



Hacettepe Üniversitesi Gzel Sanatlar Enstits
Resim Anasanat Dalı

Kara Romantizm, Dşsel İmgeler ve Kâbus Resimleri

Cumhur Okay ÖZGÖR

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2017

Kara Romantizm, Düşsel İmgeler ve Kâbus Resimleri


Cumhur Okay ÖZGÖR

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2017

KABUL VE ONAY


Cumhur Okay ÖZGÖR tarafından hazırlanan "Kara Romantizm, Düşsel İmgeler ve Kâbus Resimleri" başlıklı bu çalışma, 20.12.2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Mehmet YILMAZ
(Başkan)



Yrd. Doç. Mustafa Salim AKTUĞ (Danışman)



Prof. Hüsnü DOKAK



Prof. Necla RÜZGAR KAYIRAN



Doç. Ayşegül TÜRK

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof. Dr. Pelin Yıldız

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun **3.** yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

20 / 12 / 2017



Cumhur Okay ÖZGÖR

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

o Tezimin/Raporumun tamamı dünya çapında erişime açılabilir ve bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir.

(Bu seçenekle teziniz arama motorlarında indekslenebilecek, daha sonra tezinizin erişim statüsünün değiştirilmesini talep etmeniz ve kütüphane bu talebinizi yerine getirirse bile, teziniz arama motorlarının önbelleklerinde kalmaya devam edebilecektir)

• Tezimin/Raporumun ~~2020~~ 2020 tarihine kadar erişime açılmasını ve fotokopi alınmasını (İç Kapak, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) istemiyorum.

(Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir, kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir)

o Tezimin/Raporumun.....tarihine kadar erişime açılmasını istemiyorum ancak kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisinin alınmasını onaylıyorum.

Serbest Seçenek/Yazarın Seçimi

20 / 12 / 2017



Cumhur Okay ÖZGÖR

ÖZET

ÖZGÖR, Cumhuriyet Okay. *Kara Romantizm, Düşsel İmgeler ve Kâbus Resimleri*, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara, 2017

İlk olarak, 1930 yılında Mario Praz'ın adlandırmasıyla Kara Romantizm (Dark Romanticism), garip görünümlerin resmedildiği, şok ve dehşet tasvirlerinin yoğunlaştığı, estetizmle Sembolizm'in, dekadandan (çöküş) ile akıl dışılığın kendini iç içe bulduğu bir anlayış olarak sanat dünyasına egemen olmuştur. Orta Çağ'dan itibaren cehennem tasvirleriyle birlikte özellikle XVIII. yüzyıldan günümüze, insanın iç çatışmalarını yansıtan kara resimler, gotik edebiyatın hayaletlerini, canavarlarını ve histeri krizi içindeki ruh hallerini tuvale taşır. XVIII. yüzyıldan günümüze sanat eserlerinde yer alan grotesk bedenler üzerinden biçim kazanan karanlık kâbuslar, yıkım ve ölüm içgüdüleri, delilik, gizem, irrasyonellik, suç ve distopik olan tüm olgular, metafizik evrenin varlık alanları olarak, Kara Romantizm'in başlıca öğeleridir. Edebiyatta Kara Romantizm, kendisine neo-gotik (yeni gotik) olarak yer bulurken, akıl çağına, dönemin politikasına ve devrimlere tepki olarak karşımıza çıkar. Karanlık, kasvetli olanın önem kazandığı, daha çok kötümser (pesimist) doğayı ele alan gotik romanlar, günümüze kadar popülerliğini sürdürür. İngiliz Gotiği ile ilişkili olarak, feodal gücün imajları olan şatolar ve kaleler daha sonraları Amerikan Gotiği'nde ev ile ilişkili hale gelmiştir.

Harabeler, mezarlar, manastırlar, ormanlar, malikâneler; paranoya, histeri ve voyörizm (röntgencilik); sınıfsal ayırım, cinsiyetçilik, ataerkil güç, kimlik sorunu, yeni topraklardaki kıyımlar, kâbuslar ve toplumsal düzen literatürde/resimde/sinemada Kara Romantizm'in ilgilendiği konular, mekânlar ve ruh halleri olmuştur. Vampirler, cadılar, demonlar, canavarlar, deli doktorlar, hayaletler ve ucubeler ile birlikte düşsel figürler popüler kültüre değin sanat dallarında değişimler göstermiş, resimlerarası ve metinlerarası bir etkileşim içerisinde günümüze kadar kâbusun imajları olmuştur.

Anahtar Sözcükler

Kara Romantizm, kâbus, rüya, yeni gotik, grotesk, korku.

ABSTRACT

ÖZGÖR, Cumhur Okay. *Romanticism, Imaginary Images and Nightmare Paintings*, Proficiency in Art Thesis, Ankara, 2017.

First time in 1930, having named by Mario Praz; Dark Romanticism, became significant perception over the Art of World. As a concept of weird images, depictionsins densely described shocking and horror scenes, simultaneously existing of esthetism with Symbolicm and also decadende and unlogical. Dark paintings and drawings with it's hell discriptions since Medieval Era and with iternal conflicts of human, especially since XVIII. century, has been carry, dreams of gothic literature, monsters and spritual condicions in hysteria on to the canvas. As of presence metaphysical universe, dark nightmares, shaped on grotesque bodies since XVIII. century, destruction and death instinct, madness, mystery an irrotationality, all crime and dystopic cases are main objects of Dark Romanticism. As Dark Romanticism, finding place in literature as a neo gothic and it also appears as reaction to the vice age, and politics of the period. The gothic novels, which dealwith the pessimistic nature of dark, gloomy one, continue to be as popular as so far. In connection with the English Gothic, chateaux and castles, which have close connection to feudal power, have become home-related in American Gothic.

Ruins, tombs, manasteries, forests, mansions, paranoic hysteria and voyeurism; class distinction, sexism, patriachal power, identity problem, massacres in new lands, nightmares and social oreder have been the subjects venues and mood of Dark Romanticism in the Literature/painting/cinema. With vampires, witches, demons, monsters, mad doctors, ghosts and freaks, imaginary figures have shown changes in art branches to popular cultures, and images of day-to-day nightmares in inter painting and intertextual interaction have been made.

Key Words

Dark Romanticism, nightmare, dream, neo gothic, grotesque, fear.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
İÇİNDEKİLER	iii
RESİMLER DİZİNİ	v
GİRİŞ	1

I. BÖLÜM

1. ORTA ÇAĞ SANATINDA GOTİK İMGELER	6
1.1. Şeytan ve Cadı: Okültizm & Vikanlık.....	12
1.2. Gotik Edebiyat ve Resim İlişkisi	27
1.2.1. İngiliz Gotiği: Hayaletler ve Grotesk Canavarlar.....	31
1.2.2. Amerikan Gotiği.....	38
1.2.3. Gotik Vampirler	44
1.3. Gotik Sinema ve Resim İlişkisi	48

II. BÖLÜM

2. KARA ROMANTİZM'DE DÜŞSEL İMGELER	54
2.1. Romantik İmgelem: Goya, Fuseli ve Blake	56
2.1.1. Sembolizm'de Öldüren Kadın (Femme Fatale) İmgesi.....	66
2.1.2. Fantastik Resimler	73
2.2. Edebiyatta Kötülük.....	81
2.3. Resim ve Sinemada Kâbusun İzleri.....	84
2.4. Popüler Kültürde Düşsel İmgeler	97

III. BÖLÜM

3. KİŞİSEL SANAT ÇALIŞMALARININ ÇÖZÜMLEMELERİ	105
3.1. Cadı Tahtası.....	111
3.2. Oda No: 302	113
3.3. Karanlık Akıllarımız için Pusuda	116
3.4. Kutsal Çizgi.....	118
3.5. Melankolik Ağıt	120

3.6. Çağırarak için Bir Ruh Daha!	123
3.7. Melek Thanatos	125
3.8. Korkunç Düşünceler Ete/Kemiğe Bürünür.....	127
3.9. Dozaşımı Delilik.....	130
3.10. Çatırdayan Hatıralar	133
3.11. Lideri İzle	135
3.12. Yarın Yok	137
3.13. Ayçocuğu.....	139
3.14. Rahatsız Rüyalara.....	140
3.15. Bitiş Teması.....	141
4. SONUÇ	142
5. KAYNAKÇA.....	146
6. ÖZGEÇMİŞ.....	154

RESİMLER DİZİNİ

<i>Resim 1: Giotto di Bondone – Son Yargı (1306)</i> <i>Fresko - 10 × 8,40 m Scrovegni Chapel</i>	8
<i>Resim 2: Giotto di Bondone - Yahuda'nın Rüşvet Alışı (1304)</i> <i>Fresko - 150 x 140 cm - Italian, Padua, Arena Chapel</i>	8
<i>Resim 3: Hieronymus Bosch - Dünyevi Zevkler Bahçesi (1503-4)</i> <i>Meşe, Yağlı Boya - 2,2 m x 3,89 m - Prado Müzesi/ Madrid</i>	9
<i>Resim 4: Pieter Brueghel -Ölümün Zaferi (1562)</i> <i>A.Ü.Y.B 117 × 162 cm - Prado Müzesi/Madrid</i>	10
<i>Resim 5: Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni – Son Yargı (Ayrıntı - 1536 /1541)</i> <i>Fresk - 13,7 × 12,2 m - Sistina Şapeli/İtalya</i>	11
<i>Resim 6: Gustave Dore – İnferno (1861)</i> <i>Dante Alighieri - İlahi Komedyaya için İllüstrasyon</i>	12
<i>Resim 7: Francesco Bertolini ve Adolfo Padovan (1911)</i> <i>Sinema/Film</i>	12
<i>Resim 8: Franz Von Stuck - Lucifer (1890)</i> <i>T.Ü.Y.B - 31 x 46,1 cm - Galeria Nacional de Arte Estrangeira</i>	16
<i>Resim 9: Mikhail Vrubel - Oturan Şeytan (1890)</i> <i>T.Ü.Y.B - 115 x 212,5 cm - Tretyakov Gallery/Moskova</i>	16
<i>Resim 10: Michael Pacher - Aziz Augustine ve Şeytan (1471)</i> <i>P.Ü.Y.B - 103 × 91 cm - Alte Pinakothek/Münih</i>	17
<i>Resim 11: Rembrandt Harmenszoon van Rijn – Faust (1652)</i> <i>Gravür - 21 cm x 16.1 cm - Rijksmuseum Amsterdam</i>	19
<i>Resim 12: Eugène Delacroix - Faust Serisi (1823)</i> <i>Taşbaskı - Musée national Eugène Delacroix</i>	19
<i>Resim 13: Eugène Delacroix - Faust Serisi (1823)</i> <i>Taşbaskı - Musée national Eugène Delacroix</i>	19
<i>Resim 14: Agostino Veneziano – Cadılar Rotası (1520)</i> <i>Baskı - 30 x 62.3 cm - Metropolitan Museum of Art/New York</i>	24
<i>Resim 15: Albrecht Dürer – Keçiye Ters Binen Cadı (1500)</i> <i>Gravür - 11.4 x 7 cm - Ulusal Sanat Galerisi/Washington</i>	25
<i>Resim 16: Francisco José de Goya y Lucientes - İşte Gidiyor (1798)</i> <i>Baskı - 29.5 × 21 cm - Prado Müzesi/Madrid</i>	25
<i>Resim 17: Francisco José de Goya y Lucientes - Havadaki Cadılar (1797/98)</i> <i>T.Ü.Y.B - 43.5 cm x 31.5 cm - Prado Müzesi/Madrid</i>	25
<i>Resim 18: Francisco José de Goya y Lucientes - Cadıların Sabbathı (1798)</i> <i>T.Ü.Y.B - 147 × 438 cm - Prado Müzesi/Madrid</i>	25
<i>Resim 19: Robert Eggers - The Witch (2016)</i> <i>Sinema/Film</i>	26
<i>Resim 20: Horace Walpole - Otranto Şatosu için çizilmiş illüstrasyonlar</i>	33
<i>Resim 21 ve 22: Piranesi – Carceri Serisi (1745-50)</i> <i>Gravür - 41 cm x 53 cm - Kupferstich-Kabinett, Dresden/Almanya</i>	34

<i>Resim 23: Francisco José de Goya y Lucientes – Çinçinalar (The Chinchillas) (1799)</i> <i>Karikatür - 15 x 21 cm - Özel Koleksiyon</i>	37
<i>Resim 24: Roger Corman - Kızıl Ölümün Maskesi (1964)</i> <i>Sinema/Film</i>	41
<i>Resim 25: Édouard Manet - Kuzgun (The Raven) (1875)</i> <i>Mürekkep - 15.6 x 29.5 cm</i>	42
<i>Resim 26 ve 27: Tod Browning - Dracula (1931)</i> <i>Sinema/Film</i>	47
<i>Resim 28: Antoine Wiertz – Erken Gömülme (The Premature Burial) (1854)</i> <i>T.Ü.Y.B - 160 × 235 cm - Antoine Wierz Museum/Belçika</i>	48
<i>Resim 29: Tod Browning - Drakula (1931)</i> <i>Sinema/Film</i>	48
<i>Resim 30: Caspar David Friedrich - Ayışığında iki Adam (1825–30)</i> <i>T.Ü.Y.B - 35 × 44.5 cm - New Masters Gallery, Dresden/Almanya</i>	50
<i>Resim 31: Friedrich Wilhelm Murnau – Faust (1926)</i> <i>Sinema/Film</i>	50
<i>Resim 32: Carl Theodor Dreyer – Gazap Günü (Day Of Wrath) (1943)</i> <i>Sinema/Film</i>	50
<i>Resim 33: Pieter Bruegel - Babil Kulesi (1563)</i> <i>O.Ü.Y.B - 114 cm x 155 cm - Viyana Sanat Tarihi Müzesi</i>	52
<i>Resim 34: Fritz Lang - Metropolis (1927)</i> <i>Sinema/Film</i>	52
<i>Resim 35: Caspar David Friedrich - Eldena Harabesi (1774)</i> <i>T.Ü.Y.B - 35 × 49 cm - Alte Nationalgalerie/Berlin</i>	53
<i>Resim 36: Andrei Tarkovsky - Nostalji (1983)</i> <i>Sinema/Film</i>	53
<i>Resim 37: Eugène Delacroix - Dante'nin Kayığı (The Barque of Dante) (1822)</i> <i>T.Ü.Y.B - 36 × 48 cm - Museum of Fine Arts of Lyon</i>	55
<i>Resim 38: Eugène Delacroix - Faust ve Mephisto Beraber (1828)</i> <i>Taşbaskı - Musée National Eugène Delacroix</i>	55
<i>Resim 39: Francisco José de Goya y Lucientes – Soplones (Levha 48) (1797-99)</i> <i>Çizim ve Baskı - 29.5 × 21 cm - Prado Müzesi/Madrid</i>	58
<i>Resim 40: Francisco José de Goya y Lucientes – Kimse Bilmiyor (Nadie se conoce Kaprisler no:06) (1797-99)</i> <i>Baskı - 36 × 26 cm - Prado Müzesi/Madrid</i>	58
<i>Resim 41: Francisco José de Goya y Lucientes – Zırvalar Serisi (1815-24)</i> <i>Çizim - Prado Müzesi/Madrid</i>	60
<i>Resim 42: Ebu Graib'ten İşkence Fotoğrafı</i> <i>Sanatçı Belirsiz</i>	60
<i>Resim 43: Carl Theodor Dreyer - Vampyr (1932)</i> <i>Sinema/Film</i>	62
<i>Resim 44: Henry Fuseli – Kâbus (1781)</i> <i>T.Ü.Y.B - 101.6 × 127 cm - Detroit Institute of Arts</i>	62
<i>Resim 45: Eric Rohmer – The Marquise of O (1976)</i> <i>Sinema/Film</i>	62
<i>Resim 46: Ken Russell – Gothic (1986)</i> <i>Sinema/Film</i>	62
<i>Resim 47: James Whale – Frankenstein (1931)</i> <i>Sinema/Film</i>	62

<i>Resim 48: Henry Fuseli – Deli Kate (1806-07)</i> <i>T.Ü.Y.B - 92 × 72.3 cm - Goethe Evi/Frankfurt.....</i>	<i>63</i>
<i>Resim 49: Henry Fuseli – Antik Harabenin Önemi (1778)</i> <i>Tebeşir/Mürekkep - 42 × 35.2 cm - Zürih Sanatevi/İsviçre</i>	<i>64</i>
<i>Resim 50: William Blake - Thiralatha'nın Düşü (1794/1796)</i> <i>Baskı - 21 × 24.1 cm. - National Gallery of Art, Washington D.C</i>	<i>65</i>
<i>Resim 51: William Blake – Raphael Adem ve Havva'yla Beraber (1808)</i> <i>Suluboya - 50 × 40 cm. - Museum of Fine Arts/Boston</i>	<i>65</i>
<i>Resim 52: William Blake – Aşıkların Hortumu(1826-7)</i> <i>Suluboya - 374 x 530 mm - Birmingham.....</i>	<i>66</i>
<i>Resim 53: Odilon Redon – Ağlayan Örümcek (Crying Spider) (1881)</i> <i>Kömürkalem - 49.5 cm x 37.5 cm - Özel Koleksiyon.....</i>	<i>67</i>
<i>Resim 54: Odilon Redon – The Cyclops (1914)</i> <i>P.Ü.Y.B - 65.8 × 52.7 cm - Kröller-Müller Müzesi/Hollanda.....</i>	<i>67</i>
<i>Resim 55: Franz von Stuck – Günah (The Sin) (1893)</i> <i>T.Ü.Y.B - 94.5 × 59.5 cm - Neue Pinakothek /Münih.....</i>	<i>68</i>
<i>Resim 56: Franz von Stuck –İnferno (1908)</i> <i>T.Ü.Y.B - 128.9 × 209.6 cm - The Metropolitan Museum of Art, New York.....</i>	<i>68</i>
<i>Resim 57: Michelangelo Merisi da Caravaggio - Judith Holofernes'in Başını Keserken (Judith Cutting Holofernes' Head) (1599)</i> <i>T.Ü.Y.B - 145 cm x 195 cm - Galleria Nazionale d'Arte Antica/Roma</i>	<i>69</i>
<i>Resim 58: Michelangelo Merisi da Caravaggio - Medusa (1596)</i> <i>T.Ü.Y.B - 60 cm x 55 cm - Uffizi Gallery/Floransa.....</i>	<i>69</i>
<i>Resim 59: Edvard Munch-Vampire (1893-95)</i> <i>T.Ü.Y.B - 91x109 cm - Munch Museum/Norveç.....</i>	<i>70</i>
<i>Resim 60: Jean Delville - Parsifal (1890)</i> <i>Karakalem - 70 x 38 cm. - Collection Delville Brussels/Belçika</i>	<i>71</i>
<i>Resim 61: Terence Malick - Aşkın İzleri (To the Wonder) (2012)</i> <i>Sinema/Film</i>	<i>71</i>
<i>Resim 62: Michele Soavi - Dellamorte Dellamore (1994)</i> <i>Sinema/Film</i>	<i>71</i>
<i>Resim 63: Frantisek Kupka – Siyah İdol Direnci (the Black İdol Resistance) (1903)</i> <i>Akuatint -34.7 x 34.7 cm. Georges Pompidou Center, Paris, France.....</i>	<i>72</i>
<i>Resim 64: Francis Ford Coppola – Drakula (1992)</i> <i>Sinema/Film</i>	<i>72</i>
<i>Resim 65: George Pal - Zaman Makinesi (The Time Machine) (1960)</i> <i>Sinema/Film</i>	<i>72</i>
<i>Resim 66: Charles Perrault - Hop-o'-My-Thumb Masalı için Gustave Dore Çizimleri.....</i>	<i>74</i>
<i>Resim 67: Arnold Böcklin – Ölüler Adası (1886)</i> <i>P.Ü.Y.B - 80 × 150 cm - Alte Nationalgalerie/Berlin</i>	<i>75</i>
<i>Resim 68: Hans Rudolf "Ruedi" Giger - Ölüler Adası (1977)</i> <i>Kağıt/Ağaç Üzerine Akrilik – 100 x 140 cm.</i>	<i>75</i>
<i>Resim 69: Ferdinand Keller –Böcklin'in Gömütü (The Tomb of Bocklin) (1901-02)</i> <i>T.Ü.Y.B – 117 x 99 cm. – Staatliche Kunsthalle, Karlsruhe</i>	<i>75</i>
<i>Resim 70: Michele Soavi - Dellamorte Dellamore (1994)</i> <i>Sinema/Film</i>	<i>75</i>
<i>Resim 71: Grant Wood – Amerikan Gotiği (1930)</i> <i>T.Ü.Y.B - 74.3 x 62.4 cm - Art Institute of Chicago</i>	<i>76</i>

<i>Resim 72: Jim Sharman The Rocky Horror Picture Show filminden sahne (1975)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	76
<i>Resim 73: Rudolf Schlichter – Kör Kuvvet (Blind Power) (1937)</i>	
<i>T.Ü.Y.B – 179 x 100 cm. Landesmuseum für Moderne Kunst/Müni</i>	77
<i>Resim 74: Hans Bellmer – The Doll Serisi (1936 ve sonrası)</i>	
<i>Plastik Manken/Heykel - Tate Galeri/İngiltere</i>	77
<i>Resim 75: Joel-Peter Witkin – Bacakları Olmayan Adam (Man with No Legs) (1976)</i>	
<i>Gümüş Baskı - 27.9 x 27.9 cm</i>	78
<i>Resim 76: Adrian Lyne – Dehşetin Nefesi (Jacob's Ladder) (1990)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	78
<i>Resim 77: Francisco José de Goya y Lucientes - Büyük marifet! Ölümlerle (Savaşın Felaketleri</i>	
<i>39. Levha) (1810)</i>	
<i>Baskı- 15 x 20 cm - Prado Müzesi/Madrid</i>	79
<i>Resim 78: Jake ve Dinos Chapman - Büyük marifet! Ölümlerle (Great Deeds Against the Dead) (1994)</i>	
<i>Karışık Teknik- 277 x 244 x 152.5 cm - White Cube Müzesi/Londra</i>	79
<i>Resim 79: Westworld (2016-)</i>	
<i>Yapımcı:Hbo</i>	
<i>T.v Dizisi</i>	80
<i>Resim 80: Damien Hirst - Some Comfort Gained from the Acceptance of the Inherent Lies in Everything (1996)</i>	
<i>Karışık Teknik - 2170 x 1020 x 530 mm</i>	80
<i>Resim 81: Targem Singh - Hücre (The Cell) (2000)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	80
<i>Resim 82: İvan Albright – Dorian Gray (1943)</i>	
<i>T.Ü.Y.B - 215.9 x 106.7cm –The Art Insitute/Chicago</i>	82
<i>Resim 83: Fritz Lang – Metropolis (1927)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	85
<i>Resim 84 ve 85: Dali'nin Alfred Hitchcock Spellbound için çalışmaları (1945)</i>	85
<i>Resim 86: Alfred Hitchcock – Spellbound (1945)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	85
<i>Resim 87: Salvador Dali: Uçan Dev Mocha Kupası (Giant Flying Mocha Cup) (1946)</i>	
<i>T.Ü.Y.B - 19.5 x 12 cm - Özel Koleksiyon</i>	86
<i>Resim 88: Salvador Dali: Bir Narın Etrafında Uçan Arının Sebep Olduğu Rüyadan Uyanmadan Bir Saniye</i>	
<i>Öncesi (Dream Caused by the Flight of a Bee Around a Pomegranate) (1944)</i>	
<i>T.Ü.Y.B - 51 × 41 cm - Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid</i>	86
<i>Resim 89: İngmar Bergman – Yaban Çilekleri (1957)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	87
<i>Resim 90: Giorgio de Chirico- Felsefecinin Fethi (1913-14)</i>	
<i>T.Ü.Y.B - 99 x 125 cm - Art Institute of Chicago</i>	88
<i>Resim 91: Francis Bacon - Kaşa Serisi no:01 (1948)</i>	
<i>P.Ü.Y.B - 100.3 x 74.9 cm - The Metropolitan Museum of Art/New York</i>	92
<i>Resim 92: David Lynch – Eraserhead (1977)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	92
<i>Resim 93: Ridley Scott Yaratık (1979)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	93
<i>Resim 94: Francis Bacon-Çarmıha Gerilmenin Temel Figürleri, 1944</i>	
<i>T.Ü.Y.B - 74 cm x 94 cm - Tate Britain/Londra</i>	93
<i>Resim 95: Dave Mckean – Mirrormask (2005)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	94

<i>Resim 96: Dave Mckean - Nosferatu (2010)</i> <i>Karışık Teknik - 55 x 55 cm - Özel Koleksiyon</i>	94
<i>Resim 97: Dave Mckean - Faust (2007)</i> <i>Karışık Teknik - 55 x 55 cm - Özel Koleksiyon</i>	94
<i>Resim 98: Peter Doig - Kano-Göl</i> <i>T.Ü.Y.B - 200 x 300 cm.</i>	96
<i>Resim 99: Sean S. Cunningham, Ava DuVernay - 13. Cuma (1982)</i> <i>Sinema/Film</i>	96
<i>Resim 100: Peter Doig - Kano Serisi (Ayrıntı)</i>	96
<i>Resim 101: Sean S. Cunningham, Ava DuVernay - 13. Cuma (1982)</i> <i>Sinema/Film</i>	96
<i>Resim 102: Tim Burton - Vincent (1982)</i> <i>Animasyon/Stop-Motion</i>	99
<i>Resim 103: Tim Burton - Frankenweenie (1984)</i> <i>Animasyon/Stop-Motion</i>	99
<i>Resim 104 ve 105: Silent Hill Haritası (1999)</i> <i>Video Oyunu</i>	99
<i>Resim 106: İnferno (2010)</i> <i>Video Oyunu</i>	102
<i>Resim 107: İnferno (2010)</i> <i>Animasyon Filmi</i>	102
<i>Resim 108: David Gilmour - Rattle That Lock (2015)</i> <i>Müzik Video</i>	102
<i>Resim 109 ve 110: Arthur Rackham'ın Alice için Yaptığı Çizimler (1907)</i>	104
<i>Resim 111: Cumhur Okay ÖZGÖR - Cadı Tahtası (2017)</i> <i>T.Ü.A. 130 x 90 cm.</i>	111
<i>Resim 112: Robert Eggers - The Witch (2016)</i> <i>Sinema/Film</i>	112
<i>Resim 113: Cumhur Okay ÖZGÖR - Oda No: 302 (2017)</i> <i>T.Ü.A. 193 x 93 cm.</i>	113
<i>Resim 114: Tod Browning - Dracula (1931)</i> <i>Sinema/Film</i>	114
<i>Resim 115: Cumhur Okay ÖZGÖR - Karanlık Akıllarımız İçin Pusuda (2016)</i> <i>T.Ü.A. 95 x 95 cm.</i>	116
<i>Resim 116: Alfred Hitchcock - Rebecca (1940)</i> <i>Sinema/Film</i>	117
<i>Resim 117: Cumhur Okay ÖZGÖR - Kutsal Çizgi (2016)</i> <i>T.Ü.A. 155 x 90 cm.</i>	118
<i>Resim 118: Robert Florey & A. Edward Sutherland - Murders in the Rue Morgue (1932)</i> <i>Sinema/Film</i>	119
<i>Resim 119: Cumhur Okay ÖZGÖR - Melankolik Ağıt (2017)</i> <i>T.Ü.A. 195 x 150 cm.</i>	120
<i>Resim 120: James Whale - Frankenstein (1930)</i> <i>Sinema/Film</i>	121
<i>Resim 121: Cumhur Okay ÖZGÖR - Çağırarak İçin Bir Ruh Daha (2016)</i> <i>T.Ü.A. 145 x 90 cm.</i>	123
<i>Resim 122: Benjamin Christensen - Haxan (1922)</i> <i>Sinema/Film</i>	124

<i>Resim 123: Francis Ford Coppola - Baba</i>	
<i>Sinema/Film</i>	124
<i>Resim 124: Cumhur Okay ÖZGÖR – Melek Thanatos (2017)</i>	
<i>T.Ü.A. 195 x 95 cm</i>	125
<i>Resim 125: Gareth Gundrey - Hound of the Baskervilles (1932)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	126
<i>Resim 126: Cumhur Okay ÖZGÖR - Korkunç Düşünceler Ete/Kemiğe Bürünür (2017)</i>	
<i>T.Ü.A. 193 x 150 cm</i>	127
<i>Resim 127: Jake Clayton – The Innocent (1961)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	128
<i>Resim 128: Cumhur Okay ÖZGÖR – Dozaşımı Delilik (2017)</i>	
<i>T.Ü.A. 185 x 93 cm</i>	130
<i>Resim 129: Silvio Narizzano - Die Die My Darling (1965)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	131
<i>Resim 130: Cumhur Okay ÖZGÖR - Çatırdayan Hatıralar (2016)</i>	
<i>T.Ü.A. 120 x 90 cm</i>	133
<i>Resim 131: Henry Otto – Dante’s İnferno (1924)</i>	
<i>Sinema/Film</i>	134
<i>Resim 132: Cumhur Okay ÖZGÖR - Lideri İzle (2017)</i>	
<i>T.Ü.A. 350 x 135 cm</i>	136
<i>Resim 133: Cumhur Okay ÖZGÖR - Yarın Yok (2017)</i>	
<i>T.Ü.A 60 cm</i>	138
<i>Resim 134: Cumhur Okay ÖZGÖR - Ayçocuğu (2017)</i>	
<i>T.Ü.A. 158 x 105 cm</i>	139
<i>Resim 135: Cumhur Okay ÖZGÖR – Rahatsız Rüyalalar (2017)</i>	
<i>T.Ü.A. 165 x 110 cm</i>	140
<i>Resim 136: Cumhur Okay ÖZGÖR - Bitiş Teması (2017)</i>	
<i>T.Ü.A. 190 x 135 cm</i>	141

GİRİŞ

Gotik ve düşsel imgeler görsel ve plastik sanatlar gibi alanlarda popülerliğini koruyan, korkunun yansımaları olmuştur. Bu tez, metinlerarası ve resimlerarası bir etkileşim içerisinde, karşılaştırmalı bir disiplinle korkunun imajlarının/ingelerinin tarihi yolculuğunu ele alır. Korkunun ilk imgeleri kutsal kitaplardan çıkarken, romantik dönem öncesinde bile rüyalar, kutsal kitaplardan edebiyata, sanatçılar için esin kaynağı olmuştur. Kutsal kitaplardan, mitoslara, kâbus imgeleri ve korku öğeleri günümüze kadar güncelliğini korumaya devam eder. Aristo, *Poetika*'da, hayatta iğrenç olan bir şeyin sanatta haz verebileceği bir durum olduğunu açıklarken, Platon, rüyaların insanların içinde saklı duran korku ve vahşiliğin ürünleri olduğunu ileri sürer (Fromm 2015: 126).

Düşsel imgeler, gotik edebiyatın, kara romantik resimlerin ve korku sinemasının, (kutsal kitapları da referans alarak) en önemli öğeleri olmuştur. Örneğin, eski ahitte kırktan fazla rüya hikâyesinin bulunması, ressamaları, yazarları ve sonrasında yönetmenleri de etkilemiştir. Rembrandt'ın *Hz. Yusuf'a Düşünde Görünen Melek* tablosu; Shakespeare'in birçok oyunu, Ovidus'un *Metamorphoses*'i¹, dünyevi ve kutsalın iç içe girdiği rüya sahnelerine örnektir (Sorlin 2004: 17). Bu mitsel hikâyelerde geçen hücreler ve dipsiz kuyular Orta Çağ'dan günümüze kurgusal romanlarda bir dönüşme uğrar. Dante'nin cehennemi, zamanla, Conrad'ın *Karanlığın Yüreği* romanındaki dramatik, iç karartıcı mekânlarına, Dumas'ın *Monte Kristo Kontu*'ndaki hapisane hücrelerine, Kafka ve Sartre'in modern dünya cehennemine dönüşmüştür.

Romantik dönemle birlikte, hayal gücüne, rüyalara ve korkulara ilginin artması, delilik, şiddet gibi bastırılmış duyguların açığa çıkması, romantik sanatın belirleyici özelliklerinden biri olmuştur. Sanatçılar için gerçek dünyanın kısıtlayıcı yapısından kurtuluşun anahtarı hayal gücüyle donatılmış rüyalardır. Sanatçılar için kutsal kitaplar, mitolojik hikâyeler ve edebi eserler rüya sahneleri için gerekli referansları sağlayan kaynaklardır.

¹ Metamorphoses: Ovidus'un Metamorphoses'i, uykuya dalan ruhun bedenden ayrılarak cehenneme çıktığı yolculuk anlatılır.

Tezin, birinci bölümünde Orta Çağ'daki cehennem tasvirleri ele alınmıştır. Orta Çağ Avrupa'sındaki halka açık olarak gerçekleştirilen infazların yanı sıra kutsal kitaplarda geçen öyküler, *İlahi Komedya*'yı yazan Dante gibi sanatçılara gerekli ilhamı vermiştir. Edebiyat dışında, Giotto, Bosch ve Bruegel gibi ressam, dünyevi cehennemleri ve kıyamet manzaralarını sembolik bir okumaya olanak sağlayacak biçimde oluşturmuşlardır. Rosa ve Rubens gibi ressam ise XVIII. yüzyıldan itibaren ortaya çıkacak gotik edebiyat için, referans sağlayan vahşi doğa manzaralarını alegorik biçimde tasarlayan sanatçılar olmuştur. Cehennem manzaralarının vazgeçilmez figürlerinden olan şeytan ve cadı imgeleri ise yüzyıllar boyunca dönüşüm içerisinde şekillenmiştir. Yazarların ve düşünürlerin tarihsel, toplumsal, sosyolojik, psikolojik olarak görüşleri ışığında şeytan ve cadı, kendisine edebiyat, resim, tiyatro ve sinema gibi sanat dallarında her dönemde yer bulmuştur. Terminolojik, patolojik ve psikanaliz olarak şeytan imgesi, çeşitli çıkarımlar yapılarak, insanın karanlık yönünün metaforik yansıması olmuştur. Milton'un Kayıp Cenneti'ndeki demokratik ya da Faust hikâyelerinde yer alan seküler şeytan, ressam ve yönetmenleri derinden etkileyecek bir figürdür. Şeytana benzer şekilde, onun yardımcısı olarak görülen cadı ise toplumsal histeri krizlerinin günahkeçisi konumundadır. Engizisyonun soykırıma uğrattığı binlerce kurbandan olan cadı, sanatın en çok yöneldiği konulardan biri olmaktan geri kalmayacaktır. Bütün bu cehennem, şeytan ve cadı imgeleri, XVIII. yüzyıldan itibaren gotik edebiyatın (neo-gotik) ve kara romantik resimlerin vazgeçilmez figürleri/manzaraları olacaktır.

Gotik edebiyat; İngiliz Gotiği, Amerikan Gotiği gibi türleri ve Güney Gotiği, Banliyö Gotiği gibi alt türleri ile Burke'un yüce, Freud'un tekinsiz kavramları/felsefi ışığında ele alınmıştır. Tekinsiz mekânları, korkutucu manzaraları, boğucu atmosferi ve insanı dehşete düşüren karakterleri ile gotik edebiyat, dönemin siyasetine, sosyokültürel durumlarına ve dini baskılarına eleştiri içerir. Hayaletler, grotesk canavarlar, mutasyona uğramış yaratıklar, kan emiciler alt metin olarak okumalara olanak sağlayacak bir edebi zenginliğe sahip imajlar/ingeler olmuştur. Gotiğin en bilindik imgelerinden olan vampir, tıpkı şeytan figürü gibi dönemin politikasına, ekonomik yapısına; bilimsel gelişmelerine göre farklı sembolik okumalara olanak sağlar. Gotiğin ilk örneği *Otranto Şatosu*'ndan, Amerikan Gotiği'nin öncüsü ismi E.A. Poe'nun öykülerine kadar gotiğin mekânları, ana karakterleri, kötü adamları dönüşüme uğramış ama içerdiği eleştiriler, tenkitler güncelliğini kaybetmemiştir. Resim sanatı ve sinema ile etkileşim içerisinde olan gotik

edebiyat; mekân tasarlama aşamasında Piranesi'nin *Carceri* serisinden faydalanabilirken, Kara Romantizm'in en önemli örneklerinden olan Fuseli'nin *Kâbus* resmi için gerekli ilhamı verecek bir derinliktedir. Benzer şekilde, Goya'nın *Kaprisler*'indeki figürler, Frankenstein'ın canavarı için sinemada bir prototip oluşturmuştur. Gotik sinema, gotik edebiyatın ölümsüz imgelerini beyazperdeye aktarır. Pitoresk (resimsi) olanın peşine düşen yönetmenler, tıpkı ressamın tuvalinin oluşturma aşamasında olduğu gibi filmleri aynı titizlikle kurgulamaktan geri kalmaz. Başta Alman Dışavurumcu Sineması, gotik atmosferi, resim ve edebiyattan ödünç alırken gerek renk kullanımı, gerekse kompozisyon oluşturma aşamasında ressamlardan oldukça yararlanmışır. Murnau, Lang ve Dreyer gibi yönetmenler, Friedrich, Fuseli ve Goya gibi ressamlardan etkilenen öncü isimlerden bazılarıdır. Gotik edebiyatın imgeleri, romantik dönem ressamlarının tabloları, dışavurumcu sinemada ve korku filmlerinde karşımıza çıkacaktır.

Tezin ikinci bölümünde ise başta gotik edebiyat olmak üzere, literatürün ve romantik resimlerin etkisiyle ortaya çıkan Kara Romantizm, her yönüyle ele alınmıştır. Politik eleştirileri ile engizisyona ve savaş çığırtkanlarına acımasız eleştiriler getiren Goya'nın eserleri, Kara Romantizm'in temellerini oluşturur. Fuseli ve Blake gibi sanatçılar ise, başta Shakespeare, Dante ve Goethe'nin eserlerini okumuş, bu eserlerde yer alan gotik öğeleri resimlerine taşımışlardır. Fuseli ve Blake, edebiyattan ödünç aldığı imgeleri, karikatürize ederken, kendisinden sonra gelecek olan ressam ve yönetmenleri de derinden etkileyen kâbus figürlerini ortaya çıkarmışlardır. Goya'nın *Kaprisler*, *Savaşın Felaketleri* ve *Zırvalar* gibi serileri, Fuseli'nin *Kâbus*'u, cadı ve cin figürleri, Blake'in kurguladığı mitolojik öyküler, Sembolizm ve Sürrealizm gibi akımlar üzerinde de iz bırakacaktır. Gotik öyküler, mitoloji ve Kara Romantizm, beraberinde Sembolizm akımına kaynaklık etmiştir. Odilon Redon, Franz von Stuck ve Gustave Moreu gibi sembolist ressamlar, düşsel olanı resmin merkezine alırken, öldüren kadın (Femme Fatale) Sembolizm'in en bilindik düşsel imgesi olacaktır.

Sembolizm de dahil olmak üzere, Sürrealizm ve Dadaizm gibi akımları da içine alan fantastik resimler, dehşet manzaraları ve gotik yorumlamaları ile dünya savaşlarına, dönemin sert politikasına eleştiri getirmekten geri kalmaz. Böcklin'in *Ölüler Adası*, Grandt Wood'un *Amerikan Gotiği* ve Rudolf Schlichter'in *Kör Kuvvet* resimleri fantastik sanatın dinamiklerini oluşturur. Resmin dışında, Hans Bellmer ve Chapman Kardeşlerin

grotesk mankenleri, Joel-Peter Witkin'in göreni dehşete düşüren fotoğrafları ve Damien Hirst'in organik objeleri, gotik/kara romantik anlayışın modern yorumlamaları olmuştur.

XIX. yüzyılın sonu ve XX. yüzyılla birlikte edebiyat da kötülük problemine yönelmiş; başta Dostoyevski, Camus, Kafka ve Sartre gibi yazarlar cehennemi modern hayata, canavarları psikiyatrinin içine, insana özgü vasıflar olarak uyarlamışlardır. Estetizmle Sembolizm'in, decadance (çöküş) ve akıl dışılığın iç içe olduğu bir ruh hali modern dünya sahnesinde boy göstermeye başlamıştır (Aksakal 2015: 168). Şehirleşmenin getirdiği yabancılaşma, yıkıma neden olan savaşlar, teknolojik gelişmelerin neden olduğu kültür bunalımları, yabancılaşmanın neden olduğu melankoli, romantik bireyciliğin kalıtları olarak edebiyatta yer almaya başlamıştır.

XX. yüzyıldan günümüze, edebiyat, resim ve sinema birbiriyle sürekli bir etkileşim içerisine girer. Ressamlar sinemaya gider, Bunuel gibi yönetmenler Dali gibi ünlü ressamlarla beraber senaryo yazmaya başlar. Dali aynı zamanda Hitchcock'un *Öldüren Hatıralar* filminin mekânlarını tasarlayabilmektedir. Fellini gibi yönetmenler storyboardlarını kendileri çizmektedir. Kurosawa, David Lynch ve David Cronenberg gibi yönetmenlerin aynı zamanda ressam olduğu, sergiler açtığı bir çağ olarak düşsel imgeler resim ve sinemada önemli bir yere sahiptir. Örneğin, düşsel imgelere filmlerinde bolca yer veren Ingmar Bergman, *De Chrico*'nun metafizik atmosferinden yararlanır. Alfred Hitchcock, Amerikan rüyasını tasarlarken Edward Hopper'in hipperrealist dünyasından yararlanır. Tarkovski, rüyamsı harabeleri için Friedrich'in romantik tablolarından faydalanırken, David Lynch, Cronenberg gibi yönetmenler, Francis Bacon'un mutasyona uğramış, hilkat garibelerinden ilham almışlardır. Ressamlar da sinema karelerinden faydalanmaktan çekinmez. Magritte gibi ressamlar, Dreyer'in filmlerindeki kompozisyonlarını tuvale aktarırken Peter Doig de Slasher türü filmlerin karelerini resmeder. Fellini, Antonioni, Orson Welles ve Terry Gilliam gibi yönetmenler kâbus sahnelerini tasarlarken, Kafka gibi yazarların absürt dünyalarını referans olarak almaktan geri kalmaz.

Bütün bu metinlerarasılık, edebiyat, resim ve sinema etkileşimi içerisinde ünlü sanatçıların çalışmaları başta popüler kültürün önemli gotik yönetmeni Tim Burton üzerinde derin etkiler bırakır. Öykülerini gotik öykülerden seçen yönetmenin dışında, korku hikâyeleri sayısız yönetmen tarafından beyazperdeye aktarılan Stephen King,

popüler kùltürde gotiđin/Kara Romantizm'in önemli bir temsilcisi olmuştur. XXI. yüzyıla girilirken, video oyunları, animeler, televizyon dizileri ve video klipler, gotik edebiyatın imgelerinden, Dışavurumcu Alman Sineması'nın atmosferinden ve kara romantik resimlerin kompozisyonundan faydalanmışlardır. Gotik kùltür, korku kavramı, beraberindeki tarihsel süreçle tezin kuramsal çerçevesini oluşturan öğeler olmuştur ve bu bağlamda çözümlemeler yapılması amaçlanmıştır.



I. BÖLÜM

1. ORTA ÇAĞ SANATINDA GOTİK İMGELER

Orta Çağ'dan itibaren kutsal kitaplardaki korku imajları/imgeleri, kilise duvarlarında kendisine yer bulmaya başlar. Çarmıha gerilmiş İsa, korkunç işkenceler gören azizler, cehennem manzaraları ve iblisler, bunlardan bazılarıdır. Her yeri kurtlanan Eyyüp, ağlamaktan görme yetisini kaybeden Yakub, balinanın içindeki Yunus, insanoğlunun helak olmasına şahit olan Nuh ve kardeşleri tarafından kuyuya atılan Yusuf gibi Mesihler; çarmıha gerili halde cehenneme inip babasını arayan İsa'nın öyküsü aynı trajedileri yaşamış kutsal karakterlerin korku dolu hikâyelerini bizlere aktarır. Mitolojide kör Oedipus, Hades'teki Sisifos, zincire vurulmuş Prometheus, ölümü bekleyen İphigeneia, Homeros'un hikâyelerindeki korku ve varoluşu sorgulayan, sefalet, acı ve biçare bir halde dipsiz kuyularda aramış Yunan kahramanlar olarak karşımıza çıkar. Kutsal kahramanların, mitik karakterlerin yanı sıra gerçek şiddet görüntüleri de sanatçılar için düşsel dünyaları yaratması için onlara gerekli hayal gücünü sağlayan imajlar/görüntüler olmuştur. Orta Çağ sanatçıları için düşsel hikâyelerin yanı sıra gözlemedikleri görüntüler zaman geçse de varlığını sürdürür. Sokakta suçlulara uygulanan işkenceler, infazlar tıpkı Roma döneminde Kolezyum'da arena dövüşlerini izleyen halkın meraklı bakışları altındaki vahşet sahneleridir. Bu görüntüler, cehennem tasarımları için sanatçılara esin kaynağı olur. Cehennem, mitolojide olduğu gibi yerkürenin alt kısmında yer alır. Ateş, ızdırap ve işkence cehennemi tanımlamak için kullanılan benzer özelliklerdir. Kilise inancına göre cennet ve cehennem arasındaki uzamsal ayırım zıtlıklarla ifade edilir: Yukarısı/aşağısı, doluluk/boşluk, anlam/hiçlik ve kudret/ yoksunluk (Alt 2016: 38)...

İlahi kitaplar, mitoloji ve gerçek görüntülerin yanı sıra edebiyat da sanatçılar için önemli bir referanstır. Cehennem tasvirlerinin günümüzde bile güncelliğini koruduğu Dante'nin *İlahi Komedya* (1317) adlı eseri, sanatçılar için çok önemli bir esin kaynağı olmuştur. Özellikle cehennemin anlatıldığı *İnferno* bölümü, Rönesans sanatçılarına mahşer günü manzaraları için yaratıcı fikirler verir. Cehennem katman katman olarak işlenirken, *İnferno* (cehennem) dokuz bölümden oluşur. İlk bölüm Limbo'dur. İkinci

bölümde şehvet suçluları, üçüncüde oburluk günahını işleyenler, dördüncü bölümde ise savurgan ve cimriler yer alır. Beşinci bölüm ikiye ayrılır. İlk bölüm Styx'tir ve burada öfkeli ve tembeller yer alır. İkinci bölüm ise Dite şehridir ve burada sapkınlar bulunur. Altıncı ve yedinci bölümde kaba kuvvete başvuranlar cezalarını çeker. Sekizinci yer Malebolge'dir ve burada dalavereciler vardır. Dokuzuncu yani son bölümde ise hainler buza gömülü şekilde şeytanın katında bulunur. Şeytan, cennetten düşerek Kudüs'ün altında huni biçiminde bir çukur açar ve buzlarla kaplı bu çukurun merkezinde yer alır. Şiirde geçen sayılar, hayvanlar ve mekânlar sembolik olarak kullanılmıştır. İsmi geçen kişilerin ise dönemin siyasi tarihi ile ilgisi vardır. Örneğin, yedi sayısı simgesel olarak Tanrı'nın dünyayı yedi günde yaratmasını, gökyüzünün yedi katını, insanın yedi çakrasını ve müzikteki yedi notayı işaret eder. Dante yolculuğunu yedi günde tamamlar (Burçak 2017: 14). Dante'nin karşısına çıkan hayvanlar insani duyguları sembolize eder. Aslan-şiddet ve kibir, dişi kurt-cimrilik ve pars-hırs olarak yolunu keser.

Sanatçılar, kutsal kitaplardaki öyküleri betimlemek için mitolojik hikâyeleri, edebi eserleri ve işkence görüntülerini ustaca harmanlayarak ölümsüz imgeler yaratır. İşkence sahnelerini gözlemleyen, onlara bakarak eskizler yapan sanatçılar bu manzaraları dini motiflerle süsleyerek mahşer yerlerini, dünyevi cehennemleri² tasarlar. Bu sanatçıların başında gelen Giotto, ağaçtan sarkan, saçlarından ya da penisinden asılmış figürleri ile bu manzaraları sanatıyla ölümsüzleştirir. Özellikle gerçekçi betimlemeleri ile düşsel olanı hayatın içine adapte etmesi, sanatçıyı diğer gotik sanatçılardan ayırır. Şeytan ressamı olarak da anılan Giotto, dönemin önemli ressamı arasında yer alır. *Kıyamet Günü* resmindeki şeytan, grotesk bir figürdür. Resimlerinde çok ince nüanslar yer alır. Örneğin: *Yahuda'nın İsa'ya İhaneti* resminde Yahuda, eline aldığı para kesesini sımsıkı tutarken sağ omzunda siyah şeytan belirir. Şeytanın siyah olarak resmedilmesinin nedeni, beyaz (iyi) meleklerle zıtlık oluşturarak şeytanın kirlenmişliğinin belirtilmek istenmesidir.³ Çağlar boyunca siyah rengi kötü olanı sembolize etmek için kullanılmıştır (Pasotureau 2016: 94). Giotto, şeytan tasarımları bakımından döneminin diğer sanatçılarından ayrılır.

² Orta Çağ sanatçıları için dini motiflerin en çarpıcı mekânı olan cehennem, ismini İbranice gözyaşı vadisi anlamına gelen gehinnom'dan gelir. İskandinav dillerinde ölüm tanrıçası Hel, German dilinde Hellia olan cehennem, Latince Infernus'tur. Yunanca Hades kelimesi tanrı ve yer anlamına gelirken cehennemi tanımlamak için kullanılan mitolojik varlıktır.

³ Siyah renk, kötü Mısır tanrılarının çizimlerinde bile karşımıza çıkar. Orta Çağ'dan beri, paganlar, hainler (Yahuda ve Kabil esmer resmedilir), kalpazanlar, büyücüler, cüzamlılar hep siyah olarak betimlenmiştir.

Örneğin, Fra Angelica'nın şeytanları, kanat, boynuz ve kuyruklarla bazen de bu uzuvlardan yoksun resmedilirken Giotto iblislerinin yüzleri kedi ve köpeğinkini andırır.



Resim 1-2: Giotto di Bondone – (Sol) Son Yargı (1306) ve (Sağ) Yahuda'nın Rüşvet Alışı (1304)

Giotto'nun şeytani özellikle iblisin oturma pozisyonu ve melek figürlerini tasvir etmekteki gücü, Bosch ve Bruegel gibi ressamın da dikkatini çeker. İki ressam da Dante'nin İnferno'su gibi klasik hikâyeyi alıp kendi özgün cehennemini tasarlar. Bosch ve Bruegel, resimlerinde doğal felaketlerin neden olduğu yıkımlara sıklıkla yer verirken, patlayan volkanlar, sel baskınları ve yangınlar cehennem atmosferi oluşturur. Özellikle Bosch'un resimlerinde sudan çıkan grotesk yaratıklar bu korkuyu yansıtır. Kurbağalar, yarı balık yarı insan yaratıklar, sürüngenler, deformasyona uğramış yarasaşar şeytani kötülüğü simgeleyen kâbusvari mutasyonlardan bazılarıdır. Bosch, resimlerinde, kuyruksuz tilkileri, boynuzlu ayıları, ejderha-kartal karışımı grotesk canavarları kombinasyona uğratarak cehennemi andıran bir atmosfer yaratır.

Bosch'un resimlerinde dünya, demonların neden olduğu felaketleri, düşmüş melekleri, gulyabanileri, ifritleri, hilkat garibeleri ve cehennem zebanileri yeryüzünde günahkârların acı çektiği bir alegorik fantezi mekânıdır. İsa'nın acıları karşısında zevk içindeki insanlar katıksız kötülüğüyle resmedilir. Kötülük, demonik şekilde deformasyona uğratılırken çarpık suratlı figürler, çarmıh taşıyan İsa ile zıtlık içerisindedir. Bosch, dünyanın cehenneme dönüşünü, masklar, teatral kalabalıklar, şenlikler, geçit törenleri ve Rebelias'ın karnavesk âlemi aracılığıyla sunar. Atasözleri, deyimler, dini hikâyeler, folklor ve anlatılardan sıklıkla faydalanır. Eserleri genellikle insanlığın budalalıklarına, aşırılıklara, günahkârlığa, ruhban sınıfın ahlaki çöküşüne hiciv

içerir. Kalabalıkların aktarıldığı bu heterojen Orta Çağ kültürüne ait evren, Protestanlıkla ilgili önemli izler taşır (Peccatori 2002: 27). Bosch'un geniş çeneli, kanca burunlu, seyrek dişli figürlerinde Leonardo da Vinci'nin etkisi görülür. Erasmus'un *Deliliğe Övgü* eseriyle aynı döneme denk gelen bu resimlerde normal olanın tehditkâr değişkenliği göze çarpar. İşkence aletlerine dönüşen müzik aletleri, insan-hayvan karışımı grotesk canavarlar, yedi ölümcül günahın vurgulandığı, sonu felaketle biten kumar, ziyafet ve şehvet sahneleri Bosh'un resimlerindeki absürt manzaralardır.

Hieronymus Bosch'un *Dünyevi Zevkler Bahçesi* isimli ünlü resminde, yaratıklar, canavarlar, iblisler, mutasyona uğramış nesneleşen hayvanlar ve absürt hikâyeler yer alır. Bosch, birçok atasözüne, kutsal kitaptaki hikâyelere ve Dante'nin *İlahi Komedya: Cehennem*'i gibi eserlere atıfta bulunur. Flaman atasözü "mutluluk kırılğan bir cama benzer" sözüne vurgu yapacak biçimde dünyanın beyhudeliği karşısında insanların sapkınlıkları eleştirilir. Çıplak figürler, küre içindeki çift ve içine meyve sokulan tüp cinsel birleşmeyle birlikte şehvet düşkünlüğünü; labirenti andıran tüpün içinde dolaşan fare ise insanoğlunun tabi tutulduğu testi akla getirir. Resimde yoğun biçimde kullanılan kırmızı, siyah ve beyaz renkler, simyacılıkla ilgili olup civanın kaynama derecelerine denk düşer. Breton bu yönleriyle Bosch için: "Hayalperest bir bilinçaltı ressamı" yakıştırmasını yapar (A.G.E: 32).



Resim 3: H. Bosch - Dünyevi Zevkler Bahçesi

Öncü olarak ilk kez cansız nesnelere, hayvanları ve insanları kombine etmesi açısından Bosch'un imgeleri yönetmenler için çok önemli bir referans olmuştur. David Lynch filmlerinde Bosch'un kargaşasını, çöküşünü, banliyölerine taşır. Tekinsiz

sokakları, baskıcı canavar fabrikaları, iskeleti anımsatan virane binaları, Bosch evreninin modern yorumlamasıdır (Blanc 2012: 39).

Benzer dünyaları resmeden Bruegel ise ağırlıklı olarak köy hayatını, kırsal alanları ve pastoral manzaraları konu olarak seçer. Bruegel de tıpkı Bosch gibi atasözlerinden yola çıkarak insanlığın trajikomik yanlarını eleştirir. Örneğin: “*Büyük balık küçük balığı yer*” özlü sözü her iki ressam tarafından da kullanılmıştır. Bruegel’in *Ölümün Zaferi* resminde, ölümler at sırtında kefenli bir halde ya da müzik aleti çalan iskeletler olarak resmedilmiştir. Ölüler, kumar oynayan, cinsel aşırılıklara kaçan, oburları ve açgözlüleri yanlarında götürmek için gelmişlerdir. İki ressam da kalabalık kompozisyonlarında, çocuğunu taşıyan Meryem Ana figürü ve Âdem ve Havva’nın yaradılışı gibi dini hikâyelere örtük bir biçimde yer vermiştir.



Resim 4: P. Bruegel-Ölümün Zaferi

Charles’e (2015: 84)’e göre “*Bruegel, Bosch’un eserlerinden ilham alıp kendi özgün kompozisyonlarını oluşturmaya başlamıştır*”.

Tıpkı Bosch ve Bruegel gibi Michelangelo da cehennem tahayyüllerini resmeder. Ancak Michelangelo kutsal kitaplarda geçen figürleri insani uzuvlarıyla betimler. Tanrısal gücü sembolize etmek için abartılmış anatomik hatlardan faydalanır. Michelangelo’nun *Son Yargı*’sındaki şeytanlar ve yaratıklar, kanat ve boynuzlardan yoksun daha çok insani bir biçimde resmedilmiştir. Resimde, iblisler toynaksız, tırmıksız, kuyruksuz bir biçimde insanları aşağı çekmek için uğraşırken melekler de iblisleri aşağıda tutmak için cebelleşir.

Giorgione gibi ressam, kâbusu anımsatan atmosferleri, alegorik biçimde doğa manzaraları ile oluşturmuşlardır. Giorgione'nin *Fırtına* (1505) resmi, kapkaranlık bulutları, tedirgin edici ağaçları; endişe dolu gözleriyle bebeğine bakan anne figürü ve gizemli atmosferi ile gotik çağrışımlarda bulunur. Benzer biçimde Rubens ve Rosa'nın kasvetli ormanları, vahşi manzaraları korkuyu hissettirir.



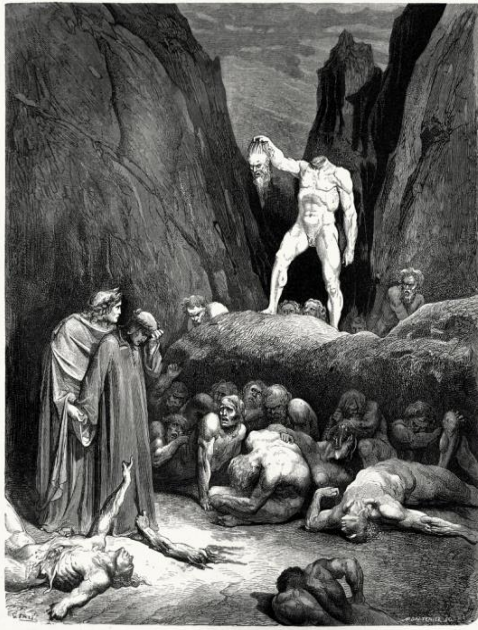
Resim 5: Michelangelo – Son Yargı (Ayrıntı - 1536/1541)

XVIII. yüzyıldan itibaren Rubens ve Rosa gibi ressamlar koyu gölgeli ürkütücü ormanları, vahşi doğa manzaralarını; cenaze, işkence ve korku verici tekinsiz yerleri resmeder. Rosa, Pompei hikâyeleri ile birlikte volkanik patlamalarının neden olduğu korkuyu, fırtına, şimşekler ile birleştirerek parabolik bir sembolist dil geliştirmiştir. *Udolfo'nun Gizemi'nde* betimlenen doğa, Salvator Rosa'nın resimlerinden fırlamış gibidir (Davenport 2005, 181). Napoli ve çevresindeki manzara Salvator Rosa olmak üzere İngiliz ressamlarının da hayal gücünü derinden etkilemiştir.

Cehennem için gerekli atmosferin baş mimarları Homeros, Vergilius, Platon, Augisnus, Dante, Milton ve Goethe'den başkası değildir. Edebiyattaki bu çeşitlilik, Bosch'un, Michalengelo'nun, Blake'in, Goya'nın ve Dore'un sanat gücüne güç katmıştır. Gustave Dore'nin ilüstrasyonlarını yaptığı *İnferno*, beyazperdede Francesco Bertolini ve Adolfo Padovan yapımı *L'Inferno* (1911) ve Henry Otto'nun *Dante'nin Inferno'su* (1924)

olarak boy göstermiştir. Cehennem teması, Orta Çağ'dan günümüze sanat dallarındaki çeşitliliği ile güncelliğini korumaktadır.

Sinemada cehennem, olduğu gibi yansıtıldığı gibi örtük bir biçimde, alt metin olarak da tasarlanabilir. Fellini'nin *Tatlı Hayat* filminde yukarıdan aşağıya doğru Dantevari bir yolculuk söz konusuysen Theodoros Angelopoulos'un *Sonsuzluk ve Bir Gün* filminde cehennem, Araf ve cennette geçen hayali bir yolculuk vardır. Sınırlar, tel örgüler Araf'ı, sokak çocuklarının çetin hayat koşulları ve kötü anılar cehennemi, güzel anılar, deniz ve sevgili cenneti sembolize eder.



Resim 6-7: (Sol) Gustave Doré – *İnferno* (1861) / (Sağ) Francesco Bertolini ve Adolfo Padovan - *L'Inferno* (1911)

Dante'nin cehennemine ulaşmak XX. yüzyılla birlikte artık uyuşturucu, psikedelik triplerle mümkün olmaya başlamıştır. Bu cehennem atmosferinin en önemli figürlerinden şeytan, kutsal kitaplarda, söylencelerde, edebi eserlerde ve şehir merkezinde kurulan tiyatrolarda dönüşüme uğrayarak günümüze kadar gelen güncel bir konu olacaktır.

1.1. Şeytan ve Cadı: Okültizm & Vikanlık

Şeytan, kutsal kitaplardan mitolojiye, edebiyattan, tiyatroya ve resimden sinemaya çok çeşitli alanlarda/kaynaklarda sıklıkla başvurulan bir karakter olmuştur. Şeytana yardım ettiği rivayet edilen ve sanatta olduğu kadar tarihte de engizisyon mahkemelerini

meşgul eden cadı düşüncesi, popülerliğini günümüze dek sürdüren bir diğer imgedir. Engizisyon mahkemelerinin kurulması, cadı avcılığı adı altında Hıristiyan olmayanların soykırıma uğradığı kurumların oluşturulmasına vesile olan cadı imgesi, sanatçılara ilham verir. Okültizm⁴, şeytan ve cadı, antik dönemlerden itibaren sıklıkla kullanılan konu olmuştur. Şeytanla işbirliği halinde gösterilen cadı söylencelerden, kutsal kitaplara, tiyatrodan resim sanatına, edebiyattan sinemaya kendisine gerekli zemini bulmuştur.

Baştan çıkarıcı, isyankâr ve sadakatsizliği ile şeytan figürü, kötülüğün vücut bulmuş halidir. Despotluk, kıskançlık, iktidar hırsı ve zorbalık şeytana atfedilen özelliklerden bazılarıdır. Sıklıkla keçisakallı, teke ayaklı ve boynuzlu olarak betimlenirken, keçi şeytanın en çok vücut bulmuş hallerinden biri olmuştur. Thomasius'a göre figüratif şeytan betimlemeleri, rüyaların ve hayal gücünün ürünüdür (Alt 2016: 13). Hıristiyanlıkta genellikle keçi ayaklı olarak betimlenen şeytan figürü, mitolojideki Pan'ın şeytan olarak kabul görülmesine dayanan pagan inanışlarına dönük bir eleştiridir. Lorenzo Lorenzi'ye göre Hıristiyan inanıcında keçi boynuzları, iktidarsızlığa dönüşmüş zayıflığı, iğrenç günahları sembolize eder (Kearney 2012: 45).

Şeytanın birçok ismi vardır. Şeytan, iblis, Satan, Lucifer, Demon, Daemon, Devil, Diablo, Belial, Archenemy, Beelzebub, Adversary, Astoroth, ve Teufel gibi isimler en bilinenlerinden bazılarıdır. Satan kelimesi İbranice ha-satan'dan gelir; çatışmaya sebebiyet veren, düşman veya tamamlayandır. En çok kullanılan isimlerinden Lucifer ise, sabahyıldızı anlamına gelen İbranice ışık sağlayıcı, seher yıldızıdır (helel). Lucifer ve Satan'ın özdeşleşmesi Babil kralının⁵ yenilgisine göndermede bulunacak şekilde İşaya'nın: "Cenetten nasıl düştün Lucifer, sabahın oğlu" betimlemesinde güneş doğmadan önce görünen sabahyıldızı anlamıyla literatürdeki yerini alır (Link 2003: 34). Bu bakımdan Lucifer ve İsa arasındaki akrabalık ortaya çıkarken ikisinin de Tanrı'nın çocukları olduğu anlaşılmaktadır. Şeytan ismi ise İbranice karşıt, engelleyici ve suçlayıcı anlamlarına gelir. İbranice düşman anlamına gelen Satan, şeytan sözcüğünden önce vardır. Lucifer ise kitabı mukaddeste yer almaz. İblis ise yine İbranice'deki, kırılmak, sefalet ve kederden gelir.

⁴ Okült (Occult): Oxford sözlüğüne göre zihnin idrak edemediği şey manasıyla ilk kez 1545 yılında kullanılır. Okült, büyü, siyama ve astroloji gibi antik bilimlerin konusudur.

⁵ Kral: parlayan yıldız. Şeytanın pagan inanışlarında ışık getiren olduğu yönünde bir inanç vardı.

Şeytan yaratılış olarak Adem ve Havva gibi çıplak yaratılmamış, aksine aşağılama simgesi olarak onun apoletleri sökülmiş, üniforması çıkartılmıştır. Orta Çağ tasvirlerinde elinde tuttuğu dirgen, Yunan mitolojisindeki Harpya⁶ ile benzerlik gösterir. Şeytan, salgıladığı kokular yardımıyla insanları etkisi altına alabilir. Kurt, tilki, baykuş şeytanın hayvanları olarak anılır. Şeytan, taklit gücüyle baştan çıkarıcı, ensest rüyalara sebebiyet veren ve rastgele cinsel ilişkilerle tabuları yıkmaya çalışan bir sembolleştirmeye, kaplan, karabatak, akbaba, kurbağa ve yılan gibi hayvanlara dönüştüğü rivayet edilir. Şeytan, sıklıkla teke olarak betimlenir. Milton'un *Kayıp Cennet*'inde şeytan, Âdem ve Havva'yı baştan çıkarmak için Havva'ya rüyasında ilk kurbağa olarak görünür. Şeytan, bilgi ağacından elma çalması için, gündüz vakti Havva'nın yanında yılan kılığında baştan çıkarıcı olarak belirir. Goethe'nin *Faust*'unda da şeytan (Mephisto), köpek olarak ortaya çıkar. Şeytanın bu dönüşümleri kutsal kitaplarda da yer alırken, mitolojik hikâyelerde benzer olarak cinsel arzularla dolu olan Tanrılar, şekil değiştirerek ölümlüleri baştan çıkarır⁷. Şeytan figürü zamanla şekil değiştirmeye başlar. Örneğin, M. Dr. Lowe'un Dr. *Faustus*'unda (1604) Mephisto biçimsiz bir haldedir. XVIII. yüzyılda Cazotte'nin *Âşık Şeytan*'ında bir deve, Goethe'nin *Faust*'unda iyi giyimli bir centilmen, XX. yüzyılda Dostoyevski ve Mann'ın şeytanı ise seküler hale gelmiştir (Eco 2009: 182). Psikolojiye artan ilgi ile birlikte şeytan yok olmamış ama daha az şeytani bir görünüm kazanmıştır. Şeytan figürü kötücül olarak alegorik bir biçimde kişileştirilmiş, şeytanilik insana özgü bir durum haline getirilmiştir. Jean Paul, şeytanı insanın icat ettiği bir oyun karakteri olarak tanımlar. Şeytana özgü keçi ayağı, boynuzu ve kulakları gibi tüm dışsal özellikler atıldığında ortaya insan silueti çıkacaktır (Alt 2016: 28). Şeytanda vücut bulan insanoğlunun salt kötülüğüdür.

Şeytana farklı bir bakış açısı sunması açısından XVII. yüzyılda John Milton tarafından yazılan, *Kayıp Cennet* öncü bir eser olmuştur. Eser, kısaca Tanrı katından kovulan şeytanın intikam almak için Âdem ve Havva'yı kandırması ve onların cennetten kovulmalarını anlatır. Kitapta çok fazla sembolik anlam mevcuttur. Örneğin, hikâyede sürekli savaş isteyen Malok öfkeyi, savaşa karşı olan Belilal tembelliği, sıkıntılara razı gelen Mammon tamahı rütbece şeytanın altında ezilen Beelzebub kıskançlığı ve

⁶ *Harpya: Kadın yüzlü, kanatlı, sivri çeneli grotesk yaratık.*

⁷ Örneğin: Zeus'un sıklıkla kuğu gibi güzel hayvanlara dönüşüp, ölümlü kadınları baştan çıkarttığı hikâyeler günümüze kadar ulaşmıştır.

kendisinden daha aşağı gördüğü insana tapmayı reddeden şeytan kibri temsil eder. Blake'e göre Milton'un şeytanı, karşıtların birliği ilkesine göre iki zıt anlam taşır. İblis kendisini haklı gördüğü için kötüdür, fakat, Tanrısal zorbalığa karşı gelip demokratik bir tutum sergilediği için de iyidir. Blake'e göre insan, doğuştan iblisin bir suretidir dolayısıyla kötüdür. Bu nedenle sürekli yeni bir benliğe kavuşması zaruridir (Russell 2010: 268). Şeytan figürü, topluluk, özgürlük noksanlığından doğan başkaldırının temsilidir. *Kayıp Cennet*'de Milton'un, babam, yazarım, yaratıcım olarak tanımladığı şeytan, muhalif kimliğiyle, toplumdaki kopmuş, birey haline gelmiştir (Krämer 2013: 79). Milton, ölümü yaratanın enest birleşimler olduğunu savunur. Enest birliktelikler daha sonraları gotik edebiyatın en önemli özelliklerinden biri haline gelecektir.

Cennetten kovulma, şeytanın düşüşü, kadın-erkek çatışması; tiyatro, resim ve sinema gibi sanat dalları için önemli bir referans olmuştur. Gustave Dore, *Kayıp Cennet* için günümüzde popülerliğini koruyan çok sayıda illüstrasyon yapmıştır. Kadın-erkek ilişkilerindeki kopukluklar, birbirini suçlayan çiftler, Milton'un ünlü hikâyesinin izlerini taşıyan eserler sinemada günümüze kadar gelmiş önemli bir mit olmuştur. Sembolik olarak kullanılan ısırılmış elma, Âdem ve Havva'yı hatırlatan karakterler, Ingmar Bergman'ın *Bir Evlilikten Manzaralar*'ında (1973) karşımıza çıkan Milton'un *Kayıp Cennet*'inin sinema yorumlamasıdır.

Şeytan, zamanla anlamı değişen bir yapıyla modern mitolojide, sanatta, popüler kültürde kendisine yer bulur. Erken Gotik ve Rönesans sanatçıları, şeytanı dini motif olarak kötücül bir halde resmederken sembolist ressamalar, şeytanı⁸, melankolik bir ruh halinde yorumlamıştır. Gustave Dore ve Franz Von Stuck, şeytanı, yalnız melankolik bir duruşla resmeder. İki resimde de şeytan düşünceli yarı çıplak bir biçimde oturur. Vrubel ise alegorik ve mitolojik öğelerle şeytan figürünü süsler. Sanatçının şeytan serisinde, doğüstü olan şeytan, öldürülen sevgilisi Tamara'nın üzüntüsü ile yas tutmaktadır. Sevgilisinin manastırında yalnız, düşünceli ve çaresiz bir haldedir. Şeytanın vücudu transformasyona uğrayarak insan ötesi bir hale dönüşmeye başlamıştır. Şeytana karşı sempati kavramı, *Kayıp Cennet*'ten The Rolling Stones'un *Sympathy for The Devil* şarkısına kadar popülerliğini koruyan bir düşüncedir. "Senin cennetinde köle olacağıma kendi cehennemimde kral olurum" düsturu, Milton'un en önemli hicivlerinden biridir.

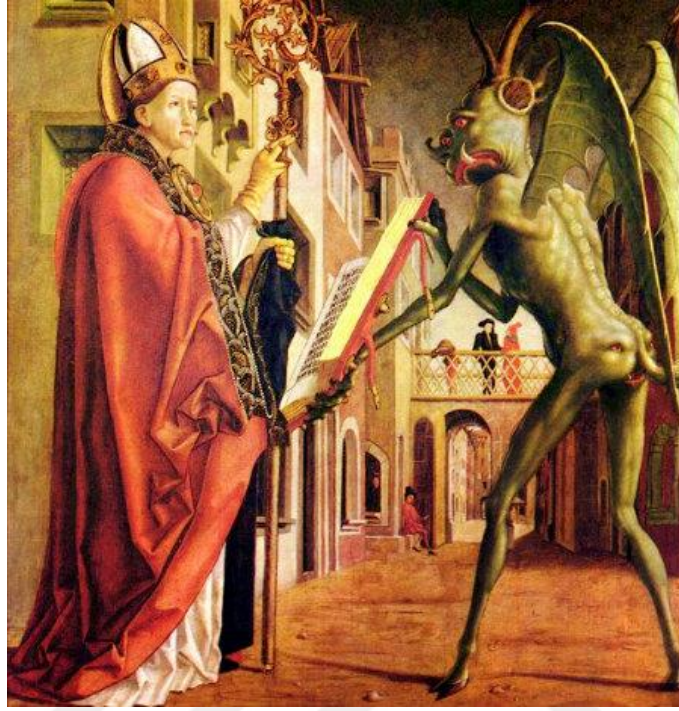


Resim 8 ve 9: Franz Von Stuck - Lucifer (1890) ve Mikhail Vrubel - Oturan Şeytan -Demon Seated (1890)

Önceleri, Kötülük Tanrısı olarak değil, yaratıcı olarak tapılan şeytan, her geçen yüzyılda değişime uğramıştır. Tanrı'dan bağımsız, O'nun bir yönü, düşmüş melek, insanın ruhunun karanlık tarafı gibi manalara gelecek şekilde zamanla dönüşüm içerisine girer. Şeytan anlatılarında libido anahtar kelimedir. Cinsel eğilim, ensest, şehvet gibi durumlar şeytan hikâyelerinde vuku bulur. Şeytan mitinde babaya duyulan şiddetli bir özlem (baba nevrozu), cin figürlerinin altında da bastırılmış dürtüler, gizli istekler yer alır. Psikanaliz okumalara göre şeytan, Tanrı'nın yerini almak isteyen sahte hükümdar, düşmanlık duyulan babanın yansıması ya da baba figürünü/erki sorgulayan bozguncu, yıkıcı, asi bir oğlu simgeler. Benjamin, şeytanın entelektüel bir yapısının olduğunu, bu yüzden "superbia" (kibir) ve "curiositas"ının (aşırı merak) galip geldiğini söyler. Ayrıca Jacob Böhme'ye göre şeytan kendisinde gördüğü sanatçı yapısından dolayı Tanrısal yaratımı kıskanır (Alt 2016: 39). Oskar Pazinna, *Aşk Konsili* eserindeyse Tanrı'yı eli ayağı tutmayan bunamış bir ihtiyara benzetirken, olacakları bilen ama kontrol edemeyen seyirci olarak belirtir. Meryem Ana figürü ise kendisini beğenmiş bir "femme fatale"dir. İsa; zihinsel engelli, konuşamayan cılız bir genç olarak tarif edilirken melekler, dekoratif süsten başka bir şey değildir. Dünyanın şehvet dolu halinden rahatsız olan Tanrı, şeytandan yardım ister. Arzu ve zevki cezalandıracak bir çözüm üretmesini istediği şeytan, ilaç olarak frengiyi dünyaya musallat eder. İsa'nın çarmıha gerilmesi, bir başka oğlu isyankârken diğerinin kendini feda etmesi şeklinde yorumlanabilir.

Şeytanın insanoğlunu hor görerek kıskanması, sürekli olarak Ademoğlunu kandırdığı hikâyelerde karşımıza çıkar. Şeytan tarafından yoldan çıkarılmak asırlar boyunca en popüler romantik konulardan biri olmuştur. Orta Çağ'da sevdiği kadın Justin'i elde

edebilmek adına ruhunu şeytana satan genç bir rahibin anlatıldığı hikâye, şeytanla anlaşma konulu eserlerin öncülerindedir. Ruhunu şeytana satma, Samaryalı Simon Magus'a kadar uzanır.



Resim 10: Michael Pacher - Aziz Augustine ve Şeytan (1471)

Şeytanla anlaşma, şeytanın insanı yoldan çıkarması konularında en bilindik eser, Goethe'nin *Faust*⁹'udur (1829). Alman Romantizm'inin izlerini taşıyan eser, diğer Faust öykülerinden farklıdır. Friedrich Schlegel, İngiliz ve İtalyan iblisini daha şiirsel bulurken Almanlarinkini daha şeytani bulur bu yüzden şeytan ona göre Alman icadıdır (Alt 2016: 71). Orta Çağ edebiyatında, tiyatrosunda Faust, düzenbaz, palavracı bir siyacı olarak betimlenirken Goethe'nin Faust'u, doktor olarak hayatın anlamını arayan, yaşama değer katmaya çabalayan bir bilim insanı olarak karakterize edilmiştir.

Faust hikâyesinde yaradılış ve Pandora efsanesinde olduğu gibi bilginin cezalandırılması ele alınır. Goethe'nin *Faust* öyküsünde insanı yıkıcılığa götüren merak ve hırs olacaktır. Dönüşümün nesnesi de öznesi de dünya olurken, modern ama Orta Çağ'a özgü bir atmosfere sahiptir. Faust bir yandan Orta Çağ'a özgü kapalı feodal yapının

⁹ *Faust* Latince talihli, Almancada ise "yumruk" ve "pis kokan" manasına gelirken, *Mephistopheles* (Şeytan) Yunancada "ışığın dostu olmayan" *mephotophiles* ya da "ışık dost değildir" manasına gelen "*met o phos philes*" ten türemiş olabilir.

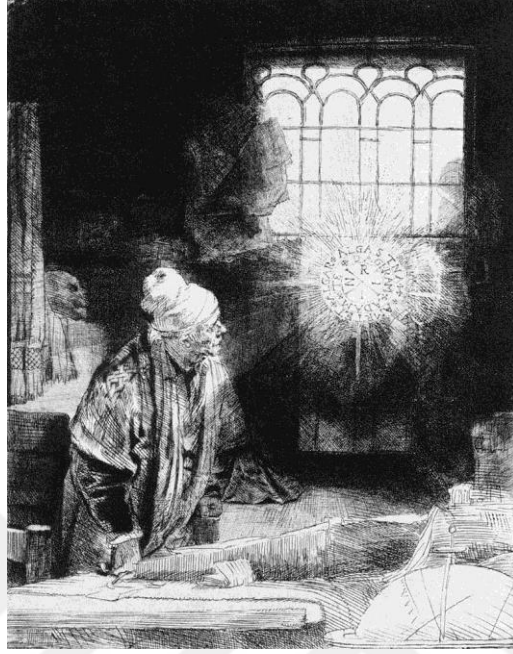
parçasıyken bir yandan da onun sınırlarını aşan modern yapısıyla insani arzu ve düşleri ortaya çıkaran bir yapıya sahiptir. Para, cinsellik, şöhret, benliğin yıkımı, gelişim, yok edici ilerleme Faust'un ana temaları oluşturur. İddiaya göre durmak da bahsi kaybetmek anlamına gelir. Gretchen'in olduğu sahneler Faust'un romantik yapısını betimler. Ama Faust'un hareket halinde olabilmesi için Gretchen karakterinden mutlak suretle kurtulması zorunludur. Yoksul ve bağınaz bir aile yapısına bağlı kadın Faust için ayak bağıdır. Feodal bir toplumda kendisini bağlayan toprak, aile ve meslek bağlarından kopuk, zengin karakter sınırsız bir özgürlüğe sahip olacaktır (Berman 1998: 88). Gretchen'in ölümüyle kendisini ormana atan Faust'un romantik doğa tapınma halleriyle Mepisto alay eder. Bu bakış açısı, bir bakıma Romantizm'e eleştiri içerir. Orta Çağ romanslarından ismini alan Romantizm'i Goethe hastalık olarak nitelerken doğa, insani duygulardan kopuk, vahşi, bütün yargılardan arındırılmış haldedir (Özmutlu 2015: 58).

Faust, değişmekte olan düzenin de tarihi bir yorumlamasıdır. Çökmekte olan feodal düzen, değişime uğrayan ataerkil koşullarla beraber Gretchen'in yaşadığı küçük dünyalar üzerindeki yabancı tehdidi eserde ele alınır. Dışarıdan gelen tehdit, para, cinsellik ve sapkın düşünceler gibi yabancı durumundaki Faust karakterinde biçim bulmuştur.

“Paradoksal biçimde Tanrı'nın yaratıcı işlem ve eylemleri kozmik olarak ne denli yıkıcıysa şeytani yıkım ve şehvet de o denli yaratıcıdır. Faust ancak bu yıkıcı güçlerle dünyada bir şey yaratmaya muktedir olabilecektir. Ancak şeytanla birlikte çalışarak ve hep kötüyü isteyerek Tanrı'nın yanında yer alabilir ” (Ülper 2003: 176).

Faust, bu özellikleriyle yıkıcı bir karakterdir. Faust, gitgide gücün getirdiği kibirle önce insanların sonra kitlelerin ölümünden sorumlu olacaktır. Sembolik olarak başarıya ulaşmak adına, parayı kullanan sembolik bir kapitalist olurken aslında sürekli tüketilen, pazarlanan Faust'un kendisidir. Mephisto'nun bakış açısından hız en değerli şeydir. Para, hız, güç ve cinsel güç modernleşmenin olmazsa olmazıdır. Faust'un ani körlüğü ise Oedipus ve Kral Lear karakterlerinin mitsel yapısıyla benzerlik taşısa da, işçileri daha çok çalışmaya zorlayan bir despotluk kazandırır ona. Kapitalist gelişmenin trajedisi olarak Faust, sürekli ilerlemeden yanadır. Goethe'nin Panama Kanalı'nın yapılmasına duyduğu coşku, Faust hikâyesini okumak adına son derece önemlidir (Berman 1998: 107). Stalin'in toprağı kolonileştirme çabasında milyonlarca köylüyü katletmesi gibi

Faust'un son bölümde, yaşlı bir çiftin topraklarını, onları öldürtmek koşuluyla, ele geçirmesi benzerlik taşır. Neden oldukları yıkımlardan dolayı Jung, aslında Faust ve Mepisto'nun aynı insan olduğunu söyler (Alt 2016: 103).



Resim 11 : Rembrandt Harmenszoon van Rijn – Faust (1652)

Rembrandt'tan Delacroix'e birçok önemli ressam Faust resmi yapar (Dali, Redon v.b). Goethe'nin Faust'u çok sayıda sanatçıya resim konusunda ilham vermiştir. Goethe, Faust illüstrasyonları yapan Delacroix için şu ifadeleri kullanır. "Delacroix, Faust sahnelerini yorumlamada benim hayal gücümün bile dışına çıkmıştır" (Krämer 2013: 15).



Resim 12-13: Delacroix'in Faust çizimleri (1823)

Modern dünyada şeytan boynuzlarından, toynaklarından ve kuyruğundan kurtulurken artık dini öğretilerden de beslenmez. İyi giyimli, aksayan şeytan figürü, Dostoyevski ve Mann'ın eserlerinde karşımıza çıkacaktır. Mann'ın *Doktor Faustus*'unda (1947), şeytanın gerçek mi yoksa hayal mi olduğunu anlayamayız. Başarı için ruhunu şeytana sattığını iddia eden ana karakter, itiraflarından sonra bayılır. Beyni, frengi mikrobuyla zarar görmüştür. İnsanlar, akıl sağlığından şüphe duyarken hastane ve akıl hastanesi arasında vadesinin dolacağı tarihi bekler ve ölür. Mann'ın romanında şeytan, mesleki olarak şekil değiştiren bir düzenbazken tutkularına esir olan, ailesine, dostlarına yabancılaşan ana karakter, Mephisto için biçilmiş kaftandır.

Dostoyevski'ye göre şeytan, insanın kendi suretinden doğar ve cehennemde değil insanın ruhunda yaşar. Bu cehennemi oluşturan sevgiye, Tanrı'ya ve topluma yabancılaşmadır. İnsani demon, içinde sevgi olmadan bilgiyi arayan entelektüeldir. Kendi yalnızlığından haz alan, sahte dünyaları inşa edip yapay mutluluklar sunan toplum duygusundan uzak, insani olan yargıları küçümseyen niteliktedir (Russell 2010: 365). *Kramozov Kardeşler* (1880) şeytanın insanileştirerek gerçekçi yazına yerleştirilmesinin başarılı bir örneğidir. Dostoyevski romanlarında iktidarın güç kaybı, çökmekte olan çaresiz baba/erkek karakterlerin güç sahibi kadınlar karşısındaki çaresizliğiyle sembolize edilir.

Edebiyat ve resmin dışında düşünürler, filozoflar ve psikanalistler şeytan figürünü analiz etmişlerdir. Schlegel'e göre yasak olana duyulan haz, baştan çıkarılma ve düzeni parçalama isteği, şeytanın dinamiklerini oluşturur. O'na göre, her şeyi kendi empati dairemizde toplamak isteyen sonu gelmez bir eğilime sahip olduğumuzdan şeytanı kendimize doğru yukarıya, melekleri ise aşağıya çekiyoruz (Alt 2016: 29).

Nietzsche ise şeytana olumlu bir bakış açısı getirir. Baskı ve zulüm ile otorite kuran Tanrı karşısında şeytan; sevgiyi, yaratıcı gücü, bilgeliği temsil edecektir. Nietzsche, şeytanı yaratıcılığın, kâbusun, doğurganlığın, yıkıcılığın, cinsel özgürlüğün ve cesaretin simgesi Dionysos ile özdeşleştirirken Freud, bastırılmış olan bilinçdışının karanlık yönünün simgesi olan şeytanı irdeler. Şeytan birçok şekle girebildiğinden nevroz türleriyle özdeşleştirilebilir. Ernest Jones, Freud'a benzer olarak bastırılmaya çalışılan libido kendisini şeytan, cadı, cin gibi düşsel imgeler şeklinde ortaya çıktığını savunur. Jung'a göre düşsel yaratımlar mit ve imgeler olarak ortaya çıkan arketiplerdir. Jung'a

göre şeytan kişisel bastırmaların ifadesi olarak özerk, zaman ötesi ve evrensel bir kolektif bilinçdışının yansımasıdır (Russell 2010: 349). Baudleaire, *Kötülük Çiçekleri*'nde (1857), Hıristiyan Tanrısı'nın kötü ve zorba, iblisin ise içinde sanatçı (ozan), insani güzel duygular ve adaletsizliğe karşı tiksinti yer aldığını savunur.

Şeytan konusu sinemada da sıklıkla kullanılan bir konu olmuştur. Kurbanın içine şeytan girmesi, şeytani bir ruhun evi/aileyi tehdit etmesi, başarı için iblisle anlaşma gibi konular klasik korku filmlerinden popüler sinemaya çeşitlilik gösterir. Alan Parker'ın *Angel Heart*'ı (1987), Roman Polonski'nin, *Rosemary'nin Bebeği* (1967), David Lynch'in, *Fire Walk With Me* (1992), Stephen Fears'ın, *Mary Reilly* (1996) ve Taylor Hackford'un *Şeytanın Avukatı* (1997) filmleri, çağdaş sinemadaki iblislere örnektir. William Peter Blatty'in *The Exorcist*'inde (1971) şeytan, kilise, devlet, ahlak yasalarının düşmanıdır. Peder Karas karakteri kötülüklerle savaşabilmesi için iki silaha sahiptir: Hıristiyan öğretileri ve psikanaliz. Kızın içindeki şeytanı çıkartmak için arkaik dönemdeki kurban verme inancından faydalanır. Filmin sonunda kurbanı kurtarmak için kız çocuğunun içindeki şeytanı kendi bedenine hapseder ve pencereden atlayarak intihar eder (Alt 2016: 72).

Şeytanla anlaşma konulu filmlerin başarılı örneklerinden olan *Angel Heart*'ta ise çok fazla sembol yer alır. Kırık ayna, Angel'in çoklu kişilik bozukluğunu (Harry Angel / Johnny Favorite), adalet dağıtan Louis Cyphre¹⁰'in yediği yumurta insan ruhunu sembolize eder. Buluştukları tarih 13. cuma, yer 666 numaralı restorandır. Filmde Crossroad¹¹ dedektiflik ajansı gibi birçok gönderme yer alır. Filmde sık sık karşımıza çıkan vantilatörler boğucu cehennem atmosferini ve Cyphre'in bastonuyla yaptığı dairesel hareketler sonsuz döngüyü akla getirir. Merdivenler, asansör ve Kerberos'u anımsatan kara köpekler cehennemi sembolize eder. İçinde kan bulunan çanak, beş köşeli yıldız, karanlık kilise, Angel'in tinsel olarak kurtuluşunun olmadığını gösteren önemli dinsel ayrıntılardır (Tecimer 2006: 315). Filmin sonunda gotik öykülerde karşımıza çıkan enestinin kaçınılmaz olma durumu, Angel'in kendi kızıyla beraber olduğunu öğrenmesi, hikâyenin gotik yanını güçlendirir. Prometheus'u anımsatan yönüyle bilginin peşinden

¹⁰Louis Cyphre : Louis Cyphre ismi Lucifer ismi ile anagram oluşturur.

¹¹ Crossroad: Oidipus'un babasını öldürdüğü kavşağın ismi ve şeytanla anlaşma yoluyla blues efsanelerinin doğduğu rivayet edilen yer. Hikâyede Mississippi ya da benzeri bir yol kenarında otostop çeken bir genç müzisyenin hikâyesi anlatılır. Efsaneye göre şeytanın arabasına binen müzisyen ruhunu şeytana satmak koşuluyla çok ünlü olacaktır.

koşan Harry Angel, kendi ruhunu zevk uğruna şeytana satan Johnny Favorite'e zıtlık oluşturacak bir ikilikte sunulur. Cyphre, bakımlı elleri, sakalı ve elinde tuttuğu asası ile Merlin, Gandalf ve Obi Van gibi popüler kültürün stereotipleri arasında yer alır. *Angel Heart* filmi tıpkı Coppolla'nın *Kıyamet* (1980) filminde olduğu gibi insanın kendi benliğindeki kötülüğe yapılan yolculuğu anlatır.

Önceleri melekler meclisinde Tanrı'nın hizmetkârı olan şeytan, düşüşten itibaren yeni bir yol izler. Yahudi düşmanlığı ile engizisyonlar, Yahudi kampları kurulur. Günümüzde şeytan, sahte zengin dünyalar yaratır. Savaş çıkartıp milyonları mahveder. Toplumda adaleti, güveni sekteye uğratıp avının peşinden koşmak yerine masanın gerisinden şeytani planlarını yapar. Din savaşları, Haçlı Seferleri, engizisyon gibi tarihi olaylar/olgular insanlığı felakete sürüklerken asıl şeytani olan bu tekerci düşünce ile doğan yalanlardır. Engizisyonunda kullanılan aletler, işkenceler günümüzde karakollara taşınmıştır. Şeytan, bütün bu yönleriyle cinsel sapkınlıkları, zorbalıkları perdelemek için kullanılan fantazmdan fazlası değildir. Eşitlik ilkesi ile yoksul kesimin eşit hak ve mülkiyete sahip olma ütopyası zenginlerin ancak şeytanla anlaşma sağlayarak refaha ulaştığı hayalini doğurur. Histeri krizleri şeytan çarpması olarak görülmüş, çocuklara cinsel tacizde bulunan çoğu papaz şeytanın etkisi altında olduğunu öne sürmüştür. Şeytan insanın arkasına sığınacağı en büyük perde olarak siyasete kadar kendisine gerekli ortamı bulmuştur (Messadie 1998: 485).

Şeytanın yanında yer alan, ondan güç aldığına inanılan cadı imgesi, şeytan figürü kadar popüler bir konu olmuştur. Orijini, karşılaştıkları erkekleri felakete sürükleyen Sirenler¹² ve öldüren kadın (femme fatale¹³) figürleri olan cadılar, kötülüğün ve ahlaki bozukluğun imajlarıdır. Medea¹⁴ ve Kirke¹⁵ gibi mitolojik kadın karakterler zamanla kara büyü yapan cadılara dönüşmüştür. Kökeninde kadın düşmanlığı (mizojini) barındıran bu figürler, avını, cazibesini kullanarak ağına düşürür. Mitolojideki Strix¹⁶, Lamia¹⁷ ve yaşam ipliğini ve makasını elinde tutan Parcae, Hıristiyanlıkla cadıya dönüştürülmüş

¹² Siren: Sesleriyle denizcileri tuzağa düşürdüğüne inanılan denizkızına benzer mitolojik yaratık.

¹³ Femme Fatale: Fransızcadan türeyen Femme Fatale, karşılaştıkları erkekleri felakete sürükleyen manasında kullanılır. Daha çok Film-Noir (Kara Film) karakteri olarak karşımıza çıkar.

¹⁴ Medea: İlaç ve zehir yapmada usta prenses.

¹⁵ Kirke: Yunan Mitolojisinde yer alan büyücü tanrıça.

¹⁶ Strix: Ölümden dönebilen, kan emen baykuş.

¹⁷ Lamia: Çocukları yediğine inanılan mitolojik dişi yaratık.

düşsel varlıklardır. Pagan Tanrıçası Diana ve Kirke'yle (büyücü Tanrıça) birlikte cadının klasik modeli Hekate¹⁸ olmuştur. Mitolojide olduğu kadar dini kitaplarda da öldüren kadın, büyücü, şifacı kadın ve cadılardan bahsedilir. Kutsal kitaplarda, Saul için Samuel'in ruhunu çağıran Endor cadısından; İncil Çıkış 22/18'de, Galatlar 5/20'de ve Vahiy 2/18 ve 22/15'te cadılığın yasak olmasından bahsedilir (Gaskill 2016: 50).

Witch (cadı) eski İngilizcede cinsiyet belirtmeyen "wiccion"dan (wiccan) gelir. Erkek olan "wicca" kadın olan "wicce"dir. Cinsiyet belirtilmese bile cadı resim tarihinde kadın olarak betimlenmiş, popüler kültürde dişil olarak yansıtılmıştır. Orta Çağ'da cadılık suçlamalarına maruz kalanların yüzde seksenini kadınlar oluşturmuştur. Bunun başlıca nedeni kadının daha zayıf, arzularına boyun eğen, kandırılmaya daha elverişli (Havva'nın işlediği ilk günah) olarak görülmesinden kaynaklıdır. Kadın, erkek bedeninin tersine döndürülmüş hali olarak görülmesinin yanı sıra, toplumda, aşçılık, ebelik, hastabakıcılık ve hizmetçilik gibi işlerin kadına ait olarak kabul edilmesi cadılığın dişil olanla bağdaştıran nedenlerden bazılarıdır.

Cadıların hasada zarar verdiğine, hastalıklara, salgınlara ve felaketlere sebep olduğuna inanılırdı. Salgınlar, açlık, acımasız iklim koşulları, yetersiz hasat, Avrupa'da cadı inancını pekiştiren başlıca nedenlerdir. XVI. Yüzyılda, Felaketler Yüzyılı ile beraber tarımsal üretimin artan nüfusun ihtiyacını karşılayamaması ve açlığın artması ile Avrupa'da görülen en büyük cadı avının aynı zamana denk gelmesi tesadüf değildir (Akin 2015: 171). Hipnotik¹⁹ dualar, kırbaçlanmanın neden olduğu ateşli hastalıklar, buğdaya musallat olan mantarlar, toplumu iyice delilik noktasına ulaştırırken cadılık ile ilgili hayali yaratımlara da çanak tutmaya başlar.

Gece yarısı cadıların uçarak gittiğine inanılan sabbath töreni cadıların ve şeytanın toplantısı olarak adlandırılır. On üç kişiden oluşan kurulda, sabbath lideri Coven'a (şeytan) sadakat yemini yapıldığına, vaftiz edilmemiş çocukların yenildiğine; herkesin çıplak olduğu ve birbiriyle ilişkiye girdiğine inanılırdı. Antik çağ demonolijisine benzer biçimde müstehcen, haz dolu törende İsa inkâr edilir. Sabbathda keçi gibi hayvanlar da bulunurken törenin sonunda cadıların uçarak gökyüzüne ulaştığına inanılırdı.

¹⁸ Hekate: Büyü, hayaletler gibi karanlık konuların tanrıçası.

¹⁹ Hipnotik: Hipnotizme dayalı.

Engizisyonun, cadılığı ve büyücülüğü sapkınlıkla özdeşirmesinin altında yatan asıl neden, kadın düşmanlığı (mizojini) ve Yahudilere soykırım düşüncesidir. Kâfirliğin (heretik) yaygınlaşması üzerine kâhin, falcı ve otacılar, cadı suçlamasıyla düşsel olarak içerdeki maskeli düşman olarak kabul edilmeye başlanmıştır. Engizisyon ilk başta cadı olduğundan şüphelendikleri üzerinde çeşitli izler arar (stigmata ve diabolicum), kurbanların vücudundaki lekeleri, benleri incelenirdi. Kitlesele histeriye dönüşen cadı avıyla birlikte şüphelenilen kişiler işkenceye uğrar, suda boğulur, (boğulmazsa cadı boğulursa masum olduğuna inanılır) ya da yakılırdı. Cadı, iğdiş edici, erkekleri iktidarsız bırakacak dişil cinselliği ile ataerkil düzen için tehdit oluşturan batıl bir inanç olmuştur. Yüzyıllar boyunca epilepsi hastaları, kriz anlarının cadılıkla bağdaştırılması sonucu çeşitli işkencelerle öldürülmüştür. Bilimle ilgilenen, şifaya yönelen kadın-erkek herkes cadı olarak yaftalanmıştır.



Resim 14: Agostino Veneziano – Cadılar Rotası (1520)

Sanatçılar, cadı, sabbath ayinleri gibi konuları çalışmalarında sık sık kullanmışlardır. Dürer'in *Keçiye Ters Binmiş Cadı* (1500) resminde menopoz sonrası süpürgesi ile uçan cadı figürü ve Milton, Shakespeare, Goethe ve Grimm Kardeşler'in eserleri; Goya, Böcklin, Fuseli, Dore, Kubin, Klee ve Dix gibi sanatçılara; gotik edebiyata referans olmuştur. Özellikle Goya, resimlerinde ve baskılarında sabbath törenlerine, cadılığa yer verir. Şeytanın da yer aldığı törende insanlar ikramda bulunur, cadılar göğe yükselir.



Resim 15: Albrecht Dürer – Keçiye Ters Binen Cadı (Witch Riding Backwards on a Goat) (1500)



Resim 16-17: Francisco de Goya - (Sol) İşte Gidiyor (There is Goes) (1798) ve (Sağ) Havadaki Cadılar (Witches In The Air) (1797/98)



Resim 18: Francisco de Goya - Cadıların Sabbathı (1798)

Cadılık popüler kültürle birlikte, filmlerde, dizilerde, kitaplarda, oyunlarda ve animelerde kendisine yer bulurken hala ilgi duyulan bir fantezi kaynağı olmuştur. Benjamin Christensen'in 1922 yapımı *Haxan* ve Robin Hardy'in 1973 yapımı *The Wicker Man* filmleri, cadılığın en önemli örneklerinden bazılarıdır. Arthur Miller tarafından yazılan tiyatro oyunu *Cadı Kazanı*, daha sonra Jean-Paul Sartre ve Miller tarafından 1957 yılında *Les Sorcières de Salem* ismiyle filme uyarlanır. Cadılık anlayışı televizyonda ve sinemada 70'li yıllardan itibaren olumlu yönde değişime uğramaya başlar. *Tatlı Cadı Sabrina* ve *Harry Potter* ile cadı anlayışı yumuşar, sempati kazanır.



Resim 19: Robert Eggers - *The Witch* (2016) Keçi, Cadılar ve Göğe Yükselme

Cadı anlayışı günümüzde coğrafyaya göre farklılık gösterir. Kelt ve pagan inanışlarından gelen Cadılar Bayramı, (Halloween) çocukların sokaklarda gezdiği, şeker topladığı seküler bir kutlama olarak gelişmiş ülkelerde her kış kutlanır. Afrika ülkelerinde ise halen cadılığa inanılırken, Balkan ülkelerinde bebeğin, cadının kötü bakışlarına maruz kaldığı inancıyla kullanılan koruyucu muskalar, batıl inanç olarak günümüze kadar ulaşır. Max Weber, cadılığın şekillenme ile süpürülüp dünyanın büyüünün bozulduğundan bahseder (Gaskill 2016: 144). Eskisi kadar mahşer korkusu hissedilmezken polis ve ordular koruyucu olarak görevi devralmıştır.

Yetimhanede çocukların maruz kaldığı eziyetler, çocuk pornosu günümüzde cadılığın yeni varyasyonları olmuştur. Antik çağlardan beri süregelen şeytan ve cadı konusu, XVIII. yüzyıldan itibaren yeni gotik edebiyat üzerinde derin etkiler bırakacaktır. Lewis'in *Keşif*'i Hoffmann'ın *Şeytan'ın İksiri* gibi gotik eserler temelinde Orta Çağ dogmalarından, şeytanlarından yararlanmıştır.

1.2. Gotik Edebiyat ve Resim İlişkisi

Gotik ismi, M.S. 400'lü yıllarla beraber Batı'yı talan eden, barbar, yağmacı kuzeyli ve doğulu got kabileleriyle ortaya çıkar. Edebiyatta gotik ise, neo-gotik (yeni gotik) olarak geleceğe kuşkuyla bakan karamsar yönüyle karanlık bir yazın türüdür. Toplumunu uyaran, tenkit eden, okuyucu sarsarak uyaran özellikleri ile gotik roman, korku ve kaygıların şekil verdiği bir türdür. Yeni gotiğin (neo-gotik) 1760'lardan itibaren ortaya çıkışı ve yükselişi Endüstri Devrimi'nin başlangıcı ile aynı zaman dilimlerine denk gelir. Evsizlik, kabalık, barbarlık kavramlarının XVIII. yüzyılda gotik roman anlayışına kadar yansıdığı düşünülür. Gotik romanlarda, bastırılmış ilkel ve barbar duygular, Neo-Klasik düzen ve estetiğine karşı başkaldırı niteliğindedir. Rosseau, *İnsanlar Arasındaki Eşitsizliğin Kaynağı ve Temelleri Üzerine Konuşma* adlı eserinde Hıristiyan mitolojisini yok sayar. Rosseau'nun insanoğlunun doğuştan iyi olduğu; ama kurumların insanları kötüye yönlendirdiği görüşü, gotik yazarlar arasında yankı uyandırmıştır (Davenport 2005: 185). Rosseau'nun ayrıca, toplumu sekteye uğratan bozuklukları mülke dayandırması gotik romanlarda zengin, erk sahibi kötü ev sahibi modelinin de oluşmasında önemli rol oynar. Bu görüş, gotiğin, sermaye, işçi sınıfı ve devrimlerle çakıştığı için sembolik, tarihsel eleştiri boyutunda okunması gerekliliğini gözler önüne serer.

Romantik anlayışla birlikte gotik edebiyat, Orta Çağ dogmalarına yönelmiştir. Batıl inançların, dini zorbalıkların getirdiği korkuları ve önyargıları aşmak için yoğun bir çaba gerekmektedir. İnsanlığın bilinmeyen süreçleri, sanrılar, korkular, kâbuslar ve hayal gücü, romantik dönemin özelliklerindedir. İnsanoğlunun en baştan beri yasaklara/günaha karşı duyduğu ilgi, varoluşu sorgulatan ölüm korkusu ve merak

duygusundan doğar. Gerilmek, korkmak ve bir kâbustan uyanır gibi gerçek hayata dönmek, gotik eserlerin başlıca kaygısıdır.

Dönemin politikasına, gücün arkasına her daim sığınan kiliseye ve kanlı devrimlere eleştiri getirebilmek adına kana susamış, hiddetli, intikam peşinde olan bir güruhu temsil edecek imajlara/imgelere gereksinim artar. Sanatçılar, insan eliyle yapılmış, derlenmiş insan parçacıkları içeren Frankenstein canavarı; kana susayan vampirler gibi, aşırılıkları, yıkıcılıkları, edebi metaforlar içeren yaratıklar aracılığıyla gotik eserlerde yansıtma imkânı bulur (A.G.E: 189). Bu yüzden gotik, aynı zamanda insanoğlunun kötüye doğru ilerlemesinin en başarılı örneklerinin sergilendiği bir tür olmuştur.

Güç imajları, gotiğin en önemli sembollerinden olmuştur. Doğal güçler, kitlelerin, bilim adamlarının, otokratların ve aynı zamanda insana içsel eziyetler veren cinlerin güçleri bunlardan bazılarıdır. Gotik edebiyat, iktidar, din adamları ve kilise; kimlik sorunları, sınıfsal ve toplumsal statü ve cinsiyetçiliği eleştiren bir tür olarak ortaya çıkmıştır. Gotik; yabansı, doğaüstü, yönleriyle ahlak kurallarına, yasalara, akıl çağına ve mantığa meydan okur. Tarihsel bir süreç içinde gelişen yeni-gotik, irrasyonalizmi, karamsarlığı ve anti-hümanizmi yansıtmaya başlar. Gotik romanlarda, güç sahibi zalimlerin, geleneksel hiyerarşinin ve kilisesinin kurallarının mazlum insanların hayatında yarattığı dehşet ve korku eleştirel bir bakış açısıyla sergilenir. Din, çoğunlukla kötülüğü, adaletsizliği örten bir biçimde yansıtılır. Voltaire'e göre ruhban takım, tıpkı vampir gibi halkın ve kralın payını doyumsuzca sömürür (Neocleous 2014: 87). Erdem ve günah, karanlık ve aydınlık, güzellik ve çirkinlik, içeriye ait olan ve dışarıdan gelen tehdit gibi zıtlıklar, gotik gerilimi güçlü kılan özelliklerdendir.

Ataların günahlarını sonraki kuşakların çektiği hikâyeler, eski bir suçun cezasını hesabını sormak için gelen hayaletler, cehennemi yaşatan sonsuzluk laneti gotik öykülerde karşımıza çıkar. Bu hayaletler: “Bir zamanlar hayatta söz sahibi olmuş egemenlik yapılarının yıkık kalıntıları içinde adeta unutulmuş varlıklardır. Geleneğe, diyalektiğe, meydan okuyan politik sistem temsilcileri iblisle ittifak yapmışlardır ” (Atayman 2016: 382). Sade'ye göre baskıcı güçler, kitleleri batıl inançlara ve cehalette terk eder. Batıl inançlar, geçmiş kitleler üzerinde korku olarak çöker. Bu güvenilmez, korku veren baskıcı yapı, deliliğin, sanrıların, histeri krizlerinin de tetikleyicisidir.

Toplum, kendi üzerine uygulanan baskıyı hiçbir zaman anlamaz. Gotik roman, sembol dilini kullanarak tarihe ışık tutma, okuyanı şok ederek uyandırma eğilimindedir.

Neocleous'a göre (2014: 102), Marx: “*Tüm ölmüş kuşakların gelenekleri yaşayanların zihinlerine olanca ağırlığıyla kâbus gibi çöker*”.

Gotik romanın dinamiklerini oluşturan yücelik ve tekinsizlik kavramı eserlerde sıkça karşımıza çıkar. Bilimsel rasyonaliteye, devrimlere ve eski düşünce tarzlarının çöküşüyle beraber gelen aydınlanmaya bir tepkidir tekinsizlik. Karanlıkta gelişen dehşet gibi duyguların dizginlerini kaybetmesiyle yücelik kavramı hayata geçer (Eco 2007: 290). Akıl çağıının yasaları reddedilerek, vampirlere, canavarlara ve ölümsüzlere ilgi artar, estetik anlayışta da kökten değişimler gerçekleşir. Gotik kültür, aydınlanma karşıtı olarak, akla karşı deliliği, düzene karşı kaosu, güzele karşı çirkinliği, güvene karşı korkuyu merkeze alır. Umutsuzluk, düzensizlik ve başkaldırı romanda egemen olan durumlar olurken, en masum görünen şeyler bile korku kaynağı olabilir (Esgün 2008: 33). Tiranlar, cellât rolünde masumları zulme uğrattırırken öykünün sonunda roller değişir.

Mull'a göre (2014: 20), “*Edmund Burke, korku yaratan şeyleri, acıyı ve tehlikeyi, yüceliğin, muhteşemliğin, yüksek etik değerlerin kaynağı olarak görür. Bu anlayış Neo-Klasizmden, Romantizme geçişin bir göstergesidir.*”

Burke, görüşleriyle politik gotiğin öncülerinden olmuştur. Foucault'a göre gotik sadece edebiyat alanında değil, politik ve tarihi derinliği olan bir kurguya sahiptir. Artık aklın uykusu değil, aklın devrimci rüyası canavarları doğurur. Yücelik kavramı güzellikte naif olanda değil, kusurda aranır. Edmund Burke, korku yaratan, acı veren aşırılık içeren şeylerin yücelik kavramını oluşturduğunu söyler. Bilinmeyene ve belirsiz olana karşı merak, gerilim, korkuyla birlikte var olan yücelik kavramıyla hayal gücünü de etkiler. Gotik öyküleri daha iyi anlayabilmek adına, Burke'nin yücelik kavramı gibi Freud'un tekinsiz kavramı da çok önemlidir. Freud'un tekinsiz kavramı Almanca “*unheimlich*” kelimesi, “*heimlich*” yani eve ait, evcil, tanıdığın zıttı olarak, evcil olmayan, manasına gelecek şekilde kullanılır. Yabancılaşmış, eski, tanıdık olan şey, doğa ile doğaüstü olanın geriliminden tekinsizlik terimi çıkar. Cinsel aşırılık, sapkınlık, ev ve mekân ile ilgili yabancı bir şeyin geri dönüşü, tanıdık ama bastırılmış olan, korku veren durumun tekrar ortaya çıkışı, tekinsizliğin başlıca özelliklerindedir. Alışık olmadığımız, endişe

uyandıran, çocukluğa ait, bilinçaltına attığımız korkuların ortaya çıkması tekinsizlik durumuyla açıklanabilir. İğdiş edilme gibi cinsel korkular, kum adam tarafından kör edilme gibi doğaüstü fenomenler, ilkel fantezilerin geri dönme durumu olarak açıklanabilir (Eco 2009: 312).

Gotik romanda aşırılıklar, cinsel saplantılar/takıntılar, ensest, tecavüz ve cinsel tehdit, tekinsizlik durumunu güçlendirici belli başlı durumlardandır. Tekinsizlik durumu romanlarda ve korku filmlerinde gizemli eski şatolarla ya da eve ait olan yabancı bir şeyin ev sahiplerine musallat olması şeklinde yansıtılır. Bu durum, insan zihninin derinliklerine ya da kişisel alanına saldırı şeklini alır. Öteki ve tekinsiz olanın tehdidi, Matthew Gregory Lewis'in *Monk*'unda (1796) içimizdeki olan "şeytani cinsellik", William Thomas Beckford'un *Vathek*'inde (1786) yabancı olan "şarklı", olarak ortaya çıkar. Doğuya ilginin yoğun olduğu dönemde oryantalist bir bakış açısıyla yazılmıştır. Eserde cinler, hadım edilmiş haremağaları, iblis gibi ötekileştirilmiş şark kültürüne özgü figürler yer alır. *Vathek*'te ayrıca hikâyede yer alan cin, benzer biçimde Fuseli'nin *Kâbus* resminde de yer alır. Walpole'nin *Otranto Şatosu*'ndaki hayalet, "bastırılmış olanın" geri gelmesine örnek gösterilebilir. Aynı zamanda devrim inancına olan ilginin azalması, değişimin metaforu olarak gotik romanlarda karşımıza çıkar.

Freud'un bastırılmış arzuların geri dönüşü olarak tanımladığı bu durumu Shakespeare'in *Hamlet* öyküsünde, anneye karşı beslediği oedipus kompleksiyle oğlun, babasını öldüren amcadan intikam almak için harekete geçemeyişinde görürüz. Baba-oğul ilişkisini ele alan çoğu öykünün *Hamlet* anlatısı gibi uzun ömürlü olmasının altında, kötürümleşme, simülasyon, psikoz gibi postmodern fenomenlerle arasındaki ilişkilerden ileri geldiği ön görülebilir. *Manolyalar*, *Amerikan Güzeli*, *Yıldız Savaşları* bu durumun en güzel örnekleridir (Kearney 2012: 199).

Gotik öykülerin başlıca özelliklerini şöyle sıralayabiliriz: Gotik eserlerde neyin gerçek neyin hayal olduğunu anlayamayız. Kurmaca anlatım biçimleri ile kurgusal olaylar gerçekmiş gibi sunulabilir. Hikâye anlatımı olarak güncelerden/günlüklerden oldukça faydalanırken *Frankenstein*, *Drakula* ve *Otranto Şatosu* gibi öykülerde gotiğin temel özelliklerini görürüz. Gece (nocturnal) ve sis gotik öykülerin atmosferinde sıklıkla kullanılır. Hoffmann ve Poe gibi birçok yazar gecenin olasılıklarından faydalanır. Neredeyse tüm gotik romanlarda geceye dair bir simge vardır. Gotik mekânlar, şatolar,

ormanlar, dehlizler sembolik anlamlarıyla öyküyü iki kat etkili kılar. Gotik öykülerde güçlkle tırmanılan değirmen, kule, dağ ve malikânele gibi mekânlar, sembolik ve fallik bir anlatımla otoritenin temsilcileridir. Korkuları yenmek adına baba, yaratıcı, tiran gibi otoritelerle mutlak suretle yüzleşmek elzemdir. Kayalar, mağaralar, şatolar, yabancı bitki örtüsü, bataklıklar, çarpıtılmış görüntüleriyle insan ruhunun bozulmuş görüntüsünü sunar. Koridorlar, labirentler ve dehlizler ana rahmine geri dönüşü sembolize eder. Sadizm, cinsel sapkınlıklar, insanın fiziksel ve ruhsal doğasını yansıtır.

Gotik edebiyat; İngiliz Gotiği ve Amerikan Gotiği adı altında iki başlıkta incelenebilir. İngiliz Gotiği, mekânını kaleler ve şatolardan seçerken Amerikan Gotiği'nde şatoların yerini ev alacaktır.

1.2.1. İngiliz Gotiği: Hayaletler ve Grotesk Canavarlar

Horace Walpole'un 1764 yılında yazdığı spekülâtif kurgu, *Otranto Şatosu*, gotik edebiyatın ilk örneği olarak kabul edilirken, öykü, kurgu ve gerçeği iç içe geçecek şekilde harmanlamıştır. Öyküde sembolik anlamlar yoğunlukta olup siyasi ve dini eleştiri içermesi romanın en önemli özelliklerinden biridir. Feodalite ve tiranların gücünü sembolize eden kaleler, gotik eserlerde önemli bir yere sahiptir. Erkeğin erkini, şıklığını sembolize eden şatolar aynı biçimde rakibine ve krala karşı bir gözdağı, mesaj kaygısı taşır. Etrika, üzüntü, delilik ve rezillikleri örten sahte mutluluk ve emniyet hissi veren gücün sembolü olan bu şatolar, öykünün sonunda mutlak suretle yanar, yok olur ya da el değiştirir. Temel mesaj, gücün geçiciliği ve hırsın sahibinin başına bela olmasıdır. Gotik öykülerde kurban durumundaki kadının saldırgandan kaçması, yakalanması, hapsedilmesi ve yeniden kaçması gibi bitmek bilmeyen bir döngü kâbus etkisi yaratır (Mull 2014: 53).

Horace Walpole'un *Otranto Şatosu*'ndaki hayalet olgusu, anılarda en uzun süre yer işgal eden korku dürtüsünden doğar ve güç ilişkilerini anımsatacak biçimde işler. Öykü, Hegel'in efendi-köle diyalektiğine uygun olarak kölenin efendisinden yani, alttakinin üsttekenden korkması, ezilmesi şeklinde yorumlanmıştır. Efendi konumundaki Manfred karakterinin kendi çabalarıyla sonuca ulaşamaması ve köleye bağlı olması bu

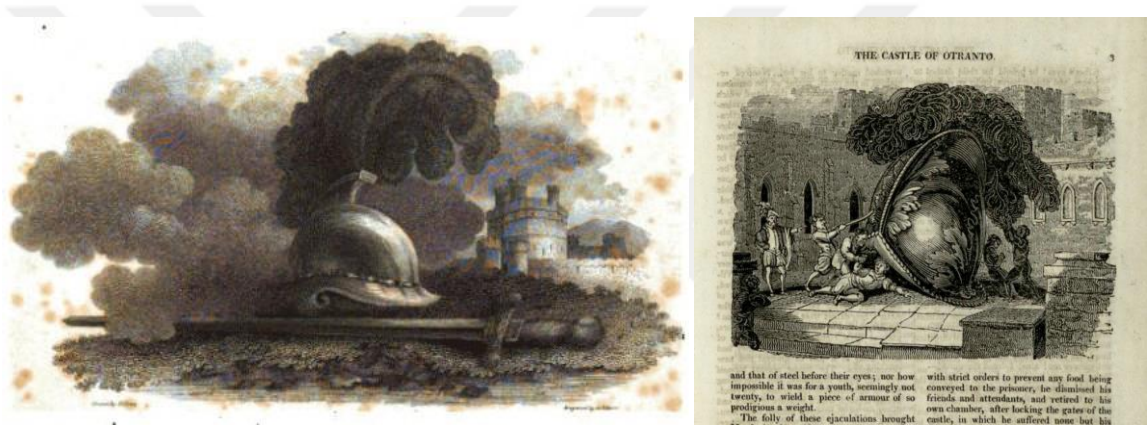
duruma örnektir. Freud'a göre yasak arzuların yokluğunu doldurmak için kişi kendine bu boşluğu doldurabilecek kabul edilebilir nesnelere seçer. Bu duruma psikolojide yer değiştirme denir. Gotik romanlarda da bu durumu sıklıkla görebiliriz. *Otranto Şatosu*'nda ailenin bastırılmış gizli arzusu evin reisi olmaktır. Bu mücadele, hikâyede gerçeğe yakın karakterlerin ortaya çıkmasına neden olur (May 2010: 19). Uzaktan yankılanan çan sesleri, korkutucu şatosu, canlanan heykelleri ve kimin hayalet kimin canlı olduğunu çözemediğimiz *Otranto Şatosu*, Lovecraft'a göre beceriksizce yazılmasına rağmen fantastik havayı hissettiren bir eserdir (Krämer 2013: 12).

Gotikte en önemli yeri daha çok mekânlar oluşturur. Gotik roman ve filmlerde mekân, özünde korku verecek bir atmosfer sunacak biçimde tiyatroya özgüdür. Yıkık dökük harabeler; mezarlar, karanlık ve kasvetli mağaralar, ormanlar, gizemli yer altı labirentleri, manastırlar, kuleler ve korkutucu şatolar, gotik yoğunluğu oluşturur. Horace Walpole, William Beckford ve Ann Radcliffe gibi yazarlar, korku veren şatoları, yer altı geçitlerini ve devasa merdivenleri bol bol kullanır. Bu tasarımları yaparken ressamlarla etkileşim içerisindeydiler. Piranesi gibi ressamların matematiksel ustalığının perspektifle bulunduğu devasa merdivenli, ışık gölge oyunlarının kullanıldığı mekânlar, gotiğin teatral manzaralardandır. *Carceri*²⁰ baskı serisinde spiral merdivenleri anımsatan binalarda, ufak tefek figürler, cehennemvari bir döngü içerisinde. Piranesi'nin resimlerinde hapisaneler, mahzenler, işkence odaları ve merdivenlerde yürüyen ama hiçbir ilerleme kaydedemeyen figürler ile karabasanı anımsatan bir atmosfer hakimdir. Piranesi'nin zindanları, sanatçının şeytani fantezilerini yansıtır. Hıristiyan düşüncesinin yansıması hapisaneler ve mahzenler gotik hayal gücünün en etkili mekânlarına özgü biçimde kapalı alan korkusu verecek bir şekilde tasarlanmıştır.

Piranesi'nin resimleri gotik edebiyatı derinden etkilerken, E.T.A. Hoffmann, Edgar Alan Poe, Charles Baudelaire ve Horace Walpole, bu mimari cehennem görüntülerini kâbusların manifestosu olarak görmüşlerdir (Krämer 2013: 16). Örneğin, *Carceri* resimlerinden birinde merdivende yürüyen küçültülmüş insanların üzerindeki korkuyu vererek sallanan devasa tüylü miğfer, Walpole'un *Otranto Şatosu* eserinde de kullanılmıştır. Walpole'un rüyasına giren bu devasa miğfer ve merdiven imajı, *Otranto*

²⁰ Carceri: Ressam Giovanni Battista Piranesi'nin 1745-1750 arası yaptığı seri. Türkçeye Hapisaneler olarak çevrilebilir.

Şatosu'nun oluşmasına katkı sağlar. Hikâyenin hemen başında devasa miğfer altında ezilerek ölen varis ve şatodaki karanlık dolambaçlı merdivenler, Piranesi resminden fırlamış gibidir. Mario Praz'a göre Walpole'un başarısında Piranesi'nin Hapishaneler dizisinin dramatik, melodramatik etkisinin payı büyüktür (Scognamillo 2014: 30). Dev bir elin ve miğferin ortaya çıkması, çerçevesinden fırlayan portre, kanlı gözyaşı döken heykel gibi olağanüstü durumlar, *Otranto Şatosu*'nun fantastik gücünü arttıran ayrıntılardır. Öyküde karşımıza çıkan bu olağanüstü durumlar, çoğu filmde kullanılmıştır. Örneğin, Alex Proyas'ın *The Crow* (1994) filminde, mezarlıkta gözünden kanlı yaş akan heykel, Svankmajer'in *Faust*'unda (1994) yere düşüp yuvarlanan melek ve şeytan kafaları, *Otranto Şatosu*'nu akla getirir.



Resim 20: *Otranto Şatosu* için 1824 yılında çizilmiş illüstrasyonlar

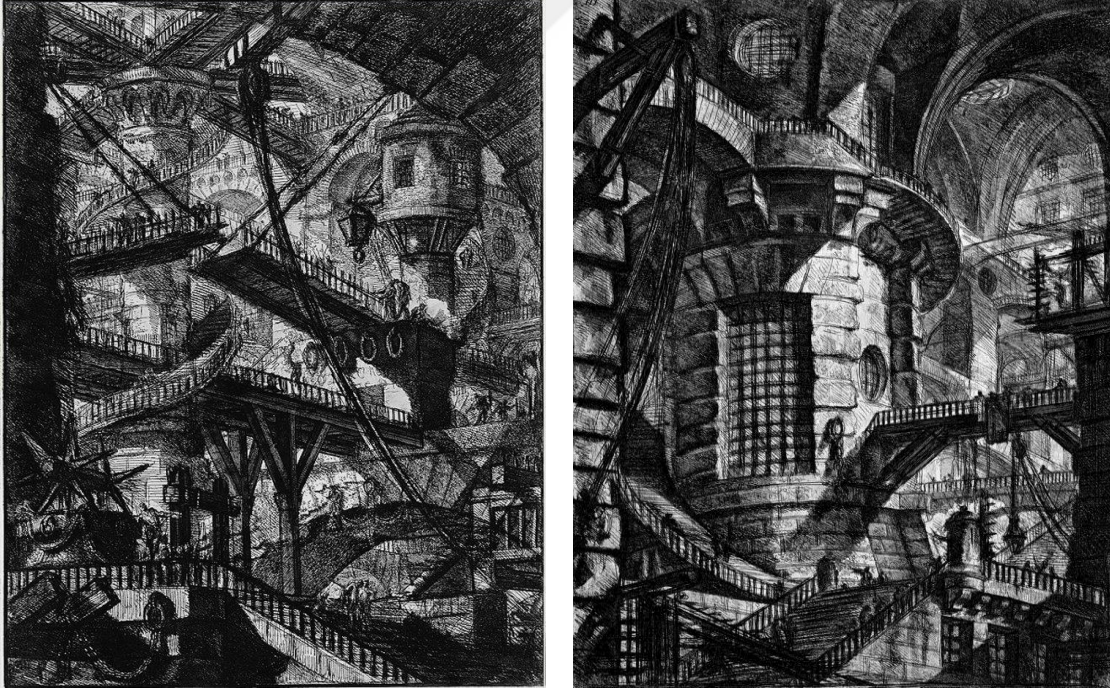
Otranto Şatosu dışında Beckford'un *Vathek*'inin son sahnesindeki cehennem ve hiçbir yere çıkmayan merdivenleri Piranesi'nin *Carceri* serisini anımsatır. Klostrofobik zindanları, kasvetli işkence odaları, cehennemi anımsatan hapishaneleri ve tımarhaneleri ile *Gezgin Melmoth*'ta da *Carceri* serisinin izleri bulunur. Aynı mekânları, Kafka'nın romanlarındaki metafizik hapishanelerinde ve saray odalarında da görürüz.

Aldoux Huxley, Carceri serisi için, "zihinde barınan, duvarları karabasanlardan ve kavrayışsızlıklarından oluşan, zincirleri endişeden ve askıları da kişisel ve hatta genetik suç duygusundan yapılmış metafizik hapishaneler" tanımını getirmektedir (Davenport 2005: 243).

Figürlerini kamburlar, hastalar ve delilerden seçen Piranesi, çarpık kırık uzuvları, çirkin vücut parçalarını çizmeyi seviyordu. Salvator Rosa'nın resimlerindeki yabancılık

hissi Piranesi'de de mevcuttur. *Carceri* serisi ve *Otranto Şatosu*'ndaki gotik imajlarından olan merdivenler Tod Browning'in *Dracula* (1931) filminde de bolca ekrana gelir.

Matthew Gregory Lewis'in *Monk*²¹u, modern ve ürkütücü yeni bir dünyaya geçildiği bir dönemde geçer. Konu olarak ilkel ve kutsal olanın anlatıldığı bir dönemde ahlaki değerlerin dönüşümünü merkeze alır. Romanda baskın olan iki durum, çarpık akrabalık ilişkileri (ensest) ve delilik halleridir. Romanda, Meryem Ana resmine cinsel istek, keşiş Ambrosio'nun dönüşümüyle birlikte döneme de atıfta bulunulan bir durumdur. Gizli aile ilişkileri ve ortaya çıkan sırlar, Walpole'un *Otranto Şatosu*'ndan beri süregelen gotik anlayışın belirgin özelliklerinden biri olarak karşımıza çıkar. Roman, anne imgesine sapıkça istekle beraber, tabular ve yasaklarla çevreli bir hayatta, yıkma, kirletme ve sahip olma arzusuyla son bulur. Ambrosio'nun içindeki dürtüler şeytan olarak ortaya çıkar. Ambrosio karakterinin sapkın arzularını harekete geçiren şeytanın dişil mutasyonu olmuştur. Cehennemin yıkıcı gücünün ve dişi şeytanın harekete geçirdiği eril arzu, Ambrosio'nun içinde önceden beri olan içselleşmiş duygulardır (Alt 2016: 59).



Resim 21-22: Piranesi – *Carceri Serisi*

²¹ The Monk: Türkçeye Keşiş olarak çevirilebilecek Matthew Gregory Lewis'in 1796 yılında basılan gotik romanı. Şeytanın Gizli Yüzü ismiyle yayımlanmıştır. Hoffmann'ın Şeytanın İksirleri adlı gotik öyküsüyle birlikte dönemin en önemli şeytan figürüdür.

Gotik edebiyatın bir diğer önemli figürü ise canavar olmuştur. Freud ve Kristava'ya göre bütün necaset (pislikler), dinin tüm esasların tamamlayıcı unsuru olan, kökensel kurban şiddeti uğrağıyla ilişkilidir. Fakat bu, din yasaları ve ayinlerince maskelenir ve ancak bunlar parçalanmaya yüz tuttuğunda o yabancılaştırıcı canavarlığı ile yeniden ortaya çıkar (Kearney 2012: 116). Metafizikten kopup grotesk²² korkulara yönelmesi açısından Mary Shelley'in *Frankenstein* (1818) öyküsü, gotik edebiyatta en çok bilinen, metinlerarası okumanın en çok yapıldığı eserlerden biri olmuştur. Mary Shelley'in *Frankenstein* ismini Almanya'daki bir şatodan esinlenerek bulduğu rivayet edilir. İngilizce bir isim olan "Frank" ve Almanya'yı çağrıştıran "stein" ekiyle yabancı bir isim olarak Alman gotiğine atıfta bulunulur (Turhan 2017: 45).

Frankenstein romanını daha derinden incelersek eserin, dönemin koşullarıyla paralel olduğunu görürüz. Örneğin, *Frankenstein*'in yazıldığı dönemde Giovanni Aldini'nin İtalya'da biyoelektrik üzerine deneyler yaptığı bilinmekteydi. Kadavralardan ölmüş insan uzuvları toplayıp elektrik şokuyla onlara hayat verme çabalarının, öykü için yaratıcı fikir vermiş olması mümkündür. Ayrıca aynı dönemde çıkan Charles Darwin'i de yönlendiren Erasmus Darwin'in *Organik Hayatın Yasaları* (1794-96) adlı eseri de *Frankenstein* öyküsünün yaratım sürecinde etkin olmuş olabilir (Danacı 2011: 53).

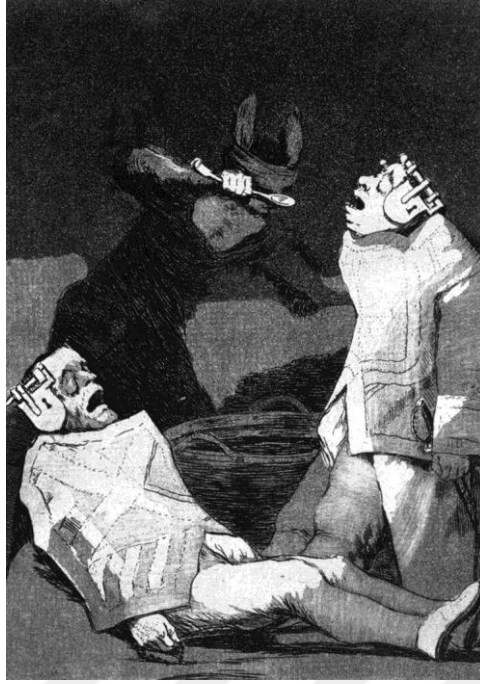
Frankenstein'da babayı öldüren oğul, önderini giyotine gönderen devrim metaforu olarak ataerkilliğe de bir hiciv içerir. Anne figürünün eksikliği, yazar Shelley'in kaybettiği çocuğuyla ilişkilendirilebilir. *Frankenstein* özünde kadının doğurganlık gücünden doğan korkuları yansıtır. Oral saldırganlık ile anne bedenini parçalayarak içine girme isteği, annenin içinde yabancı varlık taşıdığı korkusu ile önce anneye (yaratıcıya), sonra doğaya, toplumun fenomenlerine ve insanlara saldırmak, canavarlarda vuku bulan

²² Grotesk kelime anlamı olarak İtalyanca *grotta* (mağara) kelimesinden gelir. Groteskte şekiller bozulur, abartılır. Canavar kelimesi ise, *monster*, *monstrare* açıklamak, *monstra* ve *monsestrum* uyarmak, göstermek; *monstrum* açığa vuran, uyandıran; *monere* uyaran anlamlarına gelir. Canavar imgesi, insan yaşamının sürekli tehdit altında olduğunu hatırlatır, tarihle birlikte şekil değiştirir, başkalaşır. Fingsten'e göre grotesk, abartılmış duygular ve biçimlere sahip olan aynı eserde çelişen ya da uyumsuz olan şoke eden etkiler yaratan çatışma durumudur. Gotik, fantastik, şeytani, tuhaf, korkunç ve sürreal gibi birçok kavram groteskin kapsamına girer). Peter Fingsten, groteski adsız korkular, kompleksler, kâbuslar ve kaygılar gibi yaşamın yüzeyinin aşağısında cereyan eden ruhsal akışları ifade eden olarak simgesel bir sanat kategorisi olduğunu söyler".

bir durumdur (Atayman 2016: 372). Victor Frankenstein'in canavar tarafından boğulan kardeşinin ismi William, aynı zamanda Shelley'in babasının ismidir. Hikâyenin genelinde erkekler bilgin, kâşif rolüneyken kadınlar pasif bir halde hapsolmuş durumdadır.

Baba/yaratıcı tarafından terk edilen canavar, Rousseau'nun işaret ettiği vahşilikle doğada yaşar. Canavarı isyana sürükleyen dışlanma, onu sürekli bir vahşiliğe/şiddete sürükler. Frankenstein, ana hatlarıyla, pedagojik olarak hırpalanmış çocuklardaki masumiyetini, toplumun, ailenin çocuklar üstündeki baskılarını ve sorumluluklarını ele alır. Öyküde canavarı yaratan Victor Frankenstein, kendisini sevmeyen dadılarla büyümüş, disiplin yönü ağır yatılı okullarda okumuştur. Yarattığı canavara da, kendisine gösterilmediği için, sevgi besleyemez. Yarattığı canavarı sahiplenmez. Ona bir isim bile vermez. Canavar ise tıpkı bir çocuğun davranışlarında olduğu gibi baskıları denetlemek sonrasında onlarla uzlaşmak en son radde de yok etmek ister. Hikâye özünde kurumların katı, baskıcı ve toplumsallaştırıcı yapısı içinde çocukların nasıl yarışmacı ve acımasız hale geldiklerini, nasıl canavarlaştıklarını gösterir (Oskay 2014: 97). Canavar, kendisini yaratan insanoğlunun sorumsuzluğu nedeniyle kötülüğe karşı savunmasızdır²³. Bir diğer görüşe göre canavar, hikâye boyunca pasif olan Victor Frankenstein'in bastırılmış duygularının ürünüdür. Harekete bir türlü geçemeyen, yaptıklarını bozan, onların arkasında duramayan, kadınlar ve otorite tarafından yönetilen doktor eylemsizliğin cezasını çekiyor gibidir. Sonuçlarını bilse de felaketleri engelleyemez. Dünyaya getirdiği canavara dış görüntüsünden irite olduğu için sahip çıkmaz. Canavarla uzlaşıp, ona bir dişi yapacağına söz vermesine rağmen Victor, canavarı kızdıracak bir davranışta bulunur. Dişi olan canavarı parçalar. Canavarın toplumda istenmemesi, verilen sözlerin tutulmaması gibi bütün bu durumlar canavarı daha da hiddetlendirir.

²³ Korku sinemasında genel olarak ifritler, iblisler, yaratıklar, amorflaşmış, metamorfoza uğramış canavarlar aslında çocuksu/naif yönleriyle gösterilir. King Kong'un kadını koruma çabaları, Frankenstein'in küçük çocuğa çiçek uzatması bu duruma örnek gösterilebilir. Çoğunlukla, canavarların neden olduğu yıkım kötü ebeveynlerin sevgiden yoksun yetiştirmesinden kaynaklanır. Örneğin: Bir çok mitolojik ve dini hikâyede karşımıza çıkan nehre bırakılan çocuk efsanesi ile başlayan Batman Dönüyor (1992) filminde görüntüsü nedeniyle başta ailesi tarafından tiksiniilen Penguen Adam, dehlizlerde yaşamış, mizantrop mizacı ile saldırgan bir kişilik olmuştur. Fil Adam filmleri, Frankenstein canavarının başına gelen benzer kötü olaylara rağmen iyi yönünü kaybetmeyen yeni bir Frankenstein öyküsüdür.



Resim 23: Goya – Çiçillalar²⁴ (*The Chinchillas*) (1799) baskısında solda yer alan karakter, James Whale tarafından yönetilen *Frankenstein* filminin prototipini oluşturmuştur.

Hikâye özünde, Dr. Victor Frankenstein'ın yarattığı canavarı sahiplenmemesi sonucunda canavarın elinden çıkan felaketleri anlatır. Hikâyenin sonunda (daha sonraları bir klişe haline gelecek olan) kehanet gerçekleşecek, düğün kanla bitecektir. Hikâyenin özüne baktığımızda canavara hak verebiliriz. Frankenstein'ın canavarı, kendisini İsa ve Milton'un terk edilmiş şeytanı olarak görür. Canavarın medeniyetten uzak, doğada yalnız yaşadığında okuma yazmayı Milton'un *Kayıp Cennet'inden* öğrenmesi tesadüf değildir. Âdem olmayı beklerken gözden düşmüş şeytan figürü olmasını kabul edemez. Canavara göre şeytanın bile yoldaşı varken o yalnız, çaresiz bırakılmıştır. Oysa yaratılanın en kusursuzu, insanın bir kolâjıdır canavar. Frankenstein romanının diğer ismi modern Prometheus'tur. Prometheus, otoriteye karşı gelme, Tanrı'ya öykünme ve cüretkâr asiliğiyle devrimci bir kahramandır. İster şeytan figürü olsun ister Prometheus iki mitolojik karakter de asiliklerinden dolayı sonsuza kadar kendi cehennemlerinde işkenceye maruz bırakılmıştır.

Frankenstein daha sonraları James Whale tarafından *Frankenstein* (1931) ve *Frankenstein'ın Geline* (1935) olarak sinemaya uyarlanmıştır. *Frankenstein'ın Geline*, canavarın yaratıcısından istediği eşiyile yaşamına odaklanır. Bu açıdan özgün bir yapım

²⁴ Çiçilla: Tavşan türü. Amerikan tavşanı.

olarak beyazperdede yer alır. Ayrıca Frankenstein figürü Hollywood ve hammer filmi yapımcıları için esin kaynağı olmuştur.

Shattuck'a göre (2014, 134), "*Faust ve Frankenstein bir arada birbirlerini yok etme çabasıyla sıkışıp kalmış çiftler, kötü ikizler (doppelgander) ile ilgili bir dizi öykü ve canavarları da meydana getirmiştir. Poe'nun William Wilson adlı eseri, R. L. Stevenson'un Dr. Jekyll ve Mr. Hyde ve Oscar Wilde'in Dorian Gray'in Portresi eserlerine zemin hazırlamıştır. Bu üç öykü güçlü dozda korku taşır çünkü Faust ve Frankenstein öyküsünü içe doğru çevirmişlerdir. Kahramanlar kötü ruhu çevrelerinden değil, kendi içlerinden çağırırlar*".

Hayalet ve canavarların merkezde yer aldığı gotik öykülerin dışında Amerikan Gotiği korkuyu, psikolojik bir yolla okuyucusuna hissettirir. Travmalar, saykodelik görümler, psikolojik hastalıklar, insana korkuyu yaşatan başlıca unsurlardır.

1.2.2. Amerikan Gotiği

İngiliz Gotiği'nden Amerikan Gotiği'ne geçişle birlikte şatoların, ormanların yerini, labirentvari malikâneler, loş, modern sokaklar alır. Genel olarak evin ya da malikânenin içinde hapis kalan kadın, ataerkil baskıya maruz kalır. Özgürlüğün birincil olarak kabul edildiği bu uçsuz bucaksız yeni topraklarda ötekinin düşman olarak görüldüğü, yerli kabilelerin katledildiği, kölelik anlayışının yerleştiği ve ataerkil baskıyla beraber kadının ikinci planda oluşu gibi birçok çelişkili durum ve korkular Amerikan Gotiği'nin özelliklerini yansıtmıştır. Yeni topraklarda yaşamının getirdiği korkularla beraber, İngiliz Gotiği'nin mirasçısı olarak Amerikan Gotiği, suç dolu aile sınırlarını kasvetli şatolardan eski evlere, malikânelere taşımıştır. Ötekinin düşman olarak görüldüğü Amerikan Gotiği'nde kaygılar, içsel çatışmalar ve dışarıdan gelen yabancı, öykünün merkezinde yer alır. Aile kurumundan soyutlanan ve bu yapıyı yıkmaya çalışan *Frankenstein* ve *The Monk* gibi eserlerde Avrupa Gotiği, güveni ve emniyeti reddetme özellikleri bakımından, Amerikan Gotiği'nden ayrılır. İngiliz Gotiği'nde olduğu gibi Amerikan Gotiği'nde de gasp, işgal, haksızlık, aile içerisinde gizli kalmış suçlar, kirli

sırlar geçmişle yüzleşme önemli bir yer tutar. Amerikan Gotiği; Güney Gotiği ve Suburban²⁵ Gotiği gibi çeşitlilik gösterir.

Amerika'nın güneyine özgü Güney Gotiği (Southern Gothic), bastırılmış duyguların açığa çıkartıldığı, ırkçılık, şiddet, tecavüz ve bunalım gibi konularla/olgularla coğrafyanın da ruhsal yapısını yansıtması açısından son derece önemlidir. Afro-Amerikalıların sömürülmesi, sosyal çöküntüler, yaratılan psikolojik kurguyla yansıtılır (Mull 2014: 120). *Bülbülü Öldürmek*²⁶ gibi romanlar, ırkçı ve bağınaz kalabalıkları, adalet duygusundan yoksun mahkemeleri, linç etmeye hâlihazır çoğunluk püriten²⁷ kasaba halkını başarılı bir biçimde yansıtır. Kasabaya dışarıdan gelen bilgili, farklı kişiler, aile hayatı ve kasabanın dindarlığı için tehlike arz eder. Bu yönleriyle Güney Gotiği, Amerikan tarihinden yola çıkarak kendi sömürgeci kimliğine bir eleştiri niteliğindedir. Bu türe en iyi örnek Stephen King'in romanını beyazperdeye uyarlayan Stanley Kubrick'in *Cinnet* (1980) filmidir. Amerikan Gotiği'nin özelliklerini yansıtan *Cinnet* filmindeki otel, bir Kızılderi mezarlığı üzerine inşa edilmiştir. Otelin ismi Overlook'tur yani "görmezden gelme". Filmde beliren hayaletler kendilerini otelin daimi sahibi olarak tanıtır. Filmde çok sayıda aynanın yer alması geçmişle yüzleşmeyi akla getirir. Filmde cinayete kurban giden tek kişinin zenci aşçı olması, bardaki hayali konuşmaların üst-beyaz Amerikan tavrını yansıtması, *Cinnet* filmi Amerikan gotiğine yaklaştırır. Jack'in 4 Temmuz günü baloda çekilmiş fotoğrafı, otele girmesini istemediği yabancı korkusuyla kendi öz evladını öldürmeye varan paranoyası Amerikan Gotiği'nin bütün klişelerini içerecek türden Amerika'nın genel bakış açısını yansıtır.

Salt Amerikan Gotiği'nin en önemli temsilcisi kuşkusuz ki Edgar Alan Poe olmuştur. Poe, Amerikan Gotiği'ne özgü romanlarıyla en tanınan yazarların başında yer alır. Poe'nin öyküleri, yapısı itibariyle geleneksel korku temalarından farklıdır. O'nun öykülerinde kasvet, sanrısız hayal gücünün oluşturduğu öğeler, rahatsız edici bozulmuşluk, hastalıklı, sapkın kahramanlar önemli rol oynar. Güvenilmez, dengesiz karakterler, psikolojik bir boyutta korkuyu oluştururken kendi ruhumuzun derinliklerinde yatan şeytani güçler ve kötülük, Poe'yu diğer gotik yazarlarından ayırır. Hayaletleri, canavarları ve vampirleri kullanmadan en derinde yatan ölüm korkusu, delilik ve

²⁵ Suburban: Banliyö, varoş, yörekent.

²⁶ Bülbülü Öldürmek: Harper Lee'nin 1960 yılında yayımladığı kitabı.

²⁷ Püriten: Bağınaz bir biçimde Protestanlığı yaşayan kesime/halka verilen ad.

güvensizlik gibi durumlarla okuyucusunu gerer. Karakterlerinin yaşayıp yaşamadığı, uykuda ya da uyanık mı olduğu muallaktır. Poe'nun öyküsünde yer alan kadınlar, hastalıklı ve ölüm döşeğindeki erkekler ise öfkeli, kıvrak zekâlı; ama hasta beyinlidir. Erkek karakterlerinin bozuk psikolojisi Poe'nun öznel kimliğini yansıtırken kadın karakterlerinin ölüme yakın olmasının nedeni Poe'nun annesinden başlayarak sevdiği tüm kadınları tek tek kaybetmesi altında yatar ve yazarın kişisel kâbusu olarak eserlerine yansır. Öykülerinde kaçınılmaz olarak kadınlar, esrarengiz bir hastalıkla boğuştuğundan sonra ölüme yenik düşer. Poe için güzel kadının ölümü, şiirsel bir konu olmuştur (Turhan 2017: 38).

May 'e göre (2010: 123), “*Poe için, rüyayı gerçeklik, gerçekliği rüya gibi sunmak, deneyimin iki biçimi arasındaki sınırları belirsizleştirmektir; rüyanın insani yapısına dış dünyanın sert duygusunu, dış dünyanın sert çizgilerine ise insani bir duygu vermektir*”.

Bu rüya-zaman ve gerçek-zaman arasındaki bulanıklaştırma, Poe romanlarının en belirgin özelliklerindedir. Kullandığı mekânlarla *Usher'in Evinin Çöküşü*'nde (1839) olduğu gibi hayali ya da *Ligeia*²⁸ öyküsündeki gibi saklı köşelerle okuru gerçeklikten uzaklaştırmak birincil düşüncesidir. Uydurma mekânları, zamansız öyküleriyle okuru fiziksel ve somut gerçeklerden koparmayı amaçlar. Poe için korku ve felaket asırlardır, insanoglunun etrafını kuşatmış durumdadır. Güvende hissettiğimiz ev/malikâne bile insanı hapseden canlı bir organizma gibidir. Poe, öykülerinde çoğunlukla kurban, evin duvarlarına²⁹, mahzeninin içine ya da sarkaç gibi bir mekanizmaya hapsolür. Poe, sembolik olarak insanın köleliğini, hayata sıkışıp kalmışlığını ve çaresizliğini vurgular. Diri diri gömülme, Poe öykülerinde çoğunlukla karşımıza çıkan bir durumdur.

Poe'nun öykülerinde rüyayı anımsatan bir gerçeklik hakimdir. Poe'nun 1842 tarihli *Kuyu ve Sarkaç*'ında da buna benzer rüyamsı bir anlatım vardır. Saate bağlı bir giyotinin altına sıkışıp kalmış bu kâbusun simgesel öyküsünde insanın çıkmazı anlatılır. *Kızıl Ölümün Maskesi*'nde (1842) ise operayı anımsatan, teatral sahneler önemli bir yere sahiptir. Hikâyenin ana temasını oluşturan maskeli balolar, aşırılığa, rol yapan aristokrat

²⁸ *Ligeia*: Poe'nun 1838 tarihli kısa öyküsü.

²⁹ David Koepf'un Poe öyküsünden yola çıkarak çektiği *Stir of Echoes* (Dehşetin Yankıları/1999) filminde kurban, film boyunca evin duvarları arasına hapsolmüş bir ruhtur.

sınıfına ve kendi kendini kandırarak ikiyüzlü yapıya hiciv içerir. Kurbanın yüzündeki kan, ölümü işaret ederken ölümün kaçınılmaz olduğu fikri alegorik bir biçimde işlenir. Hikâyenin ana karakteri Prospero, Poe isminin anagramıdır. Prospero, klasik zengin özelliklerini taşıyan özelliklerle betimlenmiştir. Aşırı güç sahibi, bencil, yoksul insanlara karşı acımasız, yenilik karşıtıdır. 1964 yılında Roger Corman tarafından sinemaya uyarlanan *Kızıl Ölümün Maskesi*'nde Prens Prospero, sadist bir karakter olarak yansıtılır. Onun müritleri de şeytana tapar şekilde gösterilirken aşırı lüks ve cinsel sapkınlıklar mutlak suretle cezalandırılır. Yaptırdığı sarayla ölüm kapı dışarı edilmek istenir. Ancak ölüm, hikâyenin sonunda tek mutlak gerçek olarak galip gelir. Prens dâhil maskeli balodaki herkes ölür. *Kızıl Ölümün Maskesi*'nde yedi oda, renk kullanımı bakımından bir simetri oluşturur. Dördüncü oda, en sıcak renk, turuncudur. Bu da öğle vaktiyle bir analogi (benzeşim) sağlar. Hemen doğusundaki mavi oda, ani doğuya dönmesiyle insan yaşamındaki şafağı akla getirir. Mor renkli oda, maviyle, kırmızının karışımıyla yaşamın hızlanışını temsil eder. Yeşil renkli üçüncü oda, gençlik, büyüme ve arzuyu çağırıştır. Bir sonraki da beyazdır, yani renksizdir. Renklerdeki bu ani solma, çürüme, yaşlılık ve yaklaşan ölümü haber verir. Son oda ise en soğuk renk olan maviye çalan mavi-mor olarak ölümü simgeler. Odanın içindeki goblenler, kan rengi pencereler, vebanın korkunç yüzünü gözler önüne serer. En önemlisi sürekli tıklayan saat, ölümün yaklaştığını her dakika hissettirir (May 2010: 171).



Resim 24: Roger Corman'ın *Kızıl Ölümün Maskesi* (1964) filminden alınmış bir sahne

Usher'in Evinin Çöküşü'nde ise animizm³⁰ dikkat çeker. Evin pencereleri göze benzerken, çatıda saça benzer yosunlar evi canlı bir varlığa dönüştürür. *Usher'in Evinin*

³⁰ Animizm: İnsan dışındaki bir canlıya insan özellikleri verilmesi.

Çöküşü'nde malikâne, insanları öldüren sahip rolündedir. Poe'nun *Kara Kedi* (1843) hikâyesindeki eziyet gören kara kediyi, çoğu eleştirmen Amerika'daki köleliği sembolize edildiği siyahilerle ilişkilendirmiştir (Mull 2014: 114). Yabancı korkusu, *Morgue Sokağı Cinayetleri* (1841) öyküsünde de karşımıza çıkar. Katilin goril olması (King Kong hikâyesine de referans olmuştur), Amerikan korkularının, ilkel ve egzotik olandan, doğadan geldiği inancının sonucudur.

Edgar Alan Poe ile birlikte, doğaüstü varlıklara ihtiyaç duymadan, dış nedenlere bağlı korkunun artık kişinin kendi psikolojik sorunlarıyla içe doğru dönüştüğünü, gotik bir hal aldığını görürüz. İnsanın kendi içinde yer alan karanlık yönleri, gotik unsurları oluşturması için yeterlidir. Edgar Alan Poe, genç yaşta ölmesine rağmen, resamlara, yönetmenlere ve yazarlara esin kaynağı olmuştur. Hâlihazırda eserleri, ellinin üstünde filme uyarlanmıştır. Roger Corman, Poe'nun sekiz eserini filme uyarlar. Corman'ın dışında Jacques Tourneur, Jules Dassin, Federico Fellini ve Lucio Fulci gibi yönetmenler Poe eserlerinden faydalanır. Polisiye romanların öncüsü olarak kabul edilen Poe eserleri, Joseph L. Mankiewicz'un *Sleuth* (1972) ve Sidney Lumet'in *Deathtrap* (1982) gibi filmlerinde kurmaca olarak kullanılır. Poe heykeli/portresi, onun öykülerinde yer alan nesnelere, bu filmlerde karşımıza çıkar.

Ressamlar, Poe'nun eserlerinden bol bol faydalanır. Örneğin, Manet, Poe'nun *Kuzgun* (1845) öyküsü ile ilgili bir dizi resim yapmıştır. Pollock'un, Picasso'dan etkilendiği, Poe öyküsündeki karakterleri içselleştirdiği işkence görmüş dansçıları resmettiği *Gothic* (1944), soyutlaştırılmış, kalın kaplanmış boylarıyla gotiğin paranoyasını gözler önüne seren bir resimdir (Davenport 2005: 406).



Resim 25: Manet'in *Kuzgun* için çizdiği eskizler

Bilimle büyüyü bir araya getiren Lovecraft'ın eserlerinde ise, düş ve gerçek, insan ve canavarın birbirine karıştığı bilim kurgu türünde dekadandan korku öyküleri kurgu olarak karşımıza çıkar. Yabancılar, (outsider) akıl hastaları, grotesk düşsel varlıklar, lanetlenmiş aileler, beden değiştiren yaratıklar, uzaydan gelen kozmik ziyaretçiler genellikle korkunun kaynağıdır. Karanlık evrenin hâkim olduğu kasaba, düşsel evren ya da uzayın derinlikleri kötülüğün mesken tuttuğu mekânlardır. Küflü odalar, mantarlarla dolu mahzen, karanlık dehlizler, bataklıklar, çöller kullandığı korkunun kol gezdiği başlıca yerlerdir. Haritayı değiştirerek mitsel kentler (Bkz: Cthulhu mitos) yaratır. Bulunduğu şehirler, gezdiği limanlar, harap kentler, ürkütücü manzaralar, eski mezheplerin puta taptığı arkaik yerler kendisinin iğrenç olarak adlandırdığı şeylerin ortaya çıkabileceği tekensiz mekânlardır (Şahin 2015: 130).

Konu olarak genellikle aynı şablon kullanılır: Gizemli bir olgunun peşine düşmüş bilim adamı, yitik, terk edilmiş mekânlarda araştırma yapar. Bu araştırmalar sonunda Hieronymus Bosch evreninden fırlamış gibi duran başkalaşmış, yüzgeçli, dokunaçlı, ahtapot bacaklı, kanatlı peltemsi melez yaratıklar ortaya çıkar. İnsanla hayvan karışımı bu yaratıklar, teratolojik³¹ yapısıyla karabasan imgelerini oluşturur. Öykülerinde hayalet gibi metafizik öğelere yer vermez. Melez imgeleri ile Francis Bacon gibi ressamı etkileyen Lovecraft için Fellini şu ifadeleri kullanır: “Lovecraft. Tek gerçek, gerçekçi düş görendir” (Scognamillo 2014: 147). Gotik öyküler günümüze kadar çoğu yazar, düşünür ve sanatçı tarafından irdelenirken özellikle Poe'nun öyküleri Jacques Lacan ve Jacques Derrida'nın psikanaliz okumalarına konu olmuştur.

Poe gibi, coşkunculuk, melankoli, değişim içerisindeki karakterler, düş ve gerçek arasındaki gelgitler, Hoffmann'ın dünyasının tipik özellikleri arasında yer alır. Akıl hastaneleri, hapishaneler ve şatoları ile Hoffmann, insan zihninin derinliklerinde yatan korkulara, sanrılara yolculuk yapar. Yazar, sık sık Callot'un grotesk imgelerine, fantastik çalışmalarına göndermede bulunur (Steinmetz 2006: 69). Hoffmann, *Şeytan İksirleri* (1815) adlı eserini yazarken Lewis'in *The Monk* adlı eserinden ilham alır. Gogol ise, bazı eserlerinde, Hoffmann'ın etkisinde Rus folklorundaki cadılığı, büyücülüğü, vampirliği ve şeytanları gerçekçi yazına taşımıştır.

³¹ Teratolojik: Doğuştan gelen bozukluklar.

İngiliz ve Amerikan Gotiği dışında korkuyu yaşatan bir diğer tür, gotik edebiyatta vampir konusudur. Vampir imgesi, dönemine göre metafora uğrayarak günümüzde varlığı tartışılmaya devam eden bir efsanedir. İlk vampir hikâyeleri, lezbiyen cinsel sapkınlıklar üzerinde sembolik bir yapı üzerinde, Marx'ın *Kapital*'iyle birlikte burjuva/proleterya üzerinden değerlendirilir. Hitler dönemi Almanyası'nda ise vampir, Dışavurumcu filmlerin merkezindeki kötü karakterlerden biridir ve vampir/Drakula yabancı düşmanlığını (Yahudi düşmanlığı) sembolize edecektir.

1.2.3. Gotik Vampirler

Vampir hikâyeleri mitolojiden, eski uygarlıklara, anonim hikâyelerden, Homeros'un karakterlerine³² kadar dayanır. Birçok eski hikâyede ihanet edenler, şehvet düşkünleri, ensest yaşayanlar lanetlenerek vampire dönüşür. Antik Yunan'da *Lamiai*, *Empusai*, *Mormolysai* ve *Strige*, vampir cadı olarak adlandırılan çocukların kanını emdiğine inanılan yaratıklardır (Danacı 2011: 147). Asur ve Babil kaynaklarında *Ekimmu*, Çin'de *Kuangshi*, Hindistan'da *Rakshasos/Rakshosis* ve Afrika kıtasında *Obayifo/Asasabonsam* kan emen vampirlerdir. Gotik öykülerde de vampir son derece popüler bir konu olmuştur. Vampir sözcüğü, 1732 yılında İngiliz literatüründe yer alır. Vampirin ölümsüzlüğü Tanrı'nın insan için oluşturduğu biyolojik düzenlemelere başkaldırıdır. Vampir ismi, Sırp kaynaklarındaki "*upirina*", Boşnakçada "*lampir*" ve eski Slav terimi "*nosuratu*³³"dan gelir. Yunancada *nosophoros*, veba taşıyan manasına gelirken Balkanlar'da diş ve kan bileşimi "*upir*"dir.

Vampir söylencelerine neden olan olaylardan biri de, Dante G. Rossetti'nin ölen eşinin açılan mezarı sonrası karşılaştıkları manzaradır. Üç gün önce gömülen kadın, canlı halinden daha güzel daha canlı görünmektedir. Vampir hikâyelerine kaynaklı eden bir diğer olaysa tüberküloz hastalığıdır. Hastadaki iştahsızlık, ağzından kan gelmesi gibi durumlar vampirlikle ilişkilendirilmiştir. Vampirin yer aldığı eserler, aristokratlığa, kapitalizme, iktidara ve yabancı düşmanlığına eleştiri getirebilecek şekilde okunabilir.

³² Homeros, vampirlikle bağdaştırılabilecek şekilde, bilgi vermek için kan içen ölümlere, hikâyelerinde yer vermiştir.

³³ *Nosuratu*: Slavca'dan gelen terim, Alman Dışavurumcu Nosferatu filminin ismi için referans sağlamış gibidir.

Ölümsüzlük, kan emicilik ve dini ritüellere göndermeleriyle vampir hikâyeleri kendi mitini yaratmıştır. Örneğin, kazık çakma kültü pagan kökenli inanıştan gelir. Paganlarda da intihar edenin kalbine kazık çakılırdı. Kazık yeniden dirilecek günahkârın kalkmasını engelleyeceği düşüncesiyle mezarlıktaki ölünün kalbine şeytanı uzak tutması amacıyla haç oluşturacak bir açıyla çakılırken diğer rivayet kan banyosu olmuştur. Elizabeth Bathory adında Macar bir asilzade, cildini dinçleştirileceği inancıyla genç kızların kanlarını zorla alıp onları ölüme terk eder, kanlarıyla banyo yapar (Davenport 2005: 278). Gerçek anlamı dışında hiciv içerecek bir biçimde kan, emeğin yerine kullanılan bir terim olmuştur. Vampir mitinde nihai olan kan, siyasette de hırslı yöneticiler için olmazsa olmaz bir deyim olarak literatüre geçmiştir. İşçi sınıfının emeğini, bedenini sömüren kan emen parazitler ve sülükler, çoğunlukla acımasız patronlar ya da diktatör siyasetçilere benzetilir. Mülk sahiplerinin gasp edici yönü, yine vampirlikte şehvetle yüklü tacizci kont özellikleriyle benzerlik taşır.

Neocleus'a göre (2014: 74), Karl Marx, kapitalizm ile vampirlik arasında ilişkiyi şöyle tanımlar: “*Sermaye vampir misali yaşayan emeği sömürüp daha fazlasını isteyerek hayatta kalan bir ölü emek olarak ortaya çıkar*”.

Amerika sermayesinin çocuk kanından finanse edildiği düşüncesi, Jack London'un *Demir Ökçe* (1908) romanındaki üzerinde kan izi olan elbiseler gibi betimlemelerle, şok edici bir etki yaratır. *Demir Ökçe*'de fabrikada kolu kopan işçinin bütün kanının, kadınların kıyafetleri üzerine damladığı açıklaması, dişlilerin tıpkı vampirler gibi emekçinin kanını emdiği görüşünü yansıtır. Bir yandan da kolsuz, biçimsiz figürler işçi sınıfını küçük gören bir bakış açısıyla sunulur. R. L. Stevenson'un *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde* (1886) öyküsündeki Hyde da benzer biçimde karakteri ayrıcalıklı sınıftan nefret eden ayaklanmaya hazır işçi sınıfını hatırlatır. Hyde, biçimsizliği ve çürümüşlüğü ile kötülüğün vücut bulmuş halidir. Gotik bir ifadeyle proletarya, mevcut burjuva düzeninin yaşaması için öldürülmeyen, intikam için gelip duran yaşayan ölülerdir. Çoğunluğu oluşturan bu sınıf, tarih sahnesine çıktığı andan itibaren ayaklanma (kitle eylemi) gerçekleştirir endişesi, yaşayan ölülerden duyulan korkuyla benzerlik taşır.

Vampirlik, tekel, feodal güç ve yöneticilerle simgelenirken yabancı sermayenin korkutucu risklerini, tehlikelerini (kan yoluyla bulaşan hastalıklar gibi) vurgulamak için

edebi bir mit haline gelmeye başlar. Marx'ın da belirttiği gibi kapitalist ne kadar güçlenirse emek de o doğrultu da zayıflar. Bram Stoker'ın *Drakula*'sında da (1897) ölümsüz vampir, ne kadar kan emerse kurbanı o kadar zayıf düşecektir.

Neocleus'a göre (2014: 66), *Drakula*'da geçen “*Bu adam bana ait onu istiyorum*” sözü Byron'un Kinnaird'e dediği ünlü söz “*Kazandığın ne varsa benimdir*” ile aynı mentalitededir.

Erken dönem vampirleri, femme fatale “öldüren kadın” olarak düşünülmüş, cinselliğe aç kadın olduğu için tehlikeli kabul edilmiştir. Örneğin, Sheridan le Fanu'nun *Carmilla*'sında (1872) vampirler lezbiyendir ve sistem karşıtı olarak tehlike arz eder. *Carmilla*, folklorik olarak dönemin koşullarına göre oldukça sert bir lezbiyen vampir hikâyesidir. Uyku ve ölümün kardeşliğinden bahsedilen öyküde dişi vampir, kediye dönüşür. Ayrıca sürüngenler, böcekler ve gece hayvanları kötülükle özdeşleştirilir. Fanu'nun kadınları karanlığa eğilimli, cinsel olarak kışkırtıcı özellikleriyle Bram Stoker'ın *Drakula*'sı üzerinde de etkide bulunmuştur.

Gotik korkunun mekânlarının şato ve manastırlardan eve doğru dönüşümü, özünde ruhban sınıfı ve aristokrat sınıftan duyulan korkunun zamanla “yabancı” korkusuna kaydığına bir işaretidir. Gotik öykülerde korkunun merkezi ev, özel alana müdahalenin yabancı tarafından yapıldığını gösterir. Gelişmiş ülkelerde, ulusal kimlik anlayışıyla arı (saf) kan olarak kabul görmeyen Çingeneler, Yahudiler ve siyahiler gibi ırklara karşı önyargılar, toplumda onların yabancı olarak kabul edildiği bir görüş doğurur. “Yabancı”, artık canavarla özdeşleşen bir anlam kazanırken, ona asalaklık özelliği verilmesiyle, Dışavurumcu Alman Sineması'nda kendisine vampir olarak yer bulmaya başlar. Stoker'ın *Drakula*'sı da birçok bakımdan Yahudiliğin kişiselleştirilmesidir. Fiziksel özellikleri, asalaklığı, paraya düşkünlüğü, haçtan, kutsal sudan rahatsız olması vampirin Yahudilikle ilgili olduğu şeklinde yorumlanır. Garip kokusu, kalın kaşları, kıvrık siyah saçları, ince kemerli burnu, kaba ağzı, sivri kulakları ve dişleri ile *Drakula*, Yahudiliğin vücut bulmuş halidir. Öyküde çoğu yönden Yahudilikle ilgili detay vardır: *Drakula*'nın avcısından kaçmasına yardım eden bir Yahudi'dir. Karakterlerden biri *Drakula*'nın şatosu için şu yorumda bulunur: “Mekânın içi öyle bakımsız ki içi Kudüs gibi kokuyor” (Neocleus 2014: 136). *Drakula*'nın yabancıyla özdeşleştirildiği fikrini diğer bir ayrıntıdan, kandan anlayabiliriz (*Drakula*'nın yazıldığı dönemde kan naklinin

olması tesadüf değildir). Drakula kurbanın kanını içtiğinde ona, yeni bir ırksal kimlik kazandırır. Üstün ırk ideolojisine ve ulusal iktidara tehdit olarak yabancından duyulan korkuyu Hitler'in sürekli olarak Yahudileri işaret edecek şekilde kan emici ve halkın vampiri ifadelerinde görebiliriz.

Tiyatroda da vampir, 1820 yılında arka arkaya sahnelenir. Charles Nodier'in *Vampir*'i, Desaugiers'in *Vampir Cadet Buiteux*'u, Emile B.L.'nin *Bir Vampir Daha*'sı, Paul Feval'in *Vampir Oğul*'u ve James Robinson Planché'in *Adalar Gelini* hep 1820 yılında sergilenir. Alexandre Dumas'ın bile 1851 yılında *Vampir* adlı bir oyunu vardır. Vampir dışında, çılgın bilim adamları, deli doktorlar, klasik korkunun matem merakı 1820 yılından itibaren tiyatrodaki kendisine yer bulur. Artık sahnede şiddet ve cinayet görüntülerinin sunulması kaçınılmazdır.

İrksal saflığa tehdit olarak yabancının varlığı edebiyatta olduğu gibi sinemada da kendisine gerekli zemini bulur. Nasyonal sosyalist düşüncenin temelini oluşturan arı ırk, mülkiyet ve toplumsal cinsiyete olan hassasiyet Alman dışavurumcu filmlerin merkezinde yer alır. Murnau'nun filmleri gibi propaganda amacıyla yapılmış Dışavurumcu Alman Sineması içinde vampir, gotik korku türü olarak dikkat çekici bir konu olmuştur. Nosferatu ismi eski Slavca'da salgın hastalık manasına gelen "nasufuratu"dan türetilmiştir. Filmde gemideki tabutun içinden fareler çıkar. *Nosferatu* karakterinin fareye benzeyen kulakları, dişleri ve uzun tırnakları ile taşıdığı salgın hastalık ile insanlık için daha büyük bir tehdit oluşturur. Tod Browning'in *Dracula* (1931) filmi resim sanatından imgeleri ödünç almıştır. *Carceri* serisindeki merdivenler ve Antoine Wiertz'in *The Premature Burial* (1854) resmi, *Dracula* filminin kompozisyon oluşumunda önemli rol oynar.



Resim 26-27: Tod Browning - *Dracula* (1931)



Resim 28-29: (Sol) Antoine Wiertz –Erken Gömülme (The Premature Burial) (1854) ve (Sağ) Tod Browning - Drakula (1931)

Ölümün getirdiği yalnızlık; delilik, hastalıklı aşk, erotizm, bastırılmış cinsellik; sömürgecilik, Viktoria Dönemi'nin ikiyüzlü ahlak anlayışı ve kadının rolü, Drakula'nın başlıca özelliklerini yansıtır. Siyah ölümü, kan kırmızısı ise iktidarı sembolize ettiği için Drakula'nın pelerini kırmızı-siyah olarak tasarlanmıştır. Vampir düşüncesinde kan ve sperm yaşamsal olarak birbirinin yerine geçer. Vampirlerde görünen uzamış dişler erekte olmuş penisi, canavarın deforme olmuş hali cinsel birliktelikten sonra bitap düşmüş insanı, kambur deforme bedenler, mastürbasyonun omurga özünü zayıflatması ile ilişkilendirilir (Atayman 2016: 452). Freudyen düşünceye göre vampir mitinin sonu, boşalmayla biten rüyalarla sona erer.

Gotik edebiyat, resmin dışında başta Dışavurumcu Alman Sineması için son derece önemli bir kaynak olmuştur. Canavarlar, vampirler, hayaletler, psikopat katiller; şatolar, harabeler, perili evler, mezarlar, manastırlar, korku sineması ve hammer kuşağı filmleri için de son derece önemli referanslardır.

1.3. Gotik Sinema ve Resim İlişkisi

Birinci Dünya Savaşı ile korkuların, dehşetin ve kaygıların sanatsal aktarımı olarak Dışavurumcu Alman Sineması ortaya çıkar. Dışavurumcu filmlerde, çarpıtılmış perspektif, geometrik belirsizlikler, gotik atmosfer ve loş ışıklandırma bol bol kullanılır. Soluk, dalgalı ışıklar, keskin monokrom kontrastlar, düzensiz, değişken görüntüler, çarpıtılan aynalar ve sisli atmosferiyle düşlerin gelgeçliği kâbusvari bir biçimde yansıtılır (Sorlin 2004: 45). Kentsoylu ideallerin, eski düzenlerin savunulması ve korunması ile çöken devlet otoritesinin yansıması olarak hesaplaşma arzusu, dünya savaşını kaybeden

Alman Sineması için önemli bir ikilik oluşturur. İkiye ayrılan, bir içsel çatışma içerisinde olan Almanya, savaşlar, yenilgiler ve hayal kırıklığı ile fantastik temalara daha derinden ilgi duymaya başlar (Scognamillo 1996: 71).

Yaşayan imgeler olarak adlandırılan sinemada, Alman dışavurumcu filmler tekinsiz ve hayaletimsi olanı ele alır. Şok, haz ve titreme, gotik edebiyatın adaptasyonu olarak beyazperdeye uyarlanır. E.T.A Hoffmann, Mary Shelley, E.A. Poe, Stevenson ve Stoker gibi yazarların eserleri dışavurumcu filmlerin yararlandığı kaynaklardan bazılarıdır. Bu öykülerde geçen geceye dair korkunç anlar, doğanın karanlık tarafı ve şeytani canavarlar, yönetmenlerin dikkatini çeker.

Dışavurumcu yönetmenler, edebiyattan etkilendikleri gibi kompozisyon ve atmosfer oluşturmada Friedrich, Fuseli, Delacroix, Böcklin ve Dore'un alacakaranlıklarından, puslu manzaralarından ve gece görüntülerinden faydalanmışlardır. Koyu ön alanlara kontrast oluşturan ışık, arka planın ortaya çıkarttığı ağaç gibi doğa manzaraları, yelkenli ya da yalnız insan silüetleri Murnau'nun *Nosferatu* ve *Faust*'unda, Lang'ın *Kader* filminde yer alır. Her iki yönetmen de bu resimsel öğeleri sinematik motifler olarak güçlü chiaroscuro (ışık-gölge) kontrastıyla vurgular.

Alman Romantizmi'nin izlerini taşıyan, karabasanı anımsatan, canlı ve cansız dünyalar arasında köprü oluşturacak biçimde gölgeleri kullanan Alman dışavurumcu filmler, metafordan sıklıkla faydalanır. Örneğin, Murnau, Caspar David Friedrich'in sonsuzluğu anımsatan geniş manzaralarını ödünç alır. Siyah beyaz bu filmlerde, karanlık atmosferler güçsüzlüğü ve kötülüğü, gri renkler kararsızlığı, harekete geçemeyişi, aydınlık ise gücü ve sorumluluğu simgeler (Ertürk 2000: 285). Murnau, metinlerarası referanslara sık sık başvuran bir yönetmendir. Filmlerinde genellikle romantik dönem ve ekspresif resimlerin atmosferine yer verir. Friedrich'in manzaralarını mental bir projeksiyon gibi beyazperdeye yansıtır. Murnau, tıpkı Friedrich gibi ölçekte zıtlık ilkesini filmlerinde kullanır. *Nosferatu*'da Hutter'in silüeti ve isimsiz figürü devasa ağaçların yanında küçücük kalır. Sessizlik, orman ve denizin etkisi Friedrich'in hayalperest doğasını anımsatır. İzleyene sırtı dönük, açık manzarada yer alan figür, Friedrich'in *Deniz Kenarında Keşiş* (1809-10) resmini anımsatır. Objeleri, dekoru, zihnin elle tutulmaz gücüyle görünmezi görünür kılmak yönetmenin temel problemi olmuştur (Vacche 1996: 168).

Nosferatu'daki harabeler, dağ manzaraları, dar boğaz üstündeki köprüler, olabildiğince uzanan gökyüzü, engin denizler, yelkenliler ve izole figürler kara romantik resimsel öğeler olarak sinematik imgelere dönüştürülmüştür. *Nosferatu*'da küçük bir bot içinde ayakta duran figürüyle vampirlerin karanlığın içinde viraneye doğru yol alması Böcklin'in *Ölüler Adası* resmini anımsatır. *Nosferatu*'daki dar sokaklar, metafizik korkuları çağrıştıran yerleştirme, çarpık perspektif ve karanlıkta bir şeylerin saklanır gibi durması de Chirico'nun manzaralarına göndermedir. De Chirico'nun resimlerindeki alışık olmadığımız nesne-mekân ilişkisi mantıktan bağımsızdır. Düşsel dünyaya ait huzursuzluk ve endişe hali, boyutsal gizler, duvarların arkasına gizlenen hayaletlerin gölgeler dışavurumcu filmlerde kullanılır ve metafizik bir korku yaratır. Filmde, Hutter Köprüsü'nün hayaletler ülkesine açılması, zararsızca uyuyanlara korkulu rüyalarla saldırılması sürrealist ikonografiye uygun olup Alfred Kubin'in resimlerine göndermede bulunuyor gibidir. Yarasa ve şeytan gibi geceye ait semboller, sıklıkla Kubin'in erken dönem işlerinin merkezinde de yer alır. Murnau'nun *Faust*'undaki antagonist (zıtlık yaratan) şeytan figürü, Delacroix'nın Faust illüstrasyonlarından fırlamış gibi zarif ve kozmopolit olarak burjuvanın insanileştirilmiş halini anımsatır.



Resim 30-31: (Sol) C.D. Friedrich – *Ayışığında iki Adam (Two Men Contemplating the Moon)* (1825–30) ve (Sağ) Murnau – *Faust* (1926)



Resim 32: Carl Theodor Dreyer – *Gazap Günü (Day Of Wrath)* (1943)

Oscar Kokoschka, Max Beckmann ve Ernst Ludwig Krinchner'in resimleri siyah beyaz Dışavurumcu Alman Sineması açısından önemli bir yere sahiptir. Alman sinemasının ilk örnekleri, ölüm, terk edilmişlik, içsel parçalanmalar, çürüme, şiddet, ikilik, yozlaşma, despotluk ve yabancılaşma gibi konulara yönelir. Carl Dreyer'in *Vampyr* (1932) filmindeki tabut sahnesi, klostrufobi, gotik korku filmlerinin ana temasını yansıtırken halüsinasyon temelli ruh sahnesi, XX. yüzyıl insanının kişilik bölünmesi ve kendinden korkma saplantılarını açığa çıkartır. Carl Theodor Dreyer'in *Vampyr* (1932) filmindeki rüyamsı atmosfer, ana karakterin algısı hakkında fikir verir. İzleyeni sürekli şüpheye düşüren, görü ve gerçek arasındaki sınırlar, sisli atmosferle bulanıklaşır. Dreyer, Goya'nın işlerine, Sheridan'ın gotik öykülerine referansta bulunur. Boş bir fabrika, terk edilmiş şato, köy, park ve nehir gibi manzaralar filmin gerçekdışı atmosferini yansıtır. Vampire olan teslimiyet, Fuseli'nin *Kâbus*'una da doğrudan bir göndermedir. Kadın figürü aynı zamanda, aç bakışları, öldürücü güzelliği ve şehvetiyle Stuck'tan Munch'a kadar kadının öldürücülüğünün cisimleştirilmiş halidir (Krämer 2013: 291).

Robert Wiene'nin *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1919) filmi, dışavurumcu sinemanın en önemli örneklerinden bir diğeridir. Doktor Caligari (yetki) hipnozla (baskı), Cesare karakterini (vatandaş) uyutarak kirli emelleri için kullanır (Scognamillo 1996: 72). Dr. Caligari, Dr. Mabuse ve Dr. Moreau gibi kötü bilim adamı olarak bütün kenti avucunun içine almıştır. Doktor Moreau, aile sırlarının yani yasak bilginin peşinden koşan Frankenstein'in araştırmacı versiyonu olarak ele alınabilir.

Deli doktorların hüküm sürdüğü gotik/bilim kurgu eserlerde robotlar, sanayi devrimlerine, makineleşmeye açıkça bir eleştiridir. Modernizmle birlikte robotlar, gotik hayal gücüne dâhil olmaya başlar. Sinemada robot/cyberg konusunun ilk örneklerinden biri Fritz Lang'ın *Metropolis*'idir (1927). Filmde insanlık gelecekte iki sınıfa ayrılmıştır: Yetenek konusuna yetersiz; ama düşünce güçleri ileri seviyede olan düşünürler ve üretici yönleri güçlü; ama yaratıcılık özellikleri zayıf işçiler. Filmde toplu halde hareket eden, bireysellikten uzak işçi sınıfının kendisini esir alan makinelerin altındaki yer altında yaşayışı ele alınır. Beynini kullanan aristokratlar ise işçi sınıfının üstünde yükselen binalarda asalak olarak lüks içinde yaşar. Bu iki grubun birbirine ihtiyacı hayatidir. Biri olmadan diğeri de varlığını sürdüremez. İşçilerin ayaklanarak makineleri kırması, selin başlamasına neden olur. Selin dizginlenemez azgın suları, metafor olarak siyasal,

ekonomik ya da duygusal baskıları temsil eder (Davenport 2005: 392). Sel sonucunda çocuklarının boğulduğunu düşünen işçiler, iyice kontrolden çıkar, onları direniş için örgütleyen robot Maria'yı yakarlar. Böylelikle gotik için önemli bir konu olan kurban etme eylemi gerçekleşir. Çocukların boğulduğu yanılması Goya'nın *Satürn* resminde olduğu gibi devrimin kendi çocuklarını yediği eserini akıllara getirir. *Metropolis* filmindeki kent, insanlar üzerinde egemenlik kurarken Bruegel'in *Babil Kulesi* resmini anımsatan kulesi, yer altı geçitleri, cehennemi andıran makine dairesi, şeytana dönüşen kazan kapağı, güvenilirmez, tekensiz mekânları ve ikilikleriyle *Metropolis*, gotik ayrıntılar içerir. Lang, masalimsi, romantik atmosferi korumak adına ölümün cisimleştiren mecralardan uzak durmuştur. Filmlerindeki korkutuculuk, Goya tarafından da betimlenen yarı-insan, yarı-hayvan belirsizliğinden ileri gelir. *Metropolis*, atmosferiyle başta bilim kurgu olmak üzere çoğu filmi³⁴ etkileyecektir.



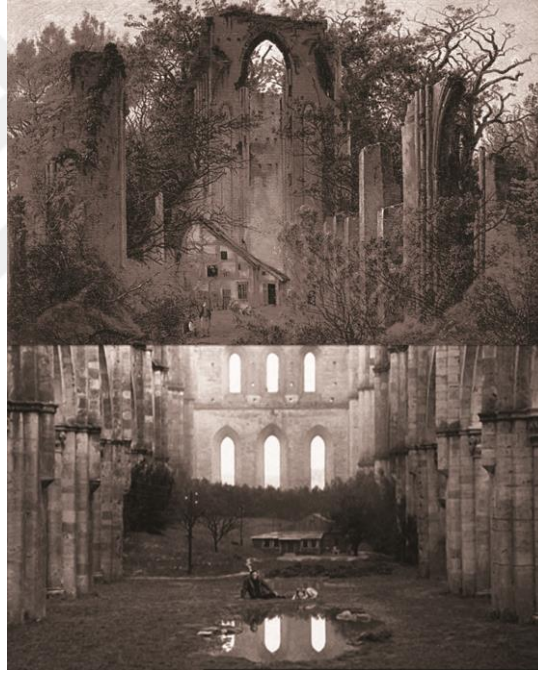
Resim 33-34: Bruegel Babil Kulesi (1563) resmi ve Fritz Lang'ın *Metropolis* filmi (1927)

Gotik Sinemadan günümüze yönetmenleri en çok etkileyen ressamlardan biri de Caspar David Friedrich'tir. Tablolarında yer alan mezarlıklar, terk edilmiş harabeler, hayalet gemiler, tecrit edilmiş dağ geçitleri, hayalet ormanlar ağır bir sükûnet oluşturur. Geleneksel kompozisyon ilkelerinden farklı mekân ve çerçeveleriyle yenilikçi bir üslup

³⁴ Tim Burton'un *Batman* (1989) filmindeki Gotham Şehri, sivri binaları, sisli yapısı, şehir yaşantısıyla boğuşan ve küçücük hale gelen pasif insan topluluklarıyla *Metropolis* filmi anımsatır.

benimsemiştir. F.W.B. Von Ramdohr, Friedrich'in resimlerini izleyeni ürkütmek hatta onlara zarar vermek adına yaptığını öne sürer. Örneğin, *Deniz Kenarındaki Keşiş* gizemli nesneleriyle kıyamet habercisi gibidir. Resme bakan kişi göz kapakları kesilmiş gibi hisseder (Krämer 2013: 36).

Caspar David Friedrich'in ölümü simgeleyen gotik harabelerine, Tarkovsky ve Fellini'nin filmlerinde de rastlarız. Örneğin, Friedrich'in *Eldena Harabesi*, Tarkovsky'nin *Nostalji* filminde kilise harabesi içindeki köy evi için ilham kaynağı olmuştur. Tarkovsky çoğu filminde Friedrich'in mekânlarından faydalanır. Fellini dışında Eisenstein, Bunuel, Bergman, Hitchcock, Polonski, Lynch, Cronenberg, Coen Kardeşler gibi yönetmenler kâbus imgelerini, gotiği, groteski filmlerinde bol bol kullanan diğer yönetmenlerin en önemlilerinden bazılarıdır.



Resim 35-36: Friedrich'in *Eldena Harabesi* (1774), Tarkovsky'nin *Nostalji benzerliği* (1983)

Orta Çağ'dan beri anlatılan şeytan ve cadı imgesi, kutsal kitaplarda yer alan korkutucu hikâyeler, Kuzey Rönesans'ındaki Bosch ve Bruegel gibi ressamın tasvirleri, gotik edebiyatta yer alan hayaletler, canavarlar XIX. yüzyıldan itibaren sanat dünyasını derinden etkileyecektir. Resim sanatında Sembolizm, Kara Romantizm ve Sürrealizm gibi akımlar referans olarak gotik imgelere sıklıkla başvuracaktır. XIX. Yüzyılın sonundan itibaren edebiyat, canavarlar, hilkat garibelerini bırakarak kötülüğü insana entegre edecektir.

II. BÖLÜM

2. KARA ROMANTİZM'DE DÜŞSEL İMGELER

“Kara Romantizmle birlikte et, ölüm, şeytan, günah aynı zamanda ruh çağırma, bilinmezlik ve rüya, tuvale yansımıştır”.

Mario Praz

1930 yılında Mario Praz tarafından yayımlanan yazıda, Kara Romantizm, terim olarak, korkutucu, tekinsiz, rahatsız edici ve patolojik panorama olarak ilk kez literatürdeki yerini alır. Anlam olarak İngilizcede “gotisizm”e denk düşen Kara Romantizm, edebiyata, görsel sanatlardaki imajlara/imgelere; tarihi ve sosyolojik olaylara kadar dayanır. Praz’a göre, Ludwig Tieck, E.T.A. Hoffmann, Marquis de Sade, Lord Byron, Edgar Alan Poe ve Gerard de Nerval, Kara Romantizm’in orijinlerini ortaya atan yazarlardan bazılarıdır (Krämer 2013: 30). Dante, Shakespeare ve Goethe’nin eserlerinin yanı sıra, ayrıca antik mitoloji, İncil, efsaneler, resamlara ilham verir. Goya, Fuseli, Blake, Delacroix, Dore ve Blechen resimlerinde, cadılara, hayaletlere, delilere; şiddet eylemlerine ve enkazlara yer vererek rüya imgelerini, kıyamet (apokaliptik) görüntülerini ortak tema haline getirmişlerdir. Gotik edebiyatla birlikte, bilimin ilerlemesi de kara romantik resim anlayışını derinden etkilemiştir. Paul Klee, Alman Romantizm’inden etkilenmiş; Dali, Goya ve Böcklin’i yorumlamış, Brassai, Hügo’dan ilham almıştır. Magritte ve Odilon Redon gibi ressamlar Edgar Alan Poe okumuş ve Redon çalışmalarının bazılarını Poe’ye adamıştır.

Shakespeare ve Goethe’nin eserleri, ressamlar için hikâyeci illüstrasyonlar yaratma açısından esin kaynağı olmuştur. Bu resamlardan Delacroix, hem edebiyattan (Dante’nin *İlahi Komedyası*) hem de diğer ressamların eserlerinden oldukça faydalanır. Delacroix, Guerin atölyesinde Theodore Gericoult ile tanışır. Gericoult’un *Medusa’nın Salı* resmi, Delacroix’in (Dante’nin *İnferno*’sundan da esinlenerek yaptığı) *Dante’nin Salı* adlı resim için referans olmuştur. *Dante’nin Salı* resminde Dante ve Vergilius kayıkçı Phlegyas ile çalkantılı bir gölün üstündedirler. Acı ve hiddet içerisindeki günahkârlar kayığı kemirir. Cehennem şehri Dikte, alevler içinde görülür. Yoğun

chiaroscuro³⁵ kullanımı, hareket halinde figürler ve güçlü renk tonları, Rubens ve Michelangelo eserleriyle benzerlik taşır (Özmutlu 2015: 151). Delacroix'in edebi metinlerden etkilendiği bir diğer çalışma ise Goethe'nin *Faust*'u olmuştur. Delacroix'nın *Faust* için çizdiği, *Mephitopheles Faust'un Önünde adlı* illüstrasyonunda karanlık içinde kontrast etki yaratan kum saati ve kurukafa ölümü sembolize eden vanistas öğeleridir.



Resim 37-38: Delacroix – (Sol) Dante'nin Kayığı (The Barque of Dante) (1822) ve (Sağ) Faust ve Mephisto Beraber (1828)

Kara Romantizm beraberinde Sembolizm ve Sürrealizm gibi akımlara yol göstermiş, bu akımlar, Romantizm'in mirasçısı olarak görülmüştür. Gustave Moreau, Odilon Redon, Arnold Böcklin, James Ensor ve Max Klinger gibi sanatçılar, tıpkı romantik sanatçılar gibi dış gerçekliğe sırt çevirerek dönemin psikolojik gelişmeleriyle paralel kendi iç dünyalarına yönelmiştir. Engin denizler, yüksek dağlar, sağır eden şelaleler, potansiyel olarak izleyiciye yüce duygusunu empoze eden manzaralardır. Bunlarla birlikte kötülük, nocturnal (gece olan) manzaralar, Kara Romantizm için korku, tehdit, tehlike gibi rüya ve gizem atmosferinin oluşmasını sağlayan önemli koşullardan bazılarıdır (Alt 2016: 15). Birinci kuşak romantik dalga, doğa, rüya ve karanlıkla ilgilenir. Örneğin, Alman Romantizmi'nin merkezinde rüya-gerçek belirsizliği yer alır. Işık ve karanlık arasındaki ilişki, yalnızlık ve sosyallik arasındaki etkileşim dışsal geceden içsel geceye geçiş, delilik ve suç arasındaki bağlantılar Kara Romantizm'in dinamiklerini oluşturur. Ruh için metafor haline gelen karanlık gece, sonsuzluğu, karanlık fikirlerde olmayı (bir tür delilikten bir şey

³⁵ Chiaroscuro : Sanatta karanlık ve aydınlığın oluşturduğu zıtlık için kullanılan terim.

göremez hale gelme durumu) sembolize eder. Fırtınalı bir havada üç cadıyla karşılaşan Hamlet; Mephisto ile cadıların ayinine katılan Faust ve Mephisto, karanlıkta yalnız başınadır. Yalnızlık dehşeti çağırır; dehşetse şeytani güçlerini abartılı bir üründür (Russell 2001: 34).

Karanlık çağlar, hastalıklar, devrimler, buhranlar ve savaşlarla birlikte büyük dönüşümlerin yaşandığı toplumda, sanatçılar geçmişin mitoslarına sığınmışlardır. Ana akım filmler, otör³⁶ sineması, klasik filmlerden ve Kara Romantizm tema ve imgelerin rezervinden yararlanır. 1930'dan günümüze ne zaman bir kriz, buhran olsa ana akım Hollywood, kâbusları, canavarları ve yaşayan ölüleri hayal gücümüzdeki stok görsellerden faydalanmak suretiyle yeniden ortaya çıkarır. Rüyaların, hayallerin yansımaları olarak sinemada yaratıkların aynada yansımaları olmaz. Kendileri bir rüya mahsulü oldukları için yansımaları, dolayısıyla da ölümsüzdür.

Kara Romantizm'de üç sanatçı öncü durumdadır: Francisco José de Goya y Lucientes, Henry Johann Heinrich Fuseli ve William Blake. Edebiyat ve resmi birlikte kotaran bu sanatçıların imgeleri, günümüzdeki çoğu sanatçıyı etkiler.

2.1. Romantik İmgelem: Goya, Fuseli ve Blake

“Sanatın en keşfedilmemiş alanlarından biri rüyadır.”

Henri Fuseli

Fransız Devrimi'yle beraber patlak veren isyanlar, halka açık gerçekleştirilen infazlar, bedensel şiddet, hapsedilme, engizisyonun işkenceleri, insanlığı deliliğe daha çok yaklaştırmıştır. Bu dönem, düzen ve düzensizliğin, burjuva otoritesi ve asal isyanların iç içe girdiği bir çağ olmuştur (Myrone 2006: 34). Amerikan Devrimi sonucu Britanya, koloni için gözünü doğuya diker. Fransa'nın İspanya'yı istila etmesi krizleri, toplumsal huzursuzluğu ve yıkımı beraberinde getirmiştir. Aydınlanmaya zıt olarak sanatçılar içe kapanarak sanatın karanlık yönüne ilgi duymaya başlar. Artık biri için delilik sayılan, bir

³⁶ Otör: Fransızca auteur'den dilimize otör olarak çevrilir. Yönetmen sineması anlamına gelir.

başkası için dâhiyane olabiliyordu. Eşitlik ve kardeşlik ilkeleriyle ortaya çıkan devrim zamanla canavara³⁷ dönüşür. Üstü cumhuriyet, altı monarşi olan Fransa, kafası köpek, vücudu insan olan doğa dışı varlık gibidir. Aydınlanmayla beraber karanlık saldırıya geçmiştir. Aydınlanmanın canavarları bilinçdışına yönelip git gide daha görünmez hale gelmiş, böylelikle korkuyu ve dehşeti artırmışlardır (Kearney 2012: 148).

Siyasi canavarları hiciv içerecek biçimde ele alması açısından Goya, romantik dönemin önemli sanatçılarından biri olmuştur. Eskizleri, duvar resimleri ve baskıları ile ilk modern ressam olarak kabul edilen sanatçının eserleri, diğer sanatçıları da derinden etkiler. Hastalık, yaşlılık ve depresif haliyle kapandığı kır evinde duvara yaptığı on dört kara resim; *Kaprisler*, *Savaşın Felaketleri* ve *Zırvalar* gibi gravür serilerinde iç karartıcı görüntüler, kaos ve delilik durumu dikkat çekicidir. Fransa'nın İspanya'yı istila etmesi, halkın açık alanlarda idamları seyirlik zevk gibi izlemesi, acımasız engizisyon mahkemeleri ile birlikte Goya'nın hiciv içeren evrensel korku imajları oluşmaya başlar.

Goya'nın ağır eleştiri içeren çalışmaları, politik güce, kiliseye, ruhban sınıfa ve orduya doğrudan bir saldırı içerir. Monarşinin, kilisenin ve aristokrasinin kurduğu baskıcı rejimlere savaş açar. Bu organların acımasız nesiller yetiştirdiğini vurgulamak adına aşırılıkları, sapkınlıkları, ahlaksızlıkları ve deliliğin temsilini harmanlayarak insana ait bu çirkinlikleri vahşileştirir. Goya, tıpkı Bosch gibi metamorfozu kullanarak insan anatomisini hayvan fizyonomisiyle harmanlar. Şekilsiz kanlı bedenler, yamyamlık, insanlığın yaptığı eziyetler gibi sahnelerle aşırılıkları, günahları ve cehaleti hedef alır. Anatomik olarak bedenler çarpıtılır, uzatılır, sıkıştırılır, bozular ve kasıtlı bir biçimde deforme edilmiş haliyle resmedilir. Goya bunları yaparken rüyalara, büyücülüğe, yamyamlığa, grotesk öğelere ve halüsinasyon sahnelerine başvurur.

Goya, ayrıca sadece resim sanatıyla ilgili kalmayıp dönemin siyasi gelişmelerini yakından izlemiş, iyi bir okur-yazar olarak Dante'nin *İlahi Komedya*'sı gibi eserleri okumuş, yorumlamıştır. Tarihi olaylara bir gözlemci sıfatıyla yaklaşım kendi içinde yaşadığı dönemi entelektüel bir şekilde ele almıştır. Kendi çocuğunu yiyen Satürn resmi, her ne kadar mitolojik bir hikâyeye ve devrime eleştiri içerse de aynı zamanda *İlahi Komedya*'daki Ugolino'nun açlıktan kendi oğullarını yemesi sahnesine de atıftır. Gotik

³⁷ Bu dönemde Leviathan, Behemoth ve Frankenstein, devletin ve devrimin canavarları olarak ortaya çıkmıştır.

romanlar Goya'nın çevresindeki entelektüeller için büyük değer taşıyan eserlerdir (Davenport 2005: 192).

Goya'nın *Kaprisler (los Capricos)* serisi, aptallığa, ahlaksızlığa, sapkınlıklara karşı hiddetini temsil eder. İspanya'nın çevresini kuşatan, şeytani figürler baskılarında, canavarlar, yaratıklar ve cadılar olarak vücut bulur. Kilisenin, inancı istismar eden yapısına derin hicivler vardır. Baskı altındaki özgür irade, korku ve güvensizlik hali içinde kendi canavarlarını doğurur. *Kaprisler*, Fransız Devrimi'nin, İspanya topraklarına getirdiği yıkımı, yağmayı ve işkenceyi eleştiren bir seridir. Goya, anti-sosyal çöküşün sembolü olarak Tanrısız bir dünyayı sıklıkla betimler.

Kaprisler serisinin *Soplones* isimli baskısında (Levha 48), uyuyan keşişlerin kâbuslarına musallat olmuş kötücül ruhları görürüz. Baskıda, keşişlerin bilinçaltına şehvet ve günah gibi kötü fikirleri üfleyen şeytan, cadı ve Harpiya³⁸ yardımıyla gece zayıflayan iradenin saldırıya açık olduğu vurgulanır. Uyanık kalmak ve gece yapılan dua, ortaya çıkan bu kötülükleri kovmanın en iyi yoludur (Sorlin 2004: 158).



Resim 39-40: Goya – (Sol) Sessizce Sokulmalar (*Soplones*) (Levha 48) ve (Sağ) Kimse Bilmiyor (no:06) (1797-99.)

Werner Hofmann, Goya'nın uyku ve rüya kelimesine vurgu yapmak adına “sueno” (İspanyolca uyuma) kelimesini bilinçli olarak kullandığını vurgular. Kierkegaard benzer şekilde, Âdem'in düş görürken korumasız halde olduğunu, baştan çıkarılma ve kötülük dolu fısıltılara boyun eğceğini belirtir. Bu durumu kaygı olarak tanımlayan Kierkegaard, kaygıyı, düş gören, kendi bilincine varamamış tine bağlar (Alt 2016: 76).

³⁸ Yunan mitolojisindeki kadın başlı, kuş gövdeli, üç kötü peri kız kardeş.

Kaprisler 6. Levha'da ise şu ifadeler yer alır: “*Dünya maskeli bir balodur; suratlar, giysiler, sesler, her şey uydurmadır. Herkes aslında olmadığı gibi görünmek ister ve hiç kimse hiç kimseyi tanımaz*”. Goya'nın *Hunting for Teeth* (levha 12) adlı baskısındaki adam, Salvator'a ait çete sahnesindeki adamla aynı figür olabilir (Davenport 2005: 193). Levha 13, pisboğaz keşişleri, cinsel organa benzeyen yüz uzuvlarıyla yeme/içme gibi cinselliğe düşkünlüğünü yansıtır. *Los Chinchillas* eserindeki güçten ve güzellikten yoksun figürleri, tüketim halinde her türlü düşünsel yaratıma kapalı, dejenere haldedir. Yerdeki figür Frankenstein'in Hollywood imajını oluşturan bir yüze sahiptir. Levha 39'da insanlığın simgesi haline gelmiş dehşet, parçalanmış, kesilmiş ceset uzuvlarıyla yansıtılır. Yüzyıllardır hayranlık uyandıran insan bedeni, artık çürümüş, mide bulandıran, asaletten yoksun bir nesne haline indirgenmiştir. Aynı şekilde kendi çocuklarını yiyen *Satürn* resmi gibi, tarihsel bir eleştiri şeklinde devrime gönderme yapmıştır. Milliyetçilik fikriyle despotluğunu artıran bu anlayış yüzyıllar boyunca despotluğuna devam edecektir.

Goya, bilinçaltından doğan, akıldışı olan karabasanı anımsatan görüntüleri, bu dünyaya ait saçmalıkların içerisinde harmanlar. Goya'nın resimlerinde kötülük, acımasızlık, şeytani olan dehşet manzaraları, bir bedende vücut bulur. Gaddarlık, zorbalık ve savaş manzaraları içerisinde katledilen insanlar, karabasan âlemi içerisinde çığlık çığlığa bir kaosun içerisinde. *Savaş Günahları* serisinde, ağaç gövdeleri insan vücuduyla iç içe ve organik olanın bağı içerisinde ölümle yaşamın, toprakla insanın harmonisini yansıtır (Bulut 1997: 140). Işık, abartılı kontur kullanımı, figürlerindeki alışılmışın dışındaki pozları ve klasiğin dışına çıkan kompozisyonlarıyla Goya, nevi şahsına münhasır bir ressamdır. Goya, günümüzde bile aşırılıkların evrensel dilini oluşturan bir sanatçı olmuştur. Ebu Graib'deki skandal görüntüler Goya'nın savaş suçlarının³⁹, zırvalıklarının, güncel görünümünü yansıtır. Ebu Graib'te mahkûmlar, ırkçı grupların ya da Goya'nın 1810-14 tarihli *Zırvalar* serisindeki kukuletaya benzer bir şekilde fotoğraflanmıştır. Ebu Graib'teki insan görüntüleri, antik yenik Yunan heykellerine, Michelangelo'nun çaresiz figürlerine ve barok dönemin şehit düşen azizlerine benzer. Zizek'e göre Ebu Graib'teki kimliği belirsiz Iraklı fotoğrafı (2003), Mappletharpe'nin Dominick ve Elliot (1997) fotoğraflarını, David Lynch'in film karelerini andırır. Ebu Graib fotoğrafları, sado-

³⁹ Goya, Savaşın Felaketleri serisinde, fotomuhabir titizliğiyle savaşa, mutlak monarşiye, kilise dogmalarına ve engizisyona muhalif olmuş ilk modern ressamdır.

mazoşist pornografinin toplu üretim ve dağıtımında açıkça belli olan despotluk fantezilerinin demokratikleştirilmiş örneklerinden biridir (Eisenman 2007: 29).



Resim 41-42: Goya – Zirvalar ve Ebu Graib'den İşkence Fotoğrafi

Goya gibi, kâbus imgelerinden sıklıkla faydalanan bir diğer ressam Henri Fuseli olmuştur. Shakespeare ressamı olarak da adlandırılan Henri Fuseli, Shakespeare, Milton, Homeros ve Dante'nin eserlerinden ilham alır. Milton'un *Kayıp Cennet*'i için 46 resim yapar. Ressamın, Poe'nun *Usher Evi'nin Çöküşü*'nü yazdığı sırada benzer kompozisyonları resmetmesi tesadüf değildir. Masallar ve anlatıların yanında *Henry VIII.*, *Macbeth* ve *Hamlet* gibi oyunlar Fuseli'ye kompozisyonları için referans sağlamıştır. Londra'da hüküm süren açlık manzaraları ve E. Burke'un yüce felsefesi, Fuseli'nin önemli bir tarih ressamı olması için gerekli zemini hazırlayan etkenlerdir (Krämer 2013: 76). Yüce felsefesi, sanatın nesnesi olarak ideal güzellik ilkelerini reddeder. Modern düşünce, çirkini güzelin, deforme olanı zarifin, kötüyü iyinin karşısına koyar. Fuseli eserlerinde sıklıkla, dramatik kompozisyonları, felsefi düşünceleri içgüdüsel olarak kişiselleştirir. Antik heykeller; maniyeristler, Michalengelo'nun eserleri Fuseli'nin sanatını etkileyen başlıca unsurlardır. Anatomiye aykırı küçük kafalı, uzatılmış gövdeli kaslı ve çıplak figürleri, güçlü bir ışık-gölge kontrastı içinde yer alır. Gerilim yüklü duruşları, abartılı pozları, erotik fanteziler içerisinde izleyende dehşet ve korku

duygularını uyandırır. Çizimleri için model kullanmaz. İmgeleri tamamen düşsel olup gerçekliğe sırt dönen sanatçı, XX. yüzyıl sürrealist ressamlarına yakın bir duruş sergiler.

Fuseli'nin *Kâbus/İncibus*⁴⁰ isimli ünlü resminde yatan bir kadının karnında çömelmiş bir cin figürü vardır. Hemen yanlarında dehşete düşmüş bir at başı yer alırken aynaya hiçbir şey yansımaz. Resmindeki at kafası, cin ve yatan kadın düzenlemesi, Salvator Rosa'nın *The Apparition of Samuel Before Saul* (1668) adlı tablosundakini anımsatır. İyi-kötü, kadın-erkek, ışık-karanlık ve kâbus hali-uyanık olma rekabeti üzerine oluşturulan *Kâbus* resmi, sanrısız bir dramadır. Göbekte oturan cin yüzünden güçlükle nefes alan, üstünde baskı hisseden kadın figürü, gece yarısı yenen bir yemeğin ağırlığını anlatıyor olabilir. Zihinde dolaşan kötü düşüncelerin mideyi bozması gibi yorumlar da kâbusun nedenlerini sorgular. Kadının erotik davetkâr pozu, sanatçının cinsel arzularının ve hüsrânlarının sanatsal bir yorumu olabilir. Horace Walpole, *Kâbus* resmini şok edici olarak tanımlarken eser, Goethe üzerinde derin bir etki bırakmıştır (Davenport 2005: 365). Shakespeare, Milton, Richardson, Dante ve Rousseau hayranı olan Fuseli'nin *Kâbus* resmini yapmadan önce karabasan görmek için domuz pirzolası yedikten sonra uykuya yattığı rivayet edilir. Robert Louis Stevenson da aynı biçimde hazımsızlık sayesinde gördüğü bir kâbusla ünlü romanı *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde*'i yazdığını söyler. Bram Stoker de *Drakula*'sını yediği kötü bir yengeçten dolayı geçirdiği kötü bir gecede tasarlar. Walpole, *Otranto Şatosu*'nu rüyasında gördüğünü belirtir. Caspar David Friedrich de aynı şekilde rüyalarında gördüğü yoğun ışığı tablolarında kullanan bir diğer sanatçıdır.

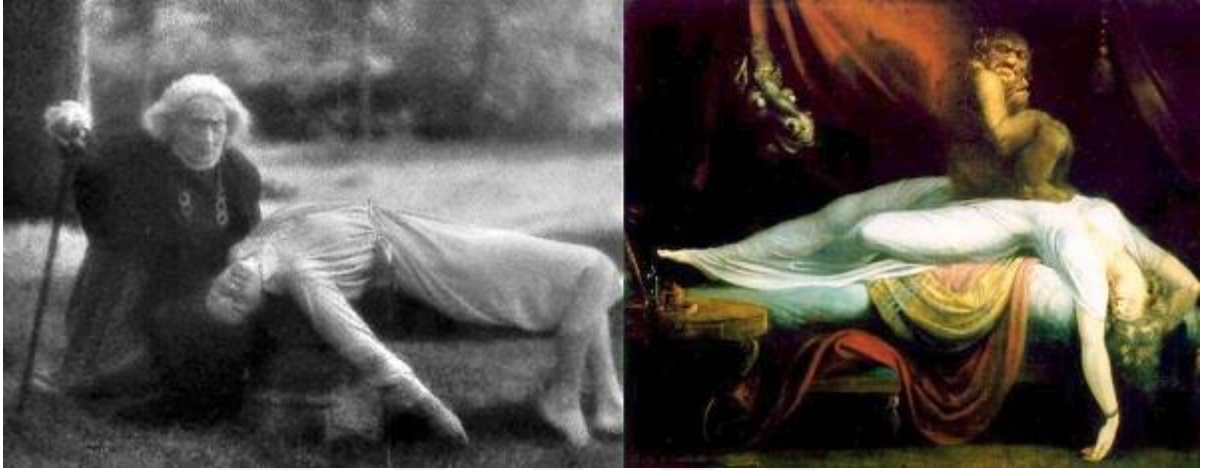
Fuseli'nin *Kâbus* resminin sayısız taklidi yapılmıştır. Örneğin, Raddon, Fuseli'nin *Kâbus* resmine öykünen, onu yeniden yorumlayan sanatçılardan biridir. Spekülasyon yaratan '*Gece Eskizleri*' serisinde en dikkat çeken resim *Kâbus* olurken, mevcut kompozisyona yeni eklemeler de getirmiştir. Kanat çırpan baykuş, "Mabları"⁴¹ anımsatan iki peri, resimdeki kompozisyonu oluşturan görüntülere ilavedir. Yatağın kenarında yer alan aynada kadının yansıması görülür. Cin, Fuseli'nin resmine göre daha küçükken kadının daha üst tarafına hafifçe oturmuştur.

Kâbus resmi, kompozisyon açısından sinemada da sık sık kullanılır. Kadının baş aşağı pozu, resmin genel hatları, kadını terörize eden cini, Carl Dreyer'in *Vampir*'inden,

⁴⁰ İncibus: Kadının orgazmını sağlayan erkek cinin kelime anlamı kucaklamaktır.

⁴¹ Mab: Kelt mitolojisindeki baş peri.

Jean Cocteau'nun *Güzel ve Hayvan*'ına, James Whale'in *Frankenstein*'ından Ken Russell'in *Gothic* filmine kadar birçok sahnede yer alır. Benzer biçimde *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* filminde uyurgezer Cesare karakteri elinde bıçakla uyuyan kadının yanına girer. Kâbus resminde yatan kadının pozu günümüze kadar ulaşmış, versiyonları resim, sinema ve fotoğrafçılık gibi sanat alanlarında kullanılmıştır.



Resim 43-44: (Sol) Carl Theodor Dreyer – *Vampyr* (1932) ve (Sağ) Fuseli – *Kâbus* (1781)



Resim 45-46: (Sol) Eric Rohmer – *The Marquise of O* (1976) ve (Sağ) Ken Russell – *Gothic* (1986)



Resim 47: James Whale – *Frankenstein* (1931)

Kâbus resmi, güzel ve çirkin temasının ana hatlarını oluşturmuş, gece yarısı sineması için vazgeçilmez bir poz haline gelmiştir. Resim, tamamen zıtlıklardan oluşurken yüksek ve alçak kültür, asil ruhlu ama sansasyonel, ilham verici ve bayağı çatışmalarını içerir. *Kâbus*, yoğun, şok edici ve tezatlıklarıyla sanat tarihinin sağlam sınırlarını sarsan bir çalışma olmuştur.

Henri Fuseli'nin *Deli Kate* resminde de tıpkı *Kâbus*'taki atın devasa bir biçimde açılmış gözlerine benzer bakış kadın figüründe görülebilir. Direkt izleyiciye yönelen bu voyöristik (röntgenci) tehditkâr bakışlar, az sonra gerçekleşecek korkunç bir olayı haber verecek gibidir. *Deli Kate* resmi için Fuseli, Thomas Middelton'un draması *Cadı*'dan (1616) ilham almış olabilir. Gericoult, Goya, Fuseli, Blechen, Böcklin ve Kubin'in çalışmalarında korkuyla açılmış gözbebekleri paranormal yaratıkların varoluşundan duyulan endişeyi akla getirir. Çaresizlik ve delilik dolu bu bakışlar izleyeni ürpertir.



Resim 48: Fuseli – *Deli Kate* (1806-07)

Üç Cadı resminde, Macbeth'in üç cadısı, iri gözleri, çıkık alınları ve kemerli burunlarıyla Leonardo Da Vinci'nin figürlerini andırır. Resimde, karanlık arka plan, güçlü bir kontrast oluşturur. Solda yer alan güve başı, korku unsuru olarak yer alırken

*Kuzuların Sessizliği*⁴² filminde de kullanılmıştır. Fuseli'nin bir diğer resmi *Antik Harabenin Önemi*'nde ise antik Konstantine heykelinin yanında ümitsizce oturan melankolik bir figür vardır. Bu resim neo-klasik sakinlikten, romantizmin duygusallığına geçişin habercisi gibidir. Heykel parçaları ayrıca Walpole'un *Otranto Şatosu*'nda ortaya çıkan devasa uzuvları akla getirir. Fuseli, eserlerinde sıklıkla kaslı figürlere yer verir. *Laocoon* heykelini anımsatan resimlerinde kaslı grotesk bedenler, yılanla ihtişamlı bir mücadele içindedir (Myrone 2006: 59).

Özel alanları temsil eden iç mekânlar; cinsel arzuyu coşturan pozları ile Fuseli, birçok antik konuyu, mitolojik hikâyeyi resmeder. Antik mitolojiden modern hikâyelere ve korku filmlerine konu olmuş çocuk kaçırma, Fuseli tarafından da işlenir. Açık bir pencereden cadı tarafından kaçırılmış bir çocuk, uyur bir halde bir hemşire... Erotizm ve kadın resimlerinin başlıca konuları arasında yer alır. Resimlerinde kadınlar, hem avcıdır hem de av. Goya ve Blake'in resimlerinde olduğu gibi düşsel dünyanın bilinçaltından doğan korkunç görünümlerin ardında kadın, uyur halde, pencereden uçuşan şeytanların arasında kurban konumundadır. Ya da erkekleri parçalamaya hazır böcekler gibi femme fatale (öldüren kadın), tüm çıplaklığı ve erotizmi ile kâbusun vazgeçilmez bir parçasıdır.

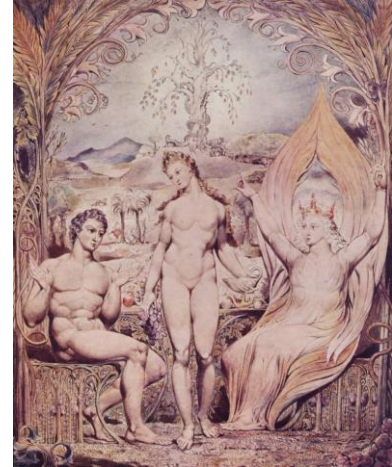


Resim 49: Fuseli – *Antik Harabenin Önemi (the Magnitude of Antique Ruins)* (1778)

⁴² Serinin ikinci filmi *Kızıl Ejder*'de ise William Blake'in *Dragon*'unu kullanılır.

Fuseli hayranı olan William Blake, edebiyatla da iç içedir. Şiirleriyle de tanınan sanatçı, resimlerinde, düşsel betimlemelere, tarihi ve mitolojik konulara yer verir. Uzatılmış uzuvları ile figürleri, çizgisel konturları ile acı, şiddet, karmaşa içerisindedir. Goya gibi devrim yanlısı olan sanatçı, yaşanan hayal kırıklığının etkisiyle, çalışmalarındaki korkutucu ve karanlık kompozisyonları gotik üsluba yakındır.

Karanlık, kötülük, şehvet ve cinsel özgürlük, William Blake'in resimlerinin ortak noktalarıdır. William Blake'e göre insan algıları duyu organlarıyla kısıtlı değildir. Figürlerini, dış gerçekliği, ahlak kurallarını ve baskıcı rejimleri yok sayan bir hayal dünyasında tasarlar (Batataille 1997: 67). Blake'in *Trilatha'nın Düşü* resminde, kadın figürü, bir mağaranın iç duvarları yarı oval oluşturarak kendisini çevrelemiş bir halde, dizlerinin üstünde uykuya dalmıştır. Başının hemen üstünde kafasında oluşan imgeler, silik gölgemsi figürler yer alır. Kafasından geçen anlık hayalleri betimleyen figürler ve kendisini çevreleyen mağara, psikanalistler tarafından, "uterusla" ve "amniyon" sıvısıyla ilişkilendirilirken, anne-bebek figürleri, anne rahmine geri dönüş olarak yorumlanır (Sorlin 2004: 179).



Resim 50-51: William Blake - *Thiralatha'nın Düşü* (1794/1796) ve Raphael, *Âdem ve Havva'yla Beraber* (Archangel Raphael with Adam and Eve) (1808)

Raphael, Âdem ve Havva'yla Beraber resminde, Raphael'in kanatları ve üstündeki süslemeler gotik üsluba ait flamboyantları andırmaktadır. *Şehvet Düşkünlerinin Bulunduğu Daire* resmi, hikâyesini Dante'nin *İlahi Komedya'sının İnferno* kısmından alır. Karşı konulamaz tutkunun sembolize edildiği sonsuz bir fırtına girdabında dönen

insanlar şehvet düşkünleridir (Özmutlu 2015: 151). Blake; mitoloji, folklorik ve ilkel olanı ele alır. Geçmişe dönük gotik ikonografiye edebiyatı da dahil eder.



Resim 52: William Blake – Aşıkların Hortumu (*The Whirlwind of Lovers*) (1826-7)

Goya, Fuseli ve Blake, Sembolizm ve Sürrealizm gibi akımların ortaya çıkmasında katkıda bulunmuştur. Bu sanatçıların sansasyonel çalışmaları gerek resim sanatını gerek edebiyatı gerekse sinemayı derinden etkiler.

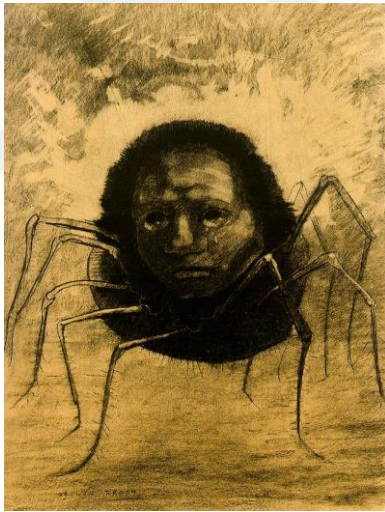
2.1.1. Sembolizm’de Öldüren Kadın (Femme Fatale) İmgesi

Bilinçaltından doğan Sembolizm, düşü devrimci ve yenilikçi bir güç olarak ele alır. İnsan aklının sınırlarını aşan lirik yabanilik, naiflik, mistisizm, melankoli ve köy/kent romansları Sembolizm’in poetikasının özünde yer alır. Doğa ve gerçeklik hor görülürken, gerçeğin arkasındaki düşsel yaratıklar merkezde yer alır. Gerçekten, toplumdan kaçma halidir. Cinler, periler, fantastik canavarlar; uyku, ölüm ve rüya halleri yazınsal ve düşünsel olanın görsel anlatımı Sembolizm’in dinamiklerini oluşturur (Gassou 1999: 30).

Sembolizm’in beş temel kuralı:

- 1) *Düşünceci.*
- 2) *Sembolist (düşünce biçimlerine açıklık).*
- 3) *Sentetik (biresimsel).*
- 4) *Öznel.*
- 5) *Dekoratifdir.*

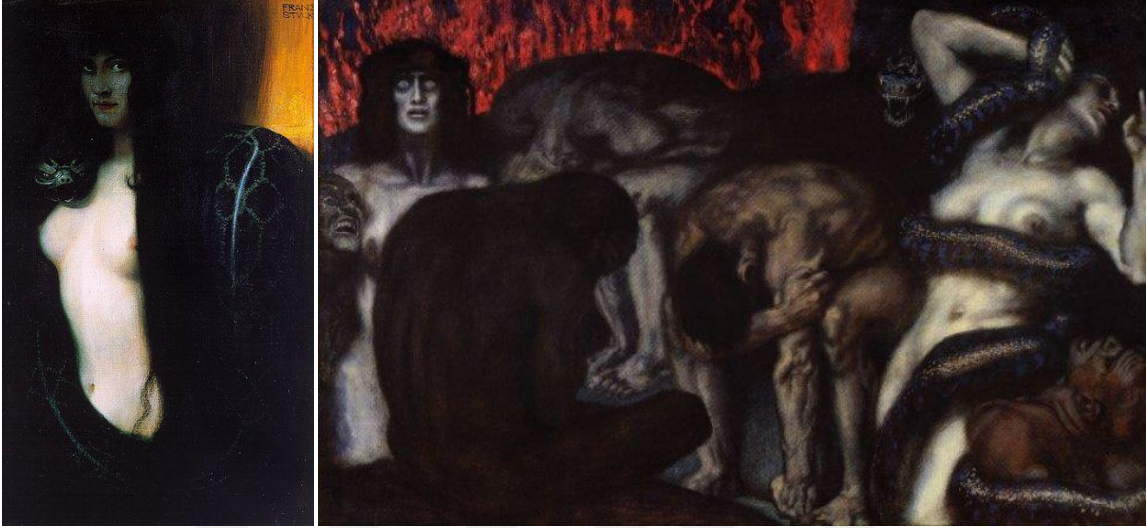
Tasarımları ve hayal dünyası ile diğer simbolistlerden ayrılan Odilon Redon, Goya'nın canavarları ve Kubin'in rüya görülerinin arasında olumlu bir melankolikliktedir (Gibson 2006: 59). Erken dönemlerinde biyologlarla beraber çalışan Redon'un resimlerindeki deformasyonlarda, Charles Darwin'in derin etkileri görülür (Krämer 2013: 48). Müzik gibi belirsiz, soyut bir dünyayı yansıtır. Geceye özgü güz havası içindeki resimlerinde güneştense ay ışığının peşinden gider. Keşfedilmemiş umutlar, rüyamsı dünyalar resimlerinin merkezinde yer alır. Onun rüya imgeleri, yakalanamayan anlık görüntüleri çağrıştıracak türdendir. Redon için düş ve bilinçaltı önceliklidir. Sanatçı, fantastik bir tema, mitolojik bir anlatım yerine, imgenin, gerçeği düşsele dönüştürmesi yöntemiyle kendi bilinçaltı görüntülerini ortaya çıkarır. İnsan yüzü örümcek, bardakta duran kesik baş, çiçek sapında sallanan yüz gibi figürleriyle sürrealistleri de etkilemiştir. Her ne kadar E.A. Poe'ya saygı gösterse de tepegöz devi, ölü bir kafaya bakan penceresi, topa benzeyen göz gibi nesne-figür karışımı tasarımlarıyla Redon, diğer simbolistlerden farklı bir sanatçıdır (Gassou 1999: 128).



Resim 53-54: Odilon Redon – (Sol) Ağlayan Örümcek (*Crying Spider*) (1881) ve (Sağ) *The Cyclops* (1914)

Genel olarak Sembolizm'de kadın egemen unsurdur. Kadın, erkeği ya ölümcül güzelliğiyle baştan çıkarıp ölüme sürükler halde ya da ülküsel dini duygularla dolu, temiz, erişilmez bir biçimde resmedilir. Bu durum, ataerkil düzenin çift yüzlülüğüne tepkidir. Erotizm, sadizm ve şehvet, kadının belirleyici özelliklerindedir. Kadının cinselliği, doğurganlığı ve bu ikisinden kaynaklanan ölüm, ilk günah konusu için modern bir model oluşturur. Bu döngü, simbolist resimlerde kullanılan piktoral bir motif olarak karşımıza çıkar. Cinsiyetler arası çatışma, değişen ahlak yasalarına bir gönderme söz konusudur. Bu çatışmaları Franz Von Stuck'un *Günah* adlı resminde gözlemleyebiliriz. Işık-karanlık,

çıplak kadın-yılan, sıcak-soğuk, davetkârlık ve tehditkârlık gibi çatışmalar, resimdeki psikolojik gücü artırır. Resimde şehvet dolu bir kadın yılanı sarılmış şekilde izleyeni günaha davet eder bir pozda resmedilmiştir. Franz Von Stuck'un *İnferno*'sunda (1908) ise kadın karakter, Laocaon yılanıyla ölümcül bir dans eşliğinde korku verici bir figür olarak resmedilmiştir.



Resim 55-56: Franz von Stuck – *Günah (The Sin)* (1893) ve *İnferno* (1908)

Yıllar boyunca kadın, erkeği ölüme sürükler. Mitolojiden romantik döneme, Sembolizm'den popüler kültüre çocuğunu öldüren kötü anne (Medea), delilik haliyle özdeşleştirilen kendini öldüren Ophelia, ensest yıkımlara neden olacak kadın figürü, güncelliğini halen korur. İnsanlığa tüm kötülüğü getiren Havva ve Pandora arasında benzerlik, meraktır. Aynı şekilde Psyhke, cehennemde göz kulak olması için verilen kutuya bakarak yine merakına yenik düşer. Pagan inanışlarından gelen anaerkil kültürün, toplumsal yapı için tehdit oluşturduğu düşüncesiyle Katolik kilisesi ve Hıristiyanlıkla birlikte ataerkil erk, gücü devralır.

Resim, edebiyat ve sinemada, baskın olan misojini (kadın düşmanlığı) ile kadın, fallusa sahip olamayan, ataerkil sembolik düzenin dışına itilmeye çalışılır. Lacan'a göre kadın, dil, yasa ve kültürel düzen dışındaki başka bir alanda var olacaktır. Bu, enerjisini, bedenselliğini, tinselliğini ve cinselliğini ortaya çıkarttığı düşsel bir evrendir. Ataerkil düzenle kadına ait olan tüm özellikler, kökeninden koparılırken kadın, bilinçaltındaki,

dişil soykütüğünü (Matriarchal⁴³), hayaller, rüyalar ve kâbuslar aracılığıyla ortaya çıkartabilir. Çünkü rüyalar ve düşsel anlatılar, bilimsel eril bilgiyi arka plana iter (Öğüt 2012: 67).



Resim 57-58: Caravaggio - *Judith Holofernes'in Başını Keserken (Judith Cutting Holofernes' Head) (1599) ve Medusa (1596)*

Medusa gibi öldüren kadın imajı/imesi başta Carravaggio olmak üzere barok dönem ressamı tarafından resmedilmiştir. Edebiyattan, sinemaya, mitolojiden, tiyatro ve resme bu tehlikeli kadın figürü konusu güncelliğini korur. Resim sanatında bu tema çok fazla kullanılır. Edward Munch, *Vampir* (1893) resminde kadını tehlikeli bir konumda sunar. Kızıl saçlı kadın, erkeğe sarılırken vampir ya da yılan gibi dişleriyle avını sonsuza kadar sokacaktır. Kanı anımsatan saç rengiyle kadın figürü, erkeği acıya mahkûm eder. Munch, izleyendeki ölüm korkusunu, Harpya, iffetsiz Madonna⁴⁴ ve vampir gibi figürlerin soluk yüzleriyle sağlar. William Blake, benzer temaları kullanır. Kutsal kitaplardaki hikâyeleri, fantastik ve grotesk bir drama dönüştüren ressam sıklıkla öldüren kadın, oğlunu ölüme mahkûm eden anne figürlerini kullanır. Blake, kadın figürleri için Musa'nın Levitian'ından ilham almış olabilir.

⁴³ Anaerkil düzen (Matriarchal): İlkel insanın, toplayıcılıktan tarım düzenine geçildiğindeki düzen. Kadının doğurganlığı toprakla ilişkilendirilirken (med-cezir, Nil Nehri gibi su kaynaklarının taşma zamanları) kadın başat olarak görülürdü. Mitolojide de karşımıza çıkan Mother Earth kavramı, kadının doğurganlığı ile ilişkilendirilirken, tohum, doğurganlık, bereket dişil olana uygun görülürdü. Ticaret ve sonrasındaki sanayi düzenleni, monarşi ile birlikte ataerkil düzene geçilmiş, yaratıcı güç rahimden dile geçmiştir. Artık tek tanrılı dinlerde de erkek olan yaratıcının ol emri ile dünya varolmuştur. Kadın ikinci plana itilir.

⁴⁴ Madonna: İsa'nın annesi dışında, İtalyanca bir kelime olan Madonna, kadın, hanımefendi, sahip anlamlarına gelir.



Resim 59: Edvard Munch-Vampire (1893-95)

Delacroix'ten etkilenen Gustave Moreau, hayatı boyunca annesinin etkisi altında kalmıştır. Resimlerinde doğası gereği kötülüğe eğilimli olan, ahlak kurallarını altüst eden kadın figürü, birinci plandadır. Salome, Helena, Sfenki Leda, Europa, Dalida, Galatea, Pasiphae, Semele hatta Madonna bile öldüren kadın simgesidir. Dekadanlık ve soğuk güzelliğiyle erkeği felakete sürükleyen kadın, ölümün vücut bulmuş halidir. Öldüren kadın, yani femme fatale Moreau'nun tüm külliyyatının en dikkat çekici motiflerindedir (Gassou 1999: 50).

Öldüren kadın (femme fatale) figürü, beyazperde de en çok kullanılan konulardan biri olmuştur. İkinci Dünya Savaşı, Soğuk Savaş, nükleer tehditlerle birlikte nükseden paranoya sinemada kendisini femme fatale şeklinde gösterir. Cinsiyetler arası değişen güç dengesiyle kara-film (film-noir) ile başlayarak yatak odasında, iş dünyasında söz sahibi kadın, erkeği tuzağa düşürür. Gölgeler erkek kahramanın üzerine parmaklık ya da örümcek ağı gibi çöker (Keeseey 2011: 11). Finansal ve cinsel özgürlüğüyle değişen düzenin sembolü olan kadın figürü, eril ve ataerkil düzene tehdit oluşturur. Cinsel olarak cezp edici gücü ile femme fatale, önce iktidarın duygularını ele geçirir sonra onu yok eder. Sembolist sahneler beyazperdede kendisine yer bulurken korku, fantastik ve bilim kurgu filmleri

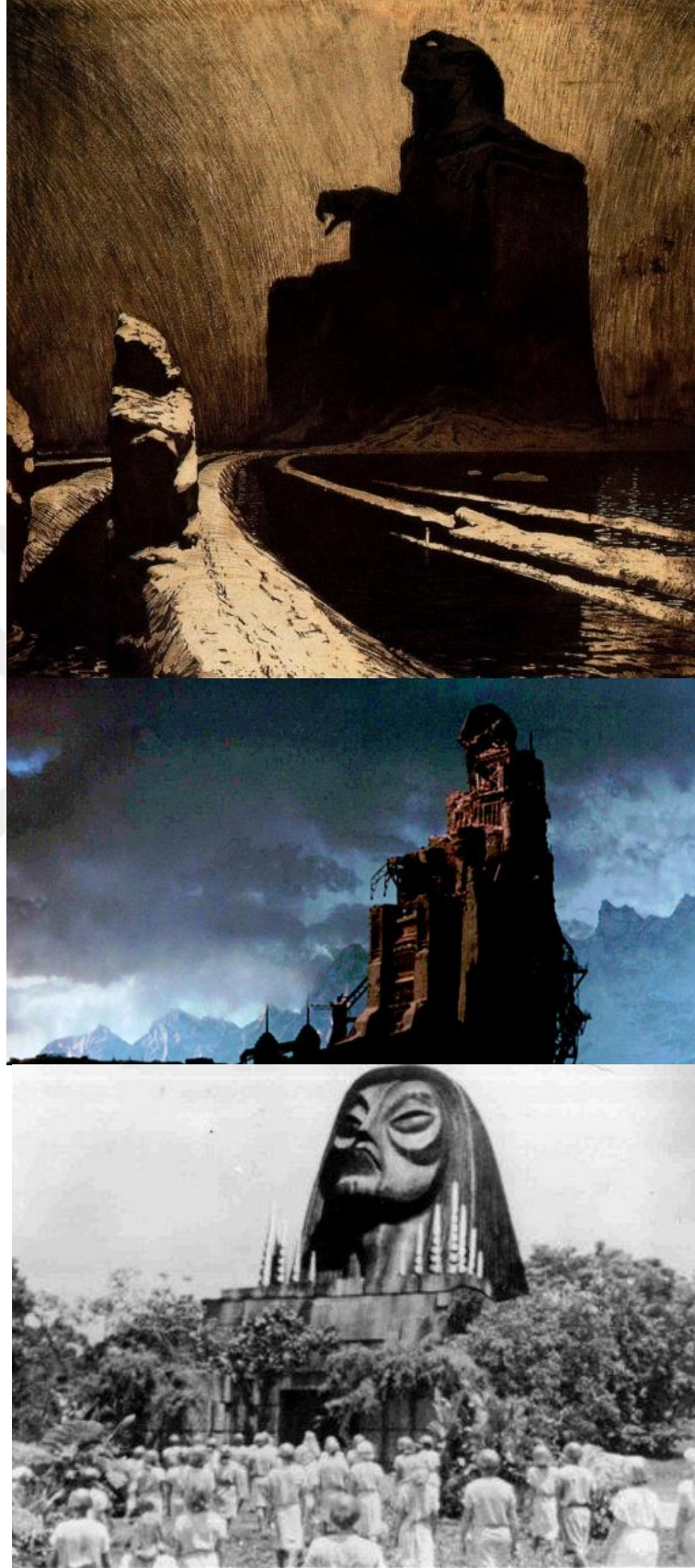
rüyayı andıran sembolizm görüntülerini referans olarak kullanır. Sembolizm, XX. yüzyıla girilirken fantastik resimler için de öncü olmuştur.

Sembolizm, manzaraları ile en başta sürrealist ressamı etkilerken, fantastik resimler yapan sanatçılar üzerinde de derin izler bırakır. Sembolizm, resim sanatı dışında, edebiyatı özellikle bilim kurgu öyküleri yazan Herbert George Wells gibi isimleri etkiler. H. G. Wells'in *Zaman Makinesi* ve *Dr. Moreau'nun Adası*, gotik yabanıllığı ile fantastik resimlerle etkileşim halindedir. Örneğin, *Ölümler Adası* atmosferi ile Wells'in *Dr. Moreau'nun Adası* öyküsünü etkilemiş gibidir. Benzer şekilde Wells'in *Zaman Makinesi* öyküsünde yerel halkın tapındığı mabet, Kupka'nın *Siyah İdol Direnci* resmini etkilemiş gibidir. Görsel olarak ileri yıllarda filme uyarlanacak öykü için Kupka'nın *Siyah İdol Direnci* resmi model olmuştur. Aynı resim Francis Ford Coppola'nın *Bram Stoker'in Drakulası* filmi içinse şatonun silüet hali için referanstır.



Resim 60-61-62: (Sol Üst) Jean Delville - Parsifal⁴⁵ (1890) (Sağ Üst) Terence Malick - Aşkın İzleri (To the Wonder) (2012) (Alt) Michele Soavi - Dellamorte Dellamore (1994)

⁴⁵ Parsifal: Richard Wagner'in Operası



Resim 63-64-65: (Üst) Frantisek Kupka – *Siyah İdol Direnci (the Black İdol Resistance)* (1903) – (Orta) Francis Ford Coppola – *Drakula* (1992) ve (Alt) George Pal - *Zaman Makinesi (The Time Machine)* (1960)

2.1.2. Fantastik Resimler

Fantastik⁴⁶, kelime olarak Latince “fantasticum” sıfatından gelir. Yunanca, “phantasein” fiilinde görünür kılmak, görünmek anlamlarıyla kullanılan kelime:

- *Boş düşlere, kuruntuya dayanan.*
- *Yalnızca imgelere dayanan.*
- *Cismani varlığının görüntüsüne sahip olan, manalarına gelir (Steinmetz 2006: 8).*

Fantastik eserde, izleyici/okuyucu üzerinde korku yaratılması önemlidir. Fantastik öykülerde korku, çeşitli biçimlerde sunulur. Clara Reeves, Ann Radcliffe tekinsiz olayları mantık kurallarına göre açıklarken M. G. Lewis, ve Horace Walpole’un yapıtlarında olaylar doğa kanunlarıyla açıklanamaz.

Todorov fantastik türleri saf tekinsiz, tekinsiz fantastik, olağanüstü fantastik ve saf olağanüstü olmak üzere dört gruba ayırır:

Saf tekinsiz: Doğaüstü olaylar rastlantılar, hileler, yanılsamalar, aldatma yoluyla sağlanır. Delilik, uyuşturucu ve rüya ürünü olan olaylar determinizm⁴⁷ ile mantık çerçevesinde açıklık bulur. Şok eden, sıra dışı, endişe verici olaylar fantastik etki yaratır. Dostoyevski’nin romanları bu gruba dâhil edilebilir. Ayrıca sanrıların neden olduğu olaylar Amerikan Gotiği’nde karşımıza sıkça çıkan bir durumdur.

Tekinsiz fantastik: Saf tekinsizse yakın olan bu türün en büyük temsilcisi E.A. Poe’dur. Rastlantılardan doğan olaylar her ne kadar mantık çerçevesinde açıklansa da gerek atmosfer gerekse olağanüstü olayları ile saf tekinsiz ve tekinsiz fantastik arasında yer alır.

Olağanüstü fantastik: Doğaüstü olguların varlığını hissederiz olaylar mantık çerçevesinde, bilinen doğa yasalarıyla açıklanamaz.

Saf olağanüstü: Kesin sınırların olmadığı bu grupta olaylar peri masallarına bağlanır. Hoffmann’ın masalımsı hikâyeleri ve masallar, korkutucu sembolik anlamlarıyla saf olağanüstü sınıfına dâhil edilebilir (Todorov 2013: 50).

⁴⁶ Fantastik: İngiliz korku romanlarıyla başlayan, düş gücünden yararlanan bilim kurgu benzeri akıma verilen addır. Edebiyatta, resimde ve sinemada fantastiğin düşsel öğelerini görebiliriz.

⁴⁷ Determinizm: Belirlenimcilik, gerekircilik veya belirlenimlilik anlamlarına gelen determinizm, kozmosun yasalarını, bilimsel açıklamalara dayandığını, bunların kurallar çerçevesinde gerçekleştiğini savunan düşüncedir.



Resim 66: Charles Perrault - Hop-o'-My-Thumb Masalı için Gustave Dore Çizimleri

Sembolizm, Sürrealizm, Dadaizm gibi sanat akımlarında fantastik elementler yer alır. Düşsel olana yönelen ressamın esin kaynağı gotik hikâyeler ve şiirdir. Örneğin, Breton, *Sürrealizm Manifestosu*'nda kara romanları takip ettiklerini belirtirken *The Monk*'a övgüler yağdırır (A.G.E: 124). Fantastik resim ayrıca savunma mekanizmasının psikolojik yansıması olarak metafor üzerine duygusal anlamda ressamı ve seyirciyi yakın kılar. XIX. Yüzyıldan günümüze fantastik resimlerin dinamiğini oluşturan öğeler, türlerine göre farklılıklar gösterir:

- *Rüyayı andıran, Düşsel mekânlarının kullanıldığı yabanıl manzaralar.*
- *Gotik çağrışımlar yapan, tekinsiz, ürkütücü resimler.*
- *Grotesk bedenlerin kullanıldığı, parçalanmaların, dekadın görüntüleri.*
- *Dönemin politikasına, savaflara, sosyokültürel olaylara hiciv içeren sembolik resimler.*

Düşsel manzaraların kullanıldığı gruba giren Böcklin'in *Ölümler Adası* adlı tablosu, fantastik resmin en meşhur çalışmalarıdır. Bir kayıkçı, teslimiyeti ve ölümü çağrıştıran yarı insan yarı su perisi benzeri beyaz kefenli bir kadın, ölümler adasına doğru gitmektedir. Adanın korkunç sarp kayalıkları, kasvetli atmosferiyle ürkütücüdür. Resim, tehditkâr, gizemli, gerçek dışı ve sessiz yapısıyla canavarlara, yaratıklara yer vermeden izleyeni ürküten bir büyü içerisindedir. Resimde her şey, yapmacık dekordan ibaret gibi görünür. Gerçek dışı ışık, izleyeni tedirgin eden sessizlik ve yatay dikey kompozisyonlardan oluşan resimde kadının nereye gittiği belli değildir. Kadını tekneyle

götüren figür, bir papazı ya da Yunan mitolojisinde Kharon' u anımsatan hayali bir karakter gibidir. Gittikleri yer bir mezarlık mıdır? Resim her yönüyle ölümü hissettiren bir rüya imajı gibidir. Mezar odalarına benzer pürüzsüz mermer duvarlar, tüneller resmin ayrıntılarından bazılarıdır. Doğanın duygusuzluğunun insanın güçsüzlüğünden doğduğunu anımsatan bir lirizm resme hâkimdir. Sakinlik hissi uyandıran resimde beyazlı kadın, güneş ışığı tarafından aydınlanırken karanlıkla kontrast oluşturur. Böcklin, *Ölüler Adası* ile ülküsel bir ilkçağ dünyasını betimler.

Ölüler Adası, rüyayı anımsatan kasvetli havası ile hayal gücünden esinlenen diğer resamlara da referans verir. H.R. Giger, Oscar Zwintscher ve Max Klinger Böcklin'in atmosferinden etkilenen sanatçılar arasındadır (Krämer 2013: 19). Giger, Bio-mekanik olarak kablolar, cihazlar, aletlerle cinsel birleşmeyi anımsatacak biçimde figürleri birbirine bağlar. Lovecraft'ın *Necronomicon*'undan fırlamış gibi duran sancılı, karabasanlı, cinsellik ve devingenlik içerisindeki figürler, makineleşmiş haldedir. Bir diğer ressam Keller'in, *Böcklin'in Gömütü* resmi, sisli atmosferi, tekinsiz haliyle Böcklin'in *Ölüler Adası*'nın transpozisyonudur (yer değişimi).



Resim 67-68: Arnold Böcklin – *Ölüler Adası* (1886) ve *Ölüler Adası* H. R. Giger'in yorumlaması (1970)



Resim 69-70: Ferdinand Keller – *Böcklin'in Gömütü* (*The Tomb of Böcklin*) (1901-02) ve Michele Soavi - *Dellamorte Dellamore* (1994)

Gotik çağrışımları ile Grandt Wood'un *Amerikan Gotiği* adlı tablosu, Amerikan Gotiği'nin püriten geçmişi ile bağlantısı açısından anlamlıdır (Mull 2014: 92). Evin önünde son derece ciddi bir erkek ve hemen arkasında mutsuz gözlerle bakan bir kadın figürü dikkat çeker. Püritenlerin zorlu yaşama karşı dayanma gücü eldeki aletle gösterilir. Püriten yaşamda, kötülüğün, tehlikenin ve karanlığın kaynağı olarak görülen kadının erkeğin hemen arkasında yer alması kadınların ikinci planda olmasını sembolize eder. Aynı isimde filmi bulunan resim, popüler kültürün en çok kullanılan ikonlarından biri haline gelmiştir. Resimde yer alan tırpanın birçok sembolik anlamı vardır. Dini olarak üç kutsalı vurguladığı ya da şeytanın dirgenini sembolize ettiği tartışmaya açıktır. *Amerikan Gotiği* diğer sanatçıların taklit ettiği, yönetmenlerin filmlerinde kullandığı önemli bir esin kaynağı olarak sanat tarihine ismini yazdıran önemli bir eserdir.



Resim 71-72: Grant Wood – *Amerikan Gotiği* (1930) resmi ve Jim Sharman *The Rocky Horror Picture Show* filminden sahne (1975)

Dönemin savaş politikasına ağır eleştiri getiren, Rudolf Schlichter'ın, *Blindpower* resmi, Almanya'nın sosyo-politik şartlarına ve askeri olayların neden olduğu yıkıma kinaye içerir. Ordu, bir Savaş Tanrısı olarak sembolize edilirken, figür, kör olmasından dolayı çaresiz, yıkımlara karşı da o kadar duyarsızdır.

Hans Bellmer'in grotesk kompozisyonlar halinde sunduğu mankenleri, izleyeni baştan çıkararak bir ikileme sunar. Organik ve inorganik, ölü ve canlı bir çatışma halindedir. Fetiş, yapay kukla/mankenler, Bellmer için fotoğraf çekmek, resim ve heykel yapmak için ona gerekli ilhamı verir.



Resim 73: Rudolf Schlichter – Kör Kuvvet (Blind Power) (1937)

Krämer'e göre (2013: 227), “Mary Shelley’in *Frankenstein*’indeki yapay yaratığı, Hoffmann’ın *Olimpia*’sı olmadan Bellmer’in ve Giorgio de Chirico’nun çalışmalarına adapte ettikleri manken fikri akla gelemezdi”.



Resim 74: Hans Bellmer – The Doll Serisi (1936 ve sonrası)

Grotesk bedenleri kullanması açısından Bellmer'in çalışmalarını anımsatan Witkin, metinlerarası çalışmaları ile dikkat uyandırır. Rubens, Velasquez, Gericoult ve Goya gibi klasik resim sanatının önemli ressamlarının kompozisyonları ve Salvator Rosa'nın büyüclük resimlerini anımsatan fotoğraflarıyla Joel-Peter Witkin, sinema/resim etkileşimi açısından önemli bir sanatçıdır. Morglardan aldığı cesetleri tarihsel çağrışımlar eşliğinde tablo şeklinde kurgular. Witkin'in yapıtları, saygısızlığın hâkim olduğu, aşırı görsel sapkın çalışmalar olarak tanımlanır.

Davenport'a göre (2005: 34), “Witkin'in fotoğrafı, hastane morgundan alınıp gümüş salata tepsinin ortasına özenle yerleştirilmiş, yaşlı ve kel bir adama ait kesik kafanın önünde dikildiklerinde olayın dehşetini hissederler. O'nun fotoğrafları Rosa'nın gotik deneyiminin XX. yüzyıl parçasını sunar”.

Witkin, yaşlı bir kadının rahatsız edici bir biçimde kırışmış cılız vücudunu karşıt bir kullanımla gelinlikle kurgulaması gibi, izleyeni rahatsız eden, tiksindirici üslubu ile kendi gotik estetik özgünlüğünü yakalamış önemli bir sanatçıdır. Bu dehşet uyandıran nesneleştirilmiş eserleri, *Jacob's Ladder* gibi korku filmleri için esin kaynağı olmuştur.



Resim 75-76: (Sol) Joel-Peter Witkin – *Bacakları Olmayan Adam (Man with No Legs)* (1976) (Sağ) Adrian Lyne – *Dehşetin Nefesi (Jacob's Ladder)* (1990)

Seks, ölüm ve mutasyon temalarından yola çıkan Chapman Kardeşler (Jake & Dinos Chapman), kimlik sorgulayıcı bir şekilde, hadım edilmiş, mutasyona uğramış veya cinsiyetsizleştirilmiş grotesk-heykeller tasarlar. Hadım edilme korkusu (Freud), parçalanabilirlik, ölüm ve çürümenin bedeni bozması tedirginliği duyumsatıcı bir biçimde eserlerinden fark edilebilir. Kullandıkları malzemelerle insanı sanayileştiren

Chapman Kardeşler, Goya'nın *Savaşın Felaketleri* baskılarından oldukça etkilenmiştir. Ayrıca Goya'nın binin üzerindeki işini yeniden üretip bayağılaştırırlar. Goya'nın *Savaşın Felaketleri* serisindeki 39. baskısı, *Büyük Başarı, Ölülerle...*'nin benzerini tasarlarlar. Taklide dayalı işleri ile kötümser ve olumsuz bir dil geliştirmişlerdir. Kasıtlı olarak simgesel anlamların içini boşaltıp sıfır kültürel değere sahip yapısökücü bir tavır sergilerler (Chapman 2017, 14). Çalışmaları, anti-estetik, fantazmagorik, banal üretim içeren, kendi kendini değersizleştiren bir anlayışla oluşturulmuştur. Malzeme olarak mutasyona uğramış, ucube objeleri, vitrin mankenlerini, oyuncakları ya da plastik bebekleri⁴⁸ kullanırlar. Onları fetişleştirerek dünyevi sahte bir hiper-gerçeklik oluştururlar. *Yaraya Tuz* serisi gibi çalışmalarında, Goya'nın 39. baskısı, *Büyük Başarı, Ölülerle...* gibi ünlü baskılarının üzerine suluboya gibi malzemelerle müdahale ederler. Goya'nın çalışmalarından doğrudan etkilendikleri gibi *YoGA'nın Felaketleri* gibi çalışmalarıyla da anagram olarak yine ünlü sanatçıya göndermede bulunurlar.

Chapmanlar'ın, Salvator Rosa'ya özgü bodur ağaç üzerinde asılı, ağaçta hadım edilmiş, parçalanmış figürleri, teatral bir düzenlemeyle yeniden yorumlanmıştır. İsa figürü, örtük biçimde ağaç gövdesine bağlıdır. Figürler cinsiyetsizleştirilmiştir. Resimde İsa kurtarıcı, şifacı, Prometheus gibi acı çeken bir bilge olabilir ama tek bir şey olmasına izin verilmez, erkek. Resimde açıkça kilise geleneği reddedilir.



Resim 77-78: Goya- *Büyük marifet! Ölülerle* (1810) ve Chapman Kardeşler'in *Büyük marifet! Ölülerle Çalışması* (*Great Deeds Against the Dead*) (1994)

⁴⁸ Çocuklara hitap eden sapkın objelere bilerek ağırlıklı olarak yer verirler. Kapitalizm eleştirisi içeren çalışmalarında manipülasyon birincil amaçları olmuştur. Sanayi ürünlerinin yanı sıra, seri olarak üretilmiş fetiş objeleri, boyayarak, deforme ederek, kırarak nlara müdahalede bulunurlar.

Chapman Kardeşlerin çalışmaları, Tod Browning⁴⁹'in *Freaks* (1932) filminde, izleyeni dehşete düşüren kötü kadın figürünün ucubeler tarafından kollarının ve bacaklarının kesilme sahnesini ve Freud'un hadım edilme korkusunu, endişelerini akla getirir (Davenport 2005: 399).



Resim 79: *Westworld* (Tv dizisi) Goya'nın Savaşın Felaketleri figürleri filmlerden, dizilere uyarlanmıştır.

Chapman Kardeşler gibi hiçbir ilkeyi benimsemeyen bir diğer sanatçı Damien Hirst'tir. O da tıpkı diğer Britanyalı sanatçılar gibi (Chapman Kardeşler, Bacon) post-psikeanalitik, light- yüksek sanat oluşturan tasarımlara önem verir (Chapman 2017, 60). Yeni gotiğin önemli özelliklerinden olan çürümenin estetiğine duyulan ilgi, Hirst'in de ilgisini çeker. Çocukken tatlı zannettiği son kullanma tarihi geçmiş haplar yüzünden zehirlenen Hirst'e göre zaman iyileştirici olan her şeyi çürüten bir süreçte devam eder. İzleyene ölüm korkusu veren çalışmalarında "iyi nesnelere bizlere kötü etkileri olabileceği" düşüncesinin altında bu gerçek yatar. Hirst'in çalışmaları Targem Singh gibi yönetmenlerin filmlerinde kullanılır. Singh *The Cell* filminde atın cam parçacıklarıyla bölündüğü sahne için Hirst'in *Some Comfort Gained from the Acceptance of the Inherent Lies in Everything* adlı işine telif ödemiştir.



Resim 80-81: Damien Hirst - *Some Comfort Gained from the Acceptance of the Inherent Lies in Everything* (1996) ve Targem Singh - *the Cell* (2000)

⁴⁹ Tod Browning: Francis Bacon ve David Lynch gibi sanatçılara da ilham kaynağı olmuş yönetmen.

Resim ve sinemanın aksine XIX. yüzyılın ikinci yarısından itibaren edebiyatta, grotesk bedenler, gotik korkular ve şeytani yaratıklar yerine metafizikten yavaş yavaş arınma yoluna gidilmiş, kötülük problemine odaklanılmıştır. Dostoyevski, içinde iyilik olduğu kadar kötülüğü de barındıran karakterlere, Camus, yabancı korkusuyla birlikte, merdümgerizliğin neden olduğu yabancılaşan uyumsuz karakterlere (saçma felsefesi-kavramı), Kafka ise rüyayı anımsatan olayları ve mekânları ile absürt edebiyat türünde eserlere yönelmiştir. Kafka için cehennem, mahkeme salonları, iş yerleridir. Sartre içinse cehennem, kazansız, şeytansız, ateşlerin ve ızgaraların olmadığı, dört çift gözün sürekli üzerimizde olduğu, yalnız kalamadığımız bir odadan başka şey değildir. Cehennem başkalarıdır. Cehennem sokaklar, üstümüze gelen ev, amaçsızca ölümü beklediğimiz duraklardır. Piranesi ve Beckford'tan beri süregelen cehennem tasviri artık XX. yüzyıldan itibaren kişisel bir hal alacaktır.

2.2. Edebiyatta Kötülük

"İnsan; nedensiz, zorunsuz, anlamsız bir varlık. Geçmişsiz, desteksiz, yapayalnız bir varlık. Tarih denen arabaya hayvanca koşulmuş, savaşı ve ölümü bekleyen bir varlık."

Jean Paul Sartre

Edebiyatta, içsel dönüşümlerin ortaya çıkmaya başlamasıyla, Goethe, Sade, E.T.A. Hoffmann, Lewis, Sheley, Baudelaire, Camus, Kafka ve Lovecraft gibi yazarlar eserlerinde edebiyatın bir nesnesi olarak klasik kategoriye aykırı kötülüğü sıklıkla kullanmışlardır. Kötülük üç başlık altında sıralanabilir: Metafizik kötülük, doğal kötülük ve ahlaki kötülük. Metafizik kötülük, XVIII. yüzyıldan itibaren gotik edebiyatın konusu olurken, XIX. yüzyılın sonları ve XX. yüzyıldan itibaren ahlaki kötülük edebiyatın ilgi alanına girmeye başlar.

Karl Heinz Bohrer'e göre Kara Romantizm'in temsilcileri olan yazarlar için kötünün estetiği, insan doğasının, sapkın, iğrenç, hastalıklı yanlarının aktarıldığı bir sahne, tabuların çığnendiği bir platform, güzelliğin iç bölgelerinin keşfidir (Alt 2016: 10). Yazınsal dönüşümle, kâbus imgeleri, ütopyalar, arabesk motiflerle birlikte metaforik

dönüşümler gotik eserlerde sıklıkla kullanılmaya başlamıştır. Edebiyatta sıklıkla karşımıza çıkan kötülük, psikoloji ve antropoloji alanındaki gelişmelerden destek almıştır. İnsanların patolojik davranışları, sapkınlıkları ile kötülük, insanın içine doğru evrilen bir hal almıştır.

Vitor Hügo'nun *Notre Dame'ın Kamburu* grotesk gargoye heykelleri ve deformasyona uğramış kambur karakteriyle Kara Romantizm'in dinamiklerini içeren önemli bir eserdir. Yeraltı, deforme olmuşların, dilencilerin, fakirlerin cehennemidir. Hügo, yazarlığı kadar ressamlığıyla da ün salmıştır. Çizimlerinde sisli, puslu manzaralar, hayalet şehirler şiirsel bir estetiktedir. Oscar Wilde'ın *Dorian Gray'in Portresi* adlı eseri de benzer şeytani kötülük temalarını içerir.



Resim 82: İvan Albright – *Dorian Gray (Ayrıntı)* (1943)

Sembolizm'in kökenini oluşturan Charles Baudelaire'in eserleri, makineleşmiş, mekanik hale gelmiş, umutsuzluk içinde insanların birbirine yabancılaştığı kent hayatlarını ele alır. Dekadanların güzelliği, çürümüşlük, yozlaşma, tükenme ve bitkinlik duyguları ile yoğrulmuştur (Eco 2006: 346). *Kötülük Çiçekleri*'ni yazan Baudelaire, Goya'nın ününün yayılmasına katkıda bulunurken aynı zamanda Goya'nın baskıları kendisine ilham vermiştir. Bu durum resim ve edebiyatın sürekli etkileşim halinde olmasına iyi bir örnektir. Baudelaire, ayrıca Delacroix'in çalışmalarını kötü melekler tarafından ele geçirilen kan gölüne benzetir (Krämer 2013, 17).

Benjamin, *Pasajlar*'da, imajların kavramların yerini aldığını belirtir. Modernliğin fantazmagorik dünyası, daha anlaşılır bir rüyadır. Böylelikle dünya, rüya imajlarını/ingelerini kullandığı anda daha anlaşılır hale gelecektir (Bornstein 2011: 151). Modernliğin rüya imajları, gündelik rutini bozabilen, bir belirip kaybolan rüyaya özgü yadırgatıcı özelliğiyle daha anlaşılır hale dönüşmektedir.

Kötülüğü eserlerinde sıklıkla kullanan diğer önemli yazar Franz Kafka'dır. Kavranamaz durumların anlamsızlığı, akıl dışılığı ve anormallikleri, Kafka'nın romanlarının başlıca özelliklerindedir. Örneğin, *Bir Köy Hekimi* (1919) adlı eserinde kış ortasında gece yolculuğu, doğaüstü görünüşleriyle atlar, vampiri andıran seyis ve absürt olaylar düşsel mantık çerçevesinde açıklanabilir. Sartre'a göre Blanchot ya da Kafka olağandışı varlıkları anlatmaya çalışmaz. Onlara göre tek fantastik öge bütünselliği, doğallığı, toplumsallığıyla insandır (Todorov 2013: 166). Sıkışık sokakları, dar merdivenleri, kuleleri, kiliseleri, mahzenleri ve zindanlarıyla Prag, Kafka'yla özleşmiş bir mekân olmuştur. Kafka romanlarında mitolojik karakterleri karikatürize eder. Poseidon, Prometheus, sirenler örtük anlamları ve modern yapılarıyla öyküde yer alır. *Dönüşüm* romanında, ölümden sonra yeniden doğma, Samsa karakteriyle vücut bulur.

Kafka'nın *Dava* (1925) romanında K., benlik duygusunu kaybetmiştir. Kendisine bakan, kendisini doyuran insanlara bağımlı halde yaşar. İnsanlarla yakın ilişkilerinin kendisini kurtaracağı yalanına inanır. Sorunların çözümlerini başka insanlarda (çoğunluk olarak kadınlarda) başka kurumlarda ararken yavaş yavaş yok olduğu gerçeğini görmek istemez. Dışarıya bağımlı yaşadığı için insanların onu terk edeceği korkusu gerilimi sağlar. Otorite onun için tek gerçektir ve görevi itaat etmektir. Otoriter vicdan onun için öylesine gerçektir ki insancıl vicdanın varlığından bihaberdir. İnsancıl vicdan, gardiyan tarafından temsil edilirken hukuk kurumundan yargıcına, seyircisinden, avukatına hatta mahkemesine hepsi otoriter vicdanı temsil eder. K.'nin en büyük kabahati, insancıl vicdanının sesine uymadan despot, rüşvetçi ve kötü mahkemeye boyun eğmesidir (Fromm 2015: 235). K., modern hayatın koşuşturması içerisinde infazını bekleyen, yaşayan ölü halindedir. Toplumun kurallarına bağlı insan için özgürlük; bir arzudan, rüyadan, saplantıdan farklı değildir, şeytanidir. Baudelaire'e göre bu kâbustan kaçmanın iki yolu vardır: Haz ve çalışma. Haz, bizi yıpratır, şeytana yaklaştıran bir yolken çalışma bizi güçlendirir Tanrısal olana yaklaştırır (Bataille 1997: 46).

XX. yüzyılla birlikte Nietzsche'nin "Tanrı öldü" ilanı ile birlikte din-sonrası toplumun yeni korkuları da değişim göstermeye başlamıştır. Heidegger, yeni dipsiz kuyular-cehennemler olarak yabancılaşmaya dikkat çeker (Kearney 2012: 265). Cehennemlik insan özgürdür. Yaratıcılığıyla silik bir görüntü çizer aslında. Sartre'ın *Gizli Oturumu*'nda modern cehennem ötekilerdir. Ateşe, ızgaralara veya zebanilere gerek

yoktur. Cehennem bir başkası, küçümseyen bakışlarıdır. *Kramozov Kardeşler*'de demonik olan insanın kendisidir. Karanlık tutkular, aç gözlülük, hırs, kibir, şehvet ve öfke yıkıcı duygular olarak korkunun ve kötülüğün yeni efendileridir. Artık cehennem insanın kendisi, yaşadığı, yaşamaya çalıştığı hayatın bir parçası olmuştur. *Boyalı Kuş*, *Karanlığın Yüreği*, *Teneke Trampet*, savaş ortamı ile cehennemi yeryüzüne yerleştirir.

XX. yüzyıldan itibaren edebiyat, başta sinema olmak üzere diğer sanat dallarını yoğun olarak etkilemiştir. Kafka'nın eserleri, Orson Welles, David Lynch, Stanley Kubrick, Woody Allen, David Cronenberg, Terry Gilliam, Roman Polonski ve Martin Scorsese gibi yönetmenleri derinden etkiler. Orson Welles gibi öncü yönetmenler Kafka'nın *Dava*'sını direkt aynı isimle beyazperdeye uyarlarlarken diğer yönetmenler Kafkaesk atmosferlerden ve saçma/absürt kavramından ilham alır. Saçma, rüyaya benzer bir gerçeklik sanatta egemen olacaktır.

2.3. Resim ve Sinemada Kâbusun İzleri

XX. yüzyıla girilirken gerek sinemanın keşfi gerekse bilimsel çalışmalar, sanatçılar üzerinde derin etkiler bırakır. 1895'de x-ışınlarının keşfi sanatçıları ciddi bir sorgulamaya iter. Bizden daha az fiziksel özü olan canlılar var mıdır? İnsan gözüyle algılanamayan başka varlıklar olabilir mi? Örneğin, x-ışınları gözlerimizde olsaydı kemiklerimizi görebildiğimiz gibi ruhları, hayaletleri görebilir miydik? İnsan gözüyle algılanamayan görüntülerin fotografik tekniklerle görülebileceğine olan inanç, spiritüalistler⁵⁰ tarafından benimsenmeye başlamıştır. Munch, bu konuyla ilgili: "Ruh var mıdır? Gözlerimiz görmek için yapılmış ancak gördüğümüz kadarını biliyoruz. O zaman biz neyiz? Hareket halinde yanan birer enerji miyiz?" diye sorar (Krämer 2013: 20). Bedensel gözün kapatılıp ruhsal gözle görme, romantiklerden sembolistlere sonrasında sürrealistlere kadar uzanan bir düşüncedir. İçeri doğru yönelmiş ruhsal göz, romantikler ve sürrealistler için önemli bir organdır. Dali'nin Vermeer resimlerine duyduğu hayranlığı gözlemlediğimiz, *Bir Endülüs Köpeği*⁵¹ filminde kadının gözünün jiletle kesilip bu sahnenin gökyüzündeki bulut sahnesiyle kesilmesi gerçeğin görüntüsü sorunsalı ile ilgilidir.

⁵⁰ Spiritüalizm: Ruhçuluk, tinselcilik.

⁵¹ Bir Endülüs Köpeği:1929 tarihli Luis Buñuel ve Salvador Dalí ortak yapımı olan film (Un Chien Andalou).



Resim 83: Fritz Lang – Metropolis (1927)



Resim 84-85: Dali'nin Alfred Hitchcock'un Spellbound Filmi için Yaptığı Çalışmalar (1945)



Resim 86: Alfred Hitchcock – Spellbound (1945)

Sürrealist ressam, yönetmenlerle beraber çalışmış; rüya sahneleri için tasarımlar yapmışlardır. Örneğin, *Bir Endülüs Köpeği* filminin senaryosu Luis Bunuel ve Salvador Dali'ye aittir. Dali, ayrıca, Hitchcock'un *Öldüren Hatıralar* filminin set fotoğrafları için çalışmış, tabloları filmin önemli kâbus sahnelerinde kullanılmıştır. Kâbus sahnelerini kullanması bakımından Bunuel, kendine özgü yönetmenlerdendir. Luis Bunuel, burjuva sınıfının yaşamını, Kafkaesk bir anlatımla sürekli uyanılan bir kâbus olarak sunar.

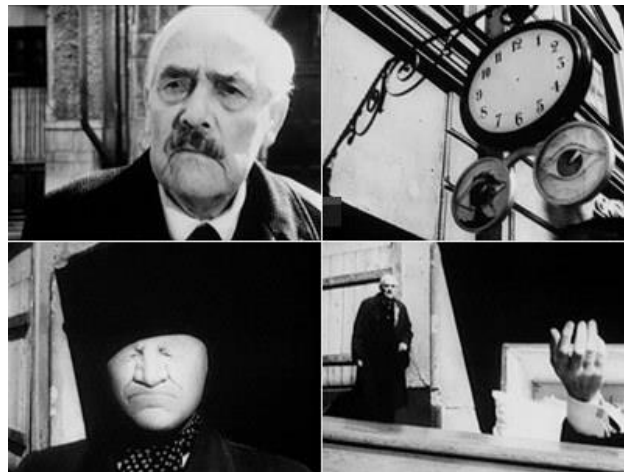
Freud'un rüya yorumlarından hareketle sürrealistler, rüyayı ve hayal gücünü işlerinin merkezine alırlar. Edebiyat, resim, fotoğraf ve sinema gibi sanat dalları etkileşim içindedir. Örneğin, Dali, yaşadığı kentin korkularını yansıttığı ve rüya manzaralarını oluşturduğu *Dev Uçan Mocha Kupası* resmi Friedrich'in *Deniz Kenarındaki Keşiş* resmini andırır. İzole tek figürün arkasında yer alan ada ise akla Böcklin'in *Ölümler Adası* resmini getirir. Dali'nin bir diğer resmi, *Uyanmadan Bir Saniye Önce Nar Etrafında Uçan Arının Neden Olduğu Rüya*'da ise yatan kadın figürü de, Fuseli'nin *Kâbus* resmini hatırlatır. Max Ernst, *Sal* çalışması için Gericault'un *Medusa'nın Salı* resminden ilham alır. Rene Margritte de gotik edebiyat ve kara romantik resimle yakından ilgilenmiştir. Margritte için Poe'nun eserleri şiirsel görsel dünyalara, gerçeklere itaat etmez aksine tutarsızlıklarla, gizemlerle ve sırlarla doludur (Krämer 2013: 226). Paul Klee'nin görsel evreni, tıpkı Fuseli, Goya ve Blake'in resimlerinde olduğu gibi, cadılar, periler, şeytanlar, hayaletler ve ifritlerle doludur. Klee ayrıca Hoffmann'ın masallarından ilhamla çok sayıda desen ve baskı üretmiştir.



Resim 87-88: S. Dali: (Sol) Uçan Dev Mocha Kupası (*Giant Flying Mocha Cup*) (1946) ve (Sağ) Bir Narın Etrafında Uçan Arının Sebep Olduğu Rüyadan Uyanmadan Bir Saniye Öncesi (*Dream Caused by the Flight of a Bee Around a Pomegranate*) (1944)

Sürrealist sinema da tıpkı resim sanatında olduğu gibi düşlerin dilini kullanır. Rüyada olduğu gibi filmde yer alan nesnelerin sembolik anlamları vardır. Freud, evi düşsel imgelemin organizmayı temsil etmek için kullanılabileceğini belirtir. Evin bölümleri canlı bir organizma gibi bedenin belirli organları yerine geçebilir. *Usher'in Evinin Düşüşü*'ndeki imgelerin heterojenliği (çoktörel), mimarisi ve mekânlarıyla Sürrealizm'in kolaj ilkesi için referans olmuştur. Örneğin, Breton, sinema salonlarına rastgele giderek çoğunlukla film bitmeden çıkarak izlenimlerini kolaj gibi tek bir filmde birleştiriyordu. Sinemada kâbus, düş ve gerçekliğin anlaşamadığı belirsizlik gibi sahneler, gerçekliği sorgulatan türden bir yöntemdir. Sinema, ilk örnekleriyle beraber düşsel sahnelerden faydalanmıştır. Örneğin, Fritz Lang'ın *Metropolis* filminde canavara dönüşen fabrika, rüyayı anımsatan bir sahnedir. Fellini'nin *Sekiz Buçuk* filmi, yapısı itibarıyla baştan sona rüyadır. Victor Sjostrom'un *The Phantom Carriage* filminde çoğu sahne kâbusvaridir.

Rüya sahnelerine başvuran yönetmenlerin başında Ingmar Bergman gelir. Rüya sahnelerine bol bol yer veren yönetmen, dar alanlara sıkışmışlık hissi ve metafizik yalnızlığı ile izleyiciyi rüyada gibi hissettirir. De Chirico'nun düşsel kurguları Ingmar Bergman üzerinde derin etkiler bırakır. En önemli rüya sahnelerden birini de *Yaban Çilekleri* filminde Dr. İsak Borg'un gördüğü sahnede kullanır. Sahne, Chirico resimlerinden fırlamış gibidir. Rüya sahnesinde bomboş ıssız sokaklar, akrep ve yelkovansız saat (zamansızlık), yüzü olmayan adam, cenaze arabası ve kırık tekerlek, de Chirico nesnelere, mekânlarını anımsatır. De Chirico'nun mekânları korkunun, tedirginliğin merkezleri olmuştur. Alışık olmadığımız mekân-nesne ilişkisi metafizik öğeleri içerisinde insansız gölgeler, gerilimi artırıcı unsurlardır.



Resim 89: Ingmar Bergman – *Yaban Çilekleri* (1957)

Delilik ve sanruların arasında gerçeklik/rüya halleri Bergman filmlerinin tipik özelliklerindedir. Ingmar Bergman, tüm filmlerini birer rüya olduğunu belirtir (Bornstein 2011: 48). Bergman'ın kâbusu anımsatan rüya sekansları, Freudcu simgecilik ve vahşi gerçeklik arasında gidip gelen haliyle gerçeküstücülüğe yakındır. *Kurtların Saati*'nde Johan'ın halüsinasyonlarının temelinde Bergman'ın çocukken kapalı kaldığı karanlık gardırop ve hadım korkularının yattığı sonucuna ulaşılabilir. *Persona*'da da film ile nesne, sessizlik ve sözler, aktör ile canlandırılan hayat iç içe bir sarmal oluşturularak saf imajlar haline getirilir.

Bergman'ı derinden etkileyen de Chirico'nun manzaraları sinemayla olduğu kadar edebiyatla da etkileşim içerisindedir. Yaşadığımız çağdaki güvensizlik ve tedirginlik, de Chirico'nun metafizik kompozisyonlarında egemen öğelerdir. Poe'nin *Çan Kulesindeki Şeytan* öyküsünde ironik bir biçimde kasabada, her şeyin merkezinde yer alan lahana ve saat, de Chirico tarafından enginar ve saat olarak merkezde yer alacak biçimde resmedilmiştir.



Resim 90: Giorgio de Chirico- Felsefecinin Fethi (The Conquest of the Philosopher) (1913-14)

Kübizm'den Sembolizm'e, Sürrealizm'den Hiperrealizm'e kadar resim-sinema ilişkisi içerisinde modern anlayışıyla bu eşzamanlılığı kullanan bir diğer önemli yönetmense Alfred Hitchcock'tur. Filmlerinde gerçekliğe dönüştürdüğü kurgu, Amerikan rüyasının hiperrealist ürünüdür. Hitchcock, doğaüstüye başvurmadan gerilimi, korkuyu yansıtan usta yönetmenlerdendir. Görüntüye inanan sinemacıların öncülerinden olan Hitchcock, Edward Hopper'ın tekinsiz-ıssız motellerinden, müşterisiz barlarından, insansız

hayaletlerin yer aldığı manzaralarından oldukça etkilenmiştir. Yönetmenin *Arka Pencere* filmi, acımasız Amerikan tarzının fantastik penceresi gibidir. Kartpostalı anımsatacak biçimde filmde, eyleme geçemeyen başkarakterin cinsel eylemsizliği içerisinde gördükleri aslında kendisinin ve Grace Kelly'nin fantezi resimleridir (Zizek 2016: 134).

Hitchcock, kendine özgü olarak filmlerinde, görüntüleri, anlatımları sıklıkla lekelerle sembolize eder: Labirentler, dönerek giden merdivenler; kuyular, röntgencinin gözünün kaydığı anahtar deliği, kanın döne döne kaybolduğu küvet, çığlık atmak için açılan ağız, iki gözün arasındaki kurşun deliği, cesedin kanlı göz çukurları ya da elbisenin üzerindeki kan lekesi (Bonitzer 2000: 35)... *Genç ve Masum* filminde yaptığı kaydırmalı çekimleri, davulcunun kırışıp duran gözlerine yapılan zum, gibi lekeler Holbein'in *Elçiler* resmindeki kafatasındaki bakış açısına göre yamulan göz yuvarlaklarıyla benzerlikler taşır. *Sapık* filminde çığlık atan karakter Munch'un *Çığlık*, banyodaki cinayet sahnesi, David'in *Katledilmiş Marat* resimleriyle de çağrışım yapar (Monaco 2013: 177).

Rüya imgelerine başvuran bir diğer yönetmen Andrei Tarkovsky'dir. Caspar David Friedrich'in resimlerine hayran olan Tarkovsky, rüya imajlarını/imgelerini soyut ve somutluk arasında bir alana yayarak kullanır. *Stalker* filmindeki bölge, *Solaris*'de bir anda ortaya çıkan gerçekliği belirsiz kozmonotlar bu duruma örnektir. Soyut ve somut arasındaki gerilim adına Michelangelo Antonioni filmleri de son derece önemlidir. Antonioni filmlerinde yabancılaşma, iletişimsizlik ve merdümgerizlik modern toplumda insani değerleri yok etmiştir. Çoğunlukla filmlerinde insani olmayan, non-figüratif soyut bir evrenin, kopmuş, dağılmış, kırılmış parçalarını birleştirmek bir dedektifin işidir (bu dedektif filmin sonunda aldatılarak film sahnesinden silinir). Onun filmlerini özgün kılan şey, çöllere, şekilsiz-yabancılaşmış şehirleşmenin getirdiği boş mekânlara, kentlere, boş dokuya duyduğu pozitif ilgidir (Bonitzer 2000: 35). Antonioni'nin amacı figürün yok olmasıyla (yüzünü silerek, sis ile örterek vs.) figüratif olandan non-figüratif olana ulaşmaktır.

Çağdaş yönetmenlerdense, Terry Gilliam, David Lynch ve David Cronenberg gibi önemli isimler filmlerinde gotik rüya sahnelerine yer verirler. Terry Gilliam'ın *Brazil* (1985) filmi, yapay, baskıcı ve Kafkaesk atmosferiyle insanın sıkışıp kalmışlığını, kuşatılmışlığını, evler, işyerleri, hatta sokakları kaplayan boru ve kablolar aracılığıyla sağlar. Ayrıca Kafka'yı anımsatacak biçimde daktilo üzerine düşen bir böcek suçlunun

isminin yanlış yazılmasından doğan bir kargaşaya neden olur. Kafka'nın eserlerinde olduğu gibi *Brazil*'de de bilginin güvenilirliği tartışılmaz düzeyde olup “bürokrasi asla hata yapmaz” düsturu egemendir (Güzel 2016: 120). Bu anlamsız, bürokrasiyle kuşatılmış dünyadan kurtulmanın tek yolu düşlerdir. *Brazil* filminde, düşlerin birinde Sam karakteri, uçarken metal bir canavar onun kanatlarını keser. Sam, canavarı öldürüp maskesini kaldırdığında kendi yüzünü görür ve evdeki borulara dolanmış halde uyanır. Gördüğü ikinci düşte ise, Sam, estetik operasyon geçirip duran annesinin arkadaşının cenazesinde yanlışlıkla arkasına saklandığı tabutu devirir. Cesede ait yapay etler, kemikler etrafa dağılır. İki rüya da kâbusla biter. Baskıcı totaliter yapının otomatlarıyla insan doğasından kopuş, yapay hale gelişi, başkalaşımı anlatılır.

Terry Gilliam'ın bir diğer filmi *Balıkçı Kral*'da (1991) ise akli dengesini kaybetmiş Perry karakterinin dışlanmışlığı anlatılır. Kafka'nın *Dönüşüm*'ündeki Samsa karakteri gibi iş sahibi olmadığı için yararsız, yok edilmesi gereken bir böcek gibi fazlalık kabul edilen Perry, *Balıkçı Kral* öyküsündeki her türlü bencil çıkar ve hazdan soyutlanmış soytarıyı anımsatır. Gilliam'ın *12 Maymun* (1994) filminde de benzer bir konu işlenir. İnsanoğlunu çok tehlikeli bir virüs hakkında uarmak için gelecekte gelen James Cole karakteri, toplumun kurallarına uymadığı, mantıkdışı kabul edildiği için akıl hastanesine kapatılır. Cole'un kaderi geleceği görüp insanları uyan ama dikkate alınmayan Cassandra karakterine benzer. İnsanları iyi/kötü, akıllı/deli ve doğru/yanlış diye yaftalayan, her zamanki gibi sistemdir. Jeffrey karakterinin belirttiği gibi, sürekli tüketmeye yaraşmayanlar, sistemin devamlılığına hizmet etmediği için deli olarak damgalanmaya mahkûmdurlar. Psikiyatri, modern toplumların yeni dinidir. Doktorların filmde kullandığı şu ifade çok önemlidir: Neyin doğru neyin yanlış olduğuna, kimin deli olduğuna biz karar veririz (Güzel 2016: 130).

Rüya sahnelerini kullanan bir diğer yönetmen David Lynch'tir. Lynch, Alexander Pope gibi ressam olmayı istemiş ve resimden hiç kopmamış bir yönetmendir. Resim sanatıyla yakından ilgili olan yönetmen, resimlerinde zifti, ev boyasını, böcekleri kullanarak sanayi ürünlerini ve atık nesnelere kolaj yöntemiyle harmanlar. Filmlerinde sık sık resamlara atıfta bulunur. Edward Hopper'ın resimlerindeki yabancılaşma hissini, dışlanmayı filmlerinde kullanır. Sanat okuluna giden, sokak resimleri yapan yönetmen, tablolarına Usher ve Rositten gibi lanetli gotik evlerin ismini verir. Edward Hopper ve

Francis Bacon en sevdiği ressam; Kafka en sevdiği yazarlar arasındadır (Davenport 2005: 434). Filmlerinde de genel olarak bu sanatçıların etkilerini görürüz. Lynch, nokturnal, deforme vücutların olduğu kâbusa özgü atmosferleri filme çeker. Lynch filmlerindeki rüyaların kökeni günlük yaşama dayanır. Filmlerinde karakter isimleriyle sıklıkla gotik sinema ve edebiyata da saygı duruşunda bulunur⁵².

Lynch'in, *Mulholland Çıkmazı* ve *Kayıp Otoban* filmleri, rüya/gerçeklik sunması açısından son derece önemli yapımlardandır. İki filmde de karakterlerin rüyada mı yoksa uyanık mı olduğunu anlayamayız. Lynch, filmlerinde kötü enerjiyi çoğunlukla yoğun sigara dumanı ve etrafta yer alan organik parçalar gibi dünyevi nesnelere sağlar. Korkunç, tekensiz, vahşi, karanlık olduğu kadar görkemli öğeler/nesnelere seyredeninin duygu vanalarını sonuna kadar açmak yönetmenin birincil hedefidir (Olson 2008: 19). *Kayıp Otoban* filmindeki tuhaf olaylar, karakterler Kafka'nın *Dava* romanındaki acayıplıkları andırır. Örneğin, Fred'le Gizemli Adam'ın konuşması, *Dava*'da Rahip'le Joseph K.'nin konuşmasına benzer.

Blue Velvet filminde ise Edward Hopper'ın izlerini görmek mümkündür. Hopper tablosundan fırlamış gibi duran kâbusu anımsatan kasaba manzarası, aynı biçimde Suburban Gotiği (banliyöde geçen gotik) anımsatacak biçimde tedirgin edicidir (Davenport 2005: 436). Filmin gotik yaratığı bu sefer sadist bir ruh hastası olarak karşımıza çıkar. *Blue Velvet*'de küçük çocuğun babasını kaçırap kulağını kesen (iğdiş etme) ve Dorothy'ye "Anneçik, bebek düzüşmek istiyor" diyen kötü karakter Frank, baba erkinin devirip iktidarı ele geçirmeyi, kendi annesiyle beraber olmayı akla getirir (Zizek 2014: 69). Böylelikle, oedipal olana yeni bir yorum getirir. Film, XVIII. yüzyıl gotik romanlarının tipik özelliklerini günümüz koşullarına dönüştürmüştür: Mahzeni andıran korkutucu apartman dairesi, gotik malzemelerden olan kadife, gotik romanlara özgü boyun eğen kadın karakteri... Filmin sonunda da tipik gotik öyküye uygun bir biçimde kötü cezalandırılırken erdemliler ödüllendirir. Böylelikle banliyöde huzur yeniden sağlanır.

⁵² Camilla (*Kayıp Otoban*) – Carmilla (Sheridan Le Fanu – Carmilla romanı)

Shelley (*Twin Peaks* filminden bir karakter) – Mary Shelley (Frankenstein'in yazarı)

Laura Palmer (*Blue Velvet* filminden bir karakter) – Laura (film-noir 1944) Palmer (1984 yılında ailesi tarafından fırında kızartılarak öldürülen 4 yaşındaki Angela Palmer).

Çürümeye karşı büyük ilgisi olan David Lynch; fosilleri, organik maddeleri ve beden parçalarını toplaması bakımından Francis Bacon'a çok benzer. *Fil Adam* filminde kasap dükkânının dışında asılı duran domuz kavrası ile acı içerisinde sargılarla yüzü belirginsizleşen, sürekli terleyen fil adamın yüzü Francis Bacon'un melez formlarını hatırlatır. *Kayıp Otoban* filminde Fred Madison'un dönüşüm sahnesinde yer alan et parçaları, karakterin başını sağa sola sallayıp geçirdiği transformasyon Bacon portrelerini anımsatır (Sheen 2004: 151).



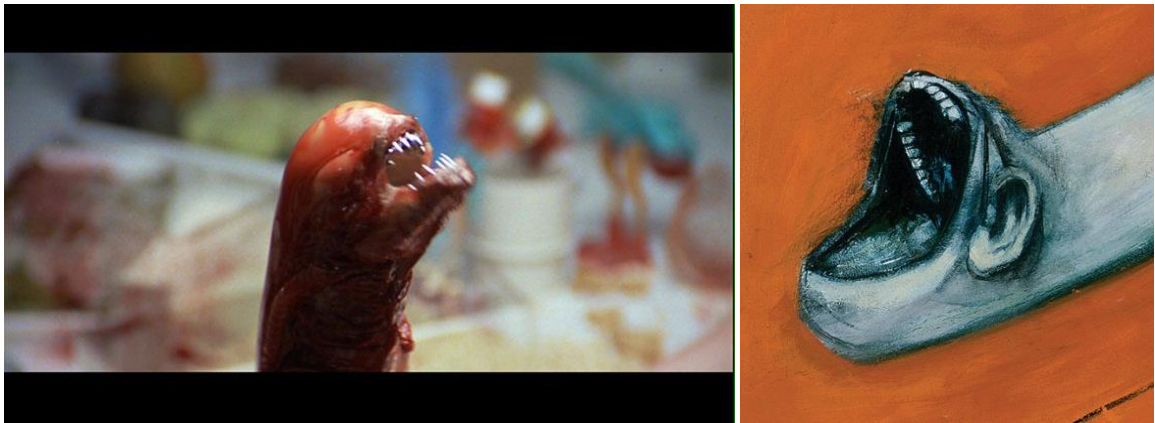
Resim 91-92: Francis Bacon – Kafa VI (1949) ve David Lynch – Eraserhead benzerliği

Eraserhead (1977), Bacon'un resimlerinin izlerini görebileceğimiz bir diğer David Lynch filmidir. Frankenstein canavarı gibi tiksindirici, doğal olmayan bebek, kutsal olmayana tehdit mahiyetindedir. David Lynch'in *Fil Adam*'ı (1980), sinemada grotesk olanı yansıtması açısından başarılı örneklerindedir. Ender bir hastalığa kapılan Merrick karakteri, deforme vücudu, şişmiş, biçimsizleşmiş çürüyen, mantarlı haliyle klasik güzellik anlayışının karşısında bir figürdür. Frankenstein'ın canavarı gibi duygusal ve zeki olan karakter ikili bir hayata katlanmak durumundadır. Gündüzleri iyi bir bakım gören Merrick, geceleri ise gösteri için fil adamı sergileyen bakıcının kâbusu anımsatan müdahalesine katlanmak durumundadır. Gece ve gündüz Merrick'in hayatında ikilik oluşturan zaman dilimleridir.

Bacon'un resimlerindeki organik olanla yapay olan arasındaki sürtüşme Lynch'te olduğu gibi Cronenberg'in filmlerinde de karşımıza çıkar. Yönetmen, etin sunumu, çürümesi ve başka nesnelere dönüşmesi gibi kendine özgü bir dil geliştirmiştir. Sentetik et görünümlü nesnelere, grotesk organlar Cronenberg filmlerinin vazgeçilmezidir. Bio-mekanik imgelerle *Videodrome*, mutasyona uğramış, ameliyat olan kadın sahneleriyle

Dead Ringers, omurgasından makineye bağlanan karakteriyle *Existenz*, hasta bir zihne sahip olan rüya-gerçekliğin iç içe geçtiği *Naked Lunch* ve sineğe dönüşmeye başlayan Seth karakteri ile *The Fly* filmleri Bacon figürlerini ve rüyayı anımsatır. Bunların dışında Bacon'un resimleri, çarmıha gerilme sahnesiyle Jonathan Demme'nin *Silence of Lambs* (*Kuzuların Sessizliği*), hastane ve savaş sahneleriyle Adrian Lyne'nin *Jacob's Ladder* (*Dehşetin Nefesi*), rüya imgeleri, köpek, zincire asılı insan figürü ile Tarsem Singh'in *The Cell* (*Hücre*), Bacon'u anlatan John MuiBury'in *Love is the Devil*, engizisyon, asılma sahneleriyle Daren Arnofsky'nin *The Fountain* (*Kaynak*) ve Ridley Scott'un yaratığın silueti ile *Alien* (*Yaratık*) filmlerini etkilemiştir (Özgör 2017: 66-67).

Francis Bacon'un etkilediği Ridley Scott'un *Yaratık* (1979) filmi ise, insanoğlunun koloni tutkusuna eleştiridir. Yeni yerlerin keşfi ve yabancı korkusuyla (Amerikan Gotiği) tanımlanan yaratığın aslında insanoğlundan kopuk bir tabiatı vardır. Yaratığı düşman yapan, günah keçisi ilan eden, insanoğlundan bir başkası değildir. *Yaratık* filmi, bir çok sahnesiyle kutsal kitaplardaki hikâyeyi yeniden yorumlar. Kane⁵³ karakterinin göğsünün yarılıp yaratığın alındığı sahne, Kabil'den kalan kötülük mirasına göndermedir. Stephen Mulhall, canavarların insan bedeninden çıkışını, hamilelik, cinsel farklılık, fallik cinsel birleşim, doğum sancısı, yaşam ve ölüm korkusundan meydana geldiğini söyler (Kearney 2012: 70). Yaratığın göğüsten çıktığı hali Francis Bacon'un *Çarmıha Gerilmenin Temel Figürleri* resminden alıntıdır.



Resim 93-94: Ridley Scott *Yaratık* filmi (1979) ve Francis Bacon-*Çarmıha Gerilmenin Temel Figürleri*, 1944

Yaratık tasarımı ve mekânlar H. R. Giger'a aittir. Giger, mide bulandırıcı, şok edici ve korkunç tasarımlarıyla disiplinler arası çalışan çağdaş sanatçılardandır. Örneğin, Giger, Böcklin'in *Ölümler Adası'nı* yeniden yorumlar. Hıristiyan ikonlarını mekanik bir biçimde

⁵³ Kane: Kabil'in İngilizce karşılığı Cain ile benzer bir isimdir.

oluşturur. Biyolojik ve mekanik olanın iç içe geçtiği bio-mecha çalışmaları cinsel olarak aşırılıklar içerir. Giger'ın, *Alien* filmi için tasarladığı yaratık modeli, yarı nesneleşmiş, yarı mekanik haliyle popüler kültürün önemli figürlerinden biri olmuştur.

Sinemada Uzak Doğu ezgilerini oluşturan Kurosawa'nın, *Yume* (Rüyalar/1990) filminde, yedi rüya zamanı içinde, karakterler doğa ile mücadele içindedir. İnsanlar, tekinsiz ve korkutucu mekânlarda ya doğanın intikamına maruz kalırlar ya da doğayı tahrip etmelerinden dolayı suçluluk duygusuyla yüzleşirler. Son rüyada ise doğa ile barış sağlanır. Bu yedi bölüm arasında en çarpıcı olanı şüphesiz ki Van Gogh'un olduğu Kargalar (Crows) bölümüdür. Akira Kurosawa'nın *Rüyalar* ve *Kagemusha* filmlerinde kullandığı renkler, rüyayı andıran sahneleri izleyende sanatçının adeta tuval kullandığı hissi uyandırır.

Yönetmen ve aynı zamanda ressam olan Dave Mckean, *Alice Harikalar Diyarında* gibi masalları fantastik bir üslupla beyazperdeye uyarlar. Neil Gaiman'ın öykülerini *Rebelias 'ın Dünyası'*na özgü bir anlatımla sinemaya yansıtan yönetmen, rüya imgelerinden ve Shakespeare'in mitolojik canavarlarından faydalandır. Çocuk yaşta yaşanan travmalar, karakterleri gerçek dünyadan koparır ve rüyalar canavarları doğurur.



Resim 95: Dave Mckean – *Mirrormask* (2005) *Oidipus ve Sfenks* sahnesi



Resim 96-97: Dave Mckean'ın *Nosferatu* ve *Faust* çizimleri

Fellini, Bunuel, Bergman ve Lynch filmlerinde sıklıkla gördüğümüz, tüm filmin kâbus olması diğer yönetmenler üzerinde de bir etki bırakır. Michael di Giacomo'nun *Animal with the Toolkeeper*'ı, Richard Linklater'ın *Waking Life*'ı, Kim Ki-Duk'un *The Dreams*'i, Michel Gondry'nin *The Science of Sleep*'i, Robert Altman'ın *3 Women*'i, Adrian Lyne'in *Jacob's Ladder*'ı, Coen Kardeşler'in *Barton Fink*'i, Tom Dicillo'un *Living in Oblivion*'u, Alejandro Amenábar'ın *Abre los Ojos*'u ve Christopher Nolan'ın *Inception*'u tüm filmin ya da çoğunluğun rüya/kâbus olmasına örnektir.

Korku filmleri, günümüze gelene kadar çok fazla değişim geçirir. Splatter/gore⁵⁴ slasher/teen slasher⁵⁵, haunting⁵⁶, okült⁵⁷ psikik ve sürrealist korku filmleri resimle etkileşim halinde gotiğin beyazperdedeki yansıması olmuştur. Slasher türündeki filmlerde korku, metafiziği terk ederek izleyenin mide ve bağırsaklarına ulaşır. Slasher filmlerinde katil maske takıp ötekileşirken aile yapısına tehdit dışarıdan gelir. Filmde, maskeli anti kahraman tıpkı Orta Çağ'da meydanlarda suçlulara işkence uygulayan maskeli cellât gibi günahkârları cezalandırır. Aile kurumuna tehdit oluşturan, uyuşturucu bağımlısı, şehvet düşkününü gençler ve farklı etnik gruba dâhil karakterler mutlak suretle öldürülür. Bu tip filmde kadın, erkeği baştan çıkartırken ataerkil düzene ayak bağı olan asalak bir durumda izleyiciye sunulur. Kadın karakterler, ölmeden önce muhakkak çıplaktır. Bu durum, teşhircilik ve voyörizm ile ilgiliyken, filmde bol bol röntgenleme, aynada kendine hayran bir biçimde bakma sahneleri yer alır. Korku filmlerinde sıklıkla başvurulan bu sahneler, Lacan'ın ayna evresi ve Freud'un izlenilme takıntısı (skopofili) ile açıklanabilecek mutlak klişelerdir. Bu kadınlar, mutlak suretle bıçak, çekiç gibi fallik nesnelere öldürülür. Bu durum feminizm hareketlerine karşı, ataerkil ideolojinin tavrını yansıtır. Muhafazakâr ideoloji, filmde galip gelen tek taraftır (Akgün 2016: 83). Slasher ya da teen slasher filmlerde, şehvet günahına yenik düşmeyen, alkol bile içmeyen gençler, filmin sonunda maskeli katili öldürür ve huzur yeninden sağlanır. Kilisenin, cehennem ve şeytan hurafeleri gibi korku imajları artık korku sineması ile devlet otoritesinin eline geçer. Korku sinemasının alt türlerini oluşturan slasher ve teen slasher filmlerden etkilenen en önemli resamlardan biri Peter Doig'tir. *100 Years Ago: Carrera* ve *Swamped* resimlerinde 13.

⁵⁴ Splatter ya da Gore: Bol kanlı, işkence sahnelerinin yoğun olduğu korku filmlerine verilen ad.

⁵⁵ Slasher/Teen Slasher: Maskeli bir psikopatın (ya da deforme vücutlarına sorunlu pürüten ailenin) bir grup genci, fallik nesnelere öldürdüğü filmler.

⁵⁶ Haunting: Lanetli ev temasını kullanan filmler. Amerikan Gotiğin dinamikleri kullanılır.

⁵⁷ Okült: Metafizik korkuyu içeren filmler.

Cuma filminin izlerini görebiliriz. Kanonun içindeki yalnız figür, sakin gölde tekinsizlik hissi veren atmosferi ile filmdeki gibi bir etki vardır. Her an kötü şeylerin olabileceğini, ressam, yoğun boya taşıyan yüzeyleri ve yansımalarıyla hissettirir. *100 Years Ago: Carrera* resmindeki, kadın figürü ve arkadaki sarp kayalıklardan oluşan adası ile, Arnold Böcklin'in *Ölümler Adası* resmini de akla getirir. Benzer konuları *White Canoe* ve *Canoe-Lake* resminde de görebiliriz. Tıpkı 13. *Cuma* filmindeki gibi baygın yatan bir el *Canoe-Lake* resminde de mevcuttur. Kanolar bilinmeyene doğru sürüklenirken düşsel etki izleyiciyi gerer.



Resim 98-99-100-101: (Sol Üst/Alt) Peter Doig Resimleri ve 13. *Cuma* (Sağ Üst/Alt) benzerliği

Diğer ressamlar da gotik edebiyattan faydalanırken gotik ve grotesk olana eğilim göstermişlerdir. Örneğin, Klinger, teknik olarak Gustave Moreau, literatür olarak E.A. Poe ve Charles Baudelaire'den etkilenmiştir. Chagall, baş aşağı uçan bedenleri, kesik kafaları ve mesihi eşek haliyle resmeder. Beardsley, yozlaşmış dünyayı mide bulandırıcı şişman figürler gibi her türlü günahı sembolize edecek grotesk bedenlerle resmeder.

Tüm bu çalışmalar popüler kültür üzerinde derin etkiler bırakacak etkenler olmuştur.

2.4. Popüler Kültürde Düşsel İmgeler

“Ben oldum olası canavarları sevmişimdir. Onların yanlış anlaşıldığı, samimi, candan bu filmler benim peri masalım olmuştur.”

Tim Burton

M.T.V tüketim kitlesi, dizi izleyicilerindeki artış ve sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte gotik/kara romantik imgeler, dizilerde, çizgi romanlarda, animelerde ve müzik videolarında boy göstermeye başlar. Tim Burton’un evreni 1990’lar ve 2000’lerde yaygınlaşan gotik kültürün ikonası haline gelirken, sevimli halde sunduğu yaratıklar/canavarlar ana karakterin yerine sevmeye başlanan kötü adama, anti-kahramana ilginin artmasına neden olur. Son yıllarda çizgi roman dünyası için de kahramandan çok kötü karakterler, milyonların sevgilisi haline gelir. Batman’deki Joker karakteri bu duruma en iyi örnektir. *V for Vendetta*’daki (2005) toplumdışı, anarşist kahraman, maskesiyle çoğunluğun yeni yüzü olmuştur. Böylelikle kitleler vampir, canavar ve Frankenstein gibi yaratıklara sempati duymaya başlar. Vampir ve Kurt adam⁵⁸ gibi düşsel kahramanların bedeninin parçalanması, görünmez olmaları, uzam ve zamanı değiştirme yetenekleri kuşkusuz ki kişilik bozukluklarının ikiriciliği (düalizm) sonucudur (Todorov 2013: 102). Benzer bir dönüşüm gotik öykü olan *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde*’ta karşımıza çıkar. Birbiriyle taban tabana zıt Jekyll ve Hyde aslında aynı kişilerdir. Çevresi tarafından son derece kibar bilinen Dr. Jekyll, bulduğu bir ilaçla kaba görünüşlü, kurt adamı anımsatan Hyde’a dönüşür. Görünüşü gibi karakteri de kötülükle dolu olan Hyde cinayetler işlemekten geri kalmaz.

Kurt adam ve *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde* gibi dönüşüme uğrayan diğer bir grotesk karakter ise zombiler olmuştur. Zombiler, tüketim çılgınlığını vurgulayan yedikçe doymayan, tükettikçe kendine benzer bir beyinsizler ordusunu yaratan hayali varlıklar olarak sinemada sık sık kullanılan bir imgedir. Zombi ismini, Batı Hintçe’deki “jumbie” (hayalet) Afrika kıtasında “zumbi” (Tanrı) ve Kongo’daki “nzambi”den (ölü ruh) alır (Danacı 2011: 194).

⁵⁸ Kurt adam: Kurt adam, Lycanthroph hastalığını anımsatır. Almanca Wer=Mann= adam ve Wolf=kurt, werewolf ya da mannwolf’tan gelir.

Zombi filmlerinde Romero gibi öncü yönetmenler, yürüyen ölülere sembolik anlamlar yükler. Zamanla dönemin korkularını dile getirecek biçimde zombiler değişime uğrar.

- 1) Zombinin beyazperdede yansıyan ilk halleri ırksal ve kültürel farkları ortaya çıkartacak biçimde orta sınıfta istenmeyen güruh, zombi kılığında sunulur. Zombiler, önceleri üretim nesnesi iken tüketici haline gelerek etrafına zarar verirler.
- 2) Savaş karşıtı, barıştan yana olan hippiler zombi olarak tasarlanır. Seks, aids korkuları filmde egemendir. Isırılma ya da kan alışverişi yoluyla hastalık geçer.
- 3) Soğuk Savaş döneminde anti-komünist fikirlerle dönemin paranoyasını ele alacak biçimde nükleer kaza sonrası insanlar zombiye dönüşür.
- 4) Günümüzde en çok kullanılan zombi modelini yaratan fikir Romero'nun *Dawn of Dead* (1978) filmiyle popüler hale gelecektir. Zombiler anti-kapitalist bir eleştiri getirecek şekilde sürekli tüketen canavarlar haline gelir. Kurbanını asla bitirmez. Filmin mekânı olarak alışveriş merkezlerinin özenle seçilmesi tesadüf değildir. Açık şekilde tüketim toplumuna eleştiri vardır.

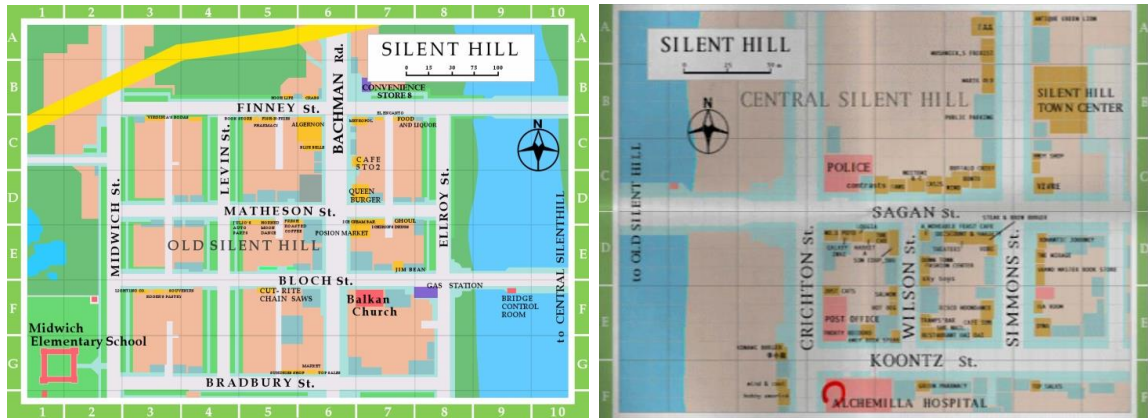
Zombiler, *Walking Dead* (Yürüyen Ölüler) ismiyle televizyon serisi olarak popülerliği her geçen gün artan bir fenomen haline gelmiştir. Zombi gibi, cadı, şeytan, vampir ve kurt adamlar dizi, anime, animasyon gibi alanlarda kendisine yer bulur. *Castlevania*, *Blood Rayne*, *Vampire Hunter*, *Claymore*, *Witch Hunter Robin*, *Blood +*, *Hellsing*, *Vampire Knight*, *Berserk*, *Blade*, *Dark Shadows*, *American Gothic* ve *Penny Dreadful*, cadıların, kurt adamların ve vampirlerin çizgi roman, manga ve dizi uyarlamaları olarak canavarların fink attığı yapımlardır.

E.A. Poe ve Mary Shelley gibi yazarlar günümüzde hala en çok göndermede bulunan isimler arasında yer alır. Yarattıkları dünyalar ve tasarladıkları karakterler, popüler kültürün piyasada ilgi duyulamaya devam edilen transmedya ürünleridir. Tim Burton'un *Vincent* (1982) ve *Frankenweenie* (1984) adlı animasyonları, Vincent Price, E. A. Poe'ya (Vincent'in görünümü) ve Mary Shelley'e saygı duruşu niteliğindedir. Burton, gotik öykülerden olduğu kadar halk söylencelerinden de faydalanır. Örneğin: *Ölü Gelin'in* hikâyesi, XIX. yüzyılda Yahudi kızlarının yollarının kesilip öldürüldüğü, gelinlikleriyle defnedildiği Rus efsanelerine dayanır. Tim Burton filmlerinin başkarakterleri, ana hatlarıyla dışlanmış, toplumsal normlara aykırı tiplerdir. Kendine aşırı güvenen, her şeyi

para ile satın alabileceğini düşünen popüler tipler hep kötü tarafta yer alır⁵⁹. Burton'un dünyası, rüyamsı, genellikle siyah renklerin egemen olduğu, monokrom bir estetiğe sahiptir. Olaylar, korkunç ama sevimli, gotik ve fantastik bir post-anlatımcılıkla sunulur. Sürreal yapıyı oluşturanlar: Mezarlıklar, saklı geçitler, karanlık malikâneler, yel değirmenleri gibi gotik mekânlar Burtonesk diye adlandırılan bir şablonda yansıtılır (Süar 2017: 21). Gotiğin en önemli özelliklerinden olan eski kıyafetler, siyah-beyaz kontrastı, lanetli (anlaşılamayan) birey, büyülu bir gerçeklikte Burton'un filmografisinde yer alır.



Resim 102-103: Tim Burton (Sol) Vincent (1982) ve (Sağ) Frankenweenie (1984)



Resim 104-105: Silent Hill Haritası (1999). Silent Hill, korku filmlerinden, gotik romanlara atıfta bulunmaktan geri kalmaz. Oyundaki haritada atıfta bulunulan bazı isimler: Robert Bloch (Sapık), Bradbury (Fahrenheit 451) İra Lewin (Rosemary's Baby). Rosemary's Baby, Repulsion, Don't Look Now, Wicker Man, The Shinning, Solaris, The Changeling, Blue Velvet ve Jacob's Ladder gibi çoğu filmdeki görüntüler, isimler oyunda yer alır. Stephen King'in 1408 ve Yüzyılın Fırtınası gibi öykülerinde geçen hikâyelerde Silent Hill serisinde kullanılmıştır.

⁵⁹ Tim Burton Tiplemeleri: Amerikan kültüründe genellikle, aşırı çalışkan ama sosyal çevresi kısıtlı olanlara geek ya da nerd (Türkçeye inek ya da aşırı çalışkan diye çevrilebilir) denir. Daha başarısız, silik ve siyah giyinip gotik çağrışım yapanlara freak (tuhaf) denir. Bu üç tiplere de freak en asosyal tipler olurken genelleme yapmak gerekirse resim ya da müzikle uğraşan tiplerdir. Nerd ve geek ise derslerde başarıyla daha çok bilim kurgu ve fantastik olana meraklılardır.

Tim Burton gibi günümüzde en çok ilgiyle takip edilen bir diğer sanatçı, korkutucu öyküleri ile Stephen King olmuştur. Stephen King'in korku hikâyeleri, Amerikan kültürünün yansımasıdır. Stephen King'in romanları başta Frank Darabont gibi Hollywood yönetmenleri tarafından sinemaya uyarlanırken King, özellikle oyun dünyasında yer etmiş *Silent Hill* serisini etkilemiştir.

Neredeyse filme uyarlanan bütün Stephen King eserlerinden *Silent Hill*'in etkilendiğini görmek mümkündür. *Hayvan Mezarlığı*'nda durmak bilmeyen tırlar, *Silent Hill Origins*'te mevcuttur, ayrıca *Silent Hill*'in sinema uyarlamasında da kullanılmıştır. *Carrie*'deki telepati gücü ilk ve üçüncü oyunda bolca yer alır. Zaten Carrie ile annesinin ilişkisi *Silent Hill I*'deki Alessa ve Dahlia'nın (dindar anne ve baskı gören kızı) ilişkisiyle birebir aynıdır. *1408* de *Silent Hill*'i oldukça etkilemiştir. Hatta dördüncü oyunun ana fikri, dışarıya çıkamama hikâyesi *1408*'den gelir. *Dolores Claiborne* filminde de geçmişe ait kasabaya dönme miti *Silent Hill* 'de mevcuttur. Çarpık aile ilişkileri, unutmaya gibi çok fazla benzerlik oyunda yer alır. *Misery* filminde de yazara musallat olan hasta ruhlu hemşire Annie Wilkes, *Silent Hill*'deki Lisa Garland karakterini anımsatır. Gerek oyunda gerekse filmde olsun hemşire karakterlerinin mimikleri, onların ruh sağlığını yansıtır. *In The Mouth of Madness*'te de kasaba tasarımları, duvarlar, *Silent Hill*'i oldukça etkilemiştir. Filmde yer alan grotesk canavarların değişik varyasyonları oyuna taşınmıştır. *The It* eserindeki karnavalesk dünya, palyaçolar oyunda da lunapark ve pelüş ayı olarak karşımıza çıkar. Stanley Kubrick'in Stephen King'in aynı romanından uyarladığı *Cinnet* (1980), otelde geçen akla gelen ilk filmlerdendir. *Silent Hill*'i ise büyük ölçüde etkilemiştir. Hayaller ve çıldırış anları, koridorda rastladığımız ölü kız kardeşler, banyo yapan güzel/çirkin kadın, canlı mekânlara ve hayali karakterlere oyunda sıklıkla rastlarız. Ayrıca, canavarların dönüşümü açısından *Hellriser* filmi de oyun için esin kaynağı olmuştur.

Bunların dışında, Adrian Lyne'nin *Jacob's Ladder* (*Dehşetin Nefesi*, 1990), Pal Sletaune'nin *Naboer* (*Kapı Komşusu*, 2005), Paul W.S. Anderson'un 1997 yapımı *Event Horizon* 'u, Brad Anderson'un 2001 yapımı *Session 9*, Peter Medak imzalı 180 yapımı *The Changeling* (*Dehşet*), Tarsem Singh imzalı 2000 yapımı *The Cell* (*Hücre*), yönetmenliğini Nicolas Roeg'in yaptığı 1973 tarihli *Don't Look Now* (*Karanlığın Gölgesi*), 1973 yılında çekilen Robin Hardy'in *The Wicker Man*, Andrei Tarkovsky'i ünlü bilim-kurgusu *Solaris* (1972), Roman Polanski'nin 1962 yılında çektiği *Rosemary's Baby* (*Rosemary'nin Bebeği*)

ve *Silent Hill*'e öncülük eden David Lynch'in 1986 yapımı *Blue Velvet (Mavi Kadife)*, gibi filmler *Silent Hill* serisi ile etkileşim halinde olmuştur. *Silent Hill*'in korkutucu atmosferini oluşturan mekânlar: Metrolar, hastane köşeleri, motel odaları, mezarlıklar, lunaparklar; yanan merdivenler, yel değirmenlerini anımsatan devasa fenerler, nefes alan, kanlı/canlı dar koridorlar filmde ve oyunda yer alır. Oyunun olmazsa olmaz nesnelere ise: Paslanmış sanayi ürünleri, fetiş nesnelere, fallik silahlar, korkutucu oyuncak ayılar, tekerlekli sandalyeler, sedyeler, fenerler, mumlar oyundaki gerilimi sağlar. Pagan inanışlar, çarpmıha germe, yakarak infaz etme, çocuğunu kurban etme, şeytanı doğurtma gibi dini referanslar, ritüeller oyunda sıkça karşımıza çıkar. Tekinsizlik hissini yaratan çocuk karakterler, meraklı yaşlı kasaba sakinleri, dini inanışlarla gerçekliği yitiren din insanları, gerekli gerilimi sağlar.

Teen slasher türler dışındaki korku filmlerinin *Silent Hill* oyunu ile etkileşimi açıktır. Kapalı alan korkusu, gözetleme/gözetlenme, panoptikon oyunun merkezinde yer alan alt metinlerdir. Sembolizm, pagan inançlar, geçmişinde travma yaşayan karakterler hikâyeyi güçlü kılan özelliklerin bazılarıdır. Özellikle *Silent Hill*'in ilk dört oyunu, oyun severler için klasik haline gelmiştir. Barok ışıklandırma, gotik edebiyatın (özellikle Güney Gotiği'nin) olmazsa olmazı canlı ev miti, gerilimi sağlayan başlıca unsurları olarak seride yer alır. Oyunda, müzik gruplarına (Sonic Youth, Portishead), edebî eserlere ve ünlü yönetmenler ve onların filmlerine sürekli saygı duruşunda bulunulur. İlk oyunda yer alan posterlerle *Carrie* gibi Stephen King uyarlamalarına göndermeler yer alır.

Cronenberg'in inorganik canavarları da *Silent Hill*'i oldukça derinden etkilemiştir. Hafızasını kaybeden karakterler, dönüşüm geçiren tipler hep *Silent Hill*'de karşımıza çıkar. David Cronenberg'e özgü metamorfoza uğrayan nesne-organik şeyler karakterlerin geçmişleriyle bağlantılıdır. Her karakter geçmişindeki bir günahla döngüsel bir mücadele içindeyken, korku filmlerinin klasiği olan "evil child" (kötü çocuk) karakterler ise masum oldukları için bu sisli, boğucu atmosferin içinde yer almaz. Onlara göre Sessiz Tepe huzur verici bir yerdir. Kasaba normalde, lanetlenen karakterlerin unutmak zorunda kaldıkları günahlarındaki haliyle sessiz ve sükûnetlidir. *Silent Hill* yeri gelir Dante'nin cehennemi, Araf'ı yeri gelir cennetidir. Çok ses getiren serinin başarısız devam oyunlarına rağmen, oyun sevenleri heyecanlandıran bir gelişme de, Hideo Kojima (*Metal Gear Solid* gibi ünlü oyunlara imza atmış video yönetmeni) ve Guillermo del Toro'nun (*Pan'in Labirenti*'nin

yönetmeni) *Silent Hills (P.T)* projesi için bir araya gelmesidir. Oyunun demosundaki bebek sahnesiyle Lynch'in *Eraserhead* filmine bir saygı duruşunda bulunulur. Popüler kültürün ürünleri *Silent Hill* ve onun korkutucu dünyasından izler taşımaktadır.

Silent Hill'i derinden etkileyen Stephen King dışında, İra Lewin (*Rosemary'nin Bebeği*), William Peter Blatty (*Şeytan*), Robert Bloch (*Sapık*), Whitley Strieber (*Kara Büyü ve Açlık*), Thomas Harris (*Sapık ve Kuzuların Sessizliği*), John Savl ve Dean R. Koontz (*Twilight Zone*) seyirciye arınma, boşalma ve kâbustan uyanma imkânı verir. Bu yazarlar, popüler kültürün en önemli korku hikâyeleri ile gotik edebiyatın da vârisleridir.

Klasik imgeler oyun ve dizi dünyasının en çok faydalandığı eserler olmuştur. Örneğin, Dante'nin *İnferno*'su video oyunlarının ve müzik videolarının en çok faydalanıldığı eserlerden biridir. Oyun firmaları, talebe göre önce *İnferno*'nun oyununu sonrasında animasyon filmini piyasa sürmüştür. Hatta David Gilmour (Pink Floyd) *Rattle That Lock* (2015) albümüyle aynı adı taşıyan bir müzik videosuna imza atar. Klip, *Kayıp Cennet* ve *Dante'nin Cehennemi*'nden sahneler içerir.



Resim 106-107-108: (Sol Üst) *İnferno* Video Oyunu (2010), (Sağ Üst) *İnferno* Animasyon Filmi ve (Alt) David Gilmour - *Rattle That Lock* Video Klibi (2015)

Popüler kültürün en çok faydalandığı bir diğer eser ise, Lewis Carroll'ın ölümsüz öyküsü *Alice Harikalar Diyarında*'dır. Wachowski Kardeşlerin ünlü bilim kurgusu *Matrix*⁶⁰ ve David Fincher'in *The Game*⁶¹ filmi, ana karakterlerin tavşan deliğine girdiği yapımlardan bazılarıdır. *Tideland* gibi filmler modern bir Alice hikâyesi olurken Jan Svankmejer'in *Neco z Alenky* (1987) ve Henry Selick'in *Coraline* (2008) gibi animasyon/stop-motionları, hikâyenin yeniden uyarlamaları olarak dikkat çeker. *Neco z Alenky*, “gözlerini kapatmazsan hiçbir şey görmezsin” sözüyle başlar. Göz, gerçeküstücülerin deliliğe, bilinçdışına ve rüyalara ulaşmak için elden çıkarttığı bir organdır (Şentürk 2015: 24). Bütün bu yönleriyle Alice'in, popüler kültürün en çok kullanılan motiflerinden biri olması tesadüf değildir. Tim Burton gibi yönetmenler, Alice uyarlamalarını ekonomik beklentilerle beyazperdeye uyarlamaya devam etmektedir.

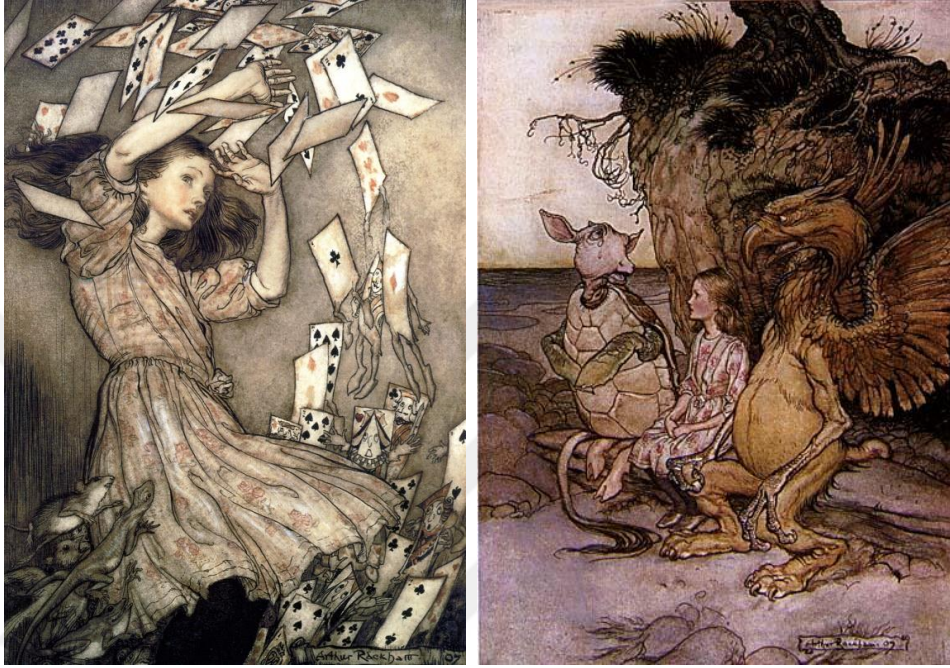
Alice Harikalar Diyarında, ilk adet kanamasının, insanın kendi vücuduna yabancılaşmasının kısacası ergenliğin insan vücudunda neden olduğu değişimlerin alegorik biçimde anlatımıdır. Alice'in içine düştüğü delik, gezdiği mekânlar Freudyen sembolist bir ifadeyle Alice'in kendi vücuduna ve iç dünyasına yaptığı yolculuğu simgeler. Alice'in yabancılaştığı kendi vücudu, yaratıklar ve canavarları ile tekinsiz bir dünya haline gelmiştir. Ayrıca Jefferson Airplane'in *White Rabbit* şarkısı psychedelic (saykodelik/psikedelik: Hayal gördüren) türüyle uyuşturucu jenerasyonunun ruhunu yansıtır. Şarkının sözleri, Alice'in çıktığı bu iç yolculuğu yansıtır. Hormonların değişimi Alice için uyuşturucu etkisi yaratırken, şarkının piyasaya çıktığı 1967 yılı, Amerikan gençliğinin yaşadığı paranoya dönemini de yansıtmaya açıktır.

Sinema dışında örtük biçimde ya da direkt uyarlama olarak Alice, video oyunlarda da piyasada kendisine yer bulur. *American McGee's Alice* (2000) ve *Alice: Madness Returns* (2011) bilgisayar ve konsol oyunu olarak piyasaya çıkmıştır. Video oyun uyarlaması *Resident Evil* (2002) adlı filmde de başrolde Alice isminde bir karakter yer alır. Normalde oyunda Alice adında bir karakter yer almazken, *Alice Harikalar Diyarında*'ya atıfta bulunacak şekilde bilgisayar sisteminin ismi Red Queen'dir. Sinema ve animasyonla birlikte video oyunlarında da Alice, en çok faydalanılan bir karakter olurken *Clock Tower 3* adlı konsol oyunundaki başkarakterin ismi bile Alyssa olarak Alice ismiyle benzerlik

⁶⁰ Uyuşturucu, Haplar ve beyaz tavşanı kovala! Ve tavşan dövmesi sahneleri ile Matrix, açıkça Alice Harikalar Diyarında'nın siberpunk yorumlamasıdır.

⁶¹ Filmin en korkutucu yerinde Jefferson Airplane'nin Alice Harikalar Diyarında'nın öyküsünü saykodelik bir biçimde yorumladığı White Rabbit şarkısı çalar.

içerir. Her iki hikâyede de, koridorlar, saat/saat kulesi, salonlar, anahtarlar, kilitli kapılar ve sihirli iksirler, sembolik olarak kullanılır. Ölmüş babanın yerine ortaya çıkan oedipal baba figürü ensest kaygıların, ergenlik kâbuslarının zirvesinde yer alır. Oyuna ismini veren saat kulesi, her şeyi küçücük bırakacak biçimde dev bir fallus gibi yükselir (Ünal 2011: 108). Alyssa için zirve, korkularıyla yüzleşeceği noktadır.



Resim 109-110: Arthur Rackham'ın Alice için Yaptığı Çizimler (1907)

Popüler kültür beraberinde, çizgi roman ve film kahramanına dönüşen mitolojik karakterleri de beraberinde getirmiştir. Popüler kültürle birlikte mutasyona uğrayan kahramanlar, geniş kitlelerin hayranlığını kazanmıştır. Marvel Comics ve Dc Comics firmasının çoğu kahramanının altyapısı için, gotik hikâyelerden, kutsal kitaplardan ve mitolojiden esinlenilmiştir. *X-Men* serisinin Cyclops karakteri açık açık tek gözlü dev Cyclops⁶²'tur. Hulk'un geçirdiği dönüşüm, *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde* gotik öyküsünün modernleştirilmiş halidir. Beast, Frankenstein'ın canavarı gibi korkutucu bir görünüme sahiptir ve Jekyll gibi dönüşüme uğrar. Profesör X, tıpkı Prometheus gibi her şeyi bilmek ve fiziksel/ruhsal ızdırap çekmekle cezalandırılmıştır. Storm, melek Mikail gibi hava durumunu kontrol eder. Mystique tıpkı Zeus gibi kılık değiştirir. Bunların dışında Blade, vampir efsanesinin devamıdır. Maskeli karakterler Operadaki Hayalet'i hatırlatır. Wolverine, Tanrılar gibi ölümsüzdür. Superman, İsa gibi babasız bir şekilde dünyaya gelir.

⁶² Cyclops: Mitolojide gözüne bakan taş kesilirken X-Men serisinde karakterin gözlerinden lazer çıkar.

III. BÖLÜM

3. KİŞİSEL SANAT ÇALIŞMALARININ ÇÖZÜMLEMELERİ

Özellikle Avrupa resim sanatında gotik korkular ve kâbus imgeleri, Orta Çağ'dan günümüze kadar ulaşmış, sanatçılar arasında merak uyandıran bir konu olmuştur. Ünlü sanatçıların kâbus imgeleri, halen yeniden yorumlanmaya devam edilmektedir. Örneğin, Fabrizio Clerici'nin, *Prences* (1974) resmi, Böcklin'in *Ölümler Adası* resminin yeniden yorumlamasıdır. Grant Wood'un püriten yaşamı anlattığı ünlü resmi *Amerikan Gotiği*, ressamların olduğu kadar fotoğraf sanatçıları ve yönetmenlerin de ilgisini çekmiştir. XX. yüzyıldan günümüze, Goya'nın grotesk yaratıkları, Fuseli'nin uyuyan figürleri çeşitli sanatçılar tarafından yorumlanmıştır. Kübizm'den, Sürrealizm'e, Post-Sembolizm'den kitsch sanata gotik kâbuslar, tuvalden, heykele ya da fotoğraftan enstalâsyona kendisine yer bulmuştur. Alfred Kubin (*The Demon/1903*) ve Max Klinger gibi sanatçılar için dini korkular, kâbusu hatırlatan manzaralar, grotesk canavarlar ve usta sanatçıların korku imgeleri, halen popülerliğini korumaktadır. Gotik, kâbus ve korku, sanat akımlarına göre sınıflandıramayacağımız bir noktada yer alır. Avrupa sanatında olduğu kadar, dünya sanat tarihinde bugün bile karşımıza çıkan bir endişedir gotik kâbuslar. Sanatçılar açısından bu korkuların kaynağı, dini, sınıfsal, travmalara ya da savaşa bağlı olabilir. Wifredo Ram, Orta Çağ dini motiflerini kübik bir dille tuvale aktarırken benzer dini korkular/konular, XX. yüzyılın ikinci yarısından itibaren de sanatçıların ilgilendiği bir tema olmuştur. Ernest Fuchs'un *Çarmıha Gerilme* (1950), Sidney Nolan, *The Temptation of St. Anthony* (1952) ve Warner Tübke, *The End of The Jurisdiction of Fools* (1978) resimleri, Hıristiyanlığın vahşi işkencelerinin güncel bir eleştirisi olarak karşımıza çıkmıştır. Dorothea Tanning, gündelik hayatın içine sfenks gibi absürt karakterleri yerleştirebilirken Andrew Wyeth için kötürüm kalma korkusu, *Christina'nın Dünyası* resminde karşımıza çıkar. Frido Kahlo için demirler içinde kötürüm kalma gerçeği, sanatçının kendi yaşamındaki acı tecrübelerinin tuvale yansması olarak bizlere ulaşır. XVIII. yüzyılda doğa olaylarının neden olduğu yıkımın getirdiği felaketler sahneyi bu sefer savaşa bırakmıştır. Şehirleşme, yabancılaşma ve savaşlar yeni gotiğin en önemli konularıdır artık. Paul Klee'nin *Yıkılmış Yer* (1920) adlı

çalışması, savaşın yarattığı şehir mezarlarını yansıtırken, Richard Oelze, insan yığınlarının yarattığı gotik manzaraların XX. yüzyıl yorumlamasını resmeder. Benzer şekilde Xavier Mellery'nin çalışmaları, Poe'nun öykülerindeki tekinsiz gotik atmosferli, kasvetli haneleri hatırlatır. Rüyalarda/kâbuslar, XX. yüzyılda başkalaşıma uğrayarak, düş/rüya isimleri ile sanat tarihinde karşımıza çıkmaya devam eder. Metafizik korkuların yerini savaşın yıkımları almıştır. Önceleri kamburlardan, sakatlardan, deformasyona uğrayanlara karşı duyulan korku, sanatçılar için, nükleer felaketler, atom bombası kâbuslarına doğru evrilmiştir. Bireyin, kendisini toplumda kabul ettirme, varoluş çabaları, artık, anksiyetenin (kaygı) en başlıca sebeplerinden biridir. Bütün bu kaygılarla ortaya çıkan resimlerde genellikle “Düş” ismi yer alır. Giorgio de Chirico 1917 ve 1935 yılında yaptığı resimlerine *Şairin Düşü* ismini verir. Escher, 1935 yılında *Düş* isimli resmini yapar. 1937 Yılında Marie Germinova *Toyen* (Uykucu Kadın), Max Ernst, 1959 yılında yaptığı resmine *Düşlerin Meşhur Kalpazanı* ismini verir. Benzer şekilde, Helmut Midden'in 1982 yılında yaptığı *Uçak Düşü* de modernitenin getirdiği korkuları yansıtır. 1938 yılında Paul Delvaux, *Uyuyan Şehir* resminde, düşe benzer olarak, “uyku” kelimesini kullanarak, rüya atmosferini yansıtır. Türk sanatçılardan Elif Ayiter, 1990 yılında yaptığı uyuyan figürleri ile Alp Tamer Ulukılıç, *Karmakarska* (1993) resmiyle düşsel olana yönelmiş sanatçılarımızdandır.

Sanatçılar; gotik korkuları, kâbus imgelerini yansıtırken çeşitli objeleri, malzemeleri kullanmaktan geri kalmamıştır. James Ensor, Jung'un persona⁶³ kuramından yola çıkarak resmettiği toplumda taktığımız maskeleri, korkunun asıl kaynağı olarak sunar. Julien Adolphe Duvocelle ve Erwin Blumenfeld absürt kurukafaları ile tekinsizliği yansıtır. Carlos Schwabe, mitolojiyi ve doğa olaylarını vurgular. Gottfried Holnwein'nin *Çocuk Serisi* (1991), foto realist olarak “kötü çocuk” (evil child) gerilimini bizlere yansıtır. Guo Jin'in de Holnwein'e benzer olarak *Leap* (1995) resminde çocukları merkeze alır. Zhang Xiaogang'ın *Büyük Aile Serisinde* de (2001), çocuk, tedirginliğin kaynağı durumundadır. Gabriel Von Max, Arik Brauer, Zdzislaw Beksinski, Peter Gric ve Bridget Bateticher gibi sanatçılar, XIX. yüzyılın gotik imgelerini, modern bir dille resmetmekten geri kalmamışlardır.

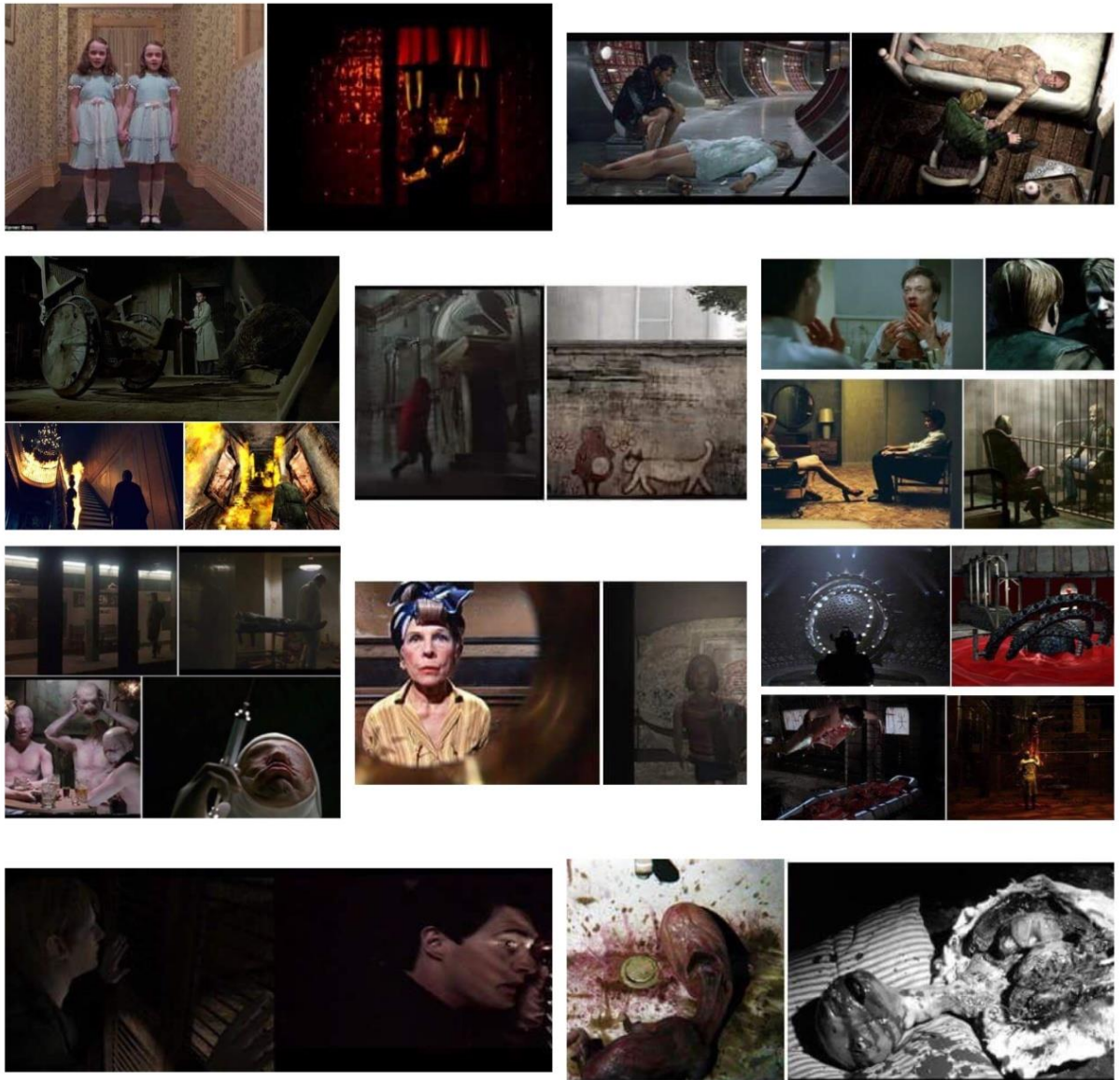
⁶³ Persona: Bireyin, toplumda taktığı maske. Örneğin: Doktor bir baba, iş yerinde doktor rolü oynarken evde baba maskesi takmak durumundadır.

Resim sanatında olduğu kadar, heykel, fotoğraf ve enstalasyon, kâbusun yansıtıldığı diğer alanlar olmuştur. XX. yüzyıla girilirken Jean-Joseph Carries'in grotesk heykellerinde ve Paul Darde Sonsuz *Acı* (1913) adlı heykelinde, Medusa benzeri mitolojik yaratıklar, kafası kopuk, ızdırap içinde yansıtılmıştır. XXI. Yüzyıla girilirken, dönemin dini anlayışına, kadının toplumsal konumuna eleştiri getiren heykeller korkutucu şekilde sergilenmeye devam eder. Maurizio Cattelan'un 9. *Saat*'inde (1999) kilisede sırtına Tanrı tarafından meteor gönderilen bir papa heykeli/mankeni yer alırken, Jeff Wall'ın *Dev* isimli çalışmasında doğurgan dev bir kadın heykel dikkat çeker.

Resim sanatında yer alan bütün bu ressamalar ve yarattıkları dünyalar, figürleri ve ışık-gölge oyunları ile uygulama çalışmalarım için bana referans olmuştur.

Uygulama çalışmalarında yer alan resimler için, gotik edebiyatta yer alan düşsel imgelerden, Kara Romantizm ve sonrasında kâbusu hatırlatan figürlerden, korku sinemasının karanlık-aydınlık kontrastlarından ve video oyunlarının tekinsiz karakterlerinden bolca faydalanmaya çabaladım. Edebiyatta, Dante, Milton, Goethe; Shelley, Poe, Lovecraft, Walpole, Radcliffe, Brom Stoker, Lewis; Dostoyevski, Kafka ve Sartre gibi yazarların eserlerinde yer alan objeler, hayvanlar ve figürlerden yararlandım. Resim sanatında ise, başta Goya, Fuseli ve Blake olmak üzere, Dore ve Bacon gibi ressamaların boğucu atmosferleri, loş ışıklı kompozisyonları, ilüstratif tasarımlarını kendime örnek aldım. Resimlerarasılık ve metinlerarasılığı, ünlü resimlerde yer alan pozlarla ya da aksesuarlarla oluşturmaya gayret gösterdim. Sinemada ise Dreyer, Lang, Murnau, Browning, Whale, Hitchcock ve Lynch'in grotesk imgeleri, korku mekânları, tuvale aktarılmıştır. Frankenstein'in canavarı, Jekyll ve Hyde, *Dorian Gray*, Casare (Dr. Cabinet), *Operadaki Hayalet*, *Carmilla* ve iskeleti anımsatan robotlar (saybörgler) ana karakterler olarak çalışmalarında yer alır. Gotik korku filmlerinin belirli objeleri, ölümsüzleşen pozlar referans olarak kullanılırken, film mekânları, ölümsüz korku imgeleri sinemadan ödünç alınarak, resimsel bir dille aktarılmaya çalışılmıştır. Resimlerin genelinde uyuyan kadın kurban, canavarlar, kâbusun korkutucu imgeleri tarafından tehdit edilir. Yatan kadının yanında vampir, cadı ya da hayalet gibi figürler yer alırken, başucunda genellikle Poe öykülerinden fırlamış uğursuz hayvanlar nöbettedir. Resimlerde yer alan yoğun siyah renk, espas oluşturulmak için çalışmaların geneline yansıtılmıştır.

Edebiyat, resim ve sinema dışında, popüler kültürün ürünleri olan video oyun ve müzik kliplerinin de gotik imgelerinden yararlanmışır. Özellikle *Silent Hill* oyununun obje ve s jelerine yer verilmiřtir. *Silent Hill* (Sessiz Tepe) oyununda yer alan mutasyona uęramıř, Lynch filmlerindeki gibi kıkırdayan bedenler, uygulama alıřmalarında karřımıza ıkar. *Silent Hill*'in karakterleri, Piramit Kafa⁶⁴ ve bařkalařım geiren hemřirenin yanında, tekerlekli sandalyeler, bıak gibi sivri, fallik nesnelere dikkat eker. *Silent Hill*'in barok manzaraları, organik duvarları, sinema resim iliřkisi ierisinde uygulama alıřmalarım iin en nemli referanslardan biri olmuřtur.



Silent Hill ve Sinema Benzerlięi

⁶⁴ Piramit Kafa: Pyramid head yani Piramit kafa, Silent Hill adlı oyunun/filmin azraili durumundadır.

Bütün çalışmaların isimleri *Silent Hill*'in oyun müziklerinden Türkçeye çevrilmiştir:

- *Cadı Tahtası (Witchcraft)*
- *Oda No: 302 (Room 302)*
- *Karanlık Akıllarımız için Pusuda (The Darkness That Lurks In Our Mind)*
- *Kutsal Çizgi (The Sacred Line)*
- *Melankolik Ağıt (Melancholy Requiem)*
- *Çağırılmak için Bir Ruh Daha! (One More Soul to The Call)*
- *Melek Thanatos (Room of Angels: Angel's Thanatos)*
- *Korkunç Düşünceler Ete/Kemiğe Bürünür
(The Fear of Blood Tends to Create Fear for The Flesh.)*
- *Dozaşımı Delilik (Overdose Delusion)*
- *Çatırdayan Hatıralar (Shattered Memories)*
- *Lideri İzle (Follow The Leader)*
- *Yarın Yok (Not Tomorrow)*
- *Ayçocuğu (Moonchild)*
- *Rahatsız Rüyalara (Restless Dreams)*
- *Bitiş Teması (The Ending Theme)*

Genelden özele doğru analiz ettiğimizde sinema, edebiyat, resim sanatı ve video oyunları dışında benim için korkunun kişisel alanları, doğup büyüdüğüm tatil kasabası (Altınoluk) olmuştur. Sadece üç ay canlı olan kasaba, kışları sepya tonlarıyla sessizliğe bürünür. Çamur yağmurları, evleri sallayan fırtınalar, vapurların on beş gün çalışmamasına neden olan devasa dalgalar, benliğimde yer edinmiş manzaralardır. İskelelerin paslı iskeletleri, limanda dalgaların dövdüğü fenerler, geceleri ay ışığının aydınlattığı, çok fazla kişinin hayatını kaybettiği kanyon; bomboş sokaklar ve yanıp sönen arızalı sokak lambaları, korku filmi yerlerini/mekânlarını hatırlatır. Daha çocuk yaşta, vhs/beta filmlerin kiralandığı dönemlerde, gecenin bir yarısı video dükkânından kiraladığım korku filmleri, kaseti eve götürürken ışıkların olmadığı, inşaat iskelelerinin arasında yürüdüğüm bir saatlik tekinsiz yol, korkunç olana ilgimin altında yatan nedenlerden bazılarıdır. Küçük

yaşlardan itibaren ‘b filmlere⁶⁵’ olan ilgim, ucuz bütçeli, başarısız korku filmlere duyduğum merak, beni bu konulara iten başlıca etkenlerdir. Bunların dışında gördüğüm korkunç kâbuslar; köylerde anlatılan cin hikâyeleri, çocukları uyutmak ve yaramaz çocukların uslu durması için kadınların cadı kılığına girmesi ya da akli dengesi bozuk kişilerce korkutulması, bu tezi hazırlamam için bana gerekli şartları sunan travmatik olaylar olarak gösterilebilir.

Çalışmanın konusu malzemeyi belirlemiştir. Örneğin, rengi az kullanmamın, monokrom tonlara başvurmamın başlıca nedeni, düşsel belirsizliğe en yakın olana ulaşma arzumu olmuştur. Mum ışığı, spot lamba ya da neon ışık kaynağı korkunun canavarlarını görünür kılar. Birbirini kesen dik ve yatay çizgiler, geometrik halı desenleri/sade zeminler sıcak/koyu tonlar, sadelik/hareketlilik, açıklık/koyuluk, gibi karşıtlıklar, birbirini dengeleyen zıt unsurlar olmuştur. Yapım aşaması sırasında uygulanan akıtmalar, lekeler ve deforme içeren parçalamalar resimlerimdeki özgünlüğü yakalayabilmem için bana gerekli özgürlüğü veren müdahalelerden bazılarıdır. Plastik öğelerin; su bazlı boyaların birbirilerini itirmesi, bütünleşmesi gibi kimyasal tepkilemeleri

Sonuç olarak, uygulama çalışmalarımda, kâbus konusu paralelinde Kara Romantizm’i, gotik estetik ve grotesk sanat açısından irdelemek ve bu yöntem doğrultusunda temel olarak resim sanatında ve diğer sanat alanlarındaki yan gelişmelere yönelinmiştir. Gotik ve düşsel imgelerin yansımaları görsel iletişim ve plastik sanatlar açısından incelenmiş, özgün bir resimsel dil arayışını yakalamaya gayret edilmiştir. Kara Romantizm’in gotik akımın metinlerarası ilişkisi değerlendirilerek pitoresk (resimsi) olarak günümüze kadar yeniden üretim, yeniden yorumlama yöntemleri ilişkisi içerisinde derinlemesine inceleme yapılarak görselleştirilme birincil hedefim olmuştur. Eski ve yeninin iç içe girdiği çalışmalarımda sinema/resim etkileşimi en önemli referanslar olmuştur.

⁶⁵ B Film: Ucuz bütçelerle çekilmiş filmler. Tarantino ve Rodriges gibi vhs dönemi yönetmenleri Grind House Proje’si adı altında 70’li ve 80’li yıllara saygı kuşağı olarak bu türde filmler çekmişlerdir.

3.1. Cadı Tahtası

Resim ismini, *Silent Hill* oyunundaki *Cadı Tahtası* (*Witchcraft*) adlı oyun müziğinden alır. Kompozisyon oluşturmada ise sinemadan faydalanılmıştır. Robert Eggers'ın *The Witch* (2015) filminde yer alan yaşlı cadı ve filmde kilit noktayı oluşturan keçi figürü, kompozisyonda beraber yer alır. Keçi, iskelet olarak resmedilmiştir. Keçi figürü, filmde olduğu gibi, açıkça şeytani sembolize eder. Gülümseyen yüzü ile resme bakını izler. Kadının elinde tuttuğu cadı süpürgesini, keçinin diyagonal doğrultuda uzanan kaburgaları keser. Kesişen çizgiler bir üçgen oluşturacak biçimde, şeytanın yanında yer alan cadı imgesine dolayısıyla okültizme göndermedir. Arkada yer alan dolunay, kadınların gezegenlerin hareketine göre değişim geçirdikleri dönemleri temsil eder. Ayrıca ay, geceye özgü resimlere de bir gönderme içerir.

Zemin olarak tuvalin arkası, malzeme olarak, likit akrilik, airbrush mürekkepleri ve akrilik boya kullanılmıştır. Boyaları ayrıştırması açısından boyalı zemine etil alkol, akıtma yöntemi ile dökülmüş, böylece istenilen doku oluşturulmuştur.



Resim 111: Cumhur Okay ÖZGÖR - Cadı Tahtası (2016)

Günümüzde olumlu görünümüyle sempatik hale dönüştürülen cadı imgesi, geçmiş dönemlerdeki ve korku filmlerindeki korkunç anlamıyla tuvale aktarılmıştır. *The Autopsy of Jane Doe (Otopsi/2016)* filmindeki, kurbanın otopsisinde karşımıza çıkan batıl inanışlar (uygulanan işkenceler, ritüeller) resimde de karşımıza çıkar. Çalışmada yer alan cadı figürü, yeni kestiği bebeğin kanını süpürmesine sürmektedir. Bu inanış, tarihte bir hurafe olarak yer alsa da, cadının süpürgesinin uçmasını sağlayan bir gereklilik olarak kabul edilmiştir.



Resim 112: Robert Eggers - *The Witch* (2016)

Çalışmada, dikey ve yatay çizgiler korkularımıza hapsolmemizi akla getirir. Kendi açımdan yorumlamam şu yöndedir: Doğup büyüdüğüm tatil kasabasında (Altınoluk) melankolik kış ve sert doğa şartları, iskelelerin paslı demir iskeletleri, keçinin iskeletleri olarak yansıtılmıştır. Bu resimde ortaya çıkan korkum, cadıyı andıran, bakımsız, yaşlı kadının bana çağrıştırdıklarıdır. Altınoluk, emekli olan, genellikle solunum yoluyla ilgili hastalıkları olan yaşlıların son durağı olmuştur. Ölümü bekleyen insanların içinde hayatım boyunca hapis kalma endişesi iskeletler olarak sembolize edilmiştir. İnşaat iskeleleri ve iskelelerin paslı demirleri kişisel korkularımın dönüşüme uğrayan malzemeleri olarak yansır.

3.2. Oda No: 302

Oda No: 302 isimli çalışmam için çok fazla sinema sahnesi esin kaynağı olmuştur. Çalışma, ismini *Silent Hill* adlı oyundaki bütün sırrın ortaya çıktığı otel odası numarasından alır. Otel odaları, korku türünün belki de en klişe sahnelerini içerse bile gerilimi ve gizemi yaşatmak açısından son derece kilit bir noktadadır. Kompozisyon, Tod Browning'in 1931 tarihli *Dracula* filmine aittir. Kont Drakula'nın yüzü, James Cameron'un 1984 yılında vizyona giren *Terminator* filmindeki sayborgun (cyborg⁶⁶) yüzüne dönüştürülmüştür. Drakula'nın solunda yer alan figür ise, L. Frank Baum'un ünlü hikâyesi ve Victor Fleming, Mervyn LeRoy, King Vidor, George Cukor ve Norman Taurog'un 1939 yılında sinemaya uyarladıkları *Oz Büyücüsü*'ndeki (*The Wizard of Oz*) cadıdır. Fonda, sandalyenin üstünde bir kurukafa yer alır. Resmin alt kısmında ise uyuyan bir kadın figürü yer alır. Kadın, uyuyakalmış haliyle Drakula ve cadı imgeleri tarafından saldırıya açık konumdadır.



Resim 113: Cumhur Okay ÖZGÖR - Oda No: 302 (2017)

⁶⁶ Cyborg: Cybernetic organizma

Resim, bezin tersine yapılmıştır. Kahverenginin monokrom tonları kompozisyonun bütününde egemenken, kadının yattığı yatakta yaldızlı boyalar kullanılmıştır. Vampir ve cadı figürünün yüzünde yer alan kırmızı ve mavi rengin tonları farklı bir etki yaratma amacıyla uygulanmıştır. Resimde yer yer parçalanmalar kullanılmıştır. Vampirin yüzündeki sibernetik organizma, kıyafetindeki eski, klasik yapıyla tezatlık içerir.



Resim 114: Tod Browning - Dracula (1931)

Bu resmimde, bilinçaltımda yatan korku, otel odalarıdır. Otelde yer alan rahatsız edici, uzun, dar koridorlar, ucuz, özensizce seçilmiş halı desenleri ve duvarda asılı kitsch resimler, zihnimde yer edinmiş korkutucu ayrıntılardan bazılarıdır. İlk kez bir şehre yerleştiğimde, mecburen kalınan rutubet kokan ya da paylaşımına açık odalar, gece yarısı uyanıp nerede olduğumu sorguladığım korkunun başlıca sınırlandırılmış alanlarından olmuştur. Cehennem sıcaklığını andıran bir atmosferde gece yarısı yanı başında beliren misafir ile otel odaları, çocukluğumdan beri katlanamadığım mekânların başında gelir. Korku filmlerinde dışarı çıkılamayan, akli dengeyi bozan ya da hayaletlerin musallat olduğu; korku oyunlarında yatağın altından bir elin sizi birden bire çektiği, loş ışıklı, çığrenkli odalar, gerçek ve fantezinin bir araya geldiği alanlar olarak resmime yansır. Devasa perdeleri, oda lambalarının yansıttığı loş ışık ve küçük tuvaletleri ile *Oda No: 302* bilinçaltımda yer edinmiş bir imaj olmuştur. Sinemadan gerçek dünyaya numaralandırılmış odalar, kâbusun animizmini yansıtan mekânlarının en önemlilerindedir.



Resmin Oluşturma Aşaması



Oz Büyücüsü ve (Sağ) Çalışma/Ayrıntı

3.3. Karanlık Akıllarımız için Pusuda

Çalışmamda yer alan mekân için, Alfred Hitchcock'un 1940 tarihli *Rebecca* adlı gotik filminden faydalanılmıştır. Arka planda sırtı dönük duran figür, *Silent Hill* oyununda ve filminde yer alan Piramit Kafa karakteridir. Elinde tuttuğu devasa kılıcı ile infaz zamanını beklemektedir. Ayakta dikilen kadın ise, gotik evde geçen korkunun olmazsa olmazı esrarengiz hizmetçidir. Uyuyan kadın figürü ise, kucığında Jan Svankmajer'in stop-motionlarında kullandığı bebeklerden birini tutar. Uyuyan kadın, Martin Scorsese'in *Zindan Adası (Shutter Island/2010)* filmindeki kül olan karaktere benzetilmiştir. Resimde yer alan saat ve kum saatinde zaman yoktur. Çalışmamda, saatin akrep ve yelkovanı *Yaban Çilekleri* filmindeki gibi yer almazken kum saati de belirsizdir. Bu durum uyku zamanını yani sonsuzluğu/hıçlığı vurgular.



Resim 115: Cumhur Okay ÖZGÖR - *Karanlık Akıllarımız için Pusuda* (2016)

Alan olarak tuval bezinin arkası kullanılmıştır. Likit akrilik, airbrush mürekkepleri ve normal akrilik boya bezin arkasına sürülmüştür. Önde yer alan figürler mum ışığıyla daha aydınlıktayken fon, daha karanlıktır. Resmin yapım aşamasında altı kat likit akrilik, sulandırılarak üst üste bezin üzerine yedirilmiştir. Daha koyu yerlere boya, daha az sulu şekliyle sürülürken açık alanlarda daha sulu haliyle kullanılmıştır.



Resim 116: Alfred Hitchcock – *Rebecca* (1940)

Karanlık Akıllarımız için Pusuda adlı çalışmamda, beni tedirgin eden unsur dijital teknoloji ile evimize giren korkudur. 1980’li yılların beta ve VHS video oynatıcılarından beri korku filmlerinde mutlak suretle karşımıza çıkan bir klişe ele alınır; işini kusursuz yapan, katı kuralları olan, duygusuz ve mükemmeliyetçi kadın hizmetçi. Filmlerde ilk şüphelendiğim karakter olarak hizmetçi asla güvenemediğim bir karakterdir. *Rebecca* filminde hizmetçi, yakın hissettiğimiz karakter olsa da evle bütünleşip, evin ve ölen ruhun, şeytani olanın bir yansıması olduğunu filmin en sonunda anlarız. Beni tedirgin eden, resmi oluşturmamda etkin olan gotik sinemadır. *Amerikan Gotiği* resminde; *Diğerleri* filminde ve polisiye hikâyelerde tedirginliği yaşatan karakter hep hizmetçidir. Kurgu hikâyelerde olduğu kadar gerçek hayatta da kayıtsız şartsız kendimizi bir yere ait hissetmek en korkutucu kâbuslardan biri olmuştur. Malikâne gibi bir yerin bütün özgürlüğü bütün iş gücünü gasp edip sosyal yaşamını yok edecek boyutlara ulaşması, kanımca, yalnızlığın en dramatik hallerinden biridir.

3.4. Kutsal Çizgi

Kutsal Çizgi adlı çalışmam için, Robert Florey ve A. Edward Sutherland'ın, *Murders in the Rue Morgue* (1932) filminden bir kare, referans olarak alınmıştır. Film öyküsünü, 1841 yılındaki Poe'nun ölümsüz eseri *Morgue Sokağı Cinayetleri*'nden alır. Kompozisyonun merkezinde uyuyan bir kadın ve onun başına toplanmış, düşlerine musallat olan karakterler dikkat çeker. Başucunda duran bir doktordur (deli doktor) ve yaptıkları kadının üstüne kan sıçratmıştır. Operasyonu görmeyiz ama sepya tonlarındaki resimde koyu kırmızı kan rengi, bakan kişiyi rahatsız eder. Doktorun hemen sağında yardımcısı iskelet, yani ölüm yer alır. Ölüm, çarklıları tutmuş, zamanı durdurmuş gibidir. Sağ planda yer alan hemşire karakteri ise, *Silent Hill* filmleri ve oyununda karşımıza çıkan mutasyona uğrayan organizmadan başkası değildir. Hemşirenin elinde Slasher filmlerde karşımıza çıkan nesne, bıçak vardır. Sol arka planda yer alan kurukafa süsleme olarak yer alır. Kadının başında bekleyen kuzgun ise, Poe'nun *Kuzgun (The Raven)* öyküsünü hatırlatır. Kadının kolyesi, ünlü *Kâbus* resminde yer alan kolye ile aynıdır.



Resim 117: Cumhur Okay ÖZGÖR- *Kutsal Çizgi* (2016)

Malzeme olarak tuval bezinin arkasına, likit akrilik, airbrush mürekkepleri ve normal akrilik boya uygulanmıştır. Toprak tonlarının yanında kırmızılıklar, farklı bir etki yaratır. Turuncu tonlarına kaçan çarklarda pas etkisi dikkat çeker. Doktorun yüzündeki parçalamalarla çağdaş ve özgün bir yorumlama getirilmeye çalışılmıştır.

Resimde açıkça korkumun nedeni, hastanelerdir. Zaman kavramının olmadığı soğuk, duygulardan arınmış bu canlı gibi duran mekân, et ve kemik parçasından ibaret olduğumuz gerçeğini insanın yüzüne vurur. Beş yaşlarında lokal anestezi ile bayıltılıp ameliyat olduğum zaman gördüğüm hayal, hala gözümün önündedir. Üç ışıklı bir kaynak, negatif görüntü olarak başucumda hareket halindeki maskeli figürler, bugün bile beni tedirgin eden bir bilinçdışı/koma anı görüntüsü olmuştur. Bayıldığımızdaki muğlâk (çapraşık) zaman, uyandığımızda sedyede nerede olduğumuzu sorguladığımız bilinmezlik ve narkozun etkisi ile sterilize edilmiş dondurucu ameliyat odası, resimde yansıtmak istediğim korkular olmuştur. Uyandığım zaman her yerimin kan olduğu gerçeği de resimde üstü kanlar içindeki kadınla sembolize edilmiştir.



Resim 118: Robert Florey & A. Edward Sutherland - Murders in the Rue Morgue (1932)

3.5. Melankolik Ağıt

Resimde yer alan mekân, James Whale'in 1931 yılındaki *Frankenstein* filminden bir karedir. Whale, Mary Shelley'in 1818 yılında yazdığı öykü için unutulmaz bir figür yaratmıştır. Goya'nın da etkisiyle, Frankenstein'ın canavarı denildiğinde Whale'in canavarı akla ilk gelen bir yüze sahip olmuştur. Resimde yine yatan kadın figürü yer alır. Ancak çalışmada filmde farklı olarak Fuseli'nin *Kâbus*'unda olduğu gibi hantal vücuduyla canavar, kadının üstünde ona baskı yapar vaziyette resmedilmiştir. Resmin solunda, *Silent Hill* serisinden aşına olduğumuz tekerlekli sandalye karşımıza çıkar. Bu sefer sandalye boş değildir. Sandalyenin üstünde bir iskelet yer alır. Resmin merkezindeki sandalye üstünde ise tek gözü çıkmış bir kedi vardır. Kedi, Poe'nun tek gözü çıkartılmış kara kedisidir. Canavarın arkasındaki Lovecraft'ın portresi yer alırken, açık pencerenin önünde, *Halloween* filminin maskeli kötüsü Michael Myers dikilir. Zemin için, Stanley Kubrick'in *Cinnet* filmindeki halıdan faydalanılmıştır.



Resim 119: Cumhuriyet Okay ÖZGÖR - Melankolik Ağıt (2017)

Çalışmanın oluşturma aşamasında, tuval bezinin arkasına, likit akrilik, airbrush mürekkepleri ve normal akrilik boya uygulanmıştır. Diğer resimlere göre daha aydınlık bir ışıklandırma oluşturmaya özen gösterdiğim çalışmamda, pastel etki vermek öncelikli amacım olmuştur. Genel itibariyle resmin üst tarafı durgunken armoni oluşturmak adına zemin, ritmik olarak daha hareketli kurgulanmıştır. Devrilmiş masa (filmdeki sahneyle aynı), keçi kafatası, tekerlekli sandalyenin tekerleklerinin kadının gelinliği üzerindeki daireselliği, dinamik ve durgunluğun birbirini dengelediği unsurlardır.



Resim 120: James Whale – *Frankenstein* (1930)

Melankolik Ağıt resmimde, kişisel korkularımdan çok, sinemada beni en tedirgin eden bir anı yorumlamaya çalıştım: Uyku sırasında ya da bilinçsiz yatarken bir şekilde tehlikelere açık olma, savunmasızlık hali. *Melankolik Ağıt*, klasik korku filmlerinden çağdaş korku filmlerine imgelerin, canavarların/katillerin iç içe kullanıldığı bir çalışma olurken, sinemada savunmasız kadın, her dönem ilgimi çeken bir konu olmuştur.



Melankolik Ağıt (Ayrıntı) ve Cinnet Filmindeki Halı



Resmin Oluşturma Aşaması

3.6. Çağırma için Bir Ruh Daha!

Çağırma için Bir Ruh Daha! Adlı çalışmada, atmosfer oluşturmak için, Benjamin Christensen'in *Haxan* (1922) adlı filminin ünlü sahnesi referans olarak alınmış ve dönüşüme uğratılmıştır. Resmin merkezinde yer alan şeytan figürü (lider/Coven) için hayvan kurukafası kullanılırken, şeytanın elinde tuttuğu bebek, Lynch'in *Eraserhead* filmindeki yaratıktır. Şeytanın sol yanı başında duran kadın karakter, olduğu gibi resmedilmiştir. Kadının altında ağıt yakan figürler ve resmin en sağındaki palyaçoyu andıran adam da, filmdeki gibidir. En sağda yer alan diğer şeytan figürü ise aynı filmde başka bir sahneden alınmıştır. Uyuyan kadın, dua eden elleri ile resmin en altında yer alır. Uyuyan kadın, Werner Herzog'un 1979 yılında çektiği *Vampir Nosferatu* filminin kurbanıdır. Sol arkada, üstte yer alan figürlerden birisi Pinhead'tir (*Hellraiser*). Kadının hemen sağında yer alan at ise *Kâbus* resmine atıftır.

Resmin genelinde koyu toprak tonları hâkimdir. Akrilik boya, likit akrilik, airbrush mürekkebi gibi farklı malzemeler tuval bezinin arkasına sürülmüştür. Kadının üstündeki kırmızılık resimdeki tek canlı/sıcak renktir. Sabbath törenini anımsatan resimde, liderin altındaki kaynaktan gelen ışık, figürleri aydınlatır. Arka plandaki koyuluk ile yüzlerdeki açık tonlar, resmin şiddetini dengeler.



Resim 121: Cumhuriyet Okay ÖZGÖR - Çağırma için Bir Ruh Daha! (2016)



Resim 122: Benjamin Christensen - Haxan (1922)

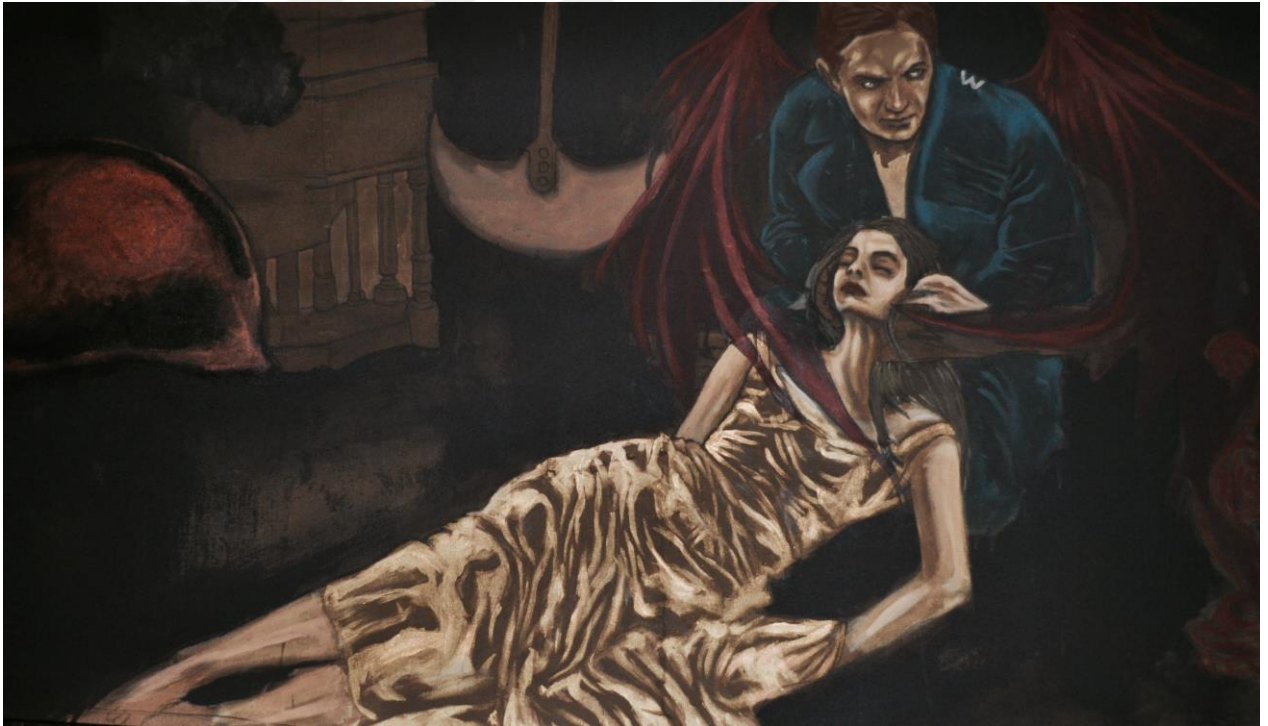
Resimde egemen olan kişisel korkum, doğum ve ölüm olmuştur. Doğum, *Eraserhead* filmindeki yeni doğan bebek figürüyle sembolize edilirken ölüm ise, kadının üstünde duran at başıyla yansıtılır. At başı, *Kâbus* resminde dehşet içinde gözlerini açan attan esinlenmiş gibi dursa da, asıl, Francis Ford Coppola'nın ünlü üçlemesi *Baba (The Godfather)* filmindeki, yatağın içinden at başının çıktığı sahneye göndermedir. Gördüğüm bu sahne, çocuk yaşlardan bu yana bana şok etkisi yaratan bir kare olmuştur. Genel itibariyle insanlardan daha az ömrü olan hayvanların yitimi, çocukluğumdan bu yana beni en sarsan gerçeklerden biri olmuştur. Her canlı elbet bir gün ölümü tadacaktır.



Resim 123: Francis Ford Coppola – Baba (1973) Kesik At Başı Sahnesi

3.7. Melek Thanatos

Çalışma için, Gareth Gundrey'in 1932 senesinde beyazperdeye uyarladığı *Hound of the Baskervilles* filminden bir sahne, referans olarak alınmıştır. Hikâye, Sir Arthur Conan Doyle'un 1902'de yayımlanan Sherlock Holmes romanının filme uyarlamasıdır. Sahnenin merkezinde, uyuyan bir kadın ve onun başucunda duran kötü bir erkek karakter yer alır (kadının şakağının oradaki belli belirsiz şeklin, elf kulakları mı yoksa şeytanın biçimsiz eli mi olduğu muammadır). Adamın şeytan kanatları, cennetten düştükten sonraki dönüşümü hatırlatacak biçimde yarasa gibi geceye özgüdür. Erkek figürün sırtında görülen ters "m" harfi, Fritz Lang'ın 1931 tarihli *M* filmindeki katilin sırtına tebeşirle yazılan 'murder'in (katil)'M'sidir. Arka planda yer alan sarkaç, Poe'nun *Kuyu ve Sarkaç*'ı aklı getirirken, kadın tehlikelere karşı savunmasızca cezasını çekmek için beklemektedir. Sol arka planda ise, Walpole'un ilk gotik roman kabul edilen *Otranto Şatosu*'ndaki, dev miğfer yer alır.



Resim 124: Cumhur Okay ÖZGÖR - Melek Thanatos (2017)

Resmin uygulama aşamasında, tuval bezinin tersi kullanılmıştır. Likit akrilik ile resmin geneline müdahalede bulunulmuştur. Şeytanı andıran erkek karakterin ve uyuyan kadının yüzünde turuncu-pembe tonları ile boyut vermek amaçlanırken şeytan kanatlarında, toprak tonlarına canlılık kazandıracak biçimde, kan kırmızısı tonlar

kullanılmıştır. Erkek karakterin ceketi lacivert tonlarındayken, kadının kıyafetinde altın yaldızı sarı kullanılmıştır. Miğfer için simli bakır boya tercih edilmiştir.



Resim 125: Gareth Gundrey - Hound of the Baskervilles (1932)

Resme egemen olan korku durumu, şeytanın artık bizden biri haline gelmesidir. Kendi şeytani kötülüğümüzü sorguladığımız, cani ruhlu olmanın popüler görüldüğü bir yüzyıla girmiş bulunmaktayız. Hastalık haline gelen diğer bir durum ise kategorize etme boyutlarına ulaşan (porno sektörü gibi) Splatter/Gore filmlerin en çok ilgi duyulan korku türü olmaya başlamıştır. Savunmasız; ama bir o kadar da tehlikeli görünen kadın karakterin kaçırılması, kapalı bir alanda dayanılmaz işkencelere maruz kalması günümüz toplumunda en çok hâsılat yapan korku alt türü haline gelmiş durumda. Kadına işkence, kötü muamele, günlük yaşantımızda bile karşımıza çıkan, sesimizi çıkaramadığımız, seyirci olduğumuz ve olağan karşılamaya başladığımız bir durum haline gelmek üzere. Resimde de açıkça kadın, işkence aletleri, şeytani erkek, kısacası korkunç tüm öğelerin tehdidine açık halde bilinçsizce yatmaktadır.

3.8. Korkunç Düşünceler Ete/Kemiğe Bürünür

Çalışmanın mekânı, Henry James'in *Yürek Buğusu* romanından yola çıkılarak Jake Clayton tarafından 1961 yılında beyazperdeye uyarlanan *The Innocents* filmine aittir. Çalışmamda çok fazla film ve ünlü resimden referans almaya özen gösterdim. Resimde yer alan kadın ve küçük kız figürleri, *Silent Hill*'in ürkütücü karakterleridir. Kadın, başkalaşıma uğrarken Lovecraft'ın ahtapot yüzlü canavarlarına doğru evrilmektedir. Kadın, gözleri kapalı, uykulu haliyle diğer resimlerin aksine korkunun kaynağı durumundadır. Küçük kız ise cadı olarak görüldüğü için diri diri yakılan, intikam için karanlık taraftan geri dönen bir intikam meleğidir. Resmin merkezine yakın hemen sağ üstte siluet halinde yer alan kadın, Roman Polonski'nin *Tiksinti (Repulsion)* filminden alınmıştır. Ellerini açan çıplak figürler ve resmin bütününe egemen olan iskelet, Agostino Veneziano'nun *Cadılar Rotası* (1520) resmini hatırlatır.



Resim 126: Cumhuriyet Okay ÖZGÖR - Korkunç Düşünceler Ete/Kemiğe Bürünür (2017)

Çalışmanın zemininde, David Lynch'in *Twin Peaks* dizisindeki diyagonal tasarım yer alır. Turuncu ve mor renkler zeminde hâkimdir. Resme egemen olan sepya tonları, likit akrilik, çeşitli mürekkepler ve airbrush boyası ile oluşturulmuştur. Kadının kıyafetindeki kırmızı, kızın türkuaz elbisesi, resmin monokrom tonlarından uzaklaşma imkânını sağlar. İskeletin kaburgaları dikey parçalamaları ile etrafında hareket halindeki erkek figürlerdeki parçalanmalar, resme hareket hissi kazandırır.

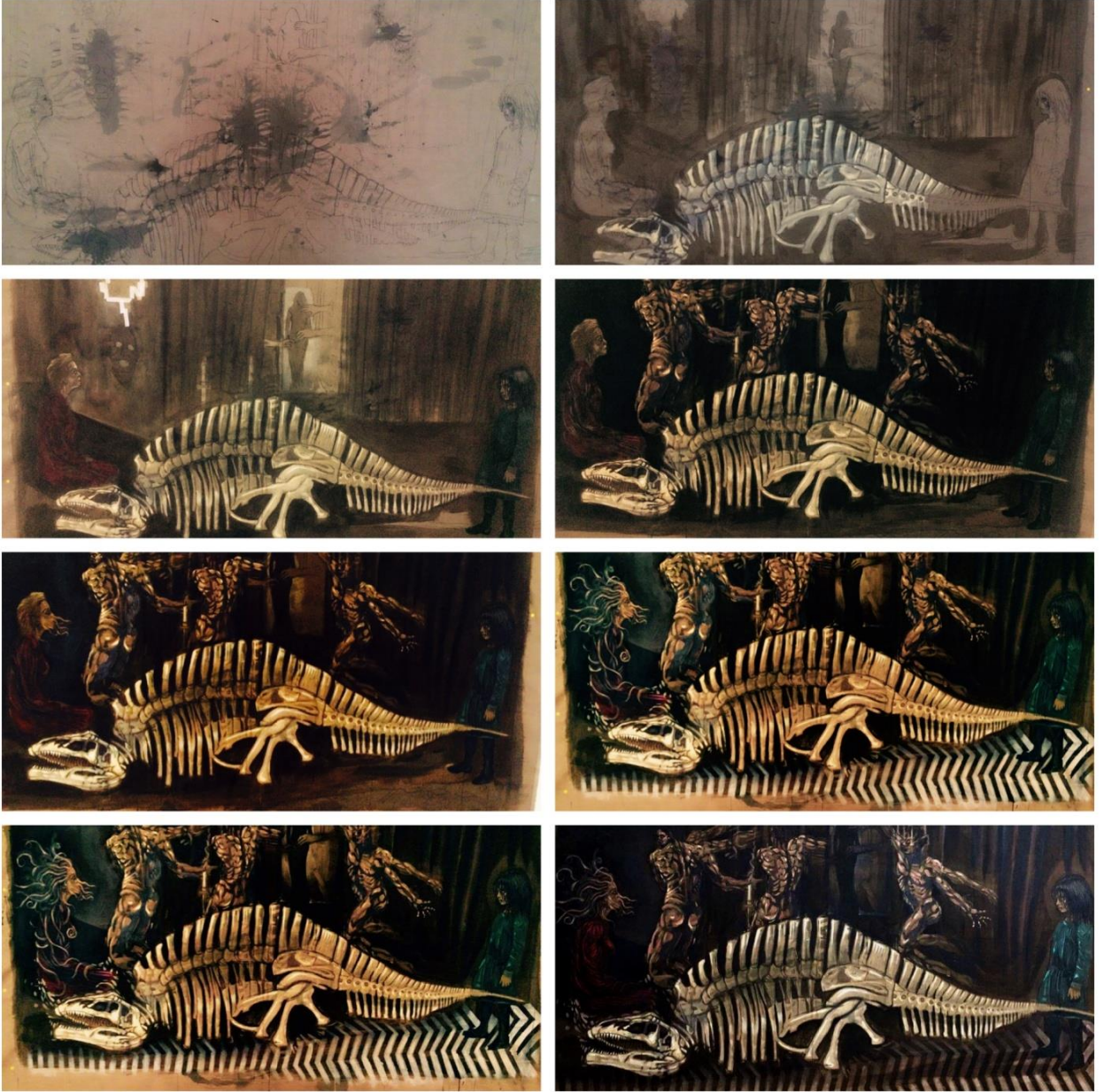


Resim 127: Jake Clayton - *The Innocents* (1961)

Çalışmada kişisel korkumun kaynağı büyüme sancıları olmuştur. Edebiyat ve sinemada örneğini sıklıkla gördüğümüz büyümenin neden olduğu dönüşümler (*Oz Büyücüsü*, *Alice Harikalar Diyarında*, *Tideland*) resmin ana konusudur. Kötü çocuk, gerilimi yansıtan bir karakter durumundadır. Resimdeki rüya-zamanıyla dünya, tanınmaz hale gelmiştir. Güvenilir görünen anaç karakter bile korkuyu yansıtır.

Korku filmlerinde karşımıza çıkan normal olmayan çocuk, ana hatlarıyla kişisel korkularımın bir yansımasıdır. Bulunduğu ortamla uyumsuz gözükken kız çocuğu, sıklıkla, küçük kasabalarda anlatılan, duyduğum, bir hikâyeden yola çıkılarak etüt edilmiştir. Ormanda avlanmaya giden insanların gecenin bir yarısı kız çocuğunun ağlama sesini duyması, anlatılanların resimsel ifadesi olmuştur.

De Chirico'nun birbiriyle alakasız nesnelerinin birlikteliği, uygulama çalışmasının tasarım aşamasında referans aldığı bir ayrıntı olmuştur.



Resmin Oluşturma Aşaması

3.9. Dozaşımı Delilik

Uygulama çalışmamda resmettiğim sahne için, Silvio Narizzano'nun *Die Die My Darling* (1965) filminden kadraj, ödünç alınmıştır. Filmdeki kare, direkt resimsel bir yorumlama olarak tuvale yansıtılmıştır. Çalışmaların genelinde yer alan uyuyan kadın ve onun başına tünemiş kötücül güç konusu, *Dozaşımı Delilik* adlı çalışmamda da karşımıza çıkar. Uyuyan kızın başında duran yaşlı kadın cadıyı andırır ve elleri ile gerilimin odak noktasını oluşturur. Uyuyan kız, kadının ellerindeki gölgeler ile boynundan yakalanmış gibidir.

Çalışmada açık-koyu karşıtlıkları, kasıtlı olarak bir arada kullanılır. Resmin en açık tonları, en koyu tonları ile çakışır. Mora kaçan kahverengi tonlar genelde fonda yer alırken sarımtırak beyaz tonlar, açık alanlarda uygulanmıştır. Ayaktaki kadının saçlarında, bordo ve mor tonları kullanılmıştır. Kadının fal taşı gibi açık gözleri, mavi/gri tonlarındadır. Kadın figürlerin teni için akrilik, pastel etkisi yaratacak biçimde kullanılmıştır.



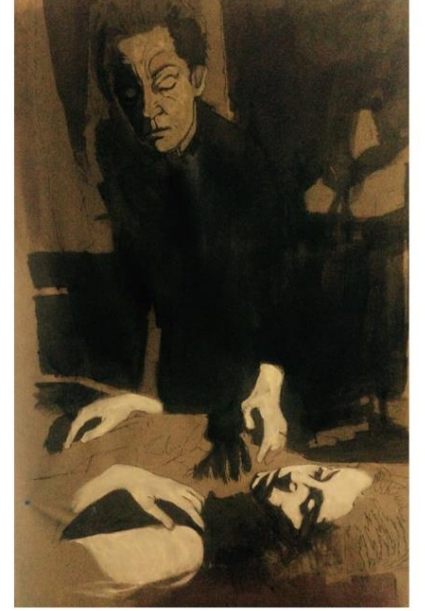
Resim 128: (Sol) Cumhuriyet Okay ÖZGÖR - *Dozaşımı Delilik* (2017) ve (Sağ) Ayrıntı



Resim 129: Silvio Narizzano - Die Die My Darling (1965)

Dozaşımı Delilik resmimde beni en çok etkileyen şey, kadının bakışları olmuştur. Film karesinde kadın, gözlerini aşağıya devirmişti. Çocukluğumda çok yaramaz olduğum ve söz dinlemediğim için beni korkutmak amacıyla mahalledeki koca karılar cadı kılığına girerek buzlu camın arkasında belirirdi. Korkuyla gözlerimi kapatıp siluetin kaybolmasını beklerdim. Korkunun yanı sıra merak duygusu ile avuçlarımın içinde etrafı süzdüğüm bir anda kocakarının sert bakışlarıyla karşı karşıya kaldığım anı resimde yansıtmaya çalıştım. Çalışmada da kadının öfkeyle aşağıya devirdiği şehla gözleri beni o zamanlara götüren bir an olarak zihnimde yer edinmiş bir hatıra olmuştur.

Sinemada özellikle bilim kurgu ve korku filmlerinde karşımıza çıkan gözetleyen göz (gözetim toplumu) en çok ilgilendiğim konulardan biridir. *2001: Bir Uzay Destanı*'ndan *Terminatör*'e panoptik göz, bireyin sürekli kontrol altında tutulduğu distopik toplumun yansıması olarak kırmızı optikle (dijital gözle) yansıtılır. Rüyalarımda, otoritenin devasa mimarisinin saçakları altında sağa-sola dönen mobese kameralar eşliğinde kör noktada saklanarak uyumaya çalıştığım yer, izlenilme korkumun yansıması olmuştur. Belki de bu paranoya ile bütün kişisel bilgisayarlarımın kameralarını bantlamamın altında bu korku yatmaktadır. Kamera gördüğüm yerde kaçma dürtüsü, alışveriş merkezinde kendi görüntümden rahatsız olmam, gözetleyen gözden kaynaklanan korkularımdan doğan durumlardan bazılarıdır.



Resim Oluřturma Ařaması

3.10. Çatırdayan Hatıralar

Dante'nin ünlü şiiri *İlahi Komedya*'dan yola çıkarak Henry Otto tarafından 1924 yılında sinemaya uyarlanan *Dante's Inferno*, resmin arka planını oluşturur. Önde, biri kadın biri erkek olmak üzere iki figür dikkat çeker. Kadın karakter, 'film-noir'lerin (kara film) ünlü, öldüren kadınıdır⁶⁷. Resimde ilkel modern olanın sürtüşmesi egemendir. Arka planda, yarı çıplak uzanan karakterler yer alırken *13. Cuma* filmindeki Jason karakterinin maskesi ağaca monte edilmiştir. Ağaca bağlı figürler, zevk ve acı içinde bir bütünlük oluşturur. Ön planda yer alan öldüren kadın, sırtını erkeğe dayamıştır. Bu poz genelde işlenen cinayetin arkasında kadının yaptırımının (azmettirme) olması olarak açıklanabilir. Kadın, silahı kullanması için erkeği cesaretlendirir.



Resim 130: Cumhur Okay ÖZGÖR - Çatırdayan Hatıralar (2016)

⁶⁷ Kadın figür Ava Gardner'dir. Erkek figür ise, *This Gun for Hire* (1942) filminde yer alan kara filmlerin olmazsa olmazı deketif karakteridir.

Resmin bütününde kahverengi ve kırmızının tonları egemendir. Kan kırmızısı arka plan, günbatımını anımsatır. Ancak yansıtmak istediğim, cehennem atmosferidir. Homeros'un lanetlenen insanların anlatıldığı öykülere benzer şekilde gerilimli bir atmosfer vardır. Açık-koyu zıtlığı, resimdeki gerilimi daha da artırır. Resimde kadınlar zevk ve eğlence içerisindeyken erkek karakterler tedirgin ya da acı içerisinde resmedilmiştir.



Resim 131: Henry Otto - Dante's Inferno (1924)

Melek Thanatos adlı çalışmanın aksine *Çatırdayan Hatıralar* resminin merkezinde kadın korkusu yer alır. Sözleriyle erkeği/avını ağına düşüren kadın, onu, dilediği gibi yönlendirir. "Film-noir"ın (Kara-film) ana karakterlerinden olan öldüren kadın imajı, korku filmlerinde bile güncelliğini koruyan bir figür olmuştur. "Film-noir" gibi "neo-noir" (yeni kara-film) türündeki gizem/gerilim türündeki filmlerde kadın, en tehlikeli karakterlerden biridir. Duygularından arınmış, bürokrasinin yıpratıcı koridorlarında çınlayan topuklu sesleriyle öldüren kadın, en modern haliyle karşımıza çıkar. Düzen kisvesi altında sahip oldukları pozitif ayrımcılık ile erkeği işlevsizleştiren plaza/metropol kadını en tehlikeli öldüren kadın figürüdür.

3.11. Lideri İzle

Lideri İzle adlı çalışmam, Leonardo Da Vinci'nin ünlü tablosu *Son Akşam Yemeği*'nin resimlerarası bir modern yorumlamasıdır. *Son Akşam Yemeği*'nde olduğu gibi on üç karakter yer alır. Gotik edebiyatın, korku filmlerinin imgesel varlıkları, özellikleri açısından Leonardo'nun resmine benzer bir sıralamayla resmedilmiştir. Örneğin, resmin merkezinde İsa yerine, *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* filmindeki Casare yer alır. Uyurgezer olması, onun canavarları usun uykusunun yarattığı fikrini yansıtması açısından önemli kılar. Filmde de canavarları ortaya çıkartan uyurgezer bir katil ya da bir delinin hayal gücüdür. İki durumda da bilinç yerinde değildir. Yahuda'nın yerinde ise şeytan figürü, eski ve yeni imajıyla, yer alır. Başlarda bulunan Küçük James, Hyde olurken, sağda bulunan Büyük James ise Jekyll olmuştur. Hyde, Wells'in *Dr. Moreau'nun Adası* öyküsünde, hayvandan insana dönüşen yaratıkları da andırır. Hikâyede aynı karakter olan Jekyll/Hyde, resimde kişilik bölünmesi ile iki ayrı ete/kemiğe bürünür. İsa'nın yanındaki figürün aslında Maria Magdalena (Meryem) olduğu iddialarına uygun olarak resimde Casare'nin yanında Lang'ın Metropolis'indeki robot Maria karakteri yer alır. Resmin solunda yer alan diğer figürler, kuşkuculukları ile Dorian Gray, Prens Prospero⁶⁸ (Vincent Price) ve *Vathek* adlı gotik romandaki cindir. Resmin sağında ise, kendisini İsa olarak gören Frankenstein'in adsız canavarı yer alır. Hemen yanında vampir Carmilla bulunur. Onun hemen yanında *Keşiş*'teki Ambrosio yer alırken, Ambrosio'nun sağında *Operadaki Hayalet*'in maskeli hayaleti konuşlanır. En sonda ise bütün figürlere doğru bakan Azrail vardır.

Çalışmada yer alan bütün figürler gotik edebiyatın ve korku filmlerinin en bilindik düşsel imgeleri olmuştur. Gece yarısı kuşağında televizyonda gösterilen bu filmlerde CGI (Computer-generated imagery) yani görsel efektlerden faydalanılmamış, bilgisayar efektlerine, dijital hilelere başvurmadan gotik imgeler ölümsüzleştirilmiştir. Gerek Frankenstein'in canavarı gerek Hyde karakteri abartılı makyajları ve şiddetli beyaz ışıklandırma ile bugün bile taklit edilen prototipler olmuştur. Casare gibi korku sinemasının önemli figürü haline gelmiş yüzleri, arka planda karanlığa zıtlık oluşturacak biçimde sinematik bir portreye sahip olarak resmedilmiştir.

⁶⁸ Prens Prospero: Poe'nun ölümsüz eseri, Kızıl Ölümün Maskesi filmindeki karakter.

Diğer resimlerden farklı olarak *Lideri İzle*'de tuvalin astarlı yüzüne akrilik boya sulu bir biçimde sürülerek portrelerde doku etkisi yakalamaya gayret edilmiştir. Barok ışık taklit edilerek kompozisyon oluşturulmuştur. Koyudan açığa doğru portrelerde boyut kazandırma, birincil amacım olmuştur. Figürlerin yüzüne yukarıdan vuran ışık (şeytan figürü hariç, şeytanın yüzüne ışık alttan vurur), sorgulama anını anımsatır. Kâbus atmosferini oluşturan resimde sinsice gülümseyen korku karakterleri genelde gözlerini yukarıya doğru dikmiş bir pozda resmedilmiştir. Likit akrilik, çini ve airbrush mürekkebi çalışmada kullandığım malzemelerden bazılarıdır.



Resim 132: Cumhur Okay ÖZGÖR - *Lideri İzle* (Ayrıntı) (2017)

3.12. Yarıñ Yok

Çalışmamda mekân olarak katakomb⁶⁹ /iskelet mezarlarını seçtim. Ölüler, ellerinde içkileriyle zevk ve sefa içindedir. İskeletler, ölü olduklarının bilincinde değildir. Çalışmada, Bosch'un resimlerindeki beyhudelik yer alırken, içki içenler, kumar oynayanlar, zina yapanlar bir döngüsellik içerisinde yansıtılmıştır.

İskeletlerin kaburgaları resimde ritmi oluşturan başlıca etmen durumdadır. Hareket hissini veren kopmalar, kırılmalar, parçalanmalar döngüsel/spiral bir etki yaratır. Buradaki mesaj: Bütün her şey enerjidir ve doğada bir döngü içerisinde dolaşımındadır. Kemikler aslında milyonlarca yıl önce ölen yıldızların tozudur. Bütün parçalarımız evrene aittir ve vücudumuzda anlık olarak bulunan emanettir. Bunun bilincine varamayan sonsuza kadar yaşayacağını sanan iskeletler, zamanın acımasızlığıyla yok olmaya mahkûmdur. Yok olana kadar da bunun bilincine varamayacaklardır.

Yaşam ve ölümün, spiral olarak aktarılması açısından tuval kasıtlı bir biçimde oval olarak seçilmiştir. Malzeme olarak su bazlı boyalardan faydalandım. Bir önceki resmim *Lideri İzle*'de olduğu gibi bu çalışmamda da hazır bezin üzerinde çalıştım. Hazır tuvalin ve kötü astarın boyayı emmemesi bana farklı bir çalışma imkânı sundu. Boyanın yağlı bir zemin üzerinde gibi kayması ve boyanın zamanla beze işlenmesi doku oluşturabilmek adına bana gerekli fırsatları sunan bir deneyim olmuştur. Resimde fon, koyu renklerden oluşarak boşluk hissi uyandırır. Ön planda yer alan iskeletler açık tonları ile öne doğru espas etkisi oluşturur.

Çalışmayı tasarlamamdaki ana etken çocukken gördüğüm (düş) ve hala bilincimde gerçek olarak yer etmiş iskelet korkusudur. Küçük yaşlarda inşaatın içinde kireçte erimiş bir insan bedeni, iskelet haline gelmiş önümde uzandığı düşlemi, hala belleğimde çok net bir şekilde yer alır. Olayın gerçekliği belirsizliğini korurken, asıl korku, iskelet olma, çözülme, dökülme, güçlü bir görüngü olarak bilinçaltıma işlemiştir. Çocuk yaşlardaki dış düşürme, kemiklerin daha kırılğan olması; inşaatın tehlikeli olduğu üzerine gelen uyarılar, levhalar, hayal gücünü zorlayan, gündüz düşlerini yaratan durumlardan bazılarıdır.

⁶⁹ Katakomb: Yeraltında bulunan, toplu mezarlara verilen ad. Genellikle yığınla kurkafalar yer alır. Korku filmlerinin mekânlarından.

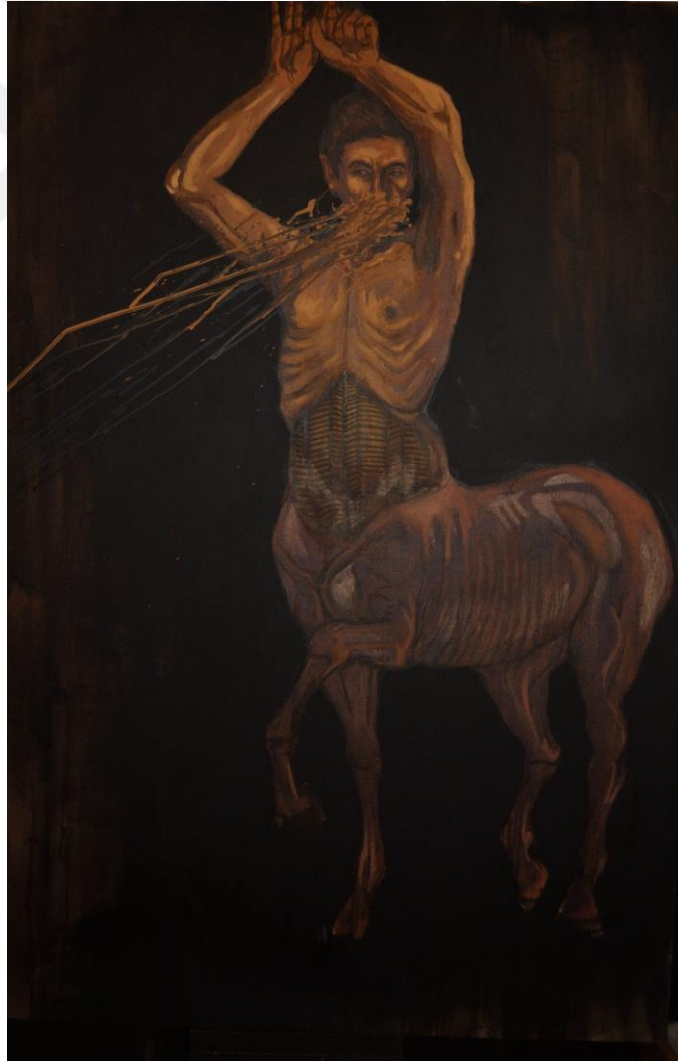


Resim 133: Cumhuriyet Okay ÖZGÖR – Yarın Yok (Tasarım ve Eskiz-2017)

3.13. Ayçocuğu

Resmin merkezinde Sentor yer alır. Figür, şeytana gönderme yapacak biçimde elleriyle boynuz işareti yapar. Sentor, Pan gibi şeytanı anımsatan mitolojik bir canlıdır. Çalışmada figür, karanlığın içinden çıkarken turuncu tonları resimde egemendir.

Çalışmanın oluşturma aşamasında dalgalanmalar yaratacak şekilde akrilik boya tuvale akıtılır. Koyu kahverengi arka planda yer alırken, barok döneme özgü ışıklandırma Sentor'un vücudunda boyut oluşturacak şekilde yer alır. Çalışmada, akıtmalar, parçalamalar özgün bir tarz oluşturmak adına tuvalin belli yerlerinde uygulanmıştır. Resmin malzemesi akrilik boya olmuştur.



Resim 134: Cumhuriyet Okay ÖZGÖR - Ayçocuğu (2017)

3.14. Rahatsız Rüyalar

Çalışmada tuvale egemen olan, bir rüya sahnesidir. Resmin oluşturma aşamasında fotoğraftan faydalanırken, figürün portresi için kendi yüzümü yansıtmaya özellikle çabaladım. Resmin merkezinde eliyle spiral hareket yapan, havada gibi duran bir figür yer alır. Hemen sol arka planında iki tane ölü inek yatar. Ölüm ve rüya anı resimdeki kişisel korkularımın yansıması olmuştur. Rüyalarımda sıklıkla parçalanmış, cansız, organik bedenlerin yanında yer almam *Rahatsız Rüyalar* çalışmam için bana fikir vermiştir.

Resmin oluşturma aşamasında, tuvalin yüzüne, önce sepya tonları, ardından koyu alanlar için kahverengi-mor renkli akrilik sürülmüştür.



Resim 135: Cumhur Okay ÖZGÖR - *Rahatsız Rüyalar* (2017)

3.15. Bitiş Teması

Bitiş teması, tez için yaptığım son çalışmadır. Tezde adı geçen korkunç canavarlara atıfta bulunabilecek şekilde, iskelet gibi kâbus imgeleri, resimde yer alır.

Resimde barok etki yakalamaya çalışırken, ekstrem pozlardan faydalandım. Akrilik boya, mürekkepler yardımıyla özgün bir çalışma yapmak hedeflenmiştir.



Resim 136: Cumhuriyet Okay ÖZGÖR – Bitiş Teması (2017)

SONUÇ

Sonuç olarak bu tez resimlerarası ve metinlerarası etkileşimi içerisinde düşsel imgelerin tarihsel sürecini ele almıştır. Karşılaştırmalı bir disiplinle kıyamet manzaraları, korku imgeleri sembolik bir okumaya olanak sağlayacak bir biçimde irdelenmiştir. Terminolojik, patolojik, psikeanaliz, sosyolojik ve psikolojik boyutlarıyla döneme göre değişim içerisindeki düşsel imgeler, kronolojiye uygun olarak analiz edilmiştir. Gotik kültür, düşsel imgeler, korku kavramı, edebiyat, mitoloji, resim ve sinema etkileşimi içerisinde tezin kuramsal çerçevesini oluşturan öğeler olmuştur. Günümüzde popülerliğini daha da arttıran korku kültürüne derinlemesine bir bakış getirmek ve baskıcı rejimlere, cinsel ayrımcılığa ve korku imparatorluğuna eleştiri getirmek tezdeki birincil amaçlardan olmuştur. Gotik edebiyat, Kara Romantizm'in etkisindeki Sembolizm ve Sürealizm gibi akımlar; korku sineması, XVIII. yüzyıldan günümüze, canavarları dönüştürerek beraberinde getirir. Gotik unsurlar, birbirleriyle etkileşim içerisinde, literatür, sinema ve fotoğrafçılık gibi sanat alanlarında macerasına devam etmiştir. Edebiyat; görsel ve plastik sanatlar dışında yaşayış biçimi olarak gotik kültür, özellikle 80'lerden sonra önemli bir moda akımı olmuştur. Ölü gibi makyaj yapma, siyahlara bürünme, pagan aksesuarlar/semboller gotik akımın özelliklerinden olmuştur. Müzikte vamp, gotik rock, gotik&senfonik metal gibi alt türler, kilise orgu gibi müzik aletlerinden oldukça faydalanmıştır. *The Cure, Epica, Within Temptation, Nightwish, Kiss, Cradle of Filth* gibi müzik grupları gotik filmlere, imgelere saygı duruşunda bulunur. Bu türün hayranları, cerrahi operasyonlarla ya da piercing ve dövme gibi tıbbi müdahalelerle karşı-kültürel olarak kendilerini ifade ederler. Özgürleştirici olduğunu savundukları düşünceyle ya da fetiş amaçlı olarak insan vücudunun deforme edilmesi, Tanrı'nın insanoğlu için yaptığı düzenlemeye başkaldırıdır. Piyasada satım gücü yüksek olan takma dişler (ya da ameliyatla diş ve kulak sivriltme), beyaz kontakt lensler azımsanamayacak satış gücüne sahiptir.

Gotik akımların dışında, günümüzde gotiğin olmazsa olmazı korku duygusu her bireyin içinde yer alır. En başta ölüm korkusu (thanatophobia/fobi⁷⁰) hayatın merkezindedir. Anna Göldin'in cadı olarak kabul edilip öldürülmesinden bu yana ikiyüz

⁷⁰Fobi: Korkuların psikolojideki ismi olan fobi, Yunan mitolojisindeki korku tanrısı Fobos'tan ismini alır. Roma'daki adı Tumor olan fobos, Morpheus (Matrix filminde de yer alan, uykunun kaynağı), Hynos (uyku) ve Thanatos (ölüm) ile akrabalık bağı içerisinde.

yıl geçmiştir. Ancak çeşitli nevrozlara dönüşen güvensizlik hissi, iktidarın korkutucu mekânları, geçmiş travmalar, gelecek endişesi, kendisine günümüzde batıl inançlar olarak yer bulur. Freud, korkuların kaynağını bilinçaltına atılmış geçmiş tecrübelerle dayandırırken Sartre için gelecek kaygısı, bu korkuların temeli olmuştur. Modern insanın korkularının, kâbuslarının altında gündelik hayatta edindiği kompleksler, kendisine çocuk yaşta dayatılan batıl inanışlar, geçmişinde yatan pagan inanç ve doğuştan-sonradan olmak üzere edindiği takıntılar yatar. Nazar inancı, tuz dökmek, kara kedi çekincesi gibi en bilinen batıl inanışların dışında, oykofobi⁷¹, asimetrifobi⁷² ve fobafobi⁷³ gibi korkular vardır. Yaygın olarak triskoidekafobi⁷⁴’den dolayı çoğu otel, tren ve asansörde on üç sayısı bulunmaz. Benzer durum Japonca’da hem dokuz hem de ölüm anlamlarına gelen ‘Jin’ için de geçerlidir. Bu yüzden Japonya’da asansör ve otel odalarında çoğunlukla dokuz sayısı kullanılmaz.

Sosyal fenomenlerin yanında mekânlar da korkunun merkezi olarak karşımıza çıkar. Küçük yaşlardan beri acı ve ölümlle ilişkilendirdiğimiz hastane; koridorları, mevcut kokusu, irkiten bağıırma sesleri ve göreni tedirgin edici manzaraları ile bilinçaltımıza işlemiştir. Akıl hastanesi de benzer gerilimin yaşandığı mekânlardan korkunun bir diğeri merkezi karakollar olmuştur. Foucault’ya göre bu mekânlar; tıp, biyoloji ve psikoloji gibi disiplinlerin insanı sınırlandırdığı, kontrol altına aldığı otorite mekânlarıdır. Bu yerler dizlerimizin bağının çözüldüğü, kendimizi baskı altında hissettiğimiz ölüm itkisini, köşeye sıkışma, hapsedilme korkusu gibi durumları tetikleyen yerlerdir. Kapalı alan korkusunun (klostrofobi) temelinde bilinçaltımıza işlemiş olan mezarın içine hapsolme korkusu yatar. Asansör gibi dar alanlar, sıkışma, daralma veya boğulma hissi verir. Bu yerler tahammül edemeyeceğimiz mekânlar olarak zihnimizde yer edinmiştir. Bu mekânların sıklıkla Kara Romantizm’in etkilerini gördüğümüz tablolarla; korku filmlerinde ve korku öykülerinin merkezinde yer alması tesadüf değildir. Bu mekânlar kontrolün sağlandığı, bizim için ise yolumuzun en son düşmesini isteyeceğimiz yerler olmuştur. Mekânın, modern insanı dizginlediği, sürekli kontrol halinde tuttuğu yerlerin tepesinde, otoritenin korkutucu/yıldırıcı koridorları önünde beklediğimiz kapıları, korkuyu Kafkaesk bir biçimde yansıtır.

⁷¹ Oykofbi: Evin çevresindeki şeylerden korkma.

⁷² Asimetrifobi: Asimetrik şeylerden korkma.

⁷³ Fobofobi : Fobilerden korkma.

⁷⁴ Triskoidekafobi: Onüç sayısından korkma.

Paradoks oluşturacak şekilde bu mekânlara sürekli yolumuz düşer. Kendimize dayattığımız pasif yaşama biçimi kendi kendimizi hapsedtiğimiz sektörü de beraberinde getirir. Çelik kapılar, demir parmaklıklar, alarm sistemleri ve güvenlik kameraları hep arz talep doğrultusunda korkunun mabetlerinden olan eve kendimizi hapsedmemize olanak sağlayan ürünler olmuştur. Yaşamımızın çoğu genellikle kapalı, daraltıcı, kendimizi güvende hissettiğimiz aldatmacısıyla sınırlandırıldığı yerlerde geçer. Hapsoldüğümüz ev, taşıma araçları, tek göz bürolar, saatin akrebi ile yelkovanı arasında ölüm ve korkuyla sınırlandırıldığı yerlerdir.

Korku imajlarının, kâbus imgelerinin günümüze kadar popülerliğini koruduğu modern toplumda, her ne kadar korksak da, ölüm en çok merak uyandıran itki olmuştur. Roma'da Kolezyum'da kanlı gladyatör dövüşlerini, Orta Çağ'dan itibaren sokak ortasında çeşitli işkencelerle öldürülen insanları, halk, merakla izlemiştir. Aynı kitle asırlar sonra meraklı gözlerle kazalara seyirci olur. Akın akın sinemada korku filmlerini göz kırpmadan takip eder. Arena dövüşleri, sokak infazları önceleri cehennemi yansıtan tabloları, sonrasında beyazperdede merakla takip edilen görüntüler olmuştur. Roma döneminde Kolezyum'da (arena) dövüşleri, Fransız Devrimi sonrasında giyotinlerin uçurduğu kafaları, sirkteki ucube diye tanımlanan deforme olmuş vücutları izlemek için insanlar toplanır, heyecanlanır hatta alkış tutarlardı. Günümüz insanı da bu durumdan farklı değildir. Popüler kültürde en çok rağbet gören konu suçlular ve seri katillerdir. Karındaşen Jack, Al Capone, Escobar... Günümüzde kazalara merak, olay anı pasif izleme dürtüsü, cinayet ve hayalet öykülerine aşırı ilgi popüler kültürde gotiğin önemini anlamak için önemlidir. İnternette infaz görüntülerini, haberlerde kanlar içinde yatanları gözü kırpmadan izleyen insanlar hatta şiddet içeren video oyunlarına bağımlı genç nesil nüfus olarak azımsanamayacak boyutlara ulaşmıştır.

1940'larda Dışavurumcu, 1950'lerde gotik, 1980'lerden itibaren Slasher/Teen Slasher ve 1990'lardan günümüze Gore/Splatter filmler, ilgiyle izlenmektedir. Kanın, oluk oluk aktığı bu filmlerde ölüme karşı duyulan merak, korkuya olan ilginin hep yoğun olmasının göstergesidir. Korku ve ölüm teması her yüzyılda güncelliğini korumuştur. Bu merakın günümüze kadar gelmesi, beraberinde, geniş kullanım araçlarına sahip, gazete, radyo, sinema ve roman gibi çağdaş kitle araçlarının bu konulara yönelmesine ön ayak olmasını sağlar. Cadılar bayramı (Halloween), özel balolar; Giger Bar tarzı gotik mekânlar,

koru tünelleri, korku ve ölüme duyulan ilginin bir kanıtı niteliğindedir. Ölü ve hastalıklı, deforme olmuş bedenlerin sergilendiği korku müzeleri, mumyaların sergilendiği galeriler, günümüzde ziyaretçilerin doluştuğu yerlerden bazılarıdır. Günümüzde televizyon, sinema, reklam piyasası, internet, müzik ve dergilerde, fonlar, yoğun ilgiyle korku ve ölümün popülerleştiği, olağan gösterildiği yapımlara yağmaktadır. Korku filmlerinin maskeleri, oyuncakları promosyon olarak dağıtılırken her kesimden, her yaştan insana ulaşmıştır. Ayrıca, koleksiyonerlerin yüksek meblağlar verdiği ürünler yine çizgi romanda korku hikâyeleri olmuştur. Korku, fantastik ve bilim kurgu, kitapçılarda ayrı bir gruba dâhil edilen, en çok ilginin gördüğü raflardır. Her sene hayaletlerin, canavarların olduğu binlerce kitap okurlarının büyük ilgisiyle karşılanır.

Korkuya ve ölüme duyulan merak, kökten dinci kesim, baskıcı rejimlerin çabalarıyla sıhhi bir denetimin altına alınmaya çalışılmıştır. Korku ve ölüm konuları, genç nesli yozlaştırdığı düşünülen, toplum normlarını tahrip ettiği varsayılan bir fenomen olarak görülmüştür. Otoritenin ve dini kesimin korkunun popülerleştirilmesine savaş açmasına ve bütün sansürleme yöntemlerine rağmen ölüm konusu, her dönemde ilgi çekici, merak uyandırıcı olmaktan geri kalmaz. Devlet, yüzyıllardır korkuyu caydırıcı, toplumları kontrol altında tutmaya yarayan bir sistem olarak görmesine rağmen, sanatçılar bu anlayışa karşı çıkmışlar ve bu fantazmayı hep güncel, merak uyandırıcı bir hale getirmişlerdir.

KAYNAKÇA

- AKIN, Haydar, *Ortaçağ Avrupası'nda Cadılar ve Cadı Avı*, 3. Basım, Phoenix, İstanbul, 2015.
- AKSAKAL, Hasan, *Politik Romantizm ve Modernite Eleştirileri*, Alfa Yayıncılık, İstanbul, 2015.
- ALT, Andre, Peter, *Her Şeyin Başlangıcı - Şeytanın Düşüşü ve Kötünün Doğuşu*, Çev:Sabir Yücesoy, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2016.
- ALT, Andre, Peter, *Aydınlanma ve Psikoloji - Şeytanın Yeni Marifetleri*, Çev:Sabir Yücesoy, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2016.
- ALT, Andre, Peter, *Karanlık Ruhun Arkeolojisi-İçimizdeki Kötülük*, Çev:Sabir Yücesoy, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2016.
- ATAYAMAN, Veysel, ÇETİNKAYA, Tuncer, *Popüler Sinemanın Mitolojisi*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2016.
- BATAİLLE, Georges, *Edebiyat ve Kötülük*, Çev. Ayşegül Sönmezay, 3. Basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2014.
- BELL, James, *Gothic: The Dark Heart of Film*, British Film Institute, 2013.
- BERMAN, Marshall, *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*, Çev. Ümit Altuğ; Bülent Peker, 1. Basım, İletişim Yayınları, İstanbul, 1998.
- BONİTZER, Pascal, *Kör Alan Ve Dekadrajlar*, Çev: İzzet Yasar Metis, İstanbul, 2001.
- BORGARDS, Roland, BORGES, Ingo, DİLLMAN, Claudia, GERKENS, Dorothee, GRAVE, Johannes, KRAMER, Felix, *Dark Romanticism: From Goya to Max Ernst*, Çev. Bengisu Bayrak, Hatje Cantz, 2013.
- BOTZ-BORNSTEİN, Thorsten, *Filmler ve Rüyalarda* (Tarkovski, Bergman, Sokurov, Kubrick ve Wong Kar-wai), Çev: Cem Soydemir, Metis Yayıncılık, İstanbul, 2014.
- BÜYÜKARMAN, Didem, Ardalı, ŞAHİN, Seval, Banu, ÖZTÜRK, *Edebiyatın İzinde - Fantastik ve Bilimkurgu*, Bağlam Yayıncılık, İstanbul, 2015.
- CHAPMAN, Jake & Dinos, *Anlamsızlık Âleminde*, Arter, İstanbul, 2017.
- CHARLES, Victoria, MİCHEL, Emile, *Pieter Bruegel*, Çev: Betül KadioğluYapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2015.
- CROW, W.B., Büyünün, *Cadılığın ve Okültizmin Tarihi*, Dharma Yayınları, İstanbul, 2002.

- DANACI, Fatih, *Korkunun Canavarları*, 1. Basım, Kalkedon Yayıncılık, İstanbul, 2011.
- DAVENPORT-HINES, Richard, *Gotik*, Çev. Hakan Gür, 1. Basım, Dost Kitabevi, Ankara, 2005.
- ECO, Umberto, *Çirkinliğin Tarihi*, Çev. A. U. Ergün, Ö. Çelik, A. Uysal, E. N. Akbaş, M. Barsbey, K. K. Akbulut, D. Arslan, B.Yılmazcan, 1. Basım, Doğan Kitap, İstanbul, 2009.
- ECO, Umberto, *Güzelliğin Tarihi*, Çev. A. U. Ergün, Ö. Çelik, A. Uysal, E. N. Akbaş, M. Barsbey, K. K. Akbulut, D. Arslan, B.Yılmazcan, 1. Basım, Doğan Kitap, İstanbul, 2007.
- EİSENMAN, Stephen, F., *Ebu Graib Etkisi: Batı Sanatında Şiddetin Kökenleri*, Versus Kitabevi, İstanbul, 2007.
- FRAYLING, Christopher, MYRONE, Martin, WARNER, Marina, *Gothic Nightmares: Fuseli, Blake and the Romantic Imagination*, Tate Publishing, London, 2006.
- FROMM, Erich, *Rüyalar Masallar Mitler: Sembol Dilinin Çözümlemesi*, Say Yayınları, İstanbul, 2015.
- GASKİLL, Malcolm, *Cadılık*, Dost Kitabevi, Ankara, 2016.
- GASSOU, Jean, *Sembolizm*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1999.
- GİBSON, Michael, NERET, Gilles, *Symbolism*, (Big Art), Taschen, Eng. 2006.
- GÜZEL, Pala, Şebnem, *Grotesk*, Bilgesu Yayıncılık, İstanbul, 2016.
- HUGHES, Punter, David, SMİTH, Andrew, William, *The Encyclopedia of the Gothic*, Wiley-Blackwell, 2015.
- KEARNEY, Richard, *Yabancılar, Tanrılar ve Canavarlar*, Çev. Barış Özkul, 1.Basım, Metis Yayınları, İstanbul, 2012.
- KEESEY, Douglas, *Neo-Noir Filmler*, Kalkedon , İstanbul, 2011.
- Kolektif, *Goya Zamanının Tanığı, Gravürler ve Resimler*, Pera Müzesi Yayınları, İstanbul, 2012.
- Kolektif, *Edebiyatın İzinde - Fantastik ve Bilimkurgu*, Bağlam Yayıncılık, İstanbul, 2015.
- Kolektif, *Bir Tim Burton Kitabı*, Derleyen: Selin Süar, Es Yayınları, İstanbul, 2017.
- KRİSTEVA, Julia, *Korkunun Güçleri: İğrençlik Üzerine Deneme*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2014.
- LANDİS, John, *Monsters in the Movies: 100 Years of Cinematic Nightmares*, Dk Adult, Eng., 2011.

- LİNK, Luther, *Şeytan; Yüzü Olmayan Maske*, Çev. Emek Ergün, 1. Basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2003.
- MAY, E. Charles, *Edgar Allan Poe: Öykü Üzerine Bir İnceleme*, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2010.
- MESSADİE, Gerald, *Şeytanın Genel Tarihi*, Çev. Işık Ergüden, 2. Basım, Kabalıcı Yayınevi, İstanbul, 1998.
- MONACO, James, *Bir Film Nasıl Okunur*, Oğlak Yayıncılık, İstanbul, 2011
- MULL, Pala, Çiğdem, *Gotik Romanın Kıtalararası Serüveni*, Ürün Yayınları, İstanbul, 2008.
- NEOCLEOUS, Mark, *Canavar ve Ölü*, h2o Kitap, İstanbul, 2014.
- ODELL, Colin, BLANC, Michelle Le, *David Lynch*, Kalkedon Yayınevi, Çevirmen: Eser Ulun, İstanbul, 2012.
- OLSON, Greg, *David Lynch Beautiful Dark*, The Scarecrow Press. İnc. İngiltere, 2008
- OSKAY, Ünsal, *Çağdaş Fantazy*, 1. Basım, İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 2014.
- ÖZKARACALAR, Kaya, *Gotik*, 1. Basım, L&M Yayıncılık, İstanbul, 2005.
- ÖZUMUTLU, Günnaz, *19.Yüzyıl Avrupa Resim Sanatında Edebi Konulu Resimler*, Gece Kitaplığı, İstanbul, 2015.
- PASİN, Er, Gülay, *Vampirin Kültür Tarihi*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2013.
- PASOTUREAU, Michel, *Siyah - Bir Rengin Tarihi*, Sel Yayıncılık, Çevirmen: Mesut Tufan Edebiyat Dizisi, İstanbul, 2016.
- PECCATORİ, Stefano, *Bosch : Hayal Gücünün Derinlikleri*, Dost Kitabevi, Ankara, 2002.
- PUNTER, David, BYRON, Glennis, *The Gothic*, Wiley-Blackwell, Eng., 2004.
- RUSSELL, Burton, Jeffrey, *Mephistopheles: Modern Dünyada Şeytan*, Kabalıcı Yayınları, İstanbul, 2001.
- SCHURIAN, Walter, *Fantastic Art*, Çev. Michael Scuffil, 1. Basım, Taschen, Köln, 2005.
- SCOGNAMİLLO, Giovanni, *Korkunun Sanatları*, 1. Basım, İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 1996.
- SCOGNAMİLLO, Giovanni, *Korkunun ve Dehşetin Kapıları*, Bilge Karınca Yayınları, İstanbul, 2014.
- SCOGNOMİLLO, Giovanni, *Canavarlar Yaratıklar Manyaklar*, 2. Basım, PMP Yayıncılık, İstanbul, 2006.
- SHATTUCK, Roger, *Prometheus'tan Pornografiye Yasak Bilgi*, Çev. Zeynep Anlı, 1. Basım, İthaki Yayınları, İstanbul, 2014.

SHEEN, Erica, DAVİSON, Anetta, *The Cinema of David Lynch : American Dreams, Nightmare Visions*, Wallflower Press, İngiltere, 2004.

SORLİN, Pierre, *Düş Söylemleri*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2004.

STEİNMETZ, Jean-Luc, *Fantastik Edebiyat*, Dost Kitabevi, Ankara, 2006.

ŞENTÜRK, Levent, *Kara Grotesk:Jan Svankmajer*, Kült Neşriyat, İstanbul, 2015.

TECİMER, Ömer, *Sinema Modern Mitoloji*, Plan B Yayıncılık, İstanbul, 2006.

TODOROV, Tzvetan, *Fantastik*, Metis Yayıncılık, İstanbul, 2013.

TURNER, Alice K., *Cehennem Tarihi*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2004.

ÜNAL, Gülin Terek; BATI, Uğur, *Dijital Oyunlar*, Derin Yayınları, İstanbul, 2011.

VACHE, Dalle, Angela, *Cinema and Painting: How Art is Used in Film*, University of Texas Press, 1996

WOLLEN, Peter, *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, Metis Yayıncılık, İstanbul, 2014.

ZİZEK, Slavoj, *David Lynch*, Encore Yayınevi, Çevirmen: Sabri Gürses, İstanbul, 2014.

ZİZEK, Slavoj, *Yamuk Bakmak*, Metis Yayıncılık, İstanbul, 2004.

MAKALELER/DERGİLER

AKGÜN, Ceylan Nur, “Bastırılanın geri dönüşü: Korku sineması ve muhafazakar/milliyetçi imajlar” *Psikesinema*, Sayı: 8, Kasım-Aralık, 2016, 83.

BULUT, Ümrhan, “Us’un uykusu canavarlar yaratır: Francisco de Goya” *Sanat Dünyamız Üç Aylık Kültür ve Sanat Dergisi*, YKY, Sayı: 65, 1997, 140.

BURÇAK, Fatma, “Dante gibi ortasında mıyız ömrün?” *Gamlı Baykuş*, Sayı: 2, Nisan 2017, 14.

ERTÜRK, İsmail, “Sinemadaki gölgenin kaynağı nerede? Alman Dışavurumcu Sinemasında aydınlatma ve gölge oyunları”, *Sanat Dünyamız Üç Aylık Kültür ve Sanat Dergisi*, YKY, Sayı: 100, Güz 2006, 285.

ESGÜN, Toros Güneş, “Korku, haz ve gotik kültür” *Felsefe Yazın*, Nisan / Mayıs 2008 yıl . 4 sayı 12, 33.

ÜLPER, Sema, “Kötülük Problemi ve Tanrı kavramı”, *Felsefelogos* sayı: 20 , Nisan, 2003, 176.

ÖĞÜT, Hande, “Dişil direniş dili” *Psikeart: Rüya-* Sayı:12 Mayıs/Haziran, 2012, 67.

ÖZGÖR, Cumhuriyet Okay, “Francis Bacon’un resimlerinin sinema ile etkileşimi” *Bilimsel Eksen, Kış/Bahar*, Sayı: 20, Yıl: 7, 66-67.

TURHAN, Fulya, “Edgar Alan Poe ve sorunlu kadın imgesi”, *221B Dergisi - Sayı: 9, Haziran 2017*, Kolektif, Mylos Kitap, 38 ve 45.

OKUMALAR

ALİGHİERİ, Dante, *İlahi Komedya, Cehennem, Araf, Cennet*, Çev. Rekin Teksoy, 18. Basım, Oğlak Yayıncılık, İstanbul, 2014.

ALKAN, Erdoğan, *Sembolizm (Simgecilik), 1. Baskı*, Varlık Yayınları, İstanbul, 2006.

ARİES, Philippe, *Batılının Ölüm Karşısında Tavırları*, Çev: Mehmet Ali Kılıçbay Gece Yayınları, İstanbul, 1991.

AYDIN, U. Uraz, *Sihir ve Ütopya*, Versus Yayınları, İstanbul, 2008.

BAHTİN, Mihail, *Karnavaldan Romana*, Çev. Cem Soydemir, 2. Basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2014.

BAHTİN, Mihail, *Rabelais ve Dünyası*, Çev. Çiçek Öztekin, 1. Basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2005.

BALTRUSAITİS, Jurgis, *Düşsel Ortaçağ*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 1. Basım, İmge Kitabevi, Ankara, 2001.

BAUDRİLLARD, Jean, *Şeytana Satılan Ruh*, Çev: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, İstanbul, 2015.

BECKFORD, William, *Vathek*, Çev: Seçil Kıvrak, İletişim Yayıncılık, 2012.

BİRK, Sandow & SANDERS, Marcus, *Dante’s İnferno*, Chronicle Books, San Francisco, 2004.

BLOOM, Harold, *Batı Kanonu*, Çev: Çiğdem Pala Mull, İthaki Yayınları, İstanbul, 2014.

BONDANELLA, Peter, *Federico Fellini sineması*, Payel Yayıncılık, İstanbul, 2014.

BORGES, Luis Jorge, *Düşsel Varlıklar Kitabı*, Çev: Celal Üster, 1. Basım, İletişim Yayınları, İstanbul, 2015.

- CAMPBELL, Joseph, *Mitolojinin Gücü: Kutsal Kitaplardan Hollywood Filmlerine Mitoloji ve Hikâyeler*, Çev: Zeynep Yaman, 3. Baskı, Mediacat Yayıncılık, 2013.
- DELEUZE, Gilles, Francis Bacon: *Duyumsamanın Mantiği*, Norgunk Yayıncılık, İstanbul, 2014.
- DELLAOĞLU, Besim, *Romantik Muamma*, Ayrıntı Yayınları
- ERBİL, Pervin, *Kibele'den Pandora'ya Kadının Tarihsel Yenilgisi*, Arkadaş Yayıncılık
- ERNST, Max, *Merhamet Haftası*, Altıkırkbeş Basın Yayın
- FANU, Sheridan Le, Carmilla, Cn Yayınları, İstanbul, 2011.
- FREUD, Sigmund, *Yas ve Melankoli*, Telos Yayıncılık
- GAİMAN, Neil, Yokyer, İthaki Yayınları, İstanbul, 2010.
- GALİLEO, *Dante'nin Cehennemi Üzerine Dersler*, Bilge Kültür Sanat
- GOETHE, Johann, Wolfgang, Von, *Faust*, Kolektif Kitap
- HODGSON, William Hope, Sınırdaki ev, İthaki Yayınları, İstanbul, 2014.
- HOFFMANN, E.T.A, “Şeytanın iksirleri”, Can Yayınları, İstanbul, 2014.
- HOGG, James, *Bağışlanmış Bir Günahkarın Özel Anıları ve İtirafı*, Altıkırbeş Yayınları
- KAFKA, Franz; NABOKOV, Vladimir, *Dönüşüm*, İthaki Yayınları
- KILIÇBAY, Ali, Mehmet, *Düşsel Ortaçağ*, İmge Kitabevi
- LENHER, Ernst, LENHER, Johanna, *Devils, Demons, and Witchcraft: 244 Illustrations for Artists*, Dover
- LEPPERT, Richard, *Sanatta Anlamın Görüntüsü*, Ayrıntı Yayınları
- LEWIS, Matthew, *Şeytanın Gizli Yüzü*, Parola Yayınları, İstanbul, 2017.
- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Deliliğin dağlarında*, İthaki Yayınları, İstanbul, 2016.
- LOVECRAFT, Howard Phillips, *Cthulhu'nun Çağrısı*, İthaki Yayınları, İstanbul, 2016.
- MARTİN, Lois, *Cadılığın Tarihi - Ortaçağ'da Bilge Kadının Katli*, Kalkedon, İstanbul, 2011.
- MENGES, A., Jeff, *Poe Illustrated : Art by Dore, Dulac, Rackham and Others*, Dover
- MİLTON, John, *Kayıp Cennet*, Pegasus
- NEİMAN, Susan, *Modern Düşünce Kötülük: Alternatif Bir Felsefe Tarihi*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2009.

- PANOFSKY, Erwin, *Gotik Mimarlık ve Skolastik Felsefe*, Çev. Engin Akyürek, 1. Basım, Kabalcı Yayıncılık, İstanbul, 2014.
- POE, Edgar Allan, *Bütün Hikâyeleri*, Çev. Dost Körpe, 8. Basım, İthaki Yayınları, İstanbul, 2014.
- RADCLIFFE, Ann, Sicilya'da bir aşk hikâyesi, Can Yayınları, 2011.
- RADCLIFFE, Ann, Udolf hisarı, Dergah Yayınları, İstanbul, 2015.
- PUNTER, David, *Companion to the Gothic*, Wiley-Blackwell, Eng., 2001.
- REED, Evelyn, *Kadının Evrimi 1- Anaerkil Klandan Ataerkil Aileye*, Çevirmen: Şemsa Yeğin, Payel Yayınevi
- SAFRANSKİ, Rüdiger, *Romantik, Bir Alman Sorunsalı*, Çev. Ali Nalbant, 1. Basım, Kabalcı Yayıncılık, İstanbul, 2013.
- ŞENTÜRK, Leyla Varlık, *Analitik Resim Çözümlemeleri*, Ayrıntı Yayınları
- SHELEY, Mary, *Frankenstein*, İthaki Yayınları
- SNODGRASS, Ellen, Mary, *Encyclopedia Of Gothic Literature*, Facts on File
- STEVENSON, Robert, Louis, *Dr. Jekyll and Mr Hyde*, Kırmızı Kedi
- TABUROĞLU, Özgür, *Dünyevi ve Kutsal (Modernlerin Maneviyat Arayışları)*, Metis Yayıncılık
- TOMBS, Pete, *Fantastik Filmler*, Çev. Nilgün Birgül, 1. Basım, Kabalcı Yayınları, İstanbul, 2004.
- UZUNDEMİR, Özlem, *İmgeyi Konuşturmak - İngiliz Yazınında Görsel Sanatlar*, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi
- WALPOLE, Horace, *Otranto Şatosu*, Can Yayınları
- WATT, Ian, *Modern Bireyciliğin Mitleri*, Çev. Mehmet Doğan, 1. Basım, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2014.
- WİLDE, Oscar, *Dorian Gray'ın Portresi*, Everest Yayınları
- WHİTEHEAD, North, Alfred, *Sembolizm*, Şule Yayınları
- YÜCEL, Müslüm, *Karanlık Kardeş - Doğu ve Batı Edebiyatında Şeytan*, Ayrıntı Yayınları
- ZİZEK, Slavoj, *İdeolojinin Yüce Nesnesi*, Metis Yayıncılık
- Psikeart: Korku- Sayı: 19 Ocak – Şubat, 2012*
- Sanat Cephesi (14-2007) Korku üzerine yazılar- Poe'nun Hikâyelerinde Korku ve Amerika-Sabahattin Ali öyküleri, Tahsin Yücel
- Kitap-lık - Aylık Edebiyat Dergisi – Sayı: 66 – Dosya: Korku*

Kalem Edebiyat ve Sanat Dergisi (Korku) Ocak Şubat, 2012, Sayı: 6

Cogito, Dosya: Kötülük, YKY, Bahar: 2017.



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Cumhur Okay ÖZGÖR
Doğum Yeri ve Tarihi : Edremit/Altınoluk, 29.10.1981

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Dumlupınar Üniversitesi, GSF, Resim
Yüksek Lisans Öğrenimi : Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, SBE, Resim

İş Deneyimi

Stajlar :
Projeler :

Çalıştığı Kurumlar : Batman Üniversitesi GSF. Resim, Araştırma Görevliliği
2013-Halen

Tarih : 2017

Akademik Faaliyetler

Kişisel Sergiler

05 – 10 Eylül 2017 “2 in 1”
Eskişehir Sanat Derneği -
Eskişehir

23 Mart – 2 Nisan 2017 “Pi-x-
el’s” – Halka Art Project –
Moda/ İstanbul

20-28 Ocak 2017 “Kopma” –
Çankaya Belediyesi Çağdaş
Sanatlar Merkezi –
Çankaya/Ankara

7.2. Karma Sergiler

7.2.1. Uluslararası Karma Sergiler

21 Eylül - 11 Ekim 2017
 “Avusturya Bir O Kadar Uzak
 Ama Bir O Kadar da Yakın II”
 Uluslararası Karma Sergi - St.
 George Galerisi
 Karaköy/İstanbul

08 Haziran – 08 Eylül 2017
 “Avusturya Bir O Kadar Uzak
 Ama Bir O Kadar da Yakın”
 Uluslararası Karma Sergi –
 Avusturya Kültür Ofisi /
 İstanbul

15 Nisan 2017 - Dünya Sanat
 Günü – Uluslararası Karma
 Sergi – Eskişehir Büyükşehir
 Sanat Merkezi

7.2.2. Karma Sergiler

17 – 31 Ekim 2017- Yol -
 Çanakkale-Tübingen
 TroiaVakfı ve M.Osman
 Korfmann Kütüphanesi Sergi
 Salonu

06 Temmuz – 06 Ağustos
 2017 Halka’da 2017 Kışın En
 İyileri –Halka Art Project
 Moda/İstanbul

19–23 Haziran 2017 5. Genç
 Sanat Karma Sergi – Eskişehir
 Sanat Derneği/Eskişehir

05-12 Mayıs 2017 4. Genç
 Sanat Karma Sergi – Eskişehir
 Sanat Derneği/Eskişehir

25 Şubat – 10 Mart 2017 –
 “Limonla Tuz” – Ellen
 Art/Nişantaşı/İstanbul

2-14 Şubat 2017 Aramızda -
 Galerisi Çankaya-
 Çankaya/Ankara

17 Mayıs 2016: City As A
 Home: Berlin; Action in
 Public Space, Karma Sergi –
 Berlin/Almanya

7.3. Workshop

2017 – Deneysel Desen –
Cumhur Okay Özgör – 10
Haziran/Toscha
Art&Design/Ankara

2016: City As A Home:
Berlin; Action in Public
Space, Mayıs, Workshop –
Berlin/Almanya

8. Faaliyetler:

8.1. Kongre-Sempozyum

1-3 Temmuz 2017 - Anadolu
Üniversitesi 5. Uluslararası
Sanat Sempozyumu"
(İARTSS)/Olimpos
Sözlü Sunum: Francis
Bacon'un Resimleri ve
Sinema

29 Nisan - 1 Mayıs 2017 - II.
Uluslararası Akdeniz'de
Güzel Sanatlar Sempozyumu
ve Kültür Sanat Çalıştayı
(IMFARTS 2017) /Antalya
Sözlü Sunum

8.2. Konferans-Panel

03 Mayıs 2017 – Ç.O.M.Ü
GSF Resim Bölümü Lisanüstü
Öğrencilerinin Sunumları -
Konuşmacı

9. Makaleler:

Francis Bacon'un Resimleri ve
Sinema – Bilimsel Eksen Sayı:
20 – Temmuz 2017
(Uluslararası/Hakemli Dergi)

Beyazperde'de Video
Oyunları ve Animenin izleri –
Psikesinema Sayı: 12 /
Temmuz/Ağustos 2017

Estetik Kaygı Olarak Sinema-
Resim İlişkisi
Sanat Dünyamız 161. Sayı,
Kasım/Aralık 2017

10. İnternette Yayınlanan Yazılar

10.1. Ekşi Şeyler'de Yayınlanan Yazılar:

İzledikçe Zihninizi Açacak,
Kitap Gibi 500 Felsefi Film

Çiçek Abbas Filminin Kötü
Karakteri Aslında Abbas mı?

Konu Derinlikleriyle İzlerken
Zihninizi Açacak Felsefi
Animeler

Oynadıkları Rollerle Femme
Fatale Olabilecek Yeşilçam
Karakterleri

Yetişkinler İçin İzledikçe
İnsanın Ufkunu Açan
Animasyon Filmler

Senaryosu Baştan Aşağı Rüya
ve Kâbuslardan Oluşan 20
Başarılı Film

İzlerken Sizi Başka Dünyalara
Götürecek, Gotik Atmosfere
Sahip 50 Enfes Film

Şeytanla Anlaşma Temalı
Enfes Filmler

Mitolojiye Modern Bir
Yorumlama Getiren Enfes
Filmler

Sizi Derin Düşüncelere
Bırakarak Zihninizi Açacak
Yaratıcı Kısa Filmler

Zaman Mekan Algısıyla Bir
Güzel Oynayan, Türlerine
Göre Sıralanmış Zaman
Yolculuğu Filmleri

Sıra Dışı Karakterlerle Dolu,
Hayal Gücünü Arşa Yükselten
Fantastik Filmler

Ters Köşe Yapmasıyla
Şaşırtan ve Sistem Eleştirisini
Çok İyi Yapan Mahkeme
Filmleri

Yeşilçam Filmlerinde Baba
Figürü Eksikliği Söz Konusu
Olabilir mi?

Sinema Üzerinden Medya
Eleştirisi Yapmış Birbirinden
Etkileyici Filmler

Dünya Sinemasına Damga
Vuran Yönetmenlerin Favori
Filmleri

**10.2. Filimadami Film Fecir
Yazıları:**

Masal ve Animasyonlardaki
Mutlu Son Paradoksu

Filmi Çekilen Oyunların
Başarısızlığının Genel
Nedenleri

T.V'de Film İzlememek İçin
Geçerli Nedenler



Kara Romantizm, Düşsel İmgeler ve Kabus Resimleri

by Cumhuriyet Okay Özgör

Submission date: 20-Nov-2017 02:10PM (UTC+0200)

Submission ID: 882935354

File name: cumhur_tez_son_intihal_kas_m_1.pdf (1.26M)

Word count: 31028

Character count: 216611

Kara Romantizm, Düşsel İmgeler ve Kabus Resimleri

ORIGINALITY REPORT

1%	1%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.sabitfikir.com Internet Source	<1%
2	ilyazbingul.blogspot.com Internet Source	<1%
3	Submitted to Fatih University Student Paper	<1%
4	stoktan.blogspot.com.tr Internet Source	<1%
5	www.trendspace.ru Internet Source	<1%
6	www.bloodgame.ru Internet Source	<1%
7	1000filmsblog.wordpress.com Internet Source	<1%
8	lecturesymptomale.wordpress.com Internet Source	<1%
9	www.yasamdersleri.com Internet Source	<1%

10	en.wikipedia.org Internet Source	<1%
11	alirahimli.blogspot.com Internet Source	<1%
12	archiv.ub.uni-heidelberg.de Internet Source	<1%
13	www.bodakedi.com Internet Source	<1%
14	taylansezginer.blogspot.com Internet Source	<1%
15	blog.kararara.com Internet Source	<1%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off