



KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SİNEMA ve TELEVİZYON ANABİLİM DALI

**1990 SONRASI HOLLYWOOD KORKU SİNEMASINDA**  
***MİSE-EN-ABYME***

SEVİN YAMAN

DANIŞMAN: YARD. DOÇ. DR. DEFNE TÜZÜN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL, HAZİRAN, 2017

**1990 SONRASI HOLLYWOOD KORKU SİNEMASINDA**

***MİSE-EN-ABYME***

SEVİN YAMAN

DANIŞMAN: YARD. DOÇ. DR. DEFNE TÜZÜN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sinema ve Televizyon Programı'nda Yüksek Lisans derecesi için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne teslim edilmiştir.

İSTANBUL, HAZİRAN, 2017

## BİLDİRİM SAYFASI

Ben, SEVİN YAMAN;

Hazırladığım bu Yüksek Lisans Tezinin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.

SEVİN YAMAN

  
\_\_\_\_\_

TARİH VE İMZA

02. 06. 2017

## KABUL ve ONAY

SEVİN YAMAN tarafından hazırlanan **1990 SONRASI HOLLYWOOD KORKU SİNEMASI'NDA MİSE-EN-ABYME** başlıklı bu çalışma **02.06.2017** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

YARD. DOÇ. DR. DEFNE TÜZÜN (Danışman) KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ



PROF.DR. BÜLENT DİKEN

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ

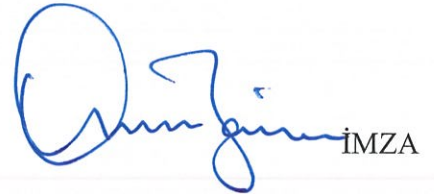


YARD. DOÇ. DR EMRAH SUAT ONAT

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ



Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.



İMZA

UNVAN, ADI VE SOYADI

Enstitü Müdürü *Uk.*

*Prof. Dr. Osman Zaim*

ONAY TARİHİ: Gün/Ay/Yıl

**02.06.2017**

## GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1.1a - 1.1b.....	5
Görsel 1.2a - 1.2b .....	5
Görsel 2.1 .....	21
Görsel 2.2 - Görsel 2.3.....	24
Görsel 2.4.....	25
Görsel 2.5 - Görsel 2.6.....	27
Görsel 2.7.....	28
Görsel 2.8.....	29
Görsel 2.9 – Görsel 2.12.....	30
Görsel 2.13 – Görsel 2.16.....	31
Görsel 2.17 – Görsel 2.22.....	33
Görsel 2.23- Görsel 2.25.....	34
Görsel 2.26 –Görsel 2.28.....	35
Görsel 2.29.....	36
Görsel 3.1.....	39
Görsel 3.2 – Görsel 3.5.....	40
Görsel 3.6 – Görsel 3.8.....	41
Görsel 3.9 – Görsel 3.12.....	44
Görsel 3.13 – Görsel 3.16 .....	45
Görsel 3.17 .....	46
Görsel 3.18 – Görsel 3. 21.....	47
Görsel 3.22.....	48
Görsel 3.23 – Görsel 3.27.....	49
Görsel 3.28 – Görsel 3.30.....	51
Görsel 4.1 .....	55
Görsel 4.2 – Görsel 4.3.....	56
Görsel 4.4 – Görsel 4.7 .....	58
Görsel 4.8 – Görsel 4.11.....	59

Görsel 4.12 – Görsel 4.13.....	60
Görsel 4.14 – Görsel 4.15.....	61
Görsel 4.16.....	62
Görsel 4.17 – Görsel 4.19.....	63
Görsel 4.20 – Görsel 4.21.....	65
Görsel 4.22 – Görsel 4.23 – Görsel 4.24 .....	66



## ÖZET

YAMAN, SEVİN. *1990 SONRASI HOLLYWOOD KORKU SİNEMASINDA MİSE-EN-ABYME*, YÜKSEK LİSANS TEZİ, İstanbul, 2017.

1990 sonrası Hollywood Korku Sineması'nın giderek kan kaybettiği ve çekilen filmlerin birbirinin tekrarı hâline geldiği söylenmektedir. “Metakorku” olarak sınıflandırılan bu filmlerin kendi yapılarına referans vererek tür kodlarını aynaladıkları görülmektedir. Wes Craven, John Carpenter ve Drew Goddard gibi yönetmenlerin filmlerinde ise bu konvansiyonlar sadece ifşa edilmek kalmaz, aynı zamanda ihlâl de edilerek yeni bir söylem arayışına girilir. Korku Sineması'nın temsil krizini vurgulayan bu filmler diğer bir yandan filmin sunduğu gerçek ve kurmaca arasındaki sınırın da bulanıklaşmasını sağlamaktadır. Filmin kendi farkındalığına varmasının dolayısıyla kendi temsil sorununu yansıtmasının ve kendini yansıtmasının *mise-en-abyeme* stratejisi ile desteklendiği görülmektedir.

Bu araştırmada, *New Nightmare* (Wes Craven, 1994), *In the Mouth of Madness* (John Carpenter, 1994) ve *The Cabin in the Woods* (Drew Goddard, 2012) filmlerinin formal analizi yapılarak, 1990 sonrası Hollywood Korku Sineması'nda *mise-en-abyeme* anlatım stratejisinin nasıl oluşturulduğu ve neye hizmet ettiği araştırılmaktadır. Korku sinemasının konvansiyonlarını nasıl ifşa edip sonrasında çiğnediği ve bu kendini aynalayan örneklerinin nasıl bir eğilime işaret ettiğine değinilmekle birlikte, ortaya çıkan temsil krizinin aynı zamanda anlatım biçimi ve endüstri açısından nasıl bir imkân olarak değerlendirilebileceği gibi soruların cevabı aranmaktadır. Filmlerin analizi sonucunda, *mise-en-abyeme* anlatım stratejisinin, kendi temsil sorunundan yola çıkarak yeni bir anlatım biçiminin kapısını açtığı gözlemlenmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** *mise-en-abyeme*, Hollywood, korku, metakorku, Wes Craven, John Carpenter, Drew Goddard.

## ABSTRACT

YAMAN, SEVİN. *MISE-EN-ABYME IN THE POST-1990'S HOLLYWOOD HORROR CINEMA*, MASTER THESIS, İstanbul, 2017.

It is being said, the post 1990s Hollywood Horror Cinema's films have been gradually losing blood and repeating themselves. Named as "metahorror", it can be seen that these films reflex the codes of the genre by referencing to their own structures. In the films of directors like Wes Craven, John Carpenter and Drew Goddard these conventions are not only being constructed but also deconstructed in the sake of looking for a new discourse. Emphasizing the representation crisis of The Horror Cinema in the one hand, these films are also providing the boundary between reality [the films themselves present] and fiction blur. The film being self-conscious, hence, reflexing its own representation problem and being self-reflexive is being supported by mise-en-abyme strategy.

In this thesis, with the formal analysis of *New Nightmare* (Wes Craven, 1994), *In The Mouth of Madness* (John Carpenter, 1994) and *The Cabin In The Woods* (Drew Goddard, 2012) how the mise-en-abyme strategy has been constructed and to what it is serving in the post-1990's Hollywood Horror Cinema is being researched. It is being mentioned how the films reflex the conventions of the horror cinema at first, then deconstruct them and what kind of tendency the self-reflexive examples refer, also the answers of the questions like how the occurred representation crisis can be used as opportunity by narrative and industry is being looked for. At the end of the analysis of the films, it is being seen that the strategy of mise-en-abyme reflexes the anxieties of the society and opens a new narration method starting by of its own representation crisis.

**Keywords:** mise-en-abyme, Hollywood, horror, reflexivity, metahorror, Wes Craven, John Carpenter, Drew Goddard.



## TEŞEKKÜR NOTU

*If you think you are awake, you are probably dreaming, and if you think something only happens in movies, look around: it is probably happening now. –Wes Craven*

Araştırmam boyunca yanımda olan, *mise-en-abyme* stratejisi üzerine eğilmemi sağlayan, panik hâlinde kapısını her çaldığımda beni sabırla dinleyen ve yönlendiren, yüksek lisans eğitimim boyunca yeni bilgilerle donatan ve yoğun çalışma programına rağmen danışmanım olmayı kabul eden Yard. Doç. Dr. Defne Tüzün'e, lisans eğitimim boyunca ve sonrasında elimi hiç bırakmayan, her daim destekleyen ve sakinleştiren, en önemlisi her zaman öğreten Yard. Doç. Dr. Emrah Suat Onat'a, jüri komitemde yer almayı kabul ederek beni onurlandıran ve değerli yorumlarıyla ufkumu açan Prof. Dr. Bülent Diken'e çok teşekkür ederim.

Çeviri yardımları için Osman Toksöz ve Ceren Çiğdemoğlu'na, destekleri için Sena Özhan, Sahar Eletreby ve Aynur Aydın'a, daha ufacıkken bana Freddy'i tanıtan ve sağlam bir korku filmi hayranı olmamı sağlayan kuzenlerime, korku hikâyeleri yazmam konusunda beni her zaman destekleyen arkadaşlarıma, Karşıyaka Lisesi hocalarıma ve korku filmlerine nasıl bakmam gerektiğini öğreten Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Film Tasarım Bölümü hocalarıma teşekkür ederim.

Bu tezi yazmış olmamdaki en büyük katkı beni yetiştiren, hayatım boyunca yanımda olan, destekleyen ve her zaman bana rehberlik eden Annem ve Anneannem'e aittir. Sinema bölümünde okumayı kafama koyup bir anda bütün hayatıma baştan başlama kararı aldığımda, arkamda olmayı bir an olsun bırakmadıkları ve her daim bana güvendikleri için sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Siz olmasaydınız, yapamazdım.

## İÇİNDEKİLER

<b>BİLDİRİM SAYFASI</b> .....	i
<b>KABUL ve ONAY</b> .....	ii
<b>GÖRSELLER DİZİNİ</b> .....	iii
<b>ÖZET</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>TEŞEKKÜR NOTU</b> .....	vii
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	1
<b>GİRİŞ</b> .....	2
<b>1. HOLLYWOOD SİNEMASINDA KORKU TÜRÜ ve TARİHÇESİ</b> .....	10
1.1. Sessiz Dönem’den 1980’lere Hollywood Korku Sineması.....	10
1.2. 1990 ve Sonrası Hollywood Korku Sineması.....	15
<b>2. WES CRAVEN’S NEW NIGHTMARE FİLMİNİN FORMAL ANALİZİ</b> .....	20
<b>3. IN THE MOUTH OF MADNESS FİLMİNİN FORMAL ANALİZİ</b> .....	38
<b>4. THE CABIN IN THE WOODS FİLMİNİN FORMAL ANALİZİ</b> .....	53
4.1. Filmin Kısaca Konusu.....	52
4.2. Teen Slasher Konvansiyonlarına Göre <i>The Cabin in the Woods</i> ’un İncelenmesi ...	53
4.3 Filmin Formal Analizi.....	55
<b>SONUÇ</b> .....	67
<b>KAYNAKÇA</b> .....	70

## GİRİŞ

90'lar ve sonrası Hollywood Korku Sineması'nın beslendiği iki damarın; seri filmler ve yeniden çekimler olduğu gözlemlenmektedir. Hollywood bu dönemde yeni filmlere yatırım yapma riskine girmektense, daha önce denenmiş ve gişe başarısı getirmiş yapımlara yönelip bu yapımlardan kâr sağlamaya çalışmıştır. Kim Newman, *Nightmare Movies: Horror on Screen Since the 1960s* kitabında, 80'lerin sonunda korku sineması için moda kelimenin “*franchise*” olduğundan bahseder (2011: 381). Bu dönemde giderek kan kaybeden Hollywood Korku Sineması, seri film yapımları ve kendi mirasına dönerek eski korku filmlerine özel efektler eklemiştir. Bu yolla kendi yapımlarını yeniden perdeye taşıyarak ve hızla artan seri film çılgınlığıyla bir *franchise* sistemine dönüşmüştür. Japon Korku Sineması'nı da yeni bir besin kaynağı olarak görmeye başlayarak bu iki damardan beslenmiş ve eski gücüne yeniden dönmeye çalışmıştır. Özellikle korku filmi fanlarını sinemaya geri çekmek için yapılan seri filmlerin giderek çoğalması sonucu, filmlerin kendi parodilerini yapmaya başladığı görülmektedir. Newman, 80'lerin sonları ile tüm türlerin değiştiğini ve melez türlerin açığa çıktığını belirtir. Bununla birlikte, korku filmlerinin parodilere evrilmesi ve bu bağlamda filmlere komedi unsurunun dâhil edilmesiyle, ortaya çıkan bu melez türlerin korkunun durgunlaşmasına neden olduğunun altını çizerek (2011: 292).

Kendi türünü aynalayan ve kendi kodlarını görünür kılan bu filmler Metakorku olarak adlandırılmaktadır. Kimberley Jackson, *Technology, Monstrosity, and Reproduction in Twenty-First Century Horror* kitabında şöyle der, “Metakorku'da filmler kendi yapımlarına referans vererek türlerini yansıtmaktadırlar ve bu strateji anlatıdan bir kaçış değil, aksine anlatı yapısının bir parçasıdır” (2013: 11). Metakorku'nun ilk örneği olarak, Michael Powell'ın *Peeping Tom* (1960) filmi kabul edilse de bu alt-tür genellikle 1980'lerde başlayan bir tür tükenmesi duygusu ile ilişkilendirilmektedir. *Peeping Tom*, görüntü teknolojisinin nasıl kullanıldığını ifşa ederek filmin mekaniğini açığa çıkarır. Carol Clover'a göre, film “yönetmenin sadistik çalışması ile izleyicinin mazoşistik çıkarı arasında kurulan bir geleneğin ürünüdür” (1992: 179). Bu yolla film kendi farkındalığını oluşturur. *The House of Seven Corpses* (Paul Harrison, 1974), *Fright Night* (Tom Holland, 1985), *Popcorn* (Mark Herrier, Alan Ormsby, 1991), *I*

*Know What You Did Last Summer* serisi (Jim Gillespie, 1997; Danny Cannon, 1998; Sylvain White, 2006) *Urban Legend* filmleri (Jamie Blanks, 1998; John Ottman, 2000), *Wes Craven's New Nightmare* (1994), *In the Mouth of Madness* (John Carpenter, 1994), Craven'ın *Scream* serisi (1996, 1997, 2000, 2011), Gore Verbinski'nin *The Ring* (2002), William Malone'un *FearDotCom* (2002) ve Drew Goddard'ın *The Cabin in the Woods* (2012) filmleri türün kodlarını bilen izleyicilere 'göz kırpmakla' birlikte aynı zamanda film evreninin başlı başına mekanik bir üretim ve yeniden üretim ürünü olduğunu hatırlatmaktadır.

Charles Derry *Dark Dreams 2.0, A Psychological History of the Modern Horror Film from the 1950s to the 21st Century* kitabında, 90'lar ve sonrası korku sinemasının kendi parodilerini oluşturduğundan ve son yirmi beş yılda yaşanan anksiyete değişimlerini beyazperdeye taşıma konusunda sınıfta kaldığından bahsetmektedir (2009: 110). Oysa ki, 20.yüzyılın sonunda, gerçekliğe olan güvenini kaybeden Amerikan toplumunun korkuları, klasik sinemada sunulan belirgin zıtlıklar yerine bu zıtlıkların bulanıklaşmasıyla perdeye yansımıştır. Isabel Cristina Pinedo, *Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film* makalesinde, *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960) ile başlayan Çağdaş Korku Sineması'nın, belirsizlikler üzerine olduğunu vurgulamaktadır. Pinedo'ya göre, "Çağdaş Korku filmlerinde iyi ve kötü, normal ve anormal, gerçeklik ve illüzyon ayırt edilemez hale gelir ve postmodernizmin etkisiyle sınırlar bulanıklaştırılır" (2004: 85). Brigid Cherry *Korku* kitabında ise Amerikan toplumunun korkularını ve Çağdaş Korku Sineması'nı şu şekilde bağdaştırır:

Kontrol kaybı, Çağdaş Amerikan Korku Sineması'nda ayrıca kargaşa ve sosyal çöküş temsillerine de yol açmıştır. Geleneksel korku sorunu, düzenle düzensizlik, normallikle anormallik, bilinçliyle bilinçsiz arasındaki karşıtlıklar olarak sunulmuştur. Çağdaş korkudaysa bu karşıtlıkları ayırt etmek giderek zorlaşmıştır. Sonuç olarak, çağdaş korku anlatıları sıklıkla ve açık veya geçici sonlara sahiptir. (2014: 171-172)

David J. Skal, 90'larda karşıtlıkları oluşturan sınırların giderek birbiri içine girmesinin ve Hollywood'un eski canavarları yeniden perdeye taşımasının nedeninin, 91'de yaşanan ekonomik krizin yarattığı çıkmaz olduğunu vurgulamaktadır. David J. Skal, *The Monster Show* kitabında şöyle der;

1991’de Amerika yeniden ölmüştü. Bazı ekonomistler yaşanan ekonomik çöküşün bir devalüasyon olduğunu söylese de, bu açıkça bir ekonomik bunalımdı. 1991 ve 1931 ekonomik buhranı benzerlikler taşıyordu, eğer 1931 Amerikan uçurumu (*abyss*) ise, 1991 Uçurum’un Oğlu olarak görülebilirdi. Bu nedenle 30’lardaki canavarlar sinema perdesine yeniden dönmüştü. Belki artık katarsis sağlamıyorlardı, ama aynı sosyal krizi hatırlatıyorlardı. (2001:382)

Hollywood Korku Sineması, bu dönemde kendi tükenmişliğini eleştirerek yeni bir anlatım kapısı açmaya çalışırken, aynı zamanda dönemin kaygılarını da kendi temsil kaygısıyla birleştirmiştir. 90’lar ile birlikte hayatımıza hızlı bir giriş yapan internetin yarattığı kimliksizleştirme, yine 90’larda yaşanan ekonomik krizin ve sonrasında 11 Eylül saldırısının ardından özel yaşamın ihlali ile başlayan kontrol kaybına dair anksiyetelerin, Çağdaş Korku Sineması’nda sınırların birbirine karışmasıyla yansıtıldığını söyleyebiliriz. *Wes Craven’s New Nightmare* (Wes Craven, 1994), *In the Mouth of Madness* (John Carpenter, 1994) ve *The Cabin in the Woods* (Drew Goddard, 2012) filmleri sadece türün kodlarını görünür kılmakla kalmaz, bu filmlerde diğer metakorkulardan farklı olarak filmin karakterleri de bir kurmacanın/filmin içinde olduklarını fark ederler. Karakterlerin bu farkındalığı izleyiciye bir ‘izleyici’ olduğunu hatırlatmakla birlikte, izleyicinin de karakterlerle birlikte neyin gerçek neyin kurmaca olduğunu kavrayamamasına neden olur ve onları içinden çıkamadığı dipsiz bir kuyuya (*abyss*) atar. Bu nedenle araştırmada, *Wes Craven’s New Nightmare*, *In the Mouth of Madness* ve *The Cabin in the Woods* filmlerinin kendi türünü nasıl aynaladığına bakılarak, filmin kendi farkındalığına hizmet eden *mise-en-abyme* stratejisinin nasıl inşa edildiği ve neye hizmet ettiği araştırılmaktadır.

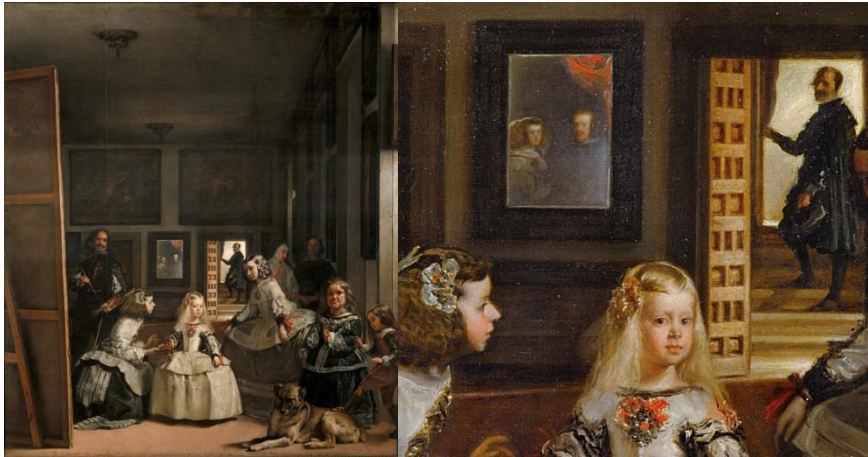
Fransızca bir sözcük olan *Abyme*’in kökleri Yunanca *Abusos*’a dayanmaktadır. *Abusos* terimi, iç içe konmuş figürü adlandırmak için kullanılmaktadır. *Abyme* ise etimolojik olarak *Abusos* terimine oldukça yakındır; çoğu zaman deniz, uçurum, boşluk ve cehennem gibi uçsuz bucaksız alanları ve “dipsizliği” çağrıştırır. *Kelimeler ve Şeyler* kitabında Foucault, resim sanatında Jan Van Eyck’in *Portret van Giovanni Arnolfini en zijn vrouw* (1434) ve Diego Yelasquez’in *Las Meninas* (1656) tablolarından (**Görsel 1.1a-b**, **Görsel 1.2a-b**) hareketle *mise-en-abyme*’in izini sürmektedir. Foucault, *Las Meninas* tablosuyla ilgili şöyle der,

...resmi yapılan kimdir, kimlerdir? Tablonun adının belirttiği gibi, nedimeler mi, küçük prenses mi, yoksa kral ve kraliçe mi? Tablonun mekânı nerededir? Ressamın çalıştığı atölyede mi, yoksa kral ile kraliçenin bulunduğu yerde mi? Acaba iki tablo mu vardır? Biri gördüğümüz, diğeri de görmediğimiz, ama yapıldığını anladığımız. Asıl tablo hangisidir? Öte yandan, kral ile kraliçenin durdukları yer, aynı zamanda bizim de, seyircinin de durduğu yerdir. Las Meninas, bakanın bakılan olduğu ve tablonun kişilerinin arasına katıldığı tek resimdir; ayna kral ile kraliçenin görüntüleriyle birlikte, bizimkini de yansıtmak durumundadır. (2001:9)



Görsel 1. 1a<sup>1</sup>

Görsel 1. 1b<sup>2</sup>



Görsel 1. 2a<sup>3</sup>

Görsel 1. 2b<sup>4</sup>

<sup>1</sup>[http://www.colortears.com/wiki/index.php?title=File:Portret\\_van\\_Giovanni\\_Arnolfini\\_en\\_Zijn\\_Vrouw.jpg&oldid=10290](http://www.colortears.com/wiki/index.php?title=File:Portret_van_Giovanni_Arnolfini_en_Zijn_Vrouw.jpg&oldid=10290)

<sup>2</sup> [https://www.turkcebilgi.com/arnolfini%27nin\\_evlenmesi](https://www.turkcebilgi.com/arnolfini%27nin_evlenmesi)

<sup>3</sup> <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/las-meninas/9fdc7800-9ade-48b0-ab8b-edee94ea877f>

<sup>4</sup> [http://employees.oneonta.edu/farberas/arth/arth200/artist/las\\_meninas.html](http://employees.oneonta.edu/farberas/arth/arth200/artist/las_meninas.html)

1671’de *mise-en-abyme* hanedan armalarında karşımıza çıkmaktadır. Bu armalar, kalkanın kalbini belirtmektedir. “Derler ki bir figür diğer figürlerle birlikte kalkanın ortasında, *abyeme* içindeki figürler, hiçbir figüre dokunmaz” (Foras 1883: 17). Arma yeniden üretildiğinde diğer armanın içinde yer alır ve bu dipsiz bir uçuruma düşmek ya da dipsiz kuyuya gömmek (*put into abyss*) anlamına gelmektedir. *Abyme*, bu yüzden nesnelerin merkeze konmuş, özdeş fakat minyatür reproduksiyonudur.

*Mise-en-abyme*, edebiyatta 1891’de André Gide tarafından kavramsallaştırılmıştır. Gide, Balzac romanıyla doruk noktasına ulaşan klasik romanın geleneksel biçimlerine karşı çıkarak kendi kendini çürüten ve yok eden yapıtlar ortaya koymuştur. “Böylece yazar, yapıtının bizzat kendi iç yapısıyla bir taraftan kendi kendine oluşumunu (*auto-cr ation*) ger ekleştirmesini, diğ er taraftan da kendi kendini yok etmesini (*auto-destruction*) istemektedir” (Boyacıođlu, 2006). *Mise-en-abyme* stratejisinin diğ er önemli temsilcisi Jean Ricardou, bu stratejiyi geleneksel anlatıya karşı m cadelenin bir sembol  olarak kullanmıřtır. Ricardou’ya g re, “*Mise-en-abyme*, bir mikro-hik ayedir” (Janvier 1964: 51). Yazarın, *La Prise de Constantinople* romanında, kahraman  nce kendi hik yesini ardından kendi hik yesini okuduđu bir pasajı okur. Kitap, i  i e ge miř sonsuz bir okuma serisi olarak yapılandırılmıřtır. Yine, eserlerinde bu stratejiye sıklıkla bařvuran Jorge Luis Borges, *Partial Magic in the Quixote* makalesinde karakterlerin kendi  yk lerinin bir okuyucusu ya da izleyicisi haline geldiđi *Hamlet*, *The Ramayana* ve *The Arabian Nights* gibi eserlere atıfta bulunmaktadır. Borges’e g re “kurgusal bir  alıřmanın karakteri okuyucu ya da izleyici olabiliyorsa, biz de onun okuyucusu ve izleyicisi olarak kurmaca olabiliriz” (1964: 196). Deđiřen kurgusal ve ger eklik sınırlarından dođan bař d nmesini Genette, “anlatıcının anlatısını oluřturan d nyanın giderek anlatıcının anlatısının kaybolduđu bir d nya”ya d n řmesi olarak a ıklar (1980: 236).

1977 yılında Lucien D llenbach, *Le r cit sp culaire. Essai sur la mise en abyme* (*The Mirror in the Text*, 1989) kitabında *mise-en-abyme* anlatısına yođunlařır. D llenbach’a g re, “*Mise-en-abyme*, anlatının t m n  sadeleřtirerek, tekrar ederek ya da yanılarak

yansıtın içsel bir aynadır” (1977: 52). Dällenbach, *mise-en-abyme*’in eserin başında, ortasında veya sonunda oluşup oluşmadığına bakarak *mise-en-abyme*’in amaçlarını tanımlamaktadır. Başlangıçta ise bu ileriye dönük bir *abyme*’dir ve anlatılacak olan hikâyeyi yansıtır. Böylece hikâyenin işlevi açığa çıkar. Anlatı bitiminde yer alan geçmişe yönelik *abyme*, anlatılan hikâyeyi hatırlatır. Eğer *abyme* sonuca yakınsa, bir katalizör görevi görür (1977: 51-52). *Mise-en-abyme* bunu yaparak kurgu ile gerçeklik arasındaki belirsizliği tartışmaya açar ve aracı görünür kılarak anlatının formal yapısını yansıtır. “*Mise-en-abyme* yoğunlaştırarak ve ön sezerek, yapısını günceller ve çatışma biçimini ortaya çıkarır. Hikâye kendisinin farkına varır ve kendi illüzyonunu böylece ortadan kaldırır” (Fevry 2000: 23).

*Mise-en-abyme* anlatım stratejisini temel alan bu araştırma iki farklı bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, Hollywood Korku Sineması’nın tarihsel gelişimi ve sonrasında 1990’lardan günümüze Hollywood Korku Sineması’nın nasıl bir değişime uğradığı perdeye taşınan filmler üzerinden örneklenerek açıklanmaktadır. Bu analizlerin ardından araştırmanın ikinci bölümünde ise, korku sinemasında değişen paradigmlar ele alınırken, kendini aynalayan ve *mise-en-abyme* stratejisi ile desteklenen filmlerin bu değişimleri nasıl yansıttığı incelenmektedir.

*Wes Craven’s New Nightmare* (Wes Craven, 1994) filmi merkeze izleyici koyarak, rüya-gerçek arasındaki sınırları bulanıklaştırır. Roger Bozzetto, rüyanın uykuyu çevreleyen bir iskelet olduğunu vurgulayarak, rüyayı “parantezden çıkış” olarak tanımlamaktadır. Bir taraftan, temel anlatıyı keserek, diğer yandan bu anlatının kendisine istila yoluyla yeni bir kurgusal fragman yaratma sürecini yansıtan rüya, bir nevi kurgulayan bir aygıt dönüşür (2004: 210). Bu bağlamda uykunun iskeletini oluşturan, onu çevreleyen rüyanın, karanlık salonda, perdeye yansıyan görüntülerle gönüllü olarak uykuya dalmış ve rüya gören izleyicinin pasif pozisyonuyla ilişkilendirebiliriz. Rüya kendi anlatısını kesip başka bir kurguya geçerek *mise-en-abyme* yapısını oluştururken, *New Nightmare* filmi de film-içinde-film, çerçeve-içinde-çerçeve ve rüya-içinde-rüya ile *mise-en-abyme* yapısını kurmaktadır. Metinlerarasılık ile de desteklenen illüzyon/gerçeklik arasındaki bölünmeyi ifşa eden film, aynı zamanda



sınırların sorgulanmasını sağlamakla birlikte, filmsel evrenin gözenekli/geçirgen yapısını da sorgulamaktadır.

*In the Mouth of Madness* (John Carpenter, 1994) filminde, gerçek/kurmaca arasındaki sınırlar birbirine karışırken aynı zamanda, sanatın bir meta haline gelişi, sinema ile fotoğrafın ontolojisini ve Roland Barthes'ın *Yazarın Ölümü* kavramı üzerinden yazar ile okuyucu arasındaki ilişkiyi *mise-en-abyme* stratejisi üzerinden araştırılmaktadır. Cane'in derisinin kitap sayfalarına dönüştüğü sahnede yazar artık kitabın yaratıcısı olarak bir 'özne' değil, kitabın kendisi olarak bir 'nesne' haline gelir. Yine kurmaca bir karakter olduğunu reddeden Trent ise filmin son sahnesinde hem kitabın hem de filmin nesnesi olduğunun farkına varır. "Anlatı/yazı nesnelere ile anlatının öznesi birbirinin içine geçmiş, harmanlanmış, dolayısıyla, hem temsil edilen ve temsil edenin konumları sarsılmış olur" (Tüzün 2016). Filmde yararlanılan metinlerarasılık da bu konumların sarsılmasında etkilidir. Julia Kristeva'ya göre metinlerarasılık, "herhangi bir metnin alıntılar mozağinden ve birbirine dönüşen sonsuz bir seriden oluşmasıdır" (1980: 36). Bu sonsuz sürecin içinde devinip duran izleyici, Trent'in kendini perdede izlediği sahneyle birlikte, filmde tüketim toplumunun zombileştirdiği okuyucuya/izleyiciye evrilmektedir.

*The Cabin in the Woods* (Drew Goddard, 2012) filminde ise, izleyiciye slasher alt-türünün konvansiyonları metinlerarasılık ile hatırlatılmaktadır. Slasher kodlarının yıkılması, *Final Girl* olarak konumlandırılan Dana'nın ve aptal rolündeki Marty'nin konvansiyonel karakter özelliklerini bozmasıyla ilişkilendirilir. Filmde, bu konvansiyonlar üzerinden, korkunun medya ve iletişim teknolojilerinin etkisiyle nasıl üretildiğine/dağıtıldığına değinilirken, diğer yandan seyirci ve Hollywood endüstrisi arasındaki ilişki irdelenir. Film aynı zamanda, 20.yüzyıl sonuyla birlikte Amerikan kültüründe, gerçek ve simüle edilmiş olayların birbirinin içine girdiği, birbirini taklit ettiği ve giderek birbirini tanımladığı bir hiper-gerçekliğe dönüştüğünü yansıtmaktadır (Tietchen 1998). Bu hiper-gerçeklik diğer bir yandan herkesin eylemlerinin izlendiği ve manipüle edildiği, birilerinin bizi kontrol ettiği, üstümüzdeki gücün sahiplerinin kimler olduğuna dair içinden çıkılmaz bir paranoyayı doğurur. Filmde karakterler bir simülasyon içinde olduklarını fark ederler. Kendi gerçekliklerinin aslında

Organizasyon'un kurmacasına baęlı olduęunu anlayan Dana ve Marty, izleyiciyi temsil eden Kadimler'e beklenen sonu sunmadıkları için yok edilirler. Kadimler'in film evrenini ezmesiyle "görüntülerin öldürücü gücü, gerçeęin katilleri ve kendi modelinin katilleri" (Baudrillard 1985) hâline gelir. Buna baęlı olarak film, eski formüllerin ve yapıların artık sağlam olmadığı, tükenmiş ve anlamsızlaşmış olduęunu vurgulamaktadır.



# 1. HOLLYWOOD SİNEMASINDA KORKU TÜRÜ ve TARİHÇESİ

## 1.1. Sessiz Dönem'den 1980'lere Hollywood Korku Sineması

Korku türünün ilk adımları, tüyleri ürperten gerilim yüklü hayalet öyküleriyle Kuzey Avrupa ülkelerinden gelmiştir. Amerikan film şirketlerinin tanıtım listelerinde yer alan “şok ediciler” (*shockers*) bu nitelikteki filmlerdir. Yine yirmili yılların Paris’inde Gerçeküstücülerin yapıtlarında saldırganlık ve şiddet öğelerine yer vermeleri, korku sinemasına katkıda bulunan bir gelişme olarak nitelendirilmektedir (Abisel 1995). Korku filminin kabul edilen ilk klasiği ise, Alman Ekspresyonizmi’nin sinemadaki ilk örneği olarak görülen ve I. Dünya Savaşı’nın toplumda yarattığı anksiyetelerden beslenen, Robert Wiene’nin yönettiği 1920 yapımı *Das Kabinett des Doktor Caligari* filmidir. Nilgün Abisel ise *Popüler Sinema ve Türler* kitabında, amacı korkutmak olmasa da ilk korku filminin *Trenin Gara Girişi* (Louis Lumiere, 1895) olduğuna bahseder. Çünkü bu film seyredenleri fena halde korkutmuştur. Aynı şekilde Abisel’e göre, *The Great Train Robbery*’nin (Edwin S. Porter, 1903) sonunda kovboyun kameraya doğru ateş etmesi de seyirciye bir saldırı niteliğindedir ve seyircilerin korkmalarına neden olmuştur (1995: 137).

1930’larda, sinemada sesin keşfi Hollywood filmlerinin sinemadaki fiili hükümdârlığı anlamına gelmiştir. Bu döneme damgasını vuran stüdyo, Universal Stüdyoları’dır. Başlangıçta Tod Browning’in *Dracula*’sını (1931) bir kumar olarak gören Universal, büyüleyici Lugosi’den bir yıldız yaratarak büyük bir başarı olduğunu kanıtlamıştı. Universal bir anda korku sinemasının yuvası olmuş ve stüdyo diğer çok bildik korku ikonunu da beyazperdeye taşımaya başlamıştı. Universal devamında 1932’de James Whale’in *Frankenstein*, Robert Florey’in *Murders in the Rue Morgue*, Rouben Mamoulian’ın *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde*, James Whale’in *The Old Dark House*, Erle C. Kenton’ın *The Island of Lost Souls* filmleri ile dışavurumcu işkence filmi *The Black Cat* (1934) ve Mısıroloji çılgınlığından istifade eden *The Mummy*’nin (1932) de aralarında bulunduğu birçok özgün, yaratıcı filmi ortaya koymuştur. Diğer stüdyolar da bu hareketlilikten pay alabilmenin peşinde düşmüştür. MGM, *The Mask of Fu Manchu*’yu (1932) çekerken RKO da korkunun ilk çılgık kraliçesi Fay Wray’in rol adığı ve av tercihini kararlı bir biçimde insandan yana kullanan bir avcının hikâyesinin işlendiği

*The Most Dangerous Game* (Hounds of Zaroff, 1932) ile piyasaya giriş yapmıştır (Odell, Blanc 2011) (Scognamillo 1997).

Korku türünün seyirciden gördüğü büyük ilgi, konu çeşitliliği gerektirdiğinden edebiyat yeniden elden geçirilmiş, kısa aralıklarla aynı öyküler tekrar tekrar çekilmiştir. Savaş yılları boyunca korku filmlerinde azalma olmamışsa da, şoklarla kurulan sahnelerin azaldığı, anlatım tarzına daha fazla önem verildiği ve perdede ima edilenlerin ötesinin seyircinin düş gücüne bırakıldığı görülmektedir (Abisel 1995).

Colin Odell ve Michelle Blanc *Korku Sineması* adlı kitaplarında, 1950'lerin Amerika'ya iki uçlu bir kılıç önerdiğini belirtmektedir: bolluk ve terör. 50'lerin korku sinemasında atom bombası ve Komünistler tarafından istila edilme korkuları, 1950'lerin korku sinemasını özetleyen paranoyayı beslemiştir. Odell ve Blanc, *Them!* (Gordon Douglas, 1954) filminde radyasyonun mutasyona yol açtığını ve tüm ülkenin dev karıncalar tarafından talan edildiğini, bu sırada diğer gezegenlerden gelen uzaylı istilacıların, Komünistlerin yönetimi ele geçirmesine ilişkin ince ve gizli bir gönderme olduğundan bahsetmektedir (2011:109). Yine, *Invasion of the Body Snatchers* (Philip Kaufman, 1956), Komünistlerin 'bize benzeyen dışardakiler' olduklarını ve toplumu istila edip içeriden çökerttiklerini ima eder. Beri yandan, film özellikle de Komünizm sempatanlarına karşı kurulan Amerikan Karşıtı Faaliyetleri İzleme Komitesi ışığında 1950'lerin kendi paranoyasını da temsil eder (Odell, Blanc 2011).

Ellili yıllarda, atom bombasının, soğuk savaşın, Kore savaşının, "komünizm korkusu"nun etkisinde ortaya çıkan "istila" filmlerinin perdeleri istila etmesinin dışında korku sineması açısından bir başka önemli gelişme daha olmuştur. Bu, küçük bir İngiliz yapım şirketi olan Hammer'ın, önce ucuz televizyon korku dizileri, sonra da sinema için benzer nitelikte filmler yapmaya başlamasıdır (Abisel 1995). Andrew Tudor *Image and Influence: Studies in the Sociology of Film* kitabında Hammer şirketinin, Universal'in 30'larda popüler olan filmlerinin pek çoğunun tekrar çevrimlerini yaptığını, korku filmlerinin canavar dağarcığını iyice çeşitlendirip renklendirdiğini, zamanla, yeni yönetmenlerin az da olsa psikanalitik öğelere ve açık cinsel göndermelere yer vermesine olanak sağladığından bahseder (2015: 207).

1960'larda, anaakım Hollywood sineması bocalamaya başlamıştı. İzleyiciler gerçek hayatta içinde oldukları şiddeti, Hays Yönetmenliği'nin onayından geçen filmlerin dünyasına benzetemiyordu. Büyük stüdyolar daha büyük, daha gürültülü, daha uzun, daha renkli ve elbette daha pahalı filmler çekerek izleyicilerin umursamazlığını kırmaya çalışmıştı. Sorun aslında filmlerin sürelerinden çok içeriklerindeydi. Hippi karşı kültürün ortaya çıkışı farklı bir film türünü gerekli kılmış, aynı zamanda Vietnam Savaşı başlamıştı (Odell, Blanc 2011).

Robin Wood *An Introduction to the American Horror Film, Movies and Methods* kitabında, altmışlı yıllarda Amerikan korku sinemasına egemen olan beş ana başlıktan bahsetmektedir. Bunlar, psikopat ya da şizofren olan insan-canavar; doğanın intikamı; şeytani güçlerce ele geçirilme, korkunç çocuk/yeniyetme ile yamyamlıktır. Wood'a göre, hepsi tek bir bütünleştirici temel öge olan "Aile" etrafında değişik düzenlemeler halinde iç içe geçmişlerdir (1985: 207).

Gregory A. Waller'a göre, 1968'de çekilen ve büyük gişe başarısı kazanan, *Night of the Living Dead* ve *Rosemary's Baby* (Roman Polanski) filmleri farklı yollarla da olsa ahlaki, toplumsal ve siyasal önermelere, yapım kurallarına ve Hammer'la AIP şirketlerinin filmlerindeki anlatı stratejilerine karşı çıktıkları gerekçesiyle Amerikan korku sinemasının modern döneminin ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir. Waller'a göre her iki film de, kahramanla kurbanın rollerini yeniden belirleyerek korkunç olanın yeniden tanımlamasına gitmiş ve dehşeti dönemin Amerikasının günlük yaşamına yerleştirmiştir (Waller 1987). Her iki filmin de yapıldığı yıl olan 1968'in, Amerikan sinemasında korku filmlerinin modern dönemin başlangıcı sayılmasında asıl önemli neden ise, MPAA'nın (Motion Picture Association of America) sinema endüstrisinin iç düzenleme kurallarını koymasındadır (Abisel 1995).

Yeni kuşak korku filmi yapımcıları yeni bir estetik oluşturabilmek için karşı kültür filmyapımının ayrıksı pratiklerini kullanmıştır: kesip biçmeden çok, acımasızlıkla ilgilenen cesur ve neredeyse belgesel tarzında yapımlar (Odell, Blanc 2011). *Psycho*'daki (Alfred Hitchcock, 1960) ve *What Ever Happened to Baby Jane?* (Robert Aldrich, 1962) filmindeki katiller sıradan insanlardır. Her iki filmde de katillerin merkezi karakter olması, uzunca bir süre herhangi biri ya da "içimizden biri" gibi

görünmeleri, “gerçekçi” bir anlatım tarzının benimsenmesi korku sinemasında önemli bir değişimdir (Abisel 1995).

Yetmişli yıllardaki birçok örnekte de ortaya çıktığı gibi artık, “ev”le birlikte tüm resmi kurumlar da duyarsızlıkları ve becerisizlikleri içinde gösterilmeye başlanmıştır. Robin Wood’a göre 1970’ler, türün daha korkunçlaştığı, daha fazla şiddete yöneldiği, daha iğrençleştiği bir dönem olmasına ve filmlerin giderek daha rahatsızlık vermeye başlamasına karşın, Amerikan korku sinemasının Altın Çağı’dır (Wood 1986). Bu yıllar Amerika’da, Vietnam Savaşı’nın kaybı ve yarattığı travmalar, Watergate skandalı ve artan çevre kirliliğinin yarattığı anksiyeteler ile birlikte Amerikan toplumu, var olan düzeni sorgulayarak, kültürel ve siyasal karşı söylemler oluşturmuştur. Öte yandan, Mark Robson’ın *Earthquake* (1974), John Guillermin’in *The Towering Inferno* (1974), Steven Spielberg’ün *Jaws* (1975) filmleri ve dev mutant tavşanların terör estirdiği *Night of the Lepus* (William F. Claxton 1972), nükleer atıkların devleştiği karıncaların istilasını anlatan *Empire of the Ants* (Bert I. Gordon, 1977), Afrikalı katil arıların Amerika’ya saldırmasını konu alan *The Swarm* (Irwin Allen, 1978) filmleriyle, yetmişlerin felaket filmleri yeniden gündeme getirilmiştir.

Korku filmlerinin çarpıcı popülerliğinde seksenlerin ortalarına doğru belirli bir biçimde azalma oldu. Bu durumun, Reagan yönetiminin belirli bir süre için de olsa meşrutiyet sorununu çözmesine bağlanabilir. Seksenlerin filmlerinde mesele kimin, neyin, neden canavar olduğu, neden öldürüldüğü olmaktan çıkmış ve kimlerin, hangi sırayla nasıl öleceği merak konusu olmuştur (Abisel 1995). Colin Odell’e göre ise, seksenlerin korku filmlerinde parodi ve postmodernizm etkileri görülmekteydi (2011:117). Yapımcılar bu dönemde *Halloween* (John Carpenter, 1978), *Friday the Thirteenth*, (Seasn S. Cunningham, 1980) ve *Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984) gibi seri yapımlara yöneldiler.

Odell ve Blanc’in 80’lerin korku sinemasını bir gerileme dönemi olarak görmesinin yanı sıra, dönemin önemli filmi *Videodrome* (David Cronenberg, 1983) bu genellenimin dışında tutulmaktadır. *Videodrome* filminde Cronenberg, bugün geliştirici, yararlı bulunarak alkışlanan ancak uygarlığı yok edebilecek olan teknolojinin gelecekte kıyamete neden olma tehdidiyle ilgilenir. *Videodrome* filminde, topyekûn ele geçirilmişlik söz konusudur (Abisel 1995).

Ayrıca korku sinemasının altmışların sonundan itibaren kendi farkındalığını daha fazla sergilemeye başladığı, türsel ve filmsel olarak geçmişten aldığı mirası daha iyi kullandığı; bu nedenle de yetmişlerle seksenlerin filmlerinin, eski korku filmlerine yaptıkları göndermelerle birlikte değerlendirilmesi gerektiği ileri sürülmektedir (Waller 1987).



## 1.2. 1990 ve Sonrası Hollywood Korku Sineması

Charles Derry, *Dark Dreams 2.0, A Psychological History of the Modern Horror Film from the 1950s to the 21st Century* kitabında, 20.yüzyılın sonunda dünyanın; AIDS salgını, Afrika ve Avrupa'daki soykırım, Sovyet Rusya'nın düşüşü, Kapitalizm-Komünizm arasındaki çatışmanın tırnak içindeki sonu, bilgisayar teknolojisi ve internetin dünyayı dönüştürmesiyle uğraştığından bahsetmektedir (2009:109). Brigid Cherry ise *Korku* kitabında, korku filmlerinin yansıttığı döneme bağlı korkuların büyük olaylarla ilgili olabileceği gibi, günlük yaşamın ufak ayrıntılarıyla da alakalı olabileceğini belirtmektedir (2014). Sosyal krizler ve gündelik yaşamın doğurduğu krizlerin içindeki Amerikan toplumu 20.yüzyılın sonunda kendini içinden çıkılmaz dipsiz bir kuyuda bulmuştu. Derry, son yirmi beş yılda yaşanan anksiyete değişimlerinin fazlalığı nedeniyle, onları yakalamanın neredeyse imkânsız olduğunu vurgular ve Korku Sineması'nın da bu anksiyeteleri perdeye taşıma konusunda sınıfta kaldığından bahseder (2009: 110).

Korku, Amerikan marketinde geniş ölçüde azalmış ve kısıtlanmıştı. 90'ların korku sineması yeniden çekim ve seri filmler üzerine şekillenmişti. 90'lar ve 2000'lerin başı Hollywood'un ticari endişe nedeniyle düşük bütçeli filmlere, özellikle 1950'lerin ve 60'ların korku filmlerinin efekt eklenmiş yeniden çekimlerine ve *The Ring* (Gore Verbinski, 2002), *The Grudge* (Takashi Shimizu, 2004), *Dark Water* (Walter Salles,2005), *Pulse* (Jim Sonzero,2006), *The Eye* (David Moreau, Xavier Palud, 2008), ve *One Missed Call* (Eric Valette, 2008) gibi Japon Korku filmlerinin yeniden çekimine yöneldiği dönemlerdi.

Yine bu dönemde şeytan, istila ve felaket filmleri alt-türleri yeniden perdede yer edinirken Hollywood Korku Sineması özellikle genç marketi hedef almıştı. *The Halloween* (John Carpenter, 1978), *Friday the 13th* (Sean S. Cunningham, 1980), *The Hellraiser* (Clive Barker, 1987) ve *The Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984) serileriyle korku sineması bir 'franchise' sistemine dönüştü. *Scream* (Wes Craven, 1996), *I Know What You Did Last Summer* (Jim Gillespie, 1997) ve *Urban Legend* (Jamie Blanks, 1998) gibi seri korku filmleri aynı zamanda kendi parodilerini yapmaya başlamıştı.



Cherry, 90'lar korku sinemasında, geleneksel kahramanın yok olduğunu, bunun yerine canavarlar ve kurbanların da anakarakterlere dönüştüğünü vurgulamaktadır (2014). 90'lar ile birlikte Amerikan halkı seri katillere ilgi duymaya başlamıştı. Çağdaş korku filmleri de bu doğrultuda vurgusunu kahramanlardan uzaklaştırıp seri katillere yöneltti. *Misery* (Rob Reiner, 1990), *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991), *Kalifornia* (Dominic Sena, 1993) ve *Se7en* (David Fincher, 1995) dönemin önemli seri katil filmlerindendi. Özellikle Stephen King'in romanından uyarlanan *Misery* (Rob Reiner, 1990) çoğu eleştirmene göre Hollywood'un korku filmlerine olan ilgisini yeniden canlandırmıştı. Filmde, *Misery* serisinin ünlü yazarı Paul Sheldon, son kitabını yayınevine götürürken tipinin etkisiyle kaza yapar. Onu eski bir hemşire olan Annie Wilkes kurtarır. Annie, Sheldon'ın bir numaralı hayranı olduğunu söyler ve son kitabı okumak için ondan izin ister. Sheldon, Annie'ye kitabı verir. Kitabın sonunda *Misery*'nin öldüğünü okuyan Annie delirir ve Sheldon'a işkence etmeye başlar. Filmin sonunda Annie'nin seri katil olduğu ifşa edilir, sadece babasının ölümünden değil, hemşirelik yaptığı zamanlardaki diğer ölümlerden de sorumludur. *Misery* ile birlikte bu seri katil filmleri, Amerikan toplumuna "hepimiz katil olabiliriz" mesajı veriyordu (Derry 2009).

*The Silence of the Lambs* (1991) Alfred Hitchcock'un *Psycho* (1960) filminin adımlarını izleyen başarılı bir film olsa da korkuya yeni bir form getirmekte başarısız olmuştu. *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999) ise büyük bir gişe başarısı elde etmişti, dikkate değer olmasının nedeni; diğer çağdaş korku filmlerine göre yeni bir şey önermiş olmasıydı: film, Amerikan halkının unutkanlığını ele almaktaydı (Derry 2009). 11 Eylül saldırıları ardından Irak işgaliyle birlikte, medya yıkıcı gerçekleri ve görüntüleri saklayarak unutkanlığı pompalamaya başladı. Gazete ve televizyon haberleri, gittikçe iyi hissettiren bilgiler merkezi haline geldi. Bu unutkanlık, *Identity* (James Mangold, 2003) ve *The Forgotten* (Joseph Ruben, 2004) gibi filmlerde kendine yer buldu. *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999) ve *The Others* (Alejandro Amenábar, 2001) filmlerinde de kahramanların unutkanlıkları ölü olmalarıyla eş tutuldu. Derry'e göre, 2001 ve sonrası çekilen filmlerdeki unutkanlık 11 Eylül terör saldırıları ile ilgiliydi, Amerikan toplumu 11 Eylül hakkında düşünmezse onlar için hiç yaşanmamış gibi olacaktı (2009: 309).

90'lar sonrası Amerika'da gay ve feministlerin hakları yok sayılıyordu. Öyle ki, teröristler Dünya Ticaret Merkezi'ni yok ettiklerinde, medyanın iki önemli adamı Pat Robertson ve Jerry Falwell bu terör lanetini Amerikan kültürüne getirdikleri için, Amerikalı homoseksüelleri ve feministleri suçladı. Sistemin kurallarına uymayan ve bu kuralları sorgulayanlar, şeytan olarak görülüyordu (Derry, 2001). Bu nedenle 90'ların korku sinemasında, şeytan filmleri yeniden gündeme geldi. Arnold Schwarzenegger'in şeytani yatırım bankerini oynadığı *End of Days* (Peter Hyams, 1998) Roman Polanski'nin *The Ninth Gate* (1999) filmi ve yine aynı yıl çekilen *Stigmata* (Rupert Wainwright) filmlerinin örnek olarak gösterilebileceği şeytani korku, son yirmi beş yılın popüler türü olarak görülmekteydi.

Amerika'nın terör korkusu diğer bir alt-tür olan istila filmlerini yeniden harekete geçirdi. Yerin altından çıkan dev solucanlarla mücadele edilen *Tremors* (Ron Underwood, 1990), her boyutta örümceklerin korkuttuğu *Arachnophobia* (Frank Marshall, 1990), *Spiders* (Gary Jones, 2000), *Spiders 2: Breeding Ground* (Sam Firstenberg, 2001), *Arachnid* (Jack Sholder, 2001), *Eight Legged Freaks* (Ellory Elkayem, 2002) ve *Arachnia* (Brett Piper, 2003); yılan saldırılarını konu edinen *Anaconda* (Luis Llosa, 1997), *King Cobra* (David- Scott Hillenbrand, 1999) ve *Snakes on a Plane* (David R. Ellis, 2006) ile dev hamamböceklerinin New York metrosunu işgal ettiği, *Mimic* (Guillermo del Toro, 1997) filmleri bu alt-türe örnek olarak gösterilebilir (Derry 2009). 11 Eylül korkusunu 'uzaylılar istilası' ile yansıtan ilk Amerikan filmi, M. Night Shyamalan'ın *Signs* (2002) filmiydi. Ardından gelen, *War of the Worlds* (Steven Spielberg 2005) filminde ise "Aile" teması yeniden yükseltildi.

2004'te yaşanan deprem ve tsunaminin ardından, 2005'te yaşanan Katrina Kasırgası felaket filmlerinin dönüşüne zemin sağladı. Midwest'teki hortumu konu edinen 1996 yapımı *Tornado!* (Noel Nosseck), Los Angeles'i ve Washington'ı küle dönüştüren volkan patlamasını işleyen *Dante's Peak* (Roger Donaldson, 1997) ve Massachusetts kıyılarına vuran fırtınayı konu edinen *The Perfect Storm* (Wolfgang Petersen, 2000) bu felaket filmlerine örnek olarak gösterilebilir. *The Day After Tomorrow* (Roland Emmerich, 2004) filmi ise hem ekolojinin bozulmasına dair oluşan korkuya hem de politik korkuya işaret eder. "...filmde Manhattan sokağındaki su duvarının arasından koşarak kaçan insanların görüntüsü, Dünya Ticaret Merkezi'nin toz bulutlarından kaçan

New Yorkluların gerçek görüntülerini akla getirir. Özgürlük Anıtı'nın donduğu sahne, Amerikan haklarının ve değerlerinin George W. Bush döneminde kaybedildiğine işaretler'' (Derry 2009).

Cherry, Yirminci yüzyılın son on yılı içerisinde, teknolojinin medya ve iletişimle birlikte sürekli ilerlediğinden bahsetmektedir. Bu nedenle, 1990lar ve 2000'lerde korku sinemasının, teknoloji ve medyanın insanların yaşamındaki artan yoğunluğunu yansıtması şaşırtıcı değildir (2014: 182). Colin Odell ve Michelle Blanc ise *Korku Sineması* kitabında, internetteki dosya paylaşım ağları üzerinden iğrenç görüntülerin içeriğine serbest erişim sağlanabiliyor oluşunun, deformasyon korkular için bir Pazar oluşturduğundan bahsetmektedirler (2011). 90'ların sonunda interneti pazarlama aracı olarak kullanan *Blair Witch Project* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999) filmi ile *Found Footage* korku sinemasının temelleri atıldı. El kamerası çekimlerini ve *mockumentary* (sahte belgesel) estetiğini kullanan filmlerde 'gerçeklik' cep telefonu kameraları-CCTV kameraları ya da amatör el kameraları ile yakalanan görüntüyle eşdeğer hâle geldi. *Blair Witch Project*'in kullandığı pazarlama stratejisinin benzeri, 2007'de *Paranormal Activity* (Oren Peli) için kullanıldı. Filmin tanıtımı filmde çok, sinema salonunda dehşete düşmüş, çılgın atan, yerinden zıplayan izleyicileri içeriyordu. Yine *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) filmi de viral internet pazarlamasından yararlanmıştı ve görüntüler diğer *found footage* filmler gibi 'bulunmuş' olarak izleyicilere sunulmuştu. Korku izleyicisini yeniden kendine çekmeye çalışan Hollywood başka bir pazarlama stratejisini ise 2005 yılında çekilen *Hostel* (Eli Roth) filminde uyguladı. *Hostel* filminin Dvd'si dağıtıldığında içinden geçici bir dövme çıkıyordu. Bu dövme yapıştıranlar, *Hostel*'in elit öldürme kulübünün üyesi sayılıyordu.

Teknolojinin gelişimine bir yandan alkış tutam toplum, diğer yandan ondan korkmaya başlamıştı. Linnie Blake ve Xavier Aldana Ryes *Digital Horror – Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Pheomenon* kitabında şöyle der, "Son yıllarda, dünya giderek ağ tabanlı bir hâle geldi. Uzak bölgeler birbirlerine ağ sistemi sayesinde bağlandı. İnternet, GPS kameralı telefonlar, el kamerası, CCTV (closed circuit television- kapalı devre tv sistemi), gözetleme cihazları, yeni online market sistemi, bankalar ve iletişim uygulamaları sürekli bir bilgi akışı alışverişine olanak sağladı'' (2016: 1). Buna bağlı olarak telefon dinlemelerinin başlaması, banka ve

bilgisayar kayıtlarının kontrol edilebiliyor oluşu, özel hayat ihlali korku sinemasında kendine yer buldu. Amerikan toplumu artık 7/24 gözetlendiğini düşünüyordu ve kendi yarattığı teknolojinin bir kurbanı hatta bir ürünü hâline gelmişti. Teknoloji bu bağlamda, pek çok korku filminde korku ya da tehdidin betimlemesinde ve izleyiciye aktarılmasında aracı olmuştur (Cherry 2014). Özellikle 90'lar ile birlikte odamıza kadar giren internetin kendisinin korkunun hem alanı hem de kaynağı haline geldiği filmler, içinde yaşadığımız bilgi akışı çağının endişelerini ve kişisel kimliklerin dijital manipülasyonunun korkusunu ele almaktadır (Blake ve Reyes 2016: 6). *The Last Broadcast* (Lance Weiler and Stefan Avalos, 1998) filminde, seri katil sonraki kurbanını belirlemek için internetteki sohbet odalarını kullanır. *FearDotCom* (William Malone, 2002) filminde bir seri katilin kurbanının hayaleti, seri katilden intikam almak ister. Bunun için masumları da öldürdüğü işkence ve ölüm temalı bir internet sitesine musallat olur. *My Little Eye* filminde CCTV kayıtlarını kullanır, bir grup genç ucunda büyük bir para ödülü olan bir oyuna katılırlar ve bir eve hapsedilirler. *My Little Eye*, bu yolla hem slasher türüne yeniden hayat verir, hem de gözetim kültürünün manipüle edilebilirliği ile ilgili ciddi endişeleri dile getirir (a.g.e). *Saw* (James Wan, 2004) filminde ise kurbanların izlenmesi gözetlemeci toplum ve *Big Brother* ile *Survivor* gibi Realite Tv programları için bir mecaz niteliğindedir (Cherry 2014).

## WES CRAVEN'S NEW NIGHTMARE

“Behind the lights faces watch from the darkness ready to laugh or scream in terror...”

*Wes Craven's New Nightmare* (1994), Craven'ın hem 1984'te çektiği ilk *A Nightmare on Elm Street* (1984) filmiyle hem de Hollywood sistemiyle yüzleşme filmidir diyebiliriz. *New Nightmare* filmi anlatım evrenini, yeni bir Freddy Krueger filminin çekim sürecini merkezine alarak ve rüya-gerçek arasındaki sınırları bulanıklaştırarak oluşturur. Film, Fransızca kökenli bir ifade olan *mise-en-abyme* stratejisinden faydalanarak, klasik sinemanın konvansiyonlarını, Hollywood star sistemini ve izleyici ile film arasındaki ilişkiyi irdeler.

Film içinde film, rüya içinde rüya ve gerçek/yanılsama karmaşasına işaret eden *New Nightmare* filminin, serinin ilk filmi olan *A Nightmare on Elm Street* filmi ile birbiri içine nasıl sızdığını ve sonrasında kendini de nasıl yuttuğunu analiz edebilmek için, *A Nightmare on Elm Street* filminin konusuna kısaca değinmek yararlı olacaktır. Nancy Thompson (*Heather Langenkamp*), Tina Gray (*Amanda Wyss*), Rod Lane (*Jsu Garcia*) ve Glen Lantz (*Johnny Depp*) Elm Sokağı'nda oturmakta olan dört yakın arkadaştır. Bir gece Tina rüyasında kırmızı kazaklı, elleri pençeli ve yüzü yanık bir katil tarafından takip edildiğini ve yaralandığını görür. Ertesi gün bunu arkadaşlarına anlatır ve diğerleri de rüyalarında aynı katili gördüğünü söyler. Kırmızı kazaklı bu katil birbir gençleri rüyalarında öldürmeye başlar. Nancy bu katilin varlığını ailesine kanıtlamak için birçok yol dener, ancak Nancy'nin babası polis Lt. Thompson (*John Saxon*) kızının akli dengesini kaybetmeye başladığını düşünür. Nancy'nin annesi Marge Thompson (*Ronee Blakley*) ise kızına gerçeği açıklamaya karar verir. Pençeli eldiveni olan bu katilin adı Freddy Krueger (*Robert Englund*)'dır. Krueger, seneler önce kasabada yirmi çocuğu kaçırıp öldürmüş bir seri katildir. Polisin hatası nedeniyle serbest kalınca aileler intikam isterler ve onu fabrikanın kazan dairesinde yakarak öldürürler. Freddy seneler sonra yeniden, bu sefer gençleri öldürmek için geri dönmüştür. Nancy, Freddy ile büyük bir savaşa girer. Onu alt etmek için eve bubi tuzakları kurar, Freddy'i alevler içinde bırakır. Freddy yanarken son kurbanı olarak Nancy'nin annesini öldürür. Nancy, Freddy'nin kendi enerjisinden beslendiğini fark ederek tüm gücünü ondan çektiğini ve artık buna

izin vermeyeceğini söyler ve Freddy yok olur. Ertesi sabah Nancy uyanır, annesi onu okula uğurlar. Arkadaşları lüks bir arabayla onu almaya gelmiştir. Yaşanan her şeyin kötü bir rüya olduğunu düşünen Nancy arabaya bindiği anda yanıldığını anlar, çünkü Freddy arabanın kontrolünü eline alarak çocukları kaçıtır.

*New Nightmare* filminde ise New Line yapımcıları ve Craven, *A Nightmare on Elm Street* (1984) filminin başrol oyuncusu olan Heather Langenkamp'ten, on sene sonra, bir kez daha Nancy rolünü oynamasını isterler. Heather, sürekli evi arayan Freddy sesli sapıktan ve oğlu Dylan (*Miko Hughes*)'in onun oynadığı korku filmlerini izleyip filmlerden olumsuz etkilenmesinden korktuğu için yeni film teklifini reddeder, ancak bir sorun vardır. Freddy Krueger, Heather ve oğlu Dylan'a musallat olur ve Craven'a göre bundan kurtulmanın tek yolu, Heather'ın yeni çekilecek olan filmde oynamasıdır.

Filmde, New Line logosu belirildiğinde çocuk sesleri ve çığlıkları duyarız. Çok geçmeden gerilim dolu bir müzik başlar, ekran kararır. Müzik kesilmeden devam eder. Kamera aşağı tilt yaparken detay planda ters asılmış çekiç belirir. Çekicinin üzerindeki USM markası ters durduğu için WSN olarak okunmaktadır (**Görsel 2.1**). WSN, Wes Craven'ın isminin kısaltılmış hâlidir. Böylece kamera aşağı tilt hareketine devam ederek siyah bir düzlemde akan klasik jenerik yapısının yerine geçmiş olur. Yönetmenin adının bir çekicinin (hammer) üzerinde yazılı olması Craven'ın Hammer Filmleri'ne olan eleştirisini akla getirir. Wes Craven şöyle belirtir:

Sanırım yaptığım çoğu film 'klasik korku film'lerinden oldukça uzak. Bilirsin, karanlık bir gecede ormanın ortasında bir araba tekler ve perili bir köşkün yanında durur. Hammer filmlerinde bile. Ben hiçbir zaman türün belirli kısmına yakın hissetmedim. Yaptığım çoğu filmde türü kullandım, çünkü etkilendiğim yer buydu, çünkü Yirminci yüzyılın şiddeti, halüsinatif gerçekliği ve irrasyonel eğrisi hakkında konuşmak istedim. (Andrew J. Rausch, 1999)



**Görsel 2. 1**

Wes Craven, filmlerinin her zaman sosyal bir krize işaret ettiğinden bahsetmektedir. *Deadly Friend* (1986) filminde insanın kendi yarattığı teknolojinin hâkimiyetini nasıl kaybettiğinden bahseder. Filmde aynı zamanda insan ile makine arasındaki ayrımın giderek yok olduğunu vurgularken, *The Serpent and the Rainbow* (1988) filminde bilim ve doğaüstü arasındaki farkları, *Shocker* (1989), *A Nightmare on Elm Street* (1984) ve *New Nightmare* (1994) filmlerinde ise rüya/gerçek arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, yirminci yüzyılın kimliksizleştirilme ve kontrol kaybı anksiyetelerini beyazperdeye taşımıştır. Craven, *New Nightmare*'in filmin türünü başlı başına yıktığını vurgular. Filmin “sahne arkasına bakarak filmi yapanların, sansür sorunları ve diğer problemlerle nasıl baş ettiklerini” anlattığını söyler (Andrew J. Rausch, 1999).

Film, yapım sürecini görünür kılarak izleyiciye bir hikâye anlatıldığını birçok kez hatırlatır. *New Nightmare* filminin açılış sahnesinde, vida ve zincirlerle dolu tezgâhta bir el özenle iki demir parçayı vida takarak birleştirir. Bir sonraki planda bunun mekanik bir el olduğunu anlarız. Mekanik el birden hareket etmeye ve masaya vurmaya başlar. Detay planda fırınlardan yükselen alevlere kesme yapılır. Az önce vidaları birleştiren el, mekanik eli durdurur ve parmak uçlarına sivri bir pençe takar. Detay planda yeniden alevlere kesme yapılır. El, pençeleri takmayı bitirince yaptığı mekanik eli okşar. Bu sahne *A Nightmare on Elm Street* filminde Freddy Krueger'ın eldivenini yaptığı prolog sahnesine benzer (**Görsel 2.2**), ancak *A Nightmare on Elm Street* filminde bez bir eldiven gibi giyilen inorganik el, *New Nightmare* filminde organik elin yerine geçer. Öyle ki Freddy bu yeni eldiveni giyebilmek için elini baltayla keser. Freddy'nin elini kesmesiyle filme kesme yapılır. Bir anda kamera, elinde içeceği ile sahneyi izleyen Heather'a ve gözlerini kapattığı küçük çocuğu Dylan'a döner. Yüzünü göremediğimiz Freddy'nin bileğinden oluk oluk kan akar. Ekran dışından “Daha çok kan” diyen sesin duyulmasıyla az önce izlediğimiz sahneye ait müzik kesilir. Kamera bel planda kolunu kazağın içine sokmuş dublörü ve arkasında ona kan pompalayan iki kişiyi gösterir.

Bir sonraki sahnede yönetmen Craven ve dolly hareketi ile izleyiciye yaklaşan film kamerasına kesme yapılır. Chase Porter (*David Newsom*) komut veren yönetmenin önünde elindeki kumanda ile kolu kontrol eder. Yönetmenin “Kestik” demesiyle mahzendeki alevler söner. İzleyici sahnenin sonunda bir Freddy filminin çekilmekte olduğunu fark eder. Tasarımcı Chase, oğlu Dylan ve eşi Heather ile sette dolaşmaya

başlar. İzleyici, az önce Freddy'nin mahzeni sandığı mekânın bir set olduğunu anlar. Chase, Dylan'a plastik canavarları gösterirken Freddy'nin mekanik eli kontrolden çıkar ve sanat ekibine saldırır. Çıkan arbede sırasında Dylan setin ortasına doğru yürür. Üstündeki kıyafetler birden değişir, pijamaya dönüşür. Genel planda setin devamında bir yatak odası belirir. Dylan yatağa oturur. Aradan siyah bir set malzemesi geçer ve kısa süreliğine ekran kararır. Ekran açıldığında Dylan ortada yoktur. Sahne tıpkı bir sihirbaz numarasını andırır. Bu yolla filmin kurgusuna ve görüntünün kararmasına (*fade to black*) işaret edilir. Mekanik el, Chase'e saldırıp onu kesmeye başladığında Heather'ın çığlığından, yatakta çığlık atarak uyanan Heather'a kesme yapılır.

Bu sahnelerde kesmelerle bağlanan evrenler *mise-en-abyme* stratejisine hizmet eder. Dipsiz bir uçurumun içine düşmek anlamına gelen *mise-en-abyme*, bir imajın kendi içinde çoğaltılmış hâline denir (Gray, 1992: 181). Defne Tüzün ise, *Kim Bu Vasfiye?: Bir Temsiliyet Krizi Olarak Adı Vasfiye Filmi* makalesinde *mise-en-abyme*'i şöyle açıklar:

Anlatım çalışmalarında ve film çalışmaları alanında bir anlatım tekniği olarak kavramsallaştırılan *mise-en-abyme*, temsil içinde temsil, öykü içinde öykü ve filmin içinde film gibi yapıları niteliyor. Film açısından değerlendirdiğimizde, filmin hikâye evreni içinde daha öznel olarak kodladığı bir mikro anlatı evreninin sınırlarını belirlerken, yani bu anlatıyı çerçevelerken bu teşebbüsün başarısız olması, bu mikro evrenin çerçevesinin sınırlarının çekilememesi son kertede, makro evrenin, yani çerçevenin kendisinin de çerçeve içine dâhil edilmesinden söz ediyoruz. (2015: 55-56)

*A Nightmare on Elm Street* filmi anlatımını uyanık olma ve rüya görme arasındaki ayrım üzerinden oluşturur. *New Nightmare* ise uyanık olma ve rüya görme ayrımını giderek bulanıklaştırmakla birlikte, Craven'ın film evreninde senaryosunu yazdığı ve izleyicilerin perdede izledikleri bir film olarak *New Nightmare* ve serinin ilk filmi *A Nightmare on Elm Street* filmi ile film-içinde-filmi, Heather'ın rüyasında öldüğünü gördüğü herkesin filmin evreninde de ölmesiyle rüya-içinde-rüyayı ve yine Heather'ın star imgesi Nancy'den kaçması ile çerçeve-içinde-çerçeveyi kullanarak izleyiciyi bir gayya kuyusuna gömer. Bu iki sahnede kullanılan kesmeler, hem sözcük olarak fiziksel kesmeye hem de filmin kurgu tekniğine işaret eder. Freddy'nin elini 'kesmesiyle' çekilmekte olan filme yapılan 'kesme' izleyiciyi filmin yarattığı rüyadan uyandırır ve izleyici açılış sahnesinin bir film olduğunu anlar. Freddy'nin mekanik elinin Chase'i kesmesiyle yatakta çığlık atarak uyanan Heather'a yapılan kesmeyle ise film setindeki



vahşetin aslında rüya olduğunu anlar ve bu rüya-içindeki-rüyadan da Heather ile birlikte uyanır.

Dylan'ın kaybolduğu sahne, sinemanın dayandığı iki damar olan gerçeklik ve illüzyonu (sihiri) hatırlatır. Sinema gerçek ile olan ilişkisini fotoğraf ile paylaşmaktadır. Laura Mulvey, *Death 24x a Second Stillness and the Moving Image* kitabında şöyle der, “Tıpkı sinemanın fotoğrafın cansızlığını canlandırması gibi, Méliès cansız bir temsil olan insan figürünü canlandırmak için sinema makinesini kullandı” (2006: 47). Bu sayede Méliès'nin kullandığı optik illüzyon ile yirmi dört karenin hareketsiz görüntüsü yerini hareketli görüntüye bırakmıştır. Film araçlarının görünür kılınarak bu gerçeklik illüzyonunun bozulması ve Freddy'nin eldiveninin organik hale gelmesi, Sigmund Freud'un *Tekinsiz(Uncanny)* kavramını akla getirir. Freud, 1919 yılında yazdığı *Uncanny* adlı makalesinde tekinsizliği şöyle tanımlar, “tekinsiz gerçekte yeni ya da yabancı bir şey değil, ama akıl için bildik ve köklü olan ve yalnızca bastırma süreciyle akla yabancılaştırılmış bir şeydir” (1999: 347). Mulvey, Jernes Jentsch'in *On the Psychology of the Uncanny* makalesinde, tekinsizliği “canlı olarak görünen varlığın gerçekten canlı olup olmadığı ya da tam tersi cansız nesnenin canlanıp canlanamayacağı şüphesi” olarak vurguladığından bahseder (2016: 37). Freddy'nin ilk filmde giydiği yırtık kumaştan eldiveni *New Nightmare* filminde, Heather'ın rüyasında, “Gerçek el gibi sıcak” olan organik elin yerini alır, ancak görünüş olarak yine mekaniktir (**Görsel 2.3**). Chase'in, Craven'ın çekeceği yeni *Nightmare* filmi için tasarladığı eldiven ise kendi deyimiyile bu kez “Biyolojik transplantasyonla geliştirilmiş, boğa tendonları ve gerçek bir dobermandan alınmış sinirler” kullanılarak yaratılan “son teknoloji ürünü”dür (**Görsel 2.4**). Takma elin mekanikliği ve inorganikliği, yerini canlı ve organik olana bırakır.



Görsel 2. 2



Görsel 2. 3



Görsel 2. 4

Aynı zamanda Freddy'nin eldiveni, anlatı evrenlerinin birbiri içindeki geçirgenliğini temsil eder. Filmde çarşaf, kumaşlar ve duvarlar Freddy'nin yırtıcı pençesi tarafından bölünür. Bu yüzeylerin, projeksiyondan süzülen filmsel görüntünün yansıdığı sinema 'perdesini' akla getirdiğini söyleyebiliriz. Bu yüzdendir ki, Heather'ın Nancy olmayı kabul edip, John Saxon'a "Babacığım" dediği sahnede Freddy, yataktan doğrularak esnettiği çarşafı aniden yırtar. Freddy bu yüzeyleri keserek gerçeklik ve kurmaca arasındaki sarsılan yapıyı da yok etmiş olur. Sinema perdesi, izleyiciyi Freddy'nin canavarlığından korusa da illüzyonu yok eden canavar olarak filmin kendisinden koruyamaz. William Egginton, *Reality is Bleeding: A Brief History of Film from the Sixteenth Century* makalesinde, gerçekliğin kaybolmasının en huzursuz duyguların önceliği olduğu düşünüldüğünde, korku filmlerinin kendine has bir teknikle bunu kullanmasının şaşkıncı olmadığından bahseder (2001: 218). Bu filmler bir *reality is bleeding* (sızan/kanayan gerçeklik) oluşturarak gerçeğin doğasını tehdit eder. Heather kâbusundan uyandığında deprem olmaya başlar. Chase ile birlikte Dylan'ın yanına koşarlar. Deprem sona erdiğinde Heather, Chase'in elinin kanadığını fark eder. Kâbusunu hatırlayarak telaşla bunun nasıl olduğunu sorar. Chase ise "Bilmiyorum, sanırım fotoğraftan oldu" der. Chase'in elinin 'fotoğraf çerçevesi' tarafından kesilmesi ve 'kanaması' Egginton'un *reality is bleeding* kavramını desteklemektedir. Bu sahnede, Heather'ın gördüğü kâbusların ve filmin sunduğu gerçekliğin birbiri içinde eriyeceğine, ekrandaki kurmacanın izleyicinin gerçekliğine 'sızacağına' ve filmdeki çerçeveleme stratejisi ile sinema perdesinin çerçevesinin bu sızmaya engel olamayacağına vurgu yapılmaktadır.

Filmde metinlerarasılık stratejisi, *mise-en-abyme* anlatısını destekler niteliktedir. Robert Stam, *Sinema Teorisine Giriş* kitabında metinlerarasılığı şu şekilde tanımlamaktadır:

En geniş anlamda metinlerarasılık, bir kültürün tüm söylemsel pratiklerinin, sanatsal metnin de içinde bulunduğu ve metne sadece fark edilebilir etkilerle değil aynı zamanda gizli yayılma süreçleriyle de ulaşan iletişimsel sözcelerin yürürlükteki matrisinin oluşturduğu sonsuz ve açık uçlu olasılıklara atıfta bulunur. Metinlerarasılıkta gönderme, gönderme yapılan filmin kurgusal dünyası üzerine yorum yapmanın etkili bir aracı olarak başka bir filmin hatırlanmasında sözel ya da görsel biçimler alabilir. (2000: 211-216)

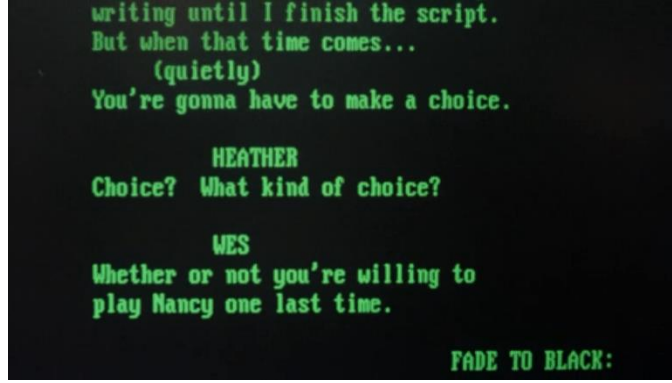
Bu bağlamda *New Nightmare*, kendi senaryosunu göstererek hem serinin ilk filmi olan *A Nightmare on Elm Street* filmine hem de diğer korku filmlerine referans verir. Bu referanslarla kendini, karakterlerini ve izleyiciyi gayya kuyusuna gömer. Freddy'nin duvara vuran gölgesi *Nosferatu* (*F. W. Murnau, 1922*) filminde, vampire dönüşen Graf Orlok (*Max Schreck*)'un gölgesine referanstır (**Görsel 2.5-6**). Orlok kurbanlarını öldürmeden önce, Hutter (*Gustav von Wangenheim*)'in nişanlısı Ellen (*Greta Schröder*) tıpkı Heather gibi olacakları rüyasında görür ve bir süre sonra gerçek ve hayal ayrımını kaybeder. Stacey Abbott, *Spectral Vampires: Nosferatu in the Light of New Technology* makalesinde *Nosferatu* dönemindeki sinemayı, “yaşayan ile ölü, bilimsel ile fantastik arasındaki belirsizliği” vurgulayan teknolojik büyücülük olarak tarif eder. Güneş ışınları vurduğunda Orlok'un açıkta kalan film şeridi gibi eriyip gitmesi Abbott'a göre, “vampirle filmin benzer özelliklere sahip olduğu anlamına gelir”(2004: 3-20). Freddy ise, filmin izleyiciye tasarlanmış bir rüya sunması gibi, kurbanlarının uyumasını ve rüyaya dalmasını bekleyerek rüyalarında onlara hazırladığı vahşeti sunar. Robin Wood, *An Introduction to The American Horror Film* makalesinde, “...nasıl rüyalar yaşamın çözülmemiş gerilimlerinden fantazilerine bir kaçışsa, korku filmleri de ortak karabasanlardır” der ve ekler “Rüyayı karabasana dönüştüren şey, baskılanmış isteğin bilinç tarafından çok aşağılık bulunması ve çok güçlü oluşundan ötürü de ciddi bir tehdit oluşturmasıdır. Ancak, baskılanmış olan daima geri dönmeye uğraşacaktır; korku filmleri bu karşı konulmaz dönüşü temsil ederler” (1985: 208). *A Nightmare on Elm Street* filminde ‘karabasan’ (*boogeyman*) olarak adlandırılan Freddy, *New Nightmare* filminde de Heather için bir ‘karabasan’dır; çünkü Heather her ne kadar Nancy olmayı reddetse ve bunu bastırsa da hem filmin kendisi hem de Freddy bir karabasan olarak, Heather’ı Nancy olmaya zorlar ve star imgesinin ‘kaçınılmaz dönüşü’nü temsil eder.



Görsel 2. 5

Görsel 2. 6

Freddy, Heather'ın rüyasında öldürdüğü herkesi filmin gerçek evreninde de öldürmeye başlar. Chase'i, set tasarımcılarını ve Dylan'ın dadısını öldüren Freddy diğer bir yandan Dylan'a musallat olmuştur. Heather, oğlu Dylan'a zarar gelmesinden çok korkar ve ne yapabileceğini sormak için Craven'ın evine gider. Bu sahnede film kendi evrenini aynalar. Craven, Freddy'nin son filminden sonra serbest kaldığını ve filmin içindeki rüyadan, anlatı evreninde 'gerçeklik' olarak kodlanan düzleme geçmeye karar verdiğini anlatır. Freddy'nin antik kötülüğün yeni temsili olduğunu belirten Craven'a göre, bu kötülük farklı zamanlarda farklı formlara bürünmüştür. İkilinin arasındaki bu diyalog, canavarların dönemden döneme geçirdikleri evrime bir göndermedir ve türün konvansiyonunu hatırlatır. Heather, Freddy'nin zayıflıklarını sorar. Craven, "Bazen yakalanabiliyor" (*He can captured sometimes*) der. İngilizce'de *capture* sözcüğü hem tutsak etmek hem de hareketli görüntüyü kaydetmek anlamına gelir. O halde *New Nightmare* filminin yönetmeni Craven'ın, filmde oynayan prodüktörlerin ve diğer tüm oyuncuların Freddy gibi filmde çerçevelenerek sınırlandırıldıkları/yakalandıkları ve cansız-hareketsiz fotoğrafik görüntülerinin canlı ve hareketli hâle getirilerek kaydedildiği sonucuna varabiliriz. Craven, Heather ile konuşurken bir eli bilgisayar ekranının üzerindedir. Craven'ın konuşması bitince detay planda bilgisayar ekranında akan senaryo belirir. Craven'ın diyalogu ile sahne sonlanır. Bilgisayar ekranında akan senaryo, son diyalogun ardından görüntünün kararması (*fade to black*) yazısında durur (Görsel 2.7). Yavaşça ekran kararır. Heather'ın yaşadıkları ve filmin tüm karakterleri aslında Craven'ın kâbusu, yani yazdığı senaryonun ta kendisidir.



Görsel 2. 7

Filmde gerçek ve illüzyon arasındaki sınırın belirsizliği ve iç içe geçmişliği, filmdeki karakterlerin rollerinin/statülerinin gerçek ve kurgu arasındaki ayrımı belirsiz kılmasıyla daha da güç kazanır. Heather Langenkamp, star personası olan Nancy’i ve Heather rolünü; Robert Englund, Freddy Krueger’ı ve Robert rolünü; John Saxon, Lt. Donald Thompson’ı ve John rolünü oynarlarken; New Line prodüktörleri Bob Shaye ve Sarah Risher ile filmin yönetmeni Wes Craven ise *cameo* olarak gözükürler. Cynthia Baron, *The Player’s Parody of Hollywood A Different Kind of Suture* makalesinde, *cameo*nun özdeşleşmenin konvansiyonel modunu bozduğundan ve bir yabancılaştırma efekti yarattığından bahseder (1998: 24). Filmin yarattığı gerçeklik illüzyonunda Craven’ı ve prodüktörleri perdede gören izleyici Heather’ın da bir oyuncu olduğunu hatırlar ve film boyunca karakterle özdeşleşemez.

Wes Craven ile Heather’ın yeni film hakkında konuştukları sahnede sehpa duran *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) heykeli Heather’ın rolleri arasındaki sınırın giderek yok olduğunun hatırlatıldığı bir referans olarak yorumlanabilir (**Görsel 2.8**). Freud’a göre “...aynı yüz, aynı karakter özellikleri, talihin benzer dönüşü, aynı suçlar, hatta aynı ismi paylaşan ikizlik (*doppelganger*) kavramı, öznenin kendisini bir başkasıyla özdeşleştirmesi, böylece kendisinin kim olduğu konusunda kuşkuda olması ya da yabancı benliği kendisinin yerine-geçeni yapmasıyla belirlenir. Başka bir deyişle, benliğin çiftleşmesi, bölünmesi ve iç geçişimi bir tekinsizlik unsurudur” (1999: 341). *Metropolis* filminde, Maria ve şeytani mekanik ikizi karşısında filmin karakterleri kararsızlığa sürüklenir. Bir türlü hangisinin gerçek Maria, hangisinin robot olduğunu anlayamazlar. *New Nightmare* filminde ise izleyiciyi tekinsizliğe sürükleyen, Heather ile star personası Nancy arasındaki ayrımın giderek bulanıklaşmasıdır. *New*

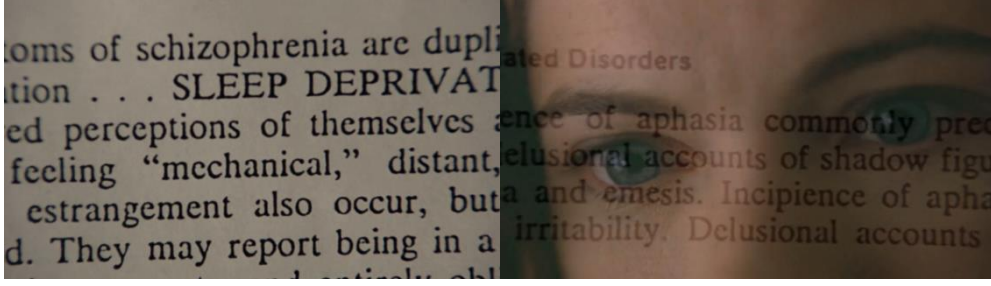
*Nightmare*'in açılış sahnesinde Heather seti gezerken dublörünün arkasından geçer ve onu görünce kısa bir şaşkınlık yaşar. New Line prodüktörü Bob Shaye, son filmde Nancy olarak yine Heather'ın olmasını ister, çünkü Heather bir stardır. Kim Newman'ın, *Nightmare Movies: Horror on Screen Since the 1960s* kitabında belirttiği gibi, “starlık prodüktörler tarafından inşa edilmiştir”(2001: 380). Dylan, oyuncak dinazoru Rex'in bir muhafız olduğunu, Freddy'i kendisinden uzak tuttuğunu ve koruduğunu söyler. Craven'a göre ise rüyaların muhafızı Heather'dır. O halde Dylan'ın oyuncuğu Rex gibi Heather da bir oyuncaktır.



**Görsel 2. 8**

Filmin evreninde Heather tekinsiz ikizi olarak star imgesi Nancy'den korkmakta ve giderek rolü ve star personası arasında kaybolmaktadır. Heather'ın hissettiği depremler, bu ikilik arasındaki gerçeklik dengesinin bozulduğunu gösteren diğer bir motiftir. Heather depremi her hissettiğinde Freddy, filmin kodladığı gerçekliğe adım atar ve duvarda Freddy'nin pençesini andıran dört yarık oluşur. Freddy'nin rüyadan film evrenine her geçişinde bu yarıklar giderek derinleşir. Yine Heather'ın, Dylan'ın uyurgezerliği ile ilgili kitap okuduğu sahnede, her kesmede kamera biraz daha yakın plana geçer. Kamera önce göğüs planda Heather'ı ve elindeki kitabı gösterir. Ardından Heather'ın detay planda gözleri ve bir sonraki planda ise Heather'ın öznel çekiminde (*point of view*) kitapta yazanlar ekranı kaplar (**Görsel 2.9**). Kamera hızlıca sayfalar arasında sağa doğru pan yaparken izleyicinin dikkatini “hisler de dâhil olmak üzere, kendi kendine yabancılaşma... mekanik ve uzak hissetme” sözcükleri çeker. Kitaptaki sözcükler, erime (*superimpose*) tekniği ile Heather'ın detay plan gözlerine bağlanırken (**Görsel 2.10**), Heather'ın tekinsiz/mekanik star imgesi Nancy ve rolü arasında giderek eridiğini, bu iki ayrımın muğlaklaştığını anlarız.



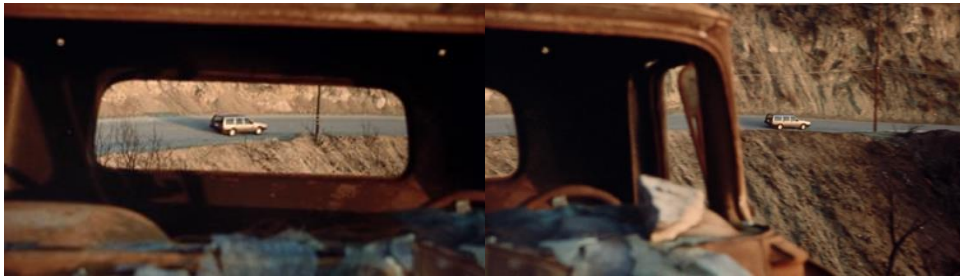


Görsel 2. 9

Görsel 2. 10

John Ellis, *Visible Fictions: Cinema, Television, Video* kitabında star görüntüsünün “starın hem olağan hem de olağanüstü olması paradoksuna” dayandığını belirtir (1992: 91-108). Sinemasal görüntü, fotoğraf efekti üzerine dayalıdır, bu paradoks fotoğrafın şu an var olan bir yokluğu ortaya koymasının yarattığı paradokstur. Bu bağlamda Heather’ın Nancy olarak starlığı filmin varlığına bağlıdır ve bu nedenle onun tüm öznel çekimlerinde (*point of view*) Freddy’nin temsilleri ve senaryo ekranı kaplar.

Karakterin birbiri içine geçmiş temsilleri filmde çerçeve-içinde-çerçeve tekniği ile de verilmiştir. Heather, film boyunca star personası olan Nancy olarak çerçevelenmeyi reddeder ve sinematik çerçevenin sınırlarından kaçır. Craven’ın evine gittiği sahnede, kamera hurda bir arabanın cam boşluğundan Heather’ı çerçevelemeye çalışır. (Görsel 2.11). Tüzün’e göre, “kadroaj içindeki ikincil çerçeveler filmin kendi kurgu evreni içine yuvarlanmış mikro kurgu evrenlere dikkat çeker”(2015: 58). Heather’ın bu ikincil çerçeveden kaçışı (Görsel 2.12) *A Nightmare on Elm Street* filminin, *New Nightmare* filminin içine sızmasına neden olur. Heather’ın star imgesi ile rolü arasında ayrımın giderek bulanıklaşması, kodlanan bu evrenler arasındaki sınırı da yok eder.



Görsel 2. 11

Görsel 2. 12

Diğer bir sahnede ise Heather, Dylan'ı salonda *A Nightmare on Elm Street* filmi izlerken bulur. Dylan, karanlık salonda televizyondan gelen ışıkların büyüsü altında gibidir (**Görsel 2.13**). Heather Dylan'a seslense de yanıt alamaz. Heather Dylan'ın yanına gelir, ikili ekrana bakar (**Görsel 2.14**). Her kesmede kamera gittikçe Heather'a ve televizyondaki filme yaklaşır. Heather, ekrandaki star imgesini izlemektedir ve oynadığı Heather Langenkamp rolü ile karanlıkta kalmıştır (**Görsel 2.15**). Bir sonraki planda Dylan çerçeve dışı kalır, televizyonun çerçevesi yok olur (**Görsel 2.16**). Artık filmin kadrajında *A Nightmare on Elm Street* filmi vardır. Heather, korku içinde ekrandaki star imgesi Nancy'e, Nancy ise yine korku içinde *A Nightmare on Elm Street* evrenindeki Freddy'e bakmaktadır. Kadraj içindeki evren ile kadraj dışındaki evren arasındaki sınırların yok olmasıyla Freddy ve Nancy, dolayısıyla ilk film olan *A Nightmare on Elm Street, New Nightmare* evrenine, filmin gerçekliğine girmişlerdir.



**Görsel 2. 13**

**Görsel 2. 14**



**Görsel 2. 15**

**Görsel 2. 16**

İki filmin birbirinin içine sızdığı diğer an ise Heather'ın hastaneden kaçan Danny'nin peşinden gittiği sahnedir. Heather, yolda John Saxon'ı arar ve ondan yardım ister.



Heather eve geldiğinde John'u evde bulur. John, Danny'i bulup eve getirdiğini söyler. Heather adeta delirmiş gibidir.

Heather Langenkamp: Freddy Krueger yaptı!

John Saxon: Evet, elbette...

Heather Langenkamp: Onu gördün değil mi?

John Saxon: Neler oluyor Nancy?

Heather Langenkamp: Neden bana Nancy diyorsun, John?

John Saxon: Neden bana John diyorsun? Nancy, toplu kendini yoksa o çocuğu da delirteceksin.

Heather Langenkamp: Robert'ı arar mısın? Robert Englund. Freddy'i oynayan adam.

John Saxon: Freddy kim?

Heather Langenkamp: Freddy Krueger.

John Saxon: Nancy, Freddy öldü. Annen gibi aklını kaybetmeye başlama. Seni seviyorum tatlım. Bunu unutma.

Heather Langenkamp: Ben de seni seviyorum... Babacığım.

Bu sahnede birden John'un kıyafeti değişir ve Heather'a Nancy demeye başlar. Artık karşımızda Saxon'ın değil, *A Nightmare on Elm Street* filminde Nancy'nin babası Lt. Donald Thompson'ın olduğunu anlarız (**Görsel 2.17-18**). Heather bir süre sonra Saxon ile mücadele etmeyi bırakır ve ona 'baba' der. Bu sahneden sonra Heather'ın kıyafetleri değişir (**Görsel 2.19-20**) ve Heather Nancy'e, evi ise *A Nightmare on Elm Street* filmindeki 1428 numaralı eve dönüşür (**Görsel 2.21-22**).



Görsel 2. 17

Görsel 2. 18



Görsel 2. 19

Görsel 2. 20



Görsel 2. 21

Görsel 2. 22

Heather, Dylan'ı kurtarmak için tek yolun, Freddy'nin fantastik dünyasına geçmek olduğunu fark eder. *A Nightmare on Elm Street* filminde kurtuluşun tek yolu, Freddy'nin şartlarına göre oynamaktır. Heather da bu kurallara uymaya karar verir. Heather, Dylan'ın *Hansel ve Gretel* masalındaki ekmek kırıntıları gibi arkasında bıraktığı uyku haplarını takip eder ve çarşafın içindeki gizemli tünelde ilerler. Birden kendini klasik mimari yapılar, şeytani figürler ve yılanlarla dolu bir cehenneme düşerken bulur. Heather düştüğü cehennemde bir kitap bulur ve az sonra bu kitabın filmin senaryosu olduğunu anlar (Görsel 2.23). Heather, Dylan'ı bulmak için etrafta koşarken, izleyici bu cehennemin Heather'ın rüyasında gördüğü set olduğunu fark eder

(Görsel 2.24-25). O halde Freddy de filmin evreninde sahne sırasını bekleyen karabasan/canavar<sup>5</sup> rolündeki bir aktördür.

HEATHER (OS)  
(reading)  
The more she read the more she realized what she had in her hands was nothing more or less than her life itself. That everything she had experienced and thought was bound within these pages. There was no movie. There was only... her... life...  
she stops, and from behind her there comes...  
... jerks around - lifting the knif

Görsel 2. 23



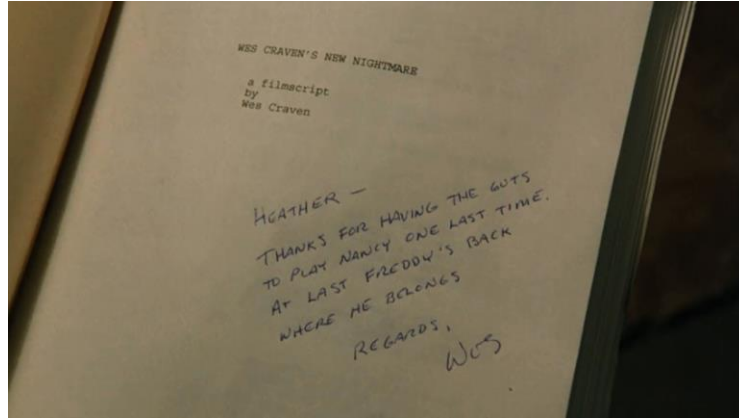
Görsel 2. 24

Görsel 2. 25

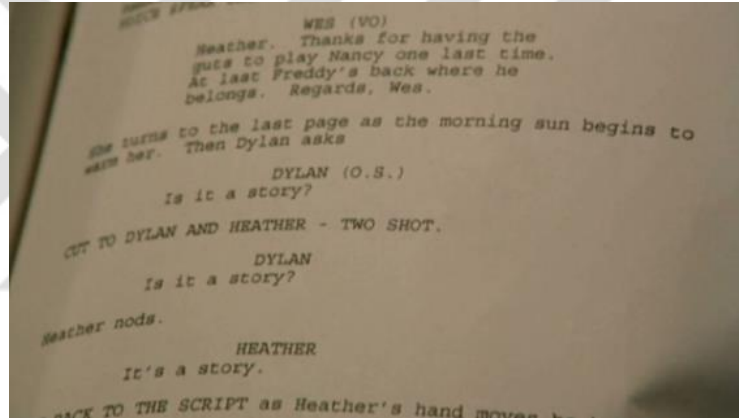
Heather ile Dylan, Freddy’i *Hansel ve Gretel*’deki cadı gibi fırına atarlar. Freddy’nin vücudu şişmeye başlar. İçinden bir şeytan çıktıktan sonra Freddy’nin cehennemi andıran evreni patlar. Heather ve Dylan çarşafın içinden yuvarlanırlar ve “gerçek dünyalarına” dönerler. Dylan yatağının yanında yerde bir kitap görür ve annesine bunun bir öykü olup olmadığını sorar. Heather kitabı açtığında Wes Craven’ın “yeniden Nancy olduğun için teşekkürler” notunu görür (Görsel 2.26). Heather senaryoya göz gezdirirken, izleyici hem senaryodaki diyalogları okur hem de Heather’ın cevabını dinler (Görsel 2.27-28). Dylan annesinden öyküyü okumasını ister. Heather,

<sup>5</sup> A Nightmare on Elm Street’te karakterler Freddy Krueger’in adını öğrenmeden önce ondan ‘boogeyman’ olarak bahsederler.

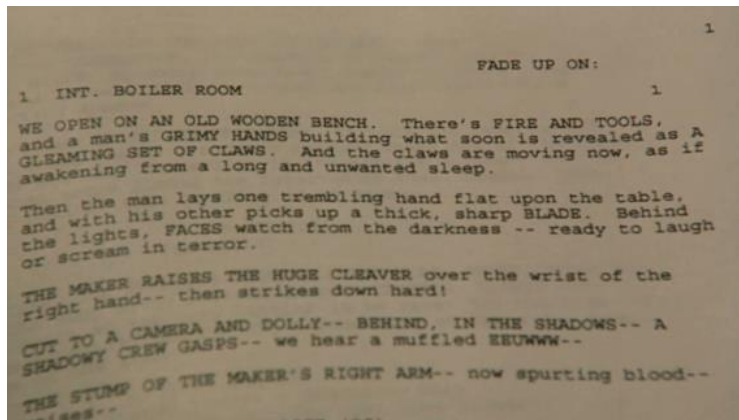
senaryonun başına dönerek okumaya başlar ve kamera *dolly out* hareketi ile odadan uzaklaşır.



Görsel 2. 26



Görsel 2. 27



Görsel 2. 28

Kamera uzaklaşırken Dylan ve Heather'ın yanında etraflarını sarmış oyuncaklar ve kartondan şato belirir. Kamera hareketine devam ederken, Dylan ve Heather kapı eşiğinin arasında çerçeve-içinde-çerçeve içine alarak sınırlandırmış olurlar (**Görsel 2.29**). Heather film boyunca Nancy olarak çerçevelenmek istemese de sonunda bunu kabul etmek zorunda kalmıştır. Kamera hareketini tamamladığında sol tarafta duvara asılmış ve dikey olarak çerçevelenmiş bitki çizimleri belirir. Bu çizimler Batı resim geleneğindeki çerçeve ideolojisini akla getirir. “Resim çerçevesi bir gerçeklik illüzyonu, bir temsil olduğunu saklayarak...doğanın uzantısı olan natüralist bir mimesis yaratır. Pencere içinde pencere (çerçeve içinde çerçeve) kullanımı ise resimsel illüzyonu geçersiz kılar” (Tüzün 2015: 58). Heather ve Dylan'ın kapının sınırlarıyla çerçeve-içinde-çerçeve içine alınması, filmin kendi kadrajını hatırlatır. İkilinin duvardaki bitki resimleri gibi dikey olarak çerçevelenmesi, yerdeki oyuncaklar ve kartondan şato ise filmin evreninde izleyiciye gerçek-miş gibi sunulan karakterlerin, mekânların ve tüm film evrenin tasarlanmış ve yapma olduğu gösterir. “Anlatımın ‘sonlanması’, ölümün sessizliği ve durağanlığı ile ilişkilidir. Bu, öykü evreninde karakterin ölümü ile eşdeğerdir” (Mulvey, 2006: 72). Freddy'nin ölümü izleyiciyi ve karakterleri mutlu bir sona ulaştırmaz, çünkü filmin asıl canavarı yine filmin kendisidir. Heather ve diğer karakterler senaryonun sınırlarından kaçamazlar, çünkü onların “yaşadıkları ve deneyimledikleri her şey bu sayfalarla sınırlıdır” (**Görsel 2.23**). Film kendi anlatım evrenini sonlandırırken, karakterlerin varlıklarını da sonlandırarak onları bir canavar gibi yutar.



**Görsel 2. 29**

Freddy rüya evreninden, film evreninde kodlanan ‘gerçekliğe’ adım atarken, *New Nightmare* kendi prodüksiyonunu birçok kez ifşa ederek kodladığı gerçeklik illüzyonunu kırar. Heather ile star kişası Nancy arasındaki savaş, *A Nightmare on Elm Street* filminin *New Nightmare* filminin içine sızmasına neden olur ve film-içinde-film izleyen izleyici için yanılsamalar giderek dipsizleşir. Hollywood hakkında bir Hollywood korku filmi olan *New Nightmare* filmi ile Craven’ın klasik sinemanın yarattığı illüzyonu yıkarak, Hollywood’un silahını yine Hollywood’a karşı kullandığını söyleyebiliriz.



## IN THE MOUTH OF MADNESS

“What if Cane’s work isn’t fiction?”- Linda Styles

John Carpenter’ın *In the Mouth of Madness* (1994) filmi, sigorta müfettişi John Trent’in Sutter Cane adlı ünlü korku yazarını bulmaya çalışmasını konu edinir. Arcane yayınevi tarafından tutulan Trent, editör Linda Styles ile Cane’in ve son kitabının peşine düşerler. Bu yolculuk, filmin karakterleri ve izleyiciler için gerçek/kurmaca arasındaki sınırları bulandırırken aynı zamanda, sanatın bir meta haline gelişini, sinema ile fotoğrafın ontolojisini ve yazar ile okuyucu arasındaki ilişkiyi sorgulamaktadır.

Jenerik, detay planda tozlanmış baskı aletlerinin devinimi ile başlar. Kitap kapakları bobinler, çarklılar ve dişliler arasında akmaya devam ederken bu hareket sinemanın klasik jenerik yapısının yerine geçer. *Hobb’s End*’in kapağında çok mekanik düzeneğe yapılan vurgu, basılan kitabın ve izlediğimiz filmin de hakikatini kaybetmiş birer meta olduğunu vurgulamakta ve Walter Benjamin’in 1935 yılında yazdığı “*Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı*” adlı makalesini akla getirmektedir. Benjamin, tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilen sanat olarak özellikle fotoğraf ve sinemanın üzerinde durmaktadır. “Teknik yolla yeniden-üretim, örneğin fotoğraftaki gibi, hakiki yapıtın insan gözüyle değil, ancak ayarlanabilen ve bakış açısını başına buyruk seçebilen objektif tarafından objektifçe saptanabilecek notlarını ön plana çıkarabilir... teknik yolla yeniden-üretim yapıtın izleyiciye gelmesini sağlar” (Benjamin 2002: 54). Fotoğraf ve sinemanın teknik yolla yeniden-üretimiminin insan gözüyle değil, fotoğraf makinası veya film kamerasıyla elde edilmesi, onları birer taklit haline getirmektedir. Bu noktada yapıtın ‘şimdi ve burada’lık niteliği ortadan kalkmış olur. Şimdi ve buradalık niteliği ortadan kalkan yapıtın, hakikilik niteliği de zedelenmiş demektir. Tıpkı fotoğrafta, özgün olan baskı ve çoğaltılan kopyaları arasında bir fark olmaması gibi, *Hobb’s End* kitabının ilk baskısı ve seri üretim kopyaları arasında da bir fark yoktur.

Trent’in Cane’in kurgusal karakteri olması ve gerçekliğini ispatlama yolunda girdiği çıkmaz yol, filmde *mise-en-abyme* stratejisinden yararlanılarak verilmektedir. Trent film boyunca sık sık çerçeve-içinde-çerçeveleir (**Görsel 3.1**). Tüzün’e göre *mise-en-abyme* stratejisi, “Anlatılan hikâyenin, kendi evreni içinde kopyalanarak, tekrar edilerek, kimi



zaman da parodi olarak yeniden sunumuyla hükmünü yitirmesi, dolayısıyla, bu hikâyenin içeriğinden, özünden çok anlatılış biçiminin ön plana çıkmasıdır” (2015: 56).

Brian McHale, *Postmodernist Fiction* (1987) isimli kitabında, Andre Gide'nin *mise-en-abyme* stratejisine ilişkin üç temel kriter ortaya koyduğunu belirtiyor. Gide'den aktaran McHale, öncelikle *mise-en-abyme* yapısını mümkün kılan, ana anlatının içine 'gömülmüş' (embedded), 'yuvalanmış' daha ikincil bir hikâyenin olması gerektiğini vurguluyor. Bu ikincil, ana anlatının içine yuvalanmış temsil, birincil anlatıya benzeyen, onu kopyalayan bir unsuru içermeli ve bu unsur ana anlatıma öyle belirgin, dikkat çekici bir şekilde benzemeli ve onun devamı niteliğine olmalı ki, bu gömülmüş ikincil anlatımın ana temsili, anlatımı bütünüyle yeniden ürettiğini ya da kopyaladığını söyleyebilmeliyiz. (Tüzün 2015: 56)

Filmin kurmacasının, kitabın kurmacasını kopyalaması ve onun devamı niteliğinde olması sadece Trent'in değil, tüm film evreninin kurmaca olduğunu hatırlatır ve klasik sinemanın yarattığı gerçeklik illüzyonunu kırar. Trent'in ilk çerçeve-içinde-çerçeveleme yani sınırlandırılması *In the Mouth of Madness* kitabının yazarı Sutter Cane tarafından yapılır. Barthes'a göre, “Sözün sahibi yazar, sözün babasıdır da. Yapıttan önce o vardır” (1989: 52). Bu nedenle Trent'in varlığı, sözün yaratıcısı olan Cane'in yazdığı sözcüklerle sınırlıdır. Trent'in, zorla yatırıldığı akıl hastanesindeki hücresinde dört döndüğü sahnede (**Görsel 3.2**), Cane onu mistik bir yolla ziyaret eder. Bir el Trent'in hücre camına vurur (**Görsel 3.3**). Cama bakan Trent, kimseyi göremez (**Görsel 3.4**). Ancak kısa bir süre sonra Cane'in gölgesi ile karşılaşır. Cane, Trent'e kitabın sonunu okumadığı için henüz sonun gelmediğini söyler ve o sırada Trent'in arkasındaki hücre camı kırılır (**Görsel 3.5**). Çerçevenin Cane'in gücü ile kırılması, Trent'in “içerimi kimseye vermem” iddiasını çürütür; çünkü “söz bir güçtür” (Barthes 1995: 145) ve Trent'in tüm içeri Cane'in elindedir. Cane bir Tanrı-Yazar olarak Trent'i kendi 'yarattığı' evrende istediği gibi sınırlandırma ya da özgür kılma gücüne sahiptir.



Görsel 3. 1





Görsel 3. 2

Görsel 3. 3



Görsel 3. 4

Görsel 3. 5

Filmde, mizansenin kurulumu kurmaca ve gerçek arasındaki ayrımın bulanıklaştırılmasına hizmet etmekle birlikte Trent'in kurgusal bir karakter olduğunun da altını çizmektedir. David Bordwell *Film Sanatı* kitabında, dekorun karakterleri ezebileceğinden ve dekor ile kostüm arasındaki koşutlukların mekânlar ya da olaylar arasında da koşutluk yaratabileceğinden bahsetmektedir (2008). Hitchcock'un *North by Northwest* (1959) filminde Roger O. Thornhill (Cary Grant) karakterinin gri takım elbisesiyle gri duvarlar arasında yok olmasının (**Görsel 3.6**), karakterin *Nobody* olması ile ilişkilendirilmesi gibi, Trent'in de hücre duvarlarını, yatağı, yastığı, deli gömleğini hatta yüzünü haçlarla kaplamasıyla kendini de bir nevi 'hiçleştirdiğini' ve dekorun bir parçası haline getirdiğini söyleyebiliriz (**Görsel 3.7**). Aynı zamanda, Thornhill'in hayali bir karakter olan Kaplan sanılarak aranması gibi, Trent de Sutter Cane'in yarattığı hayali bir karakter olarak karşımıza çıkar. Cane'in kitapları hakkında notlar alırken dolmakalem mürekkeğini yanlışlıkla yüzüne sürmesi, yine Trent'in kurgusal bir karakter olduğunu ve öyküsünün birileri tarafından yazılmış olduğunu vurgulamaktadır (**Görsel 3.8**).



Görsel 3. 6

Görsel 3. 7



Görsel 3. 8

Trent'in, diğer hastalarla birlikte "Ben deli değilim" diye bağırdığı sahnede, bu sestem rahatsız olan görevli bir müzik açar. Müziği duyan Trent, "The Carpenters'lar... olamaz." der. Müzik grubunun adının, filmin yönetmeni olan John Carpenter'ın adıyla olan benzerliği ve çalan şarkı adının 'We've Only Just Begun' (Daha Yeni Başladık) olması filmin açılışını duyurmakla birlikte, Trent'in, kitabın ve filmin kurduğu kurmaca dünyadan ne kadar çabalasa da kaçamayacağını altını çizer. Bu yüzden Trent çalan şarkıyı duyunca çaresizce yere yığılır.

Trent'in gördüğü rüya-içinde-rüyalar izleyiciyi neyin rüya, neyin gerçek ve neyin kurmaca olduğu konusunda bir gayya kuyusuna gömer. Trent rüyalarını bir 'üçleme' şeklinde görmektedir. İzleyici, her rüyasından üç kere uyanan Trent'in ne zaman 'gerçekten' uyandığı konusunda emin olamaz. Rüya üçlemeleri arasında kaybolan Trent, Cane'in yarattığı kurmaca, filmin yarattığı gerçeklik illüzyonu ve kendi gerçekliği arasındaki üç katmanlı yapıda da bocalamaya başlar.

Filmde, şimşek (*flash*) çakmasıyla bağdaştırılan *flashback* ve *flashforward* kullanımını da bu katmanlı yapının sarsılmasında ve birbiri içinde erimesinde etkin rol oynamaktadır. David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* kitabında, çoğu *flashback* sahnesinin belirli bir dereceye kadar karakterin belleğini temsil ettiğini ifade eder (1985).

Flashforward ise, karaktere kehanet gücü verme olanağına sahip olsa da psikolojik olarak flashback ile paralel bir yapıda değildir, çünkü karakterin önsözlerinden asla emin olamayız, ancak karakterin hafıza gücünden emin olabiliriz. Öykünün zamansal dizilim olarak ileri hareketi, kaçınılmaz olarak “X geleceği hakkında haklı çıkacak mı?” sorusunu açığa çıkaracaktır. Psikolojik olarak motive edilen flashback kullanımında ise, “X geçmiş hakkında haklı mıydı?” sorusu gündeme gelmez. (Bordwell 1985: 79)

Sutter Cane’in Trent’i ziyaret ettiği sahnede, ilk flashback birleştirilmesi gereken bir yapboz gibi hızlı kesmelerle verilir. Cane’in yok olup, Dr. Wrenn’in Trent’i ziyarete geldiği sahnede ise film *flashback* yapısıyla başa döner. Bu *flashback*-içinde-*flashback* yapısı Trent’in Cane’i görmeye kiliseye gittiği sahnede daha da karışık bir hâl alır. Trent’in gördüğü *flashback*’ler aslında Cane’in kitabının özetidir. *Flashback* anlatısının tamamlandığı filmin son sahnesinde ise, John Trent’in akıl hastanesinden kaçıp sinema salonunda kendini izlediği sahnenin de bu *flashback*’ler arasında olması, aslında bu yapboz parçalarının *flashforward* içerdiğini de gösterir. Bu katmanlı *flashback/flashforward* yapısının yarattığı zaman tufanı içinde dönüp duran izleyici, Bordwell’in bahsettiğinin aksine, Trent’in geçmişi ve geleceği hakkında haklı olup olmadığını ya da olamayacağını bir türlü kestiremez.

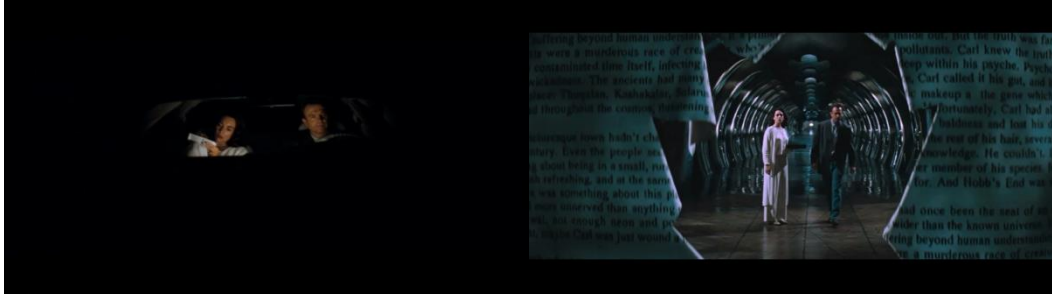
Trent’in diğer bir üçlemesi ise, Hobb’s End kasabasından kaçmaya çalıştığı sahnede karşımıza çıkar. Arabasına binip yola koyulan Trent, dönüp dolaşp yine kendini canavarlaşan kasabalıların ortasında bulur. Freud’a göre, “Aynı şeyin yinelenmesi etmeninin tekinsizlik duygusunun kaynağı olması...belli koşullara bağlı olarak ve belli durumlarla birlikte, kuşkusuz bir biçimde bazı düş durumlarında yaşanan çaresizlik duygusunu da anımsatan bir tekinsizlik duygusu uyandırır” (2016: 343). Rüyalari, görüleri ve Hobb’s End yolları arasında dönüp duran ve kaçış yolunu bulamayan Trent, Freud’un bahsettiği tekinsizlik ve çaresizlik duygusu içinde de kaybolur. Trent, üçüncü deneyişinde Linda’nın yolun ortasına çıkmasıyla direksiyonu kırar ve kaza yapar. Trent’in, Cane’in yarattığı evrenden kaçmak için çabalaması ve bir temsil olmayı kabul etmeyişi, Cane’in son kitabının ‘okunabilirliğini’ zedeler. Barthes’a göre,

Okunabilir metin boşluktan korkar: varmaksızın kalındığının, yola çıkılmaksızın yolculuk yapıldığının söylenmiş olduğu; yola çıkmış olup da varıldığının ya da varılmadığının asla

söylenmediği bir anlatıda okunabilirlik, ortadan kaldırılmış, anlatı artık bir daha ayağa kalkamayacağı kadar sakatlanmıştır. Bu bakımdan metnin, okuru boşluğa düşme korkusundan kurtaracak bir söylem üretmesi ve metnin bütünlüğün gereklerini en iyi biçimde oluşturması gereklidir. (Barthes 2002:99) (Barthes 1993: 133-144)

Linda, Cane'e teslim olsa da Trent teslim olmayı reddeder ve kurgusal evrenden kaçmaya çalıştıkça kitabın kapalı-örülü yapısı ve her şeyin birbirini desteklediği bütünlüklü yapı sarsılmaya başlar. Bu yapının sarsılması Trent'in giderek kurmaca/gerçek/rüya arasında kaybolmasına neden olur. Bu kayboluş izleyiciyi de Barthes'in değindiği gibi bir boşluğa düşürür.

Filmdeki çerçeveleme stratejisi, sadece kitabın temsilini değil aynı zamanda sinema perdesinin çerçevesini de akla getirir. Thomas Brockelman'a göre, "Çerçeveleme içinde çerçeveleme ya da yeniden çerçeveleme, bir motif olarak metnin kendisine benzemektedir. İzleyiciye hepsinin bir illüzyon olduğunu ve bu illüzyonun bir dikdörtgene, resim çerçevesine ya da film çerçevesine sabitlenmiş olduğunu hatırlatır" (2001: 78). Linda ve Trent'in Sutter Cane'i bulmak için yola çıktıkları sahnede, karanlık yolda arabanın camları arasında çerçeve-içinde-çerçevelelenerek sıkışmış gibi gözüken karakterler (**Görsel 3.9**), izleyiciye aslında birer temsil olduklarını hatırlatırlar. Linda, Cane'i kilisede bulduğunda ve kitabın sonunu okuduğunda 'gerçek' değil bir kurmacanın parçası olduğunu anlar ve bu nedenle "Kendimi kaybediyorum" diyerek Trent'in kollarına yığılır. Linda, her ne kadar Trent'i uyarmak istese de bunu başaramaz, çünkü onun varlığı kitabın kurgusuna/ filmin senaryosuna bağlıdır ve bu sınırlardan çıkması imkânsızdır (**Görsel 3.10**). Jean Ricardou'ya göre, *mise-en-abyme* sınırlarından kaçılması olanaksız bir yapıya işaret eder. "Her şey uçsuz bucaksız kitabın parçasıdır, bu karışık yapıya sahip bir kütüphaneyi andırır ve buradan kaçmak imkânsızdır" (1967: 237). Hobb's End kasabasının barmeni de "Bu gerçeklik değil, gerçeklik eskisi gibi değil" der ve ekler "Biz mi önce geldik yoksa kitap mı?" Barmen, kitabın onlardan ilham alınarak mı yazıldığı yoksa kendilerinin de bu kasaba gibi bir kurgu mu olduğu konusunda emin olamaz. Kuşkusuz, amaçlı olarak bizi gerçek dünyaya mı yoksa kendi yarattığı olan tümüyle düşlemsel bir dünyaya mı götürdüğünü bilmemize olanak vermeyerek yazarın bizde bir tür tekinsizlik yarattığı doğrudur (Freud 2016).



Görsel 3. 9

Görsel 3. 10

Sutter Cane, kitabını yazmayı bitirdiğinde baskıyı Trent'e verir (**Görsel 3.11**) ve kendi derisini soymaya başlar (**Görsel 3.12**). Derisi bir süre sonra kitap sayfalarına dönüşür ve bu sayfalar 'kurgusal' canavarların film tarafından kodlanan 'gerçeklik' evrenine geçiş yaptıkları bir kapıya evrilir (**Görsel 3.13-14**).

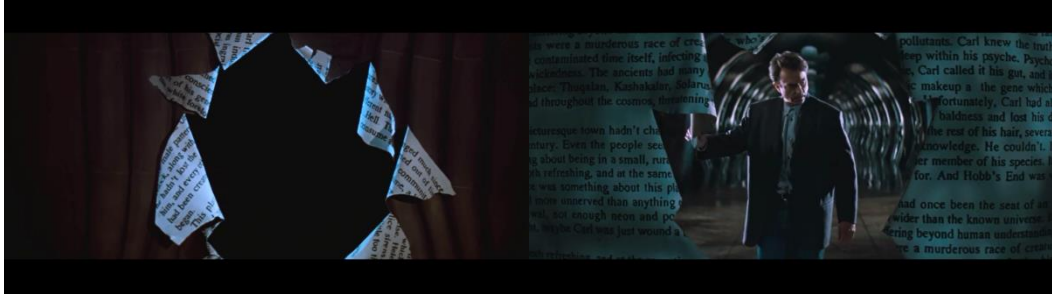
Tanrı-yazar'ın yetkisine bir karşı çıkışla...yazar ölür ve metin sahihsizleştirilir: Söz yazarın olmaktan çıkar. Yazarın egemenliğine, sahipliğine alacağı bir söz olduğuna inanç yıkılmıştır artık. Her söz daha önceden söylenmiş, her metin daha önceden yazılmıştır. Artık anlamın egemenliği okura geçmiştir...söylem, karşıtlık karşıtı ilkeyi bir saplantıya kadar götürür. Metindeki bu unsurların, bu belirlemelerin dayanışıklığı böylece 'bir savunma silahı olarak ortaya çıkar: Bize anlamın bir güç olduğunu söyler. (Barthes 2002:139)

Sutter Cane'in kitaplarına duydukları saplantı yüzünden zombileşen okuyucular, Cane'in Tanrı-Yazarlığını kaybedişi ile bu gücü elde ederler ve bu yüzden ki Trent'in çerçevelerini/sınırlarını artık Cane değil, ellerindeki savunma silahlarıyla (baltalarla) okuyucular kırmaya/ yok etmeye başlar (**Görsel 3.15-16**).



Görsel 3. 11

Görsel 3. 12



Görsel 3. 13

Görsel 3. 14



Görsel 3. 15

Görsel 3. 16

*In the Mouth of Madness* filminde metinlerarasılık da gerçek/kurmaca arasındaki sınırların bulanıklaştırılmasına hizmet etmektedir. Filmin adı, Howard Phillips Lovecraft'ın *At the Mountains of Madness* (1936) kitabına bir referanstır. Hobb's End kasabasına giden Trent'in keşfi, kitapta Antartika'ya giden araştırmacı ekibin korku dolu tekinsiz keşiflerini hatırlatır. Yine Trent'in akıl hastanesine yatırılmasına neden olan, şeytani güçler tarafından esir alınmış Hobb's End macerası, Lovecraft'ın *The Case of Charles Dexter Ward* (1943) kitabında Dexter'ın delirmesi ve akıl hastanesine yatırılmasıyla sonuçlanan okültizm merakı ve isimsiz güçlerle karşılaşmasını andırır.

Trent, Hobb's End kasabasından kaçıp bir motele yerleşir ve motel televizyonunda *Robot Monster* (Tucker, 1953) filmini izler (**Görsel 3.17**). *Robot Monster* filminde, bir uzaylının Dünya'da kalan son sekiz kişiyi öldürmek için dünyaya geri dönüşü anlatılır. Filmin sonunda tüm bu kıyamet senaryosunun aslında ailenin küçük oğlu Johnny'nin rüyası olduğu ortaya çıkar. Filmin gerçeklik olarak sunduğu evrenin bir çocuğun rüyası olması gibi *In the Mouth of Madness* filminin sonunda da gerçeklik olarak kodlanan evrenin aslında bir film, yani bir kurmaca olduğu anlaşılır. Filmi kısa bir süre izleyen

Trent, bir sonraki sahnede bıkkın bir şekilde aynaya bakıp bir gerçekliğin mi yoksa bir kurmacanın mı içinde olduğunu sorgular. Aynı zamanda televizyonun çerçevesi film kadrajının çerçevesini de akla getirir. Televizyonda izlenen evrenin bir temsil olduğunun hatırlatılması, aynı zamanda izleyiciye izlediği filmin de bir temsil olduğunu vurgular.



**Görsel 3. 17**

*In the Mouth of Madness* filmi aynı zamanda sanatın kültür endüstrisi içinde bir ‘ürüne’ dönüştüğünü de vurgular. Cane’in ön sipariş yöntemiyle kitaplarını alamayan okuyucular, Romero’nun *Dawn of the Dead* (1978) filminde, tüketim çılgınlığını temsil eden zombilere benzer. *Dawn of the Dead* filminde, alışveriş merkezi maddesel tüketim Amerika’sı için bir metafor işlevi görür (Ryan, Kellner 2016: 260). “...kapitalist birikim ve kâr elde etme amaçlarına uygun olarak üretilen ürünler, tüketici bireye bir yaşam biçimi, bir dünya görüşü benimsetir, şartlandırır. Böylece tek boyutlu düşünce ve davranışlar biçimlenmiş olur” (Marcuse, 1975: 27). *In the Mouth of Madness* filminde sadece tek boyutlu bir düşünce olarak kitaba ulaşmayı ve onu tüketmeyi amaçlayan zombileşen okuyucular için ise, kitap dükkânları bu tüketim çılgınlığının başka bir boyutu olarak karşımıza çıkar.

Trent’in, Cane’in kitap kapaklarını kesip birleştirerek bir harita oluşturduğu sahne, Antonioni’nin *Blow-Up* (1966) filmine bir referans olarak yorumlanabilir. *Blow-Up* filminde Thomas, çektiği fotoğrafları büyütürken cinayeti çözmeye çalışır (**Görsel 3.18-19**). Görüntüleri büyüttükçe fotoğrafın kendi materyaline ve filmsel materyale dikkat çeker. Fotoğraftan yeni bir anlatı üreten Thomas gibi, Trent de Sutter Cane’in kitap kapaklarından bir lokasyon yaratır ve Hobb’s End’i bulur (**Görsel 3.20**). Trent’in altı



kitap kapağını kesip-birleştirerek yarattığı New Hampshire'ı işaret eden bu mini harita (**Görsel 3.21**), kasabada yaşanacak olayları içeren bir çizim serisini barındırır. Bu yüzden Trent'in yaptığı bu kolaj, filmin olay örgüsüne ve kurgusuna da dikkat çekmektedir.



**Görsel 3. 18**

**Görsel 3.19**



**Görsel 3. 20**

**Görsel 3. 21**

John Trent ve Linda Styles'ın otele geldikleri sahnede kullanılan çerçeve-içinde-çerçeveleme, fotoğraf ve sinemanın ontolojisine dikkat çeker. Yan yana dizilmiş pencerelerin dizilimi fotoğraf negatiflerine benzer. Her çerçevede/karede farklı bir görüntü vardır (**Görsel 3.22**). İlk çerçevede otelin girişi, ikinci çerçevede Trent ve Linda, üçüncü çerçevede eski bir araba ve son çerçevede yaprakları sararmaya başlamış bir ağacın olduğu, yan yana gelmiş durağan fotoğraf kareleri, sinemanın durağanlık ve hareket paradoksuna bir referans olarak yorumlanabilir. İkilinin konuşmaya başlamasıyla bu durağanlık yerini sinemanın yarattığı hareket illüzyonuna bırakır.

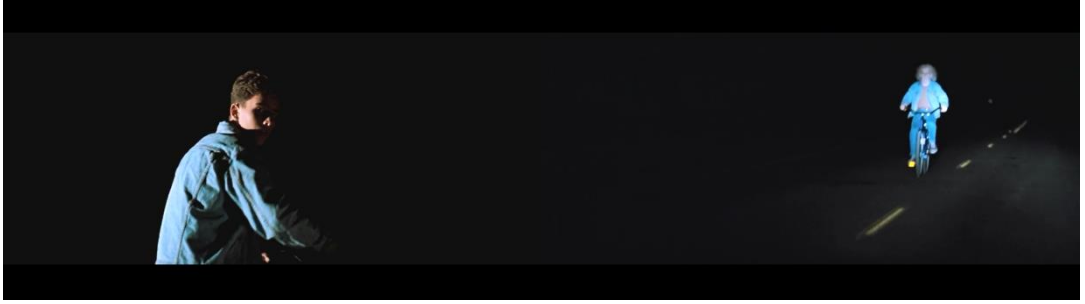




**Görsel 3. 22**

Trent'in Linda ile Hobb's End'e ulaşmaya çalıştıkları yol sahnesinde yine bu ontolojiye vurgu yapılmakla birlikte filmsel materyale de dikkat çekilir. Linda, yolda önce bisikletli bir çocuk görür (**Görsel 3.23**). Ardından bu bisikletli çocuk rüzgârgülü yakınlarında yeniden arabanın yanından belirir, ancak bu kez garip bir şekilde yaşlanmıştır (**Görsel 3.24**). Linda şok içinde yaşlıya bakarken, bisiklet arkalarında kalır. Linda yeniden yola döndüğünde aynı bisikletli karşılarına çıkar ve Linda bisikletliye vurur. Sinema tarihi boyunca arabaların, trenlerin ve diğer araçların sinema makinesinin hareketiyle bağdaştırıldığından bahseden Mulvey, aynı zamanda bu araçların çıkardığı sesin projektörün ritmik çıkardığı 'prrrr' sesiyle de ilişkilendirildiğinden bahseder (2006). Yere düşen bisikletin detay planda hâlâ dönmekte olan tekerleği de projektörün çıkardığı sese benzer. Linda şok içinde etrafa bakarken başka bir 'prrr' sesi duyar. Arkasına baktığında dönmekte olan bir rüzgârgülü görür (**Görsel 3.25**). Bisiklet tekerleklerinin ve rüzgârgülünün dönen çarkları, film şeridinin sinema makinesindeki dönüşünü andırmaktadır. Aynı zamanda bisikletin çarkları arasına sıkıştırılmış iskambil kâğıtları filmin kurgusuna işaret etmekle birlikte, Robert Breer'in on bir dakikalık tek-kare filmi *Fist Fight*'a (1964) da bir referans olarak yorumlanabilir (**Görsel 3.26-27**). Soyut ya da çağrışımcı biçimin sıklıkla kurgunun grafik ve ritmik boyutlarına dayandığından bahseden Bordwell, bir öyküyü sunarken, esasen mekânsal ve zamansal işlevler üzerine kurulmuş çekim 1'i çekim 2'ye bağlamak yerine, onları tamamen grafik ve ritmik özellikleriyle de birleştirebileceğimizden bahseder (2008). *Fist Fight* filminde ardı ardına gösterilen tek kare iskambil kâğıtları, ekranda ritmik bir titreşim görüntüsü yaratır ve filmin kurgu temposunu belirler. *In the Mouth of Madness* filminin açılış sahnesinde baskı aletlerinin kitap kapağı üstünde gidip geldiği sahnede de aynı titreşimli görüntü elde edilir. Arasına iskambil kâğıtları sıkıştırılmış bisiklet tekerlekleri ve

rüzgârgülünün dönüşünün, filmin genel yapısındaki hızlı kesmelerin ve flashback parçalarının ritmik kurgu temposunu belirlediğini söyleyebiliriz.

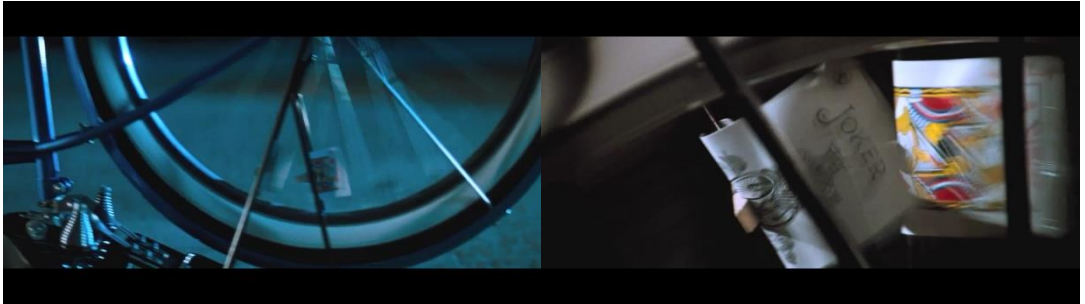


Görsel 3. 23

Görsel 3. 24



Görsel 3. 25



Görsel 3. 26

Görsel 3. 27

Trent filmin son sahnesinde, akıl hastanesinden çıkar ve bir sinema salonunun önünde durur. Tabela "şu an oynuyor: *In the Mouth of Madness*" yazmaktadır (Görsel 3.28). Trent elinde mısırla, başrolde kendisinin oynadığı filmi izlemeye sinema salonuna girer (Görsel 3.29) ve perdede "Bu gerçek değil, bu gerçek değil, bu gerçek" diyen

performansını izlemeye başlar. Trent'in sinir bozucu kahkahaları bir histeri krizine dönüşür (**Görsel 3.30**), çünkü sinema cansız olan fotoğrafik görüntüyü hareket illüzyonu ile canlı hale getirir ve bu bağlamda Trent de bu illüzyonla canlandırılmış cansız bir figür olarak mekanik bir sürecin parçası olduğunun farkına varır. Trent, kültür endüstrisi aracılığıyla üretilen ürünler olarak, on sekiz dile çevrilen kitabın ve vizyondaki filmin kurgusal karakteridir. “Kültür endüstrisi aracılığıyla üretilen ürünler bireyin var olan düzeni kabullenmesini ve onunla özdeşleşmesini sağlayarak kişiyi çepeçevre sarmaktadır” (Şan, Hira 2007: 8). Bu nedenle Trent, birileri tarafından kurgulandığını, yaratıldığını ve kontrol ediliyor olduğunu kabul ederek bu düzene boyun eğer.

Yazar, metin ve okuyucu, yönetmen, izleyici ve izlenen arasındaki ilişkileri sorgulayarak bu sınırları yıkan *In the Mouth of Madness* filminde, Trent'in sinema perdesinde kendini izlemesiyle, izleyici kendisine gerçek-miş gibi sunulan evrenin bir kurmaca olduğunu fark eder. İzleyicinin sinema perdesinde Trent'le yeniden izlediği ve izliyor olduğu *In the Mouth of Madness* filmi, Trent'in kurmaca bir karakter olarak kendi kurgusallığını ya da performansını izlemesi, izleyicinin hem sinema perdesindeki görüntüyü hem de Trent'i izlemesi, film-içinde-film yapısıyla filmin nerede bitip, gerçek hayatın nerede başladığını fark edemeyen izleyiciyi karakterle birlikte dipsiz bir uçuruma düşürür.



Görsel 3. 28



Görsel 3. 29

Görsel 3. 30

## THE CABIN IN THE WOODS

‘‘You think you know the story’’- *The Cabin in the Woods* tagline

### 4.1. Filmin Kısaca Konusu

Beş yakın arkadaş Dana, Curt, Jules, Marty ve Holden’ın tatil durağı, Curt’ün kuzeninin satın aldığı ıssız bir ormanın içindeki kulübedir. Gençler yola koyulduklarında Organizasyon adlı ekip, gizli bir sığınakta devasa ekranlardan onları izlemeye başlar. Gençler bir gece Doğruluk mu Cesaret mi? oynarken evin altındaki mahzenin kapısı birden açılır. Önce Dana ardından diğerleri mahzene girer. Mahzende birçok eski eşya vardır. Organizasyon ekibi, karakterlerin hangi canavarı uyandıracığına dair bir bahis açarlar. Dana, küflü bir aynanın önünde bulduğu günlüğü okumaya başlar. Günlükteki Latince sözcükleri okurken uyuyan zombileri uyandırır. Zombiler gençleri sırasıyla öldürürken, Organizasyon ekibi bu sıranın ve kuralların bozulmaması için çeşitli yönlendirmelerde bulunurlar. Çok geçmeden Marty ve Dana yaşadıkları dünyanın aslında ‘gerçek’ olmadığını anlar. Marty, Organizasyon’a giden bir yol bulur. İkili Organizasyon’un elindeki bütün canavarları serbest bırakırlar. En alt kata indiklerinde, Yönetici ile karşılaşılırlar. Yönetici onlara yerin altında Kadimler’in olduğunu söyler. Kadimler kan istemektedir, yoksa Dünya yok olacaktır. Yönetici ikiliye kuralları anlatır. Bu kurallara göre Dana’nın ölümü seçimseldir, hayatı için savaşım acı çekmesi yeterlidir. Ancak Marty kesinlikle ölmek zorundadır. İkili bu düzenden kaçamayacaklarını anlar ve ölüme teslim olurlar, ancak bunu Kadimler’in istediği yoldan yapmazlar. Bu yüzden yeraltındaki Kadimler bütün evreni yok eder.

*The Cabin in the Woods*, korku sinemasının bir alt türü olan *teen slasher* konvansiyonları üzerinden seyirci ve Hollywood endüstrisi arasındaki ilişkiyi irdeleyen bir filmidir. Film, izleyiciye iki katmanlı bir öykü evreni sunar. İlk öykü, beş gencin tatil için ıssız bir ormanın içindeki kulübeye gitmeleri ve kulübenin şeytani canavarları tarafından katledilmeleri üzerineyken, diğer öykü ise gençlerin başına gelen bütün felaketlerin, Organizasyon adı verilen bir grup tarafından ‘yönetiliyor’ oluşu üzerinedir. Gençlerin zalimce katledildiği ilk evren klasik korku filmi türünü yansıtırken, ikinci

evren izleyiciye bu evrenin birileri tarafından yazıldığını ve yönetildiğini hatırlatır. Bu bağlamda film kendi türüne referansta bulunarak bu türü yıkar ve yeni bir söylem oluşturur. Bu nedenle filmin formal analizine geçmeden önce, *The Cabin in the Woods*'un klasik slasher dönemine (70 ve 80'ler) ait konvansiyonları nasıl kullandığını ve sonrasında bu kodları nasıl yıktığını incelemek, filmin yeni söylemini nasıl oluşturduğunu açıklamak konusunda yararlı olacaktır.

#### **4.2. Teen Slasher Konvansiyonlarına Göre *The Cabin in the Woods*'un İncelenmesi**

Richard Nowell, *Blood Money: A History of the First Teen Slasher Film Cycle* kitabında slasher filmlerin temel kurallarını, üç bölümden oluşan olaylar dizisine dayandırır. Birinci bölüm, kurulum bölümüdür. Tetikleyici an ve tehdit bu bölümde karşımıza çıkar. İkinci bölüm, kesinti bölümüdür. Bu bölüm, karakterlerin boş vakit geçirdikleri, takip edildikleri ve öldürüldükleri sahneleri içerir. Üçüncü bölüm ise, çözüm bölümüdür. Çözüm bölümünde, yüzleşme ve nötralize olma anı yaşanır (2010: 13-24). *The Cabin in the Woods* filminde kurulumun ilk bölümü, beş üniversite arkadaşı Dana, Curt, Jules, Marty ve Holden'ın ıssız bir ormandaki kulübeye tatil yapmaları için yola çıkmaları ile başlar. Kurulumun diğer bölümünü ise kulübede oynadıkları *Doğruluk mu Cesaret mi?* oyununda Dana'nın cesareti seçmesi ve evin altındaki mahzene inmesiyle tamamlanır. Gençlerin kulübede eğlendikleri, ormanın ortasındaki berrak göle girdikleri sahne ise ikinci bölümün başladığı kısımdır. Canavarla yine bu bölümde karşılaşılır. Gençler mahzene indiklerinde Dana'nın, Anna Patience Buckner'a ait 1903 yılındaki günlüğü okuması yerin altındaki zombileri hayata geçirir.

Paul Wells, *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch* kitabında teen slasher filmlerindeki canavarı şöyle açıklar, "...canavar bu filmlerde bir ahlaki güç olarak yorumlanabilir. Gençler, toplumsal ahlaka karşı sergiledikleri davranışlar yüzünden canavar tarafından cezalandırılırlar" (2000: 79). Toplumun ideolojisine göre, seks yaptıkları, esrar ve içki tükettikleri için ahlaki sınırları geçen karakterler cezalandırılmalıdır. Taşralı zombiler karakterleri takip eder ve sırayla onları öldürmeye başlar. *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film* kitabında Carol Clover şöyle der; "Slasher filmlerde katiller bıçak, çekiç, balta, buz kıracağı gibi silahlar kullanır. Bu aletler ilkel ve teknolojik olmayan eşyalardır" (1992: 31). Filmde

Buckner zombileri balta ve av kapanı gibi ilkel aletler kullanarak bu kıyımı gerçekleştirirler. Cezalandırılan karakterlerin vahşi ölümleri ikinci bölümü sonlandırır. Yüzleşme ve nötralize olma anı ise, Dana ve Marty'nin Organizasyon'u keşfetmeleri ile başlar. Kurallara göre, yeraltında kana susamış Kadimler için kurban edilmeleri gerekmektedir. Dana ve Marty bu döngüyü kıramayacaklarını anlayarak ölmeyi göze alırlar.

Clover'a göre, slasher filmlerin mekânları 'Korkunç Yerler'dir. Ev ya da tünel gibi korkunun unsurunu oluşturan mekânlar aynı zamanda mizansen de oluşturur. Bu yerler, başta cennet gibi gözükür. Katili dışarda tutmaya yarayan duvarlar, katil içeri girince kurbanları içeride tutmaya yarar (1992: 30-31). Karakterler için başta korunaklı görünen kulübe, bir cenneti andıran orman ve göl, zombilerin topraktan çıkmaları ve kapıları kırıp içeri girmeleriyle bir cehenneme dönüşür.

Fran Pheasant-Kelly, *Reframing Parody and Intertextuality in Scream: Formal and Theoretical Approaches to the 'Postmodern' Slasher* makalesinde slasher filmlerin Amerikan versiyonunda beş arketip olduğundan bahseder. Bu arketipler "fahişe, sporcu, bilgin, aptal ve bakire"dir (2015: 213). *The Cabin in the Woods* filminde, Jules fahişe, Holden sporcu, Curt bilgin, Marty aptal ve Dana ise bakire arketipidir. Yönetici, filmin son sahnesinde Dana ve Marty'e slasher filmin konvansiyonlarını açıklayarak filmi aynalar.

Director: Her kültürde farklıydı ve yıldan yıla değişti, ama hep aynı şeyi gerektirdi, gençliği. En az beş kişi olmalı. Fahişe, lekelenmiştir ve ilk o ölür. Sporcu, bilgin ve aptal. Hepsisi acı çeker ve korku nereden doğduysa onun elinde ölürler. Sona kalan ise Bakire'dir. Yaşamayı ya da ölmesi kaderine bağlıdır.

Son Kızı Teorisi (*Final Girl Theory*) ilk olarak 1992 yılında Carol J. Clover tarafından geliştirilmiştir. Clover, *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film* kitabında 70 ve 80'lerin slasher filmlerini, kurban, katil ve Son Kızı etrafında konumlandırmaktadır. Son Kızı, erdemli, maskülen ve bakiredir. Filmdeki birçok cinayetten sağ çıkar, kötü adamın elinden kurtulur. Katilden daha akıllıdır. Clover'a göre, "seri katil, bir dizi genci öldürür, genelde kurbanlar kadındır, kendi ölümünden önce bir kızla karşı karşıya kalır"(1992: 21). Son Kızı fiziksel olarak maskülen bir saç kesimine sahiptir, ya çok az makyaj yapar ya da hiç yapmaz. Bazen unisex bir adı vardır

(Laurie, Sidney, Teddy gibi). Erkek becerilerine sahiptir, özellikle mekanikten çok iyi anlar. Son Kızı Teorisi, sadistik röntgencilik fikrinden doğduğu için erkek seyirciyi cezbeder ve Clover'a göre tam da bu röntgencilik hazzı yüzünden slasher filmlerde kadın kahramana ihtiyaç duyulmaktadır (1992: 21).

### 4.3 Filmin Formal Analizi

Jenerikte siyah zemin üzerine dökülen kan eski çizimleri aydınlatmaya başlar. Kamera devinirken ilk çizimde elleri bağlı bir kurban ve başında duran kılıçlı iki katil belirir. Kamera sağa tilt yapar, bu kez güneşin altında acı içinde yatan kurbandan kesilerek alınmış bir organ ve bu organı tutan iki vahşinin çizimi belirir. Kamera sola pan aşağı tilt yaptığında bir adamın elindeki çocuğu Tanrı'ya sunduğu çizim kanla aydınlanır. Kamera hareketine devam ederken ekranda *Lionsgate Sunar* (Lionsgate Presents) yazısı belirir (**Görsel 4.1**). İngilizce'de present sözcüğü hem sunmak hem hediye etmek anlamına gelir. Filmi izleyiciye sunan yapım şirketinin Lionsgate olmasının yanı sıra, jenerikteki görselle Lionsgate tarafından filmin ve karakterlerin izleyiciye bir kurban olarak sunulduğunu da söyleyebiliriz. Kamera sola pan aşağı tilt yapar ve birbiri üstüne binmiş onlarca insan figürü karşımıza çıkar. Kan giderek insan figürlerini aydınlatırken, *A Drew Goddard Film* yazısı belirir. Goddard, izleyiciye sunulacak kurbanları yani filmin karakterleri seçerek, senaryo ile bu kurbanların bir nevi kaderlerini belirler.



Görsel 4. 1



Kamera hızlıca aşağı iner ve detay planda *enjoy a cup of French coffee* tabelasında durur. İki iş arkadaşı Sitterson ve Hadley, kahve makinesinin başında çocuklar ve kadınlar hakkında konuşurken bir görevli gelir ve Stockholm sisteminin çöktüğünü, geriye sadece Japonlar'ın ve onların kaldığını söyler. Genel plana kesme yapıldığında izleyici, ikilinin dev bir şirkette olduğunu anlar. Sitterson ve Hadley, görevi başarıyla sonuçlandıracaklarından emindir. Sitterson elindeki kahveyi içmekle uğraşırken Hadley bir yandan arabayı kullanır, diğer yandan ısrarla Sitterson'ı evine çağırır. Araba şirketin koridorunda ilerlerken birden görüntü çığlıklar eşliğinde donar. *The Cabin in the Woods* yazısı Hadley ve Sitterson'ın donmuş görüntülerinin üstüne düşer. Laura Mulvey'e göre, filmdeki donmuş görüntü (*freeze frame*) fotoğrafa bir referanstır (2006: 67). Filmde karakterlerin istemeden cansız bedenleri (zombiler) canlandırmaları gibi sinema da fotoğrafın cansız görüntülerini, yarattığı hareket illüzyonu sayesinde hayata döndürür.

Filmin ikinci evreni, genel planda bir kasaba görüntüsü ile başlar. Kamera, kasaba sokağında devinirken, sağa pan ve yukarı tilt yaparak Dana'yı pencerenin içinde konumlandırır. *The Cabin in the Woods* filminin slasher konvasiyonlarını yıkmaya başladığı ilk sahne budur. Dana, film boyunca Slasher konvasiyonları tarafından kendisine dayatılan klişe Son Kızı ile özdeşleştirilmeye çalışılır. Defne Tüzün'e göre, *mise-en-abyme* stratejisini oluşturan çerçeve-içinde-çerçeve kullanımıyla “film bir yandan resim ve film çerçevesine hep bakılan, yani bakışın nesnesi olan ama öznesi olamayan kadın temsillerini hatırlatır, bir yandan da bunu çerçeve içine, tırnak içine alarak seyirciden bu temsilleri sorgulamasını ister” (2015: 60). Öğretmeni ile sevişen, kulübede arkadaşlarıyla alkol ve uyuşturucu kullanan, evde iç çamaşırıyla dolaşan ve maskülen bir saç kesimi olmayan Dana, bu kimlikle özdeşleşmeyi ve bakılan nesne olmayı dikizleyen özneye bakışlarını yönelterek reddeder (**Görsel 4.2-3**).



Görsel 4. 2

Görsel 4. 3

Kristeva'ya göre metinlerarasılık, başka metinleri taklit etme ya da onları birebir olarak yeni bir metin içine yerleştirme değil, metinleri birbirleri içinde dönüştürme eylemidir (1980: 66). Filmin açılış sahnesi, Alfred Hitchcock'un *Psycho* (1960) filminin açılış sahnesini andırmaktadır. *The Cabin in the Woods* filminde metinlerarasılık, filmin referans verdiği slasher filmlerindeki konvansiyonları yıkıp yeni bir anlatım oluşturmayı sağlamakla birlikte gerçek/sanal gerçek arasındaki ayrımı muğlaklaştırmaya da zemin hazırlamaktadır. *Psycho*, "normal olanla başlar ve giderek bizi normal olmayanın derinliklerine çeker" (Wood 2004: 178). Kameranın şehirde devinimi ve yarı açık pencereden odaya girişi, *The Cabin in the Woods*'ta yerini kasabada devinen kameraya ve Dana'nın açık penceresinden içeri doğru yapılan kaydırmaya bırakır. Tıpkı *Psycho* filminin açılışı gibi *The Cabin in the Woods* filminin açılışı da önce normal olanı sunar, daha sonra bizi normal olmayanın içine çeker. Valerie Wee, *The Scream Trilogy*, "Hyperpostmodernism," and the Late-Nineties Teen Slasher Film makalesinde, 1970 ve 80'lerin Slasher türünün, *Psycho* filmi ile bağlantılı olduğundan bahseder. *Psycho* filmindeki Marion Crane karakteri (*Janet Leigh*) henüz evlenmemiş olmasına rağmen cinsel hayatı aktif bir kadındır. Patronundan para çaldığı ve seks yaptığı için cezalandırılır ve anlatıda öldürülür. Slasher türünde ise *Psycho* filminden hareketle kurban ve saldırgan arasındaki ilişki benzer tutulmuş fakat bazı kod ve konvansiyonlarla değiştirilmiştir. Bunun yerine "potansiyel olarak hepsi birer kurban olan, genelde ergenlikteki bir grup genç, tehlikeye atılırlar. Neredeyse yok edilemez, bıçaklı psikopat bir seri katil tarafından takip edilir ve şok edici şekilde öldürülürler" (2005). *Psycho* filminde Norman Bates karakteri (*Anthony Perkins*) Marion Crane'i bir resim tablosuyla kapattığı duvar deliğinden röntgenler ve bundan büyük haz duyar (**Görsel 4.4-5**). *The Cabin in the Woods* filminde ise Holden'ın kaldığı odada ürkütücü bir resim vardır. Bir grup insanın ve köpeğin yerde yatan bir oğlağı parçaladığı ve uzakta siyah şapkalı bir adamın onları izlediği tablo, Holden'ı oldukça rahatsız eder. Holden tabloyu kaldırdığında karşısında soyunmakta olan Dana'yı görür (**Görsel 4.6**). İki oda arasında gizli bir ayna mekanizması kurulmuştur. Holden, Dana'yı röntgenlemek istemez ve hemen yan odaya geçerek onu uyarır. Holden ile odasını değiştiren Dana, resimdeki gizemli gözleyene de bakmak istemez, bu yüzden resmin üstünü örter (**Görsel 4.7**). Bu bağlamda filmdeki karakterlerin nesneleştirilmeye karşı olduklarını söyleyebiliriz. Ancak öznenin röntgencilğine karşı gelen karakterler ne

kadar direnseler de Organizasyon'un müdahalelerine karşı koyamazlar. Sitterson ve Hadley, Jules'un saçını sarıya boyamasını sağlayarak kimyasallar ile onu 'aptal sarışın' arketipine çevirirler. Burslu öğrenci Curt birden seksten başka bir şey düşünemez kaba bir adam hâline gelir. İzleyici, gençlerin Organizasyon tarafından yaratılan ve yönlendirilen 'kuklalar' olduğunu öğrendiğinde karakterler ile özdeşleşemez. Jules ve Curt'ün ormanda oldukları sahnede, Organizasyon'un senaryo gidişatına göre ikilinin sevişmesi gerekmektedir, ancak Jules etrafın karanlık olduğunu ve üşüdüğünü söyler. Hadley ve Sitterson, sistemden ay ışığını arttırıp kimyasal bir sisle sıcaklık verirler, çünkü seks mutlaka ölümden önce gelmelidir. Sitterson ekibe katılan yeni eleman Truman'a şöyle der: "Tek izleyen bizler değiliz." Ardından Hadley ekler: "Müşterileri tatmin etmemiz gerekiyor."



Görsel 4. 4

Görsel 4. 5

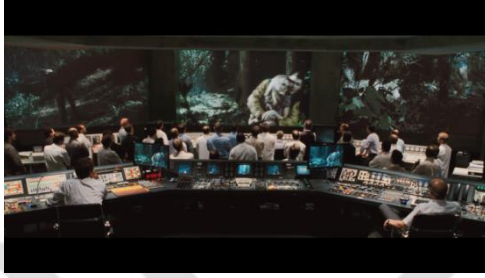


Görsel 4. 6

Görsel 4. 7

Organizasyon ekibi ile gençlerin hapsedikleri evren arasındaki geçişler, Sitterson ve Hadley'in kontrolünde olan monitörlerden (ekranlardan) yapılmaktadır (Görsel 4.8). Kameranın çerçeveler arasındaki devinimi bir süre sonra iki evrenin de birbiri içine geçmesine olanak sağlar. Gençlerin monitörler ile çerçevelenmiş çekimlerine *zoom* hareketi ile yaklaşan kamera onların evrenine geçtiğinde devinimi yarıda keser ve kendi

yapısını gizler. Çerçeve-içinde-çerçeve kullanımı monitörlerin çerçevesini hatırlatıp bir sonraki sahnede karakterleri filmin çerçevesi içine alır. Bu sayede filmin kadrajı ve sinema perdesinin çerçevesi hatırlatılırken, gençleri röntgenleyen Organizasyon ekibi, bu kez röntgenlenen konumuna gelir (**Görsel 4.9**). Bu yolla *mise-en-abyme* yapısı, Foucault'nun da bahsettiği gibi, izleyeni de yansıtır ve onu kendisiyle karşı karşıya getirir (2001).

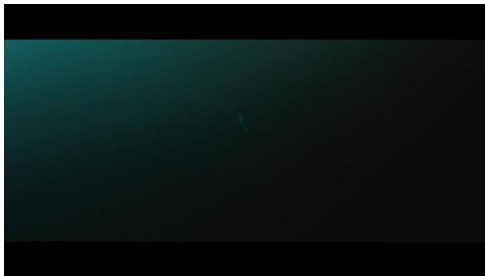


**Görsel 4. 8**



**Görsel 4. 9**

Sinemada *mise-en-abyme* stratejisinde anlatıların birbirini istila etmesi sadece çerçeve-içinde-çerçeve yoluyla değil aynı zamanda ses-ışık-müzik ve renklerin de birbiri içine geçmesiyle de verilebilir. Filmdeki müzik ve renk kullanımı iki evreni başlangıçta birbirinden ayırırken, Organizasyon'un dehşet kapılarını açmasıyla evrenler birbirine karışmaya başlar. Sitterson'ın "Hadi partiyi başlatalım" repliği, Curt'ün kulübede "Hadi partiyi başlatalım" repliği ile birleşir. Kulübede çalan müzik, Organizasyon'un partisindeki fon müziğini oluşturur. Genel planda Dana'nın gölün içinden çıkmaya çalıştığı sahne, Organizasyon'un içkilerini soğuk tutmaya yarayan detay plandaki su ile (**Görsel 4.9-10**) birleşir ve yine iki evren paralel kurguyla birbirine bağlanır.



**Görsel 4. 10**



**Görsel 4. 11**

*The Cabin in the Woods*'un olay örgüsü *The Evil Dead* (Sam Raimi,1981) filminin olay örgüsünü andırmaktadır. *The Evil Dead* filminde de beş yakın arkadaş ıssız bir

ormandaki kulübeye gider (**Görsel 4.12-13**) ve yanlışlıkla mahzendeki şeytani ruhu serbest bırakırlar. İki filmde de karakterler serbest bıraktıkları canavardan kaçmaya çalışsalar da bunu başaramazlar. Filmdeki benzin istasyonu, *The Hills Have Eyes* (1977) ve *Texas Chain Saw Massacre* (1974) filmindeki istasyonlara benzerken; taşralı canavar aile figürü yine bu iki filmdeki figürlere benzemekle birlikte *Deliverance* (1972) ve *Wrong Turn* (2003) filmlerindeki canavar ailelere de referanstır. Aynı zamanda filmin zombileri, *Night of the Living Dead* (1968) filminin zombilerini andırır. Ancak *The Cabin in the Woods* filmindeki benzinlik sahibinin Organizasyon’u arayıp rolünü iyi oynayıp oynamadığını sorması, kendi yapısıyla birlikte referans verdiği diğer filmlerin de sunduğu ‘gerçek-miş gibi’liği yıkar.



**Görsel 4. 12**



**Görsel 4. 13**

*The Cabin in the Woods* filminde Dana, Marty, Holden, Curt ve Jules kulübenin mahzenine indiklerinde, her biri Organizasyon’un tablosundaki canavarları harekete geçirecek nesnelere yönelirler (**Görsel 4.14**). Mahzen, oyuncak bebekler, piyano, eski bir bebek evi, maskeler ve eski aile fotoğrafları ile donatılmıştır. Dana bir günlüğü okumaya, Jules gelinlikte asılı duran kolyeyi takmaya, Marty sinema bobinlerindeki filmlere bakmaya, Holden balerinli müzik kutusunu çalıştırmaya, Curt ise bozulmuş bir küpü düzeltmeye çalışır. İlk harekete geçen Dana olur ve günlükteki Latince sözcükleri sesli olarak okumaya başlayarak zombileri harekete geçirir. Paralel kurguyla Organizasyon ekibine geçilir. Organizasyon grubu Taşralı Zombi İşkence Ailesi kategorisine (*Zombie Redneck Torture Family*) bahsini yatıran genç asistanı kutlar. Ancak filmin asıl canavarını harekete geçiren Dana değil, kuşkusuz Marty’dir. Marty, elindeki filmlere bakarak, filmin yeraltı canavarı olan Kadimler’i yani izleyicileri harekete geçirir (**Görsel 4.15**). Sitterson ve Hadley gençleri ‘sonsuz uykudaki’ kadimler için kurban etmeye başlar. Gençlerin kanı alt kattaki Eski Dünya’nın (*Old World*) duvarlarında yer alan çizimlere dolmaya başlar. Paul Hammond, *Available Light* makalesinde şöyle der: “Başlangıçta karanlık oditoryuma girmek gözleri kapatmadan

uykuya dalmak gibiydi. Kalabalıktan izole olmak, vücudun duyarsızlaşma hissine teslim olması; bakışın yönlendirilmesine uyumlu boyun duruşu: tüm bunlar bir uyku gibiydi (2001: 23).

Filmde Kadimler, Dünya yüzeyinin altında ve hayalgücünün boşluğunda yaşayan biçimsiz bir gölge gücüdür. Durgnat'a göre, "Sanat sanatçıyı ölümsüz yapmaz, ama izleyiciyi ölümsüz hissettirir" (1967: 135). O hâlde seyirci sinemada ölümsüz tanrılara dönüşmektedir. Perdede doksan dakikalık kendi bitimli hayatlarını yaşayan karakterleri seyrederken, seyirci her şeyin bitiminde gene hayattadır (Oskay 2014). Bu bağlamda, Hollywood'un bir 'Rüya Fabrikası' olduğundan yola çıkarak, *The Cabin in the Woods* filminde Tanrısal güce sahip Kadimler'in, karanlık sinema salonunda biçimleri seçilemeyen ve gönüllü bir 'uykuya dalmış' film izleyicileri olduğunu söyleyebiliriz.



Görsel 4. 14



Görsel 4. 15



*The Cabin in the Woods* filminin klasik korku filmi canavarları ve konvansiyonlarından yararlanması Fredric Jameson'ın “geçmişe dönüş” kavramı ile bağdaştırılabilir. Jameson'a göre, “geçmişe dönüş” nostalji elementlerini içerir, ancak eski elementler ‘yeni’ üründe varlığını sürdürdüğü için bu sadece “geçmişin yeniden modifiye edilmiş halidir” (1991: 18). Baudrillard'a göre ise, “nostalji denilen şey, gerçek, gerçekliğini yitirdiği gün asıl anlamına kavuşmuştur” (2011: 20). Bu nedenle *The Cabin in the Woods* klasik korku sinemasının canavarlarını ve klasik slasher konvansiyonlarını kopyalayarak yine bir slasher filmi sunar ve nihayetinde orijinalin kopyası, filmin kendisinin yerine geçer.

Marty'nin okuduğu, rüyaları gerçeğe baskın olan ve kendi fantezi dünyasında sıkışıp kalan *Little Nemo: Adventures in Slumberland* kitabı da gençlerin gerçek sandıkları evrenin bir yanılısama ya da bir kopya olduğu konusunda bir referans olarak yorumlanabilir (**Görsel 4.16**). Kitabın sonunda Nemo, sadece kusursuz rüya evrenini yıkmaz, beraberinde gerçekliği de yok eder. Dana ve Marty de filmin sonunda hem kendi evrenlerini, hem Organizasyon evrenini hem de filmin Kadimler yani korku hayranları/izleyicileri için ‘başarılı’ sayılabilmek için kurduğu evreni yok ederler. Sistem tarafından her hareketlerinin takip edildiğini, insanların beyinlerine gizlice çipler takıldığını, her bilginin bloglanıp kaydedildiğini düşünen ve toplumun çökmesi gerektiğini söyleyen Marty, gençlerin ‘gerçek’ sandıkları evrenin bir ‘sanal gerçeklik’ olduğunu fark eden ilk karakterdir. Zombi tarafından kovalandığı sahnede yanlışlıkla bir abajuru kırar ve abajurun içindeki kamerayı bulur. Başta bir ‘realite show’un içinde olduğunu sanan Marty dehşete düşer. Ancak daha dehşet verici olan ortada bir gerçekliğin bile olmamasıdır.



**Görsel 4. 16**

Gençlerin kulübeye geçmek için dağın içine oyulmuş bir tüneli kullandıkları sahnede genel planda tünelin üstünden uçan kuş görünmez sınırlara çarpar ve yanarak düşer (**Görsel 4.17**). Aynı şekilde Curt, motosikletiyle uçurumun karşısına geçmeye çalışırken bu duvara çarpar (**Görsel 4.18**). Karakterler ormandan kaçmaya çalışsalar da bunu bir türlü başaramazlar. Filmde sağ kalan son iki karakter Marty ve Dana gizli geçidi kullanıp, Organizasyon katına indiklerinde asansörde sıkışır ve yaşadıkları evrenin bir simülasyon olduğunu keşfederler (**Görsel 4.19**). Sadece yaşadıkları evren değil kendileri de bir simülasyonun parçasıdır ve sistemin tutsağı olan canavarlardan hiçbir farkları yoktur.



**Görsel 4. 17**

**Görsel 4. 18**



**Görsel 4. 19**

Marty ve Dana'nın Organizasyon'un içine sızmalarıyla, izleyici filmdeki beş karakterin de bir ritüelin parçası olduğunu fark eder. Tüm evren, Kadimler'in merhameti üzerindedir. Kadimler, kendilerine istedikleri gibi kurbanlar verilmezse dünyayı yok edeceklerdir. Organizasyon'un da Kadimler tarafından yaratılan ve yönetilen bir evren



olduğunu anlayan izleyici filmler arasındaki evrende kaybolur, çünkü “artık gerçeğiyle kopyası arasında hiçbir fark yoktur” (Baudrillard 2011: 24). Kadimlerin bu tehdidi karşısında ülkeler kültürel yapılanmaları ile çeşitli korku senaryoları sunarlar ve Kadimleri uykuda tutmak için uğraşırlar. O halde Sitterson ve Hadley, Marty ve Dana'nın ait olduğu evrenin senarist ve yönetmenleridir. Eski bir komuta merkezini andıran odada, senaryo değişimleri, kamera açıları, sanat yönetimi ve yapım şirketinin Yöneticisi'nden (Yapımcıdan) gelen özel istekler doğrultusunda evren üzerinde uygulanması gereken değişimlerle ilgilenirler (**Görsel 4.20**). Organizasyon odasının sol tarafındaki ekranlarda Berlin, Kyoto ve Rangoon'a ait görüntüler vardır. Berlin'de yanan bir ev, Kyoto'da öğrencilere dadanmış *Ringu* filmindeki hayaleti andıran bir ruh ve Rangoon da ise fırtına görüntüsü vardır. Berlin ve Rangoon'un üstünde *Başarısız (Fail)* yazmaktadır (**Görsel 4.21**). Alman Korku Sineması ve Hint Korku Sineması izleyiciyi tatmin edemediği için başarısız olmuştur, geriye Japon Korku Sineması ve Hollywood Korku Sineması kalmıştır. Sitterson: “Bu sadece biz ve Japonların kaldığı anlamına gelir.” der. Hadley işi şakaya vurarak: “ Biz iki numarayız, daha çok çabalamalıyız.” diyerek cevap verir. Lin, Sitterson ve Hadley arasındaki bu diyalog sadece 2000'lerin Japon ve Hollywood Korku Sineması'nı yansıtmaz, aynı zamanda sinemanın genel tarihini de yansıtır. Japon Korku Sineması özellikle 2000'lerde Hollywood Korku Sineması'nın dişli bir rakibi olmuştur. Hollywood, Japon Korku Sineması filmlerini yeniden çekerken diğer bir yandan onunla yarışmaktadır. Kristin Thompson ve David Bordwell'in *Film History* kitabında belirttiği gibi, 1920'ler ve 1930'larda Amerikan stüdyo sistemi, küresel pazarlar üzerindeki egemenliğini sağlamlaştırırken, “Amerika'nın, yerel ürünlerini gölgelemesine engel olan tek ülke Japonya'ydı ve o zamandan beri hem popüler hem de sanatsal filmler üreten Japonya'nın küresel önemi azalmadan devam etmektedir” (2012: 226). Ancak öğrencilerin kötü ruhu defetmesiyle Kyoto da başarısız olur. Artık tek umut, Hollywood Korku Sineması'dır.



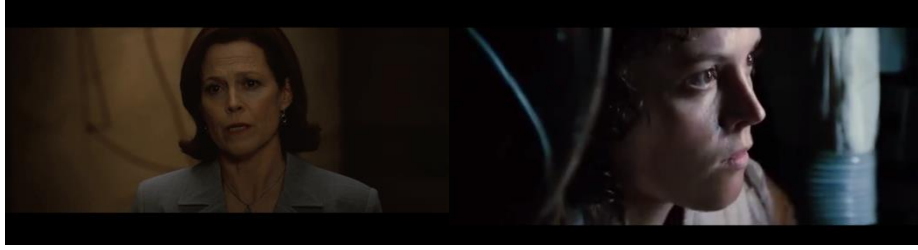
Görsel 4. 20

Görsel 4. 21

Steffen Hantke, *Digital Horror Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Pheomenon* makalesinde, *The Cabin in the Woods* filminin, sosyal kontrol ağları ve korku filmi arasındaki suç ortaklığıyla ilgilendiğinden bahseder. Hantke'ye göre filmde, 1950'lerin askeri disiplini gibi, 24 saatlik haber ağı, aşırı derecede abartılmış bir 'durum odası' ve ordu komuta kontrol merkezi vardır. Film, korku türünü, sinema teknolojisinin ağa bağlı donanımını ve küresel kapitalist üretim ile dağıtımın üzerine kurulmuş kültürel yazılımı kavramsallaştırır''(2016: 26). Film, sahte belgesel estetiğini kullanarak *found footage* türüne referans verir, ancak kullanılan kayıt teknolojileri *found footage*'da tanıklık sağlarken *The Cabin in the Woods* filminde gözetimin istilacı araçları haline gelmektedir.

Dana ve Marty sistemin canavarlarını salarak Organizasyon ekibinden kanlı intikamlarını alırlar ve en alt kata inerler. Bu kat Kadimler'in katıdır. Etrafta karakterlerin kanlarıyla dolmuş beş temsil vardır. İkili bir çıkış yolu ararken karşılımlarına Organizasyon'un Yöneticisi çıkar (**Görsel 4.22**). Yönetici, *Alien* (Ridley Scot, 1979) filminin başrol oyuncusu Sigourney Weaver'dır (**Görsel 4.23**). Weaver, *Alien* filminde Ripley rolü ile Son Kızı olarak konumlandırılmış kültürel bir ikondur. Weaver, *The Cabin in the Woods*'un Son Kızı Dana'ya ve Aptal arketipi Marty'e kuralları anlatarak slasher türünü aynalar. Ancak Weaver, *Alien* filmindeki güçlü kadın figürünü yansıttığı ve ataerkil düzene kafa tuttuğu Son Kızı modelinin aksine bu sahnede, "Bizi bağışlayın" diyerek Dana'ya kurban edilmesi gerektiğini öğütler. Weaver'ın kurtarıcı yerine bir zalim olarak geri dönmesiyle izleyici, Son Kızı'nın başkaldırısının gerçek bir anlamı olup olmadığını sorgulamaya başlar. Weaver'ın belirttiğine göre güneş sekiz dakika içinde doğacaktır ve kurallar doğrultusunda Marty ölmezse Kadimler uyanacaktır. Weaver'ın belirttiği sekiz dakika, *The Cabin in the Woods* filminin bitiş süresine işaret eder. Sekiz dakika sonra film bitecek ve seyirci uykusundan uyanacaktır,

eğer filmi beğenmezse uyanma evresi Yöneticinin ya da yapım şirketinin işine gelmeyecektir. Dana ve Marty kurban edilme ritüeline dâhil olmayı reddeder. Zombinin içeri girmesiyle Weaver ölür.



Görsel 4. 22

Görsel 4. 23

Filmin son sahnesinde yerin altından çıkan dev bir el kulübeyi ve film ekranını ezer (Görsel 4.24). Hollywood Korku Sineması da diğer ülkelerin sinemaları gibi başarısız olmuştur. Yeraltından çıkan devasa elin altında kulübe kutudan yapılmış minyatür bir eve benzer. Bu İngilizce *box office*'e bir gönderme olarak yorumlanabilir. Hollywood Korku Sineması, istenilen sonu izleyiciye sunmadığı için gişe hasılatında başarısızlığa uğramıştır ve izleyici filmi ezip geçmiştir. *The Cabin in the Woods*, slasher türü konvansiyonlarının artık temsil edilemeyeceğini anlatan bir slasher filmi olmasının yanında korku filmi yaratıcıları, stüdyo ve satın alma, üretim-dağıtım ve müşteriler arasındaki ilişkileri de inceleyen bir korku filmidir diyebiliriz. Filmde karakterler hapsedikleri evrenden kaçıp 'gerçek' evrene ulaşmaya çalışsalar da bunu başaramazlar, çünkü ortada bir 'gerçek' yoktur, sadece Organizasyon ve filmin kendisi tarafından yenilenen bir model vardır. Baudrillard'a göre, "modelin bir kopyasından başka bir şey olmayan bir gerçeğin, modeli aşıp geçebilmesi mümkün değildir" (2011: 169). Bu yüzden filmdeki iki öykü evreni ve neticede filmin kendisi de gayya kuyusuna gömülerek yok olur.



Görsel 4. 24

## SONUÇ

“He who fights with monsters should be careful lest he thereby become a monster. And if thou gaze long into an abyss, the abyss will also gaze into thee” — F. Nietzsche

Bu araştırma 1990 ve sonrası Hollywood Korku Sineması’nda film-içinde-film, rüya-içinde-rüya, film-içinde-kitap, öykü-içinde-öykü gibi yapıları niteleyen *mise-en-abyme* stratejisini ve bu stratejinin neye hizmet ettiğini incelemektedir. Bu bağlamda *New Nightmare*, *In the Mouth of Madness* ve *The Cabin in the Woods* filmleri incelenmiş ve bu filmlerde kullanılan *mise-en-abyme* stratejisinin korku sinemasının kendi içinde bir tür olarak temsil krizine işaret ettiği ve bu temsil krizinin aynı zamanda Hollywood endüstrisi için gerçeklik/kurmacanın birbiri içine sızdığı yeni bir anlatım biçiminin yolunu açtığı görülmüştür.

Altı seriden oluşan, *A Nightmare on Elm Street* (1984), *A Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge* (1985), *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors* (1987), *A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master* (1988), *A Nightmare on Elm Street: The Dream Child* (1989), *Freddy's Dead: The Final Nightmare* (1991) filmlerinden sonra *New Nightmare* filminde Craven, seriyi ilk başlatan *A Nightmare on Elm Street* filminin nasıl *New Nightmare*’i istila ettiğini göstererek, Freddy filmlerinin ve dolaylı olarak Hollywood’un seri film ve remake çekim modasının sonunun geldiğini ve artık kendi kendini tükettiğini vurguladığı görülmüştür. Aynı zamanda Dylan’ın uyurgezerliği, geceleri kalkıp Freddy filmlerini izleyerek replikleri ezberlemesi ve Freddy’nin Dylan üzerinden gerçekliğe sızması, Dylan’ın korku filmi fanlarını temsil ettiğini göstermektedir. Filmde, çerçeve-içinde-çerçeveleyen aktörlerin oynadıkları karakterlerin sunduğu ikizlik, film-içinde-film yapısını nitelerken aynı zamanda anlatılar içinde giderek karmaşık bir hâl alıp katmanlaşan temsil ve gerçekliği de sorgulamaktadır. Freddy’nin her filmde giderek kendini tekrarlaması, filmde, gençlerin ve çocukların taşıdığı “Freddy’i geri istiyoruz” pankartları, taktıkları maskeler, giydikleri kostümler, New Line Şirketi’ndeki Freddy figürleri O’nu minyatür bir reproduksiyon hâline getirmiştir. Giderek endüstrinin kendisi hâline gelen ve bir tüketim ürününe evrilen Freddy, Çağdaş Korku’nun figürü olmuştur (Houde 2009).

John Carpenter'ın *In the Mouth of Madness* filminde ise, yazar/okuyucu – film/izleyici arasındaki sınırların ortadan kalktığı görülmekle birlikte, *flashback*-içinde-*flashback* ve *flashforward*-içinde-*flashforward* kullanımıyla, kitap ile filmin ve kurmaca ile gerçeğin nerede başlayıp nerede bittiği konusunda izleyicinin bir çıkmaza sürüklendiği görülmüştür. Filmin, aynı zamanda popüler kültürün zombileştirdiği toplumun eleştirisini de yaptığı tespit edilmiştir. Sanal gerçekliğin, 'gerçeklik' yerine geçtiği *The Cabin in the Woods* filminde ise, *slasher* konvansiyonları üzerinden bir inceleme yapılmış ve film gelişen kayıt teknolojilerinin ve Hollywood Korku endüstrisinin ışığında incelenmiştir. Filmde *teen-slasher* konvansiyonlarının hem kullanılıp hem de sorgulanarak yıkıldığı, buna bağlı olarak gerçeklik ve özgünlük kavramlarının sadece korku türü için değil sinema izleyicisi üzerinden de sorgulandığına dikkat çekilmiştir. *The Cabin in the Woods*'ta, gözetim ve kontrol mekanizmalarının, düşüncelerimizi, duygularımızı ve eylemlerimizi kontrol ettiği, kısaca yaşamımızın her alanına girdiği korkusunun altı çizilmiştir.

*Mise-en-abyme* anlatım stratejisi, filmin kendini aynalamasına destek olarak filmsel evrenin yarattığı gerçeklik izlenimini kırar. *Mise-en-abyme*, izleyiciyi kendisiyle yüz yüze getirmekle kalmaz, aynı zamanda bu stratejiyle inşa edilen filmler kendilerine bakarken kendi kusurlarını da ifşa ederler. Borges, *mise-en-abyme* anlatısını şöyle tarif eder “satranç taşları, bir oyuncu tarafından, oyuncu Tanrı tarafından ve Tanrı ise diğer Tanrılar tarafından yönlendirildiğini fark eder” (1970: 267). Kurmaca karakterin okuyucu ya da izleyiciye evrildiği bu üç filmde, izleyici de nihayetinde bu kurgusal evrenin bir parçası haline gelir. İkinci evrenlerin, birinci evrenin içine sızması sonucu anlatılar içinde kaybolmaya başlayan izleyicide bu karmaşa, bir anksiyete ve baş dönmesine neden olur. Böylelikle, karşıtlıkların birbirini yuttuğu Çağdaş korku sinemasında *mise-en-abyme* kullanımı, hem korku türünün kendi kontrolünü, hem de insanların kendi hayatlarının kontrolünü kaybettiğinin altını çizmektedir. *Mise-en-abyme*, metnin kendi içindeki sonsuz bir uzantıya benzemektedir. İkinci düzey kurgu, birinci düzeydeki kurgunun üzerinde hareket edebiliyorsa, birinci düzey kurgu gerçeği, yaşadığımız dünyayı ve nihayetinde bizi istila edebilir (Cohn, Gleich 2012). Bu bağlamda *New Nightmare*, *In the Mouth of Madness* ve *The Cabin in the Woods* filmlerindeki *mise-en-abyme* stratejisinin türün temsil kaygısına hizmet etmekle birlikte aynı zamanda gerçekliğin kendisi, gerçekliğin kontrol ediliyor oluşu ve aslında

hikâyelerimizin birileri tarafından çoktan yazılmış olduğu korkusunu vurguladığını da söyleyebiliriz (Jackson 2013).

*Mise-en-abyme* stratejisinin, Türkçe kaynaklarda çoğunlukla edebiyat eserleri üzerinde araştırıldığı görülmüştür. Aynı zamanda, *mise-en-abyme* stratejisi ile korku sineması arasındaki ilişkiyi inceleyen kapsamlı araştırmalara rastlanmamıştır. 80 sonrası, çoğu sinema araştırmacısı tarafından Hollywood Korku Sineması'nın sönük bir atmosfere sahip olduğu vurgulanmış, bu nedenle araştırmacılar 90'lar korku evreni üzerinde çok durmamayı tercih etmişlerdir. 90'lar ve sonrası Hollywood Korku Sineması üzerine yazılan kaynakların yetersizliği ve özellikle *mise-en-abyme* anlatım stratejisi ile korku sineması ilişkisi üzerine yazılmış çok az sayıda makalenin oluşu nedeniyle, bu çalışmanın korku sineması alanında çalışacak olan araştırmacılara yeni bir kapı açmasını umut ediyorum.

## KAYNAKÇA

- Abbott, S. 2004. "Spectral Vampires: Nosferatu in the Light of New Technology." ed. S. Hantke. *Horror Film: Creating and Marketing Fear* içinde (s. 1-31). Jackson, MI: University of Mississippi.
- Abisel, N. 1995. *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Baron, C. 1998. "The Player's Parody of Hollywood A Different Kind of Suture." ed. C. Degli-Esposti. *Postmodernism in the Cinema İÇİNDE* (S.21-43). Berghahn Books.
- Barthes, R. 1989. "The Death of the Author." *The Rustle of Language* içinde (s. 39-55). Berkeley: Uni. of California Pres.
1993. *Göstergebilimsel Serüven*. (çev. Mehmet Rifat-Sema Rifat). İstanbul: Y.K.Y.
1995. *Yazarlar ve Yazanlar: Eleştirel Deneme*. (çev. Erol Kayra). Ekin Yayınları.
2002. *S/Z*. (çev. Sündüz Öztürk Kasar). İstanbul: Y.K.Y.
- Baudrillard, J. 1985. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press: Ann Arbor.
2011. *Simülakrlar ve Simülasyon* (çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Benjamin, W. 2002. "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı." *Pasajlar* içinde (s.50-86) (Çev. Ahmet Cemal). İstanbul: Y.K.Y.
- Blake, L. ve Reyes, A, X. (Der). 2016. *Digital Horror Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Pheomenon*. London, Newyork: I.B Tauris & Co. Ltd.
- Bordwell, D. 1985. *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., 2008. *Film Sanatı*. (çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat). Ankara: De ki Sinema.
- Borges,L., J. 1970. "Commentaries." *The Aleph and Other Stories: 1933–1969* içinde (s.268-283). ed& translated: Norman Thomas di Giovanni. New York: E. P. Dutton & Co.
2007. "Partial Magic in the Quixote." *Labyrinths: Selected Stories & Other Writings* içinde (s.93-196). (ed.) James Irby & Donald Yates. New York: New Directions Books.
- Boyacıoğlu, F. 2006. *Andre Gide'de Erken Anlatı (Mise en Abye) Tekniği*. Konya: Şahin Kitabevi.

- Bozzetto, R., Huftier, A. 2004. *Les frontières du fantastique: approches de l'impensable en littérature*. Presses Universitaires de Valenciennes.
- Brockelman, T. 2001. *The Frame and the Mirror: On Collage and the Postmodern*. USA: Northwestern University Press Evanston Illinois.
- Cherry, B. 2014. *Korku*. İstanbul: Kolektif Kitap.
- Clover, J., C. 1992. *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. USA: Princeton University Express.
- Cohn, D., Gleich, S., L. 2012. "Metalepsis and Mise en Abyme." Published by The Ohio State University Press.
- Dallenbach, L. 1977. *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*. Seuil.
- Derry, C. 2009. *Dark Dreams 2.0, A Psychological History of the Modern Horror Film from the 1950s to the 21st Century*. USA: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Durgnat, R. 1967. *Films and Feelings*. Cambridge: The M.I.T Press.
- Ellis, J. 1992. *Visible Fictions: Cinema: Television: Video*. USA : Routledge.
- Egginton, W. 2001. "Reality is Bleeding: A Brief History of Film from the Sixteenth Century." Published by Johns Hopkins University Press.
- Fevry, S. 2000. *La mise en abyme filmique: Essai de typologie*. Editions du CEFAL.
- Foras, A. 1883. *Le Blason, dictionnaire et remarques, par le Cte Amédée de Foras*. Hachette Livre BNF.
- Foucault, M. 2001. *Kelimler ve Şeyler*. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay). Ankara: İmge Kitabevi.
- Freud, S. 1999. *Sanat ve Edebiyat*. (çev. Dr. Emre Kapkın, Ayşe Tekşen Kapkın). İstanbul: Payel Yayınları.
- Genette, G. 1980. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. (tr. Jane Lewin). Ithaca, NY: Cornell Univ. Press.
- Gray, M. 1992. *A Dictionary of Literary Terms* 2nd Ed., London : Longman.
- Hammond, P. 2001. "Available Light." *The Shadow and Its Shadow: Surrealist Writings on the Cinema* içinde (s.23) ed. Paul Hammond. San Francisco: City Lights Publishers.
- Hantke, S. 2016. "Network Anxiety: Prefiguring Digital Anxieties in the American Horror Film." *Digital Horror Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Pheomenon* içinde (s. 17-28) der. Blake, L. ve Reyes, A, X. I.B Tauris & Co. Ltd, London, Newyork.



- Houde, W., A. 2009. *A Nightmare on Elm Street Et Wes Craven's New Nightmare De Wes Craven: Specularite Et Metahorreur*. Yüksek Lisans Tezi, Université Du Quebec A Montreal.
- Jackson, K. 2013. *Technology, Monstrosity, and Reproduction in Twenty-First Century Horror*. NY: Palgrave Macmillan.
- Jameson, F. 1991. *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*. London, UK: Duke University Press.
- Kelly, P. F., 2015. "Reframing Parody and Intertextuality in *Scream*: Formal and Theoretical Approaches to the 'Postmodern' Slasher." *Style and Form in the Hollywood Slasher Film* içinde (s.213). ed. Wickham Clayton. Palgrave Macmillan.
- Kristeva, J. 1980. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art* (Trans. Thomas Gora, Alice Jardine and Leon Roudiez). New York, NY: Columbia University Press.
1986. *The Kristeva Reader*. Leon S. Roudiez (çev.). Der. Toril Moi, New York: Columbia University.
- Lovecraft, P., H. 2015. *Charles Dexter Ward Vakası*. (çev. Hasan Fehmi Nemli). Alfa Yayıncılık.
2016. *Deliliğin Dağlarında*. (çev. Barış E. Alkım). İthaki Yayınları.
- Marcuse, H. 1975. *Tek Boyutlu İnsan*. (çev. A. Timuçin, T. Tunçdoğan). İstanbul: May Yayınları.
- Mulvey, L. 2006. *Death 24x a Second Stillness and the Moving Image*. London : Reaktion Books.
- Newman, K. 2011. *Nightmare Movies: Horror on Screen Since the 1960s*. London: Bloomsbury.
- Nowell, R. 2010. *Blood Money: A History of the First Teen Slasher Film Cycle*. Bloomsbury Academic.
- Odell, C. 2001. *Horror Films*. Harpenden, GBR: Pocket Essentials.
- Odell, C., Blanc. M., 2011. *Korku Sineması*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Oskay, Ü., 2014. *Çağdaş Fantazya*. İstanbul: İnkılâp.
- Pinedo, C., I. 2004. "Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film." *The Horror Film* içinde (s.85-117 ). ed. Stephen Prince. USA: Rutgers University Press.
- Ricardou, J. 1967. *Problemes du nouveau roman*. Editions du Seuil.
- Rausch, J. A. 1999. "A Conversation with Wes Craven." Son Erişim tarihi: Mart 2017

- <http://www.aintitcool.com/node/4864>.
- Ryan, M., Kellner, D. 2016. *Politik Kamera*. (çev. Elif Özsayar). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Scohnamillo, G. 1997. *Dehşetin Kapıları*. İstanbul: Kamer Yayınları.
- Skal, J., D. 2001. *The Monster Show*. NY: Faber and Faber Inc.
- Stam, R. 2000. *Sinema Teorisine Giriş*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Şan, M. K., Hira, İ. 2007. “Frankfurt Okulu ve Kültür Endüstrisi İlişkisi.” Son Erişim Tarihi: Nisan 2017.
- [http://politikadergisi.com/sites/default/files/kutuphane/frankfurt\\_okulu\\_ve\\_kultur\\_endustrisi\\_elestirisi.pdf](http://politikadergisi.com/sites/default/files/kutuphane/frankfurt_okulu_ve_kultur_endustrisi_elestirisi.pdf)
- Thompson, K. ve Bordwell, D. 2012. *Film History*. McGraw-Hill.
- Tietchen, T. 1998. “Samplers and Copycats: The Cultural Implications of the Postmodern Clasher in Contemporary American Film.” *Journal of Popular Film and Television* içinde (s. 98–107).
- Tudor, A. 2015. *Image and Influence: Studies in the Sociology of Film*. Routledge Library Editions: Cinema.
- Tüzün, D. 2015. “Kim Bu Vasfiye?: Bir Temsilîyet Krizi Olarak Adı Vasfiye Filmi.” *Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler 12* içinde (s.55-66) der. Defne Tüzün-Esin Paça Cengiz. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Waller, G., A. 1987. “Introduction”. *American Horrors: Essays on Modern American Horror Film*. içinde (Ed. Gregory A. Waller). Urbana: University of Illinois Press.
1986. *Hollywood from Vietnam to Reagan*. New York: Columbia University.
- Wee, V. 2005. “The Scream Trilogy, “Hyperpostmodernism,” and the Late-Nineties Teen Slasher Film.” *Journal of Film and Video*, 35 içinde (s.44-61).
- Wells, P. 2000. *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. Wallflower Press.
- Wood, R. 1985. “An Introduction to The American Horror Film.” *Movies and Methods Vol. II* içinde..... ed. B. Nichols. Berkeley: University of California Press.
2004. *Hitchcock Sineması*. (çev. Ertan Yılmaz). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

## FİLMOGRAFİ

- Alien*. 1979. Yön. Ridley Scot. Oyn. Tom Skerritt, Sigourney Weaver. Shepperton Studios.

*A Nightmare on Elm Street*. 1984. Yön. Wes Craven. Oyn. John Saxon, Heather Langenkamp. New Line Cinema.

*Blow-Up*. 1966. Yön. Michelangelo Antonioni. Oyn. David Hemmings. Vanessa Redgrave. Bridge Films, Carlo Ponti Production, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

*The Cabin in the Woods*. 2012. Yön. Drew Goddard. Oyn. Kristen Connolly, Chris Hemsworth, Anna Hutchison, Fran Kranz, Jesse Williams. Lionsgate, Mutant Enemy, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

*Dawn of the Dead*. 1978. Yön. George A. Romero. Oyn. David Emge, Ken Foree. Dawn Associates, Laurel Group.

*Deadly Friend*. 1986. Yön. Wes Craven. Oyn. Matthew Labyorteaux, Kristy Swanson. Warner Bros.

*Deliverance*. 1972. Yön. John Boorman. Oyn. Jon Voight, Burt Reynolds. Warner Bros.

*The Evil Dead*. 1981. Yön. Sam Raimi. Oyn. Bruce Campbell, Ellen Sandweiss, Richard DeManincor, Betsy Baker, Theresa Tilly. Renaissance Pictures.

*The Hills Have Eyes*. 1977. Yön. Wes Craven. Oyn. John Steadman, Janus Blythe. Blood Relations Co.

*FearDotCom*. 2002. Yön. William Malone. Oyn. Stephen Dorff, Natascha McElhone. MDP Worldwide, ApolloMedia Distribution, Fear.Com Productions Ltd.

*Fist Fight*. 1964. Yön. Robert Breer.

*Fright Night*. 1985. Yön. Tom Holland. Oyn. Chris Sarandon, William Ragsdale. Columbia Pictures, Vistar Films.

*I Know What You Did Last Summer*. 1997. Yön. Jim Gillespie. Oyn. Jennifer Love Hewitt, Sarah Michelle Gellar, Ryan Phillippe, Freddie Prinze Jr., Bridgette Wilson-Sampras. Mandalay Entertainment.

*I Still Know What You Did Last Summer*. 1998. Yön. Dany Cannon. Oyn. Jennifer Love Hewitt, Freddie Prinze Jr. . Columbia Pictures.

*I'll Always Know What You Did Last Summer*. 2006. Yön. Sylvain White. Oyn. Brooke Nevin, David Paetkau, Torrey DeVitto, Ben Easter, Seth Packard. Destination Films.

*In the Mouth of Madness*. 1994. Yön. John Carpenter. Oyn. Sam Neill, Julie Carmen, Jürgen Prochnow. New Line Cinema.

*Metropolis*. 1927. Yön. Fritz Lang. Oyn. Alfred Abel, Gustav Fröhlich, Brigitte Helm. Universum Film (UFA)

*New Nightmare*. 1994. Yön. Wes Craven. Oyn. Robert Englund, Heather Langenkamp, Miko Hughes, Wes Craven.

*Night of the Living Dead*. 1968. Yön. George Romero. Oyn. Duane Jones, Judith O'Dea. Image Ten, Laurel Group, Market Square Productions.

*North by Northwest*. 1959. Yön. Alfred Hitchcock. Oyn. Cary Grant, Eva Marie Saint. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

*Nosferatu*. 1922. Yön. F.W. Murnau. Oyn. Max Schreck, Gustav von Wangenheim, Greta Schröder. Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal, Prana-Film GmbH.

*Psycho*. 1960. Yön. Alfred Hitchcock. Oyn. Anthony Perkins, Vera Miles. Shamley Productions.

*The Ring*. 2002. Yön. Gore Verbinski. Oyn. Naomi Watts, Martin Henderson, David Dorfman. DreamWorks, Parkes+MacDonald Image Nation, BenderSpink.

*Robot Monster*. 1953. Yön. Phil Tucker. Oyn. George Nader, Claudia Barrett. Three Dimension Pictures.

*Texas Chain Saw Massacre*. 1974. Yön. Tobe Hooper. Oyn. Marilyn Burns, Allen Danziger. Vortex.

*The Truman Show*. 1998. Yön. Peter Weir. Oyn. Jim Carrey, Laura Linney. Paramount Pictures.

*The Serpent and the Rainbow*. 1988. Yön. Wes Craven. Oyn. Bill Pullman, Cathy Tyson. Universal Pictures.

*Shocker*. 1989. Yön. Wes Craven. Oyn. Mitch Pileggi, John Tesh. Universal City Studios.

*Peeping Tom*. 1960. Yön. Michael Powell. Oyn. Karlheinz Böhm, Moira Shearer. Michael Powell (Theatre).

*Popcorn*. 1991. Yön. Mark Herrier, Alan Ormsby. Oyn. Jill Schoelen, Tom Villard. Movie Partners, Trans-Atlantic Pictures.

*Scream*. 1996. Yön. Wes Craven. Oyn. Neve Campbell, Roger Jackson, Courteney Cox. Dimension Films, Woods Entertainment.

*Scream 2*. 1997. Yön. Wes Craven. Oyn. Neve Campbell, Jada Pinkett Smith, Omar Epps. Dimension Films, Konrad Pictures, Craven-Maddalena Films.

*Scream 3*. 2000. Yön. Wes Craven. Oyn. Neve Campbell, Courteney Cox, Liev Schreiber. Dimension Films, Konrad Pictures, Craven-Maddalena Films.

*Scream 4*. 2011. Yön. Wes Craven. Oyn. Neve Campbell, Courteney Cox, David Arquette. Dimension Films, Corvus Corax Productions, Outerbanks Entertainment.

*Stranger Than Fiction*. 2006. Yön. Marc Forster. Oyn. Will Ferrell, Emma Thompson, Maggie Gyllenhaal. Columbia Pictures.

*Urban Legend*. 1998. Yön. Jamie Blanks. Oyn. Jared Leto, Alicia Witt. Phoenix Pictures, Canal+ Droits Audiovisuels, Original Film.

*Urban Legends: Final Cut*. 2000. Yön. John Ottman. Oyn. Jennifer Morrison, Matthew Davis. Phoenix Pictures, Canal+ Droits Audiovisuels.

*Wrong Turn*. 2003. Yön. Rob Schmidt. Oyn. Desmond Harrington, Eliza Dushku. Summit Entertainment.

