

T.C.  
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ  
SİNEMA-TV ANABİLİM DALI  
YÜKSEK LİSANS TEZİ

# 1990 SONRASI JAPON KORKU SİNEMASINDA İNTİKAMCI RUH ÖĞESİ

Hazırlayan  
Zehra ZIRAMAN

Danışman  
Yrd. Doç. Dr. Zühal ÇETİN ÖZKAN

İZMİR 2007

## ÖZET

Japon korku sinemasının beslendiđi temel kaynak Japon kltrdr. Japon kltrnde korku, mitolojiden gndelik yařama kadar birok alanda varlıđını hissettirir. Geleneksel kltrde geniř bir yeri olan “intikamcı ruh” ođesinin her trl anlatıda yaygın bir kullanımı vardır. “intikamcı ruh” ođesi, arka planına yerleřtirilen toplumsal sorunlarla birlikte Japon korku sinemasında da yođun bir biimde kullanılmaktadır.

Korku filmlerinin bir lke sinemasında ykseliře gemesinin, toplumsal sorunların bir yansıması olduđu kabul edilmektedir. Japon ekonomisinde 1990’larda balon ekonomisi olarak tanımlanan dneminin ardından gelen křle birlikte gvenilen kurumsal yapılarda bozulmalar meydana gelmiřtir. Bunun izleri, tm popler kltr rnlerinde olduđu gibi sinemada da grlmř ve korku filmlerinin retiminde belirgin bir artıř gzlemlenmiřtir. Bu filmler arasında “intikamcı ruh” ođesinin kullanıldıđı filmlerin ođunlukta olması da dikkat ekicidir. “intikamcı ruh” ođesinin Japon toplumundaki yeri ve anlamının kavranması, Japon sinemasında bu ođenin bir metafor olarak neden tercih edildiđinin de anlařılmasını sađlayacaktır.

## ABSTRACT

Japanese culture is the main source that Japanese cinema feeds off. Traces of horror appear in any field of Japanese culture from mythology to daily life. The “avenging spirit” element, which is an important component of traditional culture, is widely used in many types of narratives. Furthermore, the “avenging spirit” element frequently takes place in Japanese horror cinema with the combination of social issues.

Rising of horror genre in cinema is generally regarded as a reflection of social problems. There had been corruptions in many reliable institutions following the 1990’s bubble economy era in Japan. Its reflections can be observed in the outputs of Japanese popular culture and also in cinema. It draws attention that majority of these rising horror films are the ones including “avenging spirit” element. It’s also vital to perceive the importance of “avenging spirit” element in Japanese cinema to explain the reason why it is taken as a metaphor.

## **ÖNSÖZ**

Araştırmam boyunca yanımda olan danışmanım Yar. Doç. Dr. Zuhâl Çetin Özkan'a, bölümümüz araştırma görevlileri Burak Bakır, Emel Yuvayapan ve Emrah Suat Onat'a, dostum İhsan Koluacı'ya, çalışmam boyunca benden hiçbir desteğini esirgemeyip benimle sabahlayan ve bana katlanan sevgili hayat arkadaşım Doğan Emrah Zıraman'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

En küçük başarımda bile gösterdikleri coşkuya bir daha asla şahit olamayacağım iki meleğim, anne ve babama her şey için teşekkürler.

Zehra Zıraman

## İÇİNDEKİLER

### 1990 SONRASI JAPON KORKU SİNEMASINDA İNTİKAMCI RUH ÖĞESİ

|  |      |
|--|------|
| YEMİN METNİ .....  | ii   |
| TUTANAK .....  | iii  |
| YÖK DÖKÜMANTASYON MERKEZİ TEZ VERİ FORMU .....                 | iv   |
| ÖZET .....   | v    |
| ABSTRACT .....   | vi   |
| ÖNSÖZ .....  | vii  |
| İÇİNDEKİLER .....  | viii |
| GİRİŞ .....  | 1    |
| 1. SİNEMADA BİR TÜR OLARAK KORKU .....                         | 4    |
| 1.1. Korku Kavramı ve Beslendiği Kaynaklar .....               | 4    |
| 1.2. Anlatı Biçimlerinde Korku .....                           | 8    |
| 1.2.1. Sözlü Gelenekte Korku .....                             | 8    |
| 1.2.2. Edebiyatta Korku .....                                  | 9    |
| a) Klasik Edebiyat .....                                       | 11   |
| b) Gotik Edebiyat ve Çağdaş Korku Edebiyatı .....              | 12   |
| c) Korku Edebiyatının Belirleyici Unsurları ve İşlevleri ..... | 14   |
| 1.2.3. Tiyatroda Korku .....                                   | 16   |
| a) Antik Tiyatro ve Trajediler .....                           | 16   |
| b) Ortaçağda Tiyatro ve Gotik Tiyatro .....                    | 17   |
| c) Grand Guignol .....   | 18   |
| d) Dışavurumcu Tiyatro .....                                   | 19   |
| e) Dadacı ve Gerçeküstücü Tiyatro .....                        | 20   |
| f) Absürd Tiyatro .....  | 21   |
| 1.3. Sinemada Korku Türü ve Tarihçesi .....                    | 22   |
| 1.3.1. Tür (Genre) Sineması .....                              | 22   |

|   |           |
|---|-----------|
| 1.3.2. Sessiz Dönem Korku Sineması .....                            | 23        |
| 1.3.3. 1930 - 1960 Arası Korku Sineması .....                       | 24        |
| 1.3.4. 1960 - 1980 Arası Korku Sineması .....                       | 26        |
| 1.3.5. 1980'ler ve 1990'lardan Günümüze Korku Sineması .....        | 28        |
| 1.4. Korku Türüne Yönelik Temel Kuramsal Yaklaşımlar .....          | 30        |
| 1.4.1. Korku Filmlerinin Yapısal Özellikleri .....                  | 32        |
| 1.4.2. Korku Filmlerinde Kadına Yaklaşım.....                       | 34        |
| 1.4.3. Korku Filmlerinde İzleyicinin Konumu .....                   | 35        |
| 1.4.4. Çeşitli Kuramsal Yaklaşımlar .....                           | 37        |
| <b>2. JAPON KÜLTÜRÜNDE KORKU .....</b>                              | <b>42</b> |
| 2.1. Mitoloji ve İnanç Sistemlerinde Korku.....                     | 42        |
| 2.1.1. Japon Mitolojisi .....                                       | 43        |
| 2.1.2. Japonya'da İnanç Sistemleri .....                            | 46        |
| 2.2. Japon Edebiyat ve Tiyatrosunda Korku .....                     | 51        |
| 2.2.1. Japon Edebiyatında Korku .....                               | 52        |
| 2.2.2. Japon Tiyatrosunda Korku .....                               | 57        |
| a) No Tiyatrosu .....   | 58        |
| b) Kabuki Tiyatrosu .....   | 61        |
| 2.3. Geleneksel Japon Hayalet Anlayışı ve İntikamcı Ruh Ögesi ..... | 64        |
| 2.3.1. İlkel Düşüncece Ruh anlayışı .....                           | 65        |
| 2.3.2. Japon İnanışında Ruh Kategorileri .....                      | 67        |
| 2.3.3. "Kaidan" Geleneği .....                                      | 72        |
| 2.3.4. İntikamcı Ruh Ögesi .....                                    | 73        |
| 2.4. Modern Yaşam ve Popüler Kültür Ürünlerinde Korku .....         | 80        |
| 2.4.1. Manga .....  | 80        |
| 2.4.2. Anime .....  | 83        |
| 2.4.3. Bilgisayar Oyunları .....                                    | 85        |

|   |            |
|---|------------|
| <b>3. JAPON SİNEMASINDA KORKU .....</b>                                     | <b>87</b>  |
| <b>3.1. Japon Sinemasına Genel Bir Bakış .....</b>                          | <b>87</b>  |
| <b>3.2. Japon Korku sinemasının Tarihçesi ve Alt Türleri .....</b>          | <b>92</b>  |
| <b>3.2.1. Dev Canavar Filmleri .....</b>                                    | <b>95</b>  |
| <b>3.2.2. İşkence Filmleri .....</b>  | <b>97</b>  |
| <b>3.2.3. Tekno- Beden Filmleri.....</b>                                    | <b>101</b> |
| <b>3.2.4. Kıyamet Filmleri .....</b>  | <b>104</b> |
| <b>3.2.5. Seri Katil Filmleri.....</b>                                      | <b>106</b> |
| <b>3.2.6. Öne Çıkan Diğer Örnekler.....</b>                                 | <b>108</b> |
| <b>3.3. İntikamcı Ruh Ögesinin Japon Korku Sinemasındaki Yeri .....</b>     | <b>112</b> |
| <b>3.4. Japon Korku Sinemasının 1990'lardaki Yükselişi.....</b>             | <b>126</b> |
| <br>  |            |
| <b>4. İNTİKAMCI RUH ÖGESİNİN 1990 SONRASI KULLANIMINA ÖRNEK FİMLER.....</b> | <b>140</b> |
| <b>4.1. Joyu-Rei (Hayalet Aktris).....</b>                                  | <b>140</b> |
| <b>4.2. Ringu (Halka) Serisi .....</b>                                      | <b>144</b> |
| <b>4.3. Rasen (Spiral) .....</b>  | <b>156</b> |
| <b>4.4. Kairo (Nabız) .....</b>   | <b>161</b> |
| <b>4.5. Ju-On (Garez) Serisi .....</b>                                      | <b>165</b> |
| <b>4.6. Honogurai Mizu No Soko Kara (Karanlık Sular) .....</b>              | <b>175</b> |
| <b>4.7. Chakushin Ari (Cevapsız Arama) Serisi .....</b>                     | <b>179</b> |
| <b>4.8. Rinne (Reenkarnasyon).....</b>                                      | <b>193</b> |
| <br>  |            |
| <b>SONUÇ .....</b>  | <b>198</b> |
| <br>  |            |
| <b>KAYNAKÇA.....</b>  | <b>203</b> |
| <br>  |            |
| <b>EKLER.....</b>   | <b>209</b> |
| <br>  |            |
| <b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>   | <b>214</b> |

## GİRİŞ

1990 sonrası Japon sinemasında korku filmlerinde, özellikle “*Ringu*” (Halka) filmiyle başlayıp onu izleyen “*Honogurai Mizu No Soko Kara*” (Karanlık Sular) ve “*Ju-On*” (Garez) gibi filmlerle süren bir yükseliş gözlemlenmiştir. Bu filmlerin konu bakımından ortak noktasını, Japon kültüründe de belirgin bir yeri olan “intikamcı ruh” ögesine yer vermeleri olarak tanımlayabilmemiz mümkündür.

Çalışmamızın amacı, Japon kültüründe yüzyıllardır yer etmiş, önemli bir unsur olan ve hemen her türlü anlatıda yer alan “intikamcı ruh” ögesinin yerini tespit ederek, bu ögenin 1990 sonrası Japon sinemasında hangi koşullarda ve ne şekilde yeniden canlandığını tartışmaktır.

Çalışmamızın ilk bölümünde sinemada korku türü, beslendiği kaynaklara da değinilmeye çalışılarak genel hatlarıyla ele alınacaktır. Temel örneklerle dönemsellerden söz edilerek, genel bir çerçeve sunulması amaçlanmaktadır. Buradaki amacımız öncelikle batılı korku türünü ve türe ilişkin bazı yaklaşımları tanımlamaya çalışarak, türe açıklayıcı bir giriş yapmaktır.

Korku türü, toplumsal ve ekonomik sorunların metaforik biçimde sinemaya yansıtılması bakımından elverişli bir alandır. Pek çok ülkede ekonomik ve buna bağlı toplumsal bunalım evrelerinde belirgin bir yükselişe geçmiştir. Japon sinemasında da korku filmleri özelinde bu yükseliş, çoğunlukla “intikamcı ruh” ögesini barındıran çalışmalarla öne çıkmıştır.

İkinci bölümde Japon kültüründe korku, gelenekselden modern sunumlarına varan bir çizgi izlenerek, konumuzun öne çıkan unsuru olan “intikamcı ruh” ögesinin kaynağını aldığı inanç sistemleri, mitoloji, edebiyat ve tiyatro gibi alanlarda ortaya çıkış biçimlerine değinilecektir.

Üçüncü bölümümüzde Japon sinemasında öne çıkan alt türler aracılığıyla bir tarihçe profili çıkarılmaya çalışılarak, geçmişten günümüze “intikamcı ruh” ögesinin sinemadaki yeri örneklerle açıklanacaktır. Japon korku sinemasının 1990 sonrasındaki yükselişinin zeminini oluşturan toplumsal ve ekonomik veriler ve bu verilerin sinemadaki karşılıklarına değinilerek dönemseller olarak önemi tartışılacaktır.

Japonya’da sinema, başlangıç yıllarından itibaren gerek konularıyla gerekse anlatım biçimleriyle yerleşik edebiyat ve tiyatro geleneğinden beslenmiştir. Kabuki tiyatrosunda halk masallarından adapte edilmiş hayalet öyküleri özellikle yer almaktadır. Sinema alanında korku türüne dahil edilebilecek ilk çalışmalar da kabuki tiyatrosundaki görselliği de referans alarak, tiyatrodaki kullanılan biçimiyle intikamcı



ruhlara dair anlatılar olmuştur. Başlangıçtaki bu yönelimin devamı gelerek, hayalet filmleri dahilinde intikam arzusuyla geri dönen ruhların yer aldığı filmlerin üretimine devam edilmiştir.

1990'lardan sonraki yükselişin arka planını oluşturan korkunun Japon kültüründeki yeri, sanıldığından daha köklü ve çok boyutludur. Yaşamın pek çok alanında karşılaşılabilecek korku öğeleri, doğaüstü varlıklar ve olayların özellikle Japon kırsalında yaygın kabul görüşüyle olağan bir şekilde toplum yaşantısında yer almaktadır. Japon korku kültürüne göre, insan da dahil olmak üzere canlı ve cansız tüm varlıklar başka şeylere dönüşebilir. Bu doğaüstü dönüşüm, belirsizlikle birlikte hem korkuyu barındırır, hem de gündelik yaşantının bir parçası olur.

1970'lerde başlayıp 1980'lerde açık izleri görülen ekonomik kalkınma ve ulusal güvenliğin 1990'larla birlikte eski gücünü kaybetmesi üzerine, toplumsal dengeler de sarsılmış ve o güne dek sağlamlığıyla övünülen kurumlarda bozulmalar meydana gelmiştir. Genç kitlenin, kadınların konumu ve geleneksel aile yapısında değişiklikler meydana gelmiş, iş piyasasındaki alışıldık şirket güvencesi yerini belirsizliğe bırakmıştır. Bu durumun etkileri tüm popüler kültür ürünlerinde ve sinemada da görülmüştür. Korku filmleri içerisinde eski ancak popülerliği sürekli bir tema olan "intikamcı ruhlara", arka planında birçok sosyal tartışmayla birlikte yeniden yer verilmeye başlanmıştır.

Çalışmamızın dördüncü ve son bölümünde ise "intikamcı ruh" öğesinin 1990 sonrası kullanımına örnek olarak seçilen filmler ele alınacaktır. Bu filmlerin sunumunda, filmlerde yer alan "intikamcı ruh" öğesi üzerinde durularak, Japon korku kültürüne ait yansımalar gösterilmeye çalışılacaktır.

Çalışma, konu üzerine yapılmış araştırmalar, makaleler, internet siteleri ve filmlerin incelenmesiyle oluşturulmuştur. Araştırma sırasında Japon korku kültürü hakkında yeterli bilgiye ulaşabilmek için 1990 öncesine ait klasik filmlere de ulaşılmaya çalışılmıştır. "İntikamcı ruh" öğesini açıklayabilmek için edebiyatta ve tiyatrodaki yerine örneklerle değinilerek, Japon sinema tarihinde öne çıkan intikamcı ruh filmlerine de yer verilecektir.

Ayrıca Japon sinemasında korku filmlerinin kategoriler halinde ele alınış ve inceleniş şeklinin yazarlara göre farklılık göstermesi ve alt türlerin sıklıkla içi içe geçmesi nedeniyle bir sınıflandırma ve inceleme zorluğu söz konusudur.

Konunun ele alınmasını güçleştiren faktör, konu hakkında Türkçe kaynak bulunmayışı olmuştur. Türkiye'de konu üzerinde sinema dergilerinde yayınlanmış

sınırlı içeriğe sahip birkaç makale ve internette yayınlanan deęerlendirmeler dıřında herhangi bir alıřma yapılmadıęı grlmřtr.

Japon korku sinemasının ykseliř dnemi, son dnem korku sinemasında karřılařılan nemli bir lke sineması rneęine iřaret etmesi bakımından dikkat ekicidir. Bu konuda yapılan bir arařtırma, genel erevede bir bořluęu dolduracaktır. Son dnem Japon korku sinemasında ne ıkan “intikamcı ruh” filmleri zerine yoęunlařan bu alıřmanın, korku sineması alanında alıřacak arařtırmacılara bir fikir vermesini umut ediyorum.

# 1. SİNEMADA BİR TÜR OLARAK KORKU

## 1.1. Korku Kavramı ve Beslendiği Kaynaklar

Korku, insanoğlunun en temel ve etkili duygularının başında gelmiştir. Zaman ve mekan gözetmeksizin gerek bireysel, gerek kitlesel bağlamda kendini kolayca ortaya koyar; zihinlere ve yüreklere yerleşir. Uygarlığın geçirdiği evrelerin biçimlenmesinde korkunun payı büyük olmuştur. Çözülemeyen doğa olayları, felaketlerin yanı sıra insanın varolma savaşı bile başlı başına korku ile kesişir.

*“İnsanoğlu, türdeşinin ağzından avı kapabilmek için her türlü kötülüğü göze alabilen bir varlık olmuştur. Bu yüzden insan yaşamında korku kurumlaşmıştır ve korku dünyamızın vazgeçilmez bir koşulu, giderilemez bir koşulu durumuna gelmiştir. Buna göre insanlık tarihinin harcında korkunun da bulunduğunu söylemek yanlış olmaz.”<sup>1</sup>*

Öte yandan korku, belli bir düzeyde kaldığı sürece oldukça yararlıdır. Tehlikeler karşısında bir ön hazırlık mekanizması olarak korkunun, her sağlıklı insanda devreye girmesi gerekir; aksi halde tehdidi sezip kendini savunması ve kaçması olanaksızlaşacaktır. Bu doğal tepki, yaşamı sürdürmemize yardımcı olur. Yaşamın önemini, birey olarak önemimizi en çarpıcı biçimde kavrayıp sorgulamamızı da sağlar.

Ancak korkunun en etkili olduğu alan; bilinmezin alanıdır. İnsanın akli ve muhakeme gücüyle çözüp açıklayamadığı her olgu birer bilinmeyen olarak esrar perdesi altında kalır. Bilinmeyenden gelen korkuyu besleyen de düş gücü ve fantazyalardır.

En büyük bilinmeyen olarak, hemen tüm uygarlıklarda mevcut olup farklı biçimlerde ifade bulan ölüm korkusu kabul görür. Ölüm, tüm korkuların içinde en kaçınılmaz, sarsıcı ve karmaşık olanıdır. Ölümün ardından kişiyi nelerin beklediği sorusu, hem yaşam pratiğinde hem de inanç sistemlerinde belirleyici rolü olan çok boyutlu bir sorudur. Korkuyu ortaya çıkaran kaynaklar, ilkel dönemlerden bu yana değişiklik göstermiş olsa da korku, gücünden pek de bir şey kaybetmeden varlığını sürdürmektedir.

İnsanın, doğumundan itibaren türlü travmalarla karşı karşıya kaldığı ileri sürülür. Çocukluktan çıkması ile yetişkinlerin dünyasına doğru bir geçiş evresine girecek, bu süreç yaşamsal yükümlülüklerinin artışıyla birlikte kişisel zayıflıkları ile

---

<sup>1</sup> Afşar Timuçin, “Korkunun Felsefesi”, **Felsefe Logos**, sayı: 20, Bulut Yay., İstanbul, Nisan 2003, 33 s.

yüzleşmesine sebep olabilecektir. Yaşam yolculuğunda her yaşın kendine göre travmaları, bambaşka korku kaynakları olacaktır. Ünsal Oskay, doğum travmasını şöyle özetlemektedir:

*“Freud’un ilk öğrencilerinden Otto Rank, psikanalizdeki diğer okullardan ayrılmacılığını doğum **trauma**’sına dayandırmıştır. Ölüm duygusu, Otto Rank’a göre, doğum sırasında ana rahminden kopma duygularından kaynaklanmakta; bu ilk acıların bıraktığı izleri taşımakta; bu ilk duyguların bir benzeri olarak ortaya çıkmaktadır. Doğum sırasında insan yavrusunun henüz bilinç taşıyacak düzeyde sinirsel yapısı gelişmediği için bu acıların anısını taşıyacak belleği oluşmamışsa da- çektiği acıların ve alıştığı yaşam- ortamını terketmekte oluşunun yarattığı endişe verici basit algılamalar organizmada izler bırakmaktadır.”<sup>2</sup>*

Buna göre her yeni karşılaşılan ve tehlikeye açık olarak kodlanan ortamda kişi, benzeri korkuları yeniden, ancak kişiye ya da duruma göre değişebilen düzeylerde yaşayacaktır.

Yine ölüm ile ilişkilendirilmiş bir biçimde, düş gücünün beslediği doğaüstü korkular da vardır. Ölümün bulaşıcı olma olasılığına dair inanç, ölenin geri gelebileceği düşüncesi, cesedin tuhaf değişimi ve tiksindiriciliği ile birleşince özellikle ilkel toplumlarda kaydedilen ritüeller anlam kazanmaktadır.<sup>3</sup>

Freud ise ölünün dönüşü düşüncesini sevilen birinin ölümüne duyulan üzüntüyle birlikte suçluluğa bağlar. Hayalet, vicdan azabının bir yansımasıdır. *“...ölünün iddia edilen ve korkulan düşmanlığı, yaşadığı sürece ona karşı hissedilen negatif duyguların tersine dönmüş imajıdır.”<sup>4</sup>*

Mannoni, tek tanrılı dinlerdeki ahiretle ilintili korkuların kaynağının kıyametle, kutsal gazap ve şeytanın tehdidinden kaçınma ile ilgili doğaüstü sınıfına giren korkular olduğunu dile getirir. Tanrının bu dünyada ya da öte alemde türlü korkunç cezalar verme, hatta dünyayı yok etme kudreti bu korkuların itici gücüdür.<sup>5</sup> Kutsal öfkenin yarattığı bu kitlesel korku, onu etkili kılan en önemli unsurdur. Batı kültürünün korku sineması ürünlerinde de dinin yansımasını çok açık bir biçimde görmemiz mümkündür. Belirli bir dinin inananlarının yoğun olduğu toplumlarda, inanca aykırı hareketlerde bulunanların inananlarca da sert tepkiyle karşılanmaları bu korkunun kitlesel etki alanını ortaya koyar.

Korkunun toplum içinde bir işleve sahip olabilmesi için bir biçimde ona nüfuz etmesi, yayılması gereklidir. Bu yayılma işlevini halk hikayeleri, söylenceler, ritüel

<sup>2</sup> Ünsal Oskay, **Çağdaş Fantazyaya Popüler Kültür Açısından Bilim Kurgu ve Korku Sineması**, Der Yay., İstanbul, (yayın yılı belirtilmemiş), 110-111 s.

<sup>3</sup> Bkz. Lucien Lévy-Bruhl, **İlkel İnsanda Ruh Anlayışı**, çev: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yay., Haziran 2006

<sup>4</sup> Pierre Mannoni, **Korku**, çev: Işın Gürbüz, İletişim Yayınları, Cep Üniversitesi, (yayın yılı ve yeri belirtilmemiş), 29 s.

<sup>5</sup> **y.a.g.e.**, 33 s.

uygulamalar ve mitolojik anlatımlar eski çağlardan beri üstlenmişlerdir. Büyü ritüellerinin(kötü güçleri-korkuyu- kovma biçiminde de) efsane ve masallardaki yeri de küçümsenemez niteliktedir. Sözlü hikayelerin doğaları gereği, aktarıldıkça yeni unsurlar eklenip gizemli yönleri abartılarak daha etkili hale getirilirler. Ünsal Oskay, edebiyat kuramcısı Cassirer'e göre mit anlayışını şöyle aktarıyor:

*"...mit simgesel bir bakış tarzıdır. Kültür öncesi yaşamda yaygınlaşmış bulunan bakış tarzıdır. İnsanlar arası dil'in büyük ölçüde, ritüalistik ve mantık öncesi (prelogical) karakterde olduğu dönemde; kültürün gelişiminden önceki ya da bu sürecin başlangıcında bulunduğu dönemde yaygın olan dünyaya bakış dünyayı anlatma biçimidir."<sup>6</sup>*

Dolayısıyla, mitlerin oluşturduğu bu ortak dünya görüşünün bir parçası da ortak korkular; kutsal olan ya da olmayan ama gündelik yaşamı düzenlemeye yardımcı olacak bu ipuçlarıdır. Mitler toplumun ortak hissiyatını yansıtırsa ve toplumu bir arada tutma işlevi görse de tutucu ve otoriter bir yanları olduğu da düşünülmektedir. Freud da mitsel açıklamaların kaynağını kozmik bir sistem yaratıp olup bitenler üzerinde bir hakimiyet kurma isteği şeklinde onaylar.

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

*"Yeni canavarlar uyanıyorlar ve düş gücünü şimdiden kısıp altına alıyorlar. Yine ve her zamanki kaçınılmaz fantazmatik kortej ve yepyeni "düşler". Fakat bir kez daha yeni oldukları iddia edilen bu korkular, günün zevklerine uydurulmuş aynı eski korkular değil mi? Eskiden büyü ve siyaha biçim değiştirmede ve dönüştürmede uzmandılar."<sup>7</sup>*

Korkuyu deneyimlemek bireysel boyutta farklılıklara sebep olur. Korkunun işleyiş mekanizması, tehlikenin fark edilmesi ile başlayan anlık ama yoğun bir kavrayış şeklinde işler; bilinci bulandırıp kilitler. Bu sürecin uzaması ile korku dağılır ve azalır. Korku, ani bir yükseliş eğrisi izler ancak, düşmesi zaman alır. Korkuyu yaratan uyarana verilen istem dışı bir tepkidir. Bilinci bulanıklaştırmasının sebebi de budur.<sup>8</sup> Zihnin açık olamamasının bir sonucu olarak da abartılan tehlide yönelik çözüm yollarına ulaşmak zorlaşır. Bu nedenle korkunun yaşanıp sona erdirilmesi ve sağlıklı seviyede tutulabilmesi önemlidir.

<sup>6</sup> Oskay, a.g.e., 46 s.

<sup>7</sup> Mannoni, a.g.e., 81 s.

<sup>8</sup> Timuçin, a.g.e., 35 s.

Güvende olma ihtiyacı toplumsal yaşam içerisindeki birey için vazgeçilmezdir. İnsan zaten bu güvenliği sağlamaya ve koşullarından emin olmaya yarayan bir tetikte olma mekanizmasıyla donatılmış haldedir. Modern toplumlarda bu güven duygusuna verilen önem aşırı hale gelmiş, paranoyaya varan görünüşler arz edebilmektedir. Mannoni, tetikte olma haline; olağan koşullar altında bir restoranda yemek yiyen adamın nedensiz yere bakışlarını etrafında gezdirmesini verir. Bunu, ilkel dönemlerde nöbetçinin gözetlemesine benzetir.<sup>9</sup>

Korkuyla karşılaşıldığında korkunun kaynağının ortadan kaldırılabileceğine kanaat getirilirse (insan da, hayvan da) saldırı yoluyla savunmaya geçilir. Bu da şiddeti doğurur ve korkanı da tehlikeli kılar. Korkan insan ya da hayvanın ne yapacağını kestirmek zordur. Kaynak ortadan kaldırılamayacaksa da sıklıkla kaçılır.

Korku, üzerimizde psikolojik değişiklikler yarattığı gibi, fizyolojik değişikliklere de yol açar. Kişi korktuğunu belli etmemeye çalışsa da bedeni kaçınılmaz sinyalleri verir: Titreme, hızla çarpan kalp, ani ter boşalmaları vb. Afşar Timuçin, Cervantes'ten alıntılanmış cümleyle "*Korkunun büyük gözleri var*" der.<sup>10</sup>

Goleman, korkunun merkezinin amigdala olduğunu, bu merkezin hasar görmesi durumunda kişinin akli ile korksa bile, normal kimseler gibi korku hissedemeyeceğini belirtir. Nörologlar tarafından en kapsamlı biçimde araştırılmış duygunun korku olduğunu dile getirir. Çünkü korkunun evrimdeki payı büyüktür ve bu onun önem derecesini artırır. Hayatta kalabilmeyi sağlayan hayati bir duygudur.<sup>11</sup>

Korkunun kavramsal olarak ele alınışı konusunda ayrı tutulması gereken bir diğer kavram da kaygıdır. Bazı kaynaklarda kaygı, çeviriden kaynaklanan kavramlaştırma sıkıntısı nedeniyle korkuyla karışmaktadır.

Korkunun nesnesi varken kaygı sadece hissedilir, belirli bir nesneye bağlı oluşmaz. Korkudan farklı olarak bir düşünme süreci içerir. Bu nedenle kaygı yaşamı boyunca yaptığı çıkarımlarıyla geleceğe dair tasarılar oluşturan insana özgüdür. Ancak korku için düşünme süreci gerekli olmadığından, insan dışındaki varlıklar düşünüp gelecek tasarıları yapamayacakları için kaygı duyamazlar. Tehdidi sezebilecek kadar gelişmiş bir sinir sistemine sahip tüm hayvanlar korkmak için yeterli mekanizmaya sahiptirler..<sup>12</sup>

<sup>9</sup> Mannoni, **a.g.e.**, 46 s.

<sup>10</sup> Timuçin, **a.g.e.**, 36 s.

<sup>11</sup> Daniel Goleman, **Duygusal Zeka**, çev: Banu Seçkin Yüksel, Varlık Yay., İstanbul, 1998, 369 s.

<sup>12</sup> Çetin Veysel, "Korku Üzerine", **Felsefe Logos**, sayı: 20, Bulut Yay., İstanbul, Nisan 2003, 44 s.

Korku tehdit ve tehlikeyle karşı karşıya kalındığında ortaya çıkıyorken, kaygı bu tehlikenin olasılığından duyulan rahatsızlık duygusu ile doğar.

*"Freud 'dilin doğru kullanımında', kaygı kelimesinin, 'bir nesneye kavuştuğu zaman değiştiğini ve yerini korkuya bıraktığını' belirtir."<sup>13</sup>* Buna göre kişinin tavrında da bu değişikliğin izleri gözlenir. Nesnesiz korkunun (kaygının) ise kronikleşip nevroz haline dönüşme riski vardır.

Fantazilerin korkuyu besleyip bilinmeyen tasarımlarını çoğalttığını ve korkunun etkisini güçlendirdiğini biliyoruz. Böylelikle korkunun dış bir uyararla değil, ruh dünyamızın içinde yer ettiğini belirtiyor Mannoni. Fantazilerin dış dünyayı böylesi deformasyonu ve çarpıtmasına ilkel toplumlarda sıkça rastlanmaktadır. Çocuklarda olduğu gibi, ilkel toplumlarda da bu deforme olmuş gerçeklik mantıksal olana göre baskın haldedir. Bu da büyü, lanet gibi güçlü zihinsel imajlar yaratan durumlar ve diğer batıl inanışlar için ideal bir ortam oluşturur.

## 1.2. Anlatı Biçimlerinde Korku

### 1.2.1.Sözlü Gelenekte Korku

Korku, insanlığın en ilkel ifade biçimlerinde bile kendini gösterir. İkel insanın yaşamsal korkuları, bilgi dünyası genişledikçe azalmamış; tam terine biçim değiştirerek günümüze dek gelebilmiştir. Bu korkuların varlığını tüm topluluklarda kimi ortak özellikler taşıyan, ancak biçimsel olarak farklılıklar da gösteren yaratılışı açıklayan ve soylarını tanrısal boyuta dayandırma amacını güden mitolojik anlatılarında ve ritüellerinde de açıkça görebiliriz.

Twitchell'e göre sosyal bağların kurulması mitler aracılığıyla sağlanır. Mitler, tanımlanabilir bir dinleyiciyi kesin bir zamandaki belirli bir sorun hakkında bilgilendirir. Belli bir davranış biçimi önererek hem toplumsal düzeni sağlar, hem de bireyin değer anlayışını güçlendirir.<sup>14</sup>

Mitlerin yanı sıra efsaneler ve halk hikayeleri de toplumsal yaşam pratiğinde önemli yer tutarlar. Doğrudan ya da dolaylı yollarla çeşitli korkuları konu edinirler. Ruhlar, şeytanlar, cinler, tanrılar, yarı tanrılar, doğal felaketler, doğaüstü güçler ve yaratıklar, canavarlar, büyü, batıl halk inanış ve uygulamaları hep bu biçimlerde ele

<sup>13</sup> Aktaran, Mannoni, **a.g.e.**, 63 s.

<sup>14</sup> Steven Schneider, (Editor). **Horror Film and Psychoanalysis : Freud's Worst Nightmare**, Cambridge University Press, West Nyack, NY, USA 2004. 57 s.  
<http://site.ebrary.com/lib/ekonomi/Doc?id=10131639&ppg=75>

alınır. İçinde biçimlendiği toplumun mirası olarak gelecek kuşaklara aktarılır. Ait olunan soydan gelen ve üstün özelliklere ait tanrısal kahraman tüm bu tehditlerle savaşıır. Korku türünün ele aldığı tüm bu tehditlerin ilk izdüşümlerine bu en eski kaynaklarda rastlarız.

Çok eski bir kültürel iletişim aracı olan masallar da, çağrışımlara dayanarak fantastik olayları gündelik yaşam içinde eritip sunar. Bireysel kimliği, toplumsal bilinçdışını şekillendirmede rol oynar ve çocukları dış dünyaya hazırlamaya yardımcı olur. İyilerle kötüler arasındaki keskin ayırım ve bitiminde çıkarılan derslerle hayal gücünün ve bilinçaltının derinlerine uzanır.<sup>15</sup>

Her kültürün kendilerine özgü ancak uygarlığın geçirdiği aşamaların da etkisiyle işleyiş mantığı bakımından benzer anlatıları söz konusudur. Bu anlatılar içinde korku, insanlığı etkileyen, örgütleyen, belirli davranış kalıplarına sürükleyen belirgin bir yer tutar.

Ünsal Oskay, günümüzde yeni olanın karşısındaki kaygı ve merakımızın, eskiden olduğu gibi masallar ya da anlatıcıların öyküleriyle değil, birer endüstri ürünü olan fantazyalarla giderildiğini savunur. Günümüzde aklın ve bilimin uzaklaştırmış olması gereken mitolojiye bir geri dönüşün söz konusu olduğunu da ekler. Halk öyküleri ve mitlerdeki yetersiz ve tutucu anlayışı günümüz kitle iletişim araçları ve endüstrisinin ürettiği laikleştirilmiş görünüm altında popüler öyküleriyle modern mitolojiye benzetir.<sup>16</sup>

### 1.2.2. Edebiyatta Korku

Korku sineması, mitoloji, halk inanışları ve anlatıları, efsaneler gibi sözlü kaynaklardan beslenmiştir. Temeli önemli bir yazın geleneğine de dayanmaktadır.

Korku edebiyatının korku sinemasının ilk ana kaynaklarından en önemlisi olması bakımından önemi büyüktür. Bu ilk kaynak olma niteliğini uyarlamalar yoluyla her zaman korumuş, korku türünde edebiyat-sinema etkileşimi hep sürmüştür. Bildiğimiz anlamda bir tür olarak korkunun (edebiyat, tiyatro ve sinema) Batı'da şekillenmiş olmasından dolayı bu bölümlerde ele alacağımız tarihe ve türe dair değerlendirmeler de batılı olmak durumunda kalıyor.

Korku türünün edebiyatta tam olarak ne zamandan beri yer aldığı belirsizdir. Daha doğrusu, bir terim olarak kullanılmaya başlanmasından öncesi için saptamalar

<sup>15</sup> Thema Larrousse, Tematik Ansiklopedi, 5.cilt, Milliyet Yayınları, İstanbul1994, 134-135 s.

<sup>16</sup> Oskay, a.g.e., 7-8 s.



yapmak zordur. J. A. Cuddon'ın edebi korku türünün tarihçesini özetlediği yazısında tanımladığı gibi; kısa hikaye, kısa roman ve romanı da kapsayan bir kullanım olarak “korku hikayesi”, okuyanı şok eden, korkutan, tiksindiren konuları anlatan, uzunluğu değişkenlik gösteren bir kurmaca biçimidir.<sup>17</sup>

Korku hikayelerinin okuyucu üzerinde korku ve kaygı uyandırmak için ele aldığı temalar insanlığın hem gerçek korkuları hem de hayal ürünü korkuları kadar çeşitlidir. Her türden canavarlar, doğaüstü güçler, hayaletler, şeytani güçler ve onların etkileri, kurt adamlar, vampirler, mumyalar, büyü ve batıl uygulamalar, delilik, şiddet, cinayet, işkence ve bunların daha bir çok türevleri ile geniş bir anlatı alanı söz konusudur.

Tzvetan Todorov, “Fantastik” adlı yapısal incelemesinde fantastik olarak adlandırdığı türün sınırlarını çizerken korku edebiyatını “tekinsiz türe” yerleştirir. Todorov’a göre fantastik metinlere asıl özelliğini kazandıran, okura yaşattığı kararsızlık deneyimidir. Ancak olan biteni gerçeklik yasalarıyla açıklamamız mümkün olabiliyorsa “tekinsiz” türün sınırlarına geçilmiştir. Tekinsiz, geçmişe ait deneyimlerden kaynak alır. Aksi halde ise “olağanüstü”nün alanındayızdır. Bilinmeyen, hiç görülmemiş bir gelecekte, olayı anlamak için okuyucunun yeni doğa yasaları kabul etmesini gerektiren bir türdür. Bu iki türün arasındaki sınır ise “fantastik” olarak tanımlanır. Fantastik, şimdiki zamandadır; okuyucu doğal açıklama ile doğaüstü açıklama arasında kalır ve öykü kişisiyle özdeşleşir. Ancak Todorov’un fantastik tanımı 19. yüzyıla ait bir tanım olup günümüzdekinden farklıdır. Todorov, masalları ve polisiye romanları bile bu kapsama dahil edebilmektedir.<sup>18</sup>

Korku edebiyatında sınırlarını ancak hayal gücünün çizdiği, her türden psişik ve travmatik deneyim mevcuttur. Deliliğin ve tabuların sınırları zorlanır, yasak alanlara girilir. Yaşadığımız dünya ve öteki dünya tasarımlarından yararlanılarak ilahi korkular da resmedilir.

*“Korku hikayesi, bizim, ölüm, öbür dünya, ceza, karanlık, şer, şiddet ve yıkımla ilgili ilkel korkularımızla uzlaşmak ve bunlara yeterli tanım ve simge bulabilmek için çabaladığımız uzun sürecin bir parçasıdır. Aynı zamanda korku hikayesi hiç kuşkusuz, var olanla varolabilecekten çok daha kötü bir şey hayal etmek ihtiyacının (belki de içgüdüsel bir ihtiyaç) bir parçasıdır.”<sup>19</sup>*

<sup>17</sup> J.A. Cuddon, “Korku Hikayelerine Bir Giriş”, **Argos Dergisi**, sayı 66, 40 s.

<sup>18</sup> Ayrıntılı bilgi için Bkz. Tzvetan Todorov, **Fantastik, Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım**, çev: Nedret Öztokat, Metis Yay., İstanbul, Ocak 2004, 8-39 s.

<sup>19</sup> Cuddon, **a.g.e.**, 140 s.

## a) Klasik Edebiyat

Ürkütücü öyküleri ilk anlatan Romalı Seneca olmuştur. Cinayet, suç, intikam ve cinnet gibi konuları ele almıştır. Klasik epiklerde ise öteki dünya tasvirlerinden kaynaklanan korkunç anlatımlar yer almaktadır ki bunlar Ortaçağın cehennem tasvirlerini de etkilemişlerdir.

Klasik edebiyatta tam anlamıyla korku türü olarak nitelendirilemeyecek ama yakın olarak değerlendirilen bazı örnekler de olmuştur. Lucian'ın "*Philopseudes*"i ve Petronius'un "*Satyricon*"u örnek gösterilebilir. Apuleios'un İ.S.2. yüzyılda yazdığı "*Altın Eşek*"inde ise doğaüstü öğelerle absürd ve komik, psikolojik korkunun ipuçlarını taşımaktadır.

Ortaçağda edebiyatta varlığını hissettiren ölüm, 14. ve 15. yüzyıllarda çarpık ve dehşetli yüzüyle gündelik hayatta da yerini almıştır. Cesetler, ölümler ve yaşayanlar arası ilişkiler, Guyot Marchant'ın "*Danse Macabre*" (Ölüm Dansı) adlı yapıtında (1485) şiirsel bir biçimde ele alınmış ve sonraki edebi anlatımları etkilemiştir.

Ortaçağda ölüm dansından daha etkili olan bir diğer imge cehennemdi. Dönemin cehennem tasvirleri, Hristiyanlığa ait bir eğitim amacı da güden ve halkı oldukça etkileyen anlatılar oldular. Bunlar çeşitli Avrupa dillerine de çevriliyorlardı. Cehennemin yanı sıra şeytanın da günahkarları tehdit eden tasvirlerine yer verildi. Kötü güçlerle insanın karşı karşıya geliş öyküleri önemli bir kaynak oldu. St. Paul'un ve Tundale'nin cehennem tasvirleri önemlidir.

Dante'nin "*Inferno*"su (Cehennem) cehennem tasvirlerinin doruk noktasını oluşturdu. Cehennemi günah olarak tanımlamakta ve dünyadaki günahların her biri bu suçların doğalarına uygun bir biçimde burada ceza temsilini bulmaktadır.

Copernicus'un 1543'te Güneşin evrenin merkezi olduğunu öne sürmesiyle, düşünce dünyasında bir devrim yaşandı. İnsanın evrendeki yeri ve Tanrı ile karşılıklı konumu sorgulandı. Böylece cehennemi konu alan edebiyatın kitlelere ulaşmayolu açıldı. 16. ve 17. yüzyıllardaki bu değişimin yanında cehennemin, şeytanın ve tüm önceki tasvirlerin nerede yer aldığına dair merak ve büyü, şeytana tapma gibi okült etkinliklere ilgi güçlüydü.

16. yüzyılın sonu ve 17. yüzyılın başında ise korku öykülerine daha çok tiyatrodan yer verildi. Ele aldıkları temalar suç, cinayet, intikam ve şiddet oldu. Bunların getirdiği delilik, korku ve acıyı çarpıcı biçimlerde yansıttılar. Bu yazarlara; Kyd, Marlowe, Shakespeare, Chapman, Fletcher, Webster gibi isimler örnektir. Shakespeare'in Titus Andronicus, Machbeth, Kral Lear gibi eserlerinde de korkunç

ve dehşet verici sahnelere rastlamak mümkündür. Dönemin hakim biçimi olan üç trajedisi yazarları, uç noktalara varan aşırılıklarıyla her türlü cinayet ve işkenceyi ele aldılar.

17. yüzyıl sonlarında neoklasisizmle birlikte gelen akılcılık, edebiyatta doğaüstü, korku ve şiddet öğelerini, o döneme dek sıkça yer alan hortlaklar, vampirler ve okült bilimleri gibi konuları geri plana itti. 18. yüzyılın ortalarında ise daha sonrasındaki Gotik yazına etki edecek olan “mezarlık şairleri” ortaya çıktı ve ölüm ve mezarlar ilgili eserleriyle rasyonalizmin karşısındaki yerlerini aldılar. Bunların başlıcaları; Edward Young, Blair ve James Harvey olmuştur.<sup>20</sup>

### **b) Gotik Edebiyat ve Çağdaş Korku Edebiyatı**

Korku edebiyatı asıl çıkışını 18. yüzyılın son yarısı ile 19. yüzyılın başında İngiltere’de Gotik türün bir varyasyonu ile ve buna bağlı olarak Almanya’daki gelişmelerle yapmıştır. Gotik tür gizemli ve ürkütücü hikayelerle okuyucuyu etkilemeyi amaçlar. Bunun için doğaışı ve karanlık öğelere sıklıkla başvurur. Aslen, ilk kez Rönesans’ta 12.-16. yüzyıllar arası Avrupa mimarisini tanımlamak için kullanılmış bir terimdir. Mimariden sonra resme ve yazına geçmiştir.

Karanlık, ürkütücü ve abartılı mimari özelliklerinde olduğu gibi gotik roman da vahşi doğa, karanlık ormanlar, şato ve harabeler, geçitler, zindanlar gibi yerleri anlatılarına mekan edinir. Böylesi bir atmosferi arka planına alarak malzemesini hayaletler, şeytanlar, cadılar, karanlık güçler, batıl inançlar, lanetler, kehanetler; bunun yanı sıra cinayet ve intikamlardan oluşturur. Gotik edebiyatın sinema üzerindeki etkisi oldukça önemlidir ve günümüzde halen geçerliliğini sürdürmektedir.

Gotik romanın ilk yıllarındaki en çarpıcı örneği Sir Horace Walpole’un 1764 tarihli “Otranto Şatosu” adlı eseridir. Tutku, cinayet ve ihanet içeren bir hayalet hikayesidir. İzleyen 50 yıl boyunca baskın etkisini sürdüren türün belli başlı eserleri arasında Clara Reeve’in “*The Old English Baron*”unu(Eski İngiliz Baron)(1778), Ann Radcliffe’in “*Mysteries of Udolpho*” sunu(Udolpho’nun Gizemleri)(1794), M.G. Lewis’in “*The Monk*”unu (Keşiş) ve Mary Shelley’nin “*Frankenstein*”ını(1818) sayabiliriz.

19. yüzyıl korku hikayeleri şeytanı tekrar odağına aldı. Romantik dönemde şeytan insanların karşısına çeşitli şekillerde çıkabilen bir varlıktır. Goethe’nin

---

<sup>20</sup> Cuddon, a.g.e., 141-145 s.

Faust'undaki Mephisto buna örnektir. Şeytana ruh satma, daha pek çok kısa öykü ve romana konu olacaktır. Romantik çağın şeytanı ile birlikte ruhun ikili yanı; iyi ile kötünün bir arada oluşu da ele alınır. Bu unsurun(doppelganger-çift yürüyen) Romantik döneme Alman folklorundan yansıdığı düşünülmektedir. Bu ikilik fikri, psikolojik korku hikayelerinin esin kaynağıdır ve zihin ve ruhun, iyilik ve kötülüğün ikili yönlerini sorgulamaya olanak tanımıştır. Romantik dönemin bir diğer konusu olan vampirizm de pek çok ülkenin folklorunda bulunması bakımından zengin bir kaynaktır. Bir çok vampir öyküsü yazılmış; vampirler zamanla korku edebiyatının vazgeçilmezlerinden olmuştur. Dünyada en çok bilinen vampir öyküsü ise Bram Stoker'ın "*Dracula*"sıdır(1897). Pek çok versiyonuyla beyaz perdeye çok kez yansıtılmıştır. Kurt adam teması da yine 19. yüzyılda ilgi görmüş, çok eskilere dayanan bu inanç, dönemin en iyi bilinen hikayelerinden biri olan Marryat'ın "*The White Wolf of The Hartz Mountains*"ı (Hartz Dağlarının Beyaz Kurdu) ve onu izleyen hikayeleri ortaya çıkarmıştır.<sup>21</sup>

İngiltere'den Amerika'ya ulaşan gotik akımın buradaki en önemli temsilcisi Edgar Allen Poe'dur(1809-1849). Onun şiir ve öykülerinde kendine has, gizemli bir evren, hastalıklı kabuslar, doğaüstünün ürkütücü mekan ve temaları (mezarlıklar, hayaletler, tekinsiz mekanlar gibi) oldukça özgün biçimlerde yer alır. Yaratığı kabus atmosferi ile izleyiciyi sarsmayı başarır. Gerek Fransız sembolist akımını ve eserlerini çeviren Charles Baudelaire'i, gerekse fantastik sinemayı büyük ölçüde etkilemiştir. Ayrıca birebir adapte edilmeyen eserleri bile çeşitli yorumlamalara ve değindiği temaların farklı kullanımlarına kaynaklık eder. Kendi yaşam öyküsü de sefalet, hastalık ve nevrozlarla iç içe geçen Poe'nun öyküleri sessiz dönemde öncü ve gerçeküstücü sinemacıların dikkatini çekmiştir. Jean Epstein, çok karakteristik bir Poe öyküsü olan "*Usher Malikanesinin Çöküşü*" nı sinemaya uyarlamıştır(1928). Çok sayıda uyarlaması yapılan bir başka önemli öyküsü de "*Morg Sokağı'ndaki Cinayet*"tir. Amerikan korku sinemasında 1930'lu ve 40'lı yıllar ise üzerindeki telif haklarının kalkmasının ardından Poe öykülerinin oldukça yoğun kullanıldığı yıllardır.<sup>22</sup>

İngiltere'de 1820'lerde gelişmeye başlayan bir hayalet öyküleri dönemi başladı. Bu öyküleri edebiyatta kalıcı hale getiren isim Charles Dickens olmuş,

<sup>21</sup> Cuddon, a.g.e., 141-145 s.

<sup>22</sup> Giovanni Scognamillo, **Canavarlar, Yaratıklar, Manyaklar- Fantastik Sinema ve Korku Sineması**, +1 Kitap, İstanbul, Haziran 2006, 98-99 s.

yazarlara dergiler için tefrikalar ısmarlamıştır. Hayaletlerin kullanımı yaygınlaşmış ve İngiliz yazarların eserlerinde korkunun vazgeçmezlerinden olmuşlardır.

19. yüzyılın sonlarında korku hikayeleri kabuk değiştirmeye başlamıştır. Psikolojik araştırmaların, psikoterapinin yoğunluk kazanmasının etkisiyle rüyalar, delilik, cinnet, kimyasalların etkileri vb konular türe dahil edilmiştir.

20. yüzyılın başlarından itibaren korku eserlerinde hortlaklardan, insan dışı varlıklardan psikolojik gerilimlere kadar farklı kategorilerden örnekler söz konusudur.<sup>23</sup>

1920' lerde ABD'de "*Weird Tales*" (Dehşet Verici Öyküler) adlı yayınlı korku öyküleri basılmaya başlanır. 31 yıllık yayın hayatında Ray Badbury, Clark Aston Smith, Robert Bloch (Sapık), August Derleth, Howard Philip Lovecraft, Robert E. Howard (Barbar Conan) gibi yazarlar dergiye katkıda bulunmuşlardır. Dergide neredeyse dönemin bilinen tüm korku, dehşet, fantastik ve bilimkurgu yazarlarının öyküleri yer almıştır. Lovecraft'tan, Ira Levin (Rosemary'nin Bebeği), William Peter Blatty (The Exorcist), Stephen King (Carrie), Thomas Harris, Tom Saul, Dean Koontz'a kadar uzanan geniş bir yelpaze oluşturmuş; bu verimliliğin sonucu olarak oluşturduğu ekol ile 1940'lı ve 1950'li yıllarda korku edebiyatını canlı tutmuştur.<sup>24</sup>

II. Dünya Savaşı yıllarında gotik türde yeniden bir canlanma meydana gelmiş ve sinemayı alabildiğine beslemiştir. 1950'lerle birlikte edebiyat ve sinema korku türünde karşılıklı bir gelişme göstermiştir. Sonraları bilimkurgunun da bu alanla kesişmesi konu çeşitliliğini oldukça artırır.

1970'lerde korku edebiyatı yeniden yükselişe geçer. Tür, Ira Levin, William Peter Blatty, Stephen King, John Hawkes, Stephen King, Angela Carter gibi isimlerin verdiği eserlerle çağdaş dönem edebiyatında da sürer.

### **c) Korku Edebiyatının Belirleyici Unsurları ve İşlevleri**

Susan Stewart, korku öykülerinin epistemolojisini ele aldığı yazısında mekanlardan bahsederken, hem yazılı hem de sözlü korku öykülerinin genellikle belirsiz dış mekanları tasvir ettiğini belirtir. Bunlar doğal olan ile kültürel olan arası kategorilerdir. Zindan (yarı bodrum kat, yarı mağara), bataklık (yarı toprak, yarı su), ormanlar(yarı bahçe, yarı vahşilik) ve belki de en önemlisi perili evler, evcil olanın doğaya terkedilmişliğine en güçlü örnektir. İç (kapalı) ve dış (açık) mekanlar

<sup>23</sup> Cuddon, a.g.e., 146-147 s.

<sup>24</sup> Giovanni Scognamillo, **Dehşet'in Kapıları**, Kamer Yayınları, İstanbul,1997, s.127-135

arasındaki gerilimin kültürel fonksiyonunun, evlerin (ve diğer binaların) yapısında da ortaya çıkmakta olduğunu belirtir.<sup>25</sup>

Korku edebiyatındaki “canavar” adı altında özetlediğimiz öteki kapsamına giren tüm bu yaratıkların temsili konusunda ise şu görüşlere rastlıyoruz:

Susan Stewart’ın görüşüne göre, hikayedeki korkunun önemli göndermeleri insanla hayvan ya da insanla makine arası bir “yaratık”la ifade bulur. İnsanla öteki arası, doğa ile kültür arası... Bu temalar tesadüfi olmadığı gibi aynı zamanda karnavallardaki freak showların\* da temasıdır ve oldukça eski bir temadır.<sup>26</sup>

Franco Moretti, korku edebiyatının ana karakteri olan canavarın mecaz olduğunu ve korkuyu canlandırma isteğine göre ekonomik, ideolojik, cinsel, inanca dayalı farklı korkuları birleştirdiğini belirtir. Mecazı yaratabilmek için bu farklılığa gerek duyar; bu süreçte biçimlerini ve anlamlarını da değiştirir.<sup>27</sup>

Ünsal Oskay, türün bizi gerçek hayattan kopararak sağladığı rahatlama odaklanarak kişinin düş görerek yaşamın gerçek şoklarının hafifletilmesine yöneltildiğini savunur. Korku türünün böylece oyalama ve kandırmaca amacı güttüğünü vurgular. Oskay, psikanalitik açıdan ise birey için bu fantazyaların işlevini yine yaşamın travmalarına karşı bir savunma mekanizması ile açıklar. Birey, yaşanan sarsıntının kaynağına dönüp onu yeniden yaşayarak bir iyileşme gösterir. Geçmişteki korku ve endişeler yeniden yaşatılarak, yinelemeye zorlayıcı duygu oluşturuluyor.<sup>28</sup>

Moretti de, korku edebiyatının işlevini tanımlarken Marksizmle psikanalizin bir araya geldiğini belirtiyor. Bu işlev, belli korkuları ele alıp gerçek biçimlerinden farklı halde sunarak, okurların gerçek yaşamın korkularıyla değil de bu değiştirilmiş korku biçimleriyle karşılaşmasını sağlamak şeklinde. Bu dönüştürülmüş korkular, gerçeği çarpıtıp toplum bilincini yanıltıyorlar ve egemen kültürün tarafında durup çarpıtılmış toplumsal bilincin yerleşmesine katkıda bulunuyorlar. Korku edebiyatı bireyi kurtarmaz, onu yok eder. Toplumunu ise bir şirket gibi sunar ve şirket kurallarına uymayan asıl tehlikeyi yaratandır. Kapitalizmin organik olarak varoluşunu yüceltir.<sup>29</sup>

<sup>25</sup> Susan Stewart, “The Epistemology of the Horror Story”, *The Journal of American Folklore*, Vol.95, No:375. (Jan.-Mar.,1982), 41 s., <http://links.jstor.org/sici?sici=0021-8715%28198201%2F03%2995%3A375%3C33%3ATEOHTS%3E2.0.CO%3B2-U>

\* Fiziksel farklılıkları olan ya da kılık değiştirmiş kimselerin karnavallarda sergilenmesi, ucube gösterisi

<sup>26</sup> Stewart, *a.g.e.*, 41-42 s.

<sup>27</sup> Franco Moretti, “Korkunun Diyalektiği”, *Argos Dergisi*, sayı 66, 139 s.

<sup>28</sup> Oskay, *a.g.e.*, 8, 62 s.

<sup>29</sup> Moretti, *a.g.e.*, 139 s.

### 1.2.3. Tiyatroda Korku

Korku sineması, edebiyatın anlatım biçimleri ve eser çeşitliliği ile sunduğu zengin kaynağından yararlanmanın yanında, tiyatronun sahnelemesi ve performans dayalı doğası ile çeşitli tiyatro biçimlerinden de oldukça etkilenmiştir. Bu da çeşitli alt tür ve biçimlerin oluşumunda rol oynamıştır.

#### a) Antik Tiyatro ve Trajediler

Korku, tiyatro sanatının stokunda her zaman olmuştur. Yüzyıllar önce Aiskhylos Atina'lıları korkutmak amacıyla Furies'inin saçlarının içine yılanlar yerleştiriyordu. Romalılar oyunlarının bazılarında bir köle aktöre sahnede işkence ederek gerçekçiliğe ulaşmayı amaçladı. Shakespeare Elizabeth döneminde kan ve pıhtıya başvurmaya bildi ve izleyicilerine böyle pek çok izlenim sundu. "*Titus Andronicus*"unda, "*Hamlet*"te ve "*Macbeth*"teki sahnelerde bunu açıkça görebiliriz.<sup>30</sup>

Tiyatronun dinsel eylemler olarak başlayıp Dionysos'a yapılan dans ve müzik içeren etkinliklerden doğduğu bilinir. Klasik tiyatronun temel yazarları olan Aiskhylos, Sophokles, Euripides ve Aristophanes, trajedi ve komedileriyle Atina topraklarından çıkmışlardır. Aiskhylos konularını imparatorluk soyundan gelenlerin hikayelerinden ya da Prometheus'un cezalandırılması gibi karanlık efsanelerden alır; tanrısız intikamla sonuçlandırır. Sophokles'in trajedisi, iradenin gücü üzerine kuruludur ve kahramanları kaderlerinin onlara dayattığı felaketin içinden yeniden doğar. *Euripides* ise insanın iç çelişkilerine, aşka, ölüme, insanın karanlık yanına eğilir.<sup>31</sup>

Bu dönemde gelişen bir yapı olarak trajediler, bünyesinde barındırdığı dehşet, öç, acı ve şiddet nedeniyle korku türüne kaynaklık etmiş anlatı biçimleridir.

Trajedi, destan döneminin yok olmaya yüz tuttuğu, felsefenin gelişiminin hızlandığı bir dönemde gelişmiş, ataerkil toplumun içinden doğan yeni toplumsal ilişkilerin oluşturduğu çatışmalar temel konusu olmuştur. Konularını mitolojiden seçerler ve anne-baba-çocuk davranışlarına eğilirler. Bu tragedyalarda, babasının öcünü almak için annesini boğazlayan erkek evlat Orestes, babasını öldürüp annesinin aşığı olan erkek evlat Oidipus, erkek kardeşine karşı görevi için amcasına meydan okuyan kız kardeş Antigone gibi karakterler yaratılmıştır. Yapısı gereği

<sup>30</sup>Michael Farriday, "Grand Guignol", *PACE Magazine*, March 1951, <http://www.grandguignol.com/pace1951.htm>

<sup>31</sup>Thema Larrousse, *a.g.e.*, 32-33 s.

karşıtlıklar içeren tragedya, kaynağını efsanelerden almakla birlikte onların çözüm ve açıklama üretme özelliklerini kullanmayıp sadece sorun kısımlarını ödünç alır.<sup>32</sup>

## b) Ortaçağda Tiyatro ve Gotik Tiyatro

Ortaçağda ise kutsal tarihin tiyatrolaştırılmasına şahit oluyoruz. Bu kez karşımıza günah, cehennem gibi ürkütücü ve yola sokma amaçlı kavramlar çıkıyor. 10. Yüzyılda manastırlarda, dinsel metinlerin oyunlaştırılmasıyla dinsel içerikli tiyatro başlamış oluyor. Bu oyunlar 15. yüzyılda mister (gizem) adı verilen oyunlarla yeni bir boyut kazanıp insanın kutsal güçlerle ilişkisine yöneliyor. Doğaüstü ve öteki dünya yansıtılıyor, canlandırılıyor. Mister'lerde yaklaşık 150 oyuncudan oluşan bir kadro söz konusudur. Oyunların demirbaşları arasında sağda cennet, ak sakallı Tanrı Baba ve melekleri, solda alevler ve kötü ruhların seslerinin duyulduğu dev bir kurbağa ağızıyla simgeleştirilen cehennem vardır.<sup>33</sup>

Daha önce de değindiğimiz gibi, 16. ve 17. yüzyıllarda tiyatrodaki dehşet, şiddet ve korku örnekleri yoğunlukta idi. İngiltere'de Kraliçe I. Elizabeth ve Kral I. James dönemlerinde öç trajedileri yükseliş gösterir. Suç, cinayet, intikam, şiddet, delilikle ele alınan konularda insan acısının uç noktalarına varan çarpıcı bir sertlik söz konusudur. Kyd, Marlowe, Shakespeare, Chapman, Fletcher, Webster gibi isimler ve daha niceleri bu dönemde pek çok eser vermişlerdir.<sup>34</sup>

William Shakespeare, Elizabeth döneminin hakim etkisi ile korku, dehşet, cinayet ve kan dökmelere oyunlarında sıklıkla yer verir. Hamlet'teki hayalet ve *Kral Lear*'daki iktidar kaynaklı delilik ve dehşet, Macbeth'in cinayetleri ve cadıları kullandığı öğelerden bazı örneklerdir.<sup>35</sup>

Gotik akımın edebiyatta elde ettiği güçlü konumla birçok ülke edebiyatını etkilemesinin yanı sıra tiyatrodaki etkileri görülmüştü. Örneğin Fransız yazar François Baculard D'Armand'ın bir oyununda manastır mezarlığında geçen sahnelerde bayılanlar dahi oluyordu. Böylece gotik, sahnede de cehennem, korku ve acıyı baskın tarzıyla yansıtmıştır.<sup>36</sup>

---

<sup>32</sup> y.a.g.e. 32 s.

<sup>33</sup> y.a.g.e., 56-57 s.

<sup>34</sup> Cuddon, a.g.e., 143 s.

<sup>35</sup> Thema Larrousse, a.g.e., 70-71 s.

<sup>36</sup> Cuddon, a.g.e., 144 s.



### c)Grand Guignol

Tiyatroda korkudan söz ederken, bu alanda kendine has bir yeri olan Grand Guignol'den de söz etmemiz gereklidir. Grand Guignol, bu gün bile bir terim olarak yoğun görsel şiddet içeren, korkunç konuları ele alan dramatik eğlence ürünleri için kullanılmaktadır. Le Theatre du Grand Guignol, izleyicilerini 60 yıldan uzun bir süre korkutmuş olan Paris'li bir tiyatrodur (1897-1962).

Grand Guignol oyunları, Fransız toplumsal hiciv geleneği içinde ancak, temel repertuarını kısa korku oyunlarının oluşturduğu, korku -drama ile komedinin kombine edildiği gece seyirlikleri şeklindedir. Erotik ve şiddet bir arada yer almıştır. Grand Guignol, bulunduğu yer, mimarisi, repertuarı, sahne tasarımı, miti ve şöhretinin güçlü kombinasyonu ile popüler tiyatro tarihinde özgün bir yere sahiptir. Diğer dramatik ve sinemasal türlerde somut bir etkisi olmuştur. Natüralizmin avant-garde yöntemlerini, sembolizmin törpülenmiş sadeliğini, ekspresyonizmin havasını ve tarzını, hatta sürrealizmin yıkıcı şiddetini resmetmiştir. Sonunda şüpheye dayalı drama ve korku ve gerilim türlerinin geniş bir kısmının sahne düzenlemelerini ve gidişatını belirlemiş, popüler kültür üzerinde kurmaca ve çizgi romandan radyo ve televizyon dramasına kadar etkisi olmuştur.<sup>37</sup>

Kurucusu Oscar Metenier, o güne dek hiç yapılmamış olanı hayata geçirmiş, serseriler, sokak çocukları, fahişeler, suçlular, apaçiler, sokak serserileri ve hükümlüler gibi şimdiye dek sahnede asla yer almamış marjinal bir çevreyi sahneye taşıyıp onların kendilerini kendi dillerinde ifade etmelerine izin vererek sansür için tam anlamıyla bir hedef olmuştur. 1898-1914 arası Max Maurey, Grand Guignol'u bir korkular evine çevirmiş, onun döneminde oyunlar sırasında bayılan izleyici sayısı doruğa çıkmıştır. Deliliğin bilimsel olarak incelenmesi ve kategorilere alınması ile bu konular da oyunların malzemesine dahil edilmiş ve bu tür bozukluklar da ele alınmıştır. Dönemin tiyatro anlayışı vodvillerle burjuvazinin zevkine cevap vermekteyken Grand Guignol oyunları kan, cesetler, öteki olandan korku, uyuşturucu, hipnoz, bilincin ve kontrolün kaybı gibi unsurlar ile kendini keskin bir biçimde ayırmıştır.

Zamanla gore (pıhtı) türünden psikolojik dramaya kayılınca tür kendisinin bir parodisine dönüştü. 2. Dünya Savaşı ile birlikte de kurmacanın yerini gerçeğin almasıyla düşüşe geçti. İnsanlar şimdiye dek ancak sahnede görebilecekleri uç

---

<sup>37</sup> Richard J. Hand & Michael Wilson, **The Grand-Guignol: Aspects of Theory and Practice**, *Theatre Research International*, Vol. 25, No. 3, 2000, 266-275 s.,[http://www.grandguignol.com/tri\\_1.htm](http://www.grandguignol.com/tri_1.htm)

nitelikteki şiddet ve korku ile savaşıla birlikte gündelik yaşantılarında olanca sertliğiyle karşı karşıya kaldılar. Bu da sahnedekinin kurmaca ve hayali oluşu gerçeğinin altını çizip onun etkisini büyük oranda azalttı. <sup>38</sup> Ayrıca 20. yüzyılda sinemanın baskın etkisi ve izleyiciye yaşattığı farklı heyecan da bu marjinal tiyatronun geleceğini tehlikeye düşüren diğer etkenlerdendir.

Tiyatroda korku karşısında belli bir mesafede durmakta olan izleyici (ki bu mesafe onun için güvenli mesafedir) kolektif bir biçimde korkuyu deneyimler ve bunun sonucunda hiçbir zarar da görmez. Bu toplu deneyim bireyin tek başınayken cesaret edemeyebileceği bir şeydir. Bu nedenle korku türünün işlevi konusundaki tartışmalardaki temel anlayış halen Aristo'nun katarsis kuramı üzerine inşa edilmektedir.

#### **d) Dışavurumcu Tiyatro**

Birinci Dünya Savaşı sonrası bir akım olan dışavurumcu akım (expresyonizm), tiyatroyu da etkilemiş, doğrudan korku ile bağlantılı olmasa da, dönemin kaygılarına ürkütücü öğeler kullanarak bir karşı duruş gösterilmesine sebep olmuştur.

Dev boyutlarda tasarlanmış sokaklar, çarpıtılmış maketleriyle şehir yaşamını eleştirmiş, onu bir canavar gibi göstermiştir. Dışavurumcu akımın temel savı, şiddet ve yıkıma bir karşı duruş, daha iyi bir gelecek için talep ettiği sosyal değişimdir. İlk kez Almanya'da ortaya çıkan akım, bunu kaba biçimlerle, kara mizah ve absürdü kullanarak abartılı bir şekilde ifade etmiştir. <sup>39</sup>

Dışavurumcu tiyatro da aynı yoldan gitmiş, özdeşleşmeye karşı çıkarak sembolik bir anlatımı benimsemiştir. Robotlaşan toplumu tiyatrodan da reddederek, küçük burjuva yaşamını da eleştirmiştir. Strindberg'in 1898 tarihli "*Till Damaskus*" (Şam Yolu) adlı oyunu, karabasanlar görüp iblislerle uğraşan bir şairi anlatır ve anlatım biçiminin belirgin bir örneği olarak kabul edilir. Georg Kaiser'in 1913 tarihli "*König Hahnre*" (Boynuzlanmış Kral) ve 1917 tarihli "*Die Koralle*" (Mercan) gibi oyunlarını da diğer örnekler arasında saymak mümkündür. <sup>40</sup>

Dışavurumcu tiyatro, sahnelemesi ve dramatisasyonu ile dışavurumcu sinemayı doğrudan etkileyip onunla iç içe geçmiştir. Söz konusu filmler de aynı

<sup>38</sup> Grand Guignol'un genel tarihçesi için Bkz. Agnes Peirron, **House of Horrors**, Grand Street, Summer, 1996, <http://www.grandguignol.com/history.htm>

<sup>39</sup> **Thema Larrousse**, Tematik Ansiklopedi, 5.cilt, Milliyet Yayınları, İstanbul1994, 112 s.

<sup>40</sup> **y.a.g.e.**, 113 s.

estetiğe ve anlatım biçimine sadık kalarak sinemada teatral bir biçim oluşturmuşlardır. Dışavurumcu akımın korku sineması üzerinde de açık bir etkisi olmuştur.

### e) Dadacı ve Gerçeküstücü Tiyatro

I. Dünya savaşı sırasında Fransa'da özellikle Paris'te tiyatro "bulvar tiyatrosu"nu ortaya çıkaracak yönde "popüler" bir eğlence halini aldı. Tiyatronun popülerleşmesinin ve geleneğin tam karşısında olan fauvizm, kübizm, fütürizm, konstrüktivizm, dadacılık ve gerçek üstüçülük bir "isyan" içinde yer aldı.<sup>41</sup>

Dadaya göre delilik dünyanın gerçekliğidir. Dadacılar "...eylemlerinde mantığın ve aklın yerine sınırlı deliliği ve sanatlarında ise birlik, denge ve uyum yerine karmaşa ve uyumsuzluğu koyuyordu."<sup>42</sup>

Yaygın sanat anlayışının karşısında yer alan dadacılık, estetiğe karşı çıkarak sanatın özünü sorgulamıştır. Önce 1916 yılında Züriç ve New York'ta ortaya çıkmış, daha sonra da Almanya ve Paris'e yayılmıştır. 1924'te gerçeküstüçülüğün biçimlenmesi ile her türlü estetiğin karşısında sınırsız bir düş gücü ortaya çıkmıştır.<sup>43</sup>

Andre Breton gerçek üstüçülüğü "...düşüncenin yöntemini tüm estetik ve ahlaksal önyargıların dışında ve aklın getirdiği bütünsel denetimin yokluğunda, düşüncenin gerçek süreci olarak tanımlarken, Freud'un etkisi..." hissediliyordu.<sup>44</sup>

Tiyatroya yansması "dolaylı" olan gerçeküstüçülüğü Antonin Artaud tiyatrodaki etkili biçimde etkili biçimde kullanmıştır. Tiyatroyu "...apseyi her birlikte patlamak için yaratılmış..." olarak tanımlayan Artaud, "...doğrudan anlamlar üzerinde bir etki yaratmak ve seyircinin direncini kırmak için...'vahşet tiyatrosuna' başvurdu."<sup>45</sup>

Fiziksel anlamdan önce "ahlaksal ve ruhsal" vahşeti ortaya çıkarmak isteyen Artaud, "...sahne olarak tiyatro binaları yerine ambar, fabrikalar, uçak hangarlarını kullandı. Işıklamada "titretici-parçalayıcı" bir efekti ve seste de tırmalayıcı, sert değişimli seslerle, aynı anda uyum ve uyumsuzluk yaratmak için insan sesleri ile kullan[dı]..."<sup>46</sup>. Bu şekilde Artaud seyircinin aklını değil duygularını hedef almış oldu.

<sup>41</sup> Oscar G. Brockett, **Tiyatro Tarihi**, çev: S. Sokullu, T. Sağlam, S. Dinçel, S. Çelenk, S. B. Öndül, B. Güçbilmez, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, Kasım 2000, 541 s.

<sup>42</sup> **y.a.g.e.**, 541 s.

<sup>43</sup> **Thema Larousse**, a.g.e., 308 s.

<sup>44</sup> Brockett, **a.g.e.**, 541 s.

<sup>45</sup> **y.a.g.e.**, 542 s.

<sup>46</sup> **y.a.g.e.**, 542 s.

## f) Absürd Tiyatro

Varoluşun saçmalığı düşüncesine dayanan absürd tiyatro, varolan ideolojik söylemleri anlamsız bularak reddeden, bununla birlikte tüm klasik dramatik anlayışa karşı çıkararak savaş sonrası bunalımlarını yansıtan bir tiyatro akımı olmuştur. Dramatik yapıyla kurduğu ilişki, sözcüklerin anlamlarının konuyla doğrudan referans halinde olmadığı, bozuma uğratılmış, uçuşan bir ilişki biçimidir.<sup>47</sup>

Tanımını 1961 yılında ilk kez kullanan Martin Esslin'e göre absürd tiyatro, "...insanın durumundaki anlamsızlığın anlamını ve mantıksal düşüncenin ve akılcı aygıtların terk edilmesinden kaynaklanan akılcı yaklaşımın yetersizliğini açıklama çabasıdır."<sup>48</sup>

Absürd tiyatronun en önemli isimlerinden Ionesco'nun "*Ders*" adlı oyununda, bir öğretmen tecavüz ettiği kızları öldürmektedir. İlk oyunu olan 1950 tarihli "*Kel Şarkıcı*" oyunu da yine çağırıcı bir oyun olmuştur.<sup>49</sup>

Samuell Beckett ise daha trajik bir dünya kurarak küçük burjuvaziye ait çelişki ve yanılgıların yer aldığı oyunlar yazmıştır. "*Godot'yu Beklerken*", "*Oyunun Sonu*" gibi oyunları buna örnek olarak gösterilmektedir. Hiçlik ve biçim bozumu harmanlanarak alaycı bir tarz oluşturulmuştur. İddialı tespitler yapmaktan uzak duran absürd tiyatro, değer ve anlam yitiminin tiyatrosu olarak dehşet ve acıyla buluşur. "*Absürd tiyatro, acı ve umutsuzluk ifade eden bir tiyatrodur. Konusunu, ölürken kendini hayranlıkla seyrederek oyalanan bir dünyanın yıkılışı oluşturur.*" Bunu en net biçimde "*Balkon*", "*Les Nigres*" (Zenciler) gibi Jean Genet oyunlarında görebilmek mümkün olmuştur. Ölmekte olan batı dünyasının can çekişmesini anlattığı ifade edilen oyunlarında, yabancılaşmış, düşüncesi ve tarihinden mahrum bırakılmış insanı ele almıştır. Bu oyunların dünyaya dair birer kabus niteliği taşıdığı belirtilmektedir.<sup>50</sup>

---

<sup>47</sup> **Thema Larousse**, a.g.e., 120 s.

<sup>48</sup> Martin Esslin'den aktaran Oscar G. Brockett, **Tiyatro Tarihi**, çev: S. Sokullu, T. Sağlam, S. Dinçel, S. Çelenk, S. B. Öndül, B. Güçbilmez, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, Kasım 2000, 609 s.

<sup>49</sup> **Thema Larousse**, a.g.e., 121 s.

<sup>50</sup> **y.a.g.e.**, 121 s.

### 1.3. Sinemada Korku Türü ve Tarihçesi

#### 1.3.1. Tür (Genre) Sineması

Korku sinemasına değinmeden önce, sinemada “tür filmleri”nin(genre) kapsamına ilişkin bir giriş yapmak ve korku türünü henüz başından bazı kodlarla algılamayı sağlamak doğru olacaktır.

Sinema tarihinin başlangıcından itibaren, deneyler ve arayışlar sonucu bir farklılaşma ve çeşitlenme kaçınılmaz olmuştur. Ancak “tür filmi” kavramı, bu çeşitlenmeden de farklı bir alandır. *“Sinemada tür, esas olarak, konu açısından benzer özellikler taşıyan, ortak yol yöntem kullanan, denenmiş olduğu için zarar riski düşük filmleri kapsayan bir terim olarak ortaya çıkmıştır.”*<sup>51</sup>

Birbiri ardına tekrarlanan benzer yapımlar da zamanla türler halinde ciddi kategori yığınları oluşturmuştur. Türleri ele alırken kaçınılmaz olarak Amerikan sinemasına, yani dev bir sinema endüstrisi olan Hollywood’a odaklanmak durumundayız. Tür filmleri, Amerikan film endüstrisinin seri üretim yapmasını olanak tanıyan bir alan olmuştur. Bu seri üretim, Amerikan sinema endüstrisinin bu günkü haline gelmesinde büyük rol oynamış ve yalnızca ekonomik değer kazandırmakla kalmamış, filmsel anlatı yapısının da gelişimine ortam sağlamıştır.

Tür filmleri popüler ürünlerdir ve kaliteleri düşse de ekonomik getirilerinden pek bir şey kaybetmezler ve sadece izleyiciyi değil, endüstriyel işlevi bakımından piyasayı da tatmin eder. *“Tür filmi, halkın istediğidir.”*<sup>52</sup> İzleyici filmi izlemeden önce zihninde o türe dair bir ön bilgiye sahip olduğundan, ne göreceğini aşağı yukarı güvence altına almıştır. Türün sağladığı bu konfor, onun devamını da kolaylaştırıcı bir özelliğidir. Tür filminin devamlılığını sağlayabilmesi için izleyiciye her zamankinden daha çok ihtiyacı vardır. Önemli olan yalnızca ayırt edilir derecede benzer filmler ortaya koyuyor ve izleyiciye sunuyor olması değil, aynı zamanda o türü ve kendine sunulan hizmeti alacak, bir türün ipuçlarını yakalayıp o türden beklentileri olabilecek kadar türler hakkında bilgi sahibi bir sürekli izleyici kitlesi oluşturabiliyor olmasıdır.

Türler değişirken, yapılarını oluşturan kimi öğeleri sonrakilere miras bırakmışlardır. Böylelikle türler içinden türler, alt türler de çıkarak çeşitlenmiştir ya

<sup>51</sup> Nilgün Abisel , **Popüler Sinema ve Türler**, Alan yayıncılık, İstanbul,1995, 22 s.

<sup>52</sup> Thomas Schatz, **Film Genre**, <http://home.mira.net/~satadaca/genre.htm> (18.11.2004)

da tamamen modaları geçmiş (Amerikan müzikalleri gibi) ve tür üretim süreci içinde yer almayan bazı filmlerde izlerine rastlanmıştır.

### 1.3.2. Sessiz Dönem Korku Sineması

İnsanın türlü korkularına dayanan ve fantastik, doğaüstü, psikolojik damarlardan beslenen korku sineması; dönemsel olarak değişkenlik göstererek öne çıkan alt türleriyle de sinemanın en zengin türlerinden biri haline gelmiştir.

İlk korku filmi örnekleri ürkütücü atmosferleri ve kültürel özelliklerinden gelen unsurlarla Kuzey Avrupa ülkelerinden gelmiştir. Hayalet öykülerini beyaz perdeye aktarmışlardır. Ayrıca Amerikan şirketlerinin şok edici filmleri de bu kapsamda yer alan örneklerden olmuştur.<sup>53</sup>

Anlatıya dayalı sinemanın gelişiminden de öncesinde, korku filmleri izleyiciyi korkutup ürkütmeyi amaçlıyordu. Bunu George Meliés'nin Faust'la ilgili filmlerinde insanları sihirle iskelete dönüştürmesi ya da bir kafanın patlayana dek şişirilmesi gibi, doğaüstünü ve korkunç öğeleri içeren kısa filmlerinde görebiliyoruz.<sup>54</sup>

Türün ilk oluşum seyri Avrupa kökenlidir. İlk örnekler arasında Fransa'nın Fantoma dizisi, Edison şirketinin şok edici filmleri gösterilebilir. 1910'larda Danimarka ve Amerika'da çekilen beş ayrı "*Dr. Jekyll ve Mr. Hyde*" filmi ilk uzun metrajlı örneklerden olmuştur. Edison şirketinin 1910 yapımı "*Frankenstein*" filmi de erken bir örnektir.<sup>55</sup>

Korku türünün açılımını sağlayan, Alman sessiz dönem filmleri olmuştur. Gerek yarattıkları atmosfer, gerekse kullanılan anlatısal öğelerin etkileri türün seyrini büyük oranda etkilemiştir.

Alman sessiz sinemasının I. Dünya savaşı ve sonrasında korku kaynağını kendi toplumsal sorunlarından alıp sembolize anlatımlarla sorguladığını belirten Giovanni Scognamillo, sesin olmadığı bir sinemada asıl derdin korkuyu şekillendirmekten çok onu anlatmaya ve izleyene geçirebilmeye çalışmak olduğunu dile getirir. Sinemaya metafizik, toplumsal ve siyasi korkuyu getiren de Alman dışavurumcu sineması olmuştur. Almanya'dan Amerika'ya göçenlerle Amerikan sinemasını da etkilemişlerdir.<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup> Abisel , **a.g.e.**, 138 s.

<sup>54</sup> Colin Odell, **Horror Films**, Harpenden, GBR: Pocket Essentials, 2001, 13 s.  
<http://site.ebrary.com/lib/ekonomi/Doc?id=5007504&ppg=13>

<sup>55</sup> Abisel, **a.g.e.**, 139 s.

<sup>56</sup> Scognamillo, **a.g.e.**, 15 s.

Türün ilk kabul edilen klasiği, “*Das Kabinett des Doktor Caligari*” (Doktor Caligari'nin Muayenehanesi)(1920) filmidir. Almanya, sessiz dönemde korku filmi üretiminde dünya çapında lider olmuştur. Dışavurumcu akımın ışık, devasa dekorlar gibi atmosfere ilişkin özellikleri ve psikozlar, bozuma uğratılmış gerçeklik ve rüya zamanı gibi öğeleriyle türün geleceğinde önemli etkilerde bulunmuştur. Murnau'nun gayriresmi Dracula uyarlaması olan “*Nosferatu*” (1922) halen vampir filmlerinin bir şaheseri olarak görülür. Murnau, 1926'da “*Faust*”u yönetir ve sonrasında tür dışı filmlere yönelir. Bu dönemde Fritz Lang da “*Dr Mabuse*” odaklı bir dizi film yapar. “Doktor Caligari'nin Muayenehanesi” filmine ilişkin ilk izlenimler muazzam olmasa da, tüm bir Alman dışavurumcu hareketi, filmin görsel stilizasyonu sayesinde Avrupa'nın en iyi korku filmlerinin kaynağı olarak tanımlanmıştır. Filmin sanat ve ucuz psikoloji kombinasyonu onu böylesi izlenir yapmıştır.<sup>57</sup>

Sessiz dönemde ayrıca Fransa'dan Abel Gance, Jean Epstein, gibi isimler de korku filmi üretimini şekillendiren isimlerden olmuşlar; İsveç, “*Körkarlen*”(Hayalet Arabası) (1921) adlı edebiyat uyarlamasıyla; Danimarka ise cadılık ve büyücülük tarihini anlatan “*Haxan*”(Cadı)(1922) filmiyle korku filmi örnekleri vermişlerdir.<sup>58</sup> Fransa'da gerçeküstücülerin eserlerindeki şiddet ve kullandıkları saldırgan öğeler de türün gelişimine katkıda bulunmuştur.

Sessiz sinemanın mirası, gelecekteki film yapımcıları için görsel referanslar oluşturmuştur. 1920'lerde teknoloji ve becerinin seviyesi uluslararası sinemanın pek çok güçlü imgesini yaratmış olması bakımından oldukça yüksektir. Sesin gelişi İngilizce konuşmayan sinema kültüründe bir düşüşe sebep olmuştur. Şiddet ve şehvet uyandırıcı cinselliğe karşı bir sansür eğilimi başlamış; İngiltere'de olduğu gibi Amerika'da da heyecan yaratan korku filmlerinde bir düşüşe neden olmuştur, sanatsal özgürlük kısıtlanmaya başlamıştır. Bugün bile bunun izlerini görmemiz mümkündür.<sup>59</sup>

Bu dönemin korku filmi örnekleri, kaynağını korku oyunlarından aldıkları gibi, panayır, sirk ve freakshow geleneği içerisindeki tuhafliklara da dayandırmaktadır.

### 1.3.3. 1930 - 1960 Arası Korku Sineması

Korku filmleri Avrupa'da şekillenmeye başlamışsa da bir sinema türü olarak literatüre yerleşmesi ve türe ait özelliklerini kazanıp popülerleşmesi Amerika'da

<sup>57</sup> Odell, .a.g.e., 13-15. s.

<sup>58</sup> Scognamillo, a.g.e., 17 s.

<sup>59</sup> Odell, a.g.e., 14 s.

gerçekleşmiştir. 1930'larda Hollywood için sesin sinemaya dahil edilişi korku filmlerinin altın çağını da beraberinde getirmiştir. Dönemin baskın korku filmi üreticisi stüdyosu, çok sayıdaki küçük bütçeli yapımlarıyla Universal Stüdyolarıdır.

Universal bünyesinde 1930 yılında Tod Browning yönetimindeki "*Dracula*"sı, 1931'de James Whale'in "*Frankenstein*"i ve 1932'de Robert Florey'in "*Morg Sokağında Cinayet*" filmleri yapılmış ve bunları izleyen canavar / yaratık serileri üretilmeye devam edilmiştir. Bunlara, Rouben Mamoulian'ın "*Dr. Jekyll ve Mr. Hyde*" (1932), James Whale'in "*The Old Dark House*"(Eski Karanlık Ev) (1932), Erle C. Kenton'ın "*The Island of Lost Souls*" (Kayıp Ruhlar Adası) (1932) filmleri örnek gösterilebilir.<sup>60</sup>

Bu dönemde yükselen ilgiyle birlikte canavarlar oldukça çeşitlenmiştir. Korku sinemasının neredeyse tüm canavarlarının ilk örneklerini bu filmlerde bulabiliyoruz. Öte yandan Giovanni Scognamillo, bu dönemin korku anlayışının izleyicinin hayal gücüne büyük oranda izin vermekte olduğunu; kan, dehşet ve cinayet sahneleri doğrudan perdede gösterilmeyip ima edildiğini dile getirmektedir.

Dönemin büyük başarı sağlayan bu yapımlarının ardından taklitler ve benzer yapımlar artmış ve Boris Karloff, Bela Lugosi gibi korku filmi yıldızları isimleriyle bile bu filmleri sattırabilir hale gelmiştir. İzleyici de canavarları, sıkıcı kahramanlara tercih etmeye başlamıştır.<sup>61</sup>

Korku türünün 1930'lardaki bu ilk ve oldukça verimli altın çağı, II. Dünya Savaşı ile birlikte bir düşüşe geçer. Çünkü bu dönemin gerçek korkuları, filmlerdeki etkiyi zayıflatmaya başlamış, dolayısıyla filmlerin doğasını da değiştirmeye yönelmiştir. Bir yandan da endüstriyel üretim şeklinde Universal şirketinde mumya, kurt adam, vampir, Frankenstein filmleri üretilmeye devam ederken niteliklerini de yitirmeye başlamışlardır.

II. Dünya savaşı, filmlerin havasını büyük oranda değiştirmiş, gotik korkudan daha hafif, fantastik evrenlere doğru bir geçiş olmuştur. Prestij yapımları ortadan kaybolmuş, filmler giderek daha aceleye getirilen, daha basit ve ilginçlikten uzak hale gelmeye başlamıştır. Bu durumun kurtuluşu küçük stüdyolarda aranmış, RKO düşük bütçeli yapımlar yaptırarak para kazanmayı sürdürebilmiştir. Savaş bittiğinde ise stüdyolar daha birkaç yılı üretimsiz geçirmiş ve televizyonun da sinemaya getirdiği tehditle birlikte stüdyolar çare arayışına girmiştir. Bu dönemde küçük şirketler, insanların evde televizyonlarından izleyemeyecekleri sertlikte siyah beyaz

---

<sup>60</sup> Scognamillo, a.g.e., 18 s.

<sup>61</sup> Odell, a.g.e., 18 s.



yapımlara girişirken, büyük şirketler ise izleyicilerini geri kazanabilmek için epik ve Technicolor sinemaskop yapımlara girişmişlerdir.<sup>62</sup>

1950'li yıllara gelindiğinde korku filmleri sınırları aşip Japonya'dan Latin Amerika'ya dek geniş bir coğrafyaya ulaşmıştır. Konular da bireysel ya da küçük bir topluluğu etkileyen tehditlerden daha kitlesel tehditlere doğru bir değişim seyri izler. Dünyanın istilasını temalı filmler, bilimkurgu sineması kapsamında gibi görünseler de aslında korkunun bu dönemde gelişen bir alt türü biçimindeydiler.<sup>63</sup>

Bu yıllarda istila filmleri dışında küçük bir İngiliz yapım şirketi olan Hammer filmleri de dikkat çekmeye başlamıştır. Ucuz televizyon korku dizileriyle başlayıp bunları beyaz perdeye taşıyan Hammer, 1960'lı yıllar boyunca da korku filmi üretiminde önemli bir kaynak olarak anılacaktır. Eskiden gösterilmesi mümkün olmayan her şeyi; şiddet, çıplaklık, kan, sadomazoşizm öğelerini uç noktalara götürerek yeniden üretmişlerdir. Amerikan Universal şirketinin 1930'larda yaptığı filmlerin yeniden çevrim haklarını alarak onları daha da çeşitlendirmişlerdir.<sup>64</sup>

#### 1.3.4. 1960 – 1980 Arası Korku Sineması

1960'lara dek geleneksel korkunun sınırları aşağı yukarı bellidir. Bilinen temaların tekrarı ile ve çoğunlukla yazınsal kaynaklara dayanarak; fantastik bir arka planda canavarlar, yaratıklar, çılgın bilim adamları, büyü ve doğaüstü öğelerle örülmüştür. Bu gidişata bambaşka bir soluk getirense Alfred Hitchcock olur. Hitchcock, doğaüstüne hiç yer vermeden değişim üzerine kurulu anlatısıyla korku ve gerilimi incelikli bir biçimde harmanlayarak bir çığır açmıştır. Onun korku ve gerilimi kurma anlayışı, her insandan gelebilecek tepki ve davranışlarla meydana gelir. Bu yönüyle de oldukça etkilidir.<sup>65</sup>

"*Psycho*" (Sapık), 1960'ların ilk yıllarında korku sinemasına popülerlik anlamında büyük katkıda bulunmuştur. Onun piyasadaki etkisini 70'ler sonu 80'ler başındaki stalk & slash (kurbanların izinin sürülüp kesici aletlerle öldürüldüğü bir alt tür) filmlerinde görebilmek mümkündür. Hitchcock'un sonraki filmi "*The Birds*" (Kuşlar)(1963) da doğanın sebepsiz yere kontrolden çıkması ile nihilist örnekler arasında yer almasını sağlamıştır.<sup>66</sup>

---

<sup>62</sup> y.a.g.e., 19 s.

<sup>63</sup> Abisel , a.g.e., 141 s.

<sup>64</sup> y.a.g.e., 141 s.

<sup>65</sup> Scognamillo, a.g.e., 20-22 s

<sup>66</sup> Odell, a.g.e., 28 s.

“Sapık” filminin bir dönüm noktası olarak değerlendirilmesinin sebebi, korku türünün modern ruhbilimle, modern ilişkiler ve işlevini yerine getiremeyen aileyle ilişkilendirilmiş olması ve klasikleşen Hollywood korkusuna psikolojik gerilim etkileri katmış olmasıdır.

Dönemin önemli bir korku üretim kaynağı olan Hammer şirketi için her şeyin ele alınabildiği bir altın çağ olmuştur. Kara büyü ritüelinin anlatıldığı “*The Devil Rides Out*”, zombileri işçi sınıfı olarak gösterdiği “*The Plague of Zombies*” filmlerinde olduğu gibi anlatılanların ve yapılan göndermelerin pek bir sınırı yoktur. Popüler Hammer filmlerinin sonraki çevrimleri özellikle vampir ve Frankenstein serileri izleyiciyi ürkütmeye devam etti.<sup>67</sup>

Avrupa’da Hammer’ın cesareti ve ihtişamı alınıp sanatsal ile kitsch olanın bir karışımına dönüştürüldü. Bunun öncülüğünü yapan İtalyan yönetmenler Riccardo Freda ve Mario Bava, seks ve şiddet içeren şok filmleri yaptılar.<sup>68</sup>

1960’lı yılların gösterdiği, neyi görmelerine izin verildiği ve nelere meydan okudukları konusunda izleyicinin tavrındaki değişimdi. 60’lar pek çok bakımdan geçiş dönemi olmuştur. İnsanlar 1950’lerin ideolojilerinden bu yana gelişip olgunlaşmakta, korku türü de daha fazla film yapımcısının ilgisini çekmekteydi.<sup>69</sup>

1970’lerle birlikte korku filmlerinde aile ile birlikte tüm resmi kurumlar da eleştirel bir biçimde türe dahil olmuştur. bu da filmlerin toplumsal yönünü güçlendirmiştir. Aynı zamanda 70’li yıllar, korku sinemasının kuramsal incelemelerinin yapıldığı ve entelektüel açıdan ciddiye alınmaya başlandığı yıllar olmuştur.

Robin Wood, bu yıllarda filmlerin gitgide daha iğrenç bir hal alıp şiddetin dozunun artmasına rağmen 70’lerin Amerikan korku sinemasının bir diğer altın çağı olduğunu savunur. Bu dönem, Vietnam Savaşı’nın izlerini taşıyan, siyasal olarak çalkantılı, toplumsal kaygıların tırmandığı ve her şeyin sorgulanarak karşı söylemlerini oluşmaya başladığı bir dönemdir. Bu dönemde korku filmlerinde bir patlama yaşanınca, olup bitenlerle filmler arasında bağlantı olasılığı arama gereği duyulmuş ve böylelikle ilk ciddi araştırmalara başlanmıştır. Kapitalizmin vardığı boyutlar, sosyal güvensizlik ve birey/aile inançlarıyla birlikte tüm kurulara olan inancın sarsılmasının bir sonucu olarak felaket filmleri bu dönemde yeniden gündeme gelerek gündelik yaşamın felaketlerinin birer metaforu olmuşlardır.<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup> y.a.g.e., 29 s.

<sup>68</sup> Scognamillo, a.g.e., 20 s.

<sup>69</sup> Odell, a.g.e., 29 s.

<sup>70</sup> Abisel , a.g.e., 145 s.

Çevresel konular da yankı bulmaya başladı. Steven Spielberg'ün "Jaws"ı (1975) önemli bir örnekti. Bunu, "Earthquake" (Deprem), "The Towering Inferno" (Yükselen Cehenem) gibi diğer felaket filmleri izledi. Katil arıları konu alan "The Swarm", katil tavşanları işleyen "Night of the Lepus" (Tavşanın Gecesi), katil karıncaları anlatan "Empire of the Ants" (Karıncalar İmparatorluğu) gibi filmlerle felaketin kaynağının çeşitliliğinin farkına varmak mümkündür. Günümüzün en iyi korku yönetmenleri de yine bu çeşitliliğin içinden çıkıp 70'lerden temellerini almıştır.<sup>71</sup>

### 1.3.5. 1980'ler ve 1990'lardan Günümüze Korku Sineması

1980'lerde ise gerilimi kurmaya verilen önem azalmış, filmlerin tasarım yönüne ağırlık verilmiş ve izleyende yaratacağı şok ön plana çıkmıştır. Canavar - kurban sorgulaması yerine kimin ne zaman öleceği merak edilir olmuştur. Devam serileri çekilen filmlerle izleyici artık ne göreceğinden emin olarak sinemaya gitmektedir. Kimin öleceğini tahmin edebiliyor olmak izleyiciye tatmin sağlamaktadır.<sup>72</sup>

80'lerde yapımcılar yeniden yapımlara ve serilere yöneldi ve bu dönemde pek bir yenilik olmadı. Ama filmler de daha önce bu kadar uyumlu olmamıştı. "Halloween", "A Nightmare on Elm Street" (Elm Sokağı Kabusu), "The Stepfather" (Üvey Baba), "Child's Play" (Çocuk Oyunu), "Friday the Thirteenth" (13. Cuma) gibi filmler dönemin bu tür serileri çekilmiş filmlerindendi.<sup>73</sup>

70'lerde kontrol edilemeyen bir sadizm söz konusuydu. 1980'lerde bu özgürlük ortamı acımasızca bastırılmaya çalışıldı. Özellikle kadına yönelik yaklaşıma bir eleştiri oluştu. Diğer stalk & slash filmler de ahlaka aykırı bulundular ve gişe karları da pek parlak olmadı. 80'lerin başında videoların piyasaya çıkışıyla daha önce sadece sinemaya özgü olan filmler evde de izlenebilir hale gelmişti. Müstehcen videolar denen filmlere karşı bir karalama kampanyası başlatılmış, bununla birlikte pek çok korku filminin de yasaklanmasıyla sonuçlanmıştır. Buna ek olarak Amerikan film sınıflandırma sisteminde bir yeniliğe geçilmiş, bu da pek çok filmi daha da kısıtlı hale getirmiştir. Yapımcılardan ödün vererek aile izleyicisine uygun yetişkin filmleri yapmaları istenmiştir.<sup>74</sup>

---

<sup>71</sup> Odell, a.g.e., 33 s.

<sup>72</sup> Abisel, a.g.e., 146 s.

<sup>73</sup> Odell, a.g.e., 39 s.

<sup>74</sup> y.a.g.e., 38 s.

Bu dönemlerde bilgisayar teknolojilerinin filmlerde etkili biçimde kullanılabilmeye başlanmasıyla filmlerde görsel efekt kullanımı yoğunluk kazanmıştır. Bu da görselliğin değişime uğramasına, şiddet ve korku öğelerinin filmlerde daha çarpıcı biçimde yansıtılabilmesine neden olmuştur.

Korku filmlerinin popülerliği Amerika'da 1980'ler ortasında azalmaya başladı. Bunu geçici de olsa sosyal ve siyasi bir istikrar dönemine bağlamak mümkündür.

1990'lara gelinirken, korku sineması eskiden olduğu gibi güçlü değildir, ancak halen popülerliğini ve uyandırdığı ilgiyi korumaktadır. Dönemin korkularını dışavurmayı sürdürmektedir ve bir süreden beri de kendi parodisini üretme haline geçmiştir.

1990'ların yeni korku yaklaşımları; "*The Sixth Sense*" (Altıncı His)te olduğu gibi daha ince yöntemler ve mekanizmalarla, "*Braindead*"deki gibi abartılı, "*Scream*" (Çığlık)taki gibi kasıtlı aşırı göndermelerle ya da "*Se7en*" filminde olduğu gibi kendini korku türü sayılmayanın içinde konumlandırılarak oluşturulan örneklerdeki gibidir.<sup>75</sup>

Bu dönemde genel olarak anlatı bakımından pek bir yenilik söz konusu değildir. Daha çok görsellik alanında yenilikler korku filmlerine dahil olmaktadır.

Piyasadaki boşluğu fark eden senarist Kevin Williamson, slasher filmlerini güncel hale getirmiştir. O güne dek her şeyi zaten görmüş olan 90'lar seyircisinde bu güncellemenin işe yarayabileceği fikrindedir. Böylece korku filmlerinin kitlesi bu filmlerle 16-25 yaş kategorisi olur. O yılların çocukları için slasher filmleri, daha önceki bir dönemin yapımlarıdır. "*I Know What You Did Last Summer*" (Geçen Yaz Ne Yaptığımı Biliyorum) (1997) filmi ile klasik formül (iyi görünümlü gençler, bir hata ve çılgın katil) bu kez güncellenmiş haliyle yeniden kullanılır. Robert Rodriguez'in "*The Faculty*" (Fakülte) (1998) filmi de, türe yeniden canlılık getiren örneklerdendir. "*Urban Legend*" (Şehir Efsanesi) filmi şehir efsanelerine dayanan seri cinayetleri anlatan konusuyla slasher'ın canlanışını işlemiştir.<sup>76</sup>

Yıllar geçtikçe bütün tür filmleri gibi korku sineması da değişerek zamanın değerlerine, siyasi ve toplumsal atmosferine göre bir değişim eğrisi izlemiştir. Bu değişim zaman zaman yozlaşma, aşırılıklar ya da tutucu ideolojik yaklaşımlar şeklinde tezahür etmiş; korkularımızın kendileriyle birlikte metaforları da farklılaşmıştır. Tür filmleri içerisinde korku sineması(belki de genel bir sınıflandırmayla tüm korku külliyyatı), insanlığın korkuları sürdükçe varlığını koruyacaktır.

---

<sup>75</sup> y.a.g.e., 43 s.

<sup>76</sup> y.a.g.e., 43-44 s.

#### 1.4. Korku Türüne Yönelik Temel Kuramsal Yaklaşımlar

Tür filmlerinin tüm karakteristik özelliklerini uzun yıllar boyunca en canlı haliyle taşıyan tür, korku filmleri olmuştur. Gerek sinemada bir tür olmanın getirdiği önceden kestirilebilir ve formüle edilebilir anlatı yapısı, popülerliği ve ticari başarısı, gerekse toplumsal ve ekonomik dalgalanmalardan etkilenişlerinin türe diğer türlere oranla çok daha açık seçik yansiyabilmesi ile korku filmleri her dönemin kendini ayırt ettiren türü olabilmıştır.

Korku filmleri insanoğlunun en temel korkuları ile beslenir. İnsanın kafasında en çok soru işareti bırakan, onu şüpheye düşüren ve korkutan şeyler; bilinmez alanındadır. Elbette tüm bilinmezlerden kaynaklanan korku da dönüp dolaşıp ölüm korkusuyla kesişir. Korku sinemasının böylesi genel geçerliliği olan bir kaynaktan besleniyor oluşu ve anlatısının insanın en hayati duygularından biri olan korku ile örülmesi, hemen bütün ülke sinemalarında hem benzer hem de farklı örneklerinin görülebilmesini sağlamıştır.

Korku filmlerinin temel kodları aslında önemli oranda beslendiği edebiyat, tiyatro ve onların da öncesinde halk hikayelerinde zaten büyük ölçüde belirlenmiştir. Pek çok ülkenin tekinsiz hayaletler, mekanlar, yaratıklar ile ilgili öyküleri vardır. Ayrıca ilkel toplumlarda bile öteki dünyada neler olup bittiğine dair uyanan merak ve bilinmezliğin yarattığı korku bu tür konulara ilişkin hayal gücünü hep canlı tutmuştur. Tek tanrılı dinlerle birlikte öteki dünyadaki yaşamı oluşturduğu varsayılan cennet ve cehennem tasarıları, gece ve gündüz, iyi ve kötü gibi bir ikilik oluşturmuştur.

Diğer türlerin aksine ilk biçimleniş süreci Amerika'nın tekelinde olmamış, ancak tür olarak kalıcılığı bu ülkede gerçekleşmiştir. Ayrıca büyük bütçelere gerek duymadan da korku filmi yapabilmek mümkün olduğundan bu özelliği pek çok film üretilmesine olanak vererek korku sinemasının tüm alt türleriyle büyük bir yelpaze oluşturabilmesini mümkün kıldı.

Korku filminin temel yapısal özelliklerini özetleyen Colin Odell, korku filminin değişiminin söz konusu toplumda bir restorasyon ya da yeniden yapılanmayı anlatması olduğunu belirtir. Açılış aşaması (gerilim yaratman ya da düzenin bozulma gerekçesini açıklayan prologlar hariç) genellikle onları bekleyen tehlikeden habersiz durumdaki topluluğun belirlenmesidir. Bu topluluktan kasıt normal bir kasaba, izole olmuş bir grup ya da birey olabilir. İkinci aşama canavarın gelişiyse sosyal düzenin bozulması ve değişimdir. Prolog genellikle bu aşamanın ipuçlarını verir. Son aşama

sorunları çözer, hızlı bir biçimde toplum düzenini yeniden inşa eder, ama bu düzen başlangıçtakinden farklıdır. Çoğu film bu üç aşama yapısını izler ama özellikle 1960'lar ve 1970'lerdeki bazı filmler karamsar sonuçlarıyla bunu kırmaya çalışırlar, soruna hiç bir çözüm önermezler ve ikinci aşamada son bulurlar. Düzenin yeniden sağlanması, bu yeni dünyanın eskisinden daha iyi olacağını garantilemez hatta genellikle çok daha kötüdür ancak yapının bu yeniden inşa süreci korku sinemasının temel anlatı özelliklerindedir.<sup>77</sup>

Korku sinemasında bir temel formül tespiti yapan Robin Wood, bu formülü, sıradanlığın canavar tarafından tehdit edilmesi olarak sunar. Buradaki canavar, vampirden şeytani hayaletlere, dev canavarlara kadar çeşitlilik gösterir. Yaratık(canavar) değişkendir. İnsanlığın korkularını içinde bulunduğu döneme göre uyarlayarak yeni biçimlerde karşımıza çıkar. Sıradanlıktan kastedilen ise heteroseksüel çift ve aile, bunları onaylayan ve destekleyen bir toplumsal yapıyı oluşturan polis, kilise ve ordudur. Sıradan olanla canavarın ilişkisi de sürekli değişik biçimlerde karşımıza çıkar.<sup>78</sup>

Korku filmlerinin önemli bir diğer özelliği de içeriklerindeki şiddettir. Özellikle 80'li yıllarla birlikte teknik olanakların gelişmesi ve bununla birlikte ortaya çıkan alt türlerle korku filmlerinde şiddete dayalı görsellik ağırlık kazanmıştır.

1950'li yıllara kadar uzanan korku filmi anlayışında şiddet doğrudan gösterilmek yerine dolaylı biçimde izleyiciye aktarılmıştır. Kan ve dehşet olayları izleyicinin gözünün önünde gerçekleşmez. Korku filmlerinin değişmek zorunda kalışı ve rahatsız edici, dehşetli ya da tiksindirici olayları açık seçik göstermeye yönelmelerinin nedeni, II. Dünya Savaşı'nın daha öncesinde insanların hayatlarında yer almayı sadece kurmaca alanında görülebilmüş olan şiddeti insanların hayatlarının içine taşımış olmasıdır. Bununla bağlantılı olarak tüm görsel dehşet, şiddet ve ölüm anlatımlarında olabildiğince gerçekçi olmak zorunluluğu doğdu. Aksi halde yapılanlar, izleyicinin zaten gündelik yaşamlarında deneyimlediklerinin yanında basit ve gülünç kalıyordu.<sup>79</sup> Günümüze doğru gelindikçe şiddeti ve korkuyu bu gerçekçi yansıtma ihtiyacı, medyanın da günbegün bize sunduklarıyla birlikte giderek artmış, her tür aşırı yansımalara rastlanabilir olmuştur.

---

<sup>77</sup> y.a.g.e., 8 s.

<sup>78</sup> Robin Wood, "Amerikan Korku Filmine Devrimsel Açıdan Bir Bakış", **Argos Dergisi**, sayı 66, 150 s.

<sup>79</sup> Abisel, a.g.e., 156-157 s.

### 1.4.1. Korku Filmlerinin Yapısal Özellikleri

Korku filmlerinin dramatik yapısı tüm diğer tür kategorilerinde olduğu gibi geleneksel biçimde belirlenmiş ve aşağı yukarı sabit formüller üzerinden biçimlenmiştir. Ayrıca korku bir dramatik yapı içerisinde sunulurken anlatı yapısı yer yer rahatlama boşlukları ile desteklenmiş, gerilip bırakılan bir yay gibi olmalıdır. Aksi halde sürekli tırmanışta olan gerilim ve korku, ya dayanılmaz boyutlara ulaşır, ya da şaşırtıcı ve ürkütücü etkisini kaybedip sıradanlaşır. Rahatlama aralarının ardından gelen sarsıntı ise etkisini her seferinde yeniden kazanır.

Çevre ve karakterlerin tanıtılmasının ardından çatışmalar ve sorunlar belirir ve dallanıp budaklanır, gerilim tırmanır ve doruk noktasına çıkar. Şiddet kullanılarak çözüme ulaştırılan bu çatışmanın ardından hakim kaos ortamı yerini sükunete bırakır. Nilgün Abisel, dikkat çekici önemli bir noktanın da korku filmlerindeki çözümün karmaşık yollarla değil, basit yöntemlerle (uzaylıları ateşle yakmak gibi) elde ediliyor olmasıdır.<sup>80</sup>

Genel olarak korku filmlerinin özünde yatan, insanlığın da en büyük korkusu ve tüm korkuların temelini bulduğu korku olan ölümün her canlı için kaçınılmaz oluşudur. Bu yolla da düzene ve düzenin değişmezliğine gönderme yaptığı düşünülmektedir. Filmlerde ölüme bir çare bulunmak istense de ölümsüzlük aslında çok da hayırlı bir şey değildir ve topluma da onun peşinde olan kişiye de (sınırlarını aşan bilim adamları, doktorlar-Frankenstein örneğinde olduğu gibi-vb.) yarardan çok zarar getirir. Çünkü onların yaptığı, doğanın düzenini bozmak, canavarla, yani tehdit unsuruyla yakın temasa geçmektir.<sup>81</sup>

Korku sinemasının vazgeçilmez temalarından biri de “anormal” olanın çeşitli kullanılış biçimleridir. Bu temanın da en az bilinmeyeni bilme teması kadar tutucu olduğunu belirten Abisel, anormalin sınırlarını belirleyen her zaman hakim ideoloji olduğunu dile getiriyor. Korku filminde varolan düzen ve dengenin bozucusu anormal olarak nitelenendir. Anormal, düzenin dışındadır ve ona dahil olmasına olanak yoktur; çünkü farklıdır ve “öteki”dir ve sosyal normlara uymaz. Korku filmlerinde anormal, çeşitli canavarlar şeklinde karşılık bulur. Dünya dışından gelmiş, insan eliyle yaratılmış vs olabilirler; her zaman kirli, kötü ve çirkindirler. Öteki ve anormal oluşlarını zaten ilk elden dış görünüşleriyle belli ederler. Bunun ötesinde siyasal, toplumsal ve kültürel anlamda da düzeni değiştirmek amaçlı kötü emelleri

---

<sup>80</sup> y.a.g.e., 159,160 s.

<sup>81</sup> y.a.g.e., 161 s.

söz konusudur. Tüm dünya için bir tehdit oluştururlar. Soğuk savaş yıllarında komünizm ile özdeşleştirilmelerinin altında yatan da budur.<sup>82</sup>

Noel Carroll'ın tanımlamasına göre korku filmlerindeki canavar, tehdit edici ve kirli olarak değerlendirilir. Korku türündeki pek çok canavar canlı ve ölü arası bir arada kalmışlık içerisindedir: hayaletler, zombiler, vampirler, mumyalar, ya da insan elinden çıkan Frankenstein örneğinde olduğu gibi.

Korku yaratıklarının önemli bir özelliği de genellikle yetişkin bir adamı sindirecek güçte görünmemeleridir. Bununla birlikte durdurulamaz olarak sunulurlar, bu da izleyicide psikolojik bir kabul edilebilirlik yaratır. Bu Mary Douglas'ın kültürel olarak kirli objelerin genellikle büyüdü güçlerle ilişkilendirilmesi ve ritüellerde kendilerine yer edinmeleri iddiası ile açıklanabilir. Canavarlar da kirliliklerinden gelen özellikleri ile olağanüstü güçlere sahip varsayılabilir.<sup>83</sup>

Andrew Tudor, 60'lı yıllardaki canavarları yorumlarken onları, dönemin güvensizlik ortamının birer ifadesi olarak nitelendirir ve bu dönemde gündelik yaşamın içine yerleştirilerek temsil edilmişlerinin artışına dikkati çeker. Bu nedenle filmlerdeki yaratıkların psikolojik yönleri üstündür.<sup>84</sup>

Canavarlara ilişkin dikkat çekici bir diğer yaklaşım da Robin Wood'a aittir. Canavarları "öteki" olarak nitelendirip, onu sistem için bir tehdit, öteki olması sebebiyle bastırılan ve tam da bu sebeple geri dönen olarak görür. Wood, canavarın duygusal eksenine eğilir ve onun ikili durumunun sevimli bir yanı da olduğunu söyler. Çünkü korku filmlerinin temelinde normlara karşı gelme isteğimiz yatar ve bu noktada canavarı onaylayan bir tarafımız da söz konusudur.<sup>85</sup>

Korku filmlerinin olay örgüsünde ve öykünün kuruluş biçiminde kodlamaların oldukça belli yapılar üzerinden gerçekleştiğini belirtmiştik. Zaten genel olarak tür filmlerine atfedilen bu formüllü anlatı yapısı korku filmlerinde daha da baskındır. Olayların birbirini izleyiş sıraları ve nereye doğru evrildikleri konusunda izleyicinin zihninde boşluk kalmaması bakımından önemlidir. Karakterlerin davranış biçimini kestiren izleyici için kendini filmin etkisine bırakmak daha kolay olacaktır. Bu anlaşılabilirlik, izleyicinin kendini bırakmasını engelleyecek entelektüel çabanın gerekliliğini ortadan kaldırır.

---

<sup>82</sup> y.a.g.e., 162-163 s.

<sup>83</sup> Noel Carroll, "The Nature of Horror", **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, Vol. 46, No.1.(Autumn, 1987), 57 s., <http://links.jstor.org/sici?sici=0021-8529%28198723%2946%3A1%3C51%3ATNOH%3E2.0.CO%3B2-Z>

<sup>84</sup> Steve Neale, **Genre and Hollywood**, Routledge, USA, 1999, 89 s., <http://site.ebrary.com/lib/ekonomi/Doc?id=10099088&ppg=4>

<sup>85</sup> Robin Wood, "Amerikan Korku Filmine Devrimsel Açıdan Bir Bakış", **Argos Dergisi**, sayı 66, 151 s.



### 1.4.2. Korku Filmlerinde Kadına Yaklaşım

Korku sinemasını anlatırken değinmeden geçemeyeceğimiz önemli bir konu da filmlerde kadının konumlandırılış biçimidir. Korku filmlerinde canavarla kadın arasındaki ilişki oldukça dikkat çekicidir. Canavardan etkilenen ve onun kurbanı olan karakter sıklıkla kadın olmaktadır. Çünkü kadının hem “öteki” olarak görüldüğü, hem de erkek dünyasında bir tehdit unsuru olarak yer aldığı karmaşık bir konuyu söz konusudur. Nilgün Abisel, kadının korku filmlerindeki yansımalarına ilişkin şöyle bir tanımlama yapıyor:

*“Bu filmlerde kadınlar, edilgin, tehlike anında kurtarılması gereken, ayak bağı olan, aptal, kendine kötü muamele edilmesini adeta isteyen kişiler olarak inşa edilirler. Bu genellemenin dışına çıkan örneklerin çoğunda ise, kadın düzenin koruyucusu, masum olan ya da cinsel çekiciliğiyle canavarı baştan çıkarandır.”<sup>86</sup>*

Ancak kadının korku filmlerinde sunumuna dair açılımlar bununla bitmiyor ve hem psikolojik hem de toplumsal boyutları ile oldukça önemli tespitlerle kadının erkek egemen dünyadaki konumunun altı filmler aracılığıyla tekrar çiziliyor.

Korku filmlerindeki kadın karakterlerin ataerkil bir eğilimle Amerikan sinemasında çarpıtılarak sunulduğunu dile getiren Robert Phillip Kolker, bu filmlerde kadının hür iradesinin yadsınıp erkeğe bağımlı olarak vücut bulduğunu ya da erkeğin felaketi olarak yansıtıldığını belirtir. bu da ona göre, kadının simgesel yok edilişidir. Edilginleştirilerek cinsel imge haline getirilip teşhir edilen öldürülen, parçalanmış kadın imgeleri kültürel dir.<sup>87</sup>

Korku filmlerinde bastırılanın geri dönüşünü toplumsal boyutuyla ele alan yaklaşımıyla Robin Wood, Batı kültüründe baskılananlardan birinin de kadının yaratıcı cinselliği olduğunu dile getirir. Bu yaratıcılık şiddetle bastırılıp kadına edilgenlik rolü biçilmekte ve bu dayatılan davranış kalıbının dışına çıkmaması istenmektedir. Kadının baskılanan olarak “öteki” olma niteliğine de değinen Wood, bu bakımdan da kadının cinselliğinin popüler sinemadaki ataerkil anlayışa uygun olarak ezilip bastırıldığını dile getirir.<sup>88</sup>

Kadın ya da anne imgelerinin korku filmlerinde kullanımı olumsuz bir nitelik yüklenerek yapılmaktadır. Freud da ana rahmini tekinsiz (unheimlich) olarak nitelendirmiştir ve tekinsiz olan tehdit unsurunu da pek çok yönüyle bünyesinde barındırmaktadır.

---

<sup>86</sup> Abisel, a.g.e., 177 s.

<sup>87</sup> y.a.g.e., 177 s.

<sup>88</sup> Wood, a.g.e., 149 s.

Canavar kadın ve korku ilişkisini ele alan feminist yazar Barbara Creed, Freud'ın 1927 tarihli "Fetişizm" adlı çalışmasından yaptığı alıntıyla, tüm toplumlarda canavar kadın kavramı olduğunu ifade eder. Bu, kadının şok edici, dehşete düşürücü, korkutucu ve aşağılık olması ile ilişkilendirilir. Kadın cinsel organlarının iğdiş etme tehdidinden muhtemelen hiçbir erkek uzak kalmaz.<sup>89</sup>

Joseph Campbell da "İlkel Mitoloji" adlı kitabında bazı ilkel mitolojilerde, halk biliminde "dişleri olan vajina" olarak bilinen iğdiş edebilen kadın cinsel organı olarak geçen örneklerden söz eder. Bir de "fallik anne" motifi vardır ki, o da uzun parmaklar ve burunla cadıda cisimleşir. İlkel mitolojilerde olduğu gibi, klasik mitolojilerde de çoğu kadın olan canavarlar tasvir edilmiştir. Şeytani gözleri, yılan saçları, ağzından sarkan dili ile ona bakan erkeği anında taşla dönüştüren Medusa kadın canavarların önemli bir örneğiydi.<sup>90</sup>

Ünsal Oskay, çocuk zihnindeki ana imgesinin de, iyi ve kötü olmak üzere ikili bir yapı taşımakta olduğunu ileri sürer. İyi ananın iyilik ile, kötü ananın da kötülük ile mitsel ilişkisi, aklın toplumsal gerçeklikle etkileşim süreci içindeki gelişimine koşut olarak oluşur ve gelişir. Bu ilkel zihniyette de, uygar toplumlarda da, simgeleştirilir. Bazı korku ve bilim-kurgu filmlerinde ise kötü karakter kötü baba olarak karşımıza çıkar. Yeniyetmelik dönemimizin toplumsallaşma sürecinde koyduğu kurullarla hem tepki alan hem de varlığına gereksinilen bir figürdür.<sup>91</sup>

### 1.4.3. Korku Filmlerinde İzleyicinin Konumu

Korku filmlerinde izleyicinin üçlü konumuna dayanarak kurulan anlatı yapılarına değinen Colin Odell, röntgenci, kurban ve canavar olmak üzere üç farklı bakış açısından söz eder:

Röntgenci: Bu bakış açısında izleyici dehşet olaylarını filmin işleyişinden ayrı izler. Katilin odanın kapısında sabırla beklediği ve kurbanın onun varlığından bihaber olduğu durumlarda bu bakış açısı gerilimi yükseltir. İzleyici filmi sadece estetik gözle izler, karakterlerle kişisel bağlantı kurmaz. Genellikle bu konum, korku filmleri için çok arzu edilen bir şey değildir.<sup>92</sup>

<sup>89</sup> Barbara Creed, "Horror and The Monstrous-Feminine, An Imaginary Abjection", **Horror, the Film Reader**, Edited By Mark Jancovich, Routledge, USA, 2001, 67 s., <http://site.ebrary.com/lib/ekonomi/Doc?id=5003796&ppg=3>

<sup>90</sup> **y.a.g.e.**, 67 s.

<sup>91</sup> Oskay, **a.g.e.**, 120 s.

<sup>92</sup> Odell, **a.g.e.**, 10 s.

Kurban: Karakterle empati kurup aksiyonu onun bakış açısından deneyimlemek izleyiciyi korku filminin kurbanı konumuna yerleştirir. Önceki bakış açısı doğrudan bir tehdit içermezken, kurbanın bakış açısı halinde bu söz konusu değildir. İzleyici karakterle özdeşleşir.

Canavar: Korku filmlerinde kullanılan popüler yöntemlerden biri de kamerayı katil gibi göstermektir. 1980'lerin başında bu kullanım stalk & slash filmlerine karşı bir öfke uyandırmıştır. Bu dönemde katilin gözlerinden izlemenin bu filmlerin kadın düşmanı tavırlarını güçlendirdiği ve bir şekilde izleyiciyi bu tür bir düşünce kalıbına girmeye cesaretlendirdiği konusunda tartışma yaratmıştır. Bu üç yöntem, filmlerde tek başlarına kullanılmak durumunda değildir. İki bir arada hatta nadiren üçü bir arada simültane biçimde kullanılır.<sup>93</sup>

İnsanların kurmaca anlatı aracılığıyla nasıl korkutulabiliyor olduğu konusunu inceleyen Noel Carroll bunu iki teoriden söz ederek açıklar. Bunlardan ilki "İllüzyon Teorisi"dir. İnsanlar Drakula'yı ekranda gördüklerinde önce ona inanıp bakirelere saldıracağı ya da yarasaya dönüşeceğini bilirler. Ancak, Drakula gerçekten varmış gibi davranmayıp buna inanmadıklarından bu olmayacak bir hipotezdir. Çünkü film izleyicisinin Drakula'nın illüzyon etkisi altına girmesi olası değildir.

Buna alternatif yaklaşım ise "-Mış Gibi Yapma Teorisi"dir. Bu yaklaşım, insanların Drakula'nın gerçekte varolmadığını bildiğini onaylar ve bizim tepkimizi -miş gibi yapmak olarak açıklar. Gerçekte varolmadığını bildiğimiz için korkmayız ama korkmuş gibi yaparız. Bu yaklaşımın da tam anlamıyla doğru olduğunu söyleyemeyiz. Çünkü Drakula'yı izlerken -miş gibi yapmaz, gerçekten korkuyu hissederiz.

Bu iki teori arası bir yaklaşım gereklidir. Bu da "Düşünce Teorisi"dir. Drakula'dan korkmamız, onun varolabilmesi olasılığı düşüncesinden korkmamız demektir. Drakula'nın kirliliği ve tehdit ediciliğini düşününce korkarız ama bunun sonucunda sinema salonundan kaçıp uzaklaşmayız. Bu da, dünyada karşılığı olmayan durumların düşüncesinden korkabileceğimiz gerçeğini tartışılmaz kılar.<sup>94</sup>

Korkunun kaynağına dair inançla kurmaca korkudan korkma bağlantısını irdeleyen John Moreall'a göre bir filmdeki kurmaca bir korku-dehşet sahnesi izlemek herhangi bir istatistiki bilgiye inanmaktan daha etkilidir. Tehlike konusundaki duru düşüncelerimiz, korku üretmeye tehlikeye karşı inançlarımızdan daha fazla

---

<sup>93</sup> y.a.g.e., 11 s.

<sup>94</sup> Carroll, a.g.e., 56 s.

meyillidir. Tehlikenin daha canlı ve inanç ağlarımızla bağlantılı zihinsel bir temsilini yaparak, onun korkuya dönüşmesini kolaylaştırırız.<sup>95</sup>

#### 1.4.4. Çeşitli Kuramsal Yaklaşımlar

Korku filmleri ele aldığı konular, içerdiği şiddet unsurları ve düşük bütçeli yapımlarının da mümkün oluşu ile ilk etapta popüler kültür ürünü bir tür olarak pek fazla ciddiye alınıp üzerlerinde yoğun incelemeler yapılmamıştır. Ancak toplumsal ve psikolojik göndermelerinin ele alınması ve toplumsal kırılma noktalarına göre dalgalanan bir tema ve üretim seyri izlemeleri sonucu dikkat çekmişler; 1960'larla birlikte türe ait değerlendirmeler de ciddiyet kazanmıştır. 70'li yıllarda türün hem evrim geçirip psikolojik ve toplumsal unsurlara yer verişine hem de yükselişe geçişine ile filmlerin, psikolojik ve sosyolojik değerlendirmeleri de artmıştır. Sonrasında ise öne çıkan eleştiri türü feminist eleştiri ve daha önce de bahsettiğimiz gibi korku filmlerinde kadının konumuna odaklanmıştır.

Korku filmlerinin toplumsal / politik ortamla bağından ilk söz eden Sigfried Kracauer olmuştur ve yorumunu sessiz dönem Alman sinemasına dayandırmıştır. Bu dönemin ürkütücü dışavurumcu filmlerini Nazizmin ipuçları olarak görmekte ve “*Doktor Caligari'nin Muayenehanesi*” (1919), “*Nosferatu*” (1922) gibi filmlerin toplumun otoriteryan yanlarının temsili olduğunu ileri sürmektedir.<sup>96</sup>

Korku filmlerinin psikanalitik açıdan incelenmesi, filmlerle ilgili oldukça derin açıklamalar yapılabilmesine olanak tanımış, korku filmlerinin işlevleri bu pencereden birçok kez yeniden tanımlanmıştır.

Bu teorilerin kaynağını oluşturan, Freud'un tekinsiz (unheimlich) teorisidir. Ona göre tekinsiz, bastırılmışın etkisiyle ilişkili olduğu için anksiyeteye sebep olan korkutucu şeyler sınıfıdır. Zihinde önceden kurulmuş ve bildik olan ve baskılanma süreci ile ondan uzaklaşılındır. Tekinsize sadece uzun süre baskılanan istekler yol açmaz, Freud bu fenomene ilişkin iki sınıflandırma yapmıştır. İlkinde tekinsiz, çocukluğa dair komplekslerin baskılanıp geri dönüşünden doğar. Diğerindeyse daha önce aşılıp olan ilkel inançların yinelenmesinden ileri gelir. Tekinsizin içerisinde,

<sup>95</sup> John Moreall, “Fear Without Belief”, *The Journal of Philosophy*, Vol. 90, No.7., Jul., 1993, 365 s., <http://links.jstor.org/sici?sici=0022-362X%28199307%2990%3A7%3C359%3AFWB%3E2.0.CO%3B2-Z>

<sup>96</sup> Abisel , *a.g.e.*, 120 s.

iğdiş edilme kompleksini, narsizmin temelini, tekrara zorlamayı, ve diğer potansiyel baskılanmaları ele alır ve tekinsiz, Freudyen teori içerisinde varlığını korur.<sup>97</sup>

Robin Wood, Freud'un baskılananın geri dönüşü teorisini kullanarak konuya ilişkin son dönemlerin en önemli ve en çok bilinen argümanlarından birini geliştirdi. "Artık olanın bastırılması" kavramını kullanarak Freud'un ele aldığı temel baskılanma biçiminden ayırır. Artık olanın bastırılmasının; belirli kültürlerin ürünleri olduğunu ve batı kültüründe cinsel enerji, biseksüellik, kadın cinselliği ve çocuk cinselliği ile ilişkilendirildiğini dile getirir. Bununla "öteki" düşüncesi ve "özde bastırılanın öteki olana yansıtılması"nın ideolojik anahtar işlevi bağlantılıdır.<sup>98</sup>

"Öteki" kavramı, hem kültür dışında kalan hem de kişinin içinde bastırılan ve dışlananları kapsar. Kendi içinde bastırılanlar da kabul edilmeyip dışlanarak öteki olana yakıştırılır. Öteki olarak nitelendirilenleri de şöyle sınıflandırıyor:

1. En basit anlamda, öteki yani başka insanlar
2. Kadın
3. Proletarya
4. Başka kültürler
5. Kültürün içindeki etnik gruplar
6. Alternatif ideoloji ve politik sistemler
7. İdeolojik cinsel normlardan sapmalar-özellikle biseksüellik ve eşcinsellik
8. Çocuklar<sup>99</sup>

Wood, bu kurama en net cevapların korku sinemasında bulunduğunu belirtir. Korku filmindeki canavar figürü her yönüyle özbaskı ve ötekinin ilişkisinin karşılığıdır. Bu kavramlar aracılığıyla korku filmlerini gerici olup olmama yönüyle ayırmak mümkündür. Hakim ideolojiyi doğrular nitelikte bir seyir izleyen ve hep onun dayattığı sona ulaşan filmler gerici ve tutucudur.

Ayrıca Wood'un canavar imgesine yönelik yorumu da, kültürümüzün bastırıldığı ve bunalım yaratan her şeyin sunumu oldukları yönündedir. Korku filminin temel formülü de canavar tarafından tehdit edilen sıradanlık (normallik) şeklinde özetlenebilir.<sup>100</sup>

Baskılananın geri dönüşüne dair Freudyen kuramın farklı bir yönden ele alınış örneği de James Twitchell'e aittir. Sosyal bağlamsallaştırmanın mitler aracılığıyla gerçekleştirildiğini ve mitlerin belli durumlarda belli bir grubu bilgilendirerek, sosyal davranış biçimi önerdiğini ileri sürmektedir. Korku filmleri izleyicilerinin genellikle yeniyetmelerden oluştuğunu, üretici cinselliğe geçiş dönemini başarıyla atlatabilmek ve toplumsal düzeni korumak için yeniyetmelerin

<sup>97</sup> Schneider, **a.g.e.**, 56 s.

<sup>98</sup> **y.a.g.e.**, 56-57s.

<sup>99</sup> Wood, **a.g.e.**, 149 s.

<sup>100</sup> Neale, **a.g.e.**, 91 s.

cinselliklerinin sınırlarına dair bilgilendirilmeleri gerektiğini belirtmektedir. Freud'un "Totem ve Tabu"sundan yola çıkarak, ensest korkusunun içlerine yerleştirilmesi gerektiğini; korku mitlerinin de işlevinin bu olduğunu ileri sürer.<sup>101</sup> Modern korku mitleri olan korku filmleri de gençleri bu tür anksiyetelere karşı hazırlar.

Psikanalitik açıklamadan hareketle arzuların ve baskılananların çelişmesine katılan Noel Carroll da korku filmlerini karabasandan ayırır. Çünkü karabasani gören kurban konumundadır ve insan karabasan görmek istemez. Ancak filmlere kasten, gönüllü gidilir. Korku filmlerinin ABD'de yükselişe geçtiği 30'lu, 50'li ve 70'li yılların ortak özelliği olarak toplumsal birer bunalım ve durgunluk dönemi olmalarını örnek gösteriyor ve bu filmlerin de böyle karanlık dönemlerin ortak kaygılarına işaret ettiğini belirtiyor.<sup>102</sup> Ona göre korku filmlerinin göndermeleri bastırılmış cinsellikle sınırlı değildir, toplumsal boyutları daha geniştir.

Yine psikanalitik etkilenimleri olan bir diğer korku filmi yaklaşımı Barbara Creed'e aittir. Onun çalışması kısmen feminist kuramla bağlantılı ve yapısalcı psikanalize dayanan bir çalışmadır ama baskılanma mekanizmasını açıklayışıyla ayırt edilir.

"Korku ve Canavar Kadın" (Horror and The Monstrous –Feminine) başlıklı makalesinde Barbara Creed, Julia Kristeva'dan yola çıkarak biçimlendirdiği kuramını onun verileriyle özetliyor. Julia Kristeva'nın savı, ataerkil toplumlarda korkunun kaynağı olarak aşağılık olanı dışlamanın ritüelleştiğini ve insan/insan dışı kategorilerinin bu yolla ayırt edilip dışarıda bırakıldığını şeklindedir. Aşağılık görülerek dışarıda bırakılan da çocuğun baba için reddettiği annedir. Kristeva, aşağılık olanın yerini, anlamın çöktüğü yer olarak kabul eder. Yaşayan öznenin ve bedenden öteye sürüklenmiş olandır. Aşağılık olan, yaşamı tehdit eder ve dışarıda bırakılmalıdır.<sup>103</sup>

1960lardaki korku filmlerindeki üretimin farklılığına eğilen bir diğer kuramcı Andrew Tudor, bu filmlerdeki canavarın dönemin güvensizliğinin ifadesi olduğunu belirtmiştir. Tudor, 1950 sonrası korku filmlerinde güvensizlik, psikotik ve gündelik doğa ile ilgili savında, bu filmlerin gotik biçimde de olsa, doğaüstü geleneğini adapte etmiş de olsa genel olarak toplumdaki nihilist bir güven eksikliğine işaret ettiğini dile getirir.<sup>104</sup>

---

<sup>101</sup> Schneider, **a.g.e.**, 57 s.

<sup>102</sup> Abisel, **a.g.e.**, 125 s.

<sup>103</sup> Creed, **a.g.e.**, 67-69 s.

<sup>104</sup> Neale, **a.g.e.**,: 90 s.

Tudor, korku filminde korkunun kaynağının doğrudan canavardan gelmesi gerekmediğini savunur; ancak canavarsı bir tehdit olması kaçınılmaz bir gerekliliktir. Bu doğrudan canavar olmayan herhangi bir kaynak olabilir.<sup>105</sup>

Charles Derry de korku filmlerinin asıl kitlesinin yeniyetmeler olduğunu ileri sürer. yetişkinlerin kararlarına karşı gelme eğiliminde olduklarından bu filmler onlara uygun düşmektedir. Çünkü bu filmler id'in yasaklanmış içeriğine, şiddete, cinselliğe ulaşabilme fırsatı yaratır. Ayrıca korku filmlerinin kültürel, toplumsal korkulara ve kaygılara seslendiğini belirtir. Döneme göre sürekli değişim göstermelerinin sebebi de budur.<sup>106</sup>

Joseph W. Reed'in yaklaşımı, korku filmlerinin izleyiciye mevcut toplumsal durumu analiz etme olanağı verdiği yönündedir. Korku filmleri zaten yaşanmakta olanın karşısına yerleşir onu katlanılır hale getirir ve insanları bağışık kılar.<sup>107</sup>

1970'lerdeki felaket filmleri üzerinden politik yorumlarını gerçekleştiren Michael Ryan ve Douglas Kellner, korku filmlerini kaçış olarak görmektedir. Filmlerdeki metaforik felaketin, büyük çoğunluğu oluşturan orta sınıfın gerçek yaşamın sarsıntıları, güvensizlikleri ve endişelerinden kaçmasını sağladığını öne sürerler.<sup>108</sup>

Oskay, anlayışı bakımından tutucu, soruları saptırarak açıklayan ve yanlış yönlendirici olarak nitelediği korku filmlerinin günümüze doğru evrimi konusunda şunları söylüyor:

*"Bu nedenle olsa gerek, Batı toplumunun en ileri örneği Amerikan toplumunda tüketimin demokratikleşirimiyle, büyük oranda, yaşam biçimi yönünden orta sınıfa dönüşmüş görünen geniş kitlelerin popüler **morality**'sine seslenebilen, çakışık düşebilen "başarılı" korku filmlerindeki kendini hor görme, mistisizm, şiddet, usdışıcılık, sadomazoşizm, hiçleşme, hatta **voyeurizm** (cinselliği, başkalarının cinsel edimlerini, ya da cinsel nesnelere seyrederek yaşamak) gibi türlü-çeşitli yeni öğeler gitgide yoğunlaşmaktadır. Vampir öykülerinin günümüzdeki yeni türleri, örtük bir eşcinsellikten başka hırpalanmış yanı yok gibi görünen eski vampir öykülerindeki 19. Yüzyıl insanından çok daha hırpalanmış bugünkü çağdaş insanı yansıtıyor. Kendini hiçleştirecek kadar kendinden nefret eden, şiddeti cinsel doyumun aracı yapacak kadar sevgiden uzaklaşmış bulunan, aklını hor gören, tümüyle kendi geleceğini başkalarının eline teslim etmeye hazır ve güçsüz; ama öte yandan da, aynı anda, acımasız, sadist, dengesiz bir insan; hem de "nezahet" bile kalmamış, kaba ve ilkel bir insan viranesi, yıkıntısı olarak yansıtılmaktadır bu yeni insan."<sup>109</sup>*

Korku filmlerini izleyenlerin birleştiği ortak payda ve bu deneyimlerinden ne tür bir zevk aldıkları konusu oldukça tartışmalıdır. Korku türünden keyif alanların bu zevkleri sapıkça mıdır, yoksa bu filmler onlar için bir nevi tedavi işlevi mi görür

<sup>105</sup> y.a.g.e., 92 s.

<sup>106</sup> Abisel, a.g.e., 127 s.

<sup>107</sup> y.a.g.e., 121 s.

<sup>108</sup> Michael Ryan & Douglas Kellner, **Politik Kamera**, çev: Elif Özsayar, Ayrıntı Yay., İstanbul, 1997, 95s.

<sup>109</sup> Abisel, a.g.e., 128-129 s.

sorularına kuramcıların bu filmlere ilişkin açıklamalarındaki yaklaşımlarda farklı cevaplar buluyoruz.

Korku filmleri ve fantastik filmler üzerine uzun yıllar özel ilgiyle yaklaşan yazar Giovanni Scognamillo, eskiden meydanlarda idamları izleyen coşkulu kalabalıkla, korku filmi izleyicisi arasında aslen pek bir fark olmadığını dile getirmektedir.<sup>110</sup> Korku sineması, başlangıcından beri, bu eski seyirlikler gibi korka korka ama büyük merak ve heyecanla izlenen, ilgi çeken ve oldukça köklü bir arka plana yaslanan bir tür sineması olmuş; hemen hemen her dönem de gündemde kalmayı başarabilmiştir.

---

<sup>110</sup> Scognamillo, **a.g.e.**, 11 s.



## 2. JAPON KÜLTÜRÜNDE KORKU

### 2.1. Mitoloji ve İnanç Sistemlerinde Korku

Bir tür sineması örneği olarak korku sinemasını, onun da özelinde bir ülkeye, Japonya'ya, ait korku sinemasını incelerken filmlerdeki kültürel farklılıkları ve ülkeye özgü unsurları daha iyi kavrayabilmemiz için ülkenin kültürel niteliklerini incelememiz gerekmektedir.

Japonya'dan söz edilirken, genellikle bir ada ülkesi olduğu ve bu nedenle oldukça "izole" bir kültürel bütünlüğe sahip olduğu vurgulanır. Dış etkilere kendilerini korudukları, kendi içlerine dönük yaşayarak kültürel farklılıklarını bu güne dek taşıdıkları şeklinde bir genelleme yapılır.

Japonya dış etkilere kapalı olmadığı gibi, eski çağlardan beri pek çok etki almıştır. Budizm, Hristiyanlık gibi her yeni inancı kendi kültürel bütünlüklerine katmış ancak eninde sonunda adapte ettikleri her ne ise onu kendilerine özgü bir biçimiyle uygular olmuşlardır.<sup>111</sup>

Bilinen en eski yazılı mitolojik eserleri de, Çin kroniğinden esinlenerek Japon varlığını ve soyunu bu biçimde de gösterebilmek için yazılan Kojiki ve Nihongi adlı yıllıklardır. Kaldı ki Japonya'nın Çin'den etkilenimleri sadece bununla sınırlı değildir.

Bu bağlamda Naumann, yaptığı inceleme ile şu çıkarımlara varıyor: Japon kültürü erken dönemlerde bile soyutlanmış bir gelişme arz etmemektedir. Dış etkenlerin dolaylı-dolaysız etkileri söz konusudur. Arkeolojik bulgularla birlikte Japonya'nın dış uluslarla ilişkilerinin M.Ö. 3000 yılından beri mevcut olduğu bilinmektedir.<sup>112</sup>

Japonya'ya etkileri olan Çin'in kültürlerinde atalara tapma ve şamanizm etkileri bulunur. Ancak atalara tapma şamanın değil, ailenin büyüğünün denetimindedir. Ata kavramının içinde de tanrısal, soylu bir taraf bulunur; hayaletlerle de doğrudan bağlantılıdır. Şamanların etki alanını da bu hayaletler oluşturur. Campbell, emperyal kültürün gelişim alanını şaman nitelikler taşıyan aile kültürüne dayandırır. İmparatorun

---

<sup>111</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz: Nelly Naumann, **Japon Mitolojisi**, Çev: Akın Kanat, İlya Yay., İzmir 2004 ; Donald A. Mackenzie, **Çin ve Japon Mitolojisi**, Çev: Koray Akten, İmge Kitabevi, Ankara 1996 ; Joseph Campbell, **Doğu Mitolojisi, Tanrının Maskeleri**, (3. Baskı) Çev: Kudret Emiroğlu, İmge Kitabevi, Ankara, Ekim 2003

<sup>112</sup> Nelly Naumann, **Japon Mitolojisi**, Çev: Akın Kanat, İlya Yay., İzmir 2004, 42 s.

göğün oğlu olması anlayışı, ölümlerin huzur bulmayan ruhlarının hortlaklara dönüşüyor olması gibi inanışlar Japonya'da da görülebilmektedir.<sup>113</sup>

### 2.1.1. Japon Mitolojisi

Japonya'ya ait bir dünya tarihi oluşturma çabası Yamato Dönemi yöneticilerinin girişimiyle gerçekleştirilmiştir. Anlattıkları dünya tarihi kendi soyları ve onun üzerinden vattikleri geçmişlerini anlatır. Modelleri Çin kroniği olsa da bu örneğe kendi biçimlerini uyarlayarak çocuksu ve folklora dayanan “en peri masallı dünya tarihi”ni oluşturmuşlardır. “*Kojiki*” (Eski Olayların Kayıtları) MS 712 ve “*Nihongi*” (Japon Kronikleri) MS 720 yerli geleneğin yazıya aktarılmasıyla oluşturulmuştur ve Çin'deki örneklerin aksine dünyanın başlangıcının da öncesine giderek tanrısal kahramanlara uzanırlar. Bu vesileyle kutsal soy ve Yamato soyu arasında bir bağlantı kurarak imparatorluğun soyunu tanrısallaştırırlar.<sup>114</sup>

Nihongi ve Kojiki'den yapacağımız derlemelerle yaratılış ve tanrısal soy anlatımlarını şöyle özetleyebiliriz: Yaratılış konusunda Nihongi ve Kojiki farklılık gösterir. Nihongi, yaratılışı Çin temelli bir felsefeye dayanarak kaostan ortaya çıkan dişilik ve erkeklik ilkesine (Yin ve Yang) dayandırırken; Kojiki, mitolojik bir göksel mekandan ortaya çıkan bir ilah üçlemesi içerir. Nihongi'nin derleyicileri bir imparatorluk hanedanı tarihi yaratmayı amaçlayarak önemli kişileri tanrısal bağlamları içerisinde kurmaca anlatılarına eklemiştir. Çin anlatısıyla tutarlılık içerisinde olması amaçlanan Kojiki'de ise yazıldığı dönemin imparatoru Temmu'nun katkısı büyüktür. İmparatorluğun kişiliğini, tanrısal boyutunu ve devlet adamı olarak konumunu net bir şekilde ifade edip politik bir yol izler.<sup>115</sup>

Nihongi ve Kojiki'ye göre, yeryüzünü sabitleme, adaları oluşturma görevleri gökten Ezeli Ebeveynler olarak inen kardeş tanrılar İzanagi ve İzanami'ye verilmiştir. Bu iki kardeş, dünyayı biçimlendirmek amacıyla evlenip yaratım sürecine başlamak durumundadır. Dünyanın merkezinde bir ikna sürecinin ardından gelen ilahi işaretle evlenen çiftin ilk çocukları kusurlu dünyaya gelir. Çünkü evlilik amaçları dünyayı şekillendirmek, nesnelere oluşturmak için kabul edilebilir bir durumdur, çocuk dünyaya getirmek için değil.<sup>116</sup> Ezeli çiftin ikinci üremesi ile adalar, ırmaklar, bitkiler ve

<sup>113</sup> Joseph Campbell, **Doğu Mitolojisi, Tanrının Maskeleri**, (3. Baskı) Çev: Kudret Emiroğlu, İmge Kitabevi, Ankara, Ekim 2003, 433 s.

<sup>114</sup> **y.a.g.e.**, 441-442 s.

<sup>115</sup> Naumann, **a.g.e.**, 47-52 s.

<sup>116</sup> İki kardeşin bu mitsel evliliğine verilen onayın toplumsal sebebi, hanedanda akraba evliliğinin doğal karşılanması ve bunun mitle de doğrulanma ihtiyacı olarak gösterilmektedir. **y.a.g.e.**, 68 s.

tanrılar meydana gelir. İlk meydana gelen 8 ada, Japonya'nın yaygın 8 büyük ada tanımının kaynağıdır.

Ezeli ana İzanami, ateş tanrısını doğururken yanarak ölür. Ölümlük vücutundan çıkan çeşitli salgılardan bir çok tanrı meydana gelir. Eşinin ölümüne ağlayan İzanagi'nin gözyaşlarından başka başka tanrılar vücut bulur. Bunun üzerine İzanagi ateş tanrısını öldürür ve yine sıçrayan kanlarla çeşitli tanrılar oluşur. Ateş tanrısının doğarken annesinin ölümüne sebep olmasıyla, mitolojik anlatıdaki ilk ölümlük karşılaşırız. Onun yanı sıra, ateş tanrısının kendisi de öldürülmüştür. Ancak bu ölüm bilinen anlamda bir ölüm değildir. Onun kanından oluşan dağ tanrılarında yanardağların kastedildiği söylenebilir. Zaten tanrısal olan hiçbir zaman ölmez, sadece değişir.

Ezeli anne İzanami'nin ölümlük gittiği yer Karanlık Ülkesidir. Ölümlük ebedi bir karanlık anlayışı biçildiği görüşü söz konusudur. İzanagi, eşini geri getirme amacıyla Karanlık ülkesine gider. Burada bir tabu çiğneyip karanlığı aydınlatmak için bir ışık yakar. Ölümlük dünyasına girip ölümlük bakmama tabusunu da çiğnemiş durumdadır.<sup>117</sup> İşte o zaman ölümün gerçek yüzü olan çürümeye şahit olur. İzanami'nin çürüten cesedi, ölümlük dünyasının kirliliği ve ölümlük temasın getirdiği bulaşıcılığa dair korkuyu resmeder.<sup>118</sup> İzanagi'nin karşısındaki bu İzanami, başkalarını ölümlük sürükleme gayretindedir. Aralarındaki çatışma, evliliklerinin sonunu getirir ve boşanma gerçekleşir. Söylenen boşanma sözleriyle bu dünya ve öteki dünyanın birbirinden ayrılması da gerçekleşmiş olur. Artık İzanami ölümlük sorumludur. Ölüm tanrıçası misyonunu yüklenmiştir. İzanagi ise ölümlük karşılık yaşamın devamını sağlamak üzere doğumdan sorumludur. Böylece yaşam dengesi de korunmuş olacaktır.

İzanagi'nin Karanlık ülkesinden kaçışı, ölümlük yakalanma korkusu ile kötü ruhtan kaçıştır. İzanagi, bu dünyaya döndüğünde ise bir arınma gereklidir. Bu arınma esnasında da bir çok tanrı meydana gelir.

Görüldüğü gibi Japon mitolojik anlatımında ölüm, kötü güçlerin getirdiği olumsuzluk, bu dünya ve öteki dünya ikiliği ve ölümün kirliliğine yönelik düşünceler doğrudan kurmaca hikayelerin içine katılmıştır. İlerleyen kısımlarda oluşacak çoklu tanrı anlayışı ile de Japonya'nın kültürel mirasındaki ata ruhu kavramı yerleşecek ve etkilerini günümüze dek gösterecektir.

<sup>117</sup> Ölümlük dünyasını ziyaret, şamanist bir ahiret yolculuğunun prototipi gibidir. Karanlık ülkesi ise kötülüklerin ceza bulduğu bir cehennem gibi değil, ölümün korkunç yanını temsil eden öbür dünya olarak algılanmaktadır. **y.a.g.e.**, 89 s.

<sup>118</sup> Ölümlük çürümeye terk edilip ondan uzak kalma Japonya alt tabakalarında tarih öncesine dayanan bir gelenektir. Böylece ölümün bulaşıcılığın korunulur, lekelenilmez., **y.a.g.e.**, 86-87 s.

İzanagi'nin yıkanarak ölümden arınması, İmparator Temmu döneminde büyük arınma törenlerine, kötü güçlerden korunmak için uygulanan ritüellere, hatta günümüze dek ulaşan cenazeden sonra ev halkının arınması geleneğine dek etki etmiştir.<sup>119</sup>

Japonya'daki en önemli üç tanrı, kendiliğinden doğan tanrı İzanagi'nin sol gözünü yıkaması sonucu doğan "Güneş Tanrıçası Amaterasu Omikami" (Aziz Parlak Büyük Göksel Ruh), İzanagi'nin sağ gözünü yıkaması sonucu doğan "Ay Tanrısı Tsukiyomino-Mikoto" (Aziz Ay Gecesi Sahibi), burnunu yıkarken doğan huysuz "Fırtına Tanrısı Susano-O-no-Mikoto" (Susa no wo)(Aziz Aceleci Kahraman Hızlı Erkek) adlı tanrılardır.<sup>120</sup>

Arınma esnasında meydana gelen bu üç soylu çocuk ile, gök cisimlerine kutsal bir anlam yüklenmiş olur. Yüksek gök ülkesi, güneşin ışığı Amaterasu'nun egemenlik ve kontrol alanıdır. İzanagi ona taht sembollerinden biri sayılacak olan mücevheri (ayna, kılıç, eğik mücevher) vererek görevine atar. Ay tanrısının egemenlik alanıysa yine gökyüzü ve denizlerdir(gel-git). Üçüncü çocuk olan Susa no wo, temsil ettiği nefes ve hayat ile dünyanın efendisi olarak gönderilmiş olsa da, huysuz davranarak ağlaması nedeniyle ölümler dünyası olan Kök Ülkeye kovulur. İzanagi artık temel görevlerini tamamladığı gerekçesiyle istifa eder. Ezeli çiftin, karaları sabitlemekle başlayan görevi sona ermiştir.

Susa no wo, gökteki ve yerdeki işlerini bitirmiştir. Şimdi yapması gereken, dünyaya bir efendi sağlamaktır. Canavardan kurtardığı kızla evlenerek dünyaya, yani Sazlık Ülkenin Orta Topraklarına hükmedecek olan bir oğul dünyaya getirirler. Büyük ülkenin efendisi Ohonamuji, kendinin olacak dünyada rahme düşüp doğar. Ona hazır bir devlet değil, biçimlendirmesi gereken insanların dünyası verilmiştir.

Sazlık Ülkenin Orta Topraklarının efendisinin de belli olmasıyla kozmik düzen tamamlanmıştır. Ancak Sazlık Ülkenin Orta Topraklarının, tanrısal torun tarafından yönetilmeye başlanmadan önce daha ıslah edilmeye ihtiyacı vardır. Bu nedenle Ohonamuji istifa ettirilir. Koşulları ise kamu işlerinin göksel torunda olması, tanrısal düzenlemelerin ise kendisinde kalması yönündedir.

İmparator Temmu döneminde yazılan Kojiki'de tanrısal toruna görevini verenler arasında Güneş Tanrıçası Amaterasu da yer almaktadır. Bunun amacı imparatorluk soyunu güneş tanrıçasına da dayandırma isteğidir.

<sup>119</sup> Kojiki ve Nihongi derlemeleri için bkz.; **y.a.g.e.**, 49-90 s.

<sup>120</sup> Campbell, **a.g.e.**, 446 s.

Dünyada egemenliğe sahip olan tanrısal torunun evlenmesi gerekmektedir. Kardeş olan iki prenses arasında seçim yapacaktır. Kardeşlerden biri Kaya Gibi Uzun Ömürlü, diğeri ise Ağaç Çiçeği Gibi Açan'dır. Ağaç çiçeği'nin soyunun ömrü de adı gibi kısadır. Oysa diğerinin öyle değildir. Ancak Tanrısal torun Ninigi, güzel olan Ağaç Çiçeği'ni seçer. İşte bu yüzden insan soyunun ömrü sınırlıdır. Artık insanlığın ömrü tayin edilmiştir.

Tanrısal torun Ninigi, insan olması sebebiyle bir gün ölür. Hiçbir yerde de ondan Kami ya da tanrı şeklinde bahsedilmez. Onun son oğullarından biri ilelebet süren yaşam ülkesine, biri denize, sonuncusu ve en küçükleri de varisi ve imparatorluğun kurucusu olarak yeryüzüne gelir. İmparatorluğun kurucusu İhare-Biko, yer, gök ve deniz, tüm bölgelerin hakimidir. Onun şahsında tanrılar dönemi bitip insan imparatorlar çağı başlar.

Japon mitolojik tarihinin temel metinleri olan Nihongi ve Kojiki'deki kurmaca öykülere bu kadar uzun değinmemizin sebebi, mitolojik yaratılış ve soy hikayelerini bilmenin Japon zihniyeti hakkında ipuçları vereceği düşüncesidir. Aksi halde öyküleri bilmeden mitsel bağlantıları kurmamız zor ve eksik olacaktır. Zira Japon sinemasında önemli bir yer tutmuş olan canavarların ilk mitsel örneklerine, doğa ve yeryüzü olaylarından (deprem, tsunami, yanardağ) kaynaklanan korkuya, tanrısal kötü güçlere, yaşam ve ölüme dair algılamalara hep bu öykülerde rastlıyoruz. Böylelikle kültürel ve gündelik yaşama ait pek çok unsur kutsal ve tanrısal bağlamlarını bulmuş oluyor.

### 2.1.2. Japonya'da İnanç Sistemleri

Japonların kendilerini din dışı bir toplum olarak değerlendirdikleri bilinmektedir. Japonya'da Batıda olduğu gibi tüm kurumları ve yapılanmasıyla bir din anlayışına rastlamak mümkün değildir. Daha çok ritüel uygulamalarıyla varlığını gösteren, bu dünya ile ilişkili ve fayda amacına hizmet eden, ayrıca manevi boşlukları doldurmaya yarayan çeşitli yaklaşımların toplamıdır. Bu bütünü oluşturan başlıca kaynaklar da Shinto, Budizm ve Konfüçyüsçülüktür.<sup>121</sup>

Shinto sözcüğü ilk kez Nihongi'de karşımıza çıkar. Bu kaynağa Çinlilerin İ-Ching'inden (Dönüşümler Kitabı) geçmiştir. Çince sözcük anlamıyla tanrısal yolu ve hareket tarzını ifade eder. Japonya'daki Shinto'ya ise hükümdarın tanrısallığı

---

<sup>121</sup> Janet E. Hunter, **Modern Japonya'nın Doğuşu, 1853'ten Günümüze**, Çev: Müfit Günay, İmge Yayınları, Ankara, 2002, 254 s.

eklenmiştir (bu da Çin'deki kutsal hükümdar anlayışından gelir). Tanrılar etkinliği anlamına gelip sadece Japonya'nın yerel tanrılarıyla sınırlı değildir.<sup>122</sup>

Japonya'daki yerel tanrı anlayışı, tanrılarının insanların üzerinde olması ancak yine de her şeye kadir ve her yerde mevcut olmamaları şeklindedir. Dikkat çekmek ve saygı görmek için insanlara felaketler, salgınlar, afetler gönderirler. Tanrısal öfkeyi üzerine çeken insanlar da tanrılarının ne yapabileceklerini önceden kestiremediklerinden kurban ve tapınma gibi yollarla onları hoş tutma yoluna gider. Yerel tapınaklar basit bir biçimde işaretlenen ve yerel ilahın sembolünü içeren nesnelere barındıran sade mekanlardır. Bu tür basit kült mekanlarına günümüz Japonya'sında da rastlanabilmektedir. Vaktiyle yiyecek, içecek, sake ve canlı hayvan kurban edilen bu mekanlarda Budizmin gelişi ile canlı hayvan öldürülmesi yasaklanmıştır.<sup>123</sup>

Ruh kavramının belirsizliğinin yanında, Shinto'nun amacı aynı anda her yerde olmak duygusudur. Kişileştirmelerin zayıf olma nedeni de bu her yerde olma durumundan kaynaklanmaktadır ve zaten amaçlanan da budur. Tapınılan için yapılan adlandırma "kami"dir. Kami tam olarak tanrı anlamına gelmez, ama çoğu çeviride tanrı olarak geçer. İçinde ruh kavramını da barındıran bir tanımlamadır. Budizmin tapınma nesnesi ise "hotoke"dir. Japonlar kami ve hotoke'ye fark gözetmeksizin aynı anda tapınabilirler. İkisini de reddetmeden bağdaştırmışlardır. Campbell bunun nedenini Japonların akılcı olana karşın duygusal olanı tercih edip atmosferin etkisine kolayca kapılmaları olarak göstermektedir.<sup>124</sup>

Bugün Shinto olarak sınıflandırılan yerli inançların geçmişi şamanist, animist ve tarih öncesi tapınma uygulamalarına uzanmaktadır. Tanrı ya da ruh olarak çevirilerine rastladığımız "kami"lerin sayısı ölçülemez boyutlardadır. Bu da genel olarak evrenin kutsal oluşuna işaret eder. Bu tanrısallaştırma, 8. yüzyıldan itibaren imparatorluk ailesinin taht iddialarını güçlendirmek amacıyla kullanılmıştır.<sup>125</sup>

Sadece insanlar değil, sahip oldukları güç ve etkileriyle hayvan, bitki, ağaç, deniz dağlar da birer kami olarak adlandırılabilirler. Gökgürültüsü, ejderha, yankı, tilki, kurt, kaplan, şeftali ve mücevherlerin kami olarak adlandırılmalarına mit ve efsanelerde rastlanmaktadır. Kami olarak adlandırılmış pek çok dağ ve deniz de bulunmaktadır. Burada öne çıkan özellikleri ruhsal tarafları değil, korkutuculuklarıdır.

---

<sup>122</sup> Naumann, **a.g.e.**, 313- 314 s.

<sup>123</sup> **y.a.g.e.**, 25-26 s.

<sup>124</sup> Campbell, **a.g.e.**, 451 s.

<sup>125</sup> Hunter, **a.g.e.**, 254 s.

Genellikle iyi kamiler korku uyandırmazlar, aksine insanların ihtiyaçlarını karşılayıp onları korur ve gözetirler.<sup>126</sup>

İnsan tanrı sistemi, goryo-shin (kötü ruh) inancına dönüşmüştür. İlk kez 8. yüzyılda Nara Dönemi (645-783) belge kayıtlarında görülür. Aslen, politik entrikalar içinde ölen soylu kişilerin kötü niyetli ruhları inancından oluşur. Bu ruhlar Shinto tapınaklarında tanrısal varlıklar olarak saygı görür. Kızgın ruhlarını yatıştırmak için onlara, Shinto, Taoizm ve Budizmin karışımı olan özel festivaller, anma törenleri adanmıştır. Statüsü ne olursa olsun herkes kendi tanrısallaşmasının olasılığını merak eder. Bu farkındalık, transa geçme yoluyla çeşitli ruhlarla bağlantı kuran köy şamanları tarafından daha da ileriye götürülmüştür.<sup>127</sup>

Japon takımadalarında sadece bir kültür karışımı değil, ırk karışımı da olmuştur. Kore'den gelen soylu sınıfın, demir çağının fetihleriyle Japonya'ya getirdiği gelenekler, nehir, dağ, ejderha tanrılarına ilişkin dinsel inançlar söz konusu olmuştur. Japonya'nın artan temasları ile hem mitolojileri değişmiş, hem de inanç sistemlerine Budist ve Çin unsurları eklenmiştir.<sup>128</sup>

M.S. 552 yılında Japon Yamato Sarayına Kore'den altın bir Buda heykeli gönderilir. Gelen bu tanrı heykeline tapınma konusunda tereddüt edilir ve tartışmalar başlar. Japonya'da iki önemli kabile bu konuda ters düşer. Biri tüm batıda kabul edilen bu tanrıyı Yamato'nun reddetmesini yanlış bulurken diğeri bu tapınmanın yerel kamilere karşı bir saygısızlık olacağını ve bunun cezasını çekeceklerini savunur. Sonunda denemeye karar verirler ve gelen bu tanrıya kendi tanrılarına uyguladıkları prosedürü uygularlar. Shinto anlayışıyla yorumlayıp kurbanlar sunarak saygılarını belirtirler. Japonların bu yeni tanrıya tapınmaları yerel tanrılarını kızdırır ve bir salgın hastalık meydana gelir. Bunun üzerine heykeli ortadan kaldırırılar. Ancak bu kez de sarayda yangın çıkar. Böylece Buda kendini inanç sisteminin içine sokmuş olur. Budizm tek kabilenin diniyken, Prens Shotoku döneminde imparatorluğun dini haline gelir.<sup>129</sup>

Budizm, M.Ö. 6 yüzyılın ikinci yarısında Hindistan-Nepal'den yayılıp Çin-Hindi'ne, Çin'e ve Kore üzerinden de Japonya'ya ulaşmıştır. Burada Zen Budizmiyle bünyesine yeni özellikler katmış, Tokugawa döneminde de ülkenin resmi dini olmuştur. Meici döneminde yerine resmi Shinto konmak istense de tam olarak

<sup>126</sup> Donald A. Mackenzie, **Çin ve Japon Mitolojisi**, Çev: Koray Akten, İmge Kitabevi, Ankara 1996, 83-285 s.

<sup>127</sup> Ichiro Hori, "Japanese Folk Beliefs", **American Anthropologist**, New Series, Vol. 61, No.3, Jun., 1959, 419 s., <http://links.jstor.org/sici?sici=0002-7294%28195906%292%3A61%3A3%3C405%3AJF%3E2.0.CO%3B2-D>

<sup>128</sup> Mackenzie, **a.g.e.**, 270 s.

<sup>129</sup> Campbell, **a.g.e.**, 453 – 455 s.

başarı sağlanamamıştır. Japon Budizmi, ilk yıllarından itibaren yerel inanç ve uygulamalarla, belli toplumsal işlevlerle uyuşmak durumunda kalmıştır. Günümüzde Budizmin varlığını gösterdiği alanlar; cenaze törenleri, ölü anma törenleridir.<sup>130</sup>

Yerli kamilerin Budist anlayışa dahil edilmesine “iki yönlü Shinto” denmiş; iki taraflı bir etkileşimle büyü ve şaman geleneği de eklenmiştir. Böylece Japonya kendine has bir Budizm yaratmaya başlamıştır.<sup>131</sup>

İnsanın ruhunun ölümden sonra nereye gittiği sorusu oldukça temel bir sorudur. Batı’da ölenlerin ruhu hayalet dönüşürken, Japon inançlarında hayaletin böylesi bir benzeri yoktur. Genellikle hayalet olarak çevrilen “bakemono” tabiri kullanılır. Kelime anlamı da aslında “dönüşüme uğramış şey”dir ve sadece ölümlle ilişkili değildir. Kamiler, ruhlar ve şeytanlar da biçim değiştirirler. Ölen adamın bedeni imha edilse de, ruhu yaşamayı sürdürecektir. Ölüm aslında mutlak bir son değildir.<sup>132</sup>

Budizmin getirdiği öteki dünya, ölümden sonra gidilecek mekan tasvirleri ise oldukça farklıdır ve bu tasvirler de inanç unsurları içinde kabul görmektedir. Bu tasvirleri en açık şekliyle Japonya’da Heian döneminde yapılmış Budist cehennem resimlerini içeren “emakimono”larda görebilmek mümkündür.

Budist anlayışa göre cehennem, yerin altındaki sekiz yanan cehennem, sekiz donan cehennem ve üç de terk edilmiş cehennemden oluşur. Bu cehennemlerin tanımlamaları Budist yazılı kaynakların versiyonlarına göre çeşitlilik gösterse de insanlar öldükten sonra ruhları, yaşarken yaptıklarına göre değerlendirilerek şu altı dünyadan birine gider:

- 1-Cehennem
- 2-Aç ruhların dünyası
- 3-Hayvanların dünyası
- 4-Kötü niyetli, savaşan ruhların dünyası
- 5-İnsani varoluşun dünyası
- 6-İlahi varoluşun dünyası(ya da cennet)<sup>133</sup>

Görüldüğü gibi ölümden sonra yaşam anlayışındaki çeşitlilikle birlikte ruh anlayışı da hem bu dünyaya hem de öteki dünyaya ait farklı şekillerde yansıyarak

<sup>130</sup> Bozkurt Güvenç, **Japon Kültürü**, (6. Basım), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, Şubat 2002, 147, 148 s.

<sup>131</sup> Campbell, **a.g.e.**, 461 s.

<sup>132</sup> Fanny Hagin Mayer, “Religious Concepts in the Japanese Folk Tale”, **Japanese Journal of Religious Studies**, 1/1, March 1974, 89 s., <http://www.nanzan-u.ac.jp/SHUBUNKEN/publications/jjrs/pdf/3.pdf>

<sup>133</sup> Fernando G. Guterrez, “Emakimono Depicting The Pains of the Damned”, **Monumenta Niponica**, Vol.22, No:3/4, 1967, 280-281 s., <http://links.jstor.org/sici?sici=0027-0741%281967%2922%3A3%2F4%3C278%3AEDTPOT%3E2.0.CO%3B2-R>



karmaşık bir hale gelmekte ve bu da söz konusu dünyalar arasındaki sınırı belirsiz hale getirebilmektedir.

Japonya'da bir de, Zen Budizmi kaynaklı bir ölüm felsefesi söz konusudur. Zen Budizmi, ölüme karşı onurlu ve cesur bir tavidir. Ölümün yaşama ve insana yakışır biçimde, onurlu bir şekilde gerçekleşmesi gerekir. Göz kırpmadan ölüme gidebilen kişi saygınlık kazanır, suçlu bile olsa bağışlanır.<sup>134</sup>

Tokugawa döneminde, resmi dini sistem zaten Çin uygarlığı ile Japonya'ya girmiş bulunan Konfüçyüsçülük olmuştur. 12. yüzyıldan sonra Konfüçyüsçülük de değişime uğrayarak "Yeni Konfüçyüsçülük" halinde Japonlaştırılır. Bu haliyle öne çıkan değerler, ana-baba bağlılığı, sadakat ile toplumsal düzenin varlığının onaylanmasıdır. Toplumsal hiyerarşiye uygun biçimde düzenlenmiş ahlaki kurallar ve davranışlar sistemi olarak işlev görmesi istenmiştir.<sup>135</sup>

1868'deki Meiji restorasyonu ile saf Japon ruhunun uyandırılmasını amaçlayan milliyetçi çabalar hedefine ulaşmıştır. Ardından dini yeniden yapılandırma çalışmaları başladı ve kült mekanlar dinsel niteliklerini yitirerek sadece resmi Shinto törenlerine hizmet eder oldular. Daha sonra da dini olmayan resmi Shinto tesis edildi. Çünkü vatandaşlar törenlere katılmakla yükümlüydü. Kült törenleri yeniden düzenlendi. Bu dönemde salt milliyetçi amaçlarla mitolojiye bir yeniden yönelme gerçekleşmiştir. Tüm bunlar beraberinde ultra milliyetçiliği, savaş ve yenilgiyi getirdi. Resmi mitolojiye ve resmi Shinto'ya son veren Amerikan işgali oldu.<sup>136</sup>

Bozkurt Güvenç, Kültür İşleri Kurumu'nun 1972 yılı raporunda çeşitli dini kurumlara üye olan Japon sayısının ülke nüfusunun iki katı olarak çıkmakta olduğunu belirtir. yani her Japon en az 2-3 dine mensuptur. Bu bile dinsel ortamın karmaşıklığını ortaya koymaktadır. Öte yandan halkın dini inanç uygulamalarında içinde ilkel kalıntılar olabilecek büyü ve batıl inançlar, dini sayılamayacak animistik (canlıda ruh bulunması), şamanist (büyü, iyileştirme) uygulamalar da bulunmaktadır. Dinin yaptırımı ise, bireyin ailesi ve geleneğe olan saygısı ve bağlılığıdır.<sup>137</sup>

Japon dini uygulamalar bütününde Shinto, Budizm ve Konfüçyüsçülük, ayrı alanlarda da varlıklarını koruyarak birbirlerini tamamlamışlardır. Temel olarak Budizm, doğaüstüne ve ölümden sonraki yaşama ilişkin soruları cevaplarken, Konfüçyüsçülük töreye dayalı yasaları, Shinto da gündelik yaşam faaliyetlerini ve

---

<sup>134</sup> Güvenç, **a.g.e.**, 201 s.

<sup>135</sup> Hunter, **a.g.e.**, 255-256 s:

<sup>136</sup> Naumann, **a.g.e.**, 319-320 s.

<sup>137</sup> Güvenç, **a.g.e.**, 151-157 s.

adetlerini kapsamına almıştır. Bunun yanı sıra zamanla iç içe geçmeler ve karşılıklı etkileşimler de kaçınılmaz hale gelmiştir.<sup>138</sup>

Tarihi boyunca kültürel etkiler alan Japonya, dinsel anlamda da gelen dış etkileri sindirmiştir. Budizm Japonya'yı etkisi altına almadan, Budizmin inanç, sanat ve düşüncesi benimsenerek Japonya'da yeni bir Budist anlayış yapılandırılmıştır. Zen Budizmi ve Hristiyanlığa da benzer biçimde bir yaklaşım söz konusudur. Ancak Hristiyanlaşmanın Japonya'yı dışa bağımlı hale getirdiğini fark etmeleri üzerine sömürgeleşme korkusuyla bu ilişkiyi kesme yoluna gitmişlerdir.<sup>139</sup>

Hristiyan misyonerlerin ülkeye ilk girişi 19. yüzyılda gerçekleşmiştir. Hristiyanlık Tokugawa döneminde yasaklanmış, Meici döneminde ise baskı biraz hafiflemiştir. Misyonerler de artık resmi olarak daha mesafeli yaklaşılan Hristiyanlık üzerinde durmak yerine etkinliklerini eğitim ve tıp alanlarına doğru kaydırmışlardır. 1860'dan sonra ise Hristiyan okulları özellikle kadınların eğitimi için kaynak oluşturmuştur. Bu dönemlerde Hristiyanlığın Japonya'yı yıkıcı bir unsur olarak algılanması sağlanarak eğitime yönelik işlevleriyle sınırlı kalması ve Japon yerli değerlerine geri dönüşün gerçekleşmesi amaçlanmıştır.<sup>140</sup>

Japon halk inançları üzerinde yukarıda bahsettiğimiz gibi pek çok karmaşık inanç ve algı sisteminin etkisi söz konusu olmuştur. Bu etkiler bütün bir gündelik yaşam pratiğini yönlendiren, yer yer de onun içinde şekillenen uygulamaları doğurmuştur.

## 2.2. Japon Edebiyat ve Tiyatrosunda Korku

İnanç sistemleri ve dönemlere göre kendi içinde farklılık gösterse de her zaman ön planda olan Japon bakış açısı ve olup biteni algılama biçimi, Japon yazını, tiyatrosu, sineması ve tüm diğer sanat dallarında varlığını korumuştur. Modernleşmenin etkisiyle batılı izlerin de rahatlıkla okunabildiği ancak tüm bu alanlarda yine de gelenekselden gelen izleri fark etmek zor değildir.

Batıda yaygın biçimde kültür kapsamına sokulanlarla Japonların kültür tanımı arasında da farklılıklar vardır. Japonlar, dil, bilim, sanat, zanaat ve tüm benzer kapsamdaki etkinlikleri "bunka", yani kültür olarak nitelendirirler. İnsana dair, yaratılmış ve öğrenilebilecek her şey kültürün kapsamındadır. Bu kültürel anlayışın

---

<sup>138</sup> Hunter, **a.g.e.**, 256 s.

<sup>139</sup> Güvenç, **a.g.e.**, 412 s.

<sup>140</sup> Hunter, **a.g.e.**, 262-263 s.

oluşma dönemi ise Japon Ortaçağı, feodal dönem olarak da bilinen Tokugawa Beyliği dönemidir.<sup>141</sup>

Kültürden anlaşılanın kapsamı geniş olunca sanat kavramı da içinde zanaat, incelik, sabır ve beceri gerektiren tüm etkinlikleri (çiçek düzenleme, bahçe düzenleme, kaligrafik yazı, çay sunma seramonileri) alabilmektedir. Sanatın sadece özgünlüğe ve yaratıcılığa bağlı olma koşulu da böylece ortadan kalkmaktadır. Öte yandan bu niteliklerin tamamen saf dışı bırakılmakta olduğunu iddia etmek de yanlış olur.

### 2.2.1. Japon Edebiyatında Korku

7.yüzyılda merkezi iktidar sağlaştıncı, imparatorların ilk düşüncesi yaratılış ve hanedan kuruluşu efsanelerini içeren “Kojiki”, tarihsel olay kroniği olan “Nihongi” ve geleneklerle dini törenleri içeren “Fudoki” (713-735) eserlerini oluşturmak oldu. Bu kaynakları da ilk edebi eserlerden saymak mümkündür.

Japon edebiyatında asıl öne çıkan türler; şiir, soyluların tuttuğu özel günlükler, tarihsel roman formları ve destanlardır. İlk edebi antoloji olarak “Manyoşu” (760) kabul edilir. Japon şiirinin ilk örnekleri olan “tanka”lar, kişisel günlüklerin örnekleri olan “nikki”ler, öykü olarak başlayıp roman ve destan formlarını kapsayan “monogatari”lerin ilk örnekleri buradadır.

Japon edebiyatında saraylı kadınlar önemli bir yer tutmaktadır. 12. yüzyılla birlikte (iç savaşlarla) tarih bilincinin gelişmesi ve kültürün saray sınıfının dışına çıkılabilmesi ile tarihsel eleştiri türündeki “kagami”ler (aynalar) ve kör din adamlarınca biva çalınarak okunan destan anlatıları yaygınlaşmıştır. En ünlüleri olan “*Heike Monogatari*” (Heike'nin Hikayesi) dönemin modern Japoncası bakımından önem taşır.

8.yüzyıldan beri yüksek memurlar ve din adamları yaşam deneyimleri, anılarını ve şiirlerini kronikler halinde Çin'ce yazmaya başlamışlardır. Nikkiler 10.yüzyıl ürünü şiirsel günlüklerdir. Bu türün temsilcisi ise kadın yazarlar olmuştur. “*Karego Nikki*” (Kelebek Günlüğü 954-974), “*İzumi Shikibu Nikki*” (İzumi Shikibu'nun Günlüğü- 1003) ilk örnekler arasındadır. Bu günlük türü, 10. ve 11. yüzyıllarda altın çağını yaşamıştır.

Japonlar günlük olaylardan tarihi yazılara, olağanüstü olaylardan destanlara kadar geleneklerini yansıtmışlardır.

---

<sup>141</sup> Güvenç, a.g.e., 43 s.

Roman tipine yakın ilk örneklerine “*İse Monogatari*” (İse Hikayeleri) (824-880) de rastlarız. 10.yüzyıl başında yazılan “*Taketori Monogatari*” (Bambu Budayıcısının Hikayesi) Ay Prensesinin öyküsünü anlatır (prenses bambudan çıkar ama sonunda göksel mekanına döner). “*Utsubo-monogatari*” (Beş Gövdeli Ağacın Hikayesi) (970) içlerinde modern romana en yakın ve tutarlı örnektir. Gizemli unsurlar, saray entrikaları, sosyal yaşam izleri taşır. Murasaki Shikibu'nun 54 kitaplık eseri “Genji Monogatari”, Kyoto Sarayı'nın 50 yıllık yaşantısını anlatan değerli bir eserdir. Bu tarihsel eserlerin kazandığı başarıyla, 11. yüzyılda da destansı tür başarıyla sürdürülmüştür. Japonya'da yaşanan toplumsal karışıklıklar ve hareketlenmeler iki büyük kroniği oluşturur. “*Hogen Monogatari*”de 1156-1184 yılları arası anlatılırken, “*Heiji Monogatari*”de 1158-1119 yılları arası ele alınmıştır. Mucizeler ve gerçeği bünyesinde toplayan “Heike Monogatari”, saray dilinden farklı oluşu ile de halka mal olmuş bir eserdir. Dünyadaki mücadelelerle insan yaşamını ele alır.<sup>142</sup>

Japon halk yaşantısı ve geleneksel öğelere dair bilgilere ulaşmamızı sağlayan çok önemli bir alan da Japon halk masalları ve öyküleridir. Doğumdan ölüme insanın kendi yaşantısı ve onu çevreleyen evrenle olan ilişkilerine değinen bu anlatılar, fantastik bir çerçevede içerisinde yaşama ve yaşamdan ötesine dair pek çok veri içermektedir.

Halk masallarının işlevi her zaman gizemler, rüyalar ve maceralarla ilişkili olmuştur. Ancak masallarda dini dogmaların yorumlanması ya da ritüellerin açıklanmasına rastlamamız mümkün değildir. Çünkü bunlar masalların işlevleri dahilinde değildir. Halk masallarının katılımcıları, dini inançlarını açıkça dile getirmezler. Dindar insanlar olsalar da dini kavramları kabul edişleri o denli doğaldır ki sağduyu biçiminde yansıma bulur. İnsanın yaşantısı boyunca karşılaştığı doğum, ölüm, evlilik, ebeveyn olma ve ölümleriyle ilgili gizemli olan her şeye dair anlatılar halk masallarında yer almaktadır. Dahası, halk masalları insanlarla sınırlı da değildir; bitkiler, hayvanlar ve objeler de dahildir. Masallar insan ve doğaüstü arasında sınır çizmeden hepsini tek bir dünyaya yerleştirir.<sup>143</sup>

Japonya'da halk masalları anlatımına ilişkin en eski kayıt, Hieda-no-Are'yi işaret eder. İmparator Temmu döneminde (672-686) saray hizmetindedir. Onun Japonya'nın kökenine ilişkin anlatıları Kojiki kayıtlarına geçmiştir. Eski anlatı kaynakları olarak belli bölgelerdeki yerel kayıtları içeren “Fudoki”ler, yaşlı köylülerin anlattığı masallar, yerel masal ve efsaneler de önemlidir.<sup>144</sup>

<sup>142</sup> Japonya'daki ilk dönem edebi örnekler için Bkz:Thema Larousse, a.g.e., 42-43 s.

<sup>143</sup> Mayer, a.g.e., 74-75 s.

<sup>144</sup> y.a.g.e., 100 s.

Heian döneminde (794-1185) oluşturulmuş önemli bir Japon masalları koleksiyonu olan ve 28'i halen mevcut olup tamamı 31 ciltten oluşan "*Konjaku Monogatari*" bazı hayalet öyküleri de içermektedir. Yaygın biçimde bilinen pek çok masalın da orjinal kaynağıdır. Bir diğer toplama da Edo döneminden "Mimi-Bukuro"dur. 1000'in üzerinde sözlü masalın bir samuray olan Negishi Shizue tarafından derlenmesiyle oluşmuştur. Yine aynı dönemde "*Shokoku Kida*" da biçim değiştirme üzerine gizemli masallar içeren bir koleksiyondur.<sup>145</sup>

Japonya'da bir erken gotik dönem söz konusudur. Japon bilgin ve yazar Akinari Ueda (1734-1809), 1768 yılında yazdığı "*Ugetsu Monogatari*" (Ay Işığı ve Yağmur Masalları) adlı başyapıt niteliğindeki çalışması ile edebi seyri değiştirmiştir. Onun çalışmasının edebi değerinin ve doğaüstü masalları ele alışının oldukça farklı ve üstün olduğu belirtilmektedir. İntikamcı hayaletler, doğaüstü biçimlere dönüşen insanlar (kadınlar) ve mucizeler gibi türlü konuya ait öyküleri folklorik kökenlerinden yeniden yaratmıştır.<sup>146</sup>

Laurence C. Bush, Asya'nın esrarengiz edebiyatının korkuya başvurmaktansa okuyucuya genellikle doğaüstünden korkmamayı ya da onunla nasıl başa çıkabileceğini öğrettiğini belirtmektedir. Korkunun genel olarak Doğu Asya coğrafi bölgesindeki bu biçimi onun evrenselliğine gölge düşürmektedir.<sup>147</sup>

Ölümden sonrası ve hayalet, ruh, doğaüstü yaratıklara dair masallar Japon halk edebiyatında büyük bir yer tutmaktadır. Bu dünyaya ait olan ya da olmayan tüm varlıkların zaten birbirine dönüşebilip ortak bir bağlamda yer alabilme özelliği olduğundan batıda alışıldığı anlamda birer korku ögesi değil, yaşamın içerisinde daha doğal kabul gören varlıklar şekindedirler. Dolayısıyla onlardan duyulan korku biçimi de daha karmaşık bir anlayıştır.

Halk masalları arasında öldükten sonra bu dünyadan bir sebeple gidemeyen ve burada kalan ruhlara ilişkin masallar yer almaktadır. Bunların iyi ve kötü tabiatlı olanları vardır.

Masallarda hayvanlar insanların dünyasına geçiş yapıp onlarla iletişim kurabilirler. Hayvan yaşantısıyla ilgili de pek çok masal vardır. Bunlara canlı varlıkların içinde yer alan ağaçlar ve bitkiler de eklenince sayı iyice artar. Objelerin masalarda aktif rollere sahiptir, Doğru yerlerine konmayan ya da atılmayan eski objeler ve unutulmuş hazineler dönüşerek "bakemono" olurlar. Objeler bazen

<sup>145</sup> Laurence C. Bush, **Asian Horror Encyclopedia, Asian Horror Culture in Literature, Manga & Folklore**, Writers Club Press, USA, 2001, 102,123,166 s.

<sup>146</sup> **y.a.g.e.**, 188- 189 s.

<sup>147</sup> **y.a.g.e.**, V s.

masalarda hayvanlara yardım ederler (çok bilinen bir masalda annesini öldürdüğü için maymundan intikam almak isteyen yengece arı, kestane ve havanın yardım edişi anlatılır).<sup>148</sup>

Bunlar dışında “mujina” adı verilen yüzü olmayan kadınlar, kuyuya atılan ve hayalete dönüşen genç kızlar, “jikininki” denilen ölü insan eti yiyen kayıp ruhlara dair masallar, bir deniz savaşında ölenlerin ruhlarını taşıdıklarına inanılan yengeçlerin efsaneleri Japon masal ve efsaneleri arasında yer alır. Öte yandan ormanın ruhu olan “totto” gibi ürkütücü nitelik taşımayan doğaüstü varlıklar da söz konusudur. Anlatılan tüm doğaüstü yaratıkların kötü yaratılışlı olması gerekmez. Evleri koruyan, “zashiki warashi” adlı şömine ve ocak perileri küçük bir kız çocuğu görünümündedir ve varlığı onaylanır.

Masalarda anlatılan Japon şeytanları genel olarak “oni” ler ve “tengu” lar olarak ikiye ayrılırlar. İnsanlardan üst konumda olan bu şeytanlar genellikle kötülük getirirler de insanlar için yararlı şeyler yapanları da vardır (ormanları koruyan bazı tengular gibi).

Şekil değiştirip dönüşebilen başlıca hayvanlar “takuni”(rakun) ve “kitsune”(tilki)dir. Tilkiler genellikle kadın şekline girip insanları baştan çıkarırlar. Dört yaşlarındaki bir çocuk boyunda olup deniz kaplumbağasına benzeyen “kappa”ların insanları öldürmek için bağırsaklarını çaldıklarına inanılır. Kimi masalarda da insan (kadın) kılığına girip felaket getiren yılanlardan söz edilir.

Ayrıca bebek görünümünde olup kucağına alanı ağırlaştırarak ezip öldüren “konaki jiji”, “nurikabe” denen, insanların yoluna çıkan doğaüstü görünmez duvar ve insanları boğan hayalet kumaş “Ittan momen” masallardaki ilginç doğaüstü varlıklardandır.

Japonya’da kadın canavar/doğaüstü yaratıklara ilişkin anlatılar da oldukça yaygındır. Bunlara örnek olarak; fırtınalı gecelerde görünen kar kadını “yuki onna” ve boynunu her yöne doğru aşırı uzunlukta uzatabilen kadın “rokurokubi” gösterilebilir.

Eski Doğu Asya edebiyatında ölüm, beden biçim bozumu, cesetlerin hareket etmesi, leş yiyiciler ve sürüp giden hayalet hikayeleri doğaüstü spekülasyonların önünü açar. Doğunun kendi vampirleri, yarı insan yaratıkları, şeytanları, hayaletleri batıdan geri kalmayacak ölçüdedir. Folklor, batıl inanç ve dinsel inançlarla bağlantıları ile korku edebiyatı derin köklere sahiptir. Korku, tiksinti, bilinmeyen, tabu, erotizm, sadizm, kirli (saf olmayan), kutsal dışı ve dünya dışı gibi

---

<sup>148</sup> Mayer, a.g.e., 92-94 s.

pek çok bileşeni vardır. Hayal gücüne hiçbir edebiyatın yapamadığı şekilde hitap eder.<sup>149</sup>

Japon edebiyatında, bazıları resimli kitaplar olmak üzere çocuklara yönelik hayalet öyküleri de yazılmıştır. Masao Kogure'nin "*Otona No Buruburu Yokaibanishi*" (Yetişkinlerin Ürpertici Hayalet Öyküleri) adlı kitabı bunlara örnek gösterilebilir.<sup>150</sup>

Lafcadio Hearn de Asya doğaüstü öykülerinin Batılı öncüsü olmuştur. Klasik Çin ve Japon hikayelerini çağdaş bir dille yeniden ele almış, onların özgün dehşet ve korku hallerini korumaya çalışmıştır. Onun Japon hayalet hikayeleri ile ilgili kitaplarından biri olan "*Kwaidan*", aynı adlı Japon filmi ve kukla oyununa kaynaklık etmiştir. Orjinalleri İngilizce yazılan kitapları sonradan Japonca'ya da çevrilen Hearn'ün elde ettiği başarı Japon korku kültürü alanında benzersiz olmuştur.

Gotik yazar Edgar Allan Poe'nun etkisi Tanizaki ve Akutagawa gibi Meiji dönemi yazarları arasında önemli olmuştur. Poe'nun korku psikolojisinin cazibesi, sonraki kuşak Japon yazarları da büyülemiştir. Gizem yazarı Edogawa Rampo, kendi adını ve hikaye koleksiyonunun adını da Poe'ya öykünerek koymuştur. Modern dönemde Abe Kobo ve Sato Haruo da Poe'yu çalışmalarında önemli bir ilham kaynağı olarak göstermişlerdir.<sup>151</sup>

Gerçek adı Hirai Taro olan Edogawa Rampo, önceleri Japon yazar Ruiko Kuroiwa'nın etkisi ile dedektif öyküleri yazmaya başlamıştır. Japonya'da gizem edebiyatının alanı oldukça geniştir. Genellikle korku, tuhaf davranış biçimleri, kült dinler, uyuşturucu ve sadizmi de içine alır. 1930'larda kontrolden çıkmasıyla bu tür yazın hükümet tarafından yasaklanmış, yazarlar başka türlere yönelmişlerdir. Rampo yaşamının son yıllarında kısa öykülerini İngilizceye çevirtme çabasına girişmiştir. "*Japanese Tales of Mystery and Imagination*" (Japon Gizem ve Düşgücü Masalları) adlı eserini 5 yıllık bir çalışmayla İngilizceye kazandırmıştır. Batılı yazarlardan olduğu kadar Japon değerlerinden de yararlanan Rampo, popülaritesini ve korku- gizem türündeki esin kaynağı olma halini günümüzde de korumaktadır.<sup>152</sup>

Zaman zaman Japon Stephen King'i olarak da anılan Suzuki Koji, Batıda da iyi bilinen bir korku edebiyatı yazarıdır. Kitapları çizgi romanlara, filmlere, televizyona ve video oyunlarına adapte edilmiştir. Öte yandan Japonlar batılı korku edebiyatını da yakından takip etmektedirler. Poe kadar, H.P. Lovecraft da sevilen ve ilham

---

<sup>149</sup> Bush, **a.g.e.**, VII- IX s.

<sup>150</sup> **y.a.g.e.**, 101 s.

<sup>151</sup> **y.a.g.e.**, XI s.

<sup>152</sup> **y.a.g.e.**, 43-45 s.

veren yazarlardan olmuş, “*Cthulhu Mythos*” adı verilen temel roman dizisinde, öyküler ve mangalarda da etkisi olmuştur.<sup>153</sup>

## 2.2.2. Japon Tiyatrosunda Korku

Geleneksel Japon tiyatrosunun kökenini oluşturduğu bilinen inanca dayalı bazı etkinliklere değinmemiz yerinde olacaktır. Kötü ruhları kovma ve topluluk düzenini koruma amaçlı bu etkinlikler Japon dramasının kökenini oluşturmuştur.

9. yüzyıl sonu 10. yüzyıl başında kötü ruhları kovma amaçlı büyüler ortaya çıkmıştır. Bunlar: “Nembutsu” inancı, “Shugen-do” uygulamaları ve “Onmyo-do” büyüdür. “Nembutsu” inancı kaynağını Çin Budizminden alan ve öfkeli ruhları gönderme amacı taşıyan bir büyüdür. Pek çok büyülü Nembutsu dansı ve dramaları bugün hala kırsal kesimde varlığını korur. Kabuki tiyatrosunu ortaya çıkaran kişinin Tokugawa döneminin(1615-1867) ünlü bir Nembutsu büyüğü dansçısı olduğu bilinmektedir.

“Onmyo-do” ise Shinto ve Taoist sanat ve büyüünün bir karışımı niteliğinde, 7. yüzyılda Çin’den Japonya’ya Kore üzerinden ulaşan popüler bir inançtır. Felsefi, astrolojik, animist dinsel teori ve pratiklerden etkilenmiştir. Onmyo-do öğrencileri ve büyücülerini sonradan imparatorun din danışmanlığını dahi yapmışlardır. Astroloji ve resmi takvimin hazırlanması onların yetki alanında olduğu gibi iyi ürün, iyi hava, arınma, iyi şans büyülerini ile astroloji ve fal yorumları da yapmışlardır. Ortaçağda, No tiyatrosu ve kukla tiyatrosu aktörleri genellikle bu gruba dahildi.<sup>154</sup>

Japon dramasına kaynaklık eden uygulamalar sadece yukarıda söz ettiğimiz kötü ruhları kovmaya yönelik büyü etkinliklerinden ibaret değildir. Dramatik formlar ve onlara ait gerek yapısal gerekse stilistik unsurlar, insanın bilinmeyen ve saygı duyulup korkulan kutsal güçlere karşı kendini ifade ediş biçimlerini de kapsayan geniş bir kaynaktan beslenmektedir.

İlkel doğaüstü güçlerden istediklerini dua yolu ile değil, istediğini canlandırma yolu ile iletir. Böylece drama doğar. Ritüeller, güçlü duygu ve düşüncelerin canlandırılarak dışa vurulma yöntemidir. Tiyatronun ilk formları, şamanların büyü

---

<sup>153</sup> y.a.g.e., XIII s.

<sup>154</sup> Dramanın kökenini olarak büyü etkinlikleri için bkz: Hori, a.g.e., 420 -423 s.



ritleri, mistik katılım performanslarıyla başlamıştır. Dinsel ritüelden sanatsal alana geçişin arasındaki mesafe de oldukça kısadır.<sup>155</sup>

Şaman, totem hayvanının postunu giyince tanrısallaşır, dönüşür ve doğaüstü, kozmik güçler kazanır. Bu doğa üstü güçlerini de kabilesinin iyiliği için kullanır. Daha sonraları mask ve kostümler sadeleşip daha stilize hale gelmiş, hayvan başı giymek yerine tahtadan masklar takılmaya başlanmıştır. Ancak maskenin işlevi değişmemiştir. O sadece bir sembol değil, aynı zamanda tanrının varlığının da temsilidir. Japon tiyatrosundaki maskların yeri ve önemi ancak bu perspektiften bakılırsa açıklığa kavuşabilir.

Bozkurt Güvenç, Japon tiyatrosunun genel dökümünü şu şekilde yapar:

“Kagura”; Dini tören amaçlı Şaman oyunlarının atasıdır. Maskeler takılıp, şarkı ve şiirler söylenir. Tanrı'nın her yerde oluşu teması işlenir. “Gagaku”; Budist metinlerin müzik eşliğinde maskelerle sunumundan oluşur. “Bugaku”; 1000 yıllık geçmişli olan danslı bir oyundur. Hint, Çin ve Mançu etkileri taşır. “No”; 16. yüzyılda doğan Japon klasik tiyatrosudur. Tanrıların oynadığı Shinto öyküleri, :Samuray öyküleri, kadınların aşk acılarını anlatan öyküler, aklını yitiren kadın dramları, kötü ruh öyküleri olmak üzere 5 çeşittir. “Kiyogen”; 16. yüzyılda ortaya çıkan bir güldürü, toplum eleştirisi biçimidir. “Kabuki”; 1596-1664 yıllarında gelişen, “Okumi”(dinsel), “Onna”(kadın), “Vakaşu”(oğlan) ve “Yaro”(sanatsal cinsellik) olmak üzere 4 çeşidi vardır. “Şinpa”; Batı anlayışına yakın ideolojik devrimci tiyatrodur. “Şingeki”; Modern tiyatrodur ve geleneksel olanla Batılı örneklerin birleşmesi ile oluşturulmuştur.<sup>156</sup>

Japonya'daki tiyatral formların temelini oluşturan ve hala varlıklarını koruyan geleneksel tiyatro türleri oldukça kendine has gösterilerdir ve dışarıdan bir kimsenin onları herhangi bir ön bilgi olmaksızın anlamlandırması oldukça güçtür. Bunun nedeni kökenlerinden de anlaşılabilceği gibi hem çok sembolik olmalarıdır hem de anlatılarının son derece Japon kültürel mirasına dayalı öğeler içermesidir.

### a) No Tiyatrosu

“No tiyatrosu”, 14. yüzyılda yapılanmış dramatik bir formdur. Maskeleri ve stilizasyonu ile ayırt edicidir. Bir tiyatral forma göre oldukça katı bir şarkı, dans ve müzik karışımı şeklindedir. Bununla birlikte anlatının yeri de önemlidir. No

<sup>155</sup> Thomas Immos, “The Birth of The Japanese Theater”, **Monumenta Nipponica**, Vol. 24, No:4, 1969, 404 s., <http://links.jstor.org/sici?sici=0027-0741%281969%2924%3A4%3C403%3ATBOTJT%3E2.0.CO%3B2-W>

<sup>156</sup> Güvenç, **a.g.e.**, 195 s.

repertuarında ikiyüzün üzerinde oyun mevcuttur. Bu repertuar yüzyıllar boyunca performansların ve uygulamaların geçirdiği evrimlerle gelişmiştir. Tüm no oyunları “shite” ve “waki” olmak üzere iki aktör üzerine döner. Shite, performansın ve anlatının odağındaki baş aktördür. Genellikle sürekli maskelidir ve oynadığı roller kadınları, yaşlı adamları, hayvanları, tanrıları, hayalet ve şeytanları içerebilir. Buna karşın waki asla maske takmaz ve sadece dünyaya ait üç kategoriyi canlandırır. Bunlar memurlar ve resmi görevliler (daijin- waki), rahipler (so-waki) ve savaşçı ve köylüler gibi sıradan adamlardır (otoko-waki). Waki'nin fonksiyonu, shite'yi sahneye çağırarak, ona sorular sormak ve dans etmek için uygun zemini sağlamaktır. Bu noktaya gelindiğinde waki geri çekilir ve her şey shite'nin performansına kilitlenir.<sup>157</sup>

No tiyatrosu seçkin sınıfa hitap eder. Kendine has maskeleri ve vücut jestlerinden oluşan kodlamalı bir anlatım dili vardır (Bir adım atmak yolculuk, eli yukarı kaldırmak üzüntü, elleri birbirine bağlamak aşk gibi...). Ayrıca oyuncunun simgesel amaçla kullandığı yelpaze de batan güneşi, bir kuşu, savaşçının kılıcını, yazarın fırçasını, haber getiren bir mektubu temsil edebilmektedir. No tiyatrosuna ait bu kodlamaları bilmeden oyunu anlamlandırmak mümkün değildir.<sup>158</sup>

Bilinen en eski No oyunu, Nara dönemi büyü ritüellerinden kaynağını alan “Okina”dır. Halen yeni yılda iyi şans ve bolluk bereket riti (ve bir anlamda büyü) olarak sergilenmektedir. Rit dansçılarının performanslarını gerçekleştirmeden önce bazı hazırlıklar yapmaları gerekmektedir. Bunun için bir tapınakta, ailelerinden uzakta 3 hafta kadar kalırlar. Özel yiyecekler yiyerek kendilerini tanrılara hazırlarlar. Günümüzde de No aktörleri maskelerini takmadan önce ayna önünde meditasyon yaparlar. Amaç, kutsal güçleri özümseyebilmektir. Eski zamanlardan beri aktörler tam bir kendilerinden geçme gerçekleşmeden sahneye çıkmamışlardır. Bugün no ve kagura gösterilerinde halen uygulanan belli kendinden geçme teknikleri kullanılır. Müziğin de kendinden geçme hali üzerinde önemli bir etkisi vardır.<sup>159</sup>

No performansında ele alınan konular tanrıya hürmet, aşk, kıskançlık, intikam ve samuray ruhudur. Bir no draması performansı 5 oyundan oluşan bir sekans şeklindedir:

1. bölüm: “waki-no” (kutlu oyunlar) ya da “kami-mono” (tanrı oyunları)dur. Bu iki sahnelik oyunların ilk sahnesinde shite, insan formunda ortaya çıkar ve bir öykü anlatır. İkinci sahnede ise tanrı olarak ortaya çıkar.

<sup>157</sup> Richard J. Hand, “Aesthetics of Cruelty: Traditional Japanese Theatre and the Horror Film”, **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, 19 s.

<sup>158</sup> Güvenç, **a.g.e.**, 194 s.

<sup>159</sup> Immos, **a.g.e.**, 410 s.

2. bölüm: “shura-mono” (savaş oyunları ya da hayalet oyunları) dur. Bu oyunlarda shite, ölmüş bir savaşçının son savaşı ve şu anda içinde bulunduğu cehennem nedeniyle bir rahibe (waki) geri dönmüş hayaletini canlandırır. Hayalet, ruhuna dua etmesi için rahibe yalvarır. Hayalet savaşçılar genellikle erkek olurlar ama “Tomoe” örneğinde olduğu gibi kadın savaşçılar da olabilir.

3. bölüm: “katsura-mono” (peruklu oyunlar) ya da “onna-mono” (kadın oyunları)dır. Bu oyunlar 5 oyunluk yapının merkez noktasını oluştururlar ve büyük gösterinin doruk noktasıdır. Oyunlar kahraman olarak kadınlara odaklanır. Kostüm ve danslarla zarafet ve güzellik dışı vurulur.

4. bölüm: “kyojo-mono” (deli kadın oyunları) ya da “kurui-mono” (çılgınlık oyunları)dur. Bu oyunlar “shunen-mono” (intikam oyunları) ve “kyoran-mono” (delilik oyunları) gibi alt kategoriler içerirler ve nefret ya da kendinden geçme şeklinde yükselen duyguları ifade ederler. Pek çok oyun acı kaybı nedeniyle deliren eski zaman annesi figürüne odaklanır. Bu kategori “shura-mono” hayalet oyunlarını da, “shunen-mono” intikam alt kategorisi ile gerçek yaşamda haksızlığa uğrayıp intikam peşinde olan hayaletleri de içerir.

5. bölüm: “kirino-mono” (bitiş oyunları) ya da “kichikumono” (şeytan oyunları) olarak bilinmektedir. Bu grup “waki-no” oyunlarını tekrarlar. Genellikle shite tekrar ilk sahnede insan formunda görünerek gerçek kimliğini son sahnede ortaya çıkarır. Ancak bu oyunlarda shite'nin gerçek kimliği bu kez tanrı değil, daha çok şeytan, tengu (ifrit, gulyabani), ya da bu türden başka bir canavardır. Tam bir no performansının kapanışı bu oyunlarla, insanın doğaüstüne galip gelişiyile tamamlanır.<sup>160</sup>

Görüldüğü gibi insan ile doğaüstü ya da tanrısal formlar arası dönüşebilme teması edebiyatta olduğu kadar no oyunlarında da karşımıza çıkmaktadır. Oyuncuların gerçek kimliklerini gizlemeleri ve bu kimliklerin ortaya çıkışı oyunlarda kullanılan bir anlatı ögesidir. Masallarda gördüğümüz anlatıların pek çoğu çok daha stilize biçimlerde ete kemiğe bürünerek no oyunlarında ifade bulur. Tanrıdan şeytana varan bir sıra izlenerek pek çok doğaüstü ve tekinsiz karakter ve öykü sergilenir.

No performanslarında maske oldukça önemlidir. Aktör onu sadece takmakla kalmaz, tüm ruhu ve bedeniyle giyer. Yüzlerce no maskesinin her biri özel anlam taşımaktadır ve her birinin rolleri tanımlanmıştır. Örneğin “Kawazu” boğulmuş adam maskesi, “deigan” kıskanç kadın maskesi, “aku-jo” üzüntülü hayalet maskesidir.

---

<sup>160</sup> Hand, a.g.e., 20 s.

Diğer maskeler insan dışı varlıklar içindir ve korku amaçlı kullanılır. 90'lı yıllara ait popüler bir korku filmi olan “Ringu”daki çarpılmış ölümlerin yüzleri ve “Onibaba”daki çıkmayan lanetli maske, sinemadaki yansımalarından birkaçıdır.<sup>161</sup>

## b) Kabuki Tiyatrosu

No gösterileri arasında sahneye çıkıp izleyiciyi güldüren aktörler, gerçeğe daha fazla dayanan bir tür olan “kabuki tiyatrosu”nun kapısını açmıştır. Kabuki, anlatısı ve dekoru ile oldukça zengin ve ilgi çekicidir. Halkın tiyatrosu olan kabuki, olaylar dizisi, orkestra, diyaloglar ve koreografisiyle tiyatrosunun tüm olanaklarını kullanır. Kabuki'nin ortaya çıkışı, 1605'te kadın dansçı Okuni'ni Budist dansları yorumlaması ile olmuştur. Cinsellik çağrışımlı bu danslar büyük rağbet görmüş ve daha sonra kadınların sahnelemesi 1907'ye dek yasaklanmıştır. Daha sonra kadın rollerini erkek oyuncular canlandırmıştır.<sup>162</sup>

Kabuki 17. yüzyılda hikayeleri ve stiliyle no tiyatrosunun geleneklerini de kullanarak gelişmiş ve evrimleşmiştir. Modern tiyatro üzerindeki güçlü etkisini halen sürdürmektedir. Kabuki, ayrıntılı ve karmaşık kostümler, olağanüstü sahne efektleri, usta performansçılar gibi tiyatral özellikleri ile ünlüdür.<sup>163</sup>

No tiyatrosunun aksine kabuki tiyatrosunun halkın tiyatrosu olarak nitelendirilmesinin nedeni, no kadar stilize olmayıp daha kolay anlaşılır oluşu ile açıklanabilir. Ancak yine de basit ve sıradan gösteriler değildirler. Değindikleri konular ve içerdikleri şiddet görselliği kabuki oyunlarını oldukça nitelikli ve özgün kılmış, dramatik yapıları onları daha popüler hale getirmiştir.

No gibi sınıflandırılmış halde olmasa da Kabuki oyunları da birçok tür ve stil içerir. Bu stillerden “aragoto” (kaba iş) mask benzeri makyajları ile genellikle doğaüstü ile haşır neşirdir. Onun aksine “wagato” (nazik, ince iş) stili ise bir ölçüde gerçekçiliğe yakındır ve daha ince bir espri anlayışı ile toplumsal konulara değinir. Diğer türler samuray topluluğunda geçen tarihsel dramalar olan “jidaimono”, yaşam ve sıradan insana dair dramalar olan “sewamono”dur. Oynanacak kabuki oyunlarının türü mevsime göre belirlenir: kutlamaya yönelik oyunlar genellikle ilkbahar başında saraylarda geçen oyunlar şeklindedir. Yaz mevsiminde ve sonbaharın başında hayalet ve şiddet öyküleri popülerdir. Sıcak havanın oyunlarla izleyicinin maneviyatını etkileme mantığı güdülmektedir.

---

<sup>161</sup> y.a.g.e., 26 s.

<sup>162</sup> Thema Larousse, a.g.e., 45 s.

<sup>163</sup> Hand, a.g.e., 20 -21 s.

Kabuki oldukça stilize bir biçime sahiptir. Çoğu modern korku çalışmaları gibi kabuki de teknik olarak apaçık anlatıları tekinsiz unsurlarla süsler. Bu amaçla alışılmışın dışında bir etki, sahneleme ve oyun tekniklerine ulaşabilmek için kabuki'de “keren” denen pek çok efekt türetilmiştir. Bu etkileyici sahne efektlerinin arasında “hayagawari” (çabuk kostüm değiştirme), “honmizu” (sahnede gerçek su) gibi ilginç efektler bulunmaktadır. Ayrıca kabuki anlatılarında pek çok sekans ve ilginç stilistik özellikler de mevcuttur. Bunlara önemli bir örnek, aktörün dramatik bir poz alıp onu bir fotoğraf gibi koruması olan “mie”dir. Daha sert kabuki oyunlarındaki sekanslar pek çok işkence sahneleri içerir. “korishiba” (dehşet, cinayet sahneleri), kendi vücudunu kesme ve “seppuku”(intihar), “tachiwara” (karmaşık dövüş sahneleri) de içerirler. Kabuki tiyatrosunun bu özellikleri onun “zankoku no bi” (zulmün estetiği) olarak bilinmesine neden olmuştur.<sup>164</sup>

No ve kabuki, tekinsiz ve korkutucu olanı yinelenen unsurlar olarak kullanır. Bazen bu tanrıların, şeytanların ve hayaletlerin doğaüstü hakimiyet alanıdır ya da katillerin, haydutların, ve onların kurbanlarının bu dünyaya ait dünyasıdır. Her iki geleneksel tiyatro formu da sinemayı beslemiş olsa da, kabuki sinemaya uygun dramatik formlara daha yakındır. Çağdaş Japon korku filmlerinin hikayeleri, yapısal özellikleri, uygulama ve ikonografilerinde geleneksel tiyatroyu en az batılı korku mekanizmaları kullandıkları kadar kullandıkları bilinmektedir. Japon sinemasında geleneksel tiyatro bazen arka plan olarak, bazense doğrudan alınan öyküleriyle korku sineması ve doğaüstü öğeler içeren filmlere önemli ölçüde kaynaklık etmiştir.

Tsuruya Nanboku'nun yazdığı “*Yotsuya Kaidan*” (1824) adlı ünlü kabuki oyunu pek çok versiyonuyla defalarca filme çekilmiştir. Iemon adlı bir roninin öldürdüğü adamın kız kardeşiyle evlenmesi ve karısını aldatarak onu metresiyle birlikte zehirleyip öldürmesini konu edinir. Sonunda karısının ruhu geri dönüp intikamını alır.<sup>165</sup>

Geleneksel tiyatrodaki görsel etki yaratmak üzerine kurulu “keren” denilen düzenlemeleri çağdaş sinemanın özel efektlerine benzetmek mümkündür. İzleyiciye irrasyonel anlar yaşatmak amaçlanarak anlatımın etkisi de güçlendirilir. Hideo Nakata'nın popüler korku filmi “*Ringu*”da tekinsiz karakter Sadako'nun televizyonun içinden çıkması, ya da “*Uzumaki*”de her şeyin spiral biçimine girmesi gibi modern eşdeğerleri vardır. Richard J. Hand'e göre, türlü tecavüz ve işkence görüntüleri ile dolu kült haline gelmiş film serisi “*Guinea Pig*” filmlerindeki sahnelerin kabuki

---

<sup>164</sup> y.a.g.e., 21 s.

<sup>165</sup> y.a.g.e., 22 s.

işkence estetiği içerdiğini de söylemek mümkündür. Kabuki, pek çok değişik araçla yapılabilen işkence biçimleri açısından oldukça zengindir.<sup>166</sup>

Japon tiyatrosu, modern korku sineması için bir şablon oluştuğu gibi şeytani kadının ikonografik anlatımını, diğer korku türlerinin ve gerilimin yapısını, gerçek dünya ile doğaüstü arasındaki gidip gelişi de no ve kabuki tiyatrolarında görebilmekteyiz. Batılı drama korkuyu katarsise yükselme aracı olarak görürken, kabuki hiç bir yükseliş iddiasında değildir. Kabuki'nin en çok öne çıkan özeliği “zulmün estetiğini” yansıtıyor oluşudur. Tüm tabular ve sadizm stilize bir sanat formunda verilmektedir. Modern Japon korku sineması da aynı izden gider ve eski ile çağdaşı, dünyevi olanla olağanüstü olanı özenle kurulmuş yapılar içerisinde yan yana yerleştirir.<sup>167</sup>

Geleneksel Japon tiyatrosunda korku sineması kuramlarında değindiğimiz “canavar kadın” teması açıkça yer alır. Hatta masallarda, oyunlarda ve filmlerde hemen tüm canavar, hayalet ve olumsuz nitelikler yüklenmiş doğaüstü karakterlerin kadın olduğu kolaylıkla fark edilebilir.

No tiyatrosunun “kyojo-mono” ya da “shunen-mono” alt türlerinde, kabuki'deki “akuba” ya da “akujo” (şeytani kadın) ya da “dokufo” (zehirli bayanlar) oyunlarında karşımıza çıkarlar. No ve Kabuki tiyatrolarındaki canavar kadınları harekete geçiren büyük bir acı ay da intikam vardır. Ayrıca doğaüstü kadınlar genellikle özlerinde kötü kabul edilirler. Bunlara örnek olarak da yine “Yotsuya Kaidan” daki roninin intikam için geri dönen eşi Oiwa'yı göstermek mümkündür. Ayrıca bu kötü şeytani kadınlar tiyatrodaki her zaman uzun siyah saçlı olarak tasvir edilirler. Bunların sinemadaki yansımaları yine “*Ringu*” daki tekinsiz kız çocuğu Sadako karakteri ve daha da eski bir örneği ise oldukça ünlü bir film olan “Kwaidan”ın ilk bölümünü oluşturan ölümcül siyah saçlardır.<sup>168</sup>

Kötü ruh kovma törenlerindeki danslardan doğmuş olan no ve kabuki oyunlarında da hayaletler oldukça yoğun biçimde karşımıza çıkar.

Kötü bir ünü olan kadın “oni” “Adachi-ga-hara”nın anlatıldığı bir no oyunu vardır. Bu şeytan kadının yanına seyahatleri sırasında sığınan rahipler, yasaklamış olmasına rağmen onun yokluğunda odasına girerler ve yarısı yenmiş bir insan cesedi bulurlar. “*Akogi*” adlı no oyunu da cehennemde çıkış yolunu arayan bir adamın öyküsünü anlatır. “*Genji Monogatari*” de geçen bir öyküden alınan “*Aoi no ue*” adlı oyun, kıskançlığı sonucu yaşayan hayalete dönüşen bir kadının öyküsüdür.

---

<sup>166</sup> y.a.g.e., 23 s.

<sup>167</sup> y.a.g.e., 27 s.

<sup>168</sup> y.a.g.e., 24 s.

Canavar “obake” örümceğin öyküsünün anlatıldığı bir no oyunu da bilinmektedir. “*Ikuta Atsumori*” öteki dünyaya giden savaşçıdan söz eden bir no oyunudur. “*Izutsu*” adlı oyun, ölümden sonra aşka ve hayalet fenomenine değinen bir no oyunudur. “*Kanawa*” reddedilen eski eşin lanetini anlatır. “*Kayoi Komachi*” ise yukarıda sözünü ettiğimiz gibi 100 gecelik hayalet ziyaretleri ve gerçekleşen gizemli ölümleri anlatır. Bu no oyunları haricinde kabuki tiyatrosunun en önemli ve klasik oyunlarından biri “*Yotsuya Kaidan*”ın kabuki uyarlaması olmuştur. Bu oyundaki intikamcı kadın hayalet Oiwa, litetatürdeki en ünlü kadın hayalettir. Tsuruya Nanboku’nun hayatı boyunca yazmış olduğu yüzden fazla kabuki oyunu da yine insan ruhunun karanlık taraflarını ele alan önemli çalışmalardan olmuşlardır.<sup>169</sup>

“*Dojjo*” oyununda bir rahip uşağına reddedilen aşkı nedeniyle bir yılanı dönüştüren ve onu reddeden adamı dev tapınak çanında yakıp kül eden kadının hikayesini anlatır. Oyunun bu kurulma şekli “*Ringu*”daki video kasetle ilgili şehir efsanesinin kurulma şekli gibidir. Dojjo’da tapınağa giren kadın “rambyoshi” dansıyla karşısındakini etkiler. “*Ringu*” filmindeki Sadako karakterinin hareketlerini bu dansa benzetmenin mümkün olduğunu belirten Richard J. Hand, “*Uneme*” oyununda da suda boğulmuş bir kadının hayaleti anlatıldığını eklemektedir.<sup>170</sup>

Özellikle kabuki tiyatrosu, Japonya’da televizyon yaygınlaşınca dek Japonya’nın en popüler eğlencesi olmuştur. Televizyonun etkisine rağmen Kabuki tiyatrosu ve ünlü oyuncularını popülerliklerini halen korumaktadırlar.<sup>171</sup>

### 2.3. Geleneksel Japon Hayalet Anlayışı ve İntikamcı Ruh Ögesi

Daha önce de değindiğimiz gibi Japon halk masallarında, tiyatrosunda ve inancında doğaüstü varlıklar, insanlar, hayvanlar arasında bir geçişlilik söz konusudur. Hemen hepsi birbirlerine çeşitli durumlarda dönüşebilmektedir. Özellikle Japonya kırsalında bu anlayış oldukça yaygın bir biçimde kabul görmektedir. Böylelikle içinde yaşanan evren, hayaletlerin ve daha bir çok doğaüstü canlılarının insanlarla bir arada varlıklarını sürdürebildiği bir alanı temsil eder. Bu varlıklar insanın üzerinde yer alan oluşumlar olarak kabul edilmeleriyle saygı kaynaklı bir tür korku uyandırmaktadır ve geçişlilikleri onlara her an her şeyi yapabiliyor olma, insanın karşısına herhangi bir yerde ve zamanda çıkabilme özelliği kazandırır.

<sup>169</sup> Oyunların konularının derlendiği kaynak için bkz: Bush, a.g.e., 5-186 s.

<sup>170</sup> Hand, a.g.e., 25 s.

<sup>171</sup> Thema Larousse, a.g.e., 45 s.

Masallarda, öykülerde ve tiyatrodaki karşımıza çıkan hayalet hikayeleri daha ayrıntılı bir biçimde değineceğimiz hemen tüm hayalet ve şeytani varlıkları içermektedir.

Bu gizemli varlıklara ilişkin çeşitli anlatılar günümüz Japonya'sında da "manga"lar (Japon çizgi romanları), "anime"ler (Japon animasyon filmleri), korku edebiyatı, sinema ve video filmleri ve televizyon programları (tv filmleri, reality showlar, tartışma programları) aracılığıyla popülerliklerini sürdürmektedirler.

### 2.3.1. İkel Düşüncede Ruh Anlayışı

Japon hayalet türlerine henüz girmeden, doğrudan ölümle bağlantılı olana eğilerek tek tanrılı din anlayışının varolmadığı ilkel toplumların ruhlara ve hayalet benzeri varlıklara ve ölüme ilişkin algı ve inançlarından söz etmek yerinde olacaktır.

İkel insanlar için ölümler tin ya da ruh biçiminde değil, insani varlıklar olarak nitelendirilirler. Ancak onlardan genel olarak korkulmaktadır. Görünmez ya da gölge gibi görünümünde, hacimsiz olsalar da tıpkı insan gibi yaşayabilirler.<sup>172</sup>

Çalışmasında Avustralya, Malenezya Eskimo ve Kızılderili yerlileri gibi daha bir çok yerli topluluklara ilişkin pek çok örneklere yer veren Lucien Lévy-Bruhl, W.E. Rothman'dan aktardığı ifadeyle, ilkel insanın gözünde insan ve hayvanların da kolaylıkla birbiriyle yer değiştirebilmekte olduğunu belirtir. Ayrıca, yarı insan-yarı hayvan halindeki efsanevi yaratıkların da ilkel zihniyet çerçevesinde aslında sıradışı ve doğaüstü görülmeyip biçim değiştirmelerinin onların olağan bir gücü olduğunun kabul edildiğini ifade eder.<sup>173</sup>

Bruhl, James George Frazer'ın dinin ve folklorun köklerini anlattığı önemli eseri "Altın Dal"ı referans göstererek ruhun çalınması, yer değiştirmesi ve şekil değiştirmesi konusuna da değinir. Ruhun bedenden ayrılmaması gerekir, aksi halde ölüm gerçekleşecektir. Bedenden ayrılan ruh bir cin,kuş ya da hayvana dönüşebilir. Ruh kavramının insanın temel bir uzantısı olup ondan ayrı olmadığı ve yaşamsal gücünü barındırmakta olduğuna ilişkin örnekler oldukça çoktur. Yine çeşitli topluluklarda gölgenin benzer bir ruh anlayışı atfedilerek yaşamsal bir öge kabul edilmesi de söz konusudur.<sup>174</sup>

Batılı ruh anlayışında ruh olarak adlandırılan şey, ölüm halinde bedeni terk eden, maddeyle ilişkisi olmayan tinsel bir ilkedir. İkel zihniyette beden ve ruh ayrımı

<sup>172</sup> Lucien Lévy-Bruhl, **İkel İnsanda Ruh Anlayışı**, Çev: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Haziran 2006, 321 s.

<sup>173</sup> **y.a.g.e.**,:52-54 s

<sup>174</sup> **y.a.g.e.**, 138-140- 141 s.



yoktur ve ikisi de birbiriyle yakından ilişkili ve bağlantılıdır ve ruh bedenden ayrılıp başka bir yere gitmez.<sup>175</sup>

Bruhl, ölümlerle ilgili ritlere de çeşitli aktarımlarıyla dikkat çeker. Ölümlerin ruhları ancak tören ve ritlerle geri gönderilebilmektedir. Bruhl bu ritlerin, şölen ve yasaklamaların asıl anlamı ölen için değil, geride kalanlar için taşıdığını belirtir ve bu ritler sayesinde bozulan toplumsal düzenin kurulabildiğini dile getirir.<sup>176</sup>

Ruh, tin gibi kavramların ilkel zihniyette bir karşılığı yoktur. Ölen kişiye de hayalet olarak bakılmaz. Onun öbür dünyaya geçmesi sadece bulunduğu çevreyi değiştirdiği anlamına gelir. Maneviyatçılık ya da metafiziğe hiçbir gönderme yoktur. Ölümlerin de tıpkı canlı beden gibi üşüyüp acıkabileceğine inanılıp ona özen ve saygı gösterilir.<sup>177</sup>

İlkel insan için ölü başka bir yerde yaşamaya devam edebilir. Ölenlerin kimsenin bilip görmediği uzak bir yerde ada mekan ya da ülkede yaşamaya devam ettiği inancı yaygındır. Bir diğer yaygın inanç da ölümler dünyasının yaşayanlarınkinin zıddı özellikler taşıdığıdır. Yer altı dünyası, karanlıklar dünyası, gibi... Aynı şekilde gece de ölümlere yakıştırılan bir zaman dilimidir. Gün ağarınca ölümlerin uyku ve geri çekilme zamanıyken gece onların faaliyetlerinin zamanıdır.<sup>178</sup> Freud da, ölümleri nehrin karşı tarafına gömme örneğinde öteki dünya ile bu dünya ayrımının temellerinin atıldığını belirtir.<sup>179</sup>

Freud'un aktarımlarına göre İlkel anlayışa göre dünya iyilik ve kötülük yapabilecek türlü spiritüel varlıklarla doludur. Bunlar insan, hayvan, cansız nesnelere de olabilir. İlkel insan olan biten her şeyin nedenini onlara bağlar. Bunlara atfedilen canlandırma durumu, insanları için de geçerli sayılmış ve insanın içinde de bir ruh olduğu ve bu ruhun bir bedenden diğerine geçebileceğine olan inancı geliştirmiştir. Başlangıçta ruh, insanla bir ve benzer kabul edilirken maddi niteliğinden soyutlanarak spiritüel bir boyuta taşınmıştır. Animizmin karakteristiği olan ruha ve şeytanlara inanma, aslında ölümün insanlar üzerinde bıraktığı önemli etkiden kaynaklanır.<sup>180</sup>

---

<sup>175</sup> y.a.g.e., 239 s.

<sup>176</sup> y.a.g.e., 232-233 s.

<sup>177</sup> y.a.g.e., 244-249 s.

<sup>178</sup> y.a.g.e., 308- 309- 311 s.

<sup>179</sup> Sigmund Freud, **Totem ve Tabu**, Çev: K. Sahir Sel, Sosyal Yay., İstanbul, Kasım 2002, 35, 87 s.

<sup>180</sup> y.a.g.e., 108-123 s.

### 2.3.2. Japon İnanışında Ruh Kategorileri

Japonya'daki ölüm ve ruh tasarımlarına geçtiğimizde de ilkel zihniyetin bıraktığı izleri rahatlıkla seçebiliyoruz. Tek tanrılı dinlerin hiçbir zaman tam anlamıyla nüfuz edemediği bu toplumda ilkel zihniyetin ve kavrayışın uzantıları büyük oranda varlıklarını korumaktadırlar. Günümüzde şehirde yaşayan kitle bunlara körü körüne bağlı olmasalar bile kabul görmüş bu düşüncelerle dolaylı yolla da olsa bağlantıları sürmektedir. Çünkü doğaüstü varlıklar ve hayaletler, popüler kültürün içindeki yerini hemen hiçbir zaman kaybetmemişlerdir.

Uzakdoğu'da hayaletler he zaman yaşamı birer parçası olmuşlardır. Japon ilminde sonsuz çeşitleri olsa da genellikle birkaç kategoriye ayrılırlar. Toprak, hava, ateş, su, odun olmak üzere elementlere ait ruhlar olabilirler ya da intikamcı ruhlar olarak karşımıza çıkarlar. Bu ruhlar insan, hayvan, bitki, ev araçları, ya da doğaüstü olaylar olabilir. Ünlü kabuki aktörü Üçüncü Kikugoro'nun sınıflandırması ile "Obake" halindeki canavarlar ya da "yurei" denen hayaletler de olabilirler. Sanatçı Toriyama Seiken (1714-1788), tüm doğaüstü varlıkları çizimleri de içeren kitabında sınıflandırmıştır.<sup>181</sup>

Batılı anlamda öldükten sonra insanların arasına dönen hayaletler Japon anlayışında farklıdır. Japon anlayışında ölümlerin ruhları uzaklara gitmez ve insanların arasında bir süre kalabilir. Bu hayaletleri tanımlama amacıyla kullanılan "bakemono" sözcüğü, bazen ölüme hiç gönderme yapmadan sadece "dönüşmüş varlık" özelliğinde olabilmektedir. Bu tanımıyla "bakemono" hayaletler, kamiler, şeytanlar, dönüşebilen hayvanlar ve cisimleri de kapsayan geniş bir ana başlık gibi düşünülebilir.<sup>182</sup>

"Obake", "bakemono" ve "bake" sözcükleri hep bu şekil değiştirme durumunu nitelerler. Doğaüstü, tuhaf ve esrarlı yaratıklar bakemono ile anılırken, eski eşyaların karşımıza obake eşyalar olarak çıktığı düşüncesi söz konusudur. Gündüz tilki, gece şekil değiştirip kadın, prenses, şeytan kılıklarına giren obake tilkiler vardır.<sup>183</sup>

Japon Shinto inancında ölenlerin ruhları "kami" denilen tanrıların arasına karışabilir. Daha önce de söz ettiğimiz gibi, çok fazla "kami" vardır. Bu nedenle Japonlar için etraflarının her zaman ruhani varlıklarla çevirli olduğu düşüncesi pek yabancı bir düşünce değildir.

---

<sup>181</sup> Bush, **a.g.e.**, 57 s.

<sup>182</sup> Mayer, **a.g.e.**, 89 s.

<sup>183</sup> Petek Kitamura, **Japonya'dan Hayalet Öyküleri, Efsaneler, Masallar**, Taksim&Taksim/Epsilon Yayıncılık, İstanbul, 2005, 65 s.

Shinto inancında herkesin “reikon” adı verilen bir ruhu vardır. Bu ruh insan ölünce bedeni terk edip atalarının yanına gider. Ancak öldürülen, kaza, intihar sonucu ölen ya da zamansız ölen insanın ruhu huzur içinde teslim olmaz ve bu aşamayı gerçekleştiremeyip hayalet dönüşürler. Bunlara “yurei” adı verilir. Ölen kişinin ruhunun ölümünü takip eden günlerde yaşayanların yanına geri döndüğüne inanılır. Bu ruhun gerektiği gibi huzura kavuşturulması için bazı törenler yapıp arındırılması gereklidir. Bu hem bir arındırma, hem de ona yol gösterme amacını taşır. Bu şekilde huzura kavuşturulan ruh, sakinleşir ve kimseyi rahatsız etmeden gideceği yere gider.<sup>184</sup>

Ölülerin ruhlarının yaşamla hala ilgisi kaldıysa gitmeleri gerekirken gidemezler. Yine bir halk masalında, doğumda ölen anne, sonrasında çocuğuna her gün kefenindeki paraları bırakarak şekerciden şeker alır. Bir gün dükkan sahibi onu takip eder ve o da bir aleve dönüşüp kaybolur. Çocuk büyüyüp yetiştikten sonra annenin ruhu bir daha görünmez.<sup>185</sup>

Geri dönen ruhtan söz ederken kullanılan “yurei”nin ardında yatan kavram, çok güçlü bazı duyguların kudretinin mezarın ötesine geçebildiği şeklinde açıklanan “onnen”dir. “Onnen” kavramı ile “yurei” denilen Japon hayalet biçiminin batılı anlayıştan nasıl önemli ölçüde ayrıldığı anlaşılır.<sup>186</sup>

“Yurei”lerin görsel tasviri genellikle ölen kimselere yakılırken giydirilen beyaz kimono ile özdeşleştirilmiştir. Bacakları olmadığı ve alınlarında üçgen bir kağıt ya da kumaş bulunduğu belirtilir.<sup>187</sup>

Bir diğer Japon hayalet türü de “ikiryō”lardır. Yaşayan hayaletler olarak bilinirler. Yaşayan bir insanın aşırı duygusal enerjisinin bir yansımasıdır. Sadece etkisi altına aldığı kişiye görünür. Genellikle hayal kırıklığına sebep olmuş bir aşk ilişkisi ya da yoğun nefret sebebi ile ortaya çıkarlar.<sup>188</sup> “İkiryō”lar işleri bittiğinde eski bedenlerine geri dönerler ancak bedenlerinden ayrıldıkları sürede yaptıkları şeyleri hatırlayamazlar.<sup>189</sup>

Bir de “shiryo”dan bahsedilmektedir. Japon halk masallarını yeniden derlemiş ve İngilizceye kazandırmış olan yazar Lafcadio Hearn’ün tanımlamasıyla bu adlandırma “ölü hayaletler” için kullanılır. İkiryō’nun tam zıddıdır. “Yurei” nin bunlar

---

<sup>184</sup> y.a.g.e., 11 s.

<sup>185</sup> Mayer, a.g.e., 89 s.

<sup>186</sup> [http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese\\_horror.php](http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese_horror.php)

<sup>187</sup> Kitamura, a.g.e., 13 s.

<sup>188</sup> Bush, a.g.e., 80 s.

<sup>189</sup> Kitamura, a.g.e., 102 s.

arasındaki konumu ise her tür hayaletler için kullanılan genel bir adlandırma şeklindedir.<sup>190</sup>

Bir diğer adlandırma da “yokai”dir. Genellikle büyüleyen hayalet(görünüm) olarak geçer. “Yurei” tanımlamasından da genel bir tanımlama olup çeşitli canavarlar, cinler ve “kappa”, “tengu” gibi yaratıklar için de kullanılır.<sup>191</sup>

Tıpkı Çinliler gibi Japonya’da da hayalet öykülerine tarihin eski dönemlerinden beri oldukça değer verilmiştir. Japon hayaletlerinin altın çağı ise grotesk olana merakın aşırı boyuta vardığı Edo döneminin sonlarına denk düşer. Japon edebiyatı, draması ve sanatı hayaletlere alışılmadık ölçüde yer vermiştir. Bu durum batılı korku yazarlarının ya da Poe’nun etkisi olmadan çok önceleri de söz konusudur. Japon hayalet hikayelerine ilginin bu boyutlara gelmesinin nedeni yetkililerin 1808’de bu hikayeleri yasaklamış olmalarına bağlanmaktadır. Dönemin hükümeti kadınlarla erkekler arası şiddet, suç ve kötü kadınlar, ateş şeytanları, uçuşan kafalar, hayvan ve kuş cinler, insanların bedenleri etrafında dönen iblisler, suda biçimi bozulan ölü bedenler olarak belirledikleri konular hakkında sansasyonel hikayeleri yasakladı. Böylelikle hükümet, cinsellik ve kana susamışlığı baskılamayı amaçlamıştır.<sup>192</sup>

Ayrıca Edo dönemindeki baskıcı feodal rejim üyeleri hükümetin zarar görebileceği korkusuyla yaşanan doğal afetlerin sebebini intikamcı ruhlar ve hayaletler olarak göstermiştir. Korkutucu ruh ve hayalet temalı oyunların yasaklanma sebebi buna bağlanmaktadır.<sup>193</sup>

Japon hayaletleri ile ilgili öykülerden bazıları “canavar kadın” teması ile de kesişen yaratık/hayaletler barındırır. Bunlardan biri de “Yuki Onna” dır. Kar kadını Yuki Onna fırtınalı gecelerde beyaz kimonosuyla insanlara görünerek yollarını şaşırımlarına ve donarak ölmelerine sebep olabilir.<sup>194</sup> Bir diğer kaynağa göre Yuki Onna Shinto inancından kaynaklanır ve karlı dağ yollarından insanların karşısına çıkarak bebeğini tutmalarını rica eder ve buz gibi soğuk nefesiyle onları öldürür.<sup>195</sup> Kar kadını ile ilgili hikaye, bir adamın dağ yolunda onunla karşılaşması, kar kadınının onun hayatını bu olaydan kimseye bahsetmemesi şartıyla bağışlaması şeklindedir. Adam daha sonra genç ve güzel bir kadına tanışıp evlenir, doğan çocukları ile birlikte çok mutlu bir hayatları olur. Bir gün adam eşine kar kadını ile

---

<sup>190</sup> Bush, **a.g.e.**, 165 s.

<sup>191</sup> **y.a.g.e.**, 203 s.

<sup>192</sup> **y.a.g.e.**, 57-8 s.

<sup>193</sup> Kitamura, **a.g.e.**, 12 s.

<sup>194</sup> **y.a.g.e.**, 54 s.

<sup>195</sup> Bush, **a.g.e.**, 206 s.

ilgili olayı anlatmaya karar verir. Böylece eşinin aslında kar kadını olduğu ortaya çıkar ve çocukları olduğu için adamı öldürmez, kendisi rüzgarda eriyip gider.<sup>196</sup>

“Rokurokubi” de çok uzun olan boynunu her yöne doğru hareket ettirebilen bir canavar kadındır. Gündüzleri normal bir kadınken geceleri biçim değiştirip uzun boynu sayesinde insanları korkutup gözetler. İnsanlarla evlenip yaşamaya çalışanları da vardır ancak gerçek kimliklerini saklamaları çok kolay olmaz. Bazı efsaneler onların aslında insan olup zamanla kötü özellikleri nedeniyle canavarlaştıklarını söylemektedir.<sup>197</sup>

“Mujina” olarak anılan, yüzü olmayan hayalet kadınlardan söz edilmektedir. Gözleri burunları ve ağızları olmayan ve saçları yüzünün iki yanına dökülmüş, bazen bacaksız ya da yarım vücutlu olarak tasvir edilirler. Aniden yok olurlar. Tokyo’da Asaka yolundaki bir yokuşta çok görüldüklerine inanılmaktadır. Yokuşta insanların karşısına çıkıp onları korkuturlar.<sup>198</sup>

Ruhani varlıklar yetişkin insanlar da olmayabilir. Örneğin “Zashiki Warashi” adı verilen, sözcük anlamı da odadaki küçük oğlan çocuğu olan ve genellikle Japon çocuklarının görebildiklerine inanılan bir çocuk hayalet formu da vardır. Yetişkinler genellikle onları görebilme yetilerini kaybetmişlerdir. Sadece ölüme yakın anlarda görebilirler.<sup>199</sup> “Zashiki Warashi”nin şömine ve ocak perisi şeklinde ev halkını koruyup kolladığına inanılan kimonolu bir kız çocuğu olarak görüldüğü de söylenmektedir. Bu ruhların ölmüş ataların ruhlarından biri olduğuna inanılmaktadır. Astral boyutta yaşarlar ve korumak için eski evleri seçerler.<sup>200</sup>

Özellikle çocukların korktuğu bir hayalet hikayesi de, “Toire No Hanakosan” (Tuvaletteki Hanako) dur. Japon tuvaletlerinin birer büyük çukur şeklinde olduğu dönemde bir kız çocuğu kayarak tuvaletin içine düşmüş ve sesini kimseye duyuramayarak ölmüştür. Huzursuz ruhu ise tuvaleti bir daha hiç terk etmemiştir. Adını üç kez tekrarlayanı da içeri çekmektedir. Japonlar için tuvalet, hamam, kuyu gibi su ile ilişkili ıslak yerler hayaletlerin bağlantılı olabilecekleri yerler olarak kabul edilir.<sup>201</sup>

Genel bir biçimde hayalet kapsamına soktuğumuz Japon doğaüstü yaratıkları arasında şeytani varlıklar da vardır. Bunlar her zaman kötü değillerse de

---

<sup>196</sup> [http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese\\_horror.php](http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese_horror.php)

<sup>197</sup> Kitamura, **a.g.e.**, 56 s.

<sup>198</sup> **y.a.g.e.**, 16 s.

<sup>199</sup> Bush, **a.g.e.**, 209 s.

<sup>200</sup> Kitamura, **a.g.e.**, 53 s.

<sup>201</sup> **y.a.g.e.**, 17 s.

genellikle aldatıcı ve kötü huylu olarak nitelendirilirler ve bu türden eylemlerle özdeşleşirler.

Japon şeytanlarının ölümle yaşam arasında dolaşmakta oldukları, doğa süreçlerine etki edebilme güçleri olduğu ve hem insan eliyle yapılan felaketlerin hem de doğal felaketlerin sorumlusu olabildiklerine inanılır.<sup>202</sup>

Halk masallarında şeytanların da aileleri olduğundan bahsedilir. Öfkeli yaratılışlı olan bu varlıklar da kendilerini dönüştürme gücüne sahiptirler ve insanları yiyip yok edebilirler. Ama kamilerin aksine onların alt edilebilmeleri ve öldürülebilmeleri mümkündür.<sup>203</sup>

“Nushi”ler ise bir yerdeki ya da objedeki ruhlara verilen addır. Genellikle korudukları mekandan uzağa gitmezler. Bazıları iyi huylu iken bazıları da orada bulunmaktan hoşnutsuzdur ve kötü huylu olur.

Şeytanlar ve nushi'lere de tıpkı kamilere olduğu gibi insanlar tarafından saygı gösterilir, belli bir oranda da korkulur. Ancak insanlar onlarla karşılaştıklarında korkmazlar. Kamilere dair dini bir yaklaşım da vardır ve onlara tapınaklarda dua edilir, kurbanlar sunulur.<sup>204</sup>

Özellikle Japon Ortaçağında pek çok tanrısal varlık ve şeytani yaratıklar vardır. “Oni”ler de şeytani varlıklar arasındadır ve dönemin bu türden yaratıklarının Budizm'e uyarlanmış halidir. Yaratılışlarına göre iyi huylu, kötü huylu ya da aynı zamanda her ikisi birden olabilmektedirler. İyi olanlar Budist inancı korurken kötü olanları salgın hastalıklar getirirler. Boynuzlu, kimileri keskin tırnaklı, üç gözlü olabilirler. Ölüm döşegindeki hastaların ruhlarını çalabilmek için etraflarında uçarlar.<sup>205</sup>

Japon edebiyatında 17. ve 18. yüzyıllarda çocuklara yönelik illüstrasyonlarla bezenmiş “Akahon” adlı resimli çalışma anlattığı doğaüstü hikayeler içinde Japon hayaletlerini de içermektedir. 18. yüzyıl sonu- 19. yüzyıl başlarında ortaya çıkan “Kibyoshi” adlı resimli kitaplar da Japonların zengin görsel kültürü ve hikaye anlatma geleneğinin karışımı niteliğindedir ve Japon çizgi romanları olan “manga”ların da öncülü olmuşlardır. Heian dönemi hayalet öyküleri koleksiyonu olan “Konjaku monogatari”, Edo dönemi masal derlemesi “Mimi Bukuro” ve “Shokoku Kida”, “Uji-Jui Monogatari” de bilinen derlemelerdir.<sup>206</sup>

---

<sup>202</sup> y.a.g.e., 41 s.

<sup>203</sup> Mayer, a.g.e., 99 s.

<sup>204</sup> y.a.g.e., 99 s.

<sup>205</sup> Bush, a.g.e., 141 s.

<sup>206</sup> Masal derlemeleri ve hayaletlere ilişkin kaynakları için bkz: Bush, a.g.e., 7- 196 s.

### 2.3.3. “Kaidan” Geleneđi

Literatürde “kaidan” olarak geçen korkutucu, gizemli, tuhaf hayalet öykülerinin anlatımı Edo döneminde (1600-1867) oldukça popüler bir boş zaman etkinliđi haline gelmiştir. 100 hayalet öyküsünün anlatıldığı toplantılar olan “hyakumonogatari kaidankai” dönemin tüm sınıfları arasında oldukça yaygındır. 18. yüzyıl ortasında ise popüleritesinin doruđuna ulaşmıştır. Boş zaman etkinliđi olarak sağladığı işlevleri korkutucu olanın parodisi olması, günlük yaşamdaki açıklanamayan olaylara açıklama getirmesi, egzotizm ve toplumsal ve politik kurumlara sosyal eleştiri olarak açıklanmaktadır.

16. yüzyılda ticari ekonominin gelişmesi ulusal ekonomi ile Japon şehir kültürünün kırsalla etkileşimini de arttırdı. Hikaye anlatımının popülerliđi “kaidan”ları köy toplantıları, dini cenaze ritüelleri gibi olaylara entegre etti. Kimsenin uyumaması gereken gece nöbetlerinde tuhaf, korkutucu hikayeler anlatılarak insanların uyanık kalmasını sağlanmıştır. 17. yüzyılın başındaki sosyal istikrar iç savaşa dayalı dehşet ve ölümü geçmişte kalmış bir şey haline getirmiştir. İnsanların dehşet ve ölüme ait eğilimi eğlence amaçlı etkinlikler haline gelmiştir. Böylece “hyakumonogatari kaidankai”, yani 100 hikaye anlatma toplantıları popüler oldu. Bu toplantılarda her bir hikayenin anlatılmasıyla yakılmış olan 100 kandilden biri söndürülmekte ve oda gittikçe karmaktadır. Hikayelere devam edilirse gizemli şeylerin kesinlikle gerçekleşeceğine inanılır. Sayı 100’e ulaştığında geç saatte bilinci bulanıp uykulu hale geçenler rüya görür gibi olup doğaüstü ile bağlantı kurduklarını düşünürler. 18. yüzyıl ortasında toplantılar düşüşe geçmiş, ama bu öykülerin basılmış halleri daha da popüler hale gelmiştir. Bu yıllarda Kaidan’lar tarihsel zirvelerinden birine ulaşmışlardır.

Japon toplumu, doğaüstü inançların tanıdık, alışıldık olduđu bir toplumdur. Kabul edilirler ve inanılabilir olan açıklamaları ile okuyucular kaidan materyallerini ilgi çekici ve bir ölçüde de gerçekçi bulurlar. Edo döneminde Çin yayınlarına entelektüel açıdan büyük önem verilmektedir. “Kaidan”lar da, egzotik kültür olarak tanımladıkları Çin kültürü ile harmanlanmıştır. Tokugawa hükümetinin Neo Konfüçyüsçülüđu resmi ideoloji olarak kabul etmesinin de bunda payı söz konusudur.

Ayrıca “kaidan”lar, dolaylı bir yolla politik ve toplumsal eleştiri yapabilmenin aracı da olmuşlardır. Tzvetan Todorov’un, fantastik öyküleri yazan pek çok yazarın gerçekçi bir biçimde asla anlatamayacakları şeyleri bu yolla anlatma şansına eriştiđini belirttiđi gibi hükümetin katı sansürü nedeniyle bazı “kaidan”lar politik

düzensizlikleri bu vesileyle ele almıştır. Örneğin “*Ugetsu Monogatari*”deki öykülerin hepsi de geçmişte olup bitmiş şeylerin anlatımıdır. Bu dönemde samurayları kötöleyen ya da Tokugawa derebeyi ailesinin aleyhine herhangi bir anlatı yasaktır.

Halk bilimci Miyata Noboru, tuhaf ve kavranamaz olan dünyanın gizemli ve fantastik şeylerle dolu olduğu düşüncesinin kırsaldan çok şehirli halkın hayalgücünü yansıttığını belirtir. Doğaüstünün kökenini doğanın ve uygarlığın birleşiminden alıp insanlığın uygarlığa ilişkin bilinçaltını resmettiğini ileri sürmektedir.<sup>207</sup>

#### 2.3.4. İntikamcı Ruh Ögesi

Gerek geleneksel Japon kültüründe, gerekse günümüz popüler kültür ürünlerinde doğaüstü fenomenler oldukça geniş bir yer tutmaktadır. Masallarda, halk arasında anlatılagelen ve yazıya dökülüp derlemeleri yapılmış hikayelerde, geleneksel tiyatro formlarının konu edildiği öykülerde hayaletler ve onlardan kaynaklanan korku öğelerini en geleneksel halleriyle görebilmekteyiz. Ancak konu sadece bunlarla da sınırlı değildir. Japonya’da dev bir endüstri haline gelmiş olan ve “manga” olarak adlandırılan popüler çizgi romanlarda, karakteristik Japon anlatım biçimleriyle tarzlarını dünyaya kabul ettirmiş olan “anime”lerde ve tüm bunların toplamından beslenerek estetiğini batılı anlayışın yanı sıra bu değerlerle biçimlendiren Japon korku sinemasında da benzeri doğaüstü, fantastik ve hayaletli ürünlerle sıklıkla karşılaşırız. Geleneksel hayalet hikayelerinin şehir efsaneleriyle harmanlanması sonucu ortaya çıkan anlatılar ve konseptleri onlar üzerine kurulu çeşitli televizyon programları (şehir efsaneleri canlandırmaları, ürkütücü şakalar, stüdyo deneyimleri, hayalet fotoğraflarını irdeleyen programlar gibi...) ve televizyon dizileri ile televizyon için üretilen filmler de hayaletlere dayalı temaların popülerliğini sürdürme araçları olmuşlardır.

Geleneksel kültürün ve popüler kültürün vazgeçilmez bir parçası olan hayalet (yurei) anlatıları Japonya’da özellikle kimi tarihsel dönemlerde patlama yapmakla birlikte, aslında hemen her zaman ilgi duyulan konular olmuşlardır. Hayaletler ve doğaüstü fenomenlerin bu denli revaçta olduğu bir topluma daha rastlamak oldukça zordur. Bunda elbette Japonya’daki inanç sistemlerinin, toplumsal değerlerin, ölüme ve ölüye bakış açısının da büyük payı olmuştur.

<sup>207</sup> Kaidan geleneği için Bkz: Noriko, T. Reider, “The Appeal of Kaidan Tales of the Strange”, **Asian Folklore Studies**, Vol. 59, Issue 2, 2000, 1- 2- 3- 7- 9- 12 s., <http://web.ebscohost.com/ehost/delivery?vid=9&hid=112&sid=49dbe62c-1bae-4c74-a485-96b5f261d3cc%40sessionmgr7>



Lucien Lévy-Bruhl, ilkel insanla ilgili çalışmasında kötülük yapılan kimi ölümlerin geride kalanlardan intikam almak isteyen kinci ruhlarından söz eder. Genç insanlar, vahşi biçimlerde ölen insanlar, yapılan bir haksızlık ya da kötülük sonucu ölenler, bu şekillerde öldükleri için kızgınlık duymaktadırlar.<sup>208</sup>

Freud da, arzularını tamamlayamadan öldürülmüş kimselerin, yaşayanlara öfke duyarak kötü ruh haline dönüşme hakkı olduğunun düşünüldüğünü belirtir. Öfke içinde, katillerinin peşine düşerler, onlara zarar vermek isterler. Freud'a göre kötü ruh kavramının temelinde yatan şey cesedin kendisi olmaktadır.<sup>209</sup>

Freud, Westermarck'tan yaptığı aktarma ile ölümlere şeytanilik ve kötülük kavramlarının yüklenme sebeplerinin, ölümün insanın başına gelebilecek en kötü şey olması dolayısıyla ölenlerin içlerinde buldukları durumdan rahatsız olmaları ve ilkel toplumlarda ölümün ancak bir başkasının kötülüğü ya da büyüyle gerçekleşiyor olmasına bağlı olarak öleni öfkeli hale getirmesi ile ilişkili olduğunu belirtir. Ruhlara yüklenen kötülüğün bir diğer açıklaması da doğrudan ölüm korkusunun zihinde yarattığı çağrışımlardır.<sup>210</sup>

Tabu kavramı dahilinde yaptığı açıklama ile Freud, ölen bir kişinin ardından duyulan üzüntünün yanı sıra bilinçaltı bir tatminin de söz konusu olduğunu, ölümün acısının normal yaşamda ona karşı düşman olunmasa bile ölüye karşı düşmanlık şeklinde yansıtılarak, aslında yas sürecinde de bu bilinçaltı tatminin çelişikliğinin giderilmeye çalışıldığını ifade eder. Ölüye karşı duyulan bilinçaltı düşmanlık, ölümün savunmasız oluşu bakımından tabuyu ve yasaklı olanı içerir. Ruhların öfkesinin kaynağının da bu olduğunu ve ölen kimseyi sevenlerin de onun hıncından korkmaları gerektiğini dile getirir. Wundt'tan yaptığı alıntıyla, yasin asıl işlevinin ölü ve sağların ayırımını yaparak acıyı dindirip şeytan korkusunu azaltmak olduğunu, böylece korkulan ruhların atalara dönüşüp onlara tapınılmaya başlandığını belirtir.<sup>211</sup>

Japonya'da da ölen kişinin ruhunun kızgın ve kirli olduğuna inanılır. Ölümünü izleyen 7 yıl boyunca temizlenebilmesi ve huzura kavuşması için törenler yapılır. Ölen kişinin ruhu bu 7 yıllık süreçte yaşam dünyası ile gölgeler dünyası arasında gidip gelir ve yolunu arar. Törenlerin bitimi ile de bu dünyayı terk eder.<sup>212</sup>

İlkel toplumlara ilişkin değerlendirmelere yer vermemizin sebebi, Japonya'da ölenlerin ruhlarına yaklaşımın benzer oluşudur. Şimdiye dek değindiğimiz çeşitli anlatılardan çıkarabileceğimiz veriler, ruh anlayışının Batılı anlayışta olduğu gibi

<sup>208</sup> Lévy-Bruhl, **a.g.e.**, 274 s.

<sup>209</sup> Freud, **a.g.e.**, 87 s.

<sup>210</sup> **y.a.g.e.**, 87- 88 s.

<sup>211</sup> **y.a.g.e.**, 89- 95 s.

<sup>212</sup> Kitamura, **a.g.e.**, 9 s.

bedenden her zaman tamamen ayrı düşünülmediği, insan, hayvan, bitki ve cansız varlıkların da bu kapsama rahatlıkla dahil edilebiliyor olması ile yaşanan evreni kapsamakta olduğu ve hayatın önemli bir parçası olduğu şeklinde yorumlanabilir. Bunlarla birlikte dünyadaki yaşamda başlarına gelenler sonucunda ya da sadece kötü karakterleri nedeniyle intikam alarak işlerini bitirmek için geri dönen hayaletler öne çıkmaktadır.

İnsan tanrı sisteminin, goryo-shin (kötü ruh) inancına dönüşümünün izlerine ilk kez 8. yüzyılda Nara Dönemi (645-783) belge kayıtlarında rastlanmıştır. Kayıtlarda politik entrikalar sonucu ölen soyluların kötü niyetli ruhlarından söz edilmektedir. Bu ruhlar tanrısal varlıklar olarak kabul edilerek Shinto tapınaklarında saygı görür ve ruhlarını yatıştırmak için özel festivaller yapılır.<sup>213</sup>

8. yüzyılın ortasından 12. yüzyıla kadarki dönem “Goryo-shin çağı” olarak adlandırılabilir. Heian Dönemi (784-1185) edebiyatında goryo-shin’in yaygın örnekleri vardır. Lady Murasaki tarafından M.S. 1000 yıllarında yazılmış “*Genji-Monogatari*” (Genji’nin hikayesi) ve Lady Sei-Shonagon tarafından yazılan “*Makura-no-soshi*” bunlara örnek olduğu gibi, soyluların günlükleri ve zamanın resmi belgelerinde de örneklerine rastlanır. Bu belgelerden, insanların ölümlerinin ruhlarından korktukları ve onlar tarafından rahatsız edildikleri ortaya çıkmaktadır. Tüm toplumsal ve kişisel krizler, politik değişiklikler, iç savaşlar, salgınlar, kıtlıklar, kuraklıklar, depremler, fırtınalar, tayfunlar, bunların yanı sıra zor çocuk doğumu, hastalıklar ve ölümlerin hepsinin ölenlerin öfkeli ruhlarının intikamının sonuçları olduğuna inanılmıştır. Bazen bunlar yaşayan erkek ve kadınların öfkeli ya da kıskanç ruhlarından da kaynaklanabilmekteydi. Öfkeli ruhları ortaya çıkaranlarsa, kadın şamanlardı. Bu inanışlar Japon kırsal toplumunda hala sürmektedir. Örneğin, zamansız ölen biri için özel anma törenleri düzenlenmekte, aksi halde ruhunun intikamcı ve kötü niyetli hale gelebileceği ve topluma ya da kendi düşmanına felaket getireceğine inanılmaktadır.<sup>214</sup>

Edo dönemi için (1603-1867) “kaidan” adı verilen hayalet hikayelerinin anlatımının popüler bir eğlence olduğu ve bunun yanı sıra tiyatrodaki hayalet hikayelerine kısıtlama getirildiğinden söz etmiştik. Edo dönemi, beylikler (shogun) Japonya dönemi. Yönetimde Tokugawa ailesi bulunmaktadır. Hristiyan misyonerlerin sınır dışı edilip Batıya kapıların kapatıldığı bu feodal dönemde toplumsal baskının büyük boyutlarda olduğu bilinmektedir. Toplumsal sınıflar keskin

---

<sup>213</sup> Hori, a.g.e., 419 s.

<sup>214</sup> y.a.g.e., 419-420 s.

biçimde belirlenmiştir ve aralarında geçişlilik yoktur. Japon ruhu ve ahlakı ve batının teknolojik gelişmeleri ile eğitimine önem veren bir söylemle ortaya çıkıp Japon değerlerine ve geleneklerine sahip çıkmak amacıyla Batı kültürüne karşı çıkmış, ancak bu sistemin yürüyemeyeceği anlaşılmıştır.<sup>215</sup> Motoori Norinaga'nın Japon mitolojik külliyatını milliyetçi bir anlayışla yeniden ele aldığı dönem de Edo dönemi içerisinde. Canlandırılmaya çalışılan milliyetçilik, Japonya'nın Güneş Tanrısının seçilmiş ülkesi olarak kabul edilip dış etkileri reddederek bir Japon ruhu uyandırma gayreti taşıyan dinsel ve ideolojik bir anlayışına sahiptir.<sup>216</sup> Böylesi baskıcı ve milliyetçi bir ortamda toplumsal ve kültürel çelişkilerin bunalttığı toplumun ürkütücü hayalet öyküleri metaforuna yönelmesi ile hayalet öykülerinin altın çağının Edo dönemi sonlarına denk düşmesi de anlamlıdır.

Japonya'da tarihsel dönemlere göre hayaletlere bakış açıları genel olarak şöyledir: "Heian Döneminde"(794-1185) hayaletlerin yaşayanlar üzerinde havada uçtukları, insanlara salgın hastalık, açlık gibi kötülükler getirdiklerine inanılmıştır. "Kamakura Döneminde"(1185-1333) hayaletlerin rakun, tilki gibi "obake" hayvanlar olarak kılık değiştirip insanları aldattıklarına inanılmaktadır. "Muromachi Döneminde" (1333-1573), yüz yıldan eski ev eşyalarının ilahlaştığına ve gizli güçler taşıyabildiklerine inanılmıştır. "Momoyama Döneminde"(1573-1603) ve "Edo Döneminde"(1603-1868) ise salgın hastalıktan ölen kimselerin şeytanlara dönüşeceği inancı vardır.<sup>217</sup>

Çoğu Japon korku hikayelerindeki kötü yaratıklar genellikle talihsiz ve zavallı kadınların ruhlarıdır. Bunlar intikamcı ve kötülük eden hayaletlerdir ve bunlara efsane ve masallarda da sıklıkla rastlanır. Dünyadaki yaşantılarında çektikleri sefalet ve acı onları bu yola sevk etmiştir. Bu hikayeler 1700'lü yılların kukla gösterilerinde yer alırken 18. yüzyılın kabuki tiyatrosunun temel motiflerinden birini oluştururlar.<sup>218</sup>

Talihsiz ve zulüm görmüş bu kadınların varlığı aslında Japon toplumuna çok da uzak bir durum değildir. Japonya'da gelinlik kızların damadın ailesine bakma görevi eş olmasından öncelikli kabul edilmektedir. Gelin olarak geldiği bu yeni evde bir zamanlar kayınvalideye yapılan zulmün geline uygulanması şeklinde en alt kademedeki hane bireyi olarak muamele görmekte ve tüm haneye hizmet etmektedir. Ayrıca özellikle kırsal kesimde bir aileye verilen kız, kendi ailesinin ona ihtiyacı kalmayınca kadar damadın ailesine verilmez ve çalıştırılır. Bu süreçte

---

<sup>215</sup> Güvenç, **a.g.e.**, 76- 77 s.

<sup>216</sup> Naumann, **a.g.e.**, 33- 36 s.

<sup>217</sup> Kitamura, **a.g.e.**, 12 s.

<sup>218</sup> **y.a.g.e.**, 12 s.

damat eve gelip giden bir misafir olur. Modernleşen Japonya'da eğitim görmeye başlayan genç kızların artık eşlerinin ailesinin hizmetçisi konumuna düşecekleri türden bir hayati kabul edememelerinin üzerine kadının konumuna ilişkin bu sosyal düzenlemeler de sekteye uğramıştır. <sup>219</sup>

Eski Japonya'da iki çeşit hayalet vardır. İlki batılı hayalet anlayışına da yakın olan "ölünün hayaleti"dir. Ölmüştür ama fiziksel dünya ve yaşayanlarla bağlantıya geçebilmeyi sürdürür. Ancak bir de yaşayan hayalet olan "ikiryō" vardır ki o daha karmaşıktır. Batıdaki "astral yansıtma" tanımlamasına benzerlik gösterir. Normal bir hayat sürmekte olan kimselerin ruhları ya bir eğitim süreci sonucu ya da Japon anlayışına göre doğal sayılan bir yeti ile bedenlerini terkederek istedikleri zaman da geri dönebilirler. Ölüme yakın olma halinde de bu ve benzeri deneyimlerin yaşandığına dair düşünceler de vardır. "İkiryō" olan kimseler genellikle neler yaptıklarını bedenlerine döndükten sonra hatırlamazlar. <sup>220</sup>

Japonya'da hayaletler için kullanılan tanımlamalardan biri olan "Yurei"ler genellikle intikamcı hayaletleri işaret etmektedir ve dünyada henüz tamamlamadıkları bir işleri vardır. Görünüşleri, giydikleri beyaz cenaze kimonosu dolayısıyla normal insanlardan kolaylıkla ayırt edilir. <sup>221</sup>

İstirapla ölmüş kimselerin ruhları genellikle doğru yollarını bulamayıp iki dünya arasında sıkışırlar ve kendi tabiatları da huzursuz olan bu ruhlar yaşayanları da huzursuz ederler. Japonya'da onlarla bağlantı kurabilen kimselerin de yollarını bulmalarına yardım edebileceklerine inanılmaktadır. <sup>222</sup>

"Yurei" tanımlaması intikamcı hayaletleri kapsamak üzere pek çok kaynakta geçmektedir. Ancak karşımıza daha da sınırlandırılmış "onryō" adlandırması da çıkmaktadır. Kullanım bakımından adlandırmalar arasında fark bulunmamaktadır. (Yurei aslında daha geniş bir hayalet tanımına sahipken, intikamcı ruh yerine de sıklıkla kullanılmaktadır.) "Onryō"lar güçlü duyguları sonucu fiziksel dünyaya geri dönebilmiş olan hayaletler olarak tanımlanır. Ölüme terk edilen, onlara verilen sözler turulmayan eşler "onryō" olabilirler. Gerçek yaşamlarında güçsüz olan bu kadınlar, ölünce güç kazanabilmektedirler. <sup>223</sup>

Yamaoka Genrin'in intikamcı hayaletlere ilişkin açıklaması şöyledir: "İnsanın enerjisi düşerse insan sararıp solar ve hastalanıp ölür. Öürlerken enerjileri de yok

<sup>219</sup> Evlilik ve kadının konumu için bkz: Bozkurt Güvenç, **Japon Kültürü**, (6. Basım), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, Şubat 2002

<sup>220</sup> [http://www.harapan.co.jp/english/kwaidan/konjaku\\_livingghost.htm](http://www.harapan.co.jp/english/kwaidan/konjaku_livingghost.htm) (09/05/2007)

<sup>221</sup> Bush, **a.g.e.**, 208 s.

<sup>222</sup> Kitamura, **a.g.e.**, 35 s.

<sup>223</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Onryō> (10/05/2007)

olur. Ama kin ve gazele ölenlerin ölümü ani olur ve enerjilerini arkalarında bırakırlar.<sup>224</sup> Bu enerjinin gücü, “*Ringu*” filmindeki tartışmalarda da geçtiği gibi doğaüstü lanetli olaylara sebep olabilmektedir.

İntikamcı hayaletler olarak tanımlanan bu hayaletlerin temel özellikleri geri döndüklerinde doğrudan onların huzura kavuşmamasından sorumlu kimselere yönelmeleridir. Sahip oldukları doğaüstü güçler sayesinde isteklerine ulaşabilirler ve yaşayanlara huzur vermezler. Ancak teselli bulurlarsa ya da uğradıkları hezimetin karşılığını alırlarsa yaşayanların peşini bırakırlar. Çektikleri sıkıntıyı ödetme şekilleri değişiklik gösterebilmektedir. İntikamcı hayaletlerin nevrotik bir yanları da vardır. Onlar gördükleri şiddet, zulüm ya da ihanet sonucu yara almış ruhlardır.

Geri dönen hayalet temasını işleyen en ünlü geleneksel hayalet öykülerinden biri “*Bancho Sarayashiki*”dir. Bir samurayın hizmetçisi olan Okiku, on tabaktan oluşan çok değerli bir seramik tabak koleksiyonunun bir parçasını yanlışlıkla kırar. Bu hatası sonucu samuray onu öldürtüp eski bir kuyuya attırır. O günden itibaren Okiku’nun hayaleti her gün kuyudan çıkıp dokuza kadar sayar ve hıçkırıklarla bağırarak ağlar. Her gece gerçekleşen bu durum o kadar dayanılmazdır ki samurayı delirtir. Samurayın delirmesi ile kızın çektiği acı karşılığını bulmuş olur. Bu öykünün diğer bir versiyonu da tabağı kırmakla suçlanan (ama kırmayan) Okiku’nun utançtan kendini eski kuyuya attığı ve dokuza kadar sayıp onuncuyu bulamadığı için ağladığı şeklindedir ve sonunda bir rahibin on sayısını söyleyerek ruhunu ve kuyuyu lanetten kurtardığı şeklindedir.<sup>225</sup> Aynı adlı bir kabuki oyunu vardır ve bu öyküden etkilenen romanlar ve illüstrasyonlar yapılmıştır. Hideo Nakata’nın popüler filmi “*Ringu*”da da kuyu teması kullanılmıştır. Kuyunun ölümler dünyasına bir tür sembolik geçit ya da bağlantı mekanı olduğu düşünülmektedir.<sup>226</sup>

Önceki bölümlerde de bahsettiğimiz tiyatrodaki hayalet öyküleri içerisinde en etkileyici Kabuki intikamcı hayalet oyunlarının başında Tsuruya Nanboku’nun yazdığı “*Yotsuya Kaidan*” (1824) (Yotsuya Hayalet Hikayesi) gelir. 1928 ile 1994 yılları arasında 11 farklı film versiyonuyla en çok sinemaya uyarlanan oyundur. lemon adlı samuray, eşi Oiwa’yı bırakıp zengin bir kadınla evlenir. lemon’un zengin metresi Oume, hasta olan Oiwa’ya ilaç yerine her gün zehir vererek öldürür. Oiwa, bir hayalet olarak geri döner hepsinin felaketine sebep olur.<sup>227</sup>

<sup>224</sup> Noriko, T. Reider, “The Appeal of Kaidan Tales of the Strange”, *Asian Folklore Studies*, Vol. 59, Issue 2, 2000, 7 s., <http://web.ebscohost.com/ehost/delivery?vid=9&hid=112&sid=49dbe62c-1bae-4c74-a485-96b5f261d3cc%40sessionmgr7>

<sup>225</sup> [http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese\\_horror.php](http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese_horror.php)

<sup>226</sup> Bush, a.g.e., 20 s.

<sup>227</sup> Hand, a.g.e., 22 s.

“*Konjaku Monogatari*” adlı derlemedeki “*Rakibini Öldüren Canlı Hayalet*” öyküsü de klasik öykülerdendir. Kyoto’daki evinden Nagoya’ya seyahate giden bir adam yolda çok iyi giyimli ve güzel bir kadının durduğunu görür. Onu durduran kadın onu bulmaya çalıştığı bir eve götürmesini ister. Adam, sebebini bilmesede kadının yanında kendini çok rahatsız hissetmektedir. Bahsedilen eve gelirler. Kadın, yolu düşerse ziyaret etmesi için adama nerede oturduğunu söyler. Adam bir daha arkasını döndüğünde ise ortadan kaybolur. Kapı önünde şaşkın halde kalan adam içeriden bir çığlık sesi geldiğini duyar sabah gelen hizmetçiden evin efendisinin daha önce bir eşi olduğunu ama adamın onu başka bir kadın için terk ettiğini öğrenir. Bu eski eşin “*ikiryō*”su (yaşayan hayaleti) yeni eşi görmeye gelmiş, bunun üzerine yeni eş hastalanmıştır. Dün geceki ziyareti de onu öldürmüştür.<sup>228</sup>

Edo döneminde geçen, “*Botan Dourou*” adlı bir hikaye de aşık hayaletleri anlatır. Shinzaburo, Otsuyu’ya aşık olur. Ama ailelerinin sosyal statü farklılıkları nedeniyle bir araya gelmeleri imkansızdır. Bir süre sonra Otsuyu çok hasta olur ve aşığını sayıklayarak ölür. Ardından dadısı da ölür. Otsuyu, dadısıyla birlikte Shinzaburo’yu ziyarete gelir. Ancak yan komşusu onların hayalet olduğunu söyleyince korkmaya başlar ve tapınaktan koruyucu bir tılsım alıp evine asar. Komşusunun tılsımı kasten yok etmesiyle Sinzuro ölür.<sup>229</sup>

Yama Uba adı verilen dağlarda yaşayan yaşlı kadınlara ilişkin hikayeler de anlatılmaktadır. Uzun beyaz saçları, dev bir ağız ve delici gözleri vardır. Dağda yolunu kaybeden insanlar onunla karşılaşabilir. İnsanları evine davet edip onlara yemek ikram eder. Yemek sonrasında uyuya kalan insanları öldürmek üzere planlar yapar.<sup>230</sup>

Kobayashi Masaki’nin ünlü “*Kwaidan*” filminin (1964) de ilk epizodunun adı “Siyah Saç”tır. Soylu biri ile evlenmek için karısını terk eden bir samurayın bu suçu onu karısına geri dönmeye iter. Birlikte geçirdikleri gecenin ardından sabah karısının uzun siyah saçları ve iskeletini bulur. Bu siyah saçlardan kaçmaya çalışsa da sonu olurlar. Japon tiyatrosundaki bir çok şeytani kadın uzun siyah saçlıdır. Çağdaş korku filmlerinde de “*Ringu*”, “*Uzumaki*” ve “*Kakashi*”de kullanılmıştır.<sup>231</sup> Uzun siyah saç, hem görsel tasvirlerde hem de filmlerde kötü emelli kadın hayaletlerin emaresi olmuştur. Popüler örneklerde uzun saçın tekinsizlik simgesi oluşunu başlatan kabuki tiyatrosundaki kostümlerdir.

<sup>228</sup> [http://www.harapan.co.jp/english/kwaidan/konjaku\\_livingghost.htm](http://www.harapan.co.jp/english/kwaidan/konjaku_livingghost.htm) (09/05/2007)

<sup>229</sup> <http://www.shejapan.com/ityeholder/itye/living/ghost/ghost0.html> (09/05/2007)

<sup>230</sup> <http://www.shejapan.com/ityeholder/itye/living/ghost/ghost0.html> (09/05/2007)

<sup>231</sup> Hand, a.g.e., 26 s.

## 2.4. Modern Yaşam ve Popüler Kültür Ürünlerinde Korku

Meiji Dönemi'nde (1868-1912), Tokugawa Dönemi'nden alınan milliyetçi ideoloji mirasıyla Batı'nın sömürgesi olmadan hızla endüstrileşme çabasına giren Japonya, ekonomisini bu koşullar üzerinde geliştirmeye başlamıştır. Ancak Japon ruhunu koruyarak çağdaşlaşmanın ideal anlamda mümkün olmadığı gerçeği açığa çıkar. 1940'larda endüstrileşme açığını kısa sürede kapattığına inanan Japonya, Batılı güçlere savaş açar ancak iki atom bombası ile yenilir ve Amerikan işgaline maruz kalır. 1970'ler sonunda ise ABD ve Sovyetler Birliği'nden sonra dünyanın üçüncü büyük üretici gücü haline gelebilmiştir.<sup>232</sup>

Modern Japonya'ya ait verileri aktarırken, bu dönemlerin en önemli popüler kültür ürünleri olan ve korku sinemasında da yansımalarına rastlanan "manga" (Japon çizgi romanı), "anime" (Japon animasyonu) ve "bilgisayar (ya da video) oyunları" araçlarından yararlanmak uygun olacaktır.

### 2.4.1. Manga

Japonya'ya özgü bir çizgi roman biçimi olan manga, savaş sonrası Japonya'sında dev bir kültür endüstrisi olmuş ve popüler kültürün önemli bir bileşeni haline gelmiştir. 1960'lı yıllarda bile sinema endüstrisinin üç katı pazar payına sahiptir.<sup>233</sup> Manga'ların etkisi zamanla Japonya'yı aşip dünyaya yayılmayı başarmıştır.

Günümüz Japonya'sında basılan her 10 kitaptan 3'ünü mangalar oluşturmaktadır ve Japonya'da bu işi profesyonel olarak yapan 3000'in üzerinde manga yaratıcısı bulunmaktadır. Yıllık manga satışının 2 milyara yakın olduğu tahmin edilmektedir. Bu veriler Japon yaşamında manganın konumunu açıkça göstermektedir.<sup>234</sup> Sharon Kinsella'nın da belirttiği üzere: "*Özellikle amatör manga toplulukları, modern Japonya'nın en kitlesel ürünleri olarak Avrupa'da futbolun oynadığı sosyolojik önemin benzeri bir işleve sahiptir.*"<sup>235</sup>

Mangaların özellikle çocuklar ve gençler üzerinde etkili olduğu bilirse de her yaş kategorisine hitap edebilecek zengin anlatı stilleri ve çeşitlilikleri vardır. Batılı

<sup>232</sup> Güvenç, a.g.e., 78-80 s.

<sup>233</sup> Sharon Kinsella, "Pro-Establishment Manga: Pop Culture and the Balance of Power in Japan", **Media, Culture & Society**, Vol:21, 1999, 567 s., <http://mcs.sagepub.com> (19/02/2007)

<sup>234</sup> Onur Alparslan, "Geçmişten Günümüze Manga Tarihi", <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=62>

<sup>235</sup> Kinsella, a.g.e., 298 s.

çizgi romanlardan bir farkı da ele aldığı politik, ekonomik konularla yapmış olduğu toplum eleştirisinin yanı sıra otobiyografilerden yemek tariflerine kadar çeşitlilik gösteren pek çok konunun manga aracı kullanılarak anlatılabilme olanağıdır. Çocuklar, gençler ve yetişkinler için sayısız manga söz konusu olduğu gibi, oldukça daraltılmış kitlelere hitap eden pek çok manga da vardır. Yaş kategorisi ileriye gittikçe mangalar çeşitlenmektedir.<sup>236</sup>

Manga formunun kökenleri, 12. yüzyıl başında tapınak duvarlarındaki ölümden sonraki yaşam ve hayvan tasvirlerine kadar dayandırılmaktadır. 1600'li yıllarda ve Edo dönemi boyunca hakim olan tahta blok resimlerinin ise cinsel çizimler ve hiciv üzerinde yoğunlaşmış olduğu bilinmekte ve tüm bu resimlerin stili günümüz mangalarına benzetilmektedir. "Manga" sözcüğünü ilk kullanan kişi ise 1770 yılında eğitim amaçlı yapmış olduğu tahta blok resimlerini bu şekilde adlandıran Hokusai Katsushika olmuştur. Kimi araştırmacılar bu çizimlerin mangaların öncülü olarak değerlendirilmesine karşı çıkmakta ve manganın kökenini eskiye götürmenin onu geleneksel kapsamında meşrulaştırıp savaş sonrası baskıya uğramasını engelleme amacıyla gerçekleştirildiğini iddia etmektedirler.<sup>237</sup>

Modern manganın 1900'lerin başındaki ilk örnekleri Batılı çizgi roman ve animasyonların taklidi niteliğindeyken, 2. Dünya Savaşı'ndan sonra Osama Tezuka ile başlayan yeni dalga Japon çizgi romancıları mangaya özünü kazandırmıştır.

Korku türü manga, diğer manga türleri içerisinde en çok üretilenlerdendir. 1998'de Tokyo Modern Sanatlar Müzesi'nde yapılan "Manga Çağları" sergisinde bilim kurgu, spor, romantizm ve macera gibi diğer ana türlerin arasında korku mangalarına ayrılan bölüm oldukça geniş tutulmuştur.

Korku, manganın gelişiminde en erken dönemlerden beri önemli bir role sahip olmuştur. İlk örnekler Amerikan taklidi olup korku ve mizaha bir arada yer vermekteydi. Daha sonra mizahi yönleri korunarak Japon hayaletleri ve doğaüstü yaratıkları dahil edilmiştir. Ayrıca kızlar için üretilen "shojo manga"lar da korku öğelerine yönelerek romantik ve erotik vampirizm, hayaletli okullar gibi konuları işlemişlerdir. Modern "ero guro manga"larda erotik ile grotesk korku, 19. yüzyılın stilini yansıtarak hem doğaüstünü hem de kan ve dehşeti bünyesine katacak biçimde kullanılmıştır. Bunlar dışında dinsel kültlerden, modern teknolojiye yararlanan güncel korku mangaları da ortaya çıkmıştır.

<sup>236</sup> Fusanosuke Natsume, "Japan's Manga Culture", **The Japan Foundation Newsletter**, Vol. XXVII/ Nos. 3-4, March 2000, 3 s., [http://www.jpfn.go.jp/e/publish/jfn/pdf/jfn27\\_3.pdf](http://www.jpfn.go.jp/e/publish/jfn/pdf/jfn27_3.pdf)

<sup>237</sup> Alparslan, **a.g.e.**, <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=64>



Osama Tezuka gibi kaynağını geleneksel Japon doğaüstünden alan sanatçıların yanı sıra, Ima Ichiko ve “*Eko Eko Azarak*” mangası ile tanınan Shininchi Koga gibi batılı korku imgelerini kullanan manga sanatçıları da olmuş ve böylece bir kutuplaşma oluşmuştur.

1970’lerde Daijiro Moroboshi’nin çizdiği “*Yokai Hunter*” (Hayalet Avcısı) serisinde, “Bancho Sarayashiki” masalı, Kojiki Destanı, Çin hayalet hikayeleri ve efsaneler gibi geleneksel korku öğelerine yer verilmiştir. Diğer mangacılar arasında Kazuo Umezu ve Shigeru Mizuki korku alanında uzmanlaşmıştır. Mizuki, Japon hayaletlerini ele alan mizahi öyküler hazırlamış, Japon hayalet bilimi “yokaigaku” konusunda da söz sahibi bir isimdir. Umezu ise bunun üzerine bilim kurgu öğeleri eklemiştir.

Mangalardaki korku türünün önemli bir kaynağı olan “shojo manga”lar 1970’lerin sonunda Moto Hagio’nun vampir alt türünde “*Po no Ichizoku*” (Poe Klanı) adlı mangasıyla popülerleşmiştir. Narumi Kakirochi’nin “*Vampire Princess Miyu*” (Vampir Prenses Miyu) ve Yuzo Yokada’nın “*Sazan Aisu*” (3X3 Gözler) gibi örneklerle varlığını sürdürmüştür.

Konularını romanlardan alan korku filmlerinin sıklıkla mangaya dönüştürülmüştür. Ünlü romancı Koji Suzuki’nin yazdığı hemen her şeyin sinema ve televizyon yapımlarının yanı sıra mangaları da yayınlanmıştır. Bir diğer örnek olan “*Parasite Eve*”in, romanın ardından filmi, mangası ve bilgisayar oyunu yapılmıştır.<sup>238</sup> Manga sektörü, popüler olan korku roman ve film çalışmaları ile işbirliği içinde ilerlemekte ve korku türündeki piyasadaki payını genişletmektedir.

Ayrıca, 1980’li yıllardan itibaren bilim kurgu ve macera gibi Japonya’nın teknolojik gücüne vurgu yapan türlere de ağırlık verilmiş, internet teknolojilerinin gelişmesiyle konu çeşitliliği artmıştır. Anime filmi de dünya çapında büyük başarı kazanan “*Ghost in the Shell*” adını taşıyan 1989 tarihli manganın öyküsü internete dayanmaktadır.<sup>239</sup>

Kadın ve genç kızların okült (büyü etkinlikleri) ile bağlarının kurulması da yine 1980’ler mangasının modasıdır. Bu bağlantı 1990’lı yıllarda da artarak sürmüş, bu kez donatıldıkları güçlerle kadınlara “cyborg” nitelikleri ve “shojo”ların genel eğiliminin dışına taşarak feminenlik de yüklenmiştir. Japon kadınlarının kimlik değişimleri fantastik türde hem doğrudan hem de metaforik karşılıklarını bulurken okült ve büyüye dayalı güçlerin kadınların feminenliklerinin bir parçası olarak

<sup>238</sup> Korku türü manganın derlendiği kaynak için bkz: Bush, a.g.e., 117-120 s.

<sup>239</sup> Alparslan, a.g.e., <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=62>

olağanlaştırılması da söz konusu olmuştur. Napier'e göre mangalara yansıyan modern kadın kimliği, hem sınırlandırılıp hem yetki verilen, şeytani ve etkileyici olduğu kadar sevimli de olduğu da vurgulanan bir tanıma yansımaktadır.<sup>240</sup>

1990'lı yıllarda ortaya atılıp kavramlaştırılmış olan bir alt kültür tanımlaması olarak "otaku" kültürü manga ve animelerle bütünleşik bir anlama sahiptir. "Otaku", gençliğin bireysellikçiliğinin çocuksu sosyal davranışlarının mantıksal çıkmazlarını kapsayan bir kısmı olarak resmedilmiştir. Otaku yaşam biçiminin dehşet verici tanımlamalarını yapan sosyal bilimciler onları, 1990'ların Japon toplumunun karakteristik endişeleri ile ilişkilendirmişlerdir. "Otaku" tanımı, yakın arkadaşlıklar kuramayan ve bu nedenle dolaylı yoldan ilişkiler kurmayı yeğleyen, zamanının büyük kısmını evinde yalnız geçiren yeni jenerasyon için kullanılmaktadır. "Otaku"lara dair panik, sosyal bilimcilerin çağdaş Japon toplumuna dair endişelerini, toplumsal parçalanma ve kitle iletişim araçlarının bu alt yapı değişikliğine katkısına dair görüşleri de yansıtır.<sup>241</sup>

Ayrıca "otaku"ların gerçek dünyadaki insanlarla ilişki kuramamakta ve kendilerini pornografik manga, anime ve fantezilere gömerek zihnen de hastalıklı hale gelip sapkın bir tehdit unsuru haline geldikleri düşünülmektedir.<sup>242</sup>

## 2.4.2. Anime

Mangaların canlandırılmış versiyonları olarak tanımlanabilecek "anime", Japon tarzı animasyonlara verilen genel addir. 1980'lerden önce "tv manga" ya da "manga eiga" tanımlamaları da kullanılmıştır.<sup>243</sup> "Anime"ler de hem Japonya'da büyük bir popüleriteye sahip olup hem de dünyada pek çok ülkeye ihraç edilen bir Japon popüler kültür kategorisidir. Kökenleri mangalar ile aynı eski geleneğe dayandırılmaktadır.

Anime'lerin izleyici kitlesi de tıpkı mangalar gibi oldukça geniştir. Çocuklara yönelik animelerden yetişkinlere yönelik erotik animelere kadar geniş bir

<sup>240</sup> Susan Napier, "Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts: Four Faces of the Young Female in Japanese Popular Culture", **The Worlds of Japanese Popular Culture**, Ed: D.P. Martinez, Cambridge University Press, UK, 2003, 92- 93- 96 s.

<sup>241</sup> Sharon Kinsella, "Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement", **Journal of Japanese Studies**, Vol. 24, No:2, 1998, 294- 311-313 s., <http://links.jstor.org/sici?sici=0095-6848%28199822%2924%3A2%3C289%3AJSIT1O%3E2.0.CO%3B2-6>

<sup>242</sup> Ben Hourigan, "You Need Love and Friendship For This Mission!: Final FantasyVI, VII, and VIII in generic and Social Context", Department of English with Cultural Studies, The University of Melbourne, Master Thesis, 2004, 15 s., <http://benhourigan.com/documents/2004/bh2004-youneed1.1.pdf>

<sup>243</sup> "Usenet Manga Terimleri Sözlüğü", <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=233>

yelpazededirler. Japonya dışında da pek çok lise ve üniversitelerde anime fan klüpleri bulunmakta ve son çıkan animeleri kaçırmadan takip etmektedirler.<sup>244</sup>

Animelerin diğer animasyonlardan temel farkları, öncelikle sadece çocuklara yönelik değil, yetişkinleri de kapsayan bir izleyici kitleleri olmasıdır. Ayrıca Japon animatörlerin çoğunluğu sanat eğitimlerinin yanı sıra ekonomi, siyaset bilimi, sosyoloji ya da tarih gibi alanlarda derece sahibi kimselerdir. Bu nedenle sosyal yorumlama ve animeleri sosyal sorunlarla ilişkilendirme daha yoğundur. Ama politik yaklaşımları çok uç boyutta değildir çünkü hitap ettikleri genç kitle ağırlıktadır.<sup>245</sup>

Japonya'da en çok bilinen animatör Hayao Miyazaki olmuştur. Onun filmleri tüm ailenin izleyebileceği türden animelerdir. Genellikle genç kızların odağında gerçekleşen olaylar fantastik bir atmosferde olup biter. Animelerinde Japon doğaüstü yaratıklarına ve ruhsal öğelere de yer verir. (Totoro, Spirited Away örneklerinde olduğu gibi...)<sup>246</sup>

Eski doğaüstü inançlar ve ortak sembolik yansımalarının Japon çocuk televizyonlarındaki animelerde dahi yer alıyor olması, bu temaların Japon kültüründe temel bir konumu olduğunu doğrulamaktadır. Bunlar hızlı bir teknolojik değişim içerisinde sürekliliğini koruyan unsurlardır.<sup>247</sup>

Mangalarda yer alan korku ve şiddet sunumuna animelerde de rastlanır. Çocuklara yönelik izlencelerde dökülen kanın sınırlandırmaları olduğu belirtilse de bu miktarın azımsanacak ölçüde olmadığı vurgulanmaktadır. Okul öncesi çocukların eğlence ürünlerinde dahi cinsel temalar oldukça yaygındır ve olağan karşılanmaktadır. Daha önce bakemono, henge ve yokai olarak tanımladığımız dönüştürülen doğaüstü varlıklar ve bunların uğradıkları değişimler çocuk animelerinde yer alan unsurlardandır.<sup>248</sup>

Genel olarak Japon korku türünde eskiden beri kullanılan bir tema olan güzel kadın kurbanların canavarlaşması, animede de yer etmiş bir tema olmuştur. Bazı eleştirmenler bu türden animelerin korku türü içeriğiyle birlikte ergenlik çağındaki erkek okuyucunun cinsel fantazilerini temsil ettiği yorumunda bulunmuşlardır. Susan

---

<sup>244</sup> Jane Halsall, "The Anime Revelation", **School Library Journal, Guide to Graphic Novels**, August, 2004, 8 s., <http://web.ebscohost.com/ehost/pdf?vid=1&hid=113&sid=af953bb7-ee9a-4bb5-a4a8-c767956cda54%40sessionmgr107>

<sup>245</sup> Freda Freiberg, "The Dynamic Cinematic Heritage in Japan", **Screen Education**, Issue 36, 13 s., [http://www.emsah.uq.edu.au/courses/mstu2005/MSTU2005%20Home%20Page\\_files/japanese\\_cinema.pdf](http://www.emsah.uq.edu.au/courses/mstu2005/MSTU2005%20Home%20Page_files/japanese_cinema.pdf)

<sup>246</sup> **y.a.g.e.**, 13 s.

<sup>247</sup> Tom Gill, "Transformational Magic: Some Japanese super-heroes and monsters", **The Worlds of Japanese Popular Culture**, Ed: D.P. Martinez, Cambridge University Press, UK, 2003, 33 s.

<sup>248</sup> **y.a.g.e.**, 41-45 s.

Napier ise animelerde özellikle kadın bedenine yüklenen bu dönüşümün kadının toplumdaki yerinin değişimi ile doğrudan ilintili olduğunu savunmuştur.<sup>249</sup>

Korku türü animeleri “*Vampir Prenses Miyu*” özelinde ele alan Christopher Bolton, bu animede sevimli olanla tehlikeli olanın bir arada yer aldığı, aslında ele alınan savaşın iyi ile kötü arasında değil, gerçek ve aldatmaca arasında olduğunu savunur.<sup>250</sup>

Dönem dönem sansüre uğramış olsalar da çocuklara yönelik mangalarda bile Batılı iletişim araçlarında görülemeyecek hermafrodit, homoseksüel göndermeler rahatça yer alabilmektedir. Bu anlayış farklılığının sebebi toplumlar arasındaki ahlaki, dinsel ve kültürel farklılıklardır. ABD ve Avrupa’da mangalar ve animasyonlar çocuklara yönelik biçimler olarak yanlış algılanmıştır. Oysa 1980’ler Japonya’sında pazarın yarısı yetişkinlere ait ürünlere ayrılmış haldedir. Japonya dışında gösterilen animelerde kimi sansürler yapılırsa da Japonya’da çocuk animeleri ve mangaları için dahi sansür pek söz konusu değildir.<sup>251</sup>

### 2.4.3. Bilgisayar Oyunları

Manga ve anime estetiğinin de bir uzantısı olup onların anlatım biçimlerinden yararlanan, aynı zamanda şiddet ve korku içeren temalara da heyecan unsurunu elde tutmak için sıklıkla yer veren bir diğer önemli Japon popüler kültür ürünü de bilgisayar (video) oyunları olmuştur.

Japonya dünyadaki bilgisayar oyunları endüstrisinin ABD ile birlikte iki büyük üreticisidir. Medyada da genellikle asosyal davranış ve şiddetle ilişkilendirilerek bulaşıcılıklarından çokça söz edilmiştir. Japon gençlerinin sosyalleşme aracı olarak bu tür oyunların popülerliği açıktır.<sup>252</sup>

Korku türü, bilgisayar oyunları arasında tercih edilen bir türdür. Tipik oyun anlatısını bozar ve kadınların kahramanlar, canavarlar olarak konumlandırılışı ve hep çeşitli güçlere sahip oluşları ile de dikkat çeker. Ayrıca gotik temaları da kullanan bu oyunlara, “*Fatal Frame*” ve “*Silent Hill*” gibi oyunlar örnek gösterilebilir.

---

<sup>249</sup> Christopher Bolton, “Anime Horror and It’s Audience: 3X3 Eyes and Vampire Princess Miyu”, **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, 66-67 s.

<sup>250</sup> **y.a.g.e.**, 74 s.

<sup>251</sup> Natsume, **a.g.e.**, 3 s.

<sup>252</sup> Hourigan, **a.g.e.**, 2- 7 s.

Korku oyunları, hem korku içerikli mangalardan ve dergilerden, hem de sinemadan beslenmektedir. Görsel ve anlatıma dayalı temellerini bu kaynaklardan edinirler.<sup>253</sup>

Japon video oyunları da manga ve animelere yönelik aşırı tutkunluk durumu gibi tehdit unsuru oluşturan popüler kültür ürünleri olarak düşünülmektedir.

Resmi milliyetçi Japon ideolojisine ait kimi unsurlar Japonya'nın en azından geçmişte eşsiz ve uyumlu bir sosyal çatıya sahip olduğu fikrine dayanmaktaydı. Bu düşünce grup söylemini de desteklemekteydi. Bazı akademisyenlere göre Japonya sadece başarılı bir biçimde endüstrileşmemiş, endüstri sonrası karşılaştığı yabancılaşma, suç, sosyal parçalanma ve otorite kaybı gibi pek çok sorununu da çözebilmiştir. Ancak Tokyo metrosunda meydana gelen sarin gazı saldırısı, Japonya'nın düşünüldüğü gibi güvenli bir aile olmadığını gösterdi ve saldırıya uğrayan öğrencilerin olayları da bu mitsel Japon ülküsünün çatırdamakta olduğunu gösterdi.<sup>254</sup>

Burada karşımıza gençliğe ilişkin yeni bir tanımlama çıkmaktadır: "hikikomori". Genellikle ergenlik çağındaki gençlerden oluşan bu kimseler, toplumdan uzak durup okula gitmemeyi seçmişler, yavaş yavaş odalarından çıkamaz hale gelmişlerdir. Yaşantılarını gün boyu uyuyup geceleri video oyunu oynayarak, internete bağlanarak ve tv dramaları izleyerek geçirmektedirler. Herhangi bir eğitim ya da iş yaşamında aktif olarak yer almamayı tercih etmektedirler. Kültürel tüketim yaşantılarının merkezine yerleşmiştir. Hourigan, hem "otaku" hem de "hikikomori" lerin arzettiği tehdit unsurunun yabancılaşmış gençliğin bastırılmış duygularından ileri geldiğini ve bu pasif durumlarının cinsel sapkınlık ya da şiddet şeklinde patlamasından korkulduğunu belirtmektedir.<sup>255</sup>

Laurie Taylor, korku oyunlarının teknoloji ve diğer toplumsal meselelerle ilgili endişeleri yansıtır kuramlaştırmakta olduğunu öne sürmektedir. Adorno'dan yaptığı alıntı ile, kültür endüstrisinin yıkıcı etkilerinin incelenmiş olduğunu, çünkü kültür endüstrisinin eski ve yeni, yüksek ve sığ sanatları bir araya getirmekte olduğunu söyler. Böylelikle az ya da çok bir plana göre üretilmiş, kitlesel tüketime uygun hale getirilmiş ve tüketimin doğasını belirleyen ürünler meydana getirmektedir.<sup>256</sup>

---

<sup>253</sup> Laurie Taylor, "Digital Monstrosities", 4- 6- 12 s.; <http://www.laurentaylor.org/apply/intro.pdf>

<sup>254</sup> Hourigan, **a.g.e.**, 14 s.

<sup>255</sup> **y.a.g.e.**, 14-15 s.

<sup>256</sup> Taylor, **a.g.e.**, 20 s.

### 3. JAPON SİNEMASINDA KORKU

#### 3.1. Japon Sinemasına Genel Bir Bakış

Japonya'ya sinema makinesinin girişi, iş adamı Inahata Shotaro'nun Auguste ve Louis Lumiere kardeşleri ziyareti sonucu gerçekleşmiştir. Inahata bu etkileyici cihazın önemini kavramış ve elli kadar filmle birlikte onu Japonya'ya getirmiştir. 15 Şubat 1897'de Osaka'da Nanchi Tiyatrosu'nda ilk film gösterisini gerçekleştirmiş, bu gösteri ve onu izleyen diğer şehirlerdeki gösteriler de büyük yankı uyandırmıştır.<sup>257</sup>

Film gösterimlerine Japonya'nın yerel katkısı, filmler eşliğinde "benshi" adı verilen anlatıcılar kullanması oldu. Böylece gösterilere Japonya'ya özgü nitelikler ekleniyordu. "Çarın Paris'e Varışı" gibi filmlerde anlatıcı olmadan kimsenin filmdeki kişilerin statü farkını anlaması mümkün değildi. "Benshi"lerin bir diğer işlevi de gösterimleri dramatik performansla süslemeleriydi. Bu da en popüler sahne aktörlerinin yaptığı sahne gösterilerinin bir uzantısını teşkil ediyordu.<sup>258</sup> "Benshi"ler sadece anlatıcı görevini üstlenmiyor, uygun atmosferi yaratmaya katkıda bulunacak her türlü ses efektlerini de canlandırarak tam bir performans sergiliyorlardı. 1931 yılında sesli döneme geçişe kadar varlıklarını sürdürdüler.<sup>259</sup>

1899'da ilk yerel film çekim etkinliğini gerçekleştiren Komada Koyo oldu. Aslen Kinkikan Vitascope gösterilerinde "benshi" olarak görev alan genç Komada, ciddi anlamda film yapımıyla ilgilenen ilk kişiydi. İlk ele aldığı konu, üç geysanın icra ettikleri popüler "*Turnalar ve Kurbağalar*" dansıydı.<sup>260</sup>

Japon sinemasının 1900'lerin başındaki iki eğilimi Tokyo stüdyolarındaki eğlendirme amaçlı filmler ve Kyoto stüdyolarında üretilen tarihsel filmlere dayanıyordu. Eğlence odaklı filmler doğrudan kabuki tiyatrosundan esinlenmiş olup önemli bir geleneğin uzantısı olarak sinemada belirleyici olmuştur.<sup>261</sup>

1900'lü yıllarla film yapımı, hem kameramanlar hem de izleyiciler için farklı bir deneyim haline gelmişti. Balonlara binilerek manzara görüntüleri çekiliyordu. Sanatsal bilinçten uzak olmakla birlikte genellikle "benshi"lerin yönetiminde olan multimedya gösterileri şeklindeydiler. İzleyen yıllarda da bir süre sumo güreşi filmleri

<sup>257</sup> Peter B. High, "The Dawn of Cinema in Japan", **Journal of Contemporary History, Historians and Movies: The State of the Art: Part 2**, Vol 19, No.1, 1984, 23- 24 s., <http://links.jstor.org/sici?sici=0022-0094%28198401%2919%3A1%3C23%3ATDOCIJ%3E2.0.CO%3B2-A>

<sup>258</sup> **y.a.g.e.**, 27 s.

<sup>259</sup> Seyfettin Tokmak, "Güneş Sineması: Japon Sinemasının Tarihsel Gelişimine Bir Bakış", [www.sinefil.org](http://www.sinefil.org) (Son erişim: 15/04/2006)

<sup>260</sup> High, **a.g.e.**, 32 s.

<sup>261</sup> Thema Larousse, **a.g.e.**, 488 s.

popüler oldu. 1904-1905 yıllarındaki Rus Japon Savaşı çekimleri de savaşa yakınlarını göndermiş halk tarafından çok izlendi. Savaş belge çekimlerini izlemek, Japonya'lılara dünya vatandaşı olduğunu hissettirdi.<sup>262</sup>

1909 yılında ilk Japon savaş draması olan “*Yamato Zakura*” (Japonya'nın Kiraz Çiçekleri) çekildi. Batılı tarzdaki filmlerden etkilenilen filmde daha sonra yazıların kullanılması, “benshi”lerin işlevini de zedelemektedir. 1909 “*Military Exploits on Stone Mountain*” (Taş Dağındaki Askeri Kahramanlıklar) filmindeki oyunuyla ulusal idol haline gelen Matsunosuke, Japon sinemasının ilk yıldız oyuncusu olmuştur. Mimik ve jestlerinde enerjisini kullanma biçimi ve gözlerindeki ifade, almış olduğu kabuki eğitiminde şeytanları ve ruhları kovmayı sembolize eden büyü benzeri eylemlerden gelmektedir. Bu dönemde kabuki tiyatrosundan alınan malzemeler sıklıkla kullanıldı. Samuray film türünün de öncülleri verildi. 1914 yılında ninja ve büyülü samuray filmleri Japon beyaz perdesini işgal etti.<sup>263</sup>

Japon sinemasının başlangıcından beri her bir belli izleyici grubuna yönelik farklı türde filmler üretmiş olduğunu dile getiren Pete Tombs, Japon tür filmlerinin her birinin tek başına ele alınabilecek kadar geniş olduğunu belirtir. Batı'nın gurur duymayarak saklama yoluna gittiği bazı tür örnekleri varken, Japonya'nın böylesi örneklerini saklama kaygısı olmadığı tespit edilmiştir.<sup>264</sup>

Kyoto stüdyolarındaki türe “jidai-geki” (dönem filmleri), Tokyo stüdyolarındakine ise “gendai-geki” (modern döneme ait filmler) adı verilmektedir. İlk türde tarihsel anlatılar ve batılılaşma sürecine girmemiş Japon toplumuna ait dramalar yer alırken, diğerinde gündelik yaşam üzerinde durulup batılılaşma (Meiji) sonrası konular ele alınmaktadır.<sup>265</sup>

Dönem filmleri olan “jidai-geki” filmleri, doğrudan toplumsal eleştirinin mümkün olmadığı Japon toplumunda, geçmişe dayandırılan konularıyla bu türden eleştirilerde bulunmayı mümkün kılmaktaydı ve savaş döneminin askeri hükümeti de böylelikle onlarda bir sakınca görmemektedir. Ancak Amerikan işgal güçleri onları şovenist ve savaş yanlısı olarak değerlendirdi ve bu da sinemada yakuza filmlerine yönelime sebep oldu. Bu filmler feodal dönem değerlerini modern bir arka plan içerisinde ele alıp samurayların yerine gangsterleri yerleştirmiştir.<sup>266</sup>

---

<sup>262</sup> High, a.g.e., 33-37 s.

<sup>263</sup> y.a.g.e., 37-41- 44-46 s.

<sup>264</sup> Pete Tombs, **Fantastik Filmler, Uzakdoğu'dan Güney Amerika'ya**, Çev: Nilgün Birgül, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2004, 247 s.

<sup>265</sup> Tokmak, a.g.e., [www.sinefil.org](http://www.sinefil.org) (Son erişim: 15/04/2006)

<sup>266</sup> Brian Morean, “Şiddetin Güzelliği: Japon Sinemasında Jidaigeki, Yakuza ve 'Çıplaklı' Filmler”, **Antropolojik Açından Şiddet**, Editör: David Riches, Çev: Dilek Hattatoğlu, Ayrıntı Yay., İstanbul, Ekim 1989, 134 s.

Japon edebiyatı ve kabuki oyunları, ilk dönem Japon sineması için önemli bir kaynak oluşturdu. Edo döneminin baskıcı feodal ortamında yükselen kabuki, halkın önemli bir rahatlama aracıydı. Bir kabuki oyunu olan “*Yotsuya Kaidan*” adındaki hayalet hikayesinin ilk kez 1912 yılında filmi yapılmış ve Japon korku sinemasının defalarca yeniden çekimi gerçekleşen önemli bir yapıtı olmuştur.<sup>267</sup>

1920'li yıllarda büyük yapım şirketleri olan Toho, Toei, Daiei çalışmalarına başlamışlar, ancak 1923 depremiyle pek çok tesis yıkılmıştır. Buna rağmen toparlanma süreci hızlı olmuş, 1925 yılında kurulan Shojo Makino adlı yapım şirketi ilk gerçeküstücü ve dışavurumcu film örneklerinin verilmesine imkan sağlamıştır.<sup>268</sup>

1931 yılında Japon sinemasında sesli film çekilmeye başlanmış ve kabuki tiyatrosu kaynaklı filmlerin üretimine rağbet artmıştır. Bu dönemde öne çıkan bir şirket olan Toho şirketi en iyi ses ekipmanlarını sağlayarak diğer stüdyolardan da yetenekli yönetmenlerin ilgisini çekmeyi amaçlamıştır. Komedilerden savaş filmlerine, belgesellerden dönem filmlerine kadar pek çok türde filmler yapılmıştır. Akira Kurosawa da bu stüdyoda eğitim görmüş ve kariyerinin büyük bir kısmını burada geçirmiştir.<sup>269</sup>

Japon sinemasını gelenekselden beslenen bir anlayışla, ancak kendi öncü tarzlarını ve sinema anlayışlarını da ortaya koyarak biçimlendiren üç büyük Japon yönetmen; Kenji Mizoguchi (1898-1956), Yasujiro Ozu (1903-1963) ve Akira Kurosawa olmuştur. En eskileri olan Mizoguchi, Nikkatsu şirketinde çalışmış, özellikle kadın melodramları yapmıştır. Kariyerine yerli ve yabancı roman uyarlamalarıyla başlayan Mizoguchi, filmlerinde kadına yönelik toplumsal sömürüyü şiirsel bir dille yansıtmıştır. Bu dönemin melodramları popüler sahne oyunlarına ya da romanlara dayanmakta, Japon tiyatrosundan kalan mirasla kadın rolleri erkekler tarafından oynanmaktaydı. “*Naniva'nın Şiiri ve Kızkardeşler*” adlı filmi 1936 yılında askeri rejim tarafından yasaklanınca Mizoguchi tarihsel filmlere yönelmiştir. Savaş sonrasında ise “*Yoru No Omnatachi*” (Gecenin Kadınları) (1948) gibi yine kadın temelli, sosyal ve politik içerikli filmler çekmiştir. Klasik masal ve hikayelerin uyarlandığı “*Ugetsu Monogatari*” (Ayışığı ve Yağmurun Masalları) (1953) filmi de önemlidir. En önemli başarıyı getiren filmi ise Venedik'te 1952 yılında ödül kazanan “*Saikaku Ichidai Onna*” (Fahişe Oharu'nun Yaşamı) adlı filmi olmuştur.<sup>270</sup>

---

<sup>267</sup> Tombs, a.g.e., 248 s.

<sup>268</sup> Giovanni Scognamillo, **Dünya Sinema Sanayii**, Timaş Yay., İstanbul, 1997, 166 s.

<sup>269</sup> Freiberg, a.g.e., 11 s.

<sup>270</sup> Thema Larousse, a.g.e., 489 s. ; Freiberg, a.g.e., 11 s.



Yasujiro Ozu kariyerine popüler komediler ve burjuvazi eleştirileriyle başlamış ve 1936 yılına dek sesli sinemaya direnmiştir. Ozu'nun filmleri değişen toplumdaki baba-oğul ilişkilerine eğilir. Savaş sonrası dönemde aile yapısının çöküşünü daha etkili bir biçimde ele almıştır. “Bansun” (İlkbahar Sonu) (1951), ve “Tokyo Monogatari” (Tokyo Hikayesi) (1953) çalışmalarına nitelikli örneklerdir. Yalın ve sade anlatımı ile “doğalcı gerçekçilik” akımının öncülüğünü yaptığı bilinmektedir.<sup>271</sup>

Akira Kurosawa ise Japon sinemasının dünya çapında en iyi bilinen yönetmenidir. Yaptığı filmler batılı aksiyon filmleri örneklerine ve yeniden yapımlara etki etmiştir. Samuray filmleri ile biliniyor olsa da savaş dönemi propaganda filmleri, sosyal konulu melodramlar, Rus ve Shakespeare uyarlamaları ve kişisel denemeler gibi pek çok farklı türde filmler de yapmıştır.<sup>272</sup>

1960'larda televizyonun etkisi, kadın ve çocukları ekran karşısına çekmiş, pek çok ülkede olduğu gibi Japon sinema sektöründe de bir çöküş yaşanmıştır. Yetişkinlerden oluşan kitleyi elde tutup salonlara çekebilme umuduyla cinsellik ve şiddete dayalı filmlere ağırlık verilmeye başlanmıştır. 1960'lar boyunca yakuza filmleri popüler olmuş ve 1970'lerde ise cinsellik içeren filmler yoğunluk kazanmıştır. Piyasaya sürülen bu ticari filmlerde aşırı boyutta bir şiddet sergileniyor, tarihsel, yakuza ve cinsellik içeren filmlerdeki öğelerin bir arada kullanıldığı filmler erkek izleyiciler tarafından büyük ilgi ile karşılanıyordu.<sup>273</sup> 1960'ların başında stüdyoların girdiği krizle birlikte, önceki yıllardaki nitelikli yapımlara rastlamak güç hale gelmiş, pek çok küçük firma kaliteleri giderek düşen şiddet, suç ve çıplaklık içeren filmler üretmeye hız vermişlerdir. Bu dönemde bu tarz filmlere karşı hiç bir sansür ve hükümet denetlemesi de uygulanmamıştır.<sup>274</sup>

1960'ların Japon “yeni dalga” sinemacıları, hem entelektüel açıdan aydın kimselerdi hem de önceki stüdyo yapımcılarına göre daha radikal bir politik duruşları vardı. Stüdyo sisteminin dışına çıkıp sanat sineması kapsamında üretim yapma girişimindeydiler. Bu yönetmenlerden öne çıkan iki isim Nagisa Oshima ve Shohei Imamura olmuştur. Her ikisi de aşırı tutucu toplumu eleştirip izleyiciyi şok etme amaçlı aşırı cinsellik, ensest, tecavüz ve homoseksüellik gibi öğeleri filmlerinde kullanmışlardır.<sup>275</sup>

<sup>271</sup> Thema Larousse, **a.g.e.**, 489 s. ; Tokmak, **a.g.e.**, [www.sinefil.org](http://www.sinefil.org) (Son erişim: 15/04/2006)

<sup>272</sup> Freiberg, **a.g.e.**, 9- 11 s.

<sup>273</sup> **y.a.g.e.**, 12 s. ; Tokmak, **a.g.e.**, [www.sinefil.org](http://www.sinefil.org) (Son erişim: 15/04/2006)

<sup>274</sup> Tombs, **a.g.e.**, 257 s.

<sup>275</sup> Freiberg, **a.g.e.**, 12 s.

1970'lerde ise çıplaklık içeren filmlerin (pinku eiga) yoğunluk kazanmasıyla, yakuza filmleri ve diğer türler de cinsel öğelerle yüklenmişler ve popüler kültürde hem şiddeti hem de cinselliği vurgulayan bir durum ortaya çıkmıştır.<sup>276</sup>

1960 ve 1970'lerin ticari sineması pornografiye varan bir erotizm, gerilim, sadist kahramanlar, ejderha mitosunun yansımalarını içeren fantastik yapımlara artan bir şiddetle yer vermekteydi. Japon yeni dalgasının varlığını sürdürdüğü atmosfer de yine bu ortamdan vücut buluyor ve aynı şiddeti estetize ederek kullanıyordu. Nagisa Oshima, "Shun Zankoku Monogatari" (Acımasız Gençliğin Hikayeleri) (1960) ile hızla endüstrileşen toplumun suçlu gençlerini, "Ai No Borei" (Duygu İmparatorluğu)(1976) ile de cinsel aşırılıkların ulaştığı uç noktayı anlatmıştır.<sup>277</sup>

1950'lerin altın çağı ve 1960'ların politik filmlerinden sonra Japon sineması ürünleri uluslararası festivallerde çok fazla boy göstermemeye başladı. 1950'li ve 60'lı yıllardaki ilginin sebebi, bu dönemdeki Japon filmlerinin popüler sinema anlayışının dışında kalan ve sanat filmi olarak adlandırılan bir kapsama dahil kabul edilmeleri idi. Bu filmler, evrensel hümanizm değerlerini doğrulayan ve Japon sinemasının egzotik ve özgün tarafını da gözler önüne seren filmlerdi.<sup>278</sup>

1980'li yıllara gelinene dek her türlü sadist şiddet ve cinsellik anlatımı gerçekleştirilmiş ve uç boyutta her şey denenmiştir. Bu dönemin video pazarı da bu türden filmlerin sinemaya yansıtılamayacak türde örneklerinin video yoluyla izleyici kitlesine ulaşmasına aracı olmuştur. Bu filmlerin piyasası 1980'lerin sonuna doğru giderek büyümeyi sürdürmüştür.<sup>279</sup>

Pete Tombs, Japon seks sinemasının halen göz önünde olmayan bir üretim tarzı olduğunu, nitelikleri düşük olsa da izleyici kitlesinin çokluğu ile varlıklarını sürdürdüklerini belirtmektedir. Japonya'da bu filmlerin varlıklarını bir şekilde sürdürebiliyor olmasının nedenini Japonya'da istenileni yapabilmeyi destekleyen bakış açısına bağlar ve Batı'da tam tersi bir şekilde girişimlerin önce henüz tasarımı aşamasındayken sorun haline getirilip sonra da engellendiklerini belirtir. Bu iki bakış açısının zıtlığı önemli farklar yaratmaktadır.<sup>280</sup>

Günümüzde ise Japon sinemasında öne çıkan türler animeler, gangster ve korku filmleri olmaktadır ve bu türlerle evrensel hümanist paradigmayı da temelden

<sup>276</sup> Morean, a.g.e., 135 s.

<sup>277</sup> Thema Larousse, a.g.e., 488 s.

<sup>278</sup> Aaron Gerow, "Recognizing 'Others' in a New Japanese Cinema", **The Japan Foundation Newsletter**, Vol. XXIX, No.2, January, 2002, 1 s., [http://www.jpff.go.jp/j/publish\\_j/jfn/pdf/jfn29\\_2.pdf](http://www.jpff.go.jp/j/publish_j/jfn/pdf/jfn29_2.pdf)

<sup>279</sup> Tombs, a.g.e., 273- 275 s.

<sup>280</sup> y.a.g.e., 273-277 s.

eleştirmektedirler. Japon sinemasında kültüründeki bu radikal değişim 1970'lerde gerçekleşmiştir. Sosyolog Masachi Osawa, bu dönemde idealler çağından kurmaca çağına bir geçiş gerçekleştiğini ve pek çok Japon'un gerçekliği değiştirmek fikrinden vazgeçerek kendi simüle edilmiş gerçekliklerini yaşamayı tercih ettiklerini ifade etmektedir. 1980 ve 1990'larda sinema değişmiş, 1970lerin ortasında evrensel hümanizm ve hakim politik anlayışa karşı halen muhalif düşüncelere rastlanırken, bu yıllarda anlatı yapısı ve sinemasal gelenekte kırılmalar gerçekleşmiştir. Bu değişime örnek olarak Takeshi Kitano'nun ilk dönem amatör sinemaya yakın filmleri gösterilmektedir. Herhangi bir sinema eğitimi olmayan Kitano, biçim ve hikaye anlatımına ait pek çok genel kuralı yıkmıştır. Bu değişim döneminin başlangıcını Kitano, Junji Sakamoto ve Takahisa Zeze gibi yönetmenlerin ürünlerini vermeye başladığı 1989 yılına bağlarlarken bir diğer görüş de Tokyo metrosunda 1995'te gerçekleşen olayların film yapımcılarına olup bitenle ilgili söylenecek çok şey olduğunu gösterdiğini iddia etmektedir. 1980'ler sineması genellikle sinemasal bir narsizme ve kapalı topluma yönelikken 1990'larda bundan sıyrılarak ulusal ve bireysel kimlikle yüzleşmiştir.<sup>281</sup>

1990'lı yılların yönetmenlerinden Takashi Miike de ulusal kimliğin yarıklarını tespit ederek kültürün içerisinde "öteki" olarak kalanı sert bir tarzla ele almıştır. Bu yıllarda Japon kimliğini kısıtlayıcı olarak nitelendirip Japon homojen idealizmini eleştirmiş, filmlerinde alternatif kimlikleri öne çıkarmışlardır. Hem Miike hem de Kitano'nun "*Ano Natsu*" (Sonat), "*Ichiban Shizukana Umi*" (Bir Deniz Manzarası) (1991), "*Hana-Bi*" (Havai Fişekler) (1997) gibi filmlerinde kullanılan metaforlarla Japonya'dan kaçış çabası sözkonusudur ancak filmlerdeki karakterlerin bunları başaramaması ile sonuçlanmaktadır. 1990'ların sonlarında Hideo Nakata'nın "*Ringu*"(1998) filmi ile başlayan korku filmleri patlaması ise hem "öteki" olarak nitelendirileni hem de bu ilginin ardındaki sorunları yansıtma aracı olmuştur.<sup>282</sup>

### 3.2. Japon Korku Sinemasının Tarihçesi ve Alt Türleri

Japonya'da korku odaklı konular, edebiyat, tahta baskılar, heykeller ve diğer sanatlara dek pek çok ifade alanı bulmuştur. Korku anlayışı, binlerce yıllık folklor, doğaüstü mitler, masallar ve hayalet hikayelerine dayanan köklü bir geçmişe

---

<sup>281</sup> Gerow, a.g.e., 1 s.

<sup>282</sup> y.a.g.e., 2- 3 s.

sahiptir. Japon edebiyatındaki hayalet türleri ile dolu öykülerin hepsi korku anlatısı türüne girmese bile okuyanı/dinleyeni ürperten bir yanları mutlaka vardır.

Yazılı koleksiyonun temel parçası, Akinari Ueda'nın "*Ugetsu Monogatari*" (Ayışığı ve Yağmurun Masalları) adlı eseri olmuş, bu eser, hem korku filmlerinin, hem de modern korku filmi yapımcılarınca nadiren referans gösterilse de günümüzde *J-Korku* olarak adlandırılan akımının yolunu açmada pay sahibidir. Eser, Japon, Çin ve Konfüçyüs'çü masalların bir derlemesi şeklindedir.<sup>283</sup>

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

Nanboku Tsuraya'nın yazdığı ünlü kabuki oyunu "*Tokaido Yotsuya Kaidan*", ilk kez 1825'te sahnede oynanmıştır. Japon korku repertuarının tartışmasız klasiklerinden biri olup günümüzde bile modern hayalet öykülerinde yansımaya rastlanmaktadır.

İlk dönem Japon sinemasının doğrudan kabuki tiyatrosu repertuarından beslenmiş olması intikamcı ruhlar, Japon canavarları ve şeytanlarına ait anlatıların sinemaya taşınmasına aracı olmuştur. İlk kez 1912'de çekilmiş olan "*Yotsuya Kaidan*" (Yotsuya Hayalet Hikayesi) adlı filmin yıllar içerisinde yirmiden fazla yeniden çevriminin yapılmış olması oldukça anlamlıdır. 2. Dünya Savaşı sonrasında devam eden "*Yotsuya Kaidan*" versiyonları ve hayalet kedi filmleri, halka yaşadıkları durumun gerçekliğinden koparak rahatlama olanağı sağlamış ve dönem filmlerini

---

<sup>283</sup> Nicholas Rucka, "The Death of J-Horror", **Midnight Eye**, <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

Ayrıca J-Korku, sınıflandırma zorluğu karşısında batıdaki kült hayranlarının adlandırmasıdır.

<sup>284</sup> y.a.g.e., <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

yasaklayan işgal kuvvetlerinin önüne yasaklanamayacak kadar tehlikesiz görünen ama geleneksel öykülere dayanan bir malzeme koymuştur.<sup>285</sup>

Batı'ya ulaşan ilk Japon korku filmi örneği Kenji Mizoguchi'nin 1953 tarihli "*Ugetsu Monogatari*" adlı filmidir. Geleneksel bir hayalet hikayesini konu alarak; hayalet kadın ve baştan çıkardığı erkeği anlatır. "*Ugetsu Monogatari*"nin ardından hayalet filmleri furyası başlamış ve Toei, Daiei ve Shintoho gibi yapım şirketleri, intikamcı kadınlar, hayalet kediler, tekinsiz mekanları kullanarak yaptıkları korku filmlerini Obon Ölüler Festivali zamanına denk düşürerek gösterime sokmuştur. 1959'a kadar geleneksel hayalet öyküleri filmlerinin çekimleri sürmüştür. Daha sonrasında ise hareketlilik bu doğrultuda sürdürülmeye çalışılırken melez türler ortaya çıkmış, dalgıç kız filmlerinin ruh konularıyla kesleştirildiği ve üstsüz dalgıç kızlarla cinsellik katkısının da eklendiği "*Ama no Bakemono Yashiki*" (Perili Konağın Dalgıç Kızları) gibi filmler de yapılmıştır. 1960'larla birlikte geleneksel hayaletlerden, şiddet ve seksin kullanımının yoğun olduğu filmlere doğru bir kayma gerçekleşir. Hayalet öykülerinin çekildiği en önemli yapım şirketlerinden olan ShinToho, 1960 yılında çıkardığı ve başarılı örneklerden olan Nobuo Nakagawa imzalı "*Tokaido Yotsuya Kaidan*" (Yotsuya Hayalet Hikayesi) ve "*Jigoku*" (Cehennem) filmlerinin ardından iflas etmiştir.<sup>286</sup>

Korku filmlerinin Japon film endüstrisinin her zaman önemli bir bileşeni olduğunu belirten Jay McRoy, politik ve sosyal vahşet dönemlerinde ABD ordusunun Japonya'daki işgalini takiben "*Gojira*" (Godzilla) (1954), "*Matango*" (Mantar İnsanların Saldırısı) (1963), "*Onibaba*" (1964), "*Kwaidan*" (1964) gibi filmler yapılmış olduğunu belirtir. Bu filmler karmaşık politik, sosyal ve çevreyle ilgili endişeleri ve Batının kültürel ve askeri etkisine karşı tutarlı bir Japon ulusal kimliği oluşturma mücadelesini yansıtır.<sup>287</sup>

1960'lı yıllarda ihraç etme amacıyla hem batı etkili filmler çekildi hem de Japon filmlerinde geleneksel konulara yeniden eğilim gerçekleşti. "*Kwaidan*" (1964) bu filmlerin içerisinde konularını geleneksel Japon masallarından almakla birlikte dış pazar için üretilen önemli bir örnektir. 1965 Cannes film festivalinde diğer bir Japon korku filmi olan "*Onibaba*" ile birlikte büyük başarı elde etmiştir.<sup>288</sup> Masaki Kobayashi imzalı "*Kwaidan*", Lafcadio Hearn'ün derlediği geleneksel öykülerden

<sup>285</sup> Tombs, a.g.e., 281 s. ; Rucka, a.g.e., <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

<sup>286</sup> Tombs, a.g.e., 282 s.

<sup>287</sup> Jay McRoy, "Introduction", **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, 1 s.

<sup>288</sup> Tombs, a.g.e., 285 s.

dördünden oluşmaktadır. Üstün yönetimi, sanat yönetiminin ihtişamı, epizotlar halindeki çarpıcı anlatımı ile oldukça etkileyici bir filmidir.

Başlangıcından günümüze Japon korku sineması, bünyesindeki pek çok alt türle ele aldığı konuların ve yapılan üretimin çeşitliliğini sürdürmüştür. \*

### 3.2.1. Dev Canavar Filmleri

Jay McRoy, Japon sinemasının kolay ayırt edilebilir bir alt türü ve sosyal endişelerin, kitlesel yıkımın dehşetin mutasyon ve hızlı endüstrileşmenin sebep olduğu kirlilikten etkilenen çevrenin en rahat ifade bulduğu alan olarak dev canavar filmlerini göstermektedir. ABD ordusunun Pasifik'teki atom bombası denemelerinden doğrudan etkilenen tek ulus olan Japonların bu filmlerde yer verdiği mutasyona uğramış, sudan ve gökten gelen yaratıkların oldukça yerinde olduğunu belirtir. Bu anlatılarda bazı büyük şehirlerin yıkımına yer verilmektedir. En çok kullanılan şehir de Tokyo'dur.<sup>289</sup>

1950'lerin ikinci yarısında ünlü Toho yapım şirketi, dev canavar filmlerine yönelmiştir. "Gojira" (Godzilla)(1954) ve benzeri filmlerin üretimi sürmüştür. "Gojira", doğrudan 2. Dünya Savaşı atom bombası deneylerinin getirdiği kitlesel yıkımın sonuçları ile bağlantılı bir filmidir. Japonya'da "Gojira" serisi 1954'te başlamış ve daha sonra dünyaca üne kavuşmuştur. Pullarla kaplı canavar Gojira, aslında ABD nükleer denemelerinin uyandırmış olduğu tarih öncesi bir canavardır ve Tokyo'da

---

\* Japon korku sineması tarihini ele alırken özellikle yararlanılan yazarlar; Jay McRoy, Pete Tombs, Thomas & Yuko Mihara Weisser ve Nicholas Rucka olmuştur. Ancak alt türler sunulurken, standart bir ayırım kullanılması mümkün olmamıştır. Bunun birbiri ile bağlantılı iki nedeni vardır. İlk neden: Japon korku sinemasında bir filmin birden fazla alt türe girebilir niteliklere sahip olabilmesidir: örneğin; samuray filmleriyle ile işkence filmlerinin kesiştiği "Okaserata Byakui", korku ile cinselliğin kesiştiği "Naked Blood" ve hayalet öyküleriyle kıyamet anlatılarının birlikte yer aldığı "Kairo"da görebiliyoruz. Bu duruma paralel olarak ikinci neden de, Japon korku sineması üzerine yapılan çalışmalarda, neredeyse her yazarın filmleri kendi tercihlerine göre sınıflandırmaya çalışmış olmasıdır. Pete Tombs, çok belirgin bir sınıflandırma yapmayı korku filmlerini hem kronolojik hem de alt tür olarak dağınık bir biçimde anlatmış; Jay McRoy genellikle Japon korku filmlerinde öne çıkan türlere göre bir sınıflandırma girişiminde bulunmuş; Thomas & Yuko Mihara Weisser ise çalışmasında ansiklopedik bir anlayışla filmlerin alfabetik sırasıyla ele almışlardır. Bu zorluğu gidermek için alt türleri olabildiğince belirgin biçimde ayırmaya çalışmış olan McRoy'un sınıflandırılması temel alınmıştır. Mc Roy'un ele aldığı alt türler: Dev canavar filmleri, işkence filmleri, tekno-beden korku filmleri, kıyamet filmleri, seri katil filmleri ve intikamcı ruh filmleri şeklindedir.

Bkz: Jay McRoy (ed.), **Japanese Horror Cinema**, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005,

Pete Tombs, **Fantastik Filmler, Uzakdoğu'dan Güney Amerika'ya**, Çev: Nilgün Birgül, Kabalıcı Yayınevi, İstanbul, 2004,

Thomas Weisser, Yuko Mihara Weisser, **Japanese Cinema Encyclopedia: The Horror, Fantasy and SciFi Films**, Vital Books, Florida, ABD, 1998,

Nicholas Rucka, "The Death of J-Horror", **Midnight Eye**, <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

<sup>289</sup> McRoy, a.g.e., 4 s.

yıkıma sebep olur. İnsani bir bilim adamının intiharı onun yok edilmesine yardımcı olur. Filmin ideolojik işlevi, Hiroshima ve Nagasaki'deki Amerikan biliminin etkilerini referans göstermesi ve geleneksel mutlu sona izin vererek iyi tarafta olan Japon bilim adamının canavara karşı başarı kazanması şeklinde kendini göstermektedir. Gojira serisi filmler, "Radon" (1956), "Mothra" (1961), "Mothra vs Godzilla" (1964) gibi türevi filmlerle ve yirminin üzerindeki devam filmleri ile neredeyse günümüze dek sürmüştür.<sup>290</sup>

Toho stüdyosundan çıkan "Gojira"nın başarısının ardından Daiei stüdyoları da çocuk pazarına yönelik bir canavar yarattı. 1965 yapımı "Gamera" adlı bu canavar, çocuklarla dostluk kuran dev bir uçan kaplumbağadır. 1995'e kadar süren serilerinde Japonya'yı çeşitli canavarlardan korumuştur. Bu canavarı da uyandıran atom bombası olmuştur. Kafası karışan "Gamera", önüne çıkan her şeyle birlikte Tokyo'ya da zarar vermiştir ve sonunda bir füzeyle uzaya gönderilir. Günümüze daha yakın bir dev canavar filmi örneği olan "Mothra" (1996), korku öğesinin zayıf olduğu bir örnektir. Eleştirmen Satoshi Yamashita, Mothra'nın bebeğini besleyip büyütmesi ile filmin tipik bir aileyi sunduğunu dile getirmiştir. Bu film, Gojira'nın aksine bir aile filmidir ve genel izleyici için tasarlanmıştır. Mothra, bir dişidir ve annedir. Uzak canavarı Kral Gidorah ile savaşması için çağırılır ama onun uyarı değildir ve kazanamaz.<sup>291</sup>

Yukarıda saydıklarımıza benzer daha birçok dev canavarın benzer temalar etrafında dönen ve birbirleriyle çatışmalarını konu alan pek çok devam filmleri yapılmıştır ve bunlar günümüze dek ulaşır.

Bilim kurgu öğeleri taşıyan bu türden Japon filmleri, teknolojik, kültürel, sosyal argümanlarıyla Japonya'nın başarı öyküsünün karmaşıklığının ifade aracı olarak oldukça elverişliydi. Bunlar, değişimin aniliği ile modern kapitalizmi karakterize eden, ideolojik olarak geleceği tartışan filmlerdi. Tür dahilindeki filmler modernleşme ile paralel gelişmişse de bu modernleşmeyi pek fazla olumlamamışlardır. Ayrıca, dünyada olduğu gibi Japon bilim kurgu türü filmlerinde de normal- anormal, doğal olan ve olmayan ayrımı ile modern Japonya'nın tarihte oynadığı rolle yakından ilgili olan kimlik kavramına ilişkin göndermeler de vardır.<sup>292</sup>

---

<sup>290</sup> Susan J. Napier, "Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira", **Journal of Japanese Studies**, Vol.19, No:2, 1993, 331-332 s., [http://links.jstor.org/sici?sici=0095-6848\(199322\)19%3A2%3C327%3APSTJIO%3E2.0.CO%3B2-Y](http://links.jstor.org/sici?sici=0095-6848(199322)19%3A2%3C327%3APSTJIO%3E2.0.CO%3B2-Y)

<sup>291</sup> Thomas Weisser, Yuko Mihara Weisser, **Japanese Cinema Encyclopedia: The Horror, Fantasy and SciFi Films**, Vital Books, Florida, ABD, 1998, 90 -184 s.

<sup>292</sup> Napier, a.g.e., 329, 230 s.

1960'lı yıllarda belki savaştan da önemli olan temel travmayı yaratan, o yılların ekonomik başarısı ve bu başarının beraberinde getirdiği kuşak çatışmaları ile diğer toplumsal çatışmalar olmuştur. Gelip geçiciliğin geleneksel olarak temel varlık koşulu olduğu bir kültürde bu gelişim de gelip geçici olarak değerlendirilmiştir.<sup>293</sup>

Genel olarak bu filmlerde bilim adamları ile ordu arasında yinelenen ayrılık genellikle canavarın haklanmasını erteler. Atom felaketinin ve hızlı endüstrileşmenin eş zamanlı dehşeti ile “daikaju eiga”lar, 1950'lerin Amerikan dev canavar filmlerine benzetilebilir. Daha sonra ise bu tür filmler çocuklar için uyarlanıp Japon adalarının koruyucusu olarak arkadaş canlısı biçimde karakterize edilmeleriyle varlıklarını sürdürmüşlerdir.<sup>294</sup>

### 3.2.2. İşkence Filmleri

Dünya sinemasının en rahatsız edici türlerinden biri olan işkence filmlerinin Japonya'daki popülerliği uzun süre devam etmiştir. Batıdaki korku filmi meraklıları da bu şiddet ve bolca kan içerikli türe ilgi göstermişler, “chanbara eiga” (samuray filmleri) ve “pinku eiga” (hafif erotik filmler)den esinlenilerek bu filmlerde tecavüz ve ayınleştirilmiş şiddet pek çok anlatıya geleneksel estetiği de kullanarak toplumsal konuları dahil etmiştir. Kasıtlı biçimde erotikleştirilerek kullanılan kadın bedenine, harakiri adı verilen Japon ritüeline benzer bir biçimde kadının kurban edildiği eski uygulamalarla işkence edilir.<sup>295</sup>

Koji Wakamatsu'nun yönettiği 1967 tarihli “*Okasareta Byakui*” (Tecavüze Uğramış Melekler) gibi filmlerde erkekler kadınlara tecavüz ve işkence etmekte, ardından da yine onların annelik şefkati ile teselli ve huzur bulmaktadırlar. Teruo Ishii'nin işkence filmlerinde ise Tokugawa döneminde kurallara uymayıp cinsel asilikleri için ceza gören suçlu kadınlar yer alır. Onlara çektirilen acı ile saflaşım iyileşirler. Japon yeraltı sinemasının önemli bir ismi kabul edilen yönetmen, Japon “pinku eiga” ve sado-mazişist sinemasının öncülerindendir. Tarihsel olarak tabu sayılan konulara el atmış ve bu konulara sanatsal açıdan yetersiz görülen yaklaşımıyla defalarca hükümet sansürüyle karşılaşmıştır. Thomas ve Yuko Mihara Weisser, “Japanese Cinema Encyclopedia” adlı çalışmalarında filmin bir başyapıt olmadığını ancak gişe başarısıyla popüler Japon sinemasında toleransın sınırlarını değiştirmesi bakımından önem taşıdığını belirtmektedir. Aynı yönetmenin aynı yıl

---

<sup>293</sup> y.a.g.e., 334 s.

<sup>294</sup> McRoy, a.g.e., 4 s.

<sup>295</sup> y.a.g.e., 7 s.



gerçekleştirdiği “*Nihon Boko Ankokushi Bogyakuma*” (Japon Tecavüzcünün Karanlık Hikayesi) adlı filmi ise, 2. Dünya Savaşı sonrasında sokaklarda dolaşan bir tecavüzcüyü anlatır. Filmin detayları ve savaş sonrasında ele alış biçiminin büyük stüdyo filmleriyle yarışabilecek düzeyde olduğu belirtilmektedir. Bu iki film de kapitalizmin Japon davranışı üzerine getirdiği sapkınlığı ele almaktadır.<sup>296</sup>

Budist ve Shinto inançlarında adet kanı kirlenmeyle ilişkilidir. Bu yüzden kadınlar özünde kirlidir. Kadınların cinselliği tecavüz yoluyla arındırılabilir ve filmlerde tecavüz edilenler, öğrenci kız, hemşire, yen, evli ev hanımı gibi masumiyet simgeleridir. Bu masum kurbanlar, tecavüzcülerine ilgi duyarlar ve bu da kadınlardaki kalıtsal kirliliği gösterir. Kadınlar bir yandan tecavüz edilmeleriyle kötü kadın damgasını yerken bir yandan da âşıklerini rahatlatan iyi anne, eş misyonundadırlar. Bu da Japon toplumunun kadından beklentisine uyar.<sup>297</sup>

Genel olarak 1970’ler Japon sinemasında yaygın bir olgu da “ilgisiz baba” olmuştur. 1960’ların çalışma ölküsüyle çocuklarına yeterli zamanı ayıramayan babaların konumu 1970’lere gelindiğinde sorgulanmaya başlanmış ve korku sinemasına da yansıtılmıştır. “*Dabide no Hoshi: Bishoujo-gari*” (David’in Yıldızı: Güzellik Avı) (1979) adlı film bu türden baba eleştirilerini barındıran ve bir manga uyarlaması olan seks-korku karışımı bir filmidir. Vahşice bir tecavüz sonucu doğan bir erkek çocuğun öyküsüdür. Baba, anneyi suçlayarak işkenceler etmeye başlar. Tüm bunların içinde büyüyen oğul da, bir yetişkin olduğunda evinin alt katına yaptırdığı zindanda kadınlara işkenceler etmeye başlar. Film aşırı sadist eylemler ve oldukça sert cinsel fanteziler içeren, içerisine aile dramının da yedirildiği, erkek cinselliğinin canavarlığına ilişkin korkunç bir örnektir.<sup>298</sup>

Japonya’da feminist olarak nitelendirilen bu türden filmlerin batılı anlamda feminist olmaktan çok kadınlar etrafında gelişen öyküleri anlatan filmler olduğunu belirten Pete Tombs, kadınların 1970’lerden itibaren toplumsal sorunların anlatımındaki aracı olduğunu dile getirmektedir. Özellikle Takashi Ishii’nin filmlerinin bu türden feminist filmler olduğunu söylemektedir. Ishii, önce bir manga çizeri olarak başlamış, romantik porno filmlere yetişmiş ve onlarda çalışmış, yaptığı filmlerde bunların hepsini kullanmıştır. Modern yaşamın yabancılaşması, pembe filmler, cinsellik bağlantılı şiddet gibi konular filmlerinde yer edinmiştir. Toshihoru Ikeda ve Ishii, modern Japon korku filmleri içinde en rahatsız edicilerinden biri olan “*Shiryo no Wana*” (Evil Dead Trap - Şeytani Ölüm Tuzağı) adlı film serisinin ilkinde birleşirler.

<sup>296</sup> Weisser, **a.g.e.**, 58, 255 s. ; Tombs, **a.g.e.**, 301 s.

<sup>297</sup> Morean, **a.g.e.**, 141 s.

<sup>298</sup> Tombs, **a.g.e.**, 297- 298 s.

Reality tv programı, gerçek tecavüz-cinayet gibi çekilmiş snuff filmler, korku dehşet, işkence, tecavüz, ölümler bolca kanlı cinayetleri işler. Filmde Cronenberg etkisi, Dario Argento etkileri ve intikamın anneye odaklanmasıyla klasik bir Japon temasının kullanılması da ihmal edilmemiştir.<sup>299</sup>

Bu filmler, cinsiyet rollerinin paylaştırılış biçimine işaret ederler, geleneksel cinsiyetin kararlı yapısını ve sınıf temelli ayrımları gözler önüne sererler. Bu filmlerde kadınları kötüye kullanan her zaman erkeklerdir ve kadınlar bu fallik eylemin alıcısı olarak tecavüze ya da başka türden bedensel şiddete maruz kalırlar. Tüm bunları kapsayan “*Guinea Pig*” (Kobay) serisi filmleri yapılmıştır. Bu filmler çoğunlukla video olarak çekilir, bilinmeyen aktörler temel rolleri oynar ve belgesel tarzını andırır. Kurgusu, iç burkucu mizansenleri, özel efekt denemeleri ile bu filmler herhangi bir batılı örnekten radikal biçimde farklıdır.<sup>300</sup>

“*Shiryo No Wana*” (1988) serisi filmlerinden ilki, Amerikan slasher filmlerine benzer. Gece yayınlanan bir talk showun sunucusu olan Nami'ye bir snuff video kaseti gelmesiyle başlar. Tüm ekip kasetteki işkence gören genç kadının izini bulmaya karar verirler ve bu girişimleri tüm ekibin teker teker öldürülmeleriyle sonuçlanır. “*Shiryo No Wana 2: Hideki*” (1991) filminde ise yaşadığı yerin yakınlarındaki bir sinemada makinist olan ve fahişeleri öldürüp parçalara ayıran Aki adındaki kadının hikayesi anlatılır. “*Shiryo No Wana 3: Chigireta Ai No Satsujin*” (Evil Dead Trap 2: Broken Love Killer- Şeytani Ölüm Tuzağı 2: Kırık Aşk Katili) (1993) adlı serinin son filmde, polis Nami, bir üniversite öğrencisinin intiharını araştırırken gizemli olaylarla birlikte bir seri katile ulaşır. Birbirinden oldukça farklı bu üç film, Avrupa korku ve gerilimi ve Amerikan filmlerinden çokça etkilenmiştir.<sup>301</sup>

Japonya'nın video endüstrisi de korku şiddet ve seks içerikli filmler için geniş bir pazardır. Filmlerini doğrudan video pazarına yönelik yapan ve kariyerlerine bu şekilde devam eden pek çok yönetmen vardır. Genellikle 1960'ların cinsel istismar filmleriyle, 1970 ve 80'lerin yetişkin mangalarının izlediği bir çizgiden gelen yönetmenlerdir. “*Guinea Pig*” (Kobay) serisi filmleri bu konuda en kötü üne sahip sansasyonel filmlerdir. Birkaç bölümü mangacı Hideshi Hino tarafından çekilmiştir. Bu filmlerin batıda gerçek snuff filmler olarak değerlendirildiği bile olmuştur. Videoda

---

<sup>299</sup> Pete Tombs, “Fantastik Filmler, Uzakdoğu'dan Güney Amerika'ya”, Çev: Nilgün Birgül, Kabalıcı Yayınevi, İstanbul, 2004, s: 303, 304

<sup>300</sup> McRoy, a.g.e., 7 s.

<sup>301</sup> Weisser, a.g.e., 74-76 s.

ünlü olan diğer bir yönetmen de Takao Nakano olmuştur. “*Kadın Cinci*” adlı serisiyle korku türüne girmiş, cinsellik ve teknoloji öğelerini de filmlerine dahil etmiştir.<sup>302</sup>

1970’lerde gelenekselden uzaklaşıp politik huzursuzluğun izlerini taşıyan filmlere yönelim gerçekleşmiştir ve bu filmlerde kan gövdeyi götürmektedir. 1980’lerde ise Amerikan ve Avrupa splatter filmlerinin de etkisiyle, eski korku filmlerinin kalıntıları dışarı atılıp bol kanlı sahnelere yer verme eğilimi sürdürülmüştür. Dönemin korku filmleri diğer ülkelerdeki benzerleri gibidir ancak benzer öğelerin daha aşırı kullanımları söz konusudur. Bunları “*Guinea Pig*” ve “*Shiryo no Wana*” seri filmlerinde bunu açıkça görmek mümkündür. Rucka’ya göre aşırı şiddet, cinsellik, intikam içeren bu filmler de tıpkı porno filmler gibi ticari eğilimle yapılmaktadır. Bu filmler zaten iyi durumda olmayan stüdyo sistemine karşı bir tepki gibidir ve yeni şeyler aranan bir dönemde ortaya çıkmışlardır.<sup>303</sup>

Alt türün bir diğer kapsamı ise tecavüz intikam örneğindeki filmlerdir. Bunlardan Takashi Ishii’nin yönetmenliğini yaptığı “*Freze Me*” (Dondur Beni) (2000) günümüze daha yakın bir örnektir. Bu tür filmlerde yapının gayet kurallı olduğunu dile getiren Carol Clover, filmlerde ilk bölümün kadının uğradığı sürekli tecavüz ve saldırıdan, ikinci bölümün ise bu saldırıyı gerçekleştirenlerden intikam alıp öldürmesinden oluştuğunu belirtir. Filmde, Tokyo’da yaşayan Nogami’nin başına gelenler anlatılır. Ona beş yıl önce saldıran adamlar yeniden izini bulurlar ve tekrar saldırarak defalarca tecavüz ederler. Nogami, bir tecavüzcüden intikamcıya dönüşür ve adamları öldürerek dondurucuya koyar. “*Freze Me*” filmi, erkeğin kadın üzerindeki şiddetinin en uç noktasını ortaya koyar, ayrıca kadınların ataerkil ideolojik düzendeki yabancılaşmalarını ortaya koymaktadır. Ancak kadınların haklarına dair bir söylem içermez.<sup>304</sup>

Japon toplumu antropologlarca uyum ve grup özdeşleşmesi toplumu olarak değerlendirilir. Japon sineması ve popüler kültürü eleştirmenleri de nihilizm ve şiddete değinirler. İdeoloji uyuma dayalıyken popüler kültür ürünlerinin uyumsuz faaliyetlerden bahsetmesi çelişkilidir ve çok bahsedilen bir konu değildir. Ian Buruma, bu tür bir şiddetin toplumun boşalma mekanizması görevini görerek sağlıklı bir işlev taşıdığını belirtir. Filmlerde ve popüler edebiyatta mazoşizm, sadizm, işkenceye bolca yer verilir ancak gündelik hayatta halk kibar ve itaatkâr olmaya zorlanır. Ona göre bu da popüler kültür ürünlerinin halkın fantezilerinden ibaret olup,

<sup>302</sup> Tombs, a.g.e., 306 -307 s.

<sup>303</sup> Rucka, a.g.e., <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

<sup>304</sup> Frank Lafond, “Case Study: Ishii Takashi’s *Freze Me* and the Rape-Revenge Film”, **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, 78- 84 s.

şiddetin normal gündelik davranışın ters çevrilmesinden ibaret olduğunu göstermektedir.<sup>305</sup>

### 3.2.3. Tekno- beden Filmleri

Bu filmlerde ulus çapındaki endüstrileşme, batı ordusu ve kültürel emperyalizmin etkileri açıktır. Korku filmleri olarak şiddetin ve bedenin istilasının sınırlarına dair bir söylemleri vardır. Vurgulanan en korkunç kıyamet, insanın ele geçirilemez kalesi olan bedeninde egemenlik kurulmasıdır. Biyolojik kontrolün kaybedilmesiyle, teknoloji ve bilime yüklenen olumsuz gelecek tasarılarının bir birleşimi ortaya çıkar. Eugene Thacker, türü “biohorror”(bio-korku) olarak tanımlamaktadır. Filmlerdeki vahşi canavarlıklar ve çirkinlikler insan bedeniyle ifade bulmaktadır. Andrew Tudor, Philip Brophy ve Kelly Hurley gibi yazarların belirtmiş olduğu gibi, post modern beden korkusuna dair çalışmalar (insan bedeninin tanınmaz halde, başka bir şey haline getirilmiş olması ile), modern korku sinemasının büyük bir kısmını kaplar. Bedensel olanın mekanik olanla ergimesi, “*Tetsuo: The Iron Man*” (Tetsuo: Demir Adam) gibi filmlerde kültürel anlamıyla birlikte yer alır.<sup>306</sup>

Bedensel dönüşüm için daha geriye gidecek olursak, aslında dev canavar filmleriyle ün yapan Ishiro Honda, 1963 yılında çektiği “*Matango*” (Mantar İnsanların Saldırısı) adlı filmle klasikler arasına girmiştir. Film, bir arkadaşlarının yatıyla yolculuğa çıkan beş Tokyo’lunun fırtınaya yakalanıp bir adada mahsur kalmaları ile gelişen olağan dışı macerasını anlatır. Adada bir terk edilmiş gemi vardır ve hiç yiyecekleri yoktur. Gemideki seyir defteri, adadaki mantarları yememelerini öğütlemektedir. Daha sonra, geminin mürettebatı olan ama mantar yiyerek değişim geçirmiş yaratıklar ortaya çıkar. Cezbedici mantarlar, halüsinatif etkilerinin yanı sıra yiyenleri mantarlaştırmaktadır. Kısa sürede grubun hepsi bir şekilde mantarları yiyerek değişim geçirirler. Ishiro Honda’nın “*H Adam*” (Buhar İnsan) filmi ve “*Matango*”, da bu temaya dahil edilebilecek filmlerdir. “*Matango*”daki değişime en uygun kişiler, içlerinde cinsel bastırılmışlıkları olan kimselerdir. Pete Tombs, değişimin zaten içlerinde barındırdıkları şeylerin dışa vurulması şeklinde gerçekleşmesi bakımından Dr. Jekyll ve Mr. Hyde öyküsünün benzeri bir anlayışta

---

<sup>305</sup> Morean, a.g.e., 131 s.

<sup>306</sup> McRoy, a.g.e., 6 s.

gerçekleştirdiğini ve filmin ilk gerçek Japon korku filmi sayılabileceğini ileri sürmektedir.<sup>307</sup>

Kadın hayaletlerden hayalet kedilere, bedensel dönüşüm Japon fantastiğinin temelini oluşturmaktadır. Bedensel dönüşümün en doğrudan örneklerinden biri Shinya Tsukamoto'nun "*Tetsuo: The Iron Man*" (Tetsuo: Demir Adam) filmidir. Bu filmde yaşadığımız dünya ve teknolojik gelişmelerle beden arasındaki çatışmalar odağa alınmıştır.

Shinya Tsukamoto'nun 16 mm. Siyah beyaz çekilen "*Tetsuo: The Iron Man*" (1989) adlı filmi, perdeye çıkar çıkmaz büyük ilgiyle karşılandı. Dönemine göre oldukça alışılmadık tarzda bir film ve pek az yönetmenin izlediği bir yoldan gitmekteydi. Shozin Fukui'nin "*Pinocchio v964*"ü(1992) ve "*Rubber's Lover*"ı (Kauçuk Aşık) (1996) diğer iki örnektir. Çocukların kaiju televizyonundan 1960'ların Japon yeni dalgasından ve metamorfozdan etkilenmiştir. Korkuyu metafor olarak kullanmıştır. Tokyo'nun kalbinde doğup büyümüş biri olarak binalar ve endüstrileşmiş toplumun atıkları içerisinde etrafındaki dünyayı anlatmış ve ilgi çekmiştir.<sup>308</sup>

Shinya Tsukamoto'nun 1990 yapımı "*Tetsuo: The Iron Man*" adlı filmi, David Lynch'in "*Eraserhead*"inden ve David Cronenberg'in "*Videodrome*"undan etkilenmiş önemli bir çıkış filmidir. Tetsuo bir gün tıraş olurken yanağındaki metal parçasını fark eder ve bu küçük parçacığın yüzeysel değil, bağlantılı olduğunu keşfeder. Kısa bir süre içerisinde de adamın bedeni yarı et yarı metal, başka bir yaratığa dönüşmeye başlar. Çok az diyalog ve açıklama içeren filmde bu metamorfozun doğrudan bir sebebi verilmemektedir ve her şey bir kabus görünümünde ilerlemeye devam eder.<sup>309</sup>

Ian Conrich, Tsukamoto'nun "*Tetsuo*" filmlerinde kabus gibi bir siber-punk görüşü söz konusu olduğunu belirtir. Makine çağı süper kahraman mitolojileri, şehir yenileme çalışmaları üretim işlemi sırasında bedenin kendinin de makineleşmesi, erotizmin de değişerek tekno-erotizm ve fetişist eğilimlere kayarak bilinen cinsiyet kavramının değişmesi durumlarına vurgu yapmaktadır. Conrich, "*Tetsuo*" filmlerinin yeni dalga Japon korku sineması içerisindeki yerini, disütopya, manga ve animelerde sıkça rastlanan istila tehditlerine, Toho ve Daiei stüdyolarının ürettiği canavar ve mutasyon filmlerine, Nikkatsu stüdyolarının pinku eiga filmlerinin sapkınlığı, takıntıları, sadist işkencelerine dek geri götürmenin mümkün olduğunu

<sup>307</sup> Tombs, a.g.e., 286- 287-288 s.

<sup>308</sup> Rucka, a.g.e., <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

<sup>309</sup> Weisser, a.g.e., 238- 239 s.

dile getirir. Endüstri ve teknolojinin etkisinin arttığı bir ülkede gelişme ve güç fantezilerinin mekanik dönüşüm ve birleşmeye odaklanması şaşırtıcı değildir ve Tetsuo filmleri de makine çağının hatırlatıcılarıdır.<sup>310</sup>

Dönüşüm ve beden tehditleri içeren bir diğer film de Izumiya Shigeru'nun "*Desu Pawuda*" (Death Powder- Ölüm Tozu) (1986) adlı filmidir. Beden üzerinde sözü edilen tüm tehditleri ve yüzyıl dönümünde insan sonrası duruma ilişkin endişeleri içeren bir filmidir.<sup>311</sup>

Beden korkusu filmlerine farklı bir açıdan verilebilecek örnek de, Sato Hiyasasu'nun "*Megyaku*" (Naked Blood - Çıplak Kan) (1995) adlı bir filmidir. Film, insan bedeninin değişkenliği, modern Japon kültürünün kurduğu kodların tutarsızlığının bir ifadesi olarak görmüştür. Hiyasasu'nun Korku, bilim kurgu, Japon soft porno türlerini birleştirerek splatter- punk, siber-punk ve erotik film motiflerini bedeni bilinçle birlikte inşasını konumlandırmak için kullandığını dile getirir McRoy. Bu da onu "beden korkusu" gibi kapsamlı ve melez bir türe yerleştirmektedir.<sup>312</sup>

Filmde 17 yaşındaki dahi Eiji, ölen bilim adamı babasının izinden giderek bir ilaç geliştirir. Adını Myson koyduğu ilaç, bedensel acının yerine zevk getirmektedir. Her biri ayrı takıntılara sahip üç kadın deneği üzerinde bu ilacın deneylerini gerçekleştirirken kontrolden çıkan deney, hepsine türlü işkenceler ve felaket getirir. Bir deneğin kendi uzuvlarını kesip yemesi gibi uç sahneleri ile tepki toplayan film, ne gösterilebileceğinin sınırlarını zorlamış, gösterilmesi yasaklı cinsel organları ve parçalanmalarını göstererek izleyiciyi şok etmiştir.<sup>313</sup>

Susan Napier, varlığın dönüşebilir ya da canavarlaşabilir olmasının, ekonomik, askeri başarısızlığın altındaki güvensizliğe bağlanması gerektiğini savunur ve özellikle savaş sonrası dönemde yenilgi sonucu, dönüşümün Japon toplumundaki yerini erkekliğin sorgulanışına bağlar. Ona göre, Japon korku sineması sosyal, politik ve kültürel dönüşümle bağlantılıdır. Yakın Japon tarihinde bendenle teknoloji arasındaki sorunlu ilişki canavarlar ve cyborglar şeklinde ifadesini bulur. Japon korku filmlerinde sıklıkla teknolojik ilerleme ve insanlarda yarattığı kaygılara yönelmiştir.<sup>314</sup>

---

<sup>310</sup> McRoy, **a.g.e.**, s: 92 ; Ian Conrich, "Metal Morphosis: Post Industrial Crisis and The Tormented Body in the Tetsuo Films", **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, 95, 100 s.

<sup>311</sup> Graham Lewis, "Pinnocchio 964, Death Powder and The Post -Human Condition", **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, 124 s.

<sup>312</sup> Jay McRoy, "Cultural Transformation, Corporeal Prohibitions and Body Horror in Sato Hisayashu's Naked Blood", **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, 107-108 s.

<sup>313</sup> **y.a.g.e.**, 109- 113 s. ; Weisser, **a.g.e.**, 223 s.

<sup>314</sup> Tombs, **a.g.e.**, 304 s.

Barbara Creed de bedensel dönüşümün korku türünün temelinde yer aldığını dile getirerek bedensel metamorfoz olasılığının sembolik düzenin kurallarına ve gerçekliğe bir saldırı olarak tanımlar. Japonlar ulus-devlet anlayışlarıyla batılı etkinin karşısında durup Japon kültürü olarak dışarıdan modern görünecek bir imaj yaratma ihtiyacı duymuşlardır. 20. yüzyıl Japon akademisyenleri ve kültür kuramcıları, batılı güçlerin Japonya'ya girişinin bu tamlik ve bütünlük duygusunu zedelediğini dile getirmişler, Jay McRoy'un aktarımına göre buradan da "baskılananın geri dönüşü" anlatıları ile homojen Japonya arzusu doğmuştur.<sup>315</sup>

### 3.2.4. Kıyamet Filmleri

Kıyamet filmlerinin alanı, modern uygarlığa saldıradır. Yıkım ve yeniden inşa üzerine biçimlenen tarihi anımsatmasıyla hem çekici hem de felaket çağrıştıran bir yanları vardır. Dünyanın sonuna ilişkin konular hem dinsel pratiklere bağlı olabilir hem de teknoloji, modernleşme gibi konularla birlikte ele alındığı da olmaktadır. Günümüze yakın bir örnek olup Japon korku sineması patlaması döneminin de içinde yer alan "*Battle Royale*" (Ölüm Oyunu) filminde uzak ve iyi korunan bir adaya getirilen bir sınıf öğrenci, hükümetin zoruyla ölümüne savaşmak zorunda bırakılmışlardır. Öğrenciler arasındaki felsefi ve fiziksel mücadele, yeni yüzyılın şafağında Japon sosyal ve politik meselelerine ilişkin karamsar bir metaforudur.<sup>316</sup>

Kinji Fukasaku'nun "*Battle Royale*"ı (2001), ilk etapta sıradan bir şiddet filmi gibi değerlendirilmiş olsa ve hem Japonya'da hem de gösterildiği ülkelerde tepki almış olsa da 21. yüzyılın getirebileceklerine dikkat çekmiş ve baskılananın geri dönüşü temasını çok çarpıcı bir biçimde işlemiştir. 19. yüzyılın sonunda Japon ticari ve askeri yayılcılığının okulları birer küçük ordu anlayışına sokması, ilkokul öğretmenlerinin aldığı katı askeri disiplin ile okullar, Japonya'da büyük baskının yaşandığı bir kurumdur.<sup>317</sup>

Devam filmi olan "*Battle Royale 2*"de, ilk Battle Royale olayının üzerinden 3 yıl geçmiştir. O zaman Shuya Nanahara ve Noriko Nakagawa "*Battle Royale*"in diğer hayatta kalanları ile birlikte Wild Seven adlı bir grup kurmuşlardır. Terör suçları

<sup>315</sup> McRoy, "Introduction", **a.g.e.**, 89 s.

<sup>316</sup> **y.a.g.e.**, 5 s.

<sup>317</sup> Tony Williams, "Case Study: Battle Royale's Apocalyptic Millennial Warning", **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, 130-134 s.

nedeniyle Japon ve Amerikan hükümet onları bir Japon adasına kısıtır. Bu kez kuralları da biraz değişen oyun terör odağı üzerinden yeniden düzenlenmiştir.<sup>318</sup>

Tony Williams, makalesinde “*Battle Royale*” örneğini milenyumun kıyamet uyarısı şeklinde değerlendirmektedir. Disütopyayı filmin anlatısının merkezine yerleştirir ve kapitalistleşme süreci sonrası hem batı hem de doğu toplumlarındaki temel modern çelişkileri ele alır.<sup>319</sup>

Kiyoshi Kurosawa'nın “*Kairo*” (Pulse - Nabız) (2001) adlı filmi, interneti aracı olarak kullanarak yaşamın boşluğunu gözler önüne sererek kıyamete farklı bir açıdan yaklaşır. İnsanlar adeta anlamsız yaşamlarında kendileri ölmek istemektedir. Filmde şehirde insanların giderek azalması, sanki insanların dünyadan silinmek istemesi gibidir. Kurosawa'nın filmi, genç kültürdeki genel isteksizlik ve can sıkıntısının söylemini barındırmaktadır. Japon kimliğine dair hakim tanımlamalar ve öteki olanın tanımlanması sonucu bazı genç yönetmenler sinemayı daha sağlam bir benliğin inşası için kendilerini keşiflerinin bir aracı olarak kullanma yoluna gitmişlerdir.<sup>320</sup>

Sono Shion'un 2002 yılı yapımı olan “*Jisatsu Sakuru*” (Suicide Club - İntihar Kulübü) adlı filmi, bir kıyamet filmi kapsamında değerlendirilebilir. Moda ve bireysel kimlik arasındaki sorununa anlaşılması güç bir bakış açısı ile yaklaşır. Toplumsal eleştirisini ise Japonya'yı kasıp kavuran ani ve esrarengiz bir intihar dalgası aracılığıyla kurar. Tüketici kökenli şehir tipi var oluş biçimi içerisinde kıyamete dair modern vizyonu, grup dinamikleri, moda ve pop müzik endüstrisinin değişimini sunar.

Filmin açılış sahnesi, son dönemin en rahatsız edici sahnelerinden biriyle başlar. Tokyo'da Shinyuku istasyonundaki platformda akşamın kalabalık saatinin başlangıcında evlerine giden treni bekliyor gibi görünen tamamen normal görünüşte 54 kız lise öğrencisi vardır. Tren istasyona yaklaşırken bir hat halinde sıralanan kızlar el ele tutuşup üçe kadar sayarak trenin altına atlarlar. O ana kadar her şeyin gayet sıradan görünmesi durumu, dışarıdan bakılarak anlaşılacak iç dünyayı ve motivasyonu gösterir. Bu çok edici intiharların ardından bazı gençlik grupları arasında ulaşılmış olan bu 54 kişi rekorunu geçme çabası ortaya çıkmıştır. İntihar kulüpleri üyelerinin her biri tek başına değersiz ve sıradan olsa da bir araya geldiklerinde şehir toplumunun özünü yok edecek, kayda değer bir eylem gerçekleştirebilme gücünü kazanırlar. Öte yandan filmde, yan hikayeler aracılığıyla

<sup>318</sup> <http://www.mandiapple.com/snowblood/battleroyale2.htm>

<sup>319</sup> McRoy, “Introduction”, a.g.e., 93 s.

<sup>320</sup> Gerow, a.g.e., 4 s.



gençler üzerinde yoğun etkisi olan bir pop grubu, dedektifin aile yaşantısı içerisindeki sorunları gibi konulara da yer verilerek tüketici şehir insanının yabancılaşması, kişiler arası iletişimsizlik sorunlarına değinilir.<sup>321</sup>

### 3.2.5. Seri Katil Filmleri

Japon korku sineması alt türlerinden biri de, nihilist filmler olarak değerlendirilen “güvercin (dove) tarzı şiddet filmleri” ve seri katil filmleridir. İlkine örnek, Matsumura Katsuya'nın tartışmalara yol açan “*All Night Long*” (Tüm Gece Boyunca) üçlemesidir. Postmodern yabancılaşmaya dayanan karmaşık anlatılardır. “*Kyua*” (Cure – Çare) filmi, “*Another Heaven*” (Bir Başka Cennet) örnek verilebilir. Dedektif, hukukçu ve düşmanı arasındaki karmaşık ilişkiyi ele alır ve batılı örneklerden de ilham alınmıştır. Ancak onlardan farklı olarak cinayet ve hipnotizmayı birlikte kullanabilmekte (Kyua, Saimin) ya da bu cinayetin ardında doğaüstü bir varlık (Another Heaven) olabilmektedir. Bu gibi anlatı araçları seri katili modernleşen kapitalist kültürün kendini virüs gibi bir anlayışla sürdürmesini sağlar. Sonuçta kimse şiddetin çekiciliğine karşı bağışık değildir ve herkes birer potansiyel katildir.<sup>322</sup>

Katsuya'nın “*All Night Long*” serisinin 1992 yapımı ilk filminde, birbiriyle tanışmayan üç gencin, yoldan geçmekte olan bir kızı katleden iş adamının bu saldırısına şahit olup daha sonra arkadaş olmaları ile başlar. Hep birlikte kız arkadaşlarını da dahil ederek bir parti vermeye karar verirler. Ancak içlerinden birinin kız arkadaşına bir çete tarafından işkence ve tecavüz edilir. Üç genç, çete üyelerini bulup onlara saldırarak intikamlarını alırlar.<sup>323</sup>

Thomas ve Yuko Mihara Weisser, bu türden filmleri “güvercin tarzı şiddet” filmleri olarak tanımlamışlardır. Bunun sebebi, belli türde kuşların içlerinde en zayıf ya da farklı olana karşı onu öldürene kadar gagalama yoluyla saldırıda bulunmalarıdır. (Aynı durumun birebir anlatımına “*Chakushin Ari 3*” filminde de rastlanmaktadır.) Bu filmlerin temel prensibi de lise öğrencilerine uygulanan şiddettir. Matsumura'nın filmlerinde bu eylemleri yapanlar genellikle anti sosyal davranışlar gösteren, eylemlerde bulunana kimseler olarak karşımıza çıkar. Kullandığı zorlama

<sup>321</sup> Timothy Iles, “The Problem of Identity in Contemporary Japanese Horror Films”, **Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies**, Discussion Papers, 2005, <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/iles2.html>

<sup>322</sup> McRoy, “Introduction”, **a.g.e.**, 8, 9 s.

<sup>323</sup> <http://www.fjmovie.com/horror/t0/25.html>

nihilizmin gerçekçi olmadığını belirten Weisser, Matsumura'nın belgesel geçmişinden de yararlanarak deneysel korku alanına girdiğini belirtir.<sup>324</sup>

“*All Night Long 2*” (1995) filminde de Noda Shinichi adlı korkak bir kahraman yer alır. Kabadayılar ona kötü davranıp sürekli itip kakarlar. Bir gün yine ona ve arkadaşlarına şiddet uygularlar ama sonunda onları katleden Shinichi olur. Sansür komisyonu, filmde belli sahnelerin atılmasına rağmen onu uygunsuz bulmuştur. Bunun üzerinde de film ancak video pazarına çıkabilmiştir. “*All Night Long 3*”te ise, konu önceki filmlere benzemekle birlikte daha serttir. Artık hiç iyi insan kalmadığı, söylemini taşır. Cinayetleri işleyen yine bir liseli psikopattır. Serinin filmleri 2002 ve 2003 yıllarında video olarak çıkan 2 filmle sürmüştür ve şiddetle kanın kullanımının dozu giderek arttırılmış, farklı kategorilerde anılmışlardır.<sup>325</sup>

“*Kyua*” (Cure - Çare) (1999) adlı Kiyoshi Kurosawa filmi seri katil türü kapsamında değerlendirilebilecek filmlerdendir. Bu filmde yer alan psikopat seri katilin kurbanları üzerindeki eylemlerinin ortak noktası, gırtlakları kesilen kurbanların enselerine kazınmış X işaretidir. Bu suçları işleyenler, kült dinlerinde olduğu gibi beyin manyetizması uygulanmış bilinçsiz kimselerdir, işledikleri suçlar rastlantısaldır ve sonrasında hiçbir şey hatırlamazlar. Tüm bu eylemlerin ardında beyinlerini kontrol eden tek bir kişinin parmağı vardır. Film, doğaüstü öğeler taşıyan bir psikolojik gerilim filmi olarak da değerlendirilmiştir.<sup>326</sup>

Bir diğer örnek olarak ele alacağımız “*Saimin*” (Hypnosis - Hipnoz) (1999) bir Masayuki Ochiai filmidir. Filmde birbirinden bağlantısız görünen üç intiharla karşılaşırız. İlki düğün günü kendini kravatıyla boğan bir damat, ikincisi karısının doğum gününde birden transa geçip kendini camdan atan yaşlı bir adam ve üçüncüsü de çalıştırıcısının baskısı altındaki bir genç atlettir ve sınırlarının ötesinde koşarak kemiklerinin patlayarak fırlaması ile ölür. Ölmeden önce hepsi de yeşil bir maymundan söz etmişlerdir. Kısa süre sonra kurbanlar ve hipnoz arasındaki bağı bulan polis, daha sonra da bu hipnoz etkisinin popüler bir televizyon şovundan kaynaklandığını öğrenir. Olayların faili, televizyon şovundaki şeytani bir hipnozcadur.<sup>327</sup>

“*Another Heaven*” (2000) adlı Joji Iida yapımı filmde ise, iki Tokyo’lu polisin izini sürdüğü bir seri katil vardır. Katil, kurbanlarını öldürdükten sonra beyinlerini çalarak onlarla çeşitli yemekler yapmaktadır. Uzun süre izi sürülen katilin doğaüstü

---

<sup>324</sup> Weisser, a.g.e., 21 s.

<sup>325</sup> <http://www.fjmovie.com/horror/t0/26.html> ; y.a.g.e., 21 s.

<sup>326</sup> <http://www.mandiapple.com/snowblood/cure.htm>

<sup>327</sup> <http://www.mandiapple.com/snowblood/hypnosis.htm>

güçlere sahip bir genç kadın olduğu ortaya çıkar. Beyinlerini almak için özellikle zihninde kötü düşünceler olan kimseleri seçmektedir. Onun için böyle beyinler daha lezzetlidir.<sup>328</sup>

### 3.2.6. Öne Çıkan Diğer Örnekler

Japon sinemasında saydığımız türler dışında ele alabileceğimiz arasında Edogawa Rampo uyarlamalarına değinmemiz gerekir.

Edogawa Rampo ise korku romanları konusunda popülerliğini hep korumuştur. İlk kez 1927'de kitapları sinemaya uyarlanmaya başlayan Rampo, savaş döneminde geleneksel öykülerin ele alınmasının yasaklanması üzerine güncel öyküleriyle stüdyoların ilgisini çekmiştir. 1950'lerdeki uyarlamalar genellikle dedektif öyküleri ile harmanladığı korku gerilim öyküleri oldu. Daha rahatsız edici ve korkutucu öyküleri ise 1960'lı yılların buna imkan vermesi ile uyarlanabilmiştir.

Yasuzo Matsumura'nun "*Moju*" (Kör Canavar) (1969) adlı filmi de bir Rampo uyarlamasıdır. Röntgencilik, takıntılı kişilik gibi öykülerinde sık yer alan temaları işlemektedir bu film. Filmde, dokunarak tanıyabilen kör bir heykeltraşla takıntılı biçimde bağlı olduğu modelinin öyküsü anlatılır. Kaçırıldığı kızı zorlayarak bedenini keşfeder ve heykelini yapar. Zamanla çift kapalı mekanda dengelerini yitirirler ve gerçeklikten koparlar, erotik şiddet oyunlarına başlarlar. Bu oyunlar, adamın kızın bacaklarını kesmesine kadar varır. Yine bir Rampo uyarlaması olan ve Teruo Ishii'nin yönettiği "*Kyofu Kikei Ningen*" (Sakatlanmış Adamların Dehşeti) ise kendi çirkinliği nedeniyle kendinden daha çirkin canavarlardan oluşan bir ırk yaratmayı amaçlayan bir çılgın bilim adamının öyküsüdür. Pete Tombs'a göre, Bu iki uyarlama da, 1970'lerde tatsızlaşan ekonomik mucize, karamsarlık ve yalıtılmışlık duygusu ile dönemin de belirsizliğinin ifadesi olmuştur.<sup>329</sup>

Hemen her ülkenin korku sinemasında olduğu gibi, Japon korku sinemasında vampirlere de yer verilmiştir.

1960'ların sonunda türler arası geçişliliğin artmasıyla, samuray filmlerinde korku filmlerine ait öğeler kullanılmış, bilimkurgu filmleri korku türüne yaklaştırılmıştır. Hajime Sato'nun "*Kyuketsuki Gokemidoro*" (Goke- Cehennemden Gelen Ceset Hırsızı) (1968) adlı filmi de dönemin oldukça karamsar filmlerindedir. Gokemidoro gezegeninden gelen vampir yaratıklar, insanların zaten bir cehenneme

<sup>328</sup> <http://www.mandiapple.com/snowblood/anotherheaven.htm>

<sup>329</sup> Tombs, a.g.e., 293 s.

çevirdikleri dünyaya gelmeyi seçmiştir. İşgal için dünyanın ilk olarak seçilmiş olmasının suçunu insanlara yüklerler. Japon vampirleri, klasik vampir filmlerinin dünyada etkilerini kaybettikleri bir dönemde ortaya çıkmaları bakımından çok başarı kazanan filmler olmadılar. Zenci, lezbiyen, eşcinsel vampirler çıkarılarak bu akım sürdürülmeye çalışılsa da devamı gelmemiştir.<sup>330</sup>

1970 ile 1975 arası yapılan ve üçü de Michio Yamamoto'ya ait olan "*Chi O Suu*" (Blood Thirsty – Kana Susamış) Serisi filmleri de vampir filmlerine örnek gösterilebilir. 1970 yapımı "*Chi O Suu Ningyo*" (Blood Thirsty Doll – Kana Susamı Bebek), kayıp erkek kardeşini arayan Keiko'nun macerasını anlatır. Arayışları onu kardeşinin nişanlısının evine götürür. Keiko geceyi bu gizemli evde erkek arkadaşıyla geçirmeye karar verir. Korku filmlerine ait tüm klişeleri kullanan filmde, nişanlısının bir vampir olduğu ve erkek kardeşini öldürdüğü ortaya çıkar. İkinci film olan "*Chi O Suu Me*" (Blood Thirsty Eyes – Kana Susamış Gözler) (1971) görsel açıdan çok başarılı bulunmuştur. İngiliz Hammer şirketinin filmleriyle de büyük benzerlikler kurulmuştur. Filmde, şehir merkezine bir tabutun gelmesi üzerine vampirlik şüpheleri baş gösterir. Eş zamanlı olarak filmin kahramanı Akiko, eski bir şatodaki vampirle ilgili rüyalar görmeye başlar. Serinin son filmi olan "*Chi O Suu Bara*" (Blood Thirsty Rose – Kana Susamış Gül) (1975) filminde ise, yerel bir kız okulunun vampir soyundan gelen müdürü ve onun eşinin okulu kendi av mekânları gibi kullanışları konu edilmektedir.<sup>331</sup> Bu filmler, dünya sinemasındaki vampir filmlerinin izinden gitmişlerdir ve ekledikleri pek bir yenilik olmamıştır.

Japon korku sinemasında bir başka moda da liseli filmleri olmuştur. Bu filmler batı çağrışımlı olsa da Japonya'da okul ve eğitime yüklenen anlam batıdakinden farklıdır. Üniformalarından bile disiplinin farkı ortaya çıkmaktadır. 1950'lerde ve 1960'larda eğitim sistemini sorgulayan filmler ortaya çıkmıştır. "*Kenka Eriji*" (Şiddete Ağıt) (1966) adlı filmde katı disiplin altındaki erkek çocuklarında baş gösteren şiddet ele alınmıştır. 1980'lerde Japon eğitim sistemindeki sorunların artması ve çökmeye başlayan disiplin, sert önlemler ve şiddetin yaygınlaşması ile ölümlerin gerçekleşmesi gibi olaylarla okul korku filmleri, yetişkinlerin güvenilir olmayışlarına ve gençlerin tek başına yapacakları savaşa değiniyordu. "*Eko Eko Azaraku*" (Karanlığın Büyücüsü) bir lisede gerçekleşen gizemli olaylarla ve bol kanlı lezbiyenlik göndermeleriyle bu alana girer. Bir diğer gençlik korku filmi ise Shinya Tsukamoto'ya ait olan "*Yokai Hanta- Hiruko*" (Hiruko İblis Avcısı) (1991) adlı filmidir.

<sup>330</sup> y.a.g.e., 295-296 s.

<sup>331</sup> Weisser, a.g.e., 39- 40 s. ; <http://www.fjmovie.com/horror/useframe.html>

Cehennem'in bir kapısı üzerine yapılan okulda şeytanlardan kaçıp kurtulma çabasını anlatır. Mitsel ebeveynler olan İzanami ve İzanagi'nin öyküsünü de barındırır.<sup>332</sup>

İkisi de 1995 tarihli “*Eko Eko Azaraku*” 1 ve 2 serisi bir manga uyarlamasıdır. Haritaya bir pentagram çizilerek uçlarındaki kimselerin öldürülmesi prensibi ile ilerler. Pentagramın ortasında ise Seika Lisesi bulunmaktadır. Bu sayede şeytanın çağırılabilmesi mümkün olacaktır. Burada, genç bir cadı olan Kuroi Misa kötü güçlerle savaşıyor.<sup>333</sup>

İkinci filmde ise 19. yüzyılda yardımsever büyücüler olan Saiga ailesi kara büyü yapan Kiria adlı bir cadı tarafından yok edilir. Günümüze dönüldüğünde mekânın yıkıntılarında mummy'si bulunur ve ilk filmdeki genç cadı Misa'nın peşine düşer.<sup>334</sup>

Lise korku filmleri denince 1995 ve 1996 tarihli iki “*Gakko No Kaidan*” (Elementary School Ghost Story – İlkokul Hayalet Hikayesi) filmlerinden de söz etmek gereklidir. Hideyuki Hirayama filmleri olan bu iki korku örneği, öğrenciler tarafından yazılmış okulda geçen hayalet hikâyelerine dayanır. Bu efsaneler, Japonya'da pek çok okulda geçmiş gerçek hikâyeler olarak kabul edilmiştir.<sup>335</sup>

Tekinsiz evin ele alındığı önemli filmlere de değinecek olursak; Nobuhiko Obayashi'ye ait “*Ie*” (Ev) (1977) adlı filmde bu tema ile birlikte, anneye yüklenen rol ve kadının cinsiyet rollerinden de bahsedilmekte olduğu göze çarpar. Çocukların yetiştirilmesinde kadınlar zaten geleneksel olarak tam kontrole ve sorumluluğa sahiptir. Bu filmde annenin ölümünün ardından babasının başka bir kadınla evlenmesini kabul edemeyen kız, arkadaşlarıyla birlikte yaşlı teyzesinin evine gider. Evin tekinsiz ve şeytani bir etkisi vardır ve kızlar birer birer çeşitli şekillerde evin kurbanı olur. Obayashi'nin İtalyan gerilimlerinin atmosferi ile perili ev unsurunu birleştirdiği belirtilen bu filmde, evdeki kızların ölmek için cinsel ilişki deneyimlerine sahip olmaları gerekmektedir. Filme göre, söz konusu evdeki mobilyalar, evlenecek yaşa gelen bakireleri yok etmeye çalışmaktadır.<sup>336</sup>

1988 yılında “*Tatlı Evim*” adlı filmde ise tekinsiz ev bir rahim sembolü olarak ele alınmıştır. Bu filmde geleneksel Japon hayaletleri güncelleştirilmiştir. Ünlü bir aktristin evindeki değerli duvar resminin restorasyonu filme alınacaktır. Ancak

---

<sup>332</sup> Tombs, a.g.e., 304-305 s.

<sup>333</sup> <http://www.fjmovie.com/horror/useframe.html>

<sup>334</sup> Weisser, a.g.e., 267 s.

<sup>335</sup> y.a.g.e., 71- 72 s.

<sup>336</sup> Tombs, a.g.e., 135- 299 s.

resmin ardında yatan bir bebekle annenin hayalet öyküsünün öğrenilmesi olayların akışını değiştirir.<sup>337</sup>

1990'ların sonundan günümüze oldukça genel bir tablo çizecek olursak; ele alınan konuların yine çok çeşitli olduğunu görürüz.

Masayuki Ochiai'nin 1997 tarihli "*Parasaito Ivu*" (Parasite Eve), bir kazada ölen karısını yeniden diriltmek için mitokondri araştırmaları yapan bir biyolog olan Toshiaki Nagashima'nın onun karaciğerini çalması ancak sonuç olarak dünyayı tehdit eden yeni bir tür oluşturmasını konu alır. Bir roman, manga ve bilgisayar oyunundan uyarlanmıştır.

Ataru Oikawa'nın 1999'da serinin ilk filmi yapıması ile başlayıp farklı yönetmenlerle süren "*Tomie*" serisi, sıklıkla rastlandığı gibi bir manga uyarlaması olup, öldürüldükten sonra kendisini herhangi bir parçasından yeniden büyütüp geliştirebilen ölümsüz şeytani kız Tomie'nin şiddet ve intikama dayalı gizemli eylemlerini ele almaktadır. Devam serisi filmleri 2000- 2005 yılları arasında farklı yönetmenlerle sürmüştür.

1998 tarihli Hideo Nakata imzalı "*Ringu*"(Halka) filmi ise Japon korku sinemasında yeni bir dönem başlatmış ve genel olarak tüm hayaletli filmlere olan ilgiyi canlandırmıştır. Filmde, lanetini, izleyeni bir hafta içinde öldüren bir videokaset aracılığıyla bulaştıran haksızlığa uğramış hayalet çocuk Sadako'nun ve kurbanlarının öyküsü anlatılmaktadır."*Ringu 2*"(1999) –Hideo Nakata ve "*Ringu 0: Basudei*" (Halka 0: Doğum Günü) (2000)- Tsuruta Norio seri filmleriyle devam eden "*Ringu*", Koji Suzuki'nin popüler bir romanından adaptedir.

Takashi Shimizu'nun "*Ju-On*"(Garez) (2002) adlı filmi ve onun 2003 yapımı devam filmi de hayaletli ev teması ile intikamcı ruh temasını birleştiren, epizotlu anlatım biçimini izleyen karmaşık ve ürkütücü bir seridir. Aynı serinin 1 ve 2 olmak üzere video versiyonları da vardır.

Teknolojiyi odağına oturtan ve ilk filminin Takashi Miike tarafından 2003'te çekilmiş olduğu "*Chakushin Ari*" (One Missed Call - Cevapsız Arama) serisi de telefonla yayılan dehşet ve lanetli ölümü ele alır. Her bir filminde aynı temel konunun farklı arka planlarda işlendiği film, "*Chakushin Ari 2*" (2005) Tsukamoto Renpei, "*Chakushin Ari: Final*" (2006)- Asou Manobu olmak üzere üç filmlik bir seridir. Ayrıca televizyon dizisi de mevcuttur.

Bu dönem korku filmlerinin hem dışında kalıp hem de sıklıkla içine dâhil edilen ve aslında herhangi bir türe sokulmaları hayli zor olan Takashi Miike filmleri,

---

<sup>337</sup> y.a.g.e., 300- 301 s.

dönemin özgün örnekleri arasındadır. Miike'nin doğaüstü korkudan çok şiddeti ve modern toplum nihilizmini kullandığı filmlerine örnek olarak 1999 yapımı “*Odishon*” (Audition – Ölüm Provası) filmini verebiliriz. Filmde arkadaşının filmi için oyuncu seçmesi adı altında kendine eş adayı beğenen Aoyama'nın içlerinden seçtiği kızla başından geçenleri anlatır. Çok narin ve zarif görünen kız, aslında sevdiği herkesi işkence ile öldüren bir psikopattır. Oldukça sert ve rahatsız edici işkence sahneleriyle filmin şiddet dozu oldukça yüksektir.<sup>338</sup>

### 3.3. İntikamcı Ruh Öğesinin Japon Korku Sinemasındaki Yeri

Japon halk masalları, kaidan geleneği, tiyatro oyunları ve yazılı-çizili daha birçok alanda ilk ifade bulan konular genellikle doğaüstüne ait olmuştur. Japonya'da inançlara dayanan bir anlayışla ve hayatlarının içine işlemiş tüm bu anlatılarla doğaüstü yaratıklar, dünyayı insanlarla birlikte paylaşan, yaşamın içinden varlıklar olarak kabul edilmişlerdir. Böylesi kabul görmeleri onlara ürkütücülüklerinden hiç bir şey kaybettirmez. Çünkü Japon doğaüstü varlıklarının önemli bir özellikleri de gereken zaman ve gereken yerde, istediklerinde dönüşüm geçirebiliyor olmalarıdır. Bu da hem tüm insanları hem de hayvanlardan cansız objelere kadar pek çok şeyi şüphe edilir hale sokar; kendilerine ve parçası oldukları evrene saygı duyma zorunluluğu doğurur. Ne de olsa nereden ne gelebileceğinin sınırları keskin çizgilerle belli değildir.

İşte tam da bu nedenle ruhların intikam amacı taşıyan hayaletlere dönüşebilmesi inancı Japonya'da yer bulmuştur. Bu inanç ve uzantılarının sadece Japonya'ya ait olmayıp daha birçok ilkel toplulukta rastlanmış olduğunu da bilmekteyiz. Tüm entelektüel, teknolojik ve finansal gelişmelere ve modernleşmeye rağmen bu inançlara hala belli oranda bir yatkınlık söz konusudur. Eğlence amaçlı da olsa bu olasılığın, tüm uygarlaşmaya rağmen zihinleri meşgul etmeye devam ettiğini düşünmek sanırız yanlış olmayacaktır.

Japon intikamcı ruhları için “yurei” adlandırması yapılır. “Yurei”ler belirsiz soluk ruhlar olarak tasvir edilirler. İnsanların arasında belli bir amaç, genellikle de intikam için yaşayıp genellikle sabaha karşı 2 ile 3 saatleri arasında görüldüklerine inanılır.

---

<sup>338</sup> Weisser, a.g.e., 194 s. ; <http://www.fjmovie.com/horror>

“Yurei”lere olan inanç, Shinto’nun ruh anlayışından kaynağını alır. Shinto inancına göre herkeste bulunan ruh olan “reikon”, kişi ölünce atalarının ruhları arasına karışır. Ailenin hayattaki üyelerini korur ve her yaz O-bon festivali esnasında evini ziyaret eder. Ancak eğer bir kimse beklenmedik bir şekilde ve içinde taşkın bir duyguyla ölürse, ya da ruhunu huzura erdirecek gerekli cenaze töreni yerine getirilmezse, o ruh “yurei”ye dönüşür. Azap çeken ruhlar olarak yaşadıklarının intikamını almak amacıyla bu dünyada kalırlar ve işlerini görmeye uğraşırlar. Başlangıçta “yurei”ler insanlardan ayırt edilemez biçimde tasvir edilirken, 17. yüzyılda “kaidan” adı verilen hayalet hikâyelerinin popülerliğinin arttığı dönemde yavaş yavaş bu günkü karakteristiğine bürünerek edebi, basılı ya da performansa dayalı sanatlarda yaşayan insanlardan ayırt edilebilir hale gelmiştir.

Genellikle içinde tasvir edildikleri beyaz giysi, “katabira” adı verilen, Edo dönemi cenaze törenlerinde ölümlere gömülürlerken giydirilen sade ve beyaz kimonodur. Ayrıca alınlarına bir şeritle bağlanmış üçgen bir parça kağıt ya da kumaşla da tasvir edilirler. Bunun cenaze törenindeki amacı, yeni ölüyü kötü ruhlardan korumaktır ve Budist törenlerinin bir parçasıdır. 18. yüzyılda “yurei”lerin ayaksız tasvir edilmiş ve bacaklarını örten beyaz kimonolarıyla tiyarodaki görünüşleri yerleşmiştir.

“Yurei” olarak yeniden dünyaya dönüş, ya bir cinayet sonucu, ya savaşta ölme yolu ile ya da intihar etmekle gerçekleşir. Böyle Japon ruhları, uygun biçimde ebedi uykularına yatırıldıkları takdirde eylemlerine son verirler, ama içten içe, intikamları tam anlamıyla alınincaya dek huzur içinde yatamazlar ve insanların arasında kalmayı sürdürürler. “Yurei”ler amaçsızca dolanmazlar. Daha önce yaşadıkları tanıdık yerlere ve özellikle de ölümlerinin gerçekleştiği yere gelirler. Onun ölümüyle herhangi bir şekilde bağlantılı olan kimse, onunla karşılaşır.

Pek çok “yurei”, aşk acısı çeken, kıskançlık, pişmanlık, hüzün gibi güçlü duygularla geri dönen ya da acılarına sebep olan kimselerden intikam alma amacıyla olan kadın hayaletlerinden oluşur. Erkek “yurei”ler daha nadir görülür ve no oyunlarında karşımıza çıkarlar. Genellikle savaş alanında ölüp bu yerlerde görülen savaşçı hayaletlerinden oluşur. Onların kişisel bir intikam isteği yoktur. Ölüm zaten yaptıkları işin bir parçasıdır.<sup>339</sup>

Japonya’da şiddete dayalı bir biçimde ölenlerin ölümler dünyasına tam geçişlerini gerçekleştiremedikleri ve intikamlarını tam anlamıyla alınincaya dek

<sup>339</sup> Geleneksel hayaletler ve “yurei” ile ilgili bilgi için bkz: Tim Screech, “Japanese Ghosts”, **Mangajin**, Issue No:40, <http://www.mangajin.com/mangajin/samplemi/ghosts/ghosts.htm>



yaşayanların arasında yeniden ortaya çıkmayı sürdürdüklerine inanılır. Bu inanış, intikamcı ruh temasının özetidir.<sup>340</sup> Efsanelere ve farklı inanışlara uygun ortamı sağlayan inanç sistemlerinin çoklu ve karmaşık yapısı ve esnekliğidir. Shinto yaşam pratiğini oluştururken, Budizm'i evlilik, ölüm gibi törensel etkinliklerde buluruz. Budizm inancında yaşamda sürekli yeniden doğuşlar söz konusu olup iyi bir biçimde yeniden doğmak için hayattayken iyi işler yapmak gereklidir. Shinto'nun böylesi hükümleri yoktur ancak her insanın "reikon" adı verilen bir ruha sahip olduğu ve bu ruhun, eğer ölen kimse aşırı bir duygu içinde ölmüşse ya da ona yerinde bir cenaze töreni düzenlenememişse yaşayanların dünyasında sıkışıp kaldığı inancını barındırır.<sup>341</sup>

Daha önce de sözünü ettiğimiz gibi, Japonya'da ataların ruhlarının ailede geri kalanları koruduğu, ruhların böylece zaten yakınlarda dolaşmakta olduğuna inanılmaktadır. Pek çok evde bulunan Budist inancı temelli atalar sunağı, ya da O-bon Ölüler Festivalinde bu ataların evlerine gerçekleştirdiği ziyaret inancında olduğu gibi, Japonya'da, etrafımızda göremediğimiz bir evrenin varlığına inanılır. Shinto inancı da bu gibi inanışları besler. Böylece Japonların ruhlara ve dolayısıyla da korkuya yaklaşımı Batı'dan oldukça farklılık gösterir. Hideo Nakata, Kateigaho'ya verdiği röportajda, Japon ve batılı korku sineması arasındaki farkın dinsel farklılıklardan doğduğunu dile getirmiştir. Tek tanrılı bir din olan Hristiyanlığın baskın olduğu Batı toplumlarında şeytanla tanrı arasındaki karşıtlık ana çatışmadır. "Exorcist" (1973) gibi batılı filmler, insanların şeytanın etkisi altına girmesi konusuna değinirlerken Japonya'daki tipik korku filmi örneği ise, "*Tokaido Yatsuya Kaidan*" gibi Edo dönemi kabuki tiyatrosundan gelme örneklerdir.<sup>342</sup>

Japon korku sineması deyince en eski dönemlerden beri akla ilk gelen anlatıların geleneksel hayalet hikayeleri olması ve korku sinemasının adeta onlarla özdeşleşmesinin rastlantısal olmadığının göstergelerine, inanç sistemi, sözlü ve yazılı hikaye anlatma geleneği ve bu gelenek içerisinde popüler olan hayalet anlatılarında rastlamıştık. Aynı hayaletli anlatıların bir diğer ucunun da olanca görselliğiyle kabuki ve no tiyatrosunda yer almış olduğunu biliyoruz. Korku sinemasının, hem bu anlatılardaki hem de tiyatrodaki hayaletlerin görsel özelliklerini de beyaz perdeye adapte edebilmesi çok zor olmamıştır.

<sup>340</sup> "Interview with Hideo Nakata, Specter Director", **Kateigaho International Edition, Japan's Art & Culture Magazine**, 2005, <http://int.kateigaho.com/win05/horror-nakata.html>

<sup>341</sup> Screech, a.g.e., <http://www.mangajin.com/mangajin/samplemi/ghosts/ghosts.htm>

<sup>342</sup> Kateigaho International Edition, a.g.e., <http://int.kateigaho.com/win05/horror-nakata.html>

Japon korku sineması tarihinde karşımıza çıkan ilk ve önemli örnekler hayalet hikâyelerinden oluşup, bu filmlerdeki hayaletlerin çok büyük çoğunluğu da kadın olan intikamcı hayaletlerden oluşmaktadır.

1950'li yıllarda o zaman kadar oldukça yaygın olan Japon "jidai-geki" türü filmleri (dönem filmleri) Amerikan işgal güçlerince savaş yanlısı ve milliyetçiliği körükleme olasılığı taşıyan filmler olarak değerlendirilip yasaklanmışlardır.<sup>343</sup>

Tam bu dönemde hem bu arka plan kullanılarak yapılabilecek hem de tehlikeli alana girmeyecek geleneksel anlatılar olarak, zaten köklü bir geçmişe ve birikime sahip olan hayalet hikâyeleri ön plana çıkmıştır. Bu hikâyeler içerisinde de intikam peşindeki ruhlar çoğunluktadır.

Japon korku sinemasının ve intikamcı ruh ögesinin ilk ve en eski örneklerden biri olup hem Japon kültüründe çok iyi bilinen bir halk masalı, hem de 1894'te Nanaboku Tsuruya tarafından yazılmış ünlü bir kabuki oyunu olan "*Yotsuya Kaidan*" (Yotsuya Hayalet hikâyesi) klasik ve önemli bir örnektir. Zaten çok uzun zamandır popüler olan "*Yotsuya Kaidan*"ın film versiyonları defalarca çevrilmiş, kendinden sonraki tüm hayaletli hikâyelere de ilham vermiştir.

"*Yotsuya Kaidan*" filmlerinin ilki Makino Shousou'nun 1912 yılında gerçekleştirdiği Nikkatsu yapım şirketinden çıkma siyah beyaz filmidir. 1912 ile 1994 arası çok sayıda yeniden yapımı gerçekleştirilmiştir.<sup>344</sup>

Nakagawa'nın 1959 yapımı "*Tokaido Yotsuya Kaidan*" filmi diğer versiyonları arasında sinemasal açıdan ayrı tutulmaktadır. Film, yakın arkadaşı Naosuke'nin de körüklediği zenginlik hırsına yenik düşen samuray lemon'un öyküsünü anlatır. Evlenmek istediği kız olan Iwa'nın babasını öldürmüş, şimdi karısı ve çocuğu ile yoksul bir yaşam sürmektedir. Ancak asıl isteği, zengin bir ailenin kızıyla evlenmek amacıyla karısını başından atmaktır. Naosuke'nin planıyla karısını baştan çıkaracak ve iftira atmalarına zemin hazırlayacak bir masör bulurlar, hem de kadının içkisine zehir koyarlar. lemon karısını ve masörü basmaya geldiğinde zehir etkisini gösterir ve kadının yüzü korkunç şekilde deforme olur. lemon, masörü öldürür. Karısı ise kendi boğazını keser. Cesetleri Naosuke'yle birlikte bataklığa atarlar. Ancak öldürdükleri kişilerin görüntüleri onları rahat bırakmaz. Bu görüntülere kılıç salladığını sanan lemon, aslında evlendiği soylu karısını ve kayınpederini ve arkadaşı Naosuke'yi öldürür. Bataklık onu da yutacaktır. Pete Tombs, bu geleneksel

<sup>343</sup> Morean, a.g.e., 134 s.

<sup>344</sup> "Yotsuya Kaidan" filmlerinin dökümü için bkz: <http://www.fjmovie.com/horror/useframe.html> , <http://www.imdb.com/title/tt0061208/> ; Weisser, a.g.e., 103-107 s.

intikamcı ruh öyküsünün aslında karma felsefesi ile ilgili olup yapılan kötü eylemlerin dönüşünü vurguladığını dile getirmektedir.<sup>345</sup>

Film, Japon sinemasının ilk renkli korku filmlerinden biridir ve bir başyapıt olarak değerlendirilmektedir. Yerinde şiddet kullanımı ve psikolojik öğelere de yeriyor olması eleştirmenleri de etkilemiş, ayrıca film sadece yüksek beğeniye sahip bir kesime değil, her kesimden izleyiciye ulaşabilme başarısını göstermiştir.<sup>346</sup>

Bu filmlerin hepsinin de ufak tefek değişiklikler haricinde konuyu hemen hemen aynı biçimde işlediğini belirten Weisser, stüdyoların iletişimsizliği nedeniyle 1959 yılı içinde birden fazla “*Yotsuya Kaidan*” filminin piyasaya sürülebildiği söyler. Gişedeki yarışta Nakagawa’nınki üstün gelmiştir. Filmin bazı versiyonlarının şiddete (Tai Kato 1961), bazılarının sekse (Shiro Toyoda 1965) ya da psikolojik dramaya (Masaki Mouri 1956) ağırlık verdiği görülmüştür.<sup>347</sup>

Bir diğer popüler ve çok sayıda yeniden çekimi gerçekleştirilmiş hikâye de “*Banchou Sarayashiki*”; yani önceki bölümlerde hayalet masallarından söz ederken ele aldığımız Okiku’nun trajik öyküsüdür. Kabaca hatırlayacak olursak; Okiku, yanında çalıştığı samurayın 10 tabaktan oluşan oldukça değerli takımlarını temizlerken içlerinden birini istemeden kırar, Bunun karşılığında samurayın öfkesi ile karşılaşarak kuyuya atılır. Ancak kuyudaki hayaleti her gece tabakları 1’den 10’a kadar saymaya çalışıp son tabağı bulamayınca ağlamaktadır. Sürekli tekrarlanan bu durum, samurayın ailesinin yakasını bırakmaz.

Yapılan filmlerin de öyküsünün kaynağı olup gerçek bir hikâyeye dayandırılan “*Banchou Sarayashiki*”, aynı zamanda Okamoto Kidou’nun kaleme aldığı popüler bir oyundur. “*Banchou Sarayashiki*”nin versiyonları; Makino Shouzou (1914), Yoshino Jirou (1922), Kouduki Tsukasa (1928), Fuyushima Taizou (1937), *Banchou Sarayashiki: Okiku to Harima* adı ile Ito Daisuke (1954), Juichi Kono (1957) ve Nippon TV için yapılan televizyon dizisi versiyonuyla Ishii Teruo (1971) yönetmenlerin yapımları şeklindedir.<sup>348</sup>

Kenji Mizoguchi’nin 1953 yapımı “*Ugetsu Monogatari*”sinin batıda gösterilmiş ilk Japon korku filmi olduğu bilinmektedir. Tipik bir hayalet hikayesidir. Zaten Japon sözlü ve yazılı anlatılarında erkekleri baştan çıkaran kadın hayaletlerine de sıkça rastlanabilmektedir. “*Ugetsu Monogatari*” (Ayışığı ve Yağmurun Masalları) Akinari Ueda’nın bu anlatıların toplamasını yaptığı bir eserinin adıdır.

<sup>345</sup> Tombs, a.g.e., 283-284 s.

<sup>346</sup> Weisser, a.g.e., 105 s.

<sup>347</sup> y.a.g.e., 104 s.

<sup>348</sup> <http://www.fjmovie.com/horror/b0/02.html>

İç savaş dönemi feodal Japonya'sında bir köyde yaşayan birbirine zıt karakterde iki kardeşi anlatır. Şehre gittiklerinde kardeşlerden sorumsuz karakterde olan eşini terk edip kurduğu samuray olma hayallerine kapılır. Diğeri ise mal götürdüğü eski ve büyük bir evdeki kadın tarafından baştan çıkarılır ve buraya yerleşir. Samurayın karısı bir geneleve düşer ve diğer kardeşin birlikte olduğu kadının bir hayalet olduğu ortaya çıkar. Adamın hayatını kurtaran, bir rahibin bedenine çizdiği tılsımlar olacaktır. “*Ugetsu Monogatari*” geleneksel hayalet öyküsünü kullanan önemli bir filmdir. Pete Tombs, filmi savaşın onur kıran yenilgisinin ardından hırsın verdiği zararı vurgulayan bir film olarak gerçekçi bir öz eleştiri taşıdığını belirtir.<sup>349</sup>

Goldberg, “Ugetsu”nun savaş arka planında feodal Japonya’da geçen şiirsel ve erotik bir hırs, mutluluk isteği öyküsü olduğunu belirtir. Genjuro’nun öyküsü filmin bir parçasını oluştursa da eğitici ve Budist nedenselliği ile ahlaki dersler içeren kısımdır. Evine geri dönse de yaptığı eylemin sonucundan kaçamaz.<sup>350</sup>

Nobuo Nakagawa, pek çok türde film yapmış, deneyimli bir yönetmen olup ününü doruğa taşıyan filmler korku türünde verdiği özgün örnekler olmuştur. “*Kaidan Kasane Gafuchi*” (Kasane Bataklığı Hayalet Hikayesi) ile hayaletli bataklık filmleri, “*Borei Kaibyō Yashiki*” (Kara Kedi Konağı) örneğindeki gibi hayalet kedi filmleri, “*Kyuketsuga*” (Vampir Güve), “*Onna Kyuketsuki*” (Dişi Vampir) ile ise vampir fenomeniyle bağlantılı filmler yapmıştır.<sup>351</sup>

İntikamcı ruh anlatılarının bataklıkla ilişkilendirilmesi nadir rastlanan bir durum değildir. “*Kaidan Kasane Gafuchi*” (Kasane Bataklığı Hikayesi)’nin 1930, 1937, 1957, 1959 ve 1960 yılları yapımları ile televizyon için yapılmış versiyonları mevcuttur. Hikayenin aslının, Son’yuutei Enchō I’in yazdığı halk masallarından 1860’larda gerçekleştiği düşünülen “*Shinkei Kasane Gafuchi*” olarak anılan olay olduğu belirtilmektedir.<sup>352</sup>

Nobuo Nakagawa’nın 1957 yapımı filminde, kör bir masör, bir samurayın yanına gelip borç ister. Samuray onu öfkeyle öldürür ve yardımcısına onu bataklığa atmalarını söyler. Ancak masörün hayaleti geri dönerek onu rahatsız eder. O da bu rahatsızlığın verdiği bir yanılsamayla yanlışlıkla karısını öldürür, ardından kendi de bataklığa atlayıp boğulur. Aradan yıllar geçer; öldürülen masörün öğretmen olan

<sup>349</sup> Tombs, **a.g.e.**, 281- 282 s.

<sup>350</sup> Ruth Goldberg, “The Nightmare of Romantic Passion in Three Classic Japanese Horror Films”, **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, 35-36s.

<sup>351</sup> Tombs, **a.g.e.**, 283, 284 s.

<sup>352</sup> <http://www.fjmovie.com/horror/b0/05.html>

kızı, samurayın oğluna aşık olur. Ancak samurayın oğlu onun ilgisine cevap vermeyip başka bir öğrenci kızla ilgilenmektedir. Öğretmen, kendini öldürür, geri gelerek genç çifti rahatsız etmeye başlar. Onları birlikte Kasane bataklığına atlayıp intihar etmeye mecbur eden kadar da pes etmez.<sup>353</sup>

Filmin 1960 yılındaki bir yeniden çevrimini, Kimiyoshi Yasuda gerçekleştirmiştir. Ardından yine aynı yönetmen, “*Kaidan Kasanegafuchi*” nin (Horror of an Ugly Woman – Çirkin Bir Kadının Korkusu olarak bilinen) cinsellik öğeleri daha baskın olan bir versiyonunu 1970 yılında yeniden çekmiştir. Bu film, Daiei şirketinin iflas döneminde gerçekleştirilip filmde masörün kızının yüzü, babasının laneti dolayısıyla deforme olmaktadır. Bu filmde özellikle babanın laneti öne çıkarılmıştır.<sup>354</sup>

Bir diğer bataklık hayalet hikayesi de, 1959’da çekilen “*Kaidan Kagami Gafuchi*” (Kagami Bataklığı Hayalet hikayesi) adlı filmidir. Bir iş adamı ile metresi bölgenin ticari kontrolünü ellerinde tutabilmek amacıyla yerel tüccarları öldürürler. Ancak onlara karşılık genç bir çiftten gelir. Yakınlardaki Kagami bataklığından gelen hayaletler, iki düzenbazla savaşlarında onlara yardım edecektir.<sup>355</sup>

“*Ringu*” filmlerine kaynaklık eden romanlar serisinin yazarı Koji Suzuki, bir röportajında hayaletlerin mekanı olarak karanlık ve sudan söz eder. Hayaletlerle suyun ilişkisinin çok eski olduğunu, nemli soğuk ve hapsedilmiş mekanların hayaletlerin varlığının ortaya çıkışına vesile olduğuna inanıldığını belirtir. “*Ringu*” filminde kullanılan kuyunun ve “*Honoguari Mizu No Soko Kara*” (Karanlık Sular) filminde de hayalet kızın su dolu depoda varlığını sürdürmesini bunlara örnek gösterir.<sup>356</sup> Sınırlanmış, su ile ilgili, yalıtılmış haliyle bataklık da bu sayılan mekanlara benzer özellikte sayılabilir. Suyla ilgili ve yalıtılmış böylesi mekanlar son dönem Japon korku filmlerinde de sıklıkla karşımıza çıkacaktır.

1960’lı yıllar, hayalet hikayelerinin yükselişe geçtiği bir dönemdir ve bu dönemde sanatsal filmler olarak değerlendirilen bazı Japon korku filmleri batıda gösterime girerek beğeni toplamışlardır.

Korku sinemasının ucuz bir alan olmadığını, Shindo, Oshima ve Hani gibi yönetmenlerin ve nitelikli aktörlerin bu alanda çalışmalarına ağırlık vermeleri göstermiştir. 1960 ve 1970’lerde yeni dalga sinemacıları da korku türünde filmler yapmışlardır. “*Kwaidan*” ve “*Onibaba*” gibi sanatsal korku filmlerinin dış pazarda

<sup>353</sup> Weisser, a.g.e., 100 s. ; <http://www.imdb.com/title/tt0202423/>

<sup>354</sup> Weisser, a.g.e., 134 s.

<sup>355</sup> y.a.g.e., 100 s.

<sup>356</sup> “Interview with Koji Suzuki, Novelist of the Dank and Dread”, **Kateigaho International Edition, Japan’s Art & Culture Magazine**, 2005, <http://int.kateigaho.com/win05/horror-suzuki.html>

başarı kazanmış olması da türe yönelimi arttırmıştır. Edebiyatta da fantastik alanına rağbet artmış, buna bağlı olarak da Kobo Abe, Kawabata gibi yazarların yanı sıra pek çok eserleri filme çekilen Ryonosuke Akutagawa ve Kyoka Izumi gibi yazarlar da korku ve dehşet öyküleri yazmaya ağırlık vermişlerdir.<sup>357</sup>

Bu filmlerden biri, 1960 tarihli “*Jigoku*” (Cehennem)dir. Bir Nobuo Nakagawa filmi olan “*Jigoku*”da filmin başkarakteri olan genç Shiro, nişanlısı Yukiko’ya evlenme teklif etmek üzeredir. Yukiko, aynı zamanda Shiro’nun üniversitede ders aldığı ilahiyat profesörü Yajima’nın kızıdır. Profesörün o gün sekiz Budist cehennemi hakkındaki dersi, önceki akşam arkadaşının yaptığı araba kazasını düşününce onda bir suçluluk duygusu yaratır. Arkadaşı onu polise gitmekten vazgeçirmiştir. (Aslında arkadaşısı onun kötü ve tekinsiz ikizi gibidir) Ardından Shiro, bir başka araba kazası geçirir ve bu kazada nişanlısı ölür. Bunun ardından perişan halde gittiği barda öldürdükleri adamın karısının onu öldürmeye çalışmasının ardından hemen ertesi gün kendi annesinin ölüm döşeğinde olduğunu ve onu ziyaret etmesini istediğini öğrenir. Ziyarete gittiğinde ölen nişanlısının hayalet ikiziyle karşılaşır; annesi ölürken babası da metresiyle yan odadadır. Bu mekanda, profesör, öldürülen sarhoşun intikam peşindeki karısı da olmak üzere herkes bulunmaktadır. Buradaki herkesin bir ölümle ilişkisi vardır ve bir cehenneme doğru sürüklenirler.<sup>358</sup> “*Jigoku*”, çarpıcı cehennem tasvirleri ve sanat yönetimiyle de Budist günah ve cehennem anlayışına göndermede bulunan oldukça ilgi çekici ve nitelikli bir yapım olmuştur.

1964 yılında karşımıza iki önemli film çıkmaktadır: Kaneto Shindo’nun “*Onibaba*”sı ve Masaki Kobayashi’nin “*Kwaidan*” adlı filmi.

“*Onibaba*”, ortaçağ Japonya’sında geçmektedir. Genç kadın ve kayınvalidesi, yaşadıkları yerdeki bataklığa gelen yaralıları öldürüp silahlarını satarak geçinmektedir. Bir gün kayınvalide yüzünde korkunç bir maske takılı bir samurayla karşılaşır ve yüzüne yapışmış haldeki maskesini söküp alır. Gelinini ve onu ayartmaya çalışan çiftçiyi korkutmayı amaçlayarak maskeyi takar. Ama maske bir daha yüzünden çıkmaz. Gelin korkup kaçarken, kayınvalide, attıkları cesetlerle dolu çukura düşer. 1960’lar ve 1970’lerde geri gelen hayalet öykülerinde cinsellik ve kanlı sahnelerde bir artış söz konusudur. “*Onibaba*” batıda bu özelliği ile de ön plana çıkarılmıştır.<sup>359</sup>

Kıskanç ve kötü yürekli kayınvalide, kendi merak ve tutkusunun kurbanı olmuştur. Lanetli şeytan maskesini takmasıyla kendi içindeki şeytanlık da vücut

<sup>357</sup> Tombs, a.g.e., 291 s.

<sup>358</sup> Goldberg, a.g.e., 32 s.

<sup>359</sup> Tombs, a.g.e., 286 s.

bulur. Ođlu savařta ölen kadın, gelinini de ayartıp bu biçimde geçinmektedir ancak kötü düşüncelerinin de bir bedeli olacaktır.

1965 Cannes film festivalinde “*Onibaba*” ile birlikte büyük başarı elde eden “*Kwaidan*” batılı yazar Lafcadio Hearn’ün yeniden ele aldığı geleneksel karanlık masallardan dördünü ele alır. “*Onibaba*” siyah beyazken, “*Kwaidan*”da sahne düzenlemesi ve ışık renk dengesinin ustalıklı kullanımı özellikle dikkat çekmiştir. Japon filmlerinde günümüzde de halen görülebilecek bir bölümlü anlatım yapısı vardır. Her bölümde farklı bir masal ele alınır.

Dört bölümden ilki, “*Kurokami*”(Siyah Saç)tır: Zengin bir kadın için gerçek aşkından boşanan bir samurayın öyküsünü anlatır. Ama bu yeni evliliđi ona felaket getirir ve eski eşine döndüğünde kötü bir sürprizle karşılaşır. Kadın onu beklerken ölmüş, uzun siyah saçları ve iskeleti dışında birşeyi kalmamıştır. Bu siyah saçlar, onu ele geçirecektir. İkinci bölüm, “*Yukionna*”(Kardaki Kadın)dir: Buzla kaplı güzel bir kadın bir ruhu, kar fırtınasının ortasındaki oduncunun hayatını, onu gördüğünden kimseye bahsetmemesi koşuluyla kurtarır. Ama elbette o, sözünü unuttur. Dördüncü bölüm: “*Miminashi Hoichi no Hanashi*”(Kulaksız Hoichi)dir: Kör müzisyen Hoichi’nin çaldığı müzik, buldukları bölgede gerçekleşen bir savaşta ölen askerleri çeker. Askerler her gece onu çağırıp öldükleri savaşı anlatan halk şarkısını çaldırmaktadır. Yanında kaldığı rahip, onun gitgide ölümler alemine yakınlaşmakta olduğunu fark eder ve vücudunun her yerine yazdığı bir tılsım uygular. Ancak kulaklarına yazmayı unutmuştur ve Hoichi’nin kulakları kesilir. Son bölüm ise “*Chawan no Naka*”(Bir Fincan Çayda) adlı bölümdür: Çay fincanında eski samurayın yüzünü gören samurayın daha sonra onun tarafından ele geçirilişini anlatır.<sup>360</sup>

Batılı eleştirilenlerce biçimsel üstünlüğünün konunun üzerinde olması bakımından eleştirilen ancak çok büyük beğeni de toplamış olan ve Cannes Film Festivali’nde en iyi film ödülüne layık görülen “*Kwaidan*”, anlatımının açıklığıyla batılı izleyici hedef alınarak yapılmış olduğunun ipuçlarını vermektedir. Her bir bölüm ayrı bir hikayeyi anlatmakla birlikte, ayrı mevsimlerde de geçmektedir.<sup>361</sup>

Kaneto Shindo’nun 1968 yapımı “*Kurenoko*”(Çalılıklardaki Kara Kedi) adlı filmi hayalet filmlerine dönüş döneminin filmlerindedir ve eski bir hayalet kedi öyküsünü ele alır. Filmde, tecavüze uğrayıp öldürülen genç kadın ve kayınvalidesinin kedi hayaleti tarafından canlandırılıp intikam için geri yollanışları anlatılır. Bölgeden geçen tüm samurayları baştan çıkararak kanını emerler. Genç

<sup>360</sup> <http://www.fimovie.com/horror/t3/05.html>

<sup>361</sup> Weisser, a.g.e., 155 s.

kadının eski kocası olan samuray hükümet tarafından görevlendirilerek onların bu eylemine bir son verir.<sup>362</sup>

“*Kaidan hebi-onna*” (Yılan Kadının Hayalet Hikayesi) da Nobuo Nakagawa'nın 1968 yapımı bir korku filmidir. Meiji döneminde geçen filmde toprak sahibinin kurallarını çiğneyen fakir çiftçinin ölümü üzerine, mal sahibi karısı Sue ile kızı Asa'yı kendi evinde çalıştırmaya başlar. Annesi öldükten sonra kızı da kendini öldürür çünkü mal sahibinin oğlu Taeko ona tecavüz etmiştir. Çok sonra Taeko evlenir. Ama Asa'nın yılan-kadın şeklindeki hayaleti ona işkence etmeye başlar. Aklını kaçıır ve ölür. Babasının da sonu bu olur. Yılan kadın, aile bireylerini birer birer öldürürerek intikamını alır.<sup>363</sup>

“*Botan Dourou*” filmi de yine klasik hayalet öykülerinden gelip defalarca filme çekilmiştir. Yamamoto Satsuo'nun 1968 yapımı versiyonu, genç bir kıza âşık olan samurayın öyküsünü anlatır. Ama kız, kısa bir süre sonra ölür. Samuray onu unutamaz ve kız her gece onu ziyarete gelir. Başta kızın artık hayalet olduğunu anlayamayan samuray zamanla sararıp solmaya başlar. Arkadaşları artık onu görmeyi bırakmasını, aksi takdirde öleceğini söylerler. O da evine tılsım yaptırarak hayaletin girişini engeller. Ancak para hırsı içerisindeki komşusu, çok para karşılığında büyüü bozacaktır. Hayalet ona parayı verir, samurayın evine yeniden girer ve ertesi gün samuray ölür. Aslında bir Çin hayalet hikayesi olan *Botan Dourou*, 1862-1864 yıllarında adapte edilerek Japonya'da popüler olmuştur. Filmin 1910, 1914, 1921, 1924, 1926, 1930, 1936, 1937, 1955, 1970, 1979, 1982, 1990 yapımı sinema versiyonları, televizyon dizisi ve televizyon filmleri mevcuttur.<sup>364</sup>

Yukarıda saydığımız tüm bu filmler, öteki dünya, hayalet ve intikamcı ruh anlatısı çerçevesinde öne çıkan klasik filmlerdir. Bu filmlerin bazılarının yeniden çevrimleri 1970'lere ve 1980'lere dek sürmüştür. Bu dönemlere ilişkin söyleyebileceğimiz, gerek hayaletli filmler gerekse diğer korku filmi örneklerinin bolca cinsellik ve şiddetle harmanlanarak sürmüş olduğu ve verdiğimiz örneklerdeki karakteristik ve özgün anlatılara pek fazla rastlanmadığıdır.

1980'ler filmlerine verebileceğimiz örneklerden biri; “*Kaidan Ikiteiru Koheiji*” (Korku: Koheiji Yaşıyor) (1982) adlı, yine usta yönetmen Nobuo Nakagawa'nın son dönem filmlerindendir. Nakagawa, yapmış olduğu atmosfere dayalı korku filmlerden sonra diğer yönetmenlere de ilham vermiş bir duayen olarak kabul edilir. Bu filmi de 15 yıllık bir aradan sonra, 77 yaşında iken yapar. Bu film de diğer Nakagawa filmleri

<sup>362</sup> Tombs, a.g.e., 291 s.

<sup>363</sup> <http://www.fjmovie.com/horror/t2/24.html>

<sup>364</sup> <http://www.fjmovie.com/horror/b0/04.html>



gibi 19. yüzyıl kabuki oyununun sinemasal uyarlamasıdır. Koheiji, gezgin bir oyuncudur ve en yakın arkadaşı Takuro'nun karısı olan Ochika'ya âşıktır. Bunu üzerine Takuro, karısı ile zina yapan Koheiji'yi bataklığa atarak öldürür. Olayın ardından karısı ile birlikte Edo'ya kaçar. Ancak nereye giderlerse girsinler Koheiji'nin hayaleti onları izlemeyi sürdürür.<sup>365</sup> Bu filmde de bataklığın ıssızlık ve hayaletlerin geri dönüş mekânı olarak verildiğini görebiliyoruz.

Bir diğer örnek de “*Ijintachi Tono Natsu*” (Hayaletli Yaz) adlı 1989 yapımı Nobuhiko Obayashi filmidir. Obayashi'nin hem aile içinde hem de romantik ilişkide kayıp aşkla haşır neşir olmuş bir yönetmen olduğunu belirten Weisser, bu filmin diğerleri arasında tartışmasız bir başyapıt olduğunu söyler. Hayatta olan oğullarının hala yanında olmaya çalışan ölü anne baba ve sevgilisine kavuşması için ikinci bir şans verilen reddedilmiş âşıkla ilgili iki hikâyeyi kesiştirir.<sup>366</sup>

1990'lı yıllarda korku, gerilim ve şiddet temalarının kesiştiği filmlere yönelim eşliğinde intikamcı ruh temasına da dönüş gerçekleşmiş, bu filmlerin etkileri Japonya dışında da yankı bulmuştur. İntikamcı ruh filmlerinin geleneksel çerçevedeki anlatılarına, istikrarsızlığın yarattığı endişeler, modern yaşamın getirdiği teknolojinin ve toplumsal yozlaşmanın ifadeleri de dâhil edilmiştir. Bu durum da söz konusu filmleri farklı bir boyuta taşımaktadır. Gelenekselle modernin bir arada yaşatılmaya çalışıldığı ve gelenekselin izlerini pek çok kurum ve sosyal yapılanmada hala örtük ama güçlü bir biçimde barındıran bir ülke olarak Japonya için intikamcı ruh, etkili bir öge olmuştur.

Doğrudan video pazarına yönelik çekilen filmler işkence, aşırı şiddet gibi ticari sinemada görülmesi zor türleri hem de 1990 sonrası Japon korku filmlerinin patlamasında pay sahibidir. Patlamaya zemin hazırlayan filmler olarak anılan, hayaletlerle ilgili şehir efsanelerine dayanan bir dizi video serisi vardır. Bu serinin adı; “*Honto ni Atta Kowai Hanashi*” (Scary True Stories – Korkunç Gerçek Hikâyeler)dir. Yeni dönem Japon korku filmlerini başlatanlardan Hideo Nakata da bu videolarda görev alan isimlerdendir. “Shinrei-mono” (yaşanmış hikâyeler) olarak tanımlanan bu filmler, küçük bütçe, görsel özellikler ve kullanılan imgelerle 1990'lar hayalet filmlerinde kullanılan pek çok unsurun öncülü olmuşlardır.<sup>367</sup>

Üçü de Tsuruta Norio'nun videosu olan filmlerden ilki, 1991 tarihli “*Honto ni Atta Kowai Hanashi*”dir. Birbirinden bağımsız üç bölümden oluşan videonun ilk bölümü, yüzme okulunun soyunma odasında intihar etmiş kızın hayaletinin

<sup>365</sup> Weisser, a.g.e., 132-133 s.

<sup>366</sup> y.a.g.e., 228- 229 s.

<sup>367</sup> Rucka, a.g.e., <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

görünmesini ve diğerlerinin başına dertler açmasını konu alır. İkinci bölümde, Akemi adında bir kızın psişik büyükannesinin ölümünden sonra ruhunu bedeninden ayrılabilme becerisini keşfetme öyküsü yer alır. Üçüncü bölümde ise Keiko'nun yolda bulduğu kırmızı bir küpe ve peşinden gelen hayalet sahibi anlatılır.<sup>368</sup>

Aynı yılda yapılan "*Hontoni atta kowai hanashi: Dai 2 ya*" (Scary True Stories 2) de aynı şekilde üç bölümden oluşur. İlk bölüm hayaletli bir spor salonunda gece yarısı cesaretlerini sınavan üç kızın öyküsüdür. İkinci bölümde Tokyo'dan bir kasabaya taşınan ailenin yerleştiği hayaletli ev konu edilir. Son bölümde de gece nöbetindeki bir hemşirenin hastanede karşısına çıkmaya başlayan hayaletlere yer verilmiştir.

"*Shin Hontoni atta Kowai Hanashi: Yuugen-kai*"(Scary True stories: Realm of Spectres – Korkunç Gerçek Hikayeler: Hayaletler Alemi) ise 1992 yılında yapılmıştır ve dört bölümden oluşur. İlkinde, alışılmadık bir ses duyarsa kapı ya da pencereyi açmaması tembih edilmiş ortaokul öğrencisi Yuka'nın bu sözü dinlememesi üzerine başına gelenler; ikincisi ise okulun hayaletli merdivenlerinde amaçsızca gezinen kızın ölen kapıcının hayaletiyle karşılaşması; üçüncüsü, bir hayalet tarafından dondurulan kız; son bölüm de, eski bir hastanenin yıkıntılarında dolaşan bir grup gencin hayaletlerin saldırısına uğraması şeklinde hikayeler içerir.<sup>369</sup>

İzleyici kitlesi olarak özellikle ergenlik çağındaki gençler hedef alınarak hazırlanmış bu hayalet filmleri, derinliği olmayan ucuz korkutma numaralarına dayanmaktadır ve karakter derinliği taşımayan anlık korkutmalarla ilerleyen filmlerdir. Zaten 1990'lar Japonya'sında bu türden paranormal olaylar ve hayaletleri konu edinen televizyon programlarının özellikle popüler olduğu ve şehir efsanelerinin yayıldığı kitle yine ortaokul ve liseli genç kitledir.

Korku filmleri içerisinde de yer alan ve özellikle de 1990'lar sonrası örneklerde güçlü bir biçimde yeniden canlanışını göreceğimiz intikamcı ruh ögesinin ele alınışı, basit bir geleneksel ögenin kullanımından ibaret değildir. Edebiyat, tiyatro, genel olarak tüm sanatlarda ve sinemada yaygın biçimde yer edinişi, toplumsal öneminin varlığına işaret eder. İntikamcı ruhların büyük bir çoğunluğunun kadın olması ile içeriğinde "şeytani kadın" ögesini barındırır. Ancak bu şeytani kadınlara ya aşk nedeniyle ya da şiddete dayalı başka türlü bir nedenle haksızlık yapılmış ve onlar da böylece "şeytanileşmişlerdir" ve intikam için geri dönmüşlerdir.

<sup>368</sup> <http://www.fjmovie.com/horror/t1/45.html>

<sup>369</sup> Weisser, a.g.e., 214 s.

Bu durumun da açıklamalarının birden fazla olduğunu söylememiz mümkündür. Bu filmlerde, örneğin eşlerini bekleyen kadınlar şeklinde temsil edilerek -sonradan değişmek kaydıyla- ataerkil bir toplum olan Japon toplumunda kadının geleneksel konumu yer almaktadır. Modernleşmeyle kadınların iş gücüne katılmaları ve modern toplumda konumlarının değişmesiyle bir tehdit unsuru oluşturması durumu da söz konusudur. Toplumda tehdit unsuru oluşturanın yansıması filmlerde de tehdit unsuru olan intikamcı kadın hayaletlerde karşılık bulur.

Sadece kadın özelinde düşünülmesi bile, uzunca bir süre homojen bir topluluk olma iddiasında olan Japon toplumunda intikam amacıyla geri dönen ruh, canavarlığıyla “öteki” olanın da temsilidir. Japonya’da Godzilla gibi canavarların çoğu da insan müdahalesiyle yıkıcı canavarlar haline gelmiş, yani onlara haksızlık ve yanlış yapılmıştır.<sup>370</sup>

Bu anlatıların öne çıktığı dönemlerinden biri de, baskıcı Edo dönemindeki hayalet hikayeleri anlatma geleneğinin popülerliğidir. Bu dönemde popüler bir eğlence olan korku hikayeleri anlatmanın, cenaze bekleme gibi durumlarda uyanık kalmak için anlatılan korku hikayeleriyle bağlantısı olduğu bilinmektedir.

Ayrıca daha önce de değindiğimiz gibi, sinemadaki popülerlik süreçlerini başlatan, 2. Dünya Savaşı sonrası işgal kuvvetlerinin dönem filmleri üzerinde uyguladıkları yasaklamalar olmuş ve korku sineması genelinde hayalet hikayelerine bir yönelim gerçekleşmiştir. 1960’lı yıllarda dünya çapında gösterimi olan sanatsal hayalet filmlerinin ardından türe ilgi artmıştır.

Japonya’da yaşayan film tarihçisi Stuart Galbraith IV, dev canavar filmlerinin yanı sıra, 1960’lar boyunca üretilen sanatsal hayalet hikâyelerinin izleyenlerin, kendi toplulukları içerisinde kendilerini güvende hissedecekleri, uzak ve güvenli fanteziler olarak değerlendirilmesi gerekliliğinden söz eder. Japonya’da huzursuzluğu ulu orta dışa vurmanın yanlış değerlendirildiğini ancak kaygıların Japon korku filmlerine yansıdığını dile getirir.<sup>371</sup>

1990’lardaki ekonomik istikrarsızlık dönemi, 1980’lerden beri hızla sanayileşip tüketim odaklı bir toplum olma yolunda ilerleyen Japonya’da toplumsal endişelere yol açmış, homojenlikten hızla uzaklaşan toplumda baş gösteren şiddet

---

<sup>370</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz: Colette Balmain, “Inside the Well of Loneliness, Towards a Definition of the Japanese Horror Film”, **Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies**, 2006, <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2006/Balmain.html> ; Gerow, a.g.e., 4 s,

<sup>371</sup> Aktaran: Stefan Lovgren, “Horror, Japanese Style: Beyond “The Grudge”, **National Geographic News**, 29 October, 2004, [http://news.nationalgeographic.com/news/2004/10/1029\\_041029\\_thegrudge.html](http://news.nationalgeographic.com/news/2004/10/1029_041029_thegrudge.html)

olaylarının da getirdi güvensizlikle dengeleri bozmuştur. Bu filmlerin ekonomik ve toplumsal kaygılardan kaçış amacını taşıyarak ya da dönemin sinemadaki simgesel ifadesi olarak bu yıllara denk düşmesi oldukça anlamlıdır.

1990 sonrası Japon sinemasının elinde animeler dışında pek fazla silah kalmamıştır. Endüstriyel sıkıntının aşılmasında, Japon korku sinemasının payı büyük olmuştur. Bu yıllarda ardı ardına basmakalıp bir biçimde, benzer öğeler ve görsel özellikler kullanılarak ticari kaygıların da etkisiyle çok sayıda film yapılmıştır.

Japon korku filmlerinde atmosferin kullanımının Amerikan ve Avrupa üretimi korku filmlerine göre farklılıklarına değinen Donald Richie, Amerikan filmlerinde önem verilen unsurun aksiyon, Avrupa filmlerinde karakterin gelişimi ve Japon filmlerinde ise atmosferin kullanımı olduğunu dile getirmektedir. Japon korku filmleri sessizlik ve boşluğu ustaca kullanarak atmosferini yaratmayı seçer. Korku filmlerinde de karakterin umutsuzluğunu ve yalıtılmışlığını kuran çevre ve atmosferdir. Kişiyi tanımlayan sosyal ve fiziksel uzantılarıdır ve karakterden çevre ve yarattığı eylemler sorumludur. Korku sineması da bazen boş ve terk edilmiş alanlarla yaşayanların dünyası ile ölümlerin dünyasını ayırır.<sup>372</sup>

Japon sinemasının ağır işleyen anlatı yapısı, genel olarak Japon sinemasında ve 1990'lar Japon korku sinemasında da bu özellikleriyle bilinmezliği arttırarak daha korkutucu bir atmosferin yaratılmasına yardımcı olmaktadır.

Amerikan ve Avrupa yapımı korku filmlerinde ruhlar ve hayaletler filmlerin finalinde genellikle yok edilir. Japon korku filmlerinde ise finalde de süren belirsizlikle hayaletlerin varlıklarını sürdürdükleri vurgulanır. Çünkü daha önce de değindiğimiz gibi onlar sadece insanlara düşmanlık besleyen varlıklar değildir, aynı zamanda onlarla bir arada aynı evrende varlıklarını sürdürürler. Japon korku sineması da bu konuda cevaplar vermektense ardında sorular bırakır.<sup>373</sup>

Ruhların varlığı ya da laneti Japon filmlerinde çok da kolay üstesinden gelinebilir bir durum değildir. Belli kurallara uyulsa ve gerekenler yerine getirilse de tehdidin tamamen ortadan kalkacağını garantilemek neredeyse imkânsızdır.

1990'lardan günümüze dek Japon korku sinemasında gelenekten beslenen ve çağdaş anlatılarla kesişen intikamcı ruhlar, yeniden keşfedilerek ele alındı. 1998 tarihli yeni bir çığır açan "Ringu" filminde birçok geleneksel tasvirin yansımaları görebiliriz. Bunun yanı sıra, yalnız ve güçlü anne, teknoloji üzerinden yayılan lanet

<sup>372</sup> Aktaran: Colette Balmain, "Inside the Well of Loneliness, Towards a Definition of the Japanese Horror Film", **Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies**, 2006,

<http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2006/Balmain.html>

<sup>373</sup> [http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese\\_horror.php](http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese_horror.php)

gibi modern tartışma konularına da yer vardır. İşte bu türden karışımlar, 1990'ların ikinci yarısından sonraki korku sinemasını ve intikamcı hayalet ögesinin kullanımını ön plana çıkarmakta ve ilgi çekici olmasını sağlamaktadır.

### 3.4. Japon Korku Sinemasının 1990'lardaki Yükselişi

1990'lara varıncaya kadar Japonya'da hem korku sineması, hem de korku içerikli anlatıların hepsi zaten varlıklarını sürdürmekteydiler. Ancak 1990'larda gerçekleşen yükselişte sadece sinemada değil, televizyon ve diğer popüler kültür alanlarında da doğaüstü konulara yönelik ilgide özellikle bir artıştan söz edilmektedir. Bu artışa yol açabilecek, birbiriyle bağlı ekonomik ve toplumsal değişikliklere de değinmemiz gereklidir.

1868 Meiji restorasyonunu izleyen yıllarda batılı etki altına girmek adına aniden endüstrileşmek Japon toplumunda bir yalıtılmışlığa sebep olmuştur.<sup>374</sup> Bu dönemde dengeler değişmiş, Edo / Tokugawa döneminde temelleri atılmaya başlanan çağdaşlaşma ile endüstrileşmeye başlayan Japon toplumunda bu yalıtılmışlığın zemini ilerleyen yıllar içerisinde giderek güçlenerek günümüzdeki haline gelmiştir.

Geleneksel Japon toplumu, bireysel çıkarların ait olunan topluluğun çıkarlarına tabi olduğu, bağımlı ahlaki kurallara göre örgütlenmiştir. Bu inanç ve bağlılıklar batılılaşma ile birlikte sorgulanmaya başlanmıştır. Yine de tam bireysellik halen bir sosyal tehdit olarak görülür. Richie, Japon toplumunun baskıcılığı nedeniyle özgürleşmenin nihilizme döndüğünü söyler. Baskıcı Tokugawa dönemi, nihilizmi iyice tırmandırmıştır.<sup>375</sup>

Japonya'da güvensizlik hissi, 1980'lerdeki ihtişamlı bir ekonomik yükseliş ve buna bağlı güvenlik döneminin ardından gelmiştir. Japonya'nın refah yüksekliğine ilişkin 1980'lerin sonundaki eleştirel yaklaşımlar, uzun bir psikolojik aşağılanma döneminden çıkan şaşkıncu bir teknolojik, endüstriyel ve sanatsal istikrar çağına geçişteki hâkim Japon bakış açısına eğilir. Emiko Ohnuki-Tierney, aslında kendi başarılarıyla sarsılmış olan Japonların kendilerini dünyanın geri kalanına göre yeniden konumlandırmada güçlük çektiklerini ileri sürmektedir. Tarihlerinde ilk kez kendilerini dışarıda galip gelmiş hissederek 1945'te hezimete uğrayan Japonlar için

<sup>374</sup> McRoy, "Introduction", a.g.e., 90 s.

<sup>375</sup> Morean, a.g.e., 143 s.

bu çağın bir benzerinin olmadığını vurgular.<sup>376</sup> Hızlı bir yeniden toparlanma ile Batı'ya eriştiğini düşünen Japonya için 2. Dünya Savaşı ve sonrasında karşılaştığı atom bombası ve işgal kuvvetleri ile gelen yıkım oldukça sarsıcı sonuçlar vermiştir.

2. Dünya Savaşı sonunda işgalci orduların Japonya'ya girdiği dönemde ruhların ve şeytani güçler ve bunlara bağlı arınma ritüellerinin yaygınlık kazandığı bilinmektedir.<sup>377</sup> Bu tespitin toplumsal açıdan baskıcı ve sorunlu dönemlerde bu türden konulara ve korku türüne ait içeriğe yönelimdeki yoğunlaşmayı açıkladığını söylememiz mümkündür. Bunun üzerinden 1990'ların başından beri sinema, televizyon programları ve video pazarında görülen intikamcı ruhlar ve tıpkı Edo dönemi kaidan geleneğinde olduğu gibi anlatısı süren şehir efsanelerine dayalı konuların ortaya çıkış nedenlerini anlamlandırmak mümkün olacaktır.

1970'lerin Japon çalışma ölküsüne değinen Iida, bu dönemlerde çalışan erkeklerin duygusal tatmini işlerinde bulduklarını ve bu dönemlerde çok çalışıp özel yaşamlarını feda ettiklerini vurgular. Bu sayede hem maddi anlamda ödüllendirilmişler, hem de bir grubun içine dâhil edilerek aidiyet duygusunu yaşayabilmişlerdir. Bir şirket çalışanı olarak edinilen pozisyonun anlamı ömür boyu iş demektir. 1970'lerin ve 1980'lerin şirketleri, aile benzeri bir yapılanma içerisinde bir illüzyonu paylaşarak çalışanlarına bir şirket kimliği sağlamıştır. Ancak paylaşılan bu illüzyon, 1990'larda fiziksel sınırlarının sonuna kadar çalıştırılmış olmaları sonucu orta yaşlarında ardı ardına ölen kişilerin haberleriyle eski etkisini yitirmeye başlar. Bu yıllarda pek çok şirket bu aile bağlarına dayalı anlayışı terk ederek daha genç, birden çok alanda bilgi ve beceri sahibi çalışanları işe alamaya başlayarak rekabete dayalı bir anlayış yerleştirme yolunda ilerlediler. Bu nedenle işten çıkarılan eski çalışanların yaşamlarını adadıkları değerler birer birer çökmüş, intihar oranı artmış ve bu da toplumsal bir sorun haline gelmiştir.<sup>378</sup>

1980'ler boyunca Japonya, dünya ekonomisinde hızla büyüyen bir güç olmuştur. Bu durum nüfusun büyük bir kısmına zenginlik ve yönetime de istikrar getirir. Ancak ardından gelen "balon ekonomisi"\*, Japon tüketicinin ihracat odaklı ekonomisini ikiye katladığı gibi, kendilerini özellikle şirketlerinin başarısı ile

<sup>376</sup> Timothy Iles, "The Problem of Identity in Contemporary Japanese Horror Films", **Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies**, Discussion Papers, 2005, <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/iles2.html>

<sup>377</sup> Tom Gill, "Transformational Magic: Some Japanese super-heroes and monsters", **The Worlds of Japanese Popular Culture**, Ed: D.P. Martinez, Cambridge University Press, UK, 2003, 45-46 s:

<sup>378</sup> Yumiko Iida, "Between The Technique of Living an Endless Routine and the Madness of Absolute Degree Zero: Japanese Identity and the Crisis of Modernity in the 1990s", **Positions 8:2**, 2000, Duke University Press, 432-433 s., <http://muse.jhu.edu/journals/positions/v008/8.2iida.pdf>

\* Hızla yükselip bir süre sonra büyük bir çöküş yaşayan ülke ekonomileri için kullanılan ifade. Bkz: [http://en.wikipedia.org/wiki/Economic\\_bubble](http://en.wikipedia.org/wiki/Economic_bubble)

tanımlamış olan iş gücünün daha yaşlı üyelerinin kolektif benlikleri üzerinde olumsuz etkilere yol açmıştır. Evde olma duygusunun eksikliği, daha önce gelişim ve istikrarın geri kazanılması için ulusal kurumlara güçlü bir bağla bağlanıp motive olmaları sağlanan bu kuşağın kimlik kaybı ile sonuçlanmıştır.<sup>379</sup>

Her şeyin aile değerlerine bağlı yürüdüğü, insanların evdeki aileleri yanı sıra iş yerlerinde de bir aileleri olduğu ve bu haliyle kocaman bir aileye benzeyen Japonya'nın aile bütünü dâhilindeki değerlerinde geri dönüşü olmayan bir sarsılma söz konusu olmaya başlamıştır.

Kadınların savaş sonrasında sosyal konumlarında henüz başlamış olan değişiklik, kadın erkek rollerin yeniden tanımlanmasına yol açmıştır. Bu dönemde erkek egemen kurumlarda başlayan çözümler, kadının tehlikeli olarak algılanmasını güçlendirmiştir. Genel olarak çağdaş korku türünde (sinema, manga, anime, bilgisayar oyunları) kadınların doğaüstü konularla bağlantıları, vampir, psişik kadın, intikamcı hayaletler olarak tanımlanmaları oldukça yaygındır.<sup>380</sup> İşgal döneminden beri oluşmaya başlayan bu yeni canavarlık durumu, günümüz örneklerinde hala benzer bir anlayışla varlığını korumaktadır. "Ringu" serisindeki Sadako, yaşı belirsiz bir çocuk-kadın, "Ju-On" serisindeki intikamcı ruh olan anne ise hem şiddete maruz kalmış, hem de aşk acısıyla kıvranmış bir kadındır. Buna maruz kalmaları ile kadınlar geri dönen intikamcı hayaletler olurken erkekler genellikle onların intikamlarını alacakları muhataplarıdır.

1990'lar Japonya'sında, evrensel sahnedeki ekonomik başarı çağının sonunda, politik, ekonomik, sosyo-kültürel düzenlemelerdeki kırılmalar, toplumun ruh halinde de gözle görülür bir değişiklik yaratmıştır. Depresyon, finansal krizler ve Japon balon ekonomisi ile siyasal istikrarsızlık bu dönemde baş göstermiştir.<sup>381</sup>

Toplumun ruh halindeki bu değişiklik, filmlere de yansımış, 1990'larda kurumlardaki yozlaşmayı ve beraberinde getirdiği birçok sorunla birlikte Japonya'nın içinde bulunduğu durumu yansıtan ya da en azından bu duruma göndermelerde bulunan filmler yapılmaya başlanmıştır. Birçok ülkede olduğu gibi Japonya'da da politik istikrarsızlık ve buna bağlı toplumsal sorunların baş gösterdiği dönemlerle korku sinemasının yükselişe geçişi çakışmaktadır. Artık Japonya eski bilinen Japonya olmaktan hızla uzaklaşmaktayken bunu yarattığı kaygılar da tüm popüler kültür alanlarında kendini hissettirecektir. 1989 yapımı Shinya Tsukamoto'nun

<sup>379</sup> Iles, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/Iles2.html>

<sup>380</sup> Susan Napier, "Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts: Four Faces of the Young Female in Japanese Popular Culture", **The Worlds of Japanese Popular Culture**, Ed: D.P. Martinez, Cambridge University Press, UK, 2003, 92-93- 96 s.

<sup>381</sup> Iida, a.g.e., 424 s.

“Tetsuo: The Iron Man” filminde tam da bu kriz yıllarının dönüşümü, filmin baş karakteri Tetsuo'nun yarı insan- yarı metale dönüşme metaforu ile yansıtılmıştır.

Japonya, artık yaşam boyu iş güvencesinin olduğu eski fantastik güvenli ülke değildir. Günümüzün korku filmleri yönetmenleri, gençlik yıllarını 1980'lerde geçirmiş ve tarihle bağları önceki kuşaklar kadar güçlü olmayan kimselerdir. Bu nedenle onların filmleri daha çok gerçekliğin kırılması, ailenin ve aklın çöküşü ile ilgili çalışmalar olmuştur. Son yıllarda daha da yaşanmaz bir yer haline gelen korkunç ve irrasyonel dünyada açıklanmayı ele almaktadırlar.<sup>382</sup> Açıklanamayı ele almak için, gerçekliğin, ailenin ve kurumların çöküşünün ifadesi olacak metaforlarının en rahat işlenebileceği tür, korku sineması türü olmuştur.

Christopher Sharrett, Japonya'nın Japon korku sineması ile ilişkisini, Amerika'nın 1970'lerde Vietnam sonrası Amerikan sineması ile ilişkisine benzetir. Japon korku sineması, toplumsal histeri ve endüstrileşmeyle sonrasındaki dönem kapitalizminin intikamı olarak değerlendirilmektedir. Bu histeri sosyal çevreye bir tepkidir. 2.Dünya Savaşı sonrası Japonya ABD'ye onun kullandığı ekonomik oyunla meydan okumuştur. Kontrolden çıkmış delilik, kitlesel imha ve kanın sunumu, kapitalizmin pek çok kurumda ve önemli sayılan yapılarda (ev, aile, toplumsal ve bireysel yaşam) yol açtığı zulüm ve saldırının yansımasıdır. İronik bir boyutu olmasa da, Japon korku sinemasının kapitalizmin saldırısını görsel olarak yansıtması toplumu arta kalan geleneklerine sarılmaya itmiştir.<sup>383</sup>

Barışçıl yaklaşımın ve düzenin sınırlarının zorlanması gençlikte şiddet, sapkınlık ya da karmaşa şeklinde geri dönmüştür. Gençler arasında tüketim yoğunlaşmış, televizyon, video oyunları ve anime ile içlerinde buldukları dünya sanallaşmıştır. Ayrıca gençler, eğitim sistemleri içerisinde ders kitapları ve sergilenen barbarlıkla ulusal tarihin mazoşist bakış açısına maruz kalmaktadırlar.<sup>384</sup> Okullarda uygulanan baskıcı eğitim de korku filmlerinde ifade bulmuş sosyal sorunlardandır.

1990'lı yıllarda reklam kampanyaları ve medya aracılığıyla ticaretin hareketlendirilmesi amaçlanmıştır. Uygulanan bu yöntemlerin hedef kitlesi, boş zamanı çok olan, gelirini hazır elde eden ve maddi şeylerle kolayca baştan çıkabilen genç kitle olmuştur. Japon kimliği ile modernlik arasındaki sorunlu ilişki gelişmesini

<sup>382</sup> Aktaran: Lovgren, a.g.e., [http://news.nationalgeographic.com/news/2004/10/1029\\_041029\\_thegrudge.html](http://news.nationalgeographic.com/news/2004/10/1029_041029_thegrudge.html)

<sup>383</sup> Christopher Sharrett, “Preface: Japanese Horror Cinema”, **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, XII s.

<sup>384</sup> Marilyn Ivy, “Revenge and Recapitulation in Recessionary Japan”, **The South Atlantic Quarterly**, 99:4, Duke University Press, 2000, 831 s., [http://muse.jhu.edu/journals/south\\_atlantic\\_quarterly/v099/99.4ivy.pdf](http://muse.jhu.edu/journals/south_atlantic_quarterly/v099/99.4ivy.pdf)



sürdürürken, Japon genç kitle tüketim bakımından odağa alınmış olmasına, genç kuşak içerisinde farklı biçimlerde tepki veren alt kültürler ortaya çıkmıştır. Bu gençlik alt kültür kategorilerinden “otaku”lar, egemen kodların otoritesine karşı çıkıp sonunda kendi kimlikleri içinde de tehdit haline gelmişlerdir. 1990’larda genç, yetişkin rollerini ve imajlarını biçimlendirmede popüler kültürün önemi büyüktür.<sup>385</sup>

1980’lerde yaş sınırı iyice düşmüş olan seks işçilerinin yanında, tüketime dahil olabilmek için fazladan harçlık kazanma amacıyla fahişelik yapan ve fetiş objesi gibi giyinip süslenen kız öğrencilerin sayısı da oldukça artmıştır. Bu durumun batılılarca değerlendirmesi, erdem anlayışının dini inançtan çok sosyal normlara dayandığı bir ülkede pazarlama stratejilerine bağlı olarak mantığın çöküşü şeklinde yapılmıştır. Son on yılda kadınların iş koşulları çok tatmin edici durumda değildi ve yeni kuşak da yaşam koşullarını değiştirdi. Çoğu kadın evlenip çocuk sahibi olarak evinin kadını olmayı reddetti, anne ve eş olarak konumlandırmak artık cazip gelmemekteydi. Bir diğer görüş ise, aile ve kadın bedeninin erdemin son kalesi olarak kaldığı ancak ticarileşmenin dışında kalan bu kutsal alanların birçok değişikliğe uğradığı şeklindedir.<sup>386</sup>

Yumiko Iida, diğer geç kapitalist toplumlarda olduğu gibi iletişimin yüz yüze konuşmaktan çok e-mail, cep telefonları ya da yazılı mesajlarla gerçekleştiği, kimliğin satın alınabilen, eninde sonunda elden çıkarılabilen bir mal haline geldiği bir gerçeklik anlayışında; her keskin bir ölçüde yapay gerçekliği yaşamakta olduğunu öne sürmenin mümkün olduğunu belirtir. Bir yapay gerçeklik dünyasında kimliğin kendisi yapay, muğlak ve şüphe duyulur hale gelir. Böyle bir dünyada, hâkim ruh halini en iyi yakalayan tür korku olacaktır. Korku, gündelik olarak karşılaşılan kimlik istikrarsızlıklarını ve potansiyel tehditleri merkezden hedef alabilmektedir. Japonya, 1990’lar boyunca kendi öz imajı, güvenlik ve sosyal istikrar anlayışına pek çok cepheden saldırıları tecrübe etmiştir. Bu saldırılar, hiçbir zaman kolektif olmamış, daha çok paylaşılan deneyimlerden vücuda getirilmiş bir toplum için derin bir biçimde hissedilen kişisel saldırılar olarak algılanmıştır. Zamanında zor dönemler de geçirmiş bir ülke olan Japonya için bu durum kadercilikle de birleşince daha korkunç hale gelmiştir.<sup>387</sup>

“Otaku”ların oluşturduğu tehdit, modern Japon toplumuna ilişkin endişeleri yansıtırken, bağımlısı oldukları kitle iletişim araçlarına dair tartışmaları da barındırır.

<sup>385</sup> Iida, a.g.e., 425- 426-427-429 s.

<sup>386</sup> y.a.g.e., 431-432 s.

<sup>387</sup> Iles, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/iles2.html>

Manga ve animelerle özdeşleştirilerek anılan “otaku”lar, yaşam biçimleriyle 1990’ların Japon toplumunun karakteristik endişe kaynakları arasında yer alır.<sup>388</sup>

“Otaku” kavramının birlikte anıldığı, 1990’ların ikinci yarısından sonra Japonya’da meydana gelmiş iki olay toplumsal tablonun çizilmesi bakımından oldukça önemli olmuştur. Bunlardan ilki, 1995 yılında Tokyo metrosunda 5000’den fazla kişiyi öldürüp zarar veren sarin gazı saldırısıdır. “Aum Shinrikyo” adlı kült bir mezhebin gerçekleştirdiği bu eylem, uzun yıllardır kabul edilmiş olan Japon iç güvenliği mitini paramparça etmiştir. Bu kült dinsel topluluğun iddiası, Tokyo’yu kontrol altına alarak dünyadaki ruhsal çürümeyi saflaştırma ve kurtarma girişiminde buldukları şeklindedir. Ayrıca grup elemanlarından bazıları, bu topluluğa dahil oluş sebeplerini kendi kayıp ruhları için bir sığınak işlevi gördüğünü dile getirdikleri topluluğun, içinde yaşadıkları baştan çıkarıcı, kötü ve yabancılaşmış ortamdan kaçmalarını sağlayıp onlara bir aidiyet duygusu verdiğini öne sürmüşlerdir.<sup>389</sup>

Diğer olay ise “Kobe katili” vakası adıyla anılan, 1997’de bir gencin kaçırdığı ailenin çocuğunu vahşice öldürüp detayları günlüğüne yazması ile ulusu şoke eden olaydır. Öldürüp kafasını kestiği çocuğun ağzına polis için bir de kışkırtıcı not bırakmış ve okul kapısının önüne koymuştur. Amacını ise okul sisteminden intikam almak olarak tanımlar. Günlüğünde, insan bedeninin kırılabilirliğine dair kutsal bir deneme yaptığı yazılıdır. Bu olayın üzerine kopan tartışmalar, bu türden anti-sosyal olaylara bir çare bulunması, piyasadaki bunları körükleyen korku videoları ve çizgi romanlarının denetim altına alınması ve eğitim reformu gibi konular üzerine olmuştur.<sup>390</sup>

Bu olayların en rahatsız edici yanlarından biri de artık kimlerin bu tür korkunç suçlar işleyebileceğini belirsizleştirmiş olmasıdır. Bu türden eylemler artık sadece patolojik sorunları olanların ve delilerin tekelinde değildir. “Aum”un üyelerinin çoğu varlıklı ailelerden gelen ve iyi birer eğitim görebilme şanslarına sahip olmuş gençlerdir. Pek çokları etraflarındaki materyalist yaşam biçiminin sonuçları konusunda derin endişeler duyduklarını da belirtmişlerdir.<sup>391</sup>

Hem “Aum Shinrikyo” hem de “Kobe cinayeti” olayları, modern Japonya’ya ait sorunları yansıtmaktadır. Sosyal entegrasyon artık işlevini yitirmiş, parçalanmış ve artık şiddet patlamaları şeklinde dışa vurulmaya başlanmıştır. Iida, Japonya’nın

<sup>388</sup> Sharon Kinsella, “Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement”, **Journal of Japanese Studies**, Vol. 24, No:2, 1998, 294-311-313 s., <http://links.jstor.org/sici?sici=0095-6848%28199822%2924%3A2%3C289%3AJSIT1O%3E2.0.CO%3B2-6>

<sup>389</sup> Iida, a.g.e., 437- 438-441 s.

<sup>390</sup> y.a.g.e., 442-443 s.

<sup>391</sup> Iles, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/iles2.html>

yapay kimliklerin nihilist ve ironik konumlandırılması ve hayal evrenine sığrayan gerçek kimliğin kurtarılma çabası arasında sıkışmış olduğu tespitini ortaya koymaktadır.<sup>392</sup>

Bu ve benzeri olaylar, aslında sıkı bağlara sahip aile anlayışına sahip olup dışarıdaki dünyanın sosyal sorunlarına karşı korunaklı ve dokunulmaz bir ülke olduğunu öngören Japonya'nın ada zihniyetine saldırıda bulunmuştur. Homojen olma iddiası ancak bu iddianın artık çok zor gerçekleşebileceği, bu türden kırılmalarla gitgide ortaya çıkmaktadır. Sorumluluğun bir kısmı da mangalar, animeler, korku videoları olmak üzere şiddetin her dozdaki örneğine rastlanabilecek olan sanal gerçeklik içerikli popüler kültür ürünlerine aranmıştır. Ancak bu ürünlerin üretiminin azalmasına sebep olmaz.

Korku filmleri de, baskılanan bir endişe ve şiddetin ortaya çıkışını temsil etmiş ve bir yandan da bu endişeyle eş zamanlı yürümüştür.

Gençlik arasında teknolojinin ve sanal gerçekliğin etkilerini gözler önüne süren olaylara sıklıkla rastlanılmaktadır. 1990'lar sonrasında internet yoluyla tanışan gençlerin grup halinde intihar etmelerine ilişkin haberlere basında rastlamak mümkündür. Bu eylemler için özel olarak hazırlanmış intihar siteleri, genellikle kafası karışık, baskı gören, mutsuz gençleri hedef almaktadır. Yokluk zamanı Japonyasında aile bağlarının ve aile üyeleri arasındaki dayanışmanın çok daha güçlü olduğunu belirten Nigata Üniversitesi psikoloji profesörü Mafumi Usui, şimdi ise gençlerin yaşadıkları toplumdan yalıtılıp içlerine döndüğünü dile getiriyor. Ayrıca Japonya'daki intiharlar içerisinde internet yoluyla gerçekleştirilenlerin dışında ekonomik sıkıntı çeken yaşlılar ve askerler arasındaki intiharların sayısı da yüksektir.<sup>393</sup>

Toplu intihar vakalarına ilişkin bir diğer haberde de, yine internetin sağladığı ortamdan söz edilirken, bunun nedeni yalnızlık duygusu ve ekonomik sıkıntılar olup toplu halde intihar etmenin bu yalnızlık duygusunu azaltıyor olabileceği öne sürülmektedir. Japonya'da "hikikomori" olarak adlandırılan ve gençler içerisinde hatırı sayılır bir kitlenin odalarından çıkmayıp münzevi bir hayat yaşadıkları ve internet odaklı sosyal bağlar kurdukları bilinmektedir.<sup>394</sup>

Filmlerde de doğaüstü bir güce ya da hipnotik bir etkiye bağlanan intiharların, kendini gözünü kırpmadan öldürme halinin varlığına rastlamak mümkündür. Sono

---

<sup>392</sup> Iida, a.g.e., 446-458 s.

<sup>393</sup> **The Boston Globe,**

[http://www.boston.com/news/world/asia/articles/2006/03/10/nine\\_people\\_dead\\_in\\_japan\\_mass\\_suicides/](http://www.boston.com/news/world/asia/articles/2006/03/10/nine_people_dead_in_japan_mass_suicides/)

<sup>394</sup> [http://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2004/10/041012\\_japan\\_suicide.shtml](http://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2004/10/041012_japan_suicide.shtml), (12/10/2004)

Shion'un 2002 yılı yapımı olan "Jisatsu Sakuru"(Suicide Club/İntihar Kulübü) filminde böylesi bir grup intiharına farklı bir noktadan yaklaşmıştır.

Batılılaşma yolunda teknolojisine güvenen ve bu alanda dünyada sayılı ülkelerden biri haline gelen Japonya, şimdi insanların yaşantılarının içine teknolojiyi böylesi uç boyutlarda sokup yabancılaşmalarına, sosyal ilişkilerini azaltmalarına dayalı intiharlar sorununa sahip olmuştur. Böylece canavarlaşan teknolojiye tekinsiz gözüyle bakılması filmlerde kendini göstermiştir.

1990'larda Japonya'yı etkileyen ekonomik krizin göstergeleri içerisinde gösterilen ilginç haberlerden biri de "freeter"lardır. İngilizce "free" (özgür) ve Almanca "arbeiter" (işçi) sözcüklerinin birleştirilmesinden oluşan adlandırma, evlerini ve işlerini kaybedip internet kafelerde yaşamaya başlayan gençler için kullanılmaktadır. "Freeter"ların 1990'ların ekonomik krizinin ortaya çıkardığı ve çalıştıkları yerde yaşamaya başlayan genç bir kitleden oluşuyor. İlgili haberde görüşü alınan bir internet kafe sahibi de bu gençlerin evsizlerden farklı olup, az da olsa para kazanabildikleri için çalışan yoksul sınıfa ait olduklarını, sokakta yaşayanlardan farklı olduklarını belirtmiştir.<sup>395</sup>

Timothy Iles, korku türündeki filmlerin sadece Japonya'da değil, endüstrileşme sonrası tüketime yönelmiş kapitalist ülkelerde modern şehir bireyinin karşılaştığı sorunların ifadesi için çok uygun bir metafor olduğunu belirtmektedir. Korku, çaresiz bireyin karşısına çıkan muhaliflerle çatışmasını ve bilinmeyen, tiksindirici ve korkutucu olanın detaylarını ortaya koyar. Her gün sayısız yabancılar ve bilmediği kimselerle karşılaşan ve onlardan ne geleceğinin bilgisine sahip olmayan, onlardan zarar görme kapasitelerini ölçemeyen şehir insanının oluşmakta olan korkularını temsil eder. Bilinmeyenler her zaman potansiyel muhaliflerdir. Modern şehir yaşamı, geleneksel olana göre potansiyel muhaliflerin ortaya çıkması bakımından daha güvensiz bir ortam sunar. Bu muhalifler, kültürel kategorilerin dışındadır ve canavar olarak sadece fiziksel tehdit değil, kültür için de tehdit unsuru oluşturlar.<sup>396</sup>

Bruce Kawin, korku filmi izlemenin hâkim kültürdeki gizli kötülükle yüzleşme biçimi olabileceğini belirtmiştir. Post modern olarak tanımlanan çağın Japonya'sında da tüketim ve onun sonucu olan somut şeyleri eksikliğinde ekonomi çocuk oyunu haline gelmiştir ve katılımcı bireylerinde de eleştirel söylemin eksikliği söz konusudur. Kimlik de oyunun parçası olarak anlam taşımaktadır. 1990'ların Japon

<sup>395</sup> <http://www.nethaber.com/NewsDetails.aspx?id=20852>, (08/05/2007)

<sup>396</sup> Iles, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/Iles2.html>

kültürünün bir yönü ileri teknoloji ürünü fantezilerle rahatlamaksa, bir diğer yönü de ticari biçimde yalıtılmış bir yapay kimliği yaşamaktır. Öte yandan bu yapay kimliğin dayanıksızlığı, ekonomik istikrarsızlık, aile içi şiddet, ulusal dengesizlik gibi problemlerle yüz yüze gelindiğinde ortaya çıkmaktadır. Öz kimliğin kaybıyla birlikte, şimdiye kadar övünülen güven ortamı da tehlikeye girmiş, kamusal şiddet ve gündeme hızla düşen çarpıcı olaylar bunun kanıtı olmuştur. <sup>397</sup>

Jay McRoy da, hem son dönem Japon korku sineması patlamasını hem de son 50 yıldır Japonya'da korku filmlerine olan genel ilgiyi kimi sebeplere bağlamıştır. Japonya'nın 2. Dünya savaşındaki felaket getiren bozgunu ve yıllarca süren işgalin ardından gelen çarpıcı ekonomik iyileşme ve 1990'ların ulusal ruh üzerinde etkisi görülen dolayısıyla da sanatsal yaratılarda kaçınılmaz biçimde yer alan maddi durgunluk dönemi gibi kritik olayların payının büyük olduğunu dile getirir. Ayrıca kültürel ve ulusal kimlik anlayışının korunması ve geliştirilmesini sağlayan davranış biçimleri ve kurumları bu sosyal dönüşümlerin nasıl biçimlendirdiğinin de önemli olduğunu söyler. Bu büyük ölçekli siyasi ve ekonomik değişimler, şehirleşme, tüketim kültürü, aile yapısı ve cinsiyet rollerinin değişimi, yaşam biçimi ve değerlerin gelenekselden uzaklaşması ve dış trendlerden etkilenmesi gibi yeni sosyal koşullar üretmiştir. Böylesi alışılmadık değişimlerin etkisinin popüler kültür üzerinde görüldüğü görüşünü destekler. <sup>398</sup>

Bilim kurgu filmleri, değişim olasılığını kabul ederken, çoğu korku filmi mevcut durumun onarımına yönelir. Bilinmeyen ve korkutucu olanı toplumdun tasfiye etmeyi amaçlar. Aslında korku, kaybedilen istikrarın geri istenmesi, somut ve sorgulanmayan sabit kimlik için girilen bir maceradır. <sup>399</sup>

Nicholas Rucka, Japon korku filmlerinin bu günkü evrimine yol gösteren başlıca yönetmenleri, Teruo Ishii, Koji Wakamatsu, Yasuzo Masumura olarak sıralar ve kaiju filmleri ile 1950'lerin ve 1960'ların televizyon programlarını sorumlu tutar. Sanatla sömürünün ayrımını yapanların ise eski ekol ve yeni dalga yönetmenleri olduğunu belirtir. Akira Kurosawa'nın ise, Japon sinemasında kana ve şiddete bakışını "Sanjuro" (1962) adlı filminde fıskıran kanı stilize biçimde kullanması ile gerçekleştirip bunu meşrulaştırdığını dile getirir. <sup>400</sup>

1980'li ve 1990'lı yılların Japon korku filmleri, 1950'li ve 60'lı örneklerden farklı olarak batılı etkiler taşımaktadır. Ancak Dario Argento ya da Cronenberg'den

<sup>397</sup> y.a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/lles2.html>

<sup>398</sup> McRoy, "Introduction", a.g.e., 91 s.

<sup>399</sup> lles, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/lles2.html>

<sup>400</sup> Rucka, a.g.e., <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

aldıkları etkiler bir biçimde Japonlaştırılarak izleyiciye sunulur. Zaten Japonlar tarihleri boyunca benimsedikleri her kültür dışı unsuru kendilerine has hale gelecek şekilde Japonlaştırma konusunda oldukça usta olmuşlardır. Ayrıca günümüz Japon korku sinemasının en çok adaptasyonunu gerçekleştirdiği alan manga'dır. Manga'nın bu önemi 2. Dünya Savaşı sonrasında beri sürmektedir. Günümüzde ise yeni korku eğilimi içerisinde yapılanlar, aynı anda manga, film, drama, roman, şeklinde piyasaya sürülebilmektedir.<sup>401</sup>

1990'lar korku sineması patlamasına önyak olması bakımından video piyasasının etkisini de azımsamamak gerekir.

Video filmleri yapan Norio Tsuruta, Tokyo'da bir memurken televizyon programlarında hayaletler ve perili evlerle ilgili konuların popülerliğini keşfederek kendisi de paranormal konularla ilgilenir. Gerçek hayalet olaylarını anlatan mangalara ulaşır ve videoda bu tür işler yapmaya başlar. Modern Japon korku filmlerinin yükselişine ilham veren video filmi serisi daha önce de sözünü ettiğimiz "Honto ni Atta Kowai Hanashi" (Scary True Stories /Gerçek Korkunç Hikâyeler)(1991)dir. Hideo Nakata da bu videoların bir bölümünü çekmiş olan isimler arasındadır. "Shinrei-mono" olarak tanımlanan bir alt tür olarak bu filmler, düşük bütçeli filmlerin yapımcısı Takashige Ichise'nin de çalışmalarıyla türün yükselişine önyak olmuştur. Tuhaf ışıklar, kamera açısı ve hareketleri, minimal bütçe ve rahatsız edici müzikle ses efektleri, yanı sıra uzun siyah saçlı kızlar da korkutucu figür olarak yerleşmiştir. Bu tür videolar halk arasında oldukça etkilidir. Gözlerine bant çekilmiş, halktan kimselerin kullanımı ile inandırıcılıkları artmaktadır. Hayaletli fotoğrafların ele alınması ise her zaman ilgi çekici bir durum olmuştur.<sup>402</sup>

"Honto ni Atta Kowai Hanashi" adlı kimselerin hayalet fotoğrafları yolladıkları korku çizgi dergisinden seçtiği 50 kadar fotoğraf ve bir ünlünün başından geçenleri anlattığı röportajla birlikte "Ju-On" filmlerinin yönetmeni Takashi Shimizu da doğrudan video için yapılmış bir belgesel gerçekleştirmiştir.<sup>403</sup>

Son 20 yıldır Japon korku sineması yeni bir popülerite oranına ulaşmıştır. Festivaller ve videolarla da kitlelere ulaşma olanağı bulmuştur. Kiyoshi Kurosawa, Takashi Miike, Shinya Tsukamoto, Hideo Nakata gibi yönetmenler bu dönemde ilgi çeken korku filmleri üretmişlerdir. Bu "yeni dalga" Japon korku sineması akademik eleştiriler, hayranlarının internet siteleri ve uluslararası dergiler yoluyla televizyon

<sup>401</sup> y.a.g.e., <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

<sup>402</sup> y.a.g.e., <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

<sup>403</sup> Wheeler Winston Dixon, "An Interview with Takashi Shimizu", **Quarterly Review of Film and Video**, Sayı: 22, 2005, 13 s., <http://web.ebscohost.com/ehost/pdf?vid=1&hid=6&sid=0d3b2067-81ad-4794-9665-ab31b3123047%40sessionmgr9>

kanallarında gösterilmeleriyle büyük ilgi toplamış ve dünya sinemasında yeniden yapımlarına başlanmıştır.<sup>404</sup>

Takashi Shimizu ve Sono Shion gibi isimlerin de dahil edileceği bu yönetmenler, korku türünde filmler yapan daha pek çokları arasında çağının karakteristiğine en uygun ve en rahatsız edici örnekleri veren isimler olmuşlardır. Timothy Iles, bu yönetmenlerin filmlerindeki ortak noktayı pek çok yönüyle ele aldıkları kimlik sorunu olarak tanımlar.<sup>405</sup>

Japon korku filmlerinin yapımının artışa geçtiği döneme gelinirken filmlerin sınıflandırılmasının zor ve tehlikeli olduğunu belirten McRoy, araştırmacıların bu amaçla sınıflandırmaya direnen türleri canavar düzenlemeleri kapsamına sokarak korku filmi türü dâhilinde konumlandırmış olduklarını dile getirir. Türler ve alt türler de birbirine geçmiş ve melez yapılar oluşturmuşlardır.<sup>406</sup> Bu patlamada hem şiddete dayalı örnekler sıkça karşımıza çıkmaktadır (Takashi Miike- “Audition”-1999, “Ichi The Killer”-2001, Kinji Fukasaku- Battle Royale -2001), hem de genellikle intikamcı ruh olmak üzere hayaletli filmler (Hideo Nakata- “Ringu” serisi, “Honogurai Mizu no Soko Kara”- 2002; Takashi Shimizu- “Ju-On” serisi, “Marebito” -2004; Kiyoshi Kurosawa- “Kyua”-1997, “Kairo”- 2001) yoğunluk taşımaktadır.

Japonya’da 1990’lar korku filmi üretiminin patlamasına sebep olan, “Ringu” (1998) filmiyle Hideo Nakata olmuştur. Aaron Gerow’a göre film, hem “öteki”nin çekiciliğini hem de bu çekiciliğin ardındaki potansiyel sorunları yansıtmaktadır. Korku sineması dünya çapında da canavar olan “öteki” ile bizlerin kim olduğumuzu doğrulama ve bizden olmayanlarla akrabalığımızın olup olmadığı gibi ifadelerle uğraşmıştır. Sosyal yapıların sınırlayıcı olduğu böylesi bir toplumda da Godzilla’dan hayalet kedilere kadar pek çok yerli canavarın ortaya çıkması ve bu canavarların genellikle insan hatası sonucu bu hale gelip sempati uyandıran bir yanlarının olması, haksızlığa uğrayıp canavarlaşmaları söz konusudur. “Ringu” serisindeki Sadako gibi yeni canavarlar da öteki olanı canavarlaştıran homojen olma iddiasındaki toplumun bir kurbanıdır.<sup>407</sup>

Türe olan ilginin aslında Tokyo’lu romancı Koji Suzuki’ye bağlanabileceğini dile getiren Phelan, dört kişinin başından geçen tuhaf bir deneyime dair bir öykü üzerinde çalışırken gözüne çarpan video kaseti için içine dahil etmesiyle 1989’da yazdığı romanlardan söz eder. Ringu, Loop, Spiral ve Birthday olmak üzere bir dizi

<sup>404</sup> McRoy, “Introduction”, a.g.e., 1-2 s.

<sup>405</sup> Iles, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/lles2.htm>

<sup>406</sup> McRoy, a.g.e., 2 s.

<sup>407</sup> Gerow, a.g.e., 4 s., [http://www.jpff.go.jp/j/publish\\_j/fn/pdf/jfn29\\_2.pdf](http://www.jpff.go.jp/j/publish_j/fn/pdf/jfn29_2.pdf)

roman yazmış, bunların radyo ve televizyon programları yapılmıştır. Ancak orijinal film versiyonunu çeken Hideo Nakata, romanı biraz değiştirerek filmleştirmiştir. Başkahramanı babadan anneye çevirmiş, televizyon ekranından çıkan öfkeli ruhu kullanmış, bu da izleyenlerle bağ kurması bakımından oldukça etkileyici bir öge olmuştur. Bu sahne özellikle yakın geçmişinde gelişen teknolojinin gücü ile güvende olduğuna inanan bir ülke olan Japonya için çok daha rahatsız edici olmuştur. Nakata, korkunun nedeninin teknolojik gelişmeler konusunda biraz fazla ileriye gidilmiş olması olabileceğini röportajında belirtmiştir. Filmdeki korkunun her yere yayılabilir olmasının onun bu kadar ilgi çekmesinin nedeni olabileceğini ekler.<sup>408</sup>

Timothy Iles, incelediği son dönem Japon korku filmlerinde kişisel ve toplumsal kimlik sorununa farklı yollardan işaret edildiğini ve parçalanıp yabancılaşmış şehir insanının karşılaştığı bu durum karşısında yenilgi dışında pek az seçeneği olduğunu dile getirir. Şehirli bireylerin paylaştığı bu bütün, korku filmlerinin korkutuculuğu ve inanırlığı bakımından oldukça işe yarar bir durum olsa da filmlerdeki çaresizlik ve teslimiyet hali ve bir varoluş mücadelesinin reddedilmesi, karamsar bir bakış açısı sunmaktadır. Klasik korku filmlerinin aksine, bu filmlerde varolan sosyal düzenden yeniden bir yapılanma çıkması söz konusu değildir. Japon korku filmleri, daha çok disütopik görüşün kesinliğine işaret eder, umuda olan inanç yıkılmıştır. Iles'e göre kimlik, Japon korku sinemasında elle tutulamayan ve bilinmeyen en korkutucu tehdittir.<sup>409</sup>

Japonya'da hayaletlerin basitçe korkutup zarar vermeleri olağandır. Ama batıdaki hayaletlerin daha anlamlı, açıklanabilir bir istekleri ve amaçları olması beklenir. Bu nedenle örneğin "Ringu" filminin Amerikan versiyonu olan "Ring 2"de olan bitenin Amerikan izleyicisi için mantığa büründürülmesi söz konusudur. Japon izleyici belirsizliği kaldırabilir. Asya korku filmlerinin yeniden çevrilmesinin sebebi de, Amerikan izleyicisinin Japon filmlerinin sessizliğinden hoşlanmakla birlikte algı karmaşasından hoşlanmamaları olarak açıklanmaktadır.<sup>410</sup>

"Ju-On" filmi ile ilgili röportajında Lions Gate film şirketi prodüksiyon sorumlularından Peter Block, "*Eğer bir hikayede tam olarak ne olduğunu bilmiyorsanız, üzerinde söylenecek çok söz vardır.*" demiştir. Filmde lanetin nereden gelip nasıl işlediği tam anlamıyla açık değildir. Amerikan korku filmlerinde de tam tersine bu belirsizliğin eksik olduğunu, olan biten ne kadar doğaüstü olursa olsun,

<sup>408</sup> Stephan Phelan, "The Ring Master, Hollywood is Sucking up Japanese Horror", **The Sunday Herald**, 2005, [http://www.findarticles.com/p/articles/mi\\_qn4156/is\\_20050403/ai\\_n13504700/pg\\_3](http://www.findarticles.com/p/articles/mi_qn4156/is_20050403/ai_n13504700/pg_3)

<sup>409</sup> Iles, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/Iles2.html>

<sup>410</sup> Phelan, a.g.e., [http://www.findarticles.com/p/articles/mi\\_qn4156/is\\_20050403/ai\\_n13504700/pg\\_3](http://www.findarticles.com/p/articles/mi_qn4156/is_20050403/ai_n13504700/pg_3)



korkunun ortaya çıktığı kaynakta herhangi bir belirsizliğin bulunmadığını dile getirir. Japon korku filmleri ise rüyaya benzer ve Hollywood'unki gibi mantık gözetmez. Bu durum da korku için oldukça işe yarayan bir durumdur; çünkü kontrolün olmadığı yerde korku artar.<sup>411</sup>

Japon korku filmlerinde korkunç olayların meydana gelişinin yaşayanların dünyası ile ölülerin dünyası arasındaki sınırın kalkması sonucu gerçekleştiğini söyleyen Balmain, "Ju-On:The Grudge 2", "Ring", "Kairo", "Jisatsu Manyuaru" (The Suicide Manual/ İntihar Rehberi), "Tomie" gibi yakın dönem filmlerinde hem bu dünyada hem de öteki dünyadaki yalnızlığın vurgulandığını, hem bu dünyada hem öteki dünyada olup yaşayanlarla problemleri ile ölülerin dahi yalnız olduğunu belirtir. Filmlerde gelenekselle modern arasına sıkışmış bir kuşak olarak gençliğin de ifadesi olduğunu söyler. Oldukça kalabalık olan Tokyo şehri sıklıkla insansız ve boş olarak gösterilir. "Honogurai Mizu no soko kara" (Karanlık Sular) adlı filmde ise, terk edilmiş çocuğun hayaleti, yalnızlığı sonucu apartmana taşınan anne ve küçük kızını rahatsız eder ve anne de kızı için kendini feda eder.<sup>412</sup>

Japonya'da korku türünün yükselişe geçmesinde doğrudan etkili olan "Ringu"nun ardından gelen hareketlenmenin sebebini ekonomik nedenlere bağlayan Rucka, Ringu'dan sonra bazı nitelikli örneklerin ("Cure", "Spiral", "Shikoku" gibi) yapılmış olmasına karşılık, yapım şirketlerinin ekonomik getiriye karşı koyamayıp iş yapan filmlerin benzerlerini piyasaya sürmeye devam ettiklerini ve tüm bu ortak öğeleri tüketip risk almadıklarını belirtir. "Ringu"dan sonra "Ringu 2" ve "Ringu 0" çekilmiştir. Bu yeni Japon korku akımının da 2000'li yıllarla birlikte zaten çoktan öldüğünü savunmaktadır. Bu yıllarda "Another Heaven", "Inugami", "Kairo"(Pulse) gibi filmler gelmiştir. Aynı şeylerin tekrarı insanları sıkışmış ve son dönemde filmlere olan genel ilgi düşmeye başlamıştır. Klişelerin artması yaratıcılığın kaybına neden olmuş, yönetmenler de bu klişeleri terk etmekten korkmuşlardır. Ardı ardına çekilen devam filmleri ile nitelik düşmeye başlamıştır. Derken Amerika'nın "Ringu"yu keşfi ve çok büyük bütçeli olmayan yeniden yapımının gerçekleştirilmesi, Amerika'da J-Korku terimini ve bu filmlerin popülerliğini sağlamıştır.<sup>413</sup> Bu durum da, 1990 sonrası Japon korku filmlerinin büyük oranda furyalaşarak sanatsal değerlerini yitirmelerine sebep olmaktadır; ancak toplumsalı yansıtma aracı olarak dikkate değer olma hallerini korurlar.

---

<sup>411</sup> Aktaran: Lovgren, **a.g.e.**,

[http://news.nationalgeographic.com/news/2004/10/1029\\_041029\\_thegrudge.html](http://news.nationalgeographic.com/news/2004/10/1029_041029_thegrudge.html)

<sup>412</sup> Balmain, **a.g.e.**, <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2006/Balmain.html>

<sup>413</sup> Rucka, **a.g.e.**, <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

Türün sağlıklı biçimde sürebilmesi için yenilikler gerektiğini dile getiren Rucka, son dönemde “J-Horror Theater”, “Infection” ve “Premonition” gibi izlemesi zor filmlerde korku yaratmaktan çok ironiye bir yönelim olduğunu, filmlerin sadece tanımdan yararlanabildiklerini düşünmektedir. Korku filmlerinin zaten herkese hitap etmemesi gereken bir tür olduğunu, Japon korku filmlerini kitlelere yaymanın onu sulandırdığını düşünmektedir. Son yıllarda Takeshi Miike’nin “Audition” adlı filmi ile hiçbir türe girmeyen filmlerinden bir örnek daha verdiğini ve psikolojik korku-gerilim sınırlarında dolaşarak izleyiciyi şaşırtmayı ve onunla oynamayı seçtiğini belirterek özgün bulduğunu dile getirir.<sup>414</sup>

Christopher Sharrett, etkileyiciliklerine rağmen Japon korku sinemasına eleştirel yaklaşılması gerektiğini belirtir. Bu filmlerden bazıları nihilizmi yansıtmakta, sosyal dönüşümün reddine dair bir görüş bildirmekte olduğunu, en kötüsü de Japon korku filmlerinin, hakim kültüre sağ bakış açısından bir eleştiri sunduğunu düşünmektedir. Savaş sonrası Hollywood’unda da yaygın olduğu üzere bezgin ve tehlikeli bir perspektiften yaklaşmaktadır. Bazı Japon korku filmlerinde bedene karşı tutucu bir korku yer aldığını, bunlarda ilkel şehir efsaneleri ve dini mitlerin tuhaf bir sentezinin söz konusu olduğunu ekler.<sup>415</sup>

Bunların zaten Japonya’da yüzyıllardır anlatılan hikâyelerin çağdaş versiyonları olduğunu düşünürsek bu bakış açısı normal karşılanabilir. Ancak giderek artan nihilizm, kadercı yaklaşım ve bu bağlamda tanımlanan tutuculuk, eleştiriye ortadan kaldırmaktadır. Geleneksel değerlerin büyük oranda deforme olduğu Japonya’da korku filmleri içerisinde intikamcı ruh filmleri belki de bir yandan bu alandaki en eski mirası temsil etmektedir. Ondaki tamamen kaçmanın imkânı yoktur, insanların içerisinde yaşamaya tüm bilinmez yanlarıyla her zaman devam edecektir.

---

<sup>414</sup> y.a.g.e., <http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml>

<sup>415</sup> Sharrett, a.g.e., XIII s.

## 4. İNTİKAMCI RUH ÖĞESİNİN 1990 SONRASI KULLANIMINA ÖRNEK FİLMLER

### 4.1. Joyu-Rei (Hayalet Aktris)

“*Joyu-rei*”(Hayalet Aktris) filmi, Hideo Nakata'nın 1996 yılında, henüz “Ringu” filmi ile yükseliş gerçekleştirmemişken yönettiği filmlerinden biridir ve intikamcı ruh öğesini içermektedir.

Filmde bir yönetmen ilk filmini çekmektedir. Genç bir kız (Saori) ile orta yaşlarda bir kadın (Hiromi) filmin başrol oyuncularındır. Gün içinde yapılan çekimler çekim ekibi tarafından izlendiği bir sırada ekrana film ile ilgisiz başka bir görüntü gelir. Görüntüde ağlayan kimonolu bir kadın; hemen ardından bir hayalet; bir odada kendiliğinden açılan bir kapı vardır.

Çekimler başlamıştır. Hiromi bir sahnenin provası için bir köşeye çekilir. “Annem fotoğraf çekilmesini istemezdi. Batıl inançlıydı. Ruhunu emer derdi” diyerek repliğini çalışırken başka birisinin kendisi ile repliğini tekrarladığını duyar. Etrafta kimseyi göremez. Bu sırada bulunduğu yerde telefon çalar. Hiromi telefonda konuşurken arkasında bir hayalet belirir. Ancak dönüp baktığında bir şey görmez.

Çekimler bittikten sonra yönetmen stüdyodaki sette kalıp çalışır. Bu sırada üst taraftan bazı sesler gelir. Yönetmen yanındakine kendilerinden başka kimsenin olup olmadığını sorar. Hayır cevabını alır. Cevap veren kişi, üst katın ürkütücü bir yer olduğunu, bir çekim sırasında aktörün birden yukarıya baktığını, kendilerinin de aktörün baktığı yere baktıklarında yukarıda beyazlar içinde oturan bir kadın hayaleti gördüğünü anlatır.

Yönetmen evine gelir ve evinde Hiromi'nin resmine baktığı sırada resimde flu biçimde başka bir yüz belirir. Yönetmen bunun bir algı yanılsaması olduğunu düşünür.

Çekimler devam ederken kamera bozulur. Yönetmen ve görüntü yönetmeni kamera ile uğraşırken, genç oyuncu Saori tavana doğru bakar ve gülümser. Kameranın tamiri devam ederken, Saori tavana çıkmıştır. Buradan aşağıdakilere al sallar. Yönetmen tavana doğru baktığında Saori dışında ikinci birini belli belirsiz fark eder. Ama ışık yanılması olduğunu düşünür. Kamera düzelmiş Saori'nin olmadığı bir sahne çekilirken, birden onun çığılığı duyulur. Saori tavandan yere düşmüş ve ölmüştür.

Saori ile ilgili soruşturma yapılır. Film şirketinin sahibi polisin onun intihar etmiş olabileceği ihtimalini dikkatte almadıklarından dolayı hata yaptıklarını söyler. Çekim ekibinde görevli bir başka kişi, Saori'nin düşüşünü gördüğünü ve yanında sanki bir başkası var gibi geldiğini söyler. Ancak bu düşünce saçmalık olarak görülür.



(Şekil-1 Joyu-Rei'den Bir Sahne)

Yönetmen ilk başta yanlışlıkla ortaya çıkan görüntüler için gittiği görevliden, filmin görevli tarafından şeytani bulunduğu için yakılıp, yok edildiğini öğrenir. Görevli “uyuyan köpeği” uyandırmamak için filmi yaktığını söyler.

Yönetmen annesi ile yaptığı bir konuşmada çocukluğunda TV'den çok korktuğunu öğrenir. Araştırma yaptığında çocukluğunda bir film çekiminde, şimdi çalıştığı o stüdyoda bir aktristin sette düşerek öldüğü haberine rastlar. Yönetmen bu filmi izlediğini söyler. Görüntü yönetmeni ise bu filmi izlemesinin imkânı olmadığını çünkü filmin aktristin ölmesi nedeni ile tamamlanamadığını söyler.

Çekimler sürerken Hiromi, yönetmene Saori'nin son sahnelerinde kendisine “anne” dediğini söyler. Onun varlığını hala hissettiğini, ölenlerin bir süre daha öldükleri mekânda kaldıklarını belirtir.

Çekimlere başlanacağı sırada kamera yeniden bozulur. Bu sırada içeriye Saori'nin giysilerini giydirilmiş birisi içeri girer. Başrol oyuncusu Hiromi, onu Saori sanıp korkar. Onun kıyafetlerini giymiş kıza sahnesi için beklemesi söylenir.

Hiromi çekilen sahnesinin sonunda Saori'nin hayaletini görür ve dehşetle irkilir. Arkasında bekleyen ve Saori'nin yerine gelen kız da kahkahalar atmaya başlar. Herkes dona kalır. Bu sırada kamera çekim yapmaya devam eder.

Çekim izlendiğinde hemen her planda bir kızın hayaleti görülür. Görüntülerde Saori'nin yerine gelen kızın görüntüsü değil başkasının görüntüsü vardır.

Yönetmen görüntüleri yakan görevlinin yanına gider ve filmi neden yaktığını sorar. Görevli filmi izlediğinde çok net bir ses duyduğunu söyler. Elindeki yeni çekimdeki hayaletli görüntülerin de yakılmasını tavsiye eder. Yönetmen yakmanın işe yaramayacağını, çok geç kalındığını söyler.

Görüntü yönetmeni yönetmene TV'de yayınlanmayan filmin konusunu anlatır: Bir anne oğluya tuhaf bir oyun oynarlar. Çatıda yaşayan bir kadın hayalet uydururlar. Daha sonra annenin bir erkek arkadaşı olur. Ancak kadın, hayal ettikleri hayalet gibi de davranarak çift kişilikli hale gelip oğlunu öldürmeye çalışır. Görüntü yönetmeni film çekimleri sırasında ölen aktristin düşmediği, arkasında beliren bir kadının onu ittiği yönünde söylentileri de söyler. Yönetmen bunun üzerine başrol oyuncusu olan Hiromi'nin can güvenliği konusunda endişeye kapılır.

Yönetmen stüdyoya gider. Stüdyonun üst tarafından sesler gelir. Yukarıya baktığında kendisine el sallayan Hiromi'yi görür. Hiromi'ye orada kalması için bağırarak yönetmen, aynı anda Hiromi'nin arkasında bir hayalet görür. Birden Hiromi'nin görüntüsü kaybolur.



(Şekil-2 Joyu-Rei'den Bir Sahne)

Hayalet yönetmene doğru gelir. Ondan kaçan yönetmen küçük bir odaya sığınır. Hayalet esen sert rüzgârlarla birlikte yönetmenin saklandığı odaya girer. Yönetmeni boğarken kahkahalar atar, dişleri simsiyahtır.

Çekimler devam etmektedir. Sette çalışanlar çektikleri görüntüleri izlerler. Ancak yönetmenden hiçbir haber yoktur. Setten bir görevli Hiromi'nin fotoğrafını bulur. Hiromi'nin gözleri oyulmuştur. Görevli, o görmesin diye saklar.

Hiromi banyoya girer. Yönetmenin bir yerlere gitmiş olabileceğini düşünür. Bir şey hissederek arkasını döndüğünde arkasına korkmuş bir ifade ile bakar. Ancak orada ne olduğunu göremeyiz.

Tavanda kahkahalar atan bir hayaletin uzaktan görüntüsünü görürüz.

Hideo Nakata'nın 1998 tarihli "*Ringu*" (Halka) dışında 1997'de öne çıkan "Joyurei" (Hayalet Aktris) ve 1999 tarihli "*Kaosu*" (Kaos) filmlerini ele alan Timothy Iles, bu çalışmaların tümünde hayalet karakterin kimlik arayışının yer aldığını belirtmektedir. Onun filmlerinde filmlerin ana karakterlerinin yüz yüze geldiği ve sona erdirilemeyen tehdide rastlamaktayız.<sup>416</sup>

Bu tehdit sona erdirilemez, olaylara sebep olan hayaletin eyleminin gerisinde neyin yattığı bilgisi filmde açıkça verilmez.

Yönetmenin izlediğini iddia ettiği, ancak hiç yayınlanmamış olan filmdeki oyuncunun ölümüne neden olan şeyin de stüdyodaki bir hayalet olduğu söylentileri vardır. Şimdi hem stüdyodaki bu hayalet, oyuncularını (Saori) etkisi altına alabilmekte, hem de yıllar önce ölen kadın oyuncunun görüntüsünün filmde görülebilmesini sağlayabilmektedir.

Filmde, pozlanan film bobinlerinin, daha önce stüdyoda ölen aktrisin görüntülerini içerdiğinin fark edilmesi üzerine şeytani olarak nitelendirilip yakılmasına ilişkin tartışma, stüdyodaki intikamcı ruhun müdahalesini taşıması bakımından zarar verici etkisinin filme de bulaşmış olma düşüncesinden kaynaklanır. Pek çok halk masalında, kötü niyetleri olan ruhlarla temas kuran kimse sararıp solar, ölüme yaklaşır. Burada ruhun alacağı intikamın yanı sıra, geleneksel anlayışın getirdiği düşüncenin de yeri olduğu söylenebilir. Genel olarak Japon korku sinemasında gözlemlendiği üzere, bazı işlemlerin yerine getirilmesi, tehdidi savurmak için yeterli olmayabilmektedir. Film yakılmış olsa bile hayalet varlığını sürdürür ve stüdyoyla kurduğu bağ aracılığıyla ölümcül eylemlerine devam eder.

Çekilen filmin diyalogları arasında, fotoğrafın çekilmesinin ruhu emmesinden söz edilmektedir. İntikamcı hayaletin aracı da filmidir. Bu nedenle sık sık kameranın arızalanmasına da sebep olabilmektedir ve çekimlerde görüntüsü yer almaktadır. Bu, filmin kendisini de tehdidin tekinsiz bir parçası haline getirir.

Filmde geçen iki törensel davranış dikkat çekicidir. Çekimlere başlanmadan önce gerçekleştirilen küçük tören, şans getirmesi ve kötülüklerden uzak tutması için basit bir adak sunma eylemi şeklindedir.

Ayrıca ölen genç oyuncu Saori'nin düştüğü yere çiçekler konmuştur. Kazalarda sıklıkla gerçekleştirilen bu ritüel, ölen kişinin bir süre oralarda dolaşan ruhunu mutlu etme amacını taşır.

---

<sup>416</sup> Iles, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/Iles2.html>

## 4.2. Ringu (Halka) Serisi

1998 yılında Japon korku filmlerine olan ilgiyi yeniden canlandıran film, Hideo Nakata'nın *"Ringu"* (Halka) filmi olmuştur. Koji Suzuki'nin romanından sinemaya uyarlanmış olan *"Ringu"*, hem ardılı olan intikamcı hayalet filmleri için bir temel örnek teşkil etmiştir, hem de genel olarak Japon korku sinemasının üretimini canlandırmıştır.

Koji Suzuki'nin 1991 yılında yayınlanan romanı *"Ringu"*, basımının ilk 7 yılında 500.000 satış rakamına ulaşmış popüler bir romandır. Bu başarısı *"Rasen"*, *"Loop"* ve *"Birthday"* olmak üzere üç devam romanının önünü açmıştır. İlk roman, şehir efsanesi olarak bilinen ve 1900'lerin başına uzanan bir olaya dayanmaktadır. Tomokochi Fukurai adlı Tokyo'lu bir profesör düşüncenin fotoğraf gibi somut bir alana taşınabilme olasılığı üzerine çalışmaktadır. Kyushu'da yaşayan 23 yaşındaki Chizuko Mifune'yi araştırmakta iken düzenbaz olduğu gerekçesiyle üniversiteden atılır ve onun teorilerini karalayan bir makalenin ardından Chizuko da intihar eder. Romana göre Chizuko Mifune, Chizuko Yamamura'yı doğurmuştur ve o da canavar Sadako'yu aynı bilinmez nedenle dünyaya getirmiştir.<sup>417</sup>

*"Ringu"*dan önceki video örnekleri ve doğaüstü konulara olan ilginin varlığı ile 1990 sonrası değişen Japon korku sinemasının zemini oluşmuştur. Hayatta iken bir haksızlığa uğrayıp intikam almak derdinde olan, genellikle kadın "yurei"ler karşımıza sıklıkla çıkacaktır.

Serinin ilk filmi olan *"Ringu"*nun ardından devam filmleri gelmiş; 1999 yılında, yine Hideo Nakata'nın yönettiği *"Ringu 2"* (Halka 2) ve 2000 yılında Tsuruta Norio imzalı *"Ringu 0: Basudei"* (Ring 0: Birthday - Halka 0: Doğumgünü) adlı filmler yapılmıştır.



(Şekil-1: Ringu filminden bir sahne)

<sup>417</sup> Sarah McKay Ball, "The Uncanny in Japanese and American Horror Film: Hideo Nakata's Ringu and Gore Verbinski's Ring", Master of Arts in English, North Carolina University, Raleigh, NC, 2006, 2-18-19 s.; <http://www.lib.ncsu.edu/theses/available/etd-04052006-151734/unrestricted/etd.pdf>

İlk film olan “**Ringu**”(Halka), günümüz Japonya’sında gençler arasında yaygın olan, lanetli videokasetle bir ilgili şehir efsanesi ile başlar.

Efsaneye göre, lanetli kasetin izlenmesinin hemen arkasından izleyene kimliği belirsiz birisinden bir telefon gelir. Telefonu takip eden bir hafta içinde videoyu izleyen, onu bir başkasına izletmezse feci şekilde ölür. Eğer bir hafta içinde videonun bir kopyasını yapıp bir başkasına izletirse lanet, izleyen diğer kişiye geçer.

Oğlu Yoichi’yle yaşayan televizyoncu Reiko Asakawa, yeğeni Tomoko ve arkadaşlarının ölümünün ardından bu konuyla ilgilenmiş, gerçeği ortaya çıkarmak için kasetin kaynağı olan Izu’ya bizzat giderek videokaseti izlemiştir.

Lanetli kasetteki görüntüler şöyledir: Açılan karlı ekranda bir kuyudan içeri doğru bakan adamın görüntüsü (Dr. İkamura / Sadako’nun babası) üzerinden hızla bulutlar geçer. Kimonolu bir kadının(Shizuko) odadaki aynanın önünde gülümseyerek saçlarını tarayışını görürüz. Bir an için sağda beliren aynada bir kız çocuğunun (Sadako) görüntüsü belirir. Ekranda birbirine geçmiş irili ufaklı yazılar (patlama yazmaktadır)belirir. Bir yamaçta yerde yüzükoyun sürünerek geri geri giden adamlar ve Sadako’yu görürüz. Yüzünde beyaz bir örtü olan adam (Dr İkamura), okyanusa açılan bir uçurumun kenarında parmağıyla bir yeri işaret eder. Bir göz bebeğinde “Sada” yazısı belirir. Kuyu görüntüsü ekrana gelir ve ekran tekrar karlanır.

Asakawa, efsanede anlatıldığı gibi, arkasında beyazlar içinde bir kız görür ve ardından çalan telefonda tanımlayamadığı sesler duyar. Kaseti de yanına alarak oradan ayrılır ve durumu eski eşi Profesör Ryuji’ye anlatır. Ryuji, kaset hakkında yaptığı araştırmada orada geçen yazı ve konuşmaların cinler ve okyanusla ilgili olup Oshima adasında kullanılan bir lehçeye ait olduklarını bulur. Yaptıkları araştırmada bu adadaki bir volkanik patlamayı önceden bilen ve 40 yıl önce kendini volkana atan Yamamura Shizuko adında bir yerli kadının varlığını öğrenirler.

Asakawa ile Ryuji, Oshima Adasına gitmeye karar vererek oğulları Yoichi’yi kırsalda yaşayan büyükbabasının evine bırakırlar. Evde konakladıkları gece herkes uyurken lanetli videoyu izleyen Yoich, bunu yapmasını Asakawa’nın ölen yeğeninini istediğini söylemektedir.

Oshima’ya geldiklerinde Shizuko’nun öyküsünü öğrenirler. Yanardağ patlamasını tahmin etmesi onu bir kâhin olarak tanıtmıştır. Olağandışı zihin faaliyetlerini kanıtlamaya çalışan İkuma Heihachiro adlı bir profesörün ilgisini çekmiş ve onu incelemeye başlamıştır. Basın Shizuko’yu önce övmüş sonra da şarlatanlıkla suçlayarak aşağılamıştır. Bu olaylar Dr. İkuma’nın da üniversiteden kovulmasına



sebepe olmuştur. Olayların gerçekleştiği süreçte Shizuko'nun bir de küçük kızı vardır. Daha sonra Shizuko intihar etmiş, aileden sadece bir kuzenleri hayatta kalmıştır. O da lanetli kasetin görüntülerinin geçtiği Shizuko'nun evini, artık bir motel olarak işletmektedir.

Yaşlı kuzenden bilgi alabileceklerini düşündükleri için geceyi otelde geçirirler. Shizuko'nun kehaneti ile ilgili yapılan basına açık bir toplantıda, gazetecilerden birinin onu şarlatanlıkla suçlamasının ardından aniden çarpılarak ölmesi, şimşekleri üzerine çekmiştir. Olayların asıl sorumlusunun ve bu yıkıcı gücün sahibinin Shizuko'nun küçük kızı Sadako olduğunu öğrenirler. Annesi Shizuko intihar edince Sadako, Dr. İkuma tarafından oradan uzaklaştırılmıştır. Yaşıyorsa şu anda 40'lı yaşlarında olması gerekmektedir.

Yaklaşan fırtınayla birlikte adada mahsur kalan ikili, çaresizlik içinde çözüm ararken, Asakawa, ölüm saatini işaret eden telefonun sadece Izu'daki dağ evinde çaldığını, lanetin buradan yayıldığını keşfeder. Onun, dağ evlerinin olduğu yerde öldüğünü tahmin etmektedirler ve cesedi bularak laneti ortadan kaldırmaya karar verirler.

Izu'daki barakalara geldiklerinde, olayın gerçekleştiği barakanın altında bir kuyu bulurlar. Ryuji, kuyunun yan duvarına dokunarak psişik becerisi sayesinde Sadako'yu bu kuyuya atan kişinin babası Dr. Ikamura olduğunu görür.

Sadako'nun kemiklerini bulabilmek için kuyudaki suyu boşaltmaya başlarlar. Zamanları daralmakta, ölüm saatleri yaklaşmaktadır. Asakawa, dipte Sadako'yu ararken ellerine saçları takılır. Çürüyüp bozuma uğramış Sadako, başını sudan çıkararak ona sevgiyle yaklaşan Asakawa'ya sarılır. Asakawa'nın ölüm saati geldiği halde hala hayattadır. Artık güvende olduklarına karar verirler. Polisler olay yerine gelir. Ortalık durulur ve Ryuji, Asakawa'yı evine bırakır.

Evine gelen Ryuji'nin televizyonu aniden açılır. Sadako, televizyon ekranından cisimleşip çıkarak Ryuji'yi öldürür. Ölüm saati gelen Ryuji korku içinde ölmüştür. Lanetten neden sadece kendisinin kurtulduğunu sorgulayan Asakawa'ya, Dr. İmamura'nın televizyondan yansıyarak çantasındaki kaseti işaret eden görüntüsü yol gösterir. Ryuji'den farklı olarak yaptığı tek şey kaseti bir hafta içinde kopyalayıp bir başkasına izletmek olmuştur.



(Şekil-2 Ringu Filminden Bir Sahne)

Oğlu da videokaseti izlemiş olduğu için endişelenen Asakawa, babasının yanına doğru yola çıkar. Yanına lanetli kaseti ve onu kopyalayabilmek için bir video kaydedici almıştır. Asakawa, oğlunu kurtarmak için babasını feda etmek amacındadır ve filmin belirsiz finaliyle, Sadako'nun lanetinin yayılmaya devam ettiği vurgulanır.

Filmde ele alınan şehir efsanesi ile katil videokaset, romanıyla, çizgi romanıyla, televizyon dizileriyle popüler olmuştur. Filminin büyük başarı kazanmasını alışıldık olan bu temanın geri dönüşü olarak değerlendirmek mümkündür.<sup>418</sup>

Ring filminin lanet kaynağı Sadako, Japon geleneksel mitoloji ve efsanelerinde yer alan, şiddet kullanılarak öldürülüp öteki dünyaya geçememiş olan "yurei"lerin bir uzantısıdır. Erkek egemen toplum etkisi nedeniyle intikamcı ruhların hemen hepsinin kadın olduğunu belirten Colette Balmain, bu karakter yaratılırken, "Yotsuya Kaidan"daki haksızlığa uğrayan kadın Oiwa'dan esinlenilmiş olduğunu belirtir. Bir diğer esin kaynağı ise "Okiku'nun Masalı"dır. Okiku'nun samurayın tabaklarını kırması nedeniyle kuyuya atılması gibi Sadako da babası tarafından kuyuya atılmıştır. Sadako'nun bedenini bu şekilde saklamak laneti engellememiş, lanet bir videokaset aracılığıyla yayılabilmiştir. Psişik güçleriyle Sadako, erkek egemen toplumda zaten öteki konumundadır.<sup>419</sup> Diğerlerinden farklıdır ve kendine asla toplum içerisinde normal bir konum edinemeyecektir.

Aaron Gerow, Sadako'nun nefretinin bir objesi olmadığını ve sürekli öldürmeyi sürdürdüğünü dile getirir. Gizemli bir videokasetle ölümlere neden oluşu, gerçekliğin sanal gerçeklik içerisinde kaybolduğu bir dünyada teknolojik imgelere dair korkularımızın kullanımı ile ilişkilidir.<sup>420</sup> Modern Japon toplumunda kitle iletişim araçlarına yönelik endişeleri yansıtması bakımından dikkate değerdir. Hemen

<sup>418</sup> Ball, a.g.e., 59 s.

<sup>419</sup> Balmain, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2006/Balmain.html>

<sup>420</sup> Gerow, a.g.e., 4 s., [http://www.jpfn.go.jp/j/publish\\_j/jfn/pdf/jfn29\\_2.pdf](http://www.jpfn.go.jp/j/publish_j/jfn/pdf/jfn29_2.pdf)

herkesin kolayca ulaşabilmekte olduğu teknolojik ürünler bir lanetin yayılabilme aracı olarak oldukça uygundur ve belirsizlik de içermektedir.

Ayrıca Eric White'ın incelemesinde belirttiği gibi, Sadako'nun geçmişinin açığa çıkması haksızlığa uğrayan intikamcı ruhunu yatıştırmaz ve eylemlerinin devamının gelmesini engellemez. İnsanlar üzerindeki lanet, Sadako'ya yerli yerinde bir gömme işlemi yaparak kaldırılamaz. Çünkü o insan değildir, dolayısıyla onun eylemlerini insani yollarla adlandırmak imkânsızdır. Sadako'nun annesi saatlerini denize bakarak geçirip, insana ait olmayan bir dille okyanusla konuşmuştur. O, bir deniz canavarı ile insanoğlunun doğaüstü çocuğudur.<sup>421</sup> Sadako hakkında bunları bilsek de asıl her şeyi başlatanın annesi olduğunu anlarız. Annesinin böylesi yıkıcı bir gücü yoktur ancak Sadako'nun böyle olmasında temel pay onundur.

Korku hikâyelerinde genellikle canavarın kimliğini, kökenleri ve amacını keşfetmek onun ele geçirilmesini sağlar. Kimliği deşifre edilen canavar, dünya kategorilerindeki yerine yerleşir ve alt edilmesi de mümkün olur. Ancak Japon korku filmlerindeki ortak eğilim, Hideo Nakata'nın sinemasında da söz konusudur ve canavarın kimliği ortaya çıkarılmış olsa da tehdidi sürer; lanetin sonu gelmez. Sadako'nun kökenleri, niyetleri ve yapabildikleri bir sır olarak kalmaya devam eder ve onun yarattığı tehdidin üstesinden gelme yolu da bilinmez.<sup>422</sup>

Bu belki de Japon intikamcı ruh filmleri ile batılı hayalet filmi örnekleri arasındaki temel farklardan biridir. Zaten bu filmlere kaynaklık eden yüzlerce yıllık hayalet öyküleri geleneğinde de görmüş olduğumuz gibi, Japonya'da hayaletler ve benzeri doğaüstü varlıklar aniden dönüşebilir, beklenmedik bir yerde ve zamanda ortaya çıkabilirler. Halk masallarını ve hayaletlere inancını daha temelden böylesi bir belirsizlikle biçimlendirmiş bir kültürde, normal görünenin ardından doğaüstü bir varlık ya da durum çıkabilir ve bu olağandır.

Serinin devam filmi olan “**Ringu 2**” (**Halka 2**)'de Sadako'nun laneti dolayısıyla gerçekleşen olaylar bir adım daha ileriye götürülür. (Ryuji) Takayama'nın ölümünün ardından, (Reiko) Asakawa kayıplara karışmıştır. Yapılan otopsi sonucu, Sadako'nun 30 yıl boyunca o kuyuda yaşadığını göstermektedir. Teşhis için yaşayan tek akrabası olan yaşlı kuzeni gelmiştir.

Filmde, olanların ardından Ryuji'nin asistanı ve sevgilisi olan Takano'nun çabaları öne çıkmaktadır. Asakawa'nın çalıştığı televizyon binasına gelir ve burada

<sup>421</sup> Eric White, “Case Study: Nakata Hideo's Ringu and Ringu 2”, **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, 40 s.

<sup>422</sup> Iles, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/Iles2.html>

videokasetle hala ilgilenmekte olan iş arkadaşıyla görüşür. Olayı birlikte araştırmaya başlayan ikili, Asakawa'nın babasının yüzü çarpılmış halde ölü bulunduğu haberini alırlar.

Televizyoncu, Takano'ya kasetle ilgili olayların geçmişi hakkında bilgi verir. Asakawa'nın yeğeninin ölümüne şahit olup psikiyatrik tedavi altında olan arkadaşıyla (Masami) görüşmek için hastaneye giderler. Doktoruyla görüştüklerinde, periyodik olarak çekilen fotoğraflarında (lanetli videokasetten) bir görüntü olduğunu öğrenirler. Sadako'nun laneti kızın da üzerindedir ve kız televizyonlardan korkmaktadır. Salona getirilen kız, televizyonla karşılaştığında görüntü değişir, lanetli videonun görüntüleri ekrana gelir ve salondaki diğer tüm hastalar bağırıp kriz geçirmeye başlarlar. Masami, Takano'dan yalvararak yardım ister. Bu durum Takano'yu çok etkiler.

Yoichi ile Asakawa'nın izini bulan Takano, bilgi almak ister ama pek hoş karşılanmaz. Bu sırada lanetli videoyu başka bir yolla bulan bir genç kıza ulaşan televizyoncu ondan kopyasını ister.

Masami'ye yapılan bir deneyde, suyu kontrol ederek enerjiyi harekete geçirebilme becerisine ve beyin dalgalarıyla videokaset görüntülerini aktarabilmesine şahit olurlar. Doktoru bunu Dr. Ikamura'nın iddiası olduğu üzere, zihinsel gücün fiziksel boyuta ulaşması şeklinde kuyudaki 30 yılda yoğunlaşan düşüncenin doğurduğu lanet olarak açıklar.

Televizyoncuya kaseti bırakan kızın ölüm haberi gelir. Adam ona izleyeceği sözünü verdiği halde izlememiştir.

Kaset hakkında en kapsamlı bilgi sahibi Asakawa olduğundan, polis ölümlere son vermek için onunla görüşür. Onunla birlikte gelen oğlu Yoichi kendisini zapt etmek isteyen memurları psişik gücüyle geri püskürtür. Memur, onun bu gücünü fark edince tıpkı Shizuko'nun suçlanma anında olduğu gibi onun bir "bakemono"\* olduğunu söyleyerek bağırır. Anne ve çocuk koşarak orayı terk ederlerken, anne bir kamyonun altında kalıp ölür. Takano bu olaylara yol açan Yoichi'yi kendi himayesine alır. Aslında Yoichi, kendi annesinin ölümüne lanetin dolaylı etkisi altındayken sebep olmuştur.

Takano, Yoichi'yi de alarak Shizuko'nun Oshima Adası'ndaki motel olarak işletilen evine gider. Yoichi'yi yatırıp dışarı çıkınca okyanus kıyısında oturan yaşlı kuzenle konuşur. Adam ona Shizuko'nun Sadako'yu doğurduğu gün denize bırakmış olduğundan ancak onun ertesi gün geri döndüğünden söz eder. Hemen

---

\* Bakemono, dönüşebilen her türlü doğaüstü varlık için kullanılan eski bir terimdir. Burada, insan dışı olduğunu vurgulamak için kullanılmış olması muhtemeldir.

arkalarındaki mağara, Sadako'nun doğduğu mağaradır ve burada bir "adak nehri" vardır. İstenmeyen çocuklar, dalgalar onları alıp götürsün diye buraya konmaktadır ve aynı işlem Sadako'ya da yapılmıştır.

Masami'nin doktoru da, ikisinin ardından otele gelmiştir. Lanetten kurtulmanın yolunun, ondan etkilenmiş olan Yoichi'de toplanan gücü suya aktararak çözmek olabileceği sonucuna varmıştır. Bunun üzerine büyükçe bir havuza bağlanan düzeneklerle işlemi başlatırlar, Yoichi ve Takano'yu cihazlara bağlarlar. Deney gerçekleşirken monitörde lanetli kasetin görüntülerinin belirmesi üzerine her şey kontrolden çıkar, öteki dünyadan görüntülerin eşliğinde yaşlı kuzen havuzda belirerek Sadako'dan af dileyerek canını almasını ister, doktor da bilincini kaybederek havuza düşer ve ölür.

Takano ve Yoichi, birden kendilerini bir kuyunun duvarında tutunmuş bulurlar. Takano kendisine tutunan Yoichi'yi taşıyamaz ve çocuk dibe düşer. Takano da atlayarak onu arar. Kuyunun dibinden çıkan Ryuji, çocuğu Takano'ya verir ve oğlundan korkusunu kendisine vermesini ister. Takano, Yoichi ile yukarı tırmanırken Ryuji dibe batar. Simsiyah saçları ile karşılarında gördükleri Sadako, Takano'ya neden bir tek onun kurtulduğunu sorar ancak finalde ikisi de havuzdan sağ salim çıkarlar.



(Şekil-3 Ringu-2'den Bir Sahne)

Öte yanda televizyoncu, ölen kızla yaptığı röportajın kasetini silmeye çalışırken görüntünün bir yerini silemez, kızın saçları ve yüzü bir an Sadako'ya benzer ve arkadan bir çığlık sesi duyularak aklını kaybetmesine sebep olur. Tıpkı Masami gibi, onun da fotoğraflarında bir görüntü vardır. Ancak bu görüntü, kaseti izlemeye söz verdiği ama ihanet ederek ölüme terk ettiği kızın hayaletidir. Böylece Sadako'nun kaynağı olduğu lanetin, havuzda yapılan arındırma işlemiyle tam olarak sona ermediğini anlarız. Doğrudan Sadako ile olmasa bile haksızlığa uğrayarak ölmenin yarattığı öfkeden doğan lanet, onun sorumlusu olan kişiler üzerinde varlığını sürdürmektedir.

Hem “*Ringu*”, hem de onu izleyen yıllarda çekilen “*Ju-On*” filmlerinde, teknolojinin ürkütücülüğü ve modern yaşamın bu durum üzerinde hiç bir koruma sağlamayışı vurgulanmaktadır. Japonya’da şehir efsaneleriyle de yaygın olan bir inanç, teknolojinin kötü niyetli varlıklarca öç alma amaçları doğrultusunda kötüye kullanılabileceği şeklindedir. Olmayan çağrı numaralarından alınan mesajlar, internette fazla gezinince ortaya çıkıp insanı öldüren gizemli pop-up pencereleri gibi şehir efsaneleri halk arasında yaygındır. Dolayısıyla son dönem Japon korku filmleri de 20. yüzyıldaki savaş, teknolojinin yükselişi ve kitle iletişim araçlarının gönderenlerinin izlerini taşır.<sup>423</sup>

Yoichi’nin babası Ryuji daha önce filmde oğluna hiç bu kadar yakın davranmamıştır. Hep soğuk ve dışarıda duran baba olmuştur. Filmde Sadako’nun öfkesinin geçici olarak dinmesi üzerinde onun bu girişiminin etkisi önemli olabilir. Çünkü Sadako da babasının haksızlığına uğramıştır ve bunun telafi edilmesi için ilgi ve sevgi gereklidir. Japonya’da çocukların büyütülmesi ile ilgilenmeyen ve geleneksel bir aile yapısı içerisinde bile hep eksik bir figür gibi kalan babaların izdüşümünün modern toplumda halen yer almakta olduğu bilinmektedir.

Yoichi’nin Sadako’yla bağlantılı güçlere sahip olabilmemesinin bir nedeni de onun da anne odaklı, babanın varlığının hissedilmediği, geleneksel yapının dışında bir ailede doğmuş olmasıdır. Ailelerinin onlara karşı yaptığı haksızlıktan söz etmek mümkündür.<sup>424</sup> Asakawa, geleneksel aileye aykırı bir biçimde işi gereği onu gerektiğinde başka birisine bırakabilmektedir ve evde yaşantısını aktif biçimde paylaştığı bir baba figürü de yoktur.

Bu ilk iki filmin yönetmeni olan Hideo Nakata filmin Türkiye’de yayınlanan DVD’si içerisindeki röportajında, belirlemiş oldukları hedef kitlenin 20’li yaşlarındaki gençler olmasına rağmen en çok lise öğrencileri arasında popüler olduğunu belirtmektedir. Böyle bir korku filminin Japon sinemasında fenomen olacağını düşünmediğini belirten Nakata, Japonya’da korku filmlerine olan genel bir hayranlıktan söz eder. Sadece filmler değil, bu türden kitap ve videolar da toplumda bir fenomen oluşturmaktadır. Nakata’ya göre o yıllarda tüm koşullar hazırdır, yeni şeylerin arayışı söz konusudur ve film de tam zamanında devreye girmiştir. “*Ringu*” (Halka)’nın barutun üzerine atılmış bir ateş olduğunu ifade eder. “*Ringu*” (Halka), bir katalizör olmuş, bunu izleyen yıllarda çok sayıda korku filmi çekilmiştir. Nakata, film

---

<sup>423</sup> [http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese\\_horror.php](http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese_horror.php)

<sup>424</sup> Ball, a.g.e., 32 s.

için modern anlatı içinde geleneksel “kaidan”<sup>\*</sup> anlatı biçimini harmanlayarak, Çin ve Japon hayalet hikâyelerini birleştirdiklerini söyler. Aradıkları karanlık atmosferi 100 yıllık Japon sinema geleneğinde ve kabuki tiyatrosunun korku estetiğinde bulmuşlardır.<sup>425</sup>

Hideo Nakata, başka bir röportajında uzun yıllar boyu pek çok insanın deniz, sel suları ve tsunami nedeniyle öldüğü Japonya’da denize karşı neredeyse bilinçaltı bir korku oluştuğunu dile getirmiştir. Böylece filmdeki Sadako’nun denizden gelen ve tam insan olmayan bir karakter olmasına karar vermişlerdir.<sup>426</sup> Ayrıca kadın şamanların doğaüstü güçlerle ilişki kurabildiğine ilişkin inancın kökenleri oldukça eskilere dayanmaktadır. Bu durumda söz konusu ikilinin gücüne hiç bir şey engel olamaz. Filmde, bu birleşmenin ürünü olan Sadako’nun gücü de tartışılmaz boyutlardadır.

“Ringu” serisinin aynı adı taşıyan son filmi, 2000 yapımı “**Ringu 0: Basudei**” (**Ring 0: Birthday / Halka 0: Doğumgünü**) adlı filmidir. Film, Sadako’nun lanetinin aracı olan videokasete bağlı olayların gerçekleştiği günümüz Japonya’sından 30 yıl öncesine gider. Burada karşımıza çıkan Sadako, Tokyo’da yaşayan genç bir kızdır ve aslında onun yıkıcı eylemlerinin ardında yatan trajik olaylar bu filmle açıklığa kavuşturulmaktadır.

Tokyo’ya gelen Sadako, psikiyatrisinin tavsiyesi üzerine bir tiyatro grubuna katılmıştır. Bu tiyatro grubunda herkesten ayrı duran, çekingen Sadako, hemen sezilen farklılığıyla diğer grup elemanları arasında söylentilere yol açmıştır.

Oyunun başrol oyuncusu Aiko, bir ekip arkadaşına Sadako’nun gelişinden beri bir kuyu ve üst katına çıkmaya korktuğu metruk evle ilgili bir rüya gördüğünü anlatır. Aslında bu rüyayı görmeyen ekip üyesi yoktur.

Kostümlü provalardan birinin yapıldığı gün, başrol oyuncusu Aiko’nun, sahnedeki sırasını beklerken yanına yaklaşan çıplak ayaklı, beyaz giysili bir kız çocuk görüp bir çığırık sesi duyarak gizemli bir biçimde ölmesi ile yönetmen onun rolünü Sadako’ya verir. Bu durum grup içinde söylenmelere yol açar. İçlerinde Sadako’ya olumlu yaklaşan tek kişi sesçi Toyama olur. Bu süreçte hem yönetmenin hem de Toyama’nın Sadako’ya olan ilgileri ortaya çıkmaya başlar.

---

<sup>\*</sup> Japon Orta Çağında çok yaygın ve popüler olan, hayalet hikâyeleri anlatma ve okuma geleneğidir.

<sup>425</sup> “Yönetmenin Yorumu”, Halka, Pi Film Prodüksiyon Reklam Pazarlama Tic. AŞ yayını DVD, 2004

<sup>426</sup> Ball, “a.g.e.”, 21 s.



(Şekil-4 Ringu-0'dan Bir Sahne)

Bir yandan araştırmasını sürdüren muhabir Myoji'nin elinde kâhin Shizuko'nun yalancılıkla suçlandığı toplantıya ilişkin ses bandı kaydı vardır. Kayıta çıkıktan gelen sesler bulunmaktadır. Oshima Adasında gerçekleşen ölümün ardından bu toplantıya katılan tüm diğer muhabirler de ölmüştür.

Sadako geldiğinden beri tuhaf ve gizemli şeyler olmaktadır ve tüm grup elemanları da bu durumdan huzursuzdur. Toyama'nın yakın arkadaşı olan ve Sadako'nun gizemli durumunu ortaya çıkarmaya niyetli bir grup elemanı, onun dosyasındaki kişisel bilgilerinden doktorunun adını bulur ve görmeye gider. Doktora o geldiğinden beri olanları ve gerçekleşen ölümü anlatır ancak doktor ona bilgi vermez. Hastaneden çıkarken oyunun bir afişini düşürür ve afişi bulan bir gazeteci Sadako'nun izini de bulmuş olur.

Son kostümlü provada gazeteciler de salondadır. Gazeteci Myuji, konuşmak için ona yönelirken fotoğrafçının da arka arkaya flaş patlatarak fotoğraf çekmesi Sadako'yu tedirgin eder. Bu sahne, tıpkı Sadako'nun annesi Shizuko'ya zamanında yapılanlar gibidir. Bir ucubemiş gibi fotoğrafları çekilmiş, hırpalanmıştır.

Gazetecilerin çektiği fotoğraflarda tüm tiyatro grubunun yüzünün deforme görüldüğünü fark ederler. Myuji, hepsinin lanetlendiğini söyler. Gazetecilerin kendi fotoğraflarında da, Shizuko'nun toplantısında ölen gazetecilerin görüntüleri vardır. Myuji ile fotoğrafçı, Dr.İkamura'nın teorisi olan düşüncenin enerjiye dönüşmesi durumunu Sadako'ya bağlarlar. Sadako'nun tekli fotoğrafında ise ikinci bir Sadako görülmektedir.

Yönetmen Sadako'nun yanına gelerek hakkındaki şüphelerini açıklar. Annesinin kim olduğunu hatırlamış ve olaydaki rolünü çözmüştür. Bu haliyle tam oyuncu olacak kadın olduğunu söyleyerek üzerine gelir. Bu sırada tepesinde perdelerin ağırlıkları hareket etmeye başlayınca yönetmen Sadako'yu suçlayarak boğazına sarılır. Adam, Sadako'yu kurtarmak isteyen Toyama yönetmen ile boğuşurken birden ölür. Sahne ışıklarının bulunduğu yerden bir çocuk kahkahası duyulur. (Bu ikinci ve küçük Sadako'dur.)



Sadako, yaralanan Toyama'yı doktoruna götürür. Hastanedeyken, açık yarasını şifacılık özelliği sayesinde kapatır. Hastane koridorunda da felçli bir adamı dokunup ayağa kaldırarak şifacılığını gösterir.

Oyuncular yönetmenin nerede olduğu konusunda meraklanmaya başlamışken geri dönüp cesedi saklarlar. Oyunu hiç bir şey olmamış gibi bitirmeyi ve ardından uzaklara gitmeyi hayal ederek aşklarını ilan ederler. Oyunun başlamasına az bir zaman kalmış, salon dolmaktadır. Gelenler arasında Sadako'nun doktoru da vardır. Sahne arkasındaki oyuncular, döşemenin altındaki kanları fark edip aralarında Sadako'yu suçlarlar.

Sadako sahnedeysen, onun kimliğini açığa çıkarmak isteyen grup elemanı, Myuji'nin ona verdiği Shizuko'nun toplantıdaki ses bandı kaydını takar. Bunun üzerine sahnede doğaüstü şeyler olur, dekor ve sahne sarsılırken slonda rahatsız edici çığırık sesleri duyulur. adako'nun annesi Shizuko, kimonosu ile sahnede belirerek suçlama sahnesi kısmen yeniden canlandırılır.

Sadako'yu sakinleştirmek için sahneye çıkan doktorunun da olduğu yerde ölmesinin ardından herkes kaçıırken diğer oyuncular Sadako'ya saldırırlar. Bu sırada çocuk Sadako ortaya çıkar. Aslında olan bitenlerin gen Sadako ile bir bağlantısı olmayıp çocuk Sadako'nun işi olduğunu anlarız ancak onun kim olduğu izleyiciye açıkça verilmemiştir. Oyuncular, olanlardan sorumlu olmadığını söyleyen Sadako'ya inanmazlar ve her tarafını kırarak onu öldürmelerine Toyama da engel olamaz. Gazeteci Myuji'nin lanetin bitmediğini, herkesin gördüğü kuyu rüyasında ikinci bir Sadako olduğunu söylemesi üzerine yola çıkar ve yolda onlara öyküyü anlatır. Dr. Ikuma, Sadako'yu yetiştirirken onun alter egosunu bir yerde saklı tutmuştur. İkinci Sadako'yu öldürmezlerse lanetin onları yok edeceğini söyler.

Ellerinde sopalarla Dr. Ikuma'nın kapısına dayanırlar. Dr. Ikuma, başlangıçta sadece tek Sadako olduğunu, ama bir noktadan sonra ikiye bölündüğünü anlatır. Sadako'lardan birinin annesi gibi olduğunu, diğerinin ise muhtemelen gerçek babasının karakterini taşıdığını söyler. Bu durum annesini deli edince, doktor da kötü tabiatlı Sadako'nun büyümesini ilaçlarla engellemiştir. Onu üst kattaki bir bölmede tutmaktadır. Karlı görüntünün aktığı eski bir televizyon bulunan bu bölmede çocuk Sadako'yu göremeyen doktor, diğer Sadako'nun da oraya getirilmek gibi bir hatanın yapılmış olduğunu anlar. Sadako, diğerinin bedenini kullanacaktır.

Toyama'nın aracın arkasında hala elini tutmakta olduğu ceset canlanarak ormanın içine doğru ilerlemeye başlar. Toyama ve ekibin geri kalanı da ormana girer. Sadako, uçurumun kenarına geldiğinde çocuk Sadako, diğerinin beline

sarılmış halde iken ikisi bir olur ve ardından Toyama'nın ölüm çığlığı duyulur. Sadako ile yüz yüze gelen tüm grup elemanları teker teker ölürken doktor da ormana, onu durdurmaya gider. Sadako'dan kaçan muhabir ve işbirlikçisi olan kız, ormanın içinde bir kulübeye saklansalar da Sadako'dan kaçamazlar. Onu burada ağlarken bulan doktor, onu teselli ederek, sakinleştirici bir iğne enjekte ettiğini söyler. Oysa Sadako'yu zehirlemiştir. Acı çeken Sadako, yamaçtan (lanetli videoda olduğu gibi) tırmanır. Af dileyerek onu yakalamaya çalışan doktoru iter ve sürünerek kuyunun kenarına tutunur. Doktor, buradaki keseri ağlayan Sadako'nun kafasına indirip onu kuyuya atar. Hıçkırıklar içinde, kendisini affetmesini isteyerek kuyunun üzerine taş kapağını kapatır. Ağlayan Sadako, mutlak karanlığına gömülür.

Film, korku filmi kapsamına girmekle birlikte dramatik yanı daha ağır basan bir filmidir. İzleyicinin farklılığı nedeniyle hayatı boyunca dışlanan Sadako ile özdeşleşme kurması sağlanmıştır. Genç Sadako'nun iyileştirme, öteki dünyanın hayaletleriyle bağ kurabilme yetileri varken, büyümesi engellenen diğer yarısının eylemleri tamamen yıkıcıdır. Genç Sadako'nun bunda bir suçu olmasa da onun kötü eylemlerinin suçunu paylaşmak durumundadır.

"*Ringu O: Basudei*" filminde karşımıza ikili Sadako anlatımıyla Dr. Jekyll ve Mr. Hyde teması çıktığını belirten Balmain bu temanın nedeni hakkında bir ipucu verilmeyişinin, onu batılı bir filmde rastlanamayacak kadar tekinsiz hale getirdiğini söyler. "*Ringu*", "*Ringu 2*" ve "*Ringu 0*" filmlerinin hepsinde de Sadako, sürgün pozisyonundadır ve farklı olduğu için baskılanmaktadır. Hem ölümden önce hem de sonra bu farklı ve dışarıda olma halini korur. Grup üzerine kurulu olan Japon inanç sistemi ve toplumsal yapısı, öteki olanı dışarıda bırakmaktadır.<sup>427</sup> Homojen grup yapısının korunması, modernleşen Japonya'da oldukça önemli bir sorun olmuştur. Bunu tehdit eden her şey de potansiyel tehlikedir ve dışarı itilir.

Sadako ilk iki filmde de, tüm geçmişinin açıklandığı bu son filmde de her şekilde diğer insanlardan farklıdır. Robin Wood, korku filmleri üzerine genel değerlendirmesinde öteki olan her zaman toplumsal olarak baskılananın metaforu olarak canavarlaşarak geri döner.<sup>428</sup> Bu canavarlık, olağan halinde sürüp giden düzeni ve gündelik yaşamı tehdit eder ve onun dengelerini altüst eder. Sadako'nun lanetinin yaptığı da bundan pek farklı değildir.

"*Ringu*" serisinin Amerikan yeniden yapımları da gerçekleştirilmiştir. 2002 yılında Gore Verbinski'nin çektiği "*The Ring*"(Halka) filminde, Japon üçlemeden bazı

<sup>427</sup> Balmain, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2006/Balmain.html>

<sup>428</sup> Bkz: Robin Wood, "Amerikan Korku Filmine Devrimsel Açıdan Bir Bakış", *Argos Dergisi*, sayı 66, 149 s.

sahneler ve bilgiler de hikayesine katılarak orijinalindeki belirsizlikleri kapatma yoluna gidilmiştir. Doğaüstü araştırmalar yapan Dr. Ikuma karakteri atılarak, psikik kızı (Samara) öldüren kişi olarak annesi verilmiştir. Sadako'nun geleneksel arka planı, annesinin şamanlığı ve denizden gelmesi ile ilgili bilgiler devre dışı bırakılarak Amerikan izleyicisi için daha kolay izlenebilir hale getirilmiştir. Orijinal versiyonda atmosferi yaratmaya yardımcı olan ancak mantıksal boşluk gibi görünen öğeler, zamanın kullanımı ve anlatım biçimi mantıksal hale getirilmiştir. Lanetli kasetin görüntüleri de "Ringu"daki gibi sembolik olmaktan çok korku uyandırıcı unsurlarla beslenmiştir. (sudaki kan, ölen bir at gibi...)

2005 yılında ise yine Hideo Nakata'nın yönettiği "The Ring 2" ile ABD yapımı seri sürmüştür. Orijinal "Ringu 2"den farklı olarak bu film, anne ve oğlun hikayesinin ve lanetin devamı niteliğindedir. Hayalet kız Samara onları kaçıttıkları yerde yeniden bulur ve oğul Aidan ile bağlantı kurar.

Bu filmlerle başlayan yeniden çevrimlere olan ilgi, diğer Japon korku filmlerinin yapım haklarının satılmasına devam edilmesiyle sürmüştür.

#### **4.3. Rasen (Spiral)**

Yine bir Koji Suzuki'nin romanından uyarılma olan "Rasen" filmi, yönetmenliğini lida Joji'nin yaptığı 1998 yapımı bir filmidir. "Ringu"(Halka) filmiyle aynı zamanlarda piyasaya sürülerek izlenen yapım şirketi stratejisinde beğeniyi kazanan film "Ringu" olmuş, "Rasen"i geride bırakmıştır.

Film, "Ringu"daki videokasetin lanetini farklı bir bakış açısından ele alarak genetik bilim tartışmaları ve virüslerle ilişkilendirilerek karamsar bir gelecek anlatısına bağlar.

Bir patalog olan başkarakter Andou, küçük oğlunu birkaç yıl önce denizde meydana gelen bir kazada kaybetmiş, onu kurtaramamanın acısıyla sık sık intiharı denemektedir. Bir gün, tıp fakültesinden eski arkadaşı Ryuji Takayama'nın ani ölümü ve onun otopsisini kendisinin gerçekleştireceği haberini alır.

Polis, otopsi sonrası Andou ile görüşmesinde elindeki raporları gösterir. Ryuji'nin son dönemde eski eşi ile görüştüğü bilinmektedir. Öldüğü gün, onun evinden elinde bir videokasetle çıkarak oğluyla birlikte ortadan kaybolmuştur. Ryuji'nin ölmeden hemen önce konuştuğu kişi eski eşi Asakawa'dır ama cesedi ilk bulan sevgilisi ve asistanı Takano Mai olmuştur.

Takano, bağlantı kurduğu Andou'ya, Ryuji'nin ölmeden önce eski eşi ile bir videokaset izlemiş olduklarını, oğullarının da izlediğini, bu videokaseti izleyen herkesin öldüğünü anlatır ama onu inandıramaz. Ryuji'nin düşünce okuyabilme, geleceği tahmin etme becerilerinden söz eden Takano, karşılaşmalarının bir tesadüf olmadığını söyler. Ryuji'nin ölümü hakkındaki son bulgu bir tümörün sebep olduğu kalp kapakçığı bozumu olarak belirlenir. Diğer iş arkadaşı Miyashita ise hastalığın çiçek hastalığı virüsüyle bağlantısını kurmuştur.



(Şekil-5 Rasen'den Bir Sahne)

Bu sırada, büyükbabanın evine gitmekte olan Asakawa Reiko ve oğlu Yoichi, trafik kazası sonucu ölü bulunmuştur. Ancak çocuğun aslında kazadan önce kendiliğinden öldüğü belirlenmiştir. Annesinin de direksiyon hâkimiyetini kaybettiği sanılmaktadır.

Asakawa'nın iş arkadaşı olan bir televizyoncu hastaneye gelerek Asakawa'nın üzerinde çalıştığı bir kaset üzerine aldığı notlarını Andou'ya getirir. Ona, Asakawa'nın dört kişinin öldüğü Izu'da kaseti bularak izlemesi sonucu Ryuji'den yardım aldığını, küçük oğullarının da videoyu izlemiş olduğunu, kasetin Yamamura Sadako adlı bir kızın psişik güçleriyle yaratılmış olduğunu anlatır. Sadako'nun annesi Shizuko, baskıya maruz kalmış bir kâhindir. Ancak onun acı içindeki intiharı Sadako'yu daha da güçlendirmiştir. Sadako'nun yaşamı da acı içinde geçmiş, kendi babası tarafından öldürülmüştür. Şimdi bu video aracılığıyla lanetini yaymaktadır. Asakawa, kasetin bir kopyasını yedi gün içerisinde başkasına izletmesi gerektiğini keşfetmiş, çocuğunu kurtarmak için kendi babasına götürüp bırakmış, ancak çocuk ölünce baba intihar etmiştir. Asakawa'nın elinde bulunan kaset kopyasını da izlemediğini belirterek Andou'ya verir.

Andou, evinde kaseti izlemeye başlayıp kuyudaki Sadako'yu görür. Birden ortaya çıkan çıplak genç Sadako üzerine çıkıp onu öpmeye başlar. Andou kendine geldiğinde videokaseti çıkarıp parçalar. Bu görüntülerin Sadako'nun cisimleşen nefreti olduğuna inanmıştır ve arkadaşı Miyashita'yı bunu bir virüs olmadığına ikna

etmeye çalışır. Tüm kurbanlardaki belirtiler aynıdır. Daha önce ona inanmamış olduğu için de Takano'dan özür diler.

Televizyoncudan gelen bir telefonla yanına gidip onu hasta bulan Takano ve Andou, kaseti izlemediğini ama Asakawa'nın defterinde yazılı görüntüleri rüyalarında gördüğünü öğrenirler. Adam elindeki asıl kopyayı da verirken öksürük kriziyle ölür. Andou laneti sona erdirerek son kurban olmayı amaçlayarak adamdan aldığı kaseti öfkeyle parçalar. Takano, onun elini tutarak psişik yeteneği sayesinde düşüncelerini okur; geçmişte oğlunu kaybettiğini, ölümü denediğini görür. İkili birbirine yakınlaşır; sonrasında da sevişirler.

Andou hastaneye gittiğinde, virüs üzerinde çalışan arkadaşına Asakawa'nın videokasete dair yorumlarını okuması için not defterini gösterir. Arkadaşı insanları lanetiyle öldürebilen birinin kuyuya düşüp ölmesini mantıksız bulur. Kaseti izlediğinde Sadako onun da bedenine etki ettiği için virüs bulaştığı düşünülerek Andou'nun vücudundan alınan parça tahlile gider. Andou, izledikleri içerisinde Sadako'nun 30 yıl önce öldürüldüğü Izu'da tüberküloz ve çiçek hastalığına yönelik bir hastane görmüştür. Virüsün karakterinin sebebi de buradan kaynaklanır.

Bu sırada midesi bulanık, hamilelik belirtileri gösteren Takano, aynada yüzünü yıkarken genç Sadako'nun saldırısına uğrar. Zamanı daralan Andou, Takano'nun evine gelir ama onu bulamaz, kanlı suyla dolu bir küvetle karşılaşır.

Andou'nun öleceğini hesapladığı gün ve saat geçmiştir. Yapılan tahlilin sonucu da temizdir. Arkadaşı virüs üzerinde çalışmaya devam etmektedir ancak onun da hasta olduğunu fark ederiz. Asakawa'nın not defterinden etkilenmiş bu vasıtayla hastalanmıştır.

Takano, hastanedeki Andou'nun yanına gelir. Önceki melankolik haline göre epeyce neşeli ve renkli olan kızla hastanede bir odada sevişmeye başlarlar.

Ertesi gün polisten gelen haberle çağırılan Andou, bir binanın tıpkı bir kuyuya benzediğini söyledikleri hava boşluğunda doğum yapmış Takano'ya ait cesedin bulunduğunu öğrenir, ama bebeği hiçbir yerde yoktur. Andou, bir gün önce yanına gelen kişinin Takano'nun bedenini kullanan Sadako olduğunu anlar.

Evine geldiğinde Sadako'ya dönüşmüş olan Takano karşısında durmaktadır. Ona psikografyi\* kullanarak kendi genetik bilgisini kasete yerleştirdiğini, Andou'nun onu izlemesi ve Takano ile sevişmesi ile kızın hamile kaldığını, daha sonraki

---

\* Ruhların düşünce ya da sözcükleri bir araca transfer etmesi inancıdır. Bkz: <http://en.wikipedia.org/wiki/Psychography>

sevişmelerinde de Takano'nun rahmini kullanarak yeniden doğabildiğini açıklar. Takano'nun anılarını da içine almıştır.

Mekân aniden değişir ve Takano (Sadako)ile birlikte kendini kuyuda bulur. Sadako, şimdiye dek hissettiği korkuyu herkesin bilmesini istediğini söyler, ona sarılarak artık Andou'nun onun asistanı olduğunu söyler. Andou, Ryuji'nin de istediği gibi, kaseti yok etmiştir. Ancak gerçek bildiği gibi değildir. Ryuji, Sadako'yla işbirliği yapmış, şimdi de hastanede saklanan DNA'sıyla yeniden doğmak istemektedir. Bunu Takano'nun rahmiyle gerçekleştirecek olan Andou'dur ve karşılığında Takano, oğluna ait saklanan saç tutamı ile onu da yeniden yaratmasına yardımcı olacaktır.

İşlemler gerçekleştirilir. Andou da oğlu Takanari'ye kavuşur. Arkasından Takano (Sadako) ile gelen Ryuji, hediyesini nasıl bulduğunu sorar. Ancak her şey bununla bitmez. Bu paha biçilmez hediye sadece Andou değil, tüm insanlık için acı bir faturası olacaktır. Ryuji'nin planları arasında Asakawa'nın defterini roman olarak yayınlayıp herkesin okumasını sağlamak ve virüsü yayarak Sadako gibi pek çok insan doğmasına sebep olmak vardır. Andou, çocuğunu geri almak için dünyaya korkunç bir ihanet etmiştir. Andou'nun Ryuji'ye istese kendi çocuğunu da geri getirebileceğini söylemesi üzerine o da, barışın hüküm sürmesine daha çok zaman olan bu dünyaya bir çocuğu geri getirmenin yersiz olduğunu, bunu yapmanın korkunç bir şey olacağını söyler ve Takano (Sadako) ile birlikte gider.

Bir korku filminden çok gerilim filmi gibi ilerleyen "*Rasen*", intikamcı hayalet ögesini korumakla birlikte, "*Ringu*" filminde olduğu kadar sürükleyici bir biçimde kullanamamış ve bilinmezliği güçlendirmek yerine karmaşık bir anlatım biçimini tercih etmiştir. "*Ringu*" ile aynı dönemlerde gösterime sürülen filmin eksiklerinden biri de bu sorunlu anlatımıdır. Nasıl "*Ringu 0*", ilk iki filmin öncesini ele alıyorsa, "*Rasen*" de her şeyin sonrasında meydana gelen olayları ve gelecekte olabilecekleri anlatmaktadır.

Sadako'nun lanetinin bulaşıcılığı videokasetin sınırlarını aşmış, onun cisimleşip yeniden doğmasına bile olanak tanımıştır. Burada Sadako'nun lanetinin bulaşma araçları arasına defter de girmiş, ölümlerin sebebi lanetin bedene yerleştiği bir virüs olarak tanımlanmış, bulaşıcılık bu hastalıkla daha somut bir hal almıştır. Sevişerek lanetten kurtulmasının açıklaması ise daha da ilginçtir. Döllenen bir yumurtayı kullanarak kendini yeniden yaratan Sadako ve DNA içeren örneğini kasıtlı olarak klinikte bırakmış olması sayesinde bu yolla yeniden yaratılabilen Ryuji, baştan beri bir plan içerisinde işbirlikçisidirler.

Filmin bir yerinde, Andou'nun iş arkadaşı Miyashita, Sadako'yu öğrenince, böylesine bir öldürme gücü olan kimsenin nasıl kuyuda ölebildiğini sorar. Bu aslında haklı bir soru olsa da geri dönen intikamcı hayaletler, normal yaşantılarında haksızlığa uğrayan, işkence edilen, yok sayılan ya da sevilmeyen insanlar (genellikle kadınlar) olarak karşımıza çıkmaktadır. Onlar hayattayken içlerinde buldukları değiştirebilecek güce sahip değildirler. Genellikle kaderlerine istemeden boyun eğmek durumunda kalan pasif kişiliklerdir. Ancak öldükten sonra durum değişmekte, neredeyse yoğun öfkelerinin derecesi oranında bir güç ortaya çıkmaktadır. Bu güç doğaüstü bir güç olduğundan eylemlerinin sınırı pek azdır. Hatta genellikle bu eylemler haksızlığın asıl sorumlularının ötesine geçip yayılır.

Önceki filmlerde, Ryuji'nin sadece paranormal olaylara meraklı bir bilim adamı ve ilgisiz bir baba olduğunu bilmekteyken, "*Rasen*" filminde ilgisizliğinin nedeninin geleceği karanlık bu dünyaya çocuk getirmek istemeyişinin ve yeni bir dünya düzeninin bir parçası olma çabasının yattığını anlarız. Sadako da çaresizce lanetini yaymanın ötesinde kendini yeniden doğurmuştur. Yıkıcılığının yanında yer alan çaresiz hali ortadan kalkmıştır. Böylece izleyicinin de canavarla empati kurabilme ve ona acıma olasılığı kalmaz. İlk iki "*Ringu*" filmini izlemeden bu filmin tek başına anlaşılması güçtür. Ne var ki film, "*Ringu*" ile aynı yılda gösterime sokulmuştur.

Teknoloji ve bilimin gelişip genetikte oynayabilmenin giderek daha olağan hale geldiği günümüz dünyasında film, bu durumu felakete dayalı bir mantıkla değerlendirir. Doğaya müdahale edilerek evrene ihanet edildiği düşüncesi ile birlikte bir gelecek korkusu da ifade bulmaktadır. Böylece "*Rasen*", intikamcı ruh ögesini, haksızlığa uğramış olup lanetli bir videokaset aracılığıyla geri dönerek gündelik yaşantıya dâhil olması bakımından Sadako'nun anlatılan öyküsüyle kullanır. Takano'nun bedeninden yeniden doğduktan sonra söylediği gibi; Sadako, acısının ne kadar derin olduğunu herkesin hissetmesini istemektedir.

Filmde, karşımıza bilimsel gelişmeleri kullanarak bu dünyaya dönmek ve dünyanın kendisini de başka bir şeye dönüştürmek isteyen hayaletler çıkmaktadır. Doktor Ryuji, planını ölmeden çok önce yapmıştır. Her ne kadar arkadaşı Andou'yu bu dünyaya ihanet etmekle suçlasa da, aslında Sadako ile yaptığı işbirliği sonucunda ruhunu şeytana ilk satmış olan kendisidir. Sadako, geçmişi dolayısıyla acı çekmiş, aşağılanmış ve reddedilmiş kayıp bir ruhtur. Ancak onun bu haksızlığa uğramış tarafı, intikam için geri dönerek lanetini yaymaya başladığında, katıksız kötülük dolu bir karaktere dönüşür. Onun birikmiş öfkesinin gücü, Ryuji'nin alanında

sahip olduđu bilgiyle bir araya gelerek, dñnyanın tñm insanlar için sonunun gelmesine aracı olacak durumun ortaya çıkarılmasına imkan vermiştir.

#### 4.4. Kairo (Nabız)

Film, karanlık bir gökyüzünün altında denizde ilerleyen büyük bir geminin içindeki bir grup insanın görüntüsü ile başlar. “Her şey hiçbir uyarı olmadan başladı” cümlesi ile olayların başlangıcına dönölür.

Bir serada çalışan genç kız Michi, Bir haftadır haber alamadığı için meraklanarak, bir disket üzerinde çalışmakta olan arkadaşı Taguchi'yi arar. Seraya gelen bir diđer arkadaşları (Yabe) son teslim tarihinin yarın olduğunu, ona ulaşmaları gerektiğini söyler.

Bunun üzerine Michi, Taguchi'nin evine gider. Taguchi'nin kapısını çalar ama cevap alamaz. Anahtarını bularak girip disketi aramaya başlar. Taguchi'yi fark eder ve meraklandıklarından söz eder. Taguchi'nin girdiği odaya gittiğinde onu kendini asmış bulur.

Odasındaki bilgisayarına internet bağlantısı yüklemeye çalışan bir genç (Kawashima), bağlantıyı kuramamaktadır. Sonra bağlantı kendiliğinden kurularak bir internet sitesine bağlanır. Ekranı “Bir hayaletle tanışmak ister misin?” yazısının çıkması üzerine korkup bilgisayarı kapatan genç, gidip yatar. O uyuklarken yine aynı şey olur ve kendine gelen genç, ekranda bir yazının önünde oturan hayalet görüntüsünü fark eder.

Bu olayın üzerine, bilgi almak amacıyla üniversitenin bilgisayar laboratuvarına gider. Asistan (Harue), bilgisayar konusunda bilgisiz olan Kawashima'ya yardımcı olmak ister ve siteyi bilgisayarına nasıl kaydedebileceğini anlatır.

Sera'da oturmakta olan Yabe'nin telefonuna sakın bir tonda “ımdat” diyen bir sestem arama gelir. Telefonun ekranında Taguchi'nin odasının fotoğrafı vardır. Otobüse atlayıp Taguchi'nin dairesine giden Yabe, bir ipucu bulmak için bilgisayarın etrafında aranırken üzerinde “yasaklı oda” yazan kağıdı görür. Taguchi'nin kendini asmış olduđu yerin duvarında kara bir leke vardır. Evden çıkarken, bodrum katında kenarları kırmızı bantlarla sımsıkı kapatılmış bir kapı görür ve bantları sökerek içeri girer. Ortaya çıkan siyahlı bir kadın hayaleti onu dehşete düşürür.



Bu sırada Kawashima bir atari salonuna gider, evine döndüğünde internet bağlantısı yeniden gerçekleşir. Bu kez ekranı kaydeder ve bilgisayarını korkuyla kapatır.

Ertesi gün evine gelen asistan Harue, gencin bilgisayarından veri toplarken interneti kullanmanın aslında insanları bir araya getirmediği, yalnızlaştırdığı tartışmasını yapar.

Seradaki Yabe tuhaf davranmaktadır. Michi'ye kırmızı bantlı yasak odaya asla girmemesini söyler.

Ertesi gün yolunun üstündeki kırmızı bantlı bir odanın yanından geçen Michi, buradan çıkan bir kadının kendini insanların gözleri önünde yüksek bir yerden atmasına şahit olur.

Kawashima, okul kütüphanesinde Harue ile karşılaşır. Kızın elinde hayaletlerle ilgili bir kitap vardır. Çalıştığı odaya gittiklerinde, daha önce bilgisayarda yaptıkları dünya modeli projesindeki farklılaşmayı gösterir. İnsanları temsil eden noktacıların yanında çok sayıda hayalet noktacı vardır. Gencin girdiği siteyi de henüz çözememiştir ama hayaletlerle ilgili olduğunu sanmaktadır.

Tekrar kütüphaneye giren Kawashima, hayaletlerle ilgili kitabı incelemeye başlar. Hayaletlerin tarih öncesi zamanlardan beri varlıklarını sürdürmesinden söz edilmektedir. Kitaptan başını kaldırıp yan tarafa baktığında raflar arasında bir hayalet fark eder. Bu sırada yanına gelen bir genç de hayaletin varlığını doğrular. Kawashima'ya düşündüklerini anlatır. Ruhların kapladığı alanın kapasitesinin sınırlı olduğunu, bu alan dolduğunda taşıp dünyaya geleceklerini söyler. Yapılacak tek şey (kırmızı bantlarla kapamak yoluyla) dışarıda tutmaya çalışmak olacaktır. Bir inşaat görevlisi, yıkım sırasında fark ederek ustalardan aldığı bantla kapatmış, ancak ekip burayı da yıkmış ve içerideki modem ve kablolarla dünyaya yayılmışlardır. Artık geçit açıktır. Korkan Kawashima onun sözlerine inanmak istemez.

Michi ve Junko seraya gittiklerinde ne patronlarının ne de iş arkadaşları Yabe'nin orada olmadıklarını görürler. Onlara telefonla da ulaşamazlar. Yabe'den gelen bir telefonda sadece "imdat" sesleri duyulur. Yabe'yi gördüğünü sanan Michi, onun yerinde duvardaki kara lekenin durduğunu fark eder. Yardım çağrısı sürmektedir.

Junko, bu kırmızı bantlı bölmelerden birine girmiş ve Michi onu buradaki bir hayaletten kurtarmıştır. Ancak Junko iyi değildir ve Michi başındadır. Michi, markete gittiğinde hiçbir yerde görevli olmadığını, sokakların da bomboş olduğunu görür.



(Şekil-6 Kairo'dan Bir Sahne)

Harue'nin evine giden Kawashima onu korku içinde üst kata çıkarken bulur. Ölüm ve yalnızlık takıntısı olan Harue, nasıl hep yalnız olduğunu, ailesi tarafından umursanmadığını anlatır. Kawashima, daha iyimserdir ve ona moral verir.

Michi, Junko ile ilgilenmeyi sürdürürken, birden kendine gelmiş gibi görünen Junko, duvara yaslanıp siyah bir lekeye dönüşür. Michi korkup annesini aradığında karşı taraftan ses gelmez.

Boş atari salonunda tek başına oynayan Kawashima'nın etrafında hayaletlerden başka kimse yoktur. Hemen çıkıp Harue'nin yanına gider ve birlikte kaçıp uzaklara gitmeye karar verirler. Bomboş şehirde tek yolcunun ikisi olduğu metroya binerler. Metro aniden durduğunda daha fazla kaçamayacaklarından korkan Harue geri dönmek ister. Kawashima sürücüyü bakmaya gittiği sırada da kaçır.

Evine dönen Harue, kameraların çektiği hayalet görüntüleri monitörüne geldiğinde yalnız olmadığına sevinmiş ve web sitesi aracılığıyla kendini teslim etmiştir. Ardından eve gelen Kawashima, onu bulamaz.

Boş sokaklarda bir başına ilerlerken bomboş yolda arabasında umutsuzca oturan Michi'ye rastlar. Michi'nin annesi ve babası da ölmüştür. Kawashima'ya arkadaşı Harue'yi bulup yola devam etmeyi önerir. Birlikte Harue'nin evine geldiklerinde onu bulamayıp çevredeki terk edilmiş fabrikada ararlar. Harue, burada elindeki bir silahla kendini vurur. Yapabilecekleri bir şey olmayan ikili yollarına devam etmeye karar verirler ancak benzinleri bitmiştir. Kawashima içeri benzin almaya girer. Benzin bidonunun kapağı yuvarlanarak kırmızı bantlı bir odadan içeri girer. İçeri giren genç, ölümün ebedi yalnızlık olduğunu söyleyen bir hayaletle karşılaşır.

Michi onu oradan çıkarır ve yola çıkarlar. Bomboş sokaklarda yanan arabalar, binalar ve gökyüzünde kapkara bulutlar vardır. Denize kadar gelirler ve buradan sonrası için bir motorlu kayığa binerler. Kawashima, hiç iyi durumda değildir. Yanan bir uçak yakınlarındaki binaya çakılırken onlar uzaklaşırlar.



(Şekil-7 Kairo'dan Bir Sahne)

Büyük bir gemidedirler. Mürettebattan biri ona Güney Amerika'dan hala zayıf sinyaller alınabildiğini, oraya gideceklerini, o da olmazsa olabildiği yere kadar gideceklerini söyler. Gemide cansız oturan Kawashima da duvarda kara bir lekeye dönüşür. Koca okyanusta bir nokta büyüklüğündeki geminin görüntüsü gittikçe küçülür.

2001 yapımı bir Kiyoshi Kurosawa filmi olan “*Kairo*” ile kimliklerinin metalaştırılmalarıyla mücadele eden karakterlerinin çaresizliği bu filmde farklı bir yaklaşımla ele alınır. Bu anlaşılması zor hikayede, hayaletlerin dünyası gereğinden fazla kalabalıklaşmıştır ve hayaletler interneti aracı olarak kullanmak suretiyle insanların dünyasına taşmaya başlar. Dünya bir hayalet kolonisi haline gelirken, dünyanın her tarafından insanlar bu yok oluşa ellerinden geldiğince direnir ancak sonunda sağ kalabilen, gemi ile açılan bir avuç insan olur. Aslında bu sorunun hiçbir çözümü yoktur. Burada, dünyanın dört bir yanındaki insanları birleştiren bir araç olan internet, bu kez onlara böylesi bir yaşamsal problemi iletme aracı olmuştur. İnterneti kullananların onu dünyayla bağ kurma aracı olarak kullanıyor olması, “otaku” sorununu akla getirmektedir. Eve bağımlı genç erkeklerin, sosyal yaşamdan kaçış, yalnızlığa mahkum olma gibi sonuçlar doğuran internet bağımlılığı, hayaletlerin dönüşünü sağlayan mekanizma ile sonuçlanmıştır. İnternetin gerçekte sunduğu şey, kimliğin gerçekte bir öneminin olmadığı, anonim ve güvenli bir var olma alanıdır.<sup>429</sup>

“Kairo” filminde modernleşme tarafından kuşatılan geleneksel Japon yaşantısının büyük ölçüde farklılaştığı, dünyanın artık gelebileceği son noktaya gelip, ruhlar aleminde yer kalmayacak kadar büyük bir popülasyon toplamına ulaştığı bir kıyamet senaryosundan söz edilmektedir. Bu kıyametin internet gibi

<sup>429</sup> Iles, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/Iles2.html>

sınırları belirsiz bir teknolojik gelişmeyi aracı olarak kullanıp yayılmaya çalışması, modernitenin ve 1990'larda Japonya'nın içinden geçtiği dönemin geleneksel yapıyı ne şekilde bozuma uğrattığının bir temsili olarak değerlendirilebilir.

Filmde kitlesele olarak varlık gösteren hayaletlerin, insanları ortadan kaldırarak onların yaşadıkları dünyaya geçmeleri, onları yok olup giden birer kara lekeye dönüştürmeleri, onlardan alabilecekleri en büyük intikam olarak düşünülebilir. Kısıp kaldıkları mekanlarından taşıp insanları rahatsız ederek onların yaşamlarına sızmakta, onları teker teker avlamaktadırlar. Artık geleceğe beslenebilecek bir umut bırakmazlar ve bu insanlığın sonunu getirir. Film, modernleşmenin getirdiği yalnızlaşma ile insanlığı bekleyen umutsuz geleceğe ilişkin felsefesiyle farklılığını gösteren bir yapım olmuştur.

#### 4.5. Ju-On (Garez) Serisi

Takashi Shimizu, “*Ringu*” filminin popülerliği üzerine önu açılan yönetmenlerdendir. 1980'lerin Amerikan splatter filmlerinden etkilenen Shimizu, daha sonra Japon geleneksel hikâyelerini ve kullandıkları estetiği keşfetmiş, Ozu ve Mizoguchi'nin de kullandığı anlatıda ilerleyen ağır temponun korkuya katkıda bulunduğunu düşünmüştür. “*Ringu*” filminin başarısının ardından farklı bir konuya el atmak istemiş ve lanetli ev temasına yöneldiği “*Ju-On*” filmini çekmiştir. Yeniden yapımı da gerçekleştirilen bir “shinrei-mono”\* örneği olan “*Ju-On*” (The Grudge - Garez) adlı film, önceki video yapımlarını da sayarsak yönetmen Takashi Shimizu tarafından en az 6 kez çekilmiştir (Ju-On 1, 2 video, aynı filmlerin Japon sinema versiyonları ve Amerikan yeniden yapımları). Lanetli ev temasını, evin anlatımın odağı olması ve eve taşınanlarla önceden yaşamış olanlar arasında kaçınılmaz bir bağlantı noktası sağlaması bakımından etkileyici bulmaktadır.<sup>430</sup>

Japon sinemasında sık görülen epizotlu anlatı yapısına\* sahip bir film olan serinin ilk filmi 2003 tarihli “**Ju-On**” (Garez), bir açıklama yazısıyla başlar: “Büyük bir kızgınlıkla öldürülen birinin laneti öldürülen kişinin yaşadığı yerde toplanır. Bununla karşılaşan kişi de ölür ve yeni bir lanet doğar.” Bu yazının hemen ardından, karısını öldüren cinnet halindeki bir adam ve kenarda kara kedisiyle oturan bir oğlan çocuğu görürüz.

\* Ruhlara ait fenomenlere dayalı hikâyeler olup çoğunlukla gerçek olayların anlatımıdır.

<sup>430</sup>Wheeler Winston Dixon, “An Interview with Takashi Shimizu”, Quarterly Review of Film and Video, Sayı: 22, 2005, 2-4- 7-12 s., <http://web.ebscohost.com/ehost/pdf?vid=1&hid=6&sid=0d3b2067-81ad-4794-9665-ab31b3123047%40sessionmgr9>

\* Bu epizotlu anlatım biçiminin kabuki tiyatrosunun mirası olduğunu söylememiz mümkündür.

İlk epizot “Rika” adını taşımaktadır. Daha önce bir deneyimi olmayan sosyal hizmetler gönüllüsü genç kız Rika, yaşlı bir kadının bakımıyla ilgilenen görevlinin işe gitmemiş olması nedeniyle bir eve geçici olarak gönderilir. Bu evde yaşlı bir kadın vardır. Rika, yerde bulunduğu kadını silip temizler, etrafı toplamaya girişir. Odayı süpürürken makinenin ağzına annenin resminin oyulmuş olduğu buruşturulmuş bir aile fotoğrafı takılır. İşini bitirip üst kata çıktığında, bir odadan sesler geldiğini duyar. İçeride bir dolap kapısının kenarları bantlarla sımsıkı kapatılmıştır ve bir kedi sesi gelmektedir. Bantları söktüğünde bir kara kedi ile karşılaşır. Onu almaya çalışırken içeride beliren oğlan çocuğunu fark ederek çok korkar.



(Şekil-8 Ju-On 'dan Bir Sahne)

Sosyal hizmetleri arayıp haber verir ve oğlanın, bulunduğu aile resmindeki çocuk olduğunu görür. Yaşlı kadının farklı bir evde yaşayan kızı arayarak telesekretere annesi için endişelendiği, çok aradığı notunu bırakır.

Rika, merdiven başında bulunduğu çocuğa adını sorunca, Toshio yanıtını alır. Yaşlı kadın yattığı yerde doğrulmuş, boşluğa doğru yalvarır. Kadının üzerine çöken uzun saçlı siyah gölge boğazına sarılır. Bunu görünce kendinden geçen Rika'nın arkasında Toshio dikilmektedir.

İkinci epizot, “Katsuya” adını taşır. Bu kez aynı eve yeni taşınmış çifti görürüz. (Bu kısımda, Rika'nın ilk epizotta evde yaşadığı olayların bir önceki sabahına dönmüştür.) Kazumi ve eşi Katsuya kahvaltı ederler. Ardından Katsuya işe gitmek için çıkar.

Kazumi ev işlerini bitirip uyuya kaldığı bir sırada masanın üzerindeki bardağının aniden devrilmesi üzerine uyanır ve merakla dışarı çıkar. Merdivenlerde duran Toshio'yu göremez. Bir kara kedi ve onu kavrayan iki küçük el görür. Korkarak yukarı çıktığında kedinin saldırı sesinin ardından kadının çığlığı duyulur.

İşten dönen Katsuya, seslenip karşılık alamayınca üst kata çıkar. Kazumi'yi yatakta şok halinde yatar bulunca hastaneyi aramak için telefonuna sarılır ancak etrafında dolaşan hayaleti hisseder. Yatağın yan tarafından bir kedi gibi tıslayan

Toshio çıkar. Arkasını döndüğünde eşi ölmüştür. Bu sırada eve gelen kız kardeşi elindeki koli bandıyla merdivende oturur bulduğu abisine neler olduğunu sorar ve ters cevap alır. Kendinde olmayan adam, karısının hayatında başka bir adam olduğunu, onu aldattığını ve çocuğun kendinden olmadığını sayıklayarak kardeşini dışarı atar. Tekrar içeri girdiğinde yüzüne yerleşen şeytani gülümsemeyle üst kata yönelir. Üst kattaki odanın iç penceresinde bir kadın hayaleti durmaktadır.\*



(Şekil-9 Ju-On 'dan Bir Sahne)

Üçüncü epizot, olan "*Hitomi*" Katsuya'nın kız kardeşini anlatır. Büyük bir iş yerinde çalışan Hitomi, annesini merak ettiğini belirten telesekreter mesajını bıraktıktan sonra işyerinden çıkma hazırlığı yapmaktadır. Tuvalette biri onu Katsuya'nın numarasından aramış ve telefonda garip sesler gelmiştir. Kabindeki uzun saçlı hayaleti görerek güvenlik görevlisinden kontrol etmesini ister. Güvenlik kamerasından adamın yanında beliren hayaleti görünce binayı terk eder.

Evine gittiğinde hemen kapıyı kilitler. Katsuya'nın sesinden aldığı gizemli telefonla korkar ve yatağa girer. Başına çekmiş olduğu örtünün altında bir kadın hayaletinin bedenine sarılmış olduğunu görür.

Dördüncü epizot, "*Toyama*"dır. Sosyal hizmetler sorumlusu, aramalarına cevap alamayınca eve gelmiştir. Dehşet halinde ölmüş yaşlı kadını ve hemen arkasında da şok halindeki Rika'yı bulur. Olay yerine gelen polisler, Katsuya'nın telefonunu aramayı denediklerinde üst kattan gelen zil sesiyle çatıdaki bölmede, çalan telefonun yanında Katsuya ve Kazumi çiftinin cesetlerinin bulurlar.

Sarsılmış durumdaki Rika hastanededir. Polise bulduğu aile fotoğrafından söz eder ve evde anormal bir şeyler olduğunu belirtir. Katsuya, Kazumi ve yaşlı anneden oluşan Tokunaga ailesi gibi, o evde kalan tüm aileler ya ölmüş ya da

---

\* Burada Katsuya'nın eyleminin amacı belirsizdir ve yapbozun parçaları filmin finalinde birleşecektir. "Ju-On" filminin 2000 yılında video için yapılmış versiyonunda evdeki lanete sebep olan katil, karısının günlüğünü okumuş ve başka birine âşık olduğunu anlaması üzerine onu ve kendinden olmadığını düşündüğü çocuğunu öldürmüştü, geri dönen hayaletleri de eve yerleşenlerin lanetin bir parçası olmasına sebep olmuşlardır. Burada, açıklama yapılmasa da Katsuya'nın cinayeti işleyen babayla özdeşleşme durumu muhtemeldir. Görülen kadın hayaleti de kurban eşe aittir.

kaybolmuştur. Kız kardeşi Hitomi kayıptır, çalıştığı yerin güvenlik görevlisi de ölmüştür. Evde Saeki Takeo adlı bir adamın karısı Kayako'yu öldürdüğüne ilişkin Toshio'nun da resmini bulunduğu bir haber görürler.

Genç polis, bu olayla o tarihte önce ilgilenen eski bir polisle (Toyama ile) görüşmeye gider. Toyama, artık istifa etmiş olduğunu ve konu ile ilgili konuşmak istemediğini söylese de ona, kız kardeşin işyerindeki güvenlik kamerası kayıtlarını izletirler. Diğer polisler bir çağrıyla odadan çıkarken Toyama izlemeyi sürdürür ve güvenlik görevlisini çekip aldıktan sonra kameraya yaklaşan hayaleti görür.

Bunu üzerine lanetli eve iki bidon benzinle giden Toyama, benzini eve dökmeye başladığında yukarıdan kızı İzumi'nin adının geçtiği bir konuşma duyar. Odada yükselen çığlıklarla birlikte yerde sürünerek ilerleyen bir kadın hayaleti çıkar ve Toyama'ya doğru gelir. Bu sırada eve gelen diğer iki polis de hayaletin saldırısının hedefi olur.

Beşinci epizot, liseli bir kız olan (Toyoma'nın kızı) "*İzumi*"nin bölümüdür. Üç liseli kız, okul yolunda öğretmenlerinin dedikodusunu yaparak ilerlerken İzumi'nin gözü sokaktaki kayıp ilanına takılır.

İzumi'nin diğer iki arkadaşı ertesi gün kızın evine okul gezisindeki fotoğraflarını getirirler. Genç kız odasından çıkmamaktadır. Perdelerini açmaya kalkışan arkadaşlarına engel olur. Pencereler gazete kâğıtları ile kapatılmıştır. İzumi, kayıp ilanındaki arkadaşlarının hayaletlerinin peşini bırakmadığını söyler. Okul gezisinden dönüşte civardaki hayaletli eve gitmişlerdir ve İzumi mekânda bir tuhaflık hissederek kaçmıştır. Tek sağ kalan olduğundan şimdi diğerlerinin ruhları ona düşmandır. Evden çıktıklarında fotoğraflara bakmayı akıl eden kızlar, İzumi ve o eve giden diğerlerinin fotoğraflarından, lanetlendiklerinin farkına varırlar.

Rüyasında, ölmüş babasının hayaletinin ona bir şeyler söylemeye çalıştığını gören İzumi, uyandığında penceredeki gazetelerin boşluklarında üç arkadaşının hayaletlerini görür. Hayaletler onu köşeye kısıtırlar ve hayalet kadın (Toshio 'nun annesi Kayako) onu öldürür. Evlerinin köşesinde ölmüş aile bireyleri için yapılan sunakta Toyama ve İzumi'nin hayaletleri yerlerini alır.

Son bölüm, "*Kayako*"dur ve bizi Rika'ya geri götürür. (Rika'nın yaşadıklarının sonrası bir zamanda geçmektedir) Sosyal hizmetlere bağlı hastanede çalışan Rika, bir arkadaşıyla buluşma planı yapar. Yaşlı bir hastayı tekerlekli sandalyesinde gezdirirken Toshio'nun da sürekli Rika'yı takip ettiği ve onu sadece yaşlı adamın görebildiği fark edilir.

Buluştugu arkadaşı, öğretmen Mariko'dur. Yemek yerlerken Rika'ya okula gelmeyen ve ailesine de ulaşamadıkları bir öğrencilerini kontrole gideceğinden söz eder. Ertesi gün arkadaşı onu bahsettiği çocuğun evinden arar. Rika, duyduğu miyavlama sesleri üzerine, arkadaşının tehlikede olduğundan şüphelenerek eve gelir. Üst kattaki dolabı açmış olan Mariko'nun tavan arasına doğru çekildiğini görür. Buradaki kadın (Kayako) hayalet, üstü başı kan içinde, merdivenlerden sürünerek üzerine doğru gelir. Kadını öldüren kocasının yukarıdan inişiyle hayalet kadın yok olur. Toshio parmaklıklar arasından olanları izlerken adam bu kez Rika'ya saldırır.

Filmin sonunda kayıp ilanları ile dolu sokaklar, boş caddeler, üst geçitlerin arasında bir çöplükte öldürülen kadın Kayako'nun çöp poşetine konmuş cansız bedenini görürüz. Kanlı gözleri yavaşça açılırken, onun intikam için geri döndüğü anlaşılır.

Filmdeki temel nokta, evle doğrudan ya da dolaylı bir bağlantı kuran herkesin ya buradaki lanetin bir parçası ya da kurbanı olması durumudur. İntikamcı hayaletin eylemleri evle sınırlı değildir ancak evle mutlak bir bağlantı kurulması gerekmektedir. Çocukla anne koordine bir şekilde hareket etmekte, birbirlerini tamamlamaktadır. Kara kedi ise çocukla özdeşleşmiş gibidir. İkisi de hiçbir suçları olmadığı halde katledilmiş zayıf ve masum yaratıklardır. Annenin katledilme sebebi de bize açık olarak verilmez. Sadece Katsuya'nın bölümünde aldatmadan söz etmesiyle aslında çocuğu olmadığı için bu sözü kendisinin söylemiş olamayacağını ipucunu yakalayabiliriz.

Shimizu, Japon kaidan geleneği ile Amerikan splatter korku türlerini birleştirerek, epizodik anlatım aracılığıyla intikam için gelen tek bir ruh yerine doğrusal olmayan bir yol izlemektedir. Değişimdeki Japon kültürünün mikro kozmosu olan bir mekân olan evin odağa alınmasıyla eve gelen herkes lanetle karşılaşmaktadır. Jay McRoy'a göre film, daha geniş sosyo-kültürel değişimlerin çekirdeği olan aile yapısının değişimlerini gösterme biçimi bakımından da önem taşımaktadır. Yaşayanları hedefleyerek geri dönmeleri, Japon sinema izleyicisinin alışık olduğu intikamcı ruh motifini akla getirirken Kayako ve Toshio'nun öfkesi, resmi kültürün, özellikle de erkek egemen anlayışın değer ve normlarına karşı bastırılmaz bir düşmanlık da içermektedir. Susan Napier'in savına göre, Japon erkeklerinin daha çok sayıda güçlü ve bağımsız kadınla karşı karşıya kalması, onların kimlik sorunları yaşamalarına neden olmuştur. 1990'ların başında balon ekonomisinin patlamasının ardından sosyo-kültürel alanlarda gerçekleşen radikal



değişimlerle bağlantılı olarak cinsiyet rolleri de değişmiş, Japon tarzı birbirine bağlı aile çökmeye başlamış ve aile içi şiddet artmıştır.<sup>431</sup>

Devam filmi niteliğindeki “**Ju-On 2**” (**Garez 2**) filminde de aynı evin laneti evle bağlantı kuran kişilerle sürmeye devam eder. Yine aynı açıklama yazısı ile başlayan film doğrusal bir anlatı yapısı taşımayan altı epizotla sürer. Arabalarıyla gece yolda ilerleyen genç nişanlı çift (Kyoko ve Masashi), sohbet etmektedirler. Genç kız Kyoko, o gün “Paranormal TV Show” da konuk olarak rol almıştır ve korku filmlerinde oyunculuk yaptığı için “korku kraliçesi” olarak tanınmaktadır. Kyoko’nun hamiledir ve evlilik tarihleri de yakındır. Yolda siyah bir kediye çarparlar. Yola devam ettiklerinde direksiyonun hemen altında hâkimiyeti ele geçirmiş olan Toshio, kaza yapmalarına neden olur. Kaza sonucunda nişanlısı Masashi bilincini kaybederken, Kyoko da bebeğini düşürmüştür.

Sonraki ilk epizot, “Kyoko’ya aittir. Hastaneden annesiyle çıkan Kyoko komada olan nişanlısı Masashi’nin yanına gider. Kimsenin göremediği hayalet çocuk Toshio, nişanlısının yanından ayrılırken Kyoko’nun karnına dokunur.

Kyoko, bir film çekimindedir. Sahneye giren figüran kızlardan biri (Chiharu) Kyoko’yu görünce çılgınlığı basar. Yönetmen senaryoda yer almayan bu çılgılık için kızı uyarır. Ancak kız rol yapmamaktadır ve gördüğü bir şey onu çok korkutmuştur.

Doktora giden Kyoko, bebeğinin 3,5 aylık ve çok sağlıklı olduğunu öğrenince şaşırır, düşürdüğünü sanmıştır. Evine geldiğinde annesinin yemek hazırlayıp masaya koyduğunu görür. İçerideki bölmede uzanmış annesinin yanında hayalet oğlan Toshio’yu fark eder. Annesini ölü bulur.



(Şekil-10 Ju-On-2 'den Bir Sahne)

İkinci epizot, “Tomoka”nın bölümüdür. Masasına oturmuş, rolünü ezberlemeye çalışan kızın odasının duvarından gelen vurma sesleri onu korkutur.

<sup>431</sup> Jay McRoy, “Case Study: Cinematic Hybridity in Shimizu Takashi’s Ju-On: The Grudge”, **Japanese Horror Cinema**, ed. Jay McRoy, Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005, 176-179-180 s.

Kuliste yanlarına gelen yönetmen, yeni bölümün hayaletli bir evle ilgili olduğunu, gerçek olaylara dayandığını anlatır.

Evine gelen Tomoka, erkek arkadaşı Nori-kun'u gördüğünü sanır ama Nori-kun, onun arkasından eve girer. 12:30'dan sonra başlayan sesle ikisi de irkilir.

Tomoka ile Kyoko aynı aracın içinde çekime giderken, Tomoka rolüne çalışmaktadır. Çalan cep telefonunu fark etmez. Arayan Nori-kun'dur ve saat 11 civarı yanında olacağına dair sesli mesaj bırakır. Ancak genç, telefonda tuhaf bir gürültü duyar ve telefon kesilir.

Nori-kun, Tomoka'nın evine geldiğinde ışığı açık bulur. İçeride onun silüetini fark ederek odanın dışından konuşmaya başlar. Bu sırada çalan telefonunda arayan Tomoka'dır ve yolda olduğunu söylemektedir. Şaşkın halde odaya giren genç, içeride Tomoka yerine tavandan baş aşağı sarkan bir kadın hayaleti görür.

Eve gelen Tomoka, Nori-kun'un gelmiş olduğunu fark eder. Işığı açtığında, gencin tavanı kaplayıp aşağı sarkan saçlarla asılmış olduğunu görür. Çocuğun cesedi birden sallanmaya başlarken ipuçlarını birleştiren Tomoka, duvardan gelen seslerin Toshio'nun salladığı cesedin ayaklarının duvara çarpması sonucu ortaya çıktığını anlar. Aynı hayalet kadın, saat 12:30'u henüz geçerken saçları ile onu da boğar.

Üçüncü epizot, "Megumi"yi anlatır. Megumi, Kyoko ve Tomoka'nın görev aldığı reality show'un makyözüdür. Çekim yapacakları ünlü lanetli evin üst katında Kyoko'ya makyajını yapmaktadır. İçeri giren yönetmen, Kyoko'nun "korku kraliçesi" sıfatıyla konuk olarak katılacağı bölümdeki olayın yaşanmış bir olay olup lanet zincirini başlatanın olay yerinde ölen ilk kurban olduğunu anlatır. Sunucu olan Tomoka'nın evin öyküsüne yaptığı giriş konuşması çekiminin ardından, evin içindeki çekimde Tomoka, Kyoko'ya evin öyküsünü anlatırken sesçinin kulağına Kyoko'nun mikrofonundan keskin bir ses gelir ve çekime ara verilir.

Yemek molasında tüm ekip evin laneti ile ilgili espriler yaparken, kenarda oturan Kyoko'nun yanına gelen Megumi, ona bir korku filmi yapılırken stüdyoların herhangi bir arınma töreni yapıp yapmadığını sorar. Kyoko, sadece korku filmlerinde değil diğer filmlerde de genellikle bu törenlerin yapıldığı cevabını verir. Megumi, paranormal olaylara yönelik pek çok televizyon yapımında görev almış olmasına rağmen hiçbir arınma törenine katılmamıştır. Megumi, cep telefonunda takılı muskaldan birini Kyoko'ya uygun olduğunu söyleyerek verir. Bazı şeyleri sezebilme becerisi olan Megumi, onun hamileliğini anlamıştır.

Çekim bitip ekip dağılırken Tomoka, Nuri-kun'a yola çıktıklarını bildiren aramayı yapar (bir önceki epizotta duyduğumuz konuşma). Megumi üst katta makyaj çantasını unuttuğu için yukarı çıkar. Tekin olmayan bir şeyler hisseder ve mekanı terk eder. Aşağıda onu bekleyen yönetmen üzerinde Kayako yazan bir günlük ve bir aile fotoğrafı bulur.

Televizyon binasına malzemeler taşınırken, Megumi de makyaj odasına gelip malzemelerini toplar. Yönetmen de görüntüleri aktarmak için kurgu masasına oturduğu yerde uyulamaktadır. Sesin duyulduğu anın görüntüleri aktarılırken, Kyoko'nun görüntüde bir hayalet olarak görüldüğünü ve hayalet oğlan Toshio'nun da yer aldığını uyukladığı için göremez. Makyaj odasındaki Megumi'nin elindeki peruk canlanır ve altından ölen kadının hayaleti cisimleşerek üzerine doğru gelir. Son duyulan Megumi'nin çığlığı olur.

Dördüncü epizot, "Keisuke" adını taşır. Kyoko, hastaneye geldiğinde elinden doğum muskasını düşürür, almaya eğildiğinde bilinci kapalı nişanlısı Masashi, bileğini sıkıca kavrar. Bilinci açılan genci tekerlekli sandalyeyle binanın çatısına getiren Kyoko, bebekleri için endişelendiğini anlatarak gencin elini karnına koyduğunda, genç titremeye başlar.

Yönetmen (Keisuke) hastaneye gelerek hayaletli evdeki çekimlerden sonra ekip elemanlarının başına gelen olaylardan söz eder. Geçirdikleri kaza da bu çekimlerden sonra olmuştur. Tomoka, Megumi, kameraman ve sesçiyle de bağlantıları kesilmiştir. Kyoko, bunlara ek olarak kendi annesini de kaybettiğini anlatır. Yönetmen onu evine bırakırken kapıda içeri giren Megumi'yi görüp ardından girerler. Megumi, yönetmen Keisuke'ye bir defter uzatarak yok olur. Bu defter, evde bulunduğu günlüktür ve kocası tarafından öldürülen Kayako'ya aittir.



(Şekil-11 Ju-On-2 'den Bir Sahne)

Lanetli eve giden Kyoko, içeriden genç kızlara ait sesler duyar. Dış kapıda bir kız öğrenci (Hiromi) vardır ve içeriden başka bir kızın (Chiharu) çığlıkları

duyulmaktadır. Olaylara şahit olan Kyoko'nun karnında dışarıdan görülebilir bir hareketlenme olur. Tam bu sırada merdivenlerden sürünerek gelen hayalet kadın üzerine gelir.

Beşinci bölüm "*Chiharu*"hundur. Liseli kız Chiharu, lanetli evle ilgili rüyasında eve gittiğini, hayalet oğlan Toshi'yu görmektedir.

Arkadaşı Hiromi, ikisine bir korku filminde figürasyonluk bulmuştur. İki kız ekip otobüsünde beklerken Chiharu bir gündüz düşü görür. Lanetli evde kapalı kalmış, Hiromi'den yardım istemektedir. Ardından hayalet kadın ona saldırır. Chiharu kendine geldiğinde rol sırası onlara gelmiştir. Kyoko'nun bulunduğu yere gelen kızlardan Chiharu, senaryoda olmayan bir çığlık atar. Gördüğü şey, Kyoko'nun karnına elini dayamış olan hayalet oğlan Toshio'dur.

Son bölüm ise ilk filmin son bölümünde olduğu gibi yine hayalet kadın "*Kayako*'ya aittir. Lanetli eve gelen yönetmen, kapıdaki liseli kızı ve içeride kalmış olan Chiharu'yu görür. Yerde yatan Kyoko'yu bularak hastaneye yetiştirir. Onu doğuma yetiştirirler. Kyoko doğumdayken, eş zamanlı olarak hastanedeki nişanlısının da tüm vücudu titremeye başlar. Doğan çocuktan ağlama ve miyavlama arası güçlü bir ses gelir. Kızın ayakları dibinde beliren Toshio ona anne diye seslenir. Ameliyathaneye giren yönetmen, tüm ameliyat ekibini ölü bulur. Ameliyat masasındaki Kyoko'nun içinden çıkan hayalet kadın yönetmene doğru yönelir. Ameliyat masasından kalkan Kyoko, kanlı küçük bir beze sarılıp onu bağrına basar.

Yıllar sonra Kyoko, elinden tuttuğu ve saçları yüzünü kaplayan bir kız çocuğuyla üst geçitten geçerlerken kız çocuğunun elindeki günlük yere düşer. Kyoko günlüğü alırken küçük kız onu merdivenlerden aşağı iter. Kyoko burada ölürken kız onu elinden günlüğü alıp çevredeki insanların şaşkın bakışları altında yoluna devam eder. (Kyoko'nun aslında kendi bebeğini düşürmüş olduğunu ve doğaüstü yollarla hayalet kadın Kayako'yu doğurduğunu anlatırız.)

"*Ju-On*" filmleri başta olmak üzere Takashi Shimizu filmlerinde geliştirilen anonimlik ve tehdidin durdurulamazlığı teması üzerinde duran Timothy Iles, şehir hayatında yüzleşilen tehlikenin tamamen rastlantısal biçimde konumlandırıldığını belirtmektedir. Bu filmler, kurbanın bilmeden karşılaştığı lanetli bir mekân olan bir cinayetin işlenmiş olduğu evde geçen birbirinden bağımsız bölümler sunar. Lanet yalnızca mekânla ilişkili kalmaz, film ilerledikçe intikamcı ruh, kurbanlarını tüm şehirde bulur. Kurbanlar tamamen rastlantısal olan birçok sebeple lanetli ev veya ruhla karşılaşan insanlardır. Bu film serisinin Japon korku sinemasına getirdiği

yenilik de zaten kurbanlar ile intikamcı ruh arasındaki doğrudan bağlantının kopukluğudur.<sup>432</sup>

Öldürülen anne ve çocuk hem cismani hem de hayalet özelliklerinde olabilmekte, karşılaştıkları şeye göre değişen varlıklardır ve katıksız birer canavar değildirler. McRoy'a göre bu da radikal bir biçimde değişen Japon kültürünün ölü geçmiş ile doğmamış geleceğin arasındaki gerilimlerin, dönüşen ailenin sorunlu mevcudiyeti için en uygun modeldirler.<sup>433</sup>

Shimizu, Japon sinemasının modern örneklerine sadık kalarak epizotlar aracılığıyla gerilimin yavaş yavaş tırmanmasına izin verir. Amerikan ve Japon stillerinin bir araya getirilmesi ile görsel ikonografisi ve sinematografisi hem ABD hem de Japon izleyicilere cazip gelmiştir. Görüleni sınırlamayıp sonsuza dek değişebilecek bir metin ortaya koymuştur. Her bir epizotun ani kapanışı Toshio ve Kayako'nun canavarlaşmış değişimi ile izleyiciyi yüzyüze bırakarak dehşeti doruğa çıkarmaktadır. Ne filmin karakterlerinin ne de izleyicinin güvenli alanlarda kalmalarına izin vermeyerek rahatlama boşluklarına yer vermemektedir.<sup>434</sup>

"*Ju-On*" (Garez) filmlerinin de tıpkı "*Ringu*" (Halka) filmleri gibi Amerikan yeniden yapımları gerçekleştirilmiştir. Ancak bu filmlerin tamamı, Takashi Shimizu'nun kendisinin Amerikan oyuncular ve ekiple Japonya'da çektiği filmler olmuştur.

Filmlerin farklılığı, Japon filmlerinin yeniden yapımlarında alıştığımız üzere anlatım güçlüklerinin giderilip anlatıya ait bağların netleştirilmesi olmuştur. 2004 tarihli "*The Grudge*" filminde de "*Ju-On*" filmlerinin epizotlu anlatım biçimi terk edilmiş, yan öykülerin çoğu atılarak, sevgilisiyle birlikte Amerika'dan gelen ve sosyal hizmetlerde gönüllü olarak çalışan Karen'in yaşadıklarına (Rika'nın amerikan versiyonu) ve Amerikalı bir aileye dönüştürülen bakıma muhtaç yaşlı kadının ailesine odaklanılmıştır. Orijinalinin aksine, hayalet çocuk Toshio ile annesinin başından geçenler hiçbir boşluk bırakılmaksızın adım adım anlatılmıştır.

İkinci film olan "*The Grudge 2*" de 2006 yılında yapılmış ve filmde, lanetli metruk binaya giren üç genç kızın öyküsü üzerine odaklanılmıştır. Buna ek olarak, kayıplara karışan Karen'in kardeşi de öyküye eklenmiş, Japonya'ya gelen kızın, hayalet kadın Kayako'nun annesini bularak ondan öğrendikleri ile hayaletlerin laneti

<sup>432</sup> Iles, a.g.e., <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/Iles2.html>

<sup>433</sup> McRoy, "Case Study: Cinematic Hybridity in Shimizu Takashi's *Ju-On: The Grudge*", a.g.e., 177 s.

<sup>434</sup> y.a.g.e., 181 s.

iyice açıklığa kavuşturulmuştur. Bu iki filmde, “*Ju-On*” filmlerinin takip edilmesi zor anlatımı oldukça törpülenmiş ve mantıksal bağları kurmak kolaylaşmıştır.

Aslında hem Japon hem de Amerikan versiyonlarının temelini oluşturan, 2000 yılında yine Takashi Shimizu tarafından yapılmış video versiyonları, lanetin işleyiş biçimiyle aynı olup içerdiği karakterlerle oldukça başarılı filmlerdir. Sonrasında bu filmlerin çeşitlemelerini yapmayı sürdürmüş olan Shimizu, temel anlatıya sürekli ekleme ve çıkarmalarda bulunmuştur. Şimdi de 2008 yılında gösterime çıkacağı belirtilen “*Ju-On 3*”ü çektiği bilinmektedir.

#### 4.6. Honogurai Mizu No Soko Kara (Karanlık Sular)

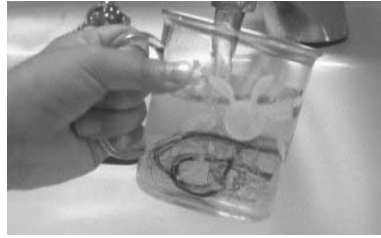
Eşinden ayrılmak üzere olan Yoshimi Matsubara ile 4–5 yaşlarında olan kızı İkuko yeni bir eve taşınırlar. Yeni taşındıkları binanın çatısında çıkan Yoshimi Matsubara'nın kızı küçük kırmızı bir çanta bulur. Çantayı kayıp olduğu düşüncesi ile apartman görevlisine teslim ederler. Aynı zamanda evin tavanından sular damlamaktadır.

İkuko anaokuluna başlar. Günün sabahında başı ağrıyan Yoshimi Matsubara musluktan su içmek istediğinde bardağına birkaç tutam saç akar.

Çöpe bazı eşyalar atan Yoshimi Matsubara kayıp için koydukları küçük kırmızı çantayı çöpte bulur.

İş görüşmesine giden Yoshimi Matsubara, görüşmenin uzaması nedeniyle İkuko'yu anaokulunun çıkışından almakta gecikir. Kendisini de çocukken anne ve babası anaokulundan geç aldığını hatırlar. Anaokulunun önünde bir direkte, üzerinde “Lütfen eve dön Mitsuko” yazılı küçük bir kızın kayıp ilanını görür.

Başvurduğu işe kabul edilen Yoshimi Matsubara ve İkuko bu haberi kutlamak için apartmanın çatısına çıkarlar. Çatıya çıktıkları anda da çöp kutusuna da atılmış olan küçük kırmızı çantayı görürler. İkuko çantayı almak istese de annesi çantayı yeniden çöpe atar.



(Şekil-12 Honogurai Mizu No Soko Kara'dan Bir Sahne)

Yoshimi Matsubara işyerinde çalışırken İkuko için acilen anaokuluna çağırırlar. İkuko bayılmıştır. Anaokuluna giden annesine, kızı İkuko'nun yaptığı bir resim gösterilir. Resimde üzerinde sarı bir yağmurluğu ve küçük kırmızı bir çantası olan 4–5 yaşlarında bir kız vardır. İkuko bu kızı görebilmektedir ve bu da hayali arkadaş gibi tuhaf karşılanmıştır.

Yoshimi Matsubara, hasta olan İkuko'nun yanına gelir. İkuko uyurken o da uykuya dalar. Rüyasında sarı yağmurluğu ve kırmızı çantası olan bir kızı görür. Uykusundan uyanır ancak kızı İkuko yanında değildir.

Apartman görevlisine kızını sormaya gittiğinde, asansörün en üst katta durduğunu fark ederek, en üst kattan çatıya çıkar. Burada küçük kırmızı çantayı görür. Oradan çatıda bulunan su deposuna doğru giderken 4–5 yaşlarında sarı yağmurluğu olan küçük bir kızın deponun arkasına geçtiğini fark eder. Yoshimi Matsubara hızla evine gider ve eski eşini kızının yanında olup olmadığını öğrenmek için arar. Bu sırada üst kattan koşma sesleri duyan Yoshimi Matsubara hızla üst kata çıkar. Üst kattaki evde musluklardan, tavandan sular adeta fışkırmaktadır. Yoshimi, İkuko'yu evin içinde sıırsıklam halde bulur.

İkuko'yu kucağına alıp çıkarırken dairenin kapısını kapadığı sırada, kapının üstünde evde kalanların isimlerini görür. İsimlerden birisi de 2 yıl önce kaybolan Mitsuko Kawai'dir.

Yoshimi Matsubara evden taşınmaya karar verir. Kendisine yardım eden avukatı onun boşanma sürecinde evde kalmasını istediği için evin fiziksel durumunu düzeltir.

Eşyaları düzenlerken, çöpe attığı kırmızı çantayı İkuko'nun eşyaları arasından bulur. İkuko'ya kızan anne, onu evde bırakarak birden çatıya çıkarak su deposuna yönelir. Su deposuna çıkarken, sarı yağmurluk giymiş bir kızın su deposuna doğru çıktığına dair görüntüler görür. Su deposunun tepesinde vardığında deponun en son 14 Temmuz 1999'da bakımdan geçtiğini gösteren metal plakayı okur. 14 Temmuz 1999 aynı zamanda Mitsuko Kawai'nin kayıp ilanında yazılı kaybolduğu gündür. Tam bu sırada deponun içinde deponun dış çeperine vurma sesi gelir. Vuruş öyle güçlüdür ki, deponun metali yamulur. Yoshimi Matsubara hızla aşağıya iner.

Yoshimi Matsubara çatıda iken evdeki musluklar birden akmaya başlar. Musluktan önce siyah saçlar dökülür sonra siyah renkte sular akmaya, banyodaki

küvet dolmaya başlar. Korkudan banyoda bulunan İkuko'yu küvetten çıkan ve çürümeye başlayan iki kol küvete çeker.

Yoshimi Matsubara eve girdiğinde İkuko'yu küvetten çıkarır. Kucağında İkuko olduğu halde hızla asansöre yönelirler. Asansöre binerler, asansör yukarı doğru çıkmaya başlar ve asansöre de sular akar. Katta durdurduğunda Yoshimi Matsubara'nın kucağındaki İkuko, birden kaybolan kız Mitsuko Kawai'ye dönüşür. Asansör açıldığında ise kapıda duran, dışarıda kalan ise İkuko'dur.

Mitsuko Kawai, Yoshimi Matsubara'ya "anne anne" diye sarılır. Yoshimi Matsubara, annesinin kendisi olmadığını söyledikçe Mitsuko Kawai, Yoshimi Matsubara'ın boğazını sıkar. Bu sırada Yoshimi Matsubara, kapıda ağlayan kendi kızı İkuko'yu uzak tutmaya çalışır.

Boğuşmadan yorgun düşen Yoshimi Matsubara, en sonunda Mitsuko Kawai'ya "evet ben senin annenim" der. Bunu söylemesi üzerine boğuşma biter, durum sakinleşir. Asansör kapısı kapanır ve asansör yukarı doğru çıkar. İkuko ağlamaktadır.

Asansör yeniden ağlayan İkuko'nun olduğu yere gelir. Asansör kapısının açılması ile birlikte sel gibi kirli sular, İkuko'nun üzerine akar.



(Şekil-13 Honogurai Mizu No Soko Kara'dan Bir Sahne)

Lise yaşlarına gelen İkuko bir gün şans eseri çocukluğunu geçirdiği apartmana gelir. Apartman dökük haldedir. Kaldıkları evi hatırlayan İkuko evlerine girer. Ancak evin içi sanki yaşanlar varmış gibi düzenlidir.

İkuko birden annesi ile karşılaşır. Onunla sohbet eder. Annesinin orada yaşadığının kendisine söylenmediğini söyler. Ve annesine, o da isterse onun yanında kalmak istediğini söyler. Yoshimi Matsubara bunun mümkün olmadığını söylediği anda İkuko'nun arkasında 4-5 yaşlarında küçük bir kız belirir. İkuko arkasında bir şey olduğunu düşünerek dönüp baktığında kimseyi göremez. İkuko annesine yeniden döndüğünde annesi de ortadan kaybolmuştur. İkuko ağlayarak apartmandan ayrılır.



Yine bir Koji Suzuki romanı uyarlaması olan film, Hideo Nakata'nın çizgisini sürdürdüğü bir yapım olmuştur. Filmin etkisinin bir kısmı da, en güvenli ve sıradan görünen objeler ve insanların kendilerini güvenli hissettikleri banyo koridor ve anaokulu gibi mekanları kötü güçlerle ilişkilendirmesinden kaynaklanmaktadır.<sup>435</sup>

Filmdeki intikamcı hayalet ögesi, belli ki ihmal edilerek su deposuna düşüp ölmüş küçük Mitsuko'nun yalnızlığı ve kendine şefkat gösterecek bir anneden yoksun olmasından kaynaklanır. Yoshimi ile İkuo'nun birbirlerine bağlılıkları, Mitsuko'nun huzura ulaştırılmamış ruhunun yalnızlığının altını çizer. Açıkça kötü eylemlerde bulunmasa da rahatsız edici varlığını sürekli hissettirerek sesini duyurmaya çalışır.

Yoshimi'nin annesinin de onu ihmal etmesinden kaynaklı psikolojik sorun yaşadığı bir dönemi olmuş, bu nedenle bekar bir anne olarak kendi çocuğunu iyi yetiştirme kaygısını sürekli taşımıştır. Psikolojisini dengede tutmak durumundadır, aksi halde ayrıldığı eşi kızının velayetini ondan almak isteyecektir. Bu nedenle yağmurluklu kızı onun da görmesi ve durumu kontrol edememesi onu daha da kaygılandırmaktadır. Nicholas Rucka'ya göre iyi bir anne olmak üzerine kaygısı, filmin finalindeki davranışını inandırıcılıktan uzak kılmaktadır.<sup>436</sup>

Japonya'da modernleşme döneminde toplumsal değişikliklerin en net gözlemlenebileceği temel kurumlardan biri de aile olmuştur. Modernleşme ile sosyal konumu değişen kadınlar, artık eşlerinin ailesinin hizmetçiliğini yapmayarak aktif çalışma hayatına katılmayı tercih etmeye başlamışlardır. Erkekler de benzeri bir biçimde kırsalda yaşayan ailelerinin yıllardır yaptıkları işleri sürdürmek yerine eğitimlerine önem vermiş ya da şehirli iş yaşamının birer parçası olmuşlardır. Japon toplum örgütlenmesinde önemli bir yere sahip olan aile olma anlayışı, yerini giderek bireyselliğe bırakmaya başlamıştır. Geleneksel yapının kırılması tek taraflı, anne ve çocuktan oluşan ailelerin sayısında bir artışı da ortaya çıkarmıştır. "Karanlık Sular" filminde de, modern Japon toplumunda giderek daha sık karşılaşılmaya başlanan yalnız annenin çocuğunu büyütme zorlukları bu yer almaktadır.

Hideo Nakata bir röportajında filmlerinde sürekli tekrarladığı bir unsur olarak çocuğunu tek başına yetiştiren yalnız anne- güçlü kadın ögesinin kendi geçmişiyle ilgili olduğunu, yalnız annenin büyüttüğü bir çocuk olarak filmlerinde de bundan ayrılmadığını belirtmektedir. Anne sevgisi unsuru hem "Ringu"da hem de "Honogurai Mizu No Soko Kara" (Karanlık Sular) filmlerinde kullanılmıştır. Anne her

<sup>435</sup> <http://www.mandiapple.com/snowblood/darkwater.htm>

<sup>436</sup> Nicholas Rucka, "Dark Water", **Midnight Eye, The Latest and The Best in Japanese Cinema**, <http://www.midnighteye.com/reviews/darkwater.shtml>

zaman çocuğunu korumak için elinden geleni yapmakta, gerekirse kendini feda etmektedir.<sup>437</sup>

“*Honogurai Mizu No Soko Kara*” (Karanlık Sular) filminde de hayalet Mitsuko'nun kızgınlığını dindiren, Yoshimi'nin ona annelik yapmayı kabul etmesi olmuştur. Bunun için kendi kızıyla olan ilişkisini feda ederek ölümler âlemine geçmesi gerekse bile, en azından kızının hayatta kalmasını sağlamıştır.

Bu filmde yine, geleneksel olarak öteki dünya ile ilişkili görülen su ile bağlantılı mekanların kullanımına rastlıyoruz. “*Ringu*” (Halka) sersinde nasıl bir kuyu diğer dünyaya açılan bir bağlantı noktası ise, burada aynı işlevi gören, bir su deposu olmuştur.

Filmin 2005 yılında “*Dark Water*” adıyla Walter Salles'ın yönettiği bir Amerikan yeniden yapımı gerçekleştirilmiştir. Bu yeniden yapım, orijinal Japon versiyonunun çizgisinden pek ayrılmamıştır. Diğer yeniden yapımlar içerisinde atmosferin etkisini kaybetmeden adapte edilebilen nadir filmlerden olmuştur.

#### 4.7. Chakushin Ari (Cevapsız Arama) Serisi

“**Chakushin Ari**”(Cevapsız Arama) filmlerini ilki 2003 yapımı bir Takashi Miike filmidir. Bu kez karşımızda cep telefonu aracılığıyla yayılan ölüm vardır.

Yumi, arkadaşı Yoko'nun cep telefonunda olmayan bir melodi ile kendisinden gelen gizemli bir aramaya şahit olur. Yoko tam bir gün önce gelen arama kaydının saatinde sesli mesajdaki şekilde ölür, parçalanan bedeninden ayrı bir yere düşen eli telefonunda bir numara tuşlar.

Yumi, diğer bir arkadaşına gelen aramadan sonra, gencin asansör boşluğuna düşerek gözlerinin önünde ölmesi ve gencin ağzından yuvarlak, kırmızı bir şeker düşüp ve telefonunun kendi kendine bir numara tuşlamasına şahit olur.

Geceyi Yumi'nin evinde geçiren arkadaşı Natsumi'ye de lanetli aramanın gelmesinin üzerine diğer arkadaşları onları cep telefonu listelerinden silmelerini isterler. Okula gelen bir televizyon ekibi, yanlarında getirdikleri bir medyumla birlikte Natsumi'yi bulurlar ve eline telefonunu tutuşturarak çekimini yaparlar. Natsumi'yi şeytan çıkarma konusunda ünlü bir medyumla görüştüreceğini söyleyip programa götürmek isterler.

---

<sup>437</sup> “Interview with Hideo Nakata, Specter Director”, **Kateigaho International Edition, Japan's Art & Culture Magazine**, 2005, <http://int.kateigaho.com/win05/horror-nakata.html>

Yoko'nun evindeki cenaze töreninde, onun kısa bir süre önce ölmüş bir arkadaşının abisi (Yamashita) ile tanışan Yumi, olayı onunla araştırmaya başlar. İlk arayan bilinmeyen numara kardeşinin telefonundadır.



(Şekil-14 Chakushin Ari'den Bir Sahne)

Yumi ile Yamashita, numaranın astım hastalarının bulunduğu Kagami Hastanesi'yle bağlantısını bulurlar. Hastanede bir görevli onlara astımdan ölen insanların kayıtlarını gösterir. İçlerinden, yedi ay önce 10 yaşındayken astım nedeniyle ölen Mizunuma Mimiko'nun yüzü seçilemeyen fotoğrafının vardır. Cenazesinden sonra annesi kayıplara karışmıştır, babası yanlarında değildir. Yamashita'nın ölen kız kardeşinin bu çocukla özel bir ilgisi olmuştur. Çocuğun annesinin onun hastalığını ciddiye almadığı bilinmektedir.

Stüdyodaki Natsumi'nin eline cep telefonu tutuşturulmuş halde, bir sirk hayvanı gibi sahnenin ortasındadır. Stüdyodaki paranormal vaka uzmanlarını vardır. Uzmanlar tartışırken yaklaşan ölüm saati vurgulanarak heyecanın tırmanması sağlanır. Natsumi korku içinde beklerken Budist rahip ona arınma büyüsü yapmaya başlar. Bu sırada kızın telefonu lanetli zil sesi ile yine çalar. Herkes bunu gösterinin bir parçası zanneder ancak Budist rahip bilinmeyen bir güç tarafından fırlatılır. Telefondaki mesajdaki görüntünün aynısı gerçekleşirken Natsumi'nin tüm kemikleri kırılır, başı bedeninden ayrılarak korkunç biçimde ölür. Ağızından top şeklinde kırmızı bir şeker düşer.



(Şekil-15 Chakushin Ari'den Bir Sahne)

Stüdyoya gelip olanlara şahit olan Yumi'nin telefonu aynı zil sesi ile çalmaya başlar. Birlikte mesajı dinlerler. Panikleyerek telefonu kırıp parçalarlar. Yumi'nin kolundaki yaradan yola çıkarak geçmişinden söz ederler. Yumi, babasının eve nadir geldiğini ve büyük annesi tarafından büyütüldüğünün anlatır. Çocukken annesi kolunda sigara söndürmüştür. Büyük annesinin de kendini öldürmesine şahit olmuştur. Yumi, korku içinde ağlamaya başlar.

Astımlı küçük kız Mimiko ile annesi Matsume Marie'nin yaşadığı eve gelen Yumi ve Yamashita, eşyalarla birlikte öylece bırakılmış evde bir aile fotoğrafı bulurlar. Yüzü olmayan Mimiko, anne ve küçük kız kardeşi vardır. Küçük kızın boğazı kırmızı boyayla boyanmıştır. Yumi, odadaki bir dolaptan bir hayalete ait elin çıktığını görür. Dolabı açan Yamashita, bir video kamera bulur.

Resimdeki küçük kardeş Nanako'yu, yetimhanede bulurlar. Görevliler son altı aydır annesinden hiç haber alınmadığını belirtir. Elindeki oyuncak ayı, lanetli telefonun zil melodisi sözlü bir şarkı olarak çalan bir oyuncaktır. Melodi, bir çocuk programının ünlü şarkısıdır.

Hastaneye giden Yumi, şimdi yıkıntı halinde olan (Mimiko'nun öldüğü) eski binalarının yerini öğrenir ve Yamashita'yı da haberdar eder. Binadan bir telefon sesi gelmektedir. Metruk binada tüm şalterleri açarak ilerleyerek çalan telefonun kaynağını bulmaya çalışırken her yerden telefon sesleri gelmeye başlar. Bir tezgâhın üzerinde kurtlanmış bir telefonda lanetli zil sesi ile çalmakta olduğunu görür. Telefonun üzerine kanlar damlar. Tavandan baş aşağı bir hayalet sarkar. Binaya giren Yamashita ile hastane içinde ilerlediklerinde tahta bir kutudaki çürümüş cesedi fark ederler. Ceset, küçük kızların annesi olan Mizunuma Marie'ye aittir. Yumi'yi yakalan ceset onu kendine çeker ve Yamashita'yı dışarıda bırakır. Elleriyle Yumi'nin boğazını kavradığında Yumi, geçmişiyile bağ kurarak "anneciğim sonsuza kadar seninle burada kalacağım, iyi bir kız olacağım" der. Gözünün önüne annesinin görüntüsü gelerek hayalete sarılır ve birlikte ağlamaya başlarlar. Yumi'nin şefkatle sarıldığı bu kanlı ve irinli ceset, kuruyarak sıradan bir ölüye dönüşür.

Olay yerine gelen polis, yetimhanedeki küçük kızla da görüşmüştür. Kızın çantasında bir video kamera kaseti bulmuşlardır. Kasette evlerinde yapılmış çekimler vardır. Mimiko'nun, küçük kardeşi Nanako'nun kolunu bıçakla kestiğini görürüz. Sonra da onu hastaneye götüreceğini söyler. İçeri girip olanları gören anne, küçük kızı yaralayanın Mimiko olduğuna ilk kez gözleriyle şahit olmuştur. Nanako'yu kucağına alıp çıkarak astım krizine giren kötü Mimiko'yu ölüme terk eder. Arka fonda, oyuncak ayıdan gelen şarkı, lanetli zil sesinin melodisi çalmaktadır.

Her şeyin sırrı çözülmüştür ancak bu sefer de Yumi ortalarda yoktur. Yumi evinde otururken, zaman hızla geriye işlemekte başlar. Birden odasında beliren Mimiko, kıskançlık içerisinde “neden?” diye sorarak ona yürür ve ardından Yumi'nin çıığıını duyarız. (Annesi ile bağ kuran, onun sevgisini kazanan Yumi olduğundan Mimiko'nun onu kıskandığını düşünebiliriz.) Ardından eve gelen Yamashita, sağ salim karşısında gördüğü Yumi'ye sarılır ancak sarıldığı kişi artık o değildir. Kız, gence bir hançer saplar ve yere düşen genç, Yumi'nin aynadan yansımasının Mimiko'ya ait olduğunu fark eder.

Hastanedeki Yamashita, rüyasında yerde yatan Mimiko'ya şefkatle astım ilacını uygular. Uyandıığında lanetli telefon zili çalmaktadır, başucunda dikilmekte olan Yumi'nin ise elinde bir bıçak vardır. Yumi, onu dudaklarından öperken ağzından çıkardığı kırmızı şekeri onunkine yerleştirir.

Takashi Miike, tür sınırlarını zorlayan filmler yapması ile tanınan aykırı bir yönetmen olarak kabul edilmektedir. Kullandığı şiddet ve etkileyici estetikle adından söz ettirmeyi sürdürmektedir. Bu filmde ise “*Ringu*”(Halka) ve “*Honogurai Mizu No Soko Kara*” (Karanlık Sular) filmlerindeki öğelerin benzerlerini kullanarak korku türünde bir örnek vermiştir. Bu filmi yapma sebebinin, yapımcıların aynı temadaki popüler filmlerin başarısını sürdürme istekleri olduğu sanılırken, Miike'nin çalışmasındaki orijinalliği yok ettiği düşünülmektedir.<sup>438</sup>

Yine de filmde ölümü, Japonya'da herkes tarafından yaygın biçimde kullanımı olan cep telefonları üzerinden teknolojik bir biçimde yayma fikri dikkate değerdir. Özellikle genç kitlenin elinden düşmeyen cep telefonları, nasıl gerçekleştiği açıklanmasa da buradaki lanetin yayılma aracı olmuştur. Hızlı modernleşmenin ve teknolojideki aşırı gelişimin yarattığı kaygılar, telefonun bir metafor olarak kullanılarak filmdeki laneti yayma aracı olmasını açıklar.

Ölümün yayılma şekli şöyledir: Telefon, içinde kayıtlı olmayan özel bir melodi ile çaldıktan sonra ardından birkaç gün sonrasına ait bir tarihle gönderilmiş bir görüntü ya da sesli mesaj gelir. Tam o gün ve saat geldiğinde de görülen ya da duyulan o an yaşanarak ölüm gerçekleşir. Ardından son ölen kişinin telefonundan listesindeki diğer bir kişiye aynı şekilde bir mesaj gönderilmektedir.

Bu eylemlerin kaynağı, filme göre astımdan ölen Mimiko'nun, annesinin bulunduğu terk edilmiş hastanedir. Ancak annesi tarafından ölüme terk edilen ve dehşet içinde ölen kişi Mimiko'dur. Bunun nedeni filmde çok açık bir biçimde verilmemiş olsa da küçük kardeşine olan ilgiyi kıskanmakta, onun da kendisi gibi

<sup>438</sup> <http://www.jpreview.com/reviews/review-onemissedcall.php>

hasta olmasını isteyerek onu sürekli yaralamakta olduđu sonucuna varılabilmektedir. Annesi de artık dayanamayacağı kötü eylemleri yüzünden onu astım krizine girdiđi bir anda terk etmiştir. Dolayısıyla ölümü yayan asıl intikamcı hayalet anne deđil, Mimiko'dur. Muhtemelen annenin ölümüne sebep olan da onun hayaletidir.

Filmde anne, çürüyen şeytani bir hayalet(ceset) olarak gösterilmektedir. Pete Tombs, bedensel bozulma ve çürümenin korku çalışmalarında sık kullanıldığını belirtir. Japon öykülerindeki hayaletler genellikle deforme olmuş varlıklardır. Bu durumun yalnızca izleyiciyi korkutmak için deđil, içteki kötülüğün etkilerini ve bedeni nasıl kirlettiğini göstermek için kullanıldığını dile getirir.<sup>439</sup>

Yumi, ona annesi gibi sarılarak bir evlat sevgisi ile yaklaşmış, ruhunu huzura ulaştırılmıştır. Yumi'nin annesi ile yakınlaşması Mimiko'yu kızdırmış, Yumi'nin bedenine geçmiştir. Yumi'nin çocukluğu da yine sebebini bilemediğimiz bir şiddet içerisinde geçmiş, annesinden kötü muamele görmüş, onunla ilgilenen tek kişi olan babaannesi de kendini öldürme yolunu seçmiştir.

Filmde yer alan bir diđer ilginç nokta ise yapılan medya eleştirisidir. Japon televizyonları reality show programları bakımından oldukça zengindir ve bunların içerisinde doğaüstü olayları, hayaletli fotoğrafları, gerçek gibi gösterilen korkutucu olayları ve şehir efsanelerini ele alan yapımlar vardır. Program yapımcılarının reyting için çarpınan ve Budist rahibin bir şaklaban gibi oraya getirilmesi ya da konu hakkında yorum yapan sözde uzmanlarla tüm değerleri yok sayan bir anlayışta resmedilmiş olmaları ile medyayı eleştirmektedir. Natsumi'nin başına gelenleri de gösterinin bir parçası gibi algılamışlar ancak öyle olmadığı çarpıcı bir biçimde ortaya çıkmıştır.

Serinin ikinci filmi “**Chakushin Ari 2**” (**Cevapsız Arama 2**) 2005 yılında Tsukamoto Renpei tarafından çekilmiştir. Filmin başkahramanı olan Kyoko ile arkadaşı Madoka, anaokulunda öğretmenlik yapmaktadırlar. Tüm öğrenciler çıkarken kalan bir kız çocuđu Kyoko'ya dönerek; “Yağmur yağınca ölülerin ruhu dünyaya inermiş”, der. Ardından beyaz elbiseli yüzü görünmeyen bir kadın çocuğun yanına gelip onu götürür.

Kyoko ile Madoka, akşam Kyoko'nun sevgilisinin (Naoto) çalıştığı lokantaya gelirler. Her şey olađan seyrindeyken aşçının kızı Mei Feng'in orada unuttuđu telefonuna kendisinden bir mesaj gelir, cevaplayan babası olur. Kısa bir süre sonra

---

<sup>439</sup> Tombs, a.g.e., 248 s.

onu ölü bulurlar. Madoka'nın cep telefonu da kendisinin yüklememiş olduğu melodi ile çalar. Geçen yıl televizyon programında ölen genç kızı ve melodiyi hatırlarlar.

Lokantaya gelen eski polis şefi, önceki filmde olayla ilgilenen kişidir, olaylardan sonra görevinden ayrılmıştır. Yeni şefe, ölen aşçının ağzında şeker olup olmadığı sorularını sorar. Ancak bu olayla ilgisi kalmadığı için dışarıda tutulur. Çıktığında gazeteci bir bayanla (Takako) karşılaşır. O da şefe şeker ve cep telefonunu sorar. Genç kadın olayla ilgilidir.



(Şekil-16 Chakushin Ari-2'den Bir Sahne)

Gazeteci Takako, Naoto'ya telefon mesajlarının hikayesini anlatır. Aşçının, kızının telefonuna gelen aramaya kendisi cevap vermiş olduğu için öldüğünü tahmin etmektedir. Ona lanetli zil sesinin bir kaydını dinletir ve astımlı küçük kız Mimiko'dan söz eder. Genç, Madoka'nın cep telefonundan bu melodiyi duymuştur.

Bu sırada Madoka'nın cep telefonuna bir yeni mesaj gelir. İçeriden sesler duyan Madoka, banyoya gittiğinde açık duş musluğunu kapatmaya yönelir, hızla açılan suyla birlikte mesajdaki çığlığı duyarız. Telefondaki görüntülü konuşmada bunların bir kısmına şahit olan Kyoko, dairesine gittiğinde, onun duştaki düğüm olmuş bedeni ile karşılaşır. Naoto ve gazeteci de oraya gelmiştir. Bu kez Kyoko'nun telefonu aynı zil sesi ile çalmaya başlar.

Kyoko ile Naoto, Mimiko'nun anneannesi olduğu bilgisine ulaştıkları bir kadınla görüşürler ve Mimiko'nun annesinin tecavüze uğramış olduğunu, Tayvanlı kocası Wei Zhang'ın da tecavüzcüyü öldürerek hapse girdiğini öğrenirler. Adam hapisteyken aklını kaçırmış, kendisini öldürmek isteyen bir kız gördüğünden söz etmeye başlamıştır. Mimiko'yu doğurduğuna annesi bile pişmandır. Bunu üzerine Takako, Tayvan'daki ayrı olduğu eşine telefon açarak ona Tayvanlı bir adamın izini bulmak istediğini söyler. Eşi, ona Tayvan'da da bilinen telefon olayları ile ilgisi olup olmadığını sorar.

Ölenlerin otopsi raporlarında şeker yerine Japonya'da çıkarılmayan bir kömürün tozuna rastlanmıştır.

Tayvan'a giden Takako, Mimiko'nun babasının evini bulur ancak elinde bir cep telefonu ile uzun zaman önce ölmüş adamın cesedi ile karşılaşır. Ayrıca kömür tozlarının buradaki bir madenden olduğunu keşfeder.

Takako'nun ayrı yaşadığı eşinin (Yuting) de telefon aramaları ile ilgilendiğini, masasında konuya ilişkin dosyalar bulunduğunu görür. Takako'nun bu işten uzak durmasını ister. Ancak onun ilgisi eskiye dayanmaktadır. Bir flashback ile Takako'nun geçmişine döndüğümüzde, ikiz kız kardeşlerin bahçe içinde çalan telefonu açmakta tereddüt ettiklerini, birinin diğerine açtırarak kaçtığını görürüz. (Telefonu açan kız, gazetecinin ikizidir.) Kardeşi, gölde boğulmuş halde bulunmuştur. Takako'ya göre onu öldüren şey telefondur. Eşi bu olayları unutup Japonya'ya dönmesinde ısrar eder. Aslında kendine de telefon gelmiştir ve Takako'yu dâhil etmemek için ona söylememiştir. Zamanı, Kyoko'dan bir saat kadar önce dolacaktır.

Kyoko ile Naoto, telefonu bir kanala fırlatırlar. Yürüdükleri caddede herkes ellerinde cep telefonu ile çılgınca konuşmaktadırlar. Kyoko konuşanların sesleri arasından birine odaklanır. Telefonla konuşan genç kız, hattın ucundaki arkadaşına bir şehir efsanesinden bahsetmektedir. Efsaneye göre, gece saat 2'yi geçerken yatakta beliren ağız dikilmiş bir hayalet insanlardan kendisiyle oynamasını ister, hayır diyenlerin de ağızını diker.

Kyoko, Tayvan'a gidip kömür madenini bulursa bir çıkış yolu bulabileceğini düşünmektedir. Birlikte Tayvan'a giderler. Takako, 10 yıl önce zengin bir madencilik kasabası olduğunu, kasaba sakinlerinin gizemli bir biçimde öldüklerini anlatır. Hayatta kalan tek kişiyi görmeye giderler. Kadın onlarla konuşmak istemez ve ağlayıp dua etmeye başlar. Onlara Li Li 'nin öyküsünü anlatır. O küçükken kasabada Li Li adında tuhaf bir kız vardır ve öleceğini söylediği herkes acı içinde ölmüştür. Ölümler artınca akrabaları onu bir kömür madenine götürüp bir daha konuşmasını diye ağızını dikerler, madeni de kapatırlar. Sonradan öğrendiklerine göre, o dönemde bölgede su yoluyla bulaşan ölümcül bir hastalık vardır. Belki de Li Li, sadece hasta olanları tespit edebilme becerisine sahiptir ve vahşice öldürülmüştür.





(Şekil-17 Chakushin Ari-2'den Bir Sahne)

Hep birlikte madene giderler. Girişini ararlarken Takako'ya da lanetli zil sesi ile bir telefon gelir. Arayan polis şefidir. Yumi Nakamura'nın (ilk filmdeki genç kız) öldüğünü, onu Mimiko'nun ele geçirmediğini, kendi isteğiyle gittiğini ve bunun onun içinde uyanan kötülükle ilgili olduğunu söyler. Takako, girişi bularak içeri girdiğinde karşısında bir hayalet kız çocuğu görür ve çığlık atar. Birden mekan değişir ve yetişkin haliyle geçmişine giderek ikizinin telefonu açmasını engeller. Kendine geldiğinde hala madenedir ve saat Yuting'in öleceği saati göstermektedir. Onu cep telefonundan arar. Evinde ölümü bekleyen Yuting'in elinde bir video kamera vardır. Telefonu lanetli melodi ile çalmaktadır. (Dışarı çıktığını gördüğümüz Takako aslında kendisi değildir ve yaptığı arama da Yuting'in duyduğu lanetli aramadır)

Kyoko içeri girer. Geldiği yer, Li Li'yi kapamış oldukları bölmedir. İçeri girdiğinde onun ağzını dikmekte kullanılan çuvaldız ve bağlandığı sandalyeyi görür. İğneyi yerden alırken kolunu bir el kavrar ve dikilme anını zihninde görebilmesini sağlar. Kyoko gördüklerinin ardından kız için ağlamaya başlar. Kız hemen arkasında elinde çuvaldızla belirerek onunla oynamasını ister.

Takako eşinin evine vardığında ölümüne iki dakika kalmıştır. Pencereyi kırıp girer, o ise çıldırması gibi korku içinde onu defetmeye çalışır. Ölüm saatini atlattıklarını söyleyerek birbirlerine sarılırlar. Takako, diğerlerine yardım etmek için tekrar madene döner.

Kyoko'yu arayan Naoto, madene girer. Kyoko içeride Li Li tarafından sandalyeye bağlanmıştır. Kyoko acısını anladığını söyleyip ona yalvarsa da bu bir işe yaramaz. Sonunda seçilmiş olmasının bir anlamı olabileceğini düşünerek Naoto'ya gitmesini söyler. Bunu reddeden genç Kyoko'yu çözer ve çıkmaya çalışırlar. Çıktıkları yerde bir baz istasyonu vardır. Hayaletin gücü Naoto'yu telden çitin arkasına fırlatır. Kyoko'nun yere düşen telefonu lanetli melodi ile çalmaya başlar. Kızının yerine telefona cevap vererek onun yerine ölen aşçıyı hatırlayan

Naoto, telefonu cevaplar. Ardından yer değiştirirler ve kendini tellerin arkasında bulan Kyoko olur. Naoto, hayaletin onu öldürmesine izin vererek kendini feda eder.

Hastanedeki Kyoko'nun başında duran gazeteci Takako, olayla ilgilenen polis şefinin öldüğünü öğrenir. Yumi'nin cesedini bulmaya giderken kaza yapmış, ekiplere Mimiko'nun orada olduğunu söylemiştir.

Takako, bir gün önce madenin önünde telefonla konuştuğu kişinin o değil, Mimiko olduğunu anlar. (Zaten Yumi'nin kendi isteği ile gitmesi, içinde uyanan kötülük gibi sözlerinden de bu mantık doğrulanmaktadır.)

Tayvan'lı polisler, Kyoko'nun hastanedeki odasına gelirler ve madendeki iki cesedin arkadaşı olup olmadığını sorarlar. Aslında orada Takako da ölmüştür.

Takako, eşinin evine gittiğinde içeride onu bulamaz. Masanın üzerinde duran kameradaki görüntüleri izlediğinde kendisinin hayalet kız Li Li'ye dönüştüğünü ve eşini öldürdüğünü görür. Bunu kendisinin yaptığına inanamaz. Aslına, madende Li Li ile ilk karşılaşmasında attığı çığlık, ölüm çığlığıdır. Cep telefonunda da kendinden gelen bir arama vardır. Ölmüş olduğunu anlamasıyla ağzından yuvarlak kırmızı bir şeker çıkar, gülümser.

İlk yönetmenlik deneyimi olan Tsukamoto Renpei'nin çektiği bu devam filmi, Takashi Miike'nin ilk filmde terk etmiş olduğu kimi formüle dayalı unsurları bu filmde bir araya getirmiş, özellikle filmin ilk kısımları olağan hayalet hikâyelerinin temel yapısına uygun ilerlemiştir. Ayrıca film, bir noktadan sonra bir Tayvan öyküsüne dönmekte, hem anlatı bakımından hem de coğrafi bakımdan sınırları genişlemektedir.<sup>440</sup>

Filmde, Mimiko'nun tecavüz sonucu dünyaya gelmiş, istenmeyen bir çocuk olduğunu öğrenmemiz, onun yıkıcı eylemlerinin arka planını doldurmaktadır. Mimiko'nun lanetinin üzerine, Tayvan'da ondan daha zor bir yaşamı olmuş Li Li'nin laneti eklenir. İkisinin eylemleri iç içe geçer. Li Li'nin intikamcı ruh olma hali oldukça nettir. Haksız yere, batıl bir inançla öldürülmüş, ölene dek madende büyük acılar çekmiştir. Zaten var olan sezgisel yeteneği, madendeki ölümüyle daha da güçlenmiş, bu mekanı zamansal değişimlerin gerçekleşebildiği bir evren haline getirebilmiştir. Film içerisinde, hakkında şehir efsanelerinin anlatıldığını da görürüz.

Madenin çıkışıındaki baz istasyonu aracılığıyla lanet, cep telefonlarına iletilebilmekte, bu da onun yaygınlığını iyice artırarak tehdit unsurunu kitlelere yaymaktadır. Kurulan bir ilk bağlantının ardından kişilerin telefon rehberlerinden sonsuza dek sürebilir. İnsanlar cep telefonu kullanmayı sürdürdükçe onu ortadan

<sup>440</sup> [http://www.sarudama.com/japanese\\_movies/chakushinari2.shtml](http://www.sarudama.com/japanese_movies/chakushinari2.shtml)

kaldırmak imkansız haldedir ve cep telefonları modern dünyanın çoktan vazgeçilmez birer parçası olmuşlardır.

Takako'nun olaylarla bir yan hikayeyle gelen bağlantısı çocukluğuna dayanmaktadır. “*Ringu*” serisi filmlerde ve “*Rasen*” filminde de yer alan, olayı araştıran meraklı gazetecilerin farklı bir versiyonudur; çünkü onun bir sebebi vardır. Eşinden ayrı yaşayan, çalışan güçlü bir kadın konumundaki Takako, kardeşine duyduğu nefretin faturasını hayatı boyunca kendine çıkarmıştır. Ancak film ilerlerken bu durum rüya benzeri bir sahne (kardeşine sarılıp telefon açmasını engellemesi) ile onarılmaktadır. Takako'nun ölümünün de Li Li'nin elinden gerçekleştiğini bilsek de, öldüğünün bilincine vardığı an ağzından Mimiko'nun imzası haline gelmiş kırmızı şekerin çıkması ile belirsiz hale gelmiştir. Özellikle de sondaki gülümseme, onun da bir hayalet dönüşüp şeytani güçleri olabileceğine işaret olarak kabul edilebilir.

Serinin son filmi “**Chakushin Ari: Final**” (**Cevapsız Arama 3**), 2006 yapımıdır ve yönetmenliğini Asau Manabu yapmıştır. Filmin prolog bölümü, kümesteki tavukların saldırdığı bir horozu izleyen 16–17 yaşlarındaki bir liseli kız öğrenci (Asuka) görürüz. Sınıfındaki kız ve erkek öğrencilerin tartaklamaları ve alaylarına maruz kalmış, ezilmiştir. Horozu kurtarmak için kümesin kapağını açıp hayvanları dışarı bırakır. Arkasında kendini asmış bir liseli kız vardır. Yanındaki telefonda lanetli melodi duyulur ve “mesajı başkasına yollayarak ölümden kurtul” yazdığı görülür.

Filmin ana öyküsü, bir grup gencin mezuniyet sonrası Kore'ye yapacakları yolculukla ilgili konuşmalarıyla başlar. Herkes yolculuk için heyecanlı ve mutludur. İçlerinden Emiri'nin Kore'de bir erkek arkadaşı da vardır.

Bu grubun dışında kalan Asuka ise odasındadır ve bilgisayarının masaüstündeki sınıf fotoğrafına bakmaktadır. Yanındaki sandalyeye dönerek, PAM olarak hitap ettiği boşlukla konuşur ve onun kendini asmasının ardından herkesin cezasını çekeceğini söyler.

Gemide başlayan Kore yolculuğunda içlerinden Azusa'nın cep telefonundan bu telefonda kayıtlı olmayan bir zil melodisi duyulur. Kendisinden gelen mesajda Azusa'nın asılmış haldeki resmi vardır. Mesajın kaynağını bulamazlar ama kendini asan arkadaşlarının asılma biçimiyle bağlantı kurarlar.

Grup, gemiden inip terminale gelmiştir. Öğretmenleri, onlara burada oynayacakları oyunu anlatır. Gruplar halinde hareket ederek cep telefonlarıyla bulmaları istenen şeylerin fotoğrafını çekip yollayacaklar ve finale varacaklardır.

Emiri'nin Koreli sevgilisi Jinu da terminale gelmiştir. Aralarında uzaktan işaret dili ile konuşarak sonra görüşmek üzere anlaşılırlar.



(Şekil-18 Chakushin Ari / Final'dan Bir Sahne)

Gençler, bir pazaryerindeki ahtapotun fotoğrafını çekerler. Kızlar da limanın manzarasını çekerler. Bu sırada grubu kaybeden Azusa, pazarda onları aramaktadır. Pazarın ara sokaklarından biri ona seslenir. Korkarak girdiği çıkmazda bir güç, onu boynuna bağlanmış bir halatla sürükler ve asarak öldürür. Kızın ağzından top şeklinde kırmızı bir şeker düşer.

Olup biteni odasındaki bilgisayarından takip eden Asuka'nın ekranındaki toplu fotoğrafta ölen Azusa'nın fotoğrafının yüzünün biçimi bozulur. Asuka, yanındaki boş koltuğa bir cep telefonu bırakarak kahkaha atmaya başlar. Asuka, şimdi kimi seçeceklerini sorarak imleci ekrandaki yüzlerin üzerinde gezdirir.

Buluşma yerine gelmiş olan gençler endişelidir. Azusa, tam dün geceki arama kaydının gösterdiği saatte kaybolmuştur. Bu sırada içlerinden Teruya adında bir çocuğun telefonu da çalarak kendi sesinden bir mesaj gelir. Yaptığı hareketlerin hep 5-6 saniye ilerisinin video kaydı olarak telefonunda göründüğünü fark eder. Ne olduğunu anlayamadan, gevşeyen somunundan kurtulan bir elektrik kablosu savrulup boğazına dolanarak onu boğar.

Bilgisayarı başındaki Asuka, olan biteni kahkahalarla izlerken çocuğun fotoğrafı da biçim değiştirir.

Akşamında gençler toplanmış, iki arkadaşlarının başına gelen olayların mesajların belirttiği saatlerde gerçekleştiğini konuşurlar. Grup PAM'den söz ederken, içlerinden birinin (Tomoka) daha telefonu aynı melodi ile çalar. Ağlayarak içeri kaçan kızı yatıştırmaya gelen arkadaşları telefon sesini tekrar duyar. Yakın arkadaşlık kozunu ortaya atarak mesajı kendilerine göndermemesi için yalvarırlar ancak Tomoka, kimseyi seçmezse kendisi ölecektir. Tartışmalar sürerken, mesajı gizlice yollar. Yakın arkadaşlığı vurgulayıp mesajı başkasına yollamasını söyleyen Mizue, içeride hayalet tarafından diğerlerinin gözleri önünde öldürülür.

Emiri, olanları grubun rehberi olan öğretmene açıklamaya çalışsa da inandıramaz. Öğretmenleri, polisin konuyu araştırdığını, bu türden dedikodulara inanacak kadar aptal olmalarını söyler. Onların psikolojisini öne sürerek cep telefonlarını alıp bir poşete toplamaya başlar. Öğrencilerden çoğu vermek istemez, çünkü ölüm mesajını aldıklarında müdahale edemeyeceklerdir. Bu çatışma sürerken grup arkadaşları Emiri'ye komadaki sınıf arkadaşları PAM'in durumunu sorarlar. Çünkü onunla en yoğun bağlantı kurmuş olan odur.

Bilgisayarının başındaki Asuka'nın yanındaki telefon çalar. Arayan Emiri olarak görünmektedir. Telefonu açan Asuka, Emiri'ye horozların gagalama kuralını anlatır. Küçük bir yere kapatıldıklarında içlerinden en zayıf olanlara saldırdıklarını, insanların da böyle olduğunu ama zayıf olanın bir gün gelip gagalayabileceğini gözden kaçırdıklarını söyler. Tıpkı Azusa, Teruya ve Mizue'ye olduğu gibi. Emiri, onun olan biteni nasıl olup da bildiğine şaşırır.

Emiri'nin Koreli sevgilisi Jinu, olaylardan haberdardır ve otel lobisine gelmiştir. Kore- Japon işaret dili ile ilgili bir sempozyumda tanıştığı sağır-dilsiz bir kemancının ona kız arkadaşının da ölüm aramaları yüzünden öldüğünü anlattığını söyler.

Öte yandan, erkek öğrencilerin odasında çalan bir telefon sonucu burada da bir kavga kopmuştur. Telefon gelen genci elbise dolabına kilitletler ve burada ölümünü izlerler.

Emiri ile sevgilisi Jinu, konu hakkında internette arama yaparlarken Mimiko'nun videokaset görüntülerinin de olduğu bir internet sitesine rastlarlar. Görüntülerde, annesinin astım krizi geçiren Mimiko'yu terk edişi vardır. Gruptan bir başka kız (Mari) yanlarına gelerek PAM'in durumunun nasıl olduğunu sorar. Emiri'nin telefon ettiği Asuka, Mari'yi ister. Bu kez Mari'nin telefonu çalmaya başlar. Ona bir zararı dokunmamış olduğunu söyleyip kendini temize çıkarmaya çalıştığında, zayıf olan horozlar gagalanırken buna seyirci kalanların da cehenneme gitmesi gerektiği cevabını alır. Mari, Emiri'yi bu aramaya aracı olduğu için suçlar ve çıkar. Çamaşırhaneye inen Emiri ve Jinu, burada çamaşır makinelerinin birinin içinde parçalanmış Minor'i bulurlar. Mari, kendisine gelen mesajı ona yönlendirmiştir.

Emiri, Jinu'ya durumun tuhafliğini anlatır. PAM komadadır ve bir süredir bilinci açık değildir. Jinu, iyileştiyse yanında oturabileceğini söyleyince Emiri, aslında Asuka ile PAM'in aynı kişi olduğunu açıklar. Okulda onunla dalga geçen gençler SPAM (istenmeyen e- postalar) diye bir ad takmışlar, bu ad da zamanla PAM'e

evrilmiştir. Emiri, onun durumunu sormak için hastaneyi arar. Hemşire, bilincinin halen açılmadığını söyler. Emiri ile konuşanın kimliği daha da gizemli hale gelmektedir.



(Şekil-19 Chakushin Ari / Final'dan Bir Sahne)

Bu sırada oteldeki öğrenci grubunun lideri olan öğretmenleri öğrencilerin ellerindeki telefonları zorla almaya çalışmaktadır. Yanındaki bayan öğretmen, yaptığıının yanlış olduğunu söyleyerek onu engellemeye çalışır. Bu sırada kızlardan biri elinde cep telefonu ile kendini banyoya kilitlemiştir. Telefonuna kendisine gelmiş bir ölüm mesajı bulunmaktadır ve onu bencil bir yetişkin stereotipi olan öğretmene aktarır.

Asansöre binmiş olan iki öğretmen tartışırlar. Şiddet kullanan erkek öğretmen, çocuklara sert davranarak telefonlarını alma nedenini, kendi telefonlarının da onlarınkinde kayıtlı olması ve mesajları aktarabilecekleri şeklinde açıklar. Kadının da cep telefonunu isteyerek üzerine saldırır. Asansörde lanetli melodi duyulur ve erkek öğretmen asansörde ölür. Asansör kata gelip kapısı açıldığında, kattaki gençler öğretmenin hala atmakta olan kalbini kendi eliyle sökmüş olduğunu görürler ve telefonlarını alabilmek için ölen elindeki poşete saldırırlar.

Emiri, Jinu'ya Asuka'nın ondan herkesten çok nefret ettiğini anlatır. Bunun nedeni, başlangıçta bu tacizlere uğrayanın Asuka değil de kendisi olmasıdır. Onu korumaya çalışan Asuka, tacizlerin nesnesi olmuştur ve dışlanmaktan korkan Emiri ona yardım etmemiş, olan bitene gözlerini kapamıştır. Hiç bir zaman da bu konuda af dileyememiştir. Jinu, sağır kemancı örneğini vererek, aramayı kız arkadaşı yerine kendisi cevaplayabilecekken onu kurtarmamış olduğu için suçluluk duyduğunu anlatır. Bu duyguyla yüzleşmesi gerektiğini söyler.

Asuka'yı arayan Emiri, ondan özür diler. Aslında en zayıfın kendisi olduğunu söyleyerek, mesajı kendisine göndermesini ve bu ölümlere bir son vermesini ister.

Bu esnada hastanede bilinçsizce yatmakta olan Asuka'nın bedeni hareketlenir. Komadaki Asuka kendine gelirken, telefondaki Asuka ise Mimiko'ya dönüşür.

Jinu, sonraki adayı seçmek için bilgisayarı kullanan PAM ise, bunu bilgisayar yoluyla yayanın Mimiko olabileceğine ve PAM'in bilgisayarı çökertirse yayılmayı engelleyeceklerine inanmaktadır. Bunu üzerine Asuka'nın e-mail adresini ulaşılabildikleri herkese göndererek, internette yayınlayarak kitlelerden yardım isterler. Japonya'nın dört bir yanından herkes adres üzerinde çalışmaya başlar.

Komadan uyanan Asuka, evine gelmiştir. Bilgisayarına baktığında imlecini kendi kendine fotoğraflar üzerinde gezindiğini görerek bunun rüyası olmadığını anlar.

Emiri ile sevgilisi bilgisayarın başındayken monitörde aniden komadan çıkıp evine gelen Asuka'nun görüntüleri belirir. Onun ekranında da eş zamanlı bir biçimde Emiri vardır. İki genç kız barışırlar. Asuka, dilediği özrü hastanedeyken de duymuş olduğunu, bu cinayetlerden bilinçsiz de olsa sorumlu olduğunu belirtir. Asuka'nın monitöründe beliren Mimiko, sınıf fotoğrafında Asuka'nın fotoğrafına tıklamaya çalışmaktadır.

Birden zaman ve mekân değişir, Asuka kendini okuldaki sınıflarında bulur. Mimiko'nun hayaletine sarılarak her şeye bir son vermek istediğini söyler. El ele tutuşmuş halde koridorda ilerlerlerken gelip onları gören Emiri, arkadaşını kurtarmak ister. Ancak Asuka, kendini ölümlerden sorumlu hissedip Mimiko'nun onu öldürmesine izin verecektir.

Bu sırada Emiri'nin telefonu çalmaya başlar. Asuka, gelen mesajı kendisine yönlendirmesini ister. Emiri ise pişmanlıkla yaşamaktansa son kişi olmak istemektedir. Mimiko'nun uzattığı top şeklindeki kırmızı şekeri ağzına atar.

Bilgisayarlarının başındakiler laneti çökertmek üzere oldukları için Mimiko'nun görüntüsü ve cismaniliği gidip gelmeye, belirsizleşmeye başlamıştır. Asuka'nın evindeki bilgisayarı alevler çıkarak bir çocuk ağlaması eşliğinde patlar, Mimiko da ortadan kaybolur.

Emiri, gözlerini açtığında sevgilisinin yanındadır. Birbirlerine sarılırlar. Ancak Jinu bir daha pişman olmak istemediğini söyleyerek oradan ayrılır. Gencin sözünü ettiği sağır kemancı aslında kendisidir. Emiri, cebinde telefonunu arar ve bulamaz. Cebinden alan Jinu'dur. Saat tam ikiyi gösterince çalan telefonu cevaplar ve onun yerine ölür.

Filmin finalinde deniz kıyısına doğru giden iki genç kızı görürüz. Yaşadığı olayın şoku nedeniyle rahatsızlanıp tekerlekli sandalyede olan Emiri iken, tekerlekli sandalyeyi iten de Asuka'dır.

“*Chakushin Ari*” serisinin ilk iki filminde lanetin yayılma kaynağı olan intikamcı ruh, bu filmin bir yerinden sonra laneti bir başkasına aktarma yarışmasına döner. Dostla düşmanın karıştığı film, tam bir gençlik filmi halini alır. İlk kez “*Chakushin Ari 2*” filminde karşılaştığımız, laneti muhababından başka birinin üstlenmesi durumu, telefona başka birisinin cevap vermesi şeklinde gerçekleşiyorken bu filmde ise, mesajın ve onunla gelen lanetin başka birine gönderilmesinin mümkün olduğu ortaya çıkmaktadır.

Yönetmen Asau Manabu, serinin ilk filminin yönetmeni Takashi Miike'nin de asistanlığını yapmış olması ile ilk filmdeki çizgiye yakın ancak Asuka ve Mimiko ile ikili hale getirilmiş bir hikâye ortaya koyuyor.<sup>441</sup> İlk iki filmde dile getirdiğimiz teknolojik kabus, ezilen zayıfın güçlenerek geri gelmesi anlatısıyla birleşir ancak bir devam filmi olmasının ötesinde bu haliyle çok büyük bir yenilik de sunmamaktadır.

Filmde intikamcı ruhun geri dönüşü çok net ve katıksız bir biçimde verilmiştir. Zincirin zayıf halkası olarak değerlendirilerek, sürekli aşağılanıp eziyet edilen Asuka, dayanamayarak intihar etmiş ve Mimiko'nun laneti kanalıyla kendisine haksızlık edenleri cezalandırmaya, öfkesini yatıştırmaya başlamıştır. Farklı nokta, Asuka'nın henüz ölmemiş ama ölüme yakın koma halinde yatıyor olmasıdır. Hayatta iken asla onlardan böylesi bir intikam almaya kalkışmayacak bir karakterdedir. Komadan uyanan Asuka, arkadaşlarının ölümüne sebep olduğu için kendini haddinden fazla suçlu hisseder. İntikamı şiddetle isteyen Mimiko'dur. Bunun için haklı nedenleri olsa da aslında bu gençlerle bağlantısı yoktur. Onun yaptığı, internete, cep telefonlarına bulaşarak lanetini yaymak, kurbanlarını zalim kimselerden ( bu kez Asuka'ya yapılan zulüm üzerinden) seçmektir.

#### **4.8. Rinne (Reenkarnasyon)**

“*Rinne*” (Reenkarnasyon), “*Ju-On*” (Garez) filmleri yönetmeni olarak adını duyuran ve yıllarca bu serinin versiyonları ile uğraşan Takashi Shimizu'nun yönettiği,

---

<sup>441</sup> <http://beyazperde.mynet.com/sinekritik/1406>



reenkarnasyon\* üzerine temellenen 2005 yapımı bir filmidir. Bir otelde yıllar önce gerçekleşen katliamın filminin çekimleri sırasında meydana gelenleri anlatır.

Yönetmen Matsumura, 2 çocuğu ile birlikte toplam 10 kişiyi öldürüp intihar eden bir profesörün gerçek olayı ile ilgili “Hatıralar” adında bir film çekecektir. Film seçmelerine gelen bir kadın oynayacağı roldeki kişinin reenkarnasyonu olduğu için bu rolü çok rahat oynayacağını söyler. Bu söylem garip karşılanır.



(Şekil-20 Rinne'den Bir Sahne)

Film seçmelerine katılan ve kabul edilen Nagisa Sugiura, metroda, evinde, rüyalarında, elinde oyuncak bebeği olan küçük bir kız görür. Nagisa Sugiura seçmeler sonrası bağlı olduğu ajans yetkilisi ile filmin hikâyesi hakkında konuşur. Ajans yetkilisi olayın gerçekleştiği yıl Nagisa Sugiura'nın daha doğmadığını belirtir. Film çekimleri başlar. Olayın geçtiği otelin maketi geldiğinde Nagisa Sugiura, rüyalarında gördüğü otelin aynısı olduğunu görür.

Bir kız olayın olduğu otelin kapısında oyuncak kız bebek bulur. Otelin kapısına baktığında arkasından birkaç kişinin geldiğini görerek otele girer. Kız bir psikoloji öğrencisidir ve reenkarnasyonun işlendiği bir derste uyuklamıştır.

Yönetmen oyuncularını senaryoyu hissetmeleri için olayın geçtiği otele götürür. Otele gittiklerinde yönetmenin öldürülenlerin yaşlarında değişiklik yaptığı ortaya çıkar. Örneğin Nagisa Sugiura'nın oynadığı kız 4-5 yaşlarındadır, ancak Nagisa Sugiura 25 yaş civarındadır.

Yönetmen her oyuncuyu otelde öldükleri yere yatırır. Bu sırada set için fotoğraf çekimi yapıldığı sırada patlayan flaş ile Nagisa Sugiura yerde, olayda gerçekten ölen kişilerin bir an belirmesine şahit olur.

---

\* Asya kökenli din ve felsefi düşüncelerde ruhun ölümden sonra insan, hayvan bitki şeklinde ya da yeniden doğarak dünyaya geri dönmesidir. Bkz: **Ana Britannica**, Cilt 26, Ana Yayıncılık A.Ş., İstanbul, 1993, 384 s.

Durumdan etkilenen Nagisa Sugiura lavaboya gider. Çıktığında ise ekip ile geldikleri harap olmuş otel yerine kendisini otelin yeni halinde bulur. Elinde kamerası olan bir adamın, küçük bir çocuğu öldürüşü izler. Nagisa Sugiura bir odada dolaba saklanır. Kapak açıldığında ise kendisini bulan yönetmen Matsumura'dır.

Olaydan sonra, filmin konusu ile ilgili rüya gören Nagisa Sugiura uyandıığında yatağının altında 8 mm'lik bir kamera bulur. Kameradan çıkan bobini banyo ettirmesi için bağlı olduğu ajans görevlisine verir.

Psikoloji öğrencisi olan kız sınıf arkadaşına, hiç gitmediği halde bir oteli gördüğünü söyler. Bu sırada seçmelere katılıp, roldeki kişinin reenkarnasyonu olduğunu söyleyen oyuncuyu beklemektedirler.

Kütüphanede seçmelere katılan kız psikoloji öğrencisine olayın gerçekleştiği zamanın gazete kupürlerini göstererek kendisinin reenkarnasyonu olduğunu, kanıt olarak da ölen kadının kendisini astığından dolayı, boynundaki doğuştan gelen morarmış izi gösterir. Seçmelere katılan kıza bir telefon gelir. Kız kütüphane içinde rahat konuşacağı bir yer bulur orada kitaplar düşer, kitapları yerine koyan kız karşısında 7–8 hayalet görür. Bu hayaletler kıızı yukarı çeker. Psikolojisi öğrencisi onu aramaya geldiğinde kütüphanede bulamaz.

Psikoloji öğrencisi rüyalarında gördüğü oteli anlayabilmek için olaydan tek sağ kurtulan Profesörün karısına gider. Profesörün karısına o otele hiç gitmediğini ama rüyalarında gördüğünü söyler ve küçükken oteli de çizdiği bir resim verir. Resimde bir kız çocuğu ve bir erkek çocuğu vardır. Çocuklar profesör ve karısının çocuklarıdır.

Ajans görevlisi filmi banyo ettirmiştir. Film katliamın, profesörün öldürdüğü insanların filmidir. Görevli tüm ölüm sahnelerini izler.

Filmin çekimlerine başlanır. Nagisa Sugiura, profesörün kendisinin peşinden geldiği sahne çekilmektedir. Sahne birden değişir ve Nagisa Sugiura yaşanmış olayın içinde bulur kendisini.

Profesörün karısının yanından ayrılan psikoloji öğrencisi otele gider. Otelin kapısında aynı rüyasında olduğu gibi oyuncak kız bebeği bulur. Tam bu sırada arkasında kadınlı erkekli bir grup belirir. Grup ölüdür ve otele girer. Psikoloji öğrencisi seçmelere katılan ve reenkarnasyon yaşadığını söyleyen kıızı da görür. Hatta ona dokunur kız tepki vermez. Psikoloji öğrencisi grupla birlikte otele girer. Gruptaki insanlar otelin içine, olayda ölenlerin yerlerine doğru giderler. Olayın sırasına göre bir ölüm gerçekleştiğinde, ölenin öldüğü yerde duran yere yığılır. Psikoloji öğrencisi korku içinde otel içinde saklanmaya çalışır.

Nagisa Sugiura olayın içinde kendisini bulduğu anda yönetmen Matsumura'nın ölen Profesörün oğluna dönüşür. Nagisa Sugiura, oğlanın ve aynı zamanda Matsumura'nın öldürüşünü izler. Oradan kaçmaya başlar. Bir odaya girer. Odada bir dolabın kapağını açar. Kapağı açması ile psikoloji öğrencisini görmesi bir olur. Psikoloji öğrenci ile Nagisa Sugiura karşılaştığı an, psikoloji öğrencisi ölür ve bedeni küçük kızın cesedine dönüşür.

Nagisa Sugiura kendisinin de öldürüleceğini düşündüğü anda anlarız ki, Nagisa Sugiura ölen küçük kız değil, 10 kişiyi öldüren profesördür.



(Şekil-21 Rinne'den Bir Sahne)

Reenkarnasyon olarak ölenlerin hepsi birden gerçekten ölenlerin bedenine dönüşür. Nagisa Sugiura profesör olarak, kendisini takip edenlerden kaçmaya başlar. Bu sırada bu kaçıcı bazen Nagisa Sugiura'nın gözünden bazen de banyosu yapılmış 8 mm. filminden izleriz.

Profesör (Nagisa Sugiura) en sonunda bir evin üst katında yere düşer. Nagisa Sugiura'nın görüntüsünde film boyunca görülen oyuncak kız bebeği; profesörün filminde ise kendi kendini öldürür.

Daha sonra Nagisa Sugiura'nın oynadığı sahnenin çekimleri profesörün karısının da yer aldığı bir grup izler. Çekimlere göre Nagisa Sugiura çekim anında krize girmiş gibidir. Çekim ekibi onu hastaneye götürür.

Finalde Nagisa Sugiura'yı akıl hastanesinde bağlanmış şekilde görürüz. Odasında profesörün öldürdüğü kızı ve oğlu vardır. Profesörün eşi kapının penceresinden içerideki Nagisa Sugiura'ya bakar ve oyuncak bebeği kapıdan içeri bırakır.

Film, Shimizu'nun bir bulmacanın parçaları gibi kurmaktan hoşlandığı korku ve gerilim anlayışını yine yansıtıyor. Shimizu, izleyiciyi doruk noktalara götürüp getirerek huzursuz edip rahatsız edici görüntüler yaratmayı bu filminde de

sürdürmüştür. Bunu sürekli çalışan 8 mm. kameranın sesiyle ve filmde yer alan görsel değişim ve dönüşümlerle, animasyon oyuncak bebeğin ürkütücülüğüyle sağlamaktadır. Oldukça sıradan başlayan film, konunun ele alınışıyla ilginç hale gelmiştir.<sup>442</sup>

Yine bir mekandan kaynaklanan korku ele almıştır, ancak bu kez mekanın işlevi her şeyi ortaya çıkarmasıdır. Zaten hem filmdeki oyunculardan Sugiura'nın henüz çekimler başlamadan elinde bir oyuncak bebek taşıyan küçük bir kıza ait illüzyonlar görmesi ile hem de yönetmenin konuya olan ilgisinin geçmiş yaşantısı ile bağlantısı olması bu durum için zemini hazırlamıştır.

Film, bir film çekiminin yeniden canlandığı katliamı ve onunla birlikte uyanan katledilmiş insanların ruhlarının ortaya çıkışını ele alır. Babası tarafından katledilen küçük kız, içlerinde ne masum olan ve dolayısıyla en büyük haksızlığa uğrayan kişidir. Filmde, olayın faili ve kurbanlarına ait ruhların oyuncular ve ekip içerisinde kişilerle bir reenkarnasyon bağlantısı oluşu, durumu daha karmaşık ve gizemli bir hale getirmektedir.

Shimizu, geçmiş ve bugünü birbirine geçirip harmanlayarak izleyiciye de reenkarnasyon olasılığını sorgulatmaktadır. Benzeri öğeleri kullanan filmlerin tüm klişelerine de yer vererek onları etkileyici bir boyuta taşımıştır.<sup>443</sup>

Öteki dünyaya ait Japon inançları içerisinde Budist inancında bu dünyaya yeniden geliş, hayattayken ne kadar doğru yaşandığı ile paralel bir biçimde farklı formlarda gerçekleşebilmektedir. Bu durumda, katil babanın ruhunun genç oyuncu Sugiura'nın bedeninde yeniden doğmuş olmasına anlam vermek zordur. Ancak adamın geçmişte yaptıkları nedeniyle yeniden cezalandıran kişi yine genç kadın olmuştur. Filmde intikamcı ruh öğesinin kullanımı, elinde oyuncak bebek taşıyan küçük kızın Sugiura'ya görünmesi ile ortaya çıkar. Aslında onu öldüren babasının yeniden doğmuş hali olan Sugiura'yı olayların içine çekerek intikamını ondan almıştır.

---

<sup>442</sup> <http://www.jpreview.com/reviews/review-reincarnation.php>

<sup>443</sup> <http://www.twitchfilm.net/archives/007314.html>

## SONUÇ

Yüzyıllar öncesinde Japonya'da anlatılan masalarda rastlanan, dönüşüm geçiren tilkilere, şeytanlara, geri dönen intikam dolu ruhlara ve daha birçok ürpertici doğaüstü varlığa ilişkin maceralara şöyle bir göz atıldığında, aslında korku öğelerinin alışıldık batılı örneklerden ne kadar farklı ve doğal biçimlerde kullanıldığını rahatlıkla görebilmekteyiz. Henüz çocukken bu masallarla haşır neşir olan Japon insanının yaşamında doğaüstü unsurların kabulü ve bilinmeyenden gelen tehdit olasılığıyla iç içe yaşamak olağan hale gelir. Ancak bu olağanlığın içinde korku ve saygı da yerini alır. Doğaüstü varlıklar insandan üstün konumda olduklarından, saygıyla karışık bir korku uyandırırılar.

Bir ada ülkesi olan Japonya'da deprem, sel, tsunamiler, yanardağlar gibi doğal güçlerin tehdidi ve korkutuculuğu da eksik olmamıştır. Gelişen teknolojinin etkisiyle doğal afetlerin yarattığı yıkımlar en aza indirilmiş olsa da, Japonya'nın geçmişindeki izler ve doğaya karşı tetikte olma hali varlığını korumaktadır. Doğa da Japon insanının saygı duyması gereken, aksi halde ona sorun çıkarabilecek bir güçtür.

1603–1868 yılları arasında, Japonya'da Tokugawa beyliğinin yönetimde olduğu Edo dönemi, baskıcı bir toplumsal dönem oluşu ile bilinmektedir. Modernleşme arifesindeki tutucu bir dönem olan Edo döneminde, "kaidan" adı verilen hayalet hikayeleri anlatma geleneğinin, önce sözlü ve toplu halde gerçekleştirilen bir etkinlik olarak, sonra da derleme ciltler halinde yazıya aktarılarak popüler hale gelmesi oldukça dikkat çekicidir. Aynı şekilde kabuki tiyatrosunun yaz seyirlikleri olan intikamcı ruh hikayeleri ve diğer doğaüstü konuları ele alan oyunlar da yine bu dönemin hakim anlayışının bir uzantısıdır.

Çağımızın modern Japonya'sında korkunun yansıtıldığı araçlar çeşitlenmiş, manga, anime, bilgisayar oyunları ve sinema gibi alanlara kaymış olsa da, özde çok keskin bir değişiklik söz konusu değildir. Ruhlarla ilgili ritüellerin ve batıl inançların büyük bir kısmı, hem açık hem de örtük biçimleriyle modern şehir yaşantısında da karşımıza çıkarlar. Bunlar hem geleneğin kalıntıları, hem de şehir efsanelerine dönüşmüş halleri ile varlıklarını sürdürmektedirler. Bugün hala bir kaza mahallinde ölen kişinin ruhu için bırakılmış çiçeklere ya da evlerde ataların ruhları için yapılmış temsili sunaklara rastlamak mümkün olabilmektedir. Modern Japonya'da geleneksel unsurların toplumsal zihniyetin biçimlenmesi üzerinde yoğun etkisi söz konusudur. .

Japonya'nın dışarıya sunduğu çalışkan, düzenli ve disiplinli yapısı ve büyük bir nezakete hep gülen yüzüyle, yaşanan asıl Japonya arasında açık farklar vardır. Tüm kültürel ürünlerde karşımıza çıkabilen umulmadık ölçekteki şiddet ve aşırılık, yansıtılan Japon karakteri ile her zaman tezatlık göstermiştir. Sosyal ilişkiler içerisinde ölçülü davranmaya ve kurallara uymaya koşullayan düzenin, 1990'lardaki Tokyo Metrosu sarin gazı saldırısı olayında olduğu gibi, beklenmedik anlarda sert biçimde sekteye uğrayabildiği görülmüştür. Bu dönemde geleneksel yapının temel taşı olan aile yapısındaki yozlaşma, kültürüne ve içerdiği her şeye yabancılaşarak kendini yalnızlaştıran sanallaşmış gençliğin "otaku" gibi tehdit edici nitelendirmelerle anılmasının yolunu açmıştır. Tüketim tırmanışa geçmiş, küçük öğrenci kızlar arasında fazladan cep harçlığı için fahişelik yapmayı olağan sayan bir kitle ortaya çıkmıştır.

Japon sineması, çok erken dönemlerinden beri korku filmlerine yer vermiştir. Başlarda dönem filmleriyle, batılılaşma sonrasını ele alan modern filmler iki koldan hakim türler halinde üretilirken, 2. Dünya Savaşı sonrası Amerikan işgal güçlerinin dönem filmlerini militarist ve tutucu olarak nitelendirip halkın içindeki milliyetçi duyguları uyandıracakları savıyla yasaklaması üzerine bu dönemde değişiklikler meydana gelmiştir. Bir yandan dönem filmleri yakuza filmlerine dönüşürken, geleneksel arka planın kullanılabilceği bir alan olarak doğaüstü ve intikamcı ruhları ele alan öykülere doğru bir yöneliş başlamıştır. Bu alanda kullanılacak kaynak zaten yüzyıllardır hazırdır ve sinema ile bağı kurulmuş haldedir. Doğaüstü anlatıları, geleneğin zenginliğinden kopmadan, insanların alışık olduğu ve ilgi duyduğu konularla, ifade olanağının boyutlarını genişleten bir alan olmuştur. Bu türden filmlerin yanı sıra, Amerikan işgalinin hemen sonrasında "Gojira" ile başlayan dev canavar filmleri, içinde bulunulan duruma karşı tepkinin ifadesi olmuşlardır. Her ne kadar eleştirel tavırla yaklaşsalar da, kişi ve kurumları doğrudan ve açıkça eleştirmenin güç olduğu Japon anlayışında, filmler yoluyla eleştiri yapabilmenin aracı olarak yine metaforlar devreye sokulmaktadır.

Japonya'da 1980'lerde üst seviyelere yükselen refah ve ekonomik güvence, 1990'larla birlikte "balon ekonomisi" tabir edilen dönemi izleyen bir çöküş yaşamıştır. Bu da, 1930'ların Büyük Buhran dönemine benzer bir biçimde, yansımaları kolay kolay ortadan kalkmayacak ekonomik sıkıntılar doğurmuştur. Durumun boyutları ekonomiyle sınırlı kalmamış, güvensizlik toplumsal alana da yayılmıştır. Öte yandan modernleşmenin getirdiği tedirginlik artarak sürmüş ve yeni tartışmalarla birlikte yeni korkulara da yol açmıştır.

“İntikamcı ruh” ögesinin kullanımının doğrudan karşı çıkılamayan toplumsal rahatsızlıkların bir göstergesi işlevine sahip olduğunu söylememiz mümkündür. Ölüm ile fiziksel anlamda mümkün olabilecek en kötü durumu deneyimleyen kişi, hayatta iken güçsüz ve haksızlığa uğrayan konumundadır. Ölümün ardından öfkesi oranında kazandığı güçle, gerçek yaşamdaki konumu arasında bir karşıtlık vardır. Bu kimseler böylesi yıkıcı bir gücü başka türlü asla elde edemeyeceklerdir. “İntikamcı ruh” ögesinin yer aldığı tüm çalışmalarda, ölen kişiye eziyet edip sıkıntıya sokan güç sahibine karşı güçlenip, geri dönerek bir karşı çıkış söz konusudur.

Bu yıllarda tırmanışa geçen korku filmleri, özellikle bir dönüm noktası olarak kabul edilen 1998 tarihli “Ringu” (Halka) filmiyle birlikte yeni ve güçlü bir üretim sürecine girmiştir. Bu yeni dönem korku filmleri, “Ringu” filminin benzeri klişelerini sürdüren yapımlarla devam etmiştir ve geleneksel “intikamcı ruh” şablonuna uymaktadırlar. Modern yaşamın bir getirisi olan teknolojinin tehdit ediciliği gibi tartışmaların da yer aldığı filmlerin büyük bir kısmında korku, modern döneme ait öyküler içerisinde ele alınsa da, kullanılan korkunun kaynağının yine geleneksel korku öğelerine dayanması dikkat çekicidir. Modern yaşam, doğaüstü güçlere karşı herhangi bir koruma sağlamadığı gibi, bizzat kendisi de önemli bir kaygı ve tehdit unsuru halinde sunulur. Kimi araştırmacılara göre dönemin korku filmleri, doyuma ulaşan kapitalizme karşı bir eleştiri olarak görülürken, kimileri de bu filmlerin kaderci ve karamsar bir yaklaşıma sahip olduğunu öne sürmektedirler.

1990 sonrası Japon korku filmlerini korku türü genelinde değerlendirirsek, temel kültürel farklar göze çarpar. Anlatım biçiminde izlenen durağan ve pek fazla açıklamaya yer vermeyen yapının yanında, dinsel uygulamaların çeşitliliğinden kaynaklanan anlayışın da izlerini taşır. Bu filmlerdeki geri dönen ruhun tehdidinin, batılı örneklerde olduğu şekilde sona erdirilmesi, mantıksal bir kesin çıkış yolu bulunması mümkün değildir ve bu haliyle güvensizliğin sürekliliğine işaret etmektedir. Haksızlığa uğrayan, dışarıda kalan ve bu güçlü duygularla ölen kişileri, Japonya'nın artık zar zor ayakta tuttuğu homojenlik iddiasına karşı bir tehdit unsuru şeklinde anlamlandırmak mümkündür. Bu kişilerin intikamcı ruhları videokaset, cep telefonu ve internet gibi çeşitli teknolojik araçları kullanarak insanlara ulaşım lanetlerini mümkün olduğunca yaymaktadırlar. Ruhların eylemleri ne olursa olsun, bu durumdan geçici olarak sıyrılmanın bile insanlar için ağır bedelleri vardır.

1990 sonrası “İntikamcı ruh” filmleri içerisinde hem konu, hem de görsellik alanında tespit edilen klişeler sürdürülmüştür. İzleyici, hep aynı ses efektleri, ürkütücü biçimde hareket eden, bedenleri bozuma uğramış hayalet kadınlar ve

yüzlerini örten uzun siyah saçları gibi tekrarlanan unsurlar aracılığıyla korkutulmaya çalışılmıştır. Tam bir tür seri üretimi haline gelen filmler, izleyici kitlesi olarak özellikle ergenlik çağındaki öğrencileri hedef almış olsa da, bu kitleyi aşan bir yaygınlığa ulaşmışlardır. Hatta filmlere olan ilgi, Japonya ile birlikte Doğu Asya'da bulunan diğer ülkelerden Güney Kore, Tayvan ve Hong Kong korku sinemalarının anlayışını da etkileyerek benzeri "intikamcı ruh" filmlerinin, bazen bire bir yeniden yapımlar şeklinde çekilmesine neden olmuştur. Ayrıca ABD'nin bu filmleri keşfi ve yapım haklarının satışı ile batılı anlayışa uygun mantıksal açıklamalarla açıklığa kavuşturulmuş yeniden yapımları gerçekleştirilmiştir. Bu durum, filmlerin orijinal alt metinlerinde kayıplara yol açarken, batılı izleyiciyi etkileyen klişeleri ve korkutucu görsellikleri büyük ölçüde korumaya çalışılmıştır.

1990 sonrası Japon korku filmlerinin, aynı zamanda ekonomik kaygılara ağırlık verilerek meydana getirilmiş ve açıkça kar amacı güden yapımlar olduğunu söylemek mümkündür. Özellikle genç kitle düşünülerek oluşturulan şablon yapıları ile sanatsal değer ve nitelikten çok gişe başarıları ön planda tutulmuştur. Bu anlamda bir furyalaşma ve sömürden söz edebilmemiz de mümkün hale gelmektedir. Japon halkının zaten yatkın olduğu bu konular aracılığıyla sinemaya bağlanması, türün televizyon yapımları, romanlar, çizgi romanlarla da beslenen kuşatmasını ilerletmiştir. Ekonomik açıdan durgun olan film piyasasının bu filmlerle canlandırılabilirdiği fark edilmiş ve durumdan sonuna dek yararlanılmaya çalışılmıştır. Filmlerin çevrim haklarının ABD'li şirketlere ardı ardına satılması da bu ticariliğin açık bir göstergesidir.

Günümüzde bu filmlerin üretimi, her ne kadar bir kısır döngüye girerek kendini tekrar eder hale gelmiş olsalar da, hem serilerin devam filmleri, hem de yeniden yapımları ile halen sürmektedir. Bununla birlikte, Japon toplumundaki güvensizlik de artarak varlığını korumaktadır. 54 yıldır bir Savunma Bakanlığı kurmaya ihtiyaç duymayan Japonya, dünyanın değişen güvenlik koşulları nedeniyle, 9 Ocak 2007 tarihinde Savunma Bakanlığını yeniden oluşturmuştur. Bu durum, güvensizliğin boyutlarının toplumsal ve bireysel durumlar dışında devletteki yansımaları göstermesi bakımından çarpıcıdır.

Japonya'da güvenliğin 'devlet' boyutunda da bir sorun olarak tanımlanmasının ve buna uygun konumlanışının ekonomik, kültürel ve toplumsal olarak ne gibi sonuçlara yol açacağını şimdiden kestirmek güçtür. Ancak çalışmamız ekseninde, korku türünün yükseliş dönemlerinin genel olarak toplumsal yapıdaki



'olumsuz' dönemlere denk geldiđi iddiası dođru ise, Japonya'da korkuya dayalı sunumların yakın zamanda bir düşüşe geçeceđini iddia etmek zor olacaktır.

## KAYNAKÇA

### Kitaplar

- ABİSEL, Nilgün ; **Popüler Sinema ve Türler**, Alan yayıncılık, İstanbul,1995.
- BROCKETT, Oscar G., **Tiyatro Tarihi**, çev: S. Sokullu, T. Sağlam, S. Dinçel, S. Çelenk, S. B. Öndül, B. Güçbilmez, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, Kasım 2000.
- BUSH, Laurence C.; **Asian Horror Encyclopedia, Asian Horror Culture in Literature, Manga & Folklore**, Writers Club Press, USA, 2001.
- CAMPBELL, Joseph; **Doğu Mitolojisi, Tanrının Maskeleri**, (3. Baskı) Çev: Kudret Emiroğlu, İmge Kitabevi, Ankara, Ekim 2003.
- FREUD, Sigmund; **Totem ve Tabu**, Çev: K. Sahir Sel, Sosyal Yay., İstanbul, Kasım 2002.
- GOLEMAN , Daniel; **Duygusal Zeka**, çev: Banu Seçkin Yüksel, Varlık Yay., İstanbul, 1998.
- GÜVENÇ, Bozkurt; **Japon Kültürü**, (6. Basım),Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, Şubat 2002.
- HUNTER, Janet E.; **Modern Japonya'nın Doğuşu, 1853'ten Günümüze**, Çev: Müfit Günay, İmge Yayınları, Ankara, 2002.
- JANCOVÍCH, Mark (Ed.) ; **Horror, the Film Reader**, Routledge, USA, 2001.  
<http://site.ebrary.com/lib/ekonomi/Doc?id=5003796&ppg=3> (03/05/2007)
- KİTAMURA, Petek; **Japonya'dan Hayalet Öyküleri, Efsaneler, Masallar**, Taksim&Taksim/Epsilon Yayıncılık, İstanbul, 2005.
- LÉVY- BRUHL, Lucien; **İlkel İnsanda Ruh Anlayışı**, çev: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yay., Haziran 2006.
- MACKENZIE, Donald A; **Çin ve Japon Mitolojisi**, Çev: Koray Akten, İmge Kitabevi, Ankara 1996.
- MANNONI, Pierre; **Korku**, çev: Işın Gürbüz, İletişim Yayınları, Cep Üniversitesi, (yayın yılı ve yeri belirtilmemiş).
- MARTINEZ, D.P. (Ed) ; **The Worlds of Japanese Popular Culture**, Ed.: Cambridge University Press, UK, 2003.
- McROY, Jay (Ed) ; **Japanese Horror Cinema**, ed., Edinburgh University Press Ltd., Great Britain, 2005.
- NEALE, Steve; **Genre and Hollywood**, Routledge, USA, 1999.
- NAUMANN, Nelly; **Japon Mitolojisi**, Çev: Akın Kanat, İlya Yay., İzmir 2004.
- ODELL, Colin; **Horror Films**, Harpenden, GBR: Pocket Essentials, 2001.

<http://site.ebrary.com/lib/ekonomi/Doc?id=5007504&ppg=13> (15/09/2006)

OSKAY, Ünsal; **Çağdaş Fantazya Popüler Kültür Açısından Bilim Kurgu ve Korku Sineması**, Der Yay., İstanbul, (yayın yılı belirtilmemiş),

RICHES, David; **Antropolojik Açidan Şiddet**, Editör:, Çev: Dilek Hattatoğlu, Ayrıntı Yay., İstanbul, Ekim 1989.

RYAN, Michael & Kellner , Douglas; **Politik Kamera**, çev: Elif Özsayar, Ayrıntı Yay., İstanbul, 1997.

SCHATZ, Thomas; **Film Genre**, <http://home.mira.net/~satadaca/genre.htm> (21/02/2007)

SCHNEIDER, Steven; (Editor). **Horror Film and Psychoanalysis : Freud's Worst Nightmare**, Cambridge University Press, West Nyack, NY, USA 2004.  
<http://site.ebrary.com/lib/ekonomi/Doc?id=10131639&ppg=75> (15/09/2006)

SCOHNAMILLO Giovanni; **Canavarlar, Yaratıklar, Manyaklar- Fantastik Sinema ve Korku Sineması**, +1 Kitap, İstanbul, Haziran 2006.

SCOHNAMILLO, Giovanni; **Dehşet'in Kapıları**, Kamer Yayınları, İstanbul, 1997.

SCOHNAMILLO, Giovanni; **Dünya Sinema Sanayii**, Timaş Yay., İstanbul, 1997.

STEVE, Neale, **Genre and Hollywood**, Routledge, USA, 1999.

TODOROV, Tzvetan; **Fantastik, Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım**, çev: Nedret Öztokat, Metis Yay., İstanbul, Ocak 2004.

TOMBS, Pete; **Fantastik Filmler, Uzakdoğu'dan Güney Amerika'ya**, Çev: Nilgün Birgül, Kabalıcı Yayınevi, İstanbul, 2004.

WEISSER, Thomas & Weisser, Yuko Mihara; **Japanese Cinema Encyclopedia: The Horror, Fantasy and SciFi Films**, Vital Books, Florida, ABD, 1998.

## Makaleler

ALPARSLAN, Onur, "Geçmişten Günümüze Manga Tarihi", **Anime**,  
<http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=62> (13/01/2007)

BALMAIN, Colette; "Inside the Well of Loneliness, Towards a Definition of the Japanese Horror Film", **Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies**, 2006. <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2006/Balmain.html> (13/01/2007)

CARROL, Noel; "The Nature of Horror", **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, Vol. 46, No.1.(Autumn, 1987). <http://links.jstor.org/sici?sici=0021-8529%28198723%2946%3A1%3C51%3ATNOH%3E2.0.CO%3B2-Z> (25/01/2007)

CUDDON, J.A.; "Korku Hikayelerine Bir Giriş", **Argos Dergisi**, sayı 66.

DIXON, Wheeler Winston; "An Interview with Takashi Shimizu", **Quarterly Review of Film and Video**, Sayı: 22, 2005.

<http://web.ebscohost.com/ehost/pdf?vid=1&hid=6&sid=0d3b2067-81ad-4794-9665-ab31b3123047%40sessionmgr9> (03/03/2007)

FARRIDAY, Michael; "Grand Guignol", **PACE Magazine**, March 1951.

<http://www.grandguignol.com/pace1951.htm> (19/11/2006)

FREIBERG, Freda; "The Dynamic Cinematic Heritage in Japan", **Screen Education**, Issue 36.

[http://www.emsah.uq.edu.au/courses/mstu2005/MSTU2005%20Home%20Page\\_files/japanese\\_cinema.pdf](http://www.emsah.uq.edu.au/courses/mstu2005/MSTU2005%20Home%20Page_files/japanese_cinema.pdf) (25/04/2007)

GEROW, Aaron; "Recognizing 'Others' in a New Japanese Cinema", **The Japan Foundation Newsletter**, Vol. XXIX, No.2, January.

2002. [http://www.jpff.go.jp/j/publish\\_j/fn/pdf/ifn29\\_2.pdf](http://www.jpff.go.jp/j/publish_j/fn/pdf/ifn29_2.pdf) (29/04/2007)

GUIRERREZ, Fernando G.; "Emakimono Depicting The Pains of the Damned", **Monumenta Niponica**, Vol.22, No:3/4, 1967.

<http://links.jstor.org/sici?sici=0027-0741%281967%2922%3A3%2F4%3C278%3AEDTPOT%3E2.0.CO%3B2-R> (17/02/2007)

HALSAL, Jane; "The Anime Revelation", **School Library Journal, Guide to Graphic Novels**, August, 2004.

<http://web.ebscohost.com/ehost/pdf?vid=1&hid=113&sid=af953bb7-ee9a-4bb5-a4a8-c767956cda54%40sessionmgr107> (01/06/2007)

HAND, Richard J. & Wilson, Michael; **The Grand-Guignol: Aspects of Theory and Practice, Theatre Research International**, Vol. 25, No. 3, 2000.

[http://www.grandguignol.com/tri\\_1.htm](http://www.grandguignol.com/tri_1.htm) (19/11/2006)

HIGH, Peter B.; "The Dawn of Cinema in Japan", **Journal of Contemporary History, Historians and Movies: The State of the Art: Part 2**, Vol 19, No.1, 1984.

<http://links.jstor.org/sici?sici=0022-0094%28198401%2919%3A1%3C23%3ATDOCIJ%3E2.0.CO%3B2-A> (11/03/2007)

HORI, Ichiro; "Japanese Folk Beliefs", **American Anthropologist**, New Series, Vol. 61, No.3, Jun., 1959. <http://links.jstor.org/sici?sici=0002-7294%28195906%292%3A61%3A3%3C405%3AJF%3E2.0.CO%3B2-D>

(11/03/2007)

IIDA, Yumiko; "Between The Technique of Living an Endless Routine and the Madness of Absolute Degree Zero: Japanese Identity and the Crisis of Modernity in the 1990s", **Positions 8:2**, 2000, Duke University Pres.

<http://muse.jhu.edu/journals/positions/v008/8.2iida.pdf> (10/01/2007)

ILES, Timothy; "The Problem of Identity in Contemporary Japanese Horror Films", **Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies**, Discussion Papers, 2005. <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/lles2.html>  
(05/05/2007)

IMMOS, Thomas; "The Birth of The Japanese Theater", **Monumenta Nipponica**, Vol. 24, No:4, 1969 <http://links.jstor.org/sici?sici=0027-0741%281969%2924%3A4%3C403%3ATBOTJT%3E2.0.CO%3B2-W>  
(15/02/2007)

IVY, Marilyn; "Revenge and Recapitation in Recessionary Japan", **The South Atlantic Quarterly**, 99:4, Duke University Press, 2000. [http://muse.jhu.edu/journals/south\\_atlantic\\_quarterly/v099/99.4ivy.pdf](http://muse.jhu.edu/journals/south_atlantic_quarterly/v099/99.4ivy.pdf)  
(10/01/2007)

KINSELLA, Sharon; "Pro-Establishment Manga: Pop Culture and the Balance of Power in Japan", **Media, Culture & Society**, Vol:21, 1999, <http://mcs.sagepub.com>  
(19/02/2007)

KINSELLA, Sharon; "Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement", **Journal of Japanese Studies**, Vol. 24. <http://links.jstor.org/sici?sici=0095-6848%28199822%2924%3A2%3C289%3AJSIT1O%3E2.0.CO%3B2-6>  
(19/02/2007)

LOVGREN, Stefan; "Horror, Japanese Style: Beyond "The Grudge", **National Geographic News**, 29 October, 2004. [http://news.nationalgeographic.com/news/2004/10/1029\\_041029\\_thegrudge.html](http://news.nationalgeographic.com/news/2004/10/1029_041029_thegrudge.html)  
(21/04/2007)

MAYER, Fanny Hagin; "Religious Concepts in the Japanese Folk Tale", **Japanese Journal of Religious Studies**, 1/1, March 1974. <http://www.nanzan-u.ac.jp/SHUBUNKEN/publications/jjrs/pdf/3.pdf>  
(02/03/2007)

MOREALL, John, "Fear Without Belief", **The Journal of Philosophy**, Vol. 90, No.7., Jul., 1993. <http://links.jstor.org/sici?sici=0022-362X%28199307%2990%3A7%3C359%3AFWB%3E2.0.CO%3B2-Z>  
(17/03/2007)

MORETTI, Franco; "Korkunun Diyalektiği", **Argos Dergisi**, sayı 66.

NAPIER, Susan J.; "Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira", **Journal of Japanese Studies**, Vol.19, No:2, 1993. [http://links.jstor.org/sici?sici=0095-6848\(199322\)19%3A2%3C327%3APSTJIO%3E2.0.CO%3B2-Y](http://links.jstor.org/sici?sici=0095-6848(199322)19%3A2%3C327%3APSTJIO%3E2.0.CO%3B2-Y)  
(17/03/2007)

NATSUME, Fusanosuke; "Japan's Manga Culture", **The Japan Foundation Newsletter**, Vol. XXVII/ Nos. 3-4, March 2000. [http://www.jpj.go.jp/e/publish/jfn/pdf/jfn27\\_3.pdf](http://www.jpj.go.jp/e/publish/jfn/pdf/jfn27_3.pdf)  
(25/02/2007)

PEIRON, Agnes; **House of Horrors**, Grand Street, Summer, 1996.  
<http://www.grandguignol.com/history.htm>  
(19/11/2006)

PHELAN, Stephan; "The Ring Master, Hollywood is Sucking up Japanese Horror", **The Sunday Herald**, 2005.  
[http://www.findarticles.com/p/articles/mi\\_qn4156/is\\_20050403/ai\\_n13504700/pg\\_3](http://www.findarticles.com/p/articles/mi_qn4156/is_20050403/ai_n13504700/pg_3)  
(10/01/2007)

REIDER, Noriko T. ; "The Appeal of Kaidan Tales of the Strange", **Asian Folklore Studies**, Vol. 59, Issue 2, 2000.  
<http://web.ebscohost.com/ehost/delivery?vid=9&hid=112&sid=49dbe62c-1bae-4c74-a485-96b5f261d3cc%40sessionmgr7>  
(28/04/2007)

RUCKA, Nicholas; "Dark Water", **Midnight Eye, The Latest and The Best in Japanese Cinema**, <http://www.midnighteye.com/reviews/darkwater.shtml>  
(10/01/2007)

SCREECH, Tim; "Japanese Ghosts", **Mangajin**, Issue No:40.  
<http://www.mangajin.com/mangajin/samplej/ghosts/ghosts.htm>  
(27/12/2006)

STEWART, Susan; "The Epistemology of the Horror Story", **The Journal of American Folklore**, Vol.95, No:375. (Jan.-Mar.,1982).  
<http://links.jstor.org/sici?sici=0021-8715%28198201%2F03%2995%3A375%3C33%3ATEOTHS%3E2.0.CO%3B2-U>  
(02/02/2007)

TİMUÇİN , Afşar; "Korkunun Felsefesi", **Felsefe Logos**, sayı: 20, Bulut Yay., İstanbul, Nisan 2003.

TOKMAK, Seyfettin; "Güneş Sineması: Japon Sinemasının Tarihsel Gelişimine Bir Bakış", **Sinefil**. [www.sinefil.org](http://www.sinefil.org) ( 15/04/2006).

VEYSAL, Çetin; "Korku Üzerine", **Felsefe Logos**, sayı: 20, Bulut Yay., İstanbul, Nisan 2003.

WOOD, Robin; "Amerikan Korku Filmine Devrimsel Açıdan Bir Bakış", **Argos Dergisi**, sayı 66.

#### **Yazarı Belli Olmayanlar**

<http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=233> (08/03/2007)

[http://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2004/10/041012\\_japan\\_suicide.shtml](http://www.bbc.co.uk/turkish/news/story/2004/10/041012_japan_suicide.shtml)  
(12/05/2007)

<http://beyazperde.mynet.com/sinekritik/1406> (16/03/2007)

[http://www.boston.com/news/world/asia/articles/2006/03/10/nine\\_people\\_dead\\_in\\_japan\\_mass\\_suicides/](http://www.boston.com/news/world/asia/articles/2006/03/10/nine_people_dead_in_japan_mass_suicides/) (06/06/2007)

[http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese\\_horror.php](http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese_horror.php) (17/04/2007)  
<http://en.wikipedia.org> (17/04/2007)  
<http://www.fjmovie.com> (17/04/2007)  
[http://www.harapan.co.jp/english/kwaidan/koniaku\\_livingghost.htm](http://www.harapan.co.jp/english/kwaidan/koniaku_livingghost.htm) (09/05/2007)  
<http://www.imdb.com> (06/06/2007)  
<http://int.kateigaho.com/win05/horror-nakata.html> (08/05/2007)  
<http://www.jpreview.com/reviews> (15/06/2007)  
<http://www.mandiapple.com> (15/06/2007)  
<http://www.nethaber.com/NewsDetails.aspx?id=20852>, (08/05/2007)  
[http://www.sarudama.com/japanese\\_movies/chakushinari2.shtml](http://www.sarudama.com/japanese_movies/chakushinari2.shtml) (04/06/2007)  
<http://www.shejapan.com/jtyeholder/jtye/living/ghost/ghost0.html> (09/06/2007)  
<http://www.twitchfilm.net/archives/007314.html> (19/06/2007)

### **Ansiklopediler**

**Thema Larrousse**, Tematik Ansiklopedi, 5.cilt, Milliyet Yayınları, İstanbul, 1994.

**Ana Britannica**, Cilt 26, Ana Yayıncılık A.Ş., İstanbul, 1993.

# **EKLER**



EK

**FİLM KÜNYELERİ**  
**(Alfabetik Sıraya Göre)**

**CEVAPSIZ ARAMA (Chakushin Ari – 1)**

Yönetmen : Takashi Miike  
Senaryo : Mianko Daira  
Oyuncular : Kou Shibasaki, Shin'ichi Tsutsumi, Kazue Fukiishi  
Ülke : Japon  
Yapım Yılı : 2003

**CEVAPSIZ ARAMA – 2 (Chakushin Ari – 2)**

Yönetmen : Renpei Tsukomato  
Senaryo : Mianko Daira  
Oyuncular : Mimura, Yû Yoshisawa, Renji Ishibashi  
Ülke : Japon  
Yapım Yılı : 2005

**CEVAPSIZ ARAMA – 3 / FİNAL (Chakushin Ari – 3 / Final )**

Yönetmen : Manabu Asou  
Senaryo : Miwako Daira, Shiro Kuroi  
Oyuncular : Maika Horokita, Itsuji Itao, Jun-seok Jang  
Ülke : Japon  
Yapım Yılı : 2006

**GAREZ ( Ju-On -1)**

Yönetmen : Takashi Shimuzu  
Senaryo : Takashi Shimuzu  
Oyuncular : Okuna Megumi, Itou Misaki, Uhera Misa  
Ülke : Japon  
Yapım Yılı : 2002

**GAREZ – 2 ( Ju-On - 2)**

Yönetmen : Takashi Shimuzu  
Senaryo : Takashi Shimuzu  
Oyuncular : Sanai Norki, Niyama Chiharu, Horei Keri.  
Ülke : Japon  
Yapım Yılı : 2003

**HALKA ( Ringu -1)**

Yönetmen : Hideo Nakata  
Senaryo : Takahashi Hiroshi  
Oyuncular : Matsushima Nanako, Sanada Hiroyiki, Nakatani Miki  
Ülke : Japonya  
Yapım Yılı : 1998

**HALKA -2 ( Ringu -2)**

Yönetmen : Hideo Nakata  
Senaryo : Takahashi Hiroshi  
Oyuncular : Nakatani Miki, Satou Hitomi, Fukado Kyouko  
Ülke : Japonya  
Yapım Yılı : 1999

**HALKA – 0 (Doğum günü ) ( Ringu - 0 -Basudei)**

Yönetmen : Norio Tsuruta  
Senaryo : Takahashi Hiroshi  
Oyuncular : Matsumoto Hajime, Sugiko Nobuaki, Haraguci Tomoo  
Ülke : Japonya  
Yapım Yılı : 2000

### **HAYALET AKTRİST (Joyû-rei)**

Yönetmen : Hideo Nakata  
Senaryo : Hiroshi Takahashi  
Oyuncular : Yûrei Yanagi, Yasuyo Shiroshima, Kei İshibashi  
Ülke : Japon  
Yapım Yılı : 1996

### **KARANLIK SULAR (Honogurai Mizu No Soko Kara)**

Yönetmen : Hideo Nakata  
Senaryo : Nakamura Yoshihiro  
Oyuncular : Hitomi Kroki, Rio Kano, Mirei Oguchi  
Ülke : Japon  
Yapım Yılı : 2002

### **NABİZ ( Kairo)**

Yönetmen : Kiyoshi Kurosowa  
Senaryo : Kiyoshi Kurosowa  
Oyuncular : Hahuriko Katô, Kumiko Aso, Koyuki  
Ülke : Japonya  
Yapım Yılı : 2001

### **SPIRAL ( Rasen)**

Yönetmen : İada Jouji  
Senaryo : İada Jouji  
Oyuncular : Satoi Kouschi, Nakatani Miki, Tusurami Shingo  
Ülke : Japonya  
Yapım Yılı : 1998

## **REENKARNASYON (Rinne)**

Yönetmen : Takashi Shimizu  
Senaryo : Takashi Shimizu, Adachi Masaki  
Oyuncular : Yukaa, Karina, Shiina Kippe  
Ülke : Japonya  
Yapım Yılı : 2005

## ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Zehra ZIRAMAN  
Doğum yeri ve yılı: Bornova, 17.04.1981  
Yabancı Dil: İngilizce  
Eğitim:  
Lisans: 2004, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,  
Sinema -TV Anabilim Dalı  
Lise: 1999, İzmir Selma Yiğitalp Lisesi  
İş Tecrübesi: 2006, Tüm görsel Tanıtım ve Sanat  
2007, İzmir Ekonomi Üniversitesi