel betimlemenin ve kullanılan görsel malzemenin ikonografik değerlerinin kolay bir şekilde anlaşılmasının nedeni, türle simgesel bir bağ paylaşması ve türe ait bazı düşünceleri hatırlatmasıdır.

Belirli türe ait olan bu görsel betimleme kalıpları ve ikonografik sistem; aynı şekilde türün belirlenmesine ve eleştirilmesine baskın, kolay ve kesin olarak tanımlanmasına da yardımcı olmaktadır. Popüler filmlerde yapıldığı gibi, tür filmlerinde de farklı özelliklere sahip çok sayıda seyircinin, filmlerdeki anlamı olabildiğince aynı algılaması hedeflenmektedir. Bu sistemle yerleşik öyküleme ve anlatım tarzının özüne sadık kalınması beklenmektedir. Tür filmleri izleyiciyi önemseydiğinden, hikâyenin sinematografik olarak temsilinde görsel ve işitsel kodlar önemli rol oynamaktadır. Kompozisyonda, aydınlatmada, kamera kullanımında tutarlılık, türün işitsel ve görsel kodlarına uygunluk bu açıdan değerlidir ve aksi durumda seyircinin algısında istenmeyen anlamlar oluşturabilmektedir. Yani tür filmlerinin, tekrarlayıcı bir yapıya sahip olması gerekmektedir (Abisel, 2017: 71-72).

Sinemada ikonografi, filmlerdeki görsel motiflerin irdelenmesi, türün belirlenmesi ve çözümlenebilmesi için önemli bir araçtır. Bir filme ikonografi açısından bakarken en küçük birimi olan görüntünün üzerinde durulacağı gibi en büyüğü sayılabilecek; tüm filmlerin türsel nitelikleri veya mizansenini üzerinde de durulabilmektedir (Hayward, 2012: 217). Mizansen, gotik üsluba ilişkin öğeleri tespit etmekte önemli rol oynamaktadır. İçerisinde gotik unsurlar barındıran filmlerin de belirli bir film ikonografisine sahip olduğu görülmektedir. Gotik edebiyat ve mimarlığın izlerini taşıyan bu filmlerde; terk edilmiş mekânlara, şatolara, yıkıntılara, yapraksız ağaçlara, örümceklere, kuzgunlara, mum ışığı ya da ay ışığına, karanlık ormanlara, kurukafalara, vampirlere, cadılara, hayaletlere, şimşeklere, canavarlara, gotik katedrallere, grotesk yapılara ve karakterlere, kısaca tekinsizlik ve dehşet uyandıran her bir öğeye sıkça rastlanmaktadır.

Mizansen kelimesi, Fransızca “mis-en-scene”den gelmektedir. Tiyatro sanatına ait olan terim, “sahneye koyma” anlamını taşımaktadır (Hayward, 2012: 300-301). Mizansen terimi, zaman içerisinde tiyatrodan sinemaya doğru genişlemiştir. Bu terim, tiyatro yönetmeninin tiyatro oyununu sahneye hazırlarken sahne adına her şeyi kontrol altında tutması gibi, sinema yönetmeninin de film yapımında görüntüde yer alan her görsel öge üzerindeki kontrolü anlamına evrilmiştir. 1951’deki Cahiers du Cinema’nın ilk sayısı, auteurizmin gelişmesinde temel parça olmuştur ve derginin etkisiyle terimin sinemada kullanımı yaygınlaşmıştır. Cahiers eleştirmenleri yönetmeni, son aşamada filmin mizanseninden ve estetiğinden sorumlu kişi olarak görmüşlerdir. Cahiers du Cinema tarzı auteur kuramında bir auteurün tüm filmlerinin belirli tutarlılıkta olması

önemli bir noktadır. Diğer bir önemli nokta da senaryo taslağının edebi yanından ayrılması ve kişisel üslubun sinemasal olmasıdır. Grubun tartışmaları sayesinde auteur terimi, mizansenin yardımıyla oluşan belirgin tarz veya yönetmenin etkisinin filmde olduğu kadar senaryoda da görülebileceği film yapımı uygulamalarına gönderme yapmaktadır. Eleştirmenler de bu şekilde belirli yönetmenlerin tek tek filmlerinin sanatsal özelliklerini eleştirmekten daha çok bütünün özelliklere bakarak filmlerde yinelenen, kişisel üslubu yansıtan ve ayırt edici niteliklerle yönetmenleri ayırmaya çalışmaktadır.

Sinemada mizansen, filmde görüntüye giren her şeyi kapsamaktadır. Yönetmenler, çerçevede kasten seçtiği, yer verdiği ve düzenlediği mizansen unsurlarıyla üsluplarını ortaya koyabilmektedir. Böylece eleştirmenler ise mizansenin çözümleyerek filmin stilini ve yönetmenin tarzını anlayabilmektedirler. Mizansen; sinematografi, aydınlatma, renk, set tasarımı, kamera hareketleri, dekor, kostüm ve makyaj gibi çerçeve içerisindeki her bir unsuru kapsamaktadır. Mizansenin unsuru olan sinematografi; çeşitli açılar, çekim ölçekleri ve kamera hareketlerinden oluşmaktadır. Aydınlatma tekniği ise, resim sanatından miras alınan ve sinema tarihinde gelişen üç yönlü aydınlatma gibi yöntemleri kullanarak filme derinlik ve doku kazandırmaktadır. Set tasarımı, mizansenin görüntüde en çok alan kaplayan kısmıdır. Karakterlerin içinde hareket ettiği, filmin mekânının ve atmosferinin belirtildiği görsel bir ortam olarak hikâyenin anlamı üzerinde yoğun etki yaratabilmektedir. Kostüm, makyaj ve saç tasarımıyla ise karakterlerin kişilikleri ve ruh hallerine ilişkin mesajlar verilebilmektedir. Gotik öğeler barındıran filmler, özgün bir mizansen kurulumuna sahip olduğu için mizansenin unsurları filmlerin ikonografisini tanımlamada ciddi rol oynamaktadır. Gotik öğeler, senaryo ve seste yer alabildiği gibi mizansende de bulunmaktadır. Görsel bir sanat olan sinemanın görüntüsünü oluşturan yanının mizansen olması nedeniyle, gotik öğelerin temsilinin en çok yapıldığı kısım da mizansendir. Bu tez çalışmasında da Tim Burton'ın 2000 öncesi ve sonrası sekiz filmi gotik öğeler bağlamında mizansen unsurları açısından incelenmektedir.

Türkçe literatürde gotik üzerine edebiyat ve mimari alanında çalışmalar yapılmış olup sinema alanında henüz çok az sayıda akademik çalışma yapıldığı görülmektedir. Bu alanda sadece iki çalışma bulunmaktadır. Fırat Osmanoğulları'nın (2021) "Gotik Film Estetiği: B Film Örnekleri Üzerinden Bir Değerlendirme" adlı doktora tezinin konusu Edmund Burke ve Immanuel Kant'ın "yüce" kavramı üzerine ifade ettikleri görüşler çerçevesinde B filmleri üzerinden bir "gotik film estetiği" incelemesi olup, Gülay Göktaş

Can'ın (2022) "Animasyon Film Üretiminde Gotik Etkiler" adlı yüksek lisans tezinin konusu ise animasyon filmlerde görülen kasvetli atmosfer, ölüm teması, mekânsal anlatım ve tekinsizlik kavramı gibi gotik edebiyattan gelen unsurlar bağlamında bir incelemedir. Tez çalışmasını bu tezlerden ayıran özellikler doğrudan bir yönetmen üzerinden içerisinde gotik unsurlar barındıran filmlere atıfta bulunan ilk tez olma niteliği taşımasıdır. Ayrıca çalışma, Amerikalı yönetmen Tim Burton'ın filmleri üzerinden gotik unsurlar bağlamında çıkarımlarda bulunarak, bir yönetmenin filmografisi içerisindeki neredeyse tüm filmlerin mizansen kurulumu bakımından gotik üslupla nasıl bir auteur filmografisi oluşturduğunu inceliyor olması açısından da çalışma farklı bir yerde durmaktadır.

Günümüzde sinema sanatında gotik üsluptan yararlanan filmlerin sayısı artmakta, konuyla ilgili akademik ve bilimsel düzeyde yapılacak çalışmalar için bir veri havuzu olduğu düşünülmektedir. Tez çalışmasının ileride ortaya konacak araştırmalara kaynak niteliği taşıması beklenmektedir. Filmlerinde gotik unsurlar kullanmak isteyen sinemacılar içinse, mizansen açısından yararlanabilecekleri bir şema oluşturacaktır. Çalışma; gotik üslubun, ortaçağdan başlayarak mimari, resim, edebiyat sanatlarının ardından sinema sanatına geçişini nasıl gerçekleştirdiğini, kendini nasıl temsil ettiğini ve bunu mizansen unsurlarıyla ne şekilde kurduğunu Tim Burton'ın filmleri üzerinden tespit etmeye çalışmaktadır.

Tez çalışmasının hipotezleri şu şekilde sıralanmaktadır:

- Mizansen kurulumları, film ikonografisini belirlemekte en temel unsurlardan biridir.
- Gotik üsluptan yararlanan filmler, özgün bir mizansen kurulumuna sahiptir.
- Tim Burton sinemasında kullanılan mizansen unsurları, gotik atmosfer oluşturulmasına katkı sağlamaktadır.
- Tim Burton'ın filmlerinin ortak bir ikonografisi vardır.
- Tim Burton'ın auteur olarak oluşturduğu tarzın en önemli faktörü gotik öğelerin kullanımıdır.

Çalışma; gotik kavramının ortaya çıktığı 12. yüzyılın başlarından itibaren kendini gösterdiği mimari, resim, edebiyat ve sinema alanlarını kapsamaktadır. Sinema sanatında ise bu filmlere örnek olarak sinema kariyerine başladığı ilk yıllardan itibaren -ilk uzun

metraj sinema filmi *Pee-wee's Big Adventure* (1985) hariç- filmlerinde gotik unsurlara yer vermiş olan, fantastik türde filmlere imza atan Tim Burton filmleri seçilmiştir. Zaman sınırlılığı nedeniyle 31 adet kısa ve uzun metraj filmi olan Tim Burton'ın 2000 yılı öncesi filmlerinden *Beetlejuice* (1988), *Batman* (1989), *Edward Scissorhands* (1990), *Sleepy Hollow* (1999); 2000 yılı sonrası filmlerinden *Corpse Bride* (2005), *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007), *Dark Shadows* (2012) ve *Frankenweenie* (2012) filmleri incelenmek için seçilmiştir. Televizyon dizisi olması nedeniyle *Hansel and Gratel* (1983), *Faerie Tale Theatre* (1986), *Alfred Hitchcock Presents* (1986), *The World of Stainboy* (2000) ve son yapım olan dijital platforma yönelik çekilen bir televizyon dizisi *Wednesday* (2022) de kapsam dışında bırakılarak tezin sınırlılıkları arasında yer almıştır. Ayrıca yönetmenin çektiği müzik klipleri de incelemeye dahil edilmemiştir. Seçilen filmlerin incelemesi; mizansenin unsurları olan sinematografi, aydınlatma, set tasarımı, kostüm, makyaj ve saç tasarımı açısından sınırlandırılmıştır. Mizansenin tüm unsurları gotik öğeleri tespit etmekte etkili olmadığından incelemede sadece bu unsurlara yer verilmiştir. Hikâye, senaryo, oyunculuk, müzik ve ses tasarımı incelemeye dahil edilmemiştir.

Çalışmada, gotik kavramı ve kullanım mecralarına ilişkin inceleme yapılmış olup Tim Burton sinemasından seçilen sekiz filmin çözümlemesi mizansen eleştirisiyle gerçekleştirilmiştir. Bu eleştiriyle birlikte filmlerde görülen gotik mizansen unsurları çözümlenmeye çalışılmıştır.

Çalışmanın birinci bölümünde gotik kavramı ve sinemada tür tartışmalarına değinilmiş; gotik kavramı ve kullanım mecraları mimari, resim, edebiyat alanlarında açıklanarak ele alındıktan sonra sinemadaki tür kavramı; film türlerinin tanımı ve film türleri olarak işlenmiştir. Bölümün son kısmında ise ikonografi konusu üzerinde durulmuştur.

Çalışmanın ikinci bölümünde sinemada mizansen kurulumu ve unsurları açıklanmıştır. Mizansenin tanımına ve tarihçesine değinilmiştir. Kompozisyon ve kamera hareketleriyle sinematografi; ana ışık, dolgu ışık, fon ışık, pratik ışık ve ortam ışığı çerçevesinde aydınlatma ve bunların yanında set tasarımı, kostüm, makyaj ve saç tasarımı başlıkları vurgulanmıştır.

Çalışmanın üçüncü ve son bölümünde öncelikle çalışmanın amacı, önemi, hipotezleri, örnekleme, yöntemi ve metodolojisi ortaya konulmuştur. Sonrasında ise Tim

Burton sinemasının anlatı yapısı irdelenerek yönetmenin filmlerinin mizansen kurulumu bağlamında değerlendirilmesi yapılmıştır. Tim Burton'ın belirlenen sekiz filminin mizansen kurulumunda gotik unsurlar içerip içermediğine bakılarak üsluba uygunluğu çözümlenmeye çalışılmıştır.



BİRİNCİ BÖLÜM

GOTİK KAVRAMI VE SİNEMADA TÜR TARTIŞMALARI

1. GOTİK KAVRAMI VE KULLANIM MECRALARI

Gotik, ortaçağda bir mimari üslup olarak ortaya çıkmıştır ve kelime kökeni Gotlar'a dayanmaktadır. Mimariden sonra 18. yüzyılda gelişen olaylar çerçevesinde edebiyatta da yer bulmuştur. Bu tarihten itibaren gotik; modern bir kavram olarak zamana, değişen akımlara ve sanat formlarına sürekli adapte olmayı başarmıştır. Bugün; resim, mimari, edebiyat dışında sinema, televizyon, çizgi roman, müzik ve moda endüstrisinde dahi görülebilmektedir.

Gotik kelimesinin kökeni, tartışmalı olmakla birlikte çoğunlukla Gotlar'dan geldiği düşünülmektedir. Günümüz Polonya'sında bulunan Wielbark-Lubowidz arkeolojik kültürünün içinde "Got" adıyla anılan sosyal ve politik bir oluşumun ilk kez 1. yüzyılda şekil aldığı tahmin edilmektedir (Heather, 2012: 132). 376 yılında Gotlar, Roma İmparatorluğu'na bağlı Tuna Nehri kıyılarına inmişler ve sığınma isteğinde bulunmuşlardır. Karadeniz'in kuzeyindeki krallarının ölümü üzerine Gotlar, Roma İmparatorluğu'nda kriz çıkarmışlardır ve bugünün Edirne'si, o zamanın Hadrianople'ünde Roma'yı yenilgiye uğratmışlardır. Bu galibiyet, Avrupa tarihinde önemli kabul edilmektedir ve sonraki olayların tetikleyici noktası olmuştur. 17 Eylül 476'da batıdaki son Roma İmparatoru Romulus Augustus'un tahttan indirilmesiyle imparatorluk parçalanmıştır. 400 yıllık hâkimiyetinden sonra Batı Roma İmparatorluğu yıkılmıştır. Roma ordusunu bozguna uğratan Gotlar, Roma tarihine adlarını yazdırmışlardır. Yenilgi sonrası 24 Ağustos 410 tarihinde Got kralı Alaric, Roma'ya hâkim olmuştur. Avrupa'da iki yeni devlet adı ortaya çıkmıştır: İspanya ve Güney Galya bölgesindeki Vizigot Krallığı ile İtalya'daki Ostrogot Krallığı (Heather, 2012: 17-18). Roma İmparatorluğu 3. yüzyılda bunalıma girmiştir ve 5. yüzyılda barbar olarak tanımladığı Gotlar'ın akınıyla çökmüştür. Ortaçağ Batı dünyası, böyle bir enkazın ve bunalımların üzerine kurulmuştur. Tarihçi Jacques Le Goff'un dediği gibi Roma, ortaçağ dünyasını hem desteklemiş hem engellemiş hem beslemiş hem de felç etmiştir (LeGoff, 2019: 27-29). Gotlar, yıllar boyunca Avrupalıları etkilemişlerdir. Ortaçağ kahramanlık şiirlerinde Got krallarına rastlamak mümkündür. Niebelungenlied'da Bernli Dietrich olarak görülen Theoderic buna örnek gösterilebilir (Heather, 2012: 19). Fakat bugün "gotik" denilen kavramın Gotlar'dan gelip gelmediği hala belirsizdir.

Gotik etiketi, ortaçağ sanatında görülmektedir. Ortaçağı anlamak sanatı ve sanatın gelişimi konusunda önemli bilgiler vermektedir. Skolastik felsefe ile aynı zamanı paylaşan gotik üslubun oluştuğu dönemdeki zihniyet, üslubun evrimi konusuna ışık tutmaktadır. Skolastik dönem, gerçekliğin çözümlendiğinin sanıldığı ve Hristiyan inancının görüşlerinin bir yönetime yerleştirilmesinin istendiği durgunluk zamanıdır. Ortaçağda yapılan sanatların çoğu din temellidir. Dünyaya din kurallarıyla bakılan ortaçağda, sanat ve din birlikteliğinin en güçlü ve verimli eserleri verilmiştir. Eserlerde dinî öğretiler görselleştirilerek verilen mesajın anlaşılır olması amaçlanmıştır. Yapılan sanat eserinde oran ve düzenin korunması esastır (Öndin, 2020: 9-10).

Gotik mimarlık, Batı dünyası ve kültürü açısından temel rol oynamaktadır. Katedraller, teknoloji ve üslup açısından hayal edilenlerin başarılı bir yansımasıdır. Dünya'nın imgesi olarak, dinî düşüncelerin, öğretilerin en uç noktası olarak görülmektedirler. Katedrallerin yapıldığı zamanlarda; insanlar sosyalleşme, entelektüel fayda ve ruhani ihtiyaçlar gibi gereksinimleri şehirlerde karşılamaya başlamışlardır. Şehirler, insanları birleştiren bir nokta haline gelmiştir. Bu açıdan katedraller de halkın ihtiyacını karşılamıştır. Gotik sanat, doğal bir süreçle başarılı olmuş ve hızla büyüyüp gelişmiştir. Kabul gören bu mimari üslupta yükseklik gittikçe artırılmış, duvar sayısı azaltılmış ve bolca resim kullanılmıştır (Bazin, 2020: 9-10). 18. ve 19. yüzyıllarda mimarlıkta gotiğin yeniden canlanması gerçekleşmiştir. Bu yeniden doğuşta etkili olan; romantik akım, toplumsal sorunlar ve yeni edebiyat türünün ortaya çıkışı olmuştur. Gotik edebiyat ve gotik mimarlık bu dönemde birbiriyle etkileşim içinde bulunmuşlar ve birbirlerini desteklemişlerdir.

Ortaçağın başlarında resim sanatında öncelikli bağlantılar; zaman zaman canavarlarla, mucizelerle ilgili olan, hayal ürünlerine meraklı ve romanesk ikonografisinden kurulurken ortaçağın son dönemi olan gotik dönemde yaşamla, gerçekle ve tabiatla kurulmuştur (Cavina, 2019: 844). Geçmişte resimlerin benzer temalarda olduğu görülmektedir. Dinî konular, mitoloji ve cesaretlendirici kahramanlık öyküleri dışında resim yapılamayacağı düşüncesi hâkim kalmıştır. 18. yüzyıla kadar ise benzer konular dışına çıkıldığı nadiren görülmüştür. Fransız İhtilali'yle durum değişmeye başlamıştır. Güncel olayları anlatan, hayal gücünü yansıtan ve göstermek istediklerini, istedikleri konuları seçerek yapan sanatçılar ortaya çıkmıştır. Böylelikle sanatçılar kendilerini daha özgür hissetmeye başlamışlardır (Gombrich, 2017: 478). Örneğin, gotik resmin temsilcilerinden olan Goya; insanların çılgınlıkları, savaşın ağırlığı, kişisel

kâbusları altında korkunç manzaralar, fantastik dünyalar ve canavarlar resmetmiştir. O zamana kadar şairlerin yapmış olduğu hayal ürünlerini göstermeyi artık ressamlar da özgürce yapmaya başlamışlardır. 17. yüzyılda Alman romantizmi, İngiltere’de gotik edebiyata tekabül etmektedir. Klasisizmin karşısında ortaya çıkan romantizm; Yunan mitolojisinin klasikliğinin, ölçülülüğünün arkaik, kadim ve oryantalist bakış açısı olarak vahşi doğu mitolojisinin üstüne inşa edildiği düşüncesini benimsemiştir. Bütün Avrupa ülkelerinin edebiyatında veya felsefesinde 6. yüzyıldan başlayıp 18. yüzyılın sonuna kadar süregelen aydınlanmacı klasik geleneğe karşı gotiğin ve dehşetin estetiği yerleşmiştir. Bu estetiğin temelinde yatan unsurlardan birisi çürüme ve yıkıntıya karşı olan ilgidir. Karşı koyma, yıkım ve ölüm gibi duyguların hepsi birlikte gotik üslubu doğurmuştur.

“Orijinal İngiliz gotlar yıkıntı halindeki o çökmüş binalardan çok etkilenmişlerdi; inşa ettikleri sahte ortaçağ kiliseleri ve kalelerinde, tüm çevreyi içeren bahçe tasarımının yıkıntıyı andıran özelliklerinin, Salvator Rosa’nın manzara resimlerindeki etkiyi uyandırması amaçlanmaktaydı. Daha sonraki gotlar kendi çağlarında çok etkin olan çöküntü türüyle ilgilendiler: Ann Radcliffe ve Matthew Lewis’in yarattığı kötü kalpli keşişlerde olduğu gibi, ahlaksal çöküntüyle; Sade’in öyküleriyle Goya’nın çizimlerinde olduğu gibi, fiziksel çöküntüyle; Poe ve Faulkner’da olduğu gibi, kalıtsal duygusal çöküntüyle; Frankenstein’in canavarının ya da Edward Hyde’in etik boşluğunun temsil ettiği türden sosyo-politik çöküntüyle. Gotiğin yolsuzluk konusundaki saplantısı ve politik karşıtlık geleneği, onu yirminci yüzyılın sonunda bir biçimsizleştirme estetiği yapmaktadır” (Davenport-Hines, 2005: 14).

Toplumun bilinçaltında ve sanatın her bir alt türünde 18. yüzyılın yenilediği gizemli ve karanlık ortaçağ kavramı yaşamaya devam etmektedir. Karanlık kaleler, şatolar, gizli dehlizler; tüyler ürpertici olayların yaşandığı romanlardan 19. yüzyıl sonu itibarıyla televizyon yapımlarına ve filmlere de geçiş yapmıştır. Gotik, atmosfer kurmak için belirgin unsurları olan, katı kuralları olmayan, değişken ve kıvrak hale gelmiştir. Ortaçağ mekânları ve gotik atmosferin, yeni medyada başarılı bir şekilde yer edinmesi, ilginç aynı zamanda beklenilen bir durumdur. Filmlerde, tuhaf ve dehşet verici olan şeyler anlatılmak istenildiğinde, bu gotik üslup yordamıyla sağlanmaktadır (Lollini, 2019: 996). Gotik romanlardaki ortaçağ ve eskiye olan arzusun takibi bugün birçok eserde görülmektedir. 20. yüzyılda gelindiğinde mimari, edebiyat ve sinema dünyasını da aşarak çizgi romana, moda ve müziğe nüfuz etmiştir. Bu sayede her zaman görülen canlı imaja bürünmüştür (Özkaracalar, 2005: 31). Rock müziğin alt türlerinden olan goth müzik akımı bunun en açık örneğidir. Moda stili de çoğunlukla karanlıktır. Gotik giyimin müzikle etkileşiminde siyah kıyafetler, karanlık makyaj ve siyah saçlar tercih edilmektedir.

Gotik, başlangıcından beri devrimci bir ifade tarzı olmuştur. İstemedi bastırılan ancak bireylerin asla kaçamayacakları herhangi bir duygu olarak da ifade edilmektedir. Sürekli biçim değiştiren bir oluşum veya onun dirilişi olarak gotik; aile bağları, iktidar ve ideoloji gibi toplumun kalıcı ve bozulmamış olarak gördüğü kavramlara her zaman meydan okumuştur. Artık doğaüstü televizyon programlarından, mezarlıklardan görüntüler içeren tişörtlere ve korkunç bir görünümü savunan death-metal gruplarına kadar günlük söylemin bir parçası haline geldiği kabul edilebilir. 18. yüzyıldaki canlanışında olduğu gibi gotik, hiçbir zaman tam anlamıyla kaybolmamış ve yüzyıllar içinde mutlaka kendine yeni formlar ya da ortamlar bularak yeniden yeşermenin yolunu bulmuştur. Her şeye rağmen modern olduğunu göstermiştir. Aynı zamanda hayalet hikâyesi, korku hikâyesi, tekno-gotik, siberpunk, kent gotiği ve güney gotiği gibi adlandırmalarla birlikte bir alt türler koleksiyonu olarak da yaşamaya devam etmektedir.

Gotik kavramının geniş bir çerçevede kullanımının sebebi; sadece sanata aitliğinden değil bu kavramın yansıttığı, barındırdığı her yerde ve her duyguda onun bulunmasındandır. Bilinmeyene olan ilgi, korkunun gündelik yaşantının temel duygusu olması nedeniyle gotiğe her yerde rastlanılmasına sebep olmaktadır. Korku, gizem, dehşet, gerilim ve endişe gibi duyguları canlandırabilmek için gereken atmosfer gotik ile verilmektedir.

1.1. GOTİK MİMARİ

Gotik kavramı ile sanat tarihi içerisinde en çok özdeşleştirilen alan mimari olmuştur. Batı sanatı her zaman bir değişim içerisinde. Daima yeni düşünceler ve yeni çözümler aranmıştır. Roman üslubu Fransa’da yeni yeni gelişirken gotik sanatın hayranlık uyandırıcı etkisi onu desteklemiştir. Roman üslubunu kaba olarak gösteren bu yeni sanat ise düzen, yapı ve anlayış olarak yeni olanaklar sağlayan bir buluş olmuştur. Gotik mimari, Yunan sanatı ile birlikte batı uygarlığının benzeri olmayan bir üslubudur (Bazin, 2020: 179).

İtalyanların klasik çağ ile yeni doğuşları olan Rönesans dönemi arasındaki ara dönem ortaçağ olarak adlandırılmaktadır. İtalyanların geçmişlerinde Roma’nın, kendi topraklarının, uygarlığın kalbinde olduğu ve Roma imparatorluğunun parçalanmasında Gotların etkili oldukları bilinmektedir. Bu nedenle ortaçağ sanatını aşağılamak için ara dönemin sanatına gotik demişlerdir. Bu kelimeyi barbarlık ile eş tutmuşlardır (Gombrich, 2017: 223).

“Gotik terimi, rönesans dönemi İtalyanlarının, ortaçağ sanatını aşağılamak için kullandıkları ‘tedesco’ sözünün Fransızca karşılığıdır. Ne var ki bu terim yanlış anlamalara yol açmıştı; çünkü gotik sanat bir Fransız yaratışıydı. Bu sanat İle-de-France’ta 1125’e doğru ortaya çıktı (Saint-Denis ve Sens) ve başka yörelerde hala Roman sanatı ağır basarken ilk olarak taşrada gelişme gösterdi. On üçüncü yüzyılda olgunluk aşamasına ulaşan gotik sanat, İngiltere’de hızla yayıldı ve on üç ile on dördüncü yüzyıllarda tüm Avrupa’da benimsendi. İtalya’da bu sanatın yüzeysel bir etkisi oldu ve on beşinci yüzyılda Floransa, rönesans estetiğinde başı çekmeye başlayınca, gotik sanat bir yana bırakıldı. Daha sonraki bir döneminde, gotik sanat Kuzey Avrupa’da büyük etki gösterdi (on beşinci yüzyıl); Fransa’da aşağı yukarı 1530’a kadar varlığını sürdürdü ve İngiltere ile Almanya’da, bir ölçüde yozlaşmış şekilde on yedinci yüzyıla kadar etkili oldu” (Bazin, 2020: 198).

Ortaçağda gelişen bu üslup, dünya görüşünün temeline dini koymaktadır. Bu bağlamda yapılan her sanatsal etkinlik dini temel almaktadır. İçerik ve biçimde Hristiyan inancını görselleştirmeye ve kavranabilir kılmaya çalışılmaktadır. Skolastik felsefe ile aynı dönemi paylaşmıştır. O bölgedeki entelektüel eğitimin köylerdeki manastırlardan şehirlerdeki kurumlara geçmesiyle 13. yüzyıldan itibaren eskiden manastırda yetişen mimarlar, gotik üslubun etkili olduğu dönemde bölgedeki kiliselerden, katedrallerden yetişmişlerdir (Öndin, 2020: 9-11).

Ortaçağın anlayışlarından biri olan öteki dünya anlayışı, insanı fiziksel dünyanın gerçeklerinden soyutlayarak onu doğadan koparmaktadır. Ortaya çıkan ruh ve beden ayrımı ile beden önemsizleşirken ruh kutsallaştırılmaktadır. Ortaçağ sanatında dönemin bu gereklerine uygun olarak öteki dünyaya yönelik mesajlar verilmeye çalışılmaktadır. İnancı kuvvetlendirmek esastır ve bu, mimaride gotik üslup ile karşılık bulmuştur. Gotik üslup, adeta yerçekimini yok edercesine taşın ağırlığına zıt olarak yukarıya doğru hareket etmektedir. Kiliseye giren inançlı bir kişi kilisenin yüksekliğini gördüğünde kendini ufakmış gibi hissetmekte ve gökyüzüne uzanan gotik yapı ile uçuyormuş hissiyatı alarak hafiflemektedir. Tüm bunlar ruhun üstünlüğünü ve maddesizliğini simgelemektedir. Bu etkiler Resim 1’de görüleceği üzere; yapının yüksekliği, detaylı süslemeler ve vitraylar gibi öğelerle verilmeye çalışılmıştır. 12. yüzyılda inşa edilen ve ilk gotik yapı kabul edilen Saint-Denis Katedrali’nin başrahibi Suger, önemli yapının amacının insanlar üzerindeki korkudan duyulan saygıyı uyandırmak ve dinî inancı güçlendirmek olduğunu söylemiştir (Öndin, 2020: 15-17).

Kuzey Fransa’da gelişen ve gotik mimarinin temellerini oluşturan düşünce, sivri çapraz tonozlar olmuştur. Beşik tonozdan üretilmiş sivri tonozların özelliği, ağırlığı duvarlardan alarak dört noktaya dağıtmasıdır. Dar kaburgalar, ince ayaklar tavan tonozunun kemerlerini taşımak için yeterli olmuştur. Kocaman duvarların gereksiz olduğu anlaşıldığında araya geniş pencere konulabilir hale gelmiştir. Cam perdelerin

kullanımı, tonozların sivri şekilleri ile önceki yuvarlak formlar, ince ve zarif bir görünüm elde etmiştir. Bu sayede doğru hesaplamalarla tamamen yeni, daha önce hiç görülmemiş bir kilise inşası elde edilmiştir. Sivri kemerler, daha yükseğe ulaşmak amacıyla kemerin daha dik yapılması ve iki daire parçasının yakınlaştırılmasıyla ortaya çıkmıştır. Roman üslubundaki yuvarlak kemerlerle belirli bir yüksekliğe ulaşılabilmiştir. Gotik üslubun avantajı, yapının isteğe göre daha düz ya da daha sivri inşa edilebilmesidir. Üslupta önemli bir diğer nokta; tavan örtüsünün taşıyıcılığını tamamlayan uçan payandalardır. Yapının dışından yan sahinler¹ ile desteklenmesiyle mümkün kılınmıştır (Gombrich, 2017: 186).

Resim 1. Saint Denis Katedrali'nin Dış ve İç Görünümleri



Kaynak: https://de.wikipedia.org/wiki/Kathedrale_von_Saint-Denis.

Roman yapılarında denge, duvarlar ile sağlanmıştır fakat gotik üslubun dahiyane ürünü katedraller, kemer payandalarına dayanmıştır. Bu şekilde iç kısım geniş çıkmalarla birlikte daha aydınlık hale gelmiştir. Köprü payanda kullanımı, 12. yüzyıl gotik yapılarında görülmemektedir. Notre-Dame Kilisesi'nde de görüldüğü üzere köprü payandalar, 13. yüzyılda eklenmeye başlanmıştır. Görkemli boyutlar gerçekleştirme isteğiyle tonozların yükseltilmesinden sonra gittikçe daha yüksek kemerler yapılmıştır. Söz konusu yüksek kemerlerin yer aldığı bazı katedraller şu şekilde sıralanabilir: Laon (1150), yirmi dört metre; Paris (1163), otuz beş metre; Chartres (1194), otuz altı metre; Rheims (1210), otuz sekiz metre; Amiens (1220), kırk iki metre; Beauvais (1247), kırk sekiz metre (Bazin, 2020: 200-202).

¹ Sahın; camilerde ve bazilika biçimli kiliselerde mihraba ya da apsise doğru uzanan ve genellikle birbirinden kemerli sütun ve ayaklarla ayrılmış bölümlerden her biri. Merkez sahin, yan sahin, orta sahin sınıflandırılabilir.

Gotik katedrallerdeki duvarların taşıyıcılığından kurtarılması ile çok daha aydınlık hale gelen yapının içinde vitray süslemelerle ışık yoğunluğunun biraz azaltılması sağlanmıştır. Vitrayların sağladığı renkli ortam sayesinde ışık kullanımı yüce bir kademeye yükselmiştir. Işığın sağladığı bu atmosfer, inançlı kişilerin ruhani duygularını artırmayı sağlamıştır. Dolayısıyla katedrallerde vitray kullanımı da neredeyse tüm pencerelere uygulanmıştır (Öndin, 2020: 17). Pencerelerin vitraylarla kaplandığı 1250 ile 1400 arasındaki gotik üslup, “ışıklı gotik” adıyla anılmaktadır. Eski kiliseler, güçleri ve dayanıklılıklarıyla sığınak görevi sunar gibi “yeryüzü kilisesi” düşüncesini barındırmaktadır. Yeni üsluptaki katedraller ise, inançlı insanlar için farklı bir dünyanın küçük bir yansımasıdır. Katedrale giren insanlar, cennetten bir görüntü gibi görülen duvarlarda zümrütler gibi parlayan vitraylarla Kudüs’ü ilahilerde daha canlı duyulabilmişlerdir. Yapının tonozları ve ayakları altın gibi ışıltıdadır. Bu üslupla bunaltıcı, güzellik dışı, dünyaya ait olmayan ne varsa çıkarılmıştır. Böylece iman etmeye ve öteki dünyayı özümsemeye gelen kişi, kendini ruhani bir yolculuğa çıkmış gibi hissetmektedir (Gombrich, 2017: 189). Gotik yapılar, yalnızca iç mimarisi ile değil dışarıdan bakıldığında da pek çok güzelliği bünyesinde barındırmaktadır. Resim 2’de görüleceği üzere Paris’teki Notre-Dame Katedrali etkileyici dış cephesiyle bu kapsamdaki en başarılı örneklerden biri olarak gösterilebilir.

Resim 2. Notre Dame de Paris'in Dışarıdan Görünümleri



Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Notre-Dame_de_Paris.

Gotik üslup, Fransa’nın kuzeyinden güneyine etkili bir şekilde giriş yapmıştır. Clermont-Ferrand Katedrali, Narbonne Katedrali, Limoges Katedrali ve Rodez Katedrali bu tesiri açıkça göstermektedir. Fakat Albi Katedrali örneğinde olduğu gibi yerel üslup ve anlayış, Languedoc’ta sonrasında Katalonya’da yan geçitlerin olmadığı, geniş sahına

sahip kilise modeli oluşturarak gotik üsluba karşı çıkmıştır. Gotik üslubun yayılımı, 14. yüzyılda engellense de 15. yüzyılda yeniden canlanmıştır. İngiliz etkisi altında yeniden canlanan bu üsluba “alevli” denmiş ve gotik üslubun en özgün örnekleri bu dönemde ortaya çıkmıştır. Rouen’deki Saint-Ouen Abbey Katedrali, alevli üslubun göz alıcı bir örneğidir (Bazin, 2020: 205-206).

Gotik üslubun ortaya çıktığı ülke Fransa’nın haricinde en güzel yapıları yapan bir diğer ülke İngiltere olmuştur. Bu yeni üslubu hemen benimsemişler ve gelişimine katkı sağlamışlardır. Yerel formunu oluşturan kendine has mimarlar İngiltere’den çıkmıştır. Bunu Canterbury Katedrali’nin koroyerinin başarılı bir şekilde açıkladığı kabul edilmektedir. 1175 ile 1184 arasında Fransız mimar Sensli William tarafından yapılan yapı, Sens Katedrali’nden ilham almıştır. “Erken İngiliz” olarak anılan İngiliz gotik üslubu dönemi, 13. yüzyıl Norman gotik sanatıyla benzerlik göstermektedir. Zaman içerisinde Norman okulu kalıplaşmış özelliklerini kenara bırakmıştır. İngiliz okulu ise üslubun gerekli özelliklerini daha da ortaya koymuştur. Durham Katedrali’nde olduğu gibi uzunca, çapraz sahnelerinde, ince payandalarında, sivri ve dar pencerelerinde bu görülmektedir.

Resim 3. Salisbury Katedrali’nin İç ve Dış Görünümleri



Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Salisbury_Cathedral.

Resim 3’te görüldüğü gibi Salisbury Katedrali de İngiliz sanatının ilk dönem önde gelen, üslubun özelliklerini başarılı bir şekilde yansıtan örneklerindendir. Norman ve İngiliz okullarının paralellikleri 1260’a doğru birbirinden kopmuştur. Yüksek dönem Fransız gotiği içerisinde Norman okulu karakterini kaybetmiştir. Diğer taraftan 14. yüzyılda Fransız gotik mimarlığı duraklama dönemine girince 13. yüzyılın son çeyreğine doğru İngiliz sanatı kendi içerisindeki gelişimiyle eğik hatlı üslubu ortaya çıkarmıştır.

Yeni üslup, Fransız süslü üslubunun ön hazırlığı olmuştur. York Minster Katedrali ve Exeter Katedrali'nin sahnında ve Lincoln Katedrali'nde bütünüyle bu üslup uygulanmıştır (Bazin, 2020: 213-214). Köprü payandalar eşliğinde gotik çapraz tonozdan dolayı gelmiş olan tonozunun üst taraflarına kadar yükselen zengin süslemeler göze çarpmaktadır. Süslemelere ve eğik üsluba 14. yüzyılda daha fazla önem verilmiştir. Merkezi bir sütunu olan poligonal bir plana göre yapılmış papazlara ait meclis binaları ise zarif görünüşleriyle dikkat çekmektedir. 15. yüzyıl Avrupası tümüyle, iyice işlenmiş eğri hatlara düşkünlük gösterirken, İngiltere bu üslubu bir yana bırakmış ve düşeylik üzerinde önemle durarak kendi dikey üslubunu yaratmıştır (Bazin, 2020: 215).

Resim 4. Köln Katedrali'nin İç ve Dış Görünümleri



Kaynak: <https://whc.unesco.org/en/list/292/gallery/&maxrows=32>.

Gotik sanatın Avrupa ülkeleri yolculuğunda Almanya'daki doğuşu 13. yüzyılın ilk yarısında Roman üslubunun egemen olduğu bir bölgede olmuştur. İlk gotik yapılara örnek olarak Naumburg Katedrali, Limburg Katedrali ve Magdeburg Katedrali gösterilebilir. İlk gerçek gotik yapı ise Resim 4'te görülen Köln Katedrali'dir. Almanya'da gotik, dışarıdan alınan bir sanat iken 14. yüzyılda daha özgün yapılar inşa ederek alevli üslubun habercisi olmuştur. Strasbourg Katedrali ve Köln Katedrali'nin önyüzünde olduğu gibi yapıların pencere üstlükleri bol süslemelerle tümüyle kapatılmıştır (Bazin, 2020: 222).

İspanya'da o dönem hüküm süren Castilla Krallığı'nın etkisiz sanat geleneği, gotik üslup ile geri plana atılmıştır. 13. yüzyıldan sonra gotik mimarlık etkisini sürdürmüştür. Bourges ve Coutances'dan ilham alınarak Burgos ve Toledo Katedralleri ile Rheims ve Amiens'deki gotik üslupla yapılan yapılardan ilham alınarak Leon Katedrali inşa edilmiştir. Katalonya'da roman üslubu güçlü olduğu için bu yeni sanat

formu şüphe ile karşılanmıştır. Fakat yine de gotik üslubun özellikleri olan yan geçitler ve Kuzey Fransa kiliseleri tarzında yapılar da yapılmıştır (Bazin, 2020: 224).

İtalya, gotik sanata direnç gösterdiği için gotik üslup, üstünkörü bir şekilde var olmuş; 13. yüzyılın sonunda ve 14. yüzyılda gotik üsluba zıt ve oturaklı bir üslup ortaya çıkmıştır. Süslemelerin önemli yer tuttuğu “sistersiyenler” üslubundan yola çıkılarak inşa edilen İtalyan tuğla yapıların içi ve dışı, Bizans stili renkli mermerlerle döşenmektedir. Orvieto Katedrali, Floransa Katedrali ve Siena Katedrali bu üslubun güzel örneklerindendir. Roman üslubunun yalınlığı ve ağırlığı Siena’daki Palazzo Pubblico ile Floransa’daki Palazzo Vecchio’da görülebilmektedir. Alevli üslup ise ülkenin güneyinden kuzeyine doğru yayılım göstermektedir. 13. yüzyılın ortasından sonra kendini gösteren İtalyan Rönesans’ının gelişimi, 14. yüzyılda gotik üslup nedeniyle engellenmiştir. Fakat duraksamaya karşı 15. yüzyılda Rönesans, kötü gördüğü gotik üslubu kullanmayı bırakmıştır (Bazin, 2020: 225-227).

Kıvrımlı biçiminden dolayı “alevli” denilen geç dönem gotik sanatın örneklerine, İtalya’da Lombardia bölgesi, Napoli Krallığı ve Venedik’te rastlanmıştır; ancak klasik geleneği yeniden hayata döndürmeye çalışan Floransa, üsluba karşı direnmiştir. Fakat alevli üslup, İtalya’da karşı konulsa da tüm Avrupa’ya hâkim olmuştur. Alevli üslup, 14. yüzyılın bitimine yaklaşırken, Fransa’da Amiens ve Rouen bölgelerinde doğmuştur. Alevli üslubun en iyi örnekleri, Almanya ve İspanya’da yer almaktadır. O sıralarda İngiltere’de üslup geri plana itilmiş, keskin hatların, dar ve kalın yelpazeli tonozların olduğu dikey üslup ortaya çıkmıştır. Dikey üslup, Winchester Katedrali’nde, Oxford’taki The Divinity School’da, Cambridge’deki King’s Collage Şapeli’nde, Gloucester Katedrali’nde ve Windsor’daki Saint George Şapeli’nde görülebilmektedir (Bazin, 2020: 285).

Gotik yapıların hâkimiyeti, 15. yüzyılda da devam etmiştir. Dekorasyonda yumuşak kabartmalara sahip olsa da kalın ve ağır kalmışlardır. Kendine has gelişimleriyle yapı unsurlarının her biri özgün bir hal almış ve çeşitli şekiller ortaya konulmuştur. Pervazlar, köşeli biçimde gelişme gösterirken köşeli olan tonozlarda Almanya’da iç içe geçmiş dallar, İspanya’da yıldızlar biçiminde süs oluşturan motifler kullanılmıştır. Bu yapıları yapanlar, aynı zamanda yapılarda ağırlıktan dolayı çökecekmiş hissiyatı oluşturmak istemişlerdir. Böylelikle kullandıkları burguya benzer sütunlarla ölçsüzlük, dengesizlik yaratmışlardır. Yanıltıcı mimari biçimini alevli üslup da desteklemiştir. 13. yüzyılın ince, anlaşılır ve mantığa dayalı yapılarından sonra alevlin kıvrılmasını andıran

alevli üslup, sonraki dönemlerin düşünce ve maneviyat dünyasının habercisi olmuştur (Bazin, 2020: 285-288).

Almanya, kendi tarzı içerisinde fantastik izlenimi veren tonozları, gösterişli süslemeleri ve sivri kuleleri bolca kullanarak alevli üslubu sahiplenmiştir. İspanya ise İtalya'nın etkisinde kalmış gibi görünse de alevli üslubu benimsemiştir. Mimar Hans (Juan) de Colonia (Könlü Hans), Köln Katedrali'nden ilham alarak Burgos Katedrali'ne sivri iki kule eklemiştir. Ayrıca Burgos mimarları, İspanya'da alevli üslupla ilk yapıları yapmışlardır. 15. yüzyılda heybetli bir gotik kilise olan Sevilla Katedrali, Barcelona Katedrali'nden esinlenerek yapılmıştır. 16. yüzyılda üslup devam etmiş ve Sevilla Katedrali'nden esinlenerek Salamanca ve Segovia Katedralleri inşa edilmiştir. İspanya'da Hristiyanların hâkim olduğu dönemde görülen Mağribi sanatı² alevli üslupla uyum sağlamıştır (Bazin, 2020: 303-304).

Ortaçağ üslubunda sanatsal ve eleştirel üretim, 18. yüzyıla kadar sürmüştür. Romantizm, 19. yüzyılda ortaçağ mimarisinin yeniden egemen olmasında önemli yer tutmuş; duyguların yeniden keşfedilmesiyle duyguların istenilen şekilde ifade edilmesi, gotik üslubun canlanması sağlamıştır. İngiltere'de 16. ve 17. yüzyıllarda gotik üslup İngiliz geleneklerinden dolayı canlı kalmayı başarmıştır. Bunda çekici ve etkileyici konumda görülen yıkıntıların İngiliz burjuvası tarafından gotik mimari aracılığıyla çağdaş bir görünüme kavuşturulmasına yönelik atılan adımlar da etkili olmuştur.

Burjuva sınıfı, yıkık şatoları antik güzelliklerle süslemek ve onlara sahip olmak istemişler; böylelikle soylu geçmişlerini göstermeye çalışmışlardır. Bunun en güzel örnekleri, 19. yüzyıl gotik uyanışını şekillendiren, ortaçağı anımsatan, klasizme karşı, yaratıcı, Resim 5'te görüleceği gibi özgün Strawberry Hill evleridir. İngiltere'nin yanı sıra İtalya ve Almanya'da da gerek kültürel gerek var olan mimari üslubun devamının sağlanması açısından gotik üslup uygulanmaya devam edilmiştir. Almanya burjuvazisinde de aynı aşamalar görülmüş; 18. yüzyılın yarısında ilk yeni gotik üslubun örnekleri verilmiştir. Katedral mimarisi şeklinde istasyonlar, şatoyu andıran bankalar yapılmıştır.

² Mağribi sanatı; Fas, Cezayir, Endülüs, Tunus ve Libya gibi Mağrip ülkeleri ve batı İslam dünyasında tarihsel olarak gelişmiş mimari bir stildir. Simetrik dört bölümlü avlular, sıva, ahşap ve çini işçiliğinde detaylı geometrik ve arabesk motifler üslubun bazı özellikleridir.

Resim 5. Strawberry Hill House'un Dışarıdan Görünümü



Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Strawberry_Hill_House.

Fransa ve Almanya klasizme karşı duruşlarıyla övünürlerken Fransa, devrimde zarar gören, ortaçağda yıkılmış ve hasar görmüş dinî yapıları restore etmiş; Almanya'da ise gotiğin canlanması, edebiyat ve felsefenin etkisiyle olmuştur. Romantizmin üzerine kurulan milli duruş, gotik üslupla ifade edilmiş; mimarların bitmemiş işleri, ressamların ortaçağı anımsatan resimleri, yeni ortaçağ izleniminin dönüşümü, yeni mimarinin toplumsal ve dinî yapılarında görülmüştür (Lollini, 2019: 991-992).

1.2. GOTİK RESİM

Gotik üslup, resim sanatı içerisinde iki farklı çağda ve tarzda kendini göstermektedir. İlki gotik sanatın mimarideki hâkimiyetinin olduğu ortaçağ dönemi, ikincisi ise gotik edebiyatın ortaya çıkışına tanıklık eden zamanlarda ortaçağ imajlarının yeniden popülerlik kazandığı 17. ve 18. yüzyıllardır. Sonraki dönemlerde modernleşme yaşayan gotik üslup, şu an birçok mecrada olduğu gibi resim sanatında da hala yolculuğuna devam etmektedir.

Görkemli kiliselerin yapıldığı dönemde resim sanatında yapıtlar, din ve felsefenin tek olduğu, içeriğin dinî düşünceye ters olmadığı ve onun görselleştirilmesine yardımcı olacak şekilde yapılmıştır. Bizans üslubunun gerilemesinin etkisiyle gerçekçi tasvirler de yer edinmiştir. Gerçekçi tasvirlerin eklenmesiyle dinî düşüncenin aktarıldığı resimler haricinde çeşitli olaylar da resmedilmiştir. Böylece minyatür ve fresklerde gündelik hayat hikâyelerine rastlanmaktadır (Öndin, 2020: 61-66). Bu resimlerde gotik mimarinin biçimleri görülmektedir. Örneğin, Saint Louis'nin *Dua Kitabı*'nda gotik mimarinin unsurlarının yansıtıldığı minyatürler ile Paris'teki Sainte Şapeli'ndeki mimari unsurlar

benzeşmektedir (Kluckert, 1999: 390). Gündelik yaşamın aktarılmasının yanı sıra eserlerde detay olarak nesne çizimleri de görülmektedir. Giotto di Bondone'nin yaptığı Arena Şapeli'nde bulunan bir freskte lamba ve kaburgalı tonoz resmedilmiştir. Floransa'daki Baroncelli Şapeli'nde Taddeo Gaddi, kutsal ekmek kutusu, şişeler ve metal tabak gibi nesneleri betimlediği bir fresk yapmıştır. Mumlar, kitaplar ve bu gibi nesneler anlamları olacak şekilde resimlere eklenmiştir (Öndin, 2020: 64).

Din temalı eserlerde içerik, din bilimciler tarafından oluşturulmuştur. 14. yüzyıl itibariyle seküler sanatçıları destekleyen varlıklı kişiler de bu sürece katılmıştır. Bankacı Enrico Scrovegni bu kişilerden biridir. Teoloğa danıştıktan sonra Padova Arena Şapeli'nde bulunan *Mısır'a Yolculuk* (1305-1306) freskine sahneler ilave ettirmiştir. Bu uygulamayı ailenin saygınlığını artırmak amacıyla yapan "sivil mesken" denilen gruplar da vardır. Sivil meskenlerin toplumsal bağlantıları dinî resimlere günlük imgeler dahil edilmesiyle tasavvur edilmektedir (Öndin, 2020: 67). Avrupa'da resim sanatının Bizans'ın hâkimiyetinden çıkışının göstergesi, 13. yüzyıl sonlarında batılı yönünü gösteren Giotto di Bondone'dir. Mekân, doğa ve duygular konusunda yeni düşüncelere sahip olan Giotto, dinî temalara dünya yaşamını dahil etmiştir. İnsanı merkeze koyan bakış açısına yönelip dönemin katı, simgesel resim tekniğine karşı nesnelerin doğal halleriyle resmedilmesini düşünmüştür (Vasari, 2020: 77).

Resim sanatına dönemin mimarisini yansıtması dışında resimlere doğa betimlemeleri de eklenmiştir. Doğa, din temasının olduğu resimlerin dışında bazen de dinî teması bulunmayan eserlerde de betimlenmiştir. Dönemin aydını, hümanist şair Francesco Petrarca'nın düşünce tarzının bu resimlerde yaşadığı görülmektedir. Güzellik hazzını doğa ile eşleştiren Petrarca, dağ yolculuklarındaki manzaralardan etkilenerek doğayı estetik ve duyarlılıkla tanımlamıştır. Ambrogio Lorenzetti'nin *İyi Yönetim- Kötü Yönetim Alegorisi* (1338-1340) freskinde bu düşünceyle karşılaşmaktadır (Öndin, 2020: 66). Ortaçağın romanesk resimlerinde canavarlara, mucizelere yer verilirken çağın son dönemleri olan gotikte doğa, yaşam, gerçekçilik temaları yer almaktadır. Aynı zamanda da ruhsal, madde dışı hayata özlem duyan eserlere yer verilmiştir. Sanatında canavarları, doğaüstü fikirleri sunsa da gotik resimde gölgelenen diğer konu, dinî temaların insanlaşmasıdır (Fischer, 2018: 171-172). 17. yüzyılda da bu süreç aynı şekilde devam etmiştir. Ressamlar, doğayı temel alarak yerel gerçekliği yeniden doğurmuştur. Caravaggio'nun yaptığı bu yenilik sayesinde, sıradan insanların yaşamının konu alınmasını maneviyat için esas gören ortaçağ düşüncesine ve sanatına yönelik bir eğilim

söz konusu olmuştur. O dönemde ressamalar, İncil hikâyelerini köylü yaşamını anlatır gibi yansıtmışlardır (Bazin, 2020: 440).

17. yüzyıl sonları ve 18. yüzyılın başlarına gelindiğinde gotik resim sadece dini, doğayı simgeleyen sanat olarak kalmamıştır. Gotiğin yeniden dirilişi, diğer sanat dalları gibi resim sanatında da kendini güçlü bir şekilde göstermiştir. 18. yüzyıldaki gelişimler ve romantizm dönemiyle gotik, zenginleşen bir kavram haline gelmiştir. Romantizm terimi, ilk başta ortaçağa mahsus ve Almanya’da gotik üslubu tanımlamak için kullanılmış; kısa süre içinde eleştiri ve edebiyat alanında da yer bulmuştur. Karl Friedrich Wilhelm Schlegel, 18. yüzyılın sonlarında doğaüstü ve düşlenenin yanı sıra ortaçağ şiiri olduğunu söyleyerek romantik şiiri tanımlamıştır. Ağabeyi August Wilhelm Schlegel ise 1801 yılından sonra klasik edebiyatın karşısına romantik edebiyatı yerleştirmiştir (Claudon, 2006: 8-9). Tanımlamalar, eleştiriler Johann Wolfgang von Goethe gibi isimlerin de aralarında bulunduğu çoğu şair tarafından yapılmıştır. Ülkeler kendi anlamlarını bulmaya çalışmış; romantizm gotik edebiyat ile iyi uyum sağlamıştır. Gotik, romantizmin daha karanlık tarafını tanımlamak üzere yeniden oluşturulmuş; hatta dönemin gotik yazınsal eserlerinde aynı zamanda romantizm izlerine rastlanmıştır. 18. yüzyıl gotik yazarları, ikinci nesil veya genç romantizm diye anılmışlar; özellikle romantizm akımının sanattaki başarılı yansımalarında kara romantizm³ ve gotik unsurlardan fazlaca faydalanmışlardır.

Gotik resimde, halk edebiyatının yüceltildiği efsane arzusu, Ressam Hubert Robert’ın resimlerinde rastlanılan gibi harabe tutkusu, Johann Heinrich Füssli ya da Francisco Goya resimlerinde betimlenen düş gibi motifler dönemin resimlerinde kendini göstermektedir (Claudon, 2006: 14). Geçmiş zamanı konu alan yazınsal sürece arkeolojik kazı çalışmaları da eklenmiştir. İlk bilimsel kazıların 18. yüzyılda gerçekleşmiş olması bu anlamda tesadüfi değildir. Pompei ve Herkulaneum kentlerinin bulunuşu, hiyeroglifin çözülmesi gibi önemli olaylar sanat dallarını da etkilemiştir. 18. yüzyıldaki gotik döneme yıkıntıların etkisi olduğu görülmektedir. Yıkık şatoların, Roma kalıntılarının, terkedilmiş manastırların görüntüleri her şeyin öleceğini, yok olacağını, çürüyeceğini hatırlatmaktadır. Roma klasisizminin güzelliklerinin zamana karşı ölümü dönemin bu düşüncesini beslemiştir. Sanatçı, gotiği resimlerinde; bulanık deniz, katedral veya yıkıntılar, sisli gökyüzü, yapraksız ağaçlar, efsaneleri hatırlatan bir düş sahnesi gibi

³ Karanlık Romantizm, irrasyonel, şeytani ve grotesk ile popüler hayranlığı yansıtan Romantizm akımının edebi bir alt türüdür.

imgelerle betimlemiştir. Alacakaranlık içinde manzaralar ve bazen bu manzaralar içinde mezarlar görülmüş; doğüstü güçlerin karşısında insanlar, kaderleri üzerine düşünmeye davet edilmiştir.

Gotik görünümün etkileyici, karanlık örneklerinden biri de 17. yüzyılda yaşamış ressam Salvator Rosa'nın yaptığı *Witches at Their Incantations* (1646) adlı resmi. Eser; iskeletler, cadı, yaşlı adam, örtünmüş karakter gibi kötü ve tuhaf imajlarda figürler barındırmaktadır. Tabloda birbirinden farklı insan grupları görülmekte fakat her biri diğerlerinden bağımsızdır. Tablonun sağında tuhaf canavarlara binmiş iki cadı görülmekte, biri elinde bebek taşıırken, solda iki adam tabuttaki bir iskelete yazı yazdırmaya çalışmakta, ellerinde mumlar tutan tamamıyla örtülü bir karakter oturmakta, tablonun ortasında asılı bir ceset, cesedin altında başka bir cadı onun tırnaklarını kesmekte, bir şövalye tavşanı ateşe vermekte ve bunun gibi bir sürü sahne görülmektedir.

Resim 6. Salvator Rosa'nın *Witches at Their Incantations* Resmi (1646)



Kaynak: <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/salvator-rosa-witches-at-their-incantations>.

Resim 6'da da görüldüğü üzere tablonun her yerinde bir hikâye bulunmaktadır. Eser, korkuların ve gizli arzuların içinde oluşunun bir yansımasıdır. Salvator Rosa, bulunduğu yüzyıl içinde gotik resmin canlandırıcısı görevini üstlenmiştir. 17. yüzyılın sonlarında İngiltere'de ortaya çıkan resim sanatının önemli bir parçası olmuştur. Parçalanmış ağaç görüntüleri, yabani ormanlar, kayalıklar, antik dünyanın parçalarını barındıran manzara resimleri, ressamlar için temel oluşturmuştur. Edmund Burke'a göre "yücenin ressamı", 18. yüzyıl gotik edebiyatın ilk eseri olarak sayılan *The Castle of*

Otranto (1764) eserinin yazarı Horace Walpole ve birçok romantik şair, onun resimleri hakkında yazmıştır. Rosa'nın resimlerinin etkisi, İngiltere'de edebiyat alanında ve sözlü anlatımda büyük yer edinmiştir (Davenport-Hines, 2005: 32-35).

Kara romantizm; beden, şeytan ve ölüm üçgeninde kendini göstermekte; güzellik ile dehşet ve haz ile acı arasındaki çizgi bulanıklaşmaktadır. Burada rastlanılan önemli bir figür, şeytandır. Şeytan, gotik resim ve öykülerde de fazlaca karşılaşılan bir figürdür. Edgar Allan Poe eserlerine, operaya, faust hikâyelerine, fantastik öykülere, Lord Byron'ın şiirlerine, Eugène Delacroix'in resimlerine ilham kaynağı olmuştur. Kara romantizm ve gotik resimler denilince akılda kalan eserler yapan ressam Francisco Goya önemli bir başka isimdir. Goya, İspanya resminde doğaüstü fantastikliği işlerken İngiliz resminde Heinrich Füßli ve William Blake öncü kabul edilmektedir. Bu ressam da gotik anlayışa sahiptir. Francisco Goya'nın resimlerinde şeytanların, cadıların, şiddetin, karanlığın ve dehşetin farklı farklı yüzleri görülmektedir. Eserleri kişisel olmanın yanında evrensel değerleri de barındırmaktadır (Davenport-Hines, 2005: 191). Resmini yaptığı modellerin açgözlülüklerini, çirkinliklerini ve aptallıklarını yansıtmak üzere çizen Goya'nın yakın çevresinde gotik romanlar ve şiirler ön plana çıkmıştır. İngiliz gotik edebiyatının modası Goya'yı da etkilemiştir çünkü gotiğin unsurlarını ve atmosferini kendi tarzıyla harmanlayarak resmetmiştir. Her ne kadar İspanya'daki acımasızlığa karşı çizimler yapmış olsa da resimlerinde tarihsel veya günlük hayattan anlar yerine büyücü kadınlar, canavarlar, kâbuslar ve dev figürler bulunmaktadır.

Bakır levhaya işleyerek yaptığı *Los Caprichos* (1797-1799) isimli çizimlerinde, İspanyol toplumunun aptallık ile budalalıklarını vurguladığı cehalet, batıl inanç, çıkarıcılık, önyargılar, zaaf, aldaticılık ve yetersizlik gibi birçok temayı barındıran, 80 parçalık bir set yapmıştır. Bu levhalar arasında 43 numaralı çizim, gotik resim açısından ayrı bir öneme sahiptir. *The Sleep of Reason Produces Monsters* (1797-1799) yazılı levhada yarasalar, uyuyan bir adamın üstünde uçmaktadırlar. Bu figür, iki şekilde yorumlanabilir: insan uyuyorken zihni atik olmadığından dehşeti çağırıcısına canavarları serbest bırakabilir veya Aydınlanma'nın akla ait hayalleri canavarları ortalığa salıverebilir (Davenport-Hines, 2005: 196). Goya'nın çizimlerinde dehşetin ve aşırılığın sınırı belirsizdir. Hangi çağda olursa olsun yaptığı resimler, savaşın kötü yüzünü grotesk bir şekilde gösteren yansıtıcılar olmuştur. Çizgiler bulanıklaşmakta, yüzler kırışmakta, düzensiz maskelere ya da kurukafalara dönüşmektedir (Claudon, 2006: 85). Bilinçaltına ulaşmak amacı güden ressam, ışık ve kullandığı renklerle bunu sağlamaktadır. Her ne

kadar dışavurumculuk 20. yüzyılda ortaya çıkan modernist bir hareket olsa da Goya'nın korkunç resimleri dönemin dışavurumculuğunun yansıması olarak görülebilmektedir. Sinemanın ilklerinde ve devam eden gotik unsurlar barındıran filmlerde, Goya'nın resimlerine ya da ondan esinlenen sahnelere de sıkça rastlamak mümkündür. Ann Radcliffe ya da Matthew Gregory Lewis gibi İngiliz yazarların gotik romanları, Fransız yazar Jacques Cazotte, Polonyalı romancı Jan Potocki gibi isimlerin fantastik eserlerinde Goya'nın anlatmaya çalıştığı insan psikolojisinin izleri bulunmaktadır. Avrupalı romantik ve gotik yazarlar, 19. yüzyılın ilk yarısında Goya'nın eserlerinden yoğun olarak yararlanmışlardır. Aynı şekilde bugüne kadar olan tüm süreçlerde şeytani, doğaüstü unsurları eserlerine katmaya devam etmişlerdir (Todorov, 2019: 256).

Resim 7. Johann Heinrich Füssli'nin *The Nightmare* (1781) Resmi



Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Nightmare.

Öncü ressamlardan bir diğeri olan Johann Heinrich Füssli, gotik resmin temsilinde kullanılan en akılda kalıcı imgelere sahip eserlerden biri Resim 7'de görülen *The Nightmare* (1781) adlı tabloyu resmetmiştir. Korku, cinsellik, kara büyü gibi temaları barındıran eser, bilinçaltı anlatımıyla dönemin eleştirmenlerini etkilemiş ve bunaltıcı korkuyu başarılı bir şekilde yansıtmıştır. Resimde ölü olup olmadığı belli olmayan, beyaz kıyafetlerle yatakta yatan bir kadın ve üzerine çömelmiş, tiksindirici, gözleri korkutucu şekilde bakan erkek bir şeytan tasvir edilmektedir. Arkada patlak gözleriyle perdenin arasından at kafası görülmektedir. Ressamın gotiğe bağlılığı resmin güçlü tasvirlerinde

kendini belli etmektedir. Şeytan görünümlü karabasanı tasvir ederken antik öykülerden ve halk masallarından yararlandığı söylenebilir. Efsanelerdeki şeytana, cinlere, büyülu ögelere ve cadılara dair bilgileri tek bir görünümle harmanlamaktadır (Powell, 1973: 96). Öyle ki Füssli'nin şeytan imgesi, edebiyatta ve sinemada gotik hayal gücünün yarattığı canavarların ilk yorumu sayılabilir. Dönemler ilerledikçe sadece resim sanatı içerisinde kalmayıp şairler, roman yazarları ve yönetmenler tarafından da benzer figürler kullanılmaya devam edilmiştir. Aynı zamanda uyumaya bağı fikirleri değıştiren eserin kopyası Sigmund Freud'un Viyana'daki dairesinin duvarında da yer edinmiştir (Davenport-Hines, 2005: 280-281). Geniş çapta ün kazanan eserin ardından Füssli, üç farklı versiyon daha yapmış; Shakespeare'den ilhamla John Milton eserlerini doğaüstü ve kaygı verici dünyalar yaratarak resmetmiştir. Elinde meşalesi ile Lady Macbeth, ürkütücü canavarıyla karabasan sahnesini yaratmıştır. Melankoli ve dehşetin çekiciliğı, onu düşsel resimler yapmaya itmiştir. Yarattığı düşsel dünya ilginç, erotik ve iç karartıcıdır. Füssli, sadece gotik veya romantik değıl sembolizm hatta sürrealizminin öncülerinden kabul edilmektedir (Claudon, 2006: 80).

Füssli gibi William Blake de türde öne çıkan, sembolizmin öncü isimlerdendir. Birbirleriyle tanışmış ve birbirlerini etkilemişlerdir. Blake, İngiliz resminin en romantik kişiliğı olarak anılmaktadır. İlham verdiği sanatçılar haricinde yapıtlarının kültürel etkileri azımsanmayacak kadar fazladır. Teknik anlamda çok yönlü, yaratıcı ve tutkulu bir sanatçıdır. Ressam, gravürcü ve şairdir. Gravürcü Basire'nin yanında çıraklık yaparak gotik sanatı ve ortaçağ üslubunu öğrenmiştir. Desenci yeteneğı, aldığı gotik sanat eğitimi ile çocukluğundan beri peşini bırakmayan sanrılarını ve doğaüstü görüşlerini etkileyici bir şekilde resmetmiştir (Claudon, 2006: 58). Kendine özgü görüşleriyle çağdaşları onu deli olarak görse de daha sonraları yapıtlarındaki felsefi temaları ve yaratıcılığıyla saygı görmüştür. *Cennet ve Cehennemin Evliliğı* (1790), *Masumiyet ve Tecrübe Şarkıları* (1789), *Vahiy Kitapları* (1789-1795) isimli eserlerinin yanında *İncil*'in bazı bölümlerini, *İlahi Komedy*a (1472) kitabını da resimlemiştir. Edebiyatı resimle harmanlamayı tarz edinmiştir; bunu da melankolik, mistik ve karmaşık düşleriyle yapmıştır.

Resim sanatında, gotik bağlamda dönemler içerisindeki gelişimine göre çok fazla eser verilmiştir. Gotik mimarinin bulunduğu dönemlerdeki anlamı ve tasvir yöntemi ile daha sonraki dönemde gotiğın edebiyatla canlanmasındaki tasvir yönteminin birbirinden bağımsız oldukları görülmektedir. Halbuki bu, gotiğın her döneme nasıl uyum sağladığının güçlü bir örneğidir. Günümüzde gotik resim, romantizm estetiğinde kara

romantizm olarak benimsenen görsel anlatımla yer bulmaktadır. Kâbuslar, grotesk imgeler, canavarlar, karanlık, fantastik ve dehşet uyandıran her imaj, gotik resmin öğelerindendir.

1.3. GOTİK EDEBİYAT

Gotik, 12. ve 16. yüzyıl arasında Avrupa mimarisinin çok önemli bir terimidir. Adını Rönesans döneminde almıştır. Mimariden resim sanatına geçen terim, Siena Okulu'nda yer edinmiştir. Bir sonraki kullanımı alanı edebiyattır. 18. yüzyılın ikinci yarısında, “Gotik Uyanış” denilen dönem başlamış ve gotik adına bir canlanma söz konusu olmuştur. Bu uyanış, Victoria Dönemi'nde yaşanması sebebiyle viktoryen gotik veya neogotik isimleriyle de anılmaktadır. Edebiyatta ortaçağ, gotik mimari hayranı yazarlarla kendini göstermiştir. Giovanni Scognamillo, gotik edebiyatı korku ve dehşet edebiyatının başlangıcı olarak görmektedir. Edebi tür olarak gotik; elbette Aydınlanma Çağı'nın, toplumsal sorunların, romantik ruhun yansıması gibi görülürken aynı zamanda bastırılmış tüm duyguların, düşlerin, arzuların da yansımasıdır. Gotik edebiyatın klasik sayılan ilkleri, İngilizler tarafından ortaya konuyor olsa da gotiğin izlerini Avrupa'da hatta Amerika'da bile görmek mümkündür (Scognamillo, 2014: 27). Gotik edebiyatın ilklerinin İngiltere kaynaklı olması da tesadüf değildir; İngilizler, gotik mimariyi kolaylıkla benimseyip en başarılı örneklerini vermişlerdir.

17. yüzyılın sonlarında ortaya konan, erken gotik denilebilecek eserlerin yazarları, yapılarında yer verdikleri gotik unsurlarla sonraki yüzyılın yazarlarının alıntılıdığı yazarlar olmuşlardır. William Shakespeare'in *Macbeth* (1606), *Romeo and Juliet* (1597), *Hamlet* (1601), *King Lear* (1605), *Richard III* (1593) adlı oyunları, John Milton'ın *Lost Paradise* (1667) eseri, Daniel Defoe'nun *A Journal of the Plague Year* (1722) eseri bunlar arasında sayılabilir. Tüm bu eserlerde henüz gotik edebiyat sayılamayan, parçaları birleştirilemeyen, eksikliği hissedilen estetik unsurlar mevcuttur. Eksikliği tamamlayan Edmund Burke'ün *A Philosophical Enquiry into the Sublime and Beautiful* (1757) isimli eseridir. Eser, gotik edebiyattaki yeni dönemi başlatarak teorik ve felsefi temelini oluşturmasını sağlamıştır. 18. yüzyıla gelindiğinde ilk gotik adını alan *The Castle of Otranto* adlı eser Horace Walpole tarafından yazılmıştır. Clara Reeve'in *The Old English Baron* (1778), William Beckford'ın *Vathek* (1786), Ann Radcliffe'in *The Mysteries of Udolpho* (1794), Matthew Gregory Lewis'in *The Monk: A Romance* (1796), Jane Austen'in *Northanger Abbey* (1817) eserler ve yazarların katılmasıyla türün örnekleri artış

göstermiştir. Sonraki dönemlerde romantizmin ortaya çıkışı, gotik edebiyat için bir avantaj olmuştur. Romantik düşünce, gotiğin üslubuyla uyum sağlamıştır ve ona ilham vermiştir. İkinci nesil veya genç romantik olarak adlandırılan dönemde Mary Shelley'in *Frankenstein* (1818), John William Polidori'nin *The Vampyre* (1819), Charles Maturin'in *Melmoth the Wanderer* (1820), Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann'ın *The Devil's Elixirs* (1815), Friedrich de la Motte Fouqué'in *Undine* (1811) gibi eserleri göze çarpmaktadır. 1880'lerde dönemin sosyal konularını sorgulayan, çağdaş korkular yaratan eserler de üretilmiştir. Robert Louis Stevenson'ın *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (1886), Oscar Wilde'in *The Picture of Dorian Gray* (1890), Henry James'in *The Turn of the Screw* (1898) ve Arthur Machen'in *The Great God Pan* (1894) gibi eserleri öne çıkmıştır. Sheridan Le Fanu'nun *Carmilla* (1872) eseri veya Bram Stoker'ın *Dracula* (1897) eseri gibi gotiğin temsilcilerinden olan canavarlar yaratılmıştır. Bunun yanı sıra gotik unsurlardan yararlanan Emily Brontë'nin *Wuthering Heights* (1847) ve Charlotte Brontë'nin *Villette* (1853) gibi eserleri de türe dahil edilebilir. Charles Dickens'ın *Bleak House* (1852) eserinde olduğu gibi ana akım yazarlar da gotiğin atmosferini romanlarına dahil etmişlerdir. Bu sırada gotik, farklı dünya edebiyatlarında da yer edinmeye başlamıştır (Wikimedia Foundation, 2021).

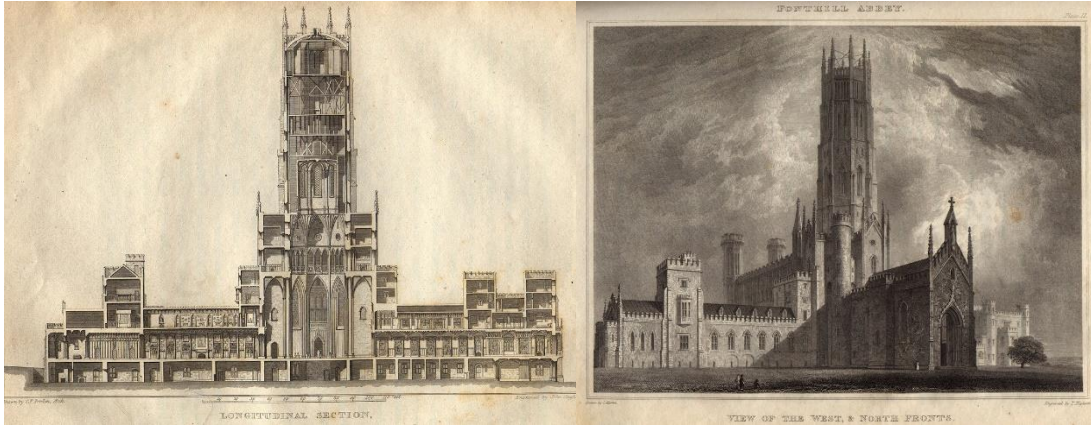
Avrupa kıtasını aşarak Amerika'ya ulaşan gotik edebiyat burada dönemin önemli yazarlarından Edgar Allan Poe'nun eserlerinde yer bulmuştur. Poe; kişisel dehşetiyle, aşırılıkları ve ihtiraslarıyla gotik edebiyatın en önemli temsilcilerden olmuştur. İngiltere'de ise gotik edebiyat, tarihsel kurgular ile harmanlanırken kısa öykülerle popülerliği devam etmiştir. Aynı zamanda “penny dreadful” yani “ucuz polisiye roman” türünde edebi eserlere yer verilmiştir. 20. yüzyılda modernizmle birlikte gotik yine dönemin ruhuna uyum sağlamış; polisiye, korku ve bilim kurgu gibi türlerle birlikte kullanılmıştır. Yüksek edebi değeri bulunan eserlerde de gotik etkiye bu dönemde rastlanmaya başlanmıştır. Daphne du Maurier'in *Rebecca* (1938) ve Gaston Leroux'un *The Phantom of the Opera* (1909) eserleri bunlar arasında sayılabilmektedir. Amerika'da ise modernleşme ile yazın dünyasında “penny dreadful” benzeri “weird tells” ucuz dergilerde hem geleneksel hem modern hikâyeler basılmıştır. Bunlardan en önemlisi Howard Phillips Lovecraft'ın çalışmalarıdır. Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature* (1927) yazısıyla doğüstü korku ve gotik edebiyatı güçlendirecek farklılıklar ekleyerek, bugüne kadar gotik ve çağdaş korku edebiyatını etkileyecek bir mitos yaratmıştır. Gotik edebiyat türü, kendi sınırları içerisinde kalmayıp Güney Amerika

sorunlarıyla birleşerek edebiyatın önemli bir alt türü olan güney gotiğini oluşturmuştur. Tema olarak suç, yabancılaşma, ırkçılık ve grotesk olaylara yer veren eserler, Carson McCullers, William Faulkner, Cormac McCarthy, Truman Capote, Tennessee Williams, Flannery O'Connor gibi yazarlara aittir. Gotik edebiyat günümüzde eserler vermeye devam etmektedir. Çağdaş yazarlar tarafından hala tercih edilmekte ve unsurları kullanılmaktadır. Stephen King, Anne Rice, Neil Gaiman, Clive Barker, Susan Hill gibi yazarların eserlerinde gotik unsurlara rastlamak mümkündür (Wikimedia Foundation, 2021).

Gotik roman, kendi dönemi içerisinde çok önemslenmiş bir tür olmamasına karşın sonrasında çok ilgi görmüştür. “Gothic novel”, 18. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkmış ve 19. yüzyılda ise neredeyse tüm romanlar gotik olarak tanımlanmıştır. Ortaçağ ile bağlantılı çoğu şey, gotik kelimesiyle tanımlandığı için romanlar eski şatolarda, manastırlarda ve yıkıntılar içinde geçmektedir. Pre-Romantik yönelimin edebiyattaki yansıması olarak görülen gotik eserlerin, geçmiş zamanlarda, ortaçağda, doğanın yabanıl ormanlarında, kuralların karşısında duran karakterlere yer vermesi ve doğaüstü unsurlara sahip olması bunu destekler niteliktedir. Hayal ürünü olan ve gerçeklere dokunmayan gotik öyküler sözde kendi döneminin hayat tarzını anlatmadıkları için “romance” sayılması gerektiği düşünülmektedir. Aksine gotik edebiyat, Samuel Taylor Coleridge, John Keats, Lord Byron gibi büyük romantik şairlerin ve Edgar Allan Poe gibi düzyazı ustası yazarların elinde klasikleşmiş hatta çağdaş bir tür olmuştur. Bu isimler, gotik unsurları etkileyici biçimde kullanmışlardır (Urgan, 2010: 853-854).

Klasisizm, hâkim olduğu dönemde gotiğin zıttı olarak görülmüştür. Klasisizm; dengeli, kurallı ve klasik bir yapıt sayılır iken gotik ise kurallara uymayan, dehşet verici ve çalkantılıdır. Klasik edebiyatın ana karakteri bir kahraman iken gotik edebiyatın karakteri kötü ve çirkin bir canavardır. Özünde muğlaklık barındıran gotik edebiyat, yaşam ve ölümü bir arada barındırmasıyla da ifade edilebilir. 18. yüzyılın ortalarında verilen eserlerde, eskiye duyulan özlemle olaylar geçmiş zamanlarda yaşanmakta; hikâyeler tarihi mekânlarda geçmekte ve ölümler geri dönmektedir. Gotik edebiyat, hem 18. yüzyılda doğmuş hem de yeniden yaratılmıştır. Hem eskiyi hem yeniye temsil etmektedir. İlk gotik roman kabul edilen *The Castle of Otranto*’nun yazarı Horace Walpole da eseri için eski ve modern yakıştırması yaparak gotiğin çift yönüne gönderme yapmıştır (Bleiler, 1966’dan akt. Enki, 2017: 62).

Resim 8. William Thomas Beckford'un Evi Fronthill Abbey'nin Çizimleri



Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Fonthill_Abbey.

Mimari alanında ilk örnekleri ortaçağda görülse de, 18. yüzyılda mimari yön yeniden canlanmış ve edebiyat ile eşzamanlı var olmuştur. Bu açıdan roman yeniyi temsil ederken hikâyelerdeki gotik mekânlar eskiyi temsil etmektedir. Strawberry Hill'de yaşayan Walpole, edebiyat ve mimarinin birlikte yükselişine etki sağlamıştır. Ünlü gotik eser *Vathek*'in yazarı William Thomas Beckford da Resim 8'de görüldüğü gibi yüksek bir kulesi olan “Fronthill Abbey” adında bir ev yaptırmıştır (Enki, 2017: 62). Neogotik mimariye sahip yapılar ve romanların beraber yükselişi tesadüfi değildir. Uzun bir süre şatolarda ve kalelerde geçen hikâyeler, 18. yüzyılın sonuna yaklaşıldığında kiliseler, manastırlar ve katedralleri de sürece dahil etmiştir. Zamanla hikâyelerdeki mekân temsili, daha büyük yer ve anlam içermeye başlamıştır. Örneğin; *Dracula*'nın şatosu sadece gotik bir mimari değil, Batı Avrupa'dan yani uygarlıktan uzak yabanıl bölgeleri simgelemektedir. 19. yüzyıl itibariyle mekânlar, dehşeti yabancı diyarlara da götürmüştür. Başka bir 19. yüzyıl eseri ve en önemli gotik romanlardan biri olan *Frankenstein* adlı hikâyede de Kuzey Kutbu görülmektedir. Sanayileşmeyle birlikte gotik mekânlar, sadece gotik mimarisinde değil modern kentlerde, evlerde ve sokak aralarında da kendini göstermektedir. 19. yüzyılın ikinci yarısı ve 20. yüzyıl edebiyatında ev kavramı geniş yer tutmakta; evin kendisi ile ona gelen misafiri arasında özel bir bağ kurulmaktadır. Ev gizemlidir, karakterin aynı zamanda modern insanın eve karşı merakı vardır. Evin tuhaf görünümüne rağmen içeri girilmektedir (Enki, 2017: 87-88). Lovecraft'ın fantezi ve bilim kurguyla harmanladığı doğaüstü korku hikâyeleri, gotik mekânı uzak yerlere ve uzak zamanlara götürmektedir.

Orford Kontu Sir Horace Walpole antik eserler, sanat tarihi ve ortaçağ konularında araştırmalar yapmıştır. Ortaçağa ilgisi sebebiyle kendine Gotik Mimari başlığında da

belirtildiği üzere, Strawberry Hill’de “little gothic castle” olarak da adlandırdığı heybetli bir şato yaptırmıştır. Orada resim, gravür koleksiyonları, değerli antik eserleri korumuş ve kitaplar bastırmıştır. İlk gotik eser olan *The Castle of Otranto* da 1764’te burada basılmıştır. Romanın İtalyanca bir yazmadan çeviri olduğu ileri sürülmüştür. Tarih tam olarak kesin olmamakla birlikte 12. ve 13. yüzyıllarda geçen bir olayı aktarmaktadır. Yazarın rivayet ettiğine göre roman, Walpole’un bir gece gördüğü rüyadan ortaya çıkmıştır (Urgan, 2010: 854-855). Roman, bugünün ölçütleriyle bakıldığında bir melodramdır fakat Walpole, yarattığı atmosfer sayesinde gotik türünü oluşturmuştur. Kanayan heykel, devasa zırh ve miğferler, gökyüzüne yükselen hayaletler, tablolarından çıkan kişilerle Otranto Şatosu’nda doğaüstü birçok olay gerçekleşmektedir. 18. yüzyılın okurları için oldukça dehşet verici olan roman şok etkisi yaratmıştır. Mekân atmosferini iyi bir şekilde betimlemesi, gotik mimarinin kişide uyandırdığı hislerin bir yansıması olarak görülebilir. Horace Walpole, bu türde atmosferi yaratmak için gerekli olan biçimler, mekânlar, malzemeler, dekorların temel çerçevesini oluşturmuştur. Yıkık şatosuyla, çakan şimşeklerle, uğultulu rüzgârlarıyla türe belirli unsurlar atfetmiş ve kendisinden sonra gelen yazarlar için kaynak olmuştur.

Horace Walpole’un açtığı yolda dönemin kadın yazarlarının romanları etkili olmuştur. Mary Shelly, Ann Radcliffe, Clara Reeve, Anna Letitia Barbaud, Lucy Aikin ve Sophia Lee gibi isimler ön plana çıkmıştır. Clara Reeve, Horace’ı taklit ederek ona meydan okumuş ve gotik yanları olan tarihi bir roman ortaya koymuştur. Sophia Lee ise yine Horace’ın yöntemini kullanarak daha ustaca bir iş çıkarmıştır. Bir süre yazarlar, Horace’ın yazdığı belirli mekânlar, tahmin edilebilir sahneler, tek boyutlu karakterler gibi yöntemler üzerinden ilerlemişlerdir. Sonrasında bu yöntemi oldukça etkili bir biçimde kullanarak türe klasikler ekleyecek romanlar yazılmıştır. Ann Radcliffe, türe farklılık getiren; dehşeti ve fantastikliği açıklayan romanlar üretmiştir. *A Sicilian Romance* (1790) ve gotik başyapıtı sayılan *The Mysteries of Udolpho* ile birlikte döneminde oldukça okunmuştur. Romanlarının en göze çapan özelliği, gotik unsurların oluşturduğu korkuyu, bilinmezliği mantıklı bir şekilde açıklamaya çalışmasıdır. Yapıtları ile türün önemli bir ismi haline gelmiştir. Bu yazarların en etkililerinden biri de Mary Shelly olmuştur. Onun gotik yapıtında yıkık şatolarda dolaşılmamakta ve hayaletler görülmemektedir. Shelly, bilimi kullanarak gotik edebiyatın, aynı zamanda bilim kurgu klasiği de olacak eseri *Frankenstein*’ı kaleme almış ve böylece dünya edebiyatının en bilindik canavarını yaratmıştır. Aynı tarihlerde Doktor Polidori’nin *The Vampyre* öyküsü ortaya çıkmış; bu

eser de gotik edebiyatın klasiklerinden ve özellikle vampir mitinin öncülerinden olmuştur (Scognamillo, 2014: 33-34).

Frankenstein, hiç şüphesiz gotik edebiyatın hatta sinemanın en popüler ve en değerli eserlerinden biridir. Sayısız kere tekrarlanmış, beyaz perdeye yansımış ve ondan türetilmiş birçok hikâye görülmektedir. Dr. Victor Frankenstein'ın hikâyesi, Robert Walton'ın İngiltere'deki kız kardeşi Margaret Saville'ye yazdığı mektupla başlamaktadır. Kuzey Kutbu'ndaki manyetik alanı keşfetmeye çıkan Walton ve mürettebatı, neredeyse ölmekte olan Frankenstein'ı bulmaktadır. Tıp öğrencisi olan Victor Frankenstein ceset parçalarından bir yaratık yaratmaktadır. Düşünebilen ve duyguları olan yaratık, yaratılışı gereği çirkin ve dehşet vericidir. Yalnızlık çeken canavar, doktordan kendisi gibi bir dişi yaratmasını istemektedir. Frankenstein ise bunun bir iblisler ordusu meydana getireceğinden korktuğu için reddetmektedir. Her yerde dışlanan canavar doktordan bunun intikamını almak için bir seri cinayet işlemektedir. Eser, döneminin bilimsel gelişmelerine yer verirken bunu fantastik ve gotik ile yoğurarak felsefi bir yaklaşımla sunmakta; hikâyedeki gotik unsurlar sembolizmle anılmaktadır. Gotik edebiyat, aynı zamanda bir çöküş edebiyatıdır. Eserlerde kahramanlık destanları geriye sarılmakta; postmodern insanın arayışları ve kaçışları ortak paydada buluşmaktadır. Frankenstein'ın canavarı bu açıdan başarılı bir örnektir. Parçalanmışlığı tek bedende toplayan Frankenstein, sevgi arayışında, dışlanmışlıklarıyla göçebe bir şekilde yaşamaktadır.

Gotik edebiyatın Frankenstein kadar önemli bir diğer karakteri Dracula'dır. Dracula'nın gotiğin temsilcisi oluşunun temeli eskiye dayanmaktadır. Vampir mitinin oluşumu ve gotik araçlar içerisinde yer edinmesi tesadüfi değildir. Vampir mitine dair bilgilere Antik Mısır, Antik Yunan ve Roma'da dahi rastlanmaktadır. Farklı kültürler içerisinde farklı isimler olsa da, bu varlık her bölgede neredeyse aynı özelliklere sahiptir. Doğu Avrupa'da *Vampyr* veya *Upir*, Antik Yunan'da ve Roma'da *Lamia*, Rusya'da *Vurdulak* gibi isimlerle anılmaktadır. Lamia'nın güzel kadınların kılığına girip erkekleri tuzağına düşürüp onların kanını içtiği söylenmektedir (Baresford, 2014: 23-24). İlkel çağlardan modern çağlara yaklaştıkça vampir mitinin etkisi büyümüştür. Dönemin sorunlarına, kişilerin problemlerine uyum sağlayarak güçlenmiştir. Mitin çok uzun bir tarih yolculuğu olsa da edebiyata girişi 19. yüzyılda olmuştur. Bundan sonrası için şiirlerde, romanlarda gotik edebiyatın vazgeçilmezi konumuna yükselmiştir. Edebi anlamda önemli rol oynayan dört adet eser bulunmaktadır. Bunlar sırayla; John William Polidori'nin *The Vampyre*, James Malcolm Rymer'in *Varney the Vampire* (1845),

Sheridan Le Fanu'nun *Carmilla* ve Bram Stoker'ın *Dracula* eserleridir. John William Polidori'nin *The Vampyre* eserinde Lord Ruthven, soyluların gözdesi, Londra'daki çoğu partide kendini gösteren maddi açıdan gösterişli biridir. Aubrey isimli masum, zengin ve genç adam Lord Ruthven'e hayranlık beslemektedir. Birlikte Avrupa seyahatine çıkmaktadırlar. Ruthven, Yunanistan'dayken eşkiyaların saldırısına uğramaktadır. Omuzuna aldığı öldürücü yara ile kangrenden ölmektedir. Aubrey, Londra'ya döndüğünde Lord Ruthven'i capcanlı bir şekilde karşısında görmektedir. Vampir olduğunu anlayan Aubrey ölmeden önce gerçeği açıklamakta fakat her şey için çok geç kalmaktadır. Lord Ruthven, Aubrey'in kız kardeşiyle evlenmektedir. Aubrey'in sözleri üzerine kız kardeşini korumak için giden vasiler onu kanı emilmiş bir şekilde ölü bulmaktadırlar. Lord Ruthven de sıradaki kurbanları için ortadan kaybolmaktadır (Scognamillo, 2014: 86). Polidori, Lord Ruthven karakteri ile sonraki vampirler için bir model yaratmıştır. Vampirlerin şeytansı bir asalete sahip olması, sonraki vampir hikâyelerinde de gözlemlenmektedir.

James Malcolm Rymer'ın *Varney the Vampire* eserindeki Sir Francis Varney de Ruthven gibi bir lordtur ve en az onun kadar ünlüdür. İngiliz tefrikalarında yaklaşık 850 sayfa uzunluğunda yayınlanmıştır. Seriler halinde yayınlanan hikâyede okuyucunun ilgisini kaybetmemek adına Varney, Polidori modelinin yanında başka yöntemlerden de yararlanmıştır. Bu yöntemleri de sonrasında Bram Stoker, *Dracula*'da kullanmıştır. Varney, kemikli yapıya sahip, uzun boylu ve soluk benizlidir. Kurbanlarını genç kızlardan seçmekte, kan içme isteğini engelleyememekte ve kanlı eylemlerde bulunmaktadır. Varney, farklı konulardaki uzun maceralarının sonunda volkanik bir dağa çıkarak kendini lavlara bırakmaktadır. Varney bir yana Polidori'nin modeli o kadar oyun, şiir hatta operada bile işlenmiştir ki artık vampir öyküsüne bir tazelik ve yenilik getirme ihtiyacı duyulmuştur. Bu ihtiyaç, Sheridan Le Fanu'nun *Carmilla* eseri ile karşılanmıştır. Arkasından Bram Stoker'ın *Dracula*'sı gelmektedir. Bram Stoker da Sheridan Le Fanu'nun eserinden önemli ölçüde etkilenmiştir. Eserde; hikâyenin anlatıcısı olarak Laura, altı yaşındayken gördüğü tuhaf rüyayı anlatmaktadır. Rüyasında tanımadığı gizemli bir kadın onu ziyaret etmektedir. *Carmilla*, yıllar sonra Laura'nın yaşadığı şatoya gelmektedir. Laura, rüyasındaki kadının aynısı olduğunu fark etmekte ve ikili arasındaki ilişki arkadaşlıktan öte olmaktadır. Laura'nın kanıyla beslenmektedir. Kendini *Carmilla* olarak tanıtan vampir, gerçekte 150 yıl önce ölen Kontes Mircalla Karnstein'dır ve aslında ölmemiştir. *Carmilla*-*Mircalla*'nın tabutunda göğsüne kazık çakılmakta, cesedi

yakılmakta ve nehre atılmaktadır. Laura böylelikle vampirden kurtulmaktadır (Scognamillo, 2014: 89-90).

Carmilla'da; gizemli atmosfer, eski şatolar, batıl inançlar, doğaüstü figürler gibi gotik kurgunun temel özelliklerinin başarılı bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Sheridan Le Fanu, cinsel temayı saklamayan, ilk lezbiyen kadın vampir öyküsünü ortaya koymuştur. Carmilla, aynı zamanda okuyucu ile onun arasında özdeşleşme yaşadığı ilk vampirdir. Varney için bazı durumlarda özdeşleşme olsa da onun kötü eylemleri bunu zorlaştırmıştır. Öte yandan Carmilla'nın masumluluğu bunu tam anlamıyla sağlamaktadır (Davenport-Hines, 2005: 300). Dracula'ya sıra geldiğinde Bram Stoker için vampir formülleri neredeyse hazırdır. Bram Stoker da bu formülleri ve yüzyıllarca anlatılan bu miti edebiyat tarihine çağdaş bir eser olarak eklemiştir. *Dracula*; gotik edebiyatın popüler vampiri ve çağını aşan bir yapıt olmuştur. Stoker, Dracula'yı British Museum'da öğrendiği Kazıklı Voyvoda Vlad Dracul'dan esinlenerek oluşturmuştur. Vampir mitini, halk anlatılarını kendinden önce yazılan vampir edebiyatı örneklerini de araştırıp yazmıştır.

Vampir özellikleri düşünüldüğünde akıllarda beliren imaj, Dracula sayesinde olmuştur. O zamana kadar farklı kültürlerde, çeşitli özelliklerle var olmuştur. Dracula öncesi edebi eserlerde imaj oluşumu, Ruthven modeliyle durgun bir şekilde ilerlemiştir. Dracula'nın çıkışı ve hemen sonrasında gerçekleşen sinema uyarlaması bugün ortak kabul gören vampir görünümünü hafızalara kazımıştır. Popülerliğinin ve kalıcılığının önemli noktalarından biri, eski ve yeninin başarılı bir şekilde harmanlanmasıdır. Antik vampirler ve folklorik öğeleri; Van Helsing'in kan nakli, gramofon ve stenografi gibi dönemin teknolojisiyle birlikte kullanması okuyucu için hikâyeyi ilgi çekici hale getirmiştir. Dracula, eskiyi barındıran ama 20. yüzyılda doğmuş, çevresiyle ilişkisi olan bir canavar olmuştur. Öncesinde yazılan eserlerde vampirler birbirini tekrar etmiş ve kendi dönemi içerisinde sıkışmıştır. Bu nedenle okuyucuların vampir hikâyelerinden sıkıldığı düşünülmüştür. *Dracula* da ilginin azaldığı bir dönemde ortaya çıkmış ve vampir mitine yakışır bir şekilde vampiri yeniden canlandırmıştır. Dracula'nın ölümsüzlüğü modern mit olarak süregelmiştir (Baresford, 2014: 122-123).

Gotik edebiyatın önemli ülkelerden biri olan Amerika'da Edgar Allan Poe, daha önce de belirtildiği üzere, günümüzde gotik edebiyatın öncü isimlerinden sayılmaktadır. Esrarengiz ve dehşet verici her şeye çekicilik duyan Poe, bunların anlatıcısı olmayı seçmiştir. Amerika'da kısa öykünün ilk yazarlarından biri olmasının yanı sıra çağdaş

polisiye türünün de mucidi olarak kabul edilmektedir. Ölüm, en çok kullandığı temadır. Cesedin çürümesi, ölümün fiziksel belirtileri, canlı mezara gömülme, ölülerin canlanması, matem duygusu gibi okuyanın bilinçaltında hatırlanan öğeler üzerine yazmıştır. Lovecraft'ın hikâyeleri de gotik gelenekten gelmekte; korkunun sınırlarını genişleterek dehşeti ve gizemi ustaca ele almaktadır. Gotik edebiyat köklerinin yansıması görülmektedir. Edgar Allan Poe'nun varisi olan Lovecraft, çağdaş Amerikan edebiyatında gotik türün önemli bir temsilcisi ve tepe noktası olmuştur. Geçmişten ya da gelecekte çok bilinmeyenle, anlatılmayanla, derinlerde saklı olanla ilgilenmiştir. Lovecraft'ın eserlerinde eski evler, kötü kokulu bodrumlar, bulanık geçitler, tuhaf mimariler, bilinmeyen yerlerden gelen canavarlar ve kozmik kötülük gibi öğeler bulunmaktadır (Scognamillo, 2014: 15).

Tüm bu yazarlar ve eserler doğrultusunda gotik kurgunun öğeleri denilen maddeler ortaya çıkmıştır.

- Kaleye yerleşmek, gotik bir mekânın önemli unsurlardandır. Olaylar bu mekânda veya çevresinde gelişmektedir. Gotik mekânlarda, gizli geçitler, yıkık bölümler, kullanılmayan karanlık odalar bulunmaktadır.
- Bir diğer öğe, gizem ve gerilim dolu bir atmosfer olmasıdır. Esere bilinmeyen, tehdit edici duygu ve devamlı dozunu artıran korku hâkimdir. Modern filmlerde bu öğe esrarengiz cinayetler olarak da izleyicilerin karşısına çıkmaktadır.
- Eserlerde kadim bir kehanet bulunmaktadır. Geçmiş veya şimdiki zamana bağlı olarak hikâyeler kafa karıştırıcı ve belirsizdir. Gelecek olayları ima etmek için kullanılan alametler, lanetler ve görü elementi vardır. Bir nesnenin düşüp kırılması kötü olayların habercisi olarak görülebilmektedir. Modern kurgularda ise karakterin gördüğü gölgeli figürler sıkça kullanılan bir örnektir.
- Başka bir element ise doğaüstü ve açıklanamayan olaylardır. Yürüyen hayaletler, ruhlar ve canlanan nesneler vardır. Bazı eserlerde bilinmezliğe doğal bir sonuç bulunurken bazıları doğaüstü olarak kalmaktadır.
- Eserlerde şiddetli duygular yaşanmaktadır. Anlatım duygusaldır ve karakterler, yoğun üzüntü, panik, şaşkınlık ve öfke hali içindedirler. Panik atak, çılgılık ve nefes darlığı benzeri olaylar yaşanması normaldir.

- Başka bir öge ise zor durumda olan kadınlardır. Yalnız, dalgın, korunmasız ve histerilere sahip kadınlar acı çekmekte; okuyucunun sempatisini ve acıma duygusunu uyandırmak amacıyla konmaktadırlar.
- Bununla birlikte güçlü, zalim, korkunç bir erkek tarafından tehdit edilen kadın karakterler vardır. Malikânenin sahibi, babası veya kral görevinde olan erkekler, kadın karakterlerin istemediği bir şeyler yapmasını talep edebilmektedirler. Kadının sevmediği biri ile evliliği buna örnek gösterilebilir.
- Diğer bir öge, kasvet ve dehşetin metonimidir. Yağmur yağması, uğultulu sesler, kapı gıcırdamaları, inlemeler, ayak sesleri, hayvanların uluması, gök gürültüsü, şimşekler ve ışıkların sönmesi gibi gizemli, tehlikeli ya da doğaüstü olaylar yaşanmaktadır. Genel olarak atmosfer yaratan parçalar kullanılmakta ve karşılığında temsil ettiği metaforlar bulunmaktadır.
- Son öge ise gotik atmosferi daha iyi desteklemek amacıyla eserlerde yer verilen gotik kelime kullanımlarıdır. Uygun kelimelerle korku hissi daha iyi verilmektedir. Örneğin; şeytani, melankoli, ızdırap, büyü, karanlık, dehşet, kehanet, goblinler, uğursuz, tılsım, ruhlar ve perili gibi kelimeler. (Harris, 2019).

Günümüzün postmodern dünyasına belki de en çok hitap eden edebi türlerden biri gotik kurgular olmuştur. Eski çağlardan süregelen, nesilden nesile geçen korkuların ve korku hikâyelerinin hala insanları korkutuyor olması, gotik kurguların görevini şekil değiştirerek dönemine uygun davranması açısından iyi üstlendiğini göstermektedir.

2. SİNEMADA TÜR KAVRAMI

2.1. FİLM TÜRLERİNİN TANIMI

Tür/janr kelimesi, Fransızca kökenli “genre” kelimesinin karşılığıdır. Türler, ortak özellikleri bulunan nesnelerin sınıflandırılıp belirli başlıklar içerisinde gruplar haline getirilmesiyle oluşturulmaktadır (Abisel, 2017: 27). Aristoteles dramaları sonlarındaki değer yüküne karşın hikâye tasarımına göre bölerek ilk türleri ortaya koymuştur. Bunlar; Basit Talihli, Basit Talihsiz, Karmaşık Talihli ve Karmaşık Talihsiz’dir. Yüzyıllar içinde Aristo’nun bu berraklığı, gittikçe daha da bulandırılmış ve çoğaltılmıştır. En nihayetindeyse kaybolmuştur. Goethe, konuya göre yedi türden söz etmiştir; aşk, intikam vb. Johann Christoph Friedrich von Schiller daha fazla tür olması gerektiğini ancak bunları isimlendiremeyeceğini söylemiştir. Georges Polti “36 Dramatik Durum” adı

altında üç düzine civarında duygu çıkarımı sıralamıştır. Ancak onun kategorileri, kullanıma uygun bulunmamıştır. Semiyolojist Christian Metz ise tüm film kurgularını “sintagmalar” adını verdiği sekiz olasılığa indirmiştir. Ancak onun bu sanatı bilime çevirme çabası da boşa çıkmıştır (McKee, 2017: 70).

Avrupa sanat geleneğinde janr, ilk defa bir grup resmi (genre painting) tanımlamak amacıyla kullanılmıştır. Avrupa resim sanatında devam eden süreler boyunca kutsal temalar, mitolojik konular ve karakterler anlatılmıştır. Dinî hikâyeler, öğretici ve ahlaklı olacak şekilde resmedilmiştir. Verilmek istenen mesajın doğru iletilmesi esas olduğu için yoruma kapalı ve belli kurallara bağlı resimler yapılmıştır. Özellikle 16. yüzyıl ile birlikte resim alanında yaşanan teknik gelişmeler gündelik yaşam resimleri yapmanın yolunu açmıştır. Grup resimlerinde soyluların dışında günlük yaşamdan kesitler sunan köylülerin yaşamları resmedilmiştir. Flaman ressamların etkisiyle tür resmi ayrımı açıklık kazanmış; romantik dönem Avrupa sanat dünyasında “sanat için sanat” görüşünün benimsenmeye başlamasıyla eserin özgünlüğü ön plana gelmiştir. Bu sebeple yapılan resimlerin diğer eserlerle benzeştiği için belirli bir tür altına yerleştirilmesi özgünlüğünü sorgulatmıştır. Ortaya çıkan bakış açısı, günlük yaşamı resmeden resamlara yönelik alaycı ve küçümseyici bir tavra dönüşmüştür (Abisel, 2017: 28-30).

18. yüzyılda sanat eğitiminin kraliyet etkisinde olmasının ardından, 19. yüzyılda modernleşmeyle sanatçının akademiden bağımsız hareket etme şansı doğmuştur. Sanatçılar, yeni ifade biçimlerinin peşine düşmüşler ve gruplar halinde yaptıkları işlerin kriterlerini anlatan manifestolarını açıklamışlardır. Yapılanlar tür mantığında olsa da saygın görünümüleri dolayısıyla akım başlığı altında toplanmışlardır. Sanatçılar, aynı başlık altında olsalar da hem biricik olup hem de sanata yeni değerler katmışlardır. Akademiye bağlı olmadıkları için geleneğin ve kuralların dışında yaratıcı eserler ortaya koymuşlardır. Toplumun yeni sanata adapte olması zor gibi görünmektedir fakat modernleşme, sadece sanatta değil diğer tüm anlatılarda ve görsel biçimlerde gelişmiştir. Dönemin girişimcileri, toplum üzerindeki etkilerini arttırmak için girişimlerde bulunmuşlardır. Ucuz romanların popüler olmasının tür kavramı üzerindeki etkisi büyüktür. Gerilimi bol, melodramatik basit hikâyeler, türün kullanımını artırmıştır. Fakat diğer taraftan bu macera dolu hikâyeler, popüler filmlerin ucuz olduğu düşüncesini yaymıştır (Abisel, 2017: 30-33).

“Bazı benzer niteliklere sahip filmler aynı başlık altında toplanmakta ve seyirciye tercih ettiği türleri ayırt etme şansı verilmekteydi. Bu süreçte, endüstriyle seyirci arasında kurulan ilişki hem türlerin kendine özgü imge ve singelerinin, hem de anlatsal uylaşmalarının ortaya

çıkmasını sağladı. Simgeler hangi filmin, hangi türe girdiğinin ipuçlarını gösteriyor, uylarımlar ise gerek yapım planlamasında, gerek seyirci tercihlerinde önemli rol oynuyordu” (Abisel, 2017: 34).

Sinemada tür ayrımı, sinemanın ticari amaçlar doğrultusunda yararlanıldığı, rakiplerini eleyerek gösteri dünyasında çok fazla kişiye ulaşmasıyla ortaya çıkmıştır. Kısa filmlerin etkisi normalleşmeye başladığında, girişimciler filmlerle öykü anlatma işine girişmişlerdir. Endüstri gelişirken filmlerin tanıtımının etkili bir şekilde yapılması önem kazanmıştır. İzleyicilerin tepkilerinin ölçülmesi için ticari açıdan filmleri türlerine ayırıp gösterim yapmak önemli hale gelmiştir. Sektörün gelişimi; tüm yapım, dağıtım ve gösterim süreçlerinin planlı programlı olmasını zorunlu kılmıştır (Abisel, 2017: 34). Büyük hasılat yapmış ticari filmlerin türler sayesinde gruplandırılması, endüstriyi ve popüler filmleri çözümlemek isteyenler için de kolaylık sağlamıştır. Fakat çeşitli unsurlara sahip melez filmlerin artışı, tür sınıflandırmasında kesin sınırlar koymayı ve ayrımları yapmayı zorlaştırmıştır. Bunun için eleştirmenler tarafından bazı çözümler sunulmuştur. Fakat her eserin gruba ait olması olanaksız gözükmektedir. Kültürel ürünler olması da bunu zor kılmaktadır. Bir kültürde işleyen formül başka bir kültürde işlemeyebilmektedir (Abisel, 2017: 27-28). Zaman ilerledikçe de kültürel birikim doğrultusunda tür sınırları bulanık hale gelmeye başlamıştır. Sinemada tür kavramına bakıldığında genel olarak; konu ve ortak anlatısal unsurları bakımından benzer, daha önce denenmiş ve mali açıdan riskin minimum olduğu film toplulukları olarak görülmektedirler.

Her ne kadar akademisyenler film türlerini tartışsalar da izleyiciler tarafında türlere özgü beklentiler doğal olarak oluşmuştur. Tür, basit bir çeşitli kataloglamanın ötesinde bir sistemdir. Tür, sadece film cinsini değil, bunun yanında seyircinin beklenti ve varsayımlarını da referans almaktadır (Hayward, 2012: 531). Bu sayede seyirciye filmi öncesinde ya da daha başındayken tanıma fırsatı vermektedir. Filmlerin ve onları birbirinden ayıran unsurların açık bir şekilde kavranabilir olmasını sağlamaktadır. Türler, seyirciye olayların neden o şekilde olup bittiğini, karakterin neden öyle davrandığını, neden o şekilde giyindiğini ya da konuştuğunu da açıklamayabilmektedir. Örneğin; müzikal film türünde hiç sebep yokken karakterin şarkı söylemesi gibi ve türü bilip izleyen seyirci, filmde daha birçok kez şarkı söyleneceğini de bilmektedir. Seyircinin beklentisi ve varsayımı bu şekilde olmaktadır (Neale, 2018: 110). Diğer sanat dallarındaki tür incelemesine göre sinemada tür incelemesinin zor olmasının sebebi, bir roman veya bir tablo gibi sadece sanatçının kişisel anlatımlarının etrafında yapılmamasıdır. Sinema

sanat olmasının yanında aynı zamanda bir endüstridir. Yönetmen, bu iki uç nokta arasındadır. Ressam ya da yazarın ticari ilişkilerdeki maliyetinden fazla üzerinde baskı mevcuttur. Bu noktada tür yönetmeni, seyircisini dikkate almak zorundadır. Sinemada türe bakış, çoğu zaman ticari ve popülerlik ölçütlerini taşımaktadır (Özden, 2020: 216).

Klasik anlatı sineması ele alındığında tür filmleri ile aynı zamanlarda ortaya çıkmış ve gelişmiş olduğu görülmektedir. Amerika’da yönetmenler, film dilini meydana getirirken tür filmlerini de oluşturmuşlardır. Türlerin kurallarını üretip bu doğrultuda filmler yapmışlardır. Bu şekilde filmlerin devamlı üretimi kuralları sabitleştirmiştir. Sinemada tür kavramının ortaya çıkışı ve gelişimi Amerika merkezli olmuştur (Oluk Ersümer, 2013: 173). Hollywood filmlerini inceleyen sinema eleştirmenleri, filmleri sınıflandırmak için sürekli bir yöntem arayışında olmuşlardır. Çeşitli film yazarlarının bu konuda birbirinden farklı görüşleri bulunmaktadır. Steve Neale; seyirci, eleştirmen ve endüstrinin ortak düşüncelerinden ortaya çıkan bir sınıflandırmayı kabul etmektedir. Ona göre de türler komedi, dedektif, destan, fantezi-serüven, gangster, dehşet, melodram, müzikal, bilim-kurmaca, gerilim ve western’dir (Neale, 1980: 65-70). Thomas Schatz, türleri “düzen ve bütünleşme” olarak iki gruba ayırmaktadır. Bu gruplara ait olan türleri; eylemlere, karakterlerin özelliklerine ve olay örgüsünün oluşumuna bakarak belirlemiştir. Bunun sonucunda ilk başlığa, toplumsal düzene özgü olarak western, gangster, dedektif filmlerini dahil etmiştir. İkinci başlığa ise kişisel ve toplumsal çatışmaların duygusala özgü olarak romantik, müzikal filmleri, salon güldürülerini ve melodramları eklemiştir (Schatz, 1981: 36).

Türleri sınıflamada farklı düşüncelerden biri Joseph W. Reed’e aittir. Reed, tür filmlerinin arasındaki etkileşimin yanı sıra her filmin kendi dönemi içindeki etkileşimin daha önemli olduğunu öne sürmüştür. Tür, sadece belli kalıplardaki özellikleri kapsamaz, organik bir şekilde gelişim de göstermektedir. Reed bu konuda üç tür sınıflandırması yapmıştır. İlki westernler, savaş filmleri ve kadın filmleri; ikincisi, dönem filmleri, komedi ve müzikaller; üçüncüsü casus/gerilim filmleri, eylem/serüven filmleri, bilim kurgu filmleri, korku filmleri ve destanlardır. Reed’in bu gruplar dışında bazı filmleri dahil ettiği farklı film türleri de olmuştur. Aile filmleri, liseli filmleri, yıldızlara göre oluşturulan gruplar, geniş mekânları kullanan filmlere göre gruplar, korsan filmleri, spor filmleri, hapishane filmleri gibi birçok tür grubu ortaya koymuştur. Bu kadar çok sınıflandırmanın sebebi ise bir türün içerisinde gelişen özelliklerle yeni biçimlerin yaratılıp kendi üretimini yapmasından kaynaklanmaktadır. Sonuç olarak birçok türün

melez olduđu düşünölmektedir (Reed, 1989: 10). Melezlik konusunda aynı yaklaşımı Steve Neale de sergilemiş; türe ait film gruplarının zamanla değışim geçirdiđi, iki tür arasında bazı unsurların ödünç alındığını, sınırlarının keskin olmadığını belirtmiştir. Bundan dolayı psikolojik drama, romantik komedi gibi melez örnekler doğmuştur (Neale, 1990: 57-59). Tür tartışması hiçbir sanat dalında son bulmadığı gibi sinemada da son bulmamıştır. Günümüzde halen bu konuda çalışmalar yürütölmekte ve yeni görüşler ortaya konulmaktadır.

2.2. FİLM TÜRLERİ

Film türleri yerli ve yabancı literatürde farklı şekillerde ele alınmakta olup, tez çalışması kapsamında bu başlık altında temel türler olarak adlandırılabilcek “dramalar”, “komedi filmleri”, “korku filmleri”, “fantastik filmler”, “bilim kurgu filmleri”, “romantik filmler”, “western filmleri”, “aksiyon/macera filmleri”, “gerilim filmleri”, “suç filmleri”, “kara filmler”, “savaş filmleri”, “belgesel filmler”, “biyografik filmler”, “müzikaller”, “animasyonlar”, “spor filmleri” ve “sanat filmleri”ne kısaca değinilecektir.

i. Dramalar

Drama, belki de diğer tüm film türleri arasında en kolay fark edileni olsa da en zor tanımlananı olarak değeriendirilebilir. Bu türü diğerlerinden ayıran baskın biçimsel ögeler bulunmamaktadır. Drama, neredeyse evrensel olan bir ifade biçimi olarak dikkat çekmektedir. Öte yandan duyguların önemliliđi ve özgün karakterlerin geliştirilmesini içeren yapılarla olan bağımlılıđı bu türün iki temel bileşenidir. Duyguları vurgulayan müzik kullanımı ve belirgin ahlaki ströktürün bulunması tür için mühim olan unsurlardır (Gehring, 1988: 285-286). Dram, duygular hakkındadır. Özdeşleşme ve empatiyi yaratmış esas sinemasal biçimdir (Kolker, 2011: 294).

Bu tür için şu filmler örnek gösterilebilir: *Broken Blossoms* (1919), *Sunrise* (1927), *Stella Dallas* (1937), *It's A Wonderful Life* (1946), *The Blue Veil* (1951), *To Kill a Mockingbird* (1962), *Susuz Yaz* (1963), *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (1975), *Cinema Paradiso* (1988), *American Beauty* (1999), *Requiem for a Dream* (2000), *Uzak* (2002), *Hayat Var* (2008), *Intouchables* (2011), *Parasite* (2019), *The Worst Person in the World* (2021), *Aftersun* (2022).

ii. Komedi Filmleri

Sinema tarihinin en eski türlerinden birisi komedidir. İlk filmler, tek bobinlik hareketli görüntülerdir. Bir festival çadırında, bir müzik salonunda veya bir vodvil oyununda ortaya konan karışık bir medya gösterisi içinde sunulmuştur. İlk komedi, Louis Lumière'in *Arroseur Arrosé* (1895) filmi kabul edilmektedir. Sonraki komedi filmleri de bu filmten türeyerek gelişmiştir. Böylelikle Charlie Chaplin, Buster Keaton ve Fatty Arbuckle gibi komedi kahramanları ortaya çıkmıştır (Hayward, 2012: 257). Komedi türünün temel unsuru mizahtır. Bu tür filmlerin temel kaygısı izleyiciyi eğlendirmek ve güldürmektir.

Kara komedi, absürt komedi, kaba komedi, durum komedisi, romantik komedi, parodi gibi komedi alt türlerinden bahsedilebilmektedir (McKee, 2017: 72). Komedi filmlerine şunlar örnek gösterilebilir: *The Kid* (1921), *Modern Times* (1936), *The Miracle of Morgan's Creek* (1944), *Harvey* (1950), *The Apartment* (1960), *Hababam Sınıfı* (1975), *Monty Python and the Holy Grail* (1975), *Airplane!* (1980), *The Big Lebowski* (1998), *Bruce Almighty* (2003), *G.O.R.A.* (2004), *The Hangover* (2009), *Scott Pilgrim vs. the World* (2010), *The French Dispatch* (2021).

iii. Korku Filmleri

Korku filmleri, en temelinde izleyicinin beden bütünlüğü ya da hayatına karşı olabilecek tehditlere dair korkularına seslenmektedir. Korku türü filmler; hem hayalet, hortlak, yaşayan ölü, vampir gibi birçok kültürde yer alan hikâyeleri sık sık kullandığı için hem de insanın temel korkularına bağlı olduğundan kültür ya da ülke fark etmeksizin izleyici bulabilmektedir (Abisel, 2017: 135).

Tarihi oldukça eskiye dayanan bereketli bir sözlü ve yazılı mirası olan korku türü, en eski hikâye anlatma formlarından biridir. Öyle ki, 8. yüzyıldan kalma İngiliz literatürünün en eski şiiri *Beowulf*, dehşete düşüren bir korku öyküsüdür (Odell & Blanc, 2011: 11-12).

Günümüzde yerleşmiş korku türünün geleneklerini içermesine değil de sadece korkutma amaçlı çekilmiş bir film dikkate alındığında türün ilk örneği *L'Arrivée d'un Train en Gare de La Ciotat* (1885) olarak kabul edilebilir. Ancak bugünkü korku türü anlayışıyla örnek kabul edilen ilk eser, Georges Méliès'in *Le Manoir du Diable* (1896) filmidir. Bir taraftan, Thomas Edison'un stüdyosunda çekilen *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895) filmi de kesilen başın sepete düşüşünü gösterdiği için korku

türünde sayılabilir. Diğer taraftan korku türünün gelişiminin en mühim adımlarından bir kısmını Alman sinemacılar atmıştır. Çektikleri filmler; benlik, kader ve ölümlülük gibi konuları gölgeli ve kasvetli bir ambiyansta ele almıştır (Abisel, 2017: 148-149). Bu filmler, korku türünün dağarcığını genişletmiş ve neler yapabileceğini daha net bir biçimde gözler önüne sermiştir.

Korku filmlerinin birçok alt türü bulunmaktadır. Bunlardan bazıları; doğaüstü, okült ve hayalet filmleri, psikolojik korku, canavar filmleri, slasherlar⁴, body horror⁵ ve splatter⁶ filmler şeklinde sıralanabilmektedir (Cherry, 2014: 19-20). Türe verilebilecek örnek filmler şunlar olabilir: *Nosferatu* (1921), *M* (1931), *The Body Snatcher* (1945), *House on Haunted Hill* (1959), *Night of the Living Dead* (1968), *Ölümler Konuşmaz Ki* (1970), *The Exorcist* (1973), *The Fog* (1980), *Ringu* (1998), *Saw* (2004), *Baskın: Karabasan* (2015), *It* (2017), *His House* (2020), *X* (2022).

iv. Fantastik Filmler

Bu türde genellikle doğa ve doğaüstünün yasalarının esnetilip harmanlanması, zaman-mekân ve fiziksel olanların gerçek dışı biçimde işlenmesi beklenmektedir (McKee, 2017: 75). Fantastik filmleri bilim kurgudan ayıran, en başat özellik, gerçek dışı olayların bir açıklama yapılmadan basitçe kabul edilmesidir. Mantıksal açıklamanın konforu, fantezi dünyasına girildiğinde geride bırakılması gerekmektedir (Gehring, 1988: 249). Her ne kadar fantastik bir film gerçek dünyada geçiyor olsa bile, aslında değiştirdiği doğa yasaları nedeniyle olmayan bir dünya yaratmaktadır. Bu sebeple gerçekte olmayan dünyaların üretilmesi fantastik filmlerin temel niteliklerinden biridir.

Bu türün ilk örneği George Méliés'nin *Le Voyage Dans La Lune* (1902) filmidir. Ayrıca: *Cinderella* (1911), *Un Chien Andalou* (1929), *The Wizard of Oz* (1939), *The Thief of Bagdad* (1940), *The Seventh Seal* (1957), *Jason and the Argonauts* (1963), *Eraserhead* (1977), *The Princess Bride* (1987), *Jumanji* (1995), *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2001), *Stardust* (2007), *Alice in Wonderland* (2010), *Avatar: The Way of Water* (2022) da bu türün önemli örneklerindendir.

⁴ Slasher filmler, bir katilin bir grup insanı (genelde genci) genelde sivri ve keskin aletlerle öldürmesini konu almaktadır.

⁵ Body horror filmler, vücutsal bir dönüşüme odaklanmaktadır. Bu filmlerde genelde, kahramanın vücudu bir şey tarafından ele geçirilmekte ve çöküşe giden bir sürece girmektedir.

⁶ Splatterlar, çok kanlı sahneler ve şiddetin kasten görselleştirilmesine odaklanan filmlerdir.

v. Bilim Kurgu Filmleri

Bu tür, genelde gerçek dünyada sahip olunamayan bilimsel ve teknolojik olanakların oluşması durumunda neler olabileceğini göstermektedir. Bu doğrultuda neredeyse her zaman olmayan bir gelecek ortaya konmaktadır. Tıpkı fantastik filmlerde olduğu gibi, olmayan dünyalar yaratılması bu türün de önemli özelliklerinden biridir. Bu türde fantezi filmlere kıyasla gerçek dışı olayların bir açıklamasının yapılması beklenmekte; bu açıklamalar ise genelde bilimsel gerçekler, tahminler ya da fanteziler üzerinden yapılmaktadır.

Bilim kurgu, 19. yüzyılda teknoloji ve bilimin gelişmesiyle ilk olarak edebiyatta ortaya çıkan bir türdür. Kimi zaman korku, kimi zamansa fantastik türünün bir alt türü olarak görülse de günümüzde çoğunlukla tek başına bir tür olarak kabul görmektedir. İlk bilim kurgu film, aynı zamanda ilk fantastik de olan George Méliés'nin *Le Voyage Dans La Lune* (1902) eseridir (Hayward, 2012: 78-79). Kıyamet-sonrası, ütöpik, distöpik, cyberpunk⁷, steampunk⁸, tech-noir⁹ ve uzay operası gibi filmler, bilim kurgunun alt türleri olarak görülebilmektedir (Dirks, 2016a).

Bu türe örnek olarak; *Metropolis* (1927), *The Invisible Man* (1933), *The Man with Nine Lives* (1940), *The War of the Worlds* (1953), *Invasion of the Body Snatchers* (1956), *2001: A Space Odyssey* (1968), *Solaris* (1972), *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999), *A.I.: Artificial Intelligence* (2001), *Interstellar* (2014), *Ex Machina* (2015), *Dune* (2021), *Everything Everywhere All at Once* (2022), filmleri gösterilebilir.

vi. Romantik Filmler

Romantik film; duygusallık, aşk ve tutku çevresinde dönen konuları işleyen film türüdür (New York Film Academy, 2015). Thomas Edison'un yirmi saniye uzunluğundaki *The May Irwin Kiss* (1886) filmi, en popüler Edison işlerinden biridir ve ilk romantik film kabul edilebilir (Dirks, 2017). Aşk hikâyeleri, romantik filmlerin ana unsurudur ancak özellikle Hollywood sinemasında çoğu filmde kullanılmaktadır. Yani birçok film, romantik türe ait unsurları, farklı film türlerine yerleştirebilmektedir.

⁷ Cyberpunk, "yüksek teknoloji, düşük yaşam" şeklinde özetlenen bir dünya ortaya koyan bilimkurgu alt türüdür.

⁸ Steampunk, buharlı makinelerin halen yaygın olarak kullanıldığı, 19. yüzyılda veya çoğunlukla Victoria Dönemi İngiltere'sinde yer alan kurgusal teknolojiler ya da bilgisayarın erken dönemde icadı gibi gerçek teknolojik yenilikler de barındıran bir bilimkurgu alt türüdür.

⁹ Tech-noir, genel olarak bilim kurgu ve kara filmin birleştiği filmlerin oluşturduğu bilim kurgu alt türüdür.

Romantik komedi, romantik dram, chick flick¹⁰ ve romantik gerilim gibi alt türleri bulunmaktadır.

Romantik filmlere verilebilecek örnekler: *Sunrise* (1927), *Gone with the Wind* (1939), *Casablanca* (1942), *Roman Holiday* (1953), *Hiroshima Mon Amour* (1959), *Sevmek Zamanı* (1966), *Vesikalı Yarım* (1968), *The Graduate* (1967), *Last Tango in Paris* (1972), *Dirty Dancing* (1987), *Titanic* (1997), *In the Mood for Love* (2000), *Atonement* (2007), *Blue Valentine* (2010), *Call Me by Your Name* (2017), *Licorice Pizza* (2021).

vii. Western Filmleri

Bu tür, neredeyse sinema sanatıyla yaşıttır. Sinemanın ilk ve en özgün türlerinden biridir. İlk Western film kabul edilen yapım Edwin S. Porter'ın 1903 yılında çektiği *Great Train Robbery*'dir (Abisel, 2017: 77-93).

Bu türün, “batı” hikâyesinin Kuzey Amerika'nın kuruluş mitine dönüşme sürecinde mühim bir işlev üstlendiği ifadesi genel bir kabul görmüştür. Bunun sebebi, bir yandan insani güç bakımından sınırsız görünen imkânları ortaya koyması, bir yandan da toplumsal birleşme için lazım olan değerlerin paylaşılmasına duygusal boyutta katkı sağlamasıdır (Abisel, 2017: 78-79). Diğer film türleri arasında yapay olmadan sosyal ve tarihi “gerçekliğe” en bağlı film türüdür (Gehring, 1988: 26). Western hikâyesinin tabanında esas olan çatışma uygarlıkla barbarlık arasındadır ve türün hem tematik özü hem de tanımlayıcı karakteristiğidir. Filmleri; konulardan yapısal şemalara, anlatımdan kompozisyona ve karakterden set tasarımına kadar her yönüyle beslemektedir. Bu basit karşıtlık kendini çeşitli çatışmalarda da göstermektedir: Doğu Batı'ya karşı, Amerika Avrupa'ya karşı, bahçe çöle karşı, kasaba vahşi doğaya karşı, kovboy Kızılderelilere karşı, öğretmen dansçı kıza karşı vb. Herhangi bir westernin anlatısal yörüngesi, hüküm süren uygarlık-barbarlık karşıtlığını canlandırarak bir çatışmalar serisi oluşturmakta ve bunun sonunda yükselen bir yüzleşme kaçınılmaz hale gelmektedir (Gehring, 1988: 28). Westernlerin simgelerinin uzun listesinde başlıca; kovboylar, düellolar, banka soygunları, kanunsuzlarla şeriflerin yüzleştiği barlar, uçsuz bucaksız çöller ve sürüklenen çalılık topları bulunmaktadır.

Bu türün alt türleri olarak epik western, imparatorluk westerni, mareşal westerni, kanunsuz western, intikam westerni, revizyonist western ve spaghetti western gibi isimler

¹⁰ Chick flick, özellikle kadınların ilgi alanlarına yönelik ve kadın demografisine hitap etmek için pazarlanan romantik filmlerin alt türüdür.

sayılmaktadır (Dirks, 2016b). Western türüne örnek gösterilebilecek filmler şunlardır: *The Virginian* (1929), *Way Out West* (1937), *Duel in the Sun* (1946), *Giant* (1956), *A Fistful of Dollars* (1964), *The Good, The Bad and The Ugly* (1967), *The Cowboys* (1972), *The Long Riders* (1980), *Unforgiven* (1992), *No Country for Old Men* (2007), *3:10 to Yuma* (2007), *Hell or High Water* (2016), *Dead for a Dollar* (2022).

viii.Aksiyon/Macera Filmleri

Bu tür ikiye ayrılabilen ancak birbirine olan giriftliği ve benzerlikleri açısından tek bir tür olarak da ele alınabilmektedir. Bir bakıma bu türde komedi olmayan filmlerin neredeyse hepsi ortaçağ Latin edebiyatının yapısını temel almaktadır. Bir protagonist, genellikle anlatımda dünya düzenini eski haline geri getirmek için ya muhteşem becerilere sahiptir ya da bunları kazanmaktadır, aşılması güç engelleri sıra dışı durumlarda aşarak hedefine başarılı bir şekilde ulaşmaya çalışmaktadır. Protagonist, dünya üzerinde yanlış bir biçimde hüküm süren insanlarla, doğal ya da doğaüstü olan düşmanlarla yüzleşmekte ve sonunda galip gelmektedir. Macera filmlerinin en ayırt edici özelliği, günlük hayatın normal çerçevesinin dışında durumlar ve eylemler barındırmasıdır (Gehring, 1988: 9-10). Aksiyon/macera filmi denilince; kılıçlar ve büyücüler, çıldırmış caniler ve dövüş sanatı ustaları, genç erkeklere özgü maceralar ve erkeksi muhabbetler, silah çatışmaları ile çok gizli ajanlar, kinci polisler ile araba kovalamaca sahneleri, rastlantısal yıkımlar ve ölüme meydan okumalar akla gelmektedir. Özetle, bu tür filmlerin arkasındaki itici güç, gerçeklerden kesin bir kaçıştır (Hayward, 2012: 20).

Bu filmler sık sık; fantastik, spor, suç ve savaş türleriyle bir arada kullanılmaktadır. O sebeple aksiyon/macera türünün önemli örnekleri, diğer türlerin de aynı anda önemli temsilcileri olabilmektedirler. Aksiyon/macera türüne örnek olarak; *The Adventures of Robin Hood* (1938), *Tarzan's New York Adventure* (1942), *North By Northwest* (1959), *Dr. No* (1962), *Deliverance* (1972), *Raiders of the Lost Ark* (1981), *Mission: Impossible* (1996), *Casino Royale* (2006), *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012), *Tomb Raider* (2018), *Uncharted* (2022) filmlerinden söz edilebilir.

ix. Gerilim Filmleri

Gerilim, belki de diğer tüm türlerle birleşebildiği için tanımlaması zor olanlardan biridir. Bu tür filmler, izleyicide gerilim ve endişe duygularını canlandırmak amacıyla olay örgüsünün karmaşıklığını kullanmaktadır. Şüphe inşası ve beklenti oluşturma

hususundaki başarısıyla Alfred Hitchcock, gerilim filmlerinin asıl ustası kabul edilmektedir (Hayward, 2012: 180). Gerilime ait alt türlerden bazıları; psikolojik, mistik ve tekno olarak kabul edilebilir (Dirks, 2019b).

Gerilim filmlerine verilebilecek örnekler şunlardır: *Safety Last* (1923), *Fury* (1936), *White Heat* (1949), *The Night of the Hunter* (1955), *Psycho* (1960), *Rosemary's Baby* (1966), *Don't Look Now* (1973), *The Shining* (1980), *Misery* (1990), *Children of Men* (2006), *Green Room* (2015), *Speak No Evil* (2022).

x. Suç Filmleri

Bu tür filmlerde mutlaka suç dünyasıyla ilgili bir durum veya olay gerçekleşmektedir. Suçun kendisi görülme bile örneğin dava duruşması görülebilmektedir. Suçun bir kriz ve bozulma olması kadar, beklenen ve olağan bir durum da olması, bu tür filmleri bir tezatlık ve paradoks bölgesine dönüştürmüştür. Suç filmleri üzerine çalışma yapan çeşitli akademisyenler fikir ayrılıkları yaşamışlardır. Bunun temelindeki sebep, geniş anlamları çağrıştıran diğer türlerin de yaşadığı tanımlama sorunudur. Genel anlamda suça hangi karakterin bakış açısından bakıldığına göre alt türleri belirlemek mümkündür. Bu bağlamda şu alt türlerden söz edilebilir: ganster filmi, polisiye film, politik suç filmi, infazcı film, hırsızlık filmi, dedektiflik filmi, mahkeme salonu filmi, casusluk filmi, gazeteci filmi, cezaevi draması (Benyahia, 2014: 13-15; McKee, 2017: 72).

Gerilim ve kara filmler de bu türe dahil edilebilse de bu iki tür ayrı tutulabilir. Suç filmlerine; *The Regeneration* (1915), *The Racket* (1928), *Scarface: The Shame of the Nation* (1932), *The Big Sleep* (1946), *12 Angry Men* (1957), *Cape Fear* (1962), *The Godfather* (1972), *Blood Simple* (1983), *The Silence of the Lambs* (1991), *City of God* (2002), *Zodiac* (2007), *Bir Zamanlar Anadolu'da* (2011), *The Irishman* (2019), *Decision to Leave* (2022) örnek verilebilir.

xi. Kara Filmler

Kara film (film noir), 1940'larda yeni bir tür olarak ortaya çıkmıştır. Bu tür, melodramın kimi yanlarını değiştirerek Hollywood'un toplumsal cinsiyetle alakalı bazı klişe tiplerini ve kurban olmayla ızdırap çekmenin kaçınılmazlığını birbirine geçirmiştir. Türe ismini veren Fransız eleştirmenler olmuştur. *Séire Noir* isminde bir seri Fransız dedektif hikâyesinin üzerine eleştirmenler bu yeni film stiline "kara" film adını vermiştir. İkinci Dünya Savaşı'nın sebep olduğu kültürel kaos, 1930'ların hard-boiled dedektif

kurmacaları ve Alman Dışavurumculuğu; kara filmin gelişimini desteklemiştir (Kolker, 2011: 307-308). Kara film dünyasının ruhunu oluşturan bazı unsurlar şunlardır: öncelikli olarak şehirlerdeki gece vakitleri, çekilen acılara karşı kayıtsızlık, her köşede şiddet ve ölüm ihtimali, karakterlerin yalancılığı ve kurnazlığı, kendi kaçınılmaz yıkımlarından çaresiz kaçınma çabaları olarak birbirlerini öldürmeleri (Gehring, 1988: 65).

Kara filmin, politik şartlar ve değişik yerlerden etkilenme sonucunda gelişen, görsel bir üslup olduğunu söylemek mümkündür. Kara film, yüksek karışıklık ve düşük miktarda dolgu ışıklandırmasıyla, korku ve endişe yaratan eğik açıları ve koyu gölgeleriyle, gece fotoğrafı hissini vurgulayan bir görsel biçim oluşturmaktadır. Türün ilk örneğinin hangi film olduğu ise bir tartışma konusudur. *Le Jour Se Lève* (1939) ve *Maltese Falcon* (1941) filmleri ilk kara filmler olarak sayılabilmektedir (Hayward, 2012: 239-240). Her ne kadar 1940'lar ve 1950'lerde yüzlerce kara film çekilmiş olsa da kara filmler o yıllarda gişe başarısı sağlayan filmlerin çok küçük bir yüzdesini oluşturmaktadır. Bunun sebebi, çekilen çoğu kara filmin aslında düşük bütçeli B filmi olmasıdır. Gece sahnelerinin kullanımı, stüdyo yerine mekânda çekim, düşük anahtar ışık kullanımı gibi seçimler, uzun çekim takvimleri ve pahalı setlerden kaçınma yöntemleri olmuştur. Böylelikle kara filmler, hasılatı düşük bile olsa kâr etmiş ve sürekli yenilerinin yapılmasına olanak sağlamıştır (Gehring, 1988: 70). Modern sinemada tam anlamıyla bir kara filme pek rastlanmamaktadır; bunun yerine güncellenmiş bazı öğelere “neo-noir” alt türüyle harmanlanmış olarak çoğunlukla sanat filmlerinde karşılaşılabilmektedir (Bould vd., 2009: 44).

Kara filmlere şunlar örnek olarak gösterilebilir: *Double Indemnity* (1944), *Sunset Boulevard* (1950), *Touch of Evil* (1958), *The Manchurian Candidate* (1962), *Chinatown* (1974), *Body Heat* (1981), *Heat* (1995), *Sin City* (2005), *Prisoners* (2013), *Nightmare Alley* (2021).

xii. Savaş Filmleri

Savaş ve savaş karşıtı filmler, genellikle savaşın dehşetini ve kalp kırıklığını tasdik ederek, gerçek muharebe (uluslara veya insanlığa karşı) veya çatışmanın filmin temel aksiyonu için birincil olay örgüsünü veya arka planını oluşturmaktadır. Aksiyon odaklı savaş öykülerindeki tipik unsurlar arasında savaş esiri kamp deneyimleri ve kaçışları, denizaltı savaşı, casusluk, kişisel kahramanlık, savaş cehennemdir gaddarlıkları, hava it dalaşları, zorlu siper/piyade deneyimleri veya savaş sırasında erkek

arkadaş maceraları yer almaktadır. Savaş filmlerinde işlenen temalar arasında dövüş, hayatta kalma ve kaçış hikâyeleri, cesur fedakârlık ve mücadele hikâyeleri, savaşın beyhudeliği ve insanlık dışılığı üzerine çalışmalar, savaşın toplum üzerindeki etkileri, ahlaki ve insani meselelerin zekice ve derin keşifleri yer almaktadır (Dirks, 2019c). 1970'lere kadar, düşmana karşı savaşan aynı milletin fertleri ordusu miti, birçok durumda sınıf ve etnik çeşitlilik hususlarını büsbütün devre dışı bırakmıştır. Bunların yanı sıra bu filmler, ender olarak savaşın dehşet vericiliğini konu edinmişlerdir, yakın zamanlara değin de böyle kalmıştır (Hayward, 2012: 416-417).

Savaş filmlerine örnek vermek gerekirse; *The Birth Of A Nation* (1915), *Wings* (1927), *All Quiet on the Western Front* (1930), *Sergeant York* (1941), *Paths of Glory* (1954), *Lawrence of Arabia* (1962), *Apocalypse Now* (1979), *Platoon* (1986), *Saving Private Ryan* (1998), *Downfall* (2004), *Dunkirk* (2017) ve *The Forgotten Battle* (2020) filmlerinden söz edilebilir.

xiii. Belgesel Filmler

Dikkatli incelenmediğinde belgeseller, tür filmlerinin geleneksel sınıflarının içinde değilmiş gibi algılanabilmektedir. Kurmaca değildir, “oluşturulmamakta” ve bu sebeple dominant kurmacalarla ve hayali büyük anlatılarla sunulmamaktadır, o yüzden tür filmlerinin dışındadır. Belgesel filmlerin esas niteliği samimiliğidir; gözlemlediği aleme ve insanların yaşantısına hakikate uygun bir bakış olduğuna inanılmaktadır. Belgesel filmcinin tarafsızlık yanılsaması, onun temel türsel ögesidir ve gözlemleme belgesel türünün rehber kuvvetidir (Kolker, 2011: 279).

Lumiére Kardeşler, 19. yüzyılın son on yılında, özünde seyahat filmleri olan ve belgesel olarak adlandırılan filmleri üreten ilk filmciler olmuşlardır. İngiliz sinemacı ve eleştirmen John Grierson, 1920'lerde bu terimi Robert Flaherty'nin *Moana* (1926) filmi için kullanmıştır. Grierson, “gerçekliğin yaratıcı bir biçimde ele alınışı” olduğu kadar bir propaganda, eğitim ve bilgilendirme aracı da olması gerektiğini düşünmüştür. İngiliz Özgür Sineması'nın kurucuları ve Lindsay Anderson, belgesel filmin bir toplumsal propaganda aracı olarak kullanılmasının onun estetik kıymetini yok ettiğine dair katı bir biçimde eleştirmişlerdir (Hayward, 2012: 73). Grierson, belgeselin hantal bir tür olsa da iş gördüğünü itiraf etmiştir (Saunders, 2018: 24).

Belgesel türünün ilk ustaları; Dziga Vertov, Esther Shub, Robert Flaherty, Pare Lorentz, Leni Riefenstahl, John Grierson olarak kabul edilmektedir. Örnek belgesel

filmler şu şekilde sıralanabilir: *Nanook of the North* (1922), *The Man with the Movie Camera* (1929), *Land Without Bread* (1933), *Blood of the Beasts* (1949), *Night and Fog* (1955), *The Children Were Watching* (1961), *F for Fake* (1973), *Stop Making Sense* (1984), *Paradise Lost: The Child Murders at Robin Hood Hills* (1996), *Grizzly Man* (2005), *Searching for Sugar Man* (2012), *My Octopus Teacher* (2020), *Moonage Daydream* (2022).

xiv. Biyografik Filmler

Biyografik filmler, tarihsel dramalardan farklı olarak bir dönem yerine çoğunlukla bir kişiye yoğunlaşmaktadır. Özünde biyografik filmler gerçek insanları ve onların hayatlarını değişken düzeylerde dramatize etmektedir. Biyografiler, sinemanın en erken türlerinden biridir. Bu türdeki ilk film, Fransız sinemacı George Méliés'nin 1899'da çektiği epik film *Jeanne D'Arc*'tır (Dirks, 2018). Biyografik filmler çoğu zaman gerçekleri yansıtmayacak kadar kurgulaştırılmıştır.

Biyografi filmlerine şunlar örnek gösterilebilir: *Cleopatra* (1934), *Edison, the Man* (1940), *The Diary of Anne Frank* (1959), *Funny Girl* (1968), *Nicholas and Alexandra* (1971), *Amadeus* (1984), *The Doors* (1991), *Beautiful Mind* (2001), *The Social Network* (2010), *Lincoln* (2012), *Elvis* (2022).

xv. Müzikaller

Bir filmin türünü belirleme hususunda karşılaşılan sıkıntılar, müzikal filmler için de geçerlidir. Müziğe, şarkılara ya da dansa sahip her kurmaca film bu türe dahil edilmemektedir. Sinema üzerine yazan birçok kişi için müziğin mecburi varlığı yeterli olmamıştır. Bir filme müzikal diyebilmek için dansın ve müziğin belli bir şekilde filme dahil edilmesi gerekli görülmüştür. Müzikal türünün belirleyici özelliklerinden biri, dans ve müziğin hem eğlence fikrini hem de toplumsal hayata ütopyacı bir yaklaşımı ortaya koyarak, fantastik bir dünya yansıması olarak kabul edilmiştir. Müzikal filmler, hayallerin gerçek olmasına bağlıdır ve eğlenceyi modern bir mit haline büründürmektedir. Melodiye ayak uyduran lirikler, bolca hareket barındıran koreografi ve sinematografinin tüm imkânları bir araya getirilerek müzikalin hayat dolu ambiyansını yaratmaktadır. Müzikaller, hikâyelerini müzik eşliğinde sunan opera ve melodram gibi sahne eserleri dışında panayır, sirk, varyete, vodvil, müzikhol eğlenceleri ve kabare tiyatrosuna kadar kuvvetli gösteri geleneğinin de bir devamıdır (Abisel, 2017: 204).

The Jazz Singer (1927) filmi, şarkılarıyla birlikte eşlemeli konuşmalar da barındırması sayesinde ilk uzun metraj örnek olarak kabul edilmektedir. Müzikal filmlerin ilk yıllarında en önemli isim, film tasarımcısı ve yönetmeni Busby Berkeley'dir. Yüzlerce insan vücudundan mimari yapılar ve çeşitli şekiller oluştururken bir yandan da kamerayı çarpıcı konumlara her türlü hareketi yaparak yerleştirmiştir (Abisel, 2017: 206).

Müzikal filmlere şunlar örnek gösterilebilir: *Top Hat* (1935), *Rhapsody in Blue* (1945), *Singin' in the Rain* (1952), *The Sound of Music* (1965), *Grease* (1978), *Footloose* (1984), *The Commitments* (1991), *Moulin Rouge!* (2001), *Neredesin Firuze* (2004), *The Artist* (2011), *Hamilton* (2020), *tick, tick...BOOM!* (2021).

xvi. Animasyonlar

Animasyon kelimesi, İngilizce “animation”dan gelir ve latince “animatio” kelimesinden türetilmiştir. Latince “animatio”, can vermek ya da canlandırmak anlamına gelmektedir (Douglas, 2021). Animasyon filmlerin en önemli özelliği, gerçek hayattaki hareketin görüntüsünden oluşmamasıdır ve stop-motion burada kısmen hariç tutulabilir. Aslında hareketsiz ve cansız olan şeylerin teknik bir şekilde hareketlendirilmesiyle film haline gelmektedir.

Animasyon filmler, tek tek çizimlerin veya tabloların kare kare fotoğraflandığı filmlerdir. Genellikle, her kare bir öncekinden biraz farklıdır ve kareler saniyede 24 kare hızında art arda yansıtıldığında hareket yanılsaması vermektedir. En eski sinema animasyonları, elle çizilmiş görüntülerden oluşmuştur. Hareketle birleştiğinde illüstratörlerin iki boyutlu statik sanatı, canlanarak saf ve yaratıcı sinematik görüntüler yaratmıştır (Furniss, 2013: 20). Küçük yaştaki seyirciler, bu türün genellikle hedef kitlesi olduğu için birçok olgunlaşma öyküsü görülebilmektedir. Buna rağmen Avrupalı ve Japon animasyoncular bu türün belli bir yaş aralığına özgü olmadığını ispatlamıştır. Teknolojinin gelişimiyle animasyon yapma teknikleri çoğalmıştır. Geleneksel, stop-motion ve üç boyutlu animasyon bunların birkaçıdır.

Bu türe örnek verilebilecek filmler şunlardır: *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), *Grave of the Fireflies* (1988) *Beauty and the Beast* (1991), *Toy Story* (1995), *Perfect Blue* (1997), *Spirited Away* (2001), *Persepolis* (2007), *Coco* (2017), *Isle of Dogs* (2018), *Guillermo del Toro's Pinocchio* (2022).

xvii. Spor Filmleri

Spor filmleri; futbol veya beyzbol stadyumu, arenalar veya olimpiyatlar gibi spor ortamları, rekabet etkinliği, büyük maç, dövüş, müsabaka, atlet boksör, yarışçı, sörfçü gibi unsurları hikâyede baskın olarak kullanmaktadır. Bu türün örnekleri; spor kahramanlarının, bireysel atletlerin, bir şampiyonluk maçı ya da yarışta kötü şansla zorlanan takımların, ruhani arayışların, fiziksel ya da psikolojik sakatlıkların anlatıldığı filmler olmuştur. Aynı zamanda umumiyetle, ezilen ya da şampiyon bir kişinin ya da takımın bir spor dalında özverili çalışmasını ve yükselişini sunmaktadır (Dirks, 2019a).

Bu türe şu filmler örnek gösterilebilir: *The Champ* (1931), *Knute Rockne: All American* (1940), *The Pride of St. Louis* (1952), *Grand Prix* (1966), *Le Mans* (1971), *Rocky* (1976), *Slap Shot* (1977), *Raging Bull* (1980), *Mr. Baseball* (1992), *Million Dollar Baby* (2004), *Foxcatcher* (2014), *Husle* (2022).

xviii. Sanat Filmleri

Türlerden bağımsız avangart yazma anlayışı olgun bir yaklaşım değildir. Hikâye sanatının binlerce yılı üzerine, daha önce yazılanlara hiçbir açıdan benzemeyen, çok özgün ve değişik bir öykü yazmak mümkün değildir. Ancak sanatın ruhunu yaşatmak, özgün olmak ya da makineleşmiş Hollywood sinemasına karşı bir duruş için alışılmış yapıları kasten deforme etmek mümkündür. Bu bağlamda öncelikle Avrupalı sinemacılar iki gelenek ortaya koymuşlardır ve bunlar sanat filmi türünü oluşturmuştur: minimalizm ve anti-yapı (McKee, 2017: 75).

Sanat sineması ya da sanat filmi terimi, 1950'lerin sonuna kadar yaygın kullanıma girmemiştir. Bu dönemde yapılan beş film bu hareketin sancaktarı olmuş ve türün geleneklerinin kurulmasına yardım etmiştir (Gehring, 1988: 354). Dolayısıyla türe örnek olarak da bu filmler gösterilebilir: *The Seventh Seal* (1956), *Wild Strawberries* (1957), *Hiroshima Mon Amour* (1959), *L'Avventura* (1960), *La Dolce Vita* (1960). Bunların yanında; *Eraserhead* (1977), *Fanny and Alexander* (1982), *Three Colours: Blue* (1993), *Three Colours: White* (1994), *Three Colours: Red* (1994), *Punch-Drunk Love* (2002), *Roma* (2018), *Another Round* (2020).

Genellikle bağımsız sinemacılar tarafından filmlerin oluşturduğu sanat sineması, sinematografik yaratıcılık ve deneyselliğin öne çıktığı bir film türü olarak tanımlanmaktadır. Bu tür filmler, hikâye anlatımı, kurgu veya çekim tekniği gibi unsurların öne çıktığı, kültürel veya sosyal konuları ele alan ve ticari amaçların daha az

ön planda olduđu filmlerdir. Sanat sineması filmleri genellikle festivallerde veya özel gösterimlerde izleyici ile buluşmaktadır. Bu tür filmler, az tanınan oyuncular ve yönetmenler tarafından yapılabilmekte ve popüler olmayan konuları ele alabilmektedir. Sanat sineması Hollywood’a nazaran; estetik, dil ve yaratıcılık açısından yönetmenin film üzerinde daha çok yetkiye sahip olduđu bir film türü olarak kabul edilmektedir. Filmlerde ticari kaygıların yanı sıra çoğunlukla, daha derin bir anlam ve daha yüksek bir sanatsal değere sahip hikâyeler anlatmak amaçlanmaktadır. Bu sebeple, izleyiciyi daha derin düşünmeye ve daha fazla sorgulamaya sevk etmektedir.

3. İKONOGRAFİ

İkon; bir yüz, bir isim, bir resim, bir yapı ya da bilinen ve belli bir öneme sahip yahut belirli nitelikleri taşıyan bir nesne veya kişidir. İkon genellikle dinî, kültürel, politik ya da ekonomik yapı ile ilintili bir simgelemedir. Aynı zamanda edebi veya mecazi anlamları olduğundan büyük öneme sahip başka bir şeyi temsil eden bir görüntü ya da tasvir de olabilmektedir. İkonlara ilk kez Doğu Hristiyanlığında ve Doğu Katolik kiliselerinde bulunan dinî sanat eserlerinde rastlanmıştır. İkonografik sanat eserinin, öncelikle Hristiyanlığın ilkelerini anlatmak ve elle tutulur bir şekilde tasvir etmek gayesiyle üretilen kutsal sanat yapıtı olduğundan bahsedilebilir. Günümüzde ise görsel tasvirleri çözümlerken hâlâ Hristiyan Sanatı geleneğinden gelen ikonlar, çağrışıma açık ve kabul edilen yapılarıyla referans olarak alınmaktadır. Örnek olarak, İsa’nın bugün bilinen fiziksel formunun ortaya çıkışının Eski Roma katakomp yani yeraltı mezarlarındaki ilk tasvirlerine kadar dayanması gösterilebilir. Köklü bir tarihsel süreci kapsayan ikonların kullanımında kesintiye uğradığı dönemler de olmuştur. İkonoklazma diye isimlendirilen bu periyotlarda duraklamanın temel nedeni kutsal olayların, kişilerin ya da nesnelerin simgesel birer tapınma nesnesine dönüşerek, putlaştırılması yönündeki korkuları sayılabilmektedir (Ok, 2015: 6).

İkonografi, Grekçe eikon (imge) ve graphia (yazım) kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Kökeninden yola çıkılarak “imge yazma” veya “imge oluşturma” da denilebilmektedir (Tükel ve Yüzgüller, 2018: 13). Sanat tarihinde ikonografiyi sistemleştiren önemli bir sanat tarihçi olan Erwin Panofsky ikonografiyi, “sanat eserlerinin biçimleri karşısında konuları veya anlamlarıyla ilgilenen sanat tarihinin bir kolu” diye tanımlamaktadır (2021: 25).

19. yüzyılın sonlarından itibaren sanat tarihinin genel kurallarını ortaya koyarak bir bilim dalı olarak temellerinin atılmasını sağlayan Alois Riegl, Heinrich Wölfflin, Giovanni Morelli ve Aby Warburg gibi isimler olmuştur. Erwin Panofsky, bu isimlerin öğrencisi olarak onları incelemiş, kuramlarına eleştiriler yöneltmiş ve kendi yöntemini oluşturmuştur. İkonografi çalışmaları, büyük ölçüde Panofsky'nin yöntemini benimsiyor olsa da tarihsel olarak önceki isimlerin izlerine rastlanmaktadır. Yöntemin öncüsü, sanat tarihçisi Aby Warburg'dur. Warburg, Sandro Botticelli hakkında yazdığı tezde anlam sorunlarıyla karşılaşp çeşitli metinler üzerinde araştırmalar yapmıştır. Araştırmalarını geliştirmesine rağmen çalışmalarında belli bir sistem görülmemektedir. Warburg'un çalışmalarını düzenleyen Fritz Saxl ve Erwin Panofsky olmuştur (Tükel ve Yüzgüller, 2018: 13-15). İkonolojik yorum, kültürel değerleri nesneleştirdiği için görsel kültür ve yeni sanat tarihi kuramlarına benzemektedir. Erwin Panofsky, sanat nesnelerini olağan imgelerden ayrı ve çok daha kapsamlı olarak ele almıştır. Çoğunlukla sanat okumalarında edebi, felsefi ve dinî eserleri temel almış ve bu eserleri günümüz postyapısalcı kuramcılar gibi değil, klasik geleneğe bağlı bir biçimde incelemiştir (Minor, 2021: 233).

Modern sanat tarihinin ilerlemesi Heinrich Wölfflin kuşağı ile başlamaktadır. Kuşağın kuramcıları sanat tarihini Giorgio Vasari'den sonra belirli dönemlere bölmüş, sanatın sınırlarını belirlemiş, sanat eserlerinin ortak özelliklerini bulmaya çalışmışlardır. Bu sayede sanat tarihinin bilimsel temelleri atılmıştır. Wölfflin, sanat tarihi yöntemini sanat eserlerinin mutlak biçimsel çözümlemelerine dayandırırken, bunu birbirlerine karşıt beş kavram çifti ile yapmıştır. Panofsky, Wölfflin'in düşüncelerini 1915'te eleştirmeye başlamış ve biçemlerin tek bir gözle algılanan formlar ile açıklanamayacağını ifade etmiştir. Tüm bu düşüncelerinin gelişimiyle sanat tarihinin yöntembilimini temel alan yazısını, 1939'da *Studies in Iconology* kitabındaki "İkonografi ve İkonoloji: Rönesans Sanatının İncelenmesine Giriş" isimli bölüm ile yapmıştır. Günümüzde ikonografi söz konusu olduğunda Panofsky'nin oluşturduğu yöntem kabul edilmektedir (Tükel ve Yüzgüller, 2018: 13-14).

Panofsky'e göre sanat eseri; içinde olduğu dönemin felsefesi, psikolojisi, din ortamı, politikası ve toplumsal yapısı yani kültür ortamı içerisinde incelenmelidir. Sanatın da birer kültürel belirtiler olduğunu ve sayılan unsurları da kültürel belirtiler olarak adlandırarak hepsinin etkileşim içinde olduklarını söylemektedir. Günümüzde Panofsky'nin bu düşünce şekli, sanat tarihçileri tarafından olağan kabul edilmektedir. Kültürel belirtilerin hepsinin birlikte olması, Panofsky'nin "wetanschauung" yani dünya

görüşü dediği ve önemseydiği bu kavramın meydana gelmesine yardımcı olmuştur. Sanatçılar da bu dünya görüşünü fark ederek veya fark etmeyerek eserlerine yansıtmaktadırlar (Tükel ve Yüzgüller, 2018: 16).

Ortaçağ Batı sanatında, dinî konular çoğunlukla simgesel bir şekilde aktarılmıştır. Bu da ortaçağ Hristiyan sanatı içerisinde detaylı ve alegorik bir dil yaratımına sebep olmuştur. Hristiyan sanatı, belirgin bir şekilde geliştirilen Hristiyan ikonografisi sayesinde dinî iletişimin güçlü bir yanı olmuştur. Resim, heykel ve mimari yapıların planlarına kadar birçok eser, simgeler barındıran ikonografik bir sistem içerisinde üretilmiştir. Rönesans sanatındaki baskın natüralist üslup, ortaçağda oluşturulan simgesel dili yok etmiş gibi görünse de aslında hem konu seçimlerinde hem konuların düzenlenişinde alegorik düşünceler içermektedir. Rönesans sanatında din temalı eserlerin yanında mitolojik eserler de ortaya konmuştur. İlkçağ mitolojisini konu edinen eserler, mitolojiyi ahlaki bir şekle getirip Hristiyanlığa uyarlamıştır ve bu eserler çoğunlukla simgesel nitelikler taşımaktadır. 18. ve 19. yüzyıllarda ise eserlerde daha çok yapılaş, biçim ve teknik üzerinde durulmasıyla simgesel anlam büyük oranda geri plana atılmıştır. Modern sanat tarihine gelindiğinde ise, sanat eserlerindeki simgeler, ikonografi ve ikonoloji yöntemlerinin geliştirilmesiyle anlam kazanmış ve üzerine tartışmalar yürütülmüştür. Bu sayede 17. yüzyılda yapılan natürmort veya iç mekân resimlerinin dahi zengin gizli anlam katmanları bulunmuştur (Tükel ve Yüzgüller, 2018: 15).

Sanat; oluştuğu, geliştiği tarih, kültür ve beğeni algısı içerisinde ele alınarak temelde daha etkili şekilde kavranabilmektedir. Bu şekilde içinde bulunulan dönemi aşarak evrensellik bağlamında daha iyi anlaşılabilir. Sanatçının eserlerine isteyerek ve bilinçli olarak eklediği anlaşılabilir bir anlam bulunmaktadır. Resim sanatında kullanılan tarihsel bakış açılı yöntemin kuramsal açıklamasını ve uygulamasını ünlü sanat tarihçisi Erwin Panofsky yapmıştır. Bir eserin anlaşılması ve algılanması için üç farklı aşama ortaya koymuştur (Cömert, 2019: 7-8). Bu üç inceleme sistemi, günümüz sanat tarihi yönteminin temelini oluşturan bir yapıdır.

Erwin Panofsky, aşamaların ilkinin “önikonografik tanımlama” olarak isimlendirmiştir. Bu tanımlamada yapıdaki çizgi, renk, biçim ve boşluk gibi ölçütlerin algılanması, nesnelerin en sade biçimleriyle tanınmasıdır. İkinci aşamada “ikonografik çözümleme” gelmektedir. Eserler bu aşamada tasvir edilen biçimleriyle, imgelerin çözümlenmesiyle, tema ve kavramlar arasında bağlantı kurulmasıyla, hikâye ve alegorilerin belirlenmesiyle çözümlenmektedir. Üçüncü ve son aşama “ikonolojik

yorum”, yapının içeriğinin ortaya çıkarılıp değerlendirilmesinin yapılmasıdır. Ayrıca sanat eserinin yapıldığı dönemin kültür ortamı, kültürel durumu, sanatçının kişiliği ve bu ortama olan katkısıyla sanat eserinin içerdiği anlamın incelenmesidir. Bu aşama sayesinde, eserin yapıldığı çağın dünya görüşü ve sanatçının kişiliğini ifade eden bir belge ortaya çıkmaktadır. Üçüncü aşama, Panofsky’nin sisteminin en üst noktasıdır (Tükel ve Yüzgüller, 2018: 16-17).

İkonografi, çözümlemeye ne kadar bağlıysa, ikonoloji de birleştirmeyi o kadar temel almaktadır. Sanat eserinde önikonolojik betimleme iyi bir biçimde yapılırsa doğru bir ikonografik çözümleme yapılmış olur. Ayrıca, doğru bir ikonografik çözümleme de doğru bir ikonolojik yorumu sağlamaktadır. (Cömert, 2019: 10)

Tüketim ve üretim artışının yaşandığı 20. yüzyıl içerisinde modern ve postmodern dünya görüşlerini benimsemiş sanatçılar, yeni birtakım ideolojiler ve inançlar ortaya koymuşlardır. Bununla birlikte günümüzde artık sadece dinî figürlerin temsiline ikon denilmemekte; ikonografi, seküler alanı da içeren daha geniş bir ifadeyle temsil edilmektedir. Göstergebilim, antropoloji, sosyoloji, medya çalışmaları, iletişim çalışmaları ve kültürel çalışmalar gibi farklı akademik disiplinlerin ilgi alanı olmuştur. Görüntüleri ikonografi olarak ele almak, genellikle sosyal ve kültürel değerleri araştıran eleştirel bir okuma anlamına gelmektedir. Özellikle göstergebilimin içerisinde yer almış ve gösterge kavramlarını etkilemiştir. Göstergebilimin içerisindeki özne, gösterge olarak adlandırılmaktadır (Ok, 2015: 11). Gösterge, genel olarak bir başka şeyin yerini alabilecek nitelikte olduğundan kendi dışında bir şey gösteren her tür olgu, biçim ya da nesnedir. İlk olarak İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure tarafından dil temel alınarak öne sürülen göstergeyi, sanat alanında bir kavram ya da nesnenin kendi gerçeklik ortamında değil farklı bir ortamda ifade edilmesini sağlayan unsur veya işaret olarak açıklanmaktadır. Örneğin; bir resmi oluşturan unsurlar, farklı bir gerçekliği resim eseri üzerinde temsil eden göstergeler olarak kavranabilmektedir. Bu durumda eserin bütünü de bir tür görsel gösterge yani ikon niteliği kazanmaktadır (Panofsky, 2021: 343).

Amerikalı felsefeci ve fizikçi Charles Sanders Peirce, Saussure’ün dilbilimine göre oluşturduğu yapıyı, sanat tarihine daha rahat uyarlanabilecek hale getirmiştir. “trichotomy” (üçlü karşıtlık) denilen bu yapıda göstergeler üç başlık altında sınıflandırılmıştır. Bu yapı; ikon, belirti ve simgeden oluşmaktadır (Minor, 2021: 239). İkon, sinemanın karakteristiği olan bir göstergedir (Monaco, 2011: 160). Sinemada ikon, genelde tür çalışmaları kapsamında kullanılmaktadır. Bir ikon yani görüntüsel gösterge,

gerçekte türün bir simgesidir ve tür sinemasında fazlaca anlamlar yüklenmiş olan simgesel bir unsurdur. Bir türün ikonografisi görüntü malzemesiyle ilgilidir ve sinema seyircisi filmin türünü önce görüntüsel göstergeleriyle tanımaktadır. Bu açıdan bir filmdeki nesneler, mekânlar, dekorlar, kostümler, yıldız oyuncular, tipler kısaca filmin görünür yüzeyindeki her şey, görüntüsel gösterge olarak kabul edilmektedir (Tuğan, 2017: 180). Her film türünün kendine ait görsel dili ve ilk bakışta onu diğer türlerden ayırt edecek bir ikonografisi bulunmaktadır. Bilimkurgu türünde görülen uzay kıyafetleri, uzay araçları, hologramlar, teknolojik aletlerle donatılmış laboratuvarlar, ışınlama, dünya dışı yaratıklar, robotlar gibi mekân ve aksesuarlar bu türün ikonografisini yani türün görsel dilini oluşturan belli başlı öğeleriyle görsel dünyasını oluşturmaktadır (Tuğan, 2018a: 705).

Sinemada türler, uyaşımlara dayanmaktadır. Seyircilerin beklentilerini hazırlayan uyaşımlara türsel uyaşımlar denilmektedir. Ticari filmler yapılırken seyirciler arasında uyaşımların fark edilmesi, tanınması ve başka filmlerde de algılanması istenmektedir. Senaryo, set tasarımı, karakter yapısı, kostüm, makyaj gibi benzerlikleri bulunan tür filmlerindeki görsel nitelikler; o tür içerisinde birbirleriyle uyumlu şekilde bulunmaktadır (Kabadayı, 2020: 106). Karakteristik görsel uyaşımlar ya da görsel karakteristik filmlerdeki ikonografi, ikonografik özellikler anlamına gelmektedir. İkonografik öğeler, içinde hikâyenin anlatılacağı bir çerçeve veya düzen oluşturmaktadır. Bir türün kovboy filmlerindeki silahlar, şapkalar gibi görsel unsurları içeren dışsal formu ve bu görsel unsurları sağlayan araç olan içsel biçimi bulunmaktadır. Yönetmenler bazen ikonografinin sağladığı imkanları, tekrarlayıcılığı yeni yöntemlerle harmanlayabilmektedir. İçsel ve dışsal arasındaki gerginliğe, kovboy filminde at yerine deve kullanılması örnek gösterilebilir (Stam, 2021: 137).

Tür filmlerinin biçimsel ve anlatımsal tarafları, genel çerçevede tematik düşüncüyü ve sonrasında türün kendine özel tematik varyasyonlarını ortaya koyacak şekilde gelişmiştir. Popüler filmlerde yapıldığı gibi, farklı özelliklere sahip çok sayıda izleyicinin, filmlerdeki anlamı olabildiğince aynı algılaması hedeflenmektedir. Bu sistem, tür filmleri için de geçerli olup yerleşik öyküleme ve anlatım tarzının özüne sadık kalınması beklenmektedir. Bu sayede izleyici için filmlerden ortaya çıkan anlam farklılıkları engellenecektir. Tür filmleri izleyiciyi önemseydiğinden, hikâyenin sinematografik olarak temsilinde görsel ve işitsel kodlar önemli rol oynamaktadır. Kompozisyonda, aydınlatmada, kamera kullanımında tutarlılık, türün işitsel ve görsel

kodlarına uygunluk bu açıdan değerlidir, aksi durumda seyircinin algısında istenmeyen anlamlar oluşturabilmektedir. Yani tür filmlerinin, tekrarlayıcı bir yapıya sahip olması gerekmektedir (Abisel, 2017: 71-72).

Türe has özellikler kazandırmış imgeler ve sinematografi sayesinde ortaya konulan anlatım kodları, genel çerçevede ikonografi içerisinde toplanmaktadır. Bir filmin ikonografisi sadece görsel kodlar ve imgeler bütünü değil aynı zamanda nosyonlara gönderme yapmaya yarayan bir nitelik olarak da görülebilmektedir. Ayrıca ikonografi, tür eleştirisi için verimli bir araştırma alanına dönüşmüştür. Bu alana dönüşmesini ise semiyolojik çözümleme yöntemlerinin artması, popüler filmlerin sınıflandırılma çabasında görsel stillerin önemli yer edinmesi ve auteur incelemelerin mizansenini geliştirmesi olanak sağlamıştır. İkonografi, filmin görüntü üzerindeki her şeyi kapsadığı için çevreye ve döneme göre değişen set tasarımı, kostüm, olay örgüsünün gerçekleşeceği mekân, belirli karakter tipleri hatta oyunculuklar bile içerisine dahil edilmektedir (Abisel, 2017: 73).

Filmlerdeki olay örgüsünün bilindik olması ve karakterlerin tanınmış olması izleyiciyle iletişim kurma yolunu oluşturmaktadır. Bu görsel unsurlar yardımıyla tür filmlerindeki ortak bilgi seyirciye aynı şekilde aktarılabilir. Örneğin; tüfekler ve siyah otomobiller gangster filmini, uzay gemisi ve galaksiler bilim kurgu filmini, beyaz iş önlüğü giymiş karakterler laboratuvarında çalışanları, göğsünde rozet taşıyan karakterler polisleri ya da şerifleri anımsatmaktadır. Bir filmde oluşturulan dünya, tasarımın karakterlerle çerçeve içindeki konumu, birbirleriyle olan ilişkileri ve hareketleri bağlamında mizansen, filmin ikonografik olarak incelemesinde önemlidir. Bir tür filmde oyuncunun ve nesnenin nerede duracağı, nasıl oynayacağı, aydınlatmanın nasıl olacağı, kamera hareketlerinin kullanımı göze çarpmaktadır. Klasik Hollywood müzikalinde neşeli ve enerjik bir atmosferi destekleyecek aydınlatma veya korku filmlerinde tehlikeli atmosferi hissettirecek gölge zıtlıklarının oluşmasını sağlayan aydınlatma yapılması ile polisiye filmlerindeki hızlı kurgu ve takip sahnelerinin kullanılması örnek gösterilebilir. Bu tarz biçimsel özellikler ortaya çıkmış ve zaman içinde de aktarılmıştır. Teknolojinin ilerlemesiyle sinemada kullanılan anlatım teknikleri de gelişip yeni biçimsel özellikler oluşturmuştur (Abisel, 2017: 74-75).

Erwin Panofsky resim sanatında olduğu gibi sinema sanatı için de ikonografi hakkında filmler üzerinden hem kültürel kod hem görsel kod örnekleri vermiştir. 1936 yılında yazdığı *Style and Medium in the Motion Pictures* makalesinde filmlerde sık

görülen görsel kodları tanımlamaya çalışmıştır. Sinema tarihi ve sinema estetiği açısından, tarihi ve melodramatik filmler önemli bir role sahiptir. Bu filmler, sinema ikonografisi ve sinema sembolizminin gelişimine temel oluşturmuştur. Özellikle, D. W. Griffith'in erken çalışmalarında psikolojik analiz ve sosyal eleştiri gibi önemli konulara odaklanırken, teknik açıdan da uzun plan, yakın plan ve geriye dönüş gibi temel yenilikleri sinemaya kazandırmıştır. Bu yenilikler, sinema sanatının teknik ve estetik açıdan gelişimine katkıda bulunmuştur (Panofsky, 1936: 99).

Sessiz filmler, ortamın özel ihtiyaçlarına adapte olarak kendilerine özgü bir tarz geliştirmiştir. İzleyicilerin görüntüyü anlamama ihtimaline karşın sinemacılar sahne aralarında başlıklar ya da yazılardan faydalanmışlardır. Daha az dayatmacı bir açıklama yöntemiye sabit bir ikonografi kullanımı olmuştur. Örneğin; tahtta oturan hükümdarın arkasında duran ve biri elinde haç, diğeri ise kılıç tutan iki kadının metanet ve inancı temsil etmesi gibi anlamlar kurulmuştur. Kareli desene sahip masa örtüsünün fakir ama dürüst bir muhiti temsil etmesi de bir başka örnek olarak verilebilir. Ancak bu tarz sabit ikonografik öğeler, karakterlerin tavırlarını önceden belirlemekte ve insan psikolojisinin karmaşıklığı gibi gerçek hayata özgü unsurları filminden çıkarmaktadır. Bu sebeple erken dönem melodram sinemasında çokça görülen bu sabit ikonografik öğeler zamanla modern filmlerde daha az kullanılmış ya da terk edilmiştir (Panofsky, 1936: 100-101).

Sinemada ikonografi, filmlerdeki görsel motiflerin çözümlenmesi, türün belirlenmesi ve analiz edilebilmesi için önemli bir araçtır. Bir filme ikonografi açısından bakarken en küçük birimi olan görüntünün üzerinde durulacağı gibi en büyüğü sayılabilecek; tüm filmlerin türsel nitelikleri veya mizansenini üzerinde de durulabilmektedir (Hayward, 2012: 217). Bir türün ikonografisi anlatımın görsel kodlamasının yanı sıra temasal değere de işaret etmektedir. Westernde beyaz giyen karakterler ve siyah giyen karakterler arasında ya da müzikalde dans edenler ve etmeyenler arasında bir ayrım yapılabilmektedir. Bu ayrımlar, buradaki toplumların doğasında bulunan temasal çatışmaları yansıtmaktadırlar. Görsel kodlama, anlatımsal ve toplumsal değerlerle ilgili olduğu için tür sinemacılığının görsel olmayan taraflarını da kapsamaktadır. Diyalog, müzik ve hatta rol dağıtımını bile bir türün ikonografisinin anahtar öğeleri olabilmektedir (Schatz, 1981: 22-24).

Tür filmlerinin eleştirilmesi ve bir türün tanısının yapılabilmesine yardımcı olan unsur, her türe özgü olan görsel betimlemelerdir. Gerçek hayattaki nesnelerin yeniden bir üretimi olan filmsel malzeme, gerçek nesnelerin anlamsal niteliklerini taşımaktadır. Bu

nesnelerin belirttiği temel anlamların yanı sıra yan anlamları da barındırıyorsa ikonografik özellikleri de bulunmaktadır. Filmlerdeki imgelerin derin anlam yığınlarına ve çağrışımlarına sahip olmaları nedeniyle verilmesi istenen düşüncelerin daha kolay ve açık bir şekilde iletilmesi için ikonografik kullanıma başvurulmaktadır. Bu sebeple ikonografi, sinemanın ilk yıllarından itibaren özellikle sessiz dönem filmlerinde de uygun bir yorumlama yöntemi olmuştur. Belli bir türe ait filmler yapan bir yönetmen, türün diğer filmleriyle birlikte oluşan külliyatta devamlı tekrar eden görsel betimlemesi içinde ikonografik özellik kazanmış öğeleri kullanmaktadır (Özden, 2020: 264).

Tür eleştirmeni ise türün içerisindeki kalıplaşmış bu görsel anlatıyı ve ikonografik yapıyı eleştirisini yaparken kullanmaktadır. Tür filmlerinde görsel betimlemenin en önemli unsurlarını oluşturan ikonografik görüntüler, sadece tek tek filmler bağlamında değil tür içerisindeki görsel gelenekler bağlamında eleştirilmektedir. Bu sebeple filmler yapılırken tür içerisindeki malzeme seçimi tür külliyatındaki görsel miras tarafından da belirlenmektedir. Filmin kendi bağlamında ele alınabilecek görsel betimleme, bireysel filmler denilebilen filmlerde görülmektedir. Yönetmenlerin bu filmleri eleştirilirken yönetmenin stili de ön plana çıkmaktadır. Bu tarz filmler, yönetmenin subjektif dışavurumunu göstermekte ve görsel anlam, filmin anlatım süreci içerisinde gelişmektedir. Tür filmlerinde ise görsel malzeme daha önceki filmlerden miras kalan türsel geleneklerden sağlanmakta ve malzemenin betimlenmesi de gelenekler çerçevesinde yapılmaktadır. Tür filmlerinin ikonografisi, türün geleneksel yapısından aldığı anlamları da barındırdığı için eleştirmenler bu noktada özel anlamlandırmaya atıfta bulunmaktadırlar (Özden, 2020: 265-266).

Görsel kodların, film üreten veya izleyen kişilere özgü ikonolojileri olduğu gibi kodların herhangi bir izleyici için doğal ve sıradan görsel bir işleme tabi tutulan tarafı da mevcuttur. Kültürel ve özel kodlar olarak iki önemli anlam biçiminden söz edilebilmektedir. Kültürel kodlar, her toplumsal gruba özgü kültürü belirtmektedir. Kişiler bu kodları özümledikleri için toplumun bir bireyi olarak kolayca anlamaktadırlar. Özel olarak nitelendirilen kodlar ise daha özgün ve sınırlı toplumsal hareketleri kapsamaktadır. Bu kodlar daha belirgindir. Örneğin, sinemaya özgü kurgu ve kamera hareketleri gibi görsel kodlar her ne kadar basit görünse de özel kodlardan sayılmaktadır. Bunların kavranması için hazırlık gerekmektedir (Metz, 2012: 109-110).

Tür filmleri eleştirilirken de türe ait ikonların çözümlenmesi için belirli bir bilgi birikimi gerekmektedir. Herhangi bir türe ait filmi ilk defa izleyen veya daha önce türde

çok film izlememiş bir izleyici, türün kendine has ikonlarını ve görsel betimleme geleneğini anlamlandırma konusunda yetersiz kalabilmektedir. O sebeple türün ikonografisini temin eden görsel betimlemeler özel bir anlamlandırma kategorisine dahildir. Film türü, kültürel kodların dışında farklı bir anlamlandırma sistemini gerekli kılmaktadır. Örneğin; korku filmlerinde kullanılan görsel betimlemeleri bilmeyen bir izleyici, canavar filmlerinin ikonografik yapısında insan psikolojisi ve politik dışavurumun olduğunu fark etmeyecektir. Ayrıca film noir türünde film izleyen seyirci, kullanılan aydınlatma stiline ve kamera açılarının görsel betimleme üzerindeki anlamını bilemeyebilir. Çünkü tüm bu görsel betimlemeler anlamlarını, türün yıllardır süre gelen filmlerinden ortaya çıkarılan belirli bir dizge içerisinde var etmiştir (Özden, 2020: 267-268).

Bir film türündeki görsel gelenekler; türün kalıplaşmış ikonografik imgeleri ve türün içeriğine atıfta bulunacak görsel betimleme şablonları sayesinde tür hemen anlaşılabilir. Türe ait herhangi bir ikon, türün barındırdığı türsel değerleri ve fikirleri izleyiciye aktarmaktadır. Tür filmlerindeki kalıplaşmış görsel betimlemenin ve kullanılan görsel malzemenin ikonografik değerlerinin kolay bir şekilde anlaşılmasının nedeni, türle simgesel bir bağ paylaşması ve türe ait bazı düşünceleri hatırlatmasıdır. Belirli türe ait olan bu görsel betimleme kalıpları ve ikonografik sistem; aynı şekilde türün belirlenip eleştirilmesine baskın, kolay ve kesin olarak tanımlanmasına da yardımcı olmaktadır (Özden, 2020: 269-271).

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA MİZANSEN KURULUMU VE UNSURLARI

1. MİZANSENİN TANIMI

Mizansen, film üretimi yapılırken sinemada çekimlerin çerçevelenmesinde kullanılan bir sözcüktür. Fransızca *Mis-en-scene*'den gelmekte ve tiyatroya ait bir terim olarak “sahneye koyma” anlamını taşımaktadır. Bu sebeple kelime; hem aydınlatma, kostüm ve ortam hem de çerçevedeki hareket durumu için söylenebilmektedir. Mizansen teriminin sinema sanatına ilişkin kullanımı bilhassa *Cahiers du Cinema* dergisinin etkisiyle olmuştur (Hayward, 2012: 300-301). Sinema, tiyatrodan da beslenirken mizanseni kendi sanat uygulamalarına uygun hale getirmiştir. Kameranın karşısında görülen her şey mizansen unsuru olmuştur. Yönetmen, çerçevede bilinçli bir şekilde seçtiği, yer verdiği ve düzenlediği mizansen unsurlarıyla özgünlüğünü gösterebilmektedir (Oluk Ersümer, 2013: 122-123). Bu sayede eleştirmenler de mizansenle filmin stilini ve yönetmenin yaratıcılığını kavrayabilmektedirler. Sinematografi, aydınlatma, renk, set tasarımı, kamera hareketleri, dekor, kostüm ve makyaj gibi çerçeve içerisindeki her bir unsur mizansene dahildir.

İzleyici üzerinde en büyük etkiyi ilk yaratan sinema unsuru mizansendir. Bu sayede de seyirci tarafından akılda en kalıcı olanıdır. Sinemaya dair en keskin biçimde kalıcı anıların çoğunun merkezinde mizansen bulunmaktadır (Tuğan, 2018b: 758). Yönetmene genellikle neyi çekeceği, nasıl çekeceği ve çekilenleri nasıl sunacağı konusunda üç soru sorulmaktadır. Mizansen soruların ilk ikisinin karşılığıdır. Sonuncu sorunun cevabı kurgu ile alakalıdır (Monaco, 2011: 177). Bir açıdan mizansenin kurgudan önceki çekimle alakalı pek çok unsuru temsil ettiği söylenebilir. Sahneye yerleştirilen, seçilerek çerçevede gösterilen veya gösterilmeyen her şey mizanseni kapsamaktadır.

2. MİZANSENİN TARİHÇESİ

Fransızca sahneye koyma anlamına gelen ve sinemada kullanılan “*mise-en-scene*” teriminin kökleri tiyatroya dayanmaktadır. Tiyatro sanatının ise kökenleri tarih öncesine uzanmaktadır. İlkel toplumlar; doğum, büyüme ve üreme döngüsünün normal akışına yönelik herhangi bir tehdit -volkanlar, tayfunlar, kasırgalar, salgınlar, sel felaketleri,

kuraklık gibi- veya doğanın gizemli dokunulmaz güçleriyle iletişim kurmak için içgüdüsel olarak ritim ve melodiye başvurmuşlardır. Bu kanalı kullanarak doğanın gizemli ve dokunulmaz güçlerinin öfkesini engellemeye çalışmış, yardım ve korumalarını bahşetmelerini ummuşlardır. Birçok kültürde, şarkı ve dans güçlü varlıkları çağırmak için kullanılmıştır. Ritüel çerçevesinde; ruhlar, tanrılar veya şeytanlar olarak düşünülebilecek bu varlıklar topluluğun huzuruna çıkarılmış, uygun hediyelerle teşekkür veya bağışlama adakları huzurlarına sunulmuş ve ardından tekrar serbest bırakılmışlardır. Asya, Afrika, Avrupa ve Amerika'da, antropologlar tarafından sağlanan yeterli ölçüde kanıtla, bu törenlerin genel olarak aynı olduğu ve dünya çapındaki tiyatro sanatının başlangıcını temsil ettiği gösterilmiştir (Wickham, 1985: 16-18).

Batı tiyatrosu tarihinin genellikle milattan önce 6. yüzyılda Atina'da başladığı düşünülmektedir. Bundan önce performanslar ve performans mekânlarını karakterize etmek için bazı girişimler olduğu belirtilse de sahne tasarımının tarihinin başlangıç noktasının da aynı yüzyıl olduğu düşünülebilmektedir. Bununla birlikte, genel olarak kabul edilen bazı varsayımlar bulunmaktadır ve bunların birçoğu, en çok tanınan ve en sık tartışılan erken tiyatro olan Dionysos Tiyatrosu ve oyun festivalleridir. Arkeolojik keşifler, en azından başlangıçta tiyatronun fiziksel bir yapı olmadığını ve yapılmış sahne birimleri olmadığını göstermektedir. Sahne, sözle tasvir edilebilmektedir. Ancak çok gerekliyse bazı eşyalar sahnede bulunabilmektedir. Festivalin erken ilk yıllarında dramatik aksiyon için bir arka plan kullanılmadığı düşünülmektedir. Performansın gerçekleştiği yerin yakınında oyuncuların girip maskesini ya da kostümünü değiştirdiği Grekçe kulübe veya çadır anlamına gelen “skēnē” isimli bir yapı bulunmaktadır. (Brockett, 2010: 4-5) Bu kelime, bugün Fransızca sahne anlamına gelen “scène” kelimesinin de kökenidir (Douglas, 2022). Türkçe'deki sahne kelimesi ise, Arapça düzlük anlamına gelen “sahn” sözcüğünden türetilmiş, ilk defa Şemseddin Sami Bey tarafından Fransızca scène kelimesinin karşılığı olarak 9. yüzyılda önerilmiştir (Nişanyan Sözlük, 2014).

Aristoteles ve Vitruvius, ilk defa sahnede arka plan manzara resminin kullanımının Sophocles tarafından milattan önce 5. yüzyılda gerçekleştiğini öne sürmüştür. Arka plan resminde ilk kez perspektif çizimi kullanan kişinin ise Alabandalı Apatourios olduğu düşünülmektedir. Roma dönemine kadar tiyatronun sahnesinden çok tiyatro yapısının kendisi, asıl kaygı konusu olmuş ve sahneleme konusunda büyük bir gelişme gözlenmemiştir. Roma döneminde ise 2. yüzyıla kadar tiyatrolar geçici olarak

inşa edilmiştir. Kalıcı hale gelen tiyatroların Grek tiyatrolarından farkı, özenle hazırlanmış ayrıntılı bir dekora sahip olması ve arka plan resminin olmamasıdır. Bu dekorlar sahne aralarında değiştirilmektedir. Ortaçağda ise 6. yüzyıl ile 10. yüzyıl arasında bazı küçük skeçlerin küçük kitlelere oynanması dışında tiyatro yapılmadığı görülmektedir. 10. yüzyılda Katolik kiliseleri tiyatroyu dini yayma amacıyla kullanmış, ardından çeşitli organizasyonlarca tiyatro tekrar topluma ulaşmıştır. Ortaçağ tiyatrolarında havai fişekler gibi çeşitli özel efektler kullanılmaya başlanmış ve bu dönemde normal dekor yerine tuval üzerine çizimler kullanılmıştır. Ortaçağda gerçekçiliği elde etme çabaları bulunsada 19. yüzyıla kadar gerçekçilik ve doğallık tam anlamıyla tiyatrodada yerini bulamamıştır (Brockett, 2010: 6-41).

18. yüzyılın sonlarında neoklasik ve romantik döneme girilmiştir. Neoklasikçiler, Grek ve Roman sanatına duydukları ilgiyle düzen, uyum ve simetriye önem gösterirken romantikler duygusal ifade, bireysellik ve hayal gücüne değer vermişlerdir. 19. yüzyılın sonlarında realist ve natüralist dönem başlayana kadar bu iki yaklaşımın çekişmesi söz konusu olmuştur. Bu periyotta, sahne tasarımında, kostümde, ışıktada ve diyaloglarda gerçek hayata benzerliğin önemi ön plana çıkmıştır. Her ne kadar bu döneme hâkim olan sahneleme anlayışı böyle olsa da bu yaklaşımı sıkıcı bulanlar da olmuş ve fantastik unsurlar kullanmışlardır. 20. yüzyılın başında modernizm, sahnelemeye büyük etkide bulunmuş ve minimalist sahne tasarımları, aydınlatma ya da oyunculuklar yaygın hale gelmiştir. Sinemanın ortaya çıkmasıyla birlikte mise en scene terimi sinemada kullanılmaya başlanmış ve farklı bir anlam kazanmıştır (Brockett, 2010: 61-223).

Mizansen terimi, zaman içerisinde tiyatrodan sinemaya doğru genişlemiştir. Bu terim, tiyatro yönetmeninin tiyatro oyununu sahneye hazırlarken sahne adına her şeyi kontrol altında tutması gibi, sinema yönetmeninin de film yapımında görüntüde yer alan her görsel öge üzerindeki kontrolü anlamına evrilmiştir. Sinema yönetmeni, senaryoyu görüntüye dönüştürme ve biçimi oluşturma aşamasında, bir film karesi içerisinde görünecek tüm nesnelerin filmin görselliğine ve verilmek istenen psikolojiye en etkili biçimde hizmet etmesini sağlamaktadır (Kartal, 2010: 9-10).

Mizansen yönetimi, aynı zamanda bir üslup problemidir. Biçim, film öyküsünü kapsayan anlatı unsurlarının birleşimiyken üslup, anlatı unsurlarının nasıl düzenleneceğine dair yönetmenin ortaya koyduğu bilinçli seçimlerdir. Üslup, seçenekler içerisinde filmin görüntü yapısı için filmin yaratıcısı tarafından istenilen seçimin yapılması sonucudur. Bu da mizansen yönetimini kapsamaktadır. Çerçeveleme, kamera

hareketleri, görüntünün derinliği, sahneleme, dekor, kostüm ve oyuncu biçimin anlatı unsurları içerisindeyken, bu unsurların kullanımı ve yönetimi, üslubun alanını kapsamaktadır ve bu sebeple mizansenin üslubu karşılayan unsurları sayılmaktadır (Küçükcan, 1999: 8-9). Mizansen eleştirisinde de görsel tarz olarak çekimlerin uzunluğu, kamera kaydırma hareketlerinin kullanılıp kullanılmadığı, hangi çekimden hangi çekime geçileceği, bu durumun türle bağlantısının olup olmadığı, hareketli çekimlerin sebepleri, aydınlatmada kullanılan ışığın nedenleri gibi noktalar ele alınmaktadır (Kabadayı, 2020: 115).

Mizansen fikrinin sinema çalışmalarına yerleşmesi auteur kuramı ile olmuştur. Kuram, Fransız sinema dergisi Cahiers du Cinema'daki bir grup genç eleştirmenin yazılarına dayanmaktadır (Butler, 2011: 39). Bu noktada auteur kuramın doğuşunu gözlemlemek, mizansenin sinemadaki izini sürmek olacaktır. Çerçeve olan her şeyin kontrolünün yönetmenin elinde olması üzerinde duran auteur kuramı aynı zamanda mizansenin temelidir.

1940'ların sonuyla 1950'leri kapsayan modernizmin ikinci evresi ile 1970'ler sinemasındaki modern sanatın biçimsel ilklerinin ortaya çıkışı ve şartları birbirinden farklıdır. Erken modernizmin temelinde endüstriyel kitle kültürü yer alırken, genç modernizmin temelinde eğlenceye ve iletişime dayalı boş zaman kültürünün ilk belirtisi bulunmaktadır. Modernizmin ilk aşamasında Fransız, Alman ve Sovyet sinemalarındaki yalıtılmış bir ulus olgusu göze çarpmaktadır. İkinci aşama ise global boyutlarda daha genel çerçevede gerçekleşmiştir. Avrupa ülkelerinin yanı sıra Kuzey Amerika'daki yeni akım ve Hint, Japon, Brezilya'daki yeni sinemacılar da bu ikinci modernist akıma katkıda bulunmuşlardır. 1920'lerde sessiz sinema hareketi, görsel avangarttan, sesli dönemdeki ikinci aşama ise çoğunlukla tiyatro ve edebiyattan etkilenmiştir (Kovacs, 2010: 229).

1950'lerin başında yaratım sürecinde yönetmenin rolü giderek artmaya ve önemli görülmeye başlanmıştır. Bu döneme kadar sessiz veya sesli sinemanın başlarında da yenilikçi ve bağımsız yönetmenler mevcuttur. Modernizm noktasındaki auteurün doğuşu, yaratım sürecinde yönetmenin bağımsızlığının yazarın veya yapımcının rolüne eşit ve filmin gerçek yaratıcısının yapımcı veya yazardan daha çok yönetmen olduğu düşüncesinin benimsendiği anlamına gelmektedir. Bu düşünce, 1960'lar ve 1970'lerdeki sanat sinemasında hâkim olan önemli bir tarz, ideoloji ve kullanım alanı olmuştur. Yönetmenlerin bu sanatsal özerklik fikri, II. Dünya Savaşı öncesinde sinemada bulunsa

da genel kabulden uzak bir olgu olmuştur. Fransa'da bile 1957'ye kadar yasal olarak filmin yaratıcısı yapımcı olarak görülmüştür (Kovacs, 2010: 230).

Film kuramcısı André Bazin, yönetmenlerin isimlerini belirli stilistik eğilimlerle bağdaştıran ve yönetmenleri sadece öykü anlatımlarında teknik çözüm bulan sanatçılar değil, stilistik çözümler arasında tercih yapan bağımsız sanatçılar olarak gören ve düşünen ilk kişidir. Bu şekilde yönetmenin sinema endüstrisi içerisinde estetik ve teknik açıdan sınırlamalardan bağımsız olabileceği düşüncesinin temelleri atılmıştır. Orson Welles'in Hollywood ile çatışması, auteur yönetmenin ticari sinema endüstrisinin kurumlarına karşı duruşun ve bağımsızlığın belgesi olarak görülmüştür. Bağımsızlık, ilk olarak 1952 yılında, sanat filmi yönetmenlerinin manifestosu ile birlikte aynı dönemlerde sinemacı Alexandre Astruc'un yönetmenlerle ilgili ilk kuramsal tezi dile getirmesiyle ortaya çıkmıştır. Astruc, yönetmenin gerçek bağımsızlığı için senaryo yazarlarının kendi filmlerini yapmalarının gerekli olduğunu iddia etmiştir. Yönetmenin auteurlüğü düşüncesinin ilk kuramsal temelini edebi yaratım ile ilişkili olduğu görülmektedir. Bu açıdan, teknik anlamda yönetmenin kendi senaryosunu yazması ya da geleneksel anlamda filmin arka planında edebi donanımın olmaması anlamına gelmektedir. Oluşan bu iki mecburiyet, modernizm döneminde devamlı uygulanmıştır (Kovacs, 2010: 231).

1944'ten itibaren Fransız sinema endüstrisindeki auteurlük konusundaki tartışmalar, Astruc'un iddiasını da kapsamaktadır. Dönemin yönetmenleri, sadece yapımcılara karşı değil yazarlara karşı da mücadele etmişlerdir. Astruc'un iddiasındaki yalnızca yazar vurgusu, auteur-yönetmen ile teknisyen-yönetmen arasındaki ayrımın etkili bir argüman olmuştur. Bu argümandaki yönetmen anlayışında edebiyat ile sinemanın köklerinin aynı entelektüel özelliklerin dışavurum biçimine sahip olması yatmaktadır. Astruc'a göre film yapmak, yazmanın farklı bir biçimi ve burada yazma aleti kamera-kaleme denk gelmektedir. Auteur yönetmen doğuşunun son evresinde edebiyat ayrımının ortaya çıkmasıyla olmuştur. Bu ayrım, yaratıcı yönetmenler politikası olan Cahiers du Cinema eleştirmenleri tarafından oluşturulmuştur. Cahiers du Cinema eleştirmenlerine göre yönetmenlerin yaratıcılığı, kuramsal bir fikir değil, uygulama yapılabilecek yeni bir film yapım yöntemini göstermektedir. 1951'deki Cahiers du Cinema'nın ilk sayısı, auteurizmin gelişmesinde temel parça olmuştur. Cahiers eleştirmenleri yönetmeni, son aşamada filmin mizanseninden ve estetiğinden sorumlu kişi olarak saymışlardır (Stam, 2021: 95).

1955'te François Truffaut, yaratıcı yönetmenlik kuramı yerine yaratıcı yönetmenler politikası (la politique des auteurs) ifadesini kullanmıştır. Bu açıdan eleştirmenler belirli yönetmenlerin tek tek filmlerinin sanatsal özelliklerini eleştirmekten daha çok bütünün özelliklere bakarak filmlerde yinelenen, kişisel üslubu yansıtan ve ayırt edici niteliklerle yönetmenleri ayırmaya çalışmaktadır. Cahiers du Cinema tarzı auteur kuramında bir auteurün tek tek filmlerinin özelliklerine değil filmlerinin belirli tutarlılığı olması önemli bir noktadır. Başka bir önemli nokta da senaryo taslağının edebi yanından ayrılması ve kişisel üslubun sinemasal olmasıdır (Kovacs, 2010: 232-233).

Fransız eleştirisindeki auteurlük, yaratıcılığın tek ölçütü yönetmenin filmiyle olan ilişkisi olduğu ve yalnızca yönetmenin auteur kavramını hak edebildiğini ima etmektedir. Bu noktada kavram, metteur en scene (yönetmen) terimi ile ilişkilendirilmektedir. Metteur en scene, ilk olarak bir tiyatro yönetmeni anlamı taşısa da aynı zamanda film yapımında sadece sinemada kullanılan diğer bir kelime realisateur (gerçekleştirici) ile birlikte kullanılmaktadır. Fakat realisateur karşıt olarak metteur en scene daha bağımsız, daha yüce bir sanat yaratımını çağrıştırmakta ve yönetmenin bağımsız stiline atıfta bulunmaktadır. Mizansensiz film olmayacağı için teknik anlamda her şey sahnelemenin sinemasal dokusunu oluşturan mizansenin unsurları olarak görülebilmektedir (Kovacs, 2010: 233-234). Auteur eleştirmeler, verilen metne ve egemen geleneklere bağılı kalan metteur en scene ile mizansenini kendini ifade etmenin ve stili oluşturmaının bir parçası olarak kullanan auteurleri birbirlerinden ayırmışlardır (Stam, 2021: 96). Zaman içerisinde özgün kuramın dağınıklığı nedeniyle iki temel auteur eleştirmen okulu gelişmiştir. Biri temayla ilgili anlam odaklarına ve motiflere önem verirken, diğeri mizansen ve biçemi vurgulamaktadır (Wollen, 2020: 70).

Astruc ile ilgili auteurluk düşüncesi, sinemanın sınırlı ve belirli kullanımına yönelik kuralcı bir görüştür. Cahiers du Cinema tarzı auteurlük düşüncesi ise köktenci olduğu halde kuralcı bir görüşte değildir. Modern dönemde birçok yönetmen modern sinemayı Astruc tarzı düşüncüyü benimsemiş ve edebi, entelektüel, kişisel film yapımıyla bağdaştırmıştır. Fakat savaş sonrası Truffaut tarzı eleştirel anlayış benimsenmiş ve auteur, sinemasal biçimleri yansıtmada temel olarak görülmüştür (Kovacs, 2010: 236). Astruc'a göre yönetmen, artık sadece daha önce hazır olan senaryo ya da roman görevlisi değil, kendisi için yaratıcı bir sanatçıdır. Truffaut, klasik Fransız edebiyatını tahmin edilebilir şekilde iyi konuşulan, iyi süslenmiş ve stilistik olarak formüle edilmiş filmlere çeviren nitelik geleneğini için akademik, eski kafalı ve senaryo

yazarlarının sineması olarak görmüştür. Nitelik geleneğine karşı geleneğe uymayan canlı yapıdaki Robert Aldrich, Orson Welles ve Nicolas Ray'ın sinemasını övmüştür. Truffaut'un nitelik geleneği söylemi, film yapımı sırasında önceden hazır olan senaryonun aynısını yapmaya irca etmektir. Ancak film yapımı, mizansende yaratıcı olarak açık uçlu bir deneyim gibi görülmelidir (Stam, 2021: 94-95).

Cahiers grubu, tartışmaları sayesinde auteur düşüncesi mizansen kavramıyla bağlantılı olarak gelişmiştir. Auteurün anlamındaki değişimin genel nedeni Cahiers grubunun Hollywood sinemasına barındırdığı ilgi olmuştur (Hayward, 2012: 50).

“O dönemin Paris’inde bu doğuşu kolaylaştıran bazı özel koşullar vardı. Bunların en önemlisi Fransa’da Vichy hükümeti ve Alman işgali sırasında Amerikan filmlerinin gösteriminin yasaklanmış olmasıydı. Yasak filmler özgürlükten sonra tekrar ortaya çıktıklarında Anglosakson ülkelerde özellikle eksik olan ateşli bir ilgi ve duyusallıkla karşılandı. İkinci önemli etmen ise Fransa’da sinemayla entelektüeller arasında her zaman var olan yakın ilişkiye (burada Jean Cocteau ve Andre Malraux’yu akla getirmek açıklayıcı olur) bağlı olarak gelişmiş bir başarılı bir cine-club akımının varlığıydı. Cine-club akımı ile bağlantıları olan, Jean-Luc Godard’ın tanımıyla “büyük auteur” Henri Langlois’nın kurduğu muhteşem Paris Sinematek’i vardı. Sinematek’in politikası maksimum sayıda film göstermek, geleceğin sinemasının boy atmasına yarayacak kültürü kurmak için geçmişin ürünlerini tekrar gösterime sokmaktı. İşte bu olay Fransız sinemaseverlerine Hollywood’un tarihsel boyutları ve her yönetmenin çalışması hakkında eşi görülmemiş bir anlayış derinliği kazandırdı” (Wollen, 2020: 68).

II. Dünya Savaşı boyunca Fransa’da engellenen Amerikan filmleri, savaştan sonra bir anda salonları doldurmuştur. Alfred Hitchcock, John Ford, Samuel Fuller, Howard Hawks gibi yönetmenlerin filmleri yeni gibi görünmüş ve Cahiers grubunun bu yapımları yeniden değerlendirme düşüncesini ortaya çıkarmıştır. Bu grubun tartışmaları sayesinde auteur terimi artık mizansenin yardımıyla oluşan belirgin tarz veya yönetmenin etkisinin filmde olduğu senaryoda da görülebileceği film yapımı uygulamalarına gönderme yapmaktadır (Hayward, 2012: 50).

Paris’te olduğu gibi New York da *Film Culture* dergileri, sinema kulüpleri ve tiyatrolara sahip güçlü bir geleneğe sahiptir. Bu sırada auterizm, film eleştirmeni Andrew Sarris tarafından *Notes on the Auteur Theory in 1962* isimli çalışmasıyla Amerika’ya da tanıtıldığı bir döneme girmiştir (Stam, 2021: 100). Amerikan sineması, auteurizmi tek iyi sinema konumuna yükseltmek amacıyla milliyetçi bir amaçla kullanmıştır. Terimin bu şekilde kullanımı iyi ya da büyük yönetmenler ortamını oluşturmuş ve bölmüştür. Bilimsel çalışmalara ve sinema derslerine etkisi büyük olan terim, bir süre bu ayrıma yönelik incelemelerde barınmıştır. 1970’lerin sonunda ise kültürel çalışmaların sinema çalışmalarına olan etkisiyle ayırım ve dengesizlik düzelmeye başlamıştır (Hayward, 2012: 51-52).

Birçok yetkin eleştirmene göre, mizansene ait araç ve kavramlar, filmi oluşturan en önemli özelliklerdendir. Seyirci tarafından göz ardı edilmesinin sebeplerinden biri sinemanın temelinde yer alan gerçeklik yanılsamasıdır. Birçok filmde, sahnede yer alan unsurların zaten orada bulunduklarını ve onların olay örgüsünün incelendiği gibi ele alınamayacağı yanılgısı oluşabilmektedir. Örneğin; 1976 yapımı *Rocky*, 1993 yapımı *Philadelphia* veya 1995 yapımı *12 Monkeys* filmlerinin Philadelphia şehrinin mizanseni birbirinden oldukça farklıdır. Bu üç film, bir yerin gerçekçiliğinin kurgusal olabileceğini göstermektedir. Filmlerdeki bu gerçeklik yanılsaması, aslında aşına olunan görüntülerin orada olduğuna inandıran bir çeşit mizansendir (Corrigan, 2022: 81-82). En gerçekçiden en teatraline kadar her filmde mizansenin unsurları bulunmaktadır.

3. SİNEMATOGRAFI

“Hareketle yazı yazmak” anlamına gelen sinematografi sözcüğü Yunanca’dan gelmektedir. İlk kamera olan ve Lumière kardeşlerin icat ettiği cinématograph’tan türemiştir (Abisel, 2014: 18). Zaman boyutu nedeniyle fotoğraftan ayrılan sinematografi; duygusal anlatım, ton, düşünce ve iletişimin kelimelerle ifade edilemeyen diğer tüm formlarını alıp görsel terimlere dönüştürme sürecidir (Brown, 2018: 2; Mercado, 2018: 2). Sinematografi; kompozisyon, çekim ölçekleri, kamera açıları, ışık, renk, kamera hareketleri gibi birçok unsurun kullanımını barındıran bir terimdir. Sinema sanatının temel aracı olan kamerayı ve onun kullanımı çevresindeki tüm etkenleri kapsamaktadır.

Film setinde sinematografiden sorumlu kişi öncelikle görüntü yönetmeni ve filmin yönetmenidir. Görüntü yönetmeninin sorumluluklarından bazıları şunlardır: kamera ayarları, kamerada kullanılacak filtreler, objektifler, sahnenin görünümü, filmin tamamının aydınlatma yönetimi ve pozlama (Brown, 2018: 325-326).

3.1. KOMPOZİSYON

Görüntünün bir dörtgenin içine doldurulmasıyla oluşturulan çerçevenin içinde yer alan şekiller, çizgiler, renkler, gölgeler ve ışık gibi grafikle alakalı kodlar, resim sanatının sinema sanatıyla paylaştığı kodlardır. Bu kodların çerçeve içinde kendi aralarında birleştirilmesi sonucu kompozisyon ortaya çıkmaktadır (Oluk Ersümer, 2013: 123). Sinema sanatı, fotoğraf ve resim sanatından miras aldığı bu kodları hareket ve kurguyla birleştirerek yeni anlamlar meydana getirmektedir. Kompozisyonlar, öyküye benzetilebilecek filmlerde tıpkı birer kelime gibidirler. Hem kendi içinde hem de bütüncül

bağlamda anlam oluşturlar. Sinemada kompozisyon, yönetmenin bakış açısı ve onun seyircide bırakmak istediği etki için önemli bir rol oynamaktadır.

“İyi bir kompozisyon, görsel malzemenin uyumlu bir bütün oluşturacak biçimde düzenlenmesidir. Kameraman bir oyuncuyu, bir mobilyayı ya da eşyayı her konumlandırışında kompozisyon oluşturur. Seyircilerden olumlu tepki alınabilmesi için, oyuncuların ortam içindeki yerleri ve hareketleri planlanmalıdır. Bir filmi izlemek duygulara dönük bir deneyim olduğu için, sahnelerin düzenlenmesi, sahneye konması, ışıklandırılması, filme alınması ve kurgulanma tarzı, senaryonun amacına uygun olarak, seyircilerin tepkisini dürtülemelidir. İzleyicinin dikkati o anda öykü içinde en fazla önem taşıyan oyuncu, nesne ya da devinim üzerinde odaklanmalıdır” (Mascelli, 2014: 207).

Bazen kameranın çerçevesinin içinde bir kapı, pencere ya da herhangi bir engelleyici cismin oluşturduğu şekille çerçeve içinde yeni bir çerçeve oluşturulabilmektedir. Çoğunlukla hikâyenin önemli olan kısmına dikkat çekmek için kullanılmaktadır (Brown, 2018: 23).

Çizgiler, formlar, kütleler ve hareketler olmak üzere kompozisyonun dört temel ögesi bulunmaktadır. Bu ögeler, neredeyse her seyircide aynı duygu tepkilerini uyandıracak evrensel bir dil oluşturmaktadırlar. Sanatsal, yaratıcı, zekice dizayn edilerek uygun bir şekilde uzlaştırıldıklarında arzu edilen atmosferi, karakteri ve ruh halini ortaya koyabilecek bir kompozisyon dili meydana getirebilmektedirler (Mascelli, 2014: 210).

Kompozisyon çizgileri mekân içindeki objelerin ya da hayali çizgilerin gerçek dış hatlarından meydana gelebilmektedirler. Binalar, ağaçlar, taşıtlar, mobilyalar, insanlar ve eşyalar; düz, dikey, yatay, kavisli, köşegen veya bunların herhangi bir kombinasyonundan oluşan sınır hattı çizgileri ile yansıtılabilmektedir. Göz ise, görüntüleri izlerken veya hareketi takip ederken mekân içinde geçiş çizgileri oluşturmaktadır. Cisim ya da göz hareketinin meydana getirdiği bu hayali çizgiler gerçek kompozisyon çizgilerinden daha önemli olabilmektedirler. Doğal ya da insan yapısı fark etmeksizin her cisim bir form içermektedir. Fiziksel formların tanınması basit bir eylemdir. Seyircinin göz hareketinin bir objeden diğerine gitmesiyle oluşturulan biçimler, vurgulanmadığı sürece kolayca tanınmamaktadır. Bu şekilde, birçok soyut biçim yalnızca seyircinin aklında birkaç fiziksel cisim tarafından yaratılan mekân içinde var olmaktadır (Mascelli, 2014: 210).

Form, şekil ve kütle kelimeleri pek çok zaman birbirinin yerine kullanılabilir. Form, bir cismin mekânsal yanı ile ilgilidir, o cismin fiziksel formu dış hatları açısından tanımlanmaktadır. Şekil, fiziksel ya da soyut olabilmektedir. Bir cismin, bir alanın, bir insanın veya bunların çeşitli birleşimleri ya da tamamının meydana getirdiği grubun görüntüsel ağırlığına kompozisyonda kütle denmektedir. Kütleler ya

büyük bir su birikintisi, bir dağın zirvesi, bir gemi ya da uçak gibi bir birimden oluşmaktadırlar. Kütleler ayrıca, tek bir kompozisyon birimi görüntüsü yaratan birbirine yakın veya bitişik bir halde gruplanmış ya da kaynaşmış birkaç cismin birleşimi de olabilirler. Çerçeveleyen kütleler dikkatleri büyük kütleli ağırlıklarıyla üzerine çekmekte ve canlı tutmaktadırlar. Bunun yanında yalıtılmış halleri, oluşturdukları karşıtlık, boyutları, tek parça olmaları, bütünlükleri, dengeleri, renkleri veya ışıklarıyla da dikkatleri üzerlerine çekebilmektedirler (Mascelli, 2014: 212-214).

Kompozisyon için kullanılan devinimler film çekmenin önemli bir yanını oluşturmaktadır. Bir hareketin tamamı, fotoğraf karelerinde yalnızca hatırlatılabilmekteyken filmde hem hatırlatılabilmekte hem de tamamen görüntülenebilmektedir. Hareketler, seyirciye türlü görsel ve duygusal çağrışımları aktarabilecek psikolojik ve estetik niteliklere sahiptir. Devinim, görüntüdeki bir noktadan diğerine gitmesi ile veya hareketli bir nesneyi seyretmesi ile oluşturulabilmektedir. Bu çeşit göz devinimleri kompozisyon çizgileri gibi algılanan geçiş çizgileriyle sonuçlanmaktadır (Mascelli, 2014: 215).

3.1.1. Üçte Bir Kuralı/Altın Oran

Üçte bir kuralı; resim, fotoğraf ve sinema sanatçıların yüz yıllar boyunca yaptığı deneme ve geliştirme çabalarıyla ortaya çıkmış bir kuraldır (Mercado, 2018: 23). Çerçevenin eni ve boyu, hayali olarak üçe bölünerek çizgiler meydana getirilmektedir. Bu çizgilerin kesişimlerinin oluşturduğu dört nokta, filmdeki önemli ve dikkat çekilmek istenen unsurların yerleştirilmesi için rehber alınmaktadır.

Resim 9. Fight Club (1999) Filminin Sabun Sahnesi ve The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (1999) Filminde Yüzüğün Yakın Çekimde Görüldüğü Sahne



Kaynak: <https://www.premiumbeat.com/blog/create-compelling-film-composition> ve <https://sproutvideo.com/blog/frame-your-shots-properly-for-more-impactful-videos.html>.

Örneğin, bir yüz çekimde karakterin sol gözü, sağ üst kesişim noktasına denk getirilerek kompozisyon kurulabilmektedir. Bazen de sadece çizgiler rehber alınmaktadır; örneğin, bir boy çekimde sağa doğru yürüyen karakter sol çizgiye denk

getirilebilmektedir. Resim 9'da görüldüğü üzere, *Fight Club* (1999) filminde anlatıcı karakterinin (Brad Pitt) yüzüne odaklanılması amacıyla üçte bir kuralının sağ üst köşedeki kesişim noktasına anlatıcı karakterinin sağ gözü yerleştirilmiştir.

Yeni bir çerçeve kurarken en sık kullanılan ve çoğu zaman garanti sonuç veren kurallardan biri üçte bir kuralıdır. Bu kural, çerçeve içinde son derece başarılı bir kompozisyon sağlaması sayesinde Rönesans döneminden bu yana kutsal oran veya altın oran olarak da anılmıştır (Ankaralığil, 2016: 26). Kökeni resim sanatına dayanan, fotoğraf sanatında da kullanılan ve ondalık sistemde 1.618'e eşit olan altın oran, irrasyonel sayı Yunanca *tau* ya da yaygın olarak *phi* şeklinde gösterilmektedir. Doğada ve sanat alanında altın oran; denge, uyum ve güzellik duygusunun karşılığı olarak görülmektedir (Kılıç, 2021: 24-25). Resim 9'da görülen kompozisyonda altın orandan yararlanılmış ve izleyicinin dikkati yüzüğe çekilmek istenmiştir. Bu kadar keskin bir hesap film çekiminin pratik kısmına her zaman uygun olmadığı için çok yakın bir matematiksel değerle üçte bir kuralı daha yaygın olarak kullanılmaktadır.

3.1.2. Açık ve Kapalı Kompozisyon

Açık ve kapalı kompozisyon, filmin o anki uzamının evrende görülen çerçeveden mi ibaret olduğu, yoksa çerçevenin dışında bir uzamın devam etmekte mi olduğu problemiyle alakalıdır (Ankaralığil, 2016: 95). Açık bir kompozisyonda bir veya birden fazla unsur, çerçevenin kenarlarını itmekte ya da çerçeveden taşmaktadır.

Resim 10. Skyfall (2012) Filminde Roul Silva'nın James Bond'u Tuzağa Düşürdüğü Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2014/02/11/skyfall/>.

Örneğin, Resim 10'da görüldüğü üzere *Skyfall* (2012) filmindeki karakterlerin vücutları çerçeveden taşmakta, James Bond'un silahını nereye doğrulttuğu ve ona doğrultulan silahı kimin tuttuğu gösterilmemektedir. Böylece sahnede bir gerilim ve bilinmezlik yaratılmıştır.

Kapalı çerçevedeyse görüntülenen bütün öğeler çerçevenin içine sığdırılmaktadır (Brown, 2018: 27). Resim 11'de görüleceği gibi *Dr. Strangelove* (1964) filminin ünlü sahnesinde yer alan odadaki herkes, masa ve yukarıdaki daire şeklindeki lambanın tamamı kesilmeden kompozisyona sığdırılmıştır. Resim 11'de görüleceği üzere, *The Matrix* (1999) filminde ise Morpheus ile Neo'nun oldukları ortam dışında farklı bir ortamın varlığına yönelik bir algı ya da başka bir karakterin veya nesnenin çerçeve içine gireceğine yönelik bir his oluşturulmamıştır.

Resim 11. Dr. Strangelove (1964) Filmindeki Toplantı Sahnesi ve The Matrix (1999) Filminde Neo ve Morpheus'un Karşılaştıkları İlk Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2014/08/01/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying-and-love-the-bomb/> ve <https://film-grab.com/2017/02/13/the-matrix/>.

Bu teknik; macera, korku ve gerilim filmlerinde gerilimi artırmada önemli rol oynamaktadır. Seyirci, bir korku filminde kapana kısılmış bir karakteri açık kompozisyonda gördüğünde sahnenin geri kalanını merak edeceğinden dolayı gerilim ve heyecan yaşayabilmektedir. Bir dram filminde ise karakterin yalnızlığını ve hapsolmuşluğunu ortaya koymak için kapalı kompozisyon kullanılabilir. Çerçeve içinde çerçeve tekniğiyle kurulan birçok kompozisyon aynı zamanda kapalı kompozisyonudur. Kompozisyonun açık ya da kapalı oluşu yönetmenin tutumunu yansıtmaktadır. Eğer yönetmen, çerçevenin içindekileri kendi aralarında yeterli tutuyorsa kapalı biçim söz konusudur. Eğer yönetmen, çerçevenin dışında görülmeyen alandan bilinçdışı ve sürekli olarak seyircinin farkında olmasını istiyor ve kompozisyonu buna göre kuruyorsa o zaman açık biçim söz konusudur (Monaco, 2011: 179).

Kapalı kompozisyon olarak başlayan bir çekim, sonra sürpriz bir şekilde çerçeve dışından gelecek bir giriş ile aniden çerçeve dışı daha geniş bir uzamın meydana

çıkmasını sağlamaktadır. İzleyiciyi beklenmeyen bir durumla yüz yüze getirmek amacıyla kullanılabilir. Örnek olarak bir restorana giren bir araba veya dışarıda patlayan bir bomba kapalı kompozisyonu açık kompozisyona dönüştürebilmekte ve seyircide şok etkisi yaratabilmektedir (Ankaralıgil, 2016: 96).

3.1.3. Dengeli ve Dengesiz Kompozisyon

Çerçeveedeki bütün nesnelerin taşıdığı bir ağırlık vardır. Bir cismin görelî görsel ağırlığı konusunda; rengi, boyu, durduğu konum ve parlaklığı seyircinin algısını yönlendirebilmektedir. Bu niteliklerin çerçevenin bir tarafına yoğunlaştırılmasıyla dengesiz, çerçeveye eşit veya simetrik dağıtılmasıyla dengeli kompozisyonlar kurulabilmektedir. Dengeli kompozisyonlar; tekdüzelik, uyum ve belirsizliğin zıttı olarak önceden belirlenmişlik veya düzen çağrıştırmak üzere kullanılabilirken, dengesiz kompozisyonlar ise kaos, tekinsizlik ve gerilim yaratmak için kullanılabilir (Mercado, 2018: 24).

Resim 12’de görüleceği üzere *Dune* (2021) adlı filmde simetrik bir açı kullanılması ve karakterlerin simetrik yerleştirilmesi dengeli bir kompozisyon kullanımı olduğunu göstermektedir. Resim 12’de görüleceği gibi *The King’s Speech* (2010) filminden kareye bakıldığında ise, çerçevede yer alan unsurların kompozisyonun bir köşesine itilmiş olması, karakterin kıyafetinin tonunu dengeleyecek bir nesnenin diğer köşede bulunmaması ve bırakılan büyük boşluk kompozisyonu dengesiz kılmaktadır. Kurulan kompozisyon, karakterin düşünceli ve bulunduğu ortamdan soyutlanmış olduğunu ifade etmektedir.

Resim 12. *Dune* (2021) Filminde Paul’un Gemiyle Geldiği Sahne ve *The King’s Speech* (2010) Filminde Kralın Bekleme Odasında Beklediği Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2022/06/24/dune-2021/> ve <https://film-grab.com/2013/03/06/the-kings-speech/>.

Tüm güçlerin eşit olduğu ya da birbirini karşılayabildiği durumlara dengeli denmektedir. Dengesizlik ise bu durumun bozulmasıdır ve genellikle seyirciyi huzursuz etmektedir. Normal şartlarda kompozisyon dengeli olmalıdır. Gerçek dünyadaki denge,

fiziksel ağırlıkla alakalıyken sinema kompozisyonunda denge, görüntüdeki öğelerin birbirine göre göze ne kadar cazip geldiğinden etkilenen psikolojik bir unsurdur. Kompozisyonun dengesini etkileyen her bir parça; rengine, büyüklüğüne, biçimine, koyuluğuna, hareketine, etrafıyla arasındaki zıtlığa ve çerçevedeki pozisyonuna göre seyircinin dikkatini kendine çekmektedir. Örneğin, parlak bir cisim karanlık bir cisimden daha ağır durmaktadır. Parlak ya da açık tonlu bir cisim seyirciye yaklaşıyormuş gibi algılanırken koyu tonlu ya da siyah bir cisim geriye doğru çekiliyormuş gibi algılanmaktadır. Bu sebeple siyah bir bölgenin, dengenin elde edilmesi için beyaz bölgeden daha geniş olması gerekmektedir. Parlak bir yüzey daha koyu bir yüzeye göre aydınlatma etkisiyle daha büyük görünmektedir. Parlak renklerin koyu renklerden daha ağır olması gibi kırmızı gibi sıcak renkler mavi gibi soğuk renklerden daha ağır bir etkiye sahiptir (Mascelli, 2014: 217-220). Dengeli kompozisyonlar sağlık, bütünlük, dinginlik, huzur ve istikrar gibi duyguları çağrıştırırken dengesiz kompozisyonlar huzursuzluk, düzensizlik, kaos, kafa karışıklığı ve istikrarsızlık gibi duyguları çağrıştırır.

3.1.4. Açılar ve Çekim Ölçekleri

Fotoğraf ve sinemada kameranın konuya olan konumu, açısı ve objektifin perspektifi algılama biçimiyle çeşitli kompozisyon teknikleri doğmuştur. İnsan gözünün alıştığı görüntünün dışına çıkılarak izleyicide çeşitli psikolojik etkiler yaratılabilmektedir.

Resim 13. Inglourious Basterds (2009) Filminde Alto Raine'in Düşmanı Yakaladığı Sahne ve The Shawshank Redemption (1994) Filminde Andy'nin Özgür Olduğu Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2011/03/24/inglourious-basterds/> ve <https://film-grab.com/2013/08/06/the-shawshank-redemption/>.

Çoğu zaman açılar göz seviyesinde kurulmaktadır. Karakterin alt veya üst açıdan çekilmesi de izleyicinin karaktere olan bakış açısını değiştirmek için kullanılabilir. Resim 13'te görüldüğü üzere, alt açı yakalanan suçlunun açısından güçsüzlüğünü vurgulamak üzere kurulmuştur. Üst açı, kameranın göz hizasının üstünde, alt açı ise altında olduğu anlamına gelmektedir. Alt açı ya da solucan bakış açısı olarak adlandırılan

“worms eye” çoğunlukla; kuvvet, hâkimiyet, kontrol veya özgüven gibi düşünceleri çekilen karakterle ilişkilendirmek için kullanılmaktadır. Öte yandan üst açı; karakteri etkisizlik, güçsüzlük, zayıflıkla ilişkilendirmek için kullanılmaktadır (Mercado, 2018: 25). Ayrıca Resim 13’te *The Shawshank Redemption* (1994) filminde karakterin özgürlüğüne kavuştuğu sahnede görüldüğü gibi üst açı, ilahi bakış açısı ya da kişinin tabiatla kucaklaşması gibi öznel anlamlarla da kullanılabilir.

Kameranin yana eğilmesiyle kurulan açıya eğik açı denilmektedir. 1930’larda dışavurumcu Alman filmlerinde ilk kez kullanıldığı için Alman sinemasına özgü olduğu düşüncesiyle “deutsch angle” adını almıştır ancak İngilizce’ye “dutch angle” ismiyle geçmiştir. Birçok korku filmi, korku ya da tedirginlik durumlarını iletmek için dışavurumcu kamera açılarından faydalanmaktadır. Kameranin yana yatırıldığı, bu sayede çekimin bir açıyla eğilip yer ya da ufkun düz olmaktan çıktığı eğik açılar, birçok korku filminde şok ya da delilik gibi anlar dahil yönelim bozukluğu ya da psikolojik tedirginliği iletmek amacıyla kullanılmıştır (Cherry, 2014: 74). Resim 14’te görüleceği üzere, eğik açı Snape karakterinin duygularının dışavurumu olarak kullanılmıştır. Aynı örnekte bulunan *Twelve Monkeys* (1995) filminin ana karakterinin yaşadığı tekinsiz an eğik açı ile sergilenmiştir. Karakterin kendi akıl sağlığını sorgulayışını aktarmak amacıyla kullanılmıştır. Eğik açıda, ufuk çizgisi doğru değildir ve dikey çizgiler çarpaz görünmektedir. Bu açı genelde; huzursuz bir durumu, gerilimi, karamsarlığı, mekânsal dengesizliği, kafa karışıklığı, uyuşturucu veya delilik gibi duygu durumlarını aktarmakta kullanılmaktadır (Mercado, 2018: 117).

Resim 14. Harry Potter & The Deathly Hallows Part 2 (2011) Filminde Harry’nin Annesinin Öldüğü Sahne ve Twelve Monkeys (1995) Filminde James’in Tımarhaneye Düştüğü Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2016/09/01/harry-potter-the-deathly-hallows-part-2/> ve <https://film-grab.com/2015/02/06/twelve-monkeys/>.

Film dilinin temel yapıtaşlarından bir diğeri ise planlar yani çekim ölçekleridir. Sinema dilinin sözcükleri yerine geçen planların bir kısmı konuya bir kısmıysa çekilen karaktere olan mesafesine göre isimlendirilmiştir. En geniş açıya sahip plana uzak plan

denmektedir. Uzak bir planda geniş bir alan, büyük bir mesafe uzaktan görüntülenmektedir. İzleyicinin mekânın ya da olayın yüceliğiyle etkilenmesi istenildiğinde bu plan kullanılabilir. Mekânın coğrafyasını ifade edecek harita gibi bir çekim amaçlandığında uzak plan, sabit olarak kullanılmalıdır. Uzak planlar, yüksek bir kamera platformu, bir tepenin zirvesi, bir binanın çatısı gibi manzarası kapsayıcı bir konumdan veya uçan bir araç ile yapıldığında en iyi sonuçları vermektedir (Mascelli, 2014: 27-28).

Genel plan, sahnenin tamamını içine alan çerçeveyi temsil etmektedir. Burada çerçevenin genişliği konuya bağlıdır. Senaryoda sahnenin mekânı olarak bir oda yazıyorsa bu plan o odayı kapsamakta; eğer bir çölden bahsediliyorsa olabildiğince geniş ve ufku gören bir çerçeve kurulmaktadır. Genel plan veya uzak planlar, bir sahnenin ya da filmin başında kullanıldığında tanıtım planı ya da kurulum planı adını almaktadır. Ardından boy planı gelmektedir. Diğer adı geniş plan olan boy plan, karaktere göre isimlendirilmiştir ve çerçevedeki karakterin ayaklarından başına kadar tamamını göstermektedir. Bazen nesneler için de kullanılmaktadır. Örneğin, bir arabanın tamamının görüldüğü bir çekime boy plan denilebilmektedir. Boy plan, uzaktan çekildiğinde uzak plan ve daha da geniş bir alanı kapsadığında çok uzak plan olarak anılabilmektedir.

Resim 15. There Will Be Blood (2007) Filminde Daniel'ın Kardeşiyle Karşılaştığı Sahne ve Daniel'ın Telefon Görüşmesi Yaptığı Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2010/08/16/there-will-be-blood/>.

Boy plandan daha yakın ancak bel plandan uzak olan plan Resim 15'te de görülen diz planıdır, Amerikan planı ya da kovboy planı olarak da anılmaktadır. Bu şekilde anılmasının sebebi, sinemanın ilk yıllarında Amerikalı sinemacıların bolca kullanmış olmasıdır. Özellikle kovboy filmlerinde sık sık kullanılmıştır (Brown, 2018: 60-63). Daha dar olan bel planı, karakteri belinden başına kadar çerçeve içine almaktadır. Boy plan ve bel planı karakterin vücut dilini vurgulamak için kullanılabilir. Bel planda boy planı nazaran daha çok yüz detayı görüldüğü için karakterin mimikleri de belli ölçüde gösterilebilir. Bu iki plan, karakterin çevresiyle etkileşimini göstermek için de

kullanılabilmektedir. Bundan daha dar olan plan göğüs plandır, bazen omuz plan olarak da geçmektedir. Daha dar planlara nazaran hala mekân biraz gözüktüğü için bu planda karakter tamamıyla olmasa da mekândan kopmaya başlamaktadır. Karakterin bağlamından iyice koptuğu çerçeve Resim 15'te de görüldüğü üzere baş planıdır. Baş planında önemli olan karakterin yüzündeki duygulardır. Sinema dilindeki en yakın çekimlere, çok yakın plan denilmektedir. Çerçevenin tamamını bir karakterin gözleri, sadece bir gözü ya da sadece ağzı doldurduğunda oluşan çok yakın plan, nesneler için kullanıldığında makro plan ismini almaktadır (Mercado, 2018: 45-63).

3.1.5. Renk

Mizansenin unsurlarından biri olan renk, teknolojinin gelişimine bağlı olarak geliştirilmiştir. Sinemada ve hikâye anlatımında güçlü bir araç olan renk, hem sinemanın ilk yıllarında hem de günümüzün gelişen renk teknolojisinde komplike bir teknik konu olarak değerlendirilebilmektedir. Tekniğinin iyi bir şekilde takibi, renklerin anlamlı şekilde kullanılmasının yolunu açmaktadır. Bunlar da ışık dalgaları, göz-beyin ilişkisi ve insan algısıyla ilgilidir (Brown, 2018: 98).

Resim 16. Amelie (2001) Filminde Amelie'nin Mektupları Düzenlediği Sahne ve Schindler's List (1993) Filminde Kırmızı Paltolu Kızın Görüldüğü Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2012/11/05/amelie/> ve <https://www.dallasobserver.com/film/schindlers-list-just-as-powerful-as-it-was-25-years-ago-11395918>.

1900 ve 1935 yılları arasında birçok renk sistemi ortaya çıkmıştır. 1920'lerin siyah-beyaz filmlerinin çoğunda hafif renklendirilmiş ham filmler kullanılmıştır. Aslında renk, hafif boyama veya renklendirmeye ilk filmlerde bile bulunmaktadır. Sinemacılar, sinematografinin icadından beri ses gibi renkle de denemeler yapmışlardır. İstenilen renkleri yakalamak için farklı yöntemler denemişlerdir. 1935'te Technicolor'ın üç kuşak işlemi sayesinde sinemacılar için filmlerde renkli film kullanımının yolu açılmıştır. Bu işlemde mavi, yeşil ve sarının kaydedilmesi için filmin üç kuşağının kullanılması sağlanmıştır. İşlem sürecinde her negatiften ayrı bir matris kopya basılmakta ve bunlar üç

rengi işlemek için kullanılmaktadır. Sonrasında üç negatif, hatasız bir biçimde tek bir kuşakta üst üste getirilmektedir (Monaco, 2011: 116-117). Tüm bu süreç, o dönemler itibariyle maliyetli ve büyük teçhizatlar gerektirmektedir. Ayrıca patentli bir işlem olduğu için stüdyolar, teçhizatları ve uzmanları da kiralamak zorunda kalmışlardır.

1952 yılından önce siyah-beyaz film standart kabul edilmiştir. Renkli filmler çoğunlukla özel projeler kapsamında kullanılmıştır. Renk neredeyse sadece müzikal ve fantezi filmlerin içinde görülmüştür. Sinema kuramcıları, siyah-beyaz filmin renkli filme göre daha estetik olduğu konusunu diretmişlerdir. Bu yaklaşım, sessiz filmin sesli filme göre daha saf ve dürüst olduğu konusundaki görüşlere benzemektedir. Aynı zamanda siyah-beyaz filmler, renkli filmlere göre daha az bilgi iletmede fakat bu sınırlılık sayesinde seyirci filmin diyaloglarına, hikâyesine ve psikolojisine daha iyi odaklanabilmektedir. Sınırlılık, yönetmenin mizansendeki diğer öğelerle yaratıcı deneyler yapabilmesine imkân tanımaktadır. 1955 ve 1968 yılları arasında hem siyah-beyaz hem de renkli filmler, sinemada neredeyse eşit derecede yer almıştır. 1968 sonrasında ise renkli film kullanımında artış olmuş; bu defa renkli filmler standart kabul edilmiştir. Özellikle filmlerin televizyonu hedef alması, renkli hale gelmesinde önemli yer tutmuş; siyah-beyaz filmler nadiren seçilir hale gelmiştir (Monaco, 2011: 120). Uzun yıllar boyu kullanılan ve sinema tarihi için önemli olan siyah-beyaz film, renkli filmin hâkimiyetinin olduğu bu dönemlerde de önemli yapımlarda kullanılmaktadır. Martin Scorsese'nin *Raging Bull* (1980) filmi, Jim Jarmusch'un *Coffee and Cigarettes* (2003) filmi, Michael Haneke'nin *Das Weiße Band* (2009) filmi, Alfonso Cuarón'un *Roma* (2018) filmi, Robert Eggers'in *The Lighthouse* (2019) filmi, günümüzde siyah-beyaz filmlerin hala etkisini sürdürebileceğini gösteren önemli örnekler olarak sayılabilir.

Rengin sinemada kullanım biçimleri birbirinden ayrıdır. Rengin, sinemada yer almasının temel sebebi, doğanın olduğu gibi yansıtılması isteği olmuştur. Ses gibi renk de doğanın olmazsa olmaz unsurlarındandır. Türlü renklerin ve bu renklerin sayılarla ifade edilemez karışımı ve tonlarının bulunduğu doğayı sadece siyah-beyaz ile yansıtmak ve görme mecburiyeti, film şeridi teknolojisinin belirli bir tarihe kadar sinemacılara getirdiği bir sınır olmuştur. Ancak sinemacılar bu zorunluluğu aşmak amacıyla sinemanın ilk yıllarından itibaren, kimi zaman görüntü kuşağındaki bazı cisimleri tek tek doğal rengine boyamak gibi, iğneyle kuyu kazmaya benzetebilecek tekniklere bile başvurmuşlardır. Ardından, ses gibi renk de doğadaki yerini sinemada bulmuştur. Böylece rengin ilk ve en yaygın kullanımı, doğadaki renk gerçeğinin filme aktarılması

şeklinde kendini göstermiştir. Fakat, bir sanatçı olarak sinemacı, rengin sadece bu şekilde doğaya bağımlı kullanımıyla yetinmek zorunda kalmamıştır. Bir ressamın doğada bulunan renkleri kendi renk anlayışına göre düzenlemesi gibi renklerin ayrı ayrı özelliklerinden; sıcak, soğuk, çığ ve yumuşak renklerden belli bir duygu yansıtmakta yararlanması gibi, sinemacı da üzerinde durduğu konunun, çalıştığı film türünün sağladığı az veya çok geniş sınırları içerisinde aynı imkanlardan faydalanabilmektedir. Böylece renkli film, renk açısından zengin bir doğa unsurunu, renk yönünden çok farklı kostüm ve dekorları olduğu gibi yansıtmak için gerçekçi kullanımdan başlayıp türlü renklerin türlü duygulara daha uygun düşmesine veya bazı renklerin simgesel bir değere sahip olmasına dayanarak bu simgesel kullanımı değerlendirmeye değin genişleyen bir uygulama alanı bulmaktadır (Özön, 2008: 155-156).

Yönetmenler, karakterlerin ruh hallerini, hikâyenin gidişatını ve filmin görsel stilini yansıtabilmek amacıyla renkleri kombinasyonlarda doğru kullanmaya özen göstermektedirler. Renklerin insan psikolojisi üzerindeki etkisi, yönetmenin anlatmak istediğini verebilmesine yardımcı olmaktadır. Genel çerçevede renkler, kültürden kültüre farklı anlamları içerse de ortak bir algı sağlanabilmektedir. Bazen de bir renk, o film içerisinde başka bir anlam kazanmaktadır. Her rengin içinde aranan duygu düzeyine göre çok sayıda ton mevcuttur. Filmlerde renk sayesinde seyircinin dikkatini beyaz bir odadaki kırmızı top gibi belirli bir ayrıntıya çekmenin yanında filmin genel tonu da ayarlanabilmektedir. Örneğin, fantastik bir film duygusunu yaratmak için mor renk tercih edilebilmektedir. Son dönemlerde çekimler sonrasında renk düzenleme ve son renk düzeltilmesi işlemleri yapılmaktadır. Bir filme sonradan genel bir renk paletinin eklendiği ilk örnek *O Brother, Where Art Thou?* (2000) filmidir (Brown, 2018: 117). Film boyunca tekrar eden bir renk paleti değiştiğinde, bu genellikle karakterde, hikâyede veya temada bir dönüşümü temsil etmektedir. Bu, karakteri veya hikâye akışını bilinçaltına görsel bir şekilde iletmenin güçlü bir yoludur. *Star Wars: Return of the Jedi* (1983) filminde Luke Skywalker karakterinin beyaz kıyafetten siyah kıyafete geçişi buna örnek gösterilebilir. Bazen de belirgin renk kullanımı yönetmenin plandan sapmak için yaptığı kasıtlı bir seçimdir. Uyumsuz renkler, filmin geri kalanında bir karakterin, bir detayın veya o anın öne çıkmasına yardımcı olabilmektedir (StudioBinder, 2016). Örneğin, Resim 16’da görülen *Amelie* (2001) filmindeki mavi renk veya siyah beyaz olan *Schindler's List* (1993) filmindeki kırmızı renk detayının bulunması sayılabilir. 1998 yapımı *Pleasantville*, hem

siyah-beyaz hem de renkli sahnelere yer veren, rengi estetik bir anlatım unsuru olarak kullanan bir filmidir.

Resim 17. The Aviator (2004) Filminde Howard'ın Film Setinde Görüldüğü Sahne ve Godfather (1972) Filminde Vito Corleone'nin Saldırıya Uğradığı Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2010/10/08/the-aviator/> ve <https://film-grab.com/2010/07/27/the-godfather/>.

Martin Scorsese'nin *The Aviator* (2004) filminde renkler, Resim 17'de görüldüğü üzere filmin o an gösterdiği yılın renk teknolojisine göre düzenlenmiştir. Böylelikle geçtiği yılların hissiyatını estetik bir biçimde başarıyla sunmuştur. Bir renk veya plan belirli bir renkle tekrar tekrar ilişkilendirildiğinde karakter, nesne, yer veya tema bir sembol haline gelmeye başlamaktadır. Birçok popüler filmde bu görülebilmektedir. *The Godfather* (1972) filminde sonraki sahnelerde de kullanılan, Resim 17'de yer verilen Vito Corleone'nin öldüğü sahnedeki portakalların yani turuncunun filmde genellikle ani ve büyük bir şiddetin habercisi olarak ölümle ilişkilendirilmesi buna örnek verilebilir.

Resim 18. Submarine (2010) Filminde Jordana ile Oliver'ın Denize Girdiği Sahne ve 2001: A Space Odyssey (1968) Filminde Uzay Gemisinin Arızalandığı Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2012/12/18/submarine/> ve <https://film-grab.com/2010/07/06/2001-a-space-odyssey/>.

Aşırılıkların rengi olarak görülen kırmızı, seyircinin dikkatini çekmekte bu nedenle en görünür renklerden biri olarak kabul edilmektedir. Filmlerde kırmızı; aşkın, tutkunun, heyecanın, arzunun, şiddetin, kanın, ölümün, tehlikenin, öfkenin, ateşin, savaşın, sıcaklığın ve gazabın rengi olarak kullanılmaktadır. Kırmızının, kanın rengi olması faniliği, dolayısıyla ölümü çağrıştırmaktadır. Resim 18'de de görüldüğü gibi *Submarine*

(2010) filminde Jordana'ın ceketinin kırmızısı tutkuyu, *2001: A Space Odyssey* (1968) filmindeki kırmızı ise tehlikeyi temsil etmektedir.

Pembe ise kırmızı ve beyazın birleşiminden oluşan bir renktir. Filmlerde pembe; masumiyetin, romantizmin, çekiciliğin, tatlılığın, kadınlığın, empatinin ve güzelliğin rengi olarak kullanılmaktadır. Pembe renginin ve tonlarının yoğun olarak kullanımına *The Grand Budapest Hotel* (2014) filminde de rastlanmaktadır. Bu filmde; renkler seyirciye yumuşak, sakinleştirici ve yatıştırıcı bir hissiyat vermektedir. Turuncu, polarize edici bir renk olarak oldukça canlıdır ve mavi rengin tamamlayıcısıdır. Bazı filmlerde bu iki renk baskın olarak kullanılmaktadır. Turuncu; sağlığı, azmi, baharı, cömertliği, egzotikliği, sıcaklığı, kıskançlığı, doğurganlığı, dinçliği, gençliği ve zindeliği sembolize etmektedir (StudioBinder, 2016).

Sarı, renk çarkındaki en parlak renktir. İzleyicinin dikkatini diğer tüm renklerden daha fazla çekebilmektedir. İnsan gözü, renk spektrumunda önce sarıyı işlemektedir. Bu nedenle sarı, uyarıcı levhalar ve acil durum kurtarma araçlarında kullanılmaktadır. Japonya'da sarı renk; cesareti temsil ederken, Çin'de yetişkin filmlerine sarı filmler denilmektedir. Sinemada sarı ise bilgeliğin, bilginin, hastalığın, güvensizliğin, saplantının, umudun, yazın, neşenin, idealleştirmenin, saflığın, korkaklığın, aldatmacanın ve tehlikenin temsili olarak kullanılmaktadır.

Resim 19. *Little Miss Sunshine* (2006) Filminde Ailenin Karavana Yetiştği Sahne ve *The Matrix* (1999) Filminde Neo'nun Görüşünün Değiştiği Sahne



Kaynak: <https://mubi.com/tr/films/little-miss-sunshine> ve <https://film-grab.com/2017/02/13/the-matrix/>.

Resim 19'da görüldüğü üzere *Little Miss Sunshine* (2006) filminde, film boyunca sarı rengin kullanıldığı çeşitli sahneler bakıldığında hikâyenin garip gelişmelerine ve aynı zamanda çocukluk sevincine dikkat çekilmek istendiği söylenebilir. Yeşil, ekolojinin sembolü bir renktir. Farklı kültürlerde izleyicinin karşısına bazen kutsal bir renk olarak çıkarken bazen de uğurlu bir renk olarak çıkmaktadır. Film dilinde yeşil; doğanın, şifanın, azmin, sağlığın, kıskançlığın, gururun, cömertliğin, doğurganlığın, olgunlaşmamışlığın,

yozaşmanın ve uğursuzluğun rengi olarak yer edinmiştir. Resim 19’da görüldüğü gibi sinemada yeşil renginin genel kullanımı *Matrix* (2000) filminde görülebilmektedir. *Matrix*’te simülasyondaki sanal dünyayı ve yapaylığı anlatmak için bu renk seçilmiştir (StudioBinder, 2016). Buna temelinde kırmızı ve turuncu bulunan insan teninde yeşilin olmayışı ve bilgisayarlarda kullanılan silikonun yeşil oluşu sebep gösterilebilir.

Ana renklerden biri olan mavi, sudan gökyüzüne kadar doğanın rengidir. Mavi ne kadar soğuksa, kırmızı da o kadar sıcaklığın temsilinde kullanılmaktadır. Filmlerde mavi; soğukluğun, yalnızlığın, melankolinin, barışın, huzurun, pasifliğin, temizliğin, dinginliğin, inancın, maneviyatın, sadakatin, uyumun, birliğin, güvenin ve teknolojinin rengi olarak ortaya çıkmaktadır.

Resim 20. Mad Max: Fury Road (2015) Filminde Furiosa’nın Gece Arabada Yolculuk Ettiği Sahne ve The Truman Show (1998) Filminde Truman’ın Duvarı Bulduğu Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2016/01/22/mad-max-fury-road/> ve <https://film-grab.com/2013/10/31/the-truman-show/>

Resim 20’de de görülen *Mad Max: Fury Road* (2015) filmindeki kullanımı ise sakin bir gece yolculuğudur. Karakterlerin gündüz sıcakta ve Avustralya’nın parlak, turuncu, kuru çölünde kum fırtınalarıyla boğuştukları filmde, maviye geçiş karakterlerin gece boyunca sahip oldukları huzuru ve sessizliği vurgulamaktadır. Resim 20’de görüldüğü üzere geleneksel olarak, göklerde ve denizlerde bulunması nedeniyle de ilahi olanla da ilişkilendirilerek *The Truman Show* (1998) filminde olduğu gibi hayatın anlamını aramakla ilgili hikâyelerde de tercih edilmiştir. Mor ise doğada nadir bulunan bir renktir. Tarihsel olarak mor boyanın maliyeti pahalı olmuştur ve öncelikle kraliyet aileleri tarafından kullanılmıştır. Filmlerde mor; mizahın, krallığın, yanılsamanın, asaletin, erotizmin, sosyalliğin, kibrin, dostluğun, mutluluğun, mistisizmin, gizemin, egzotikliğin ve gençliğin temsidir (StudioBinder, 2016).

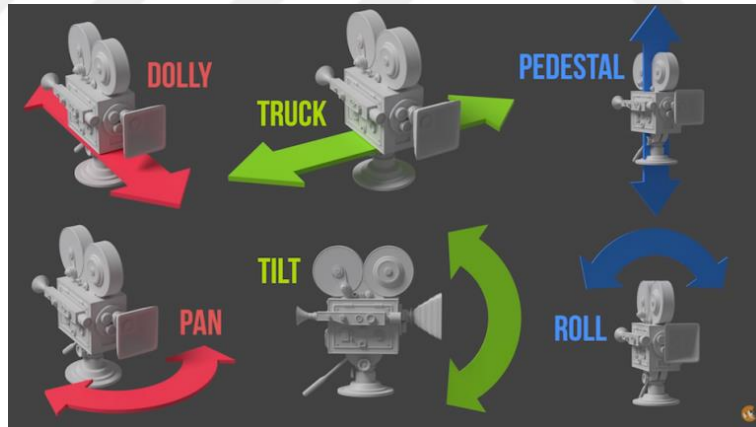
Bu renklerin dışında kahverengi, beyaz, siyah, gümüş ve altın renklerinin de belirli anlamlar doğrultusunda sinema filmlerinde kullanıldıkları görülmektedir. Beyaz, ruhaniliği, saflığı, temizliği, basitliği ve mükemmelliği temsil ederken siyah gücü,

otoriteyi, resmiliği, gizemi, gizliliği, korkuyu, ölümü, kederi, karamsarlığı, şeytanı ve geceyi temsil etmektedir. Savaş, hoşgörüsüzlük, sefalet, despotluk, cinayetler ve felaketlerin meydana geldiği, yani ölümün her yerde olduğu 17. yüzyıla siyah, güçlü bir şekilde karşılık gelmektedir (Pastoureau, 2016: 150-152). Filmler; öyküler anlatmakta, duygular yaşatmakta, bilgiler iletmekte ve izleyicilerini yolculuğa çıkartmaktadır. Sinemacılar için rengin tarihsel, kültürel ve duygusal önemini bilmek önemlidir. Filmler, birçok ögenin birleşimiyle oluşan güçlü anlatılardır ve doğru renk kullanımıyla seyirciler için daha da güçlü anlamlandırmalar yapılmasına yardımcı olabilmektedir.

3.2. KAMERA HAREKETLERİ

Birbiri ardına gelen sabit çekimlerden ziyade kameranın hareket edebilmesi sinemayı diğer sanatlardan ayırmaktadır. Griffith, ilk kamera hareketlerini yaptığından itibaren sinema sanatının bu yönü sürekli olarak gelişme göstermiştir. Sadece bir kompozisyonundan başka birine kesme yapmaktan daha öte bir tekniktir. Hareketin kendi üslubu, içinden geçilen mekân ve hareketin sürati; planın verdiği duygunun üzerine başka anlamlar koymaktadır (Brown, 2018: 302).

Resim 21. Bazı Temel Kamera Hareketlerinin Üç Boyutlu Temsili



Kaynak: <https://cgcookie.com/lessons/camera-moves>.

Çeşitli teknolojik gelişmeler sayesinde halen yenileri bulunan kamera hareketlerinin, günümüzde kullanımda olanları şu şekilde sıralanabilir:

- Yatay ve dikey çevrinme (pan ve tilt) hareketi
- İleri-geri ve sağa-sola kaydırma (dolly ve truck) hareketi
- Yukarı-aşağı vinç (pedestal) hareketi

- Elde kamera (aktüel) hareketi
- Kamera sabitleyicili (Stedicam'li) Hareketler
- Havadan çekim
- Optik kaydırma (zoom) hareketi

Pan, kameranın konum olarak sabit dururken kendi ekseninde yaptığı yatay dönme hareketine denmektedir. Pan, bir alanın geniş görünümü anlamına gelen panoramik sözcüğünün kısa halidir. Bakışı bir öznenen başka bir özneye götürmek, bir özneyi takip etmek ya da bir manzarayı tanıtmak için kullanılabilir. Çoğu zaman bir gerekliliktir ve gerekçeli hareket olarak kabul edilmektedir. Tilt ise pan hareketinin dikey ekseninde yapılmasına verilen isimdir. Bir öznenin takibi veya bir mekânın dikey olarak tanıtımı gibi sebeplerle kullanılabilir. Ancak öykülerdeki hareketlerin çoğunluğu kompozisyonun yatay ve derinlik eksenlerinde gerçekleştiği için bu harekete pek sık başvurulmamaktadır (Mercado, 2018: 147-153).

Kaydırmalı hareketler kameranın konumunun değiştirilmesiyle gerçekleşmektedir. Genellikle kamera tekerlekli bir plakaya oturmakta ve raylı bir sistemle hareket ettirilmektedir. İleri-geri kaydırma ya da dolly hareketinde çerçevenin perspektifi derinlik ekseninde sürekli değişmektedir. Bu hareket; yaklaşmayla heyecanın artırılması, bir nesne ya da karaktere dikkatin çekilmesi, uzaklaşmayla bir karakterin yalnızlığını hissettirmek veya bir karakterin mekân içinde ilerleyişini arkadan takip etmek gibi sebeplerle kullanılabilir. Sağa-sola kaydırma ya da truck hareketinde çerçevedeki perspektif bir yöne doğru akmaktadır. En sık kullanılma sebebi bir öznenin takibidir (Mercado, 2018: 159-171). Bir karakterin bir yerden bir yere gidişini yön duygusuyla en başarılı veren tekniklerden biridir.

Vinçle yapılan yukarı-aşağı kamera hareketi, çerçevedeki perspektifin dikey olarak akmasına sebep olmaktadır. Genellikle bir filmin ya da sahnenin başlangıcında tanıtıcı çekim olarak veya filmin sonunda dramatik etki yaratmak için kullanılmaktadır (Brown, 2018: 307-308). Bunun dışında ilahi bir yükseliş gibi estetik düşüncelerle de kullanılabilir. Bu hareket, yukarı doğru yapıldığında ufkun gittikçe daha çok gözükmesi ve sahnenin genişlemesi güçlü bir dramatik etki yaratabilmektedir.

Aktüel kamera hareketi, kamera operatörünün kamerayı elinde taşımasıyla oluşan ve insan vücudunun verdiği eşsiz sallantıyı yaratan bir tekniktir. Bu şekilde uzamda üç

eksende de hareket yapılabilir. Aktüel kamera da denilen bu yöntem doğallık hissi uyandırmakta olup, bu yolla farklı kamera hareketlerinin yapılmasını da mümkün kılmaktadır.

Elde kameranın sabitlenmiş şekilde yapılması kamera sabitleyicili yumuşak kamera hareketlerini ortaya koymaktadır. Garret Brown tarafından icat edilen, Stedicam markasıyla çıkan ilk kamera sabitleyiciyle birlikte kamera hareketleri çok daha özgür ve akışkan bir hale gelmiştir. İlk kez *Bound for Glory* (1976) filminde kullanılmıştır (Brown, 2018: 302-321). İleri-geri, sağa-sola, yukarı-aşağı hareketlerinin eş zamanlı ve yumuşak bir şekilde yapılabilmesini sağlayan bir teknolojidir.

Kamera havada süzülüyor hissiyatı veren havadan yapılan çekimlerde, kamera hareketleri özgürlük hissi uyandırmaktadır. Bu çekimlerde; helikopter, uçangöz ya da diğer adıyla drone kullanılmaktadır. Genellikle tanıtım planlarında ve aksiyon çekimlerinin takip sahnelerinde tercih edilmektedir.

1950'li yıllarda zoom lenslerin çıkmasıyla kullanımına başlanan bu hareket, kameranın yerinden oynamasına gerek kalmadan yakından uzağa doğru hareket eden bir görüş alanı olanağı yaratmıştır. Tam tersi yönde de çalışabilen optik kaydırma, çoğunlukla hikâyede önem taşıyan bir özneye dikkat çekmek için kullanılmaktadır (Mercado, 2018: 141). İnsan gözünün doğasında olmadığı için dikkatli ve yerli yerinde kullanmak gerekmektedir. Yine çerçevenin içinde hareket eden nesneler varsa izleyicinin dikkatini dağıtmamak için ayrıca bir zoom hareketinin yapılmaması gerekmektedir.

4. AYDINLATMA

İnsanlar, nesneleri gözlerine gelen ışık sinyalleri aracılığıyla görmektedirler. Böylece nesneleri fiziksel gerçekler olarak algılamaktadırlar. Işığın olmadığı ortamlarda nesneler görülmemektedir. Bu sebeple de bir nesnenin fiziksel olarak fark edilebilmesi, bulunduğu ortamın ışığıyla sağlanmaktadır. Bir nesne veya konu aydınlatıldığında yani ışık kaynaklarının doğrultulmasıyla, nesne bulunduğu ortamda hacim kazanmakta ve fiziksel bir gerçek olarak görünür hale gelmektedir. Aydınlatmanın yapılmasında güneş veya ışık kaynakları kullanılmaktadır. Konunun veya nesnenin sadece görünmesinin sağlanmasını düz aydınlatma ile yapılmaktadır. Düz aydınlatmada amaç, nesnenin görülebilir olması olduğu için estetik değer kaygısı güdülmemektedir (Kılıç, 2021: 32-33).

Aydınlatma, estetik bir amaçla kullanıldığında aydınlık ve karanlık oluşacak şekilde ışık düzenlemesi yapılmaktadır. Barok ve Rönesans dönemleri ressamalarının kullandığı bu yönetime ise “chiaroscuro” yani ışık-gölge karışımı denmektedir. Chiaroscuro aydınlatmada konunun veya nesnenin belirli kısımları aydınlatılmaktadır, geri kalan kısımları ise karanlık bırakılmaktadır. Karanlıkla aydınlık alanların arasındaki geçişler yumuşatılmaktadır. Bu şekilde gölgeler yoluyla duygusal bir ortam ortaya konmakta ve ışığın olduğu alanlar ise temanın önemini vurgulamaktadır. Tekniğin belirleyici özelliği, yüzey üzerinde bir nesneyi resmederken bu nesnenin dokusunu, boyutunu, anlam yaratma ve içinde bulunduğu ortamdaki derinlik etkisini yaratmaktır. Leonardo da Vinci, Michelangelo Merisi da Caravaggio ve Rembrandt Harmenszoon van Rijn tekniği etkili kullanan ressamlardır. Bu sanatçıların kullandığı chiaroscuro yöntemine fotoğrafçılar ve sinemacılar gibi görüntüyle ilgilenen diğer sanatçılar da öykünmüşlerdir. Sinemacılar ise ışığı çeşitli şekillerde kontrol ederek bu tekniği ortaya koymuşlardır. Resim 22’de görüleceği üzere W. Eugene Smith’in *Wake of Juan Carra Trujillo* (1951) isimli siyah-beyaz fotoğrafı, chiaroscuro tekniğinin önemli resimlerinden Rembrandt’ın *The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp* (1632) isimli eserini akıllara getirmektedir (Kılıç, 2021: 50-51).

Resim 22. W. Eugene Smith - *Wake of Juan Carra Trujillo* (1951) ve Rembrandt - *The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp* (1632)



Kaynak: <https://www.magnumphotos.com/photographer/w-eugene-smith/> ve https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Rembrandt_-_The_Anatomy_Lesson_of_Dr_Nicolaes_Tulp.jpg.

Chiaroscuro aydınlatma tekniğinin diğer çeşitleri cameo ve silüet aydınlatmadır. Cameo aydınlatmasında arka plan tamamen karanlıkken ön planda ise tema ışığı kullanılmaktadır. Nesnenin mekân ile olan ilişkisi yerine nesnenin dokusu öne çıkarılmaya çalışılmaktadır. Silüet aydınlatması ise, arka planın aydınlatılması ve ön

planın tamamen karanlık bırakılmasıyla oluşan duruma denmektedir. Böylece nesne, içinde bulunduğu yapı içinde kontur olarak belirmektedir (Kılıç, 2021: 33).

Aydınlatma, filmin iki boyutlu uzamına derinlik ve doku kazandırmada, seyirciyi mizansenin tümünün içine çekmede önemli olmasıyla birlikte; seyirci için görsel bir ruh hali, atmosfer ve anlam duygusu yarattığı için filmin temel öğelerinden biridir. Aydınlatma kurulumu; gözü belirli bir oyuncuya, dekora veya sahnenin bir bölümüne yönlendirmesiyle seyirciye nereye bakacağını söylemektedir. Örneğin; karakter bir sahnenin sonunda masanın üzerinde duran bir silaha uzanacaksa, sahne boyunca o silahı vurgulamak için aydınlatma kullanılabilir. Bu, seyircinin silahı önce görmesini, sahnenin sonunda nereden geldiğini anlamasını ve bu şekilde sahnede sahip olabileceği önemi tahmin etmesini sağlamaktadır. Sinematografide aydınlatma, bir sahnenin duygusal içeriğini güçlendirmeye de yardımcı olmaktadır. Örneğin; sert aydınlatma genellikle bir sahneyi daha doğrudan veya olaylı hissettirirken, daha yumuşak aydınlatma genellikle romantik veya duygusal sahneler için kullanılmaktadır. Sahneye uygun bir şekilde kullanılmazsa seyirciye düzgün bir mesaj verilemeyebilir. Güçlü ve sert ışıklarla aydınlatılan duygusal bir aşk sahnesi, garip görünebileceği gibi yumuşak bir şekilde aydınlatılan güçlü dramatik bir sahne, hikâyedeki olayları aktaramayabilir ve sonu zayıf veya etkisiz olabilir. Aynı zamanda yönetmenin tarzını gösterebileceği temel bir sinematik unsurdur. Görüntü yönetmeni de yönetmenden aldığı bilgilerle aydınlatma planını oluşturmaktadır.

Sinemanın ilk yıllarında sadece doğal ışık kullanılmıştır. Bu sebeple çekimlerin çoğu ya dışarıda ya da güneş alan stüdyolarda yapılmıştır. Sektörün gelişimi, seyirci talepleri, anlatımların karmaşıklaşmasıyla daha fazla film çekme ve filmleri daha kısa sürede yapma ihtiyacı doğmuştur. Bunun için mevcut ışığa ek bir aydınlatma gerekmiştir. İlk yapay ışık kaynağı, 1901 yılında Peter Cooper-Hewitt tarafından icat edilmiştir ve civa-buharlı tipte bir lambadır. Fakat Cooper-Hewitt diye anılan ışıkların bir kusuru bulunmaktadır. Önden ışığı sağlayamadıkları için karşıt bir aydınlatma veya etkili aydınlatma efektleri yapılamamaktadır. Bunları sağlayabilmek ve görüntülere gerçekçilik katmak amacıyla aydınlatma yöntemleri geliştirilmiştir. Kliegl kardeşlerin yaptığı Klieg ışıkları olarak bilinen mavimsi ışık veren, akkor olmayan spot ışıklar kullanılmaya başlanmıştır. Aynı zamanlarda Hollywood üç nokta aydınlatma tekniğini geliştirmiştir (Hayward, 2012: 199-200). Teknoloji ilerledikçe “gece çekim yapılmasını sağlayan,

doğal görüntü sağlayan, güneş ışığı etkisi veren, daha fazla ışık üreten” gibi ihtiyaca yönelik aydınlatma sistemleri geliştirilmiştir.

1920’lerde Alman Dışavurumcu sineması aydınlatma tekniğini resim sanatından almıştır. Alman sinemacılar chiaroscuro tekniğini sinemaya uyarlayıp yorumlayarak, dramatik efektler yaratmışlardır (Monaco, 2011: 187). Yüksek karşıtlık içeren bu teknikle ruh hali yansıtılmıştır. Aydınlatma tekniklerinin yalnızca tek bir doğrusu bulunmamakta ve neredeyse sınırsız kombinasyonu kurulabilmekte; değişik şekilleri ve çeşitleri bulunmaktadır. Fakat teknoloji ne kadar ilerlese de Hollywood’un dengeli ve doğal etki veren üç nokta aydınlatması, diğer çeşitli tekniklerin yanında temel olarak kalmaya devam etmiştir. Ana ışık, dolgu ışık ve arka ışığın oluşturduğu üç nokta tekniğine sonradan fon ışığı da eklenmiştir. Bunlar, tekniğin günümüzde hala geçerli olan ve uygulanan ışıklarıdır.

4.1. ANA (ANAHTAR) IŞIK

Ana ışık, bir fotoğrafçının veya bir görüntü yönetmeninin aydınlatma kurulumunda kullanacağı birincil ve genellikle en önemli yapay ışık kaynağıdır. Resim 23’de görüleceği üzere, konunun ne olduğunu gösteren, şeklini belli eden, bir karakter üzerinde tek bir ışık kullanılacaksa ana ışıktan yararlanılmaktadır. Bu sebeple genellikle gölgeyi de oluşturan ışık türüdür (Brown, 2017: 44-45). Ana ışığın oluşturduğu gölgeler sert ise önüne dağıtıcılar konularak ışık yumuşatılabilmektedir fakat bu ışığın gücünün azalmasına ve sahnenin her yanına dağılmasına yol açabilmektedir. Bu açıdan yumuşak ışık olarak da kullanılabilir (Millerson, 2007: 78).

Resim 23. Joker (2019) Filminde Joker’ın Asansöre Bindiği Sahne ve Into The Wild (2007) Filminde Christopher’ın Ateş Yakmaya Çalıştığı Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2020/08/12/joker/> ve <https://film-grab.com/2010/07/14/into-the-wild/>.

Ana ışık, tek bir ışık kaynağı olarak kullanılırsa çoğunlukla önden kullanıldığı düşünülmektedir. Buna karşın çeşitli şekillerde kullanılabilir: yan, arka yan,

çapraz gibi. Hareket eden bir konuyu belirli anlarda aydınlatmak için de bir sahnede birden fazla anahtar ışık kullanabilmektedir. Ana ışık, konumlandırıldıkları yere göre gizemli ve dramatik, hafif ve iyimser gibi çok çeşitli ruh halleri yaratabilmektedir. Resim 23’de görüldüğü gibi, sadece bir kibrit ışığı da ana ışık olarak kullanılabilir.

4.2. DOLGU (YUMUŞATICI) IŞIK

Dolgu ışık, ana ışığın ortaya çıkardığı gölgelerin sertliğini ve kontrastı yumuşatmak için kullanılan ışık kaynağıdır. Tek kaynaktan gelen ışık çoğu zaman sahnenin atmosferine uymayabilir. Bu sebeple ana ışığı dengeleyen ışıktır (Brown, 2017: 45). Sahnenin ihtiyacına göre az ya da çok dolgu ışık kullanılabilir. Gölgelerin daha açık ya da daha koyu görünmesinin kontrolüne yardımcı olmaktadır. Bu şekilde gölgelerin tonundan hem çevresel hem de ruh hali ipuçlarını çıkararak seyircinin farklı tepki vermesi sağlanmaktadır.

Kameranın gölgesinin görülmemesi için özneye kameraya yakın bir konumda doğrultulmalıdır. Başka bir ifadeyle, genellikle kameranın öteki tarafında ana ışığa zıt olarak konumlandırılmaktadır (Gök, 2022: 297). Bu ışık türü, filmin genel ruh halinin yüksek olduğu -komedi filmleri gibi- filmlerde daha güçlü kullanılırken, ruh halinin karamsar ya da dramatik olduğu filmlerde daha güçsüz kullanılmakta ya da hiç kullanılmamaktadır. Genelde dolgu ışığının az olması, daha gerilimli bir duygu yaratılmasına yardımcı olabilmektedir.

4.3. ARKA (KONTUR) IŞIK

Arka ışık, konunun biraz yukarısından ve arkasından gelen ışık kaynağıdır. Hem üç nokta aydınlatma kurulumunun ana unsurlarından biri hem de kendi başına kullanıldığında etkili bir teknik olmaktadır. Arka aydınlatma açısı, yatay olarak değişebilmekte ancak genellikle konuya göre biraz yüksek bir yerden yerleştirilebilmektedir. Bu şekilde, yüzeylerin kenarlarında parlak bir ışık çemberi yaratılabilmekte ve özneyi arka plandan ayırarak derinlik verilebilmektedir (Brown, 2017: 45; Gök, 2022: 297).

Resim 24. A Clockwork Orange (1971) Alex ile Arkadaşlarının Evsiz Bir Adamı Dövdüğü Sahne ve Prisoners (2013) Filminde Loki'nin Benzinlikteki Sahnesi



Kaynak: <https://film-grab.com/2010/07/07/a-clockwork-orange/> ve <https://film-grab.com/2014/04/14/prisoners/>.

Fazla tepeden kullanımından çoğu zaman kaçınılmaktadır. Resim 24'te A *Clockwork Orange* (1971) filminde görüleceği üzere, arka ışık kendini belli eden, formel bir ışıktır. Gerçekçi ışık kullanmak isteyen yönetmenler, doğal bir biçimini oluşturarak kullanmaktadırlar. Bu da genellikle saç ışığı denilen bir kullanımdır (Brown, 2017: 45; Gök, 2022: 297).

Arka ışığı, ana ışık ve dolgu ışığı olmadan kullanıldığında silüet aydınlatmayı yaratmaktadır. Silüet aydınlatmada, ışık kaynağı öznenin arkasında ve kameranın karşısında bulunmaktadır. Bu teknikle karışıklık artmakta, özne ışık üzerinde bir gölgeye dönmekte ve dış biçimi belirgin hale gelmektedir (Ankaralıgil, 2016: 132). Resim 24'te görülen *Prisoners* (2013) filminin benzinlik sahnesinde ana ışık ve dolgu ışığı kullanılmayarak silüet yaratılmıştır.

4.4. FON IŞIĞI, PRATİK IŞIK VE ORTAM IŞIĞI

Bir setin arka plan alanını aydınlatmak için fon ışığı kullanılmaktadır. Arka plan ışığı da denilen fon ışığı, özne ile arka plan arasında ayrım oluşturmaya yardımcı olmaktadır. Üç noktalı aydınlatma kurulumuna en son yerleştirilen ışıktır. Aktörler ve sahne dekoru gibi ön plan öğelerini aydınlatan diğer üç ışığın aksine duvarlar veya dış mekân manzarası gibi arka plan öğelerini aydınlatmayı sağlamaktadır (MasterClass, 2021). Genellikle konunun doğrudan arkasına konumlandırılmakta ve düşük yoğunluktadır. Aplikler, masa lambası, sokak lambası, ayaklı lamba, yılbaşı ışıkları gibi dekora yerleştirilen ve çalışmakta olan ışıklar pratik ışıklardır. Pratik kelimesi dekorda yer alan her türlü araç için kullanılmaktadır.

Resim 25. No Country For Old Men (2007) Filminde Anton’ın Otelde Konuşma Yaptığı Sahne ve Eyes Wide Shut (1999) Filminde Bill’in Malikânede Merdivenlerden Çıktığı Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2012/09/29/no-country-for-old-men/> ve <https://film-grab.com/2010/07/11/eyes-wide-shut/>.

Resim 25’te görüldüğü gibi pratik ışıklar, kompozisyona derinlik, doku ya da anlam katabileceği gibi görünmeyen ışık kaynaklarına gerekçe de oluşturabilmektedir. Ambiyans ışığı da denilen ortam ışığı, güneş gibi mekânda zaten var olan ışık kaynaklarının nesnelerden yansyarak konu üzerine düşmesiyle oluşmaktadır. Görüntülenen nesneye ya da karaktere doğrudan vurmadığı için yumuşak bir aydınlanma sağlamaktadır (Brown, 2018: 265). Ortam ışığı, konu üzerindeki aydınlatmayı yumuşattığı için dramatik etkiyi azaltabilmektedir. Bu durumda görüntü yönetmenleri, negatif doldurma denilen tekniği kullanabilmektedir. Konunun gölgeli görünmesi istenilen tarafına kameraya görünmeyecek şekilde siyah bir perde gerilmekte ve böylece dramatik gölge oyunları oluşturulmaktadır.

5. SET/DEKOR TASARIMI

Set tasarımı, mizansenin görüntüde en çok yer kaplayan kısmıdır. Karakterlerin içinde hareket ettiği, filmin mekânının ve atmosferinin belirtildiği görsel bir ortam olarak hikâyenin anlamı üzerinde yoğun etkiye sahiptir (Hayward, 2012: 413). Set tasarımları, filme fiziksel yapısını, uzamsal ve zamansal durumunu belirten ve filmin ortamını, hangi zamanda geçtiğini aktaran önemli bir mizansen parçasıdır. Oyuncuların içinde bulunacağı ve sahnelerin çekiminin yapıldığı dekor ve aksesuarların bulunduğu bir ortamdır. Film türlerinin her birinin kendine has bir dokusu bulunmaktadır. Bununla birlikte dramatik kurgunun içinde şekillendiği ortamın da maddesel bir görüntüsü dekorla ortaya çıkmaktadır. Tiyatro sanatında olduğu gibi üç duvarlı ve sade bir dekor, sinema için yeterli olmamaktadır. Sinemada lensler ve perde, en ufak sahtelikleri büyüttüğü için bu sadelikte bir dekor uygun görünmemektedir. Bu sebeple seyircinin gerçek hayattakinden ayırt etmesi mümkün olmayan dekorlar yapılması gerekmekte ve böylece dekor

tasarımları ile inşaları gerçek dünyadakilere çok yakın yapılmaktadır (Özön, 2008: 100-102).

Sinemada ilk filmlerin yapıldığı zamanlarda mühendislerin stüdyoları ve çevresi mekân olarak seçilmiştir. Çekim ekipleriyle teçhizatların artışı ve sektörün ilerlemesi, film çekme eyleminin kontrol edilebilecek mekânlarda yapılma ihtiyacını doğurmuştur (Butler, 2011: 33). İç mekânların tercih edilmeye başlanması, set tasarımının önemini daha da artırmıştır. Hem stüdyoda hem stüdyo dışında set tasarımı, filmde istenilen anlatımı gerçekçi kılmayı sağlamaktadır. Set tasarımcısı, görsel hikâye anlatımı konusunda tasarımdan, mimariden ve fotoğrafçılıktan beslenmektedir. Bunların beraberinde tarih, coğrafya, antropoloji ve psikoloji tarihinden de faydalanabilmektedir. Film yapımı aşamasında set tasarlanırken tasarımcılar; aydınlatma, teknik malzemeler, tekstil, makine, mekanik, boya teknikleri, inşaat uygulamaları, döşeme, dekorasyon trendleri, dönem detayları ve renk teorisi hakkında bilgi sahibi olmalıdırlar. Bu bilgiler doğrultusunda senaryoyu görsel hayata taşımak için karakter ve stil açısından zengin iç ve dış mekânlar yaratılmaktadır (Wikimedia Foundation, 2022b). Tasarım, üretim ve işçilik süreçlerinde oluşan bütçe konularında ise set tasarımcıları diğer yaratıcı ekiplerle birlikte hareket etmek zorundadır.

Filmin tasarımı bir yer duygusu yaratabilmektedir. Setler, bir ruh hali oluşturmak, filmi çevreleyen dünya hakkında bilgi vermek ve duygu yansıtmak için çok önemlidir. Atmosfer, filme estetik özellikler kazandırmakta ve mizansen unsurları atmosferi oluşturmaktadır. Örneğin; uzayda geçen bir bilim kurgu filminin set tasarımı, seyirci tarafından anlatımına, türüne, uzay temasına ve bilim kurgu dünyasına uygun olmalıdır. Örnekleri çoğaltmak gerekirse; kilimler, pratik aydınlatma armatürleri, mobilyalar, pencere pervazları, duvar süslemeleri vb. mekânın büyük veya küçük dekorasyonuna ilişkin tüm detaylar, karakterleri ve hikâyenin amacını yansıtmalıdır. Tasarımlarda setin nasıl kullanılacağı, kameranın göreceği farklı görüş açıları ve pencerelerde veya yüzeylerde karşılaşılabilecek olası yansımalar düşünülerek hareket edilmelidir. Dekor tasarımı, sanatsal yetenek gerektiren ve sanatsal becerileri pratik becerilerle birleştirebilen bir alandır. Teknolojinin gelişimiyle stüdyoda yeşil veya mavi perde önünde çekilen birçok film yapılır hale gelmiştir. Büyük kısmı perde önünde çekilen ve bilgisayar programları aracılığıyla oluşturulan farklı mekân ve tasarımlara yer veren birçok film bulunmaktadır.

Resim 26. The Shining (1980) Filminde Jack'in Labirent Maketini İncelediği Sahne ve The Grand Budapest Hotel (2014) Filminde Görülen Otelin Maket



Kaynak: <https://film-grab.com/2010/07/09/the-shining/> ve <https://film-grab.com/2014/07/10/the-grand-budapest-hotel/>.

Dünya sinemasında set tasarımlarıyla öne çıkan bazı filmler şöyle sıralanabilir: Stephen King'in Resim 26'da görülen Overlook Hotel'i Stanley Kubrick'in *The Shining* (1980) uyarlamasında bir sound stage üzerine inşa edilmiştir. Perili otel, Roy Walker tarafından, Jack Torrance'ı manikliğe iten, onu bunaltan ve etkileyen psikolojik atmosfer yaratmak için birbiriyle bağlantılı büyük odalar şeklinde tasarlanmıştır. Dekor; Kızılderili eserleri, altın bir balo salonu, kan kırmızısı ve beyaz bir banyo, neon renkler ve desenler, uzun, dar koridorlar ve büyük bir labirent içermektedir. *Blade Runner* (1982) filminde Asya, Maya ve Avrupa etkileriyle fütürist, güçlü bir üçüncü dünya Los Angeles'i tasarlanmıştır. Neon gecelere sahip film, Lawrence G. Paull tarafından tasarlanan neo-noir bilim kurgu film türü için başarılı bir örnek sayılmaktadır (LoBrutto, 2002: 101). Christopher Nolan'ın *Interstellar* (2014) filmi için sıfırdan bir çiftlik ev inşa edilmiş ve 500 dönümlük mısır tarlası yapılmıştır (Bose, 2020). Wes Anderson'ın *The Grand Budapest Hotel* (2014) filminde yönetmenin çekim tarzına uygunluk için Resim 26'da görüldüğü üzere kartonların, bantların, minik dekorların olduğu bir dünya yaratılmıştır.

6. KOSTÜM, MAKYAJ VE SAÇ

Kostüm, makyaj ve saç, mizansenin etkili unsurlarındandır. Özellikle set tasarımına uygunluğuyla film estetiğini büyük ölçüde yansıtmaktadırlar. Karakterlerin giydiği kıyafetler, belirli renk veya desenlerin kullanıldığı kostümler, makyaj ve saç stilleri karakterleri belirtmek veya karakterler arasında net ayrımlar yapmak için kullanılmaktadır. Aynı zamanda seyirciye zaman dilimi hakkında da bilgi

verebilmektedir. Bu ögeler karakter özelliklerini ortaya koymakta ve karakterdeki değişikliklerin sinyallerini vermeye yardımcı olmaktadır.

Sinemada kostüm, çoğunlukla belli bir çağın, toplumun, kişinin veya ülkenin niteliklerini ilk bakışta yansıtan bir unsurdur. Kostüm; yapımın konusunun geçtiği ülkeyi, çağı, kıyafetin sahibinin toplumdaki sınıfını ve zevklerini ortaya koyabilmektedir. Bir kişi seyirci tarafından belirli bir kostümün dışında pek düşünülemez. Bu sebeple de kişilerin kendilerine uyan kıyafetlerle görünmeleri sinemada ciddi öneme sahiptir. Dekorda olduğu gibi kostümde de gerçekçi kıyafetle biçemleştirilmiş kıyafetten bahsedilebilmektedir (Özön, 2008: 107-108).

Gerçekçi bir kıyafet, kişiye en uygun olan kıyafet stilini tespit edip bunu uygulamakla meydana çıkmaktadır. Gerçekçi kıyafet, içinde bulunulan çağa ya da kesin bir tarihteki moda ya uygun olabilmektedir. Çağa uygun kıyafet bulmak oldukça kolayken tarihi konulu filmlerdeki gerçekçi kıyafetleri yaratmak oldukça zordur. O dönemin giyinişini en ince ayrıntılarına varıncaya dek araştırmak, ortaya çıkarmak ve buna uygun kıyafetleri oluşturmak gerektiğinden ötürü sinemacının işi oldukça güçleşmektedir. Bu tür filmlerde, kıyafetin taşıdığı önem de buradan çıkmaktadır. Yakınçağlarda dahi modanın büyük bir hızla değişmesinden ötürü, farklı ülkelerde belirli bir dönemdeki kıyafeti bulup yaratmak da dikkate değer bir çaba gerektirmektedir. Biçemleştirilmiş kıyafet, tıpkı biçemleştirilmiş dekor gibi, belirli çağa, belirli bir vatana, belirli bir kişiye veya belirli bir topluma bağdaştırılamayan, kıyafet tasarımcısının hayal gücüne dayanan bir kostüm çeşididir. Çoğunlukla müzik ve dans içeren yapımlarda, bilim kurgu filmlerinde, masalımsı filmlerde ve bale filmlerinde en çok kullanılan kıyafet çeşidi biçemleştirilmiş kıyafettir. Geçmiş çağları konu alan, ancak belirli bir tarihe veya vatana bağdaşamayan filmlerde de biçemleştirilmiş kıyafete sık rastlanmaktadır. Kıyafet bazen de sembolik bir anlama sahiptir. Kişi ile kıyafeti ayrılmaz bir şekilde birbirini çağrıştırmaktadır. Özellikle büyük güldürü sanatçılarının yarattıkları ölümsüz tiplerin her birinin kendine özgü ve değişmeyen kıyafetleri, bu sembolik kullanıma bir örnek teşkil etmektedir. Bir melon şapka, büyük pabuçlar ve bir kamyş baston bir araya getirildiğinde akıllara Charlie Chaplin'in unutulmaz karakteri Charlot gelmektedir (Özön, 2008: 108).

Kostüm, oyuncuların karakter içindeyken giydikleri kıyafetler olarak tanımlanabilmektedir. Uygun giysilerin yanında karakter hakkında daha çok bilgi verebilecek kemer, sırt çantası, kolye gibi takı ve aksesuarları da içerebilmektedir. Filmlerde her bir karakterin kişiliğini yansıttığı kendine özgü bir tarzı bulunmaktadır. Bu

da kostümler aracılığıyla yansıtılmaktadır (Butler, 2011: 36). Zira kostüm, izleyicileri bilgilendirmenin yanı sıra performansındaki görsel etkiyi artırmak suretiyle oyuncuya da destek olmaktadır. Kostüm tasarımcıları, doğru kostümleri bulmak dışında onların belirli bir şekilde sahneye uygun olmasını sağlamaktadır. Kostümler gerekirse eskitilmekte veya yenisiyle değiştirilmektedir.

Resim 27. Raiders Of The Lost Ark (1981) Filminde Indiana Jones'un Antik Hazineyi Ele Geçirdiği Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2014/04/07/raiders-of-the-lost-ark/>.

Örneğin, Resim 27’de görüldüğü üzere kostüm tasarımcısı Deborah Nadoolman, Harrison Ford’un *Raiders of the Lost Ark* (1981) filminde kullandığı yeni bir deri ceketi, karakterin yıllardır giydiği hissini yansıtmak için tel fırçalar ve kalem bıçağı kullanarak yapay olarak eskitmiştir. Deborah Nadoolman’a göre kostümler, belirli bir aktör tarafından, belirli bir karakter olarak, belirli bir sahnede giyilmek üzere yaratılmıştır. Kostüm tasarımcıları, seyircinin karakterleri gerçek insanlarmış gibi algılamasına yardımcı olmaktadır. Film içerisinde göz alıcı kıyafetler, dönem kıyafetleri, abartılı giysilerin bulunmasının dışında bir sahne için ihtiyaç duyulduğunda günlük kıyafetlerin de tasarlanmaları gerekebilmektedir. Kostüm, makyaj ve saç tasarımı, ayrıca oyuncuların gerçek hayatlarını ve kimliklerini geride bırakmalarını, giydikleri kostüm sayesinde canlandırdıkları karakterle rahat iletişim kurmalarını ve adapte olmalarını sağlamaktadır. Diğer taraftan kostüm tasarım süreci, senaryonun dikkatli bir şekilde incelenmesiyle başlamaktadır. Kostüm tasarımcısı senaryoyu okuduktan sonra, filmin genel vizyonunu tartışmak ve her karakterin kişisel geçmişini, olası oyuncu seçimlerini, genel renk paletini ve filmin ruh halini değerlendirmek için yönetmenle iş birliği yapmaktadır. Tasarımcı, araştırma kısmında filmin hangi zamanda geçtiğine bağlı olarak kütüphaneleri ziyaret edebilmekte, bugünden veya geçmişten gazete, katalog ve dergileri inceleyebilmektedir. Eski dönemlerde geçen bir lise sahnesi için *Pleasantville* (1998) filminde olduğu gibi

tasarımcı, 1950'lerdeki eski lise yıllıklarını, arkadaşlarının ve ailesinin kişisel fotoğraflarını, ev filmlerini ve dergileri kullanabilmektedir (Nusim, 2008).

Kostüm tasarımcıları gibi makyaj sanatçıları da hikâye anlatıcılarıdır. Oyuncuların güzel veya perişan, genç veya yaşlı, canavar, uzaylı veya diğer fantastik varlıklar olup olmadığını göstermeye ve seyircilerin film ekranında gördüklerinin gerçek olduğuna inanmasına yardımcı olmaktadır. Düzeltici niteliğe sahip makyaj, kusurları örtmekte ve çekici özellikleri vurgulamaktadır; ayrıca yaratıcıdır ve bu sayede oyuncuların neredeyse her tür karakterde yaşamasını sağlamaktadır. Makyaj ve saç stilleri doğal görünmeli ancak oyuncular dövüşürken veya terlerken sıcak ışıklar altında uzun saatler dayanacak kadar dayanıklı olmalıdır. İyi makyaj tasarımı; araştırma, deney ve bazen de makyaj ürünleri veya aletleri icat etmeyi gerektirmektedir (Nusim, 2008: 1-8).

Makyaj, bir oyuncuya filmin ihtiyaçlarına uygun görünüşün yaratılmasıdır. Oyuncular çoğunlukla, filmlerde doğal görünüşleriyle bulunmaktadır. Fakat bazı oyuncular için bu doğal görünüşe belirli bir miktarda değişiklik uygulamak gerekebilmektedir. Oyuncunun doğal görünüşüyle yer alacağı filmlerde dahi bazı ufak tefek düzeltmeler veya değişikliklerle iyi bir görüntü yaratmak gerekli olabilmektedir. Makyaj filmlerde çoğunlukla, şu üç amaçla kullanılmaktadır: oyuncunun görüntüye yakışır oluşunu artırmak veya bunu sağlamak; oyuncunun belirli bir tipi hayata geçirmesine, bir kompozisyon oluşturmasını sağlamasına yardımcı olmak; tarihi filmler, hayat hikayesi, tanınmış, geriye fotoğrafları, tabloları ve resimleri kalmış kişileri oynayan oyuncuların bu kişilere benzerliğini sağlamak (Özön, 2008: 109).

Makyaj sanatçıları ve saç stilistleri, oyuncuları çekici göstermekten daha fazlasını yapmaktadırlar. Tüm karakterleri görselleştirmek için kostüm tasarımcılarıyla yakın iş birliği içinde olmaları gerekmektedir. Kostüm tasarımcıları gibi makyaj sanatçıları da karakterlerin dönemini, yaşam tarzını ve sosyal durumunu yansıtmaya çalışmaktadır. Makyaj sanatçısı Maurizio Silvi, *Moulin Rouge* (2001) filmi için Degas, Picasso ve Toulouse-Lautrec'in tablolarını 19. yüzyıl bohem Paris'i için incelemiştir. Orta Amerika'nın eski Maya Kızılderili uygarlığında geçen *Apocalypto* (2006) filmi için dövmeler ve vücut boyası oluştururken makyaj sanatçısı Vittorio Sodano ve saç stilisti Aldo Signoretti kendilerini Maya'da bulunan bitkisel ve mineral boyalardan yaratılmış olabilecek renklerle sınırlamışlardır. Bu açıdan kostümler gibi makyaj da sosyal statüyü ve duygusal veya psikolojik değişiklikleri yansıtmaktadır. Makyaj sanatçıları ve saç stilistleri, ne kadar zaman geçerse geçsin oyuncuların görünüşlerinin çekimden çekime

tutarlı olmasını sağlamak için yeteneklerini sergilemektedirler. Karakter makyajında oyuncular, bazen protezler, aletler ve bazen de özel makyaj efektleriyle hayali yaratıklara dönüştürülebilirler. Bazı filmlerde her ikisi de kullanılabilir. 2006'da makyaj dalında Oscar kazanan *Pan's Labyrinth* filminde, makyaj sanatçıları Montse Ribé ve David Mart, Resim 28'de görüleceği üzere, her iki yaratık için geleneksel makyaj ve bilgisayar grafiklerinin bir kombinasyonu kullanmışlardır. Genel olarak, özel efekt makyaj ayrıntılı ve zaman alıcı prosedürler içerebilmektedir. Kan, bıçak yaraları, kurşun yaraları ve diğer tüyler ürpertici etkilerin yanı sıra şekil bozuklukları, canavarlar ve dünya dışı varlıklar yaratılmaktadır (Nusim, 2008).

Resim 28. Pan's Labyrinth (2006) Filminde Fauno'nun Görüldüğü Sahne ve Pale Man'ın Görüldüğü Sahne



Kaynak: <https://film-grab.com/2015/07/16/pans-labyrinth/>.

Sette saçları kesmek, şekillendirmek, renklendirmek, ayarlamak ve korumak önemlidir. Saç, oyuncuyu bir karaktere dönüştürmek konusunda tamamlayıcı bir öğedir. Doğru saç stilline sahip bir oyuncunun yansıtacağı görsel imaj, seyircinin karakteri gerçekçi algılama sürecine yardımcı olmaktadır. Saç, kritik bir tasarım ögesidir. Birçok dönem filminin gerçekliği, yanlış veya yetersiz saç tasarımlarıyla izleyiciler üzerinde istenilen etkiyi yaratamamış ve perdeye/ekrana olduğu gibi yansıtamamıştır. Hem makyaj sanatçılarının hem kostüm tasarımcılarının hem de saç stilistlerinin mizansenini oluştururken üstlendikleri roller önemlidir. Becerilerini yalnızca ana oyunculara uygulamakla kalmayıp aynı zamanda arka planda görülen figürlara da uygulamaktadırlar. Örneğin, *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001) filminde makyaj ve kostümler sadece ana karakterlere değil arka planda gözüken her bir canavara dahi yapılmıştır. Makyaj sanatçıları ve kostüm tasarımcıları, genellikle yapım ekibinin diğer üyeleriyle etkileşimli çalışmak zorundadırlar. Oyuncunun kostümü veya makyajı çevredeki ayrıntılarla iyi uyum sağlamazsa, sahne garip veya kötü oluşturulmuş görünebilmektedir. Mizansenin diğer unsurlarıyla başarılı bir uyum, filmin iyi görünümüne katkıda bulunmaktadır.

Resim 29. Underworld (2003) Filminde Selene'nin Savaştığı Sahne



Kaynak: <https://www.vox.com/2017/1/10/14207742/underworld-blood-wars-kate-beckinsale-franchise>.

Resim 29’da görüldüğü üzere *Underworld* (2003) filminde aktör Kate Beckinsale’in giydiği siyah kıyafet ve soluk makyajı, vampir görünümüne ve filmin karanlık dokusuna uygun görünmektedir (Vaux, 2017). Birbirleriyle ve aynı zamanda diğer mizansen unsurlarıyla uyumlu kostüm, makyaj ve saç; filmin görsel atmosferinin büyük kısmını oluşturmaktadırlar.

Tez çalışmasının bu bölümünde anlatılan sinematografik unsurlar göz önüne alınarak, bir sonraki bölümde Tim Burton’ın filmleri sinematografî, aydınlatma, set/dekor tasarımı, kostüm, makyaj ve saç tasarımı açılarından ele alınacaktır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TIM BURTON SİNEMASINDA GOTİK UNSURLARIN MİZANSEN KURULUMU AÇISINDAN İNCELENMESİ

Çalışmanın bu bölümünde gotik öğeleri etkin bir şekilde kullanmasıyla bilinen Tim Burton'ın filmleri mizansen unsurları bağlamında incelenecektir.

1. ARAŞTIRMANIN GENEL ÇERÇEVESİ

Gotik, ortaçağdan bugüne varlığını korumuş, sanatın neredeyse tüm dallarına yansımış, değişen ve gelişen kültürlerle adapte olmuş ve hatta günlük yaşamda dahi rastlanan bir kavram haline gelmiştir. Sinemanın ilk yıllarından itibaren de gotik unsurlar filmlerde kendini göstermiştir. Senaryo, müzik ya da ses gibi film yapım sürecinin her noktasında gotik unsurlara ilişkin işaretlerin izleriyle karşılaşılabilse de sinema sanatının çekirdeğini oluşturan mizansenin içinde en belirgin şekilde ifade edilmiştir. Mizansen, aynı zamanda auteur yönetmenlerin özgünlüklerini en iyi yansıttıkları yapım süreçlerinden biridir. Tim Burton ise filmlerinde yarattığı mizansenle özgün bir stil oluşturmuştur. Bu stili oluşturmadaki önemli etkenlerden birinin gotik kavramını kullanması olduğu görülmektedir. Yönetmenin filmlerinin ortak bir ikonografisi olduğu söylenebilir. Mizansen unsurları bağlamında gotik kavramının Tim Burton filmlerinde hangi anlamlarla nasıl kullanıldığı ve ne gibi etkiler yarattığı bu çalışmanın konusunun genel çerçevesini belirlemektedir.

1.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Çalışma; gotik üslubun, ortaçağdan başlayarak mimari, resim ve edebiyat sanatlarının ardından sinema sanatına geçişini nasıl gerçekleştirdiğini, kendini nasıl temsil ettiğini ve bunu mizansen unsurlarıyla ne şekilde kurduğunu Tim Burton'ın filmleri üzerinden tespit etmeye çalışmaktadır. Filmlerinde gotik unsurlar kullanmak isteyen sinemacılar içinse, mizansen açısından yararlanabilecekleri bir şema oluşturacaktır.

Türkiye'de yapılan çalışmalara bakıldığında gotik üzerine edebiyat ve mimari alanında araştırmalar yapılmış olup sinema alanında henüz çok az miktarda akademik araştırma gerçekleştirildiği sonucuna varılmaktadır. Sinema alanında yalnızca iki lisansüstü tez bulunmaktadır. Fırat Osmanoğulları'nın (2021) "Gotik Film Estetiği: B

Film Örnekleri Üzerinden Bir Değerlendirme” adlı doktora tezinin konusu Edmund Burke ve Immanuel Kant’ın “yüce” kavramı üzerine ifade ettikleri görüşler çerçevesinde B filmleri üzerinden bir “gotik film estetiği” incelemesi olup, Gülay Göktaş Can’ın (2022) “Animasyon Film Üretiminde Gotik Etkiler” adlı yüksek lisans tezinin konusu ise animasyon filmlerde görülen kasvetli atmosfer, ölüm teması, mekânsal anlatım ve tekinsizlik kavramı gibi gotik edebiyattan gelen unsurlar bağlamında bir incelemedir.

Tez çalışmasını bu iki çalışmadan ayıran özellik, doğrudan bir yönetmen üzerinden içerisinde gotik unsurlar barındıran filmlere atıfta bulunan ilk tez olma niteliğine sahip olmasıdır. Ayrıca çalışma, Amerikalı yönetmen Tim Burton’ın filmleri üzerinden gotik unsurlar bağlamında çıkarımlarda bulunarak, bir yönetmenin mizansen kurulumu bakımından gotik üslupla nasıl bir auteur filmografisi oluşturduğunu inceliyor olması açısından da farklı bir yerde durmaktadır.

1.2. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ VE ÖRNEKLEMİ

Tez çalışmasının hipotezleri şu şekilde sıralanmaktadır:

- Mizansen kurulumları, film ikonografisini belirlemekte en temel unsurlardan biridir.
- Gotik üsluptan yararlanan filmler, özgün bir mizansen kurulumuna sahiptir.
- Tim Burton sinemasında kullanılan mizansen unsurları, gotik atmosfer oluşturulmasına katkı sağlamaktadır.
- Tim Burton’ın filmlerinin ortak bir ikonografisi vardır.
- Tim Burton’ın auteur olarak oluşturduğu tarzın en önemli faktörü gotik öğelerin kullanımıdır.

Çalışma; gotik kavramının ortaya çıktığı 12. yüzyıldan itibaren görüldüğü mimari, resim, edebiyat ve sinema alanlarını kapsamaktadır. Sinema sanatında ise bu filmlere örnek niteliğinde kariyerinin ilk yıllarından itibaren -ilk uzun metraj sinema filmi *Pee-wee’s Big Adventure* (1985) hariç- filmlerinde gotik öğeleri kullanmış olan, fantastik türde yapımlar üreten Tim Burton filmleri seçilmiştir. Tim Burton sineması araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme ise amaçlı örnekleme olarak belirlenmiştir. Zaman sınırlılığı nedeniyle 31 adet kısa ve uzun metraj filmi olan Tim Burton’ın 2000 yılı öncesi filmlerinden *Beetlejuice* (1988), *Batman* (1989), *Edward*

Scissorhands (1990), *Sleepy Hollow* (1999); 2000 yılı sonrası filmlerinden *Corpse Bride* (2005), *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007), *Dark Shadows* (2012) ve *Frankenweenie* (2012) filmleri tez çalışmasının örneklemini oluşturmaktadır. Televizyon dizisi olması nedeniyle *Hansel and Gratel* (1983), *Faerie Tale Theatre* (1986), *Alfred Hitchcock Presents* (1986), *The World of Stainboy* (2000) ve son yapımı olan dijital platform Netflix için çekilen televizyon dizisi *Wednesday* (2022) de kapsam dışına alınarak çalışmanın sınırlılıkları arasında yer almıştır. Ayrıca Tim Burton'ın yönetmenliğini yaptığı müzik klipleri de incelemeye dahil edilmemiştir. Seçilen filmlerin incelemesi; mizansenin unsurları olan sinematografi, aydınlatma, set tasarımı, kostüm, makyaj ve saç tasarımı açısından sınırlandırılmıştır. Mizansenin tüm unsurları gotik öğeleri tespit etmekte etkili olmadığından incelemede sadece bu unsurlara yer verilmiştir. Müzik, ses tasarımı, oyunculuk, hikâye ve senaryo çalışmaya dahil edilmemiştir.

1.3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEM VE METODOLOJİSİ

Araştırmanın evreni, Tim Burton sinemasını kapsamaktadır. Evren, bir yüksek lisans tezi bakımından geniş olduğu için örnekleme ihtiyaç duyulmaktadır. Örneklem, evren içinden belirli ölçütlere göre seçilen ve evreni temsil etme yeterliğine sahip olduğu varsayılan bir alt gruptur (Akbulut, 2012: 111). Nitekim amaçlı örnekleme yönteminin amacı, araştırmada çalışılan problemleri aydınlığa kavuşturacak zengin bilgi içermeye ve en uygun durumları seçmeye özen göstermektir. Tez çalışmasının örnekleme ise amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiş olup, Tim Burton sinemasının 2000 yılı öncesi ve 2000 yılı sonrası filmleri olarak belirlenmiştir. Gotik öğelerin olduğu birçok film bulunmasıyla beraber bu öğeler mizansen yoluyla tespit edilebilmektedir. Tim Burton da yönetmen olarak filmlerinde belirgin mizansen kurulumları yapmakta ve bolca gotik öge kullanmaktadır.

Uygulama aşamasında belirlenen sayıdaki gotik öğelerin; mizansenin sinematografi, aydınlatma, set tasarımı, kostüm, makyaj ve saç unsurlarının yardımıyla sekiz film üzerinde olup olmadığı çalışmada kullanılacak değerlendirme tablosunda (Tablo 1) işaretlenerek belirlenmeye çalışılmıştır.

Çalışmada gotik ve mizansen kurulumuyla ilgili literatür incelenmiş ve Tim Burton sinemasından sekiz filmin çözümlenmesi için bir ölçüt belirlenmiştir. Gotiğin sanattaki etkileriyle tespit edilen öğeler ve mizansenin belirlenen unsurlarıyla incelenen Tim Burton'ın sekiz filminin çözümlenmesinde mizansen eleştirisinden yararlanılmıştır.

Film çözümleme yöntemi olarak mizansen eleştirisi, epeyce geniş bir alanı kapsamaktadır. Mizansen eleştirisi, mizansen kavramını temel almakta ve genel olarak mizansenin temel öğelerini ele almaktadır. Mizansen eleştirisi yapan bir eleştirmen, çekimlerin, kesmelerin ne zaman ve nasıl yapılacağını, aksiyon ve diyalogların nasıl olacağını da inceleyebilmektedir. Dolayısıyla mizansen, ön planda gözüken her şeyi kapsadığı gibi arka plandakileri de kapsamayı işaret etmektedir. Filmin dünyası yaratılırken içindeki her nesne, karakter, karakterlerin hareketleri ve hatta ses tonları dahi mizansene dahil edilebilmektedir. Aynı zamanda yönetmenin “nasıl ve nedenleri”nin anlamı olduğu ve nedensiz olmadığı fikrine dayanmaktadır. Eleştirmen, konunun biçimsel dönüşümünde film biçimi, konu ve film çekimi arasındaki yaratıcı ilişkiyi yorumlamaktadır. Genel olarak filme yönelik tüm tercihlerin ortada olmasıyla mizansen eleştirisi gerçekleştirilebilmektedir (Kabadayı, 2020: 113-115).

Thomas Elsaesser ve Warren Buckland, mizansen eleştirisinin genel olarak konu ve biçim arasındaki ilişkiyi yani “ne” ile “nasıl” arasındaki ilişkiyi işaret ettiğini belirtmiştir. Çekimin süresi, çekim ölçekleri, kamera hareketi, çekim açısı ve kesmenin ne zaman kullanıldığı gibi özellikler, mizansen eleştirisi içinde istatistiksel biçim analizi olarak adlandırılmıştır (Elsaesser ve Buckland, 2002’den akt. Kabadayı, 2020: 114). Çözümlemesi yapılan filmlerdeki gotik mizansen öğelerinin istatistiği Tablo 1’de toplanılmıştır.

2. TIM BURTON SİNEMASI

Tim Burton, günümüzde yaptığı filmlerle gotik üslupta en çok eser veren yönetmen olarak görülmektedir. Filmlerinde gotik öğeleri etkin ve belirgin bir şekilde kullanmaktadır. Yaratıcılığı ve gotik stiliyle belirgin bir sinema dili oluşturmuştur. Sinemasındaki filmlerin arasındaki mizansen unsurlarının benzerlikleri sebebiyle auteur bir yönetmen olarak kabul edilmektedir. Tim Burton’ın auteur olarak görülmesinde, tutarlı bir şekilde gotik üslubu neredeyse tüm filmlerinde kullanmasının önemli katkısı bulunmaktadır.

Tim Burton, 25 Ağustos 1958 tarihinde Los Angeles’ta doğmuştur. Çocukluğunu çizgi film çizerek ve eski filmler izleyerek geçirmiştir. Çocukluğunda korku türüne ilgi duymuş ve kendi deyimiyle yalnızlığının kurtuluşunu korku filmlerinde bulmuştur. Korku filmlerinin dünyası ile karakterlerinin kendi hayatının benzerlik taşıdığını fark etmiştir. Liseden mezun olduktan sonra California Institute of the Arts’a girmeyi

başarmıştır. Üniversiteyi bitirdikten sonra ilk iş tecrübesi Disney için animatörlük yapmak olmuştur. Disney'deki meslektaşlarıyla arasında bazı yaratıcı farklılıklar göze çarpsa da Disney, onun yeteneğini fark etmiştir. Disney, daha önce yapılmış gotik unsurlar barındıran klasik filmlerde yıldız bir oyuncu olan “Vincent Price” gibi olmak isteyen bir çocuğu anlatan kısa animasyonu *Vincent* (1982) filmini çekmesi için ona yeşil ışık yakmıştır. Vincent Price'ın kendisi tarafından seslendirilen kısa film, Burton için kritik bir başarı olmuştur ve ona birçok ödül kazanmıştır. 1984 yılında *Frankenweenie* dahil olmak üzere birkaç kısa film daha yapmıştır. Aktör Paul Reubens, *Frankenweenie* filmini izleyip Tim Burton'ın *Pee-wee's Big Adventure* (1985) filmini yönetecek doğru kişi olacağına karar vermiştir (Wikimedia Foundation, 2022c).

Tim Burton'ın ilk uzun metrajı olan filmi sürpriz bir başarı elde etmiş ve Burton hızlı bir şekilde popüler olmuştur. Bu işten sonra kendisine sunulan senaryoların çoğu bu filmin benzerleridir. Fakat Tim Burton farklı işler yapmak istemiş; bu farklılık *Beetlejuice* (1988) senaryosunun kendisine sunulmasıyla gerçekleşmiştir. Sanatsal yönünü gösterebileceğini düşündüğü için Burton hayır dememiş ve *Beetlejuice* bir başka büyük dikkat çeken film olmuştur. Tim Burton'ın Hollywood'daki adı sağlamlaşmaya başlamışken Warner Bros. popüler çizgi roman serisine dayanan *Batman* (1989) filmini ona emanet etmiş ve film, büyük bir gişe hasılatı elde etmiştir. İlk üç filminin olağanüstü başarısı nedeniyle bir sonraki filmini istediği şekilde yapması için onay alan Tim Burton, saygın ve sanatsal işlerinden biri olan *Edward Scissorhands* (1990) filmini çekmiştir. Sonraki yıllarda *Batman Returns* (1992), *Ed Wood* (1994), *Mars Attacks!* (1996) filmlerini yapmıştır. *Sleepy Hollow* (1999) filmi ile karanlık ve sanatsal tarzına geri dönmüştür. Sanat yönetmenliğiyle övülen ve mali açıdan başarılı olan *Sleepy Hollow* (1999) sonrası Tim Burton birkaç kitap uyarlaması film daha çekmiştir. Bunlar; *Planet of the Apes* (2001), *Big Fish* (2003) ve *Charlie and the Chocolate Factory* (2005) olmuştur. 2005 yılında ise *Corpse Bride* filmi ile animasyona geri dönmüştür. 2007'de *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*, 2010'da *Alice in Wonderland*, 2012'de *Dark Shadows* ve *Frankenweenie*, 2014'te *Big Eyes*, 2016'da *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* ve 2019'da *Dumbo*'yu yaparak fantastikliğine, sıradışılığına ve karanlık işlerini yapmaya devam etmiştir. (Wikimedia Foundation, 2022c) 2022 yılı itibarıyla de Netflix'e Addams ailesinin bir karakteri olan Wednesday'in dizisini çekmiştir. *Wednesday* son yapım olması ve dizinin hali hazırda sevilen bir karakteri

yönetmenin özgün gotik üslubuyla anlatması dolayısıyla Tim Burton'ı bir kez daha gündeme taşımıştır.

Kariyerindeki dalgalanmalara rağmen Tim Burton'ın, 20. yüzyılın sonlarının en popüler yönetmenlerinden biri olduğu söylenebilir. Onu Hollywood'da tutan yeteneği ve özgünlüğü olmuştur. Yaptığı filmlerde çocukluğuna bağlılığını bir şekilde göstermiştir. Müziği etkili şekilde kullanan Burton, uzun yıllar boyu film müziği bestecisi Danny Elfman ile çalışmıştır.

İlk yıllarından itibaren gotik unsurlara filmlerinde yer veren yönetmen Tim Burton, set tasarımında son derece karanlık ve gotik atmosferler yaratmaya odaklanmıştır. Filmlerinin çoğunda belirgin bir şekilde kaleler, kiliseler veya diğer eski binalar görülmektedir. Hikâyenin bir parçası olarak da genellikle tepedeki ev görsel motifini kullanmaktadır. Filminin karakterleri, kasvetli çevrelerine rağmen genellikle arkadaş canlısı ve iyimserdir. Gotik edebiyat ve gotik mimari ile gotik üsluba sahip klasik filmlerden ödünç aldığı birçok öğeyi kendi üslubuyla harmanlamış ve bu alanda önemli bir isim haline gelmiştir. Tim Burton filmleri, gotik alt kültürünü derinden etkilemiş ve popüler kültürde gotiğin modern karşılıklarından biri olmuştur. Tarzını büyük ölçüde, mizansen kurulumuyla yansıtan yönetmenin öne çıkan filmleri aşağıdaki bölümde mizansen unsurları bağlamında irdelenecektir.

3. TIM BURTON FİMLERİNİN MİZANSEN KURULUMU BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Tez çalışmasının bu bölümünde Tim Burton'ın 2000 yılı öncesi *Beetlejuice* (1988), *Batman* (1989), *Edward Scissorhands* (1990), *Sleepy Hollow* (1999) filmleri; 2000 yılı sonrası *Corpse Bride* (2005), *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007), *Dark Shadows* (2012) ve *Frankenweenie* (2012) filmleri, mizansen kurulumu bağlamında sinematografi, aydınlatma, set tasarımı, kostüm, makyaj ve saç tasarımı açılarından sırasıyla ele alınacaktır.

3.1. BEETLEJUICE (1988)

Tim Burton'ın ünlenmesine büyük rol oynayan *Beetlejuice* (1988) filminin konusu şu şekildedir: Winter River, Connecticut'ta Barbara ve Adam Maitland, tatillerini pastoral kır evlerini dekore ederek geçirmeye karar verirler. Kasaba gezisinden eve dönerken, Barbara bir köpeği ezmek için yoldan çıkar ve arabaları nehre dalar. Eve

döndükten sonra Barbara ve Adam artık derinlemesine düşünmediklerini fark ederler ve Yakın Zamanda Ölenler İçin El Kitabı'nı bulurlar. Araba kazasından sağ çıkmadıklarından şüphelenirler. Evden ayrıldıklarında cehennem benzeri bir yerle karşılaşır. Yüz yirmi beş yıl boyunca evde kalmak zorundadırlar. Ancak ev, yeni sahipleri Deetz ailesine satılmıştır. Evin kendilerine kalmasını isteyen Maitland ailesi, Deetz ailesini korkutup kaçırmak zorundadır. Evin gotik kızı Lydia onları gören tek kişi olsa da onlardan korkmaz ve arkadaş olmaya çalışır. Deetz ailesini korkutup evden kaçırması için “yaşayan çıkarmada” uzman zalim Beetlejuice’u çağırırlar. Fakat Beetlejuice onların istemedikleri olaylara sebebiyet verir.

Beetlejuice; kostüm, makyaj ve saç alanında akıllarda kalan görüntülere sahip bir film. Birçok adaylığı ve ödülleri bulunan film, Oscar Ödülleri’nde de en iyi makyaj ödülünü kazanmıştır.

Yönetmen: Tim Burton

Senaryo: Michael McDowell, Warren Skaaren

Görüntü Yönetmeni: Thomas E. Ackerman

Yapım Tasarımcısı: Bo Welch

Oyuncular ve Roller: Alec Baldwin: *Adam*, Geena Davis: *Barbara*, Michael Keaton: *Betelgeuse*, Annie McEnroe: *Jane Butterfield*, Winona Ryder: *Lydia*, Jeffrey Jones: *Charles*, Catherine O’Hara: *Delia*

Yapım Yılı: 1988

Süre: 92 dakika

Bütçe: 15 milyon dolar

Dağıtımçı: Warner Bros.

3.1.1. Sinematografi

Deetz ailesinin eve taşındığı sahnede Lydia evde kalmaya bir örümcek ve ağını gördüğü için karar vermektedir. Resim 30’da görüleceği gibi, kompozisyonda Lydia ve örümcek yakın çekimle özdeşleştirilmiştir.

Resim 30. Lydia'nın Örümceğe Baktığı Sahne ve Lydia'nın Merdivenlerden Çıktığı Sahne



Gotik üsluptaki hayaletli filmlerde, hayaletler pencerelerde görülebilmektedir. Lydia'nın evin dışarıdan fotoğrafını çektiği sahnede Maitland ailesi pencereden bakarken görülmektedir. Sonraki sahnede Lydia merdivenlerden çıkarken yapım çalışması nedeniyle arkasında bir toz bulutu oluşmaktadır. Gotik üslupta sis, gizem duygusunu artırmak için kullanılmaktadır. Resim 30'da görüldüğü üzere sis, merdiven ve Lydia'nın tarzı gotik bir mizansen ortaya koymuştur. Charles, dürbünüyle kuş gözlemi yaparken gotiğin önemli sembollerinden biri olan kuzgunu görmektedir.

Resim 31. Lydia'nın Merdivenlerde Durduğu Sahne ve Misafirlerin Salonda Oturduğu Sahne



Resim 31'de görüldüğü üzere Lydia'nın misafirlerin olduğu akşam Maitland çiftinin aşağı inmek istemediğini haber verdiği plan, baştan aşağı gotik bir kompozisyona sahiptir. Bu; bir şatonunkini andıran yukarı çıkan merdivenler, arka plandaki gizemli silüet ve ay ışığı, damalı zemin, yaprakları olmayan dallardan oluşan modern sanat eseri, Lydia'nın kostüm, makyaj ve saçıyla neredeyse hiçbir canlı renk kullanmayarak sağlanmaktadır.

Salonda oturanların gözüktüğü geniş planda neredeyse tüm renkler canlı bir şekilde görülmektedir. Lydia'nın planıyla salondakilerin planı art ardalıkla yaşam ve ölümün zıtlığını yansıtmaktadır. Salondakiler hayatta olanları temsil ederken Lydia ölümleri temsil etmektedir. Beetlejuice, fantastik ve sürrealistliğiyle ön plana çıkan bir filmidir. Fantastikliğin yansıtıldığı dünyada renkler başarılı bir şekilde kullanmıştır. Adam ve Barbara'nın, nalburdan dönerken kaza yaptıkları köprü'nün rengi ölümü temsil eden

kırmızıdır. Resim 32’de görüleceği gibi bu sekansta kullandıkları araba da sarı renktedir. Sarı, birazdan öleceklerinin habercisi olarak tehlike anlamında kullanılmıştır.

Resim 32. Maitland Çiftinin Kaza Yaptığı Sahne ve Lydia’nın Zorunlu Evlilik Sahnesi



Maitland çifti öldükten sonra kaza yerine dönmeye çalıştıklarında evden ayrılamayacaklarını fark etmektedirler. Bu sahne öldüklerini iyice anlamaya başladıkları sahnedir ve sahnede mavi renk hâkimdir. Burada mavi kullanımı, melankoli ve pasifliğin temsilidir. Aynı şekilde mavi renk, artık hayalet olan Maitland çiftinin evin yeni sahiplerini korkutmaya çalıştıkları ancak başarısız oldukları sekansta yoğun olarak kullanılmıştır. Onların fiziksel dünyaya müdahale edememelerindeki çaresizliği yansıtmaktadır. Maitland çiftinin arafta yürüdüğü çarpık koridor sahnesinde mavi baskındır. Beetlejuice ile zorunlu nikahında Resim 32’de görüldüğü gibi, Lydia’nın gelinliği doymun kırmızı renktedir. Lydia’nın evlenmek yerine ölmek istemesinin dışavurumu olarak bu renk seçilmiştir. Beetlejuice’un gömleğinin sarı olması yine tehlikenin habercisi olarak kullanılmıştır.

3.1.2. Aydınlatma

Beetlejuice’un görüldüğü ilk sahnede mum ışığı pratik ışık olarak kullanılmıştır. Mum, gotik kültürde yaygın kullanılan aksesuarlardan biridir. Gotiğin ortaya çıktığı ortaçağda gotik mimariyle yapılmış katedrallerde bolca kullanılması, gotik edebiyatın sık kullandığı öğelerden biri olması ve ortamı yeteri kadar aydınlatmadığı için karanlığın hâkimiyetini anımsatması sebebiyle üslubun önemli bir unsurudur. Juno karakteri Beetlejuice’u anlatırken, sahnenin ışığı değişmektedir. Gerekçesiz bir alt ışık, üç karakterin de yüzüne vurmaktadır. Bu, gotik üsluba sahip filmlerde görülebilen bir tekniktir. Gerekçesiz olması, Beetlejuice’un doğaüstülüğüne vurgu yapmaktadır. Benzer bir ışık Resim 33’te görüleceği üzere, Beetlejuice’un kendi mezar taşının yanında durduğu sahnede chiaroscuro ışık tekniği ile kullanılmıştır. Böylece gölgeler vurgulanarak ölüm teması gotik bir üslupla anlatılmıştır.

Resim 33. Beetlejuice'un Kendi Mezar Taşının Yanında Durduğu Sahne ve Ruh Çağırma Seansı Sahnesi



Charles'ın Max'le yaptığı telefon görüşmesi sahnesinde, dışarıdan gelen ışıkların rengiyle doğa ve şehir ayrımı yapılmıştır. Charles'ın gotik evine güçlü bir ay ışığı girmektedir. Max'in arkasındaki şehir manzarasına ise yeşil ışık hâkimdir. Burada yeşil ışıklar doğal olmayan, yapay ve moderni temsil etmektedir. Charles'a vuran mavi ay ışığı ise doğal güçleri ifade ederek gotiğe hizmet etmektedir. Otho karakteri, bir ayın yapmak için misafirleri ve ev halkını yemek masasına toplamaktadır. Resim 33'te görülen ruh çağırma seansı, gotik literatürde ve gotik öğeler barındıran filmlerde sık kullanılan bir ögedir. Sadece ay ışığı, şömineden gelen ateş ışığı ve mum ışığı kullanılarak doğanın ve doğaüstünün üzerinde durulmuştur. Aynı sahnede gotiğin önemli bir unsuru olan şimşek ışığını da kullanılmıştır.

3.1.3. Set Tasarımı

Filmin giriş sekansında görülen evin maketinin tarzı Victoria Dönemi'ne aittir. Bu maket, filmin geçtiği evin maketidir. Viktoryen evlerin gotik olmasının sebebi, Victoria döneminin neogotik ya da gotik uyanış mimarisinin Batı dünyasında hâkim olduğu döneme denk gelmesidir (Wikimedia Foundation, 2022a). 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. Viktoryen evler popüler gotik romanların kapaklarında ya da konularında da yer almaktadır. Gotik tavanlar, ortaçağ oymalarıyla süslenmiş pervazlar, gotik kuleler, vitraylar ve payandalar bulunabilen bu evler gotik uyanış mimarisinin önemli tarzlarından biridir (Lowndes, 2018).

Resim 34. Maitland Çiftinin Evlerinin Dışının Görüldüğü Sahne ve Maitland Çiftinin Arafta Yürüdüğü Sahne



Filmin başlangıç sekansında Resim 34'te 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. Deetz ailesinin ilk defa akşam yemeği yedikleri masada iki büyük kırmızı mum bulunmaktadır. Maitland çifti, arafa geçtiklerinde bir koridorda yürümektedirler. Resim 34'te görüldüğü gibi buranın set tasarımı, dışavurumcu üslupta oluşturulmuştur. Sinemada gotik üslupta bu tür grotesk mekân tasarımları, Alman dışavurumcu sinemasının klasik filmleri sayesinde yaygınlaşmıştır. Koridorun zemini, duvarları, kapıları ve pencereleri eğik ve çarpıktır. Bu nedenle gotiğin bozulma ve çürüme temalarını iletmektedir. Damalı zemin ise yine üslubun temsili olarak kullanılmıştır. Maitland çiftinin küçülüp maketin üzerine indikleri sahnede Beetlejuice'un mezar taşı görülmektedir. Taş, gotik figürlerin heykelleriyle süslenmiştir ve mezar yazısı kırmızıyla yazılmıştır. Lydia'nın odası gotik tarzının modern bir yorumudur. Ruh çağırma seansının olduğu sahnede masanın üzerinde kırmızı mum ve viktoryen gotiğini hatırlatan gelinlik ve damatlık durmaktadır. Arka planda ise Delia karakterinin "tehlikeli sanatım" diye adlandırdığı grotesk heykeller görülmektedir. Sandalyeler ise katedral mimarisini andıran şekilde uzundur. Nikah sahnesine normal olan kapı Beetlejuice tarafından dönüştürülmekte ve dışavurumcu gotik üslubun ilk örnekleri olan filmlerdeki gibi çarpık bir şekil almaktadır.

3.1.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Resim 35'te görüleceği üzere ilk sahnede Adam karakterinin kostümü, siyah-beyaz kareli desene sahip bir gömlek ve içinde kırmızı bir tişörtten oluşmaktadır. Siyah-beyaz, özellikle siyah gotik modasının temel rengidir. Beyaz, kontrast yaratarak siyahı ortaya çıkartma amacıyla kullanılmaktadır. Kırmızı renk gotik stilde; kanı, dehşeti ve ölümü sembolize etmektedir. Bu filmde de yoğunlukla ölüm anlamıyla kullanılmıştır.

Siyah ise, 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. Emlakçı Jane karakteri cenaze dönüşü eve uğramıştır ve giydiği kıyafet bulundukları yılın cenaze kıyafetlerinden çok Grant Wood'un ünlü resmi *American Gothic* (1930) tablosundaki kadının kıyafetine benzemektedir. Delia'nın eve ilk taşındıkları sahnedeki tarzı; abartılmış beyaz ten rengi, yoğun kırmızı ruj ve siyah kıyafetlerle gotik üsluba uygundur.

Resim 35. Adam'ın Görüldüğü İlk Sahne ve Beetlejuice'un Maitland Çiftiyle Karşılaştığı Sahne



Aynı sahnede Lydia; soluk teni, karanlık göz makyajı, kabarık ve kuzgunu andıran saç stili, her parçası siyah giyimiyle gotik alt kültürünü yansıtmaktadır. Popüler kültürde halk arasında, tarzı benimseyen genç kadınlara “goth girl” denmektedir. Lydia, film boyunca tarzı sayesinde günümüzde kabul edilmiş önemli bir goth modası temsilcisi olmuştur. Cadılar bayramında kimi gençler onun kostümünü giyip makyajını yapmaktadırlar. Otho karakteriyse kırmızı ayakkabısı, kırmızı ceket düğmeleri ve siyah takım elbisesiyle arkadaşı Delia gibi gotik modasına uygun giyinmiştir. Lydia, ailecek ilk defa akşam yemeği yedikleri sahnede viktoryen şapkası ve tülüyle gotik stilde giyinmiştir. Annesi ise siyah beyaz çizgili gömleğiyle aynı tarzı uygulamıştır.

Beetlejuice Resim 35'te görüldüğü gibi, Maitland çiftiyle tanıştığı sahnede yeşil saçları ve beyaz teniyle Batman'in kötü karakteri Joker'a benzemektedir. Üstündeki gömleğin renginin kırmızı olması diğer karakterlerdekiyle aynı sebeptendir. Göz çevresinin siyah olması kurukafalardaki göz çukurunu andırmaktadır. Lydia'nın ondan yardım istediği sahnede Beetlejuice, siyah-beyaz çizgili kıyafetinin hapisane kıyafetine benzerliğiyle başına gelen lanetin tutsağı olduğu ifade edilirken karakter gotik modasını da barındırmaktadır. Ardından gelen nikah sahnesinde Beetlejuice ve Lydia, viktoryen giyim tarzında damatlık ve gelinlik giymektedirler.

3.2. BATMAN (1989)

Popüler çizgi roman karakteriyle aynı adı taşıyan *Batman* (1989) filmin konusu şu şekildedir: Komiser Gordon ile Savcı Harvey Dent; karanlık, güvensiz, suç dolu ve gotik şehir Gotham'a adaleti ve huzuru getirmeye çalışmaktadır. Ancak Gotham gittikçe daha da kötü bir yer haline gelmektedir. Çocukken anne ve babası bir arka sokakta öldürülen Bruce Wayne, çok zengindir ve artık bir yetişkindir. Şehrin huzur bulmasını o da istemektedir. Bu nedenle siyah bir yarasa kostümü giyerek Batman ismiyle geceleri suçluları avlar. Ancak kimliğinin gizli kalması tehlikeydedir çünkü genç ve ödüllü bir gazeteci olan Vicky Vale, Batman'in gizemini ortadan kaldırmakta kararlıdır. Şehrin yükselişte olan mafyası Jack Napier, kaza sonucu bir kimyasal kazanına düşer ve görüntüsü kalıcı olarak değişir. Jack geçmeyen bir sırtıma, bembeyaz bir ten ve yeşil renkte saçlarıyla Joker ismini benimser. Şehri Joker'ın elinden kurtarmayı ancak Batman başarabilir ve ikisi arasında kavga başlar.

Batman, DC Comics şirketinin aynı isimli çizgi romanından uyarılma bir filmidir. Yönetmen, *The Man Who Laughs* (1928) gibi eski filmleri, vampir filmlerini ve Val Lewton'ın çalışmalarını ilham kaynağı olarak almıştır.

Yönetmen: Tim Burton

Senaryo: Sam Hamm, Warren Skaaren

Görüntü Yönetmeni: Roger Pratt

Yapım Tasarımcısı: Anton Furst

Oyuncular ve Roller: Michael Keaton: *Batman*, Jack Nicholson: *Joker*, Kim Basinger: *Vicki Vale*, Robert Wuhl: *Alexander Knox*, Pat Hingle: *Komiser Gordon*, Billy Dee Williams: *Harvey Dent*, Michael Gough: *Alfred*

Yapım Yılı: 1989

Süre: 126 dakika

Bütçe: 48 milyon dolar

Dağıtımçı: Warner Bros.

3.2.1. Sinematografi

Wayne Malikânesi'nin ilk görüldüğü kurulum planı kasten eğik açıyla çekilmiştir. Bu plan, düşman karakterlerin de o gece orada olmasından ötürü kötü olayların olacağının

habercisidir. Batman, Resim 36’da görüleceği gibi Batwing isimli aracıyla şehrin üstünde gezdiği sahnede bir alt açı kullanılmıştır. Bu planda katedral benzeri yukarılara uzanan heybetli gökdelenler ve ay ışığının aydınlatığı gökyüzü görülmektedir. Gizlice dolanan gotik yaratıklar gibi Batman de şehrin üstünde sessizce süzölmektedir. Resim 36’da görüleceği üzere; Gotham City Katedrali’nin kurulum planındaki yapı, geniş bir lens kullanılarak alt açıyla çekilmiştir. Böylece gotik katedrallerde istenen ilahi bir biçimde gökyüzüne yükselme hissi sağlanmıştır. Batman’ın çan kulesinin zirvesinde endişe içinde Joker’ı aradığı sahnede eğik açı ve dengesiz kompozisyon kullanılarak tekinsizlik yansıtılmıştır.

Resim 36. Batman'ın Batwing'le Şehrin Üstünde Dolaştığı Sahne ve Gotham City Katedrali'nin Görüldüğü Sahne



Joker’ın Vicky’le zorla dans ettiği sahnede kullanılan kamera hareketi ve kompozisyon izleyiciye gotik bir belirsizlik hissi aktarması amacıyla kurulmuştur. Tehlike altında olan Vicky’e ne olduğu arada bir görüş açısını kapatan duvarlar yüzünden görölmemektedir. Joker’ın katedralin çatısında Batman ve Vicky’i öldürmek üzere olduğu final çatışması sekansında Joker; Resim 37’de görüleceği üzere, tüm sekans boyunca bir gargoylenin önünde durmaktadır. Vicky, Joker’ın ellerinde çaresiz kalmış bir şekilde çerçevelenmiştir. Bu da gotik edebiyatta sıkça rastlanan, kurtarılması gereken kız arketipiyle örtüşmektedir. Birçok kompozisyonda sadece Joker ve gargoyle çerçeveye sığdırılmıştır. Burada yönetmen Joker’ı gargoyleyle özdeş göstermektedir. Joker’ın şapkasını ve ceketini bu heykele asmasının sebebi de aynıdır. Sekansın sonunda Joker ayağından gargoyleye bağlanmıştır ve aralarındaki bağ fiziksel hale gelmiştir. Joker’ın gotik bir karakter olduğunun ispatı gargoyle benzetmesinde etkili bir biçimde vurgulanmıştır.

Resim 37. Joker'ın Gargoylenin Önünde Durduğu Sahne



Gargoyleler ortaçağda gotik mimaride kullanılan gotik heykellerdir. Fransızca'daki “gargouille” kelimesinden gelen kelimenin ilk köküyse Latince geçit, gırtlak veya boğaz anlamına gelen “gurgula” kelimesidir. (Varner, 2008'den akt. Öndin, 2020: 233) Gargoyleler ortaçağ kiliselerinde yağmur suyunun duvar köşeleri veya çatılardan atılması amacıyla yapılmıştır. Çirkin estetiğinin temsili olan gargoylelerin çirkin yapılmalarının sebebi kötünün tam karşılığı olmalarıdır. Gargoyleler şeytan, dragon ve iblisler gibi varlıklarla eşleştirilmişlerdir (Öndin, 2020: 234). Bu sebeple inançlı kişiler gargoyleleri dışarıda görünce kendilerini katedrallerde daha güvende hissetmektedirler. Joker'ın gargoylle benzeşmesinin sebeplerinden biri onun baş kötü karakter olması kadar görüntüsünün groteskliğidir. Joker tıpkı gargoyle gibi çirkin bir varlıktır. Geçirdiği kaza sonucu ten rengi beyaz, saçları yeşil ve ağzı rahatsız edici bir şekilde sürekli gülen tuhaf bir biçimdedir. İçindeki kötülük ve delilik dışından da okunmaktadır.

Batman filminin genel tonu soluktur, canlı renklere sık rastlanmamaktadır. Çürümenin ve kirliliğin rengi olan kahverengi tonları film boyunca baskındır. Böylelikle gotik üslubun ana unsurlarından olan harabelik ve çürümüşlük bütün filme yedirilmiştir. Axis Chemicals'ın binasının çatısında Batman etrafı süzmektedir. Resim 38'de görüleceği gibi arkasındaki yazının kırmızı rengi ekrana hâkimdir. Gotiğin ana renklerinden biri olmasının yanında düşmanların tarafı olan Axis Chemicals'ın kötülüğünü de temsil etmektedir.

Resim 38. Batman'ın Axis Chemicals Tabelasının Önünde Durduğu Sahne ve Joker'in Kimyasal Kazanına Düştüğü Sahne



Resim 38'de görüldüğü gibi Joker, kimyasal kazanına düştükten sonra sadece elinin görüldüğü bir plan çekilmiştir. Joker'ın eldiveni deforme olmuş, eli bir ölününki gibi soluk bir hal almış ve tırnakları kararmıştır. Aynı zamanda eliyle verdiği poz ve kompozisyonun kuruluş biçimi, gotik öğeler barındıran modern klasiklerden biri olan George A. Romero'nun çektiği *Night of the Living Dead* (1968) filmine bir atıftır. Jack ölmüştür ve Joker olarak canlanmaktadır.

3.2.2. Aydınlatma

Film boyunca neredeyse hiç güneş ışığı görülmemektedir. Güneş ışığının olduğu sahnelerde ise karakterler ya evin içinde ya da gölgelerdedirler. Filmin geri kalanındaysa hava ya kasvetli bir şekilde kapalı ya da gecedir. Böylelikle filme gotiğin karanlık atmosferi kazandırılmıştır. Jack'in, Joker'a dönüştüğü sekansta aynı mekân önceki sahnelerde yapay ışıklarla çekilmiş olmasına rağmen bu sahnede tek ışık kaynağı olarak ay ışığı kullanılmıştır. Önceki filmlerde olduğu gibi, ay ışığı gotik bağlamda doğanın egemen gücünü temsil etmektedir.

Resim 39. Batman'ın Katedrale Girdiği Sahne ve Batman'ın Katedralin Koltuklarının Önünden Geçtiği Sahne



Batman'ın Vicky ile tartıştıktan sonra kostüm giydiği sahnede sert ışıklar kullanılmıştır. Yaratılan ışık-gölge oyunu gotik üslupta yapılan filmlerdeki aydınlatma tekniğiyle eşleşmektedir. Batman, Gotham City Katedrali'ne girerken dışarıdan güçlü sert

bir ışık verilmiş ve içerisi karanlık bırakılmıştır. Resim 39’da görüldüğü üzere Batman’ın gölgesi uzun ve eğridir. Böylece Tim Burton, ilk kısa filmi olan *Vincent* (1982) filminde dahi yaptığı gibi dışavurumcu bir ışık ortaya koymuş ve gotik üslubu aydınlatmada yansıtmıştır. Resim 39’da görüldüğü üzere, Batman’ın katedralin koltuklarının önünden geçtiği planda ay ışığı, sis ve karanlık sayesinde sahneye gotik bir atmosfer hâkim olmuştur. Joker’ın Vicky’le zorla dans ettiği sahnede, tek bir ışık kaynağı olarak katedralin spot ışığı kullanılmıştır. Bu aydınlatmanın sertliği ve karakterlerin yüzüne her an düşmemesinden dolayı oluşan ters ışık, tekinsiz bir an oluşturmaktadır. Böylece Joker’ın ne planladığının belirsizliği vurgulanmıştır.

3.2.3. Set Tasarımı

Terry Gilliam’ın *Brazil* (1985) filminin görünümü, bu filmin set tasarımında temel esin kaynaklarından biridir. Görüntü yönetmeni Roger Pratt, her iki filmde de görev yapmıştır. Gotham City’nin görünümü; art deco, art nouveau ve gotik dahil olmak üzere birçok farklı sanatsal akımından öğeler içermektedir. Otto Wagner, Norman Foster, Louis Henry Sullivan ve Albert Speer’in mimari çalışmaları, Fritz Lang’in *Metropolis* (1927) filminde yer alan fütüristik şehir görünümü de ilham kaynaklarındandır.

Resim 40. Gotham Square’in Görüldüğü Sahne



Resim 40’ta görüldüğü üzere; şehrin karanlık, kirli, suç dolu, gökdelenlerle katedralleri andıran ve binalarda sık sık kullanılan detaylı işlemler gibi özellikleri gotik bir ton oluşturmaktadır. Gotham City Hall’un bulunduğu Gotham Square’in kurulum açısında görülen binaların hepsi ya gotik mimariyle yapılmış ya da yoğun biçimde gotik mimari öğeler bulundurmaktadır. Sağ tarafta görülen binanın büyük penceresi ortaçağ gotik katedrallerinde kullanılan gül pencerelerdendir ve bina yine üsluba ait işlemler barındırmaktadır.

Bu yapının arkasında bulunan binada da yoğun biçimde katedralleri andıran yuvarlak pencereler, pencere üst kısımları ve çatı kulecikleri üslubu temsil etmektedir. Uzakta görülen gökdelen ise gotik kuleleri çağrıştırmaktadır. Katedrallerde sıkça kullanılan, kutsal üçlemeye atıfta bulunan üçlü tekrar eden ögeler gibi üç baca ile desteklenmiştir. Gotham City Hall'un üç pencereli üçüz yapısı triforyumdan yola çıkılarak tasarlanmıştır. Binanın girişinde bulunan iki heykel, yüksekliğiyle modern gotik heykellerdir. Bina kapısındaki işlemler üslubu ifade etmektedir. Bunların yanı sıra binaların yıpranmışlığı, çürümüşlüğü ve eskiliği gotiğin temel itici güçlerini ortaya koymaktadır. Şehri kaplayan dumanlar gotik üsluba sahip filmlerde sıkça rastlanılan sis ögesi yerine kullanılmıştır.

Alexander Knox ve Vicky Vale'in tanıştığı sahnede, Gotham Globe'un içi görülmektedir. Binanın gotik mimariyle yapıldığı pencerelerden anlaşılabilir. Göz pencere ve sivri kemer arka planda görülmektedir. Bağış gecesi sekansında Bruce Wayne'in yaşadığı yer ilk kez görülmektedir. Resim 41'de görüleceği üzere Wayne Malikânesi, tudor gotik malikâne formundadır.

Resim 41. Wayne Malikânesi'nin Dışının Görüldüğü Sahne ve Wayne Malikânesi'nin İçinin Görüldüğü Sahne



Yapıda kuleler, vitraylar, sivri kemerler, çatı kulecikleri ve yoğun işlemler kullanılmış olması bunu doğrulamaktadır. Evin dışını sarmaşıkların kaplamış olması da gotik bir oluşum yaratmıştır. Wayne'in koleksiyon odasında zemindeki siyah-beyaz damalı desen, yukarıdaki gül deseni, kemerli yapılar ve süslemeler mimari üsluptan alınmış unsurlardır. Odada görülen ortaçağa ait şövalye kıyafetleriyle dönemin gotik yazınsal eserlerine gönderme yapılmıştır. Gotham Globe'ta geçen ikinci sahnede mekânın detayları daha net çekilmiştir. Burada gotik ikiz sütunlar ve kemerli tonozlar belli olmaktadır. Resim 41'de görülen Vicky Vale ve Bruce Wayne'in akşam yemeği yediği sahnede, Wayne Malikânesi'nin yemek salonu görülmektedir. Burada 17. ve 18.

yüzyıllara ait mobilyalar, siyah ve gösterişli mum avizesi, siyah-beyaz tuğla duvar süslemeleri ve zemin deseniyle üslubun karakteristikleri mekâna hâkimdir.

Joker ve çetesi, sanat müzesinde vandallık yaptıkları sahnede tüm eserlere zarar vermektedirler. Ancak Joker; Resim 42’de görüleceği gibi, Francis Bacon’ın *Figure with Meat* (1954) isimli modern gotik resmine kasten zarar vermemektedir. Francis Bacon’ın yaptığı mecazi tablolar, 1940’lı ve 1950’li yılların savaş sonrası gotik anlatısının belirgin göstergeleridir. Varoluşçu düşüncenin izlerini taşıyan eserlerinde insanlığın kötücüllüğünü, varoluşun ızdırabını ve ümitsizliğini resmetmiştir (Knipparth, 2019). Joker masaya oturduğunda ortamı daha gotik yapmak için çetesinden birine taşıttığı üçlü şamdanı masaya koymaktadır. Vicky’nin portföyündeki fotoğraflardan ölümlerle alakalı olanı seçmektedir ve böylece sahne romantik bir akşam yemeği tonundan gotik bir tona taşınmış olmaktadır.

Resim 42. Joker ve Çetesinin Müzede Vandallık Yaptığı Sahnede ve Batcave’in Görüldüğü Sahnede



Tıpkı gotik edebiyatta hikâyenin her zaman yakınında geçtiği şatoların mağaralara bağlı olması gibi Batman’ın mağarası, Wayne Malikânesi’nin altında yer almaktadır ve malikâneye bağlıdır. Doğanın hâkim olduğu, insanın aciz olduğu, el değmemiş veya terk edilmiş mekânlar gotik üslubun önemli unsurlarıdır. Mağaralar ise bu tarz mekânların başlıcalarındandır. Gotiğin esaslarından biri olan karanlık, iç karartıcı, belirsizlik, gizem ve tekinsizlik gibi duyguları çağrıştırmaktadır. Aynı zamanda yarasaların yaşadığı mekânlar olduğu için yine üsluba hizmet etmektedir. Mağara ve yarasalarla ilgili eserler düşünüldüğünde, Bram Stoker’ın yazdığı ünlü gotik eser *Dracula* (1897) akıllara gelmektedir. Resim 42’de görüldüğü üzere, Batman’ın Batcave’i de tüm bunları kapsamaktadır. Bruce’un Vicky’le konuştuğu ve Joker’ın uyarı yapmaya geldiği sahnede Vicky’nin evi net bir şekilde görülmektedir. Evin tarzı genel olarak gotik mimarinin modern bir yorumudur. Joker’ın Vicky’i alıkoyduğu mekân Gotham City Katedrali’dir. Bu kilisenin mimarisi gotik üsluptadır. Katedral bir nevi harabeye dönmüştür, yerlerde

yıkıntı ve döküntüler bulunmakta, kuşlar tünemektedir. İnsanların mekânı ziyaret etmediği ortadadır. Böylelikle, şehrin yozlaşmışlığı ve çürümüşlüğü vurgulanmıştır.

3.2.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Resim 43'te görüleceği üzere giriş sekansında Batman'ın yarasa kostümü görülmektedir. Gotik modasının ana rengi siyah olarak tasarlanan kostüm, hem yarasaya benzemesi için hem de gizem ve tehlike hissi uyandırması için deri olarak üretilmiştir. Deri, gotik modasında bolca kullanılan bir malzemedir. Yine gizem duygusu oluşturmak için Wayne'in yüzünün büyük bir kısmı görünmeyecek bir maske ile örtülmüştür. Jack'in holding binasında suç lordu Grissom'dan görev aldığı sahnede giydiği kıyafet mor renktedir. Elinde ise bir Joker kartı tutmaktadır. Mor renk, bir yandan Joker'ın mizahının bir yandan da gizeminin temsilidir. Jack, Joker olduktan sonra da yine aynı renkte giyinmektedir. Ten renginin beyaz olması ve saçlarının yeşil olması, onu canlı bir insan olmaktan uzak göstermektedir ve gotik bir hayaleti çağrıştırmaktadır. Joker'ın, Vinnie Ricorso'yu öldürdüğü sahnede Joker'ın adamları pandomimci kostümüyle gotik modasına uygun renk ve desenlerde giyinmişlerdir. Kendisi de Resim 43'te görüleceği üzere aynı şekilde siyah ve beyaz bir kıyafet giymiştir.

Resim 43. Batman'ın İlk Görüldüğü Sahne ve Joker'ın Vinnie Ricorso'yu Öldürdüğü Sahne



Joker'ın televizyonda açıklama yaptığı sahnede, halkın bazı kesimleri gösterilmektedir. Burada inşaat işçileri, bir barda oturan insanlar ve bir grup punk modasına göre giyinen genç çerçevelenmiştir. Diğerleri sıradan gözüксе de punk grubun seçilmesinin sebebi punk alt kültürünün gotiğin bir devamı olmasındandır. Gotham şehri gibi insanları da gotiktir.

3.3. EDWARD SCISSORHANDS (1990)

Tim Burton'ın, renkli banliyö yaşamını karanlık gotik bir karakterle buluşturan film, yaşlı bir kadının torununa anlattığı bir hikâyeden oluşmaktadır. Peg Boggs, kapı

kapı dolaşan bir kozmetik satıcısıdır. Yaşadığı banliyö yerleşim yerine yakın, eskimiş gotik köşke gider. Elleri makastan yapılmış insansı bir canlı olan Edward'ı bulur. Edward'ı yapan usta mucit, kalp krizinden öldüğü için onu henüz bitirememiş ve bir çift el yapamamıştır. Peg, Edward'ın zararsız olduğunu düşünür ve onu evine götürür. Edward evin kızı Kim'e âşık olur. Kızın sevgilisi Jim, Edward'a düşman olur ve başına işler açar. Edward, mahalleye ve insanlığa kendini ispatlamak ve Kim'i kazanmak için savaşı.

Tim Burton filmin karakter fikrini gençken yaptığı parmakları uzun, keskin bıçakları olan zayıf, ciddi bir karakter çiziminden almıştır. Filmin hikâyesini oluştururken Tim Burton ve Caroline Thompson canavar hikâyelerini; özellikle *The Hunchback of Notre Dame* (1923), *The Phantom of the Opera* (1925), *Frankenstein* (1931), *King Kong* (1933), *The Monster of the Black Lake* (1954) filmlerini ve peri masallarını ilham almışlardır. Mizansenin yanında gotik kurguya bağlılığıyla da dikkat çekmektedir. Özellikle Frankenstein karakterinin Edward oluşumunda etkisi açıktır. Ana temaları, kendini keşfetme ve soyutlamayla ilgilidir.

Yönetmen: Tim Burton

Senaryo: Caroline Thompson

Görüntü Yönetmeni: Stefan Czapsky

Yapım Tasarımcısı: Bo Welch

Oyuncular ve Roller: Johnny Depp: Edward Scissorhands, Winona Ryder: Kim, Dianne Wiest: Peg, Anthony Michael Hall: Jim, Kathy Baker: Joyce, Robert Oliveri: Kevin, Vincent Price: Mucit

Yapım Yılı: 1990

Süre: 105 dakika

Bütçe: 20 milyon dolar

Dağıtımçı: 20th Century Fox

3.3.1. Sinematografi

Filmin başındaki jenerik sekansı siyah-beyaz çekilmiştir. Bu kısım, renksiz gotik üsluptaki klasik filmlere bir saygı duruşu niteliğindedir. Resim 44'te görüleceği gibi Peg karakterinin; arabasında oturup dikiz aynasından Edward'ın yaşadığı malikâneye baktığı

planda, modern banliyö yaşamıyla harabeye dönmüş gotik malikâne arasındaki zıtlık ifade edilmiştir. Bu zıtlık, ardından gelen kurulum planında hem banliyöyü hem de malikâneyi genişten göstererek netleştirilmiştir. Mucidin, Edward'ı birbirinden bağımsız parçaları birleştirerek yaratması doğrudan Frankenstein'dan alınan bir unsurdur. Film boyunca Edward'ın ve yaşadığı malikânenin ne kadar gotik olduğu renklerle vurgulanmıştır. Ana karakter ve yaşadığı mekân neredeyse hiç doygunluk barındırmayan renk paletiyle kasveti ve cansızlığı desteklemektedir.

Resim 44. Peg'in Dikiz Aynasından Baktığı Sahne ve Edward'ın Yaşadığı Malikânenin Banliyöyle Birlikte Görüldüğü Sahne



Öte yandan banliyö kesimi, parlak ve canlı renkleriyle bir tezatlık oluşturmaktadır. Bu tezatlık sayesinde tüm film boyunca Edward'ın ötekiliğine ve gotikliğine dikkat çekilmiştir. Birçok sahnede kırmızı renk yine gotiğin hatırlatıcısı, tehlikenin, ölümün ve aşkın sembolü olarak kullanılmıştır.

3.3.2. Aydınlatma

Giriş sekansında Kim'in uzaktaki malikâneye baktığı sahnede yoğunlukla doğal kaynaklı ışıklar kullanılarak gotik bir his oluşturulmuştur.

Resim 45. Edward'ın Gece Malikânesinde Merdivenlerden Çıktığı Sahne ve Kim'in Şöminenin Başında Oturduğu Sahne



Resim 45'te görüldüğü üzere, dışarıda tepenin ardından ay ışığı sızarken içeride şömineden ateş ışığı yayılmaktadır. Edward'ın Peg'le ilk karşılaşmasında, yıkık çatının altında karanlık bir köşede durması onun gotik bir karakter olduğunu ortaya koymaktadır.

Resim 45'te görüldüğü gibi, Edward'ın final sekansında gece merdivenlerden çıkışındaki aydınlatma, ekspresyonist gotik üsluptaki filmlerde kullanılan aydınlatmaya benzemektedir.

3.3.3. Set Tasarımı

Filmin jenerik sekansında görülen; ortaçağ şatolarında bulunan kapı, örümcek ağı sarmış gargoyl heykeli ve harabeleşmiş merdivenler gotik üslubu yansıtmaktadır. Bu bölümde görülen buharlı makinelerin stili steampunk alt türüne aittir. Steampunk, gotiğin uyanış yaşadığı Victoria Dönemi'nde ortaya çıktığı için gotik edebiyatın alt türü olarak görülebilmektedir. Ardından gelen kurulum planında Edward'ın yaşadığı malikâne görülmektedir. Malikâne ilhamını doğrudan gotikten almaktadır.

Resim 46. Edward'ın Yaşadığı Malikânenin Yakından Görüldüğü Sahne ve Peg'in Edward'ın Malikânesine Girdiği Sahne



Mekân; büyük, boş, dökük ve karanlıktır. Burası, gotik edebiyattaki malikâneler gibi medeniyetten uzakta bir tepede tek başına duran bir evdir. Malikâne, banliyölere bakan manzarası ile zıt bir görünüm oluşturmaktadır. Kim karakterinin gördüğü bu manzara karla kaplanmıştır. Doğanın hâkimiyetini ifade eden bir atmosfer yaratılmıştır. Peg karakterinin kapı kapı dolaşıp kozmetik ürün satmaya çalıştığı sekansta kapısını çalmadığı bir ev bulunmaktadır. İçerideki kadın çift klavyesiyle bir kilise orgu çalmaktadır. Bu org çeşidi, gotik katedrallerdekine benzemektedir. Odadaki eşyalar çoğunlukla kırmızı renkte seçilmiştir. Kadının kıyafeti ve duvar da kırmızı renktedir. Tim Burton, diğer filmlerinde olduğu gibi bu filmde de gotiğin ana renklerinden kırmızıyı etkin bir şekilde kullanmıştır. Peg, bu eve girmeyerek gotiğin ötekiliğini ve gizemini vurgulamıştır. Edward'ın yaşadığı malikânenin bulunduğu tepenin eteklerinde bir gargoyl bulunmaktadır. Peg, malikânenin bahçesine geldiğinde malikânenin gotik unsurları belirgin bir şekilde görülmektedir. Resim 46'da görüldüğü gibi; yapraksız ağaçlar, bahçe kapısındaki grotesk ve tuhaf heykeller, yıkılmış duvarlar, malikânenin

süslemeleri, sivri kemerler, uzun pencereler, kuleler ve çatı kulecikleri burada kullanılan başlıca gotik parçalardır.

Peg, Resim 46'da görülen mekânın içine girdiğinde ise yine gotik parçalar görülmektedir. Alman dışavurumcu tarzda çarpık pencereler, mumlu avizeler, şamdanlar, grotesk heykeller, merdivenler ve her yeri kaplayan örümcek ağları üslubu resmetmektedir. Malikânenin toz tutmuşluğu, örümcek ağları ve karanlığı, gotiğin temel temalarından biri olan ölüm kavramını çağrıştırmaktadır. Malikânenin çatı katı, gotik unsurlar barındıran Alman dışavurumcu sinemanın set tasarımını anımsatmaktadır. Kim'in torununa hikâye anlattığı final sekansındaki sahnede, yanında oturduğu şöminenin işlemeleri gotik mimari öğeleri barındırmaktadır.

3.3.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Resim 47'de görüleceği üzere Edward'ın kıyafeti, gotik punk alt kültürünün modasını taşımaktadır. Birbiriyle uyumsuz demirden aksesuarlarının olması, eskimiş, yamalı, deri parçalarından yapılmış ve baştan aşağı siyah olması gotik bir karakter olduğunu belli etmektedir. Elleri yerine birer makasa sahip olması, makyajının ölü bir insan gibi beyaz olması, yüzünde yara izleri olması ve kaşlarının olmaması onu tehlikeli, grotesk ve tekinsiz göstermektedir.

Resim 47. Edward'ın Görüldüğü İlk Sahne ve The Cure'un Vokalisti Robert Smith'in Bir Porte Fotoğrafı



Kaynak: <https://faroutmagazine.co.uk/robert-smith-the-cure-goth/>.

Edward'ın saçları tasarlanırken Resim 47'de görülen The Cure grubunun vokalisti Robert Smith'ten ilham alınmıştır. The Cure, karanlık tarzıyla gelişmekte olan gotik rock müzik türü ve ortaya çıkan alt kültür üzerindeki güçlü bir etkiye sahip gruplardandır.

3.4. SLEEPY HOLLOW (1999)

Washington Irving'in klasik gotik bir öyküsü olan *The Legend of Sleepy Hollow* (1820) eserinden uyarlanan filmin konusu şu şekildedir: Üç kişinin başının kesilmesi olayından sonra polis detektifi Ichabod Crane, olayı çözmek için New York'tan Sleepy Hollow isimli küçük bir kasabaya gönderilir. Kasaba konseyi tarafından bilgilendirilen Crane, ölenlerin kasabadaki en saygın kişilerden olduklarını öğrenir. Crane, yeni bilimsel yaklaşımlarla olayın peşine düşer ancak herkes onun tuhaf bir tip olduğuna ve cinayetlerin Hessian Horseman isimli mitik bir yaratık tarafından işlendiğine inanmaktadır. Hessian Horseman, kasabanın bir nevi kültür mirasıdır. Ichabod, kasaba halkına ve ortaya çıkarılması gereken sırlara rağmen olayı çözmek zorundadır.

Sleepy Hollow, görsel estetiğiyle zamanında övülen ödüllü bir film olmuştur. En iyi sanat yönetimi dalında Oscar ödülünü kazanmış, en iyi sinematografi ve en iyi kostüm tasarımı dalında adaylığı bulunmaktadır. Film, Tim Burton'ın klasik gotik eserlere saygısını gösterdiği bir yapımdır. Mario Bava ve Hammer Film Productions'ın gotik üsluptaki filmlerinden ilham almıştır. Seçtiği öykü, oynattığı oyuncular, mizansendeki her bir parçasıyla bu görülmektedir.

Yönetmen: Tim Burton

Senaryo: Washington Irving, Kevin Yagher, Andrew Kevin Walker

Görüntü Yönetmeni: Emmanuel Lubezki

Yapım Tasarımcısı: Rick Heinrichs

Oyuncular ve Roller: Johnny Depp: *Ichabod Crane*, Christina Ricci: *Katrina Van Tassel*, Miranda Richardson: *Lady Van Tassel*, Michael Gambon: *Baltus Van Tassel*, Jeffrey Jones: *Reverend Steenwyck*, Michael Gough: *Notary Hardenbrook*, Christopher Walken: *Hessian Horseman*, Lisa Marie: *Lady Crane*, Christopher Lee: *Belediye Başkanı*

Yapım Yılı: 1999

Süre: 106 dakika

Bütçe: 70 milyon dolar

Dağıtımçı: Paramount Pictures

3.4.1. Sinematografi

Filmin girişindeki mısır tarlası sahnesi gotik üsluptaki filmler arasında başarılı bir örnektir. Sahneyi saran sis, düşük ters ışık, yapraksız ağaçlar, 19. yüzyılın at arabası ve giyim tarzı, gaz lambası, şimşek çakması, tehdit yaratan varlığın gösterilmemesi, kurban karakterin yüzündeki terör, çarpık balkabağı kafası olan bir korkuluk ve başı kesilen karakterler hem gotik edebiyattan hem de gotik üsluptaki filmlerden gelen öğelerdir. Burton, daha ilk sahneden filmin gotik olacağını seyirciye aktarmaktadır. Belediye başkanı rolündeki Christopher Lee, gotik öğeler barındıran klasik filmlere bir saygı duruşu niteliğinde kadroya eklenmiştir. Kendisi; *The Mummy* (1959) filminde The Mummy’i, *Dracula* (1958) filminde Kont Dracula’yı ve *The Curse of Frankenstein* filminde Frankenstein’in canavarını oynamıştır. Resim 48’de görüleceği üzere; belediye başkanının görüldüğü ilk sahnede Ichabod’a doğru konuştuğu ve tam karşıdan çekilen planda, belediye başkanı metaforik bir biçimde çerçevelenmiştir.

Resim 48. Belediye Başkanının Görüldüğü Sahne ve The Tree of the Dead’in Görüldüğü Sahne



Kurulan kompozisyonda belediye başkanın arkasında bulunan kanatlar onu bir ölüm meleği gibi göstermektedir. Belediye başkanı, Ichabod Crane’i ölümlerin olduğu Sleepy Hollow kasabasına zorunlu olarak göndermektedir. Gotik edebiyat türünde, hikâye genelde bir gizem içermektedir. Bu filmdeki cinayetler ise gizem unsurunu karşılamaktadır. Resim 48’de görülen The Tree of the Dead isimli ağaç, filmde sık sık görülmektedir. Ichabod, bu ağacı baltayla kestiğinde içinden kan fışkırmaktadır. Gotik literatürde kan ölümü sembolize ettiği için ağacın adını doğru bir şekilde temsil etmektedir. Katrina Van Tassel rolündeki Christina Ricci, öncesinde gotik çizgi romandan uyarlanan *The Addams Family* (1991) filminde Wednesday karakterini canlandırmıştır. Film boyunca renkler oldukça soluk kullanılmıştır, böylece filmin mizanseninin gotik olmasına katkıda bulunulmuştur. Yönetmenin, renk işlemede *Batman Returns* (1992) filmindekine benzer bir çalışma yaptığı anlaşılmaktadır. Resim 49’da da görüleceği gibi film boyunca canlı olarak görülen tek renk kırmızıdır.

Resim 49. Rüyadaki Kırmızı Kapı Sahnesi ve Katrina'nın Güllü Kostümünün Görüldüğü Sahne



Resim 49'da görüldüğü gibi Katrina'nın elbisesindeki güller, Horseman'ın kostümünün bir kısmı, Ichabod'un annesine işkence edilen odanın kapısı ve sık sık kullanılan kan gibi öğeler kırmızı renktedir. Rengin filmde ifade ettiği anlamlar; ölüm, suçluluk ve aşk olarak sıralanabilir.

3.4.2. Aydınlatma

Film boyunca kullanılan sis, silüet ışık yaratılmasına yardımcı olmuş ve mistik bir atmosfer kurulmasını sağlamıştır. Filmde görülen ışıkların hepsi, içinde bulunduğu dönem sebebiyle doğal ışık kaynaklarıdır. Bu nedenle gotik bir hava oluşturmaktadırlar. Özellikle Horseman'ın görüldüğü sahnelerde şimşek ışığı kullanılarak dehşet duygusuna metonimi yapılmıştır. Bu tarz doğa olaylarına yapılan metonimler gotik edebiyatın unsurlarından biridir.

Resim 50. Tassel Malikânesi'nin Görüldüğü Sahne ve Köylülerin Ichabod'u Korkuttuğu Sahne



Tassel Malikânesi'nin kurulum planında kullanılan aydınlatma yüksek kontrastlı ters ışıktır. Resim 50'de görüldüğü gibi, bu teknik mekâna mistiklik kazandırmaktadır. Aynı teknik Hessian Horseman'ın kılığına giren köylülerin Ichabod'u kovaladığı sahnede ve Horseman'ın Ichabod'a ilk kez görüldüğü sahnede de tehlikeli ve gizemli bir görünüm yakalamak için kullanılmıştır. Katrina'nın Ichabod'un yatağının altına çizdiği şeytan gözü, cadılık inanç sistemine göre bir koruma büyüsüdür. Büyüler, doğaüstüyü temsil

ettiği için gotik edebiyatta sık kullanılan bir ögedir. Burada aynı planda yine başka bir gotik öge olan örümcekle birlikte çerçevelenmiştir.

3.4.3. Set Tasarımı

New York şehrinin kurulum sahnesinde görülen mimari yapılar gotik üsluba ait unsurlar barındırmaktadır. Şehirde bolca katedral kulesi görülmektedir. Bu katedraller gotik mimari örnekleridir. Aynı zamanda kurulan karanlık, sisli ve dumanlı atmosfer üsluba hizmet etmektedir. Ichabod, Sleepy Hollow'a ilk kez geldiğinde kasabanın manzarası görülmektedir. Kasabaya girişte bir mezarlık yer almaktadır. Arkada gizemli bir orman bulunan kasabanın üzerinde sis ve dumanla gotik bir atmosfer yaratılmıştır. Tassel Malikânesi'nin kurulum planında buranın bir tepede yer alması, etrafında sis ve kurumuş ağaçlar bulunması, evin mimarisi ve bahçedeki balkabağı kafalı korkuluk burayı gotik bir mekân yapmıştır.

Ichabod ve Katrina'nın harabelere gittiği sahne romantik dönemin ünlü ressamı Caspar David Friedrich'in Resim 51'de görüleceği üzere *Abbey Among Oak Trees* (1809-1810) isimli gotik tablosuna benzemektedir. Romantizmin görsel sanatlardaki karşılığında çoğunlukla eski dünyanın antik kalıntıları resmedilmiştir. Bu tablolarla, gotik çürüme ve ölüm duyguları iletilmektedir. Yıkılmış bir yapının yanında eğik ve yapraksız bir ağaç, kuru otlar ve tek tük kalan çarpık yapı parçaları; çürümeyi, antikliği ve ölümü anlatmaktadır. Magistrate Philipse'in ölmeden önceki sahnesinde, elinde Antik Mısır sembolü olan ankh ya da sonraki adıyla kulplu haç tutmaktadır. Bu sembol yaşamı temsil etmektedir (Wilkinson, 2011: 289).

Resim 51. Ichabod ve Katrina'nın Harabelere Gittiği Sahne ve Caspar David Friedrich'in *The Abbey in the Oakwood* (1809-1810) İsimli Resmi



Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Abbey_in_the_Oakwood.

Sahne, karakterin ölmeye hazır olmadığını ve ölümden korkusunu sembolize etmektedir. Ichabod, küçük bir mağarada Lady Van Tassel'ın kardeşi olan cadıyla

karşılaşmaktadır. Resim 52’de görüleceği üzere; mağaranın kendisinin gotik bir öge olmasının yanında mekândaki ağaç kökleri, ölü yarasalar ve bolca yerleştirilmiş mumlar üslubun karakteristiklerinin etkili bir biçimde set tasarımında kullanıldığını göstermektedir. Ichabod’un annesinin işkence gördüğü odada ortaçağa ait işkence aletleri bulunmaktadır. Ichabod’un annesi ise rahip olan babası tarafından işkence edilerek öldürülmüştür. Böylece yıl 1799 olmasına rağmen cadı avının hala devam ettiği ve ortaçağa duyulan özlemin gösterilmesi o yıllarda gotiğin yeniden yükselişiyle bağlantılıdır. Filmin ana kavga sahnesi için *Frankenstein* (1931) filmine gönderme niteliğinde tepede terk edilmiş bir yel değirmeni kullanılmıştır.

Resim 52. Mağaradaki Cadının Görüldüğü Sahne ve Ichabod'un Horseman'den Kaçtığı Sahne



Resim 52’de de görüldüğü gibi Horseman’ın bulunduğu sahnelerinin çoğu ormanda geçmektedir. Bunun sebebi ormanın tekinsiz ve gizemli bir ortam olmasıdır. Bu sekanslarda; karanlık, sis ve ölü ağaçlarla dolu bir orman gösterilmiştir. Buna tezat olarak tehlike ortadan kalktıktan sonra daha canlı bir doğa içinde yaprakları olan ağaçların bulunduğu görüntüler kullanılmıştır.

3.4.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Hessian Horseman’ın hikâyesinin anlatıldığı sahnede, Horseman aydınlık bir sahnede gösterilmiştir. Resim 53’te görüleceği gibi; gotik modasına uygun saçları, grotesk dişleri ve Kont Dracula’ya benzer peleriniyle üslubun özelliklerini taşımaktadır.

Ichabod’un mağaradaki cadıyla karşılaşmasında karakterin çürümüş makyajından ve eskitilmiş kostümünden bir cadı olduğu anlaşılmaktadır. Filmde 19. yüzyıla az bir süre kalmasına rağmen cadılığın devam ettiği görülmektedir. Bunun nedeni 18. yüzyılda gotik mimari ve ortaçağ düşüncesinin yeniden canlanmasıyla karanlık ve gizemli şeylere duyulan ilginin, kültürün merkezine taşınmasıdır (Dell, 2021: 330).

Resim 53. Hessian Horseman'ın İlk Kez Görüldüğü Sahne ve Katrina'nın New York'a Geldiği Sahne



Resim 53'te görülen, filmin son sahnesinde Katrina'nın giyimi siyah-beyaz çizgili ve viktoryen modelde olmasıyla gotik modasını başarılı bir şekilde yansıtmaktadır.

3.5. CORPSE BRIDE (2005)

Tim Burton'ın animasyon türüne dönüş yaptığı filmin konusu şu şekilde özetlenebilir: Victoria Dönemi Birleşik Krallığı'nın bir köyünde, yeni zengin olan balık taciri bir ailenin oğlu Victor Van Dort ve yoksullaşmış aristokrat bir ailenin göz ardı edilmiş kızı Victoria Everglot planlı evlilikleri için hazırlanmaktadırlar. Bu evlilik sayesinde Victor'ın ailesi sınıf atlayacak ve Victoria'nın ailesi ise para sorunundan kurtulacaktır. İlk görüşte birbirlerini sevseler de Victor, düğün provasında gerginlikten evlilik yeminini unuttur ve Leydi Everglot'un elbisesini yanlışlıkla ateşe verir. Victor, yakındaki bir ormana kaçır ve evlilik yeminini bir ağaca okuyup yüzüğü ise bir köke geçirir. Bu aslında bir kök değil Emily isimli ölü bir kızın parmağıdır. Mezardan kalkan Emily, kendini Victor'ın yeni eşi olarak ilan eder ve onu ölümler diyarına götürür. Victor, nişanlısına dönmenin bir yolunu bulmak zorunda kalır.

Yönetmen: Tim Burton, Mike Johnson

Senaryo: Tim Burton, Carlos Grangel, John August, Caroline Thompson, Pamela Pettler

Görüntü Yönetmeni: Pete Kozachik

Yapım Tasarımcısı: Alex McDowell

Oyuncular ve Roller: Johnny Depp: *Victor Van Dort*, Helena Bonham Carter: *Corpse Bride*, Emily Watson: *Victoria Everglot*, Tracey Ullman: *Hildegard*, Paul Whitehouse: *Mayhew*, Joanna Lumley: *Maudeline Everglot*, Christopher Lee: *Papaz Galswells*, Michael Gough: *Elder Gutknecht*

Yapım Yılı: 2005

Süre: 77 dakika

Bütçe: 40 milyon dolar

Dağıtımçı: Warner Bros.

3.5.1. Sinematografi

Victor'ın yüzüğü Emily'nin parmağına taktığı sahnede kullanılan plan eğik açıyla çekilmiştir. Burada ters giden bir şeyler olduğu ifade edilmektedir. Emily'nin eli, gotik üsluptaki modern klasik olan *Night of the Living Dead* (1968) filmine bir göndermedir. Resim 54'te görüleceği üzere, kuzgunların ağaçlarda durduğu plan sembolik bir anlam taşımaktadır. Kuzgunlar, bazı inançlarda yaşam ve ölümün arabulucuları olarak görülmektedirler (Lévi-Strauss, 1963: 224). Bu açıdan kuzgun hayvanının seçilmiş olması, filmin ana temasıyla eşleşmektedir. Kuzgun, gotik literatürde önemli bir hayvandır. Edgar Allan Poe'nun *The Raven* (1845) şiiri örnek gösterilebilir.

Resim 54. Kuzgunların Görüldüğü Sahne ve Emily ve Victor'ın Taş Köprüde Karşılaştıkları Sahne



Kuzgun, bu sahnede Victor'ın ölümlerle olan yüzleşmesini sembolize etmek amacıyla kullanılmıştır. Emily'nin yeryüzüne çıktıktan sonra Resim 54'te görüldüğü gibi Victor ile taş köprüde karşılaştığı sahnede kurulan plan birçok gotik parça barındırmaktadır. Katedral, uzun ince sık ağaçlardan oluşan mistik bir orman, ay ışığı ve üstlerinde uçuşan kuzgunlar; gotik bir mizansen oluşturmaktadır. Arkada görülen katedral gotik mimari üslupla yapılmıştır. Gül pencere, kuleler ve sivri kemerlerle üslubu yansıtmaktadır. Victor ve Emily'nin yeryüzüne döndükleri sahnede gördükleri dolunay, Resim 55'te görüleceği üzere animasyonun imkânlarından yararlanılarak kasten büyük gösterilmiştir. Gerçek dünyada yapılan çekimlerde ay, sadece telefoto objektifler kullanılarak büyük çerçevelenebilmektedir. Ancak bu planda geniş açı objektiften

faydalanılmıştır. Tim Burton, dolunayı önceki filmlerinde olduğu gibi burada da gotik bir öge olarak kullanmıştır.

Resim 55. Dolunayın Görüldüğü Sahne ve Emily'nin Şarkı Söylediği Sahne



Ölülerin ten rengi olarak mavi seçilmiştir. İnsan teninin turuncunun tonlarından oluşması ve mavinin turuncuya zıt renk oluşu buna sebep olarak gösterilebilir. Mavi aynı zamanda Emily'nin ölüler dünyasında sıkışmışlığının temsili ve özgürlükle ilişkili olarak kullanılmıştır. Filmin giriş sahnesinde görülen fanusun içindeki kelebek mavidir. Victor, bu kelebeği özgür bıraktığı gibi Emily'i de filmin sonunda özgür kalmasına yardımcı olmaktadır. Mavi rengin bir başka anlamının da Emily'nin melankolisi olduğu söylenebilir. Resim 55'te görüldüğü gibi; Emily diğer karakterlerden daha yoğun bir mavi barındırmaktadır. Örneğin, diğer ölü karakterlerden farklı olarak sadece Emily'nin saçları mavidir.

3.5.2. Aydınlatma

Victor ölüler diyarına ilk geçtiğinde, film boyunca görülmeyen canlı renklerde ışıklar sahneye hâkimiyet kurmaktadır. Bu aydınlatma ölüler diyarının, canlıların tarafına zıt olarak daha mutlu olduğunu göstermek için yapılmıştır.

Resim 56. Victor'un Ailesinin Victoria'nın Ailesinin Evine İlk Kez Girdiği Sahne ve Emily'nin Ölüm Hikâyesinin Anlatıldığı Sahne



Tim Burton, aydınlatma teknikleriyle oynayarak gotik fikirleri yaratıcı bir şekilde kullanmıştır. Burada Victoria Dönemi'ndeki baskıcı rejim, aşk evliliğine karşıtlık,

yoşlaşmışlık gibi toplumsal sorunların ifadesi olarak yeryüzünde daha cansız ve soluk bir aydınlatma tercih edilmiştir. Resim 56'da görüldüğü üzere, Victor'un ailesinin Victoria'nın ailesinin evine ilk kez girdiği sahnede Tim Burton'ın diğer filmlerinde de kullandığı kapının ardından gelen güçlü ışıqla uzun ve dışavurumcu gölgeler oluşturma tekniğı görülmektedir.

Emily'nin ölüm hikâyesinin anlatıldığı sekansta öldürüldüğü an, bir duvara yansıyan gölgelerle canlandırılmıştır. Resim 56'da görüldüğü üzere, burada kullanılan teknik, gotik üslubu barındıran ilk yapımlardan olan *Nosferatu* (1922) filminin akıllarda yer eden aydınlatmasına bir gönderme niteliğı taşımaktadır.

3.5.3. Set Tasarımı

Film, Victoria Dönemi İngiltere'sinin kasvetini ve soğukluğunu set tasarımında göstermektedir. Bu dönemde gotik mimari yeniden canlanmıştır. Hikâyenin geçtiğı köy gotik mimari üslubu barındırmaktadır. Resim 57'de görüleceğı üzere; filmin isminin yazdığı planda görülen Victoria karakterinin yaşadığı ev de sivri kemerleri, uzun pencereleri ve çatı kuleciğıyle bu stile uygundur. Evin içinin gözüktüğü sahnede; yerdeki desenler, uzun ve kasvetli duvarlar, karanlık kalan köşeler, büyük merdivenler ve şömineyle uygunluk devam etmektedir.

Resim 57. Victoria karakterinin yaşadığı Evin Görüldüğü Sahne ve Emily ve Victor'ın Ölüler Diyarında Konuştukları Sahne



Ölüler diyarında her şey ölümle alakalıdır ve gotik öğeler bolca kullanılmıştır. Örneğın; tabut şeklinde dolaplar, koltuklar ve kapılar, örümcek ağları ve yıkık dökük mekânlara sıkça rastlanmaktadır. Ölüler diyarının tasarımında temel alınan üslup dışavurumcu filmlerden gelmektedir. Resim 57'de görüldüğü gibi, çarpık ve uzun evler, yamuk merdivenler ve tırabzanlar gibi parçalardan faydalanılmıştır.

3.5.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Victor ve Victoria karakterlerinin kıyafetleri döneme uygun olmasıyla ve çizgili desenleriyle gotik modasını taşımaktadır. Film boyunca görülen kostümlerin ve saç tasarımlarının, Victoria Dönemi'ne ait olması sebebiyle tamamı üsluba uygundur. Özellikle ana karakterlerde dikkat çeken göz çevresine uygulanan koyu makyaj karakterleri ölü gibi göstermektedir.

3.6. SWEENEY TODD: THE DEMON BARBER OF FLEET STREET (2007)

Hugh Wheeler'ın kitabından, Stephen Sondheim'ın bestesinden ve Christopher Bond'ın müzikalinden uyarlama olan filmin konusu şu şekildedir: Victoria Dönemi Londra'sında bir berber olan Benjamin Barker, Lucy'le evlenir ve Johanna adında bir çocukları olur. Lucy'nin güzelliği yargıç Turpin'in ilgisini çeker. Turpin, Lucy'nin kocasını haksız yere bir suçla itham eder ve sürgüne yollar. Böylece Lucy'yi himayesi altına alarak taciz eder. On beş yıl sonra berber Benjamin, yeni kimliği Sweeney Todd olarak intikam arayışıyla Londra'ya geri döner. Sweeney, etli turta dükkânının sahibi Mrs. Lovett'le tanışır. Lovett ona, Lucy'nin yıllar önce arsenik içtiğini ve Turpin'in kendini Johanna'nın varisi olarak atadığını söyler. Sweeney Todd, Lovett'in dükkânının üstünde bir berber dükkânı açar ve ailesini elinden alanlara karşı suç saldırısı başlatır.

Sanat yönetimi ve kostüm alanında eleştirmenlerden olumlu tepkiler alan film, en iyi sanat yönetimi dalında Oscar kazanmıştır. En iyi oyuncu ve en iyi kostüm tasarımı dalında da Oscar'a aday olmuştur.

Yönetmen: Tim Burton

Senaryo: John Logan, Hugh Wheeler, Christopher Bond

Görüntü Yönetmeni: Dariusz Wolski

Yapım Tasarımcısı: Dante Ferretti

Oyuncular ve Roller: Johnny Depp: *Sweeney Todd*, Helena Bonham Carter: *Mrs. Lovett*, Alan Rickman: *Yargıç Turpin*, Timothy Spall: *Beadle*, Sacha Baron Cohen: *Pirelli*, Jamie Campbell Bower: *Anthony*, Laura Michelle Kelly: *Lucy*, Jayne Wisener: *Johanna*, Ed Sanders: *Toby*

Yapım Yılı: 2007

Süre: 116 dakika

Bütçe: 50 milyon dolar

Dağıtımçı: Paramount Pictures, Warner Bros.

3.6.1. Sinematografi

Şehrin çürümüşlüğü'nün metaforu, Mrs. Lovett'in yaptığı çörekle anlam kazanmaktadır. Resim 58'de görüleceği üzere, bu çöreğe tek bir yakın çekim plan ayrılmıştır. Anthony, Yargıç Turpin'in evinden atıldıktan sonra Johanna'nın penceresine bakarak şarkı söylemektedir. Anthony, pencere ve gargoylenin görüldüğü geniş plan alt açıyla çekilmiştir. Burada gargoyle, Yargıç Turpin'i sembolize etmektedir. Turpin'in, Anthony'den üstün olduğu gargoylenin kompozisyondaki konumuyla ve alt açıyla ifade edilmektedir.

Resim 58. Mrs. Lovett'in Çöreğinin Görüldüğü Açı ve Anthony'nin Gece Sokakta Yürüdüğü Sahne



Johanna, tımarhaneye yatırıldıktan sonra Anthony'nin gece sokakta yürüdüğü plan yerden yüksekte başlamaktadır. Resim 58'de görülen kompozisyonda yapılan pozlama, gökyüzündeki detayları ortaya çıkaracak ve binaları karanlıkta bırakacak şekilde ayarlanmıştır. Kompozisyonun merkezine alınan gotik mimari üslupla yapılmış katedral, plana hâkimiyet kurmaktadır. Kurulan kompozisyon, üslubun önemli özelliklerini barındırmaktadır. Çerçevenin çoğunda karanlık yapıların bulunması, merkezdeki katedral, gaz ateşiyle yanan sokak lambaları, uzaklarda çakan şimşek, gökyüzüne baskın olan ay ışığı ve kasvetli bulutlar gotik bir mizansen yaratılmasını sağlamıştır.

Tüm filme hâkim olan soluk ve yüksek kontrastlı görünüm ilk sahnelerde de bulunmaktadır. Bu yapımda da *Batman Returns* (1992) ve *Sleepy Hollow* (1999) filmlerinde yapıldığı gibi bir renk işleme yöntemi kullanıldığı anlaşılmaktadır. Tim Burton yalnızca Sweeney'nin geçmişini anlattığı sekansta ve Mrs. Lovett'in hayal

sekansında canlı renkler kullanmıştır. Bunun dışında film boyunca tüm renkler soluk olmasına rağmen kırmızı rengi canlı gözükmektedir.

Resim 59. Mrs. Lovett'in Dükkânının Müşteriyle Dolduğu Sahne ve Mrs. Lovett'in Hayal Kurduğu Sahne



Kırmızı renk bu filmde kötülüğün sembolü olarak kullanılmıştır ve çoğunlukla Mrs. Lovett karakteriyle özdeşleştirilmiştir. Onun ilk görüldüğü planda, giydiği kıyafet kırmızı renk barındırmaktadır. Sweeney, Mrs. Lovett'in planlarına uydukça kana bulanmakta ve onun kırmızı rengini almaktadır. Kötülüğün Mrs. Lovett'ten yayıldığı anlaşılmaktadır. Bu olgu, Resim 59'da görüldüğü gibi Sweeney Todd'un ve Mrs. Lovett'in işlerinin iyi gittiğinin gösterildiği sekansta; berber tabelası, masadaki mumlar ve dükkânın lambalarının rengiyle aktarılmıştır. Kötülüğün yayılması film boyunca hız kazanmaktadır ve ölen kişilerin sayısı arttıkça kırmızı rengin kullanımı da artmaktadır. Örneğin; Resim 59'da da görüldüğü üzere Mrs. Lovett'in kıyafetleri ve saçı, Sweeney Todd'la kurduğu hayal sekansında en canlı halini almaktadır. Final sahnesinde, Sweeney Todd ve karısı yerde kanlar içinde kıpkırmızı bir halde durmaktadır. Bu esnada kanın yayılmaya devam etmesiyle metafor daha fiziksel bir görünüm kazanmaktadır. Geçmişe dönüldüğünün anlaşılması için geçmiş sekanslarında sarı renk görüntüye hâkim olarak kullanılmıştır.

3.6.2. Aydınlatma

Filmin geçtiği dönemde elektrikli aydınlatmanın henüz icat edilmemiş olması sebebiyle görüntüde kullanılan ışıklar doğal kaynaklardan gelmektedir. Gotik üslupta doğa güçlerinin hâkimiyetinin önemli yer tutması bu aydınlatma biçimini üsluba uygun kılmaktadır. Film boyunca kullanılan ışık düşük güçtedir ve derin gölgeler yaratacak şekilde yapılandırılmıştır. Mrs. Lovett'in hayal kurduğu sekansta gölgelerin neredeyse olmadığı aydınlık bir ışıklandırma tercih edilmiştir. Bu sayede filmin gerçek dünyasına bir karşıtlık yaratılmıştır.

Resim 60. Beadle'ın, Lucy'i Yargıç Turpin'in Evine Götürdüğü Sahne ve Mrs. Lovett'in Bodrum Kata İndiği Sahne



Resim 60'ta görülen Beadle'ın, Lucy'i Yargıç Turpin'in evine götürdüğü sahnede ters ışık kullanılmıştır. Karakterin yüzünde bir aydınlatma olmaması, onun kötü bir şeyin peşinde olduğunu ifade etmektedir. Resim 60'ta görüldüğü gibi aynı teknik Mrs. Lovett'in bodrum kata girdiği sahnelerde de kullanılmıştır. Bu şekilde, gizemli ve tehlikeli bir duygu verilmiştir.

3.6.3. Set Tasarımı

Resim 60'ta görülen merdivenler gotiğin çürüme ve tekinsizlik temalarıyla ilişkili olarak kullanılmıştır. Mrs. Lovett, gizli işler peşinde ve o ana kadar olduğundan daha kötü şeyler yapmak üzere olduğu için merdivenlerden aşağı inerken gösterilmiştir.

Resim 61. Victoria Dönemi Londra'sının Genelden Görüldüğü Sahne ve Anthony'nin Yargıç Turpin'in Evinden Atıldığı Sahne



Film, sisin arasından yavaşça beliren bir gemiyle başlamaktadır. Gotik üsluptaki filmlerde, gizem ve tekinsizlik yaratmak için kullanılan sis; film boyunca varlığını korumaktadır. Üslubun en çok kabul gördüğü yerin İngiltere olması, filme gotik bir doku kazandırmaktadır. Resim 61'de görüldüğü üzere yapımda; Sanayi Devrimi'nin etkisiyle makinelerin dumanı içinde kalmış, gri, çürümüş, farelerin istila ettiği bir Londra tasarlanmıştır. Bu görünümün oluşturulmasında, Gustave Dore'un *London: A Pilgrimage* (1872) illüstrasyonlarından esinlenilmiştir. Gustave'ın bu çalışmaları dramatik ışık ve

gölge kullanımı, Victoria Dönemi ortası Londra'sının atmosferini yakalamadaki gücüyle ünlenmiştir (The Guardian, 2015).

Gotik bağlamda bu set tasarımı ve mekân seçimi düşünüldüğünde, çürümüş bir şehrin üslubun kullanımını destekleyeceği fark edilmektedir. Çünkü gotik üslupta, doğanın gücü ve insan yapılarının çürüyüp eskiyerek yok olması sık sık üzerinde durulan bir konsepttir. Resim 61'de görülen Yargıç Turpin'in evinin kurulum planında, evin önünde iki tane gargoye görülmektedir. Bu heykeller yargıcın kötü karakterinin dışavurumu olarak seçilmiştir. Burton, baş düşman karakterin gargoye üzerinden metaforunu *Batman* (1989) ve *Batman Returns* (1992) filmlerinde de yapmıştır. Hikâyede bir yeri olmamasına rağmen gotik bir unsur olarak mezarlık sahnesi kullanmıştır. Sahne, yaprakları olmayan kuru ağaçlarla üsluba uydurulmuştur.

3.6.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Filmin geçtiği zamanın Victoria Dönemi olması nedeniyle figüranlar dahil tüm karakterler gotik estetiğe göre giydirilmiştir. Sweeney'nin saçında gotik romandan uyarlama *Bride of Frankenstein* (1935) filminde Mary Wollstonecraft Shelley karakterinin saçına benzer beyaz bir hat geçmektedir. Mrs. Lovett'in saç, filmin ilk başlarında siyah renktedir. Karakter, güç kazanmasıyla saç gittikçe kırmızı bir renge dönmektedir. Mrs. Lovett'in içindeki kötülük ve şeytani yanı bu şekilde sembolize edilmiştir. Mrs. Lovett'in Sweeney Todd'la gelecek hayali kurduğu sekansta kendisi renkli giyinirken Sweeney Todd renksiz giydirilmiştir. Özellikle kumsal sahnesinde Sweeney Todd, siyah beyaz çizgili hapisane kıyafeti giymektedir. Burada Sweeney'nin, Lovett'in dünyasında hapsediği gotik bir üslupla anlatılmıştır.

3.7. DARK SHADOWS (2012)

1966 ve 1971 yılları arasında yayınlanmış Dan Curtis'in yaratıcısı olduğu aynı isimli gotik pembe diziden uyarlama olan yapımın konusu şöyledir: 1752 yılında, Joshua ve Naomi Collins, genç oğulları Barnabas'la Liverpool'dan Amerika'ya yeni bir hayat kurmak için yelken açar. Ancak okyanusu aşmak dahi ailelerine musallat olan gizemli lanetten kurtulmalarına yetmeyecektir. Yirmi yıl sonra Barnabas, Collinsport kasabasını eline almış güçlü biri olur. Collinwood Malikânesi'nin sahibi, güçlü ve zengin olan Barnabas, Angelique Bouchard'ın kalbini kırma hatasına kadar eğlence düşkün bir adam olarak hayatını sürdürür. Angelique, onu bir vampir olmaya mahkûm eder ve canlı canlı gömer. İki asır sonra Barnabas şans eseri mezardan kurtulur ve 1972'nin değişmiş

dünyasıyla karşı karşıya kalır. Malikânesine geri döner. Barnabas'ın, her biri kendi sırrını barındıran Collins ailesinden kalanlarla modern dünyaya alışması gerekmektedir.

Yönetmen: Tim Burton

Senaryo: Seth Grahame-Smith, John August, Dan Curtis

Görüntü Yönetmeni: Bruno Delbonnel

Yapım Tasarımcısı: Rick Heinrichs

Oyuncular ve Roller: Johnny Depp: *Barnabas Collins*, Michelle Pfeiffer: *Elizabeth Collins Stoddard*, Helena Bonham Carter: *Dr. Julia Hoffman*, Eva Green: *Angelique Bouchard*, Jackie Earle Haley: *Willie Loomis*, Jonny Lee Miller: *Roger Collins*, Bella Heathcote: *Victoria Winters*, Chloë Grace Moretz: *Carolyn Stoddard*, Christopher Lee: *Clarney*

Yapım Yılı: 2012

Süre: 113 dakika

Bütçe: 150 milyon dolar

Dağıtımçı: Warner Bros.

3.7.1. Sinematografi

Yönetmen, *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007) filminde olduğu gibi Resim 62'de görüleceği üzere, bu filmde de sislerin arasından çıkan bir gemiyle açılış yaparak hem gotik üslubun hem de kendi filmlerinin arasındaki tutarlılığı devam ettirmiştir. Filmin başında Barnabas'ın okuduğu kitap, gotiğin ortaya çıktığı döneme aittir ve açık olan sayfada şeytan tasviri yer almaktadır.

Resim 62. Barnabas'ın Gemiyle Geldiği Sahne ve Josette DuPres'in Uçurumdan Atladığı Sahne



Josette DuPres karakterinin uçurumdan atladığı sahne doğa olaylarıyla gotik üslubun özelliklerine büründürülmüştür. Resim 62'de görüldüğü gibi bunlar; fırtına,

yağmur, yıldırım, rüzgâr ve şiddetli dalgalarıdır. Bu sahne, gotik üsluptaki romantik film *The Uninvited* (1944) filminden esinlenilmiştir. *The Uninvited* (1944) filminde de konunun geçtiği gotik malikâne uçurumun yakınındadır ve uçurumda tek başına duran yapraksız, eğik bir ağaç bulunmaktadır. Bu filmde de kadın karakter, açık renk bir elbise giymekte ve uçurumdan atlamaktadır. Barnabas'ın vampire dönüşmesinin ardından görülen sahnede halkın meşalelerle kapısına dayanması gotik öğeler barındıran klasiklerden *Frankenstein* (1931) filminden alınan bir mizansendir.

Yetişkin Barnabas'la Angelique'in görüldükleri ilk sahnede pencerelerden dışarıya kırmızı renk yansımaktadır. Resim 63'te görüleceği gibi içeride de perdelerin yarattığı kırmızı ışık ve tonlar hâkimdir. Film boyunca bu renk, gotiğin ana renklerinden biri olmasının yanında ikili arasındaki ilişkiyi de temsil etmek için kullanılmıştır.

Resim 63. Barnabas'ın Gizli Odayı Açtığı Sahne ve Angelique ve Barnabas'ın Konuştuğu Sahne



Kırmızının filmde çağrıştırdığı anlamlar ise aşk, şiddet, vampirlik ve kötülüktür. Kırmızı rengin Barnabas ve Angelique metaforu olarak kullanıldığı yerlere; Barnabas sokakta yürürken yakın planda yanan trafik ışığı, evin içindeki masa lambaları ile perdeler, Angelique'in sürdüğü araba, şirket çalışanlarının iş kıyafetleri ve Angelique'in parti sahnesinde giydiği elbise, Barnabas'ın kolyesi ve limandaki patlama örnek gösterilebilir.

3.7.2. Aydınlatma

Filmin gece dışarıda geçen sahnelerinin büyük çoğunluğunda gotik unsurlardan biri olan ay ışığı kullanılmıştır. Her ne kadar bir komedi filmi olsa da filmin genelinde düşük pozlamalı aydınlatma tekniğiyle kasvetli bir atmosfer yaratılmıştır. Çünkü film aynı zamanda bir vampir hikâyesidir. Filmin çatışmasının son bulduğu ve evin yandığı sahnede, alevlerin ışığı ters ışık olarak kullanılmıştır. Sahnede başka hiçbir ışık kaynağı bulunmamaktadır. Böylece aydınlatma tekniğiyle, doğanın hâkim güç olduğu gösterilmiştir.

3.7.3. Set Tasarımı

Filmin geçtiği Collinwood Malikânesi; göz pencereleri, çatı kulecikleri, sivri kemerleri, uzun pencereleri, kuleleri ve kapısıyla gotik mimari öğeler barındırmaktadır. Malikânenin konumu, ıssız bir ormanın sardığı bir tepede ve kasabadan uzaktadır. Aynı zamanda malikânenin yakınlarında gotik öğelerden olan sivri bir uçurum bulunmaktadır. Resim 64'te görüleceği üzere bir cadı olan Angelique'in, filmin başında Barnabas'a ortaçağ yöntemleriyle bir büyü yaptığı görülmektedir. Kaynayan cadı kazanı, çeşitli bitkiler ve ölü hayvan parçaları üslubun cadılıkla bağlantılı öğeleridir. Collinwood Malikânesi'nin 1970'lerdeki görünümü, sarmaşıkların binayı sarmasıyla, bakımsızlığıyla ve kuruyan otlarıyla gotik üsluba daha da uymaktadır. Doğa, insan yapımı bu binayı ve önündeki arabayı ele geçirmiş ve onun ölümlülüğünü ortaya çıkarmıştır.

Resim 64. Angelique'in Cadılık Yaptığı Sahne ve Collinwood Malikânesi'nin İçinin Görüldüğü Sahne

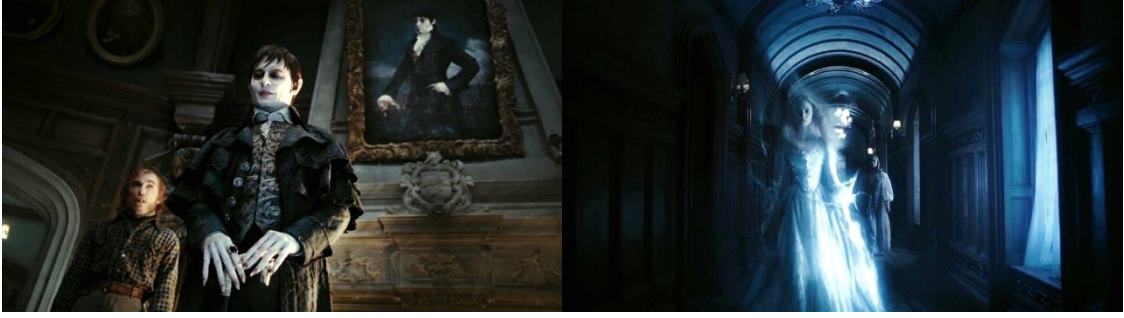


Resim 64'te görülen malikânenin iç kısmı baştan aşağı gotik mimari üslupla bezenmiştir. Bunlara; şamdanlar, gotik heykeller, büyük şömineler, geniş merdivenler, gösterişli avizeler, uzun duvarlar ve pencereler, kaburgalı tonozlar, sivri kemerler, triforyumlar, desenli zeminler ve işlemeli sütunlar örnek gösterilebilir. Evin gizli bir geçidi bulunmaktadır. Gizli geçitler, gotik mekân yaratımında önemli bir unsurdur. Evin büyüklüğünü ve kasvetini vurgulamaktadır.

3.7.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Resim 65'te görüleceği gibi, film boyunca Barnabas, 18. yüzyıl modasında giyinmektedir. Karakter, vampir oluşuyla ise klasik gotik canavar Kont Dracula'ya benzemektedir. Josette karakteri hayalet olarak Victoria karakterine ilk görüldüğü sahnede, çarşaf giymiş hayalet kostümüyle gelmektedir. Ardından asıl hayalet görünümüne bürünmektedir.

Resim 65. Barnabas'ın Kendi Tablosunun Önünde Durduğu Sahne ve Josette'in Hayalet Olarak İlk Kez Görüldüğü Sahne



Resim 65'te görüldüğü üzere Josette, öldüğü döneme ait kostümüyle ve doğaüstünün bir yansıması olarak hayalet oluşu sebebiyle gotik üslubu taşımaktadır. Filmde konuk oyuncu olarak şarkıcı Alice Cooper yer almaktadır. Alice Cooper; gotik işleri, sahnede kullandığı makyajı ve giyim tarzıyla filmin üslubuna katkı sağlamıştır.

3.8. FRANKENWEENIE (2012)

Tim Burton'un 1984 yılında yaptığı aynı isimli kısa filminden uyarlama olan yapımın konusu kısaca şöyledir: Banliyöde yaşayan Victor Frankenstein isimli bir çocuk, köpeği Sparky'yi ev yapımı canavar filmlerinde oynatır. Bir gün Sparky araba çarpması sonucu ölür. Victor köpeğini hayata geri getirmeye karar verir. Bunun için bildiği tek yolsa bilim deneyi yapmaktır. Victor, köpeğini mezardan çıkarır ve okulda Mr. Rzykruski'nin yaptığı elektriğin kurbağalar üzerindeki etkisi deneyini geliştirerek köpeği üzerinde uygular. Ancak hayata geri döndükten sonra Sparky, mahallede korku ve teröre sebep olur ve mahalledeki bazı kişiler bu yeniden hayata döndürme deneyinin peşine düşerler. Victor, mahalle halkını ve ebeveynlerini köpeğinin bir canavar olmadığına ve onun hala eski iyi dostu olduğuna inandırmak için uğraşır.

Yönetmen: Tim Burton

Senaryo: Tim Burton, Leonard Ripps, John August

Görüntü Yönetmeni: Peter Sorg

Yapım Tasarımcısı: Rick Heinrichs

Oyuncular ve Roller: Catherine O'Hara: *Mrs. Frankenstein*, Martin Short: *Mr. Frankenstein*, Martin Landau: *Mr. Rzykruski*, Charlie Tahan: *Victor Frankenstein*, Atticus Shaffer: *Edgar 'E' Gore*, Winona Ryder: *Elsa Van Helsing*

Yapım Yılı: 2012

Süre: 87 dakika

Bütçe: 39 milyon dolar

Dağıtımçı: Walt Disney Studios Motion Pictures

3.8.1. Sinematografi

Filmin giriş sekansında görülen evin posta kutusunda ailenin soy ismi Frankenstein yazmaktadır. Bu isim Mary Shelley'in ünlü roman karakteri Dr. Frankenstein'dan gelmektedir. Okulda öğretmen olan Mr. Rzykruski, yönetmenin ilk filminde de saygı duruşu yaptığı gotik unsurlar barındıran klasik film oyuncusu Vincent Price'a benzetilmiştir. Victor'ın Sparky'nin mezarını kazdığı sahnede tamamen dolunayın doldurduğu bir kompozisyon görülmektedir. Dolunay üslubun tekrar eden parçalarından biridir. Dolunay aynı zamanda dönüşümü sembolize etmektedir. Bu sebeple gotik üsluptaki kurtadam filmlerinde sıkça kullanılmaktadır. Bu filmde dolunay, Sparky'nin dönüşümünü anlatmak için seçilmiştir.

Resim 66. Victor'ın Köpeğini Mezardan Çıkardığı Sahne ve Mr. Whiskers'ın kazık saplanarak öldüğü Sahnede



Resim 66'da görüldüğü üzere, Victor'ın köpeği mezardan çıkarmasının getireceği uğursuz olayların uyarıcısı olarak gotik bir sembol olan siyah kedi kullanılmıştır. Frankenstein ailesi, Victor'ın köpek cesedini eve taşıdığı gece televizyonda üslubun klasiklerinden *Dracula* (1958) filmi oynamaktadır. Victor'ın Sparky'yi merak edip odasına koştuğu sahnede, merdivenlerden çıktığı plan eğik açıyla çekilmiştir. Böylece dışavurumcu bir anlam oluşturulmuştur. Sparky'nin kendi mezarına gittiği sahnede gotik bir öge olan yarasalar etrafını sarmaktadır. Başka bir gotik öge olan örümcek, Nassor karakterinin kendi evcil hayvanının mezarını açtığı sahneye yerleştirilmiştir. Sparky'nin halk tarafından ellerinde meşale ve ilkel aletlerle kovalandığı sahne, doğrudan *Frankenstein* (1931) filmindeki kızgın halk sahnesine gönderme yapmaktadır. Resim 66'da görülen Mr. Whiskers, kazık saplanarak öldüğü sahnede yarasa kanatları nedeniyle vampir arketipinin bir örneğine dönüşmektedir.

Frankenweenie (2012) filmi siyah-beyaz çekilmiştir. Tim Burton gotik bir hikâye anlatırken bunu sinemanın ilk yıllarına ve gotik üslubun kökenlerine yaraşır bir şekilde siyah-beyaz tercih ederek yapmıştır. Filmdeki kontrastın yoğun kullanımı filmin gotiğe bakan karanlık yanını desteklemektedir. Renklerin olmayışı, canlılıktan uzakta yani ölümü hissettiren bir yapı kurulmasını sağlamıştır.

3.8.2. Aydınlatma

Yan komşunun görüldüğü ilk planda, dışavurumcu bir aydınlatma kullanılmıştır. Resim 67’de görüleceği gibi, Mr. Burgemeister’ın, biçim değiştirmiş büyük gölgesiyle kötü karakter olduğu anlatılmaktadır. Sınıfta kurukafanın gözüktüğü sahnede aşağıdan vuran ve gotik üsluba sahip filmlerde kullanılan aydınlatma tekniğine başvurulmuştur.

Resim 67. Bahçede Mr. Burgemeister’ın Gölgesinin Görüldüğü Sahne ve Mr. Rzykruski’nin Kürsüde Konuşma Yaptığı Sahne



Aynı teknik; Victor ve Edgar’ın balığı canlandırdığı sahnede, Mr. Burgemeister ve Resim 67’de görülen Mr. Rzykruski’nin okulda konuşma yaptığı sahnede ve Mr. Whiskers’ın dönüştüğü sahnede kullanılmıştır. Benzer bir şekilde ışığın tepeden kullanımıyla yüz hatlarında tekinsiz gölgeler oluşturan bir aydınlatma biçimi, Toshiaki’nin kötü planlar yaptığı sahneye uygulanmıştır. Victor’ın köpeği ölene kadar hava güneşli ve kasaba aydınlıktır. Köpek öldükten sonra gökyüzü kapanmaktadır ve Victor’ın üzüntüsüyle eşleşen kasvetli bir atmosfer oluşmaktadır. Victor’ın köpeğini canlandırmak için hazırlık yaptığı sahnede kullanılan ışık, onun gölgesini yanlış bir şey yaptığını belirtecek şekilde dışavurumcu üslupla arkasındaki duvara yansıtmaktadır. Victor’ın arkadaşlarının ondan gizli odasına girdiği sahnede, gölgeleri merdivenlerden çıkarken duvara yansıtılmıştır. Buradaki yöntem gotik üslupta bir klasik olan *Nosferatu* (1922) filminin ünlü planı olan Kont Orlok karakterinin merdivenden çıkma sahnesindekiyle aynıdır.

3.8.3. Set Tasarımı

Sınıfın ilk görüldüğü sahnede gotiğin temel kavramlarından, ölümün temsili olarak kuru kafa ve iskelet kullanılmıştır. Tim Burton, diğer filmlerinde olduğu gibi *Frankenweenie* (2012) filminde de mezarlık mekânından faydalanmıştır. Hem filmin konusuna hem de üsluba uygun olarak mezarlık ölümle doğrudan bağlantılıdır. Resim 68’de görüleceği üzere, Victor’ın köpeğini canlandırdığı sekansta kullanılan set tasarımı *Frankenstein* (1931) filmindeki laboratuvarı hatırlatmaktadır.

Resim 68. Victor'un Sparky'yi Canlandırdığı Sahne ve Yel Değirmeninin İlk Kez Görüldüğü Sahne



Resim 68’de görülen Tim Burton, *Sleepy Hollow* (1999) filminde yaptığı gibi, *Frankenstein* (1931) filmine bir saygı duruşu olarak terk edilmiş ve bir tepede yer alan yel değirmenini ana çatışma sahnesi için seçmiştir. Aynı zamanda yönetmen, *Edward Scissorhands* (1990) filminde kullandığı banliyö ile gotik mekân arasındaki zıtlığı yeniden kullanışı onun auteur filmografisini desteklemektedir.

3.8.4. Kostüm, Makyaj ve Saç

Animasyon tekniğinin verdiği özgürlük sayesinde filmin neredeyse tüm karakterleri belli ölçüde grotesk yapılmıştır. Karakterlerin ölü gibi bakan gözleri, göz çevrelerindeki karartma ve çarpık vücut şekilleri gibi nitelikleri üsluba uygundur. Resim 69’da görüleceği gibi Victor’ın sınıf arkadaşları gerek isimleriyle gerekse biçimsel benzerlikleriyle gotik klasiklere ve uyarlamalarına gönderme yapmaktadır.

Edgar ‘E’ Gore karakteri, *The Hunchback of Notre Dame* (1939) filmindeki Quasimodo karakterine benzemektedir. Nassor karakteri, *Frankenstein* (1931) filmindeki canavara benzemektedir. Victor, Edgar ve Elsa karakterleri çizgili kostümleriyle gotik modasını yansıtmaktadırlar. Victor’ın köpeğini canlandırdığı sekansta giydiği kostüm, *Frankenstein* (1931) filmindeki doktorun kıyafetine benzemektedir. Canlandıktan sonra Victor’ın köpeği Sparky, dikişlerle ve boynunda bir çift vidayla *Frankenstein*’ın canavarı gibi görünmektedir.

Resim 69. Victor Sınıfının Görüldüğü Sahne ve Persephone'un Saçının Değiştiği Sahne



Resim 69'da görüldüğü üzere Persephone isimli köpek, Sparky'yi koklarken çarpıldıktan sonra *Bride of Frankenstein* (1935) filmindeki Mary Wollstonecraft Shelley karakterinin saç stiline benzer bir görünüm almaktadır. Nassor karakterinin, panayırda canavarlardan kaçarken kazara sargı bezlerine sarıldığı sahnedeki görünümü, gotik canavarlardan *The Mummy* (1932) filmindeki mumya olan Imhotep karakterini anımsatmaktadır.

4. TIM BURTON SİNEMASININ BARINDIRDIĞI GOTİK UNSURLAR BAKIMINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Tim Burton sinemasından örnekleme dahil edilen 2000 yılı öncesi filmlerinden *Beetlejuice* (1988), *Batman* (1989), *Edward Scissorhands* (1990), *Sleepy Hollow* (1999); 2000 yılı sonrası filmlerinden *Corpse Bride* (2005), *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007), *Dark Shadows* (2012) ve *Frankenweenie* (2012) mizansen unsurları ile incelenmiş ve barındırdıkları gotik öğeler saptanmıştır.

Çalışmada, Tim Burton'ın filmlerinde mizansen kurulumu bağlamında çoğunlukla tekrar eden gotik öğeler kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Filmlerde; set tasarımı, sinematografı, aydınlatma, kostüm, makyaj ve saç tasarımında kullandığı yöntemler ve öğeler sayesinde karanlık bir atmosfer kurduğu tespit edilmiştir. Tim Burton, bu öğeleri kullanırken sık sık gotik edebiyattan eserlere, gotik üslubu kullanan filmlere, gotik mimariden yapılara ve gotik üslubun ruhunu temsil eden sembollere göndermeler yapmıştır. Söz konusu filmlerde mizansen kurulumunda görülen gotik öğelerin neler olduğuna ilişkin tarafımızca oluşturulan ve aşağıda yer alan Tablo 1'in bu konuda bundan sonra yapılacak akademik çalışmalar açısından da önemli bir veri oluşturacağı düşünülmektedir. Tablo 1'de de yer verilecek olan ve gotik üsluba ilişkin unsurlar olarak adlandırılacak öğeler şunlardır:

- | | |
|--|---|
| 1. Akıl hastaneleri | 14. İşkence |
| 2. Ay ışığı | 15. Kara kediler |
| 3. Cadılar | 16. Kurukafalar |
| 4. Dışavurumcu ışık | 17. Kuzgunlar |
| 5. Dışavurumcu set tasarımları | 18. Merdivenler |
| 6. Gotik makyaj stilleri | 19. Mezarlıklar |
| 7. Gotik mimariyle inşa edilmiş katedraller | 20. Miras kalan lanetler |
| 8. Gotik mimariyle yapılmış yerleşim yerleri | 21. Mum ışığı |
| 9. Grotesk heykeller | 22. Ölüm |
| 10. Grotesk karakterler | 23. Örümcekler ve örümcek ağları |
| 11. Harabe mekânlar | 24. Sis veya duman |
| 12. Hayaletler | 25. Siyah-beyaz çizgili kıyafetler |
| 13. İssiz ormanlar | 26. Şeytanlar |
| 27. Şimşek | 31. Yarasalar |
| 28. Vampirler | 32. Zindanlar, gizli geçitler ve odalar |
| 29. Yağmur ya da kasvetli hava | 33. Zombiler |
| 30. Yapıksız ağaçlar | |

Tablo 1. Tim Burton Filmlerinde Gotik Öğelerin Mizansen Bağlamında Tespiti

	FİMLER							
GOTİK ÖGELER	Beetle- juice (1988)	Batman (1989)	Edward Scissor- hands (1990)	Sleepy Hollow (1999)	Corpse Bride (2005)	Sweeney Todd (2007)	Dark Shadows (2012)	Franken- weenie (2012)
1.						✓		
2.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3.				✓			✓	
4.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7.		✓		✓	✓	✓		
8.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9.	✓	✓	✓			✓	✓	
10.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12.	✓			✓	✓		✓	
13.	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
14.				✓		✓	✓	
15.								✓
16.	✓			✓	✓		✓	✓
17.	✓			✓	✓			
18.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20.				✓			✓	
21.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
26.								
27.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
28.							✓	
29.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
30.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
31.	✓	✓		✓	✓		✓	✓
32.		✓		✓		✓	✓	
33.								

Tablo 1’de görüldüğü üzere “ay ışığı, dışavurumcu ışık, dışavurumcu set tasarımları, gotik makyaj stilleri, gotik mimariyle yapılmış yerleşim yerleri, grotesk karakterler, harabe mekânlar, merdivenler, mezarlıklar, mum ışığı, ölüm, örümcekler ve örümcek ağları, sis veya duman, siyah-beyaz çizgili kıyafetler, şimşek, yağmur ya da

kasvetli hava ve yapraksız ağaçlar” yönetmenin filmlerinin tamamında kullanıldığı saptanmıştır.

Tim Burton, gotik kavramının farkında olarak, kasten bu unsurları her filminde kullanmayı seçmiştir. Buradaki temel dayanak noktası, gotik öğeleri kullanan filmlerin, gotik edebiyatın mirasçısı olmasıdır. Bu öğeler, gotik edebiyatta sıklıkla kullanılmaktadır. Keza, gotik öğeleri ilk defa kullanan filmler, gotik edebiyattan doğduğu için bu filmlerde de bu öğeler bolca görülmektedir. Tim Burton, hep kullanacağı öğeler olarak gotiğin ruhunu en başarılı yansıtanları seçmiştir. Gotik denilince akla ilk gelen ve sanat tarihinde de ilk rastlanan form olan gotik mimari, bu filmlerin estetiğinin kaçınılmaz bir unsuru olmuştur. Yönetmen ya ortaçağ gotik katedrallerini ya viktoryen evleri ya da gotik mimari öğeler taşıyan mekânları kullanmıştır. Bu sayede filmler kendiliğinden gotik bir atmosfer yaratan bezeme sahip olmuştur. Merdivenler, yukarı doğru yükselmesiyle yüceliği çağrıştıırken aşağı doğru inmesiyle de gizemi ve bozulmayı çağrıştırmaktadır. Yönetmen, karakterlerin mekânlarına giderken veya gizli işler peşinde oldukları sırada merdivenleri göstermeyi tercih etmektedir. Ay ışığı, mum ışığı ve dışavurumcu ışık; karamsar, doğanın gücünün hâkim olduğu ve tekinsizliğin kol gezdiği bir atmosfer yaratmada etkili olmaktadır. Özellikle dışavurumcu ışık, karakterlerin içlerindeki dehşet duygusunu dışa vurmada önemli bir rol oynamaktadır. Alman dışavurumcu sineması, hem gotik unsurları barındıran ilk filmlerin önemli bir kısmını oluşturduğu hem de gotik estetiğinin sinemadaki tanımını yaptığı için yönetmen tarafından bu filmlerin üslubundan sürekli alıntılar yapılmıştır. Dışavurumcu ışığın yanında dışavurumcu set tasarımlarının tercihi de aynı sebeptendir. Dışavurumcu filmlerde kasvetli dekorlar, her yerde bulunan cinnet ve ölüm temalarını güçlendiren, gotik atmosferi şekillendiren sanat tasarımlarına sahip olduğu için yönetmenin tüm filmlerinde mutlaka yer edinmiştir.

Ölüm, gotik üslubunun başlıca temalarından olduğu için Tim Burton, mezarlıklar ya da doğrudan ölümlerle, filmlerinde temayı seyirciye sürekli olarak hatırlatmıştır. Harabeler, genellikle terk edilmiş, unutulmuş ve yaşamın olmadığı ıssız mekânlardır. Böylece ölüm, terk edilmiş harabe mekânlarla da ifade edilmektedir. Bu yerlerin etrafında bulunan yapraksız ağaçlar canlılığın bittiğini, bakımsızlığı, çürümeyi, unutulmuşluğu ve dolayısıyla ölümü çağrıştırmaktadır. Gotik mekânlarda bulunan örümcek ağları ise uzun zamandır oraya kimselerin uğramadığı izlenimini vermektedir ve bir bilinmezlik hissi yaratmaktadır. Bu mekânların bir zamanlar heybetli ve güzeli yansıtan yerler olması ancak artık çürümüş, eskimiş ve harabe olmaları doğanın ve zamanın gücünü

hatırlatmaktadır. Orada var olan artık güzelliğin değil dehşetin estetiği olmuştur. Hiçbir insan yapısının ve canlının ebedi olmadığı düşüncesini yani gotiğin ruhunu ortaya koymaktadır. Bu sebeple, gotik eserlerde doğanın gücünü ve hakimiyetini vurgulayan öğeler sıkça kullanılmıştır. Yönetmen Tim Burton da filmlerinde aynı şekilde bu doğa güçlerinden her zaman faydalanmıştır. Sis, duman, dehşet veren şimşek, yağmur veya kasvetli hava; aynı şekilde gotiğin ruhunu atmosfere kazandırmaktadır. Sis, kişinin ileride ne olduğunu görmesini engellediğinden bir tekinsizlik hissi; şimşek, eski çağlardan beri insanların açıklayamadığı bir doğa gücü olması nedeniyle dehşet hissini yaratmaktadır. Gotiğin ana temalarından biri olan çürüme de yine doğanın bir gücüdür. Ölümün ve yok olmanın habercisi olan çürüme, groteskliği beraberinde getirmektedir. Bu sebeple grotesk karakterlere ve heykellere mutlaka yer veren Tim Burton, karakterleri gotik modasına uygun giydirmiş ve makyaj tercihlerini üsluba yakışır şekilde yapmıştır. Siyah göz altı makyajı, siyah-beyaz çizgili kıyafetler, viktoryen kostümler, kabarık siyah saçlar gibi seçimler gotik modasını yansıtmak üzere tercih edilmiştir.

Tim Burton'ın; "ıssız ormanlar, yarasalar, grotesk heykeller ve kurukafa" öğelerini yine çalışmanın örnekleme içerisinde yer alan filmlerinde sıklıkla kullandığı görülmüştür. Bu öğelerden ıssız ormanlar; doğanın hakimiyetini, insanın küçük ve aciz olduğu düşüncelerini çağırıştırılmaktadır. Yönetmenin sık kullandığı yarasalar ise hem bir gece hayvanı olması hem de gotik bir tema olan vampirlikle özdeşleştirilmiş olması sebebiyle gotik bir unsur olarak kendini göstermektedir. Vampirliğin gotik olmasının sebebi ölümsüz olmalarıdır. Ölümsüzlük isteği, ölüm korkusundan doğan bir düşüncedir. Vampirin canlı mı ölü mü olduğu konusundaki belirsizlik, tabutundan veya mezarından kalkan vampir figürü konusunda seyirciye tekinsizlik hissettirmektedir. Yönetmenin filmlerinde sıkça kullandığı grotesk heykel gargoyeler genellikle gotik katedrallerde kullanılan bir unsurdur. Çirkin estetiğinin temsili olan gargoyelerin çirkin üretilmelerinin nedeni kötünün tam bir karşılığı olmalarıdır. Gargoyeler şeytan, dragon ve iblisler gibi varlıklarla özdeşleştirilmişlerdir. Tim Burton'ın sık kullandığı kurukafalar da ölüm temasının doğrudan bir temsildir.

"Gotik mimariyle inşa edilmiş katedraller, hayaletler, işkence, zindanlar, gizli geçitler ve odalar", yönetmenin filmlerinin bir kısmında kullanılmışken; "kuzgunlar, cadılar, akıl hastaneleri, kara kediler, miras kalan lanetler ve vampirler" gibi öğelere çok az yer verilmiştir. Bu filmlerde, gotik mimariyle inşa edilmiş katedraller, gotik sanatta önemli bir ifade biçimi olan yücenin karşılığı olarak bulunmaktadır. Katedrallerin

yüksekliği ve büyüklüğü bunu yansıtmaktadır. Mekânların yüceliği sadece dışarıdan değil içeriden de gösterilmektedir. Zindanlar, gizli geçitler ve odalar yine mekânın büyüklüğü ile aynı zamanda ürkütücü ve kasvetli atmosferine katkı sağlamaktadır. Akıl hastaneleri, işkence aletleri ya da işkenceler ise yıkıcı gücün anlatımına yardımcı olmaktadır. Hayaletler ve miras kalan lanetler geçmişten kalan olayları çağrıştırdığı için gotiğin geçmişle olan bağlantısını ve antikliğini vurgulamaktadır.

Yönetmenin filmlerinde “şeytan ve zombiler” gibi unsurlara ise hiç yer verilmediği tespit edilmiştir. Şeytanın ve zombilerin korku sinema türünde çok fazla kullanıldığından ve kendine özgü ayrı bir estetiğe sahip olduğundan kasten başvurulmayan öğeler olduğu söylenebilir. Tim Burton, gotik estetiğin özgünlüğü ve özerkliğini bozmamak amacıyla bu öğeleri kullanmamış olabilir. Bugün bilinen anlamıyla zombiler, gotik edebiyatta ve gotik unsurları barındıran klasik filmlerde görülmemektedir. Yönetmen, yeniden dirilen figür olarak zombi yerine gotiği daha çok yansıtan vampir figürünü tercih etmiştir. Bunun sebebi ise vampir ögesinin popüler kültürde daha gotik bir kavram olarak kabul edilmesi olarak görülmesi ve kullanılması olabilir. Şeytan ise, gotikten de önce bulunan, kökleri çok eskilere dayanan bir figür olmasıyla ve çok geniş bir yelpazede çeşitleri olmasıyla her ne kadar gotik sanatta yerini bulmuş olsa da gotiği en iyi temsil eden öğelerden değildir. Yönetmen bu nedenle şeytan figürünü çok kullanmamış olabilir. Tim Burton, gotik üslubun sinema sanatına temsili konusunda en etkili yönetmenlerden biri olmuş ve gotik öğeleri mizansen kurulumlarındaki tekrarcı kullanımıyla birlikte auteur kimliğini bu üslup üzerinden oluşturmuştur.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Gotik kavramı, ortaçağdan bu yana kullanılmasının yanı sıra günümüzde birçok sanat dalında ve kültürel yaşamda dikkate değer bir yer kaplamaktadır. Mimari bir üslup olarak gotik kavramı içerisine dahil edilebilecek batı coğrafyasında fazlaca katedral ve evin bulunması, edebiyat ile resim sanatlarında bu türde pek çok sayıda eser verilmiş olması ve moda gibi günlük yaşama dokunan alanlarda da kendini hatırı sayılır biçimde göstermesi sayesinde gotik, sinema filmlerinde de kaçınılmaz biçimde, azımsanmayacak miktarda egemen kavramlardan biri olarak ortaya çıkmıştır. Bunun sebebi, sadece sanata aitliğiyle değil bu kavramın yansıttığı, barındırdığı, her yerde ve her duyguda onun bulunması olarak görülebilir. Bilinmeyene olan ilgi, korkunun gündelik yaşantının temel duygusu olması nedeniyle gotiğe pek çok mecrada rastlanılmasını sağlamaktadır. Dehşet, gizem, endişe ve gerilim gibi hisleri canlandırabilmek için gereken atmosfer, gotik sayesinde yaratılabilmektedir. Günümüzün postmodern dünyasına belki de en çok hitap eden kavramlardan biri gotik olmuştur. Eski çağlardan süregelen, nesilden nesile geçen gotik anlatının hala insanlarda birtakım hisler uyandırıyor olması, gotik anlatının görevini şekil değiştirerek dönemine uygun davranması açısından iyi üstlendiğini göstermektedir.

Gotik üsluba, sinema sanatının ilk yıllarından itibaren filmlerde fazlasıyla rastlanmaktadır. Bu sayede zamanla gelişen ve önceki sanat formlarından aldıklarının üzerine yeni öğeler ekleyen gotik, sinema sanatında kendine özgü bir ikonografi oluşturma yolunda gerekli adımları atmaya başlamıştır. Bunlar, film yapımının en temel parçalarından biri olan mizansen kurulumunda yoğun bir şekilde görülebilmektedir. Mizansen unsurları sayesinde filmlerde gotik atmosfer yaratmak mümkündür ve tez çalışmasında da filmleri irdelenen başta Amerikalı yönetmen Tim Burton olmak üzere Guillermo Del Toro, Jennifer Kent, Robert Eggers, Gore Verbinski ve Alejandro Amenábar gibi yönetmenlerin, bu üsluba ait öğeleri kullanarak gotik üslubun sinemada yerini bulmasına katkı sağladıkları söylenebilir.

Mizansen kurulumları, film ikonografisini belirlemekte en temel unsurlardan biri olduğu, ikinci bölümdeki mizansen kurulumuna ilişkin literatür taramasında ve bunun üçüncü bölümde yapılan film incelemelerinde desteklenmesiyle anlaşılmıştır. Tim Burton filmleri üzerinden yapılan incelemelerde filmlerin tamamında gotiğe ait ve ortak bir ikonografi olduğunu doğrular ölçüde çok öğe barındırdığı görülmüş; yönetmenin auteur olarak benimsenmesinde ise bu öğeleri sıkça kullanmasının önemli bir etkisi olduğu

sonucuna varılmıştır. Gotik unsurları barındıran filmlerin yüz yıllar boyu gelişen gotik geleneklerden beslenmesi ayrı bir yapıya sahip olmalarını sağlamıştır. Bu sayede gotiğin, sinemada özgün bir mizansen kurulumuna sahip olduğu saptanmıştır. Tim Burton sinemasında kullanılan mizansen unsurlarının; gotik mimari, gotik resim, gotik heykel, gotik edebiyat ve gotik unsurları kullanan klasik filmlerden miras edinilmesi sayesinde gotik atmosfer oluşturulmasına katkı sağladığı da gözlemlenmiştir.

Çalışmada incelenen ilk yapım olan *Beetlejuice* (1988) filminde yönetmen, gotiğin en temel temalarından biri olan ölüm temasını komedi ve fantastik türleri içinde kullanarak özgün bir eser ortaya koymuştur. Yönetmen bu filmle birlikte gotik üslupla oluşturduğu auteur kimliğinin ilk belirgin yapımını ortaya çıkarmıştır. Belirgin olmasındaki sebep ise üsluba ait ay ışığı, dışavurumcu ışık, grotesk heykeller, örümcek ve kasvetli hava gibi öğeleri yoğun bir şekilde içermesidir. İncelenen diğer yapım olan *Batman* (1989), ismi ve ana karakterinin doğasında bulunan ve gotik edebiyatta en sık rastlanan sembollerden biri olan yarasayı hikâyenin merkezine oturtmaktadır. Aynı zamanda karanlık ve yozlaşmış şehir atmosferiyle, gotiğin temel temalarından biri olan çürümenin modern bir temsili olmuştur. Tezde çözümlenmeye çalışılan diğer bir eser *Edward Scissorhands* (1990) filminde Tim Burton, *Beetlejuice*'da olduğu gibi yine gotik temaları komedi türü içerisinde kullanarak gotik unsurları kullanan klasik filmlerden farklı ve özgün bir tarz ortaya çıkarmış ve auteur kimliğini inşa etmiştir. Komedi türünde bir aile filmi olan *Edward Scissorhands*, gotik üslubu kullanan filmlerin ve Tim Burton sinemasının önde gelen örneklerinden bir diğeri olmayı başarmıştır. Yönetmenin 2000 yılı öncesi incelenen son filmi olan *Sleepy Hollow* (1999), Tim Burton sinemasında gotik öğeleri en yoğun kullanan film olarak görülmektedir. Yapım, gotik edebiyat ve gotik üslupla yapılmış filmlerden unsurlar (dışavurumcu ışık, ıssız ormanlar, cadılar, miras kalan lanetler, siyah-beyaz çizgili kıyafetler, işkence, sis veya duman gibi) barındırmasıyla mizansen kullanımının önemini yansıtmıştır.

Yönetmenin 2000 yılı sonrasına ait incelenen ilk filmi *Corpse Bride* (2005), *Beetlejuice* gibi yeniden ölüm temasını merkezine alan bir anlatı oluşturmuştur. Animasyon türüyle gotik öğeleri yoğun şekilde birleştiren az sayıda yapımdan biridir. Çözümlenmeye çalışılan bir diğer film *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007), yönetmenin endüstri ve endüstri sonrası kentsel toplumu konu alan gotik edebiyatın alt türü olan kent gotiğinin sinemadaki bir yansımasıdır. Aynı zamanda bir müzikal olan yapımda Tim Burton, Victoria Dönemi gotik estetiğini bu filmde etkin bir

şekilde kullanmıştır. Çalışmanın diğer filmi *Dark Shadows* (2012) ise post modern bir vampir hikâyesini beyaz perdeye taşıyarak sinemada gotik ikonografisine katkıda bulunmuştur. 18. yüzyıldan günümüze kadar uyuyarak gelen ve sonrasında uyanan bir vampiri anlattığı için gotiğin hem eski unsurlarını hem de modern unsurlarını aynı çatı altında toplamıştır. Tez çalışmasında incelenen son film *Frankenweenie* (2012) ise, gotik unsurlar kullanan klasik film örneklerinin (dışavurumcu set tasarımları, kara kedi, şimşek, kurukafa, mezarlıklar gibi) çoğuna atıfta bulunmaktadır. Yapımda, gotik edebiyatın ve gotik unsurları barındıran klasik filmlerin gelenekleri mizansen öğeleri yoluyla harmanlanmıştır.

Çalışmada, Tim Burton'ın filmlerinde mizansen kurulumu bağlamında çoğunlukla tekrar eden gotik öğeler kullanıldığı ve bunların ortak bir ikonografi oluşturduğu sonucuna ulaşılmıştır. Filmlerde; set tasarımı, sinematografi, aydınlatma, kostüm, makyaj ve saç tasarımında kullandığı yöntemler ve öğeler sayesinde karanlık bir atmosfer kurulduğu tespit edilmiştir. Tim Burton, bu öğeleri kullanırken sık sık gotik edebiyattan eserlere, gotik öğeler barındıran klasik filmlere, gotik mimariden yapılara ve gotik üslubun ruhunu temsil eden sembollere göndermeler yapmıştır. Tez çalışmasında yönetmenin filmleri mizansen öğeleri açısından çözümlenmeye çalışılmıştır. Söz konusu filmlerde mizansen kurulumunda görülen gotik öğelerin neler olduğuna ilişkin tarafımızca oluşturulan ve çalışmanın son bölümünde yer alan Tablo 1'in bu konuda bundan sonra yapılacak akademik çalışmalar açısından da önemli bir veri oluşturacağı düşünülmektedir.

Tablo 1 yorumlanırken yapılan tespitler bağlamında Burton'ın filmlerinin barındırdığı özellikler nedeniyle ortak bir ikonografi oluşturduklarını belirtecek şekilde auteur yönetmen sayılabileceği ve gotik unsurlar barındıran filmlerin özgün bir mizansene sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Gotik öğeler, bundan sonra yapılacak film araştırmalarında ikonografik nitelikler olarak değerlendirilebilir; nitekim bu tez çalışmasında da görüldüğü üzere, gotik kavramının sinemada kullanımında sunulabilecek benzer/ortak niteliklerin yer aldığı tespit edilmiştir. Öte yandan farklı türlerde üretimde bulunan veya auteur bir kimlik oluşturma çabası içerisindeki yönetmenler, Burton'ın çalışmalarından da esinlenerek gotik öğeler barındıran filmler yapmaya yönelebilirler. Bunun yanı sıra çalışmada irdelenen filmlerde görülen gotik öğeler özelinde farklı sanat dalları da gotik öğeler barındıran filmlerden esinlenebilir.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2014). *Sessiz Sinema* (Üçüncü Baskı). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Abisel, N. (2017). *Popüler Sinema ve Film Türleri*. Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Ankaralıgil, N. (2016). *Çözümleme ve Örneklerle Sinemada Görüntü Düzenleme*. İstanbul: Literatür Akademia.
- Baresford, M. (2014). *İfritlerden Dracula'ya Modern Vampir Mitinin Doğuşu* (Çev: F. Akkaya). İstanbul: Doğan Kitap.
- Bazin, G. (2020). *Sanat Tarihi* (İkinci Baskı). (Çev: S. Hilav). İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Benyahia, S. C. (2014). *Suç* (Çev: A. Birsen). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Brockett, O. G. (2010). *Making The Scene : A History of Stage Design and Technology in Europe and the United States*. San Antonio: Tobin Theatre Arts Fund.
- Brown, B. (2017). *Sinema ve Videoda Işıklandırma* (İkinci Baskı). (Çev: S. Taylaner). İstanbul: Hil Yayın.
- Brown, B. (2018). *Sinematografi: Kuram ve Uygulama* (Beşinci Baskı). (Çev: S. Taylaner). İstanbul: Hil Yayın.
- Butler, A. M. (2011). *Film Çalışmaları* (Çev: A. Toprak). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Cavina, A. O. (2019). Görsel Sanatlar: Giriş. İçinde U. Eco (Ed.), *Ortaçağ: Şatolar, Tüccarlar, Şairler* (Üçüncü Baskı). (Çev: L. T. Basmacı). (C. 3). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Cherry, B. (2014). *Korku* (Çev: M. Zorlukol). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Claudon, F. (2006). *Romantizm: Sanat Ansiklopedisi* (Dördüncü Baskı). (Çev: Ö. İnce ve İ. Usmanbaş). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Corrigan, T. (2022). *Film Eleştirisi Elkitabı* (Altıncı Baskı). (Çev: A. Gürata). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Cömert, B. (2019). *Mitoloji ve İkonografi*. (Beşinci Baskı). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Davenport-Hines, R. (2005). *Gotik: Aşırılık, Dehşet, Kötülük ve Yıkımın Dört Yüz Yılı* (Çev: H. Gür). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Dell, C. (2021). *Okült Cadılık ve Büyü* (İkinci Baskı). (Çev: B. Kovulmaz ve Ş. Öztürk). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Enki, Y. (2017). *Maskenin Düştüğü Yer: Korku Edebiyatı Yazıları*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Fischer, E. (2018). *Sanatın Gerekliliği* (Yedinci Baskı). (Çev: C. Çapan). İstanbul: Sözcükler Yayınları.
- Furniss, M. (2013). *Animasyon'un Kutsal Kitabı: Flipbooks'dan Flash'a Animasyon Hakkında Her Şey* (Çev: S. Çelenk ve N. C. Maral). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Gombrich, E. H. (2017). *Sanatın Öyküsü* (Onuncu Baskı). (Çev: E. Erduran ve Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Gök, C. (2022). *Hikâyelerden Sinematografik Öykülemeye Anlatmanın Yolları*. Ankara: Altınbaş Üniversitesi Yayınları.
- Hayward, S. (2012). *Sinemanın Temel Kavramları*. (Çev: U. Kutay ve M. Çavuş). İstanbul: Es Yayınları.
- Heather, P. (2012). *Gotlar* (Çev: E. Avcı). Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Kabadayı, L. (2020). *Film Eleştirisi: Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümlemeler*. (Dördüncü Baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kartal, A. (2010). *Karışık Teknik Animasyon Sineması ve Malfunction Uygulama Filminde Mizansen*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Kılıç, L. (2021). *Işıkla Resmetme Terimleri*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Kluckert, E. (1999). Gothic Painting. İçinde R. Toman (Ed.), *Gothic: Architecture, Sculpture, Painting*. Köln: Konemann.
- Kolker, R. (2011). *Film, Biçim ve Kültür* (Çev: E. Yılmaz). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Kovacs, A. B. (2010). *Modernizmi Seyretmek: Avrupa Sanat Sineması, 1950-1980* (Çev: E. Yılmaz). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Küçükcan, U. (1999). *Film Biçiminde Mizansen Çözümlemeleri: Göstergebilimsel Bir Çözümleme*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- LeGoff, J. (2019). *Ortaçağ Batı Uygarlığı* (Üçüncü Baskı). (Çev: H. Güven ve U. Güven). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Lévi-Strauss, C. (1963). *Structural Anthropology*. New York: Basic Books.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. New York: Allworth Press.
- Lollini, F. (2019). Ortaçağ Özlemi. İçinde U. Eco (Ed.), *Ortaçağ: Şatolar, Tüccarlar, Şairler* (Üçüncü Baskı). (Çev: L. T. Basmacı). (C. 3). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Mascelli, J. v. (2014). *Sinemanın 5 Temel Ögesi* (Üçüncü Baskı). (Çev: H. Gür). Ankara: İmge Kitabevi.
- McKee, R. (2017). *Hikâye*. (Çev: O. Düz). İstanbul: İstanbul Medya Akademisi Yayınları.
- Mercado, G. (2018). *Sinemacının Gözü: Sinemada Kompozisyon Kurallarını Kullanmayı (ve Yıkmayı) Öğrenmek* (İkinci Baskı). (Çev: S. Taylaner). İstanbul: Hil Yayın.
- Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*. (Çev: O. Adanır). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Millerson, G. (2007). *Sinema ve Televizyon İçin Aydınlatma Tekniği* (Çev: S. Taylaner). İstanbul: Es Yayınları.
- Minor, V. H. (2021). *Sanat Tarihinin Tarihi*. (Dördüncü Baskı). (C. Soydemir). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Monaco, J. (2011). *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı* (On Üçüncü Baskı). (Çev: E. Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Neale, S. (1980). *Genre*. London: British Film Inst.

- Neale, S. (1990). Questions of Genre. *Screen*, 31(1), 45-66.
- Neale, S. (2018). Türe İlişkin Sorunlar. İçinde J. Dirlikyapan Özata (Ed.), *Edebiyatta, Sinemada, Televizyonda Tür Kavramı*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Odell, C., & Blanc, M. (2011). *Korku Sineması* (Çev: A. Toprak). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Ok, S. S. (2015). *Fotoğrafta Acı Kavramının Tasviri Üzerine İkonografik Çözümler*. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Oluk Ersümer, A. (2013). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Öndin, N. (2020). *Gotik Resim ve Heykel Sanatı*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Özden, Z. (2020). *Film Eleştirisi* (Dördüncü Baskı). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Özkaracalar, K. (2005). *Gotik*. İstanbul: L&M Yayınları.
- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Panofsky, E. (1936). Style and Medium in the Motion Pictures. İçinde; *Three Essays on Style*, Ed: Irving Lavin, 91-128. Londra: The MIT Press.
- Panofsky, E. (2021). *İkonoloji Araştırmaları: Rönesans Sanatında İnsancıl Temalar* (Dördüncü Baskı). (Çev: O. Düz). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Pastoureau, M. (2016). *Siyah Bir Rengin Tarihi* (Çev: M. Tufan). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Reed, J. W. (1989). *American Scenarios: The Uses Of Film Genre*. Connecticut: Wesleyan University Press.
- Saunders, D. (2018). *Belgesel* (İkinci Baskı). (Çev: A. N. Kaniyaş). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Schatz, T. (1981). *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*, New York: Random House.
- Scognamillo, G. (2014). *Korkunun ve Dehşetin Kapıları*. İstanbul: Bilge Karınca Yayınları.
- Stam, R. (2021). *Sinema Teorisine Giriş* (İkinci Baskı). (Çev: S. Salman ve Ç. Asatekin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Todorov, T. (2019). *Goya: Aydınlanmanın Gölgesinde* (Çev: S. Şahin). İstanbul: Othello Yayıncılık.
- Tuğan, N. H. (2017). Sinema İkonografisinde Kostüm Ve Makyaj. *Social Sciences Research Journal*, 6(4), 179-190.
- Tuğan, N. H. (2018a). Tür Sinemasının Evrimi: Kovboylar Ve Uzaylılar (2011) Filminin Türsel Yapısı. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 4(12), 699-710.
- Tuğan, N. H. (2018b). Wes Anderson Sinemasında Görüntü Düzenlemesi ve Mizansen. *Turkish Studies*, 13(3), 753-763.
- Tükel, U. ve Yüzgüller, S. (2018). *Sözden İmgeye Batı Sanatında İkonografi*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Urgan, M. (2010). *İngiliz Edebiyatı Tarihi* (Altıncı Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Vasari, G. (2020). *Sanatçılarının Hayat Hikâyeleri* (Beşinci Baskı). (Çev: E. Gökteke). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Wickham, G. W. G. (1985). *A History of the Theatre*. New York: Cambridge University Press.
- Wilkinson, K. (2011). *Semboller & İşaretler* (İkinci Baskı). (Çev: S. Toksoy). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Wollen, P. (2020). *Sinemada Göstergeler ve Anlam* (Altıncı Baskı). (Çev: Z. Aracagök ve B. Doğan). İstanbul: Metis Yayınları.

İnternet Kaynakları

- Bose, S. D. (2020). How Christopher Nolan Became a Corn Farmer While Making “Interstellar”. *Far Out Magazine*. <https://faroutmagazine.co.uk/christopher-nolan-corn-field-interstellar/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Bould, M., Glitre, K., & Tuck, G. (2009). *Neo-noir*. Wallflower Press: London. <https://archive.org/details/neonoir00mark/page/n7/mode/2up>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Dirks, T. (2016a). *Science Fiction Films*. Filmsite. <https://www.filmsite.org/sci-fifilms.html>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Dirks, T. (2016b). *Western Films*. Film Site. <https://www.filmsite.org/westernfilms.html>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Dirks, T. (2017). *Romance Films*. Filmsite. <https://www.filmsite.org/romancefilms.html>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Dirks, T. (2018). *Biopics*. Film Site. <https://www.filmsite.org/biopics.html>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Dirks, T. (2019a). *Sports Films*. Film Site. <https://www.filmsite.org/sportsfilms.html>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Dirks, T. (2019b). *Thriller-Suspence Films*. Film Site. <https://www.filmsite.org/thrillerfilms.html>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Dirks, T. (2019c). *War Films*. Film Site. <https://www.filmsite.org/warfilms.html>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Douglas, H. (2021). *Animation* (n.). Online Etymology Dictionary. https://www.etymonline.com/word/animation#etymonline_v_26294, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Douglas, H. (2022). *Scene* (n.). Online Etymology Dictionary. <https://www.etymonline.com/word/scene>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Gehring, W. D. (Ed.). (1988). *Handbook of American Film Genres*. New York: Greenwood Press. <https://archive.org/details/handbookofameric0000gehr/page/n7/mode/2up>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
- Harris, R. (2019). *Elements of the Gothic Novel*. Woodbury University. <https://woodbury.edu/wp-content/uploads/2020/11/Elements-of-the-Gothic-Novel-Handout.pdf>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).

<https://cgcookie.com/lessons/camera-moves/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
https://de.wikipedia.org/wiki/Kathedrale_von_Saint-Denis, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
https://en.wikipedia.org/wiki/Fonthill_Abbey, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
https://en.wikipedia.org/wiki/Notre-Dame_de_Paris, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
https://en.wikipedia.org/wiki/Salisbury_Cathedral, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
https://en.wikipedia.org/wiki/Strawberry_Hill_House, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Abbey_in_the_Oakwood, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Nightmare, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://faroutmagazine.co.uk/robert-smith-the-cure-goth/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2010/07/06/2001-a-space-odyssey/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2010/07/09/the-shining/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2010/07/11/eyes-wide-shut/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2010/07/14/into-the-wild/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2010/07/27/the-godfather/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2010/08/16/there-will-be-blood/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2010/10/08/the-aviator/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2012/12/18/submarine/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2013/03/06/the-kings-speech/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2013/08/06/the-shawshank-redemption/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2013/10/31/the-truman-show/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2014/04/07/raiders-of-the-lost-ark/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2014/04/14/prisoners/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2015/02/06/twelve-monkeys/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2015/05/08/pleasantville/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://film-grab.com/2017/02/13/the-matrix/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://mubi.com/tr/films/little-miss-sunshine>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://sproutvideo.com/blog/frame-your-shots-properly-for-more-impactful-videos.html>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Rembrandt_-_The_Anatomy_Lesson_of_Dr_Nicolaes_Tulp.jpg, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://whc.unesco.org/en/list/292/gallery/&maxrows=32>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://www.dallasobserver.com/film/schindlers-list-just-as-powerful-as-it-was-25-years-ago-11395918>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).
<https://www.magnumphotos.com/photographer/w-eugene-smith/>, (Erişim Tarihi: 08.06.2023).

- <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/salvator-rosa-witches-at-their-incantations>, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- <https://www.vox.com/2017/1/10/14207742/underworld-blood-wars-kate-beckinsale-franchise>, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- Knipparth, K. (2019). *The Parameters of the Gothic: Francis Bacon's Post-War Painting's (1946-1953) and Clive Barker's Hellraiser as Gothic-Inspired Cultural Texts*.
https://www.academia.edu/42059993/The_Parameters_of_the_Gothic_Francis_Bacons_Post_War_Paintings_1946_1953_and_Clive_Barkers_Hellraiser_as_Gothic_Inspired_Cultural_Texts, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- Lowndes, C. (2018). *Why the Victorian Mansion is a Horror Icon*. Vox Media.
<https://www.vox.com/videos/2018/11/13/18092400/victorian-mansion-horror-icon>, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- MasterClass. (2021). What Is Three-Point Lighting? Learn About the Lighting Technique and Tips For the Best Three-Point Lighting Setups. *MasterClass*.
<https://www.masterclass.com/articles/what-is-three-point-lighting-learn-about-the-lighting-technique-and-tips-for-the-best-three-point-lighting-setups>, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- New York Film Academy. (2015). *Ultimate List of Film Sub Genres*. New York Film Academy.
<https://www.nyfa.edu/student-resources/ultimate-list-of-film-sub-genres/>, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- Niřanyan Sözlük (2014). *Sahne*. <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/sahne>, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023)
- Nusim, R. (2008). *Costumes and Makeup*. Academy of Motion Picture Arts and Sciences.
https://www.oscars.org/sites/oscars/files/costumes_and_makeup_activites_guide.pdf, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- Powell, N. (1973). *Fuseli: The Nightmare*. Viking Press: New York.
<https://archive.org/details/fuselinightmare0000powe>, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- Schatz, T. (1981). *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*. Random House: New York.
[https://www.doctormacro.com/Movie%20Books/PDF%20Files/Hollywood%20Genres%20\(Thomas%20Schatz\).pdf](https://www.doctormacro.com/Movie%20Books/PDF%20Files/Hollywood%20Genres%20(Thomas%20Schatz).pdf), (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- StudioBinder. (2016). *How to Use Color in Film*. StudioBinder.
<https://www.craftfilmschool.com/userfiles/files/How%20to%20Use%20Color%20in%20Film%20-%2050%20Examples%20of%20Movie%20Color%20Palettes.pdf>, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- The Guardian. (2015, Aralık 28). London, a Pilgrimage: Gustave Doré's Historic Visions of the Capital City. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/cities/gallery/2015/dec/28/london-pilgrimage-gustave-dore-historic-visions-capital-city> (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- Vaux, R. (2017). *Makeup & Costumes in Movie Production*. Our Pastimes.
<https://ourpastimes.com/makeup-costumes-in-movie-production-12157365.html>, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).

- Wikimedia Foundation. (2021). *Gothic Fiction*. Wikimedia Foundation. https://en.wikipedia.org/wiki/Gothic_fiction, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- Wikimedia Foundation. (2022a). *Victorian House*. Wikimedia Foundation. https://en.wikipedia.org/wiki/Victorian_house (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).
- Wikimedia Foundation. (2022b). *Set Decorator*. Wikimedia Foundation. https://en.wikipedia.org/wiki/Set_decorator, (Eriřim Tarihi: 08.06.2023).

