



**JAPON ANİME SİNEMASINDA KORKU
VE BİR FİLM UYGULAMASI**

Sanatta Yeterlik Tezi

Elif DOKUR

Eskişehir 2025

JAPON ANİME SİNEMASINDA KORKU VE BİR FİLM UYGULAMASI

Elif DOKUR

SANATTA YETERLİK TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Ana Sanat Dalı

Sanatta Yeterlik Programı

Danışman: Doç. Remzi SAN

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Haziran, 2025

Eskişehir

ÖZET

JAPON ANİME SİNEMASINDA KORKU VE BİR FİLM UYGULAMASI

ELİF DOKUR

Çizgi Film (Animasyon) Ana Sanat Dalı

Sanatta Yeterlik Programı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Haziran, 2025

Danışman: Doç. Remzi SAN

Korku, Japon kültüründe kökleri eskiye dayanan ve sanatın çeşitli dallarında önemli bir yer tutan bir kavramdır. Tarihsel süreçte Japon mitolojisi, efsaneleri ve gündelik yaşam pratikleri, bu kavramı şekillendirmiştir. Japon toplumunda korku kavramı, önce sözlü gelenekte, sonra yazılı edebiyatta kendine yer bulmuştur. Edo dönemindeki (1603-1868) “Kaidan” hikâyeleri, doğaüstü korku anlatılarının temelini oluşturmuştur. Sinema sanatının gelişimiyle, Japon korku sineması kendi dilini oluşturmuş, II. Dünya Savaşı sonrası toplumsal travmalarla özgün bir anlatıma kavuşmuştur. 1970’lerden itibaren manga, korku türünde önemli eserler vermiş ve anime sinemasının gelişimine zemin hazırlamıştır. Metodolojik bakımdan araştırma, *Ferdinand de Saussure*’ün göstergebilimsel paradigmasına dayalı metod kullanmıştır. *Junji Ito*’nun eserlerindeki sembolik ve metaforik unsurlar sistematik biçimde değerlendirilmiştir. Analiz sonuçları, anime yapımlarındaki ikonografik öğelerin ve karakter temsil biçimlerinin, eserlerin anlatsal ve yorumsal kimliğinin temel unsurları olduğunu göstermektedir. Bu göstergeler, anlatının yapısal bütünlüğünü ve tematik içeriğini kuvvetlendirici bir rol üstlenmektedir. Çağdaş Japon anime sanatı, geleneksel korku öğelerini modern anlatım teknikleriyle birleştirmiştir. Bu inceleme neticesinde, göstergebilimsel yaklaşımla korku animasyonlarındaki imgelerin oluşum dinamikleri ve anlam katmanları çok yönlü bir perspektiften irdelenmiştir. Çizgi film alanında daha derinlikli görsel anlatı olanaklarının keşfedilmesiyle, Türkiye’de yayınlanan ve gelecekte hazırlanacak olan çizgi dizi ya da filmlere yönelik bir rehber oluşturulmuştur. Bu çalışma ile görsel göstergeler aracılığıyla yapımların daha kapsamlı anlamlar ifade etmesine katkı sağlaması hedeflenmektedir.

Anahtar Sözcükler: Korku, Japonya, Manga, Sinema, Anime

ABSTRACT

HORROR IN JAPANESE ANIME CINEMA AND A FILM APPLICATION

Elif DOKUR

Department of Animation

Programme in Proficiency in Art

Graduate School of Anadolu University, June, 2025

Supervisor: Assoc. Prof. Remzi SAN

Fear is a concept that has ancient roots in Japanese culture and has an important place in various branches of art. In the historical process, Japanese mythology, legends and daily life practices have shaped this concept. In Japanese society, the concept of fear first found its place in oral tradition and then in written literature. The ‘Kaidan’ stories of the Edo period (1603-1868) formed the basis of supernatural horror narratives. With the development of the art of cinema, Japanese horror cinema created its own language and gained a unique narrative with the social traumas after World War II. Since the 1970s, manga has given important works in the horror genre and paved the way for the development of anime cinema. Methodologically, the research used a method based on *Ferdinand de Saussure*’s semiotic paradigm. The symbolic and metaphorical elements in *Junji Ito*’s works have been systematically analysed. The results of the analysis show that iconographic elements and character representations in anime productions are essential elements of the narrative and interpretive identity of the works. These signs play a role in strengthening the structural integrity and thematic content of the narrative. Contemporary Japanese anime art combines traditional horror elements with modern narrative techniques. As a result of this examination, the formation dynamics and layers of meaning of the images in horror animations are analysed from a multidimensional perspective with a semiotic approach. With the discovery of more in-depth visual narrative possibilities in the field of cartoons, a guide has been created for the cartoon series or films broadcast in Turkey and to be prepared in the future. With this study, it is aimed to contribute to the productions to express more comprehensive meanings through visual indicators.

Keywords: Horror, Japan, Manga, Cinema, Anime

TEŞEKKÜRLER

Tezimin her aşamasında beni destekleyen dostlarıma ve bölüm arkadaşlarıma, eğitim sürecim boyunca pratik ve teorik bilgilerime katkı sağlayan Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Animasyon Bölümü hocalarıma, tez taslağını oluştururken görüşlerine başvurduğum değerli hocam Prof. Fethi Kaba'ya, tezin gerçekleşmesinde sahip olduğu birikimleriyle bana desteğini eksik etmeyen danışmanım Doç. Remzi San'a ve üzerimde emeği geçen herkese en içten teşekkürlerimi sunarım.

Fikirleri ve film bilgisinin yanı sıra ihtiyacım olan her anımda yanımda olarak hiçbir desteğini esirgemeyen Önder Menken'e, tez yazım sürecimde stresimi varlıklarıyla kolaylaştıran kedilerime ve üzerimdeki emeklerini tarif edemeyeceğim ablam Hilal Dokur ve annem Nurcan Dokur'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Elif DOKUR

20/06/2025

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Elif DOKUR

20/06/2025

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken üretken yapay zekâ programından destek aldığımı beyan ederim. Tezin hazırlığı aşamasında arama motoru desteğinden fikir aldım. Üretken yapay zekâ programından aldığım bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Elif DOKUR

İÇİNDEKİLER

Sayfa

JAPON ANİME SİNEMASINDA KORKU VE BİR FİLM UYGULAMASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜRLER	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar DİZİNİ	xi
GÖRSELLER DİZİNİ	xiii
1 GİRİŞ	1
1.1 Problem	1
1.2 Amaç	7
1.3 Önem	9
1.4 Varsayımlar	10
1.5 Sınırlılıklar	10
2 ALAN YAZIN	10
2.1. Korku Kavramı	10
2.2. Korkunun Japon Kültüründeki Yansımaları	14
2.3. Japon Kültürü ve Mitolojisi İle Korku Temalarının Bağlantısı	16
2.3.1. Japon kültüründe hayaletlerin yeri	18
2.3.2. Japon mitolojisinde doğaüstü yaratıkların kökenleri ve anlamları... 23	
2.3.3. Japon inanışları	50
2.3.3.1. Şintoizm	54
2.3.3.2. Japon budizmi	60
2.4. Geleneksel Japon Sanatında Korku	65
2.4.1. Japon anlatılarında korku	69
2.4.2. Gösteri sanatlarında korku	75
2.4.2.1. Noh tiyatrosu	77
2.4.2.2. Kabuki tiyatrosu	79
2.4.3. Japon resim sanatında korku	82

2.4.4. Manga sanatında korku	89
2.4.4.1. <i>Manga korkusunun kökenleri</i>	93
2.4.4.2. <i>Manga korkusunda korkunun evrimi: geleneksel korku motiflerinden modern korku anlatımlarına geçiş</i>	94
2.5. Japon Sinemasında Korku	104
2.5.1. Japon korku sinemasına genel bir bakış	104
2.5.2. Japon korku sinemasında kullanılan temel unsurlar	115
2.5.2.1. <i>Hayaletler</i>	115
2.5.2.2. <i>Şeytanlar</i>	116
2.5.2.3. <i>Lanetler ve ölü ruhları</i>	118
2.5.3. Japon korku sinemasında işlenen toplumsal ve kültürel konular... ..	119
2.5.3.1. <i>Aile yapısı</i>	119
2.5.3.2. <i>Toplumsal baskı</i>	120
2.5.3.3. <i>Savaş ve travma</i>	121
2.5.4. Japon korku sinemasının geleceği: yenilikler, trendler ve yönelimler	122
2.6. Japon Anime Sinemasında Korku	123
2.6.1. Japon anime sinemasındaki korkunun rolü ve önemi	123
2.6.2. Mitolojik hikâyelerin anime korku filmlerine yansımaları	126
2.6.3. Japon anime korku filmlerinin ele aldığı toplumsal sorunlar	127
2.6.4. Japon anime sinemasında korkunun cinsiyet rolleri ve toplumsal konularla ilişkisi	128
2.7. Japon Anime Sinemasındaki Korku Temalarının Batı Kültürüne Etkisi ve Farklılıkları	131
2.8. Japon Anime Sinemasındaki Korkunun Uluslararası Popülerliği ve Etkisi	136
2.9. Japon Anime Korku Filmlerinin Özellikleri	137
2.9.1. Animelerde korku bileşenlerinin kullanımı	137
2.9.1.1. <i>Korkunun görsel tasarımı ve atmosferin oluşturulması</i>	137
2.9.1.2. <i>Korkunun karakter gelişimindeki etkisi</i>	140
2.10. Anime Korku Sinemasında Alt Türler	143
2.10.1. <i>Doğaüstü korku</i>	143

2.10.2. Psikolojik korku	144
2.10.3. Canavar korkusu “Kaiju”	145
2.10.4. Gizemli korku	147
2.10.5. Kanlı korku	150
3 YÖNTEM	151
4 BULGULAR VE YORUM	153
4.1. Göstergebilimsel Film Eleştirisi	153
4.2. “Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre” Anime Dizisinin Göstergebilimsel Film Analizi	158
4.3. “Kuyunun Fısıltısı” Animasyon Film Uygulaması	201
4.3.1 “ <i>Kuyunun fısıltısı</i> ” uygulama filminin senaryosu	202
4.3.2 “Kuyunun Fısıltısı” uygulama filminin üretim sürecindeki teknik aşamalar	203
4.3.2.1 <i>Uygulama filminin oluşturulma aşaması</i>	203
4.3.2.2 <i>Karakterlerin tasarım, maketleri ve kostüm aşamaları</i>	204
4.3.2.3 <i>Mekânların oluşturulması</i>	206
4.3.2.4 <i>Karakter animasyonları ve kurgu aşaması</i>	207
4.3.3 Göstergebilimsel analiz	208
5 SONUÇ VE ÖNERİLER	217
KAYNAKÇA	227
EKLER	236
ÖZGEÇMİŞ	254

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 4.1 “Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre” dizi afişleri ve künye bilgileri	158
Tablo 4.2 Hayalet baba figürünün görüldüğü ve kızdığı çocuklarını kovaladığı sahne	161
Tablo 4.3 Lanetli tünelin içerisinde kötü hayaletler tarafından ele geçirilen bilim insanları ve küçük kız kardeş	163
Tablo 4.4 Laboratuvarında çalışan bilim insanlarının hayaletler ile karşılaşması ve Gorou’nun tünelde hayaletlerden kaçmaya çalışırken ki sahne görüntüsü	165
Tablo 4.5 Yüksek bir apartman dairesinden iple kendini asarak intihar etmiş Terumi adındaki idol	166
Tablo 4.6 İntihar sahnesi	168
Tablo 4.7 Havada iple asılmış halde görünen figürler ve uçan kesik başlı balonlar	169
Tablo 4.8 Souichi isimli karakterin elinde bir voodoo bebeği tutarak sedir ormanına doğru yürüdüğü görülür	171
Tablo 4.9 Kouichi için yeni tasarlanan dört duvar şeklindeki odası	173
Tablo 4.10 Chiemi’nin ayrılık acısıyla yatakta ağladığı sahne	174
Tablo 4.11 Chiemi’nin kanlar içerisinde görülen başsız bedeni	175
Tablo 4.12 Chiemi’nin eski erkek arkadaşının onu aldatmasından dolayı ona musallat olması	177
Tablo 4.13 Chiemi’nin erkek arkadaşından aldığı intikamı	178
Tablo 4.14 Goro’nun kütüphanesindeki kitaplarına olan takıntısı	180
Tablo 4.15 Figürün çocukluğuna dönüş ve babanın hayaleti	181
Tablo 4.16 İki kardeşin yaptıkları trafik kazası sonucu birini öldürdükleri sahne	182
Tablo 4.17 Yol boyunca görülen mezar taşları ve ölen yaşlı adamın bir mezar taşına dönüşmeye başlaması	183
Tablo 4.18 İki kardeşin cesetten kurtulmak umuduyla kuyuya cesedi atması ile gelişen doğaüstü olay.....	185
Tablo 4.19 Tsuyoshi’nun lanetlenerek taşla dönüşmesi	186
Tablo 4.20 Büyük bir deniz yaratığının kıyıya vurması ile gelişen gizem	187

Tablo 4.21	Yaratığın içerisinde çıkan cesetler ile bilinmeyen vurgulanması	188
Tablo 4.22	Tsukiko'nun çektiği fotoğraflarında Tomie'nin her defasında şeytani bir görüntü sergilemesi	190
Tablo 4.23	Tomie'nin ölümsüz doğasının görsel bir temsili	191
Tablo 4.24	Kuriko'nun zorbalıklarının görüldüğü sahneler	193
Tablo 4.25	Ishida'nın bilinmeyene olan merakı ve hayalet silüetler	194
Tablo 4.26	Cinayetlerindeki kurbanlarının hayalet silüetleri ve kapı	195
Tablo 4.27	Başsız heykellerin canlanması	196
Tablo 4.28	Mitsu'nun erkek arkadaşı tarafından yaşadığı istismar ve şiddet	199
Tablo 4.29	Mayumi'nin Mitsu yerine intikam aldığı sahne	200
Tablo 4.30	İki erkek figürün kadını kuyuya attıktan sonra görüldüğü sahne	210
Tablo 4.31	Kuyunun başında görülen karga	211
Tablo 4.32	Olaclardan haberi olmayan ve dinlenirken görünen uzun siyah saç detayıyla kadın figür	212
Tablo 4.33	Yüzü tamamen saçlarla kapanmış kuyudan çıkarken görünen hayalet kadın figür	213
Tablo 4.34	Saatın sabaha doğru 2:00'yi vurgulaması	215
Tablo 4.35	Sahnede görülen erkek figürler	216

GÖRSELLER DİZİNİ

	Sayfa
Görsel 2.1 “Bakeneko”	15
Görsel 2.2 “Amaterasu”	17
Görsel 2.3 “Izanami and Izanagi”	18
Görsel 2.4 “yurei” by Matthew Meyer	20
Görsel 2.5 “Obon Festivali” Japonya	22
Görsel 2.6 “Aosagibi” ‘Gece Balıkçılı’ - <i>Ohara Koson</i>	25
Görsel 2.7 Baku “Rüya Yiyen”	26
Görsel 2.8 Utagawa Kuniyoshi, Toriama Sekien “Hihi”	27
Görsel 2.9 Bakemono no e'den Inugami, <i>Toriyama Sekien</i> “ <i>İnugami</i> ”	27
Görsel 2.10 Ehon Hyaku Monogatari’de Takehara Shunsensai, Utagawa Kunisada “Ogama”	28
Görsel 2.11 'Garip ve Harika Ölümsüz Kaplumbağalar' - Utagawa Kuniyoshi, yak ...	29
Görsel 2.12 “Tanuki”	29
Görsel 2.13 Ohara Koson “ <i>Tatarimokke</i> ”	30
Görsel 2.14 Katsushika Hokusai, Bakufu Ohno “Unagi Hime”	31
Görsel 2.15 Utagawa Kunikazu, Utagawa Kuniyoshi “Uwabami”	32
Görsel 2.16 “Hyakume”	33
Görsel 2.17 Sawaki Suushi’s print of a “kappa”	33
Görsel 2.18 “Keukegen”	34
Görsel 2.19 An “oni” menaces the monk Kūkai as he practices the tantra By Hokusai	35
Görsel 2.20 “Crow Tengu Riding Boar” (Karasu Tengu)	36
Görsel 2.21 “Wanyūdō” (Tekerlek Rahip)	37
Görsel 2.22 “Funayurei”	38
Görsel 2.23 “Futakuchi onna”	38
Görsel 2.24 “Goryo Shinko”, Japan’s religion of Ghosts	39
Görsel 2.25 “Haradashi”	40
Görsel 2.26 “Hitotsume-kozo”	41
Görsel 2.27 “Jorogumo”	42
Görsel 2.28 A “Kuchisake-onna” in a scene from Ehon Sayoshigure by Hayami Shungyōsai	43

Görsel 2.29 Studio Ghibli filmi Pom Poko'dan "Nopperabo"	43
Görsel 2.30 Kunisada Utagawa "Kikugoro Onoe'nin Kyogen Anıları: Rokuro Kubi" ..	44
Görsel 2.31 "Onryo" Katsushiko Hokusai	45
Görsel 2.32 "Ubume"	45
Görsel 2.33 "Yama Uba", Japanese Mountain Witch	46
Görsel 2.34 "Gashadokuro Yokai"	47
Görsel 2.35 Traditional Japanese prints featuring the mystical "kitsune" by Hirokage Utagawa, Yoshitoshi Tsukioka, Kuniyoshi Utagawa	48
Görsel 2.36 "Kasa-obake"	67
Görsel 2.39 Kitsune (a nine-tailed fox) and "The Death Stone of Nasu Moor" by Utagawa Kuniyoshi	71
Görsel 2.40 "Hoichi the Earless" (Kulaksız Hoiçi)	72
Görsel 2.41 "Yuki Onna" Takeuchi Keishū'nun (1904) "Blowing her breath upon him", Warwick Goble'ın (1910) "The Cold Lady"	73
Görsel 2.42 Sankai Juku, geleneksel Japon Butoh Dansı	76
Görsel 2.43 Geleneksel Japon tiyatrosunda kullanılan <i>Noh</i> ve <i>Kyogen</i> maskeleri.....	77
Görsel 2.44 Oiwa's hayaletinin görünüşü, Kyoto'da "Bando Tamasaburo Özel Gösterisi" " <i>Tokaido Yotsuya hayalet hikâyesi</i> "	80
Görsel 2.45 "Tsuchigumo" (Yer Örümceği) oyunu	81
Görsel 2.46 Ehon Hyaku Monogatari'nin "Hyaku Monogatari" adlı el yazması resim romanından resimler	84
Görsel 2.47 One Hundred Ghost Stories (百物語, Hyaku monogatari)	84
Görsel 2.48 Yoshitoshi - Furuteya Hachirōbei murdering a woman in a graveyard, Naosuke Gombei ripping off a face	85
Görsel 2.49 "Kanagawa'da Büyük Dalgalar" by Katsushika Hokusai	87
Görsel 2.50 "Takato Yamamoto" resimleri	90
Görsel 2.51 Kazuichi Hanawa "Nue: Shinkonjaku-monogatari", "Manga Ero Guro De"	92
Görsel 2.52 Finger Whistle - Period Horror Gekiga by Miki Thorn	95
Görsel 2.53 "GeGeGe no Kitar" 1985 kapağı ve karakter tasarımları	96
Görsel 2.54 "The Strange Tale of Panorama Island" mangasından örnek sayfalar	99
Görsel 2.55 "Uzumaki" mangasından görseller (Junji Ito)	100
Görsel 2.56 "GYO" mangasından görseller (Junji Ito)	100

Görsel 2.57 “Tomie” mangası kitap kapağı ve örnek bir görsel (Junji Ito)	101
Görsel 2.58 “Tokyo Ghoul” mangası kitap kapağı ve örnek bir görsel (sui Ishida) ...	103
Görsel 2.59 Nakagawa Nobuo “Yotsuya Kaidan, 1959”	105
Görsel 2.60 “A Page of Madness, 1926”	106
Görsel 2.61 “Godzilla, 1954”	107
Görsel 2.62 Kaneto Shindo “Onibaba, 1964”	108
Görsel 2.63 Nobuhiko Obayashi “House, 1977”	110
Görsel 2.64 Takashi Shimizu “Ju-on: The Grudge (Garez)” film afişi ve filmden görsel	112
Görsel 2.65 “Tag” (2015)	114
Görsel 2.66 Hideo Nakata “Ringu, “Halka, The Ring, 1964”	119
Görsel 2.67 “Belladonna of Sadness” (1973)	130
Görsel 2.68 “Perfect Blue” (1997)	133
Görsel 2.69 “Spirited Away” (2001) film görseli	137
Görsel 2.70 “Corpse Party: Tortured Souls” film görseli	144
Görsel 2.71 “Perfect Blue” filminden sahneler	144
Görsel 2.72 “Neon Genesis Evangelion” filminden sahneler	146
Görsel 2.73 “Attack on Titan” filminden bir sahne	147
Görsel 2.74 “Angel’s Egg” (1985)	148
Görsel 2.75 “Another” filminden bir sahne	149
Görsel 2.76 “Elfen Lied” film görseli	150
Görsel 4.1 Uygulama filmin fikir aşamasında eskiz denemelerinden görseller	204
Görsel 4.2 Bükülebilir teliskelet üzerine karakterlerin maketleştirilme aşaması. Strafor ve plastrin hamurdan oluşturulmuş vücut formları	205
Görsel 4.3 Uygulama filmin kostüm tasarımları dikiş ve boyama detaylarını gösteren görseller	205
Görsel 4.4 “Kuyunun Fısıltısı” kısa animasyon filminin önden ve arkadan karakterlerinin görünüşleri	206

1 GİRİŞ

1.1 Problem

Korku kavramının kökenini bilinmezlik ve gizem oluşturmaktadır. Birçok bilinmeyen ve açıklanamayan olaylar dizgisi, inançlar, mitoloji, efsaneler bu kavramın konusunu oluşturmuş, sözlü ve yazılı sanatta yer alabilmesini sağlamıştır. Korku kavramı, özellikle Japon sinema geleneğinde ve edebi eserlerde oldukça popüler bir tür haline gelmiştir. Geleneksel yapısını koruyan Japon toplumu kültürel öğelere, efsanelere ve mitlere büyük önem atfetmiştir. Ayrıca, Japon kültürel öğelerinin başında gelen Şintoizm¹ ve Budizm gibi inançların yanı sıra, doğaüstü varlıkların ve hayaletlerin varlığına dair inanç sistemleri toplumda yaygın bir şekilde kabul görmüştür. Japonya'daki başlıca inanışlardan biri olan Şinto, doğadaki uyumu güçlendiren ve tüm nesnelerde ruh olduğunu kabul eden, canlı bir dindir. Uzun bir geçmişe ve kültürel mirasa sahip olan Şintoizm, genel olarak insan ruhunun anlaşılmasına yardımcı olacak önemli felsefi bileşenleri içerisinde barındırmaktadır. Şintoizm'in yanı sıra, Japon kültüründe "yōkai" gibi ruhani kavramlar da önemlidir. *Yōkai*, Japon mitolojisindeki doğaüstü varlıklardan biridir ve hayalet, ruh veya cin olarak tanımlanabilir. *Yōkai*, genellikle insanlara musallat olur ve onları rahatsız eder. Bu nedenle Japon korku sinemasında sıklıkla kullanılan temalar, ülkenin yerel inanç sisteminden beslenmiştir. Japon inançlarında çok sayıda doğaüstü varlık yer almaktadır. Şintoizm doğayla uyumlu bir yaşamı vurgularken, *yōkai* gibi doğaüstü varlıklar, doğanın güçleri ile insanlar arasında aracı rolü üstlenmektedir. Japonya'da yaygın olan Budizm de Şintoizme benzer bir yapı oluşturur ve doğanın güçlerinin insanların yaşamlarına doğrudan etki ettiği düşüncesini barındırır. Bu inanışa göre, insanların doğayla uyumlu bir şekilde yaşamaları gerektiği vurgulanır.

Japon inanış ve anlatılarındaki ruhani kavramlar, Japon kültüründe güçlü bir yer tutmaktadır. Bu inançlar Japon sanatına ve popüler kültüre ilham vermiş, beslediği anlatılar Japon edebiyatında önemli bir yer edinmiştir. Özellikle Japon korku sineması ve manga sanatında bu inanç ve anlatıların yansımaları sıklıkla görülmektedir. Japon mitolojisi ve efsaneleri, kültürde önemli bir yer tutarken, bu temalar filmler, çizgi romanlar ve edebi eserlerde yaygın olarak işlenmektedir. Kültürel öğeler ve inançlar,

¹ Bu kavram, metin içerisinde 2.3.3.1 *Şintoizm* başlığı altında detaylı bir biçimde incelenmiş ve açıklanmıştır.

Japon toplumunun kimliđi ve deđerleri üzerinde gl bir etkiye sahiptir ve Japonya'nın kendine zg bir kimlik oluřturmasına katkıda bulunmaktadır.

ađdař Japonya'da, mangalar ve diđer popler kltr sanatları, korku trnde eserlerin retiminde olduka etkili olmuřtur. Manga, korku unsurlarını en ok ierik olarak ele alan sanat dallarından biri haline gelmiřtir. Korku trndeki manga eserleri, genellikle Japon kltrnde nemli bir yere sahip olan geleneksel geleri ierirken, aynı zamanda modern korkuların ve endiřelerin de ele alınmasına olanak sađlamaktadır.

Mangalar, Japon kltrnn dođast varlıklar ve hayaletler gibi ruhani kavramlarının yanı sıra, modern korkuları da iřlemektedir. Postmodern Japonya'da, stres, kaygı, yalnızlık ve teknolojinin etkilerini ele alan korku mangaları olduka popler hale gelmiřtir. Bu eserler, insanların gnlk yařamlarında karřılařtıkları tehlikeleri, endiřeleri ve teknolojinin yol atıđı korkuları iřleyerek, okuyucuların kendi korkularını fark etmelerine olanak tanımaktadır. Manga, kresel apta eřitli kltrel metinlerle bađlantılıdır ve dnyaya "Japonya'ya aılan bir pencere" perspektifinden bakılmasını sađlamaktadır (Poitras, 2008, s.65).

Mangalarda yer alan birok korku figr, sinema ve animelerde farklı řekillerde kullanılmıřtır. Bu ieriklerde genellikle kt figrlar (řeytani yaratıklar) insan formunda tasvir edilmektedir. rneđin, "Devilman" manga rneđinde, Devilman insanlara "Hayır, řeytanlar iinizde!" diye seslenmektedir (Nagai'den akt. Reider, 2010, s.146). Aslında, "Devilman" bu ifadeyle insanların zihinlerindeki "oni"yi ortaya ıkarmaktadır. *Shuten Doji*'nin vurgulamak istediđi ise řudur: "fke ve kin gibi olumsuz insani duyguların, bu dnyada fiziksel olarak bir kitlesi olan oni yarattıđı" geređi bu figrlerin nemli bir yndr.

Birok manga ve animede yer alan řeytanileřmiř insan figr, okuyucu ve izleyicilere yabancı gelmemekte ve "İblislerin gerek kimliđi insanlardır" dřncesini uyandırmaktadır. Ancak insanın řeytanlařtırılması, ađdař bir toplumsal eđilimi de ortaya koymaktadır. "İnsanların gl olma arzusu, insan vcudunun biyolojik hcrelerini deđiřtirmiř ve kendilerini řeytanlara dnřtrmřtr... ađdař zamanda zellikle de erkeklerin bastırılmıřlık duygusu ve hayal kırıklıklarının birikimi, onları řeytanlařtırmıřtır" (Nagai, Debiruman'dan aktaran Reider, 2010, s.150). Bařka bir deyiřle, řeytan řeklini alan insan; fkeli, hsrana uđramıř bir insan ruhudur. Bu durum, lkenin o zamanki durumuna gre farklı bir bakıř aısını ortaya koymuřtur.

Daha yakın dönemde ise, manga sanatçıları pek çok filme esin kaynağı olmaya başlamıştır; örneğin, son derece üretken bir sanatçı olan Ito Junji'nin uzun soluklu Tomie serisi birçok filmin zeminini oluşturmuştur. Takashi Ishii (Freezer, Black Angel, Gonin) gibi kimi manga sanatçıları aynı zamanda film yapımcılığına da soyunmuştur. Edebiyat, manga ve sinema arasındaki ilişki birbirine yakınlaşmış; bu yakınlık birlikte kimi zaman bir hikâyeyi iletişim araçlarının hepsinde birden görmek dahi mümkün olmuştur (Odell, 2011, s.179).

Japonya, sinematografik üretimlerine on dokuzuncu yüzyılın sonlarında başlamıştır. Bu süreçte, *Noh* veya *Kabuki* gibi geleneksel sahne sanatlarından alınan teknikler ve anlatılar, özellikle Japon filmlerinin temel yapı taşlarını oluşturmuştur. İlk dönem Kabuki performanslarında, aralarında *kimi kaidan monogatari* (hayalet hikâyeleri) türünün de bulunduğu geleneksel hikâyeye uyarlamaları sahnelenmiştir. İlk Japon filmlerindeki estetik yaklaşım, batılı muadillerinden belirgin biçimde farklılaşmıştır (Odell, 2011, s.180). Japon korku filmleri, manga kaynaklı korku materyalleriyle etkileşim içinde popülerlik kazanmıştır. Bu filmler, mangalara benzer şekilde doğüstü varlıklar, hayaletler ve diğer korku unsurlarını içeriklerinde etkin biçimde kullanmıştır.

Sinema, korku kavramını ele alırken birçok ülkeye göre değişim ve dönüşüm yaşamıştır. Özellikle Japon korku sineması, diğer ülkelere göre daha geleneksel yanıyla ve beslendiği kaynaklarıyla dikkat çekmiştir. Japon korku sinemasının temel noktası Japon kültürüdür; zira korku, bu kültürde derin köklere sahip bir kavramdır. Halk hikâyeleri ve dini metinlerin yanı sıra, *Akinari Veda* ve *Rampo Edogawa* gibi yazarların eserleri de Japon korku sineması üzerinde önemli bir etki yaratmıştır.

Japon korku filmlerinin öncüsü, 1950'lerin sonu ve 1960'ların başında ortaya çıkan B-filmleridir. Bu filmler, "Godzilla" ve "Mothra" gibi devasa canavarlarla dolu epik hikâyeleri içermektedir. *Godzilla*, Japon korku sinemasının sembolik bir figürü haline gelmiş, aynı zamanda kültürel ve toplumsal kaygıları yansıtan bir karakterdir. İlk olarak 1954'te Tōhō Stüdyoları tarafından piyasaya sürülen *Godzilla* filmi, *Hiroşima* ve *Nagasaki*'ye atılan atom bombalarının ardından Japonya'nın yaşadığı travmayı ve nükleer korkuları temsil etmektedir.

"Modern sinema üzerinde de tartışmasız bir etkiye sahiptir. Japonya'nın en ünlü canavarı olan *Gojira* (Godzilla, 1954) bu gelenekten gelir. Pasifikteki nükleer bomba denemeleri neticesinde doğan *Gojira*, dev sürünge adımıyla binaları yerle bir ederek Japonya'da dolaşır. O, doğada önüne geçilemeyen teknolojik gelişmelere ve nükleer savaşın kötücüllüğüne isyan eden, etten yapılmış bir Şinto intikamcısıdır (Odell, 2011, s.179)".

Godzilla, nükleer felaketin bir simgesi olarak, insanlığın doğa ile olan dengesiz ilişkisini ve bu ilişkinin sonuçlarını gözlemleyerek sergilemektedir. Film, sadece bir korku unsuru taşımakla kalmaz, aynı zamanda sosyal eleştiri de içermektedir. Dev canavar (Gojira), insanların kendi yarattıkları yıkımın bir yansıması olarak görülür ve bu durum, korkunun yalnızca doğaüstü varlıklardan değil, insan doğasından da kaynaklandığını gösterir. 1970’lerin başında Japon korku filmleri daha gerçeküstü bir yola girmiştir. Bu dönemde “kaidan” adı verilen Japon hayalet hikâyeleri ve korku mitleri filmlerde kullanılmaya başlanmıştır. Japon korku filmlerinin popülerliği, 1998’de piyasaya sürülen “The Ring” (Halka) filmiyle zirveye ulaşmıştır. *The Ring*, korku manga serisine dayanan bir uyarlama olup, büyük bir gişe başarısı elde etmiştir. Bu film, “The Grudge” ve “Dark Water” gibi diğer manga ve korku materyallerine dayalı yapımlarla birlikte Batı dünyasında da geniş bir izleyici kitlesi bulmuştur. Günümüzde, Japon korku filmleri ve korku türü dünya genelinde popülerliğini sürdürmektedir. Bu filmleri referans göstererek Japon korku filmlerinin, korku türünün doğrudan işlediği temaların ötesine geçerek gerilim, atmosferik korku ve gizem unsurlarını bir araya getirerek kendine has bir konum elde ettiği söylenebilir. Bu özellikleri sayesinde Japon korku sineması, izleyicilerine psikolojik bir deneyim sunmakta ve onları düşünmeye sevk etmektedir.

Japon anime sinemasında korku türünün gelişimi 1960’lı yıllara kadar uzanmaktadır. Bu dönemde, animasyon filmleri genellikle çocuklara hitap eden yapımlar olarak tasarlandığı için korku türüne fazla yer verilmemiştir. Ancak birçok anime, ilk olarak mangalarda ortaya çıkan hikâyelere dayanmaktadır. Korku unsurları zamanla anime yapımlarında daha belirgin bir şekilde yer almaya başlamış ve bu türün zenginleşmesine katkıda bulunmuştur.

Japonya’nın ilk animasyon televizyon serisi, 1963 yılında *Osamu Tezuka*’nın “Astro Boy” adlı eseridir. Yazar *Susan Napier*, bu durumu “Anime, muazzam bir konu içeriğine sahiptir... Günümüzün önemli sorunlarına, rüyalarına ve kâbuslarına dair bir dizi içgörü sunan, çağdaş Japon toplumuna faydalı bir aynadır” (Napier, 2016, s.8) şeklinde ifade etmiştir.

1970’lerde durum değişmeye başlamış ve korku türü animasyon filmlerinde yer almaya başlamıştır. 1980’lerde korku türüne olan ilgi artmış ve bu dönemde önemli korku yapıtları ortaya çıkmıştır. Özellikle 1990’lı yıllarda, Japon anime sinemasında korku

türü en popüler türlerden biri haline gelmiştir. Japon anime sinemasındaki korku, yalnızca Japonya’da değil, dünya çapında da büyük bir hayran kitlesine sahip olmuştur. Bu tür, Japonya dışında da anime hayranları tarafından yoğun bir şekilde takip edilen bir alan haline gelmiştir. Korku türünün popülerliği, Japon anime sinemasının genel popüleritesiyle birlikte, dünya genelinde Japon kültürüne olan ilgiyi de artırmıştır.

Japon geleneği ve halk masalının bir yansıması olarak, oni ya da oni benzeri birçok karakter, animelerin içeriğini oluşturmuştur. Animelerde genellikle farklı mekân ve zamanlardan gelen yaratıklar tasvir edilmektedir. Bir oni, bir uzaylı, dünyalılar ve farklı türlerin bir melezi ya da geçmişten, gelecekte ya da mevcut zamandan gelen farklı bir tür olarak var olabilmektedir. En bilinen oni figürlerinden biri de, *Hayao Miyazaki*’nin “*Spirited Away*” filminde karşımıza çıkan “Yubaba” karakteri olan ruhlar dünyasındaki hamamın sahibidir. *Miyazaki*’nin ruh karakterleri, kültürel anılar ve tarihsel bağlamlarla şekillenen, zengin ve çok boyutlu varlıklar olarak öne çıkmaktadır. Bu karakterler, yalnızca dış görünüşleriyle değil, aynı zamanda geçmişe dair hikâyeleri ve sembolik anlamlarıyla da izleyicilere sunulmuştur. *Miyazaki* animeleri gibi birçok anime örneğinde de bu durum gözlenmektedir.

Japon anime sinemasında korku türünün popüler olmasında, animasyonun kendine özgü avantajları önemli bir rol oynamaktadır. Animasyon, gerçekçi olmayan sahnelerin ve karakterlerin yaratılmasına imkân tanır. Böylece korku unsurlarının daha etkili bir şekilde işlenmesine olanak sağlar. Ayrıca, Japon anime sinemasının çizim tarzı, korku türünün etkisini güçlendiren önemli bir unsurdur. Karakterlerin büyük gözleri, abartılı yüz ifadeleri ve özgün çizim teknikleri, korku atmosferini artırarak izleyicilere rahatsız edici bir deneyim sunar. Bu stilize edilmiş görseller, karakterlerin duygusal durumlarını daha belirgin hale getirirken, korkunun daha yoğun bir şekilde hissedilmesine katkıda bulunur.

Japon anime sinemasında korku, çeşitli alt türlere ayrılarak farklı korku unsurlarının incelenmesine olanak sağlamaktadır. Japonya’nın zengin mitolojisi ve doğaüstü inançları, bu türün popülerliğini artıran temel etkenlerdendir. Korku temaları, hem bireysel hem de toplumsal travmaların yansımalarını ortaya koyarak izleyicilerin psikolojik korkularını yüzeye çıkarma potansiyeline sahiptir. Ayrıca bu türdeki yapımlar, izleyicilere Japon kültürünün doğası gereği iç içe geçmiş olduğu ruhsal ve manevi unsurları keşfetme fırsatı sunmaktadır.

Japon anime sinemasındaki korku; doğaüstü, psikolojik, kaiju, gizem ve kanlı korku gibi alt türleri içermekte ve geniş bir yelpazeye yayılmaktadır. Her alt tür, farklı korku unsurlarını işleyerek izleyicilerde merak uyandırmaktadır. Örneğin, doğaüstü korku alt türü, ruhlar ve hayaletler gibi unsurları kullanarak geleneksel inançların izlerini taşıırken; psikolojik korku, bireyin içsel korkularını ve travmalarını derinlemesine incelemektedir. Kaiju alt türü ise dev canavarlara odaklanarak toplumsal korkuları ve yıkım temalarını ele almaktadır.

Japon anime sinemasındaki korku, sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, çeşitli anlam ve semboller taşıyan bir ifade biçimidir. Bu yapımlar, izleyicilere korkunun çok katmanlı doğasını, kültürel bağlamını ve bireysel psikolojik durumları göstermektedir.

Japon anime sinemasında kullanılan sembolik ifadeler ve dolaylı anlatım tarzları, filmlerin yapısal olarak derinlemesine değerlendirilmesini gerektirmektedir. Göstergebilim, anlamın nasıl oluşturulduğunu ve iletildiğini inceleyen bir disiplindir. Japon anime sinemasında sembolik ifadelerin ve dolaylı anlatım tarzlarının yoğun kullanımı, bu tür bir analizi zorunlu kılmaktadır. Bu bağlamda, göstergebilimsel eleştiri yöntemi aracılığıyla seçilen anime filmlerin anlatı yapıları ve anlam yaratma kodları incelenecektir. Bu analiz, anlam katmanlarını ortaya çıkarmak için eleştirel bir yaklaşım sunmaktadır.

Japon anime sinemasının popüler hale gelen korku türünün yükselişinde özellikle *Junji Ito* gibi birçok başarılı ismin çalışmaları büyük bir etkiye sahiptir. Bu araştırmada, Japon anime sinemasının önde gelen yönetmenlerinin korku türündeki çalışmaları ele alınacaktır. *Junji Ito*'nun 2023 yapımı “Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre” (Junji Ito: Korkunç Japon Masalları) anime dizi serisi, göstergebilimsel eleştiri yöntemi kullanılarak analiz edilecektir.

Bu çalışmanın amacı, göstergebilimsel yöntemlerin Japon anime sineması örneğinden hareketle Türkiye’deki çizgi film ve animasyon yapımlarında korku temasının nasıl etkili kullanılabileceğini ortaya koymak, görsel anlatımlarda çok katmanlı anlam yapılarının oluşturulmasına katkı sağlayacak sistematik bir yaklaşım önermek ve Türk animasyon sektörünün uluslararası alanda rekabet edebilirliğini artırmaktır.

Japon anime sinemasındaki korku türünün incelenmesi, hem türün özelliklerini tanımlamakta hem de görsel anlatımın çok katmanlı yapısını ortaya koymaktadır. Bu tez çalışması, korku türünün unsurlarını ve kullanım amaçlarını incelerken,

göstergebilimsel çözümleme yöntemini temel analiz aracı olarak benimsemektedir. Bu yaklaşım, görsel metinlerdeki derin anlamları ve sembolik ifadeleri açığa çıkarma potansiyeline sahiptir.

Göstergebilimsel yöntemin çizgi filmlerin çözümlenmesinde kullanılması, Türkiye’de yapılacak olan, özellikle korku temalı animasyon yapımları için önemli bir rehber niteliği taşımaktadır. Bu yöntem, görsel anlatımın yüzeysel katmanının ötesine geçerek alt metinlerdeki derin anlamları ortaya çıkarmaya olanak sağlamakta ve izleyiciye görüntünün dışında daha yüksek boyutlarda anlam sunabilen yapımların üretilmesini mümkün kılmaktadır.

Japon anime sinemasının korku türünde kullanılan göstergebilimsel yöntem, Türk animasyon sektörü için yenilikçi bir perspektif sunmaktadır. Kültürel kodları, toplumsal değerleri ve psikolojik unsurları görsel anlatıma entegre etme stratejileri, yerel yapımların özgünlüğünü artırırken evrensel bir dil oluşturulmasına da katkıda bulunmaktadır.

Türkiye’deki çizgi film ve animasyon yapımlarında göstergebilimsel yöntemlerin yeterince kullanılmaması, görsel anlatımın alt metinlerindeki derin anlamların izleyiciye aktarılmasında eksikliklere yol açmakta ve yerel yapımların çok katmanlı anlam yapılarından yoksun kalmasına neden olmaktadır. Bu entegrasyonun sağlayacağı katkıların belirlenmesi önemli bir problem alanı olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.2 Amaç

Bu tez çalışması, Japon anime sinemasının korku türündeki yapımlarını derinlemesine inceleyerek, bu türün Japon kültürü, toplumsal yapısı ve sanatsal ifade biçimleri üzerindeki etkilerini anlamayı amaçlamaktadır. Araştırmanın temel hedefi, göstergebilimsel yöntemlerin Japon anime sineması örneğinden hareketle Türkiye’deki çizgi film ve animasyon yapımlarında nasıl etkili kullanılabileceğini ortaya koymak, görsel anlatımlarda çok katmanlı anlam yapılarının oluşturulmasına katkı sağlayacak sistematik bir yaklaşım önermek ve Türk animasyon sektörünün uluslararası alanda rekabet edebilirliğini artırmaktır.

Bu çalışma, Japon anime korku yapımlarının karakteristik özelliklerini, tematik derinliklerini ve görsel anlatım tekniklerini analiz etmeyi, bu yapımların sağladığı izleyici deneyimini ve kültürel bağlamlardaki şekillenişini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Ayrıca, Batı korku sinemasından farklılaşan Japon anime korku

türünün, küresel sinema ve popüler kültürdeki yerini ve etkilerini değerlendirmeyi hedeflemektedir.

Japon anime sinemasındaki korku türünün incelenmesiyle, hem türün özelliklerini tanımlamayı hem de görsel anlatımın çok katmanlı yapısını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu tez çalışması, korku türünün unsurlarını ve kullanım amaçlarını incelemeyi, göstergebilimsel çözümleme yöntemini temel analiz aracı olarak benimsemeyi amaçlamaktadır. Bu yaklaşımla, görsel metinlerdeki derin anlamları ve sembolik ifadeleri açığa çıkarmayı hedeflemektedir.

Göstergebilimsel yöntemin çizgi filmlerin çözümlenmesinde kullanılmasıyla, Türkiye’de yapılacak olan, özellikle korku temalı animasyon yapımları için rehber oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu yöntemle, görsel anlatımın yüzeysel katmanının ötesine geçerek alt metinlerdeki derin anlamları ortaya çıkarmayı ve izleyiciye görüntünün dışında daha yüksek boyutlarda anlam sunabilen yapımların üretilmesini sağlamayı hedeflemektedir.

Bu tez çalışmasında, Japon anime sinemasının korku türündeki karakteristik özelliklerini ve bu türün kültürel bağlamını göstergebilimsel yöntemlerle inceleyerek, Türk animasyon sektörüne uyarlanabilir yaklaşımlar geliştirilmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada aşağıda yer alan sorulara yanıt aranmıştır:

- Japon kültüründe ve tarihinde korku anlatıları nasıl şekillenmiş ve bu anlatılar anime sinemasına hangi yollarla yansımıştır?
- Japon anime korku yapımlarının Batı korku sinemasından farklılaştığı noktalar ve bu farklılıkların altında yatan kültürel temeller nelerdir?
- Göstergebilimsel metodolojinin Türkiye’deki çizgi film ve animasyon üretimine uyarlanması nasıl gerçekleştirilebilir?
- Görsel metinlerdeki çok katmanlı anlam yapılarının geliştirilmesi, Türk animasyon sektörünün uluslararası alandaki varlığını nasıl güçlendirebilir?
- Göstergebilimsel yaklaşımın korku türüne odaklanan Türk animasyon yapımlarında yol gösterici bir yapı olarak kullanımı nasıl sağlanabilir?
- Türk animasyon sanatının uluslararası tanınırlığının geliştirilmesi için görsel anlatımın sembolik ve metaforik anlamlarının çözümlenmesi hangi açılardan katkı sağlayabilir?

1.3 Önem

Japon kültürünün çeşitliliğini ve barındırdığı korku unsurlarını anlamak, modern anime sinemasında nasıl yeniden yorumlandığını ve işlendiğini keşfetmek açısından büyük bir değer taşımaktadır. Japon korku anlatıları, tarih boyunca toplumsal korkular, doğaüstü inançlar ve bireysel psikolojik gerilimlerle şekillenmiş, bu zengin miras anime sanatına da yansımıştır. Çalışma, bu bağlamda, Japon korku edebiyatı ve geleneksel hayalet anlatılarından başlayarak sanatın birçok alanına değinmekte ve günümüz anime yapımlarında bu öğelerin nasıl kullanıldığını ve dönüştüğünü incelemektedir. Ayrıca, Japon anime sinemasında korkunun izleyiciye nasıl bir duygu yoğunluğu yaşattığını ve bu türün diğer korku anlatılarıyla olan etkileşimini de analiz etmektedir. Bu çalışma hem anime araştırmacıları hem de korku türüne ilgi duyanlar için önemli bir kaynak olacak ve bu alandaki mevcut literatüre anlamlı katkılar sağlayacaktır.

- Japon kültüründe ve tarihinde korku anlatılarının nasıl şekillendiği ve bu anlatıların anime sinemasına nasıl yansımıştır?
- Japon anime korku yapımları, batı korku sinemasından nasıl farklılık gösterir ve bu farklılıkların kaynağı nedir?

Japon anime sinemasındaki korku anlatılarının incelenmesi, bu sanatsal formun kültürel, toplumsal ve estetik yapısını anlamak açısından önemli bir değere sahiptir. Bu çalışma, göstergebilimsel yöntemlerin Türkiye'deki çizgi film ve animasyon üretimine uyarlanması için bir perspektif sunmaktadır. Araştırmanın ortaya koyduğu sistematik yaklaşım, görsel metinlerdeki çok katmanlı anlam yapılarının geliştirilmesine ve Türk animasyon sektörünün uluslararası alandaki varlığını güçlendirmesine katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

Göstergebilimsel metodolojinin animasyon analizinde kullanımı, özellikle korku türüne odaklanan Türk yapımları için yol gösterici bir yapı sunacağı öngörülmektedir. Bu analitik yaklaşım, görsel anlatının yüzeysel katmanlarının ötesindeki sembolik ve metaforik anlamları incelemeye imkân tanıyarak, izleyicilere farklı boyutlarda deneyimler sunan yapıtların oluşturulmasına yardımcı olacağı düşünülmektedir. Türk animasyon sanatının uluslararası tanınırlığının geliştirilmesi açısından, bu tür metodolojik çalışmalar önem taşımaktadır.

1.4 Varsayımlar

Japon anime sinemasındaki korku unsurlarının, Japon kültürünün derin köklerine ve tarihsel korku anlatılarına dayandığı görülmektedir. Bu araştırma, söz konusu korku unsurlarının yalnızca Japon halk hikâyeleri ve mitolojilerinden değil, aynı zamanda modern toplumsal kaygılardan ve psikolojik gerilimlerden de etkilendiğini varsaymaktadır. Bununla birlikte, Japon anime sinemasının, Batı korku sineması ile karşılaştırıldığında farklı estetik ve tematik yaklaşımlar sergilediği düşünülmektedir. Çalışma, anime korku yapımlarının karakter tasarımı, mekân kullanımı ve hikâye anlatımı açısından özgün yöntemler geliştirdiğini ve bu yöntemlerin izleyiciler üzerinde belirli etkiler oluşturduğunu öne sürmektedir. Araştırmanın, Japon anime sinemasında korkunun gelişimi ve küresel etkileri hakkında önemli bulgular sunması ve bu türün uluslararası popülerliğinin ardındaki mekanizmaları aydınlatması beklenmektedir.

1.5 Sınırlılıklar

Japon anime sinemasındaki korku unsurlarının analizinde, kültürel ve dilsel farklılıklardan kaynaklanan anlama sınırlılıkları bulunmaktadır. Bu sınırlılıklar, özellikle Japon kültürüne özgü korku anlatıları ve sembolik öğeler incelendiğinde daha belirgin hale gelmektedir. Anime korku türünün geniş çeşitliliği, kapsamlı bir incelemeyi güçleştirdiğinden, araştırmada belirli sayıda örnek üzerinde durulmuştur. Literatür ve kaynaklara erişimle ilgili zorluklar da araştırmanın diğer bir sınırlayıcı faktörüdür. Mevcut kaynakların bazılarına ulaşamamış veya bu kaynaklar eksik bilgiler içermiştir. Korku algısının öznel doğası gereği, analizlerde belirli düzeyde subjektif değerlendirmeler yer almaktadır. Bu sınırlılıklar dikkate alınarak elde edilen bulgular, genel kapsamda değerlendirilmiş ve tanınmış yapımlar üzerinden örneklendirilmiştir.

2 ALAN YAZIN

2.1 Korku Kavramı

Korku duygusu tarihsel süreç içerisinde insan yaşamının her döneminde var olmuştur. Korku, bireylerin karşılaştıkları tehdit veya belirsizliklerle başa çıkamama olasılığı karşısında yaşadıkları bir duygudur. Bu duygu, yaşamı sürdürme ve güvenlik gereksinimi gibi temel insan ihtiyaçlarıyla doğrudan ilişkilidir. Tarih öncesi dönemlere ait mağara resimlerinde çok sayıda korku betimiyle karşılaşmış, düşsel varlıklar ve

hayvanlar korkuyu yansıtacak biçimde resmedilmiştir. İlk çağlardaki insan toplulukları, çevrelerinde meydana gelen deprem, fırtına, hortum, sel, yıldırım gibi doğa olaylarının nedenlerini kavrayamamış ve bu belirsizlikle başa çıkmak için olayları resimleyerek veya simgelerle anlatma yoluna gitmişlerdir. Bu olgu, insanların doğayla olan ilişkilerini anlamlandırmak ve denetim altına almak için geliştirdikleri ilk sanatsal anlatımların bir göstergesi olmuştur.

Zaman içerisinde bu anlayışlar değişim göstermiş ancak korku duygusu toplumlar arasında varlığını sürdürmeye devam etmiştir. İnsanların doğayla kurdukları ilişkilerin gelişimi ve toplumsal ilerleme sürecinde, bilgi yetersizliği ve belirsizlikle başa çıkma çabaları süregelmiştir. Bu evrimleşme süreci, sanatın yalnızca estetik bir anlatım olmanın ötesinde, aynı zamanda insanların duygusal tepkilerini, düşünsel süreçlerini ve çevreleriyle olan etkileşimlerini anlamlandırma aracı olarak işlev görmesini sağlamıştır. Doğa olayları ve yıkımların yanı sıra savaşlar, çatışmalar, güç mücadelesi, toplumsal kargaşalar gibi birçok olgu yeni korku kaynaklarını ortaya çıkarmıştır.

İlk insan toplulukları, oluşum nedenlerini anlayamadıkları doğa olaylarını hem açıklamak hem de zarar görmemek düşüncesiyle büyü, gizemli güçler ve çeşitli törenlere başvurmuş, hissettikleri duyguları somutlaştırmak için birtakım simgeler üretmişlerdir. Özellikle soyut nitelikte olan ve bilinmeyen korkuları somutlaştırma yoluna giderek simgeleştirmeden yararlanmışlardır (Güler, 2011, s.14).

Örneğin, eski Mısır uygarlığında Nil Nehri'nin taşması, kuraklık veya çöl fırtınaları gibi doğa olayları, tanrılar tarafından yönetildiğine inanılan bir düzenin parçası olarak görülmüştür. Bu nedenle Mısırlılar, doğal yıkımları önlemek veya etkilerini azaltmak amacıyla tanrılara sunular sunmak, yakarışlarda bulunmak ve çeşitli törenler gerçekleştirmek için din adamlarından yardım istemişlerdir. Bu törenlerde kullanılan simgeler, inançların somutlaştırılmasında önemli bir işlev üstlenmiştir.

Benzer biçimde, Orta Çağ Avrupa'sında hastalıkların veya doğal yıkımların nedenleri bilinmediğinden, kötü şans veya hastalıkları iyileştirmek amacıyla çeşitli uğurluklar, dualar ve gizil güçlere başvurulmuştur. Bu uygulamalar, belirli simgelerin, biçimlerin veya taşların özel anlamlar taşıdığına inanılan bir dizge üzerine kurulmuştur. Simgeler, hastalıkların zararlı etkilerini yok etmek veya belirli bir amaca ulaşmak için kullanılmıştır. Tüm bu uygulamalar, bazı toplumlar için inanç dizgelerinin önemli bir bileşenini oluşturmuştur.

“Daha sonraki dönemlerde, toplumsal düzene uyum sağlayamamış, bireyler de insanların korkuları arasında yer almıştır; katiller, haydutlar, deliler. Bütün bu korkutucu öğeler aynı zamanda içlerinde bir “bilinmeyen”i taşır. Çünkü bilinmeyen de hep korkutucu olmuştur insan için. İlkel insan ateşten, yıldırımdan korkardı çünkü sebebini bilmezdi ve sebebini bilmediği, korktuğu her şeyi tanımlıyordu. Bunların ötesinde, kendi başına bir büyük bilinmezlik olan ölüm ve ölümden duyulan korku vardı.” (Demir, 2001, s.8).

Ölüm ve ölümden duyulan korku, insanlık tarihi boyunca var olan ve halen varlığını sürdüren bir korkudur. İnsanlar, ölümün ne zaman, neden ve nasıl gerçekleştiğini tam olarak anlayamadıkları için, ölümün ardındaki bilinmezi ve ötesini anlamlandırmak için pek çok farklı inanç ve ritüel geliştirmişlerdir. Örneğin, bazı toplumlarda ölümlerin ruhlarının hayatta kalanları etkileyebileceğine ve hatta onlara zarar verebileceğine inanılır. Bu nedenle, ölümlerin ruhlarını memnun etmek için adaklar sunmak, dualar etmek, mezarları süslemek ve hatta ölüm ritüelleri gerçekleştirmek gibi pek çok farklı uygulama yaygın olarak kullanılmıştır. Bu uygulamalar, insanların ölümden duydukları korkunun bir yansımasıdır ve insanların bilinmeyene karşı hissettikleri duyguları somutlaştırmıştır. *Freud*, sevilen birinin ölümüne duyulan üzüntüyle birlikte hissedilen suçluluk duygusu üzerine görüşlerini belirtmiştir. *Freud*’a göre; ölen kişiyle ilişki içinde olan kişilerin, ölen kişiyle olan olumsuz duygularını bastırıp gizlediğini ve ölümün ardından bu olumsuz duyguların ortaya çıktığını iddia etmiştir. *Freud*, hayaletleri, vicdan azabının bir yansıması olarak görmektedir. Hayaletler, ölünün yaşarken hissedilen negatif duygularının tersine dönmüş bir imajdır (Mannoni, 1992, s.29). Örneğin, bir kişi hayatta iken sevmediği birine karşı hissettiği negatif duyguları bastırabilir ancak ölümün ardından bu duygular hayalet formunda geri dönebilir. Bu nedenle, hayaletler insanların iç dünyalarında bastırılmış duyguların dışı vurumu olarak da görülebilir.

Varoluşçu bir filozof olan Jean-Paul Sartre, korku konusunu varoluşçuluk bağlamında ele almış ve “Nausea” (Mide Bulantısı) gibi eserlerinde insanın varoluşsal korkularını araştırmıştır. Varoluşçuluk, insanın özgürlüğünü ve sorumluluğunu vurgulayarak, kendi seçimleri ve eylemleri sonucunda duyduğu korkuları incelemiştir. Sartre’a göre, insanın korkuları kendi özgür iradesinden kaynaklanır. Örneğin, özgür bir varlık olarak insan, kendi seçimleri ve eylemleriyle yaşamını şekillendirir. Ancak bu özgürlük aynı zamanda belirsizlik ve sorumluluk duygusu yaratarak insanların, özellikle kendi özgür iradeleri nedeniyle ortaya çıkan sonuçlarla yüzleşmekte zorlanmalarına neden

olmaktadır. Korku, *Sartre* için; yeninin şoku, *Freud* içinse eskinin şoku ve matemidir. *Freud*, korkuyu geçmişe karşı, *Sartre* ise geleceğe karşı bir savunma biçimi olarak görür (Güler, 2011, s.20). Korku, hayatta kalma ve kendini koruma mekanizması olarak da önemli bir işlev görmektedir. Korku sayesinde tehlikeleri algılayabilmekte, bunlardan kaçınabilmekte veya tepki verebilmekteyiz. Ancak korku duygusu aşırılaştığında kişinin gündelik yaşamını olumsuz etkileyebilmektedir. Korku genellikle bir olay ya da durumla bağlantılı olmakla birlikte, bazen bilinçaltı süreçlerle de ilişkilidir. Bireyin düş gücüyle oluşturduğu olası durumlar ve bunların sonucunda ortaya çıkan kaygılar, korkunun oluşmasında etkili etmenlerdir.

Korkunun kökeni konusunda farklı kuramsal yaklaşımlar bulunmaktadır. Bunlardan ilki, düşüncede yaratılan bir oluşum olarak korkunun varlığıdır. Buna göre kişi, hayal gücüyle canlandırdığı olası tehlikeler veya olumsuz senaryolar nedeniyle korku hissi yaşayabilmektedir. Diğer bir yaklaşım ise, korkunun doğuştan gelen veya genetik aktarımla edinilen doğal bir tepki olabileceği yönündedir. Bireylerin belirli durumlar karşısında korku hissetme eğilimi, genetik miras veya evrimsel süreçlerle ilişkilendirilmektedir. Çünkü doğuştan gelen korkular, evrimsel açıdan hayatta kalma ve tehlikelerden kaçınma işlevine hizmet etmektedir.

“Modern toplumlarda etkili olan kitlesel korkular biçimsel açıdan daha farklı görünmekle birlikte, yine de yıkım ve felaket ile toplumun sonunun gelmesi ya da yok oluş/kıyamet korkularının farklı uzantıları şeklinde belirlemektedir. Maddi güvensizlik ve kriz korkuları çoğu dönemin baskın korkularındandır. Bilimsel gelişmelerle birlikte batıl inançlar, büyük ölçüde teknoloji ve bilim odaklı korkulara (uzaylılar, radyoaktif, kimyasal tehdit, genetik gibi) dönüşmüştür.” (Zıraman, 2007, s.6).

Korkunun toplum içinde işlevsel olabilmesi için yayılması gerekmektedir. Bu amaçla halk hikâyeleri, söylenceler, törensel uygulamalar ve mitolojik anlatımlar gibi araçlar kullanılmıştır. Bu tür anlatımlar, insanların korkularıyla yüzleşmelerine ve onları daha iyi anlamalarına yardımcı olurken, aynı zamanda toplumsal normların korunmasına da katkı sağlamıştır. “Korkunun bireylere ve koşullara göre değişen etkileri vardır. Hatta aynı kişi aynı faktör karşısında birbirinden farklı tepkiler de verebilir. Korkuya bağlı davranışla kültürel etkilere veya eğitim seviyesine göre şekillenebilir değişebilmektedir.” (Arkan, 2007, s.4).

Örneğin, bir kültürde yılanlar korkutucu bir varlık olarak algılanırken, başka bir kültürde kutsal bir simge olarak görülebilmektedir. Özellikle korkunun kültüre bağlı

etkisi, insanların yaşadıkları toplumda geçerli olan inanç dizgeleri, gelenekler ve değerlerle biçimlenmektedir. Bu nedenle, farklı kültürlerde farklı korkular ve korku nedenleri bulunabilmektedir. Kültür, aynı zamanda bireylerin korkularıyla başa çıkma yöntemleri ve korkularını ifade etme biçimleri üzerinde de etkilidir. Bazı kültürlerde korkular açıkça ifade edilirken, bazı kültürlerde korkular bastırılarak ya da reddedilerek ele alınmaktadır.

2.2 Korkunun Japon Kültüründeki Yansımaları

Japon kültürü, dünyanın en zengin kültürel birikimlerinden birine sahiptir. Bu kültürde ölüm, hayaletler ve ruhani varlıklar gibi konulara verilen önem, korkunun toplumsal yapıda yerleşik bir duygu olduğunu göstermektedir. Japon kültüründeki korkular, özellikle doğaüstü ve karanlık temalar, daha çok Japon mitolojisi ve folklorunda işlenmektedir. Korku, geleneksel Japon anlatılarında sıkça yer almakta ve hayaletler, ruhlar veya *yōkai* gibi doğaüstü varlıkları içermektedir. *Yōkai* adı verilen doğaüstü varlıklar, halk anlatılarında ve mitolojide yaygın olarak görülmektedir. *Yōkai*, doğanın güçleriyle ilişkili olarak betimlenmekte ve çoğunlukla insanlara zarar vermektedir. Bununla birlikte, bazı *yōkai*ler insanlara yardım etmekte ya da onlara iyi şans getirmektedir. Bu varlıkların çoğu, güçlerini insanların korkularından almaktadır. Japonların doğaüstü güçlerle ilişkilendirilen belirli mekânlardan korktukları düşünülmekte ve bu yerler, korku anlatılarının temelini oluşturmaktadır. Anlatılar bir yere ya da nesneye bağlı olarak kurgulanmakta ve genellikle trajik bir ölümle sonuçlanmaktadır. Bu anlatılarda Japonların düşünce yapıları ve inançları hakkında ipuçları verilmekte ve Japon kültüründeki korkuların bir yansıması olarak değerlendirilmektedir. Ayrıca korkunun, bireyleri olumsuz davranışlardan alıkoyucu bir işlevi olduğu da düşünülmektedir.

Japon korku tarihi boyunca tekrarlanan öğelerden birisi; öldürülen sahibinin kanını bir kedinin yalamasıyla ortaya çıkan insanlara hükmetme yeteneğine sahip *bakeneko*'dur (kedi cin). *Su kuyuları* bir diğer klasik korku öğesidir ve sıklıkla ölü bedenleri saklama alanı olarak kullanılır. Bu düzenek, klasik bir halk hikâyesinde samuray *Aoyama* tarafından kullanılmaktadır. *Aoyama*; görüşme talebini reddetmesinin ardından acılar içinde ağıtlar yakan hizmetçisi *Okiku*'yu kuyunun derinliklerinde işkenceyle boğarak öldürür. Su, sık sık ruhlar dünyasına giriş kapısı olarak düşünülür, tıpkı atalarının ruhlarını onurlandırmak için her yıl düzenlenen O-Bon Japon Budist Festivali'nde yüzen fanusların gösterdiği gibi (Richards, 2011, s.16,17).

Bakeneko, Japon folklorunda oldukça yaygın bir ögedir ve Japon korku edebiyatında da sıkça yer almaktadır. Bu mitolojik varlık, bir evcil kedinin aniden devasa bir boyuta veya insansı bir biçime dönüşmesi sonucunda ortaya çıkmaktadır. Kimi zaman insana benzeyen *bakeneko*'lar, insanlarla etkileşime girebilmekte veya insanların peşine düşebilmektedir. Ayrıca, bir bakenekonun geceleri insanların ruhlarını çalabileceğine ve özellikle hükümdarları kanını içtiğinde onları denetim altına alabileceğine inanılmaktadır. Birçok Japon korku anlatısı, *bakeneko*'nun yıkıcı gücünden yararlanmaktadır. Örneğin, “Bakeneko” adlı anlatıda, bir adamın öldürüldükten sonra bakeneko olarak yeniden doğduğu ve öç almaya karar verdiği aktarılmaktadır (http-1). Kimi zaman da *bakenekolar*, çocukları hedef alan hayaletler olarak betimlenmektedir (Bkz. Görsel 2.1). Bu tür anlatılarda, bakeneko çocukların yataklarına gizlice girmekte ve onları kaçırmakta veya öldürmektedir.

Görsel 2.1 “Bakeneko”



Kaynak: (http-1)

Bakeneko, Japon kültüründe kediye gösterilen saygının ve sevginin yanı sıra, doğaüstü güçlerin ürkütücü bir simgesi olarak görülmektedir. Japon halk kültüründe, kedilerin insanların yaşamlarını ve ölümden sonraki dünyalarına ilişkin inançları etkilediğine inanılmaktadır. Japon kültüründe “su kuyuları” ise oldukça önemli bir ögedir. Su kuyuları, ölümlerin ruhlarının girdiği bir kapı olarak düşünülmektedir. Kuyular, sıklıkla ölü bedenleri saklama alanı olarak kullanılmıştır. Özellikle samuraylar ve suçlular tarafından öldürülen kişilerin bedenleri, su kuyularına atılarak gizlenmeye çalışılmıştır. Bu olgu, su kuyularının korku anlatılarındaki karanlık atmosferin oluşmasında önemli bir rol oynamıştır. Bazı anlatılarda, ölü bedenler su kuyularından çıkarak hayaletlere dönüşmektedir. Kuyuların derinlikleri, ruhların yeryüzüne geri dönmesi için bir yol

olarak betimlenmektedir. Bu nedenle, su kuyuları Japon kültüründe korku, ölüm ve ruhani dünyanın gizemlerine işaret eden önemli bir simgedir.

Japon kültüründe, bazı geleneksel törenler de korku temalıdır. Örneğin, “Obon” töreni sırasında insanlar, ölmüş ruhların geri döneceğine inanmakta ve bu ruhlara, evlerine hoş geldin demek için özel yemekler hazırlamaktadır. *Obon* töreninde, ölü ruhların yaşadığı dünyayı temsil eden ürkütücü maskeler takılmakta ve korkutucu danslar yapılmaktadır. Aynı zamanda, insanlar bu zaman diliminde hayalet öyküleri anlatmaktadır. Kendilerini korumak için ise ateş yakmakta ve hayaletleri korkutmaktadır.

Japon kültüründe korku, birçok farklı alanda kendini göstermektedir. Korkunun Japon kültürüne etkisi, özellikle yazında ve sinemada belirgindir. Japon popüler kültüründe, korku filmleri ve televizyon dizileri kendisine geniş bir yer bulmaktadır. Japonya'da, J-horror olarak bilinen bir alt tür, dünya genelinde oldukça popüler hale gelmiştir. Korku ve dehşetin insana verdiği haz da kültürde önemli bir yere sahiptir. Bu düşünce, Japon popüler kültüründe ve özellikle manga ve anime dünyasında kendini göstermektedir. Yapıtlarda, korkunun insan psikolojisi üzerindeki etkisi ve toplumsal yansımaları sıklıkla işlenmektedir.

Japon kültüründe korku, toplumun yaşamının ayrılmaz bir parçasıdır. Japon toplumu, korkunun varlığına karşın, bu duyguyu doğru biçimde yöneterek bir kültürel zenginlik yaratmıştır. Japonların korkularıyla yüzleşme ve onları aşma sürecini anlamak, Japon kültürünü daha iyi kavramak için oldukça önemlidir.

2.3 Japon Kültürü ve Mitolojisi İle Korku Temalarının Bağlantısı

Japonya, kendine özgü kültürü, sanatı, mitolojisi ve korku anlayışı ile dünya çapında tanınmaktadır. Japon mitolojisi birçok efsane ve hikâye içerir. Bunların bazıları tanrı ve tanrıçaların maceralarını, bazıları doğaüstü yaratıkların hikâyelerini ve bazıları da Japonya'nın tarihine ilişkin önemli olayları anlatır. Japon mitolojisi, Japon kültürünün önemli bir parçasıdır ve Japonların inançları, gelenekleri ve yaşam biçimleri üzerinde derin bir etkiye sahiptir. Japon mitolojisi, özellikle “Kojiki” ve “Nihongi” gibi eski metinlerde yer alan mitler ve efsanelerden oluşmaktadır. “Kojiki” ve “Nihongi”, Japonya'nın ilk mitlerini ve efsanelerini öğreten kaynaklardır. Bu eserlerin sayfalarında *İzanagi ve İzanami*, *Ama-terasu*, *Susa-no-o* ve diğer pek çok tanrıdan bahsedilmektedir. Bu yüce varlıklar bize ilginç, güzel, yarı mizahi ve bazen de korkunç hikâyeler anlatır (Davis, 2022, s.10). Bu metinler, Japon tanrıları, tanrıçaları, mitolojik yaratıkları ve

kahramanları hakkında bilgi verir. *Kojiki*, Japonya'nın, tanrılarının ve imparatorluk soyunun kökenlerini kaydeden mitlerin, efsanelerin, folklorun, soy biliminin ve tarihsel anlatıların bir kayıdır (Clegg, 2025, s.10). Japon mitolojisinde yer alan bazı önemli figürler aşağıda maddeler halinde verilmektedir:

- *Amaterasu*: Göklerin tanrıçası olarak bilinir ve Japon imparatorluğunun atası olarak kabul edilir. Güneş tanrısı *Amaterasu* belki de bütün Japon mitolojisindeki en önemli figürdür. Adı “Göğü Aydınlatan” diye çevrilir ve ilksel çiftten doğduktan sonra Göğün Yüksek Ovası'nı yönetmiştir. Sekiz milyon Şinto *kami*'sinin başında oturmaktadır (Clegg, 2025, s.42). (Bkz. Görsel 2.2).

Görsel 2.2 “*Amaterasu*”



Kaynak: (http-2)

- *Izanami ve Izanagi*: Japon yaratılış mitinde önemli bir yere sahip olan tanrı ve tanrıça çifti, Japonya'nın oluşumunu sağlamışlardır. Bu çift birlikte ülkenin adalarını yaratırken, *İzanami* öldüğünde *Yomi*'ye gömülmüştür. Her kültürde olduğu gibi Japonya'da da bir cehennem tasviri vardır. Yeraltı dünyasının Japon karşılığı olan *Yomi*, *Şinto* dininin önemli bir parçasını oluşturur. Geleneksel cehennem anlayışından farklı olarak *Yomi*, günahkârların cezalandırıldığı bir yer değil, tüm ruhların araf halinde bulunduğu bir âlem olarak kabul edilmiştir.

İzanagi, *İzanami*'yi *Yomi*'den kurtarmaya karar vererek yeraltına inmiş ve onu aramıştır. Fakat *Yomi*'de bulunduğu *İzanami* artık ölümler ülkesinin bir parçası olmuştur ve geri dönemeyeceğini belirtmiştir. Bu hikâye, keder ve umut temalarını barındırmasıyla öne çıkmıştır. *İzanagi*, *İzanami*'yi kurtarmak için büyük bir fedakârlıkta bulunmuş ve sonunda üzüntüsünden arınarak yeniden doğmuştur (http-3). (Bkz. Görsel 2.3).

Görsel 2.3 “Izanami and Izanagi”



Kaynak: (http-4)

- *Susa-no-vo*: Denizlerin ve fırtınaların tanrısı olarak bilinir ve Amaterasu’nun kardeşidir. “Deniz, fırtınalar ve salgınlarla bağlantılı olan Susano-vo’ya felaket ve hastalıktan korunmak için dua edilir, çeşitli şeylerin koruyucusu olduğundan sona adanmış pek çok tapınak vardır.” (Clegg, 2025, s.45).
- *Hi-no-Kagutsuchi*: *Izanami*’nin doğurduğu son çocuk olan ateş tanrısıdır. Ancak onu doğurduğunda ateş tanrısı, *Izanami*’nin üreme organını yakmış ve vücut sıvılarının dışarı akmasına neden olmuştur. Bu sıvılar daha fazla adaya ve tanrıya dönüşmüştür. *Izanami*’nin trajik ölümüne öfkelenen kocası *Izanagi*, sinirini ateş çocuktan çıkararak, onu kılıcıyla keserek öldürmüştür (Clegg, 2025, s.37). Ateş tanrının ölümünden sonra kan ve iç organları birçok ruh, volkan ve fırtınalara dönüşmesine sebep olmuştur.
- *Yomi-no-kuni*: Ölüler diyarı olarak bilinir ve *Izanami* burada ölmüştür.

2.3.1 Japon kültüründe hayaletlerin yeri

Japon toplumunda doğaüstü varlıklar ve ruhani güçlere yönelik inanç, kültürel bağlamda derin köklere sahiptir. Bu inanç sistemi çerçevesinde hayaletlerin ve ölümlerin gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası olduğu düşünülmektedir. Hayaletler, Japon kültürel mirasında önemli bir yer teşkil etmekte olup hem korku hem de merak unsuru olarak çeşitli anlatıların merkezinde konumlanmaktadır. Bu doğaüstü varlıklar, insanlar ile doğa arasındaki hassas sınırı temsil etmekte ve toplumsal değerlerin yansıtıcısı işlevini görmektedir.

Japon hayalet anlayışı, temel olarak intikamcı ruhlar etrafında şekillenmektedir. Japon kültüründe hayaletler, “Yurei” olarak adlandırılmaktadır. *Yurei* kavramı, yaşamlarını yitirmiş bireylerin ruhlarını ifade etmekte olup, bu ruhlar genellikle ölümle ilişkili bir

intikam arayışı içerisinde tasvir edilmektedir. Söz konusu hayaletler, insan formunda tezahür etmekte ve varoluşları belirli nedenlere dayanmaktadır. Bu varlıklar, tipik olarak ailelerine veya yakın çevrelerine görünmektedir. İntikamcı hayaletlerin dikkat çekici bir diğer özelliği ise, ölümden sonra yoğun acı deneyimlemiş olmalarıdır. Bu acı durumu, hayaletlerin öfke ve nefretlerinin temel sebebi olarak değerlendirilmektedir. Örneğin, bir bireyin başka birine karşı kötü bir eylemde bulunması durumunda, hayaletinin intikam alması beklenmektedir. Belirli bir kişiye musallat olan intikamcı hayaletler “goryō” olarak adlandırılırken, hastalığa veya ölüme sebebiyet verebilen diğer bir zararlı ruh türü ise “mononoke” olarak tanımlanmaktadır (Poitras, 1999, s.149).

Yurei anlatıları; intikam, pişmanlık, haksızlık veya trajik ölümler gibi tematik unsurlara odaklanmaktadır. *Yurei*, geçmişte yaşamış bireylerin ruhlarının geri döndüğüne inanılan bir varlık olarak kavramsallaştırılmakta ve belirli zamanlarda insanlara rüyalarda, görüntülerde veya olağanüstü olaylarda tezahür etmektedir. Japon kültürel bağlamında *Yurei*, ölüm sonrası yaşamın karmaşıklığına ve insanın varoluşsal düşüncelerine dair çok sayıda inancı bünyesinde barındırmaktadır. *Yurei*, suçluların vicdanını rahatsız etmek amacıyla ortaya çıkmakta ve bireylerin etik değerleri benimsemelerine katkı sağlamaktadır.

Japon folklorik geleneklerinde iki tür hayalet kategorizasyonu bulunmaktadır: Ölmüş bireylerin ruhlarını temsil eden “Shiryō” ve hayatta olan kişilerin ruhlarını ifade eden “İkiryō”. İnsanlara veya mekânlara “Shiryō” kadar “İkiryō” da musallat olabilmektedir (Hearn, 2022, s.53). Japon inanç sistemine göre, ölüm sürecinde bireyin ruhu, bedeninden ayrılarak “Shiryō” olarak adlandırılan bir varlık formuna dönüşmektedir. *Shiryō* ruhları, özellikle ani, beklenmedik veya şiddetli ölümler neticesinde hayatını kaybeden bireylerin ruhlarını temsil etmektedir. Bu ruhların, ölen kişinin yakınlarına musallat olduğuna veya talihsizlik getirdiğine inanılmaktadır. Buna karşılık, *İkiryō* kavramı, yaşayan bireylerin ruhunu tanımlamaktadır. Japon inanç sistemi çerçevesinde, insanların fiziksel bedenleriyle birlikte ruhsal bir boyutu da bulunmakta ve söz konusu ruhsal varlık, bedenden bağımsız olarak hareket edebilmektedir. *İkiryō*, bireyin yaşam enerjisini, canlılığını ve vitalitenin ifadesi olarak görülmektedir. Bu kavram, bireyin duyguları, düşünsel yapısı ve kişilik özellikleriyle ilişkilendirilmektedir.

Japon kültürel geleneğinde, ruhlara saygı göstermek ve onların memnuniyetini temin etmek amacıyla çeşitli ritüeller ve geleneksel uygulamalar mevcuttur. Konutlarda hayaletlerden korunma maksadıyla, üzeri ipek bir örtüyle kaplanmış, verniklenmiş veya oldukça küçük boyutlarda heykeller bulundurulmaktadır. Bu minyatür heykel formları “mamori” olarak adlandırılmakta ve Türkiye’de kullanılan “muska” kavramıyla benzer anlamsal çerçevede değerlendirilmektedir. Japon toplumunda hayaletlerden korunmaya yönelik muhtelif tılsım ve muska formları da kullanılmaktadır.

“O-fuda, tılsım ya da muska olarak kullanılan dini metinlere verilen genel isimdir. Bunlar bazen tahtanın içine kazınıp yakılabilir de çoğunlukla dar kağıt şeritlerinin üzerine basılır. O-fuda ev girişlerinin üzerine, odaların duvarlarına, evdeki sunaklardaki tabletlere vb. yapıştırılır. Bazı türleri insanların üzerinde kullanılabilirken bazıları da hap haline getirilip ruhani bir ilaç olarak yutulabilir. Daha büyük o-fuda metinlerinin yanında sıklıkla ilginç resimler veya sembolik illüstrasyonlar olur.” (Hearn, 2022, s.53).

Japon kültürel bağlamında, hayaletlerin fiziksel görünüşleri de önemli bir karakteristik unsur olarak öne çıkmaktadır. Hayalet tasvirlerinin görsel nitelikleri oldukça ürkütücü bir doğaya sahiptir. *Yurei*’ler, genel olarak beyaz renkli bir giysi formunda tasvir edilmekte ve uzun, siyah saç özellikleriyle betimlenmektedir. Bu görsel karakterizasyon, Japon kültürel anlayışında hayaletlerin korku uyandırıcı ve tedirgin edici doğasını vurgulamak amacıyla kullanılmaktadır. Ayrıca, hayaletler sessiz, sakin bir yapısal özelliğe sahip olmakla birlikte, hafif bir hava akımıyla dahi hareket edebilir nitelikte tasvir edilmektedir (Bkz. Görsel 2.4).

Görsel 2.4 “yurei” by Matthew Meyer.



Kaynak: (http-5)

Japon kültüründe hayalet anlatıları, Japon edebiyatında, tiyatrosunda ve sinemasında kapsamlı bir biçimde ele alınmaktadır. Bu anlatıların en çarpıcı örneklerinden biri,

intikam amacıyla yaşayanlar dünyasına geri dönen bir samuray ruhunu konu alan “Oiwa” hikâyesidir. “Oiwa”, eşi tarafından ihanete uğradıktan sonra intihar etmekte ve ruhu, kocasının ve metres ilişkisi yaşadığı kadının hayatlarını sistematik bir biçimde tahrip etmeye başlamaktadır. Hayaletlerin intikam arzusu, özellikle geçmişte vuku bulmuş haksızlıkların veya suçların cezasız kalmaması gerektiği düşüncesine dayanmaktadır. Bu öge, Japon kültürel yapısında adalet ve vicdan kavramlarının önemli bir bileşeni olarak değerlendirilmektedir.

Japon kültüründe en yaygın bilinen *Yurei* hayaletleri arasında; “Oyuki’nin Hayaleti”, “Yotsuya Kaidan”, “Aizuwakamatsu’nun Hayaleti”, “Chikaramochi” veya “Güçlü Hayalet”, “Siyah Saçlı Hayalet”, “Genji Monogatari ve Leydi Rokujo”, “Gece Ağlayan Kaya”, “Okiku’nun Hayaleti”, “Şakayık Feneri”, “Shichinin Dogyo” (Yedi Hacı), “Yurei Çocuk”, “Hidarugami” (Açlık Tanrıları), “Ubagabi” (Yaşlı Cadı Ateş) yer almaktadır (http-6).

Japon toplumunda hayaletlerin varlığı, gündelik yaşamın organik bir parçası olarak da kabul görmektedir. Özellikle vefat etmiş yakınların ruhlarına saygı göstermek amacıyla gerçekleştirilen geleneksel ritüellerde bu durum belirgin bir biçimde tezahür etmektedir. Örneğin, “Obon” (Bon festivali) adı verilen geleneksel etkinlikte, ölenlerin ruhlarının dünyaya geri döndüğüne ve aileleri tarafından anıldığına inanılmaktadır. Bu festival süresince, insanlar hayaletlerin istenmeyen ziyaretlerini önlemek amacıyla meşaleler yakmaktadırlar. Ruhların, akrabalarını ziyaret etmek üzere geri döndüğü düşüncesi hâkimdir. Ruhları yönlendirmek amacıyla “chochin” (kâğıt) fenerler asılmakta ve “Obon dansları” (bon odori) icra edilmektedir. Bununla birlikte, vefat etmiş yakınların ruhlarının huzur içinde olması için dualar edilmekte, aile bireyleri bir araya gelmekte, akrabalarının mezarlarını ziyaret etmekte ve sunaklarda ve tapınaklarda yemek sunumları gerçekleştirilmektedir (http-7). (Bkz. Görsel 2.5).

Görsel 2.5 “Obon Festivali” Japonya



Kaynak: (http-8)

Japon toplumunda yaygın bir inanış olarak, vefat eden bireylerin ruhlarının ölümden sonra yaşayanlar için potansiyel tehlike arz edebileceği düşüncesi hâkimdir. Bu inanç çerçevesinde, toplumun belirli kesimleri, ölen kişilerin ruhlarını şamanlar ve ruhani varlıklarla iletişim kurabilme yeteneğine sahip bireyler aracılığıyla kontrol altına alma eğilimi göstermektedir. Japon kültürel geleneğinde her yıl 3 Şubat tarihinde geleneksel olarak düzenlenen festivallerin önemli bir örneği, Setsubun olarak adlandırılmaktadır. Bu festival, Japonya'da kış mevsiminin son gününün kutlanmasını içermekte ve bahar mevsiminin habercisi olarak değerlendirilmektedir. Setsubun (節分), Japon kültürel yapısında mevsimsel geçişlere dair kadim inanışların bir tezahürü olarak görülmekte ve yeni başlangıçların kutlanması açısından önem taşıyan bir tarih olarak kabul edilmektedir. Setsubun, olumsuz ruhani varlıkları uzaklaştırmak ve olumlu şans unsurlarını çağırmak amacıyla gerçekleştirilen mamemaki (fasulye saçma) ritüeli ile karakterize edilmektedir. Toplumsal bir pratik olarak, bireyler tapınaklarda veya konutlarında, “Oni wa soto! Fuku wa uchi!” (İblisler [kötü ruh] dışarı! Şans içeri!) söylemini dile getirerek kapılarından dışarıya doğru kavrulmuş soya fasulyesi atılmaktadırlar. Soya fasulyesi, Japon kültürel bağlamında saflığın ve yaşamsal enerjinin sembolü olarak algılanmakta ve olumsuz ruhani varlıkları uzaklaştırma özelliğine sahip olduğuna inanılmaktadır. Bireyin, kendi yaşıyla eşdeğer miktarda fasulye tüketmesi durumunda yıl boyunca sağlıklı ve talihli olacağına dair bir inanış mevcuttur (http-9).

Japon kültürel yapısında hayaletlerin ve doğaüstü varlıkların özel bir konumu bulunmaktadır ve bu varlıklara ilişkin inanışlar, Japon toplumunun gündelik yaşam pratiklerine ve geleneksel ritüellerine yansımış durumdadır. “Öküz saati” olarak bilinen “yatsudoki” veya sekizinci saat, Japon folklorik geleneklerinde hayaletlerin özel zaman dilimi olarak kabul görmektedir. Sabah saat 02:00’ye denk gelen bu zaman aralığı,

Japon inanç sistemine göre hayaletlerin ve goblin türü varlıkların ortaya çıktığı periyot olarak değerlendirilmektedir.

“Japonların geleneksel zaman algısına göre “yatsudoki”, yani sekizinci saat, sabahın ikinci saatine tekabül etmektedir. Her bir Japon saat birimi, iki Avrupa saat birimine karşılık gelmektedir; bu nedenle Batı'daki on iki saatlik sistemin aksine, yalnızca altı saatlik bir sistem mevcuttur ve bu altı saatlik dilim, 9, 8, 7, 6, 4 şeklinde bir sıralamaya göre geriye doğru sayılmaktadır. Sabah saat ikiye aynı zamanda “öküz saati” de denilmekte olup, Japon inancına göre bu zaman dilimi, hayaletlerin ve goblinlerin aktif olduğu periyot olarak kabul edilmektedir.” (Hearn, 2022, s.54).

Öküz saati olarak adlandırılan zaman diliminde hayaletlerin, ruhların ve diğer doğaüstü varlıkların dünyayı ziyaret ettiğine dair bir inanış mevcuttur. Bu inanç sistemine dayanarak, geleneksel Japon kültürel yapısında, söz konusu saat dilimine özel bir anlam ve önem atfedilmiştir.

Hayaletlerin Japon kültürel dokusundaki yerinin bir diğer yansıması da popüler kültür alanındaki konumlarıdır. Japon sinema sektöründeki korku filmleri, manga eserleri ve anime yapımları, genellikle hayalet temalarının yoğun olarak işlendiği en yaygın kültürel medyalar arasında yer almaktadır. Bu sanatsal üretimlerde, hayaletler genellikle ürkütücü ve merhametsiz bir görsel dille tasvir edilmektedir. Bununla birlikte, Japon kültürel anlayışında hayaletlerin konumu, sadece korku ve karanlıkla sınırlandırılmamıştır. Hayaletler, belirli Japon mitolojik anlatılarında, iyilik yapmak amacıyla dünyaya geri dönen varlıklar olarak da betimlenmektedir. Bazı folklorik hikâyelerde, hayaletlerin ölümden sonra dahi insanlara yardım sağladığı ve onları koruma işlevi gördüğü de aktarılmaktadır.

2.3.2 Japon mitolojisinde doğaüstü yaratıkların (*yōkai*) kökenleri ve anlamları

Japon mitolojisindeki hayaletlerin kökenleri ve anlamları, Japon kültüründeki inanç sistemlerine dayanmaktadır. Japon kültürü, Şintoizm ve Budizm gibi inanç sistemleri tarafından etkilenmiş ve bu inançlar, hayaletlerin oluşumuna ve anlamlandırılmasına katkıda bulunmuştur. Japon mitolojisindeki hayaletler birçok farklı anlamlar içermektedir. “Oni” olarak bilinen iblisler, “Yurei” adı verilen hayaletler, “Kappa” adı verilen yarı-insan yarı-kaplumbağa yaratıklar ve “Tengu” adı verilen kanatlı iblisler gibi birçok Japon mitolojisi figürü dikkat çekmektedir. Özellikle Japon mitolojisinde ortaya çıkan hayaletler, çeşitli formlarda ve farklı anlamlar içermektedir. Örneğin, “Oni” olarak adlandırılan iblisler, güçlü ve kötücül niyetlere sahip varlıklar olarak

değerlendirilirken, “Yurei” terimiyle ifade edilen hayaletler, geçmişte yaşanmış trajik olayların izlerini taşıyan ruhani varlıkları temsil etmektedir. “Kappa” ise yarı-insan, yarı-kaplumbağa formundaki mitolojik yaratıklar olarak tanımlanmakta ve su kaynaklarının koruyucu varlıkları olarak kabul edilmektedir. Bir diğer önemli mitolojik figür olan “Tengu”, kanatlı iblis formunda tasvir edilmekte ve bilgelik ile savaş sanatlarındaki ustalık nitelikleriyle ilişkilendirilmektedir. Japon mitolojik yapısı, farklı coğrafi bölgelerden ve tarihsel dönemlerden gelen etkilerin bir birleşimi niteliğinde olduğundan, hayaletlerin karakteristik özellikleri ve sembolik anlamları da önemli ölçüde çeşitlilik göstermektedir.

“*Yōkai*” (妖怪) terimi, Japonya’nın zengin folklorik geleneğinde doğaüstü varlıkları tanımlamak için kullanılan kapsamlı bir kavramdır. Bu terim, Batı dillerine tam karşılığıyla aktarılması güç olup ruh, iblis, canavar veya goblin gibi çeşitli anlamları bünyesinde barındırır. *Yōkai* kavramı, her türlü doğaüstü fenomeni kapsayıcı bir niteliğe sahiptir ve tarih boyunca Japon kültüründe birçok sanatsal üretimin tematik merkezini oluşturmuştur.

Aşağıda maddeler halinde tanımlanan ve en yaygın olarak bilinen *yōkai* türleri “janbox.com/blog/yokai-in-japanese, curiousordinary.com/2021/07/yokai” internet sayfalarından derlenerek, spesifik *yōkai* kategorilerine veya türlerine atıfta bulunularak açıklanmaktadır.

Hayvan yōkai:

Hayvanların doğaüstü güçler kazanarak insanlara oyun oynaması, onları aldatması ya da koruyucu ruhlara dönüşmesiyle bilinmektedir. Bunlardan bazıları;

Aosagibi: Japon folklorik geleneğine göre, hayvan ve kuş türlerinin belirli bir yaşa ulaştıklarında *yōkai* formuna dönüşebileceklerine dair bir inanış mevcuttur. Mavi balıkçıl ateşi olarak bilinen *Aosagibi*, gece saatlerinde olağandışı fenomenler sergilemesiyle karakterize edilmektedir (Bkz. Görsel 2.6).

Görsel 2.6 “Aosagibi” ‘Gece Balıkçılı’ - Ohara Koson



Kaynak: (http-10)

Aosagibi terimi, “mavi balıkçıl ateşi” şeklinde dilimize aktarılmaktadır. Bu efsanevi yaşlı balıkçıl türü, zamansal süreç içerisinde tüylerinin biyolojik yapısının değişimi sonucunda, karanlık ortamlarda mavi tonlarda ışık yayan parlak pullar geliştirmeye başlamaktadır. Bu mitolojik anlatı, doğa döngüsü ve yaşam süreçleri ile ilişkilendirilmiş olup, Japon kültürel yapısında varlığını sürdüren hayvanlara ve doğal fenomenlere atfedilen mistik elementleri yansıtmaktadır.

Aosagibi, nehirlerin ve su kütlelerinin yakınında ve genellikle kalın sazlıklar arasında saklanabilecekleri yerleri tercih etmektedir. Söz konusu doğaüstü varlık, atmosferik ortamda rüzgâr vasıtasıyla taşınan altın renginde bir toz partikülleri salınımı yaparak, ısı içermeyen ateşli bir ışık oluşturma kabiliyetine sahiptir. Bu parlak ışık emisyonu, olağanüstü derecede dikkat çekici bir niteliğe sahip olup, gözlemleyen bireylerde takip etme dürtüsünü tetiklemektedir. Ancak bu ışık fenomeninin gerçek kaynağı, *Onibi* olarak adlandırılan varlık olabilmektedir. (*Onibi*, yaşamını yitirmiş insan veya hayvanların ruhani varlıklarının meydana getirdiği hayaletimsi ışık formasyonlarıdır.) *Onibi* varlıklarının, estetik açıdan çekici görünümüne rağmen, insanları cezbetme ve yaşamsal enerji güçlerini absorbe etme suretiyle ölümlerine sebebiyet verme özelliğine sahip oldukları bilinmektedir. Hidama ise, kuş formunda tezahür edebilme özelliğine sahip bir *Onibi* alt kategorisi olarak tanımlanmaktadır (http-11).

Baku (rüya yiyen): Olumsuz rüya içeriklerini tükettiği düşünülen efsanevi mitolojik bir yaratık formudur (Bkz. Görsel 2.7). Bu varlık ile iletişimsel bağlantı kurmak amacıyla, uyku öncesinde yastık altına yerleştirilen bir kâğıt üzerine isminin yazılması veya görsel temsilinin çizilmesi suretiyle yardım talebinde bulunulabilmektedir. Bununla birlikte, *Baku*’nun, kabus içerikli rüyayı tükettikten sonra tatmin olmaması durumunda, bireyin

gelecek beklentilerini ve ideallerini de tüketebileceği rivayet edilmektedir. Bu çift yönlü karakteristiği ile *Baku*, hem koruyucu bir varlık hem de potansiyel bir tehdit unsuru olarak değerlendirilmektedir.

Görsel 2.7 *Baku* “Rüya Yiyen”



Kaynak: (http-12)

Baku efsanesi, Japonya'nın kültürel etkileşim sürecinde Çin mitolojisinden adapte edilmiş olup, görünümsel özellikleri Malay Yarımadası ve Hindistan coğrafyasında bulunan tapir türü ile ilişkilendirilmiştir (Poitras, 1999, s.8). *Baku*'nun fiziksel tasviri, bir ayı vücudu, fil hortumu, kaplan ayakları, öküz kuyruğu ve gergedan gözlerinden müteşekkil kompozit bir yapı şeklinde betimlenmiştir. Mitolojik anlatıya göre *Baku*, tanrıların diğer hayvan türlerini yaratma süreci tamamlandığında, geriye kalan biyolojik parçaların birleştirilmesi sonucunda vücut bulmuştur (http-13).

Hihi: *Hihi*, uzun siyah saçlı, geniş ağızlı ve geniş dudaklı, kocaman bir maymuna benzeyen bir *yōkai* türüdür. Vahşi hayvanları yerken, insanları, özellikle de kadınları avladığı bilinir. Bir insanı yakaladığında (ya da gördüğünde), yakaladığı şeyle birlikte gülerek (örneğin merhaba-hi-hi) der ve hızlıca oradan uzaklaşır. *Hihi* ayrıca boya olarak kullanılabilir kanından dolayı da oldukça değerlidir. Ayrıca onun kanı içilirse şeytanları ve ruhları görme yeteneği geliştirileceğine inanılmaktadır. Hatta bazıları *hihi*'nin insanların zihnini okuyabildiğine inanır. Pek çok *yōkai* gibi maymunların çok yaşlılığa ulaştıklarında *hihi*'ye dönüşebildikleri düşünülmektedir (http-14). (Bkz. Görsel 2.8).

Görsel 2.8 Utagawa Kuniyoshi, Toriama Sekien “Hihi”



Kaynak: (http-15)

İnugami: Japon folklorunda “*inugami*” (犬神), büyücüler tarafından yaratılan köpek formundaki bir *yōkai* (doğaüstü varlık) türüdür. Bu ruhsal varlık, nesiller boyunca belirli bir ailede kalabilir ve efendilerinin emirlerini yerine getirme kapasitesine sahiptir. *İnugami*, bağlı olduğu ailenin yaşamına müdahale edebilir, ciddi hastalıklara ve hatta ölüme neden olabilir.

İnugaminin yaratılma süreci oldukça rahatsız edici ritüeller içerir. Bu süreçte öncelikle bir köpek açlığa maruz bırakılır ve en zayıf anında başı kesilir. Kesilen baş, insanların sıklıkla üzerinden geçeceği bir alana gömülür. Bu uygulama sonucunda, ölen köpeğin ruhunun öfkelenerek intikamcı bir varlığa dönüşeceğine inanılır. Daha sonra bu baş çıkarılır, kurutulur ve evin gizli bir köşesine yerleştirilir. Bir büyücü, bu başı kullanarak özel büyüler yapar ve böylece baş, kontrol edilebilen bir ruh tarafından ele geçirilir. Bu karmaşık süreçten sonra *inugami*, normal bir köpek görünümüne bürünür. (Bkz. Görsel 2.9).

Görsel 2.9 Bakemono no e'den Inugami, Toriyama Sekien “İnugami”



Kaynak: (http-16)

İnugami sahibi aileler, genellikle her aile üyesi için ayrı bir *inugami* yaratma geleneğine sahiptir. Bu doğaüstü varlıkların aileye zenginlik ve refah getirdiğine inanılır. Ancak inugamiler her zaman uysalca hizmet etmez; bazı durumlarda efendilerine karşı düşmanca tavırlar sergileyebilir ve ailenin başına talihsizlik ve felaketler getirebilirler. Geçmiş dönemlerde, inugami sahibi olduğundan şüphelenilen kişiler toplumdan dışlanır ve yalnızlık içinde yaşamaya mecbur bırakılırlardı.

Ogama: Su Yōkai'si

Japon folklorunda “*ogama*” (大蝦蟇), dev bir kurbağa formunda tasvir edilen bir *yōkai* türüdür. *Ogama*'lar özellikle sulak alanlarda yaşarlar; göletler, nehirler ve bataklıklar onların doğal yaşam alanlarını oluşturur. Bu yōkailer büyüdükçe daha tehlikeli hale gelirler. Çoğunlukla insanları aldatmak veya onlara saldırmak için kendilerini gizlerler ve bazı durumlarda insan formuna bürünerek ustaca şekil değiştirebilme yeteneğine sahiptirler. (Bkz. Görsel 2.10).

Görsel 2.10 *Ehon Hyaku Monogatari*'de Takehara Shunsensai, Utagawa Kunisada “*Ogama*”.



Kaynak: (http-17)

Ogama figürü, bazı yöresel gelenek ve festivallerde önemli bir rol oynamaktadır. Belirli yerel kutlamalarda maskot veya sembol olarak kullanılan *ogama*, Japon kültüründeki doğa ve su ile ilişkili inançların somut bir tezahürü olarak karşımıza çıkar.

Suppon no Yurei: Japon mitolojisinde yer alan bir hayalet türüdür. *Suppon*, su kaplumbağası anlamına gelmekte ve sulak bölgelerle yer almaktadır. *Suppon no Yurei*'nin hikâyeleri genellikle göletlerde, nehirlerde veya bataklıklarda ortaya çıkan ve insanlarla etkileşime giren bir hayaleti anlatmaktadır. Bu hayalet su kaplumbağasının ruhu olarak tasvir edilmiştir. Bazı versiyonlarda, su kaplumbağasının uzun yaşam süresi

ve bilgelikle ilişkilendirilmesi, *Suppon no Yurei*'nin bir tür ölümsüzlük arayışında olan bir varlık olarak anlatılmasına neden olmuştur. (Bkz. Görsel 2.11).

Görsel 2.11 '*Garip ve Harika Ölümsüz Kaplumbağalar*' - Utagawa Kuniyoshi, yak.



Kaynak: (http-18)

Suppon no Yurei, öykülerde insanları kandıran veya onları test eden bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Hayalet, insanlara çeşitli görevler vererek veya onları sınamak suretiyle ruhsal bir deneyim yaşatır. Bu öyküler, insanların doğayla olan bağlarını, ölümün doğasını ve yaşamın anlamını sorgulayan temaları işlemektedir.

Tanuki: Japonya'da, kunduz ruhlarına (*köpek-rakun*) atfedilen bir terimdir. Birçok kişi, bu rakunların doğaüstü yeteneklere sahip olduğuna inanmaktadır. Şekil değiştirebilme gibi özelliklere sahip olan rakunların en dikkat çekici özelliği; devasa, yumuşak ve sihirli testisleri olarak bilinmektedir. Bu olağanüstü organlar, çeşitli ihtiyaçlara uyum sağlayabilme özelliği taşımaktadır. Testisler, sadece silah olarak değil, aynı zamanda testislerine vurarak müzik yapması için davul, serinlemek için fan, balıkçı ağıları, hatta şemsiye gibi eşyalara dönüşebilmektedir (Bkz. Görsel 2.12).

Görsel 2.12 "*Tanuki*"



Kaynak: (http-19-20)

Tanuki (狸), Japon folklorunda kurnaz ve mizahi bir karakter olarak tanımlanmaktadır. Folklorik anlatılarda tanukinin, insanları kandırarak veya şaşırtarak eğlenceli maceralara atıldığına dair hikâyeler mevcuttur. Bununla birlikte, tanuki ruhları bazı kaynaklarda kötücül varlıklar olarak da tasvir edilmektedir.

Geleneksel inanişa göre bu varlıklar, özellikle tarım hasatlarına zarar verebilir, mülkleri tahrip edebilir veya insanları korkutabilir. Tanuki, çeşitli Japon folklorik anlatılarında insanları yanıltmak, korkutmak veya zarar vermek amacıyla kurnazca planlar yapan bir yōkai olarak da betimlenebilmektedir.

Tatarimokke: *Tatarimokke* (祟り木花), Japon folklorunda “lanetli bebek” anlamına gelen bir yōkai türüdür. Görünüş olarak sıradan bir baykuşa benzemesine rağmen, tatarimokke aslında ölmüş bir bebek veya küçük bir çocuğun ruhunu temsil etmektedir. Bu yōkai, hayattayken birlikte yaşadığı ailenin evinin yakınlarında kalmayı tercih eder. *Tatarimokke*’nin varlığı, ailenin yaşadığı kayıp üzerine duyduğu derin acıyı ve özlemi sembolize etmektedir. Karanlık ve melankolik bir atmosferle ilişkilendirilen bu yōkai, kayıp ve yas temalarını barındırarak, insanların yaşam ve ölüm arasındaki ince çizgi üzerine düşüncelerini sağlamaktadır. (Bkz. Görsel 2.13).

Görsel 2.13 Ohara Koson “*Tatarimokke*”.



Kaynak: (http-21)

Tatarimokke’nin en belirgin özelliği, gözlerindeki parlak ışıklardır. Bu ışıklar, insanları yanıltarak ormanın içinde kaybolmalarına neden olma amacıyla kullanılmaktadır. Söz konusu yōkai, yolunu kaybeden kişileri ormanda dolaştırarak şaşırtabilir ve onları zaman zaman tehlikeli durumlarla karşı karşıya bırakabilir. Geceleri parlayan gözleri, masum gezginleri karanlık alanlara çekme potansiyeline sahiptir.

Tatarimokke genel olarak zararsız kabul edilmekte ve kendisine adaklar bırakan yaşlı aileler tarafından büyük saygı görmektedir. Ancak çocuğun ölüm şekline bağlı olarak intikam alma eğilimi gösterebilir. Özellikle çocuğun ebeveynleri tarafından öldürülmesi ya da istenmeyerek terk edilmesi durumunda, *tatarimokke* daha tehlikeli bir varlığa dönüşebilir ve hayatta olanlara karşı kin besleyebilir.

Unagi Hime: Japon folklorunda yılan balığı prensesi olarak tercüme edilen, bir su canlısıdır. *Unagi Hime*, insanlara güzellik ve zarafet ile tanımlanan kadın formunda tasvir edilmektedir. Bu su canlısı, suyun güçlerini kontrol eder ve suların koruyucu bir ruhu olarak kabul edilmektedir. Bazı hikâyelerde, *Unagi Hime*'nin insanları suyun tehlikelerinden koruduğu, balıkçılara yardım ettiği veya suların dengesini sağladığı söylenmektedir. Ancak, bazen de *Unagi Hime*'nin insanları suya çekip boğduğu ya da tuzığa düşüren bir karakter olduğuna dair anlatılar da bulunmaktadır ([http-102](http://102)). Bu çift yönlü karakter özellikleri, doğanın güzellikleri ve tehlikeleri arasındaki dengeyi temsil etmektedir. (Bkz Görsel 2.14).

Görsel 2.14 *Katsushika Hokusai, Bakufu Ohno "Unagi Hime"*.



Kaynak: ([http-22](http://22))

Uwabami: Japon mitolojisinde yer alan büyük bir yılan veya yılan tanrıçasını temsil eden bir terimdir. “Uwabami” kelimesi, Japonca’da “büyük yılan” veya “büyük yılan tanrıçası” anlamına gelmektedir. Bu terim, Japonya’da birçok farklı halk hikâyesine ve efsaneye konu olan büyük, etkileyici yılanları ifade etmek için kullanılmaktadır.

Bazı hikâyelerde, *Uwabami* insanlara yardım eden ve onlara değerli bilgiler veya nimetler sunan bir iyilik meleği gibi tasvir edilir. Ancak diğer hikâyelerde, *Uwabami*'nin insanları sınamak veya tehlikeli durumlarla karşı karşıya bırakmak amacıyla insanlarla etkileşime geçtiği anlatılmaktadır. Efsaneye göre uzak vahşi

bölgelerde yaşar, yoldan geçen yolculara pusu kurarmış. En sevdiği yiyeceklerden biri insanlar olarak bilinmektedir. (Bkz. Görsel 2.15).

Görsel 2.15 *Utagawa Kunikazu, Utagawa Kuniyoshi “Uwabami”.*



Kaynak: (http-23)

Uwabami’nin ayrıca elementleri kontrol edebildiği ve doğal afetlere neden olabileceği söylenmektedir. Bir masalda devasa bir yılan, tüm köyü yok eden fırtınalar ve seller göndererek kandırıldığı için intikam almıştır.

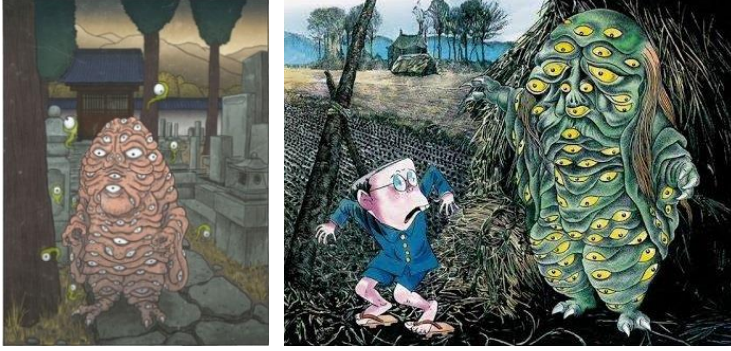
Doğaüstü yaratıklar veya canavarlar olarak yōkai;

“Japon folklorunda ve efsanelerinde çok fazla mitsel yaratık vardır. Bu çok çeşitli doğaüstü varlıklara verilen genel terim *yōkai*’dir ve sıradanlıktan mistiğe dönüşenlerden tuhaf olanlara kadar bir dizi yaratığı kapsamaktadır.” (Clegg, 2025, s.145). Bunlardan bazıları;

Hyakume: Kelime anlamıyla “yüz göz” anlamına gelir. Japon folklor ve efsanelerde karşımıza çıkan *Hyakume*, bir yaratığın veya varlığın yüzlerce göze sahip olduğunu temsil eder. Bu yaratık yaklaşık olarak insanla aynı büyüklüktedir. Tamamen yanıp sönen sarı renk gözlerle kaplı etli bir damla şeklindedir. *Hyakume* terk edilmiş evlerde veya boş tapınaklarda yaşamaktadır. Gececidir, çünkü gündüz güneşinden dolayı gözleri göremez.

Hyakume’ler yaşadıkları bölgeyi davetsiz misafirlerden ve hırsızlardan korumaktadır. Şüpheli biri gelirse, *hyakume*’nin gözlerinden biri ayrılır ve davetsiz misafire doğru uçarak bölgede olduğu sürece ona yapışır. Tehlike ortadan kalkınca göz *yōkai*’ye geri döner. (Bkz. Görsel 2.16).

Görsel 2.16 “Hyakume”



Kaynak: (http-24-25)

Kappa: *Kappa*, su canavarlarına karşılık gelen hayaletlerdir. Yeşilimsi bir cilt rengine, yılan gibi bir vücuda, su yeşili saçlara ve su kabarcıkları şeklinde bir başlığa sahip bir şekilde tasvir edilmiştir. *Kappa*’nın en dikkat çekici özelliği, başının üstünde bulunan bir çukurdur. Bu çukur, su topladığına inanılan bir organ olarak düşünülür ve *Kappa*’nın gücü ve yaşam enerjisi ile ilişkilendirilir. *Kappa*, göletlerde ve nehirlerde yaşar, genellikle insanların su kütlelerinde boğulmasından sorumlu tutulurlar. Bu yüzden *kappalar*, insanları ölüme götördükleri korkunç hikâyeler aracılığıyla çocukları suyun tehlikelerine karşı uyarmak için kullanılmıştır. *Kappalar* hayvanları, özellikleri atları kaçıırırlar (Clegg, 2025, s.156).

Kappa’nın, su kaynaklarındaki olaylara veya su ile ilgili faaliyetlere müdahale ettiğine inanılır. *Kappa*, aynı zamanda su alanlarının bekçisi olarak da koruma görevi üstlendiği düşünülmektedir (Bkz. Görsel 2.17). *Kappa*, insanlarla etkileşime geçebilir ve zaman zaman insanlara yardım edebilir veya onlara zarar verebilir. Çocuklar, *kappa* onları boğabileceğinden dolayı nehirlerin yakınında oynamamaları konusunda uyarılmıştır (Poitras, 1999, s.61).

Görsel 2.17 Sawaki Suushi’s print of a “kappa”.



Kaynak: (http-26)

Keukegen: Japon folklorunda tespit edilen *Keukegen*, görünüş olarak uzun kıllarla kaplı, küçük köpek formunda bir yaratıktır. Kaynaklarda insan anüsünden vücuda girerek iç organlardan beslenen parazit benzeri bir varlık olarak tanımlanmaktadır. (Bkz. Görsel 2.18).

Görsel 2.18 “*Keukegen*”.



Kaynak: (http-27)

Yaşam alanı nemli ve karanlık ortamlar olan bu varlığın, ev sakinlerinde çeşitli rahatsızlıklara sebep olduğu bildirilmiştir. Davranış özellikleri incelendiğinde geceleri aktif olan *Keukegen*, kurbanının uyku esnasında iç organlarını istila etmektedir. Kurbanların körlük ve felç gibi sinirsel belirtiler gösterdiği kaydedilmiştir. Japon mitolojisinin korkunç yaratıklarından biri olan bu varlık, halk hikâyelerinde önemli bir yer tutmaktadır.

Ma (Sanskritçe Marakayikas): “Ma” veya Sanskritçe sözcük dağarcığında “Marakayikas, insanları kötücül amaçlarla yönlendiren ruhani bir varlık olarak sınıflandırılmaktadır. Karşılaştırmalı mitoloji bağlamında, Batı kültüründeki cin ve peri kavramlarına benzerlik göstermektedir (Hearn, 2022, s.103). Köken olarak *Ma*, Japonca’da “şeytan” veya “kötücül ruh” anlamını taşımakta olup, Japon kültürel dokusunda farklı biçimlerde görülen kötücül varlıkları ifade etmektedir. *Marakayikas*, görüngübilimsel açıdan kötü niyetli, tehditkâr ve rahatsız edici olarak nitelendirilmektedir. Biçim yelpazesi içerisinde insan benzeri, hayvan benzeri veya canavar benzeri görünümsergileyebilmektedir.

Japon folklorunda, özellikle hayalet hikâyeleri ve korku efsanelerinde sıklıkla tasvir edilen *Ma*, insanlara karşı ruhsal ve fiziksel tehdit oluşturan kötü niyetli bir varlık olarak algılanmaktadır. Halkbilimsel kayıtlara göre, *Marakayikas*’ların olumsuz

enerjilerinin, törensel ve tütsüleme teknikleriyle etkisiz hale getirilebileceği düşünülmektedir.

Oni: Japon folklorunda kötü niyetli bir şeytan türünü temsil eden *Oni*, halk kültüründe yaygın olarak tasvir edilmektedir. Görünüş açısından büyük boyutlu, doğaüstü güç sahibi varlıklardır. Yüz özellikleri korku uyandıran bir görünüme sahip olup, hastalık, felaket ve talihsizliklerle ilişkilendirilmektedir.

“Budist kökenli olduğu düşünülen *oni*, Kral Enma için cehennem adaletini yönetir. İnsan dünyasında yıkıcı güçleri vardır ve felaketler getirebilirler. İnsan etini severler ve bir insanı tüm olarak yutabilirler. Genellikle kırmızı ya da mavi derili, kaplan postundan peştamal giymiş veya başlarından bir ya da iki boynuz çıkmış şekilde tasvir edilirler. Bir kişi çok kötüyse *oniye* dönüşebilir ya da yeniden doğabilir.” (Clegg, 2025, s.154). (Bkz. Görsel 2.19).

Görsel 2.19 *An “oni” menaces the monk Kūkai as he practices the tantra. By Hokusai.*



Kaynak: (http-28)

Anlatı geleneğinde kötü karakterler olarak yer alan *Oni* 'ler, çok sayıda Japon mitinde ve halk hikâyesinde bulunmaktadır. *Shuten-dōji* ve *Ōtakemaru*, önemli *Oni* figürleri arasında yer almaktadır. Fiziksel özellikleri arasında öküzünkine benzer iki boynuz bulunmakta olup, Japon sanat eserlerinde çeşitli ten renkleriyle (siyah, mavi, yeşil, kırmızı ve sarı) tasvir edilmektedir ve genellikle dağınık, gür saç yapısına sahiptir.

Terim olarak *Oni*, Hristiyan şeytan bilimindeki varlıklarla olan görüngüsel benzerliği nedeniyle İngilizce'ye “dev” veya “iblis” olarak çevrilmektedir. Hristiyan şeytan bilimindeki varlıkların aksine, *Oni* 'ler özünde mutlak kötü sayılmamaktadır. Öfkeli ve kontrolsüz karakterlerine rağmen, Budist öğretilere göre dönüşüm potansiyeline sahiptirler. Budist evren anlayışına göre *Oni*, samsara olarak adlandırılan doğum, ölüm ve yeniden doğuş döngüsündeki altı varoluşsal düzeyden birini teşkil etmektedir. Özellikle kötü niyetli bir kişinin ölümünde, yeniden bedenlenme sürecinde *Oni*

formunda yeniden hayat bulacağı veya *Oni*'ye dönüşeceği öngörülmektedir. Bazı anlatılarda bir birey o denli kötücül özellikler sergileyebilir ki, ölmeden önce dahi *Oni*'ye dönüşüm gerçekleşebilir. Şinto inanç sistemine göre, bir tanrının ya da ölümlünün ruhunun bir parçası olan “aramitama”, o kişi veya tanrı bir şekilde hakarete uğramışsa ya da haksızlığa uğramışsa oni olabilmektedir (http-29).

Tengu (Dağ ruhu): *Tengu*, kuş benzeri özelliklere sahip “goblin” ya da “cin” olarak çevrilebilen bir tür yaramaz dağ perileridir. *Tengu*'nun fiziksel özellikleri hikâye ve coğrafi değişiklik göstermekle birlikte, genellikle uzun bombeli burunlu, dağınık beyaz saçlı, pörtlek gözlü, büyük kanatlı ve kılıç taşıyan bir kuş-insan karışımı olarak tasvir edilmektedir (Bkz. Görsel 2.20).

Görsel 2.20 “Crow Tengu Riding Boar” (*Karasu Tengu*)



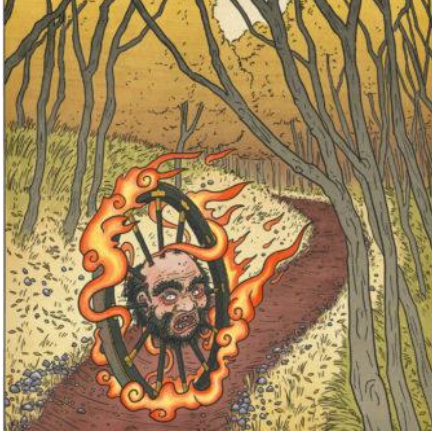
Kaynak: (http-30)

Tengu, düşünsel ve bedensel üstünlüğe sahip bir varlık olarak nitelendirilmekte olup, insanlara bilgelik, savaşçılık veya doğaüstü yetenekler konusunda rehberlik ettiğine inanılmaktadır. İnsan davranışlarını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirerek doğru yola yönlendirme görevi üstlenmektedir. Bununla birlikte, *Tengu* aynı zamanda insanlarda korku uyandırma ve onlarla alay etme yeteneğine sahiptir.

Japon folklorunda *Tengu*, dağlık veya ormanlık alanlarda yaşayan yaramaz varlıklar olarak tasvir edilmekte ve bu doğal alanlara giren insanları tehdit ve rahatsız etme eğilimi göstermektedir.

Wanyūdō (Tekerlek Rahip): *Wanyūdō*'nun sanatsal tasviri, ateşli bir tekerlek üzerinde yanarak dönen insan kafası veya rahip figürü formundadır. Çoğunlukla büyük bir tekerleğin merkezinde hapsedilmiş, acı içinde hızla dönen bir figür olarak betimlenmektedir. (Bkz. Görsel 2.21).

Görsel 2.21 “*Wanyūdō*” (*Tekerlek Rahip*)



Kaynak: (http-32)

Wanyūdō, geçmiş yaşamında kötü işler yapmış veya ahlaki kuralları çiğnemiş bir ruhun cezalandırılması olarak yorumlanmaktadır. Ölüm sonrası dönemde cezalandırılarak bu ateşli tekerleğe bağlanan ruh, insanların ruhlarına ceza uygulamak için dünyada dolaşmaktadır. Mitolojik anlatılarda cehennemin kapılarını koruduğu, dünya ile yeraltı arasındaki sınır bölgede hareket ettiği, geçtiği yerleşim yerlerindeki halkı korkuttuğu ve yakınına gelen bireylerin ruhlarını ele geçirerek cehennem düzlemine sürüklediği aktarılmaktadır (http-31).

Yōkai, insanlar veya hayaletler biçiminde;

Bazı yōkailer insan veya hayalet biçiminde görünerek normal bireyler gibi davranabilmekte, bu da onları tanımayı zorlaştırmaktadır. Özellikle ölümlerin ruhlarıyla ilişkili olan hayalet yōkailer, geçmişte işlenmiş bir suçun ya da yerine getirilememiş bir görevin intikamını almak üzere ortaya çıkmaktadır.

Funayurei: *Funayurei*, Japon denizcilerin karşılaştığı bir hayalet gemi türüdür. Köken olarak “*Funayurei*” terimi, “tekne hayaleti” veya “gemi hayaleti” anlamını taşımaktadır. Görüntüsel açıdan *Funayurei*, genellikle deniz ortamında yaşamını yitirmiş bireylerin hayaletleridir. Bu hayalet gemileri, ışıklarla dolu ancak insan varlıklarından yoksun gizemli araçlar olarak tanımlanmaktadır. Bazı durumlarda, bu hayalet gemiler, hayatta kalan mürettebatın görüş alanında ortaya çıkarak ruhsal korkuya sebep olmaktadır. *Funayurei* anlatıları, Japon denizcilik kültüründe yaygınlık göstermekte olup, bu hayalet gemilerle karşılaşma olasılığı, denizcilerde açık denizlerde ruhsal çöküntüye neden olabilmektedir (Bkz. Görsel 2.22).

Görsel 2.22 “Funayurei”



Kaynak: (http-33)

Futakuchi Onna: Japon mitolojisinin dikkat çekici varlıklarından biridir. Dil açısından “iki ağızlı kadın” anlamını taşımaktadır. Bu mitolojik varlık, bir kadının kafatasının arka bölgesinde gizli ikinci bir ağız boşluğuna sahip olarak tasvir edilmektedir. Bu ikinci ağız, bireyin ihtiyaçlarına karşı bağımsız özellikler göstermekte, irade dışı konuşabilmekte ve yemek yiyebilmektedir. Futakuchi Onna, aç gözlülük ve cimrilüğün sembolik bir yansıması olarak yorumlanmaktadır, zira mitolojik anlatılara göre, ikinci ağız, birinci ağzın sahibinin toplum karşısı davranışlarına tepki göstermekte ve bağımsız beslenme ihtiyacı duymaktadır. (Bkz. Görsel 2.23).

Görsel 2.23 “Futakuchi onna”



Kaynak: (http-35)

Futakuchi onna’nın çocuklara, özellikle de üvey çocuklara karşı yetersiz bakım sağlayan kadınların lanetlenmesi sonucu ortaya çıktığına dair varsayımlar mevcuttur. Alternatif bir açıklama da bu varlıkların, duygusal ifadelerini uzun süreler boyunca bastıran ve dışı vuramayan, ruhsal açıdan hayal kırıklığına uğramış kadınların dönüşümü sonucu meydana geldiğidir (http-34).

Bu mitolojik figür, Japon kültürünün karmaşıklığına ve doğaüstü varlıkların insan davranışlarına ilişkin öğretici hikâyelerin bir örneği olarak değerlendirilmektedir.

Fuyurei (Yüzen ruhlar): Bu hayaletler, ölümden sonra hala dünyada kalmış, tamamlanmamış işleri nedeniyle acı çeken insanların ruhlarıdır. *Fuyurei*'ler, suda kaybolan veya suya atılan insanların hayaletleridir. Bu hayaletler, suların kenarında veya su yüzeyinde, hareketsiz bir şekilde yüzer. Bazı hikâyelerde, *Fuyurei*'lerin ölüm nedenleri; intihar, cinayet veya kazalar gibi trajik olaylardır.

Goryo: *Goryo*, ölen kişinin anısını yaşatmak ve ruhuna saygı göstermek amacıyla düzenlenen törenler sonrasında beliren ruhlardır. Şinto dini inanç sistemine göre, Japon mitolojisinde kutsal varlıklar veya tanrısal varlıkların ruhlarına verilen isimdir. *Goryo*'lar, Japonya'nın yerel ilahi güçleri olan kamiler'in ruhsal tezahürleri olarak kabul edilir ve olağanüstü güçlere sahip oldukları düşünülür. *Goryo*'lar, doğal alanların (dağlar, nehirler, ormanlar, göller) ruhsal enerjileri olarak görülebileceği gibi, tarihsel şahsiyetlerin veya toplum için önemli kişilerin ruhları olarak da değerlendirilmektedir. Japon Budizmi bağlamında ise özellikle Heian döneminde (794-1185), yaşamını yitiren soylu sınıf mensuplarının veya üst düzey kişiliklerin ruhlarını tanımlamak için kullanılmıştır. *Goryo*, ölen kişinin hatırasını ve ruhsal varlığını onurlandırmak amacıyla düzenlenen törensel uygulamalarda merkezi bir rol üstlenir ve ölüm sonrası ruhun huzura erişmesini desteklemeyi amaçlar. (Bkz. Görsel 2.24).

Görsel 2.24 “*Goryo Shinko*”, *Japan's religion of Ghosts*

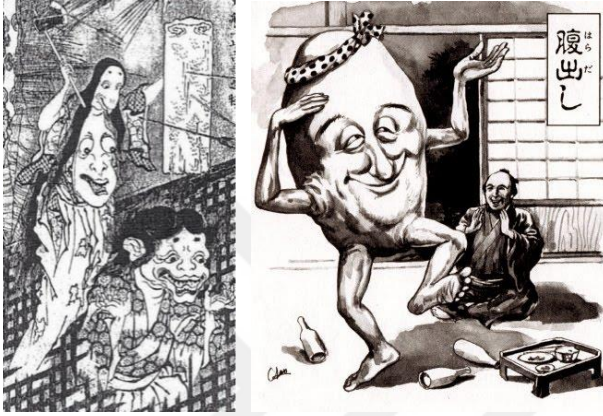


Kaynak: (http-36)

Her iki anlamda da *Goryo*, Japon kültürel yapısında olağanüstü ve dinsel bir anlam barındıran bir kavramdır. *Goryo*'ların büyük çoğunluğu, ailelerini korumak üzere geri dönen savaşçıların ruhlarından oluşmaktadır.

Haradashi: Birçok farklı biçime bürünebilen, tuhaf görünümlü bir *yōkai*'dir. Dış görünüşü tedirginlik uyandıracak niteliktedir. Belirgin özelliği, üzerinde anlamsız bir yüz ifadesi bulunan aşırı büyük bir karın bölgesidir. Bu tuhaf yüz ifadesi bazen bir kadın bedeninde ortaya çıkarken, bazen de başsız bir gövde üzerinde belirmektedir (Bkz. Görsel 2.25). Haradashi zararlı bir doğaüstü varlık olmayıp, aslında insanlara yardım etme amacı taşımaktadır.

Görsel 2.25 “Haradashi”



Kaynak: (http-37-38)

Kendisini sıradan insanlar arasında gizleme yeteneği bulunan bu varlık, tek başına hareket etmektedir. İnsanlara içecek tüketirken ve melankolik bir ruh hali içindeyken görünür. Kendisine bir içecek (özellikle alkollü içecek) sunulduğunda, bunu memnuniyetle kabul eder. Karşısındaki kişiyi neşelendirmek amacıyla karın bölgesini açığa çıkarır ve coşkulu dans hareketleri sergiler. İnsanları evlerinde ziyaret etme alışkanlığı olan haradashi'ler aynı zamanda dini yapılarda ikamet eder ve yardıma muhtaç kişilere ulaşır. Bu kişilere korunaklı bir barınma alanı sağlayarak, temel yaşamsal gereksinimlerini karşılar ve kendine özgü dans gösterileri ve karın üzerindeki yüz ifadeleriyle onların moralini yükseltir.

Hitotsume-kozo: Japon mitolojisinde tek gözlü, küçük bir *yōkai* olarak bilinir ve çocuk boyutlarında, rahip kıyafetleri giyen bir varlık olarak tasvir edilir. En belirgin özelliği yüzünün ortasında yer alan büyük tek gözüdür. Çoğu *yōkai* gibi tehlikeli değildir, aksine *Hitotsume-kozo* daha çok insanları korkutmak için aniden karşılına çıkan ve onları ürküterek eğlenen bir varlık olarak bilinmektedir. Zararsızdır ve fiziksel bir tehdit oluşturmaz, ancak ani ortaya çıkışıyla insanları şaşırtmayı sevmektedir. Bazı

efsanelerde, onun görüldüğü yerlerde kötü şansın izlediğine inanılmış, bu yüzden insanlar korunmak amacıyla evlerine tılsımlar asmıştır. (Bkz. Görsel 2.26).

Görsel 2.26 “Hitotsume-kozo”



Kaynak: (<http-39>)

Ikiryō (Yaşayan hayaletler): *Ikiryō*, Japon kültüründe yer alan bir inanışa göre, kişinin duygularının, özellikle de öfke, üzüntü veya korkunun yoğunluğu nedeniyle vücudunun dışına çıkarak hayaletimsi bir varlık haline dönüşmesidir. Bir kişinin *ikiryō*'ya dönüşebilmesi için, ölümle sonuçlanmayan yoğun bir duygu ya da istek hissetmesi gereklidir. Bu durumda, kişinin bedeninden ayrılan *ikiryō*, insanlara zarar vermez, ancak onları ürkütebilir veya rahatsız edebilir. Bu inanışa göre, *ikiryō*, sadece bedenin dışına çıkmış bir parça olduğundan, bedenin içindeki kişi ile aynı karaktere ve duygulara sahiptir.

Japon kültüründe, özellikle kadınların *ikiryō*'ya dönüşebileceğine inanılır. Bu inanışın kökeni, kadınların toplumda genellikle ikinci sınıf vatandaş olarak görülmesine ve duygularını açıkça ifade edememesine bağlanır. Dolayısıyla, bu duyguların yoğunlaştığı durumlarda, kadınların bedenlerinden ayrılarak *ikiryō*'ya dönüşebilecekleri düşünülür.

Jibakurei (Toprağa bağlı ruhlar): Ölen insanların ruhlarının, ölümle bağlantılı bir nedenle yere gömülmesi sonucu toprağa hapsediklerinde ortaya çıkar. *Jibakurei*'ler, ölümün acısını çeken veya ölmeden önce tamamlanmamış bir görevi olan insanların hayaletleridir. Bu hayaletler, mezar taşlarının veya ölü bedenlerinin yakınında görülürler.

Jibakurei'ler, insanları rahatsız etmez; sadece kendi acılarını yaşar. Ancak bazı hikâyelerde, *jibakurei*'lerin insanları etkileyebilecek bir güce sahip olduğu, evlerde veya mezarlıklarda korkunç olaylar yaratabilecekleri söylenir.

Jorogumo: *Jorogumo*, örümcek-kadın benzeri bir doğaüstü varlıktır. Görsel olarak çekici bir kadın formunda tasvir edilir ve aldatıcı görünümle insanları yanıltma yeteneğine sahip olduğu düşünülür. Anlatılara göre, *Jorogumo*, estetik güzelliği ve çekici özellikleriyle dikkat çeken bir kadın formunda görünür ve özellikle erkek bireyleri etkileyerek kontrolü altına alır. Ancak asıl gerçek varlık biçimi bir örümcek olarak ortaya çıkar ve kurbanlarını örümcek ağı yapılarına hapsedip avlama özelliği gösterir. *Jorogumo*, insan yaşamını sonlandırmak için örümcek ağı benzeri yapılar kullanır (Bkz. Görsel 2.27).

Görsel 2.27 “*Jorogumo*”



Kaynak: (http-40)

Jorogumo anlatısı, özellikle Japonya’nın geleneksel kırsal bölgelerinde yaygın bir şekilde aktarılagelmiştir. Bununla birlikte, bazı anlatı varyasyonlarında *Jorogumo*’nun insanlara olumlu katkılar sunduğu ve onlara talih veya maddi refah sağladığı ifade edilmektedir.

Kuchisake-onna: *Kuchisake-onna*, Japon mitolojik sisteminde en yaygın bilinen doğaüstü varlıklardan biridir. Bu varlık, ağız bölgesi ikiye ayrılmış bir kadın görünümünde olup, çocukları kaçırma veya korkutma amacıyla ortaya çıktığı düşünülmektedir. Anlatılarda, *Kuchisake-onna*, yüz bölgesini maske ile örten veya şapka benzeri bir aksesuar kullanan bir biçimde insanları korkutur ve yaklaşarak “Ben güzel miyim?” ya da “Ağız bölgem estetik mi?” gibi sorular yöneltir.

Eğer muhatap olan kişi olumsuz yanıt verirse, *Kuchisake-onna* o kişiyi öldürür ve bedenini keser; olumlu yanıt verildiğinde ise, kendi ağız bölgesini keser ve “Şimdi de güzel miyim?” sorusunu yöneltir. Doğru cevap verme baskısı altında kalan kişiler, olumlu yanıt vermek zorunda kalırlar, çünkü olumsuz yanıt vermenin ölümle sonuçlanacağına inanılır. Bu nedenle, *Kuchisake-onna* ile karşılaşan kişilerin çözümsüz

bir ikilem içinde kaldığı düşünülür. *Kuchisake-onna*, çocuklara ölüm kavramı hakkında mesajlar iletir ve yaşamın sonluluğu hakkında bilinç kazandırır (Bkz. Görsel 2.28).

Görsel 2.28 A “*Kuchisake-onna*” in a scene from *Ehon Sayoshigure* by Hayami Shungyōsai, (1801)



Kaynak: (http-41)

Nopperabo (Noppera-bo): Japon folklorunda karşımıza çıkan gizemli bir varlıktır. Bu *yōkai*, yüzü olmayan bir hayalet ya da yaratık olarak tanımlanır. “Nopperabo” kelimesi, “noppera” (yüzü olmayan) ve “bo” (kâbus veya hayalet) kelimelerinin birleşiminden gelmiştir. Hikâyelerde, bu varlığın yüzü yokmuş gibi görünen bir figür olduğu anlatılır; ancak, kişilere normal bir insan gibi görünerek yaklaşır. Yüzü olmayan bir şekilde ortaya çıkmasıyla bilinir ve bu durum genellikle bir tür illüzyon veya cadılık olarak açıklanmıştır (Bkz. Görsel 2.29).

Görsel 2.29 Studio Ghibli filmi *Pom Poko*’dan “Nopperabo”



Kaynak: (http-42)

Nopperabo’nun hikâyelerinde, insanlarla iletişimde bulunur, onları şaşırtır ve korkutur. Verdiği mesaj ise, insanların dış görünüşlerine veya ön yargılara karşı bir uyarı içermekte ve yüzeydeki şeylerin aslında görüldüğü gibi olmayabileceği fikrini vurgulamaktadır.

Rokurokubi: Japon mitolojisine ait bir yaratıktır. Bu varlıklar, genellikle uyurken boyunlarının uzayabilme yeteneğine sahip kadınları temsil eder. Hikâyelere göre, bu kadınlar normalde gündüzleri sıradan insanlar gibi yaşar, ancak geceleri uyurken boyunları inanılmaz bir şekilde uzayabilmektedir. Bazı metinlerde, bu uzayan boyunlarla kafalarını evin etrafında dolaştığından bahsedilmiştir. (Bkz. Görsel 2.30).

Görsel 2.30 Kunisada Utagawa “Kikugoro Onoe'nin Kyogen Anıları: Rokuro Kubi”



Kaynak: (http-43)

Genel olarak iki türü vardır: Boyunları uzatılmış olanlar ve boyunları çıkarılıp başları serbestçe uçanlar. Bunlar sıklıkla klasik hayalet hikâyelerinde ve denemelerinde yer alır. Çoğunlukla *yōkai* ile ilgili resim çalışmalarının da konusudur. *Rokurokubi*'ler olağanüstü yeteneklerini kullanırken çoğu zaman kötü niyetli olmasalar da, amaçları insanları korkutmak veya şaşırtmak olmuştur. Hikâyelerde, uzayan boyunlarıyla ilgili çeşitli maceralar ve anlatılar gelişir, bu da Japon mitolojisinin renkli ve fantastik dünyasına katkı sağlamıştır.

Onryo: *Onryo*, ölen kişinin öfkeli ruhuna karşılık gelir. *Onryo*, ölen kişilerin hayaletleri arasında en ürkütücü olanıdır. *Onryo*, yaralanmış veya öldürülmüş olan kişiler tarafından yaratılan ve intikam için geri dönen hayaletlerdir. Genellikle acımasızca öldürülmüş veya haksızlığa uğramış kadın karakterlerin ruhları olarak görülmektedir. İntikam almak için dünya üzerinde yer alırlar. *Onryo*, Japon kültüründe adalet ve intikam arzusunun bir yansıması olarak kabul edilmiştir (Bkz. Görsel 2.31).

Görsel 2.31 “Onryo” Katsushiko Hokusai



Kaynak: (http-44)

Ubume: *Ubume*, doğum süreci esnasında yaşamını yitiren veya çocuğuna yeterli bakım sağlayamayan bir kadın olarak tasvir edilen Japon kültüründe bir hayalet veya ruh türüdür. *Ubume*, fiziksel dünyada varlığını sürdüren kederli bir ruh olarak kabul görür. Çocuğuna uygun bir anne figürü bulmak veya ona zarar veren kişilere karşı intikam alma güdüsüyle hareket eder (Bkz. Görsel 2.32).

Görsel 2.32 “*Ubume*”



Kaynak: (http-45)

Efsaneye göre, bir *ubume*, hamilelik sürecinde olan veya yakın zamanda doğum yapmış bir kadına görünerek çocuğuna kendisinin bakacağını önerir. Kadın bu öneriyi kabul ettiğinde, *ubume* çocuğu alıp ortadan kaybolur ve anne çocuğuyla bir daha hiçbir şekilde temas kuramaz.

Yamauba: Japon mitolojik sisteminde yer alan dişil bir yarı-tanrısal varlıktır. Orman ekosistemlerinde yaşam sürer ve zaman zaman insanları rahatsız edici davranışlar sergiler. Ancak bazı anlatılarda, insanlara yardım eden ve şefkat dolu bir karakter olarak betimlenir. Annelik rolü ve sevgi dolu yaklaşımla da ilişkilendirildiği gözlemlenir.

Yamauba, özellikle Japon kırsal bölgelerinde ortaya çıkan bir figür olup ormanların derin alanlarında yalnız bir yaşam sürdürdüğüne inanılır. Korku uyandıran görünümüne sahip bu yaşlı kadın figürü, yolunu kaybeden ya da sorun yaşayan insanlara yardım ediyor gibi görünse de, bazı durumlarda bu yardımlar karşılığında onlara zarar verici davranışlar sergileyebilir (Bkz. Görsel 2.33).

Görsel 2.33 “*Yama Uba*”, *Japanese Mountain Witch*



Kaynak: (http-46)

Zashiki-warashi: Japon folkloründe yer alan çocuk ruhlardır. Kelime anlamı “oturma odası küçük çocukları”dır. Evlerde yaşarlar ve evin sahiplerine iyi şans getirdiklerine inanılır. *Zashiki-warashi*, 3-4 yaşlarındaki çocuklar olarak tasvir edilir. Kısa boylu, şirin ve güzel yüzlüdürler. Evin sahiplerine mutluluk, bolluk ve bereket getirirler. Ancak *Zashiki-warashi* aynı zamanda kaprisli ve bazen de kötü huyludur. Eğer ev sahipleri onlara iyi davranmazsa veya evde kötü bir şeyler olursa, *zashiki-warashi* evi terk eder ya da ev sahiplerini kötü şansla cezalandırır.

Garip olaylar olarak yōkai;

Yōkai 'ler, çoğu zaman açıklanamayan garip olayların, doğaüstü durumların veya aniden değişen ruh hallerinin ardındaki varlıklar olarak kabul edilmektedir. Bunlardan bazıları;

Gashadokuro: *Gashadokuro*, dev iskeletlerin şeklini alan ve ortalama bir insandan on beş kat daha uzun olan, gömülmemiş açıklıktan ya da savaşta ölen insanların toplanan kemiklerinden yaratıldığı söylenen ruhlardır. Bu hayaletlerin, gece yarısından sonra dolaştığı, yalnızca gezginleri kaçırıp, kafalarını ısırarak öldürdüğü ve kanlarını içtiği söylenmektedir. *Gashadokuro*'nun yüksek sesle gelen bir çınlama sesi duyulduğunda, ortaya çıkarak yaklaştığı anlaşılmaktadır. (Bkz. Görsel 2.34).

Görsel 2.34 “Gashadokuro Yokai”



Kaynak: (http-47)

Kamikakuşi: Japonya’da bireylerin hiçbir iz bırakmadan ortadan kaybolması durumunda, bu kaybolma olaylarının sorumlusu kötü niyetli doğaüstü varlıklardır. Bu olguya kamikakushi veya ruhtan kaçış adı verilir. Terimin tam karşılığı “kami (ya da tanrılar) tarafından gizlenmiştir” şeklindedir. Bu kavram çocukların, yetişkinlerin veya nesnelerin gizemli bir şekilde ortadan kaybolması durumunu tanımlar. *Kamikakushi*, ormanlık alanlar veya izole bölgelerde meydana gelen açıklanamayan kaybolma olaylarıyla ilişkilendirilir. Ünlü Studio Ghibli yapımı “Spirited Away” (Ruhların Kaçışı) filminin temel kavramsal çerçevesini bu olgu oluşturur. Bazı vakalarda kaybolan kişiler bir daha hiç görülmez, ancak bazı mağdurlar yıllar sonra fiziksel dünyaya geri dönüş yapar. Fakat yaşadıkları deneyimin etkisiyle tamamen değişmiş bir durumda bulunurlar.

Kitsune: *Kitsune*, tilkiye benzeyen hayaletlerdir. Ancak Japon folklorunda *Kitsune*’nin birden fazla kuyruğu olduğuna inanılır ve kuyruklarının sayısı ne kadar yüksekse, o kadar güçlü ve bilge olduğu düşünülür. *Kitsune*, kadın formunda tasvir edilir ve doğaüstü güçleri olan bir yaratıktır. *Kitsune* aynı zamanda dönüşme yeteneğine sahip olduğuna inanılan bir varlıktır ve insanlara dönüşerek onlarla etkileşime geçebilir. *Kitsune*’nin ana özelliği insanları kandırma gücüdür ve bu amaçla güzel bir kadın şeklini alır. *Kitsune* ile ilgili birçok efsane bulunmaktadır. Tilki kadının gölgesi olur da suyun üzerine yansırsa kadın değil yalnızca tilki görülür. Anlatıldığına göre bir köpek, bir tilki kadın gördüğünde kadın formu hemen kaybolur, yalnızca tilki geriye kalırmış (Davis, 2022, s.75). (Bkz. Görsel 2.35)

Görsel 2.35 *Traditional Japanese prints featuring the mystical “kitsune” by Hirokage Utagawa, Yoshitoshi Tsukioka, Kuniyoshi Utagawa*



Kaynak: (http-48)

Kitsune, Japon halk anlatılarında çeşitli roller üstlenebilir. Yaramaz veya kötü niyetli davranışlar sergileyebilir, aldatıcı olabilir veya zarar verici eylemler gerçekleştirebilir. Ancak bazı durumlarda iyiliksever bir tutumla insanlara yardım eden bir varlık olarak betimlenir ve onlara şans, refah ve maddi zenginlik getirdiğine inanılır. Bazı efsanelerde ise solunum yolu hastalıklarını tedavi eden, ihtiyaç sahiplerine zenginlik sağlayan ve kadınların doğurganlık dualarına olumlu yanıt veren hayırsever bir varlık olarak karşımıza çıkar (Davis, 2022, s.76). *Kitsune*’nin karakter özellikleri ve davranış biçimleri, anlatı türü veya efsane yapısına bağlı olarak farklılık gösterebilir.

Nesne olarak yōkai (Tsukumogami);

Nesne *yōkai*’leri, 100 yılı aşkın süredir var olan eşyaların ruh kazanarak canlı hale gelmesiyle oluşmakta ve çoğunlukla ihmal edildikleri ya da kötü kullanıldıkları için insanlara musallat olmaktadır. Bunlardan bazıları;

Kasa-obake: Bu olağanüstü varlık, eski ve terk edilmiş bir şemsiyenin hayaletimsi formunu simgeler. Kasa-obake’nin karakteristik özellikleri arasında tekli göz yapısı, dil çıkaran ağız bölgesi ve zaman zaman alt ekstremitelere benzer uzantılar bulunur (Bkz. Görsel 2.36).

Görsel 2.36 “Kasa-obake”



Kaynak: (http-49-50)

Efsanelere göre, şemsiyenin uzun süre kullanılmaması veya saygısız bir biçimde terk edilmesi durumunda Kasa-obake ortaya çıkar. Bu doğaüstü varlık insanlarda şaşkınlık ve korku yaratma amacıyla var olur. Japon kültürel geleneğinde, Kasa-obake’ler görsel sanat eserlerinde ve anlatılarda yer almış, geleneksel sanatsal ifadelerde konu edinilmiştir.

Chachin’obake: (*Kağıt fener hayaleti*) Japon mitolojisinde yer alan geleneksel bir *yōkai*’dir. Genellikle eski, atılmış veya terkedilmiş nesnelerin hayaletleştiği düşünülür. *Chachin’obake*, bir lambanın fener gibi davranan, tek bir bacak ve tek bir gözle karakterize edilen ilginç bir varlıktır. Lamba ikiye bölündüğünde bir ağız ortaya çıkmaktadır (Bkz. Görsel 2.37).

Görsel 2.37 “Chōchin'obake” (*Kağıt fener hayaleti*)



Kaynak: (http-51-52)

Efsanelere göre, bu varlık, nesnenin uzun süre kullanılmaması veya ihmal edilmesi sonucu ortaya çıkar. *Chachin'obake*'nin amacı, insanları korkutmak veya uyarmaktır. Japon folklorunda sıkça rastlanan bu *yōkai*, geleneksel sanat eserlerine ve hikâyelere de konu olmuştur.

Japon kültürel yapısı ve mitolojik yapısı ile korku temaları arasında güçlü bir ilişki ağı bulunmaktadır. Japon mitolojik sistemindeki korku öğeleri, Japon kültürel değerlerine ve geleneksel uygulamalarına da yansımaktadır. Japon korku anlatılarında ruhsal bir boyut söz konusudur ve karakterlerin iç korkularıyla yüzleşme süreçleri ön plana çıkmaktadır. Japonya'nın ekolojik yapısı, coğrafi özellikleri ve tarihsel gelişimi, geleneksel Japon korku algısının ve zaaflarının şekillenmesinde belirleyici rol oynamıştır. Bu korku algısı ve zaaflar, Japon mitolojisine ve halk anlatılarına güçlü bir şekilde yansımıştır. Edo dönemi (1603-1868) sürecinde yaygınlık kazanan anlatılarda, doğaüstü varlıklar, insanların korku ve endişe duygularıyla yakından ilişkilendirilmiştir. Bu doğaüstü varlıkların büyük çoğunluğu, Japon kültürel yapısında önemli bir yer edinen Şinto ve Budizm inanç sistemlerinde de karşılık bulmaktadır.

Japon mitolojik sistemi ve kültürel yapısı, olağanüstü varlıklar, hayaletler ve ruhlar gibi korku temasının merkezi unsurlarına ilham kaynağı oluşturmaktadır. Japon mitolojisinde yer alan olağanüstü yaratıklar ve hayaletler, insanlardaki korku duygusunu ve çeşitli fobi türlerini tetikleyici özellik taşıırken, aynı zamanda cesaret, dayanıklılık ve insani değerler üzerine de düşünsel süreçleri harekete geçirmektedir. Korku olgusunun farklı boyutlarıyla ilgili çeşitli düşünsel perspektifler sunmakta ve bu sayede Japon kültürel sisteminin temel bir bileşeni olarak günümüzde de değerini ve popülerliğini korumaktadır.

2.3.3. Japon inanışları

Japon inanışlar ele alınırken dönemin ve ülkenin o andaki siyasi koşulları, iktidarı dikkat çekmektedir. Bu durum sadece Japonya'da değil, Doğu Asya'nın hemen hemen çoğu yerinde etkilidir ve din ile siyasi hayat birbiriyle iç içedir. İnanç sisteminde seksen binden fazla tanrı barındıran Japonya, geleneksel yapısını en fazla koruyan ülkelerden biridir. Yamato döneminde Japonya, Doğu Asya ülkelerinden Çin, Hindistan ve Kore üzerinden gelen inançlarını ve düşünce sistemini benimsemiş ve birbiriyle olan benzerlikler gözlenmiştir. İngiliz yazar *Louis Allen*, “20. yüzyıl Japonya'sının dini belli değildir” demiştir. *Güvenç*, “Japon halkının belli bir dinin değil geleneksel halk

inançlarının etkisi altında olduğunu söylemiştir. Halk dinlerinde “dini” sayılmayan animistik inançlar ve Şamanist uygulamalar da vardır. Halk dini, belli bir dinin içeriği ve uygulamaları ile sınırlandırılmaz.” (Bozkurt, 1995, s.122-123). Japon inancı zaman içinde değişime uğramış olmasına rağmen, geleneklerine olan bağlılığı güçlü kalmış ve ölüm sonrası inançlar değişmeyen bir yer tutmuştur. Birçok Japon, cennet, cehennem gibi öteki dünyaya gideceğini, öldükten sonra ödüllendirilecekleri ya da cezalandırılacaklarına inanmaktadır. Bu inançlar, Japonların ölüm ve öteki dünya konusundaki düşüncelerini şekillendirir. Japon kültüründe, aile ve toplumla olan bağlar da önemli bir yer tutar ve bu, inanç sistemlerine de yansımıştır. Geleneklere verilen önem, Japon inanç sistemlerinin temel özellikleridir.

Japon kültüründe hayali varlıklara ve doğaüstü güçlere olan inançlar ise uzunca bir süre etkisini sürdürmüştür. *Enma* ve *Jizō* gibi pek çok tanrıya inanılır. *Enma*, ölülerin yargıcı olarak bilinirken; *Jizō*, özellikle çocuklarla bağdaştırılır ve alınan, ölü doğan ya da düşen ceninler olan mizuko ruhlarının koruyucusu olmanın yanı sıra gezginlerin koruyucu tanrısıdır. Küçük *Jizō* heykelleri yol kenarlıklarında ve mezarlıklarda yaygın şekilde görülmüştür. Mezarlıklarda genellikle boyunlarına bağlanmış parlak kırmızı önlüklerle görülebilirler, ölü bir çocuğun yasını tutan ebeveynler tarafından oraya bırakılmıştır. Bazen bir yığın küçük taş önlerine konur, bunun ölümden sonra çocukların acılarını dindireceğine inanılmaktadır (Clegg, 2025, s.72).

Lafcadio Hearn (1850-1904), *Shimane ili Matsue*’de şunları yazmıştır; Japonların hayalet ve goblinlere olan inancı hakkında; *Kinjuro*’da görüldüğü söylenen goblinlere halkın önceleri inandığını fakat bunun zamanla değiştiğini, en azından şehrin insanları arasında bu inanışın azaldığını söylemiştir. Ülkedeki insanların çoğunluğunun Buddha’ya ve kadim tanrılara inandığından bahsetmiş ve ölümlerin bazen bir zulmün intikamını almak veya bir adaleti sağlamak için geri döndüğüne inanan birçok kişinin varlığına değinmiştir. Ama eski zamanlarda inanılan her şeye şimdi inanmıyoruz, demiştir (Reider, 2010, s.105). Japon halkı, antik çağlarda inanılan her şeye günümüzde inanmasa da Buddha ve eski tanrılara olan inançlarına hâlâ bağlıdır.

Japonya’nın İmparator *Meiji*’nin 1867’de tahta çıkışı ile başlayan *Meiji* dönemi, ülkenin modernleşme sürecinde önemli bir dönüm noktasıdır. Bu dönemde Japonya, Batı dünyasından önemli ölçüde etkilenmiş ve bazı geleneksel inançlar ve kültürel uygulamalar değişime uğramıştır. Bilimin ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte Batı

kültürünü yakalama fikri artmış ve doğaüstüne olan inanç yıkılmaya başlamıştır. Bu dönüşüm süreci, Japonya'nın geleneksel kültürel değerlerini ve inanç sistemlerini etkilemiştir. Özellikle Şintoizm gibi yerel inançlar, resmi devlet dini olmaktan çıkmış ve Japonya, daha seküler bir toplum haline gelmiştir. Ayrıca, Batı kültürü ve düşüncesi, Japon toplumunu etkilemiş ve bazı geleneksel inançlar zamanla gerilemiştir.

İmparator *Meiji*'nin tahta çıkmasıyla bir önceki emekli imparator *Sutoku*'nun (1119-64) intikam dolu ruhuyla ayaklanmış ve *Sutoku* ve destekçileri tahttan indirme girişiminde bulunarak ayaklanmalar başlatmıştır. Sonucunda ise *Sutoku* ve destekçileri savaşı kaybetmiştir. Bir efsaneye göre, *Sutoku* dönüşüm geçirir, hala hayattayken kötü bir ruha dönüşür ve düşmanının intikamını almak için *Karanlığın Kralı* olur. Emekli imparator *Sutoku*'nun intikamcı ruhunun dramatik yaşamı (öbür dünya), hem sözlü hem de basılı olarak birçok yerde kullanılarak bir Japon efsanesi halini almıştır. *Sutoku*'nun ruhu sadece edebi ve sahne sanatını değil, aynı zamanda gerçek saray hayatını ve merkezi hükümeti de etkilemiştir. Yedi yüz beş yıl sonra imparator *Meiji*, klanının öfkeli ruhunu yatıştırmak için *Sutoku*'nun ruhuna bir ritüel gerçekleştirir ve davet mektubu yazar. *Sutoku no Taki* ritüeli, kâğıda bir yazı yazılıp, onu suya bırakarak gerçekleştirilir. Bu ritüelde, yazılan sözler, *Sutoku*'nun ruhunu sakinleştirmek, onun lütfunu kazanmak ve aynı zamanda ritüeli gerçekleştiren kişinin de doğaüstü durumunu teyit etmek için kullanılır. Böylece modern çağın başlangıcında, imparator *Meiji* kendi klanının öfkeli ruhunu yatıştırmaya çalışmıştır (Reider, 2010, s.105,106). *Meiji* dönemi, Japonya'nın modernleşme sürecine girdiği bir dönem olduğundan, imparator *Meiji*'nin *Sutoku no Taki* ritüelini gerçekleştirdiği iddiaları, geleneksel inançların modernleşme süreciyle nasıl etkileşimde olduğunu gösteren bir örnek olarak kabul edilir. Bu ritüel, Japonya'nın geçmişine ve geleneksel inançlarına olan bir bağlılığını yansıtırken, aynı zamanda modern çağın başlangıcında Japonya'nın değişen kültürel ve toplumsal dinamiklerini de yansıtmaktadır. Japonya'nın bu hiyerarşik sistemi var olan dünyanın ötesine geçmekte ve doğaüstü alemlere uygulanmaktadır. Bu doğaüstü dünyanın hiyerarşik sisteminin dünyaya yansımış hali olduğu da düşünülmektedir.

Meiji döneminde imparatorun iktidarının yeniden güçlenmesi ve modernleşme sürecinin etkisiyle, farklı geleneklere sahip olanlar veya imparatorun kontrolünün dışında kalanlar, mecazi ve gerçek anlamda *oni* olarak ifade edilmiştir. Japon tarihi boyunca *oni*, Japonya'nın askeri düşmanlarını tanımlamak için kullanılmıştır. Düşman

karşısında, yabancı ya da farklı fikirlerdeki Japonlar arasında bir birlik duygusunu teşvik etmiştir. Japonlar arasında, ikinci dünya savaşı sırasında Japon düşmanlarını tanımlamak için *oni* adının kullanıldığı yaygın olarak bilinmektedir. *Oni* Japon kültüründe genellikle “biz”e karşı “öteki” zihniyetini ifade eder. Japonya’nın yerli bakış açısı ise, Japon olmayan ırkları “farklı” olarak nitelendirir ve yabancı güçleri, düşman kuvvetlerinin bakış açısına göre birer *oni* olarak değerlendirmiştir.

Meiji dönemi reformları ve modernleşme süreci, Japonya’nın Batı ülkeleriyle etkileşimini artırmış ve Japonlar, Batılı güçler tarafından farklı veya yabancı olarak nitelendirilmiştir. Bu durum, yerli Japon bakış açısında, Batılı güçleri *oni* olarak değerlendirmelerine ve kendilerini düşman kuvvetlerinin bakış açısından da bir *oni* olarak algılamalarına neden olmuştur. Bu anlamda, *oni* kavramı, Japonların kendi kimliklerini ve yerel kültürlerini savunmak için kullandığı bir sembol olmuştur. Aslında *oni* kavramı, bir Japon’un kendisini nasıl tanımladığıdır (Reider, 2010, s.104-105).

Modern dönem halkbilimcilerinden *Ishibashi Gaha*, *oni* kavramının fiziksel varlığının olmadığını, ancak bu inancın toplumsal görünümünü incelemiştir. *Ishibashi*, bu inanç sistemini referans alarak “Japon kültürünün esasını; siyaset, ekonomi, edebiyat ve sanat gibi görünür kültürel faaliyetlerin ardındaki yapıları veya arka planını anlamak için” tarihsel edebi metinleri sistematik biçimde analiz etmiştir. *Oni* kavramının incelenmesi, Japon epistemolojisinin ve antropolojik düşünce yapısının derinlikli kavranmasına imkân tanımaktadır (Reider, 2010, s.107).

Geleneksel Japon kültüründe olumsuz olguların sembolik temsili olarak konumlandırılan *oni*, bu varlıkların imhasının meşruiyetini de beraberinde getirmektedir. Savaş dönemlerinde düşman imgesi olarak konumlandırılan *oni*, Japon siyasi elitleri ve ultra-milliyetçi gruplar tarafından bilinçli şekilde inşa edilmiş bir toplumsal tasavvurdur. Bu kullanım biçimi, evrimsel bir kültürel gelişimden ziyade, Japon militarist-milliyetçi paradigmasını destekleyen stratejik bir söylemsel araç işlevi görmüştür (Reider, 2010, s.110).

Oni olarak tanımlanan bu metafizik varlıkların, bireylerin ölümü, işkenceye maruz kalması veya adaletsiz cezalandırılması sonucunda tezahür ettiğine dair yaygın bir inanış bulunmaktadır. Bu varlıkların toplumsal şanssızlık getirdiği düşünülmekte ve kolektif korku unsuru olarak araçsallaştırılmaktadır. Japonya’nın tarihsel savaş dönemlerinde, özellikle II. Dünya Savaşı sürecinde, milliyetçi propaganda aygıtının

önemli bir bileşeni olarak öne çıkmıştır. Japon yönetici sınıfları, oni imgesini kullanarak muhaliflerini ve karşıt güçleri demonize etmiş, toplumsal anksiyeteyi pekiştirmiştir. Bu imge ayrıca, Japon savaşçı ethos'unu vurgulamak ve toplumsal mobilizasyonu güçlendirmek amacıyla stratejik biçimde kullanılmıştır.

“Çağdaş Doğulu kültürlerde doğaüstü gücün, Batılı emsallerine oranla daha yaygın ve kökleşmiş olduğunu gösteren belirgin kanıtlar vardır. Bunun kaynağını; Budizm ve Şintoizm gibi animistik, panteistik ve karma inancı Batılı Yahudi-Hristiyan geleneğinin ikili ahlakıyla açıkça çelişen Asya dinsel geleneklerinde görmek mümkündür. Örneğin Şinto'ya göre, ağaçlar, kayalar ve nehirlerden ortak kullanılan nesnelere kadar milyonlarca Japon objesi, değişen şartlara göre dostça ya da düşmanca davranan tanrısal bir ruha sahiptir. Ruhlar; sadece düşman ya da yok edilmesi gereken varlıklar olarak değil, dünyanın bir arada yaşayan varlıkları olarak da görülürler.” (Richards, 2011, s.15).

Doğu inanç sistemlerinde doğanın kutsal, canlı ve etkileşim içinde olan bir bütün olarak kabul edilmesi, Asya kültürlerinde doğaüstü güçlere dair derin bir saygı ve inanç anlayışının gelişmesine katkıda bulunmuştur. Korku, insanların doğaüstü güçlere ve yerel inançlara saygı göstermelerini teşvik etmek ve doğal düzeni dengelemek için kullanılan bir araç olarak kabul edilir.

2.3.3.1 Şintoizm

Şintoizm, uzunca yıllar Japonların yerel dini olarak var olmuştur. Diğer dinlere göre daha ayırt edici özelliklere sahip ve içeriğinde bireyselliği barındıran bir inançtır. Şinto ilk olarak “Nihongi” isimli eserde yer almış ve zamanla diğer dinlerden ayrılan bir ifade biçimine dönüşmüştür.

“İnanç sistemi çok tanrılı ve animistiktir. *Kami* olarak bilinen yerel tanrılara veya ruhlara ve bunlarla ilişkili ritüellerin yanı sıra ölümlere saygıya dayanır. *Kami*, yalnızca güneş ve dağlar gibi başlıca doğal unsurlarla değil, aynı zamanlarda ağaçlarda su kaynaklarında, kayalarda ve başka doğal unsurlarda da yer alır. Çoğu, belirli yerlerin, insanların ve kavramların koruyucuları olarak hareket eden hami tanrılarıdır.” (Clegg, 2025, s.13).

Şinto inancı doğa ile uyum içerisinde olan bir inanıştır.

“Japonlar, doğanın insandan daha güçlü ve yıkıcı olabileceğini görmüş, doğa güçlerine duydukları saygıyı ifade etmek için onlara “en yüksek yerde bulunan varlık, üstün insan” anlamına gelen *Kami* (Şinto tanrısı, ruh) adını vermişlerdir. *Kami* adı, dağ, ağaç, akarsu, rüzgâr gibi doğa varlıkları ve güçleri için kullanıldığı gibi insanlar için de kullanılmaktadır. Şinto inancına göre *kami*’lerin biri yumuşak, diğeri sert olmak üzere iki ruhları vardır ve her tanrı hem iyilik hem de kötülük yapabilir. *Kami*’ler “her şeyi bilen” ve “her şeye gücü

yeten” varlıklar olarak görülmemiş, her tanrının kendi alanı ile ilgilendiğine inanılmıştır.” (Şen Telci, 2010, s.97).

Kami geleneğinde Şinto “tanrılar yolu” anlamına da gelmektedir. Her Japon *kami*’lerin ataların soyundan gelen bir yolcu olduğuna inanmaktadır ve ileride inandığı *kami* gibi kendi de *kami* olacaktır. Evlerde “Bursudan” adı verilen bir raf vardır (buda rafi), bu rafta da birçok çiçek, bitki, heykelcik ve eşyalar bulunmaktadır. Bu eşyalar kutsal niteliğinde *kami* olmuş atalarını simgelemektedir. Rafın ismi buda rafi olarak anılsa da Şinto dinine ait bir alışkanlıktır. Bu eşyalara ve heykellere aile üyeleri saygı duymakta ve yardım beklemektedir. Şintoizm inancında insanların dünyası ve ruhların dünyası iç içedir. Kayalar, dağlar, yemekler, nehirler kısaca doğada görülen her şey yaşayan haldedir ve bir ruha sahiptir.

“Suzuki Ayumi’nin yorumuna göre; Şinto inancının kökeni mitolojide, *Manyo-shu* adlı metinde yer almaktadır. *Manyo-shu*’da anlatıldığına göre, cennet dünyaya o kadar yakındır ki, dünyadan atılan ve cennetin tabanında delik açan bir ok, hala dünyada bulunan maddelerin içinden geçerek gider. İyi ve kötü ruhlar her yerde bulunabilir ve Şinto, bu tanrılara önceden düzenlenmemiş, organize olmamış şekilde ibadet etmektedir.” (Şen Telci, 2010, s.98).

Ruhlar ile insanlar aynı yerde var oldukları için Şinto inancı insanlara ruhlara inanmayı ve saygı duymayı öğretir. Bu sayede doğada insana saygı duyacak ve fiziksel dünyanın dışındaki öte dünyada onları koruyacaktır. Şintoizm inancında sayısı oldukça fazla olan ruhların kimi iyi huylu, şefkatliken kimisi de sert, yıkıcı ve zalimdir. Japonlar çevrelerinde her zaman bir ruhun olduğuna inanmaktadırlar.

Şinto inancında yapılan tapınaklar, doğa ile iç içe arazilere kurulmuşlardır. Şinto’da ağaç kutsaldır. İnsanlar kutsal kabul edilen ağaçlara dua ederek *kami*’lere ulaşmaya çalışır. Birçok Şinto tapınağı da koruların ve ormanın içinde inşa edilmiştir ve ağaçlarla çevrilidir. Ağaçlar, *kami*’ler ile iletişimde önemli araçlardır. Dağa tapınma Şinto inancının en eski türlerinden birisidir. Dağların *kami*’lerin ikametgâhları olduğuna inanılır. Özellikle eski dönemlerde, dağ bizzat kutsal kabul edildiği için rahipler dışındaki insanların bu bölgelere girmesi yasaklanmıştır (Çelik, 2020, s.53). Şinto inancı ayrıca Japon mitolojisinden oldukça etkilenmiş ve içerisinde geçen dağ efsanelerindeki gibi dağlar zamanın başlangıcı olarak görülmüştür. Şinto’da dağ güçlü bir yer olmuş ve *kami*’lerin ikametgâhları olarak da kabul edilmiştir. Japonya’nın kutsal

dağlarından en önemlisi “Fuji Dağı”dır. Bu dağa birçok efsane ve mitolojik öykülere de konu olmuştur.

Japon sanatçı *Hori Ichiro*, Şinto ve “Şintoluk”u “Japon kültürünün altında yatan irade” olarak tanımlar. Şinto’nun, Japon halkı tarafından özümseyen dinlerin ve ritüellerin “büyük karışımını” bir arada yaşamayı sağlayan can alıcı bir unsur olduğunu savunur. *Hori*’nin tabirinden yola çıkarak, Şinto, “Japon kültürünün temel iradesi”, dışarıdan ithal edilen çeşitli kültürel unsurları dönüştüren ve özümseyen temel bir özerkliliktir. Şinto, Japon halkının, dinden önce gelen ya da onu aşan geleneklerde somutlaşan kültürel iradesi ya da enerjisidir (Kuroda, 1981, s.2). Şinto kelimesi Japonya’nın yerli dini anlamına gelir ve bu anlama oldukça eski zamanlardan beri sahip olduğu düşünülmektedir. Entelektüel tarihçi *Tsuda Sokichi*, Şinto kelimesinin erken Japon edebiyatındaki oluşumlarını incelemiş ve anlamını aşağıdaki kategorilere ayırmıştır:

- Japonya’da geçen yerli geleneklerde bulunan ve batıl inançlar da dahil olmak üzere dini inançlar;
- *Kami*’nin otoritesi, gücü, faaliyeti veya eylemleri, *kami* olma durumu, *kami* olma durumu veya *kami*’nin kendisi;
- *Kami* ile ilgili kavramlar ve öğretiler;
- Belirli bir türbe tarafından yayılan öğretiler;
- Siyasi veya ahlaki bir norm olarak *kami*; ve
- Yeni dinlerde bulunan mezhepçi Şinto.

Bunlardan Şinto kelimesinin çok çeşitli şekillerde kullanıldığı açıktır. *Tsuda*, *Nihon shoki*’de Şinto’nun ilk tanımı olan “Japonya’daki yerli geleneklerde bulunan dini inançlar” anlamına geldiğini ve o zamandan beri “Japonya’nın yerli dinini Budizm’den ayırmak için” kullanıldığını iddia eder. Ayrıca bu temel tanımın diğer beş kategorideki Şinto anlamının altında yattığını iddia eder (Kuroda, 1981, s.4).

On birinci yüzyılda Şinto ve Budizm inanışları yavaş yavaş birbirleriyle kaynaşmıştır. Dahası *kami*’ye duyulan saygı, çeşitli yenilikler ve yeni dini biçimler yoluyla Budizm’e yönlendirmiştir. *Kami*’nin yenilikçi açıklamaları arasında şunlar vardır:

- *Kami*, kendilerinin bu samsara ve ruh göçü dünyasında kapana kısıldığını fark eder ve aynı zamanda Budist öğretileri aracılığıyla kurtuluşu arar;
- *Kami*, Budizm’i koruyan iyiliksever tanrılardır;

- *Kami*, Budaların tüm canlı varlıkları kurtarmak için Japonya’da tezahür ettirilen dönüşümleridir (honji suijaku); ve
- *Kami*, Budaların (hongaku) saf ruhlarıdır.

Şinto-Budist birleşme sürecinin ilk aşaması sekizinci yüzyılın sonları ve dokuzuncu yüzyılın başlarını kapsamıştır (Kuroda, 1981, s.9). Ortaçağ’da Şinto kelimesi genellikle bir *kami*’nin otoritesi, gücü ve faaliyeti, *kami* olması; kısacası bir *kami*’nin durumu veya nitelikleri anlamına gelmiştir. Kelime anlamıyla da “shin” ve “to” yani “kamilerin yolu” olarak ifade edilmiştir. Orta çağda Şinto, Budizm’in bir parçası olarak yorumlanmıştır. Orta çağ Japonya’ında Budizm kendine özgü bir mantık ve sistem geliştirmiştir.

Orta çağ’da Şinto’nun önemi de oldukça dikkat çekmektedir. O dönemde Şinto, sıradan insanlar tarafından anlaşıldığı şekliyle “Suijaku”, Mahayana Budizm’inin öğretilerinde bulunan soyut veya felsefi bir fikir değil, doğası gereği mitoloji ile ilişkilendirilmiştir. “Suijaku” terimi, kelimenin tam anlamıyla, cennetten belirli bir noktaya inmek ve o noktanın yerel veya koruyucu *kami*’si olmak anlamına gelmektedir. Dolayısıyla, o noktada, erkekler ve *kami* arasındaki gizemli ilişki ve kutsal alanın da kendisi hakkında bir efsane ortaya çıkarmıştır (Kuroda, 1981, s.14). Daha sonrasında Budizm’in yaygınlaşmasıyla birlikte Şintoizm ile arasındaki bağlantı devam etmiştir. Budizm’in derinliklerine inmenin bir yolu olarak gizemli efsaneleri içerisinde barındıran Şinto üzerinde odaklanılmıştır. Japon Mitolojisi ve Şinto karşılıklı olarak birbirleri için temel oluşturmuş; bu temelin kaynakları ise “Kojiki” ve “Nihongi” metinlerinde yer alan mitleri kapsamıştır. “Kojiki” ve “Nihongi”, farklılıklar içermekle birlikte Japon Mitolojisi, her seferinde “İzanagi-İzanami” çiftinin yeryüzünü yaratması ile başlamıştır. Yine aynı şekilde, “Amaterasu”, “Susano-wo” ve “Tsukuyomi” adlı *kami*’ler, en önemli ilahlar olarak kabul edilmiştir. Mitler, gökyüzü ilahlarının imparatorluk soyuna bağlanması şeklinde ilerler. Bu mitler yoluyla aktarılan çeşitli bilgiler, Şinto’nun günümüz şeklinin oluşmasına yardımcı olmuşlardır (Çelik, 2020, s.41). *Kami*, “Kagami” kelimesinin içerisindeki hecesi “ga”dan yola çıkılarak ayna kelimesine benzetilmektedir. Mecazi olarak ayna ise ilahi doğanın saflığını tanımlamaktadır. Ayna, Japon Mitolojisi içinde önemli bir sembol ve nesnedir. Ayna, *Amaterasu*’dan imparatorluk hanesine miras kaldığına inanılan nesnelerden biridir. İlk zamanlar Japon dini inanışında ruh ve ilah arasında çok büyük bir fark yoktur. Aynı durum ölüm sonrası cennet-cehennem beklentisi için de geçerlidir. Ata ruhlarına tapınma, onlar için yapılan

ibadetler, ilerleyen dönemlerde *kami*'leri doğurmuştur. Cennet-cehennem inancı, Budizm ile birlikte ülkeye gelmiştir. Öncesinde ruhların ölüm ile birlikte fiziksel bedenlerinden kurtularak *kami*'ye dönüştüğüne inanılmıştır. İyi bir insan iyi *kami*'ye, kötü bir insan ise kötü bir *kami*'ye dönüşmektedir (Çelik, 2020, s.41). Doğaüstü varlıklara ve özellikle de ruhlarla çok önem veren Japon toplumu, aslında ölümü ve ölü bedenleri sevmemektedir. Antik Dönemlerde Japonya'da cenaze törenlerinde danslar, şarkı ve eğlenceler düzenlenmiştir. Bunun amacı, ölünün *kami*'ye dönüşmesinin kutlanmasıdır. Cenaze hazırlıkları tamamlanıncaya kadar ölü beden, onun için özel olarak hazırlanan “moya” adlı yas evine konulur. Ancak kişi kendi evinde ölürse, ailesi ona bir *moya* inşa etmek yerine o evi terk ederek kendilerine başka yeni bir ev inşa eder. Japonlar bu durumu kirli olarak kabul eder. Özellikle doğum ve ölüm gibi durumlar için yeni evler yapar. Bu da Japonların çok eski geleneklerine dayanmaktadır. Animistik ve Şamanistik öğelerle benzerlik gösteren Japon inancında cenaze töreni bittiğinde adaklar adama görülmektedir. Bu adanan adaklar hayvan ve insan olarak sunulurken, dönemin İmparatoru *Suinin*, bu geleneği sonlandırarak insan kurban edilmesine yasak getirmiştir. Böyle bir zorunlu yasağın gelmesine rağmen Japon halkı kendi hayatını sonlandırma durumuna devam etmiştir. Askeri yönetimin güç kazanmasıyla birlikte özellikle samuraylar arasında “harakiri” eylemini gerçekleştirmek sıklıkla görülen bir durum haline gelmiştir. Sonrasında Budizm'e geçilerek inançta dönüşümler yaşansa da Şintoizm inancı etkilerini sürdürmeye devam etmiştir.

Şinto dini temizliğe en önem veren dinlerden biridir. Bu hem fiziksel hem de manevi bir temizliktir. Bu sebeple Japonların banyo kültürü de oldukça gelişmiştir. Şinto dininde ölümü ve ölen kişinin kirli olarak görülmesinden dolayı ölü ile temas eden kişi de kirlenmiş olarak kabul edilir. Doğum ölüm gibi süreçlerde kan olur ve kan Japonlar için kirlilik olarak görülmektedir. Manevi temizliğin çözümü ise ibadet yolu ile sağlanır. Tapınaklarda seçilen bir kişinin temsilci olması topluluk adına (oruç tutmak, çile çekmek gibi) eylemlerde bulunmasıyla manevi temizlik sağlanır. Zamanla Doğu Asya'dan yansıyan dinlerin etkisi ve Budizm inancıyla, Japonların ölüm algısı yumuşamıştır. Ölüler için yapılan yas evleri tapınak olarak dönüştürülmüş ve atalara dua edilen bir yer haline getirilmiştir. Japon halkında her aile Budist ya da Şinto inancına sahip olsa da inançlar da bazı değişimler olmuştur. Özellikle anma törenlerinde görülen bu değişiklikler ilk zamanlar korkulu atmosferdeyken, zamanla sevgi temelli bir hale gelmiştir. Tapınakta sunular yapılır, dualar okunur, çeşitli muskalar alınır ve fallar

bakılmaktadır. İbadetlerde, tapınakta çan bulunuyorsa, çanı çalmak kötü ruhların uzaklaştırılmasına yaramaktadır. Tapınağa gidilirken, temizliğe özellikle dikkat edilmektedir. Ancak, kişi hastaysa ya da kanaması varsa tapınağa gitmemelidir. Ülkede bulunan her Şinto tapınağı, yılın belli bir zamanında “Matsuri” adı verilen festivaller düzenler. Bu festivaller, ata ruhlarını anmak, baharın gelişini ya da hasadı kutlamak için olabilir. Ülkede binlerce tapınak bulunduğu düşünülürse, yıl boyunca, ülke çapında birçok festival düzenlenmektedir. *Matsuri*, kelime olarak, bayram, şenlik, şölen, kutlama gibi anlamlara gelmektedir. Bu kelime, Şinto festivallerini ve Çin’den aktarılmış festivalleri ifade etmek için kullanılır. *Matsuri* günlerinde insanlar, isteklerini *kami*’ye ulaştırabilmek için ibadet eder, adaklar adarlar. Her tapınak ve cemaati, *Matsuri* sırasında kendi *kami*’sini mutlu etmeye ve onurlandırmaya çabalarlar (Çelik, 2020, s.49).

Japonlar için ölümler hala ailenin önemli bir parçası ve koruyucusudur; bu sebeple onlara saygılarını sunarlar. Ölen atalar birer *kami* olarak yaşayan akrabalarını korur. Budizm açısından ise ölümler tanrı değil, *Buda* yani “Hotoke”dir. Japon Budizmi, Şinto inancından oldukça etkilenmiştir. Ancak yine de farklılık göstermektedir. Ata ruhlarına ibadet, anne-babaya saygı kültürünü oluşturur. Japonya’da, aile, din; ev ise ibadethane konumundadır. Anne-babaya olan saygı zamanla efendi ve devlet için de geçerli olmuştur (Çelik, 2020, s.43) Bireyin hane içinde yaptığı hata, aile kültürüne; *kumi* (topluluk/köy) içinde yaptığı hata ise *ujigami*’ye (bir yerin koruyucu tanrısı veya ruhu) utanç getirmiştir. Toplum içinde yükseldikçe sorumluluk artmış ve özgürlük kısıtlanmıştır. *Ujigami* ve *kumi*’ye utanç getiren bir kişinin alacağı en kötü ceza sürgündür. Sürgün edilen kişi, “hinine” yani insan olmayan bir kişi olarak anılmış ve toplum dışına itilmiştir. Bu sistemde, yaşayanların mutluluğu, ölümlerin mutluluğuna bağlıdır. Şinto, yazılı değil, toplumsal ahlak kurallarından oluşmuştur. Bu kurallar, çocukluktan itibaren toplum tarafından bireye öğretilmiştir (Çelik, 2020, s.44).

Japon Şintoizm’inde korku unsurları belirgin bir öneme sahiptir. Şintoizm, doğaüstü güçlere ve tanrılara yönelik ritüel uygulamaları içeren bir inanç sistemi olarak tanımlanmaktadır. Bu inanç sistemi, aynı zamanda ruhlar ve hayaletler gibi metafizik varlıkların ontolojik gerçekliğini de kabul etmektedir. Söz konusu doğaüstü varlıklar, Japon kültürel yapısında korku unsurlarının epistemolojik kaynağı olarak değerlendirilmektedir.

Japon kültürel coğrafyasında tapınaklar, kutsal dağlar ve ormanlar gibi doğal mekânların da korku fenomeniyle ilişkilendirildiği görülmektedir. Şintoizm kozmolojisinde, doğaüstü varlıklar ve tanrılar, insanlara yardım edebileceği gibi, onların varoluşsal korkularının da kaynağı olabilmektedir. Sözgelimi, Japonya'nın sismik aktivite açısından yoğun bir bölgede bulunması nedeniyle sıklıkla meydana gelen depremler, doğaüstü varlıkların insanlara yönelik gazabının tezahürü şeklinde yorumlanmaktadır.

Şintoizm kozmolojisi, aynı zamanda ölümlerin ruhlarının transandantal varlığını kabul etmekte ve bu ruhların, yaşayanlar üzerinde etki kapasitesine sahip olduğunu öne sürmektedir. Bu bağlamda, ölümlerin ruhları da Japon kültürel yapısında korku unsurlarının integral bir bileşeni konumundadır. Özellikle, Japon cenaze ritüellerinde uygulanan geleneksel pratikler, ölümlerin ruhlarının saygı görmesi ve metafizik huzura kavuşması amacıyla gerçekleştirilmektedir.

Şintoizm, Japon dinî paradigmasının temelini oluşturmakta ve mitolojik anlatıları, Japon kültürü, sanatı ve tarihsel gelişimi üzerinde derin bir etkiye sahip bulunmaktadır. Şinto inanç sisteminde, “kötü” kavramının ontolojik bir kategori olarak var olmadığı görülmektedir. Örneğin, bir cinayet veya olumsuz bir olay, ahlaki açıdan “kötü” olarak nitelendirilmeyebilmektedir. Şinto inancındaki etik anlayışı, toplumsal yapıya göre değişkenlik göstermiştir. Budizm'in Japon kültürel evreni üzerindeki etkisiyle iyilik, kötülük, güzellik, çirkinlik, doğruluk ve yanlışlık gibi çeşitli normatif kavramlar semantik dönüşümlere uğramıştır.

2.3.3.2 Japon budizmi

Budizm, Hindistan kökenli olup Çin ve Kore gibi Doğu Asya coğrafyasındaki çeşitli kültürel havzalarda yayılmış, nihayetinde Japon adalarına ulaşmıştır. Budist öğretiler, Japonya'ya MS 6. yüzyılda transfer edilmiş ve reenkarnasyon ile ilgili metafizik kavramları Japon düşünce yapısına entegre etmiştir. Budizm'in Japon topraklarına intikali öncesinde Şinto inanç sistemini benimseyen Japon toplumu, ruhani ve doğaüstü fenomenlere yönelik epistemolojik yaklaşımlarına Budist paradigma aracılığıyla yeni bir perspektif kazandırmıştır.

Buda öğretisinin temel karakteristiği, rasyonel ve sistematik düşünceye dayanan bir inanç yapısı oluşturmastır. Budist metafizik anlayışa göre, her birey potansiyel olarak Buda aydınlanmasına erişebilme kapasitesine sahiptir. Bu aydınlanma sürecinin,

transandantal veya ilahi bir varlıktan talep edilmesi yerine, bireyin içsel dönüşümü ve spiritüel arayışı neticesinde gerçekleşebileceği vurgulanmaktadır.

Budistlere göre düşüncelerin ve hatalı davranışların yaratıcısı Karmadır; herhangi bir öngörüyle kontrol edilmez, bir korkunçluk, kabustur. Aynı şekilde bir göz yanığıdır. Sadece kötü bir rüyadaki şekillerin ve acının rüyayı görene gerçek görünmesiyle aynı sebepten gerçek görünür. Yeryüzündeki yaşamımız bir uyku halidir. Yine de tümüyle uyumayız. Karanlığımızda parıltılar, sevgi, acıma, sempati ve yüce gönüllüğün hafif parlak uyanışları vardır ve bunlar özgeci ve doğru, sonsuz ve ilahi, günbatımı kıvılcığının tüm formları ve hayalleri güneş ışığındaki sis misali kaybolacak Dört Sonsuz His'tir. Fakat bu hislerle uyandığımız kadarıyla gerçekten de yalnız karanlıkta inleyen, gölgemsi korkuyla işkence gören rüya görenleriz...(Hearn, 2022, s.75).

Birey, başkalarının söylemlerinden veya vaatlerinden ziyade, dünyada kendi epistemolojik sorgulamalarına yanıt bulabildiği takdirde Buda potansiyeline erişebilmektedir. Budizm'in erken dönemlerinde bu içsel arayış paradigması benimsenmiş ve teolojik bir tanrı kavramına yer verilmemiştir. Bu bağlamda Budizm, başlangıçta ateistik bir din formasyonu olarak tezahür etmiştir. Ancak tarihsel süreçte din, politeistik unsurları bünyesine katarak transformasyona uğramıştır. Buna rağmen Buda öğretisinin ontolojik çekirdeği muhafaza edilmiştir. İnsan varoluşunun temelinde acıyı deneyimleme kapasitesi bulunmaktadır. Bu fenomenolojik gerçeklikten hareketle şekillenen Budizm, acı deneyimini merkezileştirerek bundan arınmaya yönelik metodolojiler geliştirmiştir. Budist epistemolojiye göre, acı evrensel bir deneyimdir ve bunun transandantal çözümü, bireyin kendi içsel yolculuğunda bulunabilmektedir.

Budizm, Japonya'ya cennet-cehennem ve yeniden doğuş inanışlarını da getirmiştir. Şinto'da yaşayanların mutluluğu ruhların mutluluğuna bağlıdır ama Budizm'de ruhların mutluluğu yaşayanlar ile alakalı değildir. Onların mutluluğu yine kendi hayatlarında yaptıklarının sonuçlarına bağlıdır. İyi şeyler yapan kişi, yeniden doğuşta daha iyi bir hayat elde eder; kötü şeyler yapan ise daha kötü bir hayata mahkûm olur (Çelik, 2020, s.60).

Japon toplumunun çoğunluğu başlangıçta Şinto inancını benimsemiş olsa da, Budizm'in kronolojik yayılımıyla birlikte dominant inanç sistemi konumuna yükselmiştir. Şinto takipçilerinin Budizm'i içselleştirmesi uzun bir tarihsel süreci kapsamıştır. Özellikle tanatopolitik bağlamda Budist mabetler merkezi bir öneme sahip olmuştur. Şinto ritüellerinde toplumsal ritüeller, kutlama pratikleri ve festivaller için topografik alanlar aranırken, Budist mabetleri dua pratikleri, mezar ziyaretleri, cenaze seremonileri ve ruhani törenler amacıyla işlevselleştirilmiştir. Ayrıca Budizm'de postmortem ritüeller

de icra edilmektedir. Japon toplumu, Şinto paradigmasını natalite ve evlilik gibi yaşamın başlangıç evrelerine ilişkin olumlu olgularda, Budizm’i ise hastalık ve ölüm yaklaşımlarında benimsemiştir. Bu nedenle, Şinto inancı yaşamı kutsallaştırırken, Budizm inancı ölüm ve postmortem süreci temsil etmiştir. Budist din adamları cenaze ritüellerinde kremasyon işlemleriyle ilgilenmiş ve monastik merkezlerde terapötik uygulamalar gerçekleştirmişlerdir. Periyodik olarak mezarlıklara ziyaretler yapılmakta ve bunlar Budist geleneksel pratikler olarak değerlendirilmektedir. Ritüellerin semiyotik önemi, didaktik niteliklerinde saklıdır. Budist tapınaklarında icra edilen duaların, öteki dünyada metafizik huzur ve saadet temin edeceği telkin edilmektedir. Budist seremonilerinde ikonografik heykellerin önünde yakılan tütsüler de sembolik bir öneme sahiptir.

Budist törenlerindeki tütsünün asıl anlamı esasında sembolik olsa da Budizm’den eski, bazıları ırka özgü, diğerleri muhtemelen Çin ve Kore’den gelme çeşitli inançların Japonya’daki tütsü kullanımının popülerleştiği ilk zamanlarda etkili olduğunu varsayabiliriz. Tütsü hala, rayihasının hem cesedi koruyacağı hem de yeni ayrılmış ruhu kötücül iblislerden uzaklaştıracağı düşüncesiyle cesedin yanında yakılır. Köylülerse goblinleri ve hastalıkları yöneten kötü güçleri kovmak için yakarlar. Ancak eskiden ruhları sürgün etmek için olduğu kadar çağırmak için de kullanılıyordu. Çeşitli tuhaf ayinlerdeki kullanımına dair imalar eski dramatik ve romantik tiyatro oyunlarında görülebilir. Özellikle Çin’den getirilmiş bir tütsünün insan ruhları çağırma gücü olduğu söylenir. Aşağıdaki gibi eski aşk şarkılarında bahsi geçen büyücü tütsüdür bu:

“Yok olanların ruhunu çağıran büyülü bir tütsü olduğunu duydum
Yalnız geçen gecelerde yaksam mı acaba!” (Hearn, 2022, s.25,26)

Ölü ruhlarını çağırma törenleri, kültürel ve dinsel sistemlere göre çeşitlilik göstermektedir. Bazı kültürlerde tütsü, dua, törensel sözler veya zihinsel odaklanma gibi öğeler, ölü ruhlarıyla iletişim kurma yöntemleri olarak düşünülmektedir. Örneğin, şamanik geleneklerde, tütsü ve benzer kokulu maddeler, ruhani varlıklarla iletişim kurmak amacıyla kullanılmaktadır.

“Bazı bilgelere göre ölü birinin hayaletini çağırmak için tütsüyü yalnızca tutuşturmak, belli kelimeleri söylemek, o sırada zihnini o insanın hatırasına odaklamak yeterlidir. Sonra tütsünün dumanında hatırlanan kişinin yüzü ve şekli belirir.

Pek çok eski Japon ve Çin kitabında bu tütsü hakkında anlatılan meşhur bir hikâyeden bahsedilir. Han hanedanından Çin imparatoru Wu’nun hikâyesidir bu. İmparator güzel gözdesi Li Hanım’ı kaybettiğinde o kadar üzölmüş ki içini korku kaplamış. Ne yaparsa

yapsın, onun yokluğundan başka bir şey düşünemiyormuş. Bir gün Ruh Döndüren Tütsü yapılmasını emretmiş, böylece ölü gözdesini geri çağıracaktı...” (Hearn, 2022, s.26).

Bu tür anlatılar Japon mitolojik ve efsanevi birikiminde yer almış, ancak gerçeklikle ilişkilendirilmemiştir. Bununla birlikte, tütsü gibi kokulu maddelerin, farklı kültürel ve dinsel sistemlerde ruhlar, hayaletler veya doğaüstü varlıklarla iletişim kurmak veya onları davet etmek amacıyla kullanıldığına dair inançlar mevcuttur. Budizm, bu inançların önde gelen örneklerinden biridir.

“Ölülerin şekillerini gösterme gücüne sahip olanın tek bir çeşit tütsü olduğu iddia edilse de herhangi bir tütsüyü yakmak çok sayıda görüntüsüz ruhu çağırabilir. Bunlar dumanı yemeye gelmiştir. Adları *Jiki-ko-ki*, yani “tütsü yiyen goblinler”dir ve Japon Budizm’indeki otuz altı sınıf *Gaki*’nin (pretas) on dördüncüsüne aittirler. Bunlar; kazanç uğruna kötü tütsüler yapmış ya da satmış ve kötücül karmanın şimdi açıklıkla sınanan ruhlara dönüştürdüğü, bu yüzden de yalnızca tütsü dumanında yiyecek aramaya zorlanan eski insanların hayaletleridir.” (Hearn, 2022, s.28).

Bu tür anlatılar Japon mitolojik ve efsanevi birikiminde yer almış, ancak gerçeklikle ilişkilendirilmemiştir. Bununla birlikte, tütsü gibi kokulu maddelerin, farklı kültürel ve dinsel sistemlerde ruhlar, hayaletler veya doğaüstü varlıklarla iletişim kurmak veya onları davet etmek amacıyla kullanıldığına dair inançlar mevcuttur. Budizm, bu inançların önde gelen örneklerinden biridir.

“Şinto inancına göre insanlar öldükten sonra atalarının ruhları ile birleşir. Budist inancı ise yaşam dünyası, ölüm dünyası ve Buda’nın saf dünyası olan *Jodo* olmak üzere üçlü bir döngü içermektedir. Yaşam dünyasında iyi olan insanlar saf dünya *Jodo*’ya *Buda*’nın yanına giderken, kötüler cehenneme giderler.” (Şen Telci, 2010, s.99,100).

“Ölen kişinin ruhunun temiz olmadığına, kızgın ve kirlenmiş olduğuna inanan Japonlar, ölümden sonraki yedi yıl boyunca ruhun temizlenmesi ve huzura kavuşması için özel törenler yaparlar. Yaşam dünyası ile gölgeler dünyası arasında yolunu arayan kişi, bu törenler sonunda ruh olur ve ölüm dünyasına geçerek cehenneme ya da *Jodo*’ya girer. Yapılan dualar, ruhun ölüm dünyasında rahat yolculuk etmesi, yolunu şaşırması içindir.” (Şen Telci, 2010, s.100).

Japon kültüründe korku kavramı, Şintoizm’in yanı sıra Budizm’den de etkilenmiştir. Japon Budizm’i, çeşitli korku unsurlarını içeren zengin bir mitolojik ve öyküsel birikime sahiptir. Şinto, kurumsal bir dinden ziyade kültürel bir gelenek niteliğindedir. Tarihsel süreçte Şinto ve Budizm kaynaşmış bir ilişki geliştirmiş ve birlikte uygulanmıştır.

Hindistan kökenli ve özellikle Uzak Doğu bölgesinde yaygın olan Zen Budizm'i, her türlü düşünsel ve duygusal yükten arınmayı hedefleyen ruhani bir yöntem sunmaktadır. Ayrıca, bireyin içsel aydınlanmasına ve öz-farkındalığına katkıda bulunmaktadır. Zen Budizm'inde, katı bilgi ve körü körüne inançtan ziyade, bireyin zihinsel aydınlanması merkeze alınmaktadır. Budizm'in yanı sıra Şintoizm ve Konfüçyüsçülük gibi öğretilerden etkilenen Zen Budizm'i, toplumsal uyum ve saygıyı önceleyen, tarihsel ve çevresel koşullara uyumlu bir anlayıştır. Günümüzdeki meditasyon ve kendini gerçekleştirme teknikleri, bu Zen yaklaşımından kaynaklanmaktadır. Zen öğretisi tarihsel derinliğe sahip olup, disipline dayalı bir yaşam tarzını önermektedir. Kamakura döneminde savaşçı sınıf üzerinde belirgin bir etki göstermiş ve bu öğreti, özellikle ahlaki ve felsefi boyutlarıyla samuray yaşam tarzıyla özdeşleşmiştir. Yaşam ve ölümü bütüncül bir ilişki içinde değerlendiren bu yaklaşımda, haz odaklı zevklerden, eğlenceden ve maddi isteklerden arınmış, amaç odaklı bir yaşam biçimi önerilmektedir. Savaş alanlarında ürkütücü maskeler ve miğferler kullanan samuraylar, Budist inançlarına sadık kalarak yaşam ve ölüm arasında temel bir ayrım gözetmemişlerdir. Savaşlarda cesur savaşçılar olarak görülmüş, ölüm ve öldürme konusunda gerçekçi bir yaklaşım benimsemişlerdir. Savaşlarda onurlu ölümü yaşama tercih etmişlerdir.

Japon Budizm'inin korku kavramı ile ilişkisi, özellikle Zen Budizm'inin felsefi altyapısıyla bağlantılıdır. Zen yaklaşımında korku, bireyin benmerkezci düşünce yapısıyla ilişkilendirilmektedir. Bu düşünce yapıları, insanın doğal zihinsel dinginliğinden uzaklaşmasına neden olmakta ve onu korku duygusuna yöneltmektedir. Zen Budizm'inde, korkuyu aşmak için meditasyon ve zazen gibi uygulamalar önerilmektedir. Bu uygulamalar, bireyin zihinsel sakinliğe erişmesine ve doğal dinginliği deneyimlemesine olanak tanımaktadır. Böylece birey, korku ve endişe gibi duygusal durumları aşmakta ve daha huzurlu bir yaşam sürmektedir.

Zen Budizm'i, sanat alanında da önemli gelişmelere yol açmış ve Zen rahipleri sanatsal yaratım süreçlerinde etkin rol oynamıştır. Zen anlayışı, bir sanat biçimi olarak nitelendirilen "Çay Töreni"ni Japon kültürüne kazandırmış ve toplumda derin izler bırakmıştır. Çay töreni, Zen Budizm'inin yarattığı en değerli sanatsal ifadelerden biri olarak kabul edilmektedir. Bu törende çay, aslında sadeliği ve az ile çok şeyi anlatabilme felsefesini simgelemektedir. Japon kültüründe samuray geleneği savaş

sanatını temsil ederken, çay töreni barış sanatının sembolü olarak görülmektedir. Bu tören, tarihsel süreçte giderek daha incelikli ve estetik bir nitelik kazanmıştır.

Japonya'daki inanç dizgesi, öncelikle atalar kültüne dayanan, yani yaşamını yitiren aile büyüklerine gösterilen saygı ve sevgiyle başlayan tarihsel bir süreci kapsamaktadır. İnanç sisteminin gelişiminde, aile bağlarının yanı sıra doğaya duyulan derin saygı da belirleyici olmuştur. Japon inançları, mitolojik anlatıların şekillenmesinde etkili olmuş ve tanrılarla ilgili aktarılan birçok öykü, inanç temelli bir yapı kazanmıştır. Budizm'in ülkeye gelişi, hem inanç sisteminde hem de mitolojik anlatılarda önemli dönüşümlere yol açmıştır. Bununla birlikte, Japon Mitolojisi'nin zenginleşmesine ve gelişmesine katkı sağlamıştır. Japon kültüründe korku öğeleri, çoğu zaman Budizm ve Şintoizm inançları arasında iç içe geçmiş olsa da, her iki inanç sistemi de Japon korku kültürünün vazgeçilmez bileşenleri haline gelmiştir.

2.4 Geleneksel Japon Sanatında Korku

Japon sanatı, tarihsel süreç içerisinde özgün bir üslup ve estetik yaklaşımıyla tanınmaktadır. Japon sanatsal geleneğinin insan yaşamıyla kurduğu ilişki, yaşamsal koşullar ve sanatsal esin kaynağı olarak doğayla kurulan bağlantıya dayanmaktadır.

Japon sanatı, -bilgili ya da cahil, eğitilmiş ya da eğitimsiz olsun- insanların günlük yaşamına kayda değer ölçüde girmektedir. Sanat, insanların evlerini ve evdeki yaşam gereçlerini etkiler; yaşamda buldukları haz ve doyumun büyük bir parçasını onlara sunar. Ayrıca, insanlar doğa ile iç içe yaşadıklarından, sanatları doğayla çok yakın bir ilişki içindedir (Anesaki, 2022, s.14).

Japon sanat geleneği, doğanın güzelliğini yansıtan çeşitli sanatsal ifadeler üretmiştir. Örneğin, manzara resimleri (gazebos), mevsimlerin döngüsel değişimleri ve doğanın farklı görünüşleri hakkında ayrıntılı görsel bilgi sunmaktadır. Çiçek düzenleme sanatı (ikebana), doğanın özgün güzelliğini yaşam alanlarına taşımaktadır. Çay töreni (sado) ve güzel yazı sanatı (kaligrafi) gibi sanatsal ifadeler, geleneksel Japon kültürünün temel bileşenleri olarak insanların gündelik yaşamlarında önemli bir yer tutmaktadır. Sanat aynı zamanda Japon tarihini ve mitolojik anlatılarını da yansıtmaktadır. Örneğin, samuray ve ninja yaşamı, çeşitli efsaneler ve öykülerle birlikte sanat eserlerinin konusu haline gelmiştir. Japon sanatı, Japon kültürüne özgü felsefi yaklaşımlar, mitolojik öyküler ve geleneksel törenlerden etkilenerek biçimlenmiştir.

Geleneksel Japon sanatında korku olgusu önemli bir yer tutmakta ve çeşitli biçimlerde ifade edilmektedir. Japon sanatında doğal afetlerin ve felaketlerin betimleri yaygındır. Bu betimler genellikle depremler, tsunamiler ve volkan patlamaları gibi doğal olayları içermektedir. Japon kültüründe doğaya verilen önem büyüktür ve doğal güçlere saygı gösterilmektedir.

Japonya'nın en ünlü ve en yüksek zirvesi olan Fuji Dağı ilkbaharda kiraz ağaçlarına gömülür. Fuji dağının koruyucu ruhu, mitolojik bir şekilde, "ağaçlara çiçek açtıran hanım" olarak adlandırılır. Japon akçaağaçları da Amerikan akçaağaçları gibi sonbaharda kızarır, ancak yapraklar son derece hassastır. Sonbaharın ruhu brokar dokumacı kadın olarak kişileştirilir. Karada bazen depremler, kasırgalar ve volkanik patlamalar meydana gelse de insanlar bu koşullara uyum sağlamış ve doğa ile dostane bir ilişki içinde yaşarlar (Anesaki, 2022, s.15,16).

Japon kültüründe korku, yalnızca korkutucu bir öğe olarak ele alınmaz, aynı zamanda yaşamın doğal bir parçası olarak kabul edilir. Japon sanatında ayrıca, kötü ruhlar, cadılar ve diğer doğaüstü varlıklar gibi Batı kültüründen alınan öğeler de yer almaktadır. Japonya'nın zengin kültürel birikimi ve geleneklerinin önemli bir yönünü festivaller oluşturmaktadır. Japon festivalleri, çeşitli dinsel, tarımsal ve toplumsal etkinlikler çerçevesinde düzenlenmektedir. Bu festivallerde danslar, törenler ve maskeler önemli bir işlev görmektedir. Korkutucu maskeler takılarak gerçekleştirilen danslar, salt bir gösteri olmanın ötesinde, belirli amaçları olan törensel uygulamalardır. Japon festivallerinde kullanılan korkutucu maskeler, doğaüstü varlıkları, tanrıları veya ruhları temsil etmektedir. Maskeler, kötü ruhları uzaklaştırmak, toplumu korumak ve bereket getirmek amacıyla kullanılmaktadır. Örneğin, öfkeli tanrıları veya ruhları yatıştırmak için maskeli danslar düzenlenmektedir. Maskeler, çoğunlukla korkutucu ve abartılı yüz ifadelerine sahiptir, bu da izleyicilerde hem korku hem de saygı uyandırmaktadır.

Japonya'da köklü bir geçmişe sahip olan shishi-mai (獅子舞), Japon aslan dansı olarak bilinmekte ve özellikle festivallerde, yılbaşı kutlamalarında ve özel törenlerde sergilenmektedir (Bkz. Görsel 2.38).

Görsel 2.38 *The Shishi-Mai Dance Attributed to Katsushika Hokusai (1760 - 1849)*



Kaynak: (http-53)

Dansın kökenleri Çin kültürüne dayanmakta ve Japonya'ya uyarlanmış bir gelenek halini almıştır. Shishi, “aslan” anlamına gelirken, mai, “dans” anlamına gelmektedir. *Shishi-mai*’nin temelinde aslanın kötülüğü kovma ve kötü ruhları uzaklaştırma gücüne olan inanç yatmaktadır. Gösterilerin bazılarında aslanlar iyi şans getirmek için insanların başını ısırabilmektedir. Yılbaşı kutlamaları ve festivallerde kullanıldığı gibi bazı geleneksel Japon tiyatrolarında *shishi-mai* gösterileri, korku öğelerini etkileyici bir biçimde sergilemektedir. Aslan maskelerinin ürkütücü tasarımları ve dansın ritmik ancak bir o kadar da heybetli hareketleri farklı sanat dallarında da kendine yer bulmaktadır.

Japon sanatında korkunun en tanınmış örneklerinden biri “kabuki tiyatrosu”dur. *Kabuki tiyatrosu*, korku temalarını sanatsal bir dille işlemiştir. Bu tiyatro geleneğinde hayaletler, yaratıklar ve doğaüstü varlıkların öyküleri sıklıkla anlatılmakta ve etkileyici biçimde sahnelenmektedir. Japon tiyatro sanatında *Noh* maskeleri de dikkat çekmektedir. *Noh* maskeleri ürkütücü bir görünüme sahiptir ve oyuncuların canlandıkları karakterleri yansıtmak amacıyla kullanılmaktadır. Bu tiyatro üslubu, aynı zamanda birçok korku filmi ve çizgi filme de esin kaynağı olmuştur.

Özellikle Edo dönemi (1603-1868) Japon sanatında korku, yaygın bir tema haline gelmiştir. Bu dönemde, “Ukiyo-e” adı verilen ahşap baskı sanat tekniği ile korku temaları betimlenmiştir. “Ukiyo-e”, Japon sanatında Edo döneminde gelişen bir ahşap baskı ve resim geleneğidir. “Ukiyo”, Budist inanişaya göre “geçici, fani dünya”yı ifade ederken, “e” ise “resim” anlamına gelmektedir. Ancak Edo döneminde “ukiyo” kavramı, dünyanın geçiciliğini vurgulayan karamsar bir anlamdan sıyrılarak, daha çok anın tadını çıkarmaya odaklanan bir yaşam felsefesine dönüşmüştür. Bu nedenle

“Ukiyo-e”, bir yandan yaşamın geçiciliğine işaret ederken, diğer yandan Edo döneminin eğlence kültürünü, güzelliklerini ve gündelik yaşam sahnelerini betimleyen sanatsal bir akım haline gelmiştir.

Bu sanat akımı, Edo’daki kent yaşamının dinamizmini, eğlence mekânlarını ve Japon kültürüne özgü estetik anlayışı yansıtarak zengin bir görsel arşiv oluşturmuştur. Ahşap baskı tekniği sayesinde eserler geniş kitlelere ulaşmış ve Japon sanatının Batı dünyasında da büyük bir etki yaratmasını sağlamıştır. Özellikle 19. yüzyılda, *Vincent van Gogh* ve *Claude Monet* gibi sanatçılar *Ukiyo-e*’den esinlenmiştir. Korku temasıyla üretilen çalışmalarda; hayaletler, canavarlar ve doğaüstü yaratıkların yanı sıra, ölüm ve intihar gibi dehşet verici olaylar da betimlenmiştir. *Katsushika Hokusai* ve *Utagawa Kuniyoshi* dönemin ünlü *Ukiyo-e* sanatçılarıdır. *Katsushika Hokusai*’nin “Korkunç Yerlerin Güzellikleri” adlı dizisi, bu dönemde yaygınlık kazanmıştır.

“*Ukiyo-e* şemsiyesi altında, alt tür olan *yureizu* hayaletler ve diğer doğaüstü varlıkların resimlerini kapsar. *Katsushika Hokusai*’nin *One Hundred Ghost Stories* serisi, Edo Dönemi Japonya’sının *yokai* ve batıl inançlarını cesur ve renkli baskılar halinde hayata geçirerek zamanın popüler hayalet hikâyelerinden sahneler tasvir eder.” (Clegg, 2025, s.147).

Japon sanatında korku ayrıca, karanlık ve ürkütücü ortamların yaratılması yoluyla da ifade edilmektedir. Bu ortamlar, karanlık, sisli manzaralarla, kırmızımsı ay ışığıyla ve zehirli bitkilerin veya ölü hayvanların tasvirleriyle oluşturulmaktadır. Bu tür ortamlar, Japon sanatında sıklıkla kullanılan bir diğer teknik olan “*Sumi-e*” adlı mürekkep boyama yöntemi ile de ifade edilebilmektedir. Japon korku öykülerindeki mekânların tasviri, karakterlerin betimlenmesi, ortamın yaratılması gibi öğelerin yanı sıra korkunun kendisini anlatması için de kullanılmaktadır.

Amerikalı edebiyat eleştirmeni *Susan Stewart*, korku öykülerindeki mekânların genellikle belirsiz dış mekânları betimlediğini ve bu mekânların doğal ile kültürel olan arasında sınıflandırılabilirliğini belirtmektedir. Özellikle zindanlar, bataklıklar, ormanlar ve perili evler gibi mekânlar, insanların evcilleştirip doğaya terk edilmişliğinin en güçlü örnekleridir. Kapalı ve açık mekânlar arasındaki gerilim, kültürel işlevlerin evlerin yapısında da ortaya çıkmasına neden olduğunu ifade etmiştir (Stewart, 1982, s.41). Japon korku sanatı da benzer şekilde, doğa ve insan yapısı arasındaki gerilimi kullanarak, mekânları korku öykülerinin önemli bir ögesi olarak ele almaktadır.

Japon sanatının korku temasına olan ilgisi, Japon kültürünün mitolojik ve doğaüstü öğeleri ile derin bağlantılıdır. Japon kültüründe korku, geleneksel olarak, insanların doğaüstü varlıklar ve olaylar karşısında hissettikleri korkuya dayanmaktadır. Ayrıca korku temaları, Japon sanatında bir estetik anlayışa da sahiptir. Bu anlayış, “Wabi-sabi” olarak bilinmekte ve özellikle Japon estetiğinde önemli bir yere sahiptir.

Wabi-sabi, bir Japon felsefesidir. Bu felsefeye göre; “yaşamda hiçbir şey kusur değildir. Yaşam kusurlarıyla değerlidir. Yaşanan her şey değerlidir” düşüncesini savunmaktadır. Kusurluluktaki güzelliğin keşfedilmesi, yaşam döngüsü ve ölümün kabullenilmesi anlamına gelmektedir. *Wabi-sabi*, doğal, sade ve yaşlanmış görüntülerin güzelliğini vurgulamaktadır. Bu nedenle, korkunun tasvirleri, doğal malzemelerin kullanımıyla gerçekleştirilmekte ve yıpranmış, eski görünüm taşımaktadır.

Geleneksel Japon sanatında korku, Japon kültürünün önemli bir bileşenini oluşturmakta ve bu sanat eserleri, Japon mitolojisi ve inanç sistemleri hakkında değerli bilgiler sunmaktadır.

2.4.1 Japon anlatılarında korku

Sözlü gelenekte korku anlatıları, bir toplumun tarihsel birikimini, kültürel değerlerini ve toplumsal normlarını yansıtmaktadır. Bu nedenle, söz konusu anlatılar, toplumun geçmişine ve geleceğine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Ayrıca, korku öyküleri, bir toplumun ortak değerleri ve normları hakkında bilgi vermektedir.

Japon kültüründe, kan davaları temalı anlatılar dikkat çekici bir nitelik taşımaktadır. Bu anlatılar, intikam almak için uzun yıllar bekleyen kırk yedi ronin veya kırsal bölgelerde ortaya çıkan Hakkenden gibi karakterlerin etrafında şekillenmektedir. Japon popüler kültürü, toplumsal düzeni yıkmaktan ziyade onu sürdürme amacı gütmektedir (Drazen, 2003, s.43). Kırk yedi ronin hikâyesi, anlatımıyla nasıl mitolojik hale getirilebileceğinin, katılımcıların efsanevi statüye nasıl yükseltileceğinin ve sonunda *Kojiki*’deki orijinal mitler gibi yeniden işlenip siyasi amaçlar için kullanılabileceğinin en iyi örneğidir (Clegg, 2025, s.134). Bireylerin kişisel intikam arayışları, onların toplumsal normlara karşı çıkmalarına neden olmaktadır. Ancak bu durumun sonuçları, toplumsal düzenin sürdürülmesi ve korunması çabalarını vurgulamaktadır. Anlatılar, Japon kültürünün derin kökenlerinden kaynaklanan ahlaki ve etik değerleri, sadakati ve bireysel sorumluluğu ele alarak, toplumsal düzenin önemini yansıtmaktadır.

Japon kültüründe, geleneksel olarak doğaüstü varlıkların ve olayların korkutucu etkisini betimleyen çok sayıda korku anlatısı bulunmaktadır. Bu anlatılar, Japon mitolojisi ve doğaüstü inançlara dayanmakta ve toplumun korkularını ve kaygılarını yansıtmaktadır. Örneğin, “Yuki-onna” gibi hayaletler veya “Kuchisake-onna” gibi yaratıklar, Japon kültürünün korku anlatılarında sıklıkla yer almaktadır. Bu anlatılar, aynı zamanda Japon toplumunun doğaya ve çevreye olan saygısını ve inancını göstermektedir. Örneğin, bazı korku anlatılarında orman ruhları veya su perileri gibi doğaüstü varlıklar bulunmaktadır. Bu anlatılar, doğanın güçlü bir varlık olduğunu ve insanların doğayla uyumlu yaşaması gerektiğini vurgulamaktadır.

Tema olarak oldukça karanlık ve ürkütücü olan anlatılar, doğal güçlerle ilişkilendirilmektedir. Doğal afetler, özellikle de depremler ve tsunamiler, Japon kültüründe önemli bir yer tutmaktadır. İnsanların doğal felaketler karşısındaki korkuları anlatılarda sıklıkla işlenmektedir. Bu tür anlatılar, doğal felaketlerin doğaüstü varlıklar veya tanrılar tarafından yönetildiğine olan inançtan kaynaklanmaktadır. Doğal felaketlerin sıklıkla yaşandığı bir ülkede, korku duygusu insanları hazırlıklı olmaya ve önceden önlem almaya yönlendirmektedir.

Japon anlatılarında sıkça kullanılan korku unsurlarından biri de hayaletlerdir. Hayaletler, özellikle Japon kültüründe, ölümlerin ruhlarının insanları rahatsız etmesi ve hatta zarar vermesiyle ilişkilendirilmektedir. Anlatılarda, hayaletler intikam alma amacıyla geri döner ve insanları tedirgin eder. Bu hayalet anlatıları, genellikle gece yarısı başlayan bir yolculuk, sessiz bir eve taşınma veya bir mezarlık ziyareti gibi olaylarla başlar ve korkunun en üst noktasına ulaşana kadar gergin bir atmosfer yaratmaktadır.

Japon anlatılarında korku, yalnızca doğaüstü varlıklar ve doğal felaketlerle sınırlı değildir. Bazı anlatılarda, insanların kendi davranışları nedeniyle yaşadıkları korkular betimlenmektedir. Örneğin, birinin intikam almak için bir kurt adam olduğuna inanması gibi korkular bu gruba girmektedir. Bu tür anlatılar, Japon toplumunda büyük önem taşıyan saygı, dürüstlük ve sadakat gibi erdemleri koruma amacını taşımaktadır.

Japon korku anlatılarında, tilkiler, kediler ve diğer hayvanların olağanüstü güçleri sıklıkla kullanılan motifler arasındadır. “Tilki efsanelerinin en dikkate değerlerinden biri “Ölüm taşı” hikâyesidir. Burada birden fazla hayatta baş döndürücü bir kadın şeklini alan kötü huylu bir tilki anlatılır (Davis, 2022, s.77)”.

Anlatı, genç bir adamın, yolda yürürken karşısına çıkan güzel bir kadınla tanışmasıyla başlamaktadır. Kadın, adamı evine davet eder ve ona misafirperverlik gösterir. Ancak gece ilerledikçe kadının yavaş yavaş gerçek kimliği ortaya çıkar. Kadın, bir tilkidir ve birçok insanın yaşamını mahvetmekle ün kazanmıştır. Kadının gerçek yüzünü gören adam kaçır ve hayatta kalır. Ancak, sonrasında, adamın vücudunda bir taş oluşur ve bu taşın adamın ölümüne neden olduğuna inanılmaktadır (Bkz. Görsel 2.39).

Görsel 2.39 Kitsune (a nine-tailed fox) and “The Death Stone of Nasu Moor” by Utagawa Kuniyoshi



Kaynak: (http-54)

Hikâyenin sonunda, tilkinin adamın ruhunu ele geçirdiği ve taşın onun gücünü simgelediği anlatılmaktadır. Ayrıca Japon korku geleneğinde ceset yiyen rahip gibi tuhaf ve ürkütücü karakterlerin yer aldığı çeşitli anlatılar da bulunmaktadır. Bu örnekler, Japon mitolojisi ve halk kültüründen esinlenerek oluşturulan korku anlatılarının içeriğini oluşturmaktadır.

Japon korku hikâyelerinin ünlü örnekleri arasında, Kaidan (Kwaidan, hayalet hikâyeleri) adlı bir derleme eser yer almaktadır. Bu eser, özellikle doğaüstü varlıkların simgesel bir ifadesi olarak kullanılmaktadır. İçeriğindeki karakterlerin insanlara kötü davranmaları veya intikam duygusuyla hareket etmeleri anlatılmaktadır. Kaidan hikâyelerinin en tanınmışları; *Yuki-onna*, *Kuchisake-onna*, *Okiku*'nun Kuyusu, *Hoichi the Earless*'tir.

İçeriği hayalet anlatılarından oluşan *Okiku*'nun Kuyusu örneği, Japonya'nın Himeji şehrindeki Himeji Kalesi'nde geçmektedir. Anlatıya göre, Himeji Kalesi'nin Lorduna, Shogun tarafından 10 değerli tabak takımı hediye edilmiştir ve bu takım ailenin en değerli hazinelerinden biridir. Eğer tabak takımının herhangi bir parçasına zarar gelirse, bunun cezası ölümdür. Lordun tekliflerini sürekli reddeden hizmetçi *Okiku*'ya bir tuzak

kurulur. Tabaklardan biri gizlice saklanır ve *Okiku*'ya değerli porselen tabakların sayısını yanlış bildirilir. Hizmetçi, efendisi tarafından öldürölüp kuyuya atılır. *Okiku*'nun hayaleti, intikam alır ve kuyudan gelen seslerle yaklaştığını haber verir. Anlatı bu doğrultuda devam etmektedir.

Kaidan geleneğinin önemli anlatılarından olan “*Hoichi the Earless*” (Kulaksız Hoiçi) ise bir müzisyenin hayaletlerle yaptığı anlaşmayı ele almaktadır. Anlatı, Japonya'nın eski dönemlerine, samuray savaşları zamanına dayanmaktadır. Hikâyenin başkahramanı *Hoichi*, bir biwa (Japon kültüründe kullanılan bir tür çalgı) icracısıdır. *Hoichi*, üstün yeteneği nedeniyle bir tapınakta düzenlenen anma törenlerinde çalmak üzere davet edilir. Ancak, *Hoichi*'nin çaldığı şarkılar aslında ölü samurayların öykülerini anlatmaktadır (Bkz. Görsel 2.40).

Görsel 2.40 “*Hoichi the Earless*” (Kulaksız Hoiçi)



Kaynak: (<http-55>)

Bir gece, ölü samurayların ruhları, *Hoichi*'nin evine gelir ve onu tapınağa götürür. Tapınakta, ölü samurayların lideri olan bir general, *Hoichi*'yi kendilerine biwa çalması için çağırır. *Hoichi*, davete uyar ve biwa çalmaya başlar. Ancak, çaldığı şarkılar ölü samurayların hikâyeleri olduğu için, general ve askerleri, *Hoichi*'nin kulaklarını keserler ki artık başkalarına anlatabileceği hikâyeleri duyamasın. Ertesi gün, tapındaki keşişler, *Hoichi*'nin kaybolduğunu fark eder ve onu aramaya başlar. Onu bulduklarında, *Hoichi* kulakları kesilmiş durumdadır. Anlatı, *Hoichi*'nin daha sonra bir efsane haline gelmesini ve insanların onu dinlemek için tapınağa gelmeye başladıklarını aktarmaktadır. *Hoichi the Earless*, Japon korku edebiyatında önemli bir yere sahiptir ve Japon kültürü ve mitolojisi hakkında çok sayıda bilgi içermektedir. Hikâye, ölü ruhlarının hayatta kalanlar üzerindeki etkisini anlatması açısından da ilgi çekmektedir.

Japon kültüründe buna benzer daha birçok *Kaidan* hikâyesi bulunmaktadır. Kaidan'ın en ünlü örneklerinden bir diğeri de “Yuki Onna” adlı anlatıdır.

Yuki Onna hikâyesi, kar fırtınasında kaybolan ve bir kulübeye sığınan bir adamın başından geçenleri anlatmaktadır. Karşılaştığı güzel ama ölümcül bir hayalet kadın olan *Yuki Onna*, adamın arkadaşını öldürürken onun hayatta kalmasını sağlayan bir yemin ettirir. Adam, yemin ettiği şartı ihlal eder ve hayaletin arkadaşını öldürdüğünü açıklar. Hayalet, adamı öldürmeye karar verir, ancak sonunda onu serbest bırakır ve kulübeyi terk etmesine izin verir. Adam, hayatta kalmış olmanın şaşkınlığından sonra, yaşamına devam eder ve olayların etkisinden kurtulmaya çalışır. Hikâye, doğaüstü varlıkların ve olayların, insanların yaşamını nasıl etkileyebileceğini anlatmaktadır. *R. Gordon Smith'in* “Ancient Tales and Folk-lore of Japan” adlı eserinde “Kar ve soğukta ölenler, karın ruhu olurlar”, der. Yani bu şekilde yaşamını yitiren herkes, kar kadın *Yuki-Onna* ile özdeşleşir (Davis, 2022, s.128). (Bkz. Görsel 2.41).

Görsel 2.41 “*Yuki Onna*” *Takeuchi Keishū'nun* (1904) “*Blowing her breath upon him*”, *Warwick Goble'in* (1910) “*The Cold Lady*”



Kaynak: (http-56)

Japon korku anlatıları, sadece korku öğesiyle değil, aynı zamanda insan doğasını, etik ve ahlaki soruları da yansıtmaktadır. “In a Grove” adlı anlatı, bir cinayet davasını farklı bakış açılarından ele almaktadır. Hikâye, bir kadının tecavüze uğrayıp öldürülmesi ve bir samurayın cinayeti itiraf etmesiyle başlamıştır. Ancak, anlatının ilerleyen bölümlerinde, olayın gerçekleşme biçimi ve suçlunun kimliği konusunda çelişkili ifadeler ortaya çıkmıştır. Hikâye, gerçeğin ne olduğuna dair okuyucunun kendi yargısını kullanmasını teşvik etmektedir. “In a Grove” Japon yazar *Ryunosuke Akutagawa'nın* en ünlü eserlerinden biridir.

Birçok Japon yazar korku türünde önemli eserlere imza atmıştır. Japon yazarlarından *Edogawa Rampo*, korku romanları ve öyküleriyle tanınmaktadır. *Edogawa*, öykülerinde genellikle insan psikolojisi ve cinselliği gibi temaları işlenir ve beklenmedik sonuçla okuyucularını şaşırtmıştır. “The Human Chair” ve “The Caterpillar” gibi öyküleri, korku edebiyatının klasikleri arasında yer almaktadır. Ayrıca, Japon polisiye edebiyatının da öncülerinden biridir.

Edogawa Rampo’nun en ünlü korku öykülerinden biri “The Human Chair” (İnsan Koltuğu)’dur. Bu öykü, bir mobilyacı tarafından yapılan bir koltuğun içine gizlenmiş bir adamın hikâyesini anlatır. Koltuğa oturan insanların üzerinde yatan adamın varlığından habersiz olmaları, koltuğun ünlü bir yazar tarafından kullanılması ve sonunda gerçeğin ortaya çıkmasıyla gelen dehşet, öykünün unutulmaz bir korku klasiği olmasını sağlamıştır. Başka bir ünlü öyküsü “The Caterpillar” (Tırtıl)’dır. Bu öykü, savaşta yaralanan bir subayın felçli ve acı içindeki durumunu ve karısının hikâyesini anlatır. Karısı, subayın hasta ve itici durumuna rağmen onu sevmeye devam eder ve sonunda subayın dönüşüne uğrayarak tırtıl formuna bürünmesiyle öyküye ürkütücü bir karanlık boyut eklenir. Ayrıca *Edogawa Rampo*’nun diğer önemli korku öyküleri arasında “The Red Chamber” (Kırmızı Oda), “The Twins” (İkizler), “The Hell of Mirrors” (Aynaların Cehennemi) ve “The Stalker in the Attic” (Çatı Katındaki Takipçi) gibi korku temasını işlediği öyküleri de bulunmaktadır.

Japon korku yazarları arasında *Lafcadio Hearn*, *Koji Suzuki* ve *Yoko Ogawa* gibi isimler de dikkat çekmektedir. Bu yazarlar, Japon kültürünün mitolojik ve doğaüstü unsurlarına odaklanan korku hikâyeleri yazmışlardır. *Lafcadio Hearn*, Japon kültürü ve mitolojisiyle ilgili birçok eser yazmış ve Japon korku edebiyatına önemli katkılarda bulunmuştur. Özellikle “*Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*” adlı kitabı, Japon korku hikâyeleri için önemli bir kaynak olarak kabul edilmektedir.

“Japon kültürünü Batı’ya tanıtan 19. yüzyıl yazarı *Lafcadio Hearn*, *Sai-no-Kavara* dair *The Legend of the Humming* (Uğultu Efsanesi) denilen bir wasan (ilahi) tercüme etmiştir. *Sai-no-Kavara* hayatla ölüm arasındaki sınırdaki akan bir nehir yatağının kumlu kıyısıdır, Katolik teolojisinde çocuk arafına benzer. İlahi, nehrin kıyısındaki taşlardan kuleler yaparak kurtuluşları için dua etmesi gereken ölü bebeklerin ruhlarının hikayesini anlatır.” (Clegg, 2025, s.72,73).

Koji Suzuki, Japon korku edebiyatında modern bir dönemi temsil etmektedir. En ünlü eseri “The Ring” (Ringu) olan *Suzuki*, Japon kültürünün doğaüstü unsurlarını çağdaş bir

şekilde ele almıştır. “The Ring” adlı romanı, korku türünde önemli bir eser olarak kabul edilmekte ve birçok kez sinemaya uyarlanmıştır. *Yoko Ogawa*, modern Japon edebiyatının önde gelen yazarlarından biridir. “The Diving Pool” ve “Revenge” adlı kitapları, psikolojik gerilim türünde ürkütücü hikâyeler içermektedir. Popüler yazar ve senarist *Yoşikazu Takeuçi* de korku ve gerilim türünde eserler vermiştir. En bilinen eseri, 1991 yılında yayımlanan “Perfect Blue: Complete Metamorphosis” adlı romanıdır. Bu roman, daha sonra anime filmi “Perfect Blue (1997)” için bir temel oluşturmuş ve yönetmen *Satoshi Kon* tarafından ünlü bir psikolojik gerilim filmi olarak sinemaya uyarlanmıştır. *Takeuçi*, eserlerinde zihinsel bozukluklar, kimlik bunalımları, paranoya, takıntı ve gerçeklik ile hayal arasındaki sınırların bulanıklaşması gibi temalar işlemiştir. “Perfect Blue” kitabında, bir pop idolünün şöhret dünyasındaki baskılar ve bir takıntılı hayran tarafından izlenmesi üzerinden, psikolojik gerilimi ustaca işlemektedir.

Japon korku edebiyatında farklı dönemleri temsil eden birçok yazar farklı korku hikâyesi türlerine örnek oluşturmuştur. Japon korku edebiyatı, kültürün mitolojik ve doğaüstü unsurlarına dayandığı için dünya edebiyatında özgün bir yere sahiptir. Japon popüler kültüründe korku unsurları özellikle ürkütücü anime ve manga dizilerinde çeşitliliği artırmış ve yaygınlaştırmıştır. Bu anlatılar, Japon kültürünün zengin ve çeşitli yönlerini yansıtmış ve korku unsurları aracılığıyla insanların hayal güçlerini ve duygularını etkilemiştir.

2.4.2 Gösteri sanatlarında korku

Gösteri sanatları çerçevesinde değerlendirildiğinde, korku unsurlarının çeşitli performans türlerinde kullanımı dikkat çekmektedir. Söz konusu unsurun hem izleyicide heyecan uyandırma hem de ürkütme amacıyla kullanıldığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda tiyatro, sirk, dans ve diğer performans sanatlarında korku unsurları sıklıkla tercih edilmektedir. Toplumsal yapının karanlık yönlerini keşfetme ve eleştirme amacı taşıyan bu tür gösteriler, izleyicilerin kendi yaşamlarındaki korkuları ele alma noktasında da işlevsel olabilmektedir.

Korku türünün en köklü ve yaygın uygulama alanlarından biri olan tiyatrodaki korkutucu anlatılar ve ürkütücü sahneler yer almaktadır. Söz konusu performanslar, oyuncuların sahne yeteneklerinin yanı sıra dekor, müzik ve aydınlatma gibi teknik unsurlarla desteklenmektedir. Bu bağlamda Japon gösteri sanatları, korku temalı performanslarıyla

öne çıkmaktadır. “Noh” ve “Kabuki” gibi geleneksel Japon tiyatro formları, içerdikleri ürkütücü karakterler ve olaylarla dikkat çekmektedir. *Noh tiyatrosu*, Japonya’nın köklü tiyatro geleneklerinden biri olup trajik anlatılara dayanmaktadır. Bu tiyatro türünde bazı karakterler hayalet veya doğaüstü varlıklar olarak tasvir edilmektedir. *Noh tiyatrosu* karakteristik yüz maskeleri, stilize edilmiş dans hareketleri ve dramatik müzikal öğeleriyle tanınmaktadır. *Kabuki tiyatrosu* ise Japon tiyatro geleneğinin önemli örneklerinden olup dinamik sahneleri, ihtişamlı kostümleri ve karakteristik makyajlarıyla bilinmektedir. *Kabuki tiyatrosu*’nda da korku temaları kullanılmakta olup özellikle “Onryō” adı verilen hayalet karakterlerin canlandırıldığı performanslarda belirginleşmektedir.

Gösteri sanatları kapsamında dans da korku öğelerini barındıran performans sanatlarından biridir. Korku dansları içerisinde ölüm, hayaletler, cadılar ve çeşitli doğaüstü unsurlar yer almaktadır. Bu tür performanslar, izleyiciyi hem korkutma hem de eğlendirme işlevi görmektedir. Japon gösteri sanatları içerisinde “Butoh dansı” bu bağlamda özellikle dikkat çekmektedir. *Butoh dansı*, 1950’li yıllarda Japonya’da ortaya çıkan modern bir dans formudur. Karanlık, alışılmışın dışında ve ürkütücü bir estetik anlayışı benimsemektedir. *Butoh dansı*’nın belirleyici özellikleri arasında ağır ritimli hareketleri, sıra dışı kostümleri ve bilinçli olarak tercih edilen estetik dışı görünimleri yer almaktadır. (Bkz. Görsel 2.42).

Görsel 2.42 *Sankai Juku*, geleneksel Japon Butoh Dansı



Kaynak: (http-57)

2.4.2.1. Noh tiyatrosu

Noh tiyatrosu, Japonya'nın geleneksel tiyatro sanatlarından biridir. 14. yüzyılda saray ve samuray sınıfının eğlence amaçlı gösterileri sırasında ortaya çıktığına inanılmaktadır. Bu tiyatro sanatı, müzik, dans ve drama gibi farklı unsurları bir araya getirmekte ve Japon kültürünün zenginliğini yansıtmaktadır. *Noh tiyatrosu*, temel olarak dört kısımdan oluşmaktadır: *shimai* (danslar), *hayashi* (müzik), *waki* (yan karakter) ve *shite* (ana karakter). *Shimai*, dansların yapıldığı bölümdür ve bir solo dansçı tarafından gerçekleştirilir. *Hayashi*, müziğin yapıldığı bölümdür ve bir dizi farklı enstrüman kullanılmaktadır. *Waki*, yan karakteri temsil etmekte ve ana karakter ile etkileşime girmektedir. *Shite*, ana karakteri temsil eder ve sahnenin büyük bir kısmında yer almaktadır.

Noh Tiyatrosu, repertuvarında, pek çoğu doğaüstü unsuruyla 200'den fazla oyun barındırmaktadır. Egemen sınıflar için tasarlanmış; dans, drama ve müziğin olağanüstü bir harmonisi olan bu oyunlar; minimalist, kısmen özet şeklinde ve maskeli bir çift oyuncu tarafından icra edilirdi. Genel olarak yurei intikamı temalı ve öte dünyaya ait cezalandırma hikâyelerinin birleşimi shura-mono (hayalet oyunları) ve shumen-mono (intikam oyunları) önemli kategorilerdendir. Dönüşümler- Yamanba örneğinde mütevazı yaşlı bir kadının onibaba ya da kadın cin'e dönüşmesi gibi- çoğu durumda hikâyelerin parçasıdır. Zombi savaşçılar bir diğer korku ögesidir (Richards, 2011, s.18).

Noh tiyatrosu'nun en belirgin özelliği, minimalist sahne tasarımı ve oyunculuk tarzıdır. Sahne, basit bir zemin ve arka plandan oluşmaktadır. Oyuncuların hareketleri, müzik ve kostümler, hikâyenin geri kalanını tamamlamaktadır. Oyuncular, yavaş hareketleri ve stilize edilmiş vücut dili ile performanslarını sergilemektedir. Böylece dramatik anlar daha vurgulu hale getirilmekte ve izleyicilere daha yoğun bir duygusal deneyim sunulmaktadır.

...Bir şura² ya da bir iblis tarafından ele geçirilmiş deli bir kadını canlandırmak söz konusu olduğunda, bu durum aktör için oldukça zor olabilir. Ele geçirilen ruhun iradesini ifade etmeye çalışan aktör, bu öfkeyi eril bir biçimde ortaya koymaya çalışacaktır (Zeami, 2023, s.22).

Noh tiyatrosunda, karakterin ruh halini izleyicinin bakış açısına göre değişken gösteren, ince işçilikle oyulmuş ve genellikle ruhani ya da soylu figürleri temsil eden maskeler ön plana çıkmaktadır. *Kyogen* maskeleri ise daha abartılı ve ifade yüklü tasarımlarıyla

² Bir savaşçının ruhu anlamına gelir. "*Şura-mono*" (*Noh tiyatrosu* çeşitlerinden biri), savaşan ve öldükten sonra *Aşura-do* denilen bir aleme düşen savaşçıları tasvir eder.

komik, sıradan ya da şeytani karakterleri yansıtarak izleyiciye mizahi bir etki göstermektedir. Geleneksel Japon tiyatrosunda maske takılmasının temel nedeni, karakterin kimliğini, ruh halini ve sosyal statüsünü sembolik bir biçimde izleyiciye aktarmaktır. Ayrıca, maskeler oyuncunun bireysel yüz ifadesini gizleyerek karakterin evrensel bir temsile dönüşmesini ve seyircinin hayal gücüyle tamamlanmasını sağlamaktadır. (Bkz. Görsel 2.43).

Görsel 2.43 Geleneksel Japon tiyatrosunda kullanılan *Noh* ve *Kyogen* maskeleri



Kaynak: (http-58)

Noh oyunlarında yüz ifadeleri ile anlatmak istenileni tam olarak izleyiciye aktarabilmek ve yüz ifadelerini gösterebilmek için maskeler önem taşımaktadır.

Genel anlamda intikamcı ruhlar olan veya başkalarını ele geçiren iblisler, ilginç ve tasvir edilmesi kolay yaratıklardır. *Noh tiyatrosu* 'nda iblis (oni) rolündeki aktör, elleri ve ayakları ile dikkatli şekilde mimikler yapar ve hareketleri esnasında şapkayı etkili bir şekilde kullanırsa, rolü ilgi çekici bir şekilde iletmeyi başaracaktır... İblis rollerinin özünde şiddet ve korku yatar. Korku aşılacak temel amaçtır ancak korku ve ilgi, siyah ve beyaz kadar farklıdır (Zeami, 2023, s.24,25).

Noh tiyatrosu, genel itibariyle tarihi, mitolojik veya dini temaları ele almakta olup, söz konusu anlatılar dramatik bir üslupla sunulmaktadır. Bu anlatılar sayesinde izleyiciler Japon mitolojisi, tarihi ve kültürel yapısına dair önemli bilgiler edinebilmektedir. Bununla birlikte, söz konusu hikâyeler insan doğasının karmaşıklığını ve yaşamın felsefi boyutlarını da irdelemektedir. *Noh tiyatrosunda* korku teması yoğun bir biçimde işlenmese de, gizemli ve ürkütücü konular eserlerin içerik yapısını şekillendirmektedir. Performanslarda yer alan karakterler, tarihsel kişiliklerle etkileşim halinde resmedilmekte ve onların yaşadığı ıstırap ile acılar sembolik bir dille aktarılmaktadır.

Bu bağlamda, “Dojoji” adlı *Noh oyunu*, bir tapınak mekânında cereyan eden ürkütücü bir anlatıyı sahnelemektedir. Söz konusu eserin başkahramanı, tapınakta ikamet eden ve insanları yılan formunda avlayan bir yılan tanrıçası figürüdür. Olay örgüsü, genç bir rahibin tapınağa varmasıyla başlamaktadır. Rahip, mekândaki tekinsiz olayların ardındaki gizemi çözmeye çalışırken, yılan tanrıçası tarafından esir alınmakta ve nihayetinde yılanın bedenine girmektedir. Eser boyunca, yılan tanrıçasının hayaleti ve çeşitli doğaüstü varlıkları betimleyen dans ve müzik performansları sunulmaktadır. Bu sayede izleyiciler hem ürkütücü bir atmosferi deneyimlemekte hem de trajik bir anlatının duygusal yoğunluğuna dâhil olmaktadır.

Noh tiyatrosu’nda korku unsurları, mistik ve sembolik bir perspektifle işlenmektedir. Söz konusu performanslar, izleyicilerde duygusal bir etki yaratmayı ve insan doğasının karmaşık yapısını aktarmayı hedeflemektedir. Korku ögesi, dramatik etkiyi güçlendirmek ve izleyicilerin duygusal bir tecrübe yaşamasını sağlamak amacıyla işlevsel bir araç olarak kullanılmaktadır.

Noh tiyatrosu, günümüz Japonya’sında halen önemli bir sanatsal form olarak değerlendirilmekte ve her yıl çeşitli festivallerde sahneye konulmaktadır. *Noh tiyatrosu*’nun etkileri, Japon sanatının muhtelif alanlarında gözlemlenmekte olup, özellikle Japon sinema sanatına ve edebi eserlerine kaynaklık etmektedir.

2.4.2.2. Kabuki tiyatrosu

Kabuki tiyatrosu, Japonya’nın geleneksel tiyatro sanatları arasında önemli bir yer tutmakta olup, Edo döneminde (1603-1868) ortaya çıktığı bilinmektedir. Söz konusu sanatsal form, Japon toplumunun ilgi gösterdiği anlatıları sahneye taşımak amacıyla kullanılmıştır. *Kabuki tiyatrosu*, müzikal unsurlar, koreografik hareketler, ihtişamlı kostümler ve karakteristik makyaj teknikleri gibi çeşitli sanatsal öğeleri bütünleştirerek dramatik ve aksiyon odaklı hikâyeleri aktarmaktadır. Genellikle tarihsel ve mitolojik anlatılar tercih edilmekte olup, bu anlatılar Japon kültürel mirasının önemli bir parçasını teşkil etmektedir.

İlk kez 17. yy’da gelişen *Kabuki*, kısmen de olsa öykü ve biçim yönünden *Noh* oyunlarından yararlanmıştı; ancak bir bütün olarak özenle çalışılmış tiyatro deneyimiydi. *Kabuki*, modern SFX filmciliğinin (bunun işaretleri *Ishiro Honda*’nın 1954 yılında ufuk açıcı *Godzilla* filmindeki DIY efektlerinde görülmektedir) öncüsü olacak zekice tiyatral

illüzyon yaratan; su çukurları, makaralar, gizli elektrik kabloları, tuzak kapılar ve dönen sahneler gibi karmaşık sistemler geliştirdi (Richards, 2011, s.18).

Kabuki tiyatrosu, performansları, çok sayıda sanatçının katılımıyla gerçekleştirilmekte ve yaklaşık 3-4 saat sürmektedir. *Kabuki tiyatrosunda* oyunculuk tekniği, abartılı vücut hareketleri ve yoğun duygusal ifadelerle karakterize edilmektedir. Sanatçıların vokal performansları; şarkılar, yüksek tonlu sesler ve fısıltılar gibi farklı ses tekniklerini içermektedir. *Kabuki tiyatrosunun* en ayırt edici özelliği, sanatçıların belirgin makyajları ve gösterişli kostümleridir. Sanatçıların yüzleri, beyaz boya ve siyah çizgilerle şekillendirilmekte, bu makyajlar karakterlerin duygusal durumlarını ve kişilik özelliklerini vurgulamak amacıyla kullanılmaktadır. Kostümler, kumaş çeşitliliği, süsleme detayları ve renk canlılığı açısından oldukça gösterişli olup sanatçıların hareketleriyle uyumlu koreografik unsurlar sergilemektedir.

Kabuki tiyatrosu’nda sahnelenen anlatılar, Japon kültüründe önem taşıyan samuraylar, ninjalar, romantik ilişkiler, mitolojik figürler ve tarihsel olaylar gibi konuları ele almaktadır. Performanslarda güçlü ve bağımsız kadın karakterlere de yer verilmektedir. *Kabuki tiyatrosu* ayrıca, “onryō” olarak adlandırılan hayaletleri veya intikam motivasyonu ile hareket eden ruhları da tasvir etmektedir. Eserler zaman zaman güncel toplumsal meselelere dair anlatıları da içermektedir.

Kabuki tiyatrosu Japonya’nın önemli dramatik sanat formlarından biri olup, korku temalarını işleyen tanınmış eserlere sahiptir. “Yotsuya Kaidan” ve “Tsuchigumo” bu eserler arasında öne çıkmaktadır. “Yotsuya Kaidan”, Edo döneminde popülerlik kazanmış bir hayalet anlatısına dayanmaktadır (Bkz. Görsel 2.44).

Görsel 2.44 Oiwa’s hayaletinin görünüşü, Kyoto’da “Bando Tamasaburo Özel Gösterisi” “Tokaido Yotsuya hayalet hikâyesi”



Kaynak: (http-59-60)

Eser, intikam arayışındaki bir hayalet figürü etrafında şekillenen bir olay örgüsü sunmaktadır. Ana karakter *Oiwa*, haksızlığa maruz kaldıktan sonra hayatını kaybeder ve hayalet formunda geri döner. Performans boyunca, *Oiwa*'nın hayaleti, düşmanlarından ürkütücü ve tekinsiz bir biçimde intikam almaya çalışmaktadır. Sahnedeki sanatçılara, hayalet figürünün ürkütücü görünümünü ve tekinsiz atmosferini yansıtabilmek amacıyla detaylı makyaj teknikleri uygulanmakta ve özel kostümler giydirilmektedir. Ayrıca, müzikal kompozisyonların karanlık ve tedirgin edici tonları da izleyicilerin gerilim ve korku duygularını yoğunlaştırmaktadır.

“*Tsuchigumo*” ise örümcek şeklindeki canavarın, bir samurayı hedef aldığı hikâyeyi anlatmaktadır. Bu oyun, mitolojik ve doğaüstü öğelerden yola çıkarak korkuyu vurgular. Oyuncular, canavarın örümcek benzeri hareketlerini ve doğaüstü güçlerini tasvir etmek için özel efektler, kostümler ve dans hareketlerini kullanır. Böylece izleyicilere gerilim dolu bir oyun gösterilmiştir. (Bkz. Görsel 2.45).

Görsel 2.45 “*Tsuchigumo*” (*Yer Örümceği*) oyunu



Kaynak: (http-61)

Kabuki tiyatrosu, korku temalarını canlandırabilmek için oyuncuların dikkatlice seçtiği jestler, ifadeler ve hareketlerle performans sergilediği bir türdür. Bu gibi oyunlarda korku öğeleri, oyuncuların sahnede yaratıkların tasvirleri ve müziklerin karanlık ve ürkütücü tonlarıyla vurgulanır. İzleyiciler, bu öğelerin bir araya geldiği sahnelerde korku, gerilim ve heyecan hissi yaşayabilmektedir.

2.4.3 Japon resim sanatında korku

Resim sanatı, insanların tarih boyunca korkularını ve endişelerini ifade etmek için kullanılan bir araç olmuştur. Korku, insanların hayatında önemli bir yer tutmuş ve bu duygu sanat eserlerine de yansımıştır. Resim sanatında korku, karanlık öğelerle ifade edilmiştir. İnsanların en büyük korkularından biri ise ölümdür. Ölüm kavramı, resim sanatında sıklıkla işlenen bir konu olmuştur. Rönesans dönemi ressamı, ölüm sahnelerini ve cennet-cehennem tasvirlerini sıklıkla resmetmişlerdir. Sanat eserlerinde, ölüm ve karanlık unsurların kullanımı, insanların ölüm ve sonrasında neler olacağına dair korkularını yansıtmıştır. Korku, resim sanatında ayrıca doğaüstü unsurların kullanımıyla da ifade edilmiştir. Özellikle Gotik dönem ressamı, şeytanlar, canavarlar ve ölü ruhlar gibi doğaüstü varlıkların yer aldığı resimler yapmışlardır. Gotik dönem ressamının en ünlü eserleri arasında *Francisco de Goya*'nın “Kabuslar” adlı tablosu ve *Hieronymus Bosch*'un “Cehennem Bahçesi” adlı eseri sayılabilir. Bununla birlikte, resim sanatında korku, sadece Gotik dönemle sınırlı değildir. Modern sanatçılar, özellikle de Sürrealistler, korku ve gerilim unsurlarını kullanarak eserler üretmişlerdir. Örneğin, *Salvador Dali*'nin “Bir Andalus Köpeği'nin Günü” adlı eseri, gerilimli bir atmosfer yaratan ve izleyicinin zihninde korku yaratan bir sanat eseri özelliğini taşımaktadır.

Resim sanatında korku, sadece izleyicilerin korkmasını sağlamakla kalmamış, aynı zamanda tarihsel ve sosyal yönlerle ilgilenmiştir. Örneğin, Rönesans döneminde ölüm sahnelerinin sıklıkla resmedilmesi, insanların ölüme karşı duyduğu korkunun dini ve kültürel nedenlerle arttığı döneme işaret etmiştir. Benzer şekilde, Gotik dönem ressamının doğaüstü unsurları kullanması, ortaçağ döneminde insanların doğaüstü varlıklara olan inançlarının bir yansımasıdır. Ayrıca sanatçılar, korku temalı eserlerinde toplumsal konulara ve zamanın politik atmosferine göndermeler yapmıştır. Örneğin, *Francisco Goya*'nın “Savaşın Dehşeti” adlı eseri, İspanya'da yaşanan savaşın korkularını yansıtırken, *Picasso*'nun “Guernica” adlı eseri, İspanya İç Savaşı'nda yaşanan dehşeti ve şiddeti tasvir etmiştir.

Resim sanatında korku ele alınırken mitolojik ve efsanevi hikâyelerden de oldukça beslenilmiş; Antik Yunan mitolojisinde yer alan canavarlar ve diğer doğaüstü unsurlar, sanatçılar tarafından resmedilmiştir. Korku, sadece resimlerin konusu değil, aynı zamanda görsel olarak renk, ışık ve gölge gibi resim unsurlarıyla da ifade edilmiştir.

Örneğin, karanlık renkler, güçlü gölgeler ve tekinsiz ışıklandırma, izleyicilere korku yaratan bir atmosfer yaratmıştır.

Resim sanatında korkunun ifade edilmesi birçok yöntem ile sağlanmıştır. Sanatçıların korkuyu nasıl ele aldığı ve ifade ettiği, tarih boyunca değişmiştir. Bir resimdeki korku unsurları, çeşitli kültürlerde farklı şekillerde yorumlanmıştır. Örneğin, Batı kültüründe, ölüm ve karanlık gibi konular ele alınırken; Doğu kültüründe, doğaüstü varlıklar ve hayaletler gibi konular korkutucu olarak algılanmış ve kabul görmüştür. Doğu kültüründe korkuyu işleyen Japon resim sanatı, geleneksel olarak korku temalı resimlerde oldukça önemli bir yer tutmuştur. Japon ressamalar, farklı dönemlerde farklı teknikler kullanarak, korku, doğaüstü varlıklar ve hayaletler gibi konuları resmetmiştir. Bu resimler, Japon kültüründe önemli bir yere sahiptir ve hem sanatsal hem de tarihsel bir değer taşımaktadır.

“On ikinci yüzyıl, tehdit edici bir değişimin, ancak her yeri kaplayan güzelliğin, başıboş rüyanın ve yaklaşan bir felaketin çağıydı... Bu huzursuzluğun tezahürlerinden biri, farklı türden hayal güçlerinin ve kavramın resimli temsiliydi. İnsanlar, son derece doğal bir şekilde, gerilim ve endişe çağında gerginleşti; genellikle korkunç evhamlar ve rüyalar tecrübe ettiler. Sanatçılar, bunları temsil etmekten çekinmedi. Budizm onların hayali kavramları için malzeme sağladı. On birinci yüzyılda dindar keşiş *Genshin* ve çağdaşları tarafından ilahi görkem ve cehennem ateşlerine ilişkin bir takım canlı tasvirler yapıldı. Ancak yıllar geçtikçe, sanatçıların hassas hayal gücü aşırı işlendi. Parşömenleri için kasıtlı olarak çılgınlık ve hezeyan sahnelerini seçtiler ve “Aç Hayaletler”, “Hastalıklar”, “Cehennemler” vb. tasvir ettiler. Sözgelimi, bir savaşçı hasta yatağına uzanır ve hezeyan halindeyken öldürdüğü herkesin küçük hayaletlerini görür. Bir keşiş ağzından alevler üfleyen aç bir hayaletle yüzleşir. Hayaletler sokaktaki bir türbenin etrafında toplanır ve erkeklerle kadınların arasına karışır.” (Aneseki, 2022, s.66-67).

Japon resim sanatında korku temalı resimlerin en bilinen örnekleri, “Ukiyo-e” adı verilen ahşap baskı resimleri ve “emaki” adı verilen el yazması resim romanlarıdır. Bu resimlerde anlatılan hikâyelerde, sahneler korkunç ve ayrıntılı bir biçimde tasvir edilmiştir. Örneğin, “Hyaku Monogatari” adlı el yazması resim romanı, çeşitli hayalet hikâyelerini korkutucu resimlerle anlatmıştır. *Ukiyo-e* resimleri, 17. yüzyılda Edo (şimdiki Tokyo) şehrinde popüler hale gelmiştir. Bu resimler gündelik hayat, mitolojik ve dinî hikâyeler, portreler, manzaralar ve tarihi olaylar gibi konuları içermektedir. *Ukiyo-e* resimlerinde korku, genellikle Japon efsanelerine dayanır ve yaratık ve hayaletlerin tasvirleriyle ifade edilmiştir. Örneğin, “yōkai” adı verilen geleneksel Japon canavarları, *Ukiyo-e* resimlerinde sık sık görülmektedir. Bunlar, yarım insan, yarım

hayvan veya insan benzeri yaratıklardır. Ayrıca, “Oni” adı verilen şeytanların da *Ukiyo-e* resimlerinde oldukça yer alır. (Bkz. Görsel 2.46).

Görsel 2.46 *Ehon Hyaku Monogatari*’nin “*Hyaku Monogatari*” adlı el yazması resim romanından resimler.



Kaynak: (http-62)

Katsushika Hokusai’nin “100 Canavarın Resimleri” adlı serisi, Japon korku sanatının popüler örneklerinden biridir (Bkz. Görsel 2.47). Bununla birlikte, Japon resim sanatında korku, *Ukiyo-e* resimlerinde ölümsüzlük temasının bir parçası olarak da ele alınmıştır. Ölümsüzlük teması; yaşlılık, hastalık ve ölümün insan yaşamında yer alan doğal süreçleriyle ilgilidir. Bu nedenle, ölümsüzlük temasının resmedildiği *Ukiyo-e* resimleri, korkutucu ve ürkütücü bir biçimde yansıtmaktadır.

Görsel 2.47 *One Hundred Ghost Stories* (百物語, *Hyaku monogatari*)



Kaynak: (http-63)

Katsushika Hokusai, bu geleneğin en ünlü temsilcilerinden biridir ve sanatçı *Yoshitoshi*, doğrudan kendi döneminin korkunç iç savaşında esir düşen yürekli kadınların işkence ve

sakatlanma sahnelerini tasvir ederken, *One Hundred Tales* gibi 19. yy. baskı serilerinde bir bebeğin kesilmiş başını yiyen *onibaba* benzeri seçme görüntüler yer almaktadır. Başka bir yerde *Ukiyo-e*, su ejderhası imgesi *Godzilla* görünümünde ortaya çıkmaktadır. *Hokusai*, *Hiroshige* ve *Kuniyoshi* gibi sanatçıların çalışmaları çağdaş korku filmleri için hayati önemdeki günümüz manga sanatçılarının çalışmalarının habercisidir (Richards, 2011, s.19).

Edo ve *Meiji* dönemlerinde popüler olan *ukiyo-e* baskıların daha şiddet ve kanlı sahneleri tasvir edilen bir diğer teknikte “*Muzan-e*”dır. “*Muzan*” kelimesi, Japonca’da “acımasız” veya “zalim” anlamına gelmektedir. Vahşi cinayetler, infaz sahneleri ve intikam temalarını seçilir. *Edo* döneminde halkın suç hikâyelerine, intikam dramalarına ve korku dolu anlatılara olan ilgisi, bu tür sanat eserlerinin yaygınlaşmasını sağlamıştır. *Kabuki* tiyatrosundaki trajik karakterlerin ölümleri ve gerçek suç olaylarından esinlenen sahneler, *muzan-e*’nin en sık işlenen konuları arasında yer almaktadır. Özellikle *ukiyo-e* ustalarından *Tsukioka Yoshitoshi*, *Utagawa Kuniyoshi*, *Suehiro Maruo* gibi sanatçılar bu türde yaptığı grotesk ve kanlı tasvirleriyle tanınmıştır (Bkz. Görsel 2.48).

Görsel 2.48 *Yoshitoshi - Furuteya Hachirōbei murdering a woman in a graveyard, Naosuke Gombei ripping off a face*



Kaynak: (http-64)

Batı’da gotik korku sanatına benzer şekilde, *muzan-e* Japon sanatında korkunun ve dehşetin estetik bir yansıması olarak kabul edilmiştir.

Japon resim sanatında korku temalı betimlemeler, sadece sanatsal bir değer taşımakla kalmaz, aynı zamanda Japon kültürü ve inanç sistemleri hakkında da önemli bilgiler sunmaktadır. Bu görsel anlatımlar, Japon toplumunun doğaüstü varlıklara olan inancını, hayaletlerin ve ruhsal varlıkların insan yaşamını nasıl etkilediğine dair yaklaşımları yansıtmaktadır. Ayrıca, bu resimler, Japon görsel sanatlarının zenginliğini ve

çeşitliliğini de ortaya koymaktadır. Japon resim geleneğinde korku temalı betimlemeler, Japon kültürel tarihinin ve toplumsal olayların anlatılmasında da önemli bir araç olarak kullanılmaktadır.

Japon kültürünün önemli bir parçası olan savaş sanatları büyük bir öneme sahiptir ve tarihsel süreç içerisinde çeşitli dönemlerde gelişim göstermiştir. Japon savaş sanatlarının temelini, Samuray olarak adlandırılan savaşçı sınıf oluşturmaktadır. Samuraylar, ortaçağ Japon toplum yapısında üst düzeyde yer alan soylu savaşçılar olarak tanımlanmakta ve savaş sanatını yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak görmektedirler. Kılıç kullanımı, okçuluk, mızrak teknikleri ve atlı savaş becerileri gibi çeşitli savaş yeteneklerini geliştirmiş ve kendilerini sürekli olarak ilerletmeye adanmışlardır.

Japon savaş sanatlarının özdeyişleri ve ilkeleri doğa unsurlarıyla ifade edilmektedir. Saldırgana karşı savunma duruşu, bir dağa benzetilmektedir; saldırı ise rüzgâr kadar hızlı olmalıdır. Kılıcınız sonbahar suyu gibi olmalıdır: soğuk ve öldürücü; ancak zihniniz sonbahar gökyüzü gibi berrak ve temiz olmadığı takdirde hiçbir işe yaramaz... Askeri eğitimde bir kılıcın savruluşu veya bir fırça darbesi yaşam ya da ölüm anlamına gelmektedir, çünkü her ikisinin de arkasındaki ruh aynıdır (Aneseki, 2022, s.95). Örneğin, birçok Japon savaşçısı ve askeri lider, korku ve dehşet unsurlarının kullanıldığı resimlerle tasvir edilmiştir. Bu resimler, savaşçıların cesaretini ve gücünü yansıtırken, savaşın acımasızlığını da gözler önüne sermektedir.

İç savaş dönemi Japonya'sında sanatçılar, savaşın gerçekliğini ve acılarını yansıtmak için farklı bir üslup ve tema seçmiştir. Savaş sahneleri, kanlı çatışmalar ve çökmekte olan binaların betimlemeleri, tür resminde popüler temalar haline gelmiş; resimlerde ölüm, yıkım ve kaosun izleri görülürken, sarayın güzelliklerini ve huzurunu temsil eden unsurlar geri planda kalmıştır.

Korku, insanların zihinlerini derinden etkiledi. Sonra Taira'nın ani yükselişi, kısa süren lüks ve incelik dönemleri ve Taira'ların trajik sonları, ardından doğu eyaletlerinden haşin savaşçıların sert yönetimi geldi... Sanatçılar, onların örneğini takip etmek ve savaş sahnelerini resmetmek için hızlı davrandılar. Kiraz çiçekleri altında dans eden bir grup yerine, saraydan kaçan hanımlardan oluşan bir kafilenin kafa karışıklığını ve dehşetini resmettiler. Çiçeklerin kıpkırmızısını veya kadın elbisesinin pembesini tasvir etmek için kullanılan renkler alev ve kan için kullanıldı. Aşk sahnelerinin gösterildiği manzara arka planları, şimdi bir mülteci kafilesi için ortam hazırlanmaya hizmet ediyordu (Aneseki, 2022, s.69).

Bu dönemde yapılan resimler, savaşın karanlık yüzünü göstererek, sanatın bir döneme tanıklık etme ve duygusal bir tepki verme gücünü ortaya koymuştur. Benzer şekilde, doğal afetlerin ve felaketlerin resmedildiği korku temalı resimler de Japon kültürünün önemli bir parçasıdır. Örneğin, büyük depremler ve tsunamiler, resim sanatında sık sık tasvir edilmiştir.

Japon sanatçılar her zaman doğadaki hareketlere, biçimlere ve renklere ilişkin izlenimlerle zihnini doldurmayı ve ardından bu zihinsel görüntüleri, kâğıt ve ipek üzerinde fırça darbeleriyle canlı bir şekilde yeniden üretmeyi amaçlar.

Japon resmindeki canlılık, esas olarak sanatçının, uzun gözlemlerin zihninde yarattığı canlı izlenime olan bağlılığından kaynaklanmaktadır. Japon resmi, sanatçının manevi görüşünden geçilerek doğanın yeniden üretilmesidir (Aneseki, 2022, s.25-26).

Japon resim sanatında korku öğeleri her zaman belirgin değildir ve daha sade ve yalın tarzlar da mevcuttur. Örneğin, 19. yüzyılda yaşamış ressam *Katsushika Hokusai*, “Kanagawa’da Büyük Dalgalar” adlı ünlü resminde, fırtınalı bir denizde küçük bir tekneye binmiş insanların karşılaştığı doğal bir felaketi resmetmiştir (Bkz. Görsel 2.49). Bu resim, Japon resim sanatında doğanın gücünü ve insanların karşılaştığı zorlukları tasvir etmek için kullanılan bir örnektir. “Doğayı inceleme ve taklit etme arzusu, insanların içgüdüsel bir mirasıdır ve yaşamlarının her aşamasında kendini gösterir (Aneseki, 2022, s.43)”.

Görsel 2.49 “Kanagawa’da Büyük Dalgalar” by *Katsushika Hokusai*.



Kaynak: (http-65)

Japon resim sanatı, aynı zamanda, güzellik ve dinginliği de yansıtmaktadır. Japon bahçelerinde sıkça kullanılan korku temalı resimler, doğanın güzelliğini ve dinginliğini yansıtırken, bir yandan da doğanın güçlü ve korkutucu yönünü anlatmaktadır. Bu resimlerde, doğanın bir parçası olan ağaçlar, dağlar, su ve bulutlar yer almaktadır.

Sesshu ve öğrencisi Sesson'un isimleri Japon sanatını sevenler için tek başına bir ilham kaynağıdır. Manzaraları hem doğal hem de doğaüstüdür. Doğaldır, çünkü doğanın kalp atışını temsil eder; doğaüstüdür, çünkü arınmış ruhları, doğanın içsel anlamını her şeyden çok iyi kavrayabilir ve mükemmel fırça çalışmaları, siyah beyaz basit çizimleri herkesten daha iyi canlandırabilir (Aneseke, 2022, s.97-98). Aşırı güzellik ve aşırı çirkinlik Japon sanatında mevcuttur. Fuji dağının birçok tasvirini ve Utamaru'nun kadınlarının güve benzeri renklerini sevenler, doğaüstü varlıkların korkunç temsillerini gördüklerinde dehşete kapılırlar (Davis, 2022, s.98).

Doğa, Japonlara hem yaşamları boyunca hem de sanatlarında ilham veren en önemli olgudur. Yaşam ile doğa birbirinden ayrılamaz haldedir ve bu durum sanatı beslemektedir.

“Japon sanatçıların doğayla yakınlıklarını göstermelerinin bir başka yolu da hareketi temsil etmeleridir. Özellikle rüzgâra karşı uçarken, serçenin kanatlarını aşağı doğru kapatacakmış gibi nasıl yönettiğini hepimiz görmüşüzdür. Bu hareket Japon resminde sadık ve canlı bir şekilde işlenir, ancak ilginç bir şekilde batılı ressamlar tarafından asla yapılmaz. Bir ördeğin bağırırken gagasını nasıl açtığını hepimiz biliriz; bu eylem Japon ressamlar tarafından birkaç fırça darbesiyle o kadar canlı bir şekilde tasvir edilmiştir ki resme baktığımızda neredeyse çılgınlığını duyar gibi oluruz. “Fırçanın ucunda bir rüzgâr akımı üretmek” doğanın canlı hareketlerine sempati duyarak fırça uygulamasının canlılığını belirten Japonca bir ifadedir.” (Aneseke, 2022, s.25).

Japon resim sanatında korku temalı resimler yalnızca eski dönemlere ait değildir. Modern Japon ressamlar da korku ve gerilim unsurlarını resimlerine yansıtmıştır. Örneğin, *Takato Yamamoto* adlı Japon ressam, korku, erotik ve karanlık konuları birleştiren resimleriyle tanınmaktadır. Resimlerinde gotik öğeler, grotesk, erotik kadın figürleri, sıra dışı yaratıklar ve karanlık, ürkütücü sahneler yer almaktadır. Ayrıca çalışmalarında çürüme, vahşet, güzellik ve korku arasında geçişler belirginken, çizgi çalışmaları daha çok ölüm sahnelerini içermektedir. Yaşamın kırılganlığını ve ölümün kaçınılmazlığını estetik bir biçimde sorgulama isteğini yansıtmaktadır. Yamamoto'nun bu tercihi, Japon sanatının geleneksel olarak “güzellik içinde korku” temasını işlemesiyle ilişkilendirilebilir. Gotik ve vampir temalarıyla insanın karanlık yönlerini, arzularını ve bilinçaltındaki korkularını keşfetmeye olanak sağlamaktadır. (Bkz. Görsel 2.50).

Görsel 2.50 “Takato Yamamoto” resimleri.



Kaynak: (http-66)

Resim sanatı, korku ve gerilim gibi insan duygularının ifade edilmesi için güçlü bir araçtır. Japon resim sanatında korku, modern manga ve anime gibi popüler kültür biçimlerinde de sıkça kullanılmaktadır.

2.4.4. Manga sanatında korku

Manga, Japonya’da bir çizgi roman sanatıdır. “Japonya’da çizgi romanlara “komikku” da denilmiştir ve manga kelimesini modern anlamıyla ilk olarak *Rakuten Kitazawa* mahlasına sahip *Kitazawa Yasuji* kullanmıştır.” (Öztekin, 2011, s.58). Manganın gerçek özelliği hikâye anlatımı ve karakter gelişimidir. İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra tek bir sanatçı olan *Tezuka*, olay örgüsünü hafifleterek, Japonya’daki çizgi roman sanatında devrim yaratmaya yardımcı olmuştur. Daha önce yaygın olan bir hikâyeyi anlatmak için on ya da yirmi sayfa kullanmak yerine, özellikle Amerikan animasyonundan etkilenmiştir. *Tezuka*, yüzlerce, hatta binlerce sayfa uzunluğunda romansal mangalar çizmeye başlamış; farklı perspektifleri ve görsel efektleri birleştirmiştir. Buna “sinematik teknikler” adı verilir (Schodt, 1996, s.25). “Sinematik tarz, manga sanatçılarının olay örgüsünü ve karakterlerini daha karmaşık, psikolojik ve duygusal derinlikte geliştirmelerine olanak tanır (Schodt, 1996, s.26)”.

Yazar *Ian Buruma*’nın değerlendirmesine göre; Japon kültürünün çizgi romanların (mangaların) ve çizgi filmlerinde (animelerin) olağanüstü başarıları vurgulama eğiliminde olduğunu, ancak aynı zamanda sosyal bağlardan yoksun veya sınırlı sosyal bağlara sahip karakterlere odaklanan diğer hikâyelerin de mevcut olduğunu belirtir (Drazen, 2003, s.36). Özellikle, Japon popüler kültüründe sıkça karşılaşılan tema,

sıradan insanların olağanüstü yetenekleri veya güçleri keşfetmesi ve zorlukları aşmasıdır. Bu temanın örnekleri, *Kauo Koike* ve *Goseki Kojima*'nın “Lone Wolf and Cub'u” ile Nobuhiro Watsuki'nin “Ruroni Kenshin'i” gibi eserlerinde gözlemlenebilir. Eserlerdeki ronin, ustasız bir samurayın zorluklarla dolu bir yolculuğa çıkarak kendi adaletini sağlama çabasını anlatır. Diğer bir örnekte, *Osamu Tezuka*'nın yarattığı karakter, lisanssız cerrah olan “Black Jack” gibi, trajik kaderlere sahip olan bireyleri temsil eder. Bu tür hikâyeler, Japon kültüründe bireyin toplumsal normlara uyma baskısına karşı çıkma veya toplumun sınırlamalarını aşma çabalarını anlatarak, farklı bir bakış açısı sunar (Drazen, 2003, s.36).

Japonya'da fantezi ve gerçeklik arasında uçurum çok büyüktür. Bu nedenle manga okuyucuları, bu dengeyi anlama konusunda diğer ülkelere göre daha yetkinlerdir (Schodt, 1996, s.51). Mangalar, kültürel zenginlik, mitolojik kökenler ve doğa-şehir ilişkisiyle bağlar kurar, hem gerçek dünyadan hem de fantastik öğelerle işlenmiştir.

Manga sanatının korku türündeki eserleri önemli bir yer tutar. Manga, aynı zamanda korku türünde birçok seçeneğe sahiptir. Fantastik öğeler, doğaüstü olaylar ve psikolojik korku öğeleri ile öne çıkar. Japon korku mangaları, “horror” veya “supernatural” gibi kategoriler altında sınıflandırılmış, sıra dışı karakterler ve korkunun farklı türlerini içermiştir. Bazılarının içeriği aksiyon odaklı, bazıları ise daha yavaş tempolu, gerilim dolu hikâyeden oluşmuştur. Modern samuray destanları ve korku temalı mangalar, Japon popüler kültürünün çeşitli yönlerini temsil etmiştir. Geçmişin samuray geleneğini, günümüzle birleştiren modern samuray destanları, özellikle *Afro Samurai* ve *Rurouni Kenshin* gibi eserlerle, karakterlerin içsel mücadeleleri ve aksiyon dolu sahnelerle zenginleşmiştir.

Afro Samurai: anime ve mangalarda, geleneksel samuray temasını modern bir atmosferde işler. Başkarakter *Afro*, samuray kodlarına bağlı kalarak intikam peşinde koşan bir anti-kahramandır. *Afro Samurai*, aksiyon dolu sahneleri, karmaşık karakterleri ve modern bir tarzı birleştirerek samuray mitini güçlü bir şekilde temsil etmiştir.

Rurouni Kenshin, Popüler manga ve animelerde, Meiji Restorasyonu sonrasındaki Japonya'da geçmektedir. *Kenshin Himura*, geçmişindeki günahları telafi etmeye çalışan bir samuraydır. Hikâye, geleneksel samuray değerleri, ahlaki çatışmalar ve kişisel dönüşüm üzerine odaklanmıştır.

Bir samuray olan *Tsunetomo*'nun tavsiyesi “Her şeyin sonu önemlidir, eğer işler kötüye giderse, önceden gelmiş olabilecek tüm iyi şeyler silinecektir” der. Bir samurayın uyması gereken dört temel değer; sadakat, nezaket, sadelik ve doğruluktur. Modern samuray destanları bize, maceralarının gerçekleştiği varsayılan zamandan çok, yaratıcılarının zamanı hakkında bilgiler vermiştir (Drazen, 2003, s.108).

Dr. Tezuka'nın mangaları Japonya'nın işgali sırasında, Japon yaşamının tüm yönlerinin Amerika'nın gözü altında olduğu bir dönemde başlamıştır. Samuray hikâyeleri, Japonya'nın askeri hükümeti *Bushido*'nun fedakârlık ve kişinin efendisine olan itaati konusunu vurgular ve savaş öncesi Japonya'nın temelini oluşturmuştur (Drazen, 2003, s.108).

Korku türündeki mangalarda, kanlı, korkutucu ve rahatsız edici sahneler fazlasıyla yer almıştır. Manga sanatı, korkuyu vurgulamak için karanlık resimler ve açılar kullanmıştır. Bu resimlerin ve açıların kullanımı, korku hissini artırarak okuyucunun içeriğe daha fazla girmesini sağlamıştır. Okuyucuların zihninde ürkütücü sahneler yaratmak için de psikolojik konulara başvurmuştur. Karakterlerin rüyaları, hayalleri ve kâbuslarından yola çıkarak, gerilimini artırmıştır. Okuyucuların, karakterlerin zihinleriyle korkunun nedenini açıklamasını hedeflemiştir. Bu sayede, okuyucular, hikâyenin gizemli yönünü çözerek, karakterlerle birlikte maceraya dâhil olmuştur. Korku mangaları, aynı zamanda, okuyucuların korkularını tetikleyen sıradan nesneleri de kullanmıştır. Örneğin bu durum; bir oyuncak bebek, kırmızı gözlü siyah bir kedi ya da eski bir resim tablosu gibi sıradan nesnelerin korkutucu bir hava yaratmasıyla gerçekleşmiştir.

Korku manga yaratıcılarının dikkat çeken isimlerinden, *Kazuichi Hanawa*'nın mangaya olan yaklaşımı, kendi dönemindeki yasaklamalara rağmen özgün ve cesur bir nitelik taşımıştır. Kanlı, şiddet ve karanlık mangalar çizen *Hanawa*, 1980'lerin başında, kanlı ve tuhaf eserlerinden farklı bir tarza yönelmiş ve yetişkinlere yönelik ana akım manga dergilerinde kendine yer bulmuştur. Bu dönüş, onun sanatsal ifadesini tamamen değiştirmiş ve Japon kültüründen, tarihinden, geleneklerinden ve doğaüstü unsurlardan ilham alan eserler üretmesine yol açmıştır (Bkz. Görsel 2.51).

Hanawa'nın eserlerinde, Budizm'e, yerel geleneklere, botaniğe ve doğaüstü varlıklara olan ilgisi belirgin bir şekilde görülmüştür. *Hanawa*'nın mangalarındaki hikâyeler Heian dönemi gibi uzak geçmişe odaklanmıştır. *Hanawa*'nın eserlerinin bir örneği,

“Nue: Shinkonjaku-monogatari” adlı koleksiyonudur. Bu eser, Heian döneminin sonlarına ait kimera³ ve tuhaf insan hikâyelerini içermiştir. *Hanawa*, tarihsel gerçeklerle efsaneleri başarıyla harmanlamış, kendi hayal gücünü kullanarak orijinal bir bakış açısı sunmuştur. Genel olarak, *Hanawa*’nın mangaları eski çağlardaki delilik ve ahlaksızlık konularını ele almıştır (Schodt, 1996, s.153).

Görsel 2.51 Kazuichi Hanawa “Nue: Shinkonjaku-monogatari”, “Manga Ero Guro De”



Kaynak: (http-67-68)

Japon korku mangaları, korkutucu sahneleri ve canavarların tasvirleriyle de ünlüdür. Tasvirler, siyah-beyaz çizimler ve derin gölgelerle çalışılmıştır. Bu mangalar *J-horror*⁴ filmlerinin de ilham kaynağı olmuştur. Korku mangalarında karakterler, zayıf, korkak ve savunmasız olarak tasvir edilmiştir. Okuyucular, bu karakterlerin korkuları ve endişeleriyle kolayca bağlantı kurabilmektedir. İçeriğinde yer alan doğüstü varlıklar, hayatta kalmak için karakterlerin üstesinden gelmeleri gereken zorlu engeller oluşturmuştur. Korku mangalarının bir diğer özelliği de, birkaç sayfa ya da bölümde tamamlanabilecek kısa öykülerle dolu olmalarıdır. Bu kısa öyküler, okuyucuların hızlı bir şekilde korku ve gerilim yaşamalarına olanak sağlamıştır. Ayrıca her yaş grubuna hitap eden farklı korku seçenekleri sunmuştur.

Korku türündeki mangalar, Japon kültüründe ve popüler kültür de önemli bir yere sahiptir ve anime uyarlamalarına da ilham vermiştir. Özellikle “*Shonen Jump*” gibi popüler manga dergilerinde yayınlanan korku manga serileri, milyonlarca hayranı olan

³ **Kimera:** Yunan mitolojisinde farklı hayvanların parçalarından oluşan, çok başlı ve ateş kusan efsanevi bir yaratıktır. Aslan gövdesine sahip, sırtından keçi başı çıkan ve yılan kuyruklu olarak betimlenmektedir.

⁴ **J-horror:** Japonya’daki popüler kültürden türetilen, genellikle korku türünün geleneksel Batı korku temsilinden farklı, kendine özgü tematik ve geleneksel işlenişleriyle dikkat çeken bir korku kurgu türüdür .

eserler haline gelmiştir. Günümüzde, mangalar o kadar popülerleşmiş ve yaygınlaşmıştır ki neredeyse çoğu ünlü anime filmleri manga kökenlidir.

2.4.4.1. Mangada korkunun kökenleri

Manga, Japonya’da doğmuş bir çizgi roman türüdür ve çeşitli türleri içinde barındırır. Bunlardan biri de korku mangasıdır. Korku mangası, Japonya’nın kültürel, tarihi ve sosyal yapısına dayanan köklü bir geçmişe sahiptir. Japon korku mangasının kökenleri, mitolojik ve folklorik geleneklerine dayanmaktadır. Japon kültürü, doğaüstü varlıkların ve hayaletlerin varlığına inanır. Varlıkların tasviri, Japon korku mangalarının en önemli özelliklerinden biridir. Örneğin, “yōkai” adı verilen Japon mitolojisindeki doğaüstü varlıklar, korku mangalarında da sıkça kullanılmıştır. Karakterler, Japon kültüründeki “gaijin” kavramının bir yansımasıdır. *Gaijin*, Japon olmayan kişileri ifade eder. Korku mangalarında yer alan karakterler, genellikle yabancıdır ve Japon kültürüne uyum sağlamakta zorluk çekmektedir. Japon korku mangalarında yer alan doğaüstü varlıklar, insanlar üzerinde baskı kurarak onları etkiler. Bu varlıkların amacı, insanları korkutmak ve onları kontrol altında tutmaktır. Bunun yanı sıra, Japon korku mangalarında yer alan doğaüstü varlıkların bir kısmı, insanlarla etkileşime girerek onların korkularını kullanmıştır. Kullanılan doğaüstü varlıkların çoğu, insanların güçlerini çalma veya bedenlerine girmek gibi kötü amaçlar gütmektedir.

Japon korku mangaları, diğer ülkelerin korku hikâyelerinden farklıdır. Bunun nedeni, Japonya’nın kültürel ve tarihsel yapılarından kaynaklanmaktadır. Örneğin, Japon kültürü, ölüm ve hayaletlerle ilgili inançları nedeniyle, korku mangalarında ölü ruhlar veya hayaletler kullanmıştır. Ayrıca, Japon tarihi, savaşlar ve doğal afetlerle doludur. Bu nedenle, Japon korku mangalarında, savaş veya doğal afet sonrası ortaya çıkan doğaüstü varlıklar oldukça yer almıştır.

Japon korku mangaları, diğer türlerdeki mangalardan farklı olarak, daha karanlık ve ürkütücü bir atmosfere sahiptir. Kullanılan çizim teknikleri, bu türün kendine özgü bir tarzının oluşmasına yardımcı olmuştur. Detaylı çizimler, olayların daha net kavranmasını sağlarken okuyucuların bu varlıkları zihninde canlandırmasını da kolaylaştırmıştır.

2.4.4.2 Manga korkusunda korkunun evrimi: geleneksel korku motiflerinden modern korku anlatımlarına geiř

“Gemiři ok eskilere dayanan manga kltr ilk olarak II. Dnya Savařı sonrasında yaygınlařmıřtır. Resimli ve gz alıcı renklerdeki Amerikan izgi romanları, 1945 itibariyle Japonya’ya gelmiřtir.” (Gravett, 2008, s.12).

“Bu dnemde mangalar sabit kameradan filme alınır gibi izilmektedir. Fakat *Osamu Tezuka*, mangalarını bir film gibi izmeye bařlamıřtır. Deęiřik kamera aıalarında grnm ve akıp giden hareketli kareler o dnem iin bir ilk olmuřtur. *Tezuka*, kendini birok ynden mangaların ynetmeni olarak grmřtir. Kameranın hareketlerini taklit ederek okurun grř aısını srekli deęiřtirmiřtir. Zoomlar, hareket izgileri, ses efektleri ve ter damlaları okurun aldıęı zevki artırmıřtır.” (Gravett, 2008, s.28).

Tezuka’nın bu yeniliki yaklařımı, modern manga anlayıřının temelini atmıř ve birok mangaka (Japoncada izgi roman sanatıları) iin ilham kaynaęı olmuřtur. *Tezuka*’nın macera temalı eserlerinde medeniyet-doęa atıřmasına sıklıkla rastlanmıřtır. Bilimkurgu hikyelerinde ise savař sonrası Japonya sembolleřtirilir; bu tarzda ise demokrasi-diktatrlk atıřmalarına yer vermiřtir. *Tezuka*, kariyeri boyunca 700’den fazla manga serisi yaratmıřtır. Mangakanın bu eserlerde verdięi temel ders ise sevgi zerinedir (Albayrak, 2017, s.26). *Tezuka*, mangalarında hořgrszlęe karřı uyarılar yapmıř; yařam, saygının nemini vurgulamıř ve denetimsiz bilimsel ilerlemenin kt sonularına dikkat ekmeyi amalamıřtır. Eserlerinde iletmeye alıřtıęı temel mesajı řu řekilde zetlemiřtir: “Tm canlıları sevin! Yařayan her řeye saygı gsterin!” İnsani konulara bu řekilde odaklanarak, eserlerine derinlik kazandırmıř ve anlamlı mesajlar iletmeyi hedeflemiřtir (Gravett, 2008, s.30). *Tezuka*’nın en nl eserlerinden biri olan “Astro Boy” (Tetsuwan Atomu), bu dnemde yaratılmıř ve *Tezuka*’nın film tekniklerini kullanarak ilgi ekici bir grsel anlatım sunmuřtur. *Tezuka*’nın bařarısıyla birlikte, 1950’lerden itibaren manga endstrisi hızla bymeye bařlamıřtır. *Osamu Tezuka*’nın hakkında lmnn ardından *Asahi gazetesi*’nde yayımlanan yazıda řyle denilmektedir: “Japonya’nın Osamu Tezuka’sı (1928 - 1989) vardı, dięer ulusların yoktu. Dr. Tezuka olmasaydı, Japonya’da savař sonrası yařanan izgi roman patlaması hayal bile edilemezdi. Manga ve animenin bugn ulařtıęı konum onun sayesinde olmuřtur.” (Tařar, 2015, s.8).

Korku manga tarihinin ıkıřı ise 1950’li yıllara uzanmaktadır. Bu dnemde, korku hikyeleri daha ok gazete ve dergilerde yayınlanmaktadır. 1960’lı yıllarda, *Shigeru*

Mizuki'nin yarattığı “GeGeGe no Kitaro” adlı manga, Japonya’da bir fenomen haline gelmiştir. Mizuki, Japon mitolojisine dayanan doğaüstü varlıklarla dolu bir dünya yaratmıştır. Bu manga, Japon korku mangasının başlangıcı olarak kabul edilir. Ayrıca 1960’larda “gekiga” adı verilen daha gerçekçi ve dramatik manga tarzı ortaya çıkmıştır. Yetişkin okura hitap eden ve “Gekiga” olarak adlandırılan manga türü, toplumsal gerçeklere ve sokağın sert yüzüne daha yakın, karanlık bir anlatım diline sahiptir. “Gekiga”, karmaşık hikâyeler, derin karakterler ve daha çok karanlık temaları ele almıştır (Bkz. Görsel 2.52). Televizyon yaygınlaşmadan önce birçok *Gekiga* eseri, ahşap çerçeveli seyyar *kamishibai* (kâğıt tiyatrosu) gösterimleriyle izleyiciyle buluşmuştur. (Gravett, 2008, s.38). Geleneklerine bağlı Japonya’da, tarih eğitimi devletin kontrolü altında yürütülmüştür. İnsanlar, II. Dünya Savaşı’na dair gerçekleri genellikle *gekigalar* aracılığıyla öğrenmişlerdir. *Gekigalar*’ın bu bağımsız ve cesur anlatım tarzı, onların halk arasında popüler olmasını sağlamıştır. (Gravett, 2008, s.41).

Görsel 2.52 *Finger Whistle - Period Horror Gekiga by Miki Thorn*



Kaynak: (http-69)

Dönemin başarılı manga sanatçılarından *Shigeru Mizuki*, günümüz insan karakterlerini ilginç bir şekilde “çizgi film benzeri” figürlerle tasvir ederken aynı zamanda gerçekçi ve ayrıntılı arka planlar çizmiştir. Mizuki’nin eserlerinden biri olan “Non-non Teyze”, yaşlı ve yerel bir kadını konu alır. Mizuki’nin çocukluğunda *Non-non Teyze* tarafından sık sık ilgilenildiği ve onunla geçirdiği zamanında anlattıklarıyla, ruhlar dünyası, özellikle goblinler ve hayaletlerle ilgili yerel hikâyelere olan tutkusunu şekillendirdiğini belirtmiştir.

Mizuki, hayalet ve goblin hikâyelerini, Japon ruh geleneklerinden esinlenerek işlemiştir. Ancak, tasvir ettiği paranormal dünya tamamen kendi yaratıcılığına aittir. Bu dünyayı dolduran canavarlar ve goblinler, *Mizuki*'nin en ünlü eserlerinden biri olan sevimli karakter *Kitaro*'yu ortaya çıkarmıştır. *Kitaro*, korkutucu olmaktan ziyade sevimli bir karakter olarak öne çıkmıştır (Schodt, 1996, s.180). *Kitaro*, *Mizuki*'nin yarattığı karakterlerden biridir ve “GeGeGe no Kitaro” adlı serinin ana karakteridir. *Kitaro*, hayalet goblinlerinden oluşan bir aileden gelir, ancak dünyadaki türünün son temsilcisidir.

Babası bir mumya olmasına rağmen, babanın göz küresi hayatta kalır ve *Kitaro*'nun koruyucusu olur. *Kitaro*'nun tek gözü olduğundan, babanın gözü bazen *Kitaro*'nun göz yuvasında saklanır. *Kitaro*, modern normal insan toplumunda yaşar, ancak doğaüstü yetenekleriyle sık sık insanlara yardım eder. *Mizuki*'nin bu tuhaf ve normalin karışımı, popülerlik kazanmış korku komedi tarzında fantastik bir türe adını yazdırmış ve okuyucular arasında beğeni toplamıştır (Schodt, 1996, s.181). (Bkz. Görsel 2.53).

Görsel 2.53 “GeGeGe no Kitaro” 1985 kapağı ve karakter tasarımları (Shigeru Mizuki).



Kaynak: (http-70-71)

Dönemin ünlü manga çizerlerinden *Keiji Nakazawa* ise çocuk yaşta savaşın içinde bulunmuş ve 1945'te *Hiroşima*'ya atılan atom bombasından hayatta kalmayı başarmıştır. *Nakazawa*, mangaları aracılığıyla geçmişe ışık tutmuştur. “Yalınayak Gen” adlı eserinde sadece bombanın hemen ardından yaşanan dehşet verici felaketi değil, aynı zamanda ailesinin savaşa karşı duruşunu ve savaş sonrası Amerikan işgali döneminde yaşanan zorlukları da aktarmıştır. Eserinde, atom bombasının neden olduğu Amerika'ya ve Japonya'yı savaşa sürükleyen İmparator *Hirohito* ile diğer yöneticilere karşı hissettiği öfkeyi de dile getirmiştir. Mangaları sayesinde konuşulamayanı dile

getirme ve daha özgür ifadelerde bulunma konusunda başarılı olmuş ve halkın takdirini kazanmıştır (Gravett, 2008, s.57). Mangalardaki korkunun anlatımı, psikolojik gerilimi de içermektedir. Karakterlerin iç dünyası, düşünce ve korkularıyla birleşmiştir. Bu tarz anlatımlarda, karakterlerin zihin dünyası, hikâyenin gidişatını belirleyen temel bir unsur olarak öne çıkmıştır.

Mangalardaki modern korku anlatımlarının evrimi 1960'ların sonlarına doğru başlamış ve Japonya'da özellikle korku filmleri aracılığıyla popülerlik kazanmıştır. Ancak, bu dönemde geleneksel korku motifleri ağırlıklı olarak kullanılmıştır. 1972 yılında *Kazuo Umezu* tarafından yazılan ve çizilen ünlü manga serisi "The Drifting Classroom" (*Hyouryuu Kyoushitsu*), psikolojik gerilim ve korku öğeleriyle dolu bir hikâyeye sahip iyi bir örnektir.

Popüler kadın manga sanatçılarından *Murasaki Yamada*'nın çalışmaları geleneksel kalıba hiç uymaz. Daha stilize ve iç gözlemsel olmaları, duygu ve insan psikolojisine daha fazla vurgu yapmasıyla diğer manga sanatçılarından çoğundan ayrılır. *Yamada Murasaki*'nin hayvan hikâyelerinden biri olan "Showaru Neko" (Kötü Niyetli Kedi)'de, insan karakterlerinin yerine kedi karakterlerini kullanarak yeni bir perspektif sunar. Bu hikâye, kedilerin gözünden dünyayı görmeye ve insanlarla olan ilişkilerini anlamaya odaklanan bir koleksiyondur (Schodt, 1996, s.157). "Showaru Neko", kedilerin duygusal ve zihinsel dünyasını yansıtmıştır. *Yamada*'nın eserlerinde hayvan karakterler, insanlar gibi karmaşık duygulara ve hareketlere sahip olarak tasvir edilir. "Kötü niyetli" olarak adlandırılan kedi karakteri, belki de dışarıdan bakıldığında anlaşılması zor olan nedenlerle veya kendi bakış açısından haklı gördüğü sebeplerle hareket etmiştir.

1980'lerde özellikle mangaların etkisiyle modern korku anlatımları Japon kültüründe yaygınlaşmıştır. Bu anlatılarda doğaüstü unsurlar yerine insan korkularını merkeze almış ve korku, günlük yaşamda karşılaşılabilecek olaylarla ilişkilendirilmiştir. Örneğin, *Akari Kajimoto*'nun "Kuchisake Onna" adlı manga karakteri, maskeli bir kadındır ve insanları öldürür. Bu karakter, korkunun yerini güvensizlik hissi ve şüphe gibi insan korkularına bırakmıştır. Korku türü üzerine dikkat çeken ve dönemin en başarılı sanatçılarından olan *Maruo*'nun eserleri, karanlık atmosferler, psikolojik gerilim, şiddet ve rüya gibi temalar etrafında şekillenmiştir. *Maruo*, ayrıntılı şekilde gotik çizimleri ve uyguladığı deformasyonlar ile vahşet ve cinsellik gibi tabuları ele almıştır. *Maruo*, günümüzün manga alanında çalışan en büyük Retro sanatçılarından. "Nemuri Otoko"

(Uyuyan Adam) ve “Shi, Yo, Banzai” (Banzai, Ey Ölüm) gibi masallarının çoğu, uğursuz, yozlaşmış bir ruh hali yaratan savaş öncesi faşist döneme ait binalar ve nesnelerle cömertçe detaylandırılmıştır.

“Itoshi no Showa” (Sevgili Showa’m, Elvada Showa’m) Japonya’nın Meiji’sini temsil eden okul çağındaki üç erkek kardeşi konu alan bir eserdir. Hikâye, uzun süredir beklenen ve gecikmiş bir şekilde doğacak olan yeni bir kardeşi endişeyle bekleyen *Taisho* ve *Showa* isimli kardeşlere odaklanır. Bu eser, Meiji döneminden günümüze uzanan süreçlerini ele alır ve karakterlerin değişim ve dönüşümlerini göstermiştir. *Taisho* ve *Showa*, modernleşme çağının getirdiği değişimlere ve zamanla gelen gelişmelere şahitlik etmiştir. Ancak, hikâye ilerledikçe, karakterlerin altında yatan gerçek yüzleri ortaya çıkmıştır. Maskelerini çıkararak, kendilerini canavar gibi göstermişlerdir. Bu durum, Japonya’nın geçmişinden günümüze uzanan modern çağına sert bir eleştiri getirmiştir (Schodt, 1996, s.162).

Hideshi Hino’nun 1984’de yayınlanan Japon korku mangası “Panorama of Hell” (Cehennemnin Panoraması) ve *Suehiro Maruo* tarafından yazılıp çizilen “The Strange Tale of Panorama Island” ve “Tomino La Dannata” serileri de türün dikkat çeken korku, gerilim ve gotik unsurları içeren manga örneklerindendir. *Maruo*’nun “The Strange Tale of Panorama Island” (Panorama Adası’nın Garip Hikâyesi), *Edogawa Rampo*’nun aynı adlı kısa öyküsünün (1926) manga uyarlamasıdır. Olay örgüsü hem romanda hem de mangada çok benzerdir (http-72). Manga, toplumun sınırlarını ve takıntılarını karanlık bir biçimde sorgulamıştır. Hikâye ana karakter olan *Hitomi* adlı bir genç yazarın perspektifinden anlatılmıştır. Hikâye ilerledikçe, gerçek ve hayal arasındaki sınırlar bulanıklaşmıştır.

Panoramalar, insanların teatral olarak kendi dünyalarının dışındaki bir dünyaya – (*pitoresk*, güzellik ve hayranlık dolu bir dünyaya- taşınabilmelerinin araçlarıdır). Panoramanın ana fikri, izleyicinin sadece özellikle gösterişli bir tabloyu algılamaması, aynı zamanda tablonun kendisine yerleştirilmesidir. Tuvalin sınırları, panoramanın başı ve sonu hemen ayırt edilemeyecek şekilde sahne dekoruyla gizlenecektir. Panoramanın içine hapsedilen gözlemci, içine yerleştirildiği sahnenin -manzara, şehir manzarası veya sanat formunun daha sonraki tarihine egemen olan şiddetli savaşlar olsun- katılımcısı haline getirilir.

Maruo’nun da *The Strange Tale of Panorama Island* mangasındaki, birden fazla panoramik etkileşimleri dikkat çekmektedir. Hikâyenin ana figürü, kimliği çalınmış bir adam olan *Hitomi*, el altından elde ettiği serveti dünyevi bir cennet versiyonunun inşasında finanse etmek için kullanır. *Hitomi*, cömert bir illüzyon yaratır- konukların (ve özellikle kendisinin)

gerçek dışı bir dünyayı içgüdüsel bir şekilde deneyimleyebilecekleri canlı bir panorama yaratır (http-73).

Maruo, anlatısında zenginlik, takıntı, sahtekârlık ve insan doğasının karanlık yönleri gibi temaları ele alırken, okuyucuyu rüya benzeri bir dünyanın içine çekmiştir (Bkz. Görsel 2.54). *Maruo*, eserinde görseller ile rahatsızlık hissi vermek yerine ağır bir psikolojik korku dünyası ve bilinçaltı yoluyla bir tür huzursuzluk durumu yaratmıştır.

Görsel 2.54 “*The Strange Tale of Panorama Island*” mangasından örnek sayfalar (*Suehiro Maruo*).



Kaynak: (http-74)

Maruo'nun eserlerinde daha çok psikolojik korku üzerinden aktarmayı tercih etmesinin temel nedeni, anlatının bilinçaltı düzeyde işleyen bir sapkınlık ve arzu dünyasını yansıtmasıdır. *Maruo*, bilinçaltına seslenen bu tarzıyla okuyucuyu rüya ile gerçek arasında gidip gelen, içsel olarak tedirgin eden bir atmosferin içine çekmek istemektedir. Böylece korku, dış dünyadaki tehditlerden değil, karakterlerin iç dünyalarındaki bozulmadan ve okuyucunun kendi bastırdığı yönleriyle yüzleşmesinden sağlamaktadır.

Manga sanatçısı olarak korku türüne yaptığı katkılarla en çok tanınan diğer bir isim ise *Junji Ito*'dur. Ito'nun eserleri, sıradışı ve rahatsız edici atmosferleriyle dikkat çekmektedir. “Uzumaki” (Spiral), “Tomie”, “Gyo”, “Junji Ito Korku Öyküleri” gibi eserleri, modern korku anlatımlarının öne çıkan örneklerindendir. “Uzumaki”, bir kasabada yaşayan insanların doğaüstü bir güç tarafından etkilenerek spiraller şekline dönüşmeleri ve bu durum karşısındaki mücadelelerini anlatmaktadır (Bkz. Görsel 2.55).

Görsel 2.55 “Uzumaki” mangasından görseller (Junji Ito)



Kaynak: (http-75-76)

“Gyo”, başlangıçta, balıkları asalak bir şekilde ele geçiren ‘ölüm kokusu’ adı verilen duyarlı evrimleşmiş bir bakteriyi tasvir eden iki ciltlik bir mangadır. Hem su hem de hayvan biyomlarında tahribata yol açmıştır (http-77). “Gyo”, deniz canlılarının üzerindeki tuhaf bir cihazın etkisiyle insanların canavarlaşmasını göstermiştir (Bkz. Görsel 2.56).

Görsel 2.56 “GYO” mangasından görseller (Junji Ito)



Kaynak: (http-78-79)

“Gyo”, doğanın kontrolsüzce intikam aldığı karanlık bir korku hikâyesidir. Ölü balıkların ve deniz yaratıklarının kara üzerinde metal bacaklarla yürümesi, doğanın bozulmasına ve çevresel kirliliğe karşı bir metafor olarak öne çıkmıştır. Metal bacaklar ve balıklardan yayılan ölümcül gaz, insanlığı tehdit eden bir salgın gibi hızla yayılmış, insanların üzerinde de fiziksel ve psikolojik tahribata yol açmıştır. Kirlilik ve insanın doğa üzerindeki etkisi, bu grotesk öyküde paranoya, bulaşıcılık ve hayatta kalma mücadelesi temalarıyla işlenmiştir. Mangada, gazın kaynağı olan tuhaf metal aygıtların eski askeri deneylerle ilişkili olduğu ima edilmiştir. Bu durum teknoloji ve bilimsel

gelişmelerin kontrolsüzlüğünün nasıl bir felakete yol açabileceğini göstermiştir. “Gyo”, korkunun sadece bilinmeyenden değil, insanlığın kendi elleriyle yarattığı tehlikelerden de kaynaklanabileceğini ortaya koymuştur. Diğer pek çok manga da olduğu gibi “Gyo”da, 2012 yılında yönetmen *Takayuki Hira*o tarafından “Gyo: Tokyo Fish Attack” ismiyle animeye uyarlanmıştır.

Modern korku anlatımları, ayrıca gerçekçi bir anlatım tarzını kullanmıştır. Bu anlatımlar, korkuyu doğaüstü unsurlarla değil, gerçek hayattan alınan olaylarla birleştirmiştir. Örneğin, *Junji Ito*’nun 1987’de yayımlanan “Tomie” adlı mangasında ana karakter olan *Tomie Kawakami*, güzelliği nedeniyle erkekler tarafından beğenilen, ölümsüz ve baştan çıkarıcı bir kadındır (Bkz. Görsel 2.57).

Görsel 2.57 “Tomie” mangası kitap kapağı ve örnek bir görsel (*Junji Ito*)



Kaynak: (<http-80>)

Tomie, olağanüstü güzelliği ile insanları büyüleyerek onları aşamalı olarak deliliğin ve şiddetin sınırlarına sürükleyen bir karakterdir. Defalarca öldürülüp parçalanmasına rağmen her seferinde yeniden canlanabilen *Tomie*, ölümsüzlüğü ile korku unsurunun sonsuz döngüsünü temsil etmektedir. Vücudu parçalandığında, her bir parça yeni bir *Tomie* meydana getirmekte, bu da onun kontrol edilemez ve durdurulamaz doğasını ortaya koymaktadır. Eserin her bölümünde *Tomie*, farklı ortamlara nüfuz ederek oradaki bireylerin hayatlarını tahrip etmekle kalmayıp, mükerrer ölümüne rağmen geri dönerek korku unsurunun devamlılığını sergilemektedir. İnsanların bilinçaltındaki karanlık dürtüleri ve şiddet eğilimlerini açığa çıkaran *Tomie*, onları manipüle ederek kendi sonlarını hazırlamalarına neden olmaktadır. Zarafetinin altında yatan çürümüşlük ve kötücüllük, *Tomie* karakterini hem cazip hem de dehşet verici kılmaktadır. Bu anlatı,

korku olgusunun gerçek yaşamdaki ilişkiler ve güven sorunlarıyla ilişkilendirilmesine örnek teşkil etmektedir.

Japon korku manga literatüründe öne çıkan diğer eserler arasında “Tokyo Ghoul”, “Attack on Titan”, “Parasyte” ve “Berserk” gibi seriler bulunmaktadır. Bu eserler, fantastik yaratıkların insanlarla mücadelesini veya insanların dehşet verici maceralarını konu edinmektedir. “Parasyte”, dünya üzerindeki canlıların beyinlerini ele geçiren parazitik organizmaları ele alırken; “Death Note” isimli manga serisi bir ölüm tanrısının insanları öldürmek amacıyla kullanabileceği bir defteri ele geçirmesi ve bu defteri kullanarak dünya üzerinde hâkimiyet kurması narratifini işlemektedir.

“Berserk”, Kentaro Miura tarafından yazılan ve resimlenen karanlık ve epik bir fantezi manga serisidir. Karanlık fantezi ve epik macera türlerini harmanlayan bu eser, hem şiddet içeren çatışma sahneleri hem de derinlikli karakter gelişimi ile tanınmaktadır. 1989 yılında yayımlanmaya başlayan *Berserk*, hem Japon hem de Batı edebiyatından etkilenecek, bu fantastik alt türünün gerekliliklerine uygun bir anlatım ve estetik yapı ortaya koymaktadır. Eser, özünde bir intikam anlatısıdır. *Guts* adlı bir savaşçının, ihanete uğradıktan sonra intikam almak amacıyla iblislerle olan mücadelesini tasvir etmektedir. Bir zamanlar “Şahinler Birliği” adlı paralı asker grubunun mensubu olan *Guts*, lideri *Griffith* tarafından feda edilerek korkunç bir metamorfozun parçası haline gelir. Bu ihanet sonrası lanetlenen *Guts*, devasa kılıcıyla şeytani varlıkları avlayan acımasız bir savaşçıya dönüşmektedir (Hernández, 2023, s.233).

Sui Ishida’nın yarattığı olan manga ve anime serisi “Tokyo Ghoul” ise korku ve kara fantastik unsurları sentezlemektedir (Bkz. Görsel 2.58). *Ghoul*’ların (insan eti ile beslenen yaratıklar) var olduğu bir evrende, protagonistin, *Kaneki Ken*’in yaşadığı dönüşüm ve kimlik krizi üzerine kurgulanmış bir anlatıdır. Manga, *Kaneki*’nin hem insan hem de *ghoul* toplulukları arasında sıkışıp kaldığı, ikili bir varoluş sürdürdüğü görülmektedir.

Tokyo Ghoul, karanlık atmosferi, dikkat çeken görsel tasarım ve karakterleri ile öne çıkmaktadır. *Sui Ishida*’nın yaratıcı anlatısı, okuyuculara bilgi kuramsal gizem, psikolojik gerilim ve duygusal ikilem deneyimleri sunmaktadır.

Görsel 2.58 “Tokyo Ghoul” mangası kitap kapağı ve örnek bir görsel (sui Ishida)



Kaynak: (http-81)

Eserde işlenen insani varoluş, varlıkbilimsel mevcudiyet ve toplumsal yabancılaşma temaları, çağdaş dünyanın karmaşık yapısını ve bireyin içsel çatışmalarını anlama noktasında önemli bir bakış açısı sağlamaktadır. *Ryukishi07* tarafından kaleme alınan “Higurashi When They Cry” adlı manga serisi ise doğaüstü ve gizemli unsurlarıyla dikkat çekmektedir. Söz konusu eser, kırsal bir kasaba ortamında meydana gelen olağanüstü ve açıklanamaz olayları konu edinmektedir. Karakterler arasındaki gizemli ilişkiler, zaman döngüleri ve beklenmedik öykü gelişmeleri, eserin merkezi odağını oluşturmaktadır.

1990’lı yıllardan itibaren dijital teknolojilerin hızlı gelişimi, manga endüstrisinde köklü dönüşümlere zemin hazırlamıştır. İnternet ve çeşitli dijital platformların yaygınlaşması, manga yayıncılığı ve dağıtım mekanizmalarında önemli kolaylıklar sağlamıştır. Webtoon gibi yenilikçi formatların ortaya çıkışı, içerik çeşitliliği, erişilebilirlik ve etkileşimli okuma deneyimi sunmuştur. Manga okuyucuları, dijital ortamlarda geniş bir eser yelpazesine erişim imkânı bulabilmektedir. Teknolojik ilerlemeyle paralel olarak, korku manga içeriklerinde de konusal ve biçimsel dönüşümler gözlemlenmektedir. İnsanların dijital ağ kullanımına bağlı olarak ortaya çıkan korku unsurları, çağdaş korku mangalarında yansıma bulmaktadır. Özellikle “Creepypasta” olarak adlandırılan dijital korku anlatıları, internetin küresel yaygınlaşmasıyla beraber belirgin bir yaygınlık kazanmıştır. Creepypasta’lar, sanal ortamda dolaşıma giren ve genellikle çevrimiçi davranış kalıplarından ilham alan korku öyküleridir. Bu anlatılar, okuyucuların dijital ortamlarda karşılaştıkları tedirgin edici deneyimleri konu edinmektedir.

Creepypasta'lar, öncelikli olarak elektronik forumlar, bloglar ve sosyal medya platformları aracılığıyla yayılım göstermiş ve korku edebiyatı takipçileri arasında kayda değer bir ilgi uyandırmıştır.

Teknolojik gelişmeler, korku manga eserlerini görsel-estetik açıdan daha incelikli bir seviyeye taşımıştır. Dijital çizim araçları ve grafik tasarım yazılımları sayesinde sanatçılar, daha karmaşık kompozisyonlar ve gerçekçi görsel etkiler kullanarak okuyuculara yenilikçi kavramlar sunabilmektedir. Bununla birlikte, çevrimiçi platformlar aracılığıyla okuyucu yorumlarına ve geri bildirimlere hızlı erişim sağlanarak karşılıklı bir iletişim düzlemi oluşturulmuştur.

Çağdaş kültürel bağlamda manga, küresel ölçekte önemli bir etki alanına sahiptir. Manga ve anime (animasyon) eserleri, çeşitli türlerde ve farklı toplumsal kesimlere hitap ederek geniş bir takipçi kitlesine ulaşmaktadır. Mangalar, edebi metinlerden sinema yapımlarına, etkileşimli dijital eğlence araçlarından moda endüstrisine kadar çok sayıda alanda ilham kaynağı oluşturmuş ve küresel popüler kültürün ayrılmaz bir bileşeni haline gelmiştir.

2.5 Japon Sinemasında Korku

Japon kültüründe korku, yalnızca fiziksel dehşetle değil, ruhani varlıklar, bastırılmış duygular ve geçmişin izleriyle şekillenen daha derin bir tedirginlikle ifade edilmiştir. Bu anlayış, geleneksel hayalet öykülerinden yōkai anlatılarına kadar geniş bir yelpazede kendini göstermektedir. Korku, doğaüstü varlıklarla karşılaşmanın ötesinde, insanın kendi iç dünyasındaki çatışmalarla yüzleşmesidir. Bu kültürel arka plan, Japon sinemasında korkunun biçim ve anlatı düzeyinde kendine özgü bir yer edinmesini sağlamıştır.

2.5.1 Japon korku sinemasına genel bir bakış

Japon sinemasında korku, belirgin nitelikleri ve özgün özellikler taşımasıyla tanınan dikkat çekici bir sinema türüdür. Korku ögesi, Japon kültürel belleğinde köklü bir geçmişe sahip olmasına karşın, Japon sinemasında korku filmlerinin yaygınlık kazanması 20. yüzyılın ilk dönemlerinde gerçekleşmiştir. Japon sinemasındaki korku anlatılarının kökleri, Japon mitolojik anlatıları ve halk bilimindeki öykülere dayanmaktadır.

Japon sinema geleneği, 1920'li yıllarla birlikte başlangıç aşamasına girmiş ve yaklaşık yüzyıllık süreçte, Japon korku geleneği çok sayıda doğaüstü öykünün görsel-işitsel dile aktarıldığı bir alana dönüşmüştür. Japon korku filmleri, esas olarak Kenji Mizoguchi'nin 1953 tarihli “Ugetsu” adlı yapıtı ile Batı dünyasında tanınırlık kazanmıştır (Katz, 1985, s.615). İlk dönem Japon filmleri, büyük ölçüde sahne sanatlarından izler taşımaktadır. Bu durum, sinemanın Japon kültürel algısında başlangıçtan itibaren sahne performansı olarak değerlendirilmesinden kaynaklanmaktadır. Japon sinemasının erken döneminde, Japon yazınsal birikimi ve kabuki gösterileri önemli bir kaynak oluşturmuştur. Edo döneminin baskıcı feodal ortamında gelişen kabuki, toplumun önemli bir rahatlatıcı ve eğlence aracı işlevi görmüştür. “Yotsuya Kaidan” başlıklı doğaüstü anlatı, bir kabuki gösterisi olarak ortaya çıkmış ve 1912 yılında ilk kez sinema diline aktarılmıştır. (Bkz. Görsel 2.59). Bu anlatı, Japon korku sinemasının temel bir ögesi olarak farklı zamanlarda tekrar yorumlanmış ve böylece süreç içinde değerini koruyan bir başyapıt niteliği kazanmıştır (Tombs, 2004, s.248).

Görsel 2.59 Nakagawa Nobuo “Yotsuya Kaidan, 1959”



Kaynak: (http-82)

Japonlar özgün filmlerini üretmeye başladıklarında, “Benshi” olarak adlandırılan anlatıcıları kullanmışlardır. Benshi, sahne üzerinde gerçekleşen bir gösteri biçimi olarak sinema yapıtını yorumlayarak izleyiciye aktarmaktadır. Oyuncular kamera ile oldukça uzak konumda, geniş çekim açılarından performanslarını sergilemektedir. Geyşaların geleneksel dans gösterileri, popüler duygusal sahnelerin canlandırılması ve kılıç kullanımını içeren estetik dans performansları, filmlerin temel öğelerini oluşturmaktadır (Richie, 1990, s.5).

1926 yılında Japon yönetmen Teinosuke Kinugasa tarafından çekilen sessiz film “A Page of Madness” (Kurutta ippēji), deneysel sinema teknikleri, psikolojik derinliği ve

dönemin alışıl gelmiş anlatı yapılarından farklılaşan kurgusuyla öne çıkmaktadır. Film, bir ruh sağlığı kurumunda geçmekte ve odak noktası olarak yaşlı bir erkeği konumlandırmaktadır. Bu birey, ruh sağlığı kurumunda hasta olarak bulunan eşinin hem bakım sorumlusu hem de ziyaretçisi konumundadır. Filmin anlatısı, adamın eşine yardım etmeye çalışırken yaşadığı içsel çatışmaları ve ruhsal durumunu ele almaktadır. Eşinin ruh sağlığını yitirmesine neden olan trajik olaylar ve adamın geçmişteki pişmanlık yaratan davranışları, film boyunca sanrılar ve zihinsel çöküntü aracılığıyla izleyiciye aktarılmaktadır (Bkz. Görsel 2.60).

Görsel 2.60 “*A Page of Madness, 1926*”



Kaynak: (http-83)

Japon sineması, 1931 yılında sesli filmlerin çekilmeye başlamasıyla birlikte *kabuki tiyatrosu* temalarını içeren yapımlara olan ilgiyi artırmıştır. Bu dönemde öne çıkan stüdyolardan biri olan *Toho*, gelişmiş ses ekipmanları sağlayarak yetenekli yönetmenleri çekmiştir. Komedilerden savaş filmlerine, belgesellerden dönem dramalarına kadar farklı türlerde birçok film üretilmiştir. *Akira Kurosawa* da *Toho stüdyosu*’nda eğitim almış ve kariyerinin büyük bir bölümünü bu stüdyoda geçirmiştir. Japon sineması, teknolojik ilerlemelerin de etkisiyle çeşitli türlerde film üreterek zenginleşmiştir (Freiberg, 2004, s.11).

“II. Dünya Savaşı’ndan sonra Japonya’da sinema yeniden doğdu. 1943–45 arasında filmciliğe başlamış olan *Akira Kurosawa*, ilk filmleri ile dikkat çekiyordu. Japon korku sinemasının genel özelliklerine bakıldığında ise; korku filmleri kaçınılmaz bir şekilde fark edilebilecek saygıdeğer bir konu olarak ele alınır hale gelmişti.” (Gürkan, 2009, s.10).

Japon korku sinemasında 1950’lerden itibaren klasik bir korku alt türü olan “*Kaiju*” (dev canavar) filmleri dikkat çeker. Bu filmler “*Godzilla*” (*Gojira, 1954*) gibi devasa

canavarların Japonya'yı tahrip etmesini konu alırken, aynı zamanda nükleer savaş ve doğal afetlerin etkilerini de yansıtmıştır (Bkz. Görsel 2.61).

Görsel 2.61 “*Godzilla, 1954*”



Kaynak: (http-84)

Bu dönemdeki filmler, Japon toplumunun savaş sonrası dönemdeki kaygılarını ve endişelerini anlatır. *Kaiju* filmleri, Japon korku sinemasının gelişiminde önemli bir rol oynamış ve dünya genelinde popüler hale gelmiştir.

“Japon korku sinemasında önemli bir dönüm noktası olarak yönetmen *Nobuo Nakagawa* kabul edilir. 1905 doğumlu olan yönetmenin, ilk çalışmaları korku öğeleri içermez; ancak yapımcı *Mitsugu Okura* ile tanışması hem kendi filmografisi hem de Japon korku sinema tarihi için bir dönüm noktası olmuştur. *Nakagawa*’nın en önemli çalışmaları arasında: “*Yotsuya’nın Hayalet Hikâyesi*” (1959) ve “*Jigoku*” (1960) sayılabilir. *Nakagawa*’nın filmlerinde kehanette bulunan anlatıcıların olmasının yanında, temelde “periler” yer almaktadır.” (Gürkan, 2009, s.10).

1960’ların ortalarında, Japon korku sinemasında estetik anlayış önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Bu dönemde psikolojik gerilim ve gizem öğeleri belirgin biçimde öne çıkmaya başlamıştır. Korku filmlerinde, karakterlerin iç dünyaları ve ruhsal durumları daha merkezi bir konum kazanmıştır. Filmler, yalnızca korkutucu görüntülerden oluşan bir arka plandan öteye geçerek, karakterlerin öyküsel gelişimlerine ve içsel yolculuklarına odaklanmıştır. Batılı yazar *Lafcadio Hearn*’ün yapıtlarından uyarlamalar gerçekleştiren *Masaki Kobayashi*, bireysel dramları yaratıcı bir yaklaşımla sinema diline aktararak, Japon korku sinemasına özgün ve yenilikçi öğeler katmıştır. Bu süreçte, Japon korku sinemasının çağdaş bir dönüşüme yönelmesinde *Teruo Ishii*, *Yasuzo Masumuro* ve *Koji Wakamatsu* gibi yönetmenlerin katkısı da son derece önemlidir. Shindo Kaneto’nun 1964 tarihli ve korku türünün başyapıtları arasında

değerlendirilen “Onibaba” adlı filmi, toplumsal eleştiri öğelerini içeren öncü bir yapıt olarak dikkat çekmiştir. Film, Japon korku sineması tarihinde cinsellik, korku, şiddet, estetik ve acı kavramlarının siyah-beyaz bir görsel ortamda sunulduğu ilk yapıt olarak önem kazanmıştır (Bkz. Görsel 2.62). Geleneksel Japon korku anlayışından farklılaşan bir yaklaşım sergileyen bu yapıtı, *Hiroshi Teshigahara*’nın “Kumların Kadını” (Suna no Onna) adlı filmi izlemiştir.

Görsel 2.62 *Kaneto Shindo “Onibaba, 1964”*



Kaynak: (http-85)

Bu filmler korku öğelerini barındırırken, aynı zamanda toplumsal eleştiri ve duygusal derinliği de içeren yenilikçi bir yaklaşımı temsil etmektedir. Japon film yönetmenleri, cinsellik ve fetişizm öğelerini yapıtlarında kullanmaya başlamış; işkence ve dehşet temalarını da anlatılarında işlemiştir. Sonraki dönemde çok sayıda benzer film örneği ortaya çıkmış ve öne çıkan isimlerden biri de *Akiro Kurosawa* olmuştur. “Yarı akıllı” ve tekinsiz deneyimleri çağrıştıran olayları konu edinen Japon korku temaları, genel olarak Japon filmlerindeki korku, şiddet ve kan öğelerinin dönüşümüne katkıda bulunmuştur. *Akiro Kurosawa*’nın yapıtları bu tematik yaklaşımı benimsemiş ve “Koruyucu” (Sanjuro) gibi çeşitli filmleriyle, bu değişimin Japon sinemasındaki etkisi daha belirgin hale gelmiştir (McRoy, 2005, s.112).

1970’li yıllarda Japon korku sinemasında önemli bir dönüm noktası yaşanmış ve “J-horror” (Japon korku) alt türü belirginlik kazanmıştır. Bu dönemde, korku filmlerindeki atmosfer ve ruhsal gerilim unsurlarına ağırlık verilmiştir. Yapıtlarda, sessizlik ve bekleyiş anları, öykü anlatımında önemli bir işlev üstlenmiştir. Japon korku filmlerinde kullanılan atmosferik sahneler, genellikle karanlık ve ses düzeyi düşük olarak düzenlenmiştir. Sessizliğin bilinçli kullanımı, filmdeki gerilimi yükselterek izleyicide tedirginlik duygusu uyandırmaktadır. Filmlerde, genellikle yoğun müzik kullanımı

yerine sessizlik tercih edilmiştir. Ayrıca bu yapıtlarda simgesel anlatım ve psikolojik gerilim öğelerine sıklıkla başvurulmuştur. Japon kültürüne özgü simge ve motifler filmlerde düzenli olarak yer almıştır. Örneğin, “onryō” (öte dünya ruhları), “yurei” (hayaletler), “yōkai” (doğaüstü varlıklar) ve “kaidan” (doğaüstü öyküler) gibi Japon kültürel geleneğinden beslenen öğeler, Japon korku sinemasında yaygın biçimde kullanılmıştır. Japon korku filmlerinde, hayaletler, ölümler ve lanetler gibi geleneksel korku motifleri kullanılmaya devam ederken, önceki dönemlere kıyasla daha gerçekçi ve psikolojik boyutlarıyla ele alınmaya başlanmıştır.

Bu dönemde Japon korku sineması, alışlagelmiş kalıplardan uzaklaşarak daha deneysel yaklaşımları benimseyen yapıtlarla şekillenmeye başlamıştır. *Kenji Misumi*’nin yönettiği “Vengeance’nin Kılıcı” (Sword of Vengeance), *Nagisa Oshima*’nın “Aklın Krallığında” (Ai no Corrida) ve *Nobuhiko Obayashi*’nin “Ev” (Hausu, House) filmleri, geleneksel anlatı yapılarının dönüşümünün ilk örnekleri olarak değerlendirilmektedir (Scognamillo’den aktaran Gürkan, 2009, s.11). *Kenji Misumi*’nin “Vengeance’nin Kılıcı” filmi, Japonya’da geçen bir samuray anlatısını merkeze alarak öç alma temasını işlemiştir. *Nagisa Oshima*’nın “Aklın Krallığında” filmi, toplumsal cinsellik, güç ilişkileri ve saplantılı bir birliktelik üzerinden insan psikolojisini sorgulayan erotik bir drama niteliği taşımaktadır.

Nobuhiko Obayashi’nin 1977 yapımı “Ev” (Hausu, House) filmi, genç kızların tuhaf ve tekinsiz bir konakta karşılaştıkları doğaüstü olayları konu alarak korku ve gerçeküstü mizahı bir araya getirmektedir. Film, gerçeküstücü ve deneysel sinema yaklaşımlarını içermesiyle dikkat çekmiş ve süreç içinde kült bir yapıt haline gelmiştir. Özgün görsel dili, alışılmadık anlatı yapısı ve sıra dışı sahneleriyle “House”, Japon sinemasının geleneksel sınırlarını zorlayan bir yapıt olarak değerlendirilmektedir (Bkz. Görsel 2.63).

Görsel 2.63 Nobuhiko Obayashi “House, 1977”



Kaynak: (http-86)

Film, gerçeküstü ve beklenmedik sahnelerle doludur. Her görüntü adeta düşsel bir dünyayı yansıtmakta ve izleyiciyi sürekli şaşırtarak gerçeküstü bir deneyim yaşatmaktadır. Kurgu teknikleri, görsel efektleri ve kamera düzenlemeleri filmi düş benzeri bir anlatıya dönüştürmektedir. Gerçeklik ile düş arasındaki sınır, özellikle canlı ve abartılı görsellerle belirsizleştirilmiştir. Anlatı, geleneksel korku filmlerinden uzaklaşarak, masalsı ya da karikatürize bir yapı kazanmıştır. Film, bir yönüyle Japon korku filmlerindeki gençlik temalarını (masumiyet, gençliğin riskleri, keşif) ele alırken, aynı zamanda grotesk sahnelerle bu temaları yeniden yorumlamaktadır. Yapıtın arka planında, Japonya’nın savaş sonrası dönemde yaşadığı toplumsal travmaların ve 1970’li yıllardaki kültürel değişimlerin izlerini gözlemlemek mümkündür.

Bu filmler, geleneksel korku temalarından sıyrılarak farklı anlatım ve estetik unsurlarıyla Japon korku sinemasına yeni bir soluk getirmiştir.

“Korku filmleri batıda da oldukça geniş kitlelere ulaşan, her daim çok iş yapan ve izleyici çekebilen filmler olmuşlardır. Japonya’da da durum farklı değildir. Tek fark izleyicinin bu filmlere nasıl yaklaşıp onları nasıl değerlendirdiğidir. Batılı korku filmleri ahlaka ve mantığa bağlı kalır. Fantastik canavar, hayalet ve ruhun rasyonel dünyadaki varlığı açıklanabilir olmalıdır. Japonya’da ise sıradan bir kimse kültür ve masallar yoluyla sızmış olan hayaletlere inanmaya yatkındır. Ruhlar, yasayan canlılardan cansız objelere kadar her şeyde bulunabilir. Zaten buna inanıyor olmak da ölümden sonra yaşam olasılığına inanmayı mümkün kılar. Yaşam sonrası ögesine örnek olarak evlerde ataların ruhlarının yaşadığına inanılan temsili sunakların gösterilebileceğini söyleyen *Rucka*, bunun Doğu ile Batı’nın yaşam sonrasına dair farklı kavrayışlarını ve dolayısıyla filmlerdeki farklılıkları ortaya koyan bir örnek olduğunu dile getirmektedir.” (Zıraman, 2007, s.284).

1980’li yıllarda Japon sinema endüstrisi, özellikle korku filmleri alanında önemli değişimler yaşamaya başlamıştır. Bu dönemde Japon korku filmleri, kısmen uluslararası

korku sineması eğilimlerine yakınlaşmış; ancak *Toshiharu Ikeda*'nın “Şeytanın Ölüm Tuzağı” (Shiryo no Wana) ve 1980'lerde yaygınlık kazanan “Guinea Domuzu” gibi seri film örnekleri, özgün yaklaşımlar geliştirmiştir. Bu yapımlar, yoğun şiddet, öfke, intikam, cinsellik ve kan unsurlarını çarpıcı bir görsellikle sunarak dikkat çekmiştir. Aynı süreçte, belirli önemli Japon filmlerinde şiddet öğelerinin azalması karakteristik bir nitelik olarak belirginleşmiştir. 1980'lerin ikinci yarısından itibaren büyük yapım şirketlerinin filmleri, anlatı kaynağı olarak büyük ölçüde manga (çizgi roman) eserlerine dayanmıştır. Doğaüstü varlık temalı filmler, İkinci Dünya Savaşı sonrasında da Japon sinemasında yaygın biçimde varlıklarını sürdürmüştür (McRoy, 2007, s.111).

1990'lı yıllarda, Japon korku sinemasının J-horror alt türü küresel düzeyde yaygınlık kazanmıştır. Japon korku filmleri, batı kültür dünyasında da yüksek ilgi görmüştür. Japon korku sinemasının önde gelen yönetmenleri arasında *Takashi Miike*, *Kiyoshi Kurosawa* ve *Hideo Nakata* gibi isimler yer almaktadır. J-horror alt türünün en tanınmış örnekleri arasında 1998 yılında *Hideo Nakata*'nın yönettiği “Ringu” (Ring, Halka) ve *Takashi Shimizu*'nun yönettiği “Ju-On: The Grudge” (Garez) gibi filmler bulunmaktadır. Bu tür filmlerde genellikle, bir kadın hayaletinin takip ettiği kişiler hakkında tekinsiz öyküler anlatılmaktadır. Japon korku filmlerinde, aynı zamanda, ağır hareket eden, yüz hatları belirsiz, uzun saçlı hayaletler gibi ürkütücü karakterler kullanılmaktadır. Bu karakterler, insanları izlemekte ve onlara zarar vermektedir.

“Ringu” filmi, Japon korku sinemasının birçok belirleyici özelliğini taşımaktadır: yalın görsel üslup, gerilimli atmosfer ve gerçeküstü öğeler gibi. “Ringu”, özellikle 2002 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde yeniden çekilerek, Hollywood yapımları arasında da önemli bir başarı elde etmiştir. Japon korku filmlerinin Batı kültüründe bu denli yaygınlık kazanmasının nedenlerinden biri, korku ve gerilim anlatısında kullanılan farklı estetik yaklaşımlardır. Batı kültüründe korku filmleri genellikle şiddet, kan ve vahşet öğelerine dayanırken; Japon korku filmleri daha dingin, sessiz ve psikolojik bir yaklaşım sergilemektedir. “Ju-on: The Grudge” ve “Dark Water” (Karanlık Sular) gibi diğer Japon korku filmleri de uluslararası düzeyde tanınırlık kazanmıştır.

“Ju-on: The Grudge”, 2002 yılında Japon yönetmen *Takashi Shimizu* tarafından yazılıp yönetilen bir korku filmidir. Film, Japon korku sinemasının en önemli örneklerinden biri olarak değerlendirilmekte ve özellikle yarattığı atmosfer, anlatım biçimi ve korku unsurlarıyla dikkat çekmektedir. “Ju-on” serisinin ilk filmi olan bu yapım, sonraki

süreçte çok sayıda devam filmi, bir Amerikan uyarlaması ve çeşitli yan anlatılarla kapsamlı bir evren oluşturmuştur. (Bkz. Görsel 2.64).

Görsel 2.64 Takashi Shimizu “*Ju-on: The Grudge (Garez)*” Film Afişi ve Filmden Görsel.



Kaynak: (http- 87-88)

Filmin öyküsü, bir konutta meydana gelen trajik bir olayla gelişmektedir. Bir kadının, eşi tarafından öldürülmesi ve ardından mekândaki ruhların öç almak için ortaya çıkmasıyla başlayan olaylar dizisi, farklı karakterlerin deneyimleri aracılığıyla aktarılmaktadır. “Ju-on”, yaşamına son verilen kadının ruhunun ve onun öfkesinin, konutta yaşayan veya bu mekânla ilişkili olan kişilere musallat olması konusunu işlemektedir. Anlatı, farklı zaman dilimleri arasında geçişler yapan, çok katmanlı bir yapıyla ilerlemektedir.

Filmde kullanılan korku öğeleri, ağırlıklı olarak psikolojik ve atmosferik niteliktedir. Şiddet içeren görüntüler yerine, gerilimi yükselten ve izleyicinin merakını canlı tutan bir yaklaşım benimsenmiştir. Örneğin, ruhun belirişi sırasında kullanılan ses düzenlemeleri ve ani görsel geçişler, korku atmosferini yoğunlaştırmaktadır. Filmdeki doğaüstü varlık, geçmişte yaşanan bir haksızlığın ve acının yansıması olarak işlenmektedir. Bu bağlamda, ruhlar dünyası, Japon kültürel belleğindeki inanç ve geleneklerle de ilişkilendirilmektedir. Film, öfke, intikam ve trajedi gibi evrensel temalar etrafında şekillenirken, aynı zamanda Japon toplumunun ruhsal ve kültürel dinamiklerini de yansıtmaktadır.

Bu filmler, izleyicilerde, korku ve gerilim hissi yaratmak için ince ayrıntılara, özellikle de filmdeki sessizliğe dikkat etmiştir. Japon korku sinemasında sonraki yıllarda, *J-horror* alt türü yavaş yavaş gerilemiştir.

1990’lı yıllarda Japon yönetmenler, korku filmlerinde kültürel unsurları yoğun bir şekilde kullanmaya başladılar. Bu dönemde Japon korku filmleri “bağımsız oyuncu” olarak öne

çıktı. Artık korku, eski “peri hikâyelerini” içermiyordu. 1990’lı yıllarda korku, ruhsal deneyimlerin temel bir yönü haline geldi. Bu süreçte *Shinya Tsukamoto*, *Kyoshi Kurosawa*, *Sogo Ishii*, *Hideo Nakata*, *Takashi Miike* gibi Japon yönetmenler, yeni neslin dünya görüşünü ve anlayışını ifade edebilmek amacıyla filmlerinde ironik anlatım tarzlarını benimsediler. Bu yönetmenlerin “korku dili” böylece çeviride kaybolmuş oldu (Jay McRoy, s.6).

Japon korku filmleri kültürel etkileri nedeniyle de önemlidir ve Japon kültürü ve toplumundaki korkuların ve kaygıların bir yansıması olarak görülmektedir. Özellikle, 1990’ların başında Japonya’da yaşanan ekonomik kriz döneminde, Japon korku filmlerinde yoksulluk, işsizlik ve sosyal yabancılaşma gibi konular sıkça işlenmiştir. Ayrıca, Japon kültüründe yaygın olan ölüm, hayaletler ve öteki dünya inançları da bu filmlerde önemli bir yer tutmaktadır. Son yıllarda, Japon korku sineması, daha farklı türlerle de karşılaşmıştır. Örneğin, *Kiyoshi Kurosawa*’nın yönettiği “*Cure*”, polisiye türüne yakın bir korku filmidir ve “*Battle Royale*” gibi aksiyon-gerilim filmleri de popüler hale gelmiştir.

Japon sinemasının önde gelen yönetmenlerinden *Takashi Miike*, korku türünde gösterdiği ustalığa rağmen, sinematik anlatının neredeyse tüm alanlarında eserler üretmiştir. *Miike*’nin korku anlayışı, temel olarak insan doğasının karanlık yönlerini incelemeye dayanmaktadır. *Miike*, filmlerinde doğaüstü unsurları kullanmak yerine, insan psikolojisinin çatışmalarını ve patolojik özelliklerini vurgulayarak gerilim yaratmayı tercih etmiştir. Filmleri arasında “*Full Metal Yakuza*”, “*Çin’in Kuş İnsanları*”, “*Kayıp Ruhların Şehri*”, “*Katil Ichi*”, “*Katakurilerin Mutluluğu*”, “*Ölü ya da Diri Üçlemesi*” ve “*Izo: Kaosu Mataha Fujori no Kijin*” gibi yapımlar yer almaktadır (Powell, 2005, s.119).

Sion Sono ve *Shinya Tsukamoto* gibi yönetmenler, korku ve deneysel sinema arasında kuramsal bir bağlantı kurarak, gerçekliğin sorgulanabilirliğini ve kimliğin akışkan yapısını vurgulamaktadır. Bu yaklaşım sonucunda Japon korku sineması, salt korku duygusu uyandırmaktan öte, izleyiciyi derin psikolojik ve felsefi sorgulama süreçlerine davet etmektedir. *Sion Sono*’nun yönettiği “*Tag*” (2015), gerçeklik algısı, kadercilik ve kimlik sorunsalını ele alan gerçeküstü bir Japon korku-gerilim filmidir. Eser, korku unsurlarını, feminist alt metni ve düşsel anlatım biçimiyle dikkat çekmektedir (Bkz. Görsel 2.65).

Görsel 2.65 “Tag” (2015)



Kaynak: (http-89)

Filmin merkezindeki karakter *Mitsuko*, bir okul gezisi esnasında meydana gelen doğaüstü bir olay sonucu arkadaşlarını kaybeder. Kendisi hayatta kalmasına karşın, sürekli bir kaçış içinde kalır. Bu süreçte, farklı gerçeklik düzlemlerinde ve kimliklerde uyanmaya başlar: Bir an öğrenci, bir sonraki anda gelin adayı veya atlet olarak farklı yaşamlarda varlık gösterir. Bu gerçeklik düzlemleri arasındaki geçişlerde *Mitsuko*, sürekli tehdit altında kalır ve başına gelen olayların nedenselliğini anlamaya çalışmıştır. Gerçeklik algısı giderek daha tekinsiz bir yapıya bürünür ve *Mitsuko*'nun varoluşsal durumunu çevreleyen gizler aşamalı olarak açığa çıkmıştır.

Mitsuko'nun sürekli dönüşen kimlikleri, öznenin ontolojik statüsünü ve gerçekliğin epistemolojik güvenilirliğini sorgulayan bir anlatı yapısı oluşturur. Film, toplumsal cinsiyet ilişkilerindeki iktidar yapıları, ataerkil toplumun normatif baskıları ve “kadınlık” kavramının toplumsal inşası gibi tematik unsurlara eleştirel bir yaklaşım getirmektedir.

Japon korku sinemasının etkisi, küresel sinema tarihi bağlamındaki yansımalarının ötesinde, disiplinlerarası alanlarda da gözlemlenebilmektedir. Japon korku sinemasından ilham alan dijital oyunlar, çizgi romanlar ve televizyon dizileri, uluslararası düzeyde etki alanı oluşturmuştur. Japon korku sinemasının biçimsel ve teknik özellikleri, sinematik anlatının diğer türleri üzerinde de dönüştürücü bir etki yaratmıştır.

2.5.2 Japon korku sinemasında kullanılan temel unsurlar

2.5.2.1 Hayaletler

Hayaletler, küresel kültür tarihinde derin köklere sahip olan ve farklı kültürlerde çeşitli biçimlerde betimlenen doğaüstü varlıklardır. Hayaletler, genel anlamda yaşamını yitiren bir insanın ruhunun, ölümü sonrasında dünyaya geri dönmesi veya öldüğü mekânda varlığını sürdürmesi şeklinde kavramsallaştırılır. Japon kültürel geleneğinde hayalet kavramı, kapsamlı bir tarihsel arka plana sahiptir. Japon mitolojik anlatılarında ve halk kültüründe hayaletler, “yurei” veya “bakemono” olarak adlandırılmaktadır. “Yurei” yaşamını yitiren bir bireyin ruhunu ifade ederken, “bakemono” ise doğaüstü varlıkları veya biçim değiştiren yaratıkları tanımlamaktadır.

Japon korku sinemasında ele alınan hayaletler, çoğunlukla bir insanın ani ve şiddet içeren ölümü sonucunda ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda ölüm olgusu, yaşamdan kopuş değil, tersine maddi dünyadan ayrılamamanın bir tezahürü olarak yorumlanmaktadır. Ölülerin kültürel ritüellere uygun biçimde defnedilmemesi, hayaletlerin maddi dünyadan ayrılamamasına neden olabilmektedir. İntikam izleği, hayalet temalı filmlerin temel unsurlarından biridir. Japon korku filmlerinde hayalet anlatısı işlendiğinde, genellikle kadın karakterlere özel bir vurgu yapılmaktadır. Kadınlar, belirli bir “korku” nesnesine dönüştürülerek, geleneksel Japon toplumunda kadının ikincil konumu temsil edilmektedir. Bu yapıtlarda kadın karakterler yanıltıcı manipülasyonlara maruz bırakılmaktadır. Bununla birlikte, erkek hayaletlerin de konu edildiği korku filmleri bulunmaktadır. Erkek hayaletler, genellikle savaş alanlarının unutulmayan (mitsel) savaşçıları olarak betimlenmektedir. Filmlerde beyaz giysiler andıran uzun kimono benzeri kıyafetler giyen hayaletler (çoğunlukla kadın figürleri), solgun yüz ifadeleri ve uzun siyah saçlarıyla dehşet duygusunu yoğunlaştırmaktadır. Günümüz inanışlarına göre, hayaletlerin kol ve bacaklarının bulunmadığı varsayılmaktadır (Gürkan, 2009, s.18).

Japon hayalet anlatılarındaki öç alma güdüsü, Japon kültürel belleğindeki hayalet kavrayışının temel bir bileşenidir. Yaşamını yitiren ya da öldürülen kişinin ruhunun, ölümünden sorumlu tutulan bireylere yönelik öç alma isteği, Japon hayalet öykülerinde işlenen bir izlek olarak öne çıkmaktadır. Bu tema, Japon kültürel bağlamında adaletin sağlanamaması ya da haksızlıkların telafisi olarak değerlendirilmektedir.

Japon korku sinemasındaki hayalet anlatıları, genellikle insanların geçmişteki eylemleri ya da yanlışları nedeniyle hayaletlerle karşılaşması üzerine kurgulanmaktadır. Bu öykülerde, hayaletler insanların vicdani yargılarına ya da suçluluk duygularına temas ederek, onları korkutmakta ya da cezalandırmaktadır.

Japon korku sinemasında “hayalet” temalı filmler denildiğinde, öncelikli olarak akla gelen yapıtlar arasında; *Nobuo Nakagawa*’nın “Kasane Bataklığı’nın Hayaletleri” (The Ghosts of Kasane Swamp) ve “Yotsuya’nın Hayalet Hikâyeleri” (The Ghost Story of Yotsuya), *Masaki Kobayashi*’nin “Kwaidan”, *Kiyoshi Kurosawa*’nın “Seance” ve “Nabız” (Pulse), *Hideo Nakata*’nın “Halka” (Ringu), “Karanlık Sular” (Dark Water) ve “Garez” (The Grudge), *Takashi Shimizu*’nun “Cevapsız Çağrı” (One Missed Call) gibi yapımlar yer almaktadır. Bu filmler, Japon korku geleneğinde temel olarak hayalet figürlerine dayalı biçimde üretilmiş önemli örneklerdir (McRoy, s.124).

2.5.2.2 Şeytanlar

Şeytani varlıklar, dünya kültürlerinde korku ve doğaüstü inanç sistemlerinin temel unsurlarından biridir. Bu varlıklar, geleneksel anlatılarda insanları olumsuz davranışlara yönlendirme, günaha teşvik etme ve kötücül amaçları gerçekleştirme işlevleriyle tanımlanmaktadır. Şeytani figürler, karanlık güçlerin simgesel temsilcileri olarak değerlendirilmekte ve korku sinemasında yaygın biçimde kullanılmaktadır.

Japon korku sineması, İslam ve Hristiyanlık geleneklerindeki gibi doğrudan şeytani varlıklara odaklanmamaktadır. Bununla birlikte, Japon inanç dizgelerinde de karanlık ruhsal varlıklar mevcuttur. Japon kültürel geleneğinde şeytani varlıklar, “oni” olarak adlandırılmakta ve insanlar için tehdit oluşturan, kötü niyetli doğaüstü yaratıklar olarak betimlenmelidir. Bu varlıkların çeşitli türleri bulunmaktadır ve her biri farklı özellikler taşımaktadır. Şintoizm inanç sisteminde, kötü ruhsal varlıklar arasında “oni” ve “yōkai” öne çıkmaktadır. “Oni”, güçlü ve ürkütücü bir görünüme sahip, boynuzları, kılları ve sivri dişleri olan büyük şeytani varlıklar olarak betimlenmiştir. “Yōkai”ler ise, doğaüstü yaratıklar olup insana benzeyen ancak hayvan veya canavar niteliklerine sahip varlıklardır. Japon korku sinemasında, doğaüstü varlıklar karanlık ve gizemli bir yaklaşımla ele alınmıştır.

Batı kültür geleneğindeki şeytani varlıklar, korkunun simgesel temsilcileridir. Bu tür yapıtlarda şeytanlar, izleyicide korku duygusu uyandırmak amacıyla kullanılmaktadır. Şeytanlar, çoğunlukla yamyamca davranışlar sergileyen yaratıklar, insanları denetim

altına alan ya da kötü niyetli varlıklar olarak sunulmaktadır. Bu varlıklar, karanlık ve gizemli ortamlarda veya cehennem olarak adlandırılan mekânlarda yaşamakta ve insanların yaşamlarını tahrip etmek için çeşitli girişimlerde bulunmaktadır. Japon korku sinemasında ise şeytani varlıklar, iki farklı biçimde sunulmaktadır: insan formunda ve canavar görünümünde. İnsan formundaki şeytanlar, sıradan bireyler gibi görünmekte ancak kötücül niyetlere ve olağanüstü güçlere sahiptir. Bu tür şeytani varlıklar, insanları yönlendirerek psikolojik baskı oluşturmakta ve onları intihara veya cinayete sürüklemektedir. Örneğin, *Kiyoshi Kurosawa*'nın 2001 yapımı "Pulse" filminde, internet aracılığıyla bir şeytani varlığın insanlar üzerindeki etkileri anlatılmaktadır. Şeytani güç, internete erişen bireylerin zihinlerini etkileyerek, onları ölüme yönlendirmektedir.

Canavar formundaki şeytani varlıklar ise, Japon halk anlatılarından esinlenerek yaratılmış, fantastik ve canavarımsı bir görünüme sahiptir. Bu tür şeytanlar, yırtıcı, kötücül ve dehşet verici bir dış görünüm sergilemektedir. Örneğin, 2001 yapımı "Onibaba" filminde, şeytani varlıklar, bir ormanda yaşayan yaratıklar olarak betimlenmiş ve insanlara saldırmaktadır. 2004 yapımı "The Grudge" filminde ise, bir evde hayalet olarak varlığını sürdüren ve insanları öldüren bir şeytani varlık anlatılmaktadır. Bu şeytani güç, saçları yüzünü kapatan ve sırtında bir çocuk taşıyan kadın biçiminde tasvir edilmiştir.

Japon korku sinemasında şeytani varlıklar, esrarengiz ve kavranması güç karakterler olarak sunulmaktadır. Bu özellik, onların izleyicinin zihninde daha ürkütücü bir etki yaratmasına neden olmaktadır. Ayrıca, belirli filmlerde şeytani varlıklar, insanların inanç sistemlerinden, kültürel özelliklerinden ve yaşam biçimlerinden etkilenmiş olarak resmedilmektedir. Bu durum Japon korku sinemasında şeytani varlıkların çok boyutlu bir karaktere sahip olduğunu göstermektedir. Bu yapıtlarda, şeytani güçler korkunun sembolik temsilcileri olarak işlev görmek ve izleyicilerin kendi içsel korkularıyla yüzleşmelerini sağlamaktadır.

2.5.2.3 Lanetler ve ölü ruhları

Japon korku sinemasında lanetler ve ölü ruhları, tekrarlayan ve merkezi bir tema olarak belirgin biçimde ön plana çıkmaktadır. Lanetler, genellikle belirli bir nesne veya mekânla ilişkilendirilerek tasvir edilmekte ve bu nesne ya da mekânla etkileşime giren bireylerin talihsiz yazgılarını şekillendirmektedir. Bu lanet kavramı, Japon kültürel geleneğinde köklü bir inanç ögesi olarak yer almakta ve korku sinemasına da kaynak oluşturmaktadır. Japon korku sinemasındaki lanetler çoğunlukla geçmişte gerçekleşen travmatik bir olayın sonucu olarak betimlenmiştir. Bu olay, tipik olarak bir cinayet ya da intihar gibi şiddet içeren bir durumdan kaynaklanmaktadır. Sonrasında ise lanetin etkisi, söz konusu olayın izleriyle belirli bir nesneye ya da mekâna bağlanmaktadır.

Filmlerde, lanetlenmiş bir nesnenin ya da uygun şekilde defnedilmemiş ölümlerin öç alma öyküleri biçiminde sunulmaktadır. Lanetli nesne, tarihi bir eşya ya da konutun kendisi olabilmektedir. Nesnenin sahibi ya da bu nesneyle temas eden kişi, laneti harekete geçirmekte ve lanetin etkileri belirmeye başlamaktadır. Bu etkiler arasında, ürkütücü görüntüler, olağandışı sesler, felaketler ve ölümler yer almaktadır.

Ölü ruhlarının intikam anlatıları ise geçmişte maruz kalınan adaletsizliklerin karşılığını almak isteyen ölümlerin öykülerini konu edinmektedir. Örneğin, “Ju-on” filminde, lanetli bir konutun çevresinde gelişen tekinsiz olaylar aktarılmaktadır. Bu konut, önceki sakinlerinin uğursuz yazgısını etkilemiş ve sonrasında yeni sakinleri de benzer bir kaderi paylaşmaya başlamıştır.

Ölü ruhlarını merkeze alan korku filmleri, özellikle yaşamına son vermiş ya da trajik biçimde ölmüş karakterleri içermektedir. Bu karakterler, bir öç alma güdüsüyle ya da geçmişteki eylemlerinin bedelini ödetmek için yaşama geri dönmektedir. Japon korku sinemasında lanetler ve ölü ruhları temasını işleyen çok sayıda önemli yapıt bulunmaktadır. Örneğin, *Hideo Nakata*’nın yönetmenliğini üstlendiği “Halka” (Ringu, The Ring, 1998) filminde, lanetli bir video kasetini izleyenler, yedi gün sonra ölüme mahkûm edilmektedir. Filmin antagonist karakteri *Sadako* ise, bir eğitimci tarafından bir kuyuya atılarak öldürülmüştür ve intikam almak amacıyla geri dönmüştür.

Lanetler ve ölü ruhları içeren korku filmleri, karanlık ve gizemli bir atmosfer oluşturarak izleyicileri filmin içerisine çekmektedir. Filmler, özellikle Japon kültürüne ait inanışlara dayandıkları için, Japon korku sinemasının karakteristik özelliklerinden biri haline gelmiştir. (Bkz. Görsel 2.66).

Görsel 2.66 *Hideo Nakata “Ringu, “Halka, The Ring, 1994”*



Kaynak: (http-90)

2.5.3 Japon korku sinemasında işlenen toplumsal ve kültürel konular

Japon korku sineması, özellikle modernleşme ve teknolojinin birey üzerindeki etkilerini sorgularken, geleneksel değerlerle çağdaş yaşam arasındaki çatışmayı da gözler önüne sermektedir. Ayrıca, savaş sonrası kuşağın yaşadığı kolektif travma ve toplumda kadının rolü gibi temalar da sıkça işlenerek kültürel kimliğin sorgulandığı bir zemin yaratılmaktadır. Japon korku sineması, Japonya’nın toplumsal ve kültürel yapısına odaklanarak, insanlar arasındaki ilişkileri, aile yapısı, toplumsal baskılar, savaş ve travma gibi konuları ele almıştır.

2.5.3.1 Aile yapısı

Japonya’da aile kavramı, toplumsal değerler dizgesinde öncelikli bir konum işgal etmektedir. Japon korku sineması, toplumsal ve kültürel konulara yönelik ilgisini, aile yapısı bağlamında da belirgin biçimde sergilemektedir. Japon aile kurumu, Batı kültüründeki aile modelinden önemli ölçüde farklılaşmakta ve geleneksel Japon değerler sistemine dayanmaktadır. Çok yönlü olarak değerlendirildiğinde, aile kavramı Japonya’da toplumsal yapının genel karakteristiğini yansıtmaktadır. Japonya’da “mahremiyet” anlayışı, Batı dünyasındaki yaklaşımdan belirgin biçimde ayrılmaktadır. Japon kültürü, tarihsel perspektifte iç mekân yüzeylerinde açık tonlu ahşap ve kâğıt malzemelerin kullanıldığı geleneksel mimari tarzla biçimlenmiştir (Drazen, 2003, s.28). Bu mimari oluşumlar, Batı’da yaygın kullanılan sağlam duvarlar ve kapılar yerine daha geçirgen bir niteliğe sahiptir. Bu durum, yaşam alanlarında daha fazla açıklık ve görünürlük sağlamaktadır. Japon toplumu, geleneksel konutlarda yaşarken komşularıyla daha yakın bir etkileşim içerisinde olmuştur. Duvar yapılarının ince olması ve kimi zaman yarı saydam nitelik taşıması, komşular arasında daha içten bir iletişim ortamı

oluşturmuştur. Aynı zamanda, aile bireyleri arasındaki etkileşimi de güçlendirebilmektedir. Bu nedenle, Japon kültüründe tam anlamıyla bir mahremiyet duygusu gelişmemiştir.

Japon kültürel geleneğinde bireyin kimliği, özerk bir benlik anlayışından ziyade, bir topluluk veya grubun parçası olmaktan kaynaklanmaktadır. Bu yaklaşım, bireylerin çoğunlukla aileleri, çalışma arkadaşları veya diğer sosyal gruplarla güçlü bağlar kurmasına yol açmaktadır. Bu bağlantılar, bireyin kendisini tanımlamasında ve toplumsal ilişkilerde mahremiyet sınırlarının belirlenmesinde önemli bir işlev üstlenmektedir (Drazen, 2003, s.28). Japon aile yapılanmasında, bireysel özgürlük anlayışı, ailenin ortak çıkarlarının önüne geçmemektedir. Aile kurumu, bireylerin fedakârlılığıyla varlığını sürdüren bir yapı olarak değerlendirilmektedir.

Aile kurumu, Japon kültürel belleğinde merkezi bir öneme sahiptir ve Japon korku filmlerinde, aile bireyleri arasındaki ilişki dinamikleri çoğunlukla tekinsiz bir perspektifle işlenmektedir. Japon korku sinemasında orta sınıf aile ortamı, zengin bir tematik kaynak olarak belirginleşmektedir. Örneğin, “Ju-on: The Grudge” (Garez) film serisinde, aile üyeleri arasındaki ilişkiler son derece karmaşık bir görünüm sergilemekte ve ailenin yaşadığı konuta musallat olan lanetli ruhlar, bu ilişkileri daha da sorunlu hale getirmektedir. Bir diğer örnek olarak, “Dark Water” filmi verilebilir. Bu yapıtta, ayrılmış bir anne ve küçük kızı arasındaki ilişki ele alınmaktadır. Anne, kızını koruma çabası göstermesine karşın, bu sorumluluğu tam anlamıyla yerine getirememektedir. Filmde, anne-kız ilişkisi etkileyici bir biçimde işlenmekte ve ailenin içinde bulunduğu güç koşullar gösterilmektedir.

2.5.3.2 Toplumsal baskı

Japon toplumu, geleneksel değerleri koruyan ve bireysellikten ziyade topluluk bilincini öne çıkaran bir yapıya sahiptir. Bu toplumsal özellik nedeniyle, bazı bireyler toplumsal baskılar sonucunda ciddi sıkıntılarla karşılaşmaktadır. “Ringu” (Halka, The Ring) filminde, ana karakterin toplum tarafından dışlanması ve hakkında yayılan söylentiler, karakterin yalnızlaşmasına ve nihayetinde trajik bir duruma sürüklenmesine neden olmaktadır. Benzer şekilde, “Audition” filminde ana karakterin toplumsal beklentiler doğrultusunda iş bulma baskısı altında kalması, kendisini tehlikeli bir durumun içerisinde bulmasıyla sonuçlanmaktadır. Bu filmler, toplumsal baskıların bireyler üzerindeki etkilerini ve sonuçlarını etkileyici bir biçimde tasvir etmektedir.

Japonya, geleneksel değerlerini korumakla birlikte, modern bir toplum olma özelliğini de taşımaktadır. Bu ikilik, bazı bireylerde geleneksel ve modern değerler arasında bir çatışmaya yol açabilmektedir. “Kairo” (Pulse) filminde, modern teknolojinin doğaüstü bir varlık tarafından istila edilmesi ve insanların sanal dünya aracılığıyla lanetli bir boyuta çekilmesi, geleneksel Japon değerleri ile modern dünya arasındaki çatışmanın simgesel bir yansımasıdır. “Kwaidan” filmi de geleneksel Japon anlatılarını ele alarak, geleneksel kültür ile modern dünya arasındaki gerilimleri yansıtmaktadır. Filmdeki bazı karakterler çağdaş topluma entegre olmaya çalışırken, diğerleri geleneksel kültürel değerlere bağlılıklarını sürdürme çabasındadır.

2.5.3.3 Savaş ve travma

Japon korku sineması, tarihsel perspektiften bakıldığında, ülkenin geçmişte yaşadığı savaşlar ve travmatik deneyimler gibi konulara odaklanmaktadır. Japon toplumu, 20. yüzyılda meydana gelen savaşlarda büyük kayıplar yaşamış ve bu durum, Japon kültürünü derinden etkilemiştir. Savaş deneyimleri, Japon korku filmlerinde doğaüstü unsurlarla harmanlanarak, izleyicilerin korkularına hitap eden bir anlatı geleneği oluşturmuştur. Çok sayıda Japon korku filmi, savaşların neden olduğu travmaları ve sonuçlarını derinlemesine incelemiştir. Bu filmlerde, savaşın bireylerin yaşamları üzerindeki etkileri, geçmiş acıların yansımaları ve savaşın sonuçlarıyla mücadele eden insanların hikâyeleri ele alınmaktadır.

Bu eserler, savaşların neden olduğu travmaların bireylerin gündelik yaşamlarına nasıl yansıdığını ve zihinsel korkuları nasıl tetiklediğini analiz etmektedir. “Onibaba” adlı film, savaş sonrası dönemde yaşayan bir anne ve kızının hikâyesini anlatmaktadır. Filmde kadın karakter, kızıyla birlikte toplumdan izole bir bölgede yaşamaktadır. Anne, insanları öldürerek ve onların mallarını çalarak geçimlerini sağlamaktadır. Film, savaşın yol açtığı yıkımın bireylerin psikolojik durumlarını nasıl etkilediğini ve savaş sonrası dönemde hayatta kalabilmek için gerçekleştirdikleri eylemleri incelemektedir.

1945 yılında Hiroshima ve Nagasaki’de yaşanan nükleer felaketlerin ardından “Godzilla” ve “Tetsuo” gibi filmler üretilmiştir. Japon toplumu, teknoloji ve endüstri alanlarında ileri bir seviyeye ulaşmış olmasına rağmen, tarihsel süreçte çeşitli zorluklarla karşılaşmış ve bu deneyimlerini sanatsal üretimler aracılığıyla ifade etmiştir. Sanatçılar, sinema anlatım tekniklerini kullanarak yaşanmış olumsuz deneyimleri, teknoloji ve endüstrileşmeye yönelik ikircikli duygularını ve maddi dünyaya ilişkin

tutumlarını yansıtmışlardır. *Takashi Shimizu*, Kiyoshi Kurosawa'nın "Tedavi" (Cure), "Nabız" (Pulse) filmleri, *Hideo Nakata*'nın "Halka" ve *Takashi Miike*'nin "Cevapsız Çağrı" gibi yapımları, hem yönetmenlerin hem de Japon toplumunun teknolojiye ilişkin kaygılarını ve geleceğe yönelik endişelerini yansıtan başlıca korku filmleridir (McRoy, s.126).

Japon korku filmlerinde, savaş ve travma temaları, bu olayların neden olduğu acıların etkilerini göstererek, izleyicilerin zihinlerindeki korkulara hitap etmektedir. Japon korku sineması, sadece korku türü izleyicilerine hitap etmekle kalmamakta, aynı zamanda bireylerin yaşamlarındaki zorlukları, korkuları ve travmaları anlamlandırmalarına da katkı sağlamaktadır. Bu sinema geleneği, toplumsal korkuları işleyerek, dayanıklılık, kararlılık ve toplumsal bilinç gibi değerlerin güçlenmesini hedeflemektedir.

2.5.4 Japon korku sinemasının geleceği: yenilikler, trendler ve yönelimler

Japon korku sineması, zengin kültürel mirası, mistik unsurları ve etkileyici anlatılarıyla global ölçekte geniş bir izleyici kitlesine ulaşmıştır. Tarihsel süreçte bu tür, farklı dönemlerde çeşitli alt türler ve temalar üzerinden gelişim göstermiştir. Japon korku sinemasının geleceği, teknolojik gelişmeler ve sinematografik ilerlemelerle şekillenmiştir. Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojiler, izleyicilerin filmlere daha derin bir şekilde dâhil olmalarını sağlamıştır. Bu teknolojiler, seyircilerin filmdeki karakterlerin perspektifinden olayları deneyimlemelerine ve onların korkularını doğrudan yaşamalarına olanak tanıyan yeni boyutlar kazandırmıştır. Ayrıca, gelişmiş ses efektleri ve üst düzey sinematografik tekniklerle birleştirilerek, izleyicilere unutulmaz ve ürkütücü deneyimler sunmaktadır.

Japon korku sinemasının geleceği, yönetmenlerin özgün ve yenilikçi perspektifler geliştirmelerine bağlı olarak şekillenmiştir. Yeni nesil sinemacılar, geleneksel Japon korku temalarını çağdaş toplumun güncel sorunları ve kaygılarıyla sentezlemiştir. Örneğin, teknoloji bağımlılığı, yapay zekâ ve sosyal medya gibi güncel konular, korku sinemasında işlenen temalar haline gelmiştir. Yönetmenlerin çeşitli kültürel perspektiflerden beslenerek uluslararası izleyici kitlesine hitap etmeleri mümkün olmuştur.

Japon korku sineması, tarihsel olarak toplumsal ve psikolojik korkuları ele almıştır. Bu temaların işlenmesi, izleyicilerin duygusal bağ kurmalarını sağlamakta ve korku filmlerini sadece gerilim unsuru olmaktan çıkartarak daha derin bir deneyime

dönüştürmektedir. Gelecekte, bu türün daha da derinleşmesi ve toplumsal değişimlere yanıt vermesi beklenmektedir. Örneğin, modern toplumun yalnızlık sorunu, yaşlanmayla ilgili kaygılar ve ekonomik belirsizlikler gibi temalar filmlerde kullanılmıştır. Japon korku sinemasının geleceği, sürekli değişen dünya ve sinema endüstrisindeki yenilikler ve eğilimler doğrultusunda şekillenmektedir.

2.6 Japon Anime Sinemasında Korku

Japon anime sinemasında korku, görselliğin yanı sıra psikolojik gerilim, varoluşsal kaygılar ve ruhani öğelerle birleşen çok katmanlı bir anlatı sunmaktadır. Anime türü, animasyonun sağladığı ifade özgürlüğü sayesinde geleneksel korku kalıplarını aşarak hayal gücüne dayalı özgün dünyalar yaratma imkânı sağlamaktadır. Bu sayede Japon anime sineması, korkuyu hem estetik hem de düşünsel düzeyde işleyen özgün bir anlatı biçimi geliştirmiştir.

2.6.1 Japon anime sinemasındaki korkunun rolü ve önemi

Anime, kökeni Japonya'dan gelen ve çizgi romanlardan (*manga*) esinlenerek yapılan animasyon serileridir. Japon anime sinemasında korku, özellikle son yıllarda giderek popüler hale gelmiştir. Japon anime sineması, fantastik öğelerin kullanıldığı, doğaüstü, karanlık ve gotik atmosferlere sahip hikâyeleri konu edinmektedir. Bu anlatılar, yaratıklar, hayaletler, iblisler, cadılar ve diğer doğaüstü varlıkların etrafında şekillenmektedir. Filmlerde atmosferik anlatım, gerilim, gizem ve korku unsurları kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra, anime korku filmleri, psikolojik korku öğelerini de içermektedir. Karakterlerin iç dünyalarına ve korkularına odaklanırken, izleyiciyi de karakterlerin deneyimlediği korkulara dâhil etmektedir. *Hideaki Anno*'nun yönettiği “Neon Genesis Evangelion”, “Higurashi no Naku Koro ni” ve “Another” gibi yapımlar dikkat çekmektedir. “Neon Genesis Evangelion”, apokaliptik bir dünyada meydana gelen olayları konu alırken, “Higurashi no Naku Koro ni” ve “Another”, tuhaf ve gizemli olayların yaşandığı küçük kasabalarda geçen hikâyeleri anlatmaktadır. Diğer örnekler arasında “Ghost in the Shell”, “Vampire Hunter D”, “Parasyte” ve “Death Note” gibi filmler sayılabilir.

Anime’de doğa genellikle iki uçlu olarak tasvir edilmektedir; ancak aynı durum hem zevklerin hem de tehlikelerin mekânı olan şehir için de söylenebilir. “Ateşböceklerinin Mezarı” anime filminde doğa, hayati bir karakter olarak yer almaktadır. “Komşum Totoro”da yaşamın ilkel kaynağını ve “Prens Mononoke”de gizli tehlikeleri akla

getirmektedir. “Ateşböceklerinin Mezarı”ndaki bir sahnede seyirciye, Amerikan bombalarının dokunmadığı bir şehirde, ölüme mahkûm iki çocuğun mutlu günleri hatırlatılmaktadır (Drazen, 2003, s.185). Animelerde doğanın zorlayıcı ve tehditkâr yönleri fazlasıyla vurgulanmaktadır. Bu vurgu, çoğu zaman doğal felaketler, vahşi hayvanlar ya da doğaya özgü başka tehlikelerle temsil edilmektedir. Bu tür sahneler, izleyicilere doğanın güçlü ve kontrolsüz yanını hatırlatmaktadır.

Şehir de benzer bir şekilde tasvir edilmektedir. Şehirler, teknolojik gelişmeler, kültürel çeşitlilik ve fırsatlarla dolu birçok olumlu unsuru içermektedir. Ancak aynı zamanda, karmaşık ilişkiler, stres, yalnızlık ve insanlar tarafından betonlaşmış ormanlar gibi olumsuz yönler de gösterilmektedir. Şehir yaşamının hızı ve rekabeti, karakterleri zorlamakta ve psikolojik bir gerilim yaratmaktadır. Korku, bu iki tema arasında bir bağlantı noktası oluşturmaktadır. Örneğin, doğanın tehlikeleri veya şehirdeki izole edilmiş yaşam tarzları korkuyu içinde barındırmaktadır.

“Devil Hunter Yoko” serisinin ikincisi olan OAV anime serisi, bir inşaat ekibinin orman tapınağındaki mührü kırmasıyla başlamaktadır. Bu durum, Yoko ve Azusa karakterlerinin savaşıması gereken bazı iblisleri serbest bırakmaktadır. Hikâye, aslında doğanın bazı kısımlarına dokunulmaması gerektiğini fark ettirmektedir... Anime serisi, “insan ve makine” sorusunu da akla getirmektedir (Drazen, 2003, s.186). Bazı animelerde ise doğa intikamını almaktadır.

“Evangelion” ise, apokaliptik bir atmosferde geçen ve geleceğe dair derin bir bakış sunan anime serisidir. Hikâye, devasa biyomekanik varlıklar olan “mech”lerin, dünyayı tehdit eden gizemli yaratıklarla mücadelesini konu almaktadır. Bu çatışma, sadece fiziksel dünyayı değil, aynı zamanda karakterlerin zihinsel ve duygusal durumlarını da etkilemektedir. Kutup başlıklarının erimesiyle Japonya’nın neredeyse tamamı sular altında kalmaktadır (Drazen, 2003, s.187). Anime, çevresel sorunlara, teknolojik gelişmelere ve insan doğasının karmaşıklığına dair düşündürmektedir. “Evangelion”, izleyiciye bir çeşit distopik gelecek manzarası sunmakta ve insanlığın karşılaştığı potansiyel tehditleri sorgulatmaktadır.

Ortaçağ Japonya’sına bakıldığında ise *Hayao Miyazaki*’nin başyapıtı “Prenses Mononoke” (1997) dikkat çekmektedir. Animede *Leydi Eboshi* adındaki karakter, farklı türde bir savaş vurguncusudur. *Leydi Eboshi*, cüzamlılar için istihdam yaratmıştır ve onları devasa demir eritme tesislerinde çalıştırarak Japon toplumunun sıkıntılarını

ortaya koymuştur... Siyasi güç için yarışan savaş ağalarının hevesle satın aldığı silahlar ve mermiler üretilmektedir. *Eboshi*'nin bir savaş vurguncusu olması yeterince kötüdür ve bu süreçte Japonya'nın ekosistemi yok edilmektedir (Drazen, 2003, s.200).

Isao Takahata'nın yönettiği “Pompoko” (1994) filminde başlığa yansıyan “modern tanuki savaşı”, aslında insanlığa karşı bir mücadeleyi ima etmektedir. İnsanların ormanları kesmesi ve doğal yaşam alanlarını tahrip etmesi, tanukilerin yaşam alanlarını tehdit etmektedir. Film bu savaşı, doğa ve insan çatışması üzerinden ele almaktadır (Drazen, 2003, s.270). *Tanuki*'ler (Japon rakun köpeği), bu modern tehditlere karşı savaşıırken, hem geleneksel hem de fantastik yöntemlerle direnmekte, doğanın korunması için mücadele etmektedir. Film, insanın doğal çevre üzerindeki etkisini ve ekosistemin bu etkiden nasıl zarar gördüğünü güçlü bir şekilde vurgulamaktadır. Modernleşmenin ve şehirleşmenin çevreye verdiği zarar üzerine derin bir ekolojik mesaj vermektedir.

Japon korkusu, teknolojinin bilinmezliği ve insan doğasına yabancılaşma gibi temalar üzerine kuruludur. Özellikle modern dünyanın getirdiği teknolojik değişimler, bireyin geleneksel değerlerinden kopmasına ve varoluşsal bir dehşet duygusuna kapılmasına neden olmaktadır. Örneğin, *Katsuhiro Otomo*'nun yapımcılığını üstlendiği “Memories” (1995), üç farklı kısa hikâyeden oluşan bir bilim kurgu antolojisi filmidir. Her bölüm, insan zihninin derinliklerini, teknolojik ilerlemenin doğurduğu tehditleri ve bilinç ile gerçeklik arasındaki sınırları sorgulamaktadır.

Yönetmenliğini *Koji Morimoto*'nun gerçekleştirdiği ve senaryosunu *Satoshi Kon*'un yazdığı ilk hikâye olan “Magnetic Rose” (Manyetik Gül) bölümü, terk edilmiş bir uzay gemisinden gelen acil yardım sinyaline yanıt veren iki uzay hurda toplayıcısının hikâyesini anlatmaktadır. Geminin içine girdiklerinde, geçmişin anılarıyla yaşayan “Eva Friedel” adlı eski bir opera sanatçısının sanal dünyasına hapsolurlar. *Eva*'nın yapay zekâsı, ölen sevgilisi *Carlo*'yu geri getirmek için uzaylıları tuzağa düşürmekte ve anılar aracılığıyla onların zihinlerini manipüle etmektedir. Animede anıların insan psikolojisini nasıl şekillendirdiği, gerçek ile sanılar arasındaki belirsizlik ve yapay zekânın insan bilinci üzerindeki etkilerine değinilmektedir.

Animenin son bölümü olan “Cannon Fodder” (Top Yemi)'da ise distopik bir dünyada geçen, sürekli savaş halinde olan ve yalnızca büyük toplar üreterek savaşan bir toplumun hikâyesi anlatılmaktadır. Film, savaşın günlük bir rutine dönüştüğü,

çocukların bile savaş makinesinin bir parçası olarak yetiştirildiği, özgürlüklerin baskılandığı bir yönetim biçimini göstermektedir. Anime, savaş propagandasının etkileri, bireyselliğin yok oluşu ve militarizmin toplumu nasıl şekillendirdiğini vurgulamaktadır.

Japon anime korku filmleri, sıradışı karakter tasarımları, atmosferik müzikler ve gerilimli hikâyeleriyle bilinmektedir. Ayrıca, doğaüstü varlıkların kullanımı ve ruhlar, hayaletler ve *yōkai* gibi geleneksel Japon korku öğelerinin animelerde kolaylıkla yer bulabilmesi, Japon kültüründen esinlendiğini göstermektedir. Anime dünyası, korku türünde birçok başarılı yapıma ev sahipliği yapmaktadır.

2.6.2 Mitolojik hikâyelerin anime korku filmlerine yansımaları

Anime sineması, Japon kültürünün farklı yönlerini yansıtırken, mitolojiden de beslenmiştir. Japon mitolojisi, Yunan mitolojisi, Norse mitolojisi, Çin mitolojisi ve diğer pek çok kültüre ait mitler filmlere yansımıştır. Mitolojiler de, tanrılar, ruhlar ve yaratıklar gibi birçok farklı öğelere yer verilmiştir. Şintoizm, Japon mitolojisinin temelini oluşturmuş ve bu inanç sistemi, doğanın ve insanların ruhsal dünyalarıyla ilgili birçok ritüeli içermiştir. Anime ve manga dünyasında, bu ritüellerin yanı sıra, Japon tanrıları ve ruhları, efsanevi yaratıklar ve diğer mitolojik unsurlar da kendine yer bulmuştur. Bazı anime serileri doğrudan mitolojiye dayanırken, bazıları da mitolojik yansımaları hikâyelerine dahil etmiştir. Örneğin, “Naruto” serisi, Japon mitolojisinden esinlenen birçok karakter ve yaratık içerir. Ana karakter *Naruto*’nun ismi olan “Naruto” adlı küçük bir balık olan Japon sembolüne dayanır. Seri, Japon mitolojisi ile ilgili pek çok terimi ve kavramı kullanır. Örneğin, “Sharingan” adlı özel bir göz tekniği, Japon mitolojisindeki “Tengu” adlı bir iblisin gözlerine benzemektedir. Benzer şekilde, “Fate” serisi, Yunan mitolojisindeki tanrılar ve kahramanlar gibi birçok mitolojik figürü içermektedir. Örneğin, karakterlerin savaştığı “Kutsal Kase” adlı bir nesne, King Arthur efsanesiyle bağlantılıdır ve seride birçok efsanevi kahramanın ruhu da bu nesneyi kazanmak için savaşımıştır. Yunan mitolojisi anime ve manga dünyasında yaygın olarak kullanılan bir diğer mitolojik kaynaktır. Yunan mitolojisi, kahramanlar, tanrılar, yaratıklar ve diğer efsanelerle doludur. Bu mitolojik unsurların çoğu, anime ve manga dünyasında yeniden yorumlanıp ve kullanılmıştır. Örneğin, “Attack on Titan” serisi Yunan mitolojik yansımaları içerir. Özellikle, dev humanoid yaratıklar olan “Titanlar”, Yunan mitolojisindeki Titanlarla benzerlik gösterir. Ayrıca, Titanlar’ın açlıkla

beslendikleri ve insanları yemeye çalıştıkları konsepti, Antik Yunan’da popüler olan “Cronus” efsanesine dayanmaktadır. Bunlar sadece birkaç örnek olmakla birlikte, anime serilerinde mitolojik etkiler oldukça yaygın ve çeşitli şekillerdedir.

Norse mitolojisi anime ve manga dünyasında dikkat çeken bir mitoloji çeşididir. Bu mitoloji, İskandinavya kökenlidir ve *Odin*, *Thor*, *Loki* ve diğer tanrıları kapsar. Norse mitolojisi, anime ve manga dünyasında, dövüş sahneleri ve destansı hikâyelerde kullanılmıştır. Çin mitolojisinde ise ejderhalar, feng shui, yin ve yang gibi kavramlarla dikkat çekmiştir. Çin mitolojisi, anime ve manga dünyasında, doğaüstü güçleri ve diğer mistik unsurları içeren fantastik hikâyeler kullanılmıştır. Tüm bunların yanı sıra animeler, mitolojinin yanında farklı kültürlerin efsanelerine ve hikâyelerine de sıklıkla yer verilmiştir. Örneğin, Avrupa, Afrika, Latin Amerika ve diğer kültürlerin mitleri, anime ve manga dünyasında özgün ve yaratıcı bir şekilde yeniden yorumlanmıştır. Bu çeşitlilik, anime ve mangaların kültürel yelpazesini genişleterek, izleyicilere ve okuyuculara evrensel temalar ve hikâyeler sunmuştur.

2.6.3 Japon anime korku filmlerinin ele aldığı toplumsal sorunlar

Japon anime korku filmleri, yalnızca korku öğesini işlemekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal sorunları da derinlemesine ele almaktadır. Filmler, korkunç ve doğaüstü olayları kullanarak toplumun altında yatan endişelerini, tabularını ve çatışmalarını yansıtmaya yeteneğiyle dikkat çekmektedir. Toplumsal sınıf farklılıkları ve ekonomik eşitsizlik gibi temalar, anime korku filmlerinde sıkça ele alınmaktadır. İzleyiciyi hem gerilim dolu sahnelerle hem de toplumun bastırılmış duygularına götüren bu yapımlar, çoğu kez farkındalık yaratma amacı taşımaktadır.

Japon anime korku filmleri sıklıkla toplumsal sınıf farklılıklarını ve ekonomik eşitsizliği ele almaktadır. Özellikle “Parasyte: The Maxim” (2014) gibi yapımlar, yabancı varlıkların insanları ele geçirmesi metaforunu kullanarak sınıfsal ayrımlara vurgu yapmaktadır. Bu anime, uzaylı parazitlerin insanları kontrol etmesi ile alt sınıftan gelen bir genç olan *Shinichi*’nin mücadelesini paralel olarak ele almaktadır. Uzaylıların bireyleri ele geçirme süreci, toplumdaki güçlü ve zayıf arasındaki çatışmanın bir yansımasıdır. *Shinichi*’nin kendi kimliğiyle ve parazit Migi ile olan karmaşık ilişkisi, bireyin sistemle mücadelesini ve sınıfsal ayrımların etkilerini sembolize etmektedir.

Teknolojik ilerlemenin yol açtığı bir dünyada geçen filmler, modern toplumun bireyleri nasıl yalnızlaştırdığını ve insan ilişkilerinin nasıl etkilendiğini yansıtmaya amacı

taşımaktadır. Japonya'nın teknolojik ilerlemesi, birçok anime korku filminde merkezi bir rol oynamaktadır. "Serial Experiments Lain" (1998) gibi yapımlar, teknolojiyle birlikte artan yalnızlıkla mücadeleyi göstermektedir. Karakterler, dijital dünyada kaybolurken fiziksel dünyadan giderek daha da uzaklaşmaktadır. Film, modern toplumun bireyleri nasıl yalnızlaştırdığını ve insan ilişkilerinin nasıl etkilendiğini vurgulamıştır. Ayrıca, Japon anime korku filmleri, çevre sorunları ve insan faaliyetlerinin doğaya olan etkisi gibi küresel meselelere de dikkat çekmektedir. Yapımlar, insanların doğayı istismar etmesinin ve bu durum karşısında doğanın nasıl intikam alabileceğinin öğretici bir göstergesi olarak hizmet etmektedir. Örneğin, *Hayao Miyazaki*'nin "Princess Mononoke" (1997) gibi yapımlar, insanların doğaya verdiği zararı ve doğanın nasıl intikam aldığını anlatmaktadır. Bu tarz filmler, insanların çevre ile olan ilişkisindeki dengesizliği sorgulayarak toplumu düşündürmeyi amaçlamaktadır. Toplumsal baskılar ve bireylerin ifade özgürlüğü gibi konular da anime korku filmlerinde fazlasıyla işlenmektedir. Japon anime korku filmlerinin en bilinen örneği, *Satoshi Kon*'un yönettiği "Perfect Blue" ve *Takahiro Omori*'nin yönettiği "Hell Girl" gibi filmler yer almaktadır. "Hell Girl" filmi, bir internet sitesine girip "Cehennem Kızı" adlı bir varlığa düşmanlarını gönderen bir grup insanı konu almaktadır. Bu tür filmler, toplumsal normlara karşı gelen bireylerin ne tür zorluklarla karşılaştığını ve ifade özgürlüğünün önemini vurgulamaktadır. Tüm bu toplumsal temalar, Japon anime korku filmlerini sadece gerilim yaratan yapımların ötesine taşıyarak izleyicilere derinlemesine içgörüler sunmaktadır.

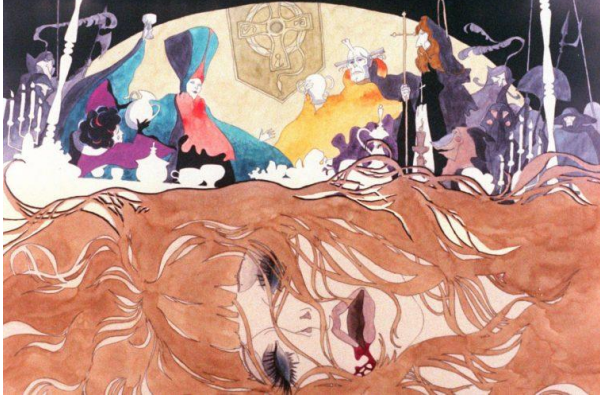
2.6.4 Japon anime sinemasında korkunun cinsiyet rolleri ve toplumsal konularla ilişkisi

Japon anime sineması, korku türünü işlerken yalnızca korkutucu sahnelerle yer vermez, aynı zamanda cinsiyet rolleri ve toplumsal meseleleri de sorgulamaktadır. Filmlerde, korku öğesi kullanarak cinsiyet normlarına ve toplumsal dinamiklere dair önemli mesajlar iletebilme yeteneğiyle öne çıkmaktadır. Japon anime korku filmlerinde cinsiyet rolleri ve toplumsal konular arasındaki ilişki oldukça zengin ve etkileyicidir. Animeler, geleneksel cinsiyet normlarını sorgulamakta ve cinsiyetler arası güç dinamiklerini gözler önüne sermektedir. Örneğin, "Attack on Titan" (2013) gibi yapımlarda kadın karakterler, sadece zayıf veya savunmasız olarak değil, aynı zamanda güçlü ve kararlı bireyler olarak tasvir edilmektedir. Bu tür anime filmleri, cinsiyetler arasındaki dengeyi

sağlamak ve toplumsal cinsiyet eşitsizliğine dikkat çekmek amacıyla cinsiyet rollerini farklı bir perspektiften ele almaktadır.

Toplumsal baskılar, cinsiyet rolleri ve ataerkil düzenin birey üzerindeki yıkıcı etkileriyle de derin bağlar kurmaktadır. “Belladonna of Sadness” (1973) filmi, bu temaları merkeze alarak, cinsiyetlendirilmiş şiddeti ve kadının toplum içindeki konumunu sorgulayan bir anlatı sunmaktadır. *Jules Michelet*’nin “La Sorcière” adlı eserinden ilhamla yaratılan “Belladonna of Sadness” (1973), köyün baronu tarafından tecavüze uğrayan *Jeanne*’in, şeytanla anlaşma yaparak intikam almasını konu edinmektedir. *Jean* ve *Jeanne* adlı genç bir çift, köyün baronuna bağlı olarak evlenmektedir. Ancak feodal geleneklere göre, baron ilk gece hakkını kullanarak *Jeanne*’e tecavüz etmektedir. Bu korkunç olayın ardından *Jeanne*, derin bir travma yaşamakta ve köy halkı tarafından dışlanmaktadır. Acı ve çaresizlik içinde şeytanî bir varlıkla bir anlaşma yapmaktadır. Bu varlık, *Jeanne*’e güç vaat etmekte ve zamanla onunla bütünleşerek onu güçlü bir kadına dönüştürmektedir. Film, cinsel şiddeti sorgulayan bir anlatı izlerken, başkahramanını salt bir istismar nesnesine indirgemekten kaçınmaktadır. Aksine, *Jeanne*’in anlatı boyunca güç kazanan bir figür haline gelmesini vurgulamaktadır. Filmde gösterilen tecavüz sahnesi, hem grafik hem de soyut bir biçimde sunulmaktadır. Düz siyah bir arka plan önünde, *Jeanne*’in çıplak beyaz bedeni bacaklarının arasından yırtılmakta; parlak kırmızı kan, bedeni arasındaki boşluğu doldururken, kırmızı yarasalar ekranı istila etmektedir. Sınırlı renk paleti, sahnenin vahşetini vurgulayan sert bir kontrast yaratmaktadır. Başka bir sahnede, *Jeanne*’in parçalanmış bedeni hareketsiz kalırken, gövdesinin içinde titreşen kırmızı bir kütle dikkat çekmektedir. Film, saldırıyı doğrudan göstermeyerek, baronun saldırısını çıkarımsal bir biçimde doğrulayan sekanslar arasında dolaylı bir anlatı kurmaktadır. Bu stilize yaklaşım, şiddeti birebir yeniden üretmek yerine, *Jeanne*’in içsel sıkıntısını sanatsal bir yorumla yansıtmaktadır. Film, saldırganları büyük ölçüde göz ardı ederken, *Jeanne*’in deneyimine odaklanarak, onun bir kurban olarak edilgenleşmesi yerine, içsel yolculuğunu ve dönüşümünü merkeze almaktadır (http-91). (Bkz. Görsel 2.67).

Görsel 2.67 “*Belladonna of Sadness*” (1973)



Kaynak: (http-92)

Animasyonun soyut doğası, şiddetin fiziksel tasvirinden çok duygusal etkisini vurgulamakta ve izleyicinin sahneyi bireysel algısına göre yorumlamasına olanak sağlamaktadır. Film, cinsel istismarı kınarken, *Jeanne*’in nihai zaferini tarihsel bağlamda ele alarak ona onurunu geri kazandırmaktadır. “*Belladonna of Sadness*”, erotik ve tartışmalı imgelerine rağmen, cinsel saldırının temsiline sanatsal bir yorum getirmekte ve kahramanının anlatı yolculuğunu bir mağduriyetten ziyade güçlenme hikâyesine dönüştürmektedir. Cinsel şiddet, ataerkil baskı ve toplumun dışladığı kadın figürünün trajik dönüşümü ile aynı zamanda Japon korku sinemasının temel unsurlarını da barındırmaktadır. Filmde *Jeanne*, yaşadığı travma sonrası doğaüstü bir güçle bağ kurarak intikam arayışına girmektedir. Bu durum aslında toplumsal adaletsizlik karşısında bastırılmış öfkenin bir yansımasıdır. Japon korkusunda intikamcı ruhlar, toplumun reddettiği ve zalimce cezalandırdığı bireylerin dönüşümü olarak karşımıza çıkmaktadır.

Jeanne’in şeytani bir varlıkla güç kazanarak feodal düzenin karşısına çıkması, klasik Japon hayalet hikâyelerinde (*kaidan*) görülen motiflerle örtüşmektedir. Japon korku sinemasında, korkunun kaynağı çoğu zaman fiziksel varlıklardan ziyade, bireyin ruhunda derin izler bırakan geçmiş olaylardır. “*Belladonna of Sadness*”, korkunun yalnızca fiziksel tehditlerle değil, toplumsal normlarla ve kadın bedenine yönelik sistematik baskılarla nasıl ilişkili olduğunu, geleneksel kadın rollerinin reddi ve bastırılan öfkenin açığa çıkmasını göstermektedir.

Toplumsal konular Japon anime korku filmlerinin tematik çerçevesinde önemli bir yer tutmaktadır. Özellikle son dönemlerde gençlik filmleri, ergenlik çağındaki karakterlerin kimlik arayışlarını ve toplumsal baskılara karşı duruşlarını ele almaktadır. Bu tür

filmler, gençlerin toplumun normlarına karşı gelme cesaretini ve özgünlüğünü vurgulamaktadır. Aynı zamanda, toplumsal dışlanma, zorbalık ve ayrımcılık gibi sorunlar da anime korku filmlerinde sıkça ele alınmaktadır. Örneğin, “Tokyo Ghoul” (2014) anime serisi, toplumun dışındakilere nasıl davrandığını ve toplumsal normların bireylerin kimliklerini bastırma etkisini gözler önüne sermektedir. Aynı zamanda, gençlik filmleri, ergenlerin kimlik arayışlarına ve toplumsal normlara karşı gelme çabalarına odaklanarak, genç izleyicilere güçlü mesajlar ileterek rehberlik etmekte ve zorlu dönemde nasıl başa çıkabileceklerini göstermektedir.

2.7 Japon Anime Sinemasındaki Korku Temalarının Batı Kültürüne Etkisi ve Farklılıkları

Japon anime sineması, dünya genelinde geniş bir hayran kitlesine sahip olmuş bir türdür. Bu türün içinde, korku temaları da önemli bir yer tutmaktadır. Özellikle son yıllarda Batı kültürüne büyük etkilerde bulunmuştur. Japon korku anime sinemasının Batı kültürüne etkisi, özellikle küreselleşme ve dijitalleşme ile birlikte artmıştır. Batı sinemasında, Japon korku temalarının etkileri yeniden uyarlanan yapımlar veya benzer temalara sahip eserlerle görülmüştür. Örneğin, popüler Japon korku türündeki film ve animeler, Amerikan versiyonlarıyla benzer temalarla yeniden çekilmiştir.

Çoğu anime, Japon masalı ve efsanesine dayanırken aynı zamanda Hollywood etkisini de taşımıştır. Her anime de eski hikâyeleri anlatmak zorunda olmasa da içeriğinde çoğu zaman kendine yer bulmuştur. Animeler geniş bir kültürel mirasa sahiptir. Bir karakter, bir olay örgüsü, hatta sadece bir isim veya bir mekân için eski hikâyelere başvurmak oldukça yaygındır. Geçmiş unutmamak için iyi nedenler vardır. Birincisi, eski hikâyeler, karakterler ve ortamlar geniş bir kaynak sağlamaktadır. Klasikler zengin bir içeriğe sahiptir ve animatörler ile karikatüristler için sonsuz ilham kaynağı olabilmektedir. İkinci olarak, bu eski hikâyeler ortak bir geçmişe dayanmaktadır. On ya da yirmi yıl önce okula giden animasyoncular, günümüz Japonya'sının genç sinemaseverlerine öğretmeye devam edilen aynı efsaneleri öğrenmişlerdir. Bu durum, geçmişle bağlantı kurmanın ve kültürel mirası korumanın önemini vurgulamaktadır (Drazen, 2003, s.47). Animatörler ve karikatüristler, eski hikâyelerden ilham alarak yeni ve yaratıcı çalışmalar ortaya koymuşlardır. Bu klasik eserler, zamanın ötesinde değer taşımış ve modern yorumlarıyla, gençlerin kendi kültürel kimliklerini keşfetmelerine ve anlamalarına yardımcı olmuştur.

Japon anime sinemasındaki korku temaları ile Batı kültürü arasındaki belirgin farklılıklar da vardır. Bunlar daha çok hikâye anlatımı, karakter gelişimi ve atmosferik öğeler üzerinde görülmektedir. Japon anime sineması karmaşık bir yapıya ve sembolizme sahiptir; Batı ise doğrudan ve açık bir anlatı tarzını benimsemektedir. Ayrıca, Japon korku anime sinemasında sıklıkla toplumsal ve kültürel normlarla ilişkilendirilen korkular işlenirken, Batı’da bireysel korkular daha belirgin olabilmektedir.

Anime tarihindeki bazı yapımlar ve mangalar, korku ve cinselliği daha açık bir şekilde bir araya getirmektedir. “Tentacle Hentai” gibi türler, korku ve erotik unsurları birleştirerek izleyicilerde hem gerilim hem de cinsel gerginlik yaratmaktadır. Korkuyu temel alan H-anime (*hentai*) filmleri, korkuyu müstehcen bir hikâyenin alt metni haline getirerek Hollywood formülünü tersine çevirmektedir. Örneğin, “Angel of Darkness” (1995) gibi animeler, gotik tarzın eski gelenekleriyle yoğun bir şekilde işlenmektedir; yer altı sığınakları, gece fırtınaları ve garip başka dünyalara ait varlıklarla birlikte eski veya yeni izole evler. Ancak, bu yapımlar genellikle çeşitli türlerde cinsel içerikle de meşguldürler (Drazen, 2003, s.71).

H-anime filmleri, korku ve cinsellik arasında ilginç bir denge kurmaktadır. Gotik ve karanlık atmosferleriyle, izleyicilere hem korku hem de gerilim yaşatırken, aynı zamanda erotik içerikleriyle de dikkat çekmektedir. “La Blue Girl” (1992) dizisi, belki de cinsellik ve korku örneğine yönelik daha hafif bir bakış açısı sunan iyi bir örnek olabilir. Dizi, iki kız kardeş *Miko* ve *Miyu*’nun etrafında dönmektedir. Anime, iki kız kardeş sadece cinsel Ninja klanının geleneklerinin mirasçıları olmakla kalmaz, aynı zamanda babalarının bir iblis olarak tasviriyle de dikkat çekmektedir. İzleyicinin amacı, rakip Ninja klanları, iblisler, dünya dışı varlıklar ile senaristlerin yollarına çıkardığı her türlü tehlikeyle savaşıyor kız kardeşlerin mücadelesine tanık olurken, onların kişisel ve cinsel yolculuklarını izlemektir. Anime dizisi, korku ve erotik unsurları bir araya getirerek Japon anime geleneğinde önemli bir yere sahip olmuştur.

“Karanlığın Meleği”, “La Mavi Kız” ve “Urotsukidoji (Aşkın Efsanesi)” gibi diziler, cinsel kaygıyı ifade etmek için korkuyu kullanma eğilimindedir ve Batı’nın uzun süredir devam eden formülünü tersine çevirmektedir. Örneğin, Gotik edebiyat, özellikle de Bram Stoker’ın “Drakula”sı, korkularında cinsel bir alt metin taşımaktadır. Bram Stoker’ın klasik eseri “Drakula” da bu duruma iyi bir örnektir. Roman, vampir mitinin

en bilinen ve en etkileyici versiyonlarından biridir. Drakula'nın avladığı kadınlar genellikle genç, güzel ve cinsel çekiciliğe sahip olanlardır. Bu durum cinselliğin ve ölümün birleştiği bir tema yaratmaktadır. Sinema tarihi boyunca, özellikle de sessiz film çağında, (örneğin, "Operadaki Hayalet"), canavarın kadın kahramana uyurken ya da yatmaya hazırlanırken saldırmasını sağlayan cinsel imgeler kullanılmıştır. Korku ve cinsellik arasındaki ilişki sinematik imgelerle güçlendirilmiştir.

Modern dönemde, Hollywood daha açık bir şekilde bu tür temaları ele almıştır. Bu, klasik korku temalarının günümüzde bile cinsellikle birleştiğini ve bu tür imgelerin hala izleyiciler üzerinde güçlü bir etki yarattığını göstermektedir. Örneğin "On Üçüncü Cuma" gibi çılgın slasher filmleri, genç kurbanların ölmeden önce cinsel ilişkiye girmelerini bir önkoşul gibi sunmaktadır (Drazen, 2003, s.70). Özellikle korku türündeki animelerde de cinsel imgeler ve alt metinler ustaca kullanılarak benzer bir etki yaratılmıştır. Örneğin, "Vampire Hunter D: Bloodlust" gibi yapımlar, vampir mitolojisini ve cinsel çağrışımları bir araya getirerek izleyicilerde hem korku hem de cinsel gerilim sağlamıştır.

Benzer şekilde, "Perfect Blue" gibi psikolojik gerilim animeleri, karakterlerin cinsel kimlikleri ve ilişkileri üzerine bir bakış sunarak bu temayı işlemektedir. Satoshi Kon'un yönetmenliğini üstlendiği "Perfect Blue" (1997) bir psikolojik gerilim anime filmidir (Bkz. Görsel 2.68).

Görsel 2.68 "Perfect Blue" (1997)



Kaynak: (http-93)

Film, bir J-pop grubundan solo bir kariyere adım atmaya çalışan genç bir pop şarkıcısı olan Mima Kirigoe'nin hikâyesini anlatmaktadır. Mima, hayranlarının ve medyanın beklentileriyle mücadele ederken, kendini gerçeklikle sanrılar arasında gidip gelen

karmaşık bir dünyanın içinde bulmaktadır. Karakter, geçmişteki imajını bırakıp yeni bir kimlik oluştururken, kendi cinsel kimliği ve ilişkileriyle de yüzleşmek zorunda kalmaktadır. Film, *Mima*'nın iç dünyasına ve kişisel çatışmalarına odaklanarak, cinsellik ve benlik algısı arasındaki ilişkiyi derinlemesine incelemiştir.

Shunga, insanların iblislerle ve bu dünyaya ait olmayan diğer kişilerle cinsel ilişkilerine dair efsaneleri (Kojiki'den meşhur anime dizisi *Urotsukidoji*'ye kadar) ve bin yıl öncesine, Japonca *The Tale of Genji*'ye kadar uzanan bir erotik edebiyat bütünüdür. Japon kültürü yaşamın cinsel yönüne animeler aracılığıyla fazlasıyla yer açmıştır (Drazen, 2003, s.61).

Toshio Maeda tarafından yaratılan “*Urotsukidoji*” (1987) anime serisi *hentai*⁵ örneklerinden biridir. Bu filmlerde dikkat çeken şey kapitalizm değil, muhafazakârlıktır. Serinin ana hikâyesi, insanlar, canavarlar ve iblisler arasında geçen ebedi bir savaşı konu almaktadır. Hikâye, insan dünyasında yaşayan bir iblis olan *Amano Jyaku*'nun ortaya çıkışıyla başlamaktadır. *Amano Jyaku*'nun amacı, insan ve canavar dünyalarını birleştirerek kaosu ve yıkımı getirmektir. Bu arada, bir öğrenci olan *Nagumo Tatsuo*'nun bedeninde yatan *Overfiend*'in (Üst Tanrı) varlığı keşfedilmektedir. *Nagumo*'nun içindeki *Overfiend*, insanlık ve iblisler arasındaki savaşı sona erdirebilecek olan gücü temsil etmektedir.

Urotsukidoji, erotik sahneleri ve aşırı şiddetiyle bilinen en ünlü yapımlardandır. Serideki cinsellik ve şiddet, birbirine bağlanarak gerilim dolu bir atmosfer oluşturulmuştur. Kadınların ve erkeklerin tecavüze uğradığı ve daha sonra dokunaçlarla kanlı parçalara ayrıldığı birçok karanlık sahne içermektedir. *Urotsukidoji*'nin muhafazakâr bir temaya sahip olması, modern toplumun cinsellikle olan karmaşık ilişkisini ifade etmektedir. Film, cinsellik ve şiddetin görsel olarak aşırı bir şekilde bir araya getirilmesiyle dikkat çekerken, aslında toplumdaki cinsellikle ilgili çelişkili algıları ve korkuları yansıtmaktadır.

Özellikle kadınların cinsel istismara uğraması ve ardından şiddete maruz kalması, toplumdaki kadına yönelik şiddet ve cinsel saldırıların vahşetini vurgulamaktadır. Aynı zamanda, popüler kültürdeki bu muhafazakâr temaların, toplumun belirli normlarına ve değerlerine dayandığını göstermektedir. Örneğin, liseli bir atletin birden fazla kişiyle

⁵ **Hentai:** Modern Japon popüler kültüründe erotica, h harfiyle veya etchi harfini telaffuz etme girişimiyle hentai (anormal ve sapkın) olarak tanımlanmaktadır.

flört etmesinin toplumda kabul edilemez görülmesi, toplumdaki sadakat ve ilişkilerle ilgili geleneksel normların yansımalarıdır. Benzer şekilde, hizmetçi ile efendinin yasak ilişkisinin büyük bir olayı tetiklemesi, toplumdaki sınıf ve güç ilişkilerine dayalı sosyal normların önemini yansıtmaktadır. “Urotsukidoji” gibi filmler, izleyicileri rahatsız edebilir ve tartışmalara neden olabilir; ancak bu tür yapımlar, toplumun altında yatan cinsellikle ilgili korkularını ve çatışmalarını açığa çıkarmaktadır.

“Manga ve anime araştırmacısı *Napier* (2008: 37-38), anime karakterlerin melez bir kimlik taşıdıklarını ifade etmekte ve bunu kitabında şu şekilde dile getirmektedir;

Animenin sağladığı devletsiz hayal ürünü alanda emniyetli bir biçimde bulunan Japonlar ve Japon olmayanlar, “etnik sonrası” diyebileceğimiz bir dizi kimliğe katılabilirler. Bu fantezi alanının Japon eğlence sanayisinin bir ürünü olduğunu bu yüzden ekonomik ve hatta politik açıdan sorunlu yönleri olabilir bile anime medyası, ne tamamen batılı, ne de tamamen Japon karakterler ve dekorlara odaklandığı için izleyicilerin içinde başka hiçbir güncel medyanın sunamayacağı “ötekilik”in tadını çıkaracağı bir kimlik keşif alanı sunar.” (Taş Alicenap, 2012, s.17).

Japon ve Batı arasındaki farklılık ve etkileşimler, kültürel etkileri ve çeşitliliği göstermektedir. Her iki kültürün de kendine özgü yaklaşımları ve perspektifleri olduğundan, bu etkileşimlerin ve farklılıkların sinema dünyasına zenginlik kattığı söylenebilir. Japon anime sineması ve Batı korku sineması arasındaki bu kültürel alışveriş, korku türünün evrensel bir dille seyirciye ulaşmasına katkı sağlamıştır. Özellikle, Japon korku filmlerinde sıklıkla kullanılan psikolojik gerilim ve karmaşık karakterler, Batı sinemasında da giderek daha fazla tercih edilmeye başlamıştır. Bu durum korku filmlerinin sadece yüzeysel korkutma unsurlarından ziyade düşündürücü hikâyelerle donatılmasına yönelik bir eğilimi yansıtmıştır.

Japon anime sinemasındaki korku temalarının Batı kültürüne etkisi sadece sinema alanında değil, aynı zamanda diğer medya ve sanat formlarında da yer almıştır. Korku temalı Japon anime dizileri ve filmleri, video oyunlarına, edebiyata ve çizgi romanlara da ilham kaynağı olmuştur. Bu da kültürel etkileşimin ve alışverişin bir yansımasıdır. Her iki kültürün de kendi sanatsal ifadelerini korurken, birbirlerinden öğrenmeye ve etkileşime açık olmaları önemlidir.

2.8 Japon Anime Sinemasındaki Korkunun Uluslararası Popülerliği ve Etkisi

Japon korku temalı anime yapımları, dünya çapında büyük ilgi görmüş ve başarıya ulaşmıştır. Anime, Japonya'nın kültürel ekonomideki rolünü güçlendirmiş ve dünya genelinde büyük bir etki yaratmıştır. Bu türün uluslararası popülerliği ve etkisi, Japonya'nın zengin kültürel mirası, estetik anlayışı ve evrensel temaların işlenmesi yoluyla elde edilmiştir. Japon animatörler, Batı çizgi filmlerinin aksine daha çok aşk, ölüm, savaş, tarih ve gelecek gibi birçok evrensel nitelik taşıyan konuları işleyerek her yaş grubuna hitap etmeyi amaçlamıştır. Animeler, Batılıların yaş ve içerik kısıtlamalarına bağlı kalmadan, animasyonun sınırlarını zorlayarak yenilikçi yaklaşımları benimsemiştir.

Ünlü yönetmen *Hayao Miyazaki*, filmlerinde Japon kültüründen beslenmiş ve tüm dünyaya tanıtmıştır. Filmlerinde evrensel mesajlar vererek dünya çapında takdir toplamıştır. Bu başarısının temelinde, Japonya'ya özgü bir inanç sistemi olan Şinto'nun önemli bir rol oynadığı düşünülmektedir. *Miyazaki*'nin filmlerinde Şinto inancının etkisi, ruhlar ve tanrılarla olan ilişkilerde ve doğaya karşı duyulan derin sevgi ve saygıda açıkça görülmektedir. Bu temalar, *Miyazaki*'nin eserlerinde belirgin bir şekilde yer alarak izleyicilere evrensel bir bağ kurma imkânı sunmuştur.

Miyazaki, korku öğelerini çoğunlukla fantastik ve doğa temalarıyla harmanlayarak kullanmıştır. Bu sayede izleyicilere anlamlı mesajlar iletmeyi de başarmıştır. “Nausicaä of the Valley of the Wind” (Rüzgârlı Vadi Nausicaä, 2007), post-apokaliptik bir dünyada geçen bir film. Film, devasa böcekler ve zehirli orman gibi unsurlar ile korku ve tehlike temalarını işlemektedir. Filmdeki yaratıklar ve doğanın güçleri, zaman zaman ürkütücü haldedir. *Miyazaki* filmlerinde büyülü ve doğaüstü öğeleri kullanırken, aynı zamanda gerçek dünya sorunlarına ve insani duygulara da yer vermektedir.

“Spirited Away” (Ruhların Kaçışı) filminde *Chihiro*'nun ruhlar dünyasına girdiği sahnelerde; özellikle de *Yubaba*'nın devasa başı, *No-Face*'in dönüşümü ve çeşitli yaratık tasarımlarıyla dikkat çekmektedir (Bkz. Görsel 2.69).

Filmde korku, bilinmeyen ve gizemli dünyaların keşfiyle bağlantılı olarak işlenmiştir. 2003 yılında “En İyi Animasyon Film” dalında Akademi Ödülü kazanması, Japon anime korkusunun küresel etkisini ve saygınlığını artırmıştır. Korku öğeleri *Miyazaki*'nin filmlerinde zaman zaman yer alsa da, filmlerindeki diğer temalarla iç içe geçerek, izleyicilerin dikkatini çekmek ve ruh halini etkilemek için kullanılmıştır.

Miyazaki'nin bu çok yönlü yaklaşımı, onun filmlerinin uluslararası alanda büyük bir izleyici kitlesine ulaşabilmesini sağlamıştır. Japon animelerinde korku türü, anlatım tekniği ve ele aldığı temaları ile sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, farklı kültürleri bir araya getiren güçlü bir sanat formu olarak varlığını sürdürmüştür.

Görsel 2.69 “*Spirited Away*” (2001) film görseli.



Kaynak: (http-94)

2.9 Japon Anime Korku Filmlerinin Özellikleri

Japon anime korku filmleri, dünya çapında kendine özgü özellikleriyle tanınmaktadır. Bu filmlerin ayırt edici özellikleri, kültürel kökenleri, estetik anlayışları ve içerdiği psikolojik öğeleri ile zenginleşmiştir. Anime, animasyonun sağladığı esneklik sayesinde, korkunun yalnızca görsel değil, aynı zamanda duygusal ve psikolojik düzeyde işlenmesini sağlamıştır. Ayrıca, geleneksel Japon mitolojisi ve folklorundan beslenen korku unsurları, bu filmlerde sıkça yer almış; yōkai, hayaletler ve doğüstü varlıklar, insanın bilinçaltındaki karanlık korkuları somutlaştırılmıştır. Bununla birlikte, Japon anime korku filmleri, toplumsal ve bireysel travmaların, suçluluk duygularının ve insan ruhunun karanlık yönlerinin keşfedildiği psikolojik temalar içermektedir. Bu temalar, özellikle izolasyon, kimlik kaybı ve geçmişin gölgesinde yaşam gibi evrensel korkuları ele almaktadır. Biçimsel ve anlatısal olarak dikkat çeken Japon korku animelerinde bileşenlerin kullanımı şu şekildedir;

2.9.1 Animelerde korku bileşenlerinin kullanımı

2.9.1.1 Korkunun görsel tasarımı ve atmosferin oluşturulması

Japon anime korku filmleri, izleyicilerin uzun süre hafızalardan silinmeyen bir ortam yaratma konusunda ustadır. Bu atmosferi oluşturmak için kullanılan görsel tasarım unsurları ve teknikleri, filmlerin korku duygusunu hissettirmesini sağlamaktadır. Bunun

için kullanılan en etkili yöntemlerden biri, atmosferin tasarımıdır. Filmdeki karanlık, kasvetli renk paletleri, çarpık perspektifler ve bozulmuş geometrik şekiller, izleyiciyi huzursuz edecek bir ortam yaratmaktadır. Bu görseller, izleyicinin bilinçaltındaki korkularının tetiklenmesine neden olmaktadır. Ayrıca ses tasarımı da bu atmosferi güçlendirmektedir. Sessizlik, aniden patlayan korkutucu sesler veya bozuk ses efektleri, izleyicinin sürekli tetikte olmasına yol açmaktadır. Bu teknikler, korkuyu görsel ve işitsel anlamda daha yoğun hale getirir, çünkü korku sadece gördüğümüz değil, duyduğumuz şeylerle de şekillenmektedir. Japon animelerinde korkunun kullanımı, görsel tasarım ve atmosferin oluşturulması üzerine bazı temel öğelere ayrılmıştır. Bunlar;

- Renk Paleti ve Işık Kullanımı

Korku filmlerinde kullanılan renk paletleri, atmosferin karanlık ve kasvetli olmasına yardımcı olmaktadır. Genellikle soğuk renkler (mavi, gri, siyah) ve düşük doygunluklu tonlar tercih edilmektedir. Bu renkler, izleyicide huzursuzluk ve tedirginlik hissi uyandırmaktadır. Işık kullanımı ise gölgelerin ve kontrastların ön planda olduğu sahneler yaratılmıştır. Kısmi aydınlatma, belirsizlik ve gizem duygusunu artırmaktadır.

- Görsel Semboller ve Simgeler

Japon anime korku filmleri, korku duygusunu pekiştirmek için görsel semboller ve simgeler kullanılmaktadır. Örneğin, *yurei* (hayalet) gibi figürler, beyaz giysileri ve dağınık saçlarıyla karşımıza çıkmaktadır. Mitolojiden faydalanılır. Efsane, mitoloji ve anlatılarda bahsedildiği şekillerde tasvire başvurulmuştur. Semboller ile geleneksel Japon kültürüne ait korku unsurları yansıtarak, izleyicinin bilinçaltına hitap edilmektedir.

- Karakter Tasarımları

Korku anime filmlerinde karakter tasarımları, korku ve tedirginlik yaratmada önemli bir rol oynamaktadır. Grotesk ve deforme olmuş karakterler, izleyicide fiziksel rahatsızlık hissi uyandırmaktadır. Örneğin, “Tokyo Ghoul” veya “Another” gibi animelerdeki karakterler, kişilik özellikleri ve korkutucu görünüşleriyle izleyiciyi etkilemektedir. Karakterlerin yüz ifadeleri, göz teması ve beden dili, verilmek istenen korku hissini artırmaktadır. Bazı anime yapımlarında kötü adamlar olarak tasarlanan karakterler, çok boyutlu bir şekilde ele alınmaktadır. Bu tür karakterler karmaşık motivasyonları ve geçmişleri olan bireyler olarak tasvir edilmiştir. Anime yapımlarında kötü adamlar yok

edilmez, bunun yerine kelimenin tam anlamıyla yeniden doğar veya mecazi olarak ölümsüzlük bir lütuftan ziyade bir lanet olarak gösterilir (Drazen, 2003, s.208). Bu tür temalar ile karakterler, hikâyeye felsefi bir boyut kazandırmaktadır. Korkutucu veya kötü olarak tasarlanan karakter, sadece dış dünyayla değil, aynı zamanda kendi iç dünyalarıyla da mücadele etmektedir. Örneğin, bir karakterin ölümsüzlük arayışı, onun korkuları, arzuları ve insani zayıflıklarını ortaya çıkararak, izleyiciye bu karakterin neden bu kadar karanlık ve tehlikeli bir yol seçtiğini anlamada yardımcı olmuştur. “Naruto” animesinde, “Orochimaru” karakteri, ölümsüzlük arayışında olan ve yeniden doğuş temasıyla ilişkilendirilebilecek bir karakterdir. *Orochimaru*’nun karakter tasarımı, karakterin ölümsüzlük arayışıyla şekillenmiş, nihai amacını ve kişiliğini oluşturmuştur. Kendi bedenini yılanlara benzer bir şekilde değiştirebilmesi ve başka bedenlere transfer olabilmesi, onun doğanın sınırlarını aşma arzusunu simgelemiştir. Bu bağlamda, *Orochimaru*’nun karakteri, insan doğasının ötesine geçme arzusunun ve bunun getirdiği etik ve ahlaki ikilemlerin bir yansımasıdır. Yeniden doğuş ve ölümsüzlük temaları, *Orochimaru*’nun karakter gelişiminde önemli bir rol oynamış ve izleyicilere, ölümsüzlüğün aslında bir lanet olabileceğini düşündürmüştür. “Fullmetal Alchemist: Brotherhood” anime serisinde ise “Homunculus” karakterleri, ölümsüzlüğün lanetli bir hediye olduğu fikrini temsil eder. Her bir karakter, insan olmanın ne demek olduğunu ve ölümsüzlüğün getirdiği acıyı deneyimlemektedir.

- Mekân Tasarımı

Mekân tasarımı, atmosferin oluşturulmasında kritik bir unsurdur. Eski, terkedilmiş veya lanetlenmiş yapılar, dar ve karanlık koridorlar ve dış dünyadan kopuk kırsal alanlar, izleyicide sıkışmışlık ve yalnızlık hissi yaratmaktadır. Bunun yanı sıra ıssız ve karanlık ormanlar, mezarlık ve tapınaklar, gizli oda ve geçitler gibi birçok mekân örneği tasarımına başvurulmuştur. Bu tür mekânlar, izleyicinin sürekli bir tehdit altında olduğunu hissetmesine yol açar. Örneğin, “The Promised Neverland” anime serisindeki yetimhane, hem güvenli hem de tehditkâr bir ortam olarak tasvir edilmiştir. Mekânlar, hikâyenin ilerleyişiyle uyumlu olarak değişmektedir.

Animeler de evrenler, soğuk ve insani kavramlara ilgisiz olarak yansıtılır. *Antonia Levi*’nin belirttiği gibi, “Japon görüşünde, evrenin ahlak dışı olduğu ve hepimiz bunu ne kadar çabuk kabul edersek o kadar iyi” anlayışı yaygın bir düşüncedir. Bu bakış açısına göre, evrenin kendi doğası gereği adalet, sevgi veya diğer insani değerlerle ilgilenmediği kabul edilmiştir. Ancak, bu karamsar evren anlayışına rağmen, animeler

de dengeyi yeniden kuracak ve kötülüğü ortadan kaldıracak bir mekanizma bulunmaktadır. Bu mekanizma, yıllar sürebilecek bir süreçle de olsa, nihayetinde adaleti sağlayacak bir güç olarak tasvir edilmiştir (Drazen, 2003, s.208). Korku temalı animeler, bu soğuk ve kayıtsız evreni, karakterlerin çaresizlik ve yalnızlık duygularını derinleştirmek için güçlü bir araç olarak kullanılmıştır. Örneğin, devasa ve karanlık mekânlar, terk edilmiş şehirler, sonsuz görünen ormanlar veya kozmik varlıkların bulunduğu evrenler, insanın küçüklüğünü ve savunmasızlığını vurgulamaktadır.

- Animasyon Teknikleri

Animasyon teknikleri, korkunun görsel olarak etkileyici olmasını sağlamaktadır. Yavaş çekim, hızlı kesitler ve ani geçişler, izleyicinin dikkatini çeker ve onları beklenmedik anlarda şaşırtmaktadır. Bu teknikler, korku duygusunun daha yoğun hissedilmesini sağlamıştır.

- Ses ve Müzik Kullanımı

Görsel tasarımın yanında, ses ve müzik de atmosferin oluşturulmasında önemli bir rol oynamaktadır. Korku animelerinde, düşük frekanslı sesler, çılgınlıklar ve rahatsız edici müzikler kullanılarak gerilim artırılmıştır. Sessizlik de stratejik olarak kullanılarak, izleyicinin beklenti ve endişesi yükseltilmektedir.

2.9.1.2 Korkunun karakter gelişimindeki etkisi

Korku, karakter gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Anime filmlerinde korku öğeleri, karakterlerin iç dünyalarını açığa çıkarırken, kişisel dönüşümleri ve gelişimlerini göstermek için etkili bir araç olarak kullanılmaktadır. Korkunun varlığı yalnızca dışsal bir tehditten değil, daha çok karakterlerin zihinsel ve duygusal dünyalarındaki derin çatışmalardan kaynaklanmaktadır. Bu da izleyicinin, karakterin değişen düşünce biçimlerine ve gelişen psikolojisine tanıklık etmesini sağlamaktadır. Bir karakter, korku karşısında genellikle iki farklı şekilde tepki vermekte: ya içsel bir güç geliştirerek korkularıyla yüzleşir ve olgunlaşır, ya da korkularını bastırarak daha da içe kapanmaktadır. Korku, bazen bir karakterin geçmişini anlamasını ve kabul etmesini sağlamakta, bazen de onun kişisel gücünü keşfetmesine yol açmaktadır. Korkunun karakter gelişimindeki etkilerini detaylandıran bazı unsurlar şunlardır:

- İçsel Çatışmalar ve Kişisel Dönüşüm

Korku, karakterlerin içsel çatışmalarını ve zayıflıklarını ortaya çıkarmaktadır. Bu durum, karakterlerin kişisel dönüşümlerini tetiklemektedir. Örneğin, bir karakter, korkutucu olaylar karşısında kendi cesaretini ve dayanıklılığını keşfeder. Bu süreç, karakterin gelişimine ve olgunlaşmasına katkıda bulunmaktadır. “Neon Genesis Evangelion” anime serisinde, “Shinji Ikari”, korkularıyla yüzleşerek kendi gücünü keşfetmekte ve önemli dönüşümler yaşamaktadır. “Death Note” anime serisinde, *Light Yagami*’nin korku ve güç arzusunun birleşimi, onun daha manipülatif ve acımasız bir kişiliğe dönüşmesine yol açmıştır.

Korku, karakterlerin zayıflıklarını ve kırılganlıklarını da açığa çıkarmıştır. Bu zayıflıklar, karakterlerin daha insani ve gerçekçi görünmelerine yardımcı olur. Zayıflıklarını kabul eden ve onlarla başa çıkan karakterler, hikâyenin sonunda daha güçlü ve dirençli hale gelebilir. “Psycho-Pass” anime serisinde, *Akane Tsunemori*’nin korkuları ve içsel çatışmaları, onun adalet arayışını ve kişisel gelişimini şekillendirmiştir. Anime de geçen bir diyalogda, “kişiler, insan kalbinde yatan acımasızlık duygusundan haberdar olarak acımasızlığı kontrol altında tutmak için sağduyu geliştirebilir, mantıklı düşünebilir ve iyi niyet sahibi olabilir. Aslında ruhları insanlığa kurban gidecektir.” Animate de ki bu diyalog, insan doğasındaki acımasızlık ve bunun kontrol altına alınma sürecine değinmiştir. İnsanlar, kalplerinde yatan karanlık yönleri fark ettiklerinde, sağduyu ve mantıklı düşünce geliştirerek bu acımasızlığı baskılayabilir. Ancak, bu süreçte kendi insani yönlerini kurban etmek zorunda kalabilmektedirler. *Akane*’nin kişisel gelişimi, acımasız gerçeklerle yüzleşme sürecinde denge kurmaya çalıştığı bir yolculuk olarak gösterilmiştir.

- Korku ve Empati

Korku, izleyicinin karakterlerle empati kurmasını sağlar. Karakterlerin korku dolu anları ve zorlukları, izleyicinin onlarla duygusal bir bağ kurmasına yardımcı olmuştur. Bu bağ, karakterlerin yaşadığı deneyimleri ve gelişim süreçlerini anlamamızı sağlamıştır. Karakterlerin korku dolu anları ve zorlukları, onların insani yanlarını ortaya koyarken izleyicinin bu zorluklarla başa çıkma yollarını gözlemlemesine olanak vermektedir. Korku, izleyicinin karakterin yaşadığı duygusal boşlukları, travmaları ve korkuları anlamasını kolaylaştırmaktadır. Özellikle anime gibi görsel anlatıma dayalı medya, karakterlerin duygusal hallerini vurgulamak ve izleyicinin bu hislere ortak olmasını

sağlamak için görsel ve işitsel unsurlar kullanmaktadır. “Tokyo Ghoul” serisinde, *Ken Kaneki*’nin insanlıktan uzaklaşma ve *ghoul* olma süreci, izleyicinin onunla empati kurarak korku ve çaresizlik hislerini paylaşmasına olanak sağlamıştır. İzleyici, *Kaneki*’nin dönüşümünü sadece dışsal bir tehditle değil, aynı zamanda kendi içindeki korkularla başa çıkma mücadelesi olarak algılamaktadır.

- Korkunun Kişilik Üzerindeki Etkisi

Geçmişte yaşanan travmatik olaylar, karakterlerin bugünkü davranışlarını ve tepkilerini şekillendirmektedir. Böylece karakterlerin davranışları daha iyi anlaşılmaktadır. “Paranoia Agent” anime serisinde, karakterlerin korkuları ve travmaları, onların geçmiş deneyimleriyle bağlantılıdır ve hikâyenin ilerleyişi boyunca açığa çıkmaktadır. Travmatik deneyimler, karakterlerin güçlenmesine ve dayanıklılık kazanmasına neden olmaktadır. “Attack on Titan” anime serisinde, “Eren Yeager”ın ailesinin ölümüne tanık olması, onun devlere karşı duyduğu nefreti ve intikam arzusunu besleyerek onu güçlendirmiş ve hırslandırmıştır. Korku, karakterlerin geçmişine ve korkularının kökenine derinlemesine bir bakış sağlamaktadır. “Monster” anime serisinde, “Dr. Kenzo Tenma”nın geçmişte yaptığı seçimler ve bunların sonuçları, onun korkularını ve ahlaki ikilemlerini ortaya koymaktadır.

Korkuyla yüzleşmek, karakterlerin kişisel olarak güçlenmelerine yardımcı olmaktadır. Zorlu ve korkutucu deneyimler, karakterlerin kendilerine olan güvenlerini artırmakta ve onları daha kararlı ve cesur yapmaktadır. “Elfen Lied” anime serisinde, *Lucy*’nin yaşadığı korkunç deneyimler, onun intikam arzusunu ve hayatta kalma mücadelesini motive etmiştir. Korku, karakterlerin motivasyonlarını belirlemede de önemli bir faktördür. Korkunun verdiği itici güç, karakterlerin hedeflerine ulaşmak için daha kararlı ve azimli olmalarını sağlamaktadır. Karakterlerin hikâye boyunca gelişimlerini ve başarılarını etkilemektedir.

- Korku ve Grup Dinamikleri

Bir grup içinde korku, bireylerin birbirlerine olan güvenlerini ve dayanışmalarını test etmektedir. Korku dolu durumlar, karakterlerin liderlik yeteneklerini, fedakârlıklarını ve birbirlerine olan bağlılıklarını ortaya çıkarmaktadır. “Attack on Titan” serisinde, karakterlerin devlerle olan mücadelelerinde, korku ve stres altında nasıl birlikte hareket ettiklerini ve birbirlerine destek olduklarını göstermiştir. “Puella Magi Madoka Magica”

anime serisinde, karakterler arasındaki dostluk ve bağlılık, cadılara karşı verdikleri mücadele sırasında korkularıyla yüzleşerek güçlenmiştir.

- Psikolojik Derinlik ve Karmaşıklık

Korku, karakterlerin zihinsel durumlarını ve duygusal tepkilerini açığa çıkarmaktadır. Bu, karakterlerin karmaşık bireyler olarak tasvir edilmesini sağlamaktadır. Japon korkusu, psikolojik derinliği, karakterlerin içsel çatışmaları ve travmatik geçmişleriyle ortaya koymakta, korkunun yüzeydeki tehditlerden değil, zihinsel ve duygusal bozulmalardan kaynaklandığını göstermektedir. Bu türdeki korku, bilinçaltındaki karanlık korkuları yüzeye çıkararak, izleyiciyi yalnızca dışsal dehşetle değil, karakterlerin ruhsal çözümleriyle de yüzleştirmektedir. Ayrıca, insan psikolojisinin kırılganlıklarını ve korkularını vurgulayarak, bireylerin korkuyla nasıl şekillendiğini ve toplumsal baskıların bu korkuları nasıl derinleştirdiğini keşfetmektedir.

2.10 Anime Korku Sinemasında Alt Türler

2.10.1 Doğaüstü korku

Gerçek dünyayı aşan ve doğaüstü olan varlıklar ve olaylar merkezde yer almaktadır. Bu animeler, izleyicileri bilinmeyen ve açıklanamayan öğelerle yüzleştirerek korku yaratmaktadır. Hayaletler (*yurei*), iblisler (*oni*), ve lanetli objeler gibi birçok öğe sıkça kullanılmaktadır. Bu korku öğeleri, Japon folklorundan ve mitolojisinden ilham alarak zenginleştirilmektedir. Japon anime korku sinemasında doğaüstü korkuya örnek olarak gösterilebilecek bazı popüler animeler şunlardır:

“Ghost Hunt”: 2006 yılında yayınlanan anime, doğaüstü olayları çözmek için bir grup paranormal araştırmacının maceralarını anlatmaktadır. Her bölümde farklı bir olayı araştıran ekip, hayaletler, lanetler ve diğer doğaüstü varlıklarla karşılaşmaktadır.

“Shiki”: Ono Fuyumi ve Fujisaki Ryuu’nın korku-gizem mangası *Shiki*’den uyarlanan anime (2010), bir kasabada yaşayan insanların, kasabalarına taşınan gizemli ve kan emici bir grup insan tarafından tehdit edildiği bir hikâyeyi anlatmaktadır. Anime, vampirlerin varlığını ve insanlarla aralarındaki çatışmayı ele alırken karakter gelişimine odaklanmaktadır.

“Corpse Party: Tortured Souls”: 2013 yılında Akira Iwanaga tarafından yönetilen anime, bir grup lise öğrencisinin, okulda esrarengiz bir şekilde kaybolmaları ve korkunç bir lanetin içine düşmelerini konu almaktadır. Karakterler, okulun lanetli geçmişi ve

ölülerin ruhlarını sakinleştirmenin yollarını ararken korku dolu anlar yaşamaktadır (Bkz. Görsel 2.70).

Görsel 2.70 “*Corpse Party: Tortured Souls*” film görseli.



Kaynak: (http-95)

2.10.2 Psikolojik korku

Anime korku sinemasında, psikolojik korku alt türü ile izleyiciler, karakterlerin iç dünyalarını, korkularını ve travmalarını keşfederken, gerçeklikle kurgusal arasındaki sınırları karıştırmaktadır. Psikolojik korkuya örnek olarak gösterilebilecek bazı popüler animeler şunlardır:

“Perfect Blue”: Yönetmenliğini *Satoshi Kon*’un yaptığı anime (1997), bir J-pop grubunun eski üyesi *Mima Kirigoe*’nin, hayranlarından biri tarafından takip edilirken geçmişiyile yüzleşmesini konu almaktadır. Gerçeklik ile hayal arasındaki çizgileri bulanıklaştıran ve izleyiciyi karakterin zihinsel karmaşasına sürükleyen bir psikolojik gerilim başyapıtıdır (Bkz. Görsel 2.71).

Görsel 2.71 “*Perfect Blue*” filminden sahneler.



Kaynak: (http-96)

“Serial Experiments Lain”: Triangle Staff tarafından hazırlanan 1998 yapımı anime, internet ve teknoloji üzerine temayı işleyen bir hikâyeyi ele almaktadır. Ana karakter Lain, internetin gizemli ve karanlık dünyasına çekilir ve gerçeklik ile sanal dünya arası sorgulanmaktadır. Anime de, izleyiciye karmaşık bir düşünce ve psikolojik korku yaşatılmaktadır.

“Paranoia Agent”: Madhouse tarafından hazırlanan 2004 yapımı bir anime televizyon serisidir. Anime, Japon korkusunun temel unsurlarından biri olan toplumsal baskıyı işlemektedir. Japon toplumundaki başarı, statü ve sorumluluk kaygıları, karakterlerin zihinsel durumlarını bozarak onları paranoya ve halüsinasyonlarla karşı karşıya bırakmaktadır. Animedeki *Shōnen Bat* karakteri, yalnızca bir saldırgan değil, kurbanlarının korkularını ve kaçış isteklerini yansıtan bir varlıktır. Ayrıca, *Paranoia Agent*, karakterlerin algılarının nasıl şekillendiğini ve korkularının nasıl büyüdüğünü ustalıkla işleyerek doğüstü unsurları psikolojik gerilim ile birleştirmektedir.

“The Promised Neverland”: CloverWorks tarafından 2019 yılında animeye uyarlanan yapım, *Grace Field House* adlı bir yetimhanede yaşayan çocukların, kendilerini bekleyen korkunç gerçeği keşfetmelerini konu almaktadır. Ana karakterler, yetimhanenin gerçek amacını ve dış dünyanın karanlık yüzünü öğrendikçe zihinsel olarak sarsılmaktadırlar. Anime de, psikolojik gerilim ve korku ustaca kullanılmaktadır.

2.10.3 Canavar korkusu “Kaiju”

Kaiju, Japon kültüründe oldukça önemli bir yere sahip olan devasa canavarları ifade eden bir terimdir. “Kaiju” kelimesi, Japonca'da “dev canavar” anlamına gelmektedir. *Kaiju* korkusu, Japon anime ve sinemasında sıkça karşılaşılan bir temadır. Şehirleri ve insanlığı tehdit eden devasa yaratıkların varlığına dayanmaktadır. Bu tür korku, insanlığın karşı karşıya kaldığı güçlü ve göz korkutucu doğüstü varlıkların yarattığı ürkütücü bir atmosferi yansıtmaktadır. *Kaiju* korkusuyla ilişkilendirilen bazı önemli Japon anime ve filmlerinden örnekler şunlardır:

“Godzilla” Serisi: Yönetmenliğini *Ishiro Honda*’nın yaptığı *Godzilla* (1954), Japon kültürünün en ünlü ve sembolik *kaiju* figürlerinden biridir. *Godzilla* filmleri, devasa bir dinazorvari canavarın Japonya’yı ve insanlığı tehdit ettiği epik çatışmaları anlatmaktadır. Filmde devasa canavar, Tokyo’yu tehdit ederken, hükümet ve bilim insanları onunla nasıl başa çıkacaklarını araştırmaktadır. Film, *kaiju* korkusunu modern Japon toplumunun politik ve sosyal dinamikleriyle harmanlamaktadır. Bu tarz filmler,

kaiju korkusunu ve insanlığın doğaya karşı olan güçsüzlüğünü vurgulamayı amaçlamaktadır.

“Neon Genesis Evangelion”: Hideaki Anno, Masayuki, Kazuya Tsurumaki tarafından yönetilen anime (1995), “mechalar” ve “angel” olarak bilinen varlıklarla savaşan genç pilotların hikâyesini anlatmaktadır. *Kaiju* korkusu, insanlığın varlığını tehdit eden gizemli yaratıklar aracılığıyla vurgulanırken, karakterlerin kişisel ve psikolojik savaşları da ön plandadır. Ana karakterler, savaş sırasında kendi iç çatışmaları ve zihinsel sorunlarıyla mücadele etmektedir. Karakterlerin içsel çatışmaları oldukça vurgulanmıştır (Bkz. Görsel 2.72).

Görsel 2.72 “Neon Genesis Evangelion” filminden sahneler.



Kaynak: (http-97)

“Gurren Lagann”: 2007 yılında Gainax tarafından yayınlanan anime, insanların dev boyutlardaki mekanik robotlarla savaşarak kendi kaderlerini belirledikleri bir distopik dünyayı konu almaktadır. Devasa düşmanlarla savaşan cesur savaşçılar, *kaiju* benzeri varlıklarla epik çatışmalara girişmesini ele almıştır. *Kaiju* korkusu, Japon anime ve sinemasında insanlığın doğaya karşı olan kırılganlığını ve güçsüzlüğünü vurgulamaktadır. Bu temalar, izleyicilere insanın doğa karşısındaki yerini ve varoluşsal sorgulamaları düşündürmektedir.

“Attack on Titan”: 2009’da Hajime Isayama tarafından ilk olarak 65 sayfalık bir one-shot olarak çizilen mangadan uyarlanan anime serisi (2013), insanlık için büyük bir tehdit olan dev canavarlara karşı olan mücadeleyi konu almaktadır. Şehirlerin dış duvarları tarafından korunan insanlar, dev titanlar tarafından saldırıya uğramaktadır. Bu anime, *kaiju* korkusunu insanlık ve hayatta kalma mücadelesi temasıyla birleştirmektedir.

Görsel 2.73 “Attack on Titan” filminden bir sahne.



Kaynak: (http-98)

“Pacific Rim”: Guillermo Navarro tarafından 2013 yılında yayınlanan anime, insanlığın canavarlara karşı savaşmak için devasa robotlar kullanmasını konu almaktadır. *Kaiju* sızıntısı olarak bilinen bir boyuttan gelen dev yaratıklar, insanlığın varlığını tehdit etmektedir. Anime, epik savaş sahneleri ve *kaiju* korkusunu başarılı bir şekilde yansıtan görsel efektlerle tanınmaktadır.

2.10.4 Gizemli korku

Gizemli korku, izleyicinin merakını ve endişesini artıran, belirsizlik ve bilinmezlik üzerine kurulu bir korku türüdür. Bu tür daha çok gizemli olaylar, gizemli karakterler veya anlaşılmayan bir tehdit etrafında dönmektedir. Bu türde öne çıkan bazı popüler Japon anime ve filmleri şunlardır:

“Angel’s Egg”: Mamoru Oshii tarafından yönetilen *Angel’s Egg* (1985), yoğun sembolizm ve gizem içeren, diyalogdan çok görselliğe dayalı bir anime filmidir. Distopik ve kasvetli bir atmosferde geçen hikâye, isimleri belirtilmeyen iki ana karakterin (genç bir kız ve silahlı bir adamın) karşılaşmasını konu almaktadır. Film, büyük bir yumurtayı kolları arasında taşıyan kızın, harabe hâline gelmiş bir dünyada yolculuğuyla başlamaktadır. Kız, yumurtayı büyük bir özenle korumakta ve içindeki varlığa dair büyük bir inanç beslemektedir. Silahlı adam ise onun yoluna çıkmakta ve yumurtanın içinde ne olduğunu sorgulamaktadır. Yolculukları boyunca, terk edilmiş yapılar, avlanamayan dev balıkların gölgeleri ve hayaletimsi figürlerle dolu bir dünya keşfetmektedirler (Bkz. Görsel 2.74).

Görsel 2.74 “*Angel’s Egg*” (1985).



Kaynak: (http-99)

Angel’s Egg, inanç, varoluşsal sorgulamalar ve hafızayla ilgili felsefi temalara odaklanmaktadır. Kız, saf inancın ve umudun simgesi olarak görülebilirken, adam şüpheyi ve sorgulamayı temsil etmektedir. Filmde, Hristiyan ve Budist felsefesinden izler görülmektedir; özellikle yumurta, doğum, yeniden doğuş ve bilinmeyen bir geleceğe duyulan güvenin metaforu olarak öne çıkmaktadır. Film, Japon korku anlatılarıyla da bağlantılı olarak boşluk, yalnızlık ve belirsizlik hissini derinlemesine işlemektedir. Post-apokaliptik ortam, insanlığın geçmişine dair hiçbir iz bırakmadığı bir dünyada, bireyin anlam arayışını vurgulamaktadır. Terk edilmiş mekânlar, sessizlik ve karanlık sular, Japon korku sinemasının tedirgin edici atmosferine benzer bir yapı sunmaktadır.

“Higurashi When They Cry”: 2006 yılında *Çiaki Kon* tarafından yönetilen anime, bir kasabada yaşayan gençler arasında yaşanan tuhaf ve şiddet içeren olayları anlatmaktadır. Doğaüstü öğelerin yanı sıra, karakterlerin psikolojik çöküntüleri ve anlık delilikleri de hikâyenin önemli bir parçasıdır. Hikâye, her bir karakterin gizemli geçmişi ve kasabadaki esrarengiz olayların arkasındaki gerçekleri keşfetme çabalarıyla ilerlemektedir. Gizemli olaylar ve anlaşılması zor karakterler, izleyiciyi hikâyenin içine çekmektedir.

“Death Note”: *Tetsurō Araki* tarafından 2006 yılında yayınlanan anime, ölümcül bir defterin sahibi olan bir lise öğrencisinin hikâyesini anlatmaktadır. Deftere isim yazdığı zaman o kişinin ölmesini sağlayabilen ana karakter ve bir dedektif arasındaki zekâ savaşını konu almaktadır. Hikâye, izleyicilere gizemli ve entrika dolu bir dünya sunmaktadır.

“Ghost Hunt”: 2006 yılında yayınlanmaya başlayan anime, paranormal olayları çözmek için bir grup araştırmacının maceralarını konu almaktadır. Her bölümde farklı bir gizemli olayı araştıran ekip, hayaletler, lanetler ve diğer doğüstü varlıklarla karşılaşmaktadır.

“Steins;Gate”: Yönetmenliğini *Tatsuya Matsubara*’nın yaptığı 2009 yılında yayınlanan anime, zaman yolculuğu ve paralel evrenler temasını işlemektedir. Ana karakter, bir mikrodalga fırınla zaman yolculuğu yapabilen bir cihaz icat etmektedir. Ancak, değişen zaman çizelgesiyle başa çıkmak zorunda kalırken, arkadaşlarını ve dünyayı korumak için gizemli güçlerle savaşmak zorundadır.

“Another”: *Tsutomu Mizushima* tarafından yönetilen bu anime (2012), bir lanetin etrafında dönmektedir. Ana karakter, yeni okulunda tuhaf olaylar yaşamakta ve bir lanetin hedefi olduğunu keşfetmektedir. Filmin ana karakteri yeni okula başlamakta ve tuhaf olaylar yaşamaktadır. Lanetin hedefi olduğunu anlamaktadır. Film, hikâye ilerledikçe, izleyiciye gizemli bir atmosfer ve rahatsız edici sürprizler sunmaktadır (Bkz. Görsel 2.75).

Görsel 2.75 “Another” filminden bir sahne.



Kaynak: (http-100)

“Erased” (Boku Dake ga Inai Machi): 2016 yılında yayınlanan anime, zaman yolculuğu temasını kullanarak gizemli ve duygusal bir hikâye sunmaktadır. Ana karakter, çocukluğundaki trajik olayları değiştirme fırsatını yakalarken, bir dizi gizemli cinayeti çözmeye çalışmaktadır. Hikâye, izleyicilere gerilimi yaşatırken karakterlerin geçmişlerindeki sırları açığa çıkarmaktadır.

Gizemli korku türü, izleyicileri karanlık ve rahatsız edici bir dünyaya çekerken, olayların gerçek doğasını çözmeye yönlendirmektedir.

2.10.5 Kanlı korku

Kanlı korku türü, genellikle şiddet, kan ve vahşet içeren sahneleri içeren bir alt türdür. Bu tür, izleyicilerin tüyler ürpertici ve rahatsız edici sahnelerle karşılaşmasını sağlamaktadır. Japon sineması ve animeler de kanlı korku türüne sıkça rastlanmaktadır. Türde öne çıkan bazı Japon animeler şunlardır:

“Hellsing”: 2001 yılında yayınlanan anime, *Hellsing Organizasyonu*’nun vampirlerle ve diğer doğaüstü tehditlerle olan savaşını konu almaktadır. Ana karakter, gizemli ve güçlü bir vampir avcısıdır. Anime, vahşi dövüş sahneleri ve kanlı çatışmalarıyla tanınmaktadır.

“Gantz”: Gonzo tarafından hazırlanan anime televizyon serisi uyarlaması 2004 tarihlerinde yayınlanmaya başlamıştır. Ölümünden sonra bir grup insanın gizemli bir oyunla diriltildiği bir hikâyeyi anlatmaktadır. Ana karakterler, gizemli yaratıklarla dolu tehlikeli görevlere katılırken, kanlı çatışmalar ve şiddet dolu sahnelerle karşılaşmaktadırlar. Anime, rahatsız edici ve vahşi görsellerle ünlüdür.

“Elfen Lied”: 2004 yılında Mamoru Kanbe tarafından yönetilen anime, insanlığa karşı intikam almaya çalışan gizemli bir kızın hikâyesini anlatmaktadır. Ana karakter, doğaüstü güçlere sahip bir mutanttır ve insanlara karşı ölümcül bir güce sahiptir. Karakter, geçmişindeki karanlık sırları ve laboratuvarın amacını keşfetmeye çalışırken, insanlık ve doğaüstü güçler arasında bir savaşa girmiştir. Anime, kanlı dövüş sahneleri ve şiddet içeren sahnelerle doludur (Bkz. Görsel 2.76).

Görsel 2.76 “Elfen Lied” film görseli.



Kaynak: (http-101)

“Deadman Wonderland”: Kōichirō Hatsumi tarafından yönetilen anime (2011), masum bir çocuğun suçsuz yere hapse atılmasıyla başlayan bir hikâyeyi anlatmaktadır. Hapishanede, mahkûmlar bir ölüm oyunu olan “Carnival Corpse”da savaşmak zorundadır. Anime, şiddet dolu dövüş sahneleri ve kanlı gösterimlerle ünlüdür.

“Blood-C”: Tsutomu Mizushima tarafından yönetilen anime (2011), sakin bir kasaba atmosferinde geçen bir hikâyeyi anlatmaktadır. Ancak, kasabanın derinliklerinde gizemli ve kanlı olaylar meydana gelmektedir. Ana karakter, kendi sırları ve kasabanın karanlık geçmişiyle yüzleşirken, izleyicilere şiddet dolu sahneler sunmaktadır.

“Parasyte -the maxim” (Kiseijuu: Sei no Kakuritsu): Kenichi Shimizu tarafından yönetilen ve 2014’de yayınlanmaya başlayan anime serisi, insan vücutlarına yerleşen parazitlerin, insan ırkını tehdit ettiği bir hikâyeyi anlatmaktadır. Ana karakter, eliyle bir parazitin saldırısını engellerken, vücudunun bir parçası olarak hayatta kalan parazitin ile bir bağ kurmaktadır. Anime, şiddet dolu sahneler ve kanlı çatışmalarla doludur.

“Devilman: Crybaby”: Masaaki Yuasa tarafından yönetilen anime (2018), bir genç adamın, bir iblisin güçlerini kabul ederek iblis avına çıkmasını konu almaktadır. Karakterler, insanlık ve iblisler arasındaki savaşta karşı karşıya gelirken, kanlı dövüş sahneleri ve çarpıcı görsellerle dolu bir hikâye yaşamaktadırlar.

3 YÖNTEM

Bu çalışma, göstergebilimsel eleştiri yaklaşımını temel alarak yapılandırılmıştır. Söz konusu yöntem, Japon anime korku yapımlarının sembolik dilini, görsel anlatımını ve anlam üretim süreçlerini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmada özellikle *Ferdinand de Saussure*’ün göstergebilimsel metodolojisi benimsenmiş olup, gösterge (sign), gösteren (signifier) ve gösterilen (signified) kavramları çerçevesinde analizler gerçekleştirilmiştir. Tez, öncelikli olarak seçilen Japon anime korku filmlerini detaylı biçimde analiz etmekte ve bu filmlerde kullanılan görsel sembollerin, karakter tasarımlarının ve mekânların anlam üretimine nasıl katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Ayrıca korku türünün Japon kültürü ve toplumsal yapısıyla etkileşimini anlamak amacıyla kültürel arka plan da değerlendirilmektedir. Göstergebilimsel eleştiri yöntemi, tezin ana argümanlarını desteklemek için kapsamlı bir analitik çerçeve sunmaktadır. Bu çerçeve dahilinde, Japon anime sinemasındaki korku türünün gelişimi, tematik yapısı ve izleyici üzerindeki etkileri ayrıntılı şekilde incelenmektedir. Bu

metodolojik yaklaşım, Japon anime korku yapımlarının derinlemesine anlaşılmasına ve türün estetik ve kültürel katkılarının açığa çıkarılmasına olanak tanımaktadır.

Çalışma iki temel bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde konunun literatürdeki konumu tarama modeli kullanılarak detaylı biçimde ele alınmıştır. Bu süreçte yazılı ve görsel kaynaklar ile ulusal ve uluslararası literatür incelenerek konuyla ilgili mevcut bilimsel birikim derlenmiştir. “Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır.” (Karasar, 1998, s. 80). Literatür taraması sonucunda elde edilen bulgular, ikinci bölümdeki korku animelerinin incelemelerinde referans kaynağı olarak kullanılmıştır.

İkinci bölümde, çağdaş korku anlatılarının önde gelen temsilcilerinden *Junji Ito*’nun 2023 yılı yapımı “Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre” adlı anime dizi serisi, *Saussure*’ün göstergebilimsel paradigması çerçevesinde analiz edilmiştir. Analizlerde, ilgili yapımlardaki göstergelerin hangi gösterenleri içerdiği ve bunların hangi gösterilenlerle ilişkilendirildiği sistematik bir biçimde incelenmiştir. Bu incelemeler, korku unsurunun yapılandırılma biçimini ve izleyicide hedeflenen duygusal tepkilerin oluşum mekanizmalarını ortaya koymaktadır.

Çalışma kapsamında özgün bir uygulama filmi de üretilmiştir. Bu süreçte, filmin senaryo, storyboard, karakter tasarımı ve mekân tasarımı gibi ön hazırlıkları tamamlanmış ve üretim aşamasına geçilmiştir. Böylece araştırmanın sonunda korku türünün karakteristik özelliklerini yansıtan bir kısa film ortaya konmuştur. Ardından hazırlanan uygulama filmi de aynı göstergebilimsel metodoloji ile incelenmiştir. Bu süreçte izlenen aşamalar aşağıdaki gibidir:

- Korku kavramı temel alınarak bir animasyon kısa film senaryosunun oluşturulması
- Senaryoya uygun bir storyboard hazırlanması
- Senaryo kapsamında oluşturulan karakter, mekân ve objelerin konsept tasarımlarının gerçekleştirilmesi
- Hazırlanan tasarımların stop motion animasyon tekniği ile hareketlendirilmesi
- Filmin karakter ve mekân atmosferine ait ses efektlerinin hazırlanması
- Filmin müziğinin hazırlanması ve kurgulanma aşaması

Uygulama filminin göstergebilimsel analizi, *Saussure*'ün ikili karşıtlıklar yaklaşımını da dikkate alarak gerçekleştirilmiştir. Filmdeki her sahne, barındırdığı görsel öğeler (gösterenler) ve bu öğelerin izleyicide uyandırdığı duygu ve düşünceler (gösterilenler) bağlamında incelenmiştir. Bu analitik yaklaşım, Japon korku anime geleneğinden esinlenen ancak özgün bir anlatı sunan uygulama filminin, korku kavramını nasıl işlediğini ve seyirciye aktardığını bilimsel bir çerçevede ortaya koymaktadır. *Ito*'nun “Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre” adlı anime dizisinin göstergebilimsel yöntemle analiz edilmesinin temel amacı, kısa uygulama filmi olan “Kuyunun Fısıltısı”nda kullanılacak görsel referansların kuramsal bir temele dayandırılarak seçilmesini sağlamaktır.

4 BULGULAR VE YORUM

4.1 Göstergebilimsel Film Eleştirisi

Göstergebilimsel film eleştirisi, filmlerin dilini, sembolik anlamlarını ve kültürel kodlarını analiz ederek, filmdeki mesajları, temaları ve anlatıyı anlamaya çalışan bir eleştiri türüdür. Bu yaklaşım, filmi sadece görsel olarak değil, aynı zamanda bir anlatı ve kültürel ifade olarak da ele almaktadır. Örneğin, bir filmin açılış sahnesinde bir çocuğun elindeki kelebek, daha sonra filmin ilerleyen bölümlerinde değişiklik geçirerek, farklı anlamlar taşıyabilmektedir. Bu sembolik nesneler ve imgeler, filmdeki temaları ve anlatıyı destekleyen önemli birer araçtır.

“*Gösterge* terimi incelendiğinde, kökeni Latince “*semeion*” kelimesine dayanır. Bu kelime, “işaret” veya “sembol” anlamına gelir ve bir nesnenin, varlığın ya da kavramın yerine geçerek onu temsil eden her türden unsuru ifade etmektedir.

Göstergebilimsel tanımlama içinde, gösterge, gösteren (signifier) ile gösterilenin (signified) birleşiminden oluşan temel anlamlama birimidir. Filmsel anlamlama ise gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin kurulmasıyla anlamın üretilmesi sonucunda ortaya çıkmaktadır; anlamlama süreci içinde gösterge bir nesneyi, kavramı, düşüncüyü, duyguyu vb. zihinde canlandırabilecek bir göstergeye dönüştürmektedir... Göstergebilimsel yaklaşımı kullanan film eleştirmeni filmsel metni, filmsel göstergelere anlam kazandıran bir “anlamlama sistemi” olarak ele almalıdır.” (Özden, 2004, s.144-145).

Bu eleştiri türü, filmi bir anlam sistemi olarak değerlendirir. Filmdeki semboller, karakterler, mekânlar ve diğer unsurlar birbiriyle etkileşerek belirli bir anlam bütünü oluşturur. Bu anlamı çözümleyebilmek için filmin dili (yani görsel ve işitsel öğelerin kullanımı) ile mitolojik ve kültürel referanslar, karakterlerin davranışları ve diğer

unsurların ayrıntılı bir şekilde analiz edilmesi gerekir. Ayzenştayn, sözlü dillerin işleyiş biçimini sinemaya uygular, oysa sinemanın buna gereksinimi yoktur. *Büker*'e göre, sinemada bir yönetmen eğer bir ağacı göstermek istiyorsa, bunu doğrudan yapmak zorundadır; çünkü filmde görüntü hem gösteren hem de gösterilendir. Bu nedenle *Metz*, sinemayı güçlü bir anlatım aracı olarak görmektedir. Sinemasal anlatım, doğal dünyadan beslenmiştir. Yönetmen bu doğal görüntüleri özgürce kullanabilir; ancak onları yapay bir sözdizimi kurallarına göre, sözcükleri işler gibi biçimlendirmek zorunda değildir — çünkü böyle kurallara olan ihtiyaç giderek azalmaktadır. (Büker, 2010, s.42).

“Her film, görsel göstergelerden oluşmaktadır ve anlam bu göstergelerin film şeridi içinde dizilişlerinin ortaya çıkardığı dizimsel ve dizisel ilişkiler bağlamında ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda göstergelerin gerçekçi olma gibi bir zorunluluğu yoktur, örneğin gerçek yaşamda bir karşılığı olmamasına rağmen “Alien” filmindeki yaratık filmsel bir göstergedir ve bir gösterge olarak anlamını filmsel söylem içindeki ilişkilerden almaktadır. Böylelikle bu filmdeki yaratık figürü, filmin sunduğu anlatı yapısının sahip olduğu dizimsel ilişkiler içinde, kadının toplumsal cinsiyeti ile ilgili çeşitli psikoseksüel ve kültürel kaygıların dışavurulmasını sağlayan bir gösterge durumuna gelmektedir.” (Özden, 2004, s.147).

Göstergebilimsel film eleştirisi, ayrıca filmin dilini ve anlatısını da ele almaktadır. Bu yaklaşımda, filmin dilindeki sembolik ifadeler, konuşma biçimleri, renk kullanımı ve kamera açıları gibi öğeleri analiz ederek, filmdeki anlatının nasıl yapılandırıldığı anlaşılmaya çalışılmıştır. Bu öğeler, filmdeki karakterlerin ve olayların anlatımında önemli birer araçtır. *Büker*'e göre, film kuramcısı *Arnheim* renklerin anlamlarının kültürel uzlaşımlara dayandığını ve bu nedenle toplumdan topluma farklılık gösterebileceğini vurgulamıştır. *Arnheim*'a göre, renk üzerine yapılan araştırmalar arttıkça, ait olduğu kültürel bağlamın daha iyi anlaşılması da mümkün hale gelmiştir. Örneğin, *Fransız Devrimi*'nin son dönemlerinde soylular, tepkilerini göstermek amacıyla kırmızı mendil ve boyunbağı takmaya başlamışlardır. Bu kırmızı mendil, giyotinle idam edilenlerin kanlarını silmekte kullanılan mendilleri çağrıştırmıştır. Dolayısıyla burada, anlatım ile içerik arasında, belirli bir tarihsel olay üzerinden kurulmuş bir ilişki söz konusudur. Ancak bu bağlamı bilmeyen, başka bir kültürden gelen bir birey için kırmızı mendilin bu anlamı taşımadığı açıktır; kişi, bu kodu çözümleyemez. Aynı şekilde, Havelock Ellis'in de işaret ettiği gibi, Hristiyanlık sarı renge eski çağlarda atfedilen neşe ve övünç anlamlarına tepki olarak, bu rengi kıskançlık, ihanet ve çekememezlikle özdeşleştirmiştir (Büker, 2010, s.78). Yeşil

Müslümanlara da Hristiyanlara da yeniden doğuşu çağırıştırır. Oysa Yunan tiyatrosunda yeşil ile mavi bir karışımı olan koyu yeşil umutsuzluğu göstermektedir. Renklerin simgesel anlamlarının çok önemli olduğu Kabuki tiyatrosunda kötüler mavi, iyiler kırmızı giyerler. Bu tiyatroda temel renkler mavi ve kırmızıdır. Kırmızı sıcak ve çekicidir. Maviyse kötülerin, hayaletlerin, şeytanların rengidir... *Kabuki* tiyatrosunda soyluları oynayanlar yüzlerini beyaza boyarlar. Ayrıca Şinto dininde beyaz ölüm ve matem rengidir (Büker, 2010, s.79-80). Filmdeki bir karakterin kullandığı belirli bir renk, o karakterin duygusal durumunu veya kişiliğini yansıtabilmektedir.

Von Sternberg'e göre sinema, “resimsel niteliğini öne çıkarır; ne doğal dünyanın ışığında ne de sözel dilin rehberliğinde işler, aksine resmin ışığı altında şekillenir. Görüntülerin yansıtıldığı beyaz perde, ressamların yüzyıllardır kullandığı gibi iki boyutlu düz bir yüzeydir ve bu sinema için yeni bir şey değildir. Ancak yönetmenin görevi, doğayı birebir kopyalamak ya da gerçekliğin “özgün fetişi”ne tapmak değil; kendi üslubunu ve bakış açısını ortaya koyarak görüntüleri yeniden kurmaktır.”(Wollen, 2004, s.123).

Göstergebilimsel film eleştirisi, filmin kültürel kodlarını ve toplumsal değerlerini de ele almaktadır. Bu yaklaşımda, filmin zamanı, mekânı, karakterleri ve diğer unsurları, o dönemin toplumsal ve kültürel normlarına göre filmin toplumsal ve kültürel yönlerini analiz etmektedir. Filmsel anlatı, görsel imge, konuşma, müzik, ses ve yazıdan oluşmaktadır. Bu şekilde ortaya çıkan anlatı ise üç tür kod barındırır: Sinemaya özgü, biçimle ilgili kodlar; sinemaya özgü olmayan kültürel kodlar ve sinemanın öteki sanat dalları ile paylaştığı oyunculuk gibi kodlardır. Bu yöntemle kodların çözümlenmesi iki tür eleştiriye doğurur. İlk şekilde kodların ortaya çıkardığı kültürel, sosyal, toplumsal anlamlar çözümlenir. İkinci şekilde ise yine kodlar üzerinden, filmin sahip olduğu sinemasal tarz çözümlenir (Çelik, 2020, s.179).

Christian Metz, filmlerin kodlara dayandığına inanmaktadır.

“*Metz*, bu kodları ikiye ayırır: Kültürel kodlar, özgül kodlar. İzleyici kültürel kodlarla o denli çok karşılaşır, onları o denli içselleştirir ki, onların kültür ürünleri olduklarını düşünmez bile. Kültürel kodları anlamak için özel bir eğitim gerekmez, o toplumda doğup büyüme bu kodları anlamak için yeterlidir. Oysa özgül kodları öğrenmek gerekmektedir. *Metz*’e göre kurgu, alıcı devinimleri, optik etkiler, vb. gibi yöntemler özgül kodlardır. Bu yöntemlerle yaratılan anlamı anlamak da oldukça kolaydır.” (Büker, 2010, s.42).

Metz, öncelikle “anlamlandırma”nın tanımını yapmaya girişmiştir. Anlamlandırma, mesajların izleyiciye taşıdığı bir oluşumdur... “Film içindeki her anlam olasılığı, bize ulaşabilen ve onun duyumunu hissettiğimiz bir kod tarafından aracılık etmektedir.” (Andrew, 2000, s.255).

“*Metz*’e göre, görüntü anlamını kültürel kodlardan ötürü ya da bağlamdan ötürü edinmiştir. Her görüntü tek başına bir anlam taşır, ama başka görüntülerle birlikte olduğunda yeni yananamlar edinmiştir. Bu durumda filmin başını görmeyen bir izleyici yananlamı anlamaz. Filmde bir nesnenin kahramanla ilgisi kurulur. Bundan dolayı o nesneyi gördüğümüzde kahramanı anımsarız. Yönetmen kahramanla ilişki kurmak için dilediği nesneyi seçer, ama bir kez seçimi gerçekleştirdi mi o nesne film boyunca kahramanın yerine geçmektedir. Böylece izleyici bağlamdan ötürü yananlamı anlar.” (Büker, 2010, s.43).

Sinemaya özgü kodlar; kamera hareketleri, kurgu, ölçekler, kararlar ve zincirleme gibi unsurlardan oluşmaktadır. Sinemaya özgü olmayan kodlar ise kültürel anlamlar taşımakta ve bireylerin algı alışkanlıklarına dayanmaktadır. Bu kodlar, toplum tarafından içselleştirildiği için kültürel göndermeleri değerlendirebilmek adına o toplumda yetişmiş olmak yeterlidir. Korku filmleri, bu iki tür kodu etkili bir şekilde birleştirmektedir. Kamera hareketleri, karanlık ışıklandırma, ani ses efektleri ve gerilimli müzik gibi sinemaya özgü kodlar, izleyicinin korku ve gerilim duygusunu artırmaktadır. Bu teknik unsurlar, izleyiciyi sürekli olarak tetikte tutar ve sahnedeki tehlikenin hissedilmesini sağlamıştır. Korku filmlerinde kültürel kodlar da önemli bir rol oynamaktadır. Psikoseksüel ve toplumsal bastırmalar, ölüm korkusu ve kimlik kaybı gibi temel çatışmalar, bu türde sıkça işlenmiştir. Bu çatışmaların uygun figürler etrafında oluşturulması gereklidir. *Özden*’e (2004, s.250) göre, korku sinemasında kullanılan figürler, bireysel ve toplumsal bastırmaların temsili olarak yapılandırılır. Yeniyetmelikteki cinsel uyanışı simgeleyen kurtadam figürü, psikoseksüel bastırmaları yansıtırken; cinsel açıdan özgür feminist kadının metaforu olan uzaylı kadın (*Species*), toplumsal baskıların bir ifadesi olarak görülmüştür. Bedeni dış bir güç tarafından ele geçirilen karakterler (*The Exorcist*), kimlik kaybına işaret etmektedir. Ölüm korkusu ise vampirler, zombiler ve çılgın bilim insanlarının yarattığı canavarlar gibi figürler aracılığıyla temsil edilmiştir. Bu figürler, korku filmlerinin anlatı yapısı içinde çatışmaları kurup yansıtacak şekilde kurgulanmıştır.

Özden’e (2004, s.260) göre, tür sinemasında özellikle korku filmlerinde kültürel çatışmaların karakterler aracılığıyla sunumunda iki temel anlatım biçimi öne

çıkılmaktadır. Bu çatışmalar, ya tek bir karakterde yoğunlaştırılarak simgesel bir biçimde temsil edilir ya da farklı yönleriyle birden fazla karakter arasında paylaştırılarak sunulur. Noel Carroll da bu duruma dikkat çekerek, korku filmlerindeki yaratıkların çatışan temaları aynı anda hem çekici hem de itici figürlere dönüştüren simgesel yapılar olduğunu belirtmiştir. Ona göre bu temsiller iki ana yapıda karşımıza çıkmaktadır: Çatışan temaların zaman ve mekân içinde tek bir figürde bütünleştirildiği “birleşme” yapısı ile, bu temaların farklı karakterlere dağıtıldığı “ayrılma” yapısıdır. Bu iki yaklaşım da düşsel sürecin yoğunlaşmasını ve izleyici üzerindeki etkisini artıran anlatı stratejileri olarak değerlendirilmiştir.

Yazar ve düşünür *Carroll*, Drakula’yı örnek olarak açıklamaktadır. Drakula, farklı kimlikler ve roller arasında gidip gelerek ödipal fantezinin çeşitli boyutlarını temsil eder. Otorite figürü olarak, her şeyi gören ve bilen bir lider olarak ortaya çıkar. Aynı zamanda genç ve çekici bir görünüme sahip olması, asi ve isyankâr bir karakter olarak da algılanmasına yol açmaktadır. Kadınları cezbeden ve haremine katan yönüyle de cinsel arzu ve yasak fantezileriyle ilişkilendirilmiştir. Drakula’nın karşısında yer alan *Van Helsing* gibi karakterler, onun otoritesine ve kötü baba figürüne karşı gelmekter, özellikle bakireleri koruyarak onun kötülüğünü engellemeye çalışmaktadırlar. *Özden*’e (2004, s.261) göre, korku sinemasının ikonik figürlerinden biri olan *Drakula*, ödipal fantezinin çeşitli boyutlarını bünyesinde eriten bir yapı sunmaktadır. Bu figür, aynı anda hem cezbedici hem de yasaklayıcı nitelikler taşıyarak kötü baba ile asi oğul rollerini tek bedende birleştirmiştir. *Carroll*’un da işaret ettiği üzere *The Exorcist*, *The Invasion of the Body Snatchers*, *Dracula* ve *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* gibi filmler, modern toplumun ölüm ve kimlik kaybı korkularını yansıtmaktadır. Bu korkulara dair anlamlar ise yalnızca içerikten değil, filmlerin sözdizimsel yapılarını oluşturan anlatı ilişkileri üzerinden de belirginleşmiştir (*Özden*, 2004, s.283).

Göstergebilimsel film analizi, filmin iletmek istediği mesajları daha derinlemesine anlamak için kullanılan bir yöntemdir. Bu yaklaşım, filmin yalnızca görsel bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda karmaşık bir anlam sistemi oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Göstergebilimsel eleştiri, sembolik ve yan anlamları açığa çıkarmak amacıyla kullanılan bir yöntem olarak, bu çalışmada "Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre" anime dizisi üzerinden incelenecektir.

Korku türü, kültürel değerler, inanç sistemleri ve mitolojik unsurlar açısından sembolik anlatılarla örülü bir yapıya sahiptir. Seçilen korku anime dizisini analiz ederken, her yeni bölümün dolaylı anlatım teknikleri ve yorumlamalar aracılığıyla yeni anlam katmanları oluşturduğu gözlemlenmiştir. Bu nedenle, anlam ve anlam üretimi süreçlerini inceleyen göstergebilim yöntemi, hem seçilen anime dizisinde hem de "Kuyunun Fısıltısı" kısa animasyon filminde izlenecek bir yaklaşım olarak benimsenmiştir. Bu çalışma, anlatının yapısal örgütlenmesini çözümlemek ve filmi anlamlandırmaya yarayan kodları ile yan anlamlarını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

4.2 “Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre” Dizisinin Göstergebilimsel Film Analizi

Junji Ito “Maniac: Japanese Tales of the Macabre”, dünyaca ünlü korku manga sanatçısı *Junji Ito*’nun en çarpıcı eserlerinin animasyon uyarlamasıdır. 2023 yılında Netflix platformunda yayınlanan bu antoloji dizisi, Japon korku geleneğinin çağdaş temsilcilerinden olan *Ito*’nun tekinsiz ve rahatsız edici hikâyelerini görsel bir dile aktarmıştır. Yapımın bibliyografik kayıt bilgileri çalışmanın sonunda referans listesinde detaylı olarak sunulmuştur (Bkz. Tablo 4.1).

Tablo 4.1 “*Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre*” dizi afişleri ve künye bilgileri (2023).

	
Yönetmen	Shinobu Tagashira
Senaryo	Junji Ito
Müzik	Yuki Hayashi
Stüdyo	Studio Deen
Yapım	Netflix Tv Dizisi -12 Bölüm
Gösterim Tarihi	2023
Türü	Korku – Gerilim

Yapım, Japon halk inanışlarından ve kentsel efsanelerden beslenerek oluşturulan anlatılarıyla dikkat çekerken, aynı zamanda gündelik yaşamın en sıradan durumlarını bile korkutucu bir deneyime dönüştüren üslubuyla öne çıkmaktadır. Eserde, bedensel dönüşümler, toplumsal kaygılar ve insan doğasının karanlık yönleri gibi temalar görsel metaforlar aracılığıyla işlenmektedir. Dizinin her bir bölümü, *Ito*'nun farklı eserlerinden uyarlanarak hem mangaların hayranlarına hem de Japon korku sinemasını merak eden izleyicilere hitap eden bir yapı sunmaktadır. Animasyon tekniği, *Ito*'nun karmaşık çizimlerini ve rahatsız edici atmosferini aktarmada önemli bir rol oynamakta, böylece Japon korku geleneğinin görsel kodlarını çağdaş anlatı biçimleriyle buluşturmaktadır. “Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre” anime dizisinin hikâyeleri temel olarak hayaletler, aile, ailevi miras, doğaüstü olayları ele almaktadır. *Ito*, çalışmalarında özellikle tekrar eden karakterleriyle, grotesk geleneğine atıfta bulunarak izleyicide rahatsızlık hissi uyandırmaktadır. Karakterlerini genellikle uğursuz varlıklar veya toplumun ötekileştirdiği bireyler arasından seçmektedir (http-104). İlk bölüm “Tuhaf *Hikizuri* Kardeşler” hikâyesi, ebeveynlerinin öldüğü ve aileden sadece çocukların sağ kurtulduğu tuhaf kişilik özelliklerine sahip bir aile hakkındadır. Kardeşler, ebeveynleriyle yeniden iletişim kurmak için bir ruh çağırma seansı düzenler. Hikâye sonrasında evin kimin tarafından yönetileceği konusundaki aile kavgasına döner. Bölümün sonundaki aile reisi babanın hayaletinin geri dönmesi ve öfkeli ruh hali dikkat çeker.

Hikizuri kardeşler için her gün malikânelerinin önünde toplanıp, işe gitmek üzere ayrılan kardeşleri *Kazuya*'yı uğurlamak bir ritüeldir. *Kazuya* ise evden ayrıldıktan sonra işe gitmez; bunun yerine etrafta dolaşır ve zamanını parktaki gölet kenarında geçirir. Bölümde, göletin kenarında tembellik ederken, bir hayalet fotoğrafçısı olan *Sachiyo* ile tanışır. *Sachiyo*, doğaüstü olayları yakalamak için fotoğraflar çekmektedir. Japon kültüründe hayalet hikâyeleri ve ruhlarla ilgili inançlar, Edo döneminden bu yana oldukça popülerdir. Meiji Dönemiyle birlikte Batılı fotoğrafçılık teknikleri Japonya'ya girmiş, bu teknikler hayalet fotoğrafçılığına olan ilgiyi daha da artırmıştır. Bu dönemde çekilen bazı fotoğraflarda, pozlama hataları veya ışık oyunları nedeniyle hayaletimsi görüntüler oluşmuş ve bu görüntüler halk arasında hayalet fotoğrafları olarak yorumlanmıştır. Paranormal varlıkların ya da ruhların görüntülerinin yer aldığı fotoğraflar, Japonya'da hem halk arasında hem de medyada zaman zaman gündeme gelmektedir. Eski, terk edilmiş binalar ve ünlü hayalet hikâyeleri ile ilişkilendirilen

mekânlarda çekilen fotoğraflar incelenmektedir. Bölümde fotoğrafçı *Sachiyo*'nun fotoğraf çektiği görülür. *Sachiyo*, burada daha önceden birçok çocuğun boğularak öldüğünü, belki de hayalete denk gelerek fotoğrafını çekebileceğini düşünmektedir. Mekân tercihi terk edilmiş, ıssız bir gölettir. Bu durum yine hayaletlerin daha ıssız ve terk edilmiş bölgelerde olabileceğine dair bir göndermedir. Sonrasında *Kazuya*, kardeşleri ile birlikte bir ruh çağırma seansı düzenleyerek babalarının hayaletini çağırmaya karar verir. *Sachiyo*, fizik bölümünde okuyan ve ruhani konulara oldukça meraklı olan erkek arkadaşı *Sawano* ile ruh çağırma seansına katılır. Japonya'da aile üyeleri ve ruh çağırma seansları, özellikle ölen yakınlarla iletişim kurmak amacıyla yapılan geleneksel ritüellerde önemlidir. Japon kültüründe, ataların ruhlarına saygı gösterme ve onlarla iletişim kurma önemli bir yer tutar. Bunu yapmak için “Obon” gibi birçok festival düzenlenmektedir. Evlerin önünde asılan veya mezarlıklara götürülen fenerler, ruhların yolunu bulmasına yardımcı olur. Batı'nın ölen ya da ruhani kişilerle iletişim kurma yöntemi olarak başvurduğu ruh çağırma seansları ise farklıdır. Daha çok iletişim kurmak, merak ya da eğlenme amaçlıdır. Batıya benzer şekilde Japonların da ruh çağırmanın modern bir yöntemi olan *Kokkuri-san* (ruh çağırma oyunu) özellikle gençler arasında popülerdir. Ancak, bu tür uygulamalar daha çok eğlence amaçlıdır ve geleneksel ruh çağırma ritüelleri kadar ciddiye alınmamaktadır. Ruh çağırma seansları, bazı insanlar tarafından tehlikeli ve riskli olarak görülür. Yanlış veya saygısız bir şekilde yapılması, olumsuz sonuçlar doğurabilir. Özellikle korku filmlerinde tercih edilen bu tarz ruh çağırma seansları sonrasında, çağırılan arkadaş ya da aile ekibinin tek tek öldürüldüğü görülmektedir. Popüler bir korku öğesi olarak kullanılan ruh çağırma seansları animenin bu bölümünün ana temalarından biridir. Japon inanışlarındaki gibi ruhların varlığı ve ölümden sonra hayalet olarak geri dönme inancıyla, hayalet ile iletişim kurularak aile fertlerinin gelmesi amaçlanmıştır.

Hayaletler veya ruhlar tarafından ele geçirilme hikâyeleri kültürden kültüre ya da anlatısına göre değişir. İlk olarak zayıf ve savunmasız kişiler; çocuklar, yaşlılar, hastalar gibi fiziksel veya duygusal olarak zayıf olan kişiler hayaletler tarafından hedef alınmaktadır. Savunmasız oldukları için hayaletler veya kötü ruhlar için erişilmesi kolaydır. Bazı hikâyelerde de hayaletler veya kötü ruhlar, pişmanlık veya suçluluk duyan kişilere yönelmektedir. Bu kişiler, geçmişte yaptıkları hatalar veya günahlar nedeniyle ruhsal olarak savunmasızdır. Bir diğeri de hayaletin yaşamında önemli bir rol oynamış veya onun ölümüne neden olmuş kişilerdir. Bazı hikâyelerde hayalet, intikam

almak veya bir şeyleri düzeltmek için bu kişilerin ruhunu ele geçirir. Bölümde ruh çağırma seansı sonucunda ele geçirilen kardeş *Hitoshi*'dir. Zayıf ve savunmasız kişilik özellikleriyle hayaletin ele geçirmesi en kolay karakterdir. Aile içerisinde ezilen, içine kapanık kişilik özelliğine sahip ve ailesine en düşkün kardeşlerden biridir. Babanın ruhu tarafından ele geçirilen *Hitoshi*, babaları *Gozo*'nun hayaleti halini alır ve dehşete kapılan kardeşleri aile mezarlığına doğru kovalar ve sonrasında kaybolur (Bkz. Tablo 4.2). *Hitoshi* ele geçirilmiştir çünkü doğaüstü varlıklar için bir araç görevi görece kadar ruhsal enerjiye sahip olan tek kardeşidir. Bu durum, *Sachiyo*'nun *Hitoshi*'nin fotoğrafını çekmesiyle fark ettirilmeye çalışılmıştır. *Hitoshi* sayısız ruh tarafından çevrelenmiş gibi görünmektedir (http-105).

Tablo 4.2 Hayalet baba figürünün görüldüğü ve kızdığı çocuklarını kovaladığı sahne (Shinobu Tagashira, 2023, 20:40).

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Hayalet baba figürü
Gösteren	• Karanlık, koyu renk tonlarında ürpertici ortam • Aile mezarlığı • Karakterin korku ile koşma anları • Kapıdan gelen ışık halindeki hayalet
Gösterilen	• Doğaüstü veya paranormal bir olay • Japon inancında yaygın olan hayaletlerin varlığı • Gerilim ve korku hissi • Ruh seanslarında hayalet çağırma • Fiziksel gerçekliğin bozulması • Japon korku anlatılarında görülen, gündelik mekândaki tekinsiz/ olağandışı olay

Analiz: Japon kültüründe ruh çağırma ve hayaletlerle ilgili inançlar oldukça karmaşık ve çeşitli şekillerdedir. Hikâyelerde, ölmüş bir babanın ya da bir ebeveynin ruhunun çağırılması ve onun hayaleti olarak görünmesi gibi temalar oldukça yaygındır. *Yūrei* olarak adlandırılan ve Japonya’da intikam almak, bitmemiş işlerini tamamlamak veya sevdiği birine yardım etmek için dünyada kalan ruhların, görüldüğü kişilerin genellikle bir bağlantısı vardır. Bu, aile üyeleri veya yakın arkadaşlar olabilir. Buradan yola çıkarak bölümde seans sonrasında hayalet olarak gelen babanın çocuklarına olan kızgınlığı görülür. Bağlantı kurduğu kişi ise diğer kardeşleri tarafından ezilen ve iyi kişilik özelliğine sahip *Hitoshi*’dir. Hayalet baba *Gozo*, çocuklarını korkutarak kovalarken, *Hitoshi* olayın ne olduğunun ve neden korktuklarının farkında bile değildir. Hayalet baba, aynı zamanda rahatsız edilmesinden dolayı da çocuklarına öfkeli ve çocuklarına bir ders vermek istemektedir. Bölümde dikkat çeken ayrıntılar; mekân olarak büyük ve karanlık bir malikâne, ıssız bir gölet, aile mezarlığı ve ağaçtan sarkan intihar ipi gibi detaylarıyla korku etkisini arttırmak için zemin hazırlamıştır.

“Gizemli Tünelin Hikâyesi” başlıklı ikinci bölüm, insanları açıklanamaz biçimde kendine çeken bir tüneli konu alır. Tünelin derinliklerinde gizli bir gama ışını çalışma enstitüsü bulunmaktadır. Aynı zamanda her yüzeye nüfuz eden ışınların bir parçası olabilecek hayaletler hikâyenin içeriğini oluşturur. Bölümde tünel, popüler bir korku öğesi olarak öne çıkmaktadır. Tünel, belirsizlik ve bilinmeyen tehlikelerin sembolü olarak kullanılmıştır. Doğaları gereği karanlık, dar ve kaçışın zor olduğu yerler olan tüneller, korku yaratmada etkili unsurlar olarak işlev görür. Japon kültüründe tünellerin bu özellikleri, doğaüstü varlıkların ve olayların gerçekleşmesi için ideal bir ortam sağlamaktadır. Anime, tüneli bir korku öğesi olarak ele alarak aile fertlerinin kaybolmasıyla ilişkilendirir. Tünelin karanlık ve ıssız olarak tasvir edilmesiyle karakterlerin korku ve çaresizlik duyguları yoğunlaştırılır. Tünelin dar yapısı, karakterlerin kaçış imkânını zorlaştırırken, karanlık ortam bilinmeyen tehlikelerin gizlenmesine olanak tanır. Tünelde kaybolan bir anne ya da kardeş teması üzerinden karakterlerin yaşadığı duygusal travmalar yansıtılmıştır. Belirsizlik ve gizem, korkunun oluşmasında başlıca etkenlerdir. Annenin tünelde kaybolduğu düşüncesi, hikâyenin gelişimini sağlamış, gizem ve gerilimi artırmıştır.

Hikâyeye göre, *Gorou* adlı çocuk, annesini kaybettikten birkaç yıl sonra okuldan eve döndüğünde küçük kız kardeşi *Mari* ve babasının evde olmadığını fark eder. Tünele

döner ve ailesini aramaya başlar. Tünelde babasının kullandığı el fenerini bulur. Feneri yerden alırken yanağına bir damla kan damlar ve bu durum tünelin gerginliğini artırır. Ardından “Kozmik Işın Araştırmaları Gözlemevi ve Laboratuvarı”nı keşfeder ve içeri girer. Burada perişan haldeki kardeşi *Mari*’yi bulur; ancak babası hâlâ kayıptır. *Koyama*, Profesör ve *Ishikura* adında üç kişiyle tanışır. Bu kişiler babasını bulmasına yardım edeceklerini söyleseler de çabaları sonuçsuz kalır. Sonraki günlerde *Mari* sık sık ortadan kaybolur. Bilim insanları grubu, her seferinde *Gorou*’yu çağırır ve *Gorou* kardeşini Araştırma Laboratuvarı’nda bulur. Ziyareti sırasında, tünelin fotoğraflarını incelerken ruhların varlığına dair ürkütücü kanıtlar fark eder. *Gorou*’nun daha sonraki laboratuvar ziyaretinde ise hayaletler *Mari* ve bilim insanları grubuna saldırır (Bkz. Tablo 4.3).

Tablo 4.3 Lanetli tünelin içerisinde kötü hayaletler tarafından ele geçirilen bilim insanları ve küçük kız kardeş (Shinobu Tagashira, 2023, 13:58)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Hayalet figürler
Gösteren	• Karanlık tünel • Bilim insanları ve aile bireyinin dönüşümü • Kasvetli atmosfer • Acı çeken hayaletler • Kan lekeleri
Gösterilen	• Japon inancında yaygın olan hayaletlerin varlığı • Japon korku anlatılarında görülen, olağandışı olay • Doğaüstü varlık olan hayalet inancı

Analiz: Japon korku anlatılarında tüneller, doğaüstü varlıkların mekânı olarak önemli bir işlev görür. Karanlık ve ıssız yapıdaki bu mekânlar, hayaletlerin veya kötü ruhların barınağı olarak tasvir edilir. Bu doğaüstü varlıklar, tünellerin karanlık ve izole yapısını kullanarak kurbanlarını korkutma ve onlara zarar verme amacı taşır. Tüneller aynı

zamanda geçmişte meydana gelen trajik olayların hatırlatıcısı veya geçmiş travmaların yeniden ortaya çıktığı mekânlar olarak işlev görür.

Bazı anlatılarda tüneller, cinayet, intihar veya trajik olayların gerçekleştiği yerler olarak betimlenir. Bu tür olaylar, söz konusu mekânları lanetli hale getirmektedir. Ayrıca tüneller, karakterlerin psikolojik korkularını harekete geçiren unsurlar olarak da kullanılmaktadır. Klostrofobi (kapalı alan korkusu) gibi duygular, tünel ortamında daha yoğun biçimde yaşanır ve karakterlerin bu korkuları, anlatının gerilimini ve korku atmosferini güçlendirir.

İncelenen bölümde, laboratuvarında çalışan bilim insanları ve kız kardeşin lanetli hayaletler tarafından ele geçirildiği ve şiddet gördüğü anlatılmaktadır. Ancak hayaletlerin nihai amaçlarına ilişkin açık bir bilgi sunulmamaktadır. *Ishikura* ve Profesör, ruhlar tarafından öldürülerek kendileri de hayalete dönüşür ve sonrasında *Mari* ile *Koyama*'yı hedef alırlar. *Mari*, *Gorou* ve *Koyama* tünelden ve ruhlardan kaçmaya çalışırken benzer bir akıbete uğrar. Animede *Gorou*'nun tünelden kaçma girişimi sırasında, kötü niyetli ruhların onun vücudundan geçerek hareketini kısıtladığı (Tablo 4.4'te görüldüğü üzere) gösterilmektedir.

Tünelin gizemli yapısı, karakterin korku ve çaresizlik hisleriyle birleştiğinde izleyicilere güçlü bir empati ve korku duygusu aşılar. Bu unsurlar, anlatı boyunca gerilim ve korkunun sürdürülmesini sağlar. İncelenen bölümde *Gorou*'nun çaresizliği, yaşadığı travmalar, geçmişteki suçluluk duyguları ve doğaüstü varlıklarla olan çatışmaları bir arada yansıtılmaktadır. *Gorou*, ebeveynleri için elinden geleni yapmaya çalışsa da, bilinmeyen (hayaletlerin) gücüyle başa çıkamaz.

Manga versiyonunda, *Gorou* kasabadan başarıyla kaçıp yetişkin olana kadar köyden uzakta teyzesiyle yaşamını sürdürür. Uzun yıllar sonra, teyzesiyle köydeki gizemli kaybolmalar hakkında konuşurken, *Gorou*, bilim insanlarıyla karşılaşmasından sonra yaşadığı sürekli hastalık ve yorgunluk durumuna son vermeye karar verir. Her şeyi sonlandırmak için köye geri döner ve tuzağa düşmüş ruhların yüzlerini tanıdığı anda kendini tünele teslim eder. Mangadaki hikâye, metaforik olarak geçmişin hayaletlerinin zamanla en güçlü kişileri bile yıprattığını ve er ya da geç kişinin kendi geçmişiyle yüzleşmesi ve bununla başa çıkması gerektiği mesajını verir. Bu yüzleşme gerçekleşmezse, geçmiş travmalar kişiyi erken yaşta tüketebilmektedir.

Tablo 4.4 Laboratuvarda çalışan bilim insanlarının hayaletler ile karşılaşması ve Gorou'nun tünelde hayaletlerden kaçmaya çalışırken ki sahne görüntüsü (Shinobu Tagashira, 2023, 14:32)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	İnsan ve doğaüstü varlık (hayalet)
Gösteren	• Karanlık lanetli tünel • Çıkış yolunun belirsizliği • Ürpertici hayaletler • Karakterin kaçış yolları denemesi
Gösterilen	• Japon inancında yaygın olan hayaletlerin varlığı • Fiziksel gerçekliğin bozulması • Japon korku anlatılarında görülen, tekinsiz olay • Doğaüstü varlıklarla olan çatışmaların bir yansıması

Analiz: Tünelde kaybolan bir aile üyesi, karakterin geçmişte yaşadığı olayların veya yaptığı hataların bir sonucu olarak sunulabilir. Bu tür anlatılarda, karakterin geçmişteki suçluluk duygularıyla ve hatalarıyla yüzleşmesi gerektiği vurgulanır. Tünel, bu yüzleşmenin gerçekleştiği sembolik bir mekân işlevi görür. Kaybolma olayları genellikle doğaüstü varlıklar veya güçlerle ilişkilendirilir. Karanlık tünelin içinde hapsolmuş bir ruh, lanetli bir tünel ya da tünelde yaşayan kötü niyetli bir varlık, bu tür anlatılarda sıklıkla karşılaşılan unsurlardır. Bu kötü niyetli varlıklar, kaybolan aile üyesini veya arkadaşı ellerinde tutarak ana karakteri tünele çekmeye çalışır.

Üçüncü bölüm olan “Asılı Balon”, geçmiş zaman çerçevesinde başlar. Şimdiki zamanda, *Kazuko Morinaka* adlı bir kızın penceresine çarpan bir varlıktan kaçtığı görülür. Penceresinin dışındaki ses, sürekli olarak evden çıkıp yiyecek araması konusunda ona seslenen bir kıza aittir. Ancak *Kazuko* bu sestten korkmaktadır. Sahne, *Kazuko*’nun neden bu kadar korktuğunu açıklamak için bir ay öncesine döner. Bir ay

önce, Japonya'nın ünlü kadın idollerinden *Terumi Fujino*, bir apartman binasının dış duvarına asılarak intihar etmiştir (Bkz. Tablo 4.5). Bu asılma olayı şüpheli görünmektedir, çünkü tipik bir intihar biçimine benzememektedir. Buna rağmen medya, kadının penceresinden elektrik hattına ip bağlayarak kendini astığını bildirmiştir.

Apartmanın kiracıları, *Terumi*'nin hayranları ve muhabirleriyle birlikte ulusun geri kalanı, sevdikleri ünlü kadının ölümüyle ilgili bilgilendirilmek üzere üzgün bir şekilde toplanır ve yas tutar. *Kazuko*, *Terumi*'nin yakın arkadaşıdır ve intihar haberini medyadan öğrenir. Bazı hayranlar *Terumi*'nin erkek arkadaşı olan *Shinya*, *Shiraishi*'yi bu ölümden sorumlu tutar. *Shiraishi*, *Terumi*'nin intiharından kendini sorumlu hissetmeye başladığında, hikâyenin başlığını tanımlayan olaylar başlar.

Tablo 4.5 Yüksek bir apartman dairesinden iple kendini asarak intihar etmiş *Terumi* adındaki idol(*Shinobu Tagashira*, 2023, 02:00)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Apartman binasından sarkan figür görseli
Gösteren	• Gri gökyüzü altında beyaz-mavi renkli apartman binası • Pencereden sarkan pembe/kırmızı renkler figür • Apartman çatısı, pencereleri, dış cephesi • Elektrik telleri • Kasvetli atmosfer
Gösterilen	• Korku, endişe ve rahatsızlık duyguları • Japon anime veya korku anlatısında doğaüstü/tekinsiz olay • İntihar, cinayet veya doğaüstü varlık çağrışımları • Modern şehir yaşamında gizlenen tekinsizlik • Gündelik yaşamın sıradanlığı içinde beliren kaygı verici element

Analiz: Japonya, dünyadaki en yüksek intihar oranlarına sahip ülkelerden biridir. Özellikle gençler arasında yoğun çalışma baskısı, akademik stres ve sosyal izolasyon gibi bir çok nedenlerle intihar vakaları dikkat çekmektedir. Japonya'daki "Aokigahara Ormanı", intihar vakalarıyla bilinen önemli bir mekândır. Fuji Dağı'nın eteklerinde yer alan bu orman, "İntihar Ormanı" olarak da anılır ve yıllardır birçok insanın hayatına son verdiği bir yer olarak bilinmektedir. Bu orman yıllardır birçok insanın hayatına son verdiği bir yer olmuştur. Japonya'da intihar, edebiyat, sinema ve diğer sanat dallarında da sıkça ele alınan bir temadır. Özellikle Japon edebiyatında intihar eden karakterler ve bu eylemin arkasındaki duygusal ve felsefi nedenleri işlenmiştir. Sahne de *Terumi Fujino* adındaki genç idol, esrarengiz şekilde intihar etmiş gibi görünerek asılı halde bulunur. Ancak hikâye ilerledikçe, *Terumi*'nin ölümüyle ilgili daha karanlık bir durum açığa çıkmıştır. *Terumi*'nin ölümünün ardındaki neden, *Junji Ito*'nun gerilim yaratma becerisiyle örülü bir doğaüstü olgudur.

Bir gece, *Shiraishi*, *Kazuko*'yu bir ankesörlü telefonda arayarak *Terumi*'nin tekrar göründüğünü bildirmiştir. *Kazuko*, *Shiraishi*'nin olduğu yere doğru koşar ve *Shiraishi*'nin bir ağacın üzerinde durduğunu görmüştür. Bir anda ortaya çıkan bir ip ilmiği kafasından geçmiş ve *Shiraishi* de asılarak ölmüştür. *Terumi* ve *Shiraishi*'nin balonları birbirine kavuşmuş (Bkz. Tablo 4.6) ve *Shiraishi*'nin asılı cesedini sürüklenmeye başlamıştır.

İncelenen hikâyede, insanların yüzlerine birebir benzeyen devasa uçan balonlar ortaya çıkmaya başlar. Bu balonlar, benzedikleri kişileri hedef alır ve onları bir ip yardımıyla asarak öldürmeye çalışır. Doğaüstü nitelikli bu kesik başlı balonlar, insanların yaşam alanlarını korkuyla doldurur ve kaçınılmaz bir ölüm getirir. *Junji Ito*, bu yolla insanları korkuya sürükleyen bilinmeyen ve doğaüstü bir tehdidi somutlaştırır; insanların korkularının cisimleşip onları avlayan bir varlığa dönüşebileceğini gösterir.

Tablo 4.6 *İntihar sahnesi*(Shinobu Tagashira, 2023, 10:55)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Ormanda ipe kendini asan figür görseli, şaşkınlık ve doğaüstü olay
Gösteren	• Karanlık, koyu renk tonlardaki tekinsiz orman • Kasvetli atmosfer • Doğaüstü olaylar • İdol olan <i>Terumi</i> 'nin uçan kesik başı • İntihar girişimi
Gösterilen	• Japon korku anlatılarında görülen, tekinsiz/ olağandışı olay • Kesik uçan başlar ile geleneksel Japon korku öğeleri çağrışımı • Yaratılan tehditkâr atmosferi somut bir hali • İnsanların korkularının somutlaşarak onları avlaması

Analiz: Japon mitolojisi ve halk hikâyelerinde uçan kesik başla ilgili anlatılar oldukça yaygındır. Bu tür hikâyeler, Japon halk kültüründe doğaüstü olaylar ve korku öğelerinin önemli bir parçasını oluşturur. Japon folklorunda en bilinen uçan kesik baş hikâyelerinden biri olan “Nukekubi” adlı doğaüstü varlık, gündüzleri normal bir insan gibi görünürken, gece olduğunda başı vücudundan ayrılarak uçar ve insanlara saldırır. Özellikle geceleri yalnız gezen insanlara musallat olur ve onların enerjilerini emerek öldürmeye çalışır. Benzer bir doğaüstü varlık olan *Rokurokubi*’nin özelliği ise başının boynuyla birlikte uzayabilmesidir. Gündüzleri normal bir insan gibi yaşar ve gece olunca boynu uzayarak başı etrafta dolaşmaya başlar. Bu yaratık genellikle insanları korkutmak veya izlemek amacıyla tasvir edilir.

Japon mitolojisinde intikamcı ruhlar olarak bilinen *Onryo* ve *Yurei*, intikam almak isteyen ölülerin ruhlarıdır. Bu ruhlar intikamlarını almak için başlarını kaybedebilir veya başsız bir şekilde görünebilir. Japon toplumunun doğaüstü olaylara duyduğu ilgi,

korkunun kültürel yansımalarını gösterir. Uçan kesik baş motifi, Japon korku anlatılarında ve folklorunda önemli bir yere sahiptir.

Junji Ito, geleneksel Japon doğaüstü öğelerini modern bir korku hikâyesine uyarlayarak, ünlülerin toplumdaki imajı, halkın saplantılı ilgisi ve ölümle ilgili derin korkuların birleşimiyle yarattığı tehditkâr atmosferi somut bir hale getirmiştir. Hikâyedeki balonlar, kurbanlarını avlamak için bir tür karanlık yansıma ya da lanet işlevi görür; tıpkı *Onryō* ve *Yurei* gibi intikamcı ruhların veya başsız hayaletlerin, ölümünün ardından geride kalanlara musallat olmasına benzer bir tablo çizer. *Terumi* ve sevgilisinin “intihar” gibi görünen ölümleri, aslında toplumun gözünde onları birer kurban haline getirir. (Bkz. Tablo 4.7).

Tablo 4.7 *Havada iple asılmış halde görünen figürler ve uçan kesik başlı balonlar (Shinobu Tagashira, 2023, 13:38)*

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Ormanda iple kendini asan figür görseli, şaşkınlık ve doğaüstü olay
Gösteren	• Gri gökyüzünde beyaz-gri bulutlar • Doğaüstü olaylar • Gökyüzünde uçan kesik başlar • Belirli insanların hedef alınması • İple intihar girişimi • Her bir uçan kesik başın, kurbanının yüzüne benzeyen devasa bir başa sahip olması
Gösterilen	• Japon korku anlatılarında görülen, tekinsiz/ olağandışı olay • Kesik uçan başlar ile geleneksel Japon korku öğeleri çağrışımı, Kader ve ölüm • Yaratılan tehditkâr atmosferin somut bir hali • Günlük yaşamdan tanıdık nesnelerin ürkütücü unsurlar haline getirilmesi

Analiz: Japon korku kültüründe balonlar, genellikle doğaüstü ve rahatsız edici bir bağlamda kullanılmaktadır. Balonlar, masum ve çocuklara yönelik nesneler olarak algılanmakta, bu nedenle korku hikâyelerinde bu nesnelerin tehditkâr hale gelmesi, izleyiciler üzerinde güçlü bir etki yaratılmaktadır. Bu tür korku hikâyelerinde balonlar, belirli kişileri hedef alır ve onları bir iple boğarak öldürmeye çalışır. Balonların özellikle korkutucu yanı, her birinin kurbanının yüzüne benzeyen devasa bir başa sahip olmasıdır. Bu balonlar, kaçınılmaz bir kaderi ve ölüm tehdidini simgelemektedir. Bu anlatı, korku ögesi olarak çeşitli filmlerde kullanılan balonların ne denli tehdit edici ve korkutucu bir hale dönüşebileceğini gösteren etkili bir örnektir. İnsana benzer davranışlar sergileyen bu balonlar, hayatta kalma mücadelesi veren karakterler üzerinde psikolojik bir baskı oluşturur ve anlatı boyunca giderek artan bir gerilim yaratır. Ayrıca balonlar, masumiyetle ve çocuklukla ilişkilendirildiğinden, bu masum nesnelerin tehditkâr ve ölümcül bir nitelik kazanması, izleyicide hem şaşkınlık hem de rahatsızlık duygusu uyandırmaktadır. Bu tür bir anlatım tekniği, Japon korku kültüründe yaygın olan gündelik yaşamdan tanıdık nesnelerin ürkütücü unsurlara dönüştürülmesi temasıyla uyumludur.

Junji Ito, eserinin üçüncü bölümünde metaforik bir yaklaşımla intihar konusunu ve idol kültürünü ele almıştır. İdol kültürü, sosyal medya ve diğer kitle iletişim araçları vasıtasıyla hayranları etkisi altına alabilmekte, bu kişiler sevdikleri idolleri taklit etme eğilimi göstermekte, hatta onların intihar biçimlerini dahi kopyalayabilmektedir. Söz konusu bölümde, hayranların ölen idolün sevgilisine, ailesine, arkadaşlarına ve diğer kişilere yönelik tepkileri, suçlamaları ve onları ölümden sorumlu tutma eğilimleri tasvir edilmektedir.

Bu bölüm ayrıca Japonya'daki ruh sağlığı meselesini de ele almaktadır. Diğer birçok Asya ülkesinde olduğu gibi, Japonya'da da ruh sağlığı neredeyse tabu bir konu olarak değerlendirilmektedir. İnsanların sevdikleri kişilerin ölümünün ardından yaşadıkları keder açıkça ifade edilmemektedir, çünkü Japon toplumunda gündelik yaşamın normallliğini korumak adına kederin bastırılması eğilimi mevcuttur. Balonların *Kazuko*'yu yaşamından vazgeçmeye sürekli ikna ettiği sahneler, bir bireyin sürekli olarak ruh sağlığıyla mücadele ettiği, ölümün her an çekici bir seçenek haline geldiği ve kişinin başlangıçta direnç gösterdiği ancak sonunda tükenmişlik nedeniyle vazgeçtiği durumları çağrıştırmaktadır.

Günümüzde bireyler, duygusal kırılganlığı daha fazla kabul etmeye ve depresyon, anksiyete gibi rahatsızlıklarla mücadelelerinde profesyonel yardım almaya yönelmektedir. Bununla birlikte idol kültürü, özellikle bazı ülkelerdeki tutkulu hayranların idollerini sürekli takip etmeleri ve mahremiyetlerini ihlal etmeleri nedeniyle, idollerin, ailelerinin ve arkadaşlarının huzur içinde yaşamasını engelleyebilmektedir. Bu durum, söz konusu kişilerin psikolojik durumlarının daha da kötüleşmesine neden olabilmektedir (http-106).

Anime dizinin dördüncü bölümü olan “Dört Katlı Dört Duvar”, *Souichi* adında baş belası bir çocuğun hikâyesini ele almaktadır. Bölümün giriş sahnesinde, *Souichi*’nin bir sedir ormanına voodoo bebeğine benzer bir nesneyle yürüdüğü görülmektedir. Beşinci sınıf öğrencisi olan *Souichi*, anlatıda yalnız bir karakter olarak okült sanatlar ve voodoo konusunda uzmanlaşmış bir kişi olarak gösterilmiştir. Büyükannesinin öğretileri sonucunda büyüler aracılığıyla herkesi lanetleme yeteneğine sahip olan *Souichi*, giriş sahnesinde sedir ormanında sınıf arkadaşını lanetlemeye giderken tasvir edilmektedir. (Bkz. Tablo 4.8).

Tablo 4.8 *Souichi* isimli karakterin elinde bir voodoo bebeği tutarak sedir ormanına doğru yürüdüğü görülür (Shinobu Tagashira, 2023, 01:20)

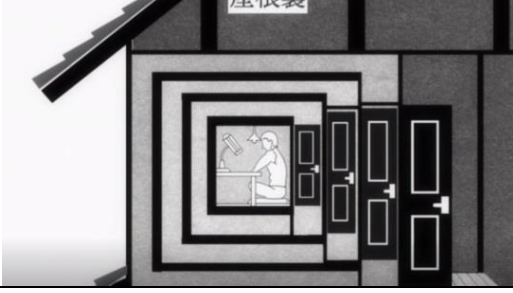
		
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz	
Gösterge	Voodoo bebeği	
Gösteren	• Karanlık, siyah/mavi renkli kasvetli orman • Karakterin sarı renkli montuyla yürümesi • Karakterin kolunun altında tuttuğu voodoo bebeği	
Gösterilen	• Günlük yaşamdan tanıdık nesnelerin ürkütücü unsurlar haline getirilmesi • Büyü ve sihir • Lanet • Halk inanışları, ritüeller	

Analiz: Japon kültüründe büyü ve voodoo, Batı'daki anlayışlardan farklı olarak, yerel gelenekler, inançlar ve ritüellerle şekillenmektedir. Japonya'da büyü ve sihir kavramları, tarihsel süreç içerisinde çeşitli dini ve halk inançlarıyla bütünleşmiştir. Japon halk inançları arasında özellikle “Ushi no Koku Mairi” adı verilen lanetleme ritüeli dikkat çekmektedir. Bu ritüelde, bir kişi gece yarısı belirli bir tapınağa giderek, nefret ettiği bireyi lanetlemek amacıyla saman bebek kullanır. Ritüel esnasında, lanetleyen birey bir ağaca bu saman bebeği çiviler ve bu yöntemle hedeflediği kişinin zarar görmesini amaçlar. “Kuroi Majutsu” ise Japonya'da kara büyü anlamına gelmekte olup, kötü niyetlerle gerçekleştirilen büyü türünü ifade etmektedir. Bu tür büyüler, bir kişiye zarar vermek, sağlığını bozmak veya talihsizlik getirmek maksadıyla yapılmaktadır. Kara büyü ve lanetleme temaları, Japon halk hikâyelerinde ve mitolojik anlatılarında sıklıkla yer almıştır.

Souichi isimli karakter, voodoo tekniklerini aile bireylerine karşı kullanmakta, özellikle kıskançlık duygusu beslediği ağabeyi *Kouichi Tsujii* ile mücadele etmektedir. Zaman zaman kardeşine çeşitli şakalar yapmakta, tavan arasında sesler çıkararak dikkatini dağıtmakta ve ders çalışmasını engellemektedir. Bu durumdan rahatsızlık duyan *Kouichi*, kardeşi *Souichi*'den şüphe duymakta, ancak onu eylem halinde yakalayamadığından, rahatsızlık veren unsurun doğaüstü bir varlık olabileceğini düşünmeye başlamıştır.

Souichi, eylemlerini daha da ileri taşıyarak ağabeyinin eşyalarını iplerle bağlayıp hareket ettirmiş ve böylece hayalet anlatısının inandırıcılığını artırmıştır. *Kouichi*, *Souichi*'nin ipleri elinde tuttuğunu fark etmiş ve artık doğaüstü bir olayın söz konusu olmadığına kanaat getirmiştir. Soruna çözüm bulabilmek amacıyla babasına durumu aktarmış, babası da bir inşaat şirketiyle iletişime geçmiştir. Evlerine ilk izlenimde şüpheli ve olağandışı görünen *Tagaisu* adında bir marangoz gönderilmiştir. Ağabey *Kouichi*, odasının ses yalıtımlı hale getirilmesini talep etmiştir, zira *Souichi*'nin dikkat dağıtıcı etkilerini bertaraf etmenin tek yolu bu olarak görünmektedir. Marangoz *Tagaisu*, *Kouichi*'nin huzur içerisinde çalışabilmesi için 1,2 metre yüksekliğinde dört duvardan oluşan küçük bir oda tasarlamıştır (Bkz. Tablo 4.9).

Tablo 4.9 Kouichi için yeni tasarlanan dört duvar şeklindeki odası(Shinobu Tagashira, 2023, 10:22)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Dört duvar şeklindeki oda tasarımı planı
Gösteren	• Karanlık, siyah/beyaz tasarım • Yeni tasarlanan dört duvar şeklindeki odası tasarımı planı
Gösterilen	• Japon kültüründe “dört” rakamının ölümle olan güçlü sembolik bağlantısı • Uğursuzluk • Gerilim ve uğursuzluk hissi • Japon korku anlatılarında ve efsanelerinde görülen inanışlar • Mekândaki tekinsiz/olağanüstü olaylar

Analiz: Japon kültüründe “dört” rakamı, ölümle olan güçlü sembolik bağlantısı nedeniyle özel bir öneme sahiptir. Japonca’da “dört” sayısı, iki farklı şekilde ifade edilebilir: “shi” (四) ve “yon” (四). “Shi” kelimesi, Japonca’da “ölüm” anlamına gelen “shi” (死) kelimesiyle aynı şekilde telaffuz edilmektedir. Bu benzerlik, Japon kültüründe dört sayısının uğursuz bir sayı olarak kabul edilmesine neden olmuştur. Dört sayısının ölümle olan bu bağlantısı sebebiyle, Japonya’da pek çok birey dört sayısından kaçınma eğilimi göstermektedir. Özellikle hastaneler, oteller ve diğer kamusal alanlarda, oda numaralarında veya kat numaralarında dört sayısının kullanılmadığı gözlemlenmektedir. Batı kültürlerinde 13 sayısının uğursuz kabul edilmesine benzer şekilde, Japon kültüründe de dört sayısı benzer bir olumsuz çağrışıma sahiptir. Japon kültüründe “tetrafobi” olarak adlandırılan bir korku ve kaçınma davranışı mevcuttur. Tetrafobi, dört sayısından duyulan korkuyu ifade etmekte olup Doğu Asya’nın çeşitli bölgelerinde; Japonya, Çin ve Kore’de yaygın bir inanıştır. Japonya’da tetrafobi nedeniyle bazı yapılarda dördüncü kat tamamen atlanmakta veya alternatif bir biçimde numaralandırılmaktadır. Örneğin, dördüncü kat yerine “3A” gibi alternatif bir numaralandırma kullandığı bilinmektedir. Günümüz Japon toplumunda dört sayısının

ölümle ilişkilendirilmesi, geleneksel inanç sistemlerinin modern yaşam üzerindeki etkisini yansıtmaktadır. Örneğin, hediye takdim ederken, dört adet eşya vermekten kaçınılmaktadır, zira bu davranışın, hediye edilen kişiye talihsizlik getirebileceği düşünülmektedir. *Tagaisu* karakteri, tasarladığı odanın dört duvardan oluşma sebebinin açıklarken, dört rakamının Japoncada ölümle eşanlamı olduğunu belirtmektedir. Anlatıda odanın dört duvar formunda tasarlanması, bu uğursuzluk inancına yapılan bir göndermedir.

Animenin beşinci bölümünün ikinci hikâyesi olan “Çatı Katındaki Uzun Saç”, *Chiemi* adlı karakterin erkek arkadaşı *Hiratsuka* tarafından sekiz-dokuz yıllık ilişkisinin beklenmedik bir şekilde sonlandırılmasını konu edinmektedir. Açılış sahnesinde, ayrılığın ardından acı çeken, pişmanlık, üzüntü ve öfke duyguları içerisindeki kadın karakter resmedilmektedir. (Bkz. Tablo 4.10).

Tablo 4.10 *Chiemi* 'nin ayrılık acısıyla yatakta ağladığı sahne (Shinobu Tagashira, 2023, 15:09)

		
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz	
Gösterge	Uzun saçlara sahip karakterin üzüntüsü	
Gösteren	• Yatak odasında yatakta üzüntüden ağlayan kadın karakter • Karakterin sahip olduğu uzun ve gösterişli saçları • Karakterin ayrılık acısı • Erkek arkadaşı ile geçmişte yaşadığı anıları düşünme	
Gösterilen	• Ayrılık • Karakterlerin yalnızlıkla yüzleşmesi • Doğaüstü olaylar • Karanlık düşünceler	

Analiz: Japon korku anlatılarında, romantik bir ilişkinin sona ermesi, karakterlerin ruhsal dengesini bozucu bir unsur olarak işlenmektedir. Sevddiği kişiyi kaybeden bir

birey, bu duygusal yıkımın ağırlığıyla baş edemeyerek psikolojik bir çöküş yaşamakta ve akli dengesini yitirebilmektedir. Bu ruhsal çöküş, karakterin gerçeklik algısının bozulmasına ve doğaüstü olayların hâkim olduğu tekinsiz bir dünyaya geçiş yapmasına yol açmaktadır.

Ayrılık teması, Japon korku kültüründe çeşitli metaforik anlamlarla da yüklüdür. Bir ilişkiden kopuş, bireyin kendi benliğiyle veya geçmişiyle olan bağlantısının da zedelenmesini simgelemektedir. Bu kopuş süreci, kişinin iç dünyasında bir kaybolma hissine ve doğaüstü varlıklarla olan ilişkisinin yoğunlaşmasına sebep olmaktadır.

Anlatıda *Chiemi* karakterinin aldığı karar, trajik bir sonla, başının kesilmesi suretiyle yaşamını yitirmesiyle noktalanmıştır (Tablo 4.11’de gösterildiği üzere). Bu olayın gerçekleşme şekli hakkında anlatıda detaylı bir bilgilendirme sunulmamıştır.

Tablo 4.11 *Chiemi'nin kanlar içerisinde görülen başsız bedeni*(Shinobu Tagashira, 2023, 16:46)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Yatak odasında karakterin ölü bedeni
Gösteren	• Kasvetli bir yatak odası • Kırmızı kanlar içerisinde yerde yatan ölü kadın figürü • Trajik şekilde kafası kesilmiş figür
Gösterilen	• Doğaüstü olaylar, korku • Japon anime veya korku anlatılarında doğaüstü/tekensiz olaylar • İntihar, cinayet/tekensiz olay • Fiziksel tehdit, psikolojik bir gerilim kaynağı • Kimlik kaybı

Analiz: Japon şehir efsanelerinde, başı kesilmiş figürler yaygın bir tema olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle “Teke-Teke” olarak bilinen şehir efsanesinde, bir kadının başı kesilerek yaşamını yitirdiği ve öte dünyadan intikam almak amacıyla geri

döndüğü anlatılmaktadır. Bu tarz şehir efsaneleri, Japon korku kültürünün önemli bir unsuru olarak toplumda yaygın biçimde bilinmekte ve çeşitli korku anlatılarına ilham kaynağı oluşturmaktadır.

Başı kesilmiş halde hayatını kaybetmiş karakterler, ölüm ve öteki dünya kavramlarıyla ilgili derin sembolik anlamlar taşımaktadır. Başın kesilmesi eylemi, ruhsal huzurun ve ölüm sonrası varoluşun bozulmasını simgelemektedir. Bu tür figürler, kontrol kaybı, kimlik bunalımları ve varoluşsal kaygıları temsil etmektedir. Başın kesilmesi motifi, bir bireyin tüm kimliğinin ve insani özünün yok edilmesini ifade etmekte, bu da korku ve gerilim yaratıcı güçlü bir sembol olarak değerlendirilmektedir.

Anlatı, bir hafta sonra ayrıldığı erkek arkadaşı *Hiratsuka*'nın gece yarısı bir telefon çağrısı almasıyla ilerlemektedir. Telefondaki ses, *Hiratsuka*'ya *Chiemi*'nin uyku sırasında dişlerini gıcırdatmasını anımsatır. İlk etapta arayan kişinin *Chiemi* olduğunu düşünür, ancak kısa süre sonra onun ölümünü hatırlar. Sahnede *Hiratsuka*'nın başka bir kişiyle yatakta olduğu görülmekte, bu da *Chiemi*'yi aldattığına işaret etmektedir (Bkz. Tablo 4.12).

Tablo 4.12 *Chiemi'nin eski erkek arkadaşının onu aldatmasından dolayı ona musallat olması (Shinobu Tagashira, 2023, 17:45)*

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Yatakta başka bir kadınla görüntülenen figürün aldatma görseli
Gösteren	• Yatak odasında birlikte uyuyan iki figür • Aldatan erkek arkadaş • Ölen kadın figürün intikam alma isteği ile musallat olması • Telefon ile arayıp belirli sesler çıkarma • Kasvetli ve gerilimli atmosfer • Doğaüstü varlıklardan korkma
Gösterilen	• Ölüm, doğaüstü varlık çağrışımları • Terk edilme veya aldatılma • Kandırılma ve intikam arayışı • Kadın hayalet • Hayattayken yaşanan acı

Analiz: Japon korku türünde, ilişkilerde ayrılık teması; duygusal bağıllık, kayıp ve intikam gibi duyguların derinlemesine işlenmesiyle belirgin bir nitelik kazanmaktadır. Ayrılık olgusu, Japon korku anlatılarında yalnızca fiziksel bir kopuşu değil, aynı zamanda duygusal ve ruhsal bir çöküşü de simgelemektedir. Japon korku kültüründe ayrılık kavramıyla ilişkilendirilen ilk unsur, genellikle intikamcı ruhlar veya hayaletlerdir. Bu doğaüstü varlıklar, çoğunlukla bir ayrılığın ya da ihanetin kurbanı olmuş bireylerin ruhsal tezahürleridir. Söz konusu hayaletler, sevdikleri tarafından terk edilmiş veya aldatılmış kadınların ruhları olarak betimlenmekte ve bu ruhlar, yaşamları boyunca deneyimledikleri acıyı, ölümünün ardından intikam alarak telafi etme arayışına girmektedirler. Örneğin, geleneksel Japon hayalet hikâyelerinde, terk edilmiş ya da yaşamına son verilmiş bir kadının ruhu, geri dönerek eski sevgilisine ya da kendisine zarar veren kişilere musallat olmaktadır. Bu bağlamda ayrılık, sadece

duygusal bir travma değil, aynı zamanda doğaüstü bir lanetin başlatıcısı olarak da karşımıza çıkmaktadır. İhanet ve ayrılığın tetiklediği öfke ve hınç duyguları, metafizik bir güçle bütünleşerek dehşet verici sonuçlar doğurmaktadır. Anlatıda *Chiemi* karakteri, eski erkek arkadaşından intikamını saçlarını kullanarak onu boğmak suretiyle almıştır (Bkz. Tablo 4.13).

Tablo 4.13 *Chiemi'nin erkek arkadaşından aldığı intikamı*(Shinobu Tagashira, 2023, 21:00)

		
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz	
Gösterge	Yatak odasının tavanına saçlar ile bağlanarak öldürülmüş figür görseli	
Gösteren	• Karanlık ve kasvetli bir yatak odası ortamı • Odaya gece lambalarından yayılan loş ışıklar • Kadın hayaletin aldatan erkek arkadaşına intikam girişimi • Figürün saçlarıyla boğarak öldürülmesi • Tüm vücudu saçlarla bağlanarak tavana asılması	
Gösterilen	• Korku anlatısında doğaüstü/tekinsiz olaylar • Kadın hayaletin intikamı • Doğaüstü bir lanet • Japon korku ögesi olan saçın bir intikam aracı olarak kullanılması	

Analiz: Japon korku kültüründe saç (özellikle de uzun siyah), çok güçlü bir sembol olarak öne çıkmaktadır. Doğaüstü varlık ve hayaletlerle ilişkilendirilen siyah uzun saç, hem estetik hem de simgesel anlamda derin bir korku ögesi olarak kullanılmaktadır. Japon kültüründe intikamcı ruhlar olarak bilinen “onryo” kavramıyla bağdaştırılan varlıklar, yaşamları süresince adaletsizliğe maruz kalmış veya trajik biçimde hayatını kaybetmiş kadınların ruhsal tezahürleridir. *Onryo* figürlerinin betimlemelerinde, saç genellikle yüzlerini örtecek şekilde, siyah renkte, karmaşık ve uzun olarak

resmedilmektedir. Uzun ve dağınık saçlar, ruhun çektiği acıyı, beslediği öfkeyi ve intikam arzusunu sembolize etmektedir. Saç, kadının ruhsal durumunu ve içsel çatışmalarını yansıtan bir unsurdur; örneğin, öfkeli bir ruhun saçlarının hareketlenmesi, onun duygusal dalgalanmalarını ve intikam isteğini ifade etmektedir.

Japon halk anlatılarında ve korku hikâyelerinde saç, merkezi bir işlev üstlenmektedir. Saç, denetim altına alınamayan bir gücü veya doğaüstü bir varlığın etkisini simgelemektedir. Bir kadının saçının kendiliğinden hareket etmesi, boğulma veya boğma gibi tehditler oluşturmaktadır. Bu durum, saçın yaşam ve ölüm arasındaki sınırda konumlanan bir varlık olarak algılandığını göstermektedir.

Anlatıda ayrılık, *Chiemi* karakteri için bilhassa zorlu bir süreçtir, zira *Hiratsuka*'ya aşırı derecede bağımlı hale gelmiş ve onu hoşnut etmek amacıyla her isteğini yerine getirmiştir. Sevgilisi tarafından terk edilmesinin ardından kendisini kullanılmış ve perişan hissetmektedir. Ayrıca partnerinin tüm kaprislerine boyun eğdikten sonra kimliğini yitirmenin üstesinden gelememektedir. Kendisiyle baş edememekten kaynaklanan çaresizlik ve neredeyse on yıllık bir ilişkiyi kaybetmenin yarattığı acıyla intihar etmeyi seçmiştir. Bu nedenle ölümünün ardından bile, alışkın olduğu yaşamın telafisi adına intikam almaktadır. Bu noktada, ölümünden sonra eski sevgilisini arayıp öldürmesinde “kendisi olmasaydı, kimse ona sahip olamazdı” şeklindeki psikopatik bir eğilim gözlemlenebilmektedir. Saçları, *Hiratsuka*'yı, onun kimliğini nasıl boğduğunu ve yerine artık kendisinin dahi tanıyamadığı yeni bir kimlik koyduğunu göstererek üstesinden gelmiştir (http-107).

Altıncı bölümün ikinci kısmında “Library Vision” (*Kütüphane Vizyonu*) veya (*İllüzyonlar Kütüphanesi*), içinde bulunduğu kütüphanenin penceresinde bir hayalete tanık olan *Goro Shirasaki* adındaki genç bir çocuğu göstererek başlamıştır. Bir hayalet anlatısını konu edinen bu bölüm, ana karakterin takıntıları üzerinden şekillendirilmiştir. (Bkz. Tablo 4.14).

Tablo 4.14 Goro'nun kütüphanesindeki kitaplarına olan takıntısı(Shinobu Tagashira, 2023, 14:47)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Kütüphanesindeki kitaplarına takıntılı olan figür görseli
Gösteren	• Karanlıkta büyük bir kütüphane • Loş ışıklar ve düzenli dizilmiş kitaplar • Kütüphanesindeki kitaplarıyla olan takıntılı ruh halindeki figür • Kasvetli atmosfer
Gösterilen	• Takıntı • Paranoyak davranışlar sergileme • Trajik sonla yüzleşme • Korku, endişe ve rahatsızlık duyguları

Analiz: Anime, kitapların ortadan kaybolmasının ardındaki nedeni ortaya koymuştur. Anlatı, aynı zamanda Obsesif Kompulsif Bozukluk (OKB)⁶ temalarını da içermektedir. Goro karakterinde düzen takıntısı şeklinde tezahür eden OKB bulunmaktadır. Japonya'da toplumsal normlar, bireylerin düzenli, temiz ve kurallara riayet eden bir yaşam sürdürmelerini teşvik etmiştir. Bu normlara uyum sağlama sürecinde yaşanan aşırı stres ve kaygı, kişilerde OKB gelişimine zemin hazırlayabilmektedir. Takıntılar, korku edebiyatında karakterlerin gündelik yaşamlarını ele geçiren bir tehdit unsuru olarak ele alınmıştır. Japon korku sinemasında ve edebiyatında, düzen takıntısı olan karakterler genellikle aşırı mükemmeliyetçi, ayrıntılara odaklanan ve kontrolü yitirmekten endişe duyan bireyler olarak tasvir edilmektedir. Bu karakterlerin hem iç dünyalarıyla hem de dış çevreyle kurdukları ilişkilerde yoğun bir gerilim yaratılmıştır.

⁶ **OKB: Obsesif Kompulsif Bozukluk** (Obsessive Compulsive Disorder), bir tür anksiyete bozukluğudur. Kişinin zihninden atamadığı, tekrarlayıcı ve rahatsız edici düşünceler (obsesyonlar) ile bu düşünceleri etkisiz hale getirmek için yapılan yineleyici davranışlardır.

Bölümde *Goro*'nun annesinin vefat etmeden önce ona “Kış Rüzgârının Renée’si” adlı kitabı okuduğu ve bu eserin en sevdiği kitap olduğu öğrenilmektedir. Ancak annesi nihayetinde başka bir erkekle birlikte ayrılmış ve onu terk etmiştir. Bu nedenle *Goro*, annesinden kalan bir hatıra ve sahip olduğu yegâne nesne olan bu kitaba karşı takıntılı bir bağlılık geliştirmiştir. *Goro*'nun geçmişe dönük anılarında, hayalet biçiminde çocukluk dönemi ve ebeveynleriyle ilişkili yaşantıları betimlenmiştir (Bkz. Tablo 4.15).

Tablo 4.15 *Figürün çocukluğuna dönüş ve babanın hayaleti*(Shinobu Tagashira, 2023, 14:43)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Kütüphanede geçmişe dönüş anıları; çocuk ve hayalet
Gösteren	• Loş ışık içerisinde kasvetli büyük bir kütüphane • Düzenli dizilmiş kitaplar • Kütüphanesinde geçmişe dönüş yaşayan figürün çocukluğu • Ebeveyn hayaletleri, hayalet baba figürü
Gösterilen	• Halüsinasyon • Karakterlerin travmatik geçmişleri • Geçmişle hesaplaşma, • Zihin dünyası (anılar)

Analiz: *Goro*'nun geçmişte yaşadığı travmatik deneyimler, ruhsal bütünlüğüne zarar vermiştir. Travmanın bıraktığı izlerle yorgun düşen zihni, ona huzur ve sükûnet vermemektedir (http-108). Japon korku anlatılarında, aile bağlarının zedelenmesi ve ebeveyn-çocuk ilişkilerindeki bozulmalar, bir travma kaynağı olarak sıkça işlenmektedir. Annenin terk edişi ve babanın kütüphanede küçük *Goro* 'yu korkutması gibi olaylar, *Goro*'nun ruhunda derin yaralar açmıştır. Bu tür travmatik olaylar, hem fiziksel hem de ruhsal düzlemde karakterlerin üzerindeki baskıyı artırmakta ve korkunun temelini oluşturur. Annesinin ayrılışıyla *Goro*'nun güvenlik algısı ve dünya ile kurduğu bağlantı sarsılmıştır. Japon kültürel bağlamında anne figürü, koruyucu ve

besleyici bir işlev üstlenmektedir; bu nedenle anne tarafından terk ediliş, *Goro*'nun ruhsal dünyasında büyük bir boşluk yaratmıştır. Bu boşluk, *Goro*'nun zayıflıklarını açığa çıkarır ve babasının onu korkutmasıyla daha da artmıştır. Yaşadığı travmalar, *Goro*'nun bilinçaltındaki korkularını besleyerek, zamanla halüsinasyonlar görmesine neden olmuştur.

Yedinci bölüm olan “Mezar Kasabası”, iki kardeşin ailelerini ve arkadaşları *Izumi*'yi ziyaret etmek üzere bir kasabaya seyahat etmelerini konu edinmektedir. Kardeşler yolculuk sırasında birbirleriyle sohbet eder. *Kaoru* yol tarifi almak için haritayı incelerken, *Tsuyoshi* önlerindeki boş yolu önemsemeyerek haritayı hızla ondan alır. Karşısına çıkanı geç fark etmiş ve frene yeterince basamadığı için bir kıza çarpmıştır. Ne olduğunu anlamak için iki kardeş arabalarından dışarı fırlamış ve çarptıkları kıza görmüştür. Vücudundaki morluklar ve şişmiş yüzünden dolayı kimliğini tanımlarını imkânsızdır. *Kaoru* çarptıkları kızın hayati belirtilerini kontrol eder, fakat kısa süre sonra onun yaşamını yitirdiğini anlamışlardır (Bkz. Tablo 4.16).

Tablo 4.16 İki kardeşin yaptıkları trafik kazası sonucu birini öldürdükleri sahne(Shinobu Tagashira, 2023, 02:40)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Trafik kazası
Gösteren	• Tekinsiz ve ıssız ormandaki yol • İki kardeşin yaptıkları trafik kazası • Kaza sonucu bir kadın figürün ezilmesi • Kan lekeleri ve hareket etmeyen bedeniyle ölmüş gibi görünen kazazede kadın figür
Gösterilen	• Karakterlerin dikkatsizliği sonucu ortaya çıkan felaket • Trafik kazası • Ani ölüm; ruhun huzur bulamaması ve dünyada kalması

Analiz: Japon kültüründe trafik kazaları ve sonrasında yaşanan esrarengiz olaylar, korku unsuru olarak işlenmektedir. Bu tür olgular çoğunlukla ölüm sonrası ruhların huzursuzluğu ve intikam arayışı temalarıyla işlenmektedir. Japon inanç sistemine göre, trafik kazasında trajik bir şekilde yaşamını yitiren bir kişinin ruhu, huzur bulamayıp dünyada kalır ve bir hayalet olarak geri döner. Bu huzursuz ruhlar, maruz kaldıkları ani ve trajik ölüm sebebiyle intikam arayışına girebilmekte ya da ölümlerinin ardındaki gizemi çözmek için dünyada kalır. Bu tür bir korku ögesi, Japon kültüründeki ölüm ve öteki dünya inançlarının derinliğiyle ilişkilidir. Japon toplumunda, ölümün yalnızca fiziksel bir son olmadığı, ruhun bu dünyada veya öteki dünyada devam edebileceğini düşünmektedir.

Kız hastaneye ulaştırılma planlarının başarısızlıkla sonuçlanmasının ardından *Tsuyoshi*'nin ilk düşüncesi, yaşamını yitiren genç kızı dağlık araziye gömmek ve tüm kanıtları gizlemek olur. İki kardeş yollarına devam eder ve yolun ortasına konumlandırılmış mezarlarla karşılaşır (Bkz. Tablo 4.17).

Tablo 4.17 *Yol boyunca görülen mezar taşları ve ölen yaşlı adamın bir mezar taşına dönüşmeye başlaması (Shinobu Tagashira, 2023, 05:47, 13:34)*

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Mezar taşı
Gösteren	• Tekinsiz ve ürpertici şehir yolu • Yol ortasında görülen dağınık ve kirli şekilde taş mezarlar • Kasvetli bir ortam ve belirsizlik • İki kardeşin endişeleri • Ölen yaşlı adamın bir mezar taşına dönüşmeye başlaması • Şehrin farklı kısımlarında görülen mezar taşları detayları
Gösterilen	• Ani ölüm; ruhun huzur bulamaması ve dünyada kalması • Mezar taşları ve bu taşların aniden belirmesi • Ruhun dünyada kalma arzusu veya zorunluluğu • Ölümün kaçınılmazlığı ve ölüm sonrası yaşamın belirsizliği

Analiz: Trafik kazasında veya çeşitli sebeplerden dolayı yaşamını yitiren bir bireyin ölüm mahallinde gizemli bir biçimde mezar taşının ortaya çıkması, korku anlatılarında sıklıkla başvurulmuş ürkütücü bir motiftir. Bu tür bir olay, kazanın ve ölümün olduğu bölgeyi lanetli bir mekâna dönüştürmekte ve orada yaşayanlar ya da oradan geçenler için bir ikaz işlevi görmektedir. Aniden beliren mezar taşı, hayatını kaybeden kişinin huzura erişemeyen ruhunu ve bu ruhun söz konusu mekânda varlığını sürdürdüğünü sembolize eder. Ayrıca, böyle bir anlatımın sembolik bir boyutu da vardır. Mezar taşı, yaşamın gelip geçiciliğini ve ölümlülüğün kaçınılmazlığını hatırlatır. Japon kültürel bağlamında ölüm, kaçınılması gereken bir şey değil, yaşamın doğal bir parçası olarak kabul görmektedir. Ancak ani ve beklenmedik ölümler, bu doğal süreci bozan unsurlar olarak görülür ve ruhun huzur bulamaması, yaşamın denge ve uyumuna bir tehdit olarak algılanır. Bu bağlamda, mezar taşının belirmesi, bu dengeyi bozduğu düşünülen bir olayın sembolü olarak da yorumlanır.

Kasaba halkı, yolda ölen tüm insanların, ruhlarının huzur içinde yaşamasını temin etmek amacıyla öldükleri yere mezar taşlarının dikildiğinden bahseder. Büyük kardeş olan *Tsuyoshi* cesedin varlığından bir an önce kurtulmak istemekte ve ceset *Ayumi*'nin rahatsız ruhunun pek çok yerde kristalleştiğini ve taşlaşmaya başladığını farkeder. İki kardeş cesedi kuyuya atar ve kuyunun çevresinde kısa bir süre dinlenirler (Bkz. Tablo 4.18). *Tsuyoshi*, bu esnada kendini cesedin taşlaşmış (kristalleşmiş) yerinden yaralamıştır.

Tablo 4.18 İki kardeşin cesetten kurtulmak umuduyla kuyuya cesedi atması ile gelişen doğaüstü olay (Shinobu Tagashira, 2023, 18:51)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Kuyu
Gösteren	• Tekinsiz, karanlık ve ürpertici orman • Karanlık içerisindeki esrarengiz kuyu • Kuyu içerisinde beliren bir hayalet figür • Kuyunun yanında uyuyakaldıktan sonra sesler duyarak ansızın uyanan ve korkan figür
Gösterilen	• Ani ölüm; ruhun huzur bulamaması ve dünyada kalması • Japon korku anlatılarında bir araç olarak kullanılan kuyu • Kuyular, doğaüstü varlıkların dünyaya geçiş noktası • Hayaletler ve diğer doğaüstü varlıklar

Analiz: Japon korku geleneğinde kuyu, son derece etkili ve sembolik bir korku unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır. Kuyular, gizemli, karanlık ve bilinmeyen âlemlere açılan geçitler olarak tasvir edilmektedir. Kuyu hem bir son buluş hem de yeniden varoluş mekânı olarak sembolize edilir. Kuyuya düşmek veya kuyuya hapsedilmek, bireyin kendi karanlık korkularıyla yüzleşmesini ve ruhsal bir sınamadan geçmesini temsil eder. Kuyular bununla birlikte, Japon kültüründe geçmişin unutulmuş veya bastırılmış travmatik deneyimlerini simgeler. Bir kuyunun dibinde gizlenen sırlar, bir ailenin, yerleşim biriminin ya da toplumsal yapının derinlerde muhafaza ettiği ve zamanla hafızalardan silinmiş karanlık bir geçmişi temsil eder. Bu tür hikâyelerde, bir kuyu keşfedildiğinde veya bir kuyu açıldığında, söz konusu sırlar gün yüzüne çıkmakta ve genellikle de korkunç olayların tetikleyicisi olur.

Tsuyoshi, kuyuya attıkları *Ayumi* ile ilgili tedirgin edici bir rüya deneyimleri. Rüyasında *Ayumi* kuyudan yükselir ve cansız bedeniyle havada süzülerek *Tsuyoshi*'yi işaret eder.

Onu cinayetiyle itham eder. Tsuyoshi, korkuyla uyanır. Kardeşler artık evlerine dönmektedir fakat lanet onları takip etmeyi sürdürmektedir. *Tsuyoshi*'nin sağlık durumu kötüye gitmektedir. Kuyuya ölü kızı attıkları esnada yaralanan el ve kol bölgesinde başlayan kristalleşme ve taşlaşma tüm bedenine süratle yayılmış (Bkz. Tablo 4.19) ve onun yaşamını yitirmesine neden olmuştur.

Tablo 4.19 *Tsuyoshi*'nin lanetlenerek taşa dönüşmesi(Shinobu Tagashira, 2023, 20:42)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Lanet
Gösteren	• Tekinsiz ve belirsiz bir durum • <i>Tsuyoshi</i> karakterinin cesetten kurtulurken kendini yaralaması sonucunda oluşan enfeksiyonun (kristalleşip taşlaşma) tüm vücuduna yayılması
Gösterilen	• Lanet ve ölüm • Suçun sadece dış dünyada değil aynı zamanda karakterin iç dünyasında da büyük bir etkiye sahip olması

Analiz: Bazı korku hikâyelerinde suçluluk duygusu ve içsel rahatsızlık temaları dikkat çekmektedir. Bunlar, karakterlerin işledikleri suçların ya da kazara neden oldukları ölümlerin ardından deneyimledikleri psikolojik çöküşü yansıtmaktadır. Söz konusu ruhsal buhran, karakterin zihninde travmatik halüsinasyonların oluşmasını sağlar ve bu yük zamanla onların akıl sağlıklarını bozmaktadır.

“Kıyıya sürüklenen şey”, bölüm sekizin ikinci hikâyesidir. Açılış sahnesinde, anlatıcının akvaryumu ziyaret ettiği ve izleyicilere orada tutulan balıkları gösterdiği bir rüya resmedilmektedir. Anime, anlatıcı olarak karşımıza çıkan karakterin bir kadınla gerçekleştirdiği diyalogla devam eder. Kadın, yaklaşık yedi yıl önce nişanlısı *Tadashi*'yi taşıyan feribotun battığını anlatır. İkili arasındaki konuşma sürerken, bilim

insanı *Shiota*, balığın anatomisinde şeffaf lezyonlar fark eder ve yakından incelediğinde şeffaf lekelerin balığın sindirim sistemine açıldığını görür (Bkz. Tablo 4.20).

Tablo 4.20 Büyük bir deniz yaratığının kıyıya vurması ile gelişen gizem (*Shinobu Tagashira, 2023, 18:37*)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Bilinmeyene olan merak
Gösteren	• Kıyıya vuran büyük deniz yaratığını inceleyen bilim insanları • Yaratığın içerisinde görünen insan figürleri • Tedirgin ve ürpertici bir atmosferde yayılan merak dürtüsü
Gösterilen	• Korku, endişe ve bilinmeyen durumu • Yaratık, bilinmeyen • Bireysel ve toplumsal korkuların bilinç yüzeyine çıkması • Bilinç ile bilinçdışı arasındaki sınır, korku ve çekicilik arasındaki çelişki

Analiz: Henüz keşfedilmemiş birçok yaratığa sahip olan yeryüzünün ve ayrıca insan bedeninin yanı sıra insan zihninin de henüz aydınlatılmamış karmaşık yapılarına dair bir bakış açısı olarak hizmet eder. İnsanoğlunun bilimsel keşifleri, etrafta dolaşan ve henüz bulunamayan çok miktarda bilgi açısından buzdağının sadece görünen kısmıdır ([http-109](http://109)).

İçeride mahsur kalan çok sayıda insanın cansız bedeni görülmektedir. Bilim insanları, ölen insanları balığın içinden çıkarmak için cerrahi müdahalede bulunurlar ve çok sayıda şeffaf, neredeyse beyaz tenli insan, onları teşhis etmeye yarayan karakteristik özellikleri dışında hiçbir şeyi kalmamış bir dalga gibi sahile akar. Anlatıcı ve kadın neler olduğunu anlamak için balığa doğru ilerler ve kadın nişanlısını hemen tanır. Nişanlısı *Tadashi*'nin artık insan olmadığı açıkça bellidir. Bilim insanları daha sonra bu

insanların neredeyse yedi yıl önce *Izu* kıyısı açıklarında batan feribotun batık yolcuları olduğunu anlar ve bu insanların, balıkların yediği besinlerle kendilerine sağlanan besinlerle yaşayan parazit organizmalara dönüştüğü sonucuna ulaşmışlardır. Bu onların bugüne kadar hayatta kalmalarını sağlamıştır. Anlatı, insanın bilinmeyen olgu ve ölüm kavramıyla kurduğu ilişkiyi sorgulamaktadır. Büyük bir deniz yaratığının kıyıya vurması, bilinçaltındaki bastırılmış korkuların ve bilinmeyenin fiziksel bir temsili olarak karşımıza çıkar. Yaratığın içinde bulunan cesetler, ölümlülüğün kaçınılmazlığını ve insanın ölümle yüzleşme korkusunu vurgulamıştır. (Bkz. Tablo 4.21).

Tablo 4.21 Yaratığın içerisinden çıkan cesetler ile bilinmeyen vurgulanması (Shinobu Tagashira, 2023, 19:10)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Bilinmeyene olan merak
Gösteren	• Deniz yaratığının içerisinden çıkan insan cesetleri • Ceset yığınının inceleyen bilim insanları • Tedirgin ve ürpertici bir atmosferde bilinmeyene olan merak dürtüsü
Gösterilen	• Korku, endişe ve bilinmeyen durumu • Fiziksel gerçekliğin bozulması • Bilinç ile bilinçdışı arasındaki sınır, korku ve çekicilik arasındaki çelişki • Ölümün bir son değil bir dönüşüm aşaması olduğu • Ölümün durağan ve sakin bir son olmadığı • Dehşet verici ve kontrol edilemez bir süreç

Analiz: İnsanın yaşam ve ölüm döngüsüne, aynı zamanda bilinçaltındaki bastırılmış korkuların dışavurumuna atıfta bulunmaktadır. Yaratığın kesilmesi, bilincin derinliklerine bastırılmış korkuların açığa çıkması gibi, gizlenmiş olan dehşetin serbest

bırakılmasını sembolize etmiştir. Cansız bedenlerin akışkan bir hareket sergilemesi ise ölümün statik bir son olmadığını, aksine sürekli bir hareket ve varoluşun döngüsünde yer aldığını göstermiştir. Cesetlerin beklenmedik hareketliliği, bastırılmış travmaların ve korkuların bilinçdışından bilinç seviyesine transferini ve kontrol edilemeyen bir güç olarak ortaya çıkışını vurgulamıştır.

Kıyıya vurma anı, bu korkuların yüzeye çıkmasını ve bireylerin bilinçaltındaki dehşetle hesaplaşmasını sembolize ederken, insanların yaratığa olan meraklı ama korku dolu tepkisi, korkunun çekiciliği ve tiksindiriciliği arasındaki ikiliğe değinmiştir. Hikâyenin sonunda yaratığın içi boşaltılmış bir kabuğa dönüşmesi ise, korkunun geçiciliği ve ölümün ardında kalan boşluğu simgelemiştir.

Dokuzuncu bölüm *Junji Ito*'nun ünlü eseri “*Tomie*”ye aittir. Bu bölüm, yazarın iki ciltlik kitabından esinlenilen *Tomie* isimli karakteri merkeze almaktadır. *Tomie*, yazarın en sevdiği ve en meşhur karakterlerden biridir. Bölüm, *Tsukiko Izumisawa* isimindeki okulun fotoğraf kulübündeki bir fotoğrafçı ile giriş yapar. Kız arkadaşlarının beğendiği erkeklerin fotoğraflarını çekmekte ve yüksek fiyatlara satmaktadır. *Tsukiko*, fotoğraf işini her gün kar elde ettiği bir iş haline getirmiştir. *Tsukiko*, baskıdan çıkan ve önceden okulda çektiği fotoğrafları evde incelerken, okulun popülaritesi yüksek öğrencisi *Tomie*'nin her fotoğrafta şeytani göründüğünü fark etmiştir (Bkz. Tablo 4.22). Fotoğraflardaki muhtelif yüz ifadeleri ve olağandışı görüntüler karşısında büyük bir endişe duymuştur.

Tomie, *Tsukiko*'ya gelir ve ona konuşmaları gerektiğini söyler. Biraz sohbet ederler fakat *Tomie*'nin işler istediği gibi gitmez. *Tsukiko*'nun kendisine yalancı dediği, onu bir hastalıkla suçladığı, aynı zamanda canavarca ve iğrenç olarak adlandırdığı tepkileri, vücudunun kontrolünü kaybetmesine yol açar ve onu öfkelerir. *Tomie*'nin vücudu mutasyona uğrar ve acı içinde çılgık atarken başından başka bir kafa çıkmıştır. *Tsukiko* böylesine korkunç bir manzaraya tanık olur ve kaçmaya çalışır; ancak lanetlenmiş *Taichi* ve *Kimata* tarafından yakalanıp masasına bağlanmıştır. *Tomie* daha sonra lanetlediği iki çocuğa emirler yağdırır ve onlara yeni çıkan kafayı kendisinden kopartıp yakmalarını söyler. *Taichi* hemen bir bıçak bulur ve onu çıkarabilmek için diğer yüzü kesmeye başlar; ancak *Kimata*'nın yardımıyla bile diğer yüzleşmeyi başaramaz. Bunun yerine onun kafasını keser.

Tablo 4.22 *Tsukiko'nun çektiği fotoğraflarında Tomie'nin her defasında şeytani bir görüntü sergilemesi (Shinobu Tagashira, 2023, 10:00)*

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Çekilen fotoğraflarda görülen figürün ürpertici görüntüleri
Gösteren	• Siyah beyaz fotoğraflar • Tedirgin ve ürpertici bir atmosferde bilinmeyene olan merak • Fotoğrafların her defasında şeytani bir görüntü sergilemesi • Fotoğraflardaki anormallikler
Gösterilen	• Korku, endişe ve bilinmeyen durumu • Doğaüstü ve paranormal bir olay • Bilinç ile bilinçdışı arasındaki sınır, korku ve çekicilik arasındaki çelişki • Dehşet verici ve kontrol edilemez bir süreç • Gerçek ve kurgu arasındaki şeytani doğa • Yıkıcı güzellik arasındaki çelişki

Analiz: *Tsukiko'nun çektiği fotoğraflar ile Tomie'nin şeytani ve doğaüstü yönünü açığa çıkaran bir korku aracı haline gelmiştir. Bu fotoğraflar, sıradan bir görüntü kaydı olmanın ötesine geçerek, Tomie'nin içsel kötülüğünü, deformasyonunu ve insanlar üzerinde yarattığı karanlık etkiyi temsil eder. Fotoğrafların dehşet verici niteliği, Tomie'nin doğasında var olan yozlaşmış güzellik ve şeytani ölümsüzlüğün sembolüdür. Tomie'nin öfkesi ise onun gerçek yüzünün açığa çıkmasından duyduğu rahatsızlığı ve bu ifşa edilmenin tehditkâr sonuçlarını gösterir. Sonrasında Taichi ve Kimata, Tomie'yi açıkça öldürdüklerinin farkına varır ve bunu kimsenin görmediğinden emin olmak isterler ve oradan kaçarlar. Ancak bağlı olan Tsukiko hâlâ oradadır. Tomie'nin kafasındaki diğer kafa uyanır. Bayılan ve kendine geldiğinde çok tuhaf bir manzaraya tanık olan Tsukiko, tüm bu zorlu süreçten oldukça etkilenmiştir. Yeni bir kafa ortaya çıkmaya başladığında Tomie'nin başı kesilmiş bedeniyle ayağa kalkar (Bkz. Tablo*

4.23). Hareketleriyle sürekli gülerken hızla uzaklaşıp dışarı çıkar. *Tsukiko* daha sonra ışıkları açar ve gözlerine inanamaz. *Tsukiko*'nun bu zorlu deneyim sürecindeki tek pişmanlığı, fotografik materyallerinin imha edilmesidir.

Tablo 4.23 *Tomie*'nin ölümsüz doğasının görsel bir temsili (*Shinobu Tagashira, 2023, 20:29*)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Animedeki kadın figür olan <i>Tomie</i> 'nin ölümsüz doğasının bir görsel
Gösteren	• Karanlık ve kasvetli bir ortam • Kanlar içerisindeki kadın figürü • <i>Tomie</i>'nin kafanın kesilmesi ve ardından yenisinin çıkması • Ölümsüzlük
Gösterilen	• Doğaüstü ve paranormal bir olay • <i>Tomie</i>'nin her seferinde yeniden doğması, ölümden kaçamama, sürekli geri dönen travmalar ve bastırılan korkuların asla yok edilemeyeceği gerçeği • Güzellik ve ölümsüzlük arzusunun deformasyonla sonuçlanması • İnsanın kendini sonsuzlaştırma çabasının yıkıcı sonuçları

Analiz: *Tomie* karakteri, ölümsüzlük ve baştan çıkarma gücü aracılığıyla insanın en derin korkularını ve arzularını görselleştirmektedir. Kadınsı güzelliğin yıkıcı ve denetlenemez doğası, insan ilişkilerinin karmaşıklığı ve ölümün aşılması korku unsuru olarak sunulmuştur. *Tomie*'nin parçalanarak yeniden doğması, insanın ölümden kaçma arzusunun ve ölümden sonra bile yok olamama korkusunun bir metaforudur. Bu durum, aynı zamanda estetik değerlerin dejenerasyonu ve kontrolsüzlüğü üzerinden erkeklerin deliliğe sürüklenmesini de sembolize etmektedir. Özetle, *Tomie* hikâyesinde gösteren *Tomie*'nin fiziksel varlığı ve ölümsüzlüğü iken, gösterilen ise ölüm korkusu, ölümsüzlük arayışı ve estetik cazibenin yıkıcı potansiyelidir.

Tomie eşsiz bir varlıktır; vücudunun herhangi bir parçası birkaç gün içinde başka bir vücudu yenileyebildiği için hücre yenilenme gücüne sahiptir. *Tomie*, eğer ateş dışında herhangi bir şekilde yok edilirse, yeniden canlanabilecek ve aynı zamanda sayısız klon oluşturabilecektir. *Taichi* ve *Kimata*'ya kafasına bakmalarını emrederken bahsettiği gibi, ancak yakılma yoluyla kesin biçimde ortadan kaldırılabilmektedir. Aynı zamanda succubus⁷ niteliklerine de sahiptir, çünkü erkekler onu gördükten kısa süre sonra ona duygusal bağıllık geliştirmektedir. Kıvrımlı sesine küçük bir siren melodisi karışmıştır, bu da diğer cinsiyeti daha da fazla cezbeder. Ayrıca kötü bir huyu vardır. Sevgililerini her an onu öldürmeye sevk edebilir; ancak acıyı da hisseder. Fiziksel görünüşü konusunda aşırı benmerkezci olan narsist bir karakter olarak tasvir edilmiştir; bu yüzden *Tsukiko*'yu fotoğraflarını çekmeye zorlamış ve aynı zamanda güzelliğine güvenerek onları okula dağıtması için teşvik etmiştir. Ancak “canavarca” ve “iğrenç” kelimeleri ve kafasının hasta olabileceğinden bahsetmek onun narsisizmine doğrudan hakaret olduğundan öfkelenmesi kaçınılmaz olmuştur. Sakinliğini kaybetmesiyle vücudunun çok tuhaf yerleri mutasyona uğramasına ve dolayısıyla güzelliğinin bozulmasına neden olmuştur (http-110).

Onuncu bölümün ikinci hikâyesi, “The Bully”, genç bir kızın, çocukluğunda küçük bir oğlan çocuğuna uyguladığı zorbalık davranışlarını konu edinmektedir. Genç kız gerçekleştirdiği zorbalık eylemlerinde her türlü şiddet uygulamasından kaçınmamaktadır (Bkz. Tablo 4.24). Hikâye, bir kişinin zihninde yer alan ve onu zaman zaman toplumsal açıdan kabul edilemeyecek davranış örüntüleri sergilemeye sevk eden müdahaleci düşüncelere odaklanmıştır. *Nao*, *Kuriko*'dan istediği nihai intikamı alır. *Kuriko* da oğlunu unutarak tıpkı çocukluğundaki zorba gibi davranmaya başlamıştır. *Hiroshi*'nin kendisine yaşattığı doğal olmayan davranışlardan nasıl kurtulduğu bilinmemektedir. Ancak hikâye gerçekten müdahaleci düşünceleri eylem halinde ve bir bireyin bir duruma kendi tercihiyle uygun olmayan tepki verme biçimini öne çıkarmıştır (http-111).

⁷ **Sukkubus:** Rüyalarda ortaya çıkan ve genellikle cinsel yollarla erkekleri baştan çıkarmak için bir kadın şeklini alan, kadın bir folklorik cin veya doğaüstü varlık.

Tablo 4.24 *Kuriko'nun zorbalıklarının görüldüğü sahneler (Shinobu Tagashira, 2023, 14:13, 15:17)*

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	<i>Kuriko'nun zorbalıklarını gösteren görseller</i>
Gösteren	• Açık mavi-beyaz gökyüzünün hâkim olduğu çocuk oyun parkı • <i>Kuriko</i> isimli zorbanın zamanla kurban üzerinde kontrol sahibi olması • Kulaklarını çekmesi ve sopa ile dövmesi
Gösterilen	• Güç ve üstünlük durumları • İnsan doğasının karanlık yanları ve zorbalığın psikolojik etkileri

Analiz: Güç dinamiklerini, insan doğasının karanlık yönlerini ve zorbalığın psikolojik etkilerini görselleştirmektedir. Zorbalığın yalnızca fiziksel bir eylem değil, aynı zamanda ruhsal bir boyut da taşıdığını; savunmasız bireyin, güçlenme çabasının bir sonucu olarak kendi karanlığına sürüklenmesi, hikâyenin merkezinde yatan trajesidir. Hikâye, insanların içsel çatışmaları ve sosyal ilişkilerindeki karmaşıklıkları anlamaya yönelik bir perspektif sunmaktadır. Zihinlerdeki olumsuz düşünceler, bireylerin sosyal davranışlarını etkileyerek, kabul edilemez eylemlere yol açmıştır. *Nao'nun Kuriko'ya karşı aldığı intikam, geçmişteki zorbalığın izlerini ve ruhsal yaraları simgeleştirir. Kuriko'nun, intikamın etkisiyle eski zorba davranışlarına dönmesi, geçmiş deneyimlerin insan davranışları üzerindeki kalıcı etkisini göstermektedir.*

On birinci bölüm, “Alley” veya “The Back Alley” olarak adlandırılan, bir kiracının kaldığı yerin sırlarını keşfetmesini içeren bir hikâyedir. Hikâyeye ilerledikçe, *Ishida'nın* araştırmaları, onu çok daha derin bir korku deneyiminin içine çekmektedir. Araştırmaları sonucu pansiyon sahibi bayan *Uchiyama* ve kızı *Shinobu* ile olan bağlantıları, sonunda büyük bir trajediye dönüşür. *Ishida*, bu sırların peşinden koşarken, kendisini giderek daha büyük bir tehlikenin içine çekmiş ve sonunda, geçmişin

melankolik gölgeleriyle yüzleşme mecburiyetinde kalmaktadır. Sokakta oynayan bazı çocuk sesleri fark etmiş; ancak ara sokağı kontrol ettiğinde hiçbir şey görmemiştir. O günün ilerleyen saatlerinde sesler yeniden başlamış ama bu sefer *Shinobu*'nun adını bir lanet gibi haykıran derin, hırıltılı sesler izlemiştir. Bu *Ishida*'yı korkutur. Odada gizli bir pencere fark etmiştir. Pencerenin önündeki ahşap kirişe bağlı ipi görünce merak duygusu baskın gelmekte ve aşağı inerek sokağı tetkik etmektedir (Bkz. Tablo 4.25).

Tablo 4.25 *Ishida*'nın bilinmeyene olan merakı ve hayalet silüetler (*Shinobu Tagashira*, 2023, 08:58)

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	İnsan ve hayaletler
Gösteren	• Karanlık, ıssız ve etrafı kapalı bir sokak arası • İpin varlığı, hem kaçış hem de korkunun sembolü • Aşağıya inme arzusu ve <i>Shinobu</i>'nun intihar niyeti arasında bir geçiş noktası • Ceset lekeleri (gölgeler) • Hayaletler
Gösterilen	• İpin kopması ile <i>Shinobu</i>'nun intikam arayışı, onun ruhundaki korku ve suçluluk • Pencereden dışarı çıkma çabası, onun ruhsal durumunu ve yaşamı üzerindeki belirsizliği • Ceset lekeleri, geçmişte işlediği suçların bedelini ve bu bedelin onun üzerinde yarattığı etkiler

Analiz: İp, hem kaçış hem de korkuyu simgelemekte iken, ceset lekeleri geçmişteki suçların fiziksel izlerini gösterir. Pencere ise dış dünyaya açılan bir kapı ve hapsolmuş hissetmenin sembolüdür. Bu unsurlar, *Shinobu*'nun intikam arayışını ve ruhundaki suçluluk ile korkuyu ortaya koymaktadır.

Ishida’yı durumunu merak eden *Shinobu*, bir halat aracılığıyla aşağıya inerek onu gözlemlemeye karar vermiş ve indiği esnada halat koparak dar sokakta mahsur kalmıştır. İnsan bedenleri duvar yüzeyinde lekesele formlara dönüşmüştür. Akıbetine dair derin bir endişe durumu içerisinde. Ebeveyn figürü, cansız bedenleri tespit ettikten sonra yüksek bir bariyerin inşaatını gerçekleştirmiş ve iki kız evladını yaşamdan mahrum ettikten sonra onu engellenmeye çalışılmış, ancak nihai olarak kız evladı tarafından yaşamı sonlandırılmıştır. Annesi kocasının aslında onu terk etmediğini, bir cesede dönüştüğünü bilmiyordur. Lekeler geceleri şiddetlenmiş ve ondan intikam almayı planlamıştır. *Shinobu*, bu cinayetleri sadece keyfi için işlemektedir. Öte yandan, korkmuş *Shinobu* ara sokakta cezasını beklerken hikâye nihai intikamı almıştır. İntikam almak için o anı bekleyen azap içindeki ruhlar (Bkz. Tablo 4.26) sonunda bu fırsatı bulmuş ve hikâyeyi sonlandırmıştır.

Tablo 4.26 *Cinayetlerindeki kurbanlarının hayalet silüetleri ve kapı (Shinobu Tagashira, 2023, 12:21)*

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Hayalet silüetleri, kapı ve kadın figür
Gösteren	• Karanlık, kasvetli, ıssız ve etrafı kapalı bir sokak arası • Hayalet silüetleri • Esrarengiz ve gizemli bir kapı • Aşağıya inme arzusu ve <i>Shinobu</i>’nun intihar niyeti arasında bir geçiş noktası • Hayalet silüetler ile kadın figürün karşılaşması
Gösterilen	• Azap içindeki ruhların intikam arayışı • Çözüm bulma arayışı • Bir kaçış umudu ya da sonuçlarla yüzleşme

Analiz: Ceset Lekeleri; *Shinobu*’nun işlediği cinayetlerin fiziksel izlerini temsil etmiştir. Lekeler, geçmişteki eylemlerinin sonuçlarını sembolize etmiş ve onun ruh halinin

karanlık yönünü açığa çıkarmıştır. Cesetler, *Shinobu*'nun suçlarının ve bu suçların getirdiği sonuçların ağırlığını gösterirken, kapı, bu suçlarla yüzleşmek için bir fırsattır. Aynı zamanda, intikam arayışının ve sonuçlarının kaçınılmazlığını simgelemiştir. Cesetlerin varlığı, geçmişteki eylemlerin izlerini taşıırken, kapı da bir kaçış umudunu ya da sonuçlarla yüzleşmeyi temsil etmiştir.

İkinci bölüm “Başsız Heykeller” hikâyesinde, grotesk ve tüyler ürpertici bir atmosferde kimlik kaybı, insan formunun bozulması ve korkunun fiziksel dünyada vücut bulması gibi temaları işlenmiştir. Hikâye, bir grup sanat öğrencisinin, ünlü bir heykeltıraş olan *Okabe*'nin heykel atölyesinde çalışmaya başlamasıyla başlar. *Okabe*, oldukça ürkütücü ve gerçekçi insan heykelleri yapmasıyla ünlüdür. Bu heykellerin insan anatomisini kusursuz bir şekilde tasvir etmesi, öğrencilerin hayranlık ve korku duygularını uyandırmıştır. Bir süre sonra, *Okabe*'nin başsız heykeller yapmaya başladığı fark edilmiştir. Bu heykellerin diğerlerinden farklı olarak çok daha rahatsız edici olduğu ve adeta canlıymış gibi bir his verdiği dikkati çeker. Öğrenciler, bu durumun ardındaki sırrı öğrenmeye çalıştıkça, heykellerin *Okabe*'nin hastalıklı bir takıntısının ürünü olduğunu fark etmiştir. Hikâyenin sonunda başsız heykeller canlanmış ve kendilerine bir baş aramaya başlamıştır. Kusursuz bir görünüme sahip olmak istemektedirler (Bkz. Tablo 4.27).

Tablo 4.27 Başsız heykellerin canlanması (*Shinobu Tagashira, 2023, 20:54, 20:26*)

Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Başsız heykellerin canlanması
Gösteren	• Geleneksel Japon evlerini andıran bir bina içi ve çalışmaya uygun bir atölye • Canlanan başsız heykeller • Kendilerine yeni bir baş aramaya koyulmuş heykeller • Şaşkın ve şokta olan kadın figür
Gösterilen	• Kimlik kaybı, varoluşsal boşluk • Bireyin kendisini ifade etme biçimindeki eksiklikler

	• Kontrol kaybı ve varoluşsal kriz
--	--

Analiz: Anime de başsız heykeller, birçok insanın öz güven eksikliğiyle başa çıkma ve aynı zamanda en sevdikleri ünlüye benzeme umuduyla estetik ameliyatı denediği mevcut trendlere oldukça benzeyen, güzel görünme hissini kopyalamak istemektedir. Kendilerini tamamlamanın bir yolu olarak farklı kafalar dener. Kafasını almak istediklerini standartlarına göre en güzel kabul edilendir. Heykeltıraş *Okabe* bir şekilde onlara hayat vermiş ama onları yarım bırakmıştır ki bu da bir metafor olarak kabul edilebilir. İnsanlar kendilerini tam, doygun ve tatmin olmuş hissetmek için her türlü yolu denemektedir. Medeniyetlerde kan içerek genç görünmeden, sentetik ürünler enjekte etmeye kadar yaşlanmayı durdurmak için her şeyi denedikleri onlarca yıllık tarih boyunca kanıtlanmıştır. Bu nedenle *Junji Ito*, heykeller aracılığıyla insanın açgözlü doğasını serbest bırakmıştır. Heykeller insan davranışını yeni yeni kopyalamaya başladığından onlar da kendilerini tamamlanmış hissetmek ister. En büyük güvensizlikleri eksik kafalarıdır ve aradıkları mükemmelliğe ulaşmak için yaratıcılarını (tasarımını yapan) bile kullanmışlardır. Bu sadece insan varlıklarının arzuladıklarını elde etmek için benimsedikleri tüm etik değerleri, hatta zaman zaman ebeveynsel figürleri nasıl manipülatif amaçlarla kullandıklarını görselleştirmektedir (<http-112>).

Hikâyenin ilerleyen bölümlerinde, başsız heykellerin sadece sanat eserleri olmadığı, onların adeta yaşayan varlıklar olduğu ve öğrencilerin de bu heykellerin tuhaf etkilerine kapıldığı ortaya çıkmıştır. Hikâye, korkutucu ve rahatsız edici imgelerle doludur. Heykellerin başlarının kaybolmasıyla ortaya çıkan gizem ile birlikte kendi kimliğini kaybetme, bireyin kontrolünü yitirme korkusu ve bir insanın görünüşünün ötesinde içsel varoluşunun sorgulanması gibi konular öne çıkmıştır. Heykellerin başsız olması, bireyin sosyal baskılar veya içsel huzursuzluklar nedeniyle kişiliğini ve kimliğini kaybetme korkusunu sembolize etmiştir.

Sezonunun “Fısıldayan Kadın” isimli final bölümü, bağımlı kişilik bozukluğu olan bir kişiyi konu alır. Hikâye, genç bir kadın olan *Mayumi*’nin, günlük yaşamında en basit tercih süreçlerini dahi gerçekleştirmekte güçlük çeken, ne yapacağını bilmeyen bir karakter üzerinden ele alınmıştır. *Mayumi*’nin babası, kızının bu psikolojik sorunsalını çözümlemek amacıyla ona sürekli olarak ne yapacağını fısıldayan bir bakıcı tutmuştur. Bu kadın, *Mayumi*’ye her hareketinde rehberlik etmiş; ne zaman yürümesi, oturması,

yemek yemesi gerektiğini söylemiştir. Başlangıçta bu yöntem işe yaramış görünse de zamanla bakıcının fısıldamaları ve *Mayumi* üzerindeki kontrolü rahatsız edici bir hal almıştır. *Mayumi*, kendi iradesini tamamen kaybederek bakıcısına bağımlı hale gelir. Bakım sağlayıcının direktifleri olmaksızın *Mayumi* işlevselliğini sürdüremez hale gelmiş ve öz kontrolü giderek ortadan kalkmıştır.

Hikâye kaygının neden olduğu bağımlı kişilik bozukluğundan bahsetmiştir. *Mayumi*, annesinin ölümünün yarattığı travmayı yaşamış ve bundan kurtulamamıştır. Bu durum kızın temel işlevlerini durdurmuş ve sürekli olarak ne yapması gerektiğinin söylenmesine ihtiyaç duymaya başlamıştır. *Mitsu* ise aile içi şiddete maruz kalmış ve teselli edici faktörü mesleğinde bulmuştur. Sakin temelli kişilik yapısı ve dikkat çekici sabır kapasitesi *Mayumi*'ye yardım etmesine olanak sağlamıştır. *Mitsu* özel yaşantısında erkek arkadaşı tarafından istismar ve şiddet yaşamıştır. Baba figürü bu durumu öğrenmesine rağmen herhangi bir müdahalede bulunmamıştır. *Mitsu*'nun deneyimlediği bu şiddet olgusu zamansal süreç içerisinde artış göstermiş ve ölümüyle son bulmuştur (Bkz. Tablo 4.28). Hikâye aynı zamanda, kişinin diğer kişinin başının belada olduğunu açıkça bildiği bir durumu insanların nasıl görmezden geldiğinden de bahsetmiştir. Karşı taraftaki bireyin durumuna ancak kişisel ihtiyaçların amaçsallığına uygunluk göstermesi halinde müdahale edildiğini göstermektedir.

Tablo 4.28 *Mitsu'nun erkek arkadaşı tarafından yaşadığı istismar ve şiddet (Shinobu Tagashira, 2023, 10:32)*

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Yerde yatan, parlak ışık içindeki figürün anime görüntüsü
Gösteren	• Karanlık, sarı/turuncu duvarlı bir oda • Yerde yatan mavi giysili bir karakter • Karakterden yayılan parlak ışık • Pencereden gelen doğal ışık • Dağınık, bozulmuş mekân • Havada uçuşan nesneler/ parçalar • Köşede görünen koyu renkli bir nesne (muhtemelen dolap veya buzdolabı)
Gösterilen	• Doğaüstü veya paranormal bir olay • Ölüm, ruhun bedenden ayrılması veya boyut değiştirme anı • Şiddet ve yıkım sonrası bir sahne • Gerilim ve korku hissi • Karakterin deneyimlediği travma veya dönüşüm • Fiziksel gerçekliğin bozulması • Japon korku anlatılarında görülen, gündelik mekândaki tekinsiz/ olağandışı olay

Analiz: Hikâye istismar ve şiddet konusunu gündeme getirmektedir. *Junji-Ito*, aile içi şiddete maruz kalan kadınların tehlikelerini ve çoğu kişinin bu durumdan dolayı nasıl yok olduğunu göstermiştir. *Mitsu* intikamını almak için ölümünü beklemek zorunda kalır; bu onu gerçekte olduğundan çok daha karanlık hale getirmiştir.

Mitsu, gereksinimlerini karşıladığı sürece baba, *Mitsu*'nun durumuna yardımcı olacak hiçbir şey yapmamıştır. Bu durum, *Mitsu*'nun kızını intikam almak için kullanmasına

neden olmuş; (Bkz. Tablo 4.29) çünkü *Mayumi*'ye onu asla yalnız bırakmayacağı konusunda endişe duymaması gerektiğini ifade etmiştir.

Tablo 4.29 *Mayumi'nin Mitsu yerine intikam aldığı sahne (Shinobu Tagashira, 2023, 11:26)*

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	<i>Mayumi'nin Mitsu yerine intikam aldığı anime görüntüsü</i>
Gösteren	• Karanlık, kırmızı rengin hâkim olduğu loş ışıklı bir oda • Elinde büyük bir bıçak olan kadın figür • <i>Mitsu</i>'nun intikam planını gerçekleştirmesi
Gösterilen	• Şiddet ve yıkım içeren sahne • Gerilim ve korku hissi • Güç ve kontrol arzusunun, insanın karanlık yüzünü nasıl ortaya çıkardığı • İntikam planı, kontrol altında tutmak ve kişinin özgürlüğünün elinden alınarak bir piyon haline getirilmesi

Analiz: *Mitsu*'nun intikamını almak için ölümünü beklemesi, Japon kültüründeki kadınların öldükten sonra intikam alma inancı ile derin bir bağ kurmuştur. Japon folklorunda, kadın ruhları intikam arayışında olan duygusal travma yaşamış ya da adaletsizliğe maruz kalmış figürler olarak tasvir edilmektedir. *Mitsu*'nun durumunda, intikam arzusunun ölümünden sonra bile devamlılık göstermesi, bu geleneksel inançların bir yansımasıdır. Japon inancında, bir kadının yaşamı boyunca deneyimlediği zorluklar ve haksızlıklar, onun ölümünden sonra ruhunu intikam almaya yönlendirmiştir. Bu inanç, *Mitsu*'nun ölümü beklemesi ve intikam alması gereken bir hedef haline gelmesiyle paralellik göstermektedir.

Göstergebilimsel film analizi metodolojisi çerçevesinde inceleme objesi olarak seçilen “Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre” adlı on iki bölümlük anime serisinin 1., 2., 3., 4., 5., 7., 9. ve 10. bölümleri sistematik bir analize tabi tutulmuştur. Söz

konusu bölümlerin derinlemesine incelenmesi neticesinde, belirli tematik unsurların tekrarlayan bir biçimde vurgulandığı tespit edilmiştir. Özellikle **saç, kuyu, intikam, hayalet, lanet, doğaüstü olaylar, bilinmeyen ve şiddet** temalarının anlatı yapısının temel bileşenleri olarak öne çıktığı gözlemlenmiştir.

Bu tematik unsurların hem görsel hem de anlamsal düzlemlerde nasıl işlendiği, Japon korku kültürünün geleneksel motiflerini ne şekilde yansıttığı ve karakterlerin psikolojik durumlarını ifade etmede nasıl bir araç olarak kullanıldığı analiz edilmiştir. Temaların birbiriyle olan etkileşimleri ve anlatı yapısı içerisindeki işlevsel konumları, göstergebilimsel kodlar çerçevesinde değerlendirilmiştir.

Araştırma bulgularına dayanarak hazırlanan “Kuyunun Fısıltısı” adlı kısa animasyon filmi, analiz edilen tematik unsurların yaratıcı bir sentezini sunmaktadır. Bu yapıtta, incelenen anime serisinden elde edilen göstergebilimsel kodlar çeşitli düzlemlerde yeniden yorumlanmış ve özgün bir anlatı formunda somutlaştırılmıştır. Filmde kullanılan sembolik elementler, Japon korku geleneğindeki metaforik anlatım tarzını referans almakla birlikte, çağdaş bir estetik yaklaşımla yeniden tasarlanmıştır.

Sonuç olarak, bu çalışma Japon korku anlatılarındaki tekrarlayan tematik unsurların göstergebilimsel analizini sunmakla kalmayıp, bu unsurların yaratıcı bir yapıtta nasıl dönüştürülebileceğini de örneklendirmektedir. “Kuyunun Fısıltısı” adlı animasyon filminde, akademik analiz ve sanatsal üretimin bütünleştirilmesi yoluyla, göstergebilimsel kodların kültürel anlamlarını ve psikolojik etkileri görselleştirilmiştir. Bu yaklaşım, Japon korku kültürünün derinliklerindeki sembolik anlamları ve toplumsal kaygıları anlamak açısından önemli bir perspektif sunmaktadır.

4.3 “Kuyunun Fısıltısı” Animasyon Film Uygulaması

Bu tez çalışması için üretilen uygulama filmi “Kuyunun Fısıltısı” adlı kısa animasyon yapıtında, **saç, kuyu, intikam, hayalet, lanet, doğaüstü olaylar, bilinmeyen ve şiddet** gibi tematik unsurların belirgin biçimde öne çıktığı gözlemlenmiştir. Bu bağlamda hazırlanan söz konusu animasyon filminde, bu tematik unsurlara çeşitli görsel ve anlamsal düzlemlerde göndermeler yapılmış ve içerikte bu elementlere sistematik olarak yer verilmiştir. Film, göstergebilimsel film analizi metodolojisi kullanılarak incelenmiştir.

4.3.1 “Kuyunun fısıltısı” uygulama filminin senaryosu

Görsel anlatı, dolunayın ışığı altında açılmaktadır. Atmosferik koşullar kurak ve kasvetlidir. Kadrajda, kitap okuma eylemi gerçekleştiren bir kadın figürü görülmektedir. Ani sesler duyulması üzerine kadın karakter irkilme tepkisi gösterir. Etrafını gözlemler ancak durumu kavrayamamaktadır. Arka planda hafif rüzgâr efekti ve kadının feryatları işitilmektedir. Ses kaynağı giderek yakınlaşmaktadır. Bir grup erkek birey, kadını kuyu yönüne doğru zorla sürüklemektedir. Kadın, feryadıyla beraber: “Hayır, lütfen yapmayın! Lütfen!” şeklinde yalvarmaktadır. Erkek bireyler ona dönerek yüksek sesle: “Bütün bu uğursuzluğu sen getiriyorsun!” “Evet, senin yüzünden!” diye haykırırlar. Kadın, zemine düşer ve erkek bireyler tarafından fiziksel şiddete maruz bırakılır ve kuyunun içine atılmıştır. Erkek bireyler kendi meskenlerine doğru hareket eder. İkamet yerlerine ulaşmak üzereyken, kuyunun başında ses çıkarmakta olan karga figürünü fark ederler. Erkek bireyler bir anlık duraklama yaşar ve karga onların gözlerine bakmaktadır. Penreden ilk erkek figür görülür ve tam uykuya dalma aşamasındayken, penceresinde yeniden bir karga belirir. Erkek birey endişeli bir ruh hali içerisinde kargaya bakar ve “Bu karga... ne istiyor?” şeklinde mırıldanır. Karga, pencerenin karşısında bir süre bekledikten sonra süratle kuyu istikametine doğru uçar. Kuyuya yaklaşma esnasında, derin bir feryat sesi duyulur. Karga kuyunun çevresine konmuş ve bekleyiş pozisyonunu almıştır.

İkamet yerinin duvarında asılı durumda olan antik saat dikkat çekmektedir. Saat, sabaha karşı 02:00’ı gösterir (öküz saati olarak bilinen zaman dilimi). Saatin tik tak sesleri ağırlaşmakta, atmosfer gerginleşmektedir. Kamera açısı kuyu yönüne doğru yakınlaşmakta ve kuyudan kadının feryatları duyulur. Karga tekrar uçuş eylemini gerçekleştirir. Kuyuya atılan kadın, gece yarısı vakti geldiğinde kuyudan ruhsal bir form halinde çıkmıştır. Öç alma amacıyla harekete geçer.

Erkek bireyler ses algılayarak endişe içinde uyanır. Akabinde derin bir sessizlik hüküm sürmektedir. Aniden, kadının ruhsal formu odada belirir. Kadın, boş bakışları ve uzun saç telleri yüzünün önünde tekinsiz bir biçimde odada belirir. Erkek birey, şaşkınlık ve dehşet içerisinde ona bakar. Hayalet formundaki kadın, süratle erkek bireyin üzerine atlamış ve onun gözlerini oymuştur. Karga bu esnada çıkarılan gözü yemek ile meşguldür. Ardından sahne kararır ve film sonlanır.

4.3.2 “Kuyunun Fısıltısı” uygulama filminin üretim sürecindeki teknik aşamaları

Hazırlanan uygulama filminin temel üretim tekniği stop motion animasyon metodolojisidir. Bununla birlikte, belirli sahnelerde karma teknik yaklaşımlardan yararlanılmıştır. Bu çerçevede, uygulamanın teknik gerçekleştirme sürecinde amaçlanan başlıca yapısal özellikler aşağıdaki gibidir:

- Akademik literatürde analiz edilen Japon korku geleneği kaynaklarına referans verilerek senaryo kompozisyonunun oluşturulması hedeflenmiştir.
- Stop motion animasyon tekniğinde karakter tasarımlarının ve mekânsal elemanların endüstriyel mükemmeliyetçilikten uzak, primitif ve stilize yapılarının tekniğe aktarılması amaçlanmıştır.
- Dijital platforma transfer edilen görsel materyallerin post-produksiyon aşamasında montajlanması, ses tasarımı ve müzikal kompozisyonların eklenmesi planlanmıştır.

4.3.2.1 Uygulama filminin oluşturulma aşaması

Bu aşamada senaryo, Japon korku anlatılarından yola çıkılarak oluşturulmuş ve göstergebilimsel analiz perspektifi göz önünde bulundurularak hazırlanan senaryonun temel hatları görselleştirilmiştir. Filmin ilk görsel tasarım adımları bu noktada başlatılmıştır. Sahne düzenlemelerinin yanı sıra anlatının akış dinamikleri ile ilgili konseptler geliştirilmiş, bilgi birikimi oluşturulmuş ve karakter profilleri tanımlanmaya çalışılmıştır. Özellikle ana karakter olan feminen figürün yaratımında “yurei” estetiğini yansıtacak sanatsal çalışmalar detaylı olarak incelenmiştir. Bu doğrultuda, Edo dönemi cenaze ritüellerinde dikkat çeken beyaz gömü kimonosunu çağrıştıracak biçimde beyaz giysi tercih edilmiş, uzun ve siyah saç formasyonu benimsenmiştir. Oldukça tanınmış 1998 yapımı Japon korku filmi serisi “Ringu” ya da “The Ring” (Halka) adlı yapım referans kaynağı olarak değerlendirilmiştir. Söz konusu filmde genç bir kadın karakteri olan *Sadako Yamamura* karakteri, öldürülmesinin ardından bir kuyuya atılmış ve lanetli bir video kaset aracılığıyla intikam güdüsüyle hareket eden bir ruhsal entiteye dönüşmüştür. Bir televizyon ekranından sürünerek çıkış imajı, yüzünü örten uzun siyah saç formu dehşet uyandırıcı bir etki yaratırken, aynı zamanda geleneksel “yurei” mitosunun yeni teknolojik unsurlarla nasıl evrildiğini örneklemektedir (Clegg, 2025, s.187). Gerçekleştirilen uygulama filminde benzer şekilde kuyu içine atılma, uzun siyah saç elementi ve intikam arayışı gibi sembolik imgeler kullanılmıştır.

Bu aşamada senaryoya uygun kullanılacak kamera açıları ve mizansen düzenlemeleri belirlenmeye başlanmıştır. Ayrıca diğer tasarım elementlerinin ilk adımları da bu fazda oluşturulmuştur. Çizimler, geleneksel metodoloji ve dijital platformda ToonSquid yazılımı kullanılmasıyla gerçekleştirilmiştir (Görsel 4.1’de belirtildiği üzere).

Görsel 4.1 Uygulama filmin fikir aşamasında eskiz denemelerinden görseller



Kaynak: Dokur, Kişisel Arşiv, 2025

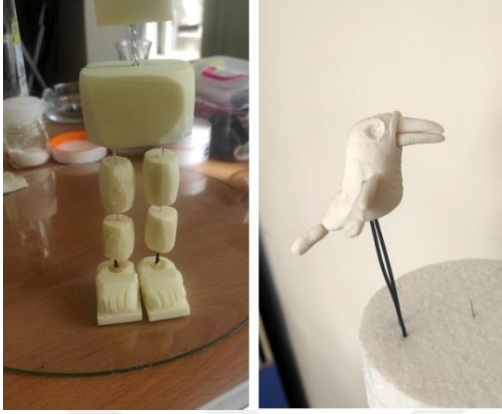
4.3.2.2 Karakterlerin tasarım, maketleri ve kostüm aşamaları

Karakter tasarımları, dijital metodoloji ile iPad aracılığıyla ToonSquid ve Procreate tasarım yazılımları kullanılarak eskiz aşamalarından geçirilmiştir. Karakter tasarımlarında iki maskülen karakter, bir feminen karakter ve yardımcı figür olarak bir karga unsuru tercih edilmiştir. Maskülen karakterlerden birisi görsel çeşitlilik sağlanması amacıyla yuvarlak ve volümlü formda ele alınırken, daha antagonist özelliklere sahip maskülen karakter belirgin sivri yüz hatları, asimetrik formlar ve uzun anatomik yapıda tasarlanmıştır. Böylece negatif ruhsal duruma sahip kişilik özellikleri vurgulanmıştır.

Hırs, intikam ve öfke duygularını bünyesinde barındıran maskülen karakterler için asimetrik formlar ve sivri yüz hatlarına sahip tasarımlar belirlendikten sonra maket yapım süreci başlatılmıştır. Bükülebilir tel materyali yardımıyla iskelet yapısı tamamlanmıştır. Üst yüzey, strafor köpük malzemesi ve yapıştırıcı ile kaplanarak ana gövde formları belirlenmiştir. Yardımcı karakter olan karga figürü plastilin hamur materyali ile şekillendirilmiştir (Görsel 4.2’te gösterildiği gibi). Bu süreçte karakterlerin

anatomik oranları ve detayları oluşturulmuş, yapısal olarak stop motion animasyon stilistiğinin yakalanması hedeflenmiştir.

Görsel 4.2 *Bükülebilir teliskelet üzerine karakterlerin maketleştirilme aşaması. Strafor ve plastrin hamurdan oluşturulmuş vücut formları.*



Kaynak: Dokur, Kişisel Arşiv, 2025

Akrilik boya ile uygun şekilde boyamaları yapılarak karakterler oluşturulmaya başlanmıştır. Özellikle boya katmanları bırakılarak bir doku kazandırılmaya çalışılmıştır. Saçlar erkek karakterlerin akrilik boya ile dokusu belli olacak şekilde boyanarak, kadın figürde makrome ip ve silikon tabanca ile yapıştırılarak oluşturulmuştur. Kostüm aşamalarında Uzakdoğu havasını katabilmesi adına geleneksel kıyafet araştırmaları yapılmış ve Japon geleneksel giysisi olan kimonoyu andıran kıyafetler ve Doğu'ya özgü renkler tercih edilmiştir. Beyaz ve kırmızı renk tonları kullanılmıştır. İğne, iplik, makas, maket bıçağı, ısıtma kalemi, fırça vb teknik araç gerece ihtiyaç duyulmuştur (Bkz. Görsel 4.3).

Görsel 4.3 *Uygulama filmin kostüm tasarımları dikiş ve boyama detaylarını gösteren görseller.*



Kaynak: Dokur, Kişisel Arşiv, 2025

Uygulama filminin tamamlanmış karakter tasarımlarında ağız bölümü ayrıntılandırılması bulunmamaktadır (Görsel 4.4’te gösterildiği biçimde). Karma teknik yöntemine başvurulmuş, detaylar sayısal ortamda oluşturulmuştur. Sahne düzenlemeleri ve karakter hareketlerine uygunluk gösterecek biçimde duygusal durumlar ve tepkiler görselleştirilmeye çalışılmıştır.

Görsel 4.4 “Kuyunun Fısıltısı” kısa animasyon filminin önden ve arkadan karakterlerinin görünüşleri.



Kaynak: Dokur, Kişisel Arşiv, 2025

4.3.2.3 Mekânların oluşturulması

Mekânların oluşturulma süreci, karakter tasarım metodolojisine benzer bir yaklaşımla gerçekleştirilmiştir. Tasarlanan mekânsal unsurlar, stop motion tekniğinin gerekliliklerine uygun biçimde sahnelenmiştir. Deneysel teknikler ve dijital platformlar üretim sürecinde kullanılmıştır. Mekânsal detaylandırma minimal düzeyde tutulmuş, karakterler anlatının merkezine konumlandırılmıştır.

Bu aşama, animatik referans alınarak kamera açılarının ve zamanlama parametrelerinin belirlenmesini sağlamıştır. Mekânlar en yalın formlarıyla veya temel objelerle temsil edilerek, filmin ön kurgu yapısının oluşturulduğu fazı teşkil etmektedir. Bu süreçte kurgu ve görsel unsurların değerlendirilmesi gerçekleştirilerek yapım için öngörü

oluşturulmuştur. Karakter hareketlerinin tahmini süreleri, kamera hareketleri ve çerçeveleme teknikleri ele alınmıştır. Bu evrede önceki aşamalarda gözden kaçan teknik hatalar düzeltilerek, sahneler canlandırma sürecine hazır hale getirilmiştir.

Kısa öykünün anlatıldığı mekân, kasvetli ve kurak bir orman ortamında tasarlanmıştır. Sahnenin renk paletinde mavi, gri, lacivert, karanlık ve melankolik tonlar baskın durumdadır. Aydınlatma sahne dinamiklerine göre değişkenlik göstermekte, özellikle kadın karakterin kuyuya atılması ve kuyudan yeniden ruhsal form olarak belirlediği sekanslarında merkezi aydınlatma kullanılarak karakterlerin görsel hiyerarşide ön plana çıkması sağlanmıştır.

4.3.2.4 Karakter animasyonları ve kurgu aşaması

Karakter animasyon sürecinde, önceden hazırlanan maketler temel alınarak belirlenen kamera açıları ve zamanlama düzenlemeleri doğrultusunda karakterler hareketlendirilmiştir. Stop motion animasyon tekniğinin görsel estetiğini yansıtmak amacıyla, standart saniyede 24 kare yerine 12 karelik bir akış tercih edilmiştir. Animasyon yaklaşımı olarak on iki temel animasyon ilkesi benimsenmiştir. Bu doğrultuda karakterlerin motivasyonları ve maruz kaldıkları etkiler göz önünde bulundurularak hareket pozları oluşturulmuştur.

Karakterlerin hareketlendirilmesi sürecinde göstergebilimsel analizlerden yararlanılmıştır. Karakterler arası etkileşimler sırasında ortaya çıkan performansların animasyonları ayrı ayrı hazırlanmıştır. Stop motion animasyon tekniğinin görsel stilinin aktarılmasının hedeflendiği bu çalışmada, kurgu aşaması kritik öneme sahiptir.

Gerçek zamanlı olarak oluşturulan planlar, HD formatında 1920x1080 çözünürlükte kaydedilmiştir. Kamera özellikleri, stop motion animasyon tekniğinin karakteristik özelliklerini yansıtacak şekilde düzenlenmiştir. Karakter animasyonlarının tamamlanmasının ardından kurgu aşamasına geçilmiştir. Adobe Premiere programında çekilen fotoğraflar birleştirilerek video haline getirilmiştir. Bu süreçte, sahnelerin ışık, yüzey ve doku özelliklerinin son halini alması için Adobe After Effects yazılımında gerçekçi hesaplamalar yapılarak görüntü işlemleri gerçekleştirilmiştir. Kamera hareketleri, ses ve müzik düzenlemeleri uygun şekilde yapılandırılmıştır. Cast dökümü ve İngilizce altyazılar da bu aşamada eklenmiştir. Görüntü kalitesinin profesyonel standartlara ulaşması için tüm süreç yüksek performanslı bilgisayar donanımında gerçekleştirilmiştir.

“Kuyunun Fısıltısı” filminde, hareket ritmi yavaş ve ağır bir tempoyla işlenmiştir. Olay akışına paralel olarak devam eden sahnelerde, karakterin duygu durumu ve anlatım biçimi gerilimin artmasına katkı sağlamıştır. Ana karakterler insan formundan yola çıkılarak tasarlandığından, insani davranış kalıpları ile sunulmuştur. Kamera hareketlerinde kullanılan yakınlaştırma (zoom) teknikleriyle şiddet olgusu vurgulanarak izleyicide ürperme ve merak duyguları uyandırılmıştır.

Karakterin yoğun şiddete maruz kalması ve ölümü sonrasındaki sahneler kasvetli bir atmosferde işlenmiştir. Japon geleneksel anlatılarında yer alan intikamcı hayalet motifinin kullanılması ve karakterin kuyudan çıkış detayı, anlatıya dinamizm katmıştır. Korku sinemasında sıklıkla karşılaşılan kuzgun figürü, kasvetli ve gerilimli atmosferi pekiştirmek amacıyla çeşitli kadrajlarda yer almıştır. Gerçeklikten uzak, kurgusal bir yaklaşımla ele alınan intikam teması, karakterlerin psikolojik yapıları ve davranışları üzerinden şekillendirilmiştir.

4.3.3 Görstergebilimsel analiz

“Kuyunun fısıltısı” uygulama filminde kadın figürünün acımasızca öldürülmesinin ardından ruhunun intikam almak için geri dönmesi, yalnızca bireysel bir öfke tezahürü değil, aynı zamanda toplumsal bir eleştiri ve kadına yönelik haksızlıkların simgesel bir temsilidir. Gerçekleştirilen adaletsizliklerin nihayetinde karşılığını bulacağını göstermektedir. Kötülük sahibi olan insanlar, yaptıklarıyla yüzleşmeli ya da ders çıkarmalıdır. Bununla birlikte, bastırılmış hiddet ve ıstırapın bir biçimde dışavurumu ve bireylerin gerçekleştirdikleri olumsuz eylemlerle yüzleşme gerekliliği de vurgulanmaktadır. Uygulama filminde Japon anlatı geleneğinin ayrılmaz bir parçası olan, dünyevi alemde huzura kavuşamamış ruhsal varlığın geri dönüşü ve intikam eylemi işlenmiş, hayalet formuna dönüşen kadın karakter suçluların cezalandırılmasını sağlamıştır. Filmde kadının öldürüldüğü sahne de aynı zamanda bir belirsizlik yaratılmıştır. İzleyici, gerçekte ne olduğunu anlayamamaktadır. Belirsizlik ögesiyle gizem yaratma amacı güdülen öyküde, kadın karakter üzerinden toplumsal bir eleştiri sunulmaktadır. Kadınların haksız yere öldürülmesi, özellikle tarihsel süreç boyunca çeşitli kültürlerde, toplumsal ve cinsiyet rolleriyle sıkı bir bağlantı göstermektedir. Japonya’daki kadınlara yönelik şiddet ve dışlanma uygulamaları, köklü bir geçmişe dayanmaktadır. Japonya’da kadınların toplumsal konumu, tarihsel süreç içerisinde büyük ölçüde ataerkil bir yapı çerçevesinde biçimlenmiştir. Kadınlar, ev içi rollerle

sınırlandırılmış ve toplumsal yapı içinde bireysel hakları çoğunlukla göz ardı edilmiştir. Film anlatısındaki kadın karakteri, tarihsel ve kültürel bağlamda, kadının dizgesel olarak ötekileştirilmesinin ve baskı altında tutulmasının bir yansımasıdır. Kadın bedeninin yalnızca bir nesne olarak görülmesi ve toplumsal kurallara uygun olmayan her davranışın cezasız kalmaması düşüncesiyle örtüşmektedir.

Kadınların yaşadığı şiddet, yalnızca fiziksel bir saldırı değil, aynı zamanda ruhsal ve kültürel bir baskıyı da içermektedir. Kadınların toplumsal dışlanması, toplumun onları sürekli suçlu konumuna yerleştirmesi ve suçlamalarla haksız yere cezalandırılmaları, birçok Japon anlatısında rastlanan temalardır.

Japon halk inanışları ve halk biliminde, Batı kültürlerindeki benzer biçimde cadı kavramı bulunmaktadır. Cadılar, büyüyle ilişkilendirilir, ancak aynı zamanda toplum tarafından dışlanan, kenara itilmiş kadınları da simgeler. Cadılar, yalnızca doğaüstü güçlere sahip varlıklar olarak değil, aynı zamanda toplumsal düzeni sorgulayan, kendi iradesiyle var olma çabası gösteren kadınlar olarak da görülmektedir. Uygulama filminin belirsizlik havasında, güçlü ve yalnız bir kadın karakteriyle cadı görüntüsünü de çağrıştırmaktadır. Bir cadı, hem toplumun tehdit olarak gördüğü hem de korktuğu bir kişidir.

Kadının suçu ve ölümüne dair belirsizlik, aynı zamanda “toplumun kadına ne kadar kolay zarar verebildiğini” ve “kadının sesinin ve haklarının ne ölçüde görünmez kılındığını” simgelemektedir. Toplum, kadınların sahip olduğu gücü veya özgürlüğü tehdit olarak algılar ve buna karşılık, onları toplumsal kurallarla uyumlu hale getirmek için her türlü şiddet yöntemine başvurur. Kadının ölümü, onun bir “cadı” olarak suçlanması veya tehlike unsuru olarak algılanmasının sonucudur. Bu durum, kadının toplumsal olarak nasıl tehdit unsuru olarak görüldüğünün ve bu nedenle dışlanmasının simgesel bir göstergesidir.

Kadın karakter, kendisini öldüren toplumdan öç almak için geri döner; ancak bu, yalnızca kişisel bir öfke değil, toplumsal eşitsizliklere karşı bir başkaldırı niteliğindedir. Filmin başlangıç bölümünde yer alan metinde köylerinin lanetlendiği ve kuraklığın geldiği vurgulanırken, köy halkı bu durumun nedenini bir kişiye yükleme eğilimindedir. Sorumlu tuttukları kişi ortadan kaldırılırsa köyün eski verimli durumuna döneceğine inanmaktadırlar. Uğursuzluğun bir kadından kaynaklandığına inanan, iki kötü niyetli ve

geri kafalı erkek karakterin şiddet eylemi gösterilmiştir. Bu durum, cadı avı uygulamalarına bir gönderme niteliğindedir.

Öykü ayrıca Japon halk anlatılarında öç almak amacıyla geri dönen, lanetlenmiş bir ruh olan *Onryō* kavramını çağrıştırmaktadır. *Onryō*, yaşamları sırasında haksızlığa ve zulme uğramış veya ihanetle karşılaşmış kişilerin ruhlarıdır. Bu tür ruhsal varlıklar, yaşamlarındaki adaletsizliklere karşı öç alma isteği ve toplumsal düzene karşı başkaldırı öğelerini barındırmaktadır. Filmdeki kadın karakterin öldürülmesi ve ardından geri dönüşü, intikam izleğini güçlü bir biçimde içermektedir.

Öykü göstergebilimsel olarak çözümlendiğinde, karakterler, nesneler ve olaylar arasındaki anlam ilişkileri dikkat çekmektedir. *Ferdinand de Saussure*'ün göstergebilimsel yaklaşımları temel alınarak, anlatıdaki başlıca göstergeler şu şekilde sıralanabilir:

Tablo 4.30 İki erkek figürün kadını kuyuya attıktan sonra görüldüğü sahne (Elif Dokur, 2025) (Bkz. Tablo 4.30).

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Kuyu
Gösteren	• Kuyunun başında duran iki erkek figür • İki erkek figürün kadın karakteri kuyuya atma girişimi sonrası • Tekinsiz ve ıssız orman
Gösterilen	• Kadının kuyuya atılması ve toplumun onu dışlayarak bilinçten silmeye çalışması • Kuyunun derinliklerinden kadına bakmaları • Gerilim ve uğursuzluk hissi • Mekândaki tekinsiz/olağanüstü olaylar

Analiz: “Kuyunun Fısıltısı” filminde kuyu, hem fiziksel bir hapisane hem de ruhların hapsedildiği bir mekân olarak işlev görmektedir. Bu simgesel mekân, toplumun kadına uyguladığı baskının temsilini sunar: Tarihsel süreçte birçok kadın, cadı suçlamasıyla toplumdan dışlanmış, işkenceye maruz bırakılmış ve yaşamlarını yitirmiştir. *Onryō*’nun ruhu kuyuda hapsedilmiş olmasına rağmen geri dönüş gücüne sahiptir. Bu durum, kadınların susturulan seslerinin eninde sonunda yeniden duyulacağına ilişkin bir umut işareti taşımaktadır.

Japon korku anlatılarında su, lanetli ruhların dünyaya geri dönüşü için bir geçit olarak konumlandırılmaktadır. Bu bağlamda, *Ringu* filmindeki kuyu motifinden alınan referansla, çalışmadaki kuyu da benzer bir işlev üstlenmektedir. Böylece kuyu, hem fiziksel hem de metafiziksel boyutları olan çok katmanlı bir sembol olarak anlatıya katkı sağlamaktadır.

Tablo 4.31 Kuyunun başında görülen karakarga (Elif Dokur, 2025) (Bkz. Tablo 4.31).

		
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz	
Gösterge	Karakarga	
Gösteren	• Kuyu başında bekleyen karakarga • Uğursuzluğu temsil etme durumu • Kasvetli ve gerilimli atmosfer	
Gösterilen	• Ölüm ve uğursuzluğun habercisi • Kehanet • Doğaüstü olaylar	

Analiz: Bu anlatıda karga, kuyuda yaşamını yitiren kadının ruhunun bir uzantısı olarak işlev görmektedir. Öç alma güdüsünün simgesel taşıyıcısı olarak konumlandırılan karga, doğaüstü olayların başlangıcını müjdeleyen bir öge niteliğindedir. Korku sinemasında

karakarga imgesi, hem görsel hem de simgesel açıdan güçlü bir anlatım aracı oluşturmaktadır. Bu tür genellikle uğursuzluk, ölüm ve gizli bilgilerin aktarıcısı olarak kullanılmaktadır.

Doğu kültüründe, Batı kültüründe olduğu gibi, kargalar ölümün habercisi ya da ölen ruhların eşlikçisi olarak kabul edilir ve yaklaşan yıkımın belirtisi olarak değerlendirilir. Yüksek yerlerde konumlanarak çevreyi gözlemleyen kargalar, her şeyi bilen ancak sessiz kalan bir özne olarak anlatıya katılmaktadır. Bu yaklaşım, izleyicide “biri bizi gözetliyor” hissini oluşturarak gerilim atmosferi yaratmakta, kaygı ve huzursuzluk duygularını harekete geçirmektedir.

Tablo 4.32 *Olacaklardan haberi olmayan ve dinlenirken görünen uzun siyah saç detayıyla kadın figür* (Elif Dokur, 2025) (Bkz. Tablo 4.32).

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Kadın figürün uzun siyah saçları
Gösteren	• Gri-mavi gökyüzü altında kurak ormanlık alan • Kitap okuyan kadın karakter • Karakterin sahip olduğu uzun ve gösterişli saçları • Lanetten dolayı oluştuğuna inanılan kurak toprak
Gösterilen	• Mitoloji ve dini inanışlardaki bağlantılar • Uzun, düz siyah saç, geleneksel Japon hayaletlerinin (yūrei) ortak özelliği • Lanetli olduğu düşünülen kadın tasvirleri • Gerilim ve korku hissi

Analiz: Yüzü tamamen örten saç ögesi, kadın karakterin bireyselliğini silme işlevi görmektedir. Gizemli ve gerilimli bir atmosfer yaratmak istendiğinde saç, dikkat çekici bir ayrıntı olarak kullanılmaktadır. Edo döneminden günümüze kadar kadınlar uzun siyah saçını tercih etmiş; geleneksel sanat ve anlatılarda, özellikle trajik sonlarla karşılaşan kadın karakterler bu biçimde betimlenmiştir. Yüzünü uzun siyah saçlarıyla

tamamen örtmüş olan kadın imgesi, tekil bir karakter olmaktan öte, bastırılmış bir toplumsal cinsiyet kimliğinin hayaleti olarak yorumlanabilmektedir. Bu durum, toplumun kadınlara dayattığı suskunluk ve görünmezlik temasıyla doğrudan ilişkilidir.

“*Ringu* (1998) filminde *Sadako* karakterinin yüzünü tamamen kapatan uzun saçları, kimliğini gizlemiş ve onunla doğrudan karşılaşmayı olanaksız kılmıştır. 2002 yapımı *Karanlık Sular* filminde musluktan akan siyah saç motifi dikkat çekmektedir. Uzun siyah saç, pek çok *yurei*’nin belirgin özelliği olmasının yanı sıra, çeşitli hayalet öykülerinde ve kent söylencelerinde de yer almaktadır.” (Clegg, 2025, s.200).

Geleneksel Japon kültüründe saç, ruhsal öğelerle yakından ilişkilidir. Tapınak törenlerinde saç kesme eylemi bir arınma biçimi olarak kabul edildiğinden, kesilmemiş uzun saç, arınamayan ve huzura eremeyen ruhu simgelemektedir. Görsel açıdan beyaz yüz veya solgun ten rengiyle karşıtlık yaratmaktadır. Bu görsel zıtlık, korku duygusunu güçlendirmektedir. Karanlık bir mekânda yavaşça hareket eden siyah saçlar, bilinçaltındaki “denetlenemeyen” korkuları harekete geçirmektedir.

Filmdeki kadın karakterin öç alma güdüsü, kadınların toplumdaki edilgen konumlarına karşı duydukları öfkenin bir dışavurumu olarak yorumlanabilmektedir. Kadın figürün ölümünün ardından gerçeklik düzlemi, doğaüstü ve gizemli olana doğru kayarak, adaleti sağlama amacıyla hareket etmektedir. Bu dönüşüm, toplumsal adaletsizliğin ancak doğaüstü müdahalelerle düzeltilebileceği düşüncesini vurgulamaktadır.

Tablo 4.33 *Yüzü tamamen saçlarla kaplanmış kuyudan çıkarken görünen hayalet kadın figür (Elif Dokur, 2025) (Bkz. Tablo 4.33).*

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Hayalet kadın figür
Gösteren	• Kasvetli atmosfer • Kuyudan çıkan hayalet kadın figür • Karakterin saçlarla kaplı gizemli görünümü • Doğaüstü olaylar
Gösterilen	• İntikamcı ruh • Toplum tarafından suçlanan ve bastırılan kadın figür • Ölüme terkediliş • Mekândaki tekinsiz/olağanüstü olaylar

Analiz: Kadın karakter, toplumsal linç mekanizmasının kurbanı olarak konumlandırılmaktadır. Ancak ölümünün ardından geri dönerek erkek karakterlere ceza uygulaması, “adaletin öte dünyadan gelmesi” temasını pekiştirmektedir. Öç almak amacıyla geri dönen hayalet kadın, ölümünden sonra gücünü yeniden kazanan ve adaletsizliğe karşı direnen bir figür olarak sunulmaktadır. “Japon inanış sisteminde, bir kişinin vahşi biçimde yaşamını yitirmesi, uygun törenlerin yapılmaması ya da aşk, öç arzusu, üzüntü, kıskançlık veya nefret gibi yoğun duyguların varlığı durumunda, ruhun *yurei*’ye dönüşebileceği kabul edilmektedir.” (Clegg, 2025, s.186).

Tablo 4.34 Saatin sabaha doğru 2:00'yi vurgulaması (Elif Dokur, 2025) (Bkz. Tablo 4.34).

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Saatin 2'yi göstermesi
Gösteren	• Duvarda asılı bir saat • Mekân ev içeri • Saatin sabaha doğru 2:00 da olması
Gösterilen	• Mitoloji ve dini inanışlardaki özel anlamlar • Japon kültüründe sabaha doğru saat 2:00 “acı” ve “ölüm” ile ilişkilendirilmesi • Hayaletlerin evleri bu saat aralığında ziyaret ettiğine olan inanış • Gerilim ve uğursuzluk hissi • Doğaüstü olaylar

Analiz: Anlatıda saatin 02:00'ı göstermesi, olayların dönüm noktasını simgelemektedir. Bu zaman dilimi, Japon kültüründe “öküz saati” olarak adlandırılmakta ve sabaha doğru 01:00 ile 03:00 saatleri arasındaki dönemi kapsamaktadır. Söz konusu zaman aralığında doğaüstü olayların başladığına inanılmaktadır. Saatin öküz saatini göstermesiyle birlikte, *Onryō*'nun oç alma eyleminin başlangıç anı belirtilmiştir. Bu zaman dilimi, Japon korku geleneğinde intikamcı ruhların, lanetlerin ve doğaüstü varlıkların en etkin olduğu dönem olarak kabul edilmektedir.

Tablo 4.35 Sahnede görülen erkek figürler (Elif Dokur, 2025) (Bkz. Tablo 4.35).

	
Göstergebilimsel Bileşen	İçerik ve Analiz
Gösterge	Erkek figürler
Gösteren	• Kasvetli atmosfer • İki erkek figürün yürümesi • Şiddet girişimleri • Kadını hedef olarak almaları
Gösterilen	• Güç • Ataerkil düzen • Kendi içindeki korku

Analiz: Ataerkil erkek figürü, yalnızca kadınları baskı altına almakla kalmamakta; aynı zamanda kendi içindeki korku, suçluluk ve iktidar kaygısıyla da mücadele etmektedir. Kadınlar üzerinde mutlak denetim kurmaya çalışan erkek karakterler, nihayetinde doğanın, bilinçaltının veya bastırdıkları kadın figürünün intikamına maruz kalmaktadır. Erkek figürlerin işledikleri kötülüklerin cezası, en temel insan duyularından biri olan görme yetisini yitirmeleriyle somutlaşmaktadır. Bu durum, onların gerçeği artık göremeyecekleri ve bastırdıkları gerçekliğin geri dönerek onları kör edeceği anlamını taşımaktadır. Gözlerin oyulması ve görme yetisinin kaybı, geçmişte yapılan hatalarla yüzleşememekten kaynaklanan fiziksel bir cezalandırma biçimi olarak yorumlanmaktadır.

5 SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, Japon anime sinemasındaki korku anlatılarını göstergebilimsel bir perspektifle inceleyerek, bu anlatıların Türk animasyon sektörüne nasıl katkı sağlayabileceğini araştırmıştır. Araştırma sürecinde elde edilen bulguların analizi ve yapılan çözümlemeler sonucunda, çalışmanın başlangıcında belirlenen araştırma sorularına yönelik kapsamlı yanıtlar ortaya konulmuştur. Bu sonuç bölümünde, araştırma sorularına verilen yanıtlar ve bunlardan hareketle geliştirilen öneriler sunulmaktadır.

Çalışmanın temel araştırma soruları aşağıdaki gibidir:

1. Japon kültüründe ve tarihinde korku anlatıları nasıl şekillenmiş ve bu anlatılar anime sinemasına hangi yollarla yansımıştır?
2. Japon anime korku yapımlarının Batı korku sinemasından farklılaştığı noktalar ve bu farklılıkların altında yatan kültürel temeller nelerdir?
3. Göstergebilimsel metodolojinin Türkiye’deki çizgi film ve animasyon üretimine uyarlanması nasıl gerçekleştirilebilir?
4. Görsel metinlerdeki çok katmanlı anlam yapılarının geliştirilmesi, Türk animasyon sektörünün uluslararası alandaki varlığını nasıl güçlendirebilir?
5. Göstergebilimsel yaklaşımın korku türüne odaklanan Türk animasyon yapımlarında yol gösterici bir yapı olarak kullanımı nasıl sağlanabilir?
6. Türk animasyon sanatının uluslararası tanınırlığının geliştirilmesi için görsel anlatının sembolik ve metaforik anlamlarının çözümlenmesi hangi açılardan katkı sağlayabilir?

Bu araştırma sorularına ilişkin elde edilen sonuçlar aşağıda detaylı olarak açıklanmaktadır.

Japon Kültüründe ve Tarihinde Korku Anlatıları ve Anime Sinemasına

Yansımaları: Japon korku anlatıları, tarihsel süreç içerisinde toplumsal bilinçaltını yansıtan zengin bir kültürel miras olarak şekillenmiştir. Bu anlatılarda öne çıkan kayıp, travma, lanet, ötekiyle yüzleşme, bedensel dönüşüm, bireysel suçluluk ve bastırılmış arzular gibi temalar, Japon toplumunun tarihsel ve kültürel kodlarıyla iç içe geçerek anime sinemasında özgün bir anlatım dili oluşturmuştur. Korku türüne ait animelerde, geleneksel Japon folkloru ve mitolojisindeki öğeler modern anlatım teknikleriyle

harmanlanarak kullanılmıştır. Edo dönemi cenaze ritüellerinden *kaidan* (hayalet) hikâyelerine, *noh tiyatrosu*'ndan *yūrei* (intikam almak, bitmemiş işlerini tamamlamak veya sevdiği birine yardım etmek için dünyada kalan ruhlar) kavramına kadar uzanan kültürel öğeler, anime sinemasındaki korku anlatılarına derinlik kazandırmıştır. Meiji Dönemi'yle Japonya'ya giren Batılı tekniklerin, özellikle fotoğrafçılığın hayalet görüntüleriyle ilişkilendirilmesi, bir korku anlatısı unsuru olarak anime sinemasına yansımıştır. Boş göz yuvaları, aynalar, eski evler, su kuyuları ve saç gibi beden uzantıları yalnızca estetik tercihler olarak değil, kültürel anlatılarla yüklü simgesel göstergeler olarak işlev görmektedir. Göstergebilimsel çözümleme yöntemi, bu anlamların yapısını açığa çıkararak anlatılardaki gizli mesajların ve simgesel düzlemlerin ortaya konulmasını sağlamıştır. Sonuç olarak, Japon korku anlatıları anime sinemasında sadece “görünür olanla” değil, “hissedilir olanla” da ilişki kuran çok boyutlu bir anlatı formuna dönüşmüştür.

Japon Anime Korku Yapımlarının Batı Korku Sinemasından Farklılaştığı

Noktalar: Araştırma bulguları, Japon anime korku yapımlarını Batı korku sinemasından ayıran belirgin farkları ortaya koymuştur. Göstergebilimsel çözümlemeler neticesinde, görsel göstergelerin ve anlatı yapılarını oluşturan sembollerin Japon animelerinde çok daha derin anlam katmanları barındırdığı görülmüştür. Japon anime korku yapımlarını Batı korku sinemasından ayıran temel unsurlar şunlardır: *Sembolik Anlatım Zenginliği:* Japon korku animelerinde saç, kuyu, intikam, hayalet, lanet, doğaüstü olaylar, bilinmeyen ve şiddet gibi temalar güçlü sembolik anlamlarla kullanılmaktadır. Örneğin, uzun siyah saç, “onryo” kavramıyla ilişkilendirilerek ruhun çektiği acıyı, öfkeyi ve intikam arzusunu sembolize etmektedir. Bu sembolik zenginlik, Batı korku sinemasındaki daha doğrudan anlatıma kıyasla daha karmaşık bir anlam dünyası kurmaktadır. *İçsel Korku ve Psikolojik Derinlik:* Anime korku yapımlarında karakterler, gündelik yaşamın sıradanlığı içinde travmatik geçmişleriyle, bastırılmış korkularıyla veya metafizik varlıklarla yüzleşirler. Bu içsel yolculuk, Batı korku sinemasının genellikle dışsal tehditlere ve fiziksel şiddete odaklanan yaklaşımından farklılaşmaktadır. *Kültürel ve Mitolojik Arka Plan:* Japon folklorunda ve mitolojisinde yer alan doğaüstü varlıklar ve inanışlar (Nukekubi, Rokurokubi gibi), anime korku yapımlarına özgün bir karakter kazandırmaktadır. Japon inanç sisteminde, bir kişinin vahşi biçimde yaşamını yitirmesi, uygun törenlerin yapılmaması ya da yoğun duyguların varlığı durumunda ruhun yūrei'ye dönüşebileceği inancı, animelerde sıklıkla

işlenmektedir. *Gündelik Yaşamın Tekinsizleştirilmesi*: Japon anime korku yapımlarında, günlük yaşamın sıradan unsurları (saç, kuyu, tünel gibi) tekinsiz ve kontrol edilemez güçlere dönüştürülür. Bu yaklaşım, Batı korku sinemasının normal ve anormal arasında daha keskin sınırlar çizme eğiliminden farklılaşmaktadır. *Metafizik ve Doğaüstü Boyutun İşlenişi*: Japon korku anlatılarında mekânlar (tüneller, kuyular gibi), doğaüstü varlıkların yaşam alanı ve geçmiş travmaların yeniden ortaya çıktığı yerler olarak tasvir edilir. Bu mekânlar aynı zamanda dünyalar arası geçit işlevi de görmektedir. Batı korku sinemasında ise doğaüstü unsurlar genellikle daha belirgin ve anlaşılır tehditler olarak sunulmaktadır. Bu farklılıkların temelinde Japon kültürünün ölüm, ruh, doğaüstü varlıklar ve öte dünya hakkındaki inançları yatmaktadır. Göstergebilimsel çözümlemeler, bu kültürel kodların anime korku yapımlarındaki anlatı yapısını nasıl şekillendirdiğini ortaya koymuştur.

Göstergebilimsel Metodolojinin Türkiye’deki Çizgi Film ve Animasyon Üretimine

Uyarlanması: Göstergebilimsel yöntemle yapılan analizlerin yalnızca akademik anlamda değil, sektörde özellikle yetişkin hedef kitleye yönelik animasyon üretimi yapan şirketler açısından da değerli çıktılar sunduğu görülmüştür. Japon korku animesinin yapısal esnekliği, simgesel yoğunluğu ve kültürel bağlamla kurduğu ilişki, Türkiye'deki animasyon yapımları için model oluşturabilecek niteliktedir. Göstergebilimsel metodolojinin Türkiye’deki çizgi film ve animasyon üretimine şu şekillerde uyarlanması mümkündür: *Kültürel Kodların Analizi ve Yeniden Yorumlanması*: Türk kültürüne özgü sembollerin, mitlerin ve anlatıların göstergebilimsel analizi yapılarak, bunların çağdaş animasyon dilinde yeniden yorumlanması sağlanabilir. Anadolu efsaneleri, Türk mitolojisi, halk hikâyeleri ve masallarındaki semboller, göstergebilimsel bir yaklaşımla çözümlenerek özgün animasyon anlatılarına dönüştürülebilir. *Anlatı Yapılarının Çözümlemesi*: Göstergebilimsel metodoloji, Türk animasyon yapımlarında da anlatı yapılarının çok katmanlı ve derinlikli olmasını sağlayabilir. "Kuyunun Fısıltısı" uygulama filminde olduğu gibi, sembolik unsurların bilinçli kullanımı, anlatıya zenginlik katabilir. *Görsel Dil ve Sembolik Anlatımın Geliştirilmesi*: Göstergebilimsel çözümleme yöntemi, kültürel kodların yeniden yorumlanmasını ve izleyicinin estetik algısına hitap edecek yeni anlatım biçimlerinin ortaya konmasını destekleyebilir. Özellikle korku temalı animasyon yapımlarında, izleyici yalnızca korkuya maruz kalmaz; aynı zamanda anlam üretim sürecine aktif şekilde dâhil olur. *Karakter Tasarımı ve Metaforik Anlatımın*

Entegrasyonu: Uygulama filminde karakterlerin maketleştirilme aşamasında olduğu gibi, endüstriyel mükemmeliyetçilikten uzak, primitif ve stilize yapılarla tasarlanması, göstergebilimsel açıdan değer taşımaktadır. Bu tür bir yaklaşım, Türk animasyon sektöründe de benimsenebilir. *Yerel Kültürel Anlatıların Göstergebilimsel Analizi:* Türk animasyon yapımcıları, yerel kültürel anlatı biçimlerini göstergebilimsel yaklaşımla analiz ederek özgün yapıtlar üretebilirler. Japon korku animelerinin başarısı, kültürel anlatı derinliğiyle mümkün olmuştur. Göstergebilimsel metodolojinin Türk animasyon sektörüne uyarlanması hem teknik hem de içerik açısından yenilikçi yaklaşımların geliştirilmesini sağlayabilir. “Kuyunun Fısıltısı” uygulama filminde olduğu gibi, stop motion animasyon tekniği, iki boyutlu animasyon veya geleneksel animasyon teknikleriyle birlikte kullanılarak özgün bir estetik yaratılabilir.

Görsel Metinlerdeki Çok Katmanlı Anlam Yapılarının Geliştirilmesi ve Türk Animasyon Sektörünün Uluslararası Alandaki Varlığı: Araştırma bulguları, anime sinemasının çok katmanlı anlatım olanaklarının, görsel metinlerdeki anlam yapılarını zenginleştirdiğini göstermiştir. Bu çok katmanlı anlam yapılarının geliştirilmesi, Türk animasyon sektörünün uluslararası alandaki varlığını şu şekillerde güçlendirebilir: *Kültürel Özgünlük ve Evrensel Anlatı:* Türk animasyon yapımcıları, yerel kültürel anlatı biçimlerini göstergebilimsel bir yaklaşımla yeniden yorumlayarak özgün bir anlatım dili geliştirebilirler. Bu özgünlük, uluslararası alanda fark yaratabilir ve Türk animasyon sektörünü rekabet edilebilir kılabilir. *Sembolik Anlatım Zenginliği:* Japon korku animelerinde olduğu gibi, Türk animasyon yapımlarında da sembolik anlatım zenginliğinin sağlanması, anlatıların derinliğini artırabilir. “Kuyunun Fısıltısı” uygulama filminde kullanılan saç, kuyu, intikam gibi sembolik öğelerin Türk kültürel kontekstinde yeniden yorumlanması, özgün anlatılar yaratabilir. *Teknik ve Anlatısal İnovasyon:* Göstergebilimsel yaklaşımın sağladığı teorik altyapı, teknik ve anlatısal inovasyonları destekleyebilir. Uygulama filminde denenen stop motion animasyon tekniği gibi, Türk animasyon sektöründe de farklı teknikler ve anlatı yapıları denenebilir. *İzleyiciyle Etkileşim:* Göstergebilimsel yöntemle hazırlanan animasyonlarda izleyici, anlam üretim sürecine aktif şekilde dâhil olur. Bu tür bir etkileşim, Türk animasyon yapımlarının uluslararası izleyiciyle daha derin bir bağ kurmasını sağlayabilir. **Tematik Derinlik ve Kültürel Diyalog:** Göstergebilimsel yaklaşımla geliştirilen çok katmanlı anlam yapıları, Türk animasyon sektörünün uluslararası kültürel diyaloga katkı sağlamasını ve global alanda tanınırlığını artırmasını

destekleyebilir. Görsel metinlerdeki çok katmanlı anlam yapılarının geliştirilmesi, Türk animasyon sektörünün uluslararası alanda yalnızca teknik yetkinlik açısından değil, aynı zamanda içerik zenginliği ve kültürel özgünlük açısından da rekabet edebilmesini sağlayabilir.

Göstergebilimsel Yaklaşımın Korku Türüne Odaklanan Türk Animasyon Yapımlarında Kullanımı: “Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre” anime serisinin göstergebilimsel analizi, saç, kuyu, intikam, hayalet, lanet, doğaüstü olaylar, bilinmeyen ve şiddet gibi tematik unsurların anlatı yapısının temel bileşenleri olarak öne çıktığını göstermiştir. Bu unsurların hem görsel hem de anlamsal düzlemlerde nasıl işlendiği, korku anlatılarının yapılandırılmasında önemli ipuçları sunmaktadır. Göstergebilimsel yaklaşım, korku türüne odaklanan Türk animasyon yapımlarında şu şekillerde yol gösterici bir yapı olarak kullanılabilir: *Kültürel Korku Unsurlarının Tespiti ve Yeniden Yorumlanması:* Türk kültüründeki korku unsurları (cinler, periler, alkarısı, kara ura gibi doğaüstü varlıklar, efsaneler) göstergebilimsel bir yaklaşımla analiz edilerek, çağdaş korku animasyonlarında kullanılabilir. *Korku İkonografisinin Geliştirilmesi:* “Kuyunun Fısıltısı” animasyonunda Japon korku geleneğine referans veren beyaz giysi ve uzun siyah saç formasyonu kullanılmıştır. Benzer şekilde, Türk korku geleneğine referans veren özgün bir görsel dil geliştirilebilir. *Sembolik Anlatının Güçlendirilmesi:* Türk korku animasyonlarında kültürel semboller ve metaforlar, göstergebilimsel bir yaklaşımla kullanılarak anlatının derinliği artırılabilir. Örneğin, uygulama filminde kadın karakterin kuyuya atılması, toplumun kadına uyguladığı baskının sembolik bir temsili olarak işlenmiştir. *Psikolojik Derinliğin Analizi ve Yansıtılması:* Göstergebilimsel çözümleme, karakterlerin ruhsal durumlarını ve içsel çatışmalarını anlamaya ve yansıtmaya yardımcı olabilir. Uygulama filmindeki kadın karakterin intikam alma güdüsü, kadınların toplumdaki edilgen konumlarına karşı duydukları öfkenin dışavurumu olarak yorumlanmıştır. *Anlatı Yapısının Planlanması:* Göstergebilimsel kodlar çerçevesinde planlanan anlatı yapısı, özgün bir korku estetiği geliştirilmesini sağlayabilir. “Kuyunun Fısıltısı” adlı animasyon filminde, analiz edilen tematik unsurların yaratıcı bir sentezi sunulmuştur. Sonuç olarak, göstergebilimsel yaklaşım, korku türüne odaklanan Türk animasyon yapımlarının hem içerik hem de biçim açısından özgün ve derinlikli olmasını sağlayabilir. Bu yaklaşım, yüzeysel korku unsurlarının ötesine geçerek, kültürel ve psikolojik derinliği olan anlatılar yaratılmasına katkıda bulunabilir.

Türk Animasyon Sanatının Uluslararası Tanınırlığının Geliştirilmesi İçin Görsel Anlatının Sembolik ve Metaforik Anlamlarının Katkıları: “Kuyunun Fısıltısı” adlı animasyon filminde, akademik analiz ve sanatsal üretimin bütünleştirilmesi yoluyla, göstergebilimsel kodların kültürel anlamları ve psikolojik etkileri görselleştirilmiştir. Bu yaklaşım, Japon korku kültürünün derinliklerindeki sembolik anlamları ve toplumsal kaygıları anlamak açısından önemli bir perspektif sunmaktadır. Türk animasyon sanatının uluslararası tanınırlığının geliştirilmesi için görsel anlatının sembolik ve metaforik anlamlarının çözümlenmesi şu açılardan katkı sağlayabilir: *Özgün Kültürel Kimlik:* Türk kültürüne özgü semboller, mitler ve anlatılar, göstergebilimsel bir yaklaşımla çözümlenerek, uluslararası izleyiciye hitap eden çağdaş bir anlatım diliyle sunulabilir. Bu özgün kültürel kimlik, Türk animasyon sanatının uluslararası alanda tanınmasını sağlayabilir. *Kültürlerarası Diyalog:* Görsel anlatıdaki sembolik ve metaforik anlamların çözümlenmesi, kültürlerarası diyalogu zenginleştirebilir. Türk kültürünün sembolik anlatımları, evrensel temalarla birleştirilerek global izleyiciye ulaştırılabilir. *Anlatı Derinliği ve Estetik Özgünlük:* Göstergebilimsel çözümleme, görsel anlatının derinliğini artırabilir ve estetik açıdan özgün yapıtların ortaya çıkmasını sağlayabilir. “Kuyunun Fısıltısı” filminde olduğu gibi, sembolik anlatım, izleyicide daha güçlü duygusal ve düşünsel tepkiler uyandırabilir. *Toplumsal Mesajların Evrenselleştirilmesi:* Görsel anlatıdaki sembolik ve metaforik anlamların çözümlenmesi, yerel toplumsal mesajların evrensel bir dille aktarılmasını sağlayabilir. Örneğin, uygulama filminde kadına yönelik şiddet ve toplumsal cinsiyet rolleri, evrensel bir anlam düzleminde işlenmiştir. *Sanatsal İfade Gücünün Artırılması:* Göstergebilimsel yaklaşım, sanatsal ifade gücünü artırarak, Türk animasyon sanatının uluslararası platformlarda daha etkili bir şekilde temsil edilmesini sağlayabilir. Bu çalışma, Japon korku anlatılarındaki tekrarlayan tematik unsurların göstergebilimsel analizini sunmanın yanı sıra, bu unsurların yaratıcı bir yapıtta nasıl dönüştürülebileceğini de örneklendirmiştir. Türk animasyon sanatının uluslararası tanınırlığının geliştirilmesi için benzer bir yaklaşım benimsenerek, görsel anlatının sembolik ve metaforik anlamları çözümlenebilir ve özgün yapıtlar üretilebilir.

Bu çalışma, Japon anime sinemasındaki korku türünün göstergebilimsel analizi ve bu analizin Türk animasyon sektörüne nasıl katkı sağlayabileceği üzerine odaklanmıştır. Araştırma bulguları, Japon anime sinemasındaki korku türünün hem anlatı stratejileri hem de görsel göstergeler bakımından son derece zengin, çok katmanlı ve kültürel

olarak köklü bir anlatı biçimi olduğunu göstermiştir. Göstergebilimsel çözümlemelerin üretim süreçlerine yansıtılması, Türkiye'deki animasyon sektöründe daha özgün, anlam derinliği yüksek ve uluslararası alanda rekabet edebilir yapımların ortaya çıkmasına olanak tanıyabilir. Bu bağlamda şu önerilerde bulunulabilir: Türk animasyon sektöründe göstergebilimsel yaklaşımın benimsenmesi için akademi-sektör işbirliğinin geliştirilmesi. Türk kültürüne özgü sembollerin, mitlerin ve anlatıların göstergebilimsel analizlerinin yapılması ve bu analizlerin animasyon üretim süreçlerine entegre edilmesi. Göstergebilimsel yaklaşımla geliştirilen pilot projeler ve deneysel animasyon çalışmalarının desteklenmesi. Animasyon eğitimi veren kurumlarda göstergebilim derslerinin müfredata dahil edilmesi ve öğrencilerin bu yaklaşımla çalışmalar üretmeye teşvik edilmesi. Türk animasyon sektöründe özgün bir görsel dil ve anlatı yapısı geliştirmek için göstergebilimsel çözümleme yöntemlerinin kullanılması. Gelecekte yapılacak çalışmalar, bu yönelimi daha da geliştirebilir, yeni anlatı dillerinin ve özgün korku estetiklerinin doğmasına öncülük edebilir ve Türk animasyon sinemasının kendi özgün anlatısını oluşturmada yol gösterici olabilir. Sonuç olarak, Japon anime sinemasındaki korku türünün göstergebilimsel analizi, Türk animasyon sektörüne yeni bir bakış açısı sunmakta ve daha derinlikli, çok katmanlı ve kültürel özgünlüğe sahip yapımların üretilmesine katkı sağlayabilecek niteliktedir. Bu yaklaşımın benimsenmesi ve geliştirilmesi, Türk animasyon sanatının uluslararası alanda daha güçlü bir varlık göstermesini sağlayabilir.

Korku türü, özellikle Japon kültüründe, bireyin iç dünyasına, bastırılmış duygularına ve travmalarına yönelen özgün bir yapıya sahiptir. Japon korku animesi, yalnızca bir tür olarak değil, aynı zamanda kültürel hafızanın bir alanı ve toplumsal bilinçaltının görsel dışavurumu olarak da değerlendirilebilir. Bu türde sıklıkla karşılaşılan temalar- kayıp, travma, lanet, ötekiyle yüzleşme, bedensel dönüşüm, bireysel suçluluk ve bastırılmış arzular - Japon toplumunun tarihsel ve kültürel kodlarıyla iç içe geçmiş biçimde işlenmektedir.

Japon kültürüne özgü hayalet figürleri, doğa unsurları (su, sis, gölge, gece) ve bedensel bozukluklar gibi metaforlar, korkunun görsel dilini oluştururken, kültürel bellekteki örtük anlamları da etkin kılmaktadır. Göstergebilimsel çözümleme yöntemi, bu anlamların yapısını açığa çıkararak anlatılardaki gizli mesajların ve simgesel düzlemlerin ortaya konulmasını sağlamıştır. Bu yöntemle gerçekleştirilen

çözümlemeler, yapıtlarda tekrarlanan görsel motiflerin (boş göz yuvaları, aynalar, eski evler, su kuyuları ve saç gibi beden uzantıları) yalnızca estetik tercihler olmadığını, aynı zamanda kültürel anlatılarla yüklü simgesel göstergeler olduğunu ortaya koymaktadır. Bu simgeler, izleyiciyle bilinçdışı düzlemde kurulan bir iletişim biçimi işlevi görmekte ve korkunun yalnızca “görünür olanla” değil, “hissedilir olanla” da ilişki kurmasını sağlamaktadır.

Bu tez çalışması, Japon anime sinemasında korku türüne odaklanarak, hem bu türün kültürel ve sanatsal özelliklerini hem de göstergebilimsel çözümleme yönteminin görsel anlatım analizine sağladığı katkıları kapsamlı biçimde değerlendirmiştir. Japon korku anlatısının geleneksel öğeleri ile çağdaş anime estetiği arasında kurulan bağlar, bu sinema biçiminin yalnızca korku üretmekle kalmayıp, aynı zamanda kültürel ve psikolojik katmanlara sahip çok boyutlu bir anlatı sunduğunu ortaya koymuştur.

Tez kapsamında gerçekleştirilen göstergebilimsel çözümlemeler, görsel göstergelerin ve anlatı yapılarını oluşturan sembollerin, yüzeyin ötesinde nasıl anlam derinliği kazandığını göstermiştir. Japon anime sinemasındaki korku türünün bu yönüyle Batı korku sinemasından ayrıştığı ve kendine özgü bir dil geliştirdiği gözlemlenmiştir.

Tezde yer verilen göstergebilimsel analizler, anime sinemasının çok katmanlı anlatım olanaklarına dair önemli bulgular sunmuş ve özellikle korku türünün, görsel anlatının anlam üretme kapasitesini ne denli etkin kullandığını ortaya koymuştur. Anime korku yapımlarında karşılaşılan karakterler, bu çok katmanlı anlatımın birer yansımasıdır. Gündelik yaşamda sıradan bireyler olarak görünen karakterlerin, hikâye ilerledikçe travmatik geçmişleriyle, bastırılmış korkularıyla veya metafizik varlıklarla yüzleşmeleri, izleyicinin yalnızca dışsal olaylara değil, içsel çöküş ve dönüşümlere de tanıklık etmesini sağlamıştır.

Bu anlatı biçimi, hem Japon anlatı geleneğiyle (kaidan hikâyeleri, noh tiyatrosu ve Edo dönemi korku kültürü) hem de modern Japon toplumunun birey-çevre ilişkisiyle bağlar kurmaktadır. Bu kültürel bağlamın çözümlenmesi, korkunun neden ve nasıl üretildiğini daha geniş bir perspektiften anlamaya olanak tanımaktadır.

Bu bağlamda seçilen uygulama örneği olan “Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre” dizisi, Japon korku anlatılarının anime estetiğiyle buluştuğu çarpıcı bir örnek olarak analiz edilmiştir. Dizi boyunca tekrarlanan imgeler yalnızca birer korku ögesi değil, aynı zamanda sembolik düzlemde anlam yüklü göstergelerdir. Bu göstergelerin

gösteren-gösterilen ilişkileri incelendiğinde, karakterlerin içsel parçalanmalarını, toplumla olan uyumsuzluklarını veya geçmişten gelen travmalarla hesaplaşmalarını temsil ettikleri görülmektedir.

Bu doğrultuda yapılan animasyon kısa filmi, hem anlatı yapısı hem de sembolik düzlemleri bakımından ele alınmıştır. Uygulama film üzerinden korkunun katmanlı bir söylem olarak nasıl işlediği ortaya konmuştur. Özgün korku estetiği yaratılmak istenerek, yalnızca içerik üretiminde değil, aynı zamanda biçimsel anlatım tekniklerinin geliştirilmesinde de yenilikçi bir yaklaşım benimsenmiştir. Anime filmlerde sıklıkla tercih edilen iki boyutlu animasyon ve geleneksel animasyon yerine stop motion animasyon tekniği kullanılarak, yeni ve farklı bir üretim süreci denenmiştir.

Özet olarak bu araştırma, göstergebilimsel analizin sadece akademik değil, animasyon sektörüne de önemli katkılar sağladığını ortaya koymuştur. 2014 yılındaki rekor sonrasında korku sinemasında ciddi bir artış olmuştur. 2014 yılında vizyona giren 8 filminden birinin, rekor kırması sonrasında 2015 yılında 17; 2016 yılında 25; 2017 yılında 17; 2018 yılında 24; 2019 yılında 31 filme ulaşan Türk korku sineması 2020 yılını COVID-19 salgını dolayısıyla sinemaların kapanması nedeniyle 13 filmle neticelendirmiştir.

Tekrar açılan sinemalarla birlikte 2021 yılında 21 ve son olarak 2022 yılında 62 Türk korku filmi sinema salonlarında izleyicilerle buluşmuştur. Özellikle 2022 yılında 62 filmin gösterime girmesi, bir yılın 52 haftadan ibaret olduğu düşünülürse hafta başına birden fazla filmin denk geldiğini de gözler önüne sermektedir ([http-113](http://113)). Türk korku sinemasının tüketim rakamları incelendiğinde, toplumumuzun bu türe olan ilgisi açıkça görülmektedir. Animasyon yapımlarını genellikle belli bir yaş grubundaki çocukların izledikleri düşünülse de son dönemde dünyada ve Türkiye’de üretilen animasyon filmlerine yetişkinlerin de ilgi gösterdikleri gözlemlenmiştir ([http-114](http://114)). Bu verilerden hareketle, animasyonun sadece çocuklar için olduğu yönündeki yerleşik algının kırılması ve yetişkinler tarafından da tüketilebilecek bir mecra haline getirilmesi mümkündür. Son yıllarda animasyonun yetişkin kitlelerce de ilgiyle takip edildiği göz önüne alındığında, göstergebilimsel yaklaşımla geliştirilecek yetişkin odaklı korku animasyonları hem animasyonun hedef kitlelerini genişletebilir hem de Türk animasyon sektörünün uluslararası alanda özgün bir konum edinmesine katkı sağlayabilir.

Japon korku animelerinin yapısal özellikleri ve sembolik yoğunluğu, Türkiye’deki animasyon yapımları için model oluşturabilir. Bu yaklaşım, yüzeysel korku unsurlarının ötesine geçerek, izleyiciyi anlam üretim sürecine dahil eden çok katmanlı anlatıların geliştirilmesini sağlar. Türk animasyon sektörünün uluslararası alanda rekabet edebilmesi için, göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle desteklenen, kültürel kodları yeniden yorumlayan anlatım stratejileri geliştirilmelidir. Japon anime sinemasının başarısı, teknik ustalık kadar kültürel anlatı derinliğine de dayanmaktadır. Bu bağlamda, Türk animasyon yapımcılarının yerel kültürel anlatı biçimlerini analiz edip yeniden üreten bir bakış açısı benimsemeleri gerekmektedir. Sonuç olarak, göstergebilimsel çözümlemeler aracılığıyla elde edilen bilgilerin Türk animasyon sektörüne yansıtılması, özgün ve derinlikli yapımların ortaya çıkmasını sağlayabilir, gelecek çalışmalarda bu yaklaşım daha da geliştirilerek Türk animasyon sinemasına özgü anlatı dilleri oluşturulabilir.

KAYNAKÇA

- Albayrak, B. (2017). Manganın Tanrısı Osamu Tezuka. Gökhan Kuloğlu (haz.), *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*. Antalya: Japon Yayınları, s.24-40.
- Andrew, J. D. (2000). *Sinema Kuramları*. İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Anesaki, M. (2022). *Japon Kültürü Bütün Yönleriyle*, İstanbul: Maya Kitap
- Arkan, G. N. (2007). *Korku Sinemasında Çocuk İmgesi ve "The Ring", Halka Filminin Çözümlemesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi.
- Bozkurt, G. (1995). *Japon Kültürü*, Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Büker, S. (2010). *Sinemada Anlam Yaratma*. İstanbul: Hayalbaz Kitap.
- Clegg, M. (2025). *Japon Mitolojisi (Çev. B. Çetiner)*. İstanbul: Kronik Kitap.
- Çelik, V. (2020). *Japon Mitolojisi Çerçevesinde Japon Animasyon Sineması*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi.
- Davis, F. H. (2022). *Japon Mitleri ve Efsaneleri*, İstanbul: Maya kitap.
- Demir M, (2001). *Modern Toplum ve Korku Sineması*, İstanbul: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. TÜBESS.
- Drazen, P. (2003). *Anime Explosion: The What? Why? And Wow! Of Japanese Animation*. Stone Bridge Press: Berkeley, USA: California.
- Freiberg, F. (2004). The Dynamic Cinematic Heritage in Japan. *Screen Education*, No: 36, pp. 8-14. (erişim tarihi: 10.09.2024).
http://www.emsah.uq.edu.au/courses/mstu2005/MSTU2005%20Home%20Page_files/japanese_cinema.pdf
- Gravett, P. (2008). *Manga Japon Çizgi Romanının Tarihi. (çev. R. Baksoy, H. C. Erkin)*. İstanbul: Plan B.
- Güler, H. (2011). *Korku Sinemasında Şiddet ve Muhafazakarlık*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi.
- Gürkan, H. (2009). *2000'lerde Hollywood'da Yeniden Çekilen Japon Korku Filmlerinde Kadın Temsillerinin Karşılaştırmalı Analizi. Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi.
- Hearn, L. (2022). *Japonya'nın Hayaletleri (çev. Berke Kılıç)*, İstanbul: Maya kitap.
- Hernández, G. G. (2023). *La diversidad de lo fantástico en Berserk*. University of Castilla-La Mancha, pp.233-241, (erişim tarihi: 10.02.2025).
<https://www.researchgate.net/publication/381828965>.

- Karasar, N. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar İlkeler Teknikler*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Katz, E. (1985). *The International Film Encyclopedia (A-Z)*. Hong Kong: Papermac.
- Kuroda, T. (1981). Shinto in the History of Japanese Religion. *The Society for Japanese Studies, The Journal of Japanese Studies*, Vol. 7, No. 1 (Winter, 1981), pp. 1-21, (erişim tarihi: 05.12.2022).
- Mannoni, P. (1992). *Korku*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- McRoy, Jay. (2005). *Japanese Horror Cinema*. Scotland: Edinburgh University Pres.
- McRoy, Jay. (2007). *Nightmare Japan Contemporary Horror Cinema*. New York: Rodopi B.V.
- Özden, Z. (2004). *Film Eleştirisi, Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Poitrass, G. (1999). *The Anime Companion: what's Japanese in Japanese animation?*. California: USA, Stone Bridge Press, Berkeley.
- Powell, A. (2005). *Deleuze and Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Pres.
- Reider, N. T. (2010). Oni and Japanese Identity: Enemies of the Japanese Empire in and out of the Imperial Army, Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present. *University Press of Colorado, Utah State University Press*, pp. 104-119, <https://www.jstor.org/stable/j.ctt4cgpqc.12>, (erişim tarihi: 05.12.2022).
- Richards, A. (2011). *Asya Korku Sineması*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Richie, D. (1990). *Japanese Cinema*. UK: Oxford University Pres.
- Schodt, F. L. (1996). *Dreamland Japan: writings on modern manga*. USA: Stone Bridge Press: Berkeley.
- Stewart, S. (1982). *The Epistemology of the Horror Story*. *The Journal of American Folklore*, Vol.95, No:375. (erişim tarihi: 08.02.2023), <http://links.jstor.org/sici?sici=0021-8715%28198201%2F03%2995%3A375%3C33%3ATEOTHS%3E2.0.CO%3B2-U>
- Şen Telci, A. (2010). *Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi.
- Taş Alicenap, Ç. (2012). *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki*

- Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*. Doktora Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi.
- Taşar, İ. (2015). *Anime Filmlerinde Kent Yorumlamaları*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi.
- Tombs, P. (2004). *Fantastik Filmler, Uzakdoğu'dan Güney Amerika'ya* (Çev: Nilgün Birgül). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Zeami. (2023). *Çiçeğin ruhu: Noh Tiyatrosunun Klasik Öğretileri Zeami* (Çev: Naoki Yamamoto, Rümeysa Taşkın). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Zıraman, Z. (2007). *1990 Sonrası Japon Korku Sinemasında İntikamcı Ruh Ögesi*. Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi.
- Wollen, P. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. İstanbul: Metis Yayınları.

İnternet Kaynakları

- http-1:** <https://faculty.humanities.uci.edu/sbklein/images/GHOSTS/yokai/bakeneko.htm>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-2:** https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Amaterasu_cave_-_large_-_1856.jpeg, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-3:** <https://yamatomagazine.home.blog/2019/06/15/yomi-and-the-fate-of-izanami-and-izanagi/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-4:** <https://yamatomagazine.home.blog/2019/06/15/yomi-and-the-fate-of-izanami-and-izanagi/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-5:** <https://japan-avenue.com/blogs/japan/yurei>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-6:** <https://mythus.fandom.com/wiki/Oni>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-7:** <https://www.jrailpass.com/blog/obon-festival-in-japan>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-8:** <https://www.jrailpass.com/blog/obon-festival-in-japan>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-9:** https://www.tr.emb-japan.go.jp/itpr_ja/11_000001_00374.html, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-10:** <https://www.curiousordinary.com/2023/01/aosagibi.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-11:** <https://www.curiousordinary.com/2023/01/aosagibi.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

12.03.2025).

http-12: <https://www.ulusal.com.tr/tarih/mitolojik-ruya-yiyen-canavar-asyanin-korkutucu-mitolojik-canavari-15033034>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-13: <https://gorgondergisi.com/baku-ruya-yiyen-efsanesi/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-14: <https://www.curiousordinary.com/2021/05/hihi.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-15: <https://www.curiousordinary.com/2021/05/hihi.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-16: <https://www.curiousordinary.com/2023/04/inugami.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-17: <https://www.curiousordinary.com/2021/08/ogama.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-18: <https://www.curiousordinary.com/2021/07/suppon-no-yurei.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025)

http-19: <https://www.tofugu.com/japan/tanuki/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-20: <https://hyakumonogatari.com/2013/08/30/tanuki-no-kintama-tanukis-giant-balls/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-21: <https://www.curiousordinary.com/2023/04/tatarimokke.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-22: <https://www.curiousordinary.com/2021/08/unagi-hime.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-23: <https://www.curiousordinary.com/2022/04/uwabami.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-24: <https://matthewmeyer.net/blog/2012/10/04/a-yokai-a-day-hyakume/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-25: <https://www.curiousordinary.com/2022/10/hyakume.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-26: <https://blog.gaijinpote.com/7-scariest-japanese-ghosts-and-ghouls-to-haunt-your-dreams/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-27: <https://en.wikipedia.org/wiki/Keukegen>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-28: <https://en.wikipedia.org/wiki/Oni>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-29:

<https://mythus.fandom.com/wiki/Oni#:~:text=According%20to%20Shinto%20myths%2C%20a,the%20ruler%20Jigoku%20and%20Meido>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-30: <https://www.onmarkproductions.com/html/tengu.shtml>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-31: <https://en.wikipedia.org/wiki/Wany%C5%ABd%C5%8D>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-32: <https://yokaicom>, (eriřim tarihi: 26.08.2024).

http-33: <https://tr.pinterest.com/pin/470485492305900320/>, (eriřim tarihi: 26.08.2024).

http-34: <https://www.curiousordinary.com/2021/06/futakuchi-onna.html>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-35: <https://www.curiousordinary.com/2021/06/futakuchi-onna.html>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-36: <https://www.faena.com/aleph/goryo-shinko-japans-religion-of-ghosts>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-37: <https://yokai.fandom.com/wiki/Haradashi>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-38: <https://tr.pinterest.com/pin/382665299587120850/>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-39: <https://yokai.com/hitotsumekozou/>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-40: <https://bloomreviewsblog.com/2018/10/23/october-mythology-special-jorogumo-tsuchigumo/>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-41: <https://www.wikiwand.com/en/Kuchisake-onna>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-42: <https://www.neonsplatter.com/folklore-fridays/noppera-bo>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-43: <https://www.aflo.com/ja/contents/20777125>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-44: <https://japanyugen.com/yurei-japanese-ghosts/>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-45: <https://bakemono.lib.byu.edu/yokai/ubume/>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-46: <https://japan-avenue.com/blogs/japan/yama-uba>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-47: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Gashadokuro>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

http-48: https://japanesegallery.com/anime_and_manga/blog-page/anime-manga/japanese-folklore-yokai-the-kitsune-and-the-tanuki.html, (eriřim tarihi: 12.03.2025).

- http-49:** <https://tr.pinterest.com/pin/773704411003935346/>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-50:** <https://woodblockprints.org/index.php/Detail/objects/1616#>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-51:** <https://en.wikipedia.org/wiki/Ch%C5%8Dchin%27obake>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-52:** <https://tr.pinterest.com/pin/735423814133405892/>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-53:** <https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/work-of-art/the-shishi-mai-dance>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-54:** <https://www.thevintagenews.com/2022/03/29/magical-japanese-boulder-demon/?chrome=1>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-55:** <http://www.aaronsherp.com/books/Hoichi.html>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-56:** <https://storyoftheweek.loa.org/2019/10/yuki-onna.html>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-57:** https://archiv.hkw.de/en/programm/projekte/veranstaltung/p_32672.php, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-58:**
<https://i.pinimg.com/originals/06/b2/07/06b2072c36492ee5303ada5c5b220c12.jpg>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-59:** <https://kokoro-jp.com/culture/1489/>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-60:** <https://www.kyoto-np.co.jp/articles/-/850696>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-61:** <https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/noh/en/play/noh6.html>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-62:** https://en.wikipedia.org/wiki/Ehon_Hyaku_Monogatari, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-63:** https://en.wikipedia.org/wiki/One_Hundred_Ghost_Stories, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-64:** <http://japankonst.blogspot.com/2017/03/eimei-nijuhasshuku-28-famous-murders.html>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-65:** https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Great_Wave_off_Kanagawa.jpg, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-66:** <https://missemementomori.wordpress.com/tag/takato-yamamoto/>, (eriřim tarihi: 12.03.2025).
- http-67:** <https://www.amazon.com/-/he/Kazuichi-Hanawa/dp/4575930636>, (eriřim

tarihi: 12.03.2025).

http-68: https://likewebbov.life/product_details/39964920.html, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-69: <https://www.2dgalleries.com/art/finger-whistle-period-horror-gekiga-by-miki-thorn-tsubame-publishing-163-199852>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-70: https://en.wikipedia.org/wiki/GeGeGe_no_Kitar%C5%8D, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-71: <https://tr.pinterest.com/pin/422845852494053344/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-72:

http://goodokbad.com/index.php/reviews/strange_tale_of_panorama_island_review, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-73: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Strange_Tale_of_Panorama_Island, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-74: <https://cutejuice.wordpress.com/2013/10/01/recommended-the-strange-tale-of-panorama-island/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-75: <https://ramiungarthewriter.com/2017/01/22/review-uzumaki-by-junji-ito/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-76: <https://anime.atsit.in/l/vi/39234/>

http-77: https://www.spieltimes.com/tv-shows/anime/which-of-the-junji-ito-short-stories-are-adapted-in-the-netflix-series/#google_vignette, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-78: <https://thecorvidreview.com/2017/04/28/review-the-works-of-ito-junji-part-1-gyo/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-79: <https://tr.pinterest.com/pin/614811786618098069/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-80: <https://discountsales.onlinesales2023.com/category?name=tomie%20manga>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-81: <https://www.flipkart.com/tokyo-ghoul-anime-one-eyed-manga-wall-posters-waterproof-non-tearable-125-micron-sheet-size-a3-paper-print/p/itme4b3ccbfc9ae6>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-82: <https://jfdb.jp/en/title/7311>

http-83: <https://saltonline.org/en/1799/sounds-of-cinema-kurutta-ippeji-a-page-of-madness-featuring-sumatran-black>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

http-84: <https://dialmformovie.net/2019/05/29/godzilla-ii-canavarlar-krali/>, (erişim

- tarihi: 12.03.2025).
- http-85:** <https://vodkaster.telarama.fr/films/onibaba/716034>, (erişim tarihi: 09.02.2025).
- http-86:** <https://thefridacinema.org/2023/11/08/hausu-and-the-young-girls-heart/>,
(erişim tarihi: 09.02.2025).
- http-87:** https://en.wikipedia.org/wiki/The_Grudge, (erişim tarihi: 09.02.2025).
- http-88:** <https://www.ifccenter.com/films/ju-on-the-grudge/>, (erişim tarihi: 09.02.2025).
- http-89:** <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-reviews/tag-riaru-onigokko-bucheon-review-810870/>, (erişim tarihi: 09.02.2025).
- http-90:** <https://www.vulture.com/tags/ringu/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-91:** <https://www.fantasy-animation.org/current-posts/exploitation-or-empowerment-sexual-violence-in-belladonna-of-sadness-1973>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-92:** <https://thefilmstage.com/long-lost-japanese-animation-belladonna-of-sadness-returns-in-trailer-for-restoration/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-93:** <https://www.cbr.com/perfect-blue-perfect-psychological-horror-anime/>,
(erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-94:** <https://screenrant.com/spirited-away-scary-horror-movie-arguments/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-95:** <https://www.justwatch.com/us/tv-show/corpse-party-tortured-souls>, (erişim tarihi: 01.02.2025).
- http-96:** <https://www.cbr.com/perfect-blue-perfect-psychological-horror-anime/>,
(erişim tarihi: 01.02.2025).
- http-97:** <https://www.grimoireofhorror.com/the-yurei/psychological-horror-of-neon-genesis-evangelion/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-98:** <https://gamerant.com/attack-on-titan-anime-disturbing-moments/>, (erişim tarihi: 01.02.2025).
- http-99:** https://www.viewcy.com/e/angels_egg_1985, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-100:** <https://blog.draggle.org/another-02-lemon-scream/>, (erişim tarihi: 01.02.2025).
- http-101:** <http://estudiorafelipe.blogspot.com/2012/04/anime-elfen-lied.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-102:** <https://www.curiousordinary.com/2021/08/unagi-hime.html>, (erişim tarihi: 12.03.2025).

- http-103:** https://www.imdb.com/title/tt21856734/?ref_=tt_mv_close, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-104:** <https://www.animefeminist.com/junji-ito-maniac-japanese-theses-of-the-macabre-episode-1/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-105:** <https://dmtalkies.com/junji-ito-maniac-japanese-theses-of-the-macabre-episode-1-recap-2023/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-106:** <https://dmtalkies.com/junji-ito-maniac-japanese-theses-of-the-macabre-episode-3-recap-2023/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-107:** <https://dmtalkies.com/junji-ito-maniac-japanese-theses-of-the-macabre-episode-5-recap-2023/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-108:** <https://dmtalkies.com/junji-ito-maniac-japanese-theses-of-the-macabre-episode-6-recap-2023/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-109:** <https://dmtalkies.com/junji-ito-maniac-japanese-theses-of-the-macabre-episode-8-recap-2023/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-110:** <https://dmtalkies.com/junji-ito-maniac-japanese-theses-of-the-macabre-episode-9-recap-2023/>, (erişim tarihi: 12.03.2025).
- http-111:** <https://dmtalkies.com/junji-ito-maniac-japanese-theses-of-the-macabre-episode-10-recap-2023/>, (erişim tarihi: 12.05.2025).
- http-112:** <https://dmtalkies.com/junji-ito-maniac-japanese-theses-of-the-macabre-episode-11-recap-2023/>, (erişim tarihi: 12.05.2025).
- http-113:** Şimşek Kaya, G. (30 Ekim 2023). *Korku Sinemasının Önlenebilir Yükselişi*. *Fikir Turu*, <https://fikirturu.com/kultur-sanat/korku-sinemasinin-onlenemez-yukselisi/>, (erişim tarihi: 15.05.2025).
- http-114:** İstanbul Ticaret Gazetesi. (Şubat 2024) *Animasyon Markalaşarak Küresel Ekrana Çıkıyor*, <https://www.istanbulticaretgazetesi.com/animasyon-markalasarak-kuresel-ekrana-cikiyor> (erişim tarihi: 15.05.2025).

EKLER

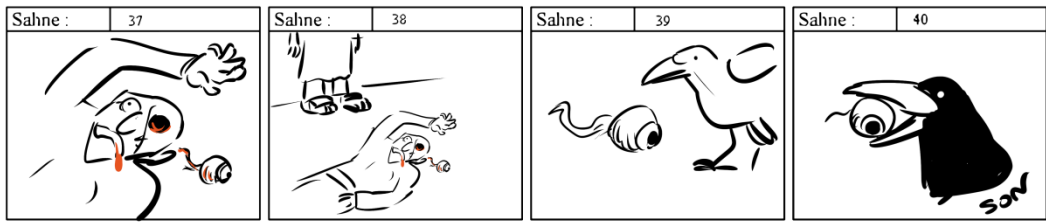
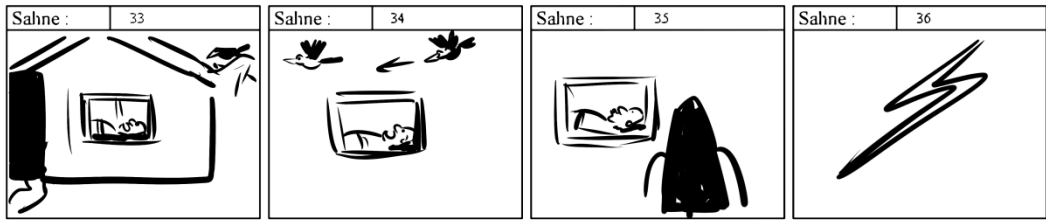
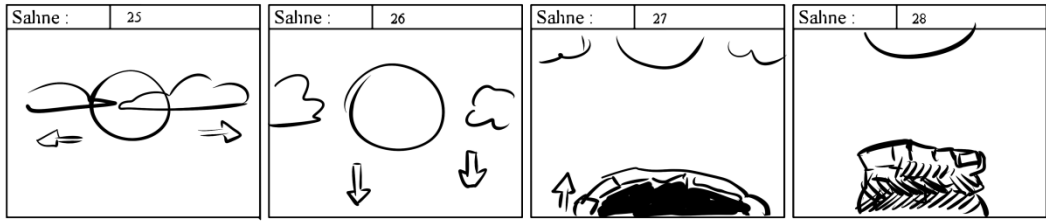
EK-1 “Kuyunun Fısıltısı” Kısa Animasyon Filmi Storyboardu

EK 2 “Kuyunun Fısıltısı” Stop Motion Kısa Animasyon Filmi



EK-1 “Kuyunun Fısıltısı” Kısa Animasyon Filmi Storyboardu





EK-3 USB bellek

USB Bellek İçerik;

- “Kuyunun Fısıltısı” Stop Motion Kısa Animasyon Filmli



ÖZGEÇMİŞ

Adı-Soyadı : Elif DOKUR

Yabancı Dil : İngilizce

Doğum Yeri :

E-Posta :

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2020, Öğretim Görevlisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film (Animasyon) Bölümü
- 2016-2020, Öğretim Elemanı, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film (Animasyon) Bölümü
- 2014-2019, Yüksek Lisans, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Çizgi Film (Animasyon) Ana Sanat Dalı
- 2013-2015, Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film (Animasyon) Bölümü
- 2012-2013, 3D Karakter Animatörü. Animax Animasyon Stüdyosu.
- 2007-2012, Lisans, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film (Animasyon) Bölümü