

**T.C.**  
**MALTEPE ÜNİVERSİTESİ**  
**FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**ÇEVRE BİLİMİ ANA BİLİM DALI**

**KORKU-GERİLMESİ NEMASINDA AYDINLATMA  
KULLANIMI İLE ATMOSFER-DUYGU YARATIMI  
SİYAH KUŞU FİLM ÖRNEĞİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Meriç BİLİR**

**111117104**

**Danışman Öğretim Üyesi:**

**Yrd. Doç. Dr. Esra Sakıncı**

**Prof. Dr. Simten Günde**

**STANBUL, EYLÜL 2013**



**T.C.**  
**MALTEPE ÜNİVERSİTESİ**  
**FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**ÇEVRE BİLİMİ ANA BİLİM DALI**

**KORKU-GERİLMESİ NEMASINDA AYDINLATMA  
KULLANIMI İLE ATMOSFER-DUYGU YARATIMI  
SİYAH KÜLFELİ ÖRNEK**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Meriç BİLİR**

**111117104**

**Danışman Öğretim Üyesi:**

**Yrd. Doç. Dr. Esra Sakıncı**

**Prof. Dr. Simten Günde**

**STANBUL, EYLÜL 2013**



Bu tez çalışması, Maltepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 19/09/2013 tarih ve 2013/15 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından *İç Mimarlık Yüksek Lisans Tezi* olarak kabul edilmiştir.

JÜRI



Prof.Dr. Simten GÜNDEŞ  
Üye (Yardımcı Danışman)



Prof.Dr. Fatoş ADILOĞLU  
Üye



Yrd.Doç.Dr.Esra SAKIÇ ÖNER  
Danışman



Yrd.Doç.Dr.Aslı AKYILDIZ HATIRNAZ  
Üye

## ÖZET

Sinema tarihinde; konu, izleyici çe itlili i ve modernle me çabası ile korku türü, önemli bir yere sahiptir. Korku sinemasının, varlı ını ilk hissettirdi i; kısa/ sessiz /renksiz örnekleri ile teknoloji olgusunun eklemlendi i, analitik çözümlü filmler; aydınlatma tasarım yoluyla duygu ve mod de i im ve geçi leri sa lar. Aydınlatmanın, ‘gerçekçi görsel’ sunumundaki etkinli i çok önemlidir.

Çalı ma, dört bölüm kapsamında ele alınmaktadır. Birinci bölümde; yapılan çalı manın amacı, tez konusu ba lamında kurulan hipotez, yapılan literatür taraması ve ba vurulan kaynaklar ve daha önceden hazırlanmı benzer çalı maların özetleri yer almaktadır. kinci bölümde ise; korku kavramının tanımı, farklı disiplinlerle kurdu u etkile im ile sinemasal korku tarihinin; anlatısal/figüratif yapısı ve sinemanın toplumsal olaylar kar ısında duru u gibi konuların, kronolojik sıralama ile sunumu amaçlanmaktadır. Üçüncü bölüm; sinemasal aydınlatma teknik ve yakla ımları, sinemasal atmosfer yaratımı, ık/gölge kavramları gibi görsel belirleyicilerin, sinemasal mekân ve karakterler için kullanımı gibi bölümler; sinema görselleri üzerinden tanımlanmaktadır. Dördüncü bölümde ise; psikolojik-gerilim sineması örne i ‘Siyah Ku u’ film izle inin, filmsel aydınlatma donanımı ve aydınlatmanın niteliksel özelliklerine göre yorumlanmasına ve tablolara yer verilecektir.

Korku-Gerilim Sineması anlatısında, aydınlatma tasarımının de i imi ile atmosfer yaratım ba lamında edimlenenler ile hazırlanan bu tezde; aydınlatma kararlarının, duygusal durum de i keleri ba lamında kullanılabilirdi i üzerinde durulmaktadır. Bu ba lamda, psikolojik-gerilim türünde incelenen ‘Siyah Ku u’ (Black Swan) film örne i, imgesel anlam ve aydınlatma kullanımının irdelenmesi düzeylerinde, gerekli yeterlik ve donanıma sahip oldu undan, bu sınırlar çerçevesinde de erlendirilebilir düzeydedir.

**Anahtar Kelimeler:** Korku, Korku Sineması, Aydınlatma Tasarımı, Atmosfer, Film Çözümleme, Göstergibilim.

## **ABSTRACT**

In the history of cinema, the subject, with the diversity of the audience and the modernization effort, horror genre has a great importance. Horror cinema firstly had short/silent/colorless samples, to which technology phenomenon was added to provide a mood change and transition. Lighting still protects its effect on horror movie in terms of creating atmosphere and mood formation. Lighting presentation is very important activity in 'realistic images'.

This study includes four chapters. In the first chapter; the purpose of the study, hypothesis, literature review, resources and summaries of the previous studies are discussed. Second chapter presents the description of the horror concept; its interaction with the history of horror cinema, its expressive/figurative structure, the subjects such as the posture of the cinema in the face of social issues and its chronological alignment. In the third chapter, cinema images, such as the techniques and approaches in lighting, creating an atmosphere, visual identifiers like lighting and shadow concepts, the usage of space for characters, are described. Fourth chapter includes an example of psychological-thriller cinema, theme of the movie 'Black Swan', the characteristics of filmic interpretation of qualitative lighting equipment and lighting and tables.

This study emphasized that in the narration of horror-thriller cinema, alteration in lighting design with the creation of the atmosphere, so that the lighting decision could be used in the context of the emotional state variables. In this respect, examined in the psychological-thriller genre 'Black Swan' film sample is equipped with the necessary competence and the assessment which is within the limits of to be envisioned.

**Keywords:** Horror, horror cinema, lighting design, atmosphere, film analysis, semiotics.

## ÖNSÖZ

Öncelikle, lisans süresince, mesleki ve sosyal anlamda birçok paylaşımda bulunduğum, kariyerimde çok önemli yeri olan; Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi-Güzel Sanatlar Fakültesi/ Ç Mimarlık Bölümü hocalarıma (2005-2009),

Yüksek lisans ve tez çalışmaları süresince; olumlu yaklaşım ve derlendirmeleri ile tezime katkısı bulunan değerli hocalarım; Yrd. Doç. Dr. Esra Sakınç ve Prof. Dr. Simten Günder'e,

Yaşamın farklı dönemlerinde, yolumuzun kesitiyi, iyi olan ne varsa hak eden ve samimiyetlerine sonuna kadar inandığım, isimlerini dahi duymanın bana iyi geldiği, bana birçok iyiyey kattıklarına inandığım, biriktirdiğim tüm dostlarım: Sn. Abdullah Çolakbayraktar, Sn. Burak Yıldız, Sn. Eda Özkütükçü, Sn. Eser Yeşil, Sn. Gökçin Çubukçu, Sn. Gülşah Karaburun, Sn. İbrahim Tan Tangülü, Sn. İker Taş, Sn. Meltem Cirdi, Sn. Murat Baki Kaya, Sn. Onur Ensari, Sn. Onur Özcan, Sn. Semih Özkaya, Sn. Serkan Özkan, Sn. Suna Ömerbaşoğlu, Sn. Yasemin Yıldız Koçak'a,

İstanbul serüveninde büyük desteklerini aldığım, benim için çok değerli, sevgili kuzenlerim; Sn. Derya Cebe, Sn. Esra Kızıltaş, Sn. Dil Çakır'a,

Destek ve ilgilerini yalnızca bu çalışmaya sınırları ve süresince değil, hayatım boyunca eksik etmeyen, üzerimden anlık dahi olsa ellerini çekmeyen ve sevgilerini eksiltmeyen, sevgili aileme; sevgili amcam Tefik Bilen ve Sevgili Teyzem Belma Bilen'e. Kardeşlerim Sn. Mert Bilen, Sn. Dilek Bilen, Sn. Onur Bilen, Sn. Duygu Bilen Ürkmez'e,

Hoşgörülü, yapıcı tavırları ve varlıkları ile her zaman yanımda olan, yaşımda en çok emeği olan; sevgili annem Sn. Beltan Bilen ve sevgili babam Sn. Mehmet Bilen'e çok teşekkür ederim.

Eylül 2013

MER Ç B LEN



## Ç İNDEK İLER

<b>ÖZET</b>	iii
<b>ABSTRACT</b>	iv
<b>ÖNSÖZ</b>	v
<b>EK L L İSTES</b>	x
<b>Ç İZELGE L İSTES</b>	xiii
<b>1. G İR</b>	1
<b>1.1</b> Tezin Amacı	1
<b>1.2</b> Hipotez	2
<b>1.3</b> Literatür Özeti	3
<b>2. S İNEMASAL KORKU</b>	6
<b>2.1</b> Korku Kavramı ve Sinema	6
<b>2.1.1.</b> Psikolojide Korku ve Sinema	7
<b>2.1.2.</b> İnanç ve Korku Sineması	12
<b>2.1.3.</b> Edebiyat-Tiyatro ve Korku Sineması	16
<b>2.1.4.</b> Plastik Sanatlar-Mimari’de Korku İnanması ve Sinema	22
<b>2.2</b> Sinemasal Korku Tarihi	26
<b>2.2.1</b> Sinemasal Korku Yaratım Süreci	26
<b>2.2.1.1.</b> İlk Gösterim Aygıtları	31
<b>2.2.1.2.</b> Sinema Salonu(Mekân) İhtiyacı	32
<b>2.2.1.3</b> Korku Sinemasında Tür Kavramı	33
<b>2.2.2</b> Korku Sineması (1900-1940)	45
<b>2.2.2.1</b> Temel Anlatı Yapısı ve Sinema Temel Bileşenleri	45
<b>2.2.2.2</b> Korku Türü Kavramının Doğulu İlk Örnekler	49
<b>2.2.2.3</b> Karakter ve Figüratif Yapı- Tür Eklenenler	51
<b>2.2.2.4</b> Korkunun Toplumsal Konularla İlişkisi	52

2.2.3	Korku Sineması (1940-1980)	53
2.2.3.1	Temel Anlatı Yapısı ve Sinema Temel Bile enleri	53
2.2.3.2	Karakter ve Figüratif Yapı- Türe Eklenenler	56
2.2.3.3	Korkunun Toplumsal Konularla li kisi	60
2.2.4	Korku Sineması (1980-2010)	61
2.2.4.1	Temel Anlatı Yapısı ve Sinema Temel Bile enleri	61
2.2.4.2	Karakter-Figüratif Yapı-Türe Eklenenler	65
2.2.4.3	Toplumsal Konularla li ki	66
3.	<b>S NEMASAL AYDINLATMA</b>	69
3.1	Sanatsal Yaratı Sürecinde I ık-Gölge Kullanımı ve Sinema	69
3.2	Sinemasal Aydınlatma Özellikleri	76
3.2.1	Aydınlatma Niteli i	89
3.2.1.1	Aydınlatmanın Do rultusal Yapısı	91
3.2.1.1.1	Do rultulu I ık	91
3.2.1.1.2	Yayınık I ık	94
3.2.1.2	Aydınlatma Kayna ı Kontrol ve Konumlandırma	95
3.2.1.2.1	Üç Noktalı Aydınlatma	100
3.2.1.2.2	Anahtar I ık	102
3.2.1.2.3	Dolgu I ı ı	104
3.2.1.2.4	Arka I ık	105
3.2.1.3	Aydınlatma Yönü	108
3.2.1.3.1	Önden Aydınlatma	109
3.2.1.3.2	Arkadan Aydınlatma	110
3.2.1.3.3	Altan Aydınlatma	112
3.2.1.3.4	Üstten Aydınlatma	113
3.2.1.3.5	Yan Aydınlatma	115

3.2.1.4	I ık Rengi	117
3.2.1.5	Gölge	121
3.2.1.5.1.	Ba lı Gölge	122
3.2.1.5.2.	Atılan Gölge	122
3.2.2	Aydınlatma Niceli i	123
3.2.2.1	Aydınlık Düzeyi	124
3.2.2.2	I ık Akısı	125
3.3	Sinemasal Aydınlatma Teknikleri	126
3.3.1	Chiacoscuro Tekni i	127
3.3.1.1	Rembrandt Tekni i	128
3.3.1.2	Cameo Tekni i	129
3.3.1.3	Silüet Tekni i	130
3.3.2	Notan Tekni i	131
3.3.3	Dü ük Anahtar Aydınlatma Tekni i	132
3.3.4	Yüksek Anahtar Aydınlatma Tekni i	135
4.	<b>S YAH KU U F LM AYDINLATMA DONANIMI ve</b>	137
	<b>AYDINLATMANIN ATMOSFER YARATIMINA ETK S</b>	
4.1	Filmsel Olgu Donanımı	137
4.2	Siyah Ku u	139
4.2.1	Film Kimli i	139
4.2.2	Film Öyküsü	140
4.2.3	Aydınlatma Özellikleri	141
4.2.3.1	Aydınlatmanın Do rultusal Yapısı	145
4.2.3.2	I ı ın Yönü	156
4.2.3.3	Renk	167
4.2.3.4	Gölge	178
4.2.3.5	Aydınlatma Tekni i	189

<b>5. SONUÇ</b>	200
<b>6. KAYNAKLAR</b>	205
<b>ÖZGEÇM</b>	213
<b>EKLER</b>	
<b>EK-A</b>	214
<b>EK-B</b>	215

<b>EK L L STES</b>		
ekil 2.1.a)	Day of Wrath Filmi- Acı Çeken sa Figürlü Haç	13
ekil 2.1.b)	Asur ve Babilliler'de eytan Pazuzu, Exorcist(1973;William	13
ekil 2.1.c)	Bakire Meryem Heykeli, The Exorcist(1973;William Friedkin)	14
ekil 2.1.d)	Horror Hotel(1960;John Llewellyn Moxey) filminden bir sahne	14
ekil 2.2.a)	Guido Reni-Çarmıhtaki sa(1640)	14
ekil 2.2.b)	Passion of The Christ(2004;Mel Gibson)	14
ekil 2.3.	Ortaça Cadı Yakma Olayı	15
ekil 2.4.	Afrika - Yerel Halk Maskları	15
ekil 2.5.	Frankenstein Karakteri ve Film Kareleri	18
ekil 2.6.	Notre Dame De Paris Film Afi i ve Film Kareleri	18
ekil 2.7.	Dracula film afi i ve Film Kareleri	19
ekil 2.8.	Dr.Jekyll ve Mr. Hyde Film afi leri ve Kamera Arkası Görüntü	20
ekil 2.9.	Edgar Allen Poe Öykülerinden Uyarlanmış Filmlerin Afi ve	20
ekil 2.10.	Grand Guignol Tiyatro Afi leri	21
ekil 2.11.	Grand Guignol Tiyatro Oyunları	22
ekil 2.12.	Hagesandros Athenodoros ve Rodoslu Polydoros Laokoon ve	23
ekil 2.13.	Aziz Mikail'in Ejderle Sava ı	23
ekil 2.14.	Mısır Piramitleri	24
ekil 2.15.	Gotik üslupta Tasarlanan Reims Katedrali	25
ekil 2.16.	Gargoyle(Çörten)	25
ekil 2.17.	Seyyar Fantazmagorya ovmeni	26
ekil 2.18.	Fantazmagorya Gösterimi ve Halkın Tepkisi	27
ekil 2.19.	Aygıtın Gizlendi i Gösterimler	27
ekil 2.20.	Fantazmagorya Gösterisi ve Duman Kullanımı	28
ekil 2.21.	Capuchin Manastırı'nda Hayalet ve Hortlak Yanılsamaları	28
ekil 2.22.	Optik Yanılsamalar Yoluyla Hayalet Görüntüsü	29
ekil 2.23.	Fantazmagorya Gösterimi	29
ekil 2.24.	Bioskop-Lampaskop-Fenakistikop Aygıtları	31
ekil 3.1.a)	David and Goliath-Caravaggio(1599)	70
ekil 3.1.b)	Foto raf: Miguel Iturbe(yeniden yapım)	70
ekil 3.2.a)	Caravaggio-The Calling of St. Matthew (1600)	71
ekil 3.2.b)	Yeniden yapım	71
ekil 3.3.a)	Caravaggio Supper at Emmaus(1601)	71
ekil 3.3.b)	Yeniden Yapım-Jeff Hazelden	71
ekil 3.4.a)	Christ in the Carpenter's Shop(1642)	71
ekil 3.4.b)	Job Raille Par Sa Femme(1644)	71
ekil 3.5.a)	Las Meninas(Velasquez:1656)	72

ekil 3.5.b)	Foto raf: Joel-Peter Witkin (1987)	72
ekil 3.6.a)	Parable of the Rich Man (1627)	72
ekil 3.6.b)	Money-Belshazzar's Feast (1635)	72
ekil 3.6.c)	Self Portrait in a Plumed Hat (1629)	72
ekil 3.7.	Girl With Pearl Earring(1665) ve Yeniden Yapımı	73
ekil 3.8.	Cleopatra/ Henry Wilcoxon -Claudette Colbert(1934;Cecille	74
ekil 3.9.	Dracula-Bela Lugosi(1931)	74
ekil 3.10.	Film Noir Film Kareleri	75
ekil 3.11.	A ırı Aydınlatma Yoluyla Gizleme	79
ekil 3.12.	Exorcist III Filminde Aydınlatma Kullanımı	80
ekil 3.13.	Aydınlatma Düzeni ile Sa lanan Yönelim Durumu	80
ekil 3.14.	Ritmik Aydınlatma Kullanımı ile Mod Yaratımı	81
ekil 3.15.	Aydınlatma ile Atmosfer Yaratım Örnekleri	82
ekil 3.16.	Mekânsal Sunumu Destekleyen Aydınlatma Kararları	84
ekil 3.17.	Alansal derinlik ve Perspektif	85
ekil 3.18.a)	Alman Ressam Samuel Von Hoogstraten Gravürü(1675)	85
ekil3.18.b)	Gölge ile Korkutma	85
ekil 3.19.	Koyu ve Açık Ton Kullanımı ile Derinlik Sa lama	86
ekil 3.20.	Aynı Mekanda Alınan Farklı Aydınlatma Kararları ile Görülen	87
ekil 3.20.a)	Tüm Aydınlatma Sistemi Kapalı	87
ekil 3.20.b)	Sadece Sol Duvar Aydınlatması Açık	87
ekil 3.20.c)	Sadece Arka Duvar Aydınlatması Açık	87
ekil 3.20.d)	Sadece Merdiven Aydınlatması Açık	87
ekil 3.20.e)	Sadece Obje Aydınlatması Açık	87
ekil 3.20.f)	Tüm Aydınlatma Sistemi Açık	87
ekil 3.21.	Farklı Co rafyaların Aydınlatma Nitelikleri	90
ekil 3.22.	Do rultulu ve Yayınık I ık Aralı ı	91
ekil 3.23.	Güne I ınlarının Objeye Geli i ve Keskin Kenarlı Gölge	91
ekil 3.24.	Hollis Frampton ve Do rultulu I ıklı Otoportre	93
ekil 3.25.	Do rultulu I ık Etkileri	93
ekil 3.26.	Bulutlu Gökyüzü ve Yumu ak Gölge Olu umu	94
ekil 3.27.	Yayınık I ık Kullanımı	95
ekil 3.28.	Vurgulu Aydınlatma I k Kayna ı/Etkisi	97
ekil 3.29.	Yayınık Aydınlatma Donanımı-Etkisi	98
ekil 3.30.	Yansıtıcı Malzeme/Etkisi	98
ekil 3.31.	Görselde Ayna Kullanımı/Etkisi	99
ekil 3.32.	Aydınlatma Konum De i keleri ile Aynı Mekânın Farklı	100
ekil 3.33.	Üç Noktalı Aydınlatma-Aydınlatma Oranları	101

ekil 3.34.	Üç Noktalı Aydınlatma Kurulumu - Plan/Görünü	102
ekil 3.35.	Anahtar I ık Kurulumu - Plan/Görünü	103
ekil 3.36.	Dolgu I ık Kurulumu - Plan/Görünü	104
ekil 3.37.	Arka I ık Kurulumu - Plan/Görünü	106
ekil 3.38.	Anahtar I ık-Dolgu I ık-Arka I ık De i imlerinin Etkiledi i Obje	107
ekil 3.38.a)	Anahtar I ık De i keleri ve Etkiledi i Obje Görüntüsü	107
ekil 3.38.b)	Dolgu I ık De i keleri ve Etkiledi i Obje Görüntüsü	107
ekil 3.38.c)	Arka I ık De i keleri ve Etkiledi i Obje Görüntüsü	107
ekil 3.39.	Uygun Yön Kullanımı ile Olu turulan Görsel Tasarım Örnekleri	108
ekil 3.40.	Aydınlatma Açısının Etkileri	109
ekil 3.41.	Önden Aydınlatma	110
ekil 3.42a) b) c)	Saydamlık Durumuna Göre Etkilenen Görsel	111
ekil 3.43.	I ıkla Kontur Belirleme	112
ekil 3.44.	Alttan Aydınlatma-I	112
ekil 3.45.	Alttan Aydınlatma-II	113
ekil 3.46.	Üstten Aydınlatma-I	114
ekil 3.47.	Üstten Aydınlatma-II	114
ekil 3.48.a) b)	Geni Açılı Yan Aydınlatma-Dar Açılı Yan Aydınlatma	116
ekil 3.49.	Farklı Do rultularda Aydınlatmanın Etkiledi i Obje	116
ekil 3.50.	Jaws Film Afî i ve Afî Ana Renkleri	118
ekil 3.51.	Saw ve The Collector Film Kareleri-Renk Kullanımı	119
ekil 3.52.	Farklı Renk Kullanımları ile Sa lanan Görsel De i iklik	120
ekil 3.53.	Gölge	122
ekil 3.54.a)-b)	Gölge I-Gölge II	123
ekil 3.55.	Aydınlatma Niceli i Ölçü Birimleri	125
ekil 3.56.	Aydınlık Düzeyi/I ık İddeti/I ık Akısı	125
ekil 3.57.a)-b)	Gölge Görseli I-Gölge Görseli-II	127
ekil 3.58.a)-b)-	Chiaroscuro Tekni i-a)Görsel I-b)Görsel-II-c)Görsel-III	128
ekil 3.59.	Rembrandt Tekni i	129
ekil 3.60.a)-b)	Cameo Aydınlatma Tekni i-a)Görsel-I - b)Görsel-II	130
ekil 3.61.a)-b)	Silüet Tekni i-a)Görsel I-b)Görsel-II	131
ekil 3.62.	Notan Tekni i	132
ekil 3.63.	Dü ük Anahtar Aydınlatma Tekni i-a)Görsel-I-b)Görsel-II	134
ekil 3.64.	Dü ük Anahtar Aydınlatma Kurulumu	134
ekil 3.65.	Yüksek Anahtar Aydınlatma (The Cube filminden bir kare)	136
ekil 3.66.	Yüksek Anahtar Aydınlatma Kurulumu	136
ekil 3.67.	Hollis Frampton-Lemon(1969)-Limon Görselindeki Farklılıklar	215

<b>ÇİZELGE LİSTESİ</b>		
Çizelge 2.1.	Dinsel Temalı Film Örnekleri	16
Çizelge 2.2.	Frankenstein Film Örnekleri	17
Çizelge 2.3.	Notre Dame De Paris Öyküsünden Uyarlanmış Film Örnekleri	18
Çizelge 2.4.	Vampir türünün Kullanıldığı Film Örnekleri	19
Çizelge 2.5.	Dr.Jekyll ve Mr.Hyde Film Örnekleri	20
Çizelge 2.6.	Edgar Allen Poe-Sinemaya Uyarlanan Bazı Öyküleri	21
Çizelge 2.7.	En Bilinen Gotik Sineması Örnekleri	36
Çizelge 2.8.	Doğaüstesi-Hayalet Filmleri	37
Çizelge 2.9.	Psikolojik-Gerilim Türü Film Örnekleri	38
Çizelge 2.10.	Canavar Temalı Film Örnekleri	40
Çizelge 2.11.	Slasher Korku Film Örnekleri	41
Çizelge 2.12.	Gore-Slapstick Film Örnekleri	43
Çizelge 2.13.	Stigmat ve Salt İddet Çerikli Filmler	44
Çizelge 2.14.	Ev-Kadın-Çocuk Temalı Korku Filmleri	58
Çizelge 2.15.	Deniz Temalı Korku Filmleri	59
Çizelge 2.16.	Stephen King Öykülerinden Uyarlanan Film Örnekleri	66
Çizelge 2.17.	Yeniden Çekim Film Örnekleri	68
Çizelge 4.1.	A.D.Y./ Düsel Mekan	146
Çizelge 4.2.	A.D.Y. / Ev - ç Mekanları	148
Çizelge 4.3.	A.D.Y. / Opera Binası - I	150
Çizelge 4.4.	A.D.Y. / Bar Mekanları	152
Çizelge 4.5.	A.D.Y. / Opera Binası - II	154
Çizelge 4.6.	A.Y. / Düsel Mekan	157
Çizelge 4.7.	A.Y. / Ev - ç Mekânları	159
Çizelge 4.8.	A.Y. / Opera Binası - I	161
Çizelge 4.9.	A.Y. / Bar - ç Mekanları	163
Çizelge 4.10.	A.Y. / Opera Binası - II	165
Çizelge 4.11.	Renk. / Düsel Mekan	168
Çizelge 4.12.	Renk/Ev - ç Mekanları	170
Çizelge 4.13.	Renk / Opera Binası - I	172
Çizelge 4.14.	Renk / Bar - ç Mekânları	174
Çizelge 4.15.	Renk / Opera Binası - II	176
Çizelge 4.16.	Gölge / Düsel Mekân	179
Çizelge 4.17.	Gölge / Ev - ç Mekânları	181
Çizelge 4.18.	Gölge / Opera Binası - I	183
Çizelge 4.19.	Gölge / Bar - ç Mekânları	185
Çizelge 4.20.	Gölge / Opera Binası - II	187



Çizelge 4.21.	A.T. / D� sel Mek�n	190
Çizelge 4.22.	A.T. / Ev -  Mek�nları	192
Çizelge 4.23.	A.T. / Opera Binası - I	194
Çizelge 4.24.	A.T. / Bar -  Mek�nları	196
Çizelge 4.25.	A.T. / Opera Binası - II	198

## 1. G R

### 1.1. Tezin Amacı

Sinemasal korku, mekânsal, zamansal ya da karakterlere özgü parametrelerin en do ru ekilde görselle mesini; aydınlatma kararlarıyla desteklemektedir. Bilinçsiz kullanım örnekleri sonrasında, aydınlatma sistemlerinin teknik anlamda olanaklarının geni letilmesi ve film temasına uygun tasarlanabilirli i ; ‘görsel gerçekçilik’ temasını daha olanaklı kılabilmektedir. Her seyirde istenilen, gerçeklik sunusuna bir adım daha yakla abilmek ve izleyeni izlek içine dâhil edebilmek; filmsel karakterle özde le mesini sa layabilmektir.

Korku filmleri, ba langıcından bu yana popülaritesinden hiçbir zaman bir ey kaybetmemi , daima yenilikler ve farklı deh et imgeleri ile sinemanın canlanmasını olanaklamı tır. Korku olgusu, sürekli girecek yeni beden bulabilmi , girdi i beden onu her zaman farklı bir korku teması olarak seyirci kar ısına çıkarmı tır. Dünyanın hemen hemen her ülkesinde, korku; edebiyat gibi yazılı gösterimlerde, mimari stillerde ya da resim/heykel gibi plastik sanatlarda, çalı ma/ara tırma alanı olarak sanatçılara ilham vermi ve önemli eserler yaratabilmelerine yardımcı olmu tur.

Sinemanın ilk örneklerinde; yetersiz ı ık kullanımı, belirgin ı ık-gölge kar ıtlıkları, karakterin anatomik yapısı üzerinden sa lanılan dramatik etki de i keleri gibi, deneyimleme yoluyla yapılandırdı ı aydınlatma düzenini, bugün sineması; ‘teknolojik yazılım’ kullanımı yoluyla daha verimli hale getirebilmektedir.

Tez kapsamında; korku filmi ana hatları çerçevesinde, filmsel aydınlatma özellik ve yakla ımlarını de erlendirmek; kullanım imkânlarını anlamak, atmosfer yaratımındaki etkinli ini de erlendirmek ve aydınlatma de i ikli i ile farklı görünüm kazanabilen karakter, obje ya da konu görselini yorumlamak, amaçlanmaktadır.

## 1.2. Hipotez

Korku kavramı; inanç, psikoloji, edebiyat, mimarlık ve sinema gibi disiplinlerle kurdu u uzla ımlar sayesinde, zaman a ımına u ramaktan kendini korumakta ve geçerlili ini hiçbir zaman yitirmemektedir. Tüm bu disiplinlerin sunumundaki ortak nokta; korkunun anlatısal düzeyde gerçekçili inin insana en yo un biçimde etkiyebilmesidir.

Sinemada ‘gerçekçi imaj’ sunumuna en büyük destek, aydınlatma tasarımının manipülasyonu yoluyla elde edilebilmektedir. Aydınlatma kavramı; olay ve aksiyonun yalnızca görüntülenmesini sa layan aydınlatmadan çok daha fazlasıdır. Film aydınlatmasında ı ı ın niteliksel ve niceliksel de erlerinin tutarlı bir ekilde kurgulanması, filmde gösterilmek istenilenin en uygun ekilde aktarılabilmesini olanaklı kılmaktadır. İlk örneklerinde, fazla önemsenmeyen aydınlatma tasarımı; yapım öncesinde dü ünülmesi ve üzerinde çalı ılması gereken bir konudur. Konu hakkında standart bir yakla ım bulunmayı ı; filmin yapılaca ı mekânsal/anlatısal/zamansal donanımın iyi tanınmı olmasını gerektirmekle birlikte ‘anlık-yerine uygun çözüm’ kararlarının verilmesini gerektirmektedir.

19. ve 21.yy. korku sinemasında, bilinçli aydınlatma tasarımının, varlı mını hissettirdi i ilk andan, bugüne kadarki süreçte; korku sinemasının tarihsel geli imi ile aydınlatma tasarımının süreçsel de i imi, sürekli etkile im içinde bulunmaktadır. Aydınlatma ve aydınlatma tasarımının; yönelim, perspektif, estetik ve atmosfer yaratımı ve filmsel anlatıda, elde edilmesi istenilen konular üzerindeki etkinli i; deneysel çalı malar yapılabilmesine imkân vermektedir.

Sinemada, korku imgesinin; aydınlatmanın: kaynak, yön, konum, renk ve do rultusal yapısı gibi kavramsal alt olgularının, çe itli teknikler yoluyla, istenilen orandaki de i imi; psikolojik gerilimi arttırabilen ya da azaltabilen durumların yaratılmasını olanaklı kılmaktadır. Sinemasal imgelerin, bireyin bilinç düzeyinde yarattı ı çä rı ımların varlı ı, sinemanın donanımsal ve algısal anlamda çözümlenebilme durumunu olanaklı kılmaktadır.

### 1.3. Literatür Özeti

Literatür özeti kapsamında basılı yayın, makale, süreli yayın ve web sitelerinden eri ilmi , yazınsal kaynaklı bilgi ve korku-gerilim sineması kapsamında izlenerek edimlenen verilere yer verilmektedir. Korku sinemasında, aydınlatma ile atmosfer yaratımı ve karakterlerin aydınlatma yoluyla elde edilen görsel de i keleri; ‘Siyah Ku u’ (Black Swan) film izle i üzerinden irdelenip, de erlendirilmektedir.

Alan Jones’un 2005 yılında yayımlanan , ‘The Rough Guide To Horror Movies’ adlı yapıtı: korku edebiyatı, korkunun yüz yılı, korku karakterleri, dünyanın farklı co rafyalarında çekilen korku filmleri hakkında, kapsamlı bir bilgi kayna ıdır.

Blain Brown tarafından 2008 yılında yayımlanan, ‘Motion Picture and Video Lighting’ adlı eser; Aydınlatma Kontrolü, Aydınlatma Kaynakları, Aydınlatmanın Gereklili i, Temel Sahne Aydınlatması gibi birçok temel konu üzerinden aydınlatmanın sinemasal anlamda varlı ı ve kurulumunu tanımlayan temel bir ba vuru kayna ı olmaktadır.

Brigid Cherry’nin 2009 yılında yayımlanan ‘ Horror ’adlı kitabı, içerdi i: korku janrı, korku esteti i ve etkisi, korku sineması ve zevki ve korku kültürü gibi konu ba lıklarını geni bir korku filmografisi içinde yorumlayan, önemli bir kaynaktır.

C.W.Ceram’ın 2006’da yayımlanan ‘Sinemanın Arkeolojisi’ isimli kitapta, Sinematografinin olu um ve geli im evreleri, sinematografinin günümüz görselini yakalayınca dek geçirdi i de i im ve üretilen aygıtlar, aygıtları icat eden bilim insanları ve korku türünün sinemasal sunumda geli tirdi i merak ve yenilik olgusu gibi konular kapsamında ele alınmaktadır.

Colinn Odell ve Michelle Blanc’ın,2011’de yayımlanan ‘Korku Sineması’ adlı eser; Avrupa, Amerika, Asya ve Okyanusya gibi farklı iklimlerin korku sineması yönetmen, oyuncu ve film örneklerini ele almaktadır.

E.H.Gombrich'in 2009'da yayımlanan, 'Sanatın Öyküsü' adlı yapıtta de inilen; sanat eserlerinin gerçekli in sunumlanmasındaki etkisi, ilk zamanın basık ve gerçeklikten uzak sanat görsellerinin zamanla gerçekçili i ifade edebilmelerindeki ba arı, farklı co rafyaların sanatçıları tarafından yorumlanan sanat eserleri detaylı biçimde anlatılmaktadır.

Gerald Millerson tarafından, 2007 yılında yayımlanan 'Sinema ve Televizyon için Aydınlatma Tekni i' isimli kitap; sinemasal anlatımda do ru ve bilinçli aydınlatmanın nasıl elde edilebilece i ba lamında; aydınlatma özellikleri, sabit ya da hareketli ki i ya da mekân aydınlatmaları konularını kapsamaktadır.

Geoff Burton'un Kodak firması adına hazırladı ı; bilgisayar ortamında interaktif olarak kullanılabilen 'Film için Aydınlatma Sanatı' adlı doküman, içerdi i aydınlatma kontrolü, sahne aydınlatması gibi konu ba lıkları ile aydınlatmanın sinemasal düzendeki i levini örnekleyen görsel doküman örne idir.

Luke Hockley'in 2004'te yayımlanan, 'Film Çözümlemesinde Jungcu Yakla ım' adlı kitap; çözümlemeci bilim, film çözümlemesi, çözümlemeci ruhbilim ili kisi, örnek tipler-simgelerin filmsel anlatımdaki de erlendirmeleri ve örnek filmler üzerinden kuramsal çözümleme gibi konuları de erlendirmeyi amaçlamaktadır.

Mehmet Ali Arslantepe'nin 'Batı Kültüründe Korku Motifi ve Sinemadaki Geli imi' üzerine dü üncelerini içeren yazı içeri inde korkunun ve korku temasının varlı nı duyumsattı ı edebiyat, sinema gibi olu umlara yer verilmektedir.

Nilgün Abisel'in 1999'da yayımladı ı 'Popüler Sinema ve Türler' adlı kitap; korku türünün tarihçesi, korku ve kaygı kaynakları, korkunun toplumsal konularla ili kilendirilmesi, korku sinemasının temel belirleyicileri (konu/tehlike/ iddet ve gerilim/uyula ımların keskinli i), korku sinemasının ö eleri (tema/öykü kurulu modelleri/çevre-canavar/kahraman/kurban/görüntüleme ve ikonografi) gibi konuları kapsamaktadır.

Rekin Teksoy ' un 2005 yılında yayımlanan yapıtı, (Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi) ; Sinematografinin olu um süreci, bugün kazandı ı görsellik boyutu, sinemanın farklı ülkelerce nasıl kar ılındı ı/her biri tarafından farklı düzeylerde nasıl geli tirildi i, kendi sinemacılarını nasıl yarattı ı, tür sinemasının do u u, alt tür kavramları ve sinemasal akımların de erlendirili i gibi birçok önemli ba lı ı kapsamaktadır.

Ronald Bergen tarafından 2006 yılında yayımlanan ' Film ' adlı sinema kitabı içerdi i sinemanın hikâyesi, dünya sineması, film türleri, adlı konularla çok i levsel bir ba ucu kitabı olmaktadır.

Simten Günde 'in, 2003 yılında yayımlanan 'Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yakla ımları' adlı kitapta; filmsel olgu ve çözümleme donanımı, filmsel çözümleme yöntemleri, film kuramları ve filmsel yaratım gibi konular ele alınmakta ve verilen film örne i, belirtilen yakla ımlar dâhilinde çözümlenmektedir.

Tan Tolga Demirci 2006 yılında tarafından yayımlanan, 'Korku Sinemasının Psikanalizi'adlı kitapta; anne, çocuk, ergen, telefon, maske, hayvan, a aç ve ate gibi konuların psikanalitik de erlendirmeleri, ölüm korkusu, korku ve tehlike dinamikleri, izleyenin filmle özde le me süreci gibi yakla ımlarla, seyirlik kurmaca olan korkunun kolektif bilinçaltıyla yaratılmı oldu u fikri üzerinde durulmaktadır.

William Indick'in 2011 'de yayımlanan 'Senaryo Yazarları için Psikoloji' adlı kitabında; filmsel anlatıda yer alan karakterlerin, Sigmund Freud, Erik Erikson, Carl Jung, Joseph Campbell, Alfred Adler, Rollo May gibi isimler tarafından kendi analiz yöntemleri ba lamında, yorumlama kavramlarına yer verilmektedir.

## 2. S NEMASAL KORKU

### 2.1. Korku Kavramı ve Sinema

Korku (Osm: havf, Fra, Alm: phobie, ng: phobia) ;bilinmeyen ya da algılanan bir tehlike kar ısında hissedilen, ki ide psikolojik de i ikliklere neden olabilen; kaçma, ba ırma, çı lık atma, a lama ya da kriz gibi a ırnı tepkilerle dı a vurulabilen, rahatsız edici ve yo un duygu durumudur. [1]

Korkuya kar ı verilen tepkiler, her zaman farklı olabilese de insanın de i meyen ‘korkmaktan korkmak’ güdüsü canlılı ını hiç yitirmez. Ki i ‘tehlike içindeyim’ mesajını beyin mekanizmasına gönderdikten çok kısa bir süre sonra, maruz kaldı ı ya da bırakıldı ı ‘korku’ imgesinden uzakla ma ya da eylemsizlik (donup kalma) gibi fiziksel durumlar sergiler.

Sevinç, nefret, a kınlık, üzüntü gibi durumlar kadar korku da insan do asının bir gere idir. nsanın, gerekli olan di er duyguları gibi korku hissine kapılması, ondan haz duyması normal bir durumdur. Duyumsadı ı korkuyu, film seyri esnasında dolaylı yoldan ya ayabilir/yorumlayabilir olması da bireyi; hazzı do rudan almı çasına etkileyebilir. Korkunun dolaylı yöntemlerle kurgulanabilirli i ve haz sa laması nedeniyle; uygarlık, daima kendi korku figürlerini de i ik ifade biçimleri ile yaratabilir ve bunu gerçeğe tirirken zorlanmaz. Anlatı, yazılı miras, folklor gibi kaynaklardan beslenen korku figürleri a ama a ama geli im göstermi ; bulundu u ça ın yapıtlarında, yerlerini almı tır. Korku ve korku fikri kar ısında ortaya çıkmı , efsane ve mitler; korku sineması altyapısı için gereken malzemeyi tüm dönemlerinde sa layabilecek yeterlik ve kapsamdadır.

Duyguların resmedilebilir, ekillendirilebilir ya da in a edilebilir olması; yaratılan eserlerin psikolojik veya teolojik açılımlarla ifadelenebilirli i, insanları; mimarlık, plastik sanatlar, edebiyat ve inanç benzeri konular ba lamında dü ünme ve yaratmaya isteklendirmektedir.

Farklı duyguları ya da ya amları canlandırabilmek, ba ka bir deyi le, birçok kez ya amak; yaratım ve kurgu sanatı olan sinema için, bu ögelerin birçok de i kesini birlikte dü lemek kaçınılmazdır. Etkile ime girdi i tüm disiplinler, ‘duygu’ kavramını kendi yapısal durumlarına (yazınsal/görsel/dü sel) göre yorumlarken, her biri kendi alanında üretilen eserlerde; bilinçaltında ça rı im yaratan motifler ile sinemasal anlatım ve görsel sunumun desteklenmesini olanaklı kılar.

Korku-gerilim filmleri; yazınsal fikrin farklı bakı açıları ile görselle tirildi i, mekânsalın tehdit unsurları ile bezendi i, film karakterlerinin bilinçaltı durumlarının sorgulandı ı yapısalı aynı kare içinde bir araya getirir. Etkile im içinde oldu u tüm disiplinler, ‘sinemasal anlatı’ çarkının di lilerinden biri halini alır.

nsani duygular var olmaya devam ettikçe, korku filmleri de varlı ını sürdürür. Filmsel teknoloji geli imi ya da film izleme ekillerinin de i mesi olasıdır ancak sahip olunan kâbuslar, bilinmeyenin kar ısında duyulan endi e ve bundan ho lanma duygusu hiçbir zaman kaybolmaz.

### **2.1.1. Psikolojide Korku ve Sinema**

*“Film yapmak, birçok kereler ya amak için bir anıdır.”*

**Robert ALTMAN, Yönetmen**

Sinema, sundu u görsellik sınırlarınca ele aldı ı karakterlerin; izleyici bilinçaltında ça rı ımlar yaratmasını, izlekten etkilenilmesini amaçlar. Anlatı yapısı; tamamlaması gereken ‘içsel yolculuk’ üzerine kurulur. Özellikle, korku sineması; yorumladı ı ki ilik bozuklukları, öfke/kaygı durumlarını görselle tirme ile psikoloji disiplini alanında, çalı ma yapabilmeyi olanaklı kılan, yeterli varsıl yapıdadır.

Tan Tolga Demirci, ‘Korku Sinemasının Psikanalizi’ adlı kitabında korkuyu, “ Tıpkı haz ya da acı gibi bir tepki modeli olan korku, hem tehlikeli olayın habercisi, hem de tehlikenin metaforik algılanı ıdır. Bu anlamda korkuyu, tehlikenin



zararsızla tırılmı gizli öznesi olarak yorumlayabiliriz.” ekinde tanımlamaktadır (Demirci, 2006:11).

nsanlar, tehlikeli bir durum içinde bulunmak ve o durumun getirebilece i tehditlerin oda nda olmak istemez. Böyle bir durumla kar ıla anlar,’ tehdit unsuru olu turan’ kar ısında; korunma ve kaçma gibi kendini olaydan uzakla tırma hareketleri sergiler. Ancak, tehlike yaratısından uzakla ma eylemi, korku fikrinin pasifize edilmesi için anlık bir çözümdür (Gençöz, 1988:10).

Bu durumda bir unsur, bireyi korkuttu u zaman ya da dı arıdan gelen tehdit kar ısında; dı etkene kar ı, savunma mekanizması devreye sokularak, ‘korku’ olgusuna tepki verilir. Aynı durum farklı insanlara, farklı ekinde etkiyebilir. Korku bireyleri de i ik iddet düzeyinde ve zamanlarda yakalayabilir (Gençöz,1988:9). Örne in; yüksek bir binanın, en üst katındaki, iki ki iden biri; bulundu u durumu ‘özgürle me, yükselme, yücelme’ metaforları ile ba da tırabilirken, di er birey; yükseklik korkusu (akrofobi) ya ayıp, hareketsiz kalabilir ya da fizyolojik bazı göstergelerin düzensizle mesi durumu (kan basıncı artı ı/kalp ritminde de i im/ terleme/yüz kızarıklı ı) ortaya çıkabilir. Ba ka bir ifadeyle, aynı durum kar ısında, düzeysel olarak farklı reaksiyonlar verilebilir.

Sosyal ya antı, farklı ileti im biçimleri, gündelik hayatın getiri ve dayatmaları, toplumla gerçekte tirilen ili ki ve payla ım ile birlikte birey; korku imajını varsıl kılan bilinçaltını; farkında olarak ya da olmayarak geli tirir. Bu nedenle, korku olgusuna kar ı verilen tepkinin ekillenmesinde; çevreden alınan izlenimler de, olayı birebir ya amı çasına bireye etkiyebilir (Gençöz, 1988:11). Geçmi te ya anılan ‘karanlıkta mahsur kalma’ olayı bilinçaltına nüfuz etmi , beyin tarafından ö renilmi ve fobik bir durum halini almı (akluofobi) olabilir ancak yılan fobisi (ofidiyofobi) için, önceden yılanla kar ıla mak ya da yılan tarafından ısırılmı olmak önemli de ildir. Birçok insan; hayalet, vampir, zombi ya da bir seri katille kar ıla mamı olsa da, evde otururken duyulan ses (kapı gıcirtısı, tıkırtı, yan daireden gelen ayak sesi vs.) birçok kez, mevcut sesin bunlardan birine ait olabilece i sanrısını yaratıp ki iyi tedirgin edebilir.

Her ülkenin kendi kültürü, birikimi ve ya anmı lıkları kendi korkularını yaratır. Avrupa ülkelerinin birço unda, dinsel imgeler ve sembollere duyulan korku ( eytan/cin/hayalet/peri/cadı/büyü/haç/svastika vb.) ön plandayken, Afrika ülkelerinde, yerel halkın duyabilece i en büyük korku; do al felaketler kar ısında ortaya çıkabilmektedir. Bu yüzden, co rafik kültürün, korku bilincine katkısı tartı ılmazdır.

“ Bir Hollywood filmi, yabancıla ma kavramını , ‘ di er gezegenlerden (uzay, çocuk, sakat, zenci, Rusya, hayvan) gelen lanet ’ sinopsisi altında görselle tirmeyi tercih ederken bir Avrupa korku filminde ise yabancıla ma, daha çok ki inin kendi ki isel/kolektif iç dinamiklerinin öyküle tirilmesi yoluyla gösterilir ” (Demirci, 2006;131-132).

Korkular ve korkuya kar ı verilen içgüdüsel tepkiler; ya , cinsiyet ve erken ya larda yeti ilen çevreden edimlenen veriler do rultusunda ekillenmektedir. Ya anılan yer neresi olursa olsun, korku fikrinin yarattı ı durum; dil, din, ırk ve cinsiyet gibi kavramlar gözetilmeksizin ortaya çıkabilmektedir.

Korku durumu, her ya ta ayrı bir düzey ve ekilde bir ‘eylem’ içinde ortaya çıkabilmektedir. Örne in:

- ❑ Çocuk ya larda, anne ve babayı kaybetme korkusu; ebeveynden ayrılamama,
- ❑ Ergenlik dönemlerinde cinselli e kar ı ya anılan; korku ve endi e durumu,
- ❑ Orta ya larda sevilen birini ya da çocu unu kaybetme korkusu,
- ❑ leri ya larda tek ba ına kalmak, yalnızlık, hayattan izole edilme korkusu; yalnız kalamama durumu, korku ve korkuya kar ı ‘ö renilen’ kolektif bilinçaltı yaratılarıdır (Jones, 2005:X).

Korku filmleri, dü ünsel yaratılardan olu tu undan dolayı; çözümlenmeye imkân veren altyapıya sahiptir. Karakterlerin psikolojik yapısı; sahip oldukları korkular, film anlatısında ‘ ruhbilimsel çözümleme yöntemi ’ yoluyla irdelenebilir. Tan Tolga Demirci’nin Korku Sinemasının Psikanalizi adlı kitabında bahsedilen

korku kavramı, psikanalitik açılımlarla ifadenir: “Psikanalitik kurama göre korku iki ba lık altında incelenebilir. Birincisi olan; Gerçek(akılcı) korku; temel bir nedene yaslanabilen korkudur; olabilecek somut tehlike kar ısında bilinçaltı gerekli önlemleri alır ve korkuyu ortadan kaldırmak adına bazı eylemlerin gerçekleşmesini sa lar. kincisi ise patolojik korkudur ve kaynak olarak bilinçdi nı gösterir. Tehlike anında egoyu tepkinmeye ça ırır ve kendini korku olarak gösterir.” (Demirci, 2006:11).

“Film teorisinin psikanalizden edindi i ve sıkça kullandı ı terminolojilerinden biri de bastırılmı ın geri dönü ümüdür (return of the repressed).\* Bu terim, korku sinemasında canavarların seksüel cezalandırıcılar olarak geri dönü ümünü ve kaosa sebebiyet veren bastırılmı cinsel davranı ları yorumlamak açısından çokça kullanılır.” [2] Ana karakterin, çocukluk döneminde ya adı ı; taciz, tecavüz, ok benzeri olaylar; öldürme güdüsünü devreye sokarak, sapkın davranı larda bulunmasına ya da çevresine zarar vermesine neden olabilir.

Korkular, bazen hayat kalitesini dü ürebilecek derecede, fizyolojik açıdan kriz boyutlarına ula bilir. Bireylerin ya adı ı korkular, hayattan zevk alamamalarına, evden bile çıkamamalarına neden olabilir ve bir ekilde onları engeller. Bunun nedeni, kayna ı bilinmeyen; yani bilinmeyenin verdi i korkudur. Korkunun, nedenini bilinmedi inden soruna kar ı, çözüm odaklı dü ünülmesi zorla bilir. E er insanlar ya adıkları tehlike kar ısında ki isel güven ve yeterlilik hislerini kazanmak istiyorlarsa bulunulan ortamdan kaçınma hareketi yerine, çözüm üretme ve ba etme yetisini kazanmalıdır. Ancak bu ekilde korkunun neden oldu u olumsuz ve negatif etki yı nı ortadan kaldırılabilir. Ya adı ı korku anına, iradesiyle kar ı koyabilen ki i de ise özgüven artı ı ve bireysel yeterlik duygularının kazanımı sa lanabilir (Gençöz, 1988:9).

Joanne Cantor ve Mary Beth Oliver, ‘Horror Reader’ adlı kitapta, bireyin korkuyla yüzle me fikrinin, sinema ile yaratılmasının önemli ve en zararsız yöntem oldu unu: “ Çocu un korkularıyla yüzle mesinin en güvenli yolu; korku kurgusu ya

---

\* Bastırılmı ın geri dönü süreci; bilinçaltında korunan bastırılmı duyguların, bilinç ya da davranı lar ile tekrar ortaya çıkmaya e imli olması durumudur. [3]

da görüntüleriyle en güvenli yol olan sinema aracılığıyla karşılaşılmaktadır.” savıyla değerlendirilmektedir (Cherry, 2009:37).

Korku filmi ana temasında, esas tehdidin nereden geleceğini bilemeyen izleyen için, korkunun öyküleştirilmesi ve üretilmesi ile asıl korku fikriyle karşılaşılmaması adına bir güvenlik alanı sağlanır (Demirci, 2006:12).

*“Korku filmi izleyiciye tehdit oluşturmayan bir bağlam içinde bir korku ve tiksinti deneyimi sunar; korku ne denli mantıklı bulunursa bulunsun, izleyici filmin kendisinin, dönen bir IMAX\* film makarası tarafından bağlamın kesilmesi durumunda fiziksel herhangi bir zarar veremeyeceğini bilir. Korku içinde bir katarsis vardır; izleyici kurbanların güç bir durumla karşılaşmasını görür, korku dolu anlara can atar, sıra dışı figürlerde irkilir ve fakat en nihayetinde sinemayı sağlam terk eder.”* (Odell ve Blanc,2011:12).

Korku fikrinin yapılabileceği en güvenli yer; izleyen olarak oturulan koltuktur. Sinema salonunda, daha önce hiç karşılaşmamış insanlarla, aynı karanlık ortamda, ortalama 90 dakika boyunca film izlenir. Film seyri esnasında izleyici; izlenen şeyden zarar görülmeyeceğini bilerek kendisini korkunun sunumuna açar. İzleyici izlemeleriyle, kendini film içindeki karakterle özdeşleştirir; bilinçaltındaki iddet/acıma/röntgenleme ve terör duygularının; film süresince, karakter üzerinden boşaltımını sağlar. Bu boşaltım sayesinde, birçok negatif duygusunu filmi izlediği mekânda bir süreli olarak de olsa bırakır ve gündelik yaşamına devam eder. Korku ve gerilim sahnelerinin içerdiği öldürme/iddet/sapkınlık olgularını; bağlama bir anlamda, bilinçaltındaki daha önce hiç yüzeye çıkmamış duygularını, bağlama birinin kimliği üzerinden gerçekleştirimi hissine kapılır ve ‘duygusal rahatlama’ sağlayabilir.

Bu durum, Aristoteles’in Katharsis (duygusal arınım) kuramında belirtilen: “Kişi korkutucu bir sanat verisi karşısında iddet ve terör duygularından arınmaktadır sözü ile daha iyi algılanabilir.” (Arslantepe, 2002:197).

William Indick’in ‘ Senaryo Yazarları için Psikoloji ’ adlı kitabında senaryo genel yapısı içinde; “...katharsis genellikle filmin duygusal zirvesinde olur. Eer

---

\* IMAX(Image Maximum)yüksek boyut ve netlikte görüntü kapasitesi sunumlayan bir film gösterim sistemidir. Kanadalı bir lens teknolojisi firması olan IMAX Corporation tarafından bulunmuş ve geliştirilmiştir. Normal bir film karesi 35mm formatındayken, IMAX filmleri 70 mm’ dir.[4]

kahraman kötüye karşı nefret, öfke ve intikam ihtiyacı hissediyorsa, kahraman katharsise kötüyü öldürerek ulaşır. Katharsis olmak zorundadır ve bunun doğrudan kahramanın birincil çatışmasıyla ilişkili olması gerekir.” savıyla desteklenmektedir (Indick,2011:185).

Film izlemesi sırasında; kendini karakterle özdeşleştirme yetisi verilen seyirci, çeşitli yollarla ‘anlık duygusal farklılaşma’ fırsatı yakalar. Bu durum, Tan Tolga Demirci ‘nin, ‘Korku Sinemasının Psikanalizi’ adlı yapıtında bahsettiği gibi ‘Yaygın psikanalitik kuramda özdeşleştirme sürecinde’ üç şekilde görülür:

1. Kimliğin başka bir kişiyle genelleştirilmesi
2. Kimliğin başka bir kişiden ödünç alınması
3. Kimliğin başka bir kişiyle karşılaştırılması

Özdeşleştirme biçimleri; bu modların uyumlandırılmasıyla tanımlanabilir deneyimi sunmaktadır. Özdeşleştirme sürecinin her üç aşamasında da ruhsal yapı; farklı kimliklere kendini açar, benzerlikler kurar ve en sonunda mevcut kimliğine geri döner. “ Filmde izlediği gizli kişi iyi yönlendirememesi ve yönetememesi sonucunda onunla özdeşleşen ruh ikizi haline gelen seyirci artık karakterin kendisidir. ” (Demirci, 2006:13)

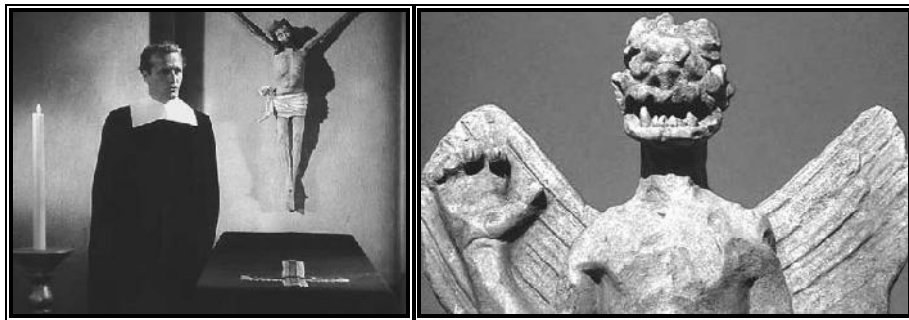
### **2.1.2. Korku ve Korku Sineması**

Korkunun kökeni, çok eski tarih ve medeniyetlere uzanır. Sayısız korku filmi, kutsal kitap, metin ve yazıtlarda yer alan; olay ve sembollerden etkilenilip sinemaya aktarılmaktadır. Korku sinemasında; şeytan, cin, kötü ruh, bedenin ele geçirilmesi ve başkalaşım gibi temalar sıklıkla filmin ana yapıtaşını oluşturur. Dini kitaplarda yer alan felaket, betimleme ve uyarılar; sinema izleyicisinin çocuk yaşlardan itibaren ‘günah ya da yasak’ düsturu ile senaryoya zemin oluşturabilmektedir. Örneğin;

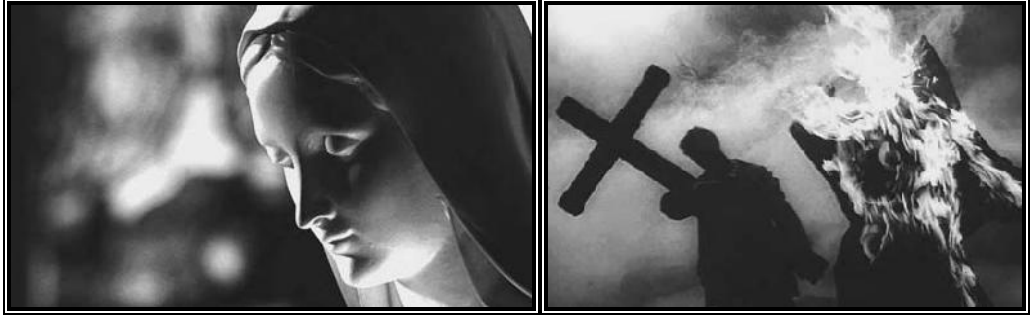
- ❑ NC L-Luka - Bölüm 21 : “ Luk. 21.11 şiddetli depremler, yer yer kıtlıklar ve salgın hastalıklar, korkunç olaylar ve gökte olağanüstü belirtiler olacak.”

- ❑ NC L-Matta -Bölüm 6: Mat.6: 23 “ Gözünüz bozuxsa, bütün bedeniniz karanlık olur. Buna göre, içinizdeki ‘k’ karanlıksa, ne korkunçtur o karanlık!”
- ❑ KURAN-I KER M-Diyanet Meali - YÂS N: 29. “ (Onları helâk eden) korkunç sestten ba ka bir ey de ildi. Birdenbire sönüverdiler.”
- ❑ TEVRAT-DANIEL: Dan.7: 7 “ Bundan sonraki gece görümlerimde korkunç, ürktücü, çok güçlü dördüncü bir yaratık gördüm. Büyük demir di leri vardı; yiyip parçalıyor, artakalanı ayakları altında çi niyordu. Kendisinden önceki yaratıklara benzemiyordu. On boynuzu vardı. ”
- ❑ TEVRAT-YARATILI K TABI : “ Yar.28: 17 Korktu ve ‘Ne korkunç bir yer!’ dedi, ‘Bu, Tanrı’nın evinden ba ka bir yer olamaz.’ Burası göklerin kapısı.”
- ❑ ZEBUR-116. Mezmur: Mez.116: 3 “ Ölüm iplerine dola mı tım, Ölüler diyarının kâbusu yakama yapı mı tı, Sıkıntıya, acıya gömülmü tüm.”

Dinler, iyi-kötü arasındaki rekabeti yücelten, do a ötesi ‘yaratıkları’ anlatan konuları da içerir. Mevcut düzen, düzen etrafında ya anan döngü ve belirli ritüeller barındırır. yi ve kötünün uyması gereken kuralların; kötü güçler tarafından ihlali/bozulan denge durumunun tekrar sa lanabilmesi kurgusuna dayalı, teolojik semboller içeren birçok korku filmi vardır (Jones, 2005:X) .[ ekil 2.1. a)-b)-c)-d)]

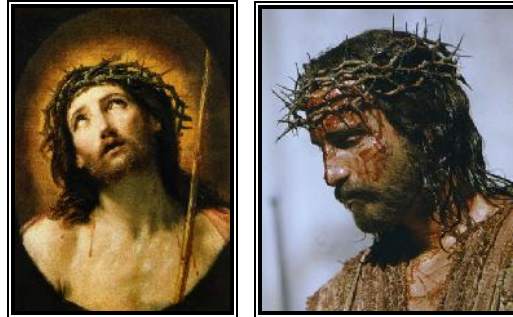


ekil 2.1. a) Day of Wrath filminde acı çeken sa figürlü haç  
b) Asur ve Babilliler’de eytan Pazuzu, Exorcist(1973;William Friedkin)



c) Bakire Meryem Heykeli, The Exorcist(1973;William Friedkin)  
d) Horror Hotel(1960;John Llewellyn Moxey) filminden bir sahne (Derry, 2009:92).

Hz. İsa'nın betimlemelerindeki acı ifadesi, çarmıha gerilme olayı ve hac imgesi Hristiyan sembolü olarak sanat eserlerinde sıklıkla ele alınır. XVII. yüzyıl İtalyan ressamı olan Guido Reni, “ Çarmıhtaki İsa'nın başını yaptığı anda, kuşkusuz seyircinin, İsa'nın yüzünde, Çarmıha Gerili 'in tüm acısını ve zaferini algılamasını istiyordu ” (Gombrich, 2009:23).( ekil 2.2. a) Çarmıha gerili olayı birçok yönetmen tarafından, farklı bakı açılarıyla sinemaya aktarılmıştır. \* ( ekil 2.2.b)



ekil 2.2.a) Guido Reni-Çarmıhtaki İsa(1640) (Gombrich,2009)  
b) Passion of The Christ(2004;Mel Gibson) [5]

Ortaçağ engizisyon mahkemelerince yargılanıp, cadı oldukları düşünülen insanların; idamına ve infazların merakla izlenmesine tanıklık etmiştir.“ Çoktanrılı dönemin bilgelik için kabul edilen büyücüler, ortaçağda kilisenin yorumuyla ‘ şeytanın uşağı’ cadılara dönüştüler. Önce, bütün aksiliklerin sorumlusu olarak yaratıldılar(!) sonra da engizisyon mahkemelerinde öldürüldüler.” † [6] ( ekil 2.3)

\* The Last Temptation of Christ(1988;Martin Scorsese) ve The Passion of the Christ(2004;Mel Gibson) örnekleri; Hristiyan inancına dayalı yapılan benzer örneklerdir.

† “Savaşlar, veba salgınları, açlık, sefalet, vahşilik ile ortaçağda; çileli, sert, acımasız bir çağdır. Kilisenin yaymak istediği bilgileri adeta unutup yeni bir düzen kurmak amacıyla hâkimiyetini



ekil 2.3. Ortaçağ Cadı Yakma Olayı [7]

“ Avustralya kıtasında Papua Yeni Gine ’ de yerel törenlerde, köyün gençleri tarafından kullanılan şeytan maskları; kadınların ve çocukların korkutulması için kullanılmı tır. ” ( ekil 2.4) Kabileler arasında, ço unlukla; dini ritüeller sırasında ve ruh ça ırma ayinlerinde kullanılmaktadır (Gombrich, 2009:46).



ekil 2.4. Afrika - Yerel Halk Maskları [8]

Toplu kıyım ve i kenceler, öteki hayat, öteki hayata hazırlık ritüelleri öncelikli olarak perdedeki yerlerini alır. nsanların maruz kaldı ı bu tür durumlar, perdede tarihi periyotlardan kesitler verirken; insanların; sürdürdükleri sorunsuz ve rahat ya am adına dü ünmelerini sa lamaktadır.

Çizelge 2.1. , sessiz sinema döneminden günümüze de in yapılan önemli dinsel içerikli film örneklerini içermektedir. Dini ikonların tahlil ve tasvirlerini içeren, korku ve inanç ili kisini sorgulayan birçok film örne i mevcuttur.

---

sa lamların tırmak istemesi, eski medeniyetlerin, ilkel toplumların bilgini sayılan büyücülerini ‘cadı’ya dönü türür. Artık o, şeytanın bir aracıdır, bir u a ıdır.” (Scognamillo) [6]



Çizelge 2.1. Dinsel Temalı Film Örnekleri

F İLM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
HAXAN	1922	BENJAMIN CHRISTENSEN
FAUST EINE DEUTSCHE VOLKSSAGE	1926	F.W.MURNAU
EXORCIST	1973	WILLIAM FREDKIN
OMEN	1976	RICHARD DONNER
EVIL DEAD	1981	SAM RAIMI
THE RITE	2011	MIKAEL HAFSTROM

### 2.1.3. Edebiyat-Tiyatro ve Korku Sineması

Korku sinemasında; birçok ‘ilk yapım’ ın, edebiyat eserlerinden uyarlandığı anlamaktadır. Yazınsal kaynaklı korku sinemasında, seyirciyi korkutma amacından önce, yazılı kaynağın imaj ve görüntü formuna dönüşümünü sağlamak, bu yolla da kalıcılığını arttırabilmek istenilmektedir. Uyarlanan edebiyat eserleri, yönetmenlerin estetik kaygısı ve sanatçıların yorumlarıyla; hafızalardaki korku karakterlerinin ilk görünüşlerini ortaya çıkarmıştır.

Korku ve tehlike kavramında hissedilen; ortamdan uzaklaşma eylemi; insan doğasının başlangıcından bugüne değin, zihninin derinliklerindeki en etkin duygulardan biri olarak, en istemediği zamanlarda kavramına çıkabilir. Kaçınma davranışını eylem olarak uygulamayan insanlar için söz konusu başka bir durum ise; ya anılan sıkıntılı dönemlerin ya da doğası korkuların (ya anılmaması olsa dahi), sıradan bir yaşam formu içerisinde dönüşümlü, yazınsal biçimde ifade edilmesidir.

Sanatçıların geçirdiği, çocukluk ve ergenlik evrelerine bakılacak olursa; ya adıkları sıkıntılı dönemlerin (acı/kayıp/taciz/korku); eser kurgusunun ekillenmesindeki en etkin neden olduğu farkedilmektedir. İnsanların, yaşamı kaygı

dönemleri ve ruhsal devrim, korku türüne konu sıkıntısını hiçbir zaman çektirmeyecek olan ‘kaynak yaratımı’ başlamasında destek sağlamaktadır.

Bram Stoker, Edgar Allan Poe, Howard Phillips Lovecraft, Mary Shelley, Robert Louis Stevenson, Victor Hugo gibi yazarların eserleri; korku sinemasının başlangıç yıllarına öncülük edip, yapılan ilk örneklerinde, birincil karakterlerinin oluşmasını sağlar.

Mary Shelley\* (1797-1851): en bilinen gotik korku yazarlarından biridir. Frankenstein; kurgu olarak korku klasiği olarak aktarılsa da, öyküde doğrudan korkuya yapılan bir gönderme olmayı; modern çağın bilinç hâkimiyetine yapılan başkaldırının mecazıdır. Toplumun dışladığı, kendi savaşında yenilen, farklı nitelenen insanın hüznü hikâyesidir. [9] Dönem dönem tekrar filmleriyle her seferinde farklı bir etkiyle seyirciye ulaşan Frankenstein yapımları güncelliğini koruyan anlatı ve düşünce yapısına sahiptir. (Çizelge 2.2.)

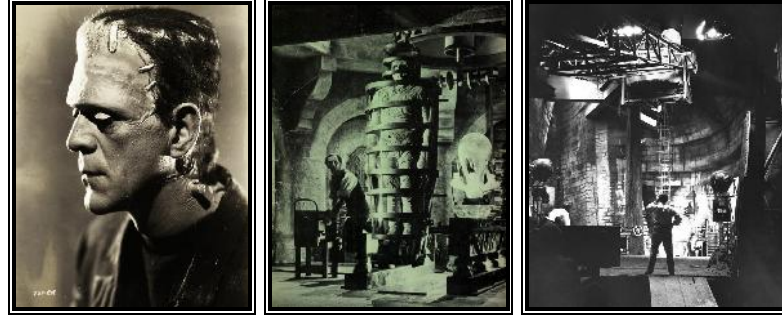
Çizelge.2.2. Frankenstein Film Örnekleri

FİLM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
FRANKENSTEIN	1931	JAMES WHALE
BRIDE OF FRANKENSTEIN	1935	JAMES WHALE
SON OF FRANKENSTEIN	1939	ROWLAND V.LEE
THE CURSE OF FRANKENSTEIN	1957	TERENCE FISHER
THE REVENGE OF FRANKENSTEIN	1958	TERENCE FISHER
FRANKENSTEIN	1994	KENNETH BRANAGH

Dr.Frankenstein’in, mezarlıktan topladığı et ve kemik parçalarını birleştirerek yarattığı Frankenstein; tematik düzeni içinde birçok gönderme ve mecazi anlamı barındırır. Doktorun, yaratma yoluyla; tanrılaşma arzusu, birçok yitmiş parçanın

\* Frankenstein’i, yarı uyanık bir biçimde 1816’da görmüş olduğu bir kâbus etkisiyle yaratır.1818 yılında Frankenstein ya da Modern Prometheus adıyla eser yayınlanır. [9]

bütünü olu turabilme durumunu ortaya çıkarır. Yaratılanın yaratana karşı gelişi; ailevi anlamda babaya, toplumsal anlamda egemen sınıfa, ruhsal anlamda ise yozlaşmış kendiliğe ve baskıların ifadesidir. (Demirci, 2006:62.) ( ekil 2.5)



ekil 2.5. Frankenstein Karakteri ve Film Kareleri [10]

Victor Hugo'nun(1802-1885): eseri 'Notre Dame De Paris'(1831), korku sinemasının ilk canavarını, Quasimodo'yu (Fra. eksik - tamamlanmamış ) yani bilinen adı ile Notre Dame'ın Kamburu 'nu perdeye aktarır.( ekil 2.6) Aynı tema, daha sonra birçok ülke tarafından defalarca kullanılır(Jones,2005:15). (Çizelge 2.3.)



ekil 2.6. Notre Dame De Paris Film Afisi ve Film Kareleri [11]

Çizelge 2.3. Notre Dame De Paris Öyküsünden Uyarlanmış Film Örnekleri

FİLM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
ESMERALDA	1905	ALICE GUY
THE HUNCHBACK	1909	VAN DYKE BROOKE
NOTRE DAME DE PARIS	1911	ALBERT CAPELLANI
THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME	1923	WALLACE WORSLEY
THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME	1939	WILLIAM DIETERLE

Bram Stoker (1847-1912):\*Sinemanın en fazla senaryola tırılan öykülerinden birisi Dracula’dır. ( ekil 2.7)Vampir imgesi,”Ki isel bilinçdi mın kan emici ehir ya amına kar ılık gelmesi, kapitalizmin esaret altına alıp sömürdü ü insan ili kilerini yansıtması bakımından önemli malzemeler içerir.” (Demirci, 2006:89) (Çizelge 2.4.)



ekil 2.7. Dracula film afi i ve Film Kareleri [12]

Çizelge 2.4. Vampir mgesinin Kullanıldı ı Film Örnekleri

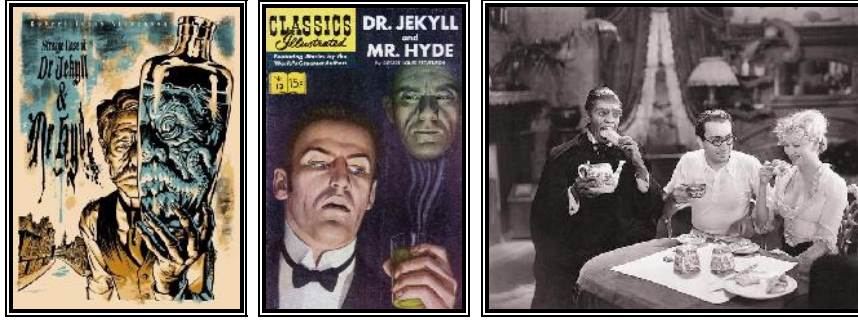
F LM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
NOSFERATU	1922	F.W.MURNAU
DRACULA	1931	TOD BROWNING
VAMPYR	1932	CARL THEODOR DREYER
DRACULA’S DAUGHTER	1936	LAMBERT HILLYER
SON OF DRACULA	1943	ROBERT SIODMAK
DRACULA	1992	FRANCIS FORD COPPOLA

Richard Barsam ‘Looking At Movie’ adlı kitabında :“ Vampirler bizi cezp eder çünkü korkutucu oldukları kadar da ba tan çıkarıcıdırlar. Di er canavarlar ‘Frankenstein’ ve soyu ‘Edward Scissorshand’ gibi iddet e ilimlerinden çok sempatiklik uyandırırılar.” sözüyle, vampirlerin uyandırdı ı iddet grafi inin ötesinde, çekiciliklerinden bahsetmektedir (Barsam, 2010:94).

Robert Louis Stevenson(1850-1894): Dr.Jekyll and Mr.Hyde (The Strange

\* Hikâyelerinde korku temasına yakla ımı için, küçük ya ta annesinden dinledi i rlanda masalları ve korku hikâyelerinden etkilendi i söylenebilir. Drakula hikâyesindeki salgın ve açlık ifadelerinin, çocukluk yıllarında kar ıla tı ı ‘Büyük rlanda Patates Kıtılı ı’ ile ili kili oldu u dü ünülebilir. [13]

Case of Dr Jekyll and Mr Hyde,1886)\* “ Benlik bölünmesi izle inin sinema tarihindeki ilk örne i olan bu film, korku sinemasının, doktorlara olan bakı açısının da en önemli prototipini (ilk örne ini) olu turur.” (Demirci, 2006:60).( ekil 2.8.) (Çizelge 2.5.)



ekil 2.8. Dr.Jekyll ve Mr.Hyde Film afi leri ve Kamera Arkası Görüntü [14]

Çizelge 2.5 Dr.Jekyll and Mr.Hyde Film Örnekleri

F LM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
DR.JEKYLL and MR. HYDE	1920	JOHN S.ROBERTSON
DR.JEKYLL and MR. HYDE	1931	ROUBEN MAMOULIAN
DR.JEKYLL and MR. HYDE	1941	VICTOR FLEMING

Edgar Allen Poe (1809-1849) :† Sinema tarihinde özellikle ba langıç yılları ve sonrasında, korku akımına en büyük deste i sa lar.( ekil 2.9.) Eserleri, bugünün sinemasında hala yorumlanırken, filmlere konu olmaya devam eder. (Çizelge 2.6.)



ekil 2.9. Edgar Allen Poe Öykülerinden Uyarlanmı Filmlerin Afi ve Görselleri [16]

\* Çocuklu u onu hayatı boyunca bırakmayacak hastalı ıyla geçer. Ailesi ile ya adı ı sıkıntılı dönem; yazınsal hayatındaki karakterlerin kurgulanmasında önemli yere sahiptir.[15]

† Poe'nun öykülerindeki özgün yaratılı : hikâyelerinin sorgulanabilir ve do rudan görünmeyen anlam katmanları içinde yer almasından kaynaklanır.[17]

Çizelge 2.6. Edgar Allen Poe-Sinemaya Uyarlanan Bazı Öyküleri

F L M ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
THE AVENGING CONSCIENCE or THOU SHALT NOT KILL	1914	D.W.GRIFFITH
THE MURDERS IN THE RUE MORGUE	1914	ROBERT GOODMAN
LA CHUTE DE LA MAISON USHER	1928	JEAN EPSTEIN
THE BLACK CAT	1934	EDGAR G.ULMER
THE RAVEN	1935	LEW LANDERS
THE CRIME OF DOCTOR CRESPI	1935	JOHN H.AUER

Korku sineması altyapısının ekillenmesinde; ‘Gotik Korku Edebiyatı’ kadar ‘Grand Guignol’\* tiyatrosunun etkisinde çok önemlidir. Grand Guignol ( ekil 2.10.- ekil 2.11.) 1800’lü yılların sonunda kurulan ve seyircilerine özel efektlerle korku deneyimi sunan, tiyatro sahneleriyle, gerçekle tirdi i oyunlarla; bir bakıma günümüz korku sinemasının geldi i yerde haklı bir konuma sahiptir.“ ... 19. yüzyılın sonlarında Fransız popüler tiyatrolarında görülen “Grand Guignol” akımı da edebiyatta oldu u gibi abartılmış , ürkütücü cinayetler ve ölüm öyküleri anlatan, bazen gerçek cinayet olaylarından etkilenen, oyunlarla sahneye çıkmı tır.” [18]



ekil 2.10. Grand Guignol Tiyatro Afi leri [19][20]

\*Grand Guignol tiyatrosu, biçim bozumuna u ramı canavarlar yerine,canavarca duygularla katleden insanları sunar. nşanın içindeki canavar hissi, sanat tarihinde ilk defa bu kadar net sergilenir.Temel içgüdüler,saplantı,cinsellik,ölüm ve delilik sunumları bu tiyatro türünün temelini olu turur. [19]



ekil:2.11. Grand Guignol Tiyatro Oyunları [20]

#### 2.1.4. Plastik Sanatlar -Mimari’de Korku n ası ve Sinema

*“Sinemanın en çok hangi sanata yakla tı nı dü ünelim. Bu bence mimarlıktır. Sanatın en mükemmel ekli; do anın bir taklidi de il, insan imgeleminin saf bir ürünü olan mimarlık... Mimarlıkta en ince detay bile bütünüle kayna acak biçimde dü ünülür. Sinemada da öyledir. Artistik elemanlardan birinin bile bütüne zarar vermeden çıkarılamaması veya de i tirilememesi, filmin mükemmelli ini gösterir.”*

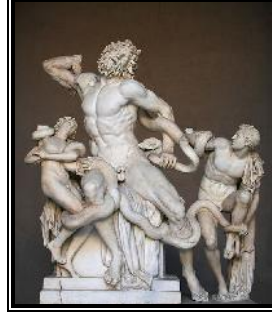
**Carl DREYER**

Sanatçılar, ilk yaratabilme zamanlarından bugüne kadar, ortaya koydukları eserlerin birço unda; ‘duygu’ olgusuna yer vermekte ve birincil malzeme olarak hislerini kullanmaktadır. Sanat eserlerinin geçirdi i evrim sürecinde, haklı söz sahibi olan duygular, eserin ana hatlarında ‘verilmek istenileni anlatan’ kavram olarak dü ünülebilir. Olaylar kar ısında verilen tepkiler, yüzün aldı ı ifade, bedensel aktarılar; sanatçılarının yorumlarıyla, sayısız sanat eserinde kalıcılı a bürünür.

Resim ya da heykel sanatı ile olu turulan, mizansen ve anlatı biçimleri; korku filmi anlatısında; sahnelerin canlandırılması, karakterlerin tasvir ve yorumlanması için, ba vurulabilir kaynaklardır.

Helenistik dönem eseri; Hagesandros Athenodoros ve Rodoslu Polydoros Laokoon ve O ulları’nın mermerden yapılmı heykelinde görülen ( ekil 2.12): “Gövde ve kol kaslarının, umutsuz mücadelenin çaba ve acısını ileti i, rahibin yüzündeki i kence ifadesi, iki çocu un umutsuz kıvrılı ları ve bütün bu karga a ve

devinimin sonsuza de in dondurulma ekli hala hayranlık yaratır.”  
(Gombrich,2009:111)



ekil 2.12. Hagesandros Athenodoros ve Rodoslu Polydoros Laokoon ve O ulları (Gombrich,2009)

Albrecht Dürer’in ünlü eseri ‘Aziz Mikail’in Ejderle Sava ı’nda ( ekil 2.13.)  
“ Ve gökte büyük bir sava vardı: Mikail ve onun melekleri ejdere kar ı sava tılar; ejder de sava tı ve asi melekler de onunla birlikte sava tılar, galip gelediler; onlar için gökte yer yoktu artık.” (Gombrich,2009:345). Mitsel bir yaratık olan ejderha ile kutsal kitapta yer alan, dört büyük melekten Mikail’in sava masını konu edinir. Efsanevi yaratıklar, ruhani karakter ve figürler korku filmlerinde, do aötesi alt türü altında perdeye aktarılmaktadır.



ekil 2.13. Aziz Mikail’in Ejderle Sava ı (Gombrich,2009)

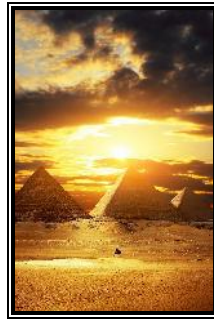
Bununla birlikte, mekânsal kararların yarattı ı psikolojik etki; tehdit unsuru, belirsizlik ya da merak ça rı ımı uyandırabilmesi adına filmsel anlatıda kullanılmaktadır. Sinema ve mimarlık disiplinlerinin ortak sahasına giren ‘mekânsal yaratı’;görselle tirme konusunda sıklıkla etkile im halindedir.

Mekânsal yaratı ile seyirci; (gidilmek istenilen ya da hiç gidilmek istenilmeyen) yere dolaylı olarak seyahat eder ve duygu de i imi ya ar. “ Korku



sineması, di er sinema türlerinin tersine ‘görülmesi gereken’ konusunda daha farklı bir alan seçerek, izleyiciyi kötü nesnelere karşı buldu u kâbus dolu mekânlarla buluşturur.” (Demirci, 2006:44). ç veya dı mekânların durumu ya da mekâna ait herhangi bir yapı, izleyende film adına altlık görevi görerek, geli ebilecek olaylar hakkında ön bilgi verebilir. Örne in;

Mistik atmosferi ve antik geçmi iyle, filmlere konu olan Mısır, özellikle Mumya filmleri için birincil mekân tercihidir. Onlarca sırrı barındıran piramitler ( ekil 2.14.), Mısır’da; ölüm, öteki hayatın başlangıcı ve geçi noktası olarak kabul edilmektedir. Gombrich, Mısır’daki inanca dayalı ya amı “ Kral halkı üstünde egemenlik süren kutsal bir varlık sayılıyordu. Bu dünyadan ayrıldı ı zaman da yanlarından geldi i tanrıların arasına yükselecekti. O, gökyüzüne çıkarken, piramitler, olasılıkla, onun çıkı mı kolayla tıracaktı.” ekinde özetler (Gombrich, 2009:55).



ekil 2.14. Mısır Piramitleri [21]

Gotik korku filmlerinde kullanılan, gotik üslupta tasarlanmış mekânlar, ki iyi uhrevi bir düzen içinde betimlenirken, buldu u yapıyla oransal farklılı ın varlı ı, bilinçaltında ça rı ımlara neden olur.

Görkemli dini yapılar ( ekil 2.15.); insanların tanrı kar ısında korku ve endişe duygularını, yeryüzünde hissetmeleri adına yapılmıştır. “ Eski kiliseler, güçleri ve sa lamlıklarıyla, kötülü ün korkunç saldırılarına karşı bir sığınak sunan ‘Yeryüzü Kilisesi’ dü ünmesini esinlemişlerdir.” Mekânsal anlatı yoluyla, devasa boyutları ile tanrı kavramı yüceltilmekte ve insanın tanrı kar ısındaki konumu kendisine anımsatılmaktadır (Gombrich,2009:188).



ekil 2.15. Gotik üslupta Tasarlanan Reims Katedrali [22]

Ortaça 'da sıklıkla kullanılan, mimarlık yapısı olan çörten (gargoyle) kötü ruhları yapıdan uzak tutmak inancı na dayanılarak üretilir. Grotesk\* bir hayvan ya da insan ekinde in a edilir (Cragoe,2012:107). Yüksek yapılı binalarda suyun tahliyesini sa lamak amacıyla yapılan gargoyle (çörten)'lerin ( ekil 2.16. )gündüzleri ta la ıp geceleri canlandıkları halk arasındaki söylentilere malzeme olmu tur. Mitsel yaratıklar ya da figürler, gotik tarzı korku filmlerinde sıklıkla kullanılmaktadır.



ekil 2.16. Gargoyle(Çörten) [23]

Korku anlatısında mekân; bireyde fobik haller ortaya çıkartmayı sa layacak ekinde tasarlanır. Sıkı ıp kalma, içeriden çıkamama, ki ide melankolik ruh durumu ortaya çıkarabilme hali, dı mekânın tekin olmayı ı, keskin-sivri hat ve formlar, çok so uk ya da sıcak renkler, ço unlukla senaryoda korku in asını kuran parametrelerdir. Bu durum, Tan Tolga Demirci'nin 'Korku Sineması'nın Psikanalizi' adlı kitabında u ekinde ifadenmektedir;

---

\* Grotesk, gotik mimari de önemli bir öge olup, gargoyle ve chimera adı verilen mimari eserler, grotesk'in gotik mimarideki önemli örnekleridir. Edebiyatta grotesk tasvirleri ise en çok gotik - korku edebiyatında yapılmaktadır. [24]

“ ehir ya amından farklı olarak, bilinçdi ı bir mekân prototipi olmaktan çok bilincin i levlerini yansıtan kapalı devre bir mekân düzleminde kabul edebilece imiz ‘adalar’ ...sızıntıya, i gale ve bir sınır arz etmesi açısından da klostrofobik korku öğelerine alabildi ine açık mekânlar olarak kar ımıza çıkar. Korku filmlerinde genellikle ehir ya amına yakı tırılan vampirlerin tersine, adaların daha çok zombiler tarafından sızıntıya u raması, dramatik yapının gücünü fi ekleyen önemli bir nedendir. Bilincin, sınırlı bir toprak parçasına kar ılık geldi i ada simgesi, film boyunca, saldırgan dürtülerin metaforik dönü ümünü yansıtan ‘kötü güçler ‘ tarafından yutulma tehlikesiyle kar ı kar ıyadır,... modern hayatın ileti imsizlik boyutunun insan do asını ya ayan bir ölüye dönü türdü ünü ifade eden bu tarz filmler, bilincin kar ı kar ıya oldu u tehlikeleri ergenlik dönemine takılıp kalma korku öğeleriyle besler. Adanın bilincin i levlerine kar ılık gelmesi, onun sınırlı bir toprak parçası olmasıyla büyük benzerlikler içerir. Kaçacak hiçbir yerin olmayı ı, insanın bedeninden ve onun ta ıdı ı ‘saldırgan’ arzularından kopamayaca ını anlatan fobik bir metafordur.” (Demirci,2006;89 -90).

## 2.2. Sinemasal Korku Tarihi

### 2.2.1. Sinemasal Korku Yaratım Süreci

18.yüzyıl ba larında seyyar fantazmagorya (Phantasmagoria) sunumları yapılmaya ba lanır. Seyyar gösteri yapan ovmenler ( ekil 2.17.), halk gözünde birer büyücü olarak görülüp, itibar edilmektedir. İllyon numaraları ve gözba cılık ile her gösteri, bir öncekinden daha fazla merak uyandırmaktadır.\*



ekil 2.17. Seyyar Fantazmagorya ovmeni [25]

Fantazmagorya, yeti kinler için oldu u kadar çocuklar içinde e lencenin

---

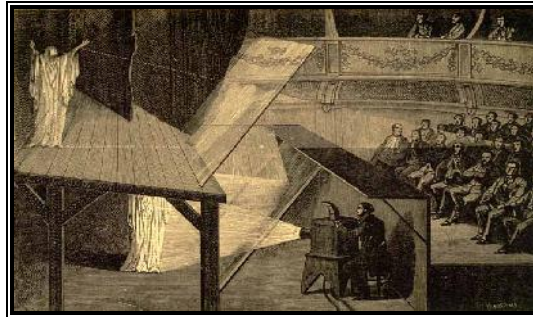
\* Philidor takma adıyla ilk phantasmagoria gösterilerini düzenleyen, do aüstü güçlerle ileti im kurup, geçmi in hayaletlerini, arkadaş larının ruhlarını ça ırdı ı dü ünülen, Paul de Philipsthal isimli mucit, Lyceum Venue ‘de 1801 yılında ilk fantazmagorya sunumlarını yaptı ında, korkutma becerisinin bugünün teknolojisiyle birle erek alaca ı hali dü ünebilirmiydi? [26]

oldukça popüler bir parçası haline gelir. Popülaritesi Avrupa boyunca; Almanya ve özellikle Fransa’da çok artar. ovmenler yoluyla seyyar olarak yapılan gölge oyunlarının, birçok Avrupa ülkesine yayılması çok zaman almaz. ( ekil 2.18.) Gölge oyununun\* kombinasyonu olarak do an büyülü fener; hile ve kandırmayı esas alan, bugünün korku filmlerinin atası olarak de erlendirilebilir.



ekil 2.18. Fantazmagorya Gösterimi ve Halkın Tepkisi (Ceram,2007)

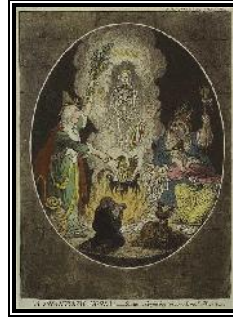
Temel amaç; izleyene, basit tekniklerle yanılsama sunabilmektir. Konular kara büyü ya da ruh ça ırma; hayaletler, kayıp ruhlar, ölü ki iler ve ölü politikacılarıdır. Amaç seyirciyi ‘ölüm ve ‘ölümünden sonra ya am dü üncesi’ ile kar ı kar ıya bırakmaktır. “ Gölge oyunu, iki ya da daha fazla büyülü fener kullanımı, geri yansıtım, gizli yansıtım ( ekil 2.19.), aynaların kullanımı, cama yansıtma, duman kullanımı( ekil 2.20.), a a ıdan sahneye yansıtma, gizli fenerin hareketi ile nesne hareketi sa layan ve birçok zeki hareket (yer de i tirme ) sunar.” [27]



ekil 2.19. Aygıtın Gizlendi i Gösterimler (Ceram,2007)

\* Gölge Oyunu Uzakdo u kökenlidir. En basit gölge yansıtma aygıtları Çin’in delikli metal topları ve Japonların sihirli aynasıdır. Topun üzerindeki perfore i lemeler, içinde yanan ve top ters dönsede dik kalan bir mum sayesinde duvara yansıtılır. Aynanın parlak ve biraz dı bükey olan yüzeyinden yansıtılan güçlü ı ıkla, arkadaki görüntü duvarda gölge olarak belirir.(Ceram,2007:10)

Aygıtsal geli me devamında; sinemaya merak duyan izleyici sayısının artması da bu geli me olanak sa layan ‘toplumsal iste i’ de ortaya çıkarır. Toplumsal iste in güdümlendi i bu geli im zor a amalardan geçer. Çünkü sinema sanatına duyulan be ni, birçok engelleme ve sansürü de beraberinde getirir. ideolojik ya da cinsellik ça rı tıran ya da kötü örnek olu turabilecek davranı lar sansür engeline takılan öncelikli konulardır. \*



ekil 2.20. Fantazmagorya Gösterisi ve Duman Kullanımı(Ceram,2007)

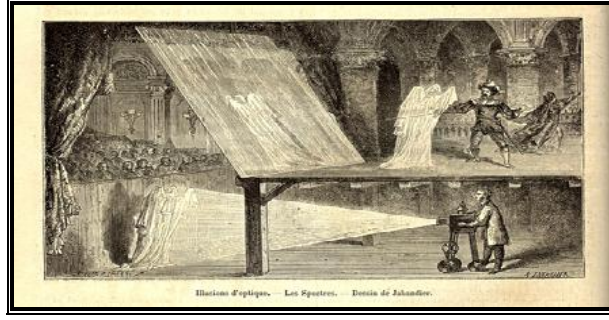
“ Robertson e lencesinin etkisi, Place Vendome yakınlarındaki terk edilmi bir Capuchin manastırında ( ekil 2.21.) gerçekle tirilince daha güçlenmi ti... Modern sinema salonlarında türde lerinin yarattı ı etkiyi bırakmak üzere mercekler, önlerine iç bükey yansıtıcılar koyularak ya da çekilerek hayaletler ya da hortlaklar olu turuyordu.” (Ceram,2007: 22-23).



ekil 2.21. Capuchin Manastırı’nda Hayalet ve Hortlak Yanılsamaları (Ceram,2007)

\* Sinemanın Arkeolojisi adlı yapıtta C.W.Ceram’ın bahsetti i”...Robertson bir dönem siyasal sansür kurbanı olmu tu. Devrim sonrası Paris’inde Fransız devriminin ölü kahramanlarının hayaletlerini sisler içerisinde perdeye yansıtıyordu.16.Louis’in hayaletini ça ırmaya kalkı nca yetkililer tiyatrosunu kapattılar.”(Ceram,2007:5) durum sinemasal geli imin engellemelere ve kar ıla ılan zorluklara ra men üretilebildi ini kanıtlar niteliktedir.

“ Fantazmagorya, Le Magazine Pittoresque’den bir gravür (1845).18. yy. sonuna do ru Belçikalı E. G. Robertson\* tarafından Paris’te kitlelere sevdirmiş bir büyü lü fener e lencesiydi. Fener seyirciden gizleniyordu ve böylece ince ve effaf perdeye yansıtılan görüntü bir hayalet etkisi uyandırıyor du (Ceram, 2007:20-21) ( ekil 2.22.).



ekil 2.22. Optik Yanılsamalar Yoluyla Hayalet Görüntüsü [28]

Tüm bu gölge oyunları ve Fantazmagorya gösterilerinden sonra anlaşılan; insanların; ruh/hayalet/ eytan imgeleri karşısında dehşete kapılmaktan ve ürkmekten vazgeçemedikleridir.( ekil 2.23.)



ekil 2.23. Fantazmagorya Gösterimi [29]

Korku temasının ayrıntı kazandı ı gösterimler sinemasal gelişimin hız kazanmasına yardımcı olur. İlk zamanlar, insanları korkutma mantığı güdülmemesine rağmen, üzerlerine trenin gerçekten geldi ini düşünen seyircinin kaçmasına yol açan: Trenin Gara Giri i- (Arrival of a Train at La Ciotat, Louis Lumiere, 1895) inde; birçok seyirci trenin üstlerine geldi ini sanıp, salondan kaçır,

\* Bkz.Ek-A

kalanlarınsa korku çı lıkları, trenin gara yana masıyla birlikte kakhahaya dönü ür. Büyük Tren Soygunu (The Great Train Robbery, Edwin S.Porter,1903)'te kovboyun, filmde kameraya do ru ate etmesiyle seyirciler korkma ve kaçma giri iminde bulunmu lardır. Bu yüzden bu sayılan iki örnek seyirci reaksiyonundan yola çıkılarak; birçok kayna a göre korku filmlerinin çıkı nını imleyen 'ilkler' olarak sayılabilir (Abisel, 1999:137-138) (Jones, 2005:13).Ancak, seyirciyi bilinçli olarak korkutmaya yönelik ilk korku filmi birçok kayna a göre; Le Manoir Du Diable(The Haunted Castle,1896,George Melies) \* Bu iki dakikalık kısa film, literatüre ilk korku filmi olarak geçer. eytanın atosunu ile Noel arifesinde, Robert Houdin Tiyatrosu,8.bulvar, Paris'de do ar (Jones, 2005:13).

Paris'de ilk film stüdyosunu açan George Melies özel efektleri icat eder (Jones, 2005:14). Nilgün Abisel'in 'Popüler Türler ve Sinema' adlı kitabında bahsetti i gibi, kamerasının bir dı çekimde tutukluk yapması sonucu, bir tramvay cenaze arabasına dönü ür ve bu George Melies'e aygıtın imkânlarını ara tırma fırsatı verir, buna benzer film hileleri kullanarak, çok sayıda film üretir(Abisel, 1999;38).

lk zamanlar, do rudan olmasa bile, George Melies 'in kullandı ı, basit teknikler; (görüntünün büyütülüp küçültülmesi/efektlerin eklemesi/kamerayı açıp kapatarak insanların kaybolmalarını sa laması) yardımıyla korku filmleri; izleyicide her zaman yeni bir korku imgesi 'nasıl yaratılabilir' e cevap vermek adına, gündün güne güçlendirilmektedir. † Bu tür hileler, sinema ortamında kâbuslar ve karabasanlara yeni görünüm kazandırmak, deh etin kesitini biraz daha geni letebilmek anlamına gelmektedir. Seyirci aniden ortadan kaybolan ' eytan' görseli yerine, duman efektleri ile zenginleştirilmi ve dramatik ıklandırma etkisinin yarattı ı atmosfer kar ısında daha çok etkilenmektedir.

---

\* Görkemli gotik bir atonun içine giren yarası, içeride kanatlarını çıkararak bir süre durur ve aniden eytan'a (Mephistoteles) dönü ür. Sihirle bulundu u yere bir kazan getirir. çinden kötülü ü ça ırır. övalyeler içeri girdi inde iskelet ve hayaletlerle kar ılırlar. En sonunda ise övalye eline büyük bir haç alır ve eytan (Mephistoteles) ortadan yok olur.

† İngiltere'de George Albert Smith (Spirit Photography) ruh foto rafçılı nını icat eder. Melies, bunu The Cave of The Demons(1898) filminde hayalet görüntüsü üretmek için kullanır (Jones, 2005:15).

### 2.2.1.1. İlk Gösterim Aygıtları

*“Selüloit bir film parçasına dehşetli yüklenileceğini kim söyleyebilirdi?”*

“ Teknik aygıtların birleşimi olan Sinematografi,\* genellikle on dokuzuncu yüzyılda yapılan keşif ve icatların bir toplamıdır. ”(Ceram, 2007:3).

Tarihin gölge e lençeleri, her biri kendi alanında dahiler tarafından geliştirilerek yıllar boyunca çeşitli isimlerle anılmaktadır. İlk zamanlar seyyar şekilde dünyaya tanıtılırlar ve zamanla bir önceki fikrin üstüne eklenerek aygıtsal anlamda geliştirilir. Bioskop, Lampaskop, Fenakistikop, ( ekil 2.24.) Fantazmagorya, Dikiz gösterileri, Kaleydoskop, Panorama, Diorama, Zoetrop, Viviskop, Optik Fener ya da Büyülü Fener gibi araçlar, sinemanın bugünkü gösterim tekniklerine ulaşabilmesinde birer basamak niteliğine sahiptir.



ekil 2.24. Bioskop-Lampaskop-Fenakistikop Aygıtları [31]

Ancak bu aygıtların hiçbiri, gerçeklik yaratımı adına; bugünün sinema seyri anlamındaki istemi tam olarak gerçekleştiremediğinden, buldukları zaman dilimi için yeterli olamadı. Kimi perdeye yansıtılan görüntünün mercekle hareketleriyle yer değiştirmesinden, kimi mercekle önünden çok yavaş bir şekilde geçen sıralı imaj dizisinden oluşmaktadır. Modern çağın sinema anlayışına ulaşmaya kadar, isim ve teknikleri farklılık göstermiş olsa da, izleyenler tarafından sürekli; bir heyecan ve

\* “Sinematografi (Yunanca: kine (hareket) ve graphos (yazı)), sinema filmi için görüntü kaydederken ışıklandırma ve kamera tercihleri yapma disiplini. Birçok açıdan fotoğraf sanatıyla yakından ilgilidir; fakat kamera ve görüntü elemanlarının hareket halinde olduğu durumlarda birtakım özellikler de gösterir.” [30]



beklenti ile karılanlardır. Yapılan her icat daha kalıcı ve etkileyici hale getirilmeye çalışılan, yedinci sanat (sinema) için birer devrim niteliindedir.

### 2.2.1.2. Sinema Salonu (Mekân) ihtiyacı

*“ Sessiz sinemanın ilk günlerinde korku-gerilim türü filmler oynatılacağı zaman “birileri korkudan ölmesin” diye sinemaların kapısına tam donanımlı bir cankurtaran getirme âdeti vardı. Bu, elbette yapımcıların zekice bir numarasıydı, ama herhangi bir kimsenin korkudan öldüğü de sinema tarihinde kayıtlı değildir. “ (Sabri Kılıç) [32]*

Sinema sanatının geçirdiği hızlı evrim süreci, eklemlendiği bileşenler ile bu anlatımın sergilenebileceği ortam ihtiyacını doğurur. İlk zamanlar, açık alan, kafe, nickelodeon (film gösterim tiyatrosu) ve manastırlar da (Capucchin Monastery)\* yapılan sunumlar sonrasında, sinematografa mekân (gösterim yeri) sağlama isteği ‘sinema salonu’ fikrini tetikler. Çevresel koşullardan etkilenmeyen, ses/ısıdan izole edilmiş mekân kurgulanıp; kapalı mekân, sabit donanım (perde-gösterim mekanizması) ve oturma üniteleri ile sinema mekânı çatısı altında düzenlenir. Projeksiyonun sağladığı ışık huzmesi dışında; hiçbir ışık kaynağı olmayan, karanlık ortamda, tanımadığı insanlarla bir araya gelen seyirci, aslında daha ortamolu turulurken bile ‘korku fikri’ne hazırlık aşamasına alınır. Seyirci dünyadan izole edilmiş mekânda belirli süre boyunca, korkunun filmsel sunumuna tanıklık eder.

William Indick, Senaryo Yazarları için Psikoloji adlı kitapta, film izlemeyi “Bir filmi izlemek birçok açıdan bir düşünmeye ya da amaç gibidir. Karanlık, sessiz, amaçsız gibi olan sinema salonu uyku halindeki zihne benzer. Simgesel imgelerden oluşan ekran, bilinçdışının büyülenmiş izleyicilere sunduğu gösteridir.” şeklinde tanımlayarak, bu gösterim şeklinin insanları etkisi altına alabildiğini vurgular (Indick, 2011: 84).

---

\* Bkz.syf.28

### 2.2.1.3. Korku Sinemasında Tür Kavramı

Tür sınıflandırmasının zorluklarına karşın, korku sineması; seyirci, endüstri ve popüler medya tarafından en fazla kabul gören türdür. Western, müzikal, dram, komedi türleri; konu, tema, tasvir gibi kavramlarla akılda kalırken, korku türünün en akılda kalır yanı seyircide bıraktığı şok, tikslenme, i renme, deh ete kapılma ve nefret benzeri duygusal hallerdir. Bu tahrik edici dürtü; türün diğer türlerden ayrı masını sağlayan en belirgin noktadır (Thompson ve Bordwell, 2001:102).

Robin Wood'un belirtti i gibi: “ *Korku türü Hollywood'un en popüler aynı zamanda en kötü ün sahibi türüdür. Popülerli inin yanı sıra bir durum vardır ki diğer türlerden tamamen ayrılır. Korku türü kendi içinde insanları ikiye ayırır. Korku sineması takipçileri bu türün fanlarıdır, geri kalanların tümü neredeyse bu türü tamamen reddedenlerdir.*” (Wood, 1986:77; Akt. Cherry, 2009:36).

Zaman a mına u ramamak adına sürekli taze kan arayan korku sineması, her defasında seyircinin ilgisini çekmenin bir ekilde yolunu bulmaktadır. Yerel hikâyelerin yönetmen esteti i ile birle imi sonucunda; tür birçok ülkede, birçok dilde izleyici kar ısına çıkmaktadır.

1970'li yıllara kadar korku sinemasında, tür ba lamında kapsamlı bir tarama ve inceleme yapılamamı ; dil içerisinde birbiri yerine kullanılabilen vah et, deh et, gerilim\*, korku gibi kelimeler ve korkuyu zaman içinde biçimlendirmi , sosyo-kültürel etkenler ve gelenekler mutlak bir tanıma gitmeyi ve sınıflandırmayı zorla tırır. Bu yüzden tür hakkında de erlendirmeler, yerini seyircilerin; neden gerilmek, tiksilmek istedikleri üzerinde durulmasına bırakmı tır. (Abisel, 1999:119)

---

\* Gerilim genellikle sayısız aksiyon ve bir tempo içinde devam eden olaylar dizisini tanımlayan terim olarak kullanılır. Gerilim türü filmler izleyende, ürpertici ve endi e verici duyguları korku öğelerini do rudan göstermeden (gösterilenin saklanması) durumu ile sunabilir. Filmin takip süresinin yeterince uzatılması yoluyla seyircide istenilen 'gerilme' durumu yaratılabilir.[33]

'Horror' isimli Korku kitabı yazarı Brigid Cherry'nin ara tırmalarına göre; "Korku türü izleyicisi bunun tamamen negatif bir deneyim olmadığını, do aötesi yaratıklar, ruhlar, karanlık varlıklarla; iddet ve terör olayları üzerinden duygu etkile imi ya adıklarını belirtmi tir." (Cherry, 2009:36). Bu etkile imi ya amanın kolay yoldan elde edilebilir (korku filmi üretim kolaylı ı) olması da tür adına yapılmı filmlerin çoklu una bakılarak anla ılabilir.

Ekonomik unsurların minimum düzeyde kullanılması yoluyla ortaya konulan ba arılı yapımlar; korku türü adı altında, birçok yapımın üretilebilmesini olanaklı kılmaktadır. Korku filmleri, pahalı bütçelere gerek kalmadan üretilebilir.\* Tarihi boyunca, dü ük bütçeli yapımlar ortaya çıkarabilmesinden dolayı da, yapımcılar tarafından tercih edilmi olan korku sineması; minimum temel sinema donanımı ile kasvetli/huzursuz atmosfer yaratabilme ba arısını gösterebilmektedir.

Her ülkenin kendi korku figürlerini ve imajlarını yaratması; türün çe itlili ine katkıda bulunmu , bunun sonucunda alt türler de kendi aralarında birbirleri arasında etkile ime girmi , aynı filmin de i ik ülkelerde tekrar çekimleri yapılmı tır (Abisel, 1999:117).

Ba langıcından bugüne farklı dü ünçe, inanı ya da psikolojik bilinçaltının korku fikri üretebilmesine imkân veren türler genel olarak u ekilde sıralanır:

- Gotik Korku
- Do aötesi Korku ve Hayalet Filmleri
- Psikolojik Gerilim
- Canavar Filmleri
- Slasher Korku
- Gore-Giallo-Slapstick
- stismar Sineması-Salt iddet çerikli Korku

---

\* 1990'ların sonunda 2 adet kamera ve amatör çekimlerle, dü ük bir bütçeyle yapılan Blair Witch Project (1999) az maliyetle ve tanınmamı oyuncularla bile, korku filmi yapılabilece ini ortaya koyar. (Bergen, 2006:148)

## ❑ Gotik Korku:

Gotik türü, yazınsal kaynaklı gotik öykülerini ba langıç noktası olarak alır. Sinemasal sunumların birço u; gotik edebiyat yazarlarının\* hikâyelerinde, betimlenen karakterlerin sembolik ve imgesel ifadelerinin yer aldığı korku filmleridir.

Mitsel kökenli korkutucu canavar ve yaratıklar filmin ana karakterleridir. Dracula, Frankenstein, Mumya gotik korku filmlerinin ana karakterleridir.

Gotik öyküler ço unlukla, metaforik anlatım yollarını kullanırlar.† Anlatıdaki karakterlerin varolma nedenleri, sınırlarlandırılı ları, anatomik özelliklerindeki belirgin detaylar; toplum içinde yer arayışı, yaratana ba kaldırı, ötekile me gibi durumları; insan-toplum çerçevesinde de erlendirir.

Anlatı özellikle; ato, malikane, labirent, zindan, yer altı dehlizi, mezarlık gibi mekansal tercihleri ile gece karanlı ı, gölgesel anlatım yo unlu u, acı çeken karakterler gibi temalarla sunulur. Karakterlerin ta ıdı ı korku ve huzursuzluk mekânsal dille, bedene bürünmektedir. Görkem ve kasvet dolu mekânların ta ıdı ı ruh ile karakterlerin ta ıdı ı içsel derinlik paralellik gösterir. Korku bu tür mekân gösterimlerinde daha estetik bir yakla ımla yorumlanmaktadır. Ta ıdı ı tüm detaylara bakılacak olursa bugünün korku sinemasının kökenlerinin gotik temalı anlatıma dayandı ı görülür. [34]

Çizelge 2.7.'de verilen klasik ve modern gotik örnekleri yukarıda belirtilen temaları yo un bir ekilde kullanmaktadır.

---

\* Bkz.Bölüm. 2.1.3.syf.16. Edebiyat-Tiyatro ve Korku Sineması

† Örne in; “Frankenstein ve Drakula paralel hayat sürdürürler. Onlar birbirinden ayıramayan, birbirlerini tamamlayan iki ki iliktirler. Tek bir toplumun iki korkunç yüzü, a ır ı uçlandırlar: çirkin bir zavallı ile insafsız bir mülk sahibi. ç ı ve sermaye: “ toplumun bütünü, mülk sahipleri ve mülksüz i çilerden olu an iki sınıfa bölünmek zorundadır ”[35].

Çizelge 2.7. En Bilinen Gotik Sineması Örnekleri [34]

F L M ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
THE PHANTOM OF THE OPERA	1925	RUPERT JULIAN
THE BRIDE OF FRANKENSTEIN	1935	JAMES WHALE
REBECCA	1940	ALFRED HITCHCOCK
THE HORROR OF DRACULA	1958	TERRENCE FISHER
BLACK SUNDAY	1960	MARIO BAVA
THE HAUNTING	1963	ROBERT WISE
SUSPIRIA	1977	DARIO ARGENTO
SLEEPY HOLLOW	1999	TIM BURTON
THE OTHERS	2001	ALEJANDRO AMENABAR
VAN HELSING	2004	STEPHEN SOMMERS

#### □ Do aötesi Korku ve Hayalet Filmleri:

Ruh, hayalet, cadı, eytan gibi figürlerin; gerçek dünya içinde varlı mı sorgulayan, teolojik boyutlarda yorumlanabilir, parapsikolojik alanlarda ara tırmaya açık, kayna ı bilinmeyen korkuyu güdümlenen, bunların sonucunda gerçeklikle ili kilendirilmesi; canavar ve gore türlerine oranla daha fazla olan, korku sineması türü olarak tanımlanabilir. [36] (Çizelge 2.8.)

nsano lu seyirlik anlamdaki, ilk gösterilerin varlı ndan bu yana, geçmi teki ruh ça ırma, hayaletlerden haber alma gibi durumları ilgi çekici bulmaktadır. Anlatıdaki hayaletler, iki dünya arasında sıkı mı varlıklardır. Onları kurtarma görevini, ana karakter üstlenir. Esaretin çözümü, gizemin çözümüne ba lıdır.

Ayin, büyücülük, ruh ça ırma, bedenin ele geçirilmesi, kayıp ruhlar gibi paranormal olayların sunumu a ırlıklı olarak yer alır. Birçok örne inde, mekâna hapsolmu ruhların serbest bırakılması ya da mekânın ruhunun psikokinetik

yeteneklerle canlandırılıp, mekânın karakterleri hapsetmesi ve bu durumdan kurtulma çabası benzeri, anlatım ekilerine sahiptir.

Çizelge 2.8. Do aötesi-Hayalet Filmleri

F LM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
THE HAUNTING	1963	ROBERT WISE
ROSEMARY'S BABY	1968	ROMAN POLANSKI
THE EXORCIST	1973	WILLIAM FRIEDKIN
SUSPIRIA	1977	DARIO ARGENTO
THE AMITYVILLE HORROR	1979	STUART ROSENBERG
RINGU	1998	HIDEO NAKATA
THE SIXTH SENSE	1999	M.NIGHT SHYAMALAN
THE BLAIR WITCH PROJECT	1999	DANIEL MYRICK-EDUARDO SANCHEZ
THE OTHERS	2001	ALEJANDRO AMENABAR
THE GRUDGE	2004	TAKASHI SHIMIZU
THE EYE	2008	

#### □ Psikolojik Gerilim (Dokümental Horror):

*“Suçlanan masum bir insanla özde le mek, suçlu bir insanla özde le mekten daha kolaydır.”*

*Alfred HITCHCOCK*

Karakterin ya adı 1 psikolojik rahatsızlıkların ke fi, filmin ana temasını olu turur. Fobik korkular, ki ilik çatı maları, izofrenik bireyler, çoklu karakter yapısına sahip insanlar, film kurmacası içinde yer almaktadır. (Çizelge 2.9.)

Psikolojik gerilim türündeki seri katiller çocukluklarında ya amı oldukları ok sonucunda,‘öldürme güdüsüne yönelmi karakter’ durumunu aktarır. Bastırılmı çocukluk ya da ergenlik dönemi sorunları sonrasında, bastırılmı olanın ortaya

çıkışı nı imleyen durumlar sunulur. Psikolojik gerilim filmi karakterlerin ruhbilimsel yöntem düzeyince çözümlenebilmelerini olanaklar.\* †

Psikolojik gerilim filmleri, Doç.Dr. Faruk Gençöz'ün Bilim ve Teknik dergisinde yayımlanan Psinema yazısında bahsettiği “ Bundan dolayı, sinemadan ille de do ruların anlatılmasını istemek yerine neyin nasıl anlatıldı nı inceleyerek kavramak, seyirci için oldukça zengin bir e itim kayna ı olacaktır. ” sözleri ile filmsel çözümleme imkânı ile analiz edilebilir görsel sunumunun izleyicisine sa ladı ı kazanımı vurgulamaktadır (Gençöz, 2006;86).

Çizelge 2.9. Psikolojik Gerilim Türü Film Örnekleri

F LM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
CAT PEOPLE	1942	JACQUES TOURNEUR
PSYCHO	1960	ALFRED HITCHCOCK
PEEPING TOM	1960	MICHAEL POWELL
EYES WITHOUT A FACE	1960	GEORGES FRANJU
REPULSION	1965	ROMAN POLANSKI
CARRIE	1976	BRIAN DE PALMA
THE SILENCE OF THE LAMBS	1991	JONATHAN DEMME
AMERICAN PSYCHO	2000	MARY HARRON
DAS EXPERIMENT	2001	OLIVER HIRSCHBIEGEL
MACHINIST	2004	BRAD ANDERSON
BLACK SWAN	2010	DARREN ARONOFSKY

\* Psikanaliz deyimini, Türk Dil Kurumunca yayımlanan Ruhbilim Terimleri Sözlü ünde öyle tanımlanmıştır: ‘Freud’un geli tirdiği i, insanın uyumlu ya da uyumsuz davranı larının kayna ı sayılan bilinçaltı çatı ma ve güdülerini ara tırıp bilince çıkararak davranı sorunlarını çözme yöntemi” [37]

† “(Yun. psykhe = ruh, analysis = çözümleme)...ruhun derinliklerinde, bilinçaltında kalmı olan tasarım, istek ve karma aları (kompleks) bulup ortaya çıkarmayı, böylece bunların ruhu tedirgin ve hasta eden baskılarını gidermeyi amaçlar... Freud, tüm ruhsal, tinsel ve kültürel ya amı içe itilmi olan cinsel itkilerin biçim de i tirmesi, inceliş yücemesi olarak açıklayan bir ö reti kurmu tur.” [38]

## □ Canavar Filmleri

Korku sineması adına görselle tirilen canavarların birço u yazınsal kökenlidir. Vampir, Frankenstein, Kurtadam ve Mumya benzeri karakterler; canavar filmlerinin do u unu imleyen birincil örneklerdir.

Genelde hayvanların ya da insanların mutasyona u ramı ‘yaratık’ görünüşleri konu edilir. Filmin karakteristik strüktürüne bakılacak olursa; korku karakteri ya deformasyona u rar ya da fiziksel yapısı biçim bozumuna u ratılmayacak ekilde büyütülür.\* Bir anlamda olması gerekti i normal görünüm ya da ruh halinde de ildir. Zarar vermeye güdümlenmi tir. Canavar karakterli korku filmlerinin toplumsal olaylara göndermeler barındırdı ı bilinmektedir. Birçok canavar filmi; toplumsal baskının arttı ı, karga a ve baskı durumlarında ortaya çıkmı tir. Birincil örneklerinin barındırdı ı sosyolojik anlamlar u ekilde yorumlanabilir;

*“Frankenstein” ve “Drakula”nın sosyolojik açıdan bir çözümlemesi, canavarların en çok tehdit ettikleri kurumlardan birinin aile oldu unu açtı a çıkarır. Ancak, bu korku yalnızca tarihsel ve ekonomik terimlerle açıklanamaz. Tersine, onun en derin kökünün ba ka bir yerde, erosta, her eyin üstünde cinsellikte bulunması çok olasıdır. David Pirie öyle yazar: “Drakula, kendisini hapsedmi olan baskıcı toplumu cezalandırmak üzere ortaya çıkan Viktorya dönemi libidosunun örtülü gücü olarak görülebilir: Drakula’nın, Viktorya dönemi anlayı na sahip olan dü manlarının a ırba lı kadınlarına yaptı ı en korkunç ey, onları ehvetli kılmasıdır.” [35]*

İlk örneklerinde klasik korku karakterleriyle, izleyen kar ısına çıktı ı gibi ilerleyen zamanda da, dünyanın yaratıklar tarafından istila edilip yıkım ve tehlikeye yol açabileceklerini konu alan örnekleri de barındırır. Film anlatısında uzaylı yaratıklar ve dünyaya korku salan canavarlara da sıklıkla yer verilir. Ülkelerin farklı yerel öykülere sahip oldu u gibi, tehdit düzeni olu turabilecek karakter görselleri de farklılıklar gösterebilir. Japon korkusunda ana karakter ‘Godzilla’ iken, Amerikan yapımı korkuda ana karakter ‘King Kong’ olur.

---

\* “Vampirler ve kurt adamlar korkutucu ve dehet verici arketipik figürlerdir, çünkü tanrıların do a-üstü gücünü temsil ederler. Mitolojide sadece kutsal varlıklar fiziksel hayvanların biçimine ya da insan-olmayan ba ka ekillere dönü ebilirlerdi.” (Indick, 2011;151)



Anlatı yapısı; insanların mücadele etmesini gerekli kılan bir kurulum sunar. Karşılaştığı zorlu durumu kendi lehine çevirebilen karakter hikâyesel gelişimini tamamlar. (Çizelge 2.10.)

Çizelge 2.10. Canavar Temalı Film Örnekleri

FİLM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
THE THING FROM ANOTHER WORLD	1951	CHRISTIAN NYBY
GODZILLA	1954	ISHIRO HONDA
THE BIRDS	1963	ALFRED HITCHCOCK
ALIEN	1979	RIDLEY SCOTT
THE THING	1982	JOHN CARPENTER
THE HOST	2006	JOOM-HO BONG
CLOVERFIELD	2008	MATT REEVES

#### ❑ Slasher Korku

Bir grup gencin şehir dışında bir yerde kaldığı, katil tarafından sırasıyla katledildikleri film örnekleridir. Öldürülen kişiler; öldürüldükleri yerler, öldürülme şekillerinin çoğunlukla benzer olması; film hakkında tahmin yürütülebilmesini olanaklı kılmaktadır. Slasher filmlerin başka bir ortak yanı ise; seri filmler halinde devam edebilmesine imkân veren anlatısal yapıya sahip olmalarıdır. Başka bir ifadeyle katil her zaman geri dönebilir. (Çizelge 2.11.)

1970-1980'li yıllarda ortaya çıkan tür örneklerinde; anlatı yapısı ve karakteristik unsurlar çoğunlukla tekrara düşer. Slasher tarzın ortaya çıkışında; toplumsal değer ve ahlaki yapı sorgulanması gibi durumlar söz konusudur. Aile değerleri, iddet yoğunluğu ve seks benzeri konuların, yani toplumsal değerlerin; slasher film karakterleri yoluyla çarpıtıldığı görülür. Toplum düzenine aykırı gelen durum ya da karakterlerin, toplum içinde kargaşa ortamına neden olduğu kadar sevildikleri de bir gerçektir. Kötü karakter, görünen imajı arkasında; parodisel,

ele tirel ve ironik yönler barındırırlar. “Filmlerdeki seri katiller, gerçek hayattaki seri katiller gibi öldürmeyi severler. Ve öldürmelerinin amacı ait oldukları toplumların çürümü yüzü oldu unu kendi açılardan ortaya çıkarmaktır. Bu durumda, zevk ve evk için öldürmek aynı zamanda bir “öteki” fenomeni olmak için öldürmek olarak da okunabilir. Gerçek seri katiller “öteki” olmak isterlerse toplum “öteki” olmanın nasıl bir his oldu unu merak ettirir.”[39]

Zillman ve Weaver’a göre; slasher tarzı filmler, gençlere cinsiyet rollerinin ö renimi ve ke fi hakkında güven sa lar. Filmdeki erkeklerin ya ıtlarına korku ve oklar kar ısında ayakta durabildiklerini göstermesi ve kız arkada larına en ihtiyaç duydukları anda(korktukları anda) koruma/güven sa lama görevleri, durumu adeta bir çıkma ritüeline dönü türür (Zillman ve Weaver, 1996.82;Akt. Cherry, 1996:38).

Çizelge 2.11. Slasher Korku Film Örnekleri

F LM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
THE LAST HOUSE ON THE LEFT	1972	WES CRAVEN
THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE	1974	TOBE HOOPER
THE HILLS HAVE EYES	1977	WES CRAVEN
HALLOWEEN	1978	JOHN CARPENTER
FRIDAY THE 13TH	1980	SEAN S.CUNNINGHAM
A NIGHTMARE ON ELM STREET	1984	WES CRAVEN
CHILDS PLAY	1988	TOM HOLLAND
CANDYMAN	1992	BERNARD ROSE
SCREAM	1996	WES CRAVEN
I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER	1997	JIM GILLESPIE
THE FACULTY	1998	ROBERT RODRIGUEZ
CHERRY FALLS	2000	GEOFFREY WRIGHT

## □ **Gore-Giallo-Slapstick Korku**

‘Gore’ filmler, feti istik davranı ve insan vücuduna zarar veren eylemleri içerir. Kan gösterimine sıklıkla yer verilirken, i kencenin rahatsız edici boyutlarda gösterim yolu kullanılır. Vücuttan kopan organ parçaları ve vücuttan kopartılma görüntüleri en gerçekçi ekilde görselle ir. Ço unlukla kötü karakterle ilgili olan yayılma tehdidi/bedensel iddet gibi temaları konu edinir.(Çizelge 2.12)

talyanca ‘sarı’ anlamına gelen ‘Giallo’ ba langıcını talya’da basılan ucuz kitaplardan alır. 1920’li yılların sonunda ba layan ve Mondadori basım evi tarafından yayımlanan kitaplar, genelde klasik dedektiflik öykülerinin (Agatha Christie, Raymond Chandler vb.) talyanca çevirileridir.1960’lı yıllara gelindi inde bu öyküler, talyan tarzı ile yorumlanarak deh et ve terörün seri filmleri olarak sinemadaki yerini alır. [40]\*.

Slapstick ismini talyan komedi tiyatrosundan alır. Vücut ve ruh arasındaki dengenin farklı bir boyutta incelendi i film türüdür.Slapstick temasının yorumlandı ı evrende;özellikle nesnelere olması gerekti i gibi davranmadı ı dü ünülebilir.(kapı kolu/merdiven/hortum)Nesnelere güvensizlik ana karaktere saldırabilecek ekilde kullanımlarından ötürüdür. nsanın yarattı ı kar ısında güçsüzlü ü/parçanın bütüne ba kaldırı ı/makinele me/modernle me/beden ve ruh dengesi gibi mecazi konulara yer verir.... “ örne in Chaplin’in Modern Times (1936) filminde kullanılan arka planda – insan artık ya adı ı çevrenin efendisi de ildi. Bunun yerine üretkenlik, verimlilik ve otomasyon için olu turulmu bir makinenin gözden çıkarılabilir, canlı bir parçasıydı.”[41]

---

\* “Giallo filmlerinde her ne kadar kahramanlar her zaman kazansa da, seyircinin bakı ı hep katil ile bir tutulur. Cinayetin feti ize edilmesi ile ortaya hem rahatsız edici hem de tahrik edici sekanslar çıkar. Siyah deri eldivenler, parlayan cinayet aletleri, yava ça takip edilen kurbanlar, garip renkli lensler – bunlar hep Giallo’nun seyirciyi cinayete alet ve â ık etme çabasının parçalarıdır.” [40]

Çizelge 2.12 Gore-Slapstick Film Örnekleri

F İLM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
NIGHT OF THE LIVING DEAD	1968	GEORGE A.ROMERO
DAWN OF THE DEAD	1974	GEORGE A.ROMERO
THE BROOD	1979	DAVID CRONENBERG
EVIL DEAD	1981	SAM RAIMI
VIDEODROME	1983	DAVID CRONENBERG
HELLRAISER	1987	CLIVE BARKER
TETSUO	1989	SHIN'YA TSUKAMOTO
RESIDENT EVIL	2002	PAUL W.S.ANDERSON
HIGH TENSION	2003	ALEXANDRA AJA
WRONG TURN	2003	ROB SCHMIDT
SAW	2004	JAMES WAN
HOSTEL	2005	ELI ROTH

#### ❑ İstismar Sineması- İddet Çerikli Korku

Cinsellik ve iddet temalarını harmanlayan filmler; toplumun ço unlu una hitap etmekten uzaktır ve ço u zaman izleyene ‘Sanatın Sınırları’ hakkında dü ünme fırsatı verir. Bu nedenle sanat filmi özelli i ta ıyan yapımlarla, istismar sineması arasında ince bir ayırım vardır. Sıklıkla deh et verici konuların istismarı ile filmin tematik düzeni kurulur.

İstismar filmleri; yıldız oyuncu, özel efekt kullanımı, seks, iddet, romantizm benzeri sömürülecek konular arar. Filmsel kalitenin yüksek olmasından önce, betimlenen temanın; abartılı ekilde aktarım yollarını kullanılır. “Exploitation (istismar) filmlerde, müstehcen ya da açıkça sunulan seks sahneleri, a ır iddet, hap kullanımı, çıplaklık, tuhaf ve korkutucu eyler, kan, yıkım, isyan ve karga a en önemli özelliklerdendir.” [42].

Karakterlerin bedensel ve mental sınırlarını tehdit eden, iddet olgusu a ırıklı filmler; psikanalitik sorgulamalara yer verebilir. Korku fikri temelli anlatı; i kenceye maruz bırakılan bedene ve vah et sınırlarının sinemadaki çizimine yer verir Karakterin bastırılmı bilinçaltında, suçluyla özde le ebilme imkânı sa lar.

*“Bir ba ka özde le me biçimi olan ‘suçluyla özde le me’ savunusu ise ilkel üstben temsilcilerinin kurulmasına katkıda bulunan ya da bu temsilcileri kendili e katan patolojik bir yapı içerir. ... suçluyla özde le me, kendili in, korkulan nesneye dönü mesine, aynı zamanda, korkunun da haz veren bir güven duygusuna dönü mesine yardım eder. Böylelikle suçluyla özde le meyi, egonun korku kar ısında haz ilkesini çalı tırmaya yarayan bir savunma düzene i olarak da görebiliriz. Bu mekanizma kapsamında izleyici, korku ya da güven nesnesini içselle tirerek, anksiyetenin geriliminden kurtulmayı ba arır; hem saldırgan hem de kahraman olmak gibi bir lüksü aynı anda ya ayarak, savunmalarını ekonomik bir biçimde kullanmı olur.”(Demirci, 2006:13-14).*

Türün önemli yapıtları, üretildikleri dönemde sansür engeline takılıp daha sonra bazı düzenlemelerle ya da kesintilerle tekrar izleyene sunulabilmi tir. Cinsel yönden sapkın ya da öldürmeye güdülenmi karakterin sapkınlı nı alt karakterler üzerinden ya aması ve bunda sınır tanımaması seyircinin rahatsızlık derecesinde, bilinçdı nı sorgusuna yanıtlar arayabilir. \* (Çizelge 2.13.)

“ Bu tür filmler sinemacılı nın ilk günlerinden beri çekilse de ABD ve Avrupa’da genel anlamdan sansürün ve sinema kurallarının yumu aması ile birlikte, 1960 ve 70’lerde popülerle mi lerdir. Ayrıca yapımcılar televizyon nedeniyle kaybettikleri izleyicinin ilgisini çekmek için sansasyonel ö eler kullanmı tır. ” [42]

stismar Sineması ve iddet içerikli korku filmleri birçok korku türünden ayrılarak; bilinçaltındaki rahatsız edilmemesi gerekenleri, su yüzüne çıkardı ı için izleyenlere sosyal mesaj vermekten çok travma ya atabilecek düzey ve görselliktedir.

Çizelge 2.13. stismar ve Salt iddet çerikli Film Örnekleri

F LM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
I SPIT ON YOUR GRAVE	1978	MEIR ZARCHI
CANNIBAL HOLOCAUST	1980	RUGGERO DEODATO

\* Tecavüz, taciz eylemleri, vücudun parçalara ayrılması gibi konular rahatsız edici derecede açıkça gösterilmektedir.

HENRY; PORTRAIT OF A SERIAL KILLER	1986	JOHN MCNAUGHTON
MAN BITES DOG	1992	REMY BELVAUX- ANDRE BONZEL
FUNNY GAMES	1997	MICHAEL HANEKE
IRREVERSIBLE	2002	GASPAR NOE
HOSTEL	2005	ELI ROTH
THE DEVILS REJECTS	2005	ROB ZOMBIE
ANTICHRIST	2009	LARS VON TRIER

## 2.2.2. Korku Sineması (1900-1940)

### 2.2.2.1. Temel Anlatı Yapısı ve Sinema Temel Bile enleri

*“Korku filmlerinin birincil amacı en derin korku ve kaygılarımıza dokunmak, realite ve dü dünyası arasında geçi i sa lamaktır ve en önemlisi; istenilen her zaman daha fazla korkutmaktır.”*

**Ronald BERGEN**

Korku sineması, anlatsal düzeyde; her insan, hayvan, obje ya da mekâna korkutucu vasıf niteli i kazandırabilir ve bu kavramların kendi içlerinde ya da birbirleri arasında dönü ümünü sa layabilir. Temelde yatan istem; izleyene anlatının etkimesi, onu a ırtması, beklenmedik bir an ya da anlarda gerilim sunması ve ekrana yansıtılan görsel için ‘gerçek olabilir mi ?’ sorgulamasını gerçeğe tirmesidir.

Temel anlatı, genellikle üç a amada i lenir. İlk a ama; toplumun sahip oldu u denge halini sunar. İkinci a amada; denge bir güç ya da kötü olan tarafından bozulur. Üçüncü a ama ise; denge durumunu, tekrar eski haline döndürme çabasındaki karakter veya yan karakterler üzerinden kurgulanır. Bu durum Colin Odell ve Michelle Blanc tarafından öyle ifadelenir:

Korku sineması insana, canavar yani ‘öteki’ tanımının verilmesiyle tehdit unsurunu karısına alacak ‘normal’ bir dünya düzeni kurar. Mevcut durum ‘normal’ olmalı ve normalin anormale dönüşümüne isteyen düdünceye karşı çıkılmalıdır. (Barsam, 2010:93).

“ Korku filminin temel yapısı, opsiyonel bir epilog ve prologla birlikte, düzen, kaos, ve düzenin yeniden sağlanması içeren üç aşamalı bir kurulum sunar.” Aslında analiz edilmek istenilen durum; toplumun ya da bireyin karışıklıkla karşılaşmış durumda, öncesinde sahip olunan ama artık bozulmuş olan ‘düzen yapısını’ tekrardan nasıl elde edebilecekleri, çözüm arayışı ve uygulanan yöntemlerin; önceki mevcut duruma dönmeye yeterli olup olmadığıdır. Düzeni kaosa sürükleyen düdünlüdüğü gibi canavar değil, düzenin de sorumlusudur. Hastalıklı duruma tekrar dönüşümün canavarın uzaklaştırılması ya da imhası ile gerçekleştirilebilir. Önceki konuma dönen toplum, durumunu korumak adına artık elinden geleni yapar. Tür anlatısındaki temel durum; yeniden kurulum ve düzenin sunumudur (Odell ve Blanc, 2011:14-15).\*

1900-1940 arası dönemde, tipik korku anlatısı ‘öteki’ ya da ‘saldırgan’ kimliğinin normal dünyayı tehdidiyle başlar. Ana karakter, tehdidin algılanmasında gerekli ilk kişidir. Uyarıları dikkate almaz ve ‘öteki’ tarafından hedef haline gelir. Canavarla tek başına karşılaşma durumunda kalan karakter oyuncusu, canavarı yok eder ya da öyle görünür çünkü korku anlatısı devamı sağlamak zorundadır. Saldırganın öldürülmemesi, seri filmler oluşturulmasına yönelik bu yöntem, her zaman açık kapı bırakır. Temel korku anlatısı birçok varyasyon sunabilir. Karakter bazen ‘öteki’ni çarpmada sorumlu kişidir. Bazen karakter ‘öteki’ne dönüşür. Bazen bunu saklar, inkâr eder, ya da karakterlerin yardımıyla durumun üstesinden gelir ya da kendi kendine bu durumdan kurtulur. Karakter genelde, toplum tarafından reddedilmiş, yalnız ve zayıftır. Bu karakteristik özellik, korku filmini sınırlamaz aksine durumu

---

\* Ortamdaki dengenin tekrar sağlanabilmesi için ötekinin olmadığı, eski normal durum gereksinimleri tekrardan sağlanmalıdır. Ya da anılan çevrenin kurallarına uymayan, tehdit unsuru oluşturan; aslında hem toplumdaki biri, hem de ötekidir. Sonuçta, Kurt Adam ve Vampir figürleri; insandan dönüşümüne uğrayan ama aynı zamanda insan için tehdit oluşturabilen varlıklardır.

daha büyük bir gerilim için in a eder. Birçok korku filmi, yapısını; kusurlu karakter üzerinden kurarak, karakterin gelişmesine olanak sağlar. Korku filmleri ölüm makinelerine karşı çıksa da, birçok korkuda ana karakterin onları yok ederek güçleneceğini ve gelişmesini savunur (Barsam, 2010:93).

Korku teması, genellikle, canavarın saldırısıyla başlar ve diğer karakterler onu yok etmeye çalışır, bazı durumlarda karakter; şeytani ya da kötü ruhlar tarafından ele geçirilir ve yan karakterler onu kurtarmaya çalışır. Türün karakteristik teması, genellikle duyguları hedefler. Canavar bireyi korkutur çünkü bilinen tüm kuralları çözer ve insani limitleri zorlar (Thompson ve Bordwell, 2001:103).

İlk örneklerini sekanslar arasına eklenen yazılarla sunumlayan; sessiz korku filmleri; film süresince devam eden müzikli (konu masız) korku filmleri sonrasında ilk uzun örnekler ortaya çıkar. Zaman geçtikçe bu filmler 'ses' ile desteklenir. İlk uzun metrajlı korku filmlerinde, sinemasal anlatımı destekleyen ses/müzik/ılgölge/makyaj hilesi gibi bilemlerin etkisiyle anlatı; istenilen formata, uygun hale getirilebilir. Uzun metrajlı ilk örneklerin çoğu, Almanya sinema yapımcıları tarafından üretilmiştir. \* Örneğin; "...*Dr.Caligarinin sarsıcı, teatral dekoru ve melodramatik oyunculukları filmin fantastik ve gerçekdışı bulunarak alaya alınmasıyla sonuçlanmış tır. Caligari psikolojik ya da hayalsi gerçekliğin çarpık ya da parçalı bir versiyonu lehinde olan herhangi bir sinemasal gerçeklik bağlamını reddeder; deli bir adamın gözünden görülen bu dünya, hayal dahi edilemez korkuların masalını anlatır.*"( Odell ve Blanc, 2011:72).

Sesin gelişmesi; korku sinemasına birçok katkıda bulunur. Sesin filme eklenmesi ile birlikte artan gerilim ve korku anındaki ani müzik değişimi, müzik kesildiği anda beklenmedik olaylarla karşılaşma durumu; seyirciye sunulan korkunun yoğunluğunu arttırmaktadır. Korku filmlerinde kullanılan ilk ezgiler, ritmik unsurların sadeliğini -çıkımlarla, seyirciyi etkileyen, klasik müzik eserleri olur.†

---

\* 1910'larda türün öne çıkan isimleri Alman Korku Sineması'na ait örneklerden oluşur. İki Der Student Von Prag(1913,Stellan Rye-Paul Wegener).Diğeri ise 16.yy.kilden yapılmış bir heykelle ilgili, Yahudi efsanesinden esinlenen Der Golem(1915,Henrik Galen,Paul Wegener)(Kara, 2010 :23)

†Bunların arasında; 1933 King Kong müziklerini hazırlayan, Max Steiner, Jerry Goldsmith, Bernard Herrmann, Ennio Morricone ve John Williams gibi isimlerde vardır. Birçok tanınmış isimde John



Korku sineması ses ve müzikten yoksun dü ünmek çok zordur. İlk korku filmleri; özellikle klasik müzik sunumları ile desteklenir. Ünlü besteciler, aralıklı olarak korku film müzikleri için çalı ırlar.

Korku filmi karakterinin daha ürkütücü görünmesini sa layan makyaj hileleri kullanılmaya ba lanılması, makyaj sanatının daha profesyonel yapılmasına imkân verir.1930'lar Hollywood korkusunun zirveyi ya adı ı yıllardır. Korku sineması, ana hatlarını bu dönemde belirler. Korku türü kendi yıldızlarını yaratır. Boris Karloff, Bela Lugosi, Paul Leni ve Lon Chaney isimleriyle özde le en canavarlara dönü ür. Lon Chaney kullandı ı makyaj hileleriyle korku sinemasının ilk oyuncusu olarak hafızalara kazınır.

*“Almanya’dan Avrupa’ya gelen yönetmenlerden Paul Leni de, Lon Chaney gibi makyajı önemsiyor, seyircinin görür görmez ürkmesini sa layacak ‘suratlar yaratıyordu... Ölümün kol gezdi i bir perili ev ortamında Paul Leni, The New York Times’ın belirtti ine göre ‘ı ık ve gölge oyunları ve seçti i açılarla ustaca canlandırmı tı.”(Teksoy, 2009:155)*

Bu dönem yapıtlarının ço u, günümüzde gerçek de erine ula mı , kabul görmü ve yapıldıkları günün atmosferini her seferinde yeniden ya atabilmektedir. Bu süreçte yapılmı filmlerin de erlendirilebilmesi için; sinemanın bu ilk yıllarına ait ko ulların; stüdyo ortamı, özel efekt, ses kullanımı yoksunlu u gibi durumlarında göz önüne alınarak dü ünülmesi gerekmektedir.

ı ık ve gölge kullanımı ile karaktere görsel etkiler sa lanabilmektedir. Kontrastın artırılması ile istenilen dramatik atmosfer yaratılmakta, ilk örneklerde do rultulu ı ık kaynakları kullanılarak yapılan aydınlatma düzeni, sahnede keskin/belirgin hatlı gölgeler olu turup seyirciye etkiyebilmektedir. Gölge boyunu küçültme ya da büyütme ile sunmak istenilen görüntü boyutu de i tirilmekte; ufak nesnelere ya da kısa boylu karakterlerin uzun gölgeler yardımıyla, daha korkunç bir sunum ile perdede görünmesinin sa lanması, bu yıllarda sıklıkla ba vurulan bir yöntemdir.

---

Carpenter(ünlü yönetmen), talyan Rock grubu Goblin ve Roy Webb gibi Val Lewton’ın RKO korkuları için besteler hazırlamı tır. (Hutchings, 2008:228-229)

## 2.2.2.2. Korku Türü Kavramının Doğuşu - İlk Örnekler

Sinema, sunumunun ilk zamanlarından beri korku temasına dolaylı ya da doğrudan yer vermiş olmakla birlikte, sinema seyircisinde neden olduğu reaksiyonlar sonucunda; bir 'tür' arayışına girip korku türünü yaratır. Sinemanın ilk gösterim zamanlarında, öncelikle film seyrine ve sinema sanatı sunumuna artan ilgi ve beklenti, Hollywood başta olmak üzere her ülkede çoğalmı; yapıtların konusal anlamda sınıflandırılması fikri, tür kavramını doğurur. Komedi, macera, romantik, western, müzikal ve korku gibi tür sineması izleyenin film seçimi yapabilmesine olanak sağlayarak, alternatiflerin izleyene sunulabilme durumunu sağlamıştır.

Sinema geliştiçe, örnekleri çoğalan filmlerde, tür unsuruna verilen önem, ilk zamanlarında her film türünün; kendi yönetmen, oyuncu yani sinemacılarını benimsetip ve tür sinemacılığının sınırlarının genişlemesine olanak verir. Önceleri bilinçsizce kullanılan gerilim teması izleyeni korkuya düşürmek amacıyla türün olanaklarından yararlanıp, zamanla bilinçli şekilde kullanılır. Her ülkenin kendi coğrafyasında, farklı tema ya da alt yapı ile sunulan korku sinemasının, ulusal her yerde tutunmayı başarması kısa örneklerden, uzun korku filmlerine geçiş döneminin hızlanmasını tetikler.\*

Farklı geleneksel korku temaları bu dönemde sinemaya aktarılır. *The Vengeance of Egypt* (1912) mumya konulu ilk film, *Baloo* (1913, Victorin Hippolyte Jasset) ilk maymun adam ve *The Miser's Conversion* (1914) perdedeki ilk deşimi (insandan maymuna) sunmaktadır (Jones, 2005:15). [43]

*"1920'li yıllar korku sinemasının ilk örneklerinin ortaya çıktığı yıllardır. Edwin S.Porter'ın Büyük Tren Soygunu'nun son sahnesinde seyircilere yöneltilen tabancanın yakın plan görüntüsü ya da Griffith'in Ho Görüşlülük'ünde Perslerin Balthazar'ın sarayını kuşatmaları sahnesinde kopartılan balar, vücuda saplanan mızraklardan fırlayan kanlar, hiç kuşkusuz Amerikan sinemasının seyircide korku duygusu uyandırmaya yönelik ilk örnekleridir." (Teksoy, 2009:124-125)*

---

\*"Fransız sinemasının *Fantoma* dizisi, Edison firmasının *shocker*'ları, Danimarka ve Amerika'da yapılan beşinci Dr.Jekyll ve Mr. Hyde filmi,1910'larda korku sinemasının öncelilere oranla ilk uzun örneklerini oluştururlar"(Abisel, 1999:139).

Farklı türlerin (komedi, dram, gizem, aksiyon, bilimkurgu), korku janrına dahil olabilme özelliği, 1920'lerin başında kefedilir, 1920'lerin ikinci yarısından sonra, korku-komedi birleşimi film denemeleri sıklıkla yapılır ve seyircinin ilgisiyle karılanır.\* Amerika ise türü, ünlü yönetmen Tod Browning ile kucaklar. Universal Stüdyo devam filmlerine ayrıklık verir(Barsam, 2010: 92).

*“Amerikan korku sinemasının kurucusu olarak bilinen Tod Browning(1882-1962) dönemin aydın çevrelerince desteklenmiş sinemanın, Edgar Allen Poe’su ‘ olarak nitelendirilmiştir... Lon Chaney ile birlikte yaptığı korku filmlerinde ele aldığı korku türünün psikopat karakterlerini de vurgulayarak, örneğin James Whale gibi başka korku filmi yönetmenlerinden ayrılır.” (Teksoy, 2009: 251)*

1930'larda Universal Stüdyo, korku filmi döngüsünü başlatır. Frankenstein, Dracula ve Mumya karakterleri çok popüler olur ve devam filmleri çekilir (Thompson ve Bordwell, 2001:103). Zaman geçtikçe korkunun anlatı yapısı güçlenir.†

1932'de, Freaks adlı film, o güne değin yapılmasına cesaret edilmemiş ekli, anlatım tarzı ve tüm rahatsız edici karakterleriyle perdeye yansıtılır. Yönetmen Tod Browning'in film görselinin başlangıcında geçen “ böyle bir konu sinema da bir daha işlenemeyecektir.” sözü hala güncelliğini korumaktadır. Hastalıklı insanların toplum tarafından ötekileştirildiği, hatta çok eski dönemlerde sırf bu yüzden aç bırakıldıkları ve öldürüldükleri gerçeği filmin girişinde verilir. Film, sonunda seyirciye tek bir soru yöneltir’ acaba ötekiyle kastedilen aslında kimdir? “ Freaks yollarından biri tehdit edildiğinde, böylesi sevimli insanların bir anda elbette ki bir süreliğine nasıl ‘gerçek’ canavarlara dönüşebileceklerini ve normal insanın durumunun aniden nasıl ‘öteki’ olabileceğini göstererek rahatsız edici bir sonuç sunar.”( Odell ve Blanc, 2011:123).

---

\* The Cat and The Canary(Kedi ile Kanarya,1927,Elliott Nugent),The Chinese Parrot(Çin Papağanı, 1927,Paul Leni),The Man Who Laughs(Gülen Adam,1928,Paul Leni) filmleri korku ve komedi birlikteliğinin başlı örnekleridir. Kedi ile Kanarya; Alman ekspresyonizmini Amerikan korku anlatısı ile en iyi başbaşa film olarak öne çıkar (Teksoy, 2009:155).

† “Bela Lugosi'nin Dracula(1931,Tod Browning) filminde merdivenlerdeki etkileyici görünümü, Vampirin izareti (Mark of The Vampire,1935, Tod Browning) filminde mezarlık çevresindeki puslu ürkü havası veya şeytanın Kuklası (The Devil Doll,1936,Tod Browning) filminde, kuklanın merdivenleri tırmanması etkileyici sinema sahnesi örnekleridir.”(Teksoy, 2009: 251)

1933 yılında yapılan, King Kong filmi, devasa bir gorilin metropolde yaşadığı dehşetli ve 'Anne' karakterine duyduğu sevgiyi hemzeminde iletir. "Kong ya ayan bir varlık olmaktan çıkmaz; o erkek id'inin beyaz perdedeki en saf manifestosudur. Hazla nefret eder, hazla sever ve korur." (Odell ve Blanc,2011:124)\*

Yeniliklerin eklenmesi ile birlikte korku filmleri daha cazip ve korkutucu sinema deneyimi sunar ve daha fazla izleyicinin yoğun ilgisiyle karşılaşır. Bu yoğun ilgi birbiri ardına birçok korku karakterinin yaratılmasına sebep olur.

### 2.2.2.3.Karakter ve Figüratif Yapı- Türe Eklenenler

Türün ilk gösterim yıllarında, korku sineması birincil figür ve karakterlerini yapılandırdı. Seyircinin yoğun ilgisiyle karşılaşan korku karakterleri, gerçekçi makyaj ve dramatik ışık kullanımı ile de iktidarlara ulaşıldı; siyah-beyaz/sessiz, renkli/sesli, profesyonel makyaj kullanımlı, günümüz teknolojisinin CGI<sup>†</sup> efektleriyle donanımlanmış örneklerle varıncaya değin, birçok de i im geçirir.

De i im sürekli yaşansa da, kötü karakterin birincil özelliği; ahlak, suçluluk, merhamet, vicdan azabı ve pişmanlık gibi duygulardan uzak kalıdır. Kendi davranışını sorgulaması, beklenen hatta istenilen bir durum değildir. Bir çocuğun yaramazlık yaptığı ya da bir suç işlediği zaman ebeveynlerinden aldığı ceza gibi kötü karakter de filmin kahramanı tarafından; suçu oranında cezalandırılmalıdır. Kötünün filmdeki diğer karakterlere yaptığı eziyet ve i kencenin onun başına geldiğini görmek; seyirciyi tatmin eder. Film içinde kahramanın yakınlarına zarar verir, tecavüz eder veya öldürürse bunlarla eşdeğer bir ceza alması adalet duygusunun

---

\* Adadaki dinozorları bozularak öldüren de , 'Anne' i elinde tutarak koruyan da aynı ellerdir. King Kong, sevgi ve dehşet imgelerini tek potada eriterek, sunar. Dev goril sonraki tekrar çekimlerinde (2005;Peter Jackson) yine seyircisinin ilgisini çekmeyi başarır.

†(CGI) Computer Generated Imagery: Bilgisayar: Sinemada kullanılan bilgisayar destekli efekt sistemi.

varlı mını kanıtlar. Kahraman tarafından dövölmek ya da adaletin ona verdi i hapis cezası izleyeni tatmin etmez.

İlk Dracula (1931;Tod Browning) yapımı ile Dracula (1958;Terence Fisher) örneklerini karşılaştırılırsa; ilk filmde, kontun cezasının gösterilmemesi ile dolaylı yoldan yapılan anlatının, seyirciyi tatmin etmedi i, di er filmde ise kontun verilen cezanın iddet, kan, ıstırap gibi daha acı verici öğelere yer verdi i için, sonucun seyirci tarafından daha adaletli kar ılındı ı söylenebilir (Indick, 2011:20-21). İlk örneklerinde dolaylı anlatım yoluna giden korku sinemasının, sonraki dönemlerde adalet sa lamada kan/vah et içeren öğeleri do rudan sunması, korku fikrinin izleyeni etkileme çabası hakkında fikir verebilir.

#### **2.2.2.4.Korkunun Toplumsal Konularla İlişkisi**

Sinema, dünyadaki gelişmeleri anında yansıtabilme; güç, anlayış ve iradesine sahiptir. Sinema tarihindeki değişimler ve gelişmelerin hızı; sosyo-kültürel, ekonomik ve teknolojik değişimlerin hızıyla doğru orantılıdır. Bu anlayıştan yola çıkılarak denilebilir ki; sinema aynı zamanda stüdyo ortamında, gerçek bir mekânın ya da şehrin; filmin çekim zamanına göre durumunu yansıttı ı için ‘mekânsal hafıza’ işlevini yükümlenen, en önemli kaynaklardan biridir.

Sinema, ölkelerin savaş sonrasında yaşadığı; acı ve korku kavramlarına filmlerde daima yer verir. I.Dünya Savaşı'nın tüm dünyayı etkisi altına aldığı günlerde, sinema da kargaşa ortamından payını alır. Savaş sonucu, vahşet kurbanlarını sokakta merhamet dilenirken gören insanlar, savaşın korkunçluğuyla yüz yüze gelmiş durumdadırlar. Savaştan yorgun çıkan Avrupa ölkelerinin yaşadığı sıkıntı, bunalım, psikolojik çöküş, farklı yönetmenlerin bakış açılarıyla sinemadaki yerini alır. Seyirci sıkıntılı günlerde sinemayı bir ‘kaçış’ ya da ‘gündelik olandan uzaklaşma’ güdüsüyle tercih etmektedir.

Almanya, güçlü gelenek ve folkloru ile I.Dünya Savaşı ile karşı karşıya kaldıktan sonra ilk rahatsız edici ve barıksız korku örneklerini verir. Üretildikleri dönemde fazla önemsenmeyen bu filmler, günümüzde sinematografik açıdan büyük önem taşıır. Robert Wiene'nin *The Cabinet of Dr. Caligari*(1920) dünyayı, bir delinin çarpık ve biçimsiz gözünden görür. Filmde kullanılan dekorların deforme edilmiş olması, savaş sonrası döneme gönderme yapar; dı avurumculuk(ekspresyonizm) akımı temsilinde, ortaya çıkan bu tür filmlere yapımcılar fazla bütçe ayıramaz ancak filmler; mizansenin olanaklarını kullandı ı için büyük ilgi çeker. F.W.Murnau 'nun dı avurumcu Dracula adaptasyonu, *Nosferatu: A Symphony of Horror*(1922), savaş sonrası dönemin ölüm ve hastalıkların birleşiminden ortaya çıkar. Bu filmlerde kullanılan ı k, mimari öğe, çarpık perspektifler ve dekor, karakterlerin iç dünyalarını yansıtılmaları adına düzenlenir.

*“...dı avurumcu akımın, romantik yazarların ele aldıkları korku ve dehşetle karşı tırılmaması gereken karabasan havası, dramatik bölümlerden birinde ortaya çıkar ve olayları ve karakterleri yönlendirir. Gerçekli i biçim bozumuna u ratmı dekorlar önünde oynayan asık suratlı oyuncuların çılgınlıkları, bunalımları, akılla çeli meleri hiç ku kusuz savaş sonrası Alman insanının kötümserli ini, yarın korkusunu ve çöküntüsünü yansıtırlar. Bu arada ı k kullanımı yaratıcı bir özellik kazanır. ı k kullanımının önem kazanmasında tiyatrocunun Max Reinhardt'ın öncülük etti ini belirtmek gerekir. August Strindberg gibi yazarların oyunlarını sahneye koyarken, yo un bir atmosfer yaratmak için ı k ve gölgeyi gerçekçi olmayan bir biçimde kullanan Reinhardt'ın bu anlayı ı, dı avurumcu sinemaya da esin kayna ı olmu tur”.*(Teksoy,2009:154)

### **2.2.3.Korku Sineması (1940-1980)**

#### **2.2.3.1. Temel Anlatı Yapısı ve Sinema Temel Bile enleri**

*“Korku paradoksal olarak bunalım ve savaş dönemlerinde zenginle en bir türdür; komedi gibi rahatlatıcı bir ekilde katarsise sahiptir.”* (Odell ve Blanc, 2011:35)

Korku bu süreç içerisinde anlatı ve görsellik açısından yeni birçok film teması deneyimler. Sonraki yıllarda, defalarca tekrarı çekilecek yapımların temelini bu dönemde atıldı ı dü ünülür.Hollywood sisteminde, Amerika'nın karşı karşıya kaldı ı tehdit ve tehlike unsuru, bu yıllarda dünyanın karşı karşıya kaldı ı tehlike unsuruna dönüşür. Dünyanın, bir istila karşısında nasıl bir yanıt verebilece i, filmin ana

temasını olu turmaktadır. Uzaya gitmek, uzaydan gelen yaratıklar, ba ka dünyalarda hayatın sorgulanı ı, boyut de i tirmi ‘saldırgan’ kimli i; korku ve bilimkurgu türünü aynı çatı altında bir araya getirir. nsano lunun bilinmeyene olan merakı ve ‘ba ka gezegenlerde hayat olabilir mi?’ sorusu bu yıllarda teknolojinin sa ladı ı olanaklar ve zengin anlatım biçemleriyle görselle tirilir.

*“Teknolojinin evrensel bir obsesyon olması ve onun ideolojik bir uzantıda do aya hakim olma dürtüsü, ‘yararcılı n’ dı ında ‘esaret’ kavramının sorgulanması gere ini yaratmı tır. Teknolojinin neredeyse dü ünçe hızına ko ut bir geli im içermesi, bu geli imin ba ını çeken insan merkezci yapıyı giderek köleci bir düzene dönü türmü tür. Sosyolojik bu göstergeler, sinema tarihi içerisinde ve özellikle bilimkurguyla korku filmi türlerinin genel bakı düzleminde iki önemli dü ünçeyi kar ı kar ıya getirmi tir. Bunlardan ilki mekanik olanı efendi, insanı ise köle haline getiren görü , di eri ise teknolojiyi insanın hizmetine veren ve do ayla teknoloji arasındaki kar ıtlı n arasını bulmaya çalı an görü tür.” ( Demirci, 2006: 73).*

Bilimkurgu korku filmleri; hayvanların ve insanların nükleer enerji ya da radyasyon yolu ile geçirdi i de i im ve dönü ümlerle, perdede seyircinin ilgisini çeker. Tamamen ele geçirilemeyen, dolaylı yolla elde etmek ve yüzle mek istenilen, korkutucu durumlar, bu yeni türün do u unu tetikler. Tür, sunumlarında; otorite-kontrol kaybının sonu veya geçirilebilir ba kala ım üzerinde yo unla ır.

Bilimkurgu korku, izleyen tepkisini çekmek için, korkunun a ırtma yoluyla kullanımına ba vurur ve korkunun beklenilmeyeni, ekrana yansıtabilmesi üzerinde yo unla ır. Deh et, ilk örneklerindeki bedeninden sıyrılarak bir mekânı (ev, hotel, akıl hastanesi vs.) kullanarak izleyene sunulur. Mekânsal temalı deh et filmleri sonrası, korku yönünü; tahmin edilemez çocuk ve kadın deh etini konu alan filmler üzerinden sürdürür. Kötülük üzerinde varsayım yapılamaz duruma gelinir ve seyirciyi a ırtma istemi, sa lanmı olur. Ço u anlatıda; kötülü e maruz bırakılmı kadın intikam alır ya da içine eytan girmi çocuk seri cinayetler i ler. Kötü karaktere kar ı koymak, her seferkinden daha güçtür. Çünkü bu yapımlar; bilinçaltındaki sempatik çocuk ya da savunmasız kadın figürünün tam aksi yönde yer alır. Rolün tersine dönü ü; güven duyulan hiçbir eyin kalmadı ı durum içinde, karakteri yalnız bırakır.\*

---

\* “...izleyicilerin beklentilerine kar ı geldi i için korkuya sebep olurken, aynı zamanda kurbanın yardım edecek kimsesi olmadı ından tuza a dü ürüldü ü duygusunu yaratır. Bilinçdi ı düzeyde,

Sinemada o güne de in korkuyu, görselde bir canavar ya da yaratık görseli olarak aktaran korku filmleri, artık tehlikenin toplumun kendi içinden de gelebilece i anlayı ı üzerinde durur. Filmdeki avcı ya da katil artık bir insandır. İlk örneklerinde sürekli dı arıdan alınan tehdit temasına yer veren korku bu anlayı ı a ıp; Mehmet Arslantepe’ nin ‘Batı Kültüründe Korku Motifi ve Sinemadaki Geli mi ara tırmasında bahsetti i gibi “ 1940’lardaki korku filmlerindeki mekânların yine ço unlukla ABD dı ı oldu unu görmekteyiz. RKO\* filmlerinde kötülük dı arıdan gelir teması a ılmaya ba lanmı tır.” ekinde belirtilmi tir. Korkunun yön de i tirmesi, türün ‘korku her an, her yerde olabilir’ teması üzerine yo unla masını sa lar (Arslantepe, 2002:206).

Tür, bundan sonraki yıllarda kültürel istek de i ikli i ve dünya çapında farkındalı ı ön plana çekerek, korku sinemasının yön de i tirmesine neden olur. Filmsel yaratı ile insan-toplum arasındaki ileti im, uzak ülke konumları hakkında bilinçlenmi sinema seyircisi için bu sanatı önemli bir veri tabanı haline gelir.

Farklı arayı lar sonucunda ‘B Film’ † kavramı ortaya atılır ve dü ük bütçeli yapımlara yer verilir. Yıldız sisteminden ba ımsız yapılan ‘B Filmler’ ,mütevazı bütçelerine ra men birçok kaliteli yapımla, oyuncularının ünlenmesini sa lar. Ancak ucuz üretilen filmler, ‘sömürü sineması ‘içinde film üretimini tetikler.

Modern korku sinemasının ilk örnekleri; kullandıkları özel efektlerle, daha gerçekçi hale getirilir. eytan(1973, William Friedkin) filminde eytanın içine girdi i kızın, merdivenlerden ters ekilde ini i, kafasını 360 derece döndürme ve kusma sahneleri, kullanılan özel efekt ve makyaj hileleri ile farklılık yaratır.

---

rolün tersine dönü ü çocukluktaki ebeveyn cezalandırmasından duyulan korkularını hatırlatır. ” (Indick, 2011:11).

\* RKO (Radio-Keith-Orpheum) Pictures; Amerikan Film Üretim ve Da ıtım irketi.[44]

† B film türünün genel özellikleri u ekilde tanımlanabilir: yıldız oyuncuların olmadı ı, yapım masraflarının kısıtlı oldu u, senaryonun bütçeye göre yazıldı ı, az mekânın kullanıldı ı, kısa çekim süreleri olan filmlerdir. Bir film için hazırlanan dekor, ba ka bir film içinde kullanılır [45].



“Robin Wood’a göre 1970’ler korku sineması yöneldi i daha fazla iddet ve rahatsızlık temalarına kar ın, Amerikan Korku Sinemasının Altın Ça ıdır.” (Wood,1986:70 ; Akt. Abisel, 1999:145).

lk örneklerinde yetersiz ık kullanımı ve ık-gölge ayrımlarının keskinle ti i görsellerle sa lanan korku sunumu, bu yıllarda; belirgin gölgesel farkların çok fazla yer almadı ı, günün zamansal ko ullarına göre ıksal da ılımın oldu u görülen, çok keskin ık-gölge geçi lerinin imajda yer almadı ı yapıtlar ortaya koyar. Beklenilmeyen zamanlarda, ortaya çıkabilecek korku teması için, ıklandırmanın bu ekilde kurgulanı ı önemli bir adımdır. Çünkü korku tahmin edilemez durumdadır.

Renkli film kavramının yaygınla ması durumu ile seyirciyi rahatsız edecek ‘kan’ ın kırmızı rengi kullanımının, siyah-beyaz örneklere oranla daha inandırıcı görüntülenmesi sa lanır.

### **2.2.3.2. Karakter ve Figüratif Yapı- Türe Eklenenler**

1930’ların, popüler canavar telif haklarının, ngiliz Hammer Stüdyo tarafından alınmasından sonra, canavarlar 1940,1950 ve 1960’lı yıllarda tekrar hayata döndürülür. Bu geri dönü ; türün o güne de in yarattı ı canavarların, birbirlerine kar ı mücadelesini konu alan örneklerle yapılır. Arayı içinde olan korku sineması türe canlılık getirebilmek adına, canavarların gücünü birle tirme yolunu deneyimler. lerleyen yıllarda tür, bünyesine bilimkurgu yaratıkları, sapık katiller, katil su canlıları (köpekbalı ı, pirana, timsah) gibi karakterleri ekler.Korku karakterlerinin mizah karakterleriyle bir araya getirildi i örnekler de, seyirci tarafından yadsınmaz ve sevilir. Korku janrı ile komedi temasının sunuldu u örnekler; korkunun her türle ba arı sa layabilece inin kanıtıdır.\*

---

\* En bilinenleri arasında; Bud Abbott ve Lou Costello’nun ba rolde oldu u, komedi-korku filmlerinde karakterler, Mumya ya da Frankenstein ile kar ı kar ıya gelirler. Bud Abbott Lou Costello Meet Frankenstein,1948;Charles Barton/Abbott and Costello Meet The Mummy,1955;Charles Lamont

“ 1950 ve 1960’larda İngiliz film yapımcısı Hammer canavarları tekrar hayata döndürür. Yıldız sistemine yönelim olur. Christopher Lee ve Peter Cushing gibi star popülerli i olan oyuncular, Dracula ve Frankenstein filmlerinde oynar.1960’larda Roger Corman, Edgar Allen Poe’nun kısa hikayelerinden gösterili adaptasyonlar yaratır.” (Bergen, 2006:147).

Yabancı stüdyolar, orijinal canavar konsepti ardında, düşük bütçeli prodüksiyonlar yaratır. Alfred Hitchcock ve Michael Powell ‘ın yönettikleri, çekici genç katil filmleri, korku ana fikrine dönüş sağlar. Seyircinin ilgisini dünyayı yaratıklardan alıp,ona en büyük korkusunu yani ‘insanın kendisini’ verir. Sapık (Psycho,1960;Alfred Hitchcock) Psikolojik gerilim filmlerinin öncülerinden biri kabul edilen film, psikolojik çözümlere ve kişilik bölünmelerine yer verir. Film du sahnesiyle akıllarda yer eder. Aynı yıl Michael Powell’ın yönetti i ‘Peeping Tom’ filmi ise yine psikolojik rahatsızlı ı olup cinayetler ileyen bir seri katil profili çizer. Seyircisini öke etmeyi başarır ve korku sinemasına, sapık katilleri kazandırarak bir devrim gerçekleştirir (Barsam, 2010:93) (Kara, 2010:24).Bu filmlerin ‘yaratık’ filmlerinden farkı ‘saldırgan kimlik’ altında katilin ekil de i tirip izleyen karısına çıkartılması yerine seyircinin ‘katil kim sorusu’ üzerinde yoğunlaşmasıdır. Çünkü katil, herhangi biri ya da başka karakterin kendisi bile olabilir.

Zamanla, kötü karakter farklı göndermelerle sunulmaya başlanır. Metafiziksel güçleri olan bu insanlar, psikolojik gerilim teması a rlıklı sahnelerle, ana vurguyu güçlendirir. Bireyin sı nına ı, güvende olmanın merkezi sayılan ‘ev’ tehdit simgesi haline gelmektedir. Bu fikirle artık hiçbir yerin ve hiç kimsenin güvenli olmadığı vurgulanır. nsanın uygarlıkla tanış tı ı ilk zamandan beri, bilinçaltında korunak anlamında olan ‘ev imajı’ yerle bir edilince korku bir kademe daha ilerlemi görünür, çünkü; ‘artık kaçacak hiçbir yer yok’tur. “ Girilmemesi gerekeni imleyen ev, aynı zamanda yasaklanmı arzu nesnesinin hem kendisi hem de onun görselle mi bir parçasıdır.” (Demirci, 2006:23).Eve girenin psikolojik yetenekleriyle beslenen ve kötülü ün canlandır ı mekan, metafiziksel boyutta evi rahatsız edenin hapsedilmesi ve birçok tehlikeye maruz bırakılması teması etrafında anlatı örgüsü kurarak, filmin

ana karakterlerinden biri halini alır. Korunak fikrinden uzak kalmak, izleyene tehlikenin yönünü de i tirterek, türde yeni bir korku grafi i çizer (Çizelge 2.14.).

Çizelge 2.14. Ev-Kadın-Çocuk Temalı Korku Filmleri

F LM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
HOUSE ON HAUNTED HILL	1959	WILLIAM CASTLE
HOUSE OF USHER	1960	ROGER CORMAN
THE HAUNTING	1963	ROBERT WISE
ROSEMARY'S BABY	1968	ROMAN POLANSKI
THE EXORCIST	1973	WILLIAM FRIEDKIN
CARRIE	1976	BRIAN DE PALMA
THE OMEN	1976	RICHARD DONNER
SUSPIRIA	1977	DARIO ARGENTO
DAY OF THE WOMEN	1978	MEIR ZARCHI

1960'lı yılların sonlarına do ru, en bilinen örneklerini George Romeros'un yaptı ı , 'Zombi ' filmleri piyasaya sürülür. Bu yeni tür; insanların açgözlülük ve hırs gibi zaaflarının kapitalist toplumda insanlar arası ileti imi getirdi i noktayı betimler ve zombileri; Amerikan ya amının ve tüketicili inin ele tirilmesinde birer araç; doymak bilmeyen insano luna ele tirel bir bakı ve küçümseme olarak tanımlar. ((Hunter,1996)(Wood,1989) ;Akt.Arslantepe, 2002:208).

Tür yapımlarından büyük ba arılar elde ederek, korku sinema endüstrisinin devamlılı mını olanaklayan yapımların üretilmesini sa lar.\* Ölülerin dirilmesi ve bilincini yitirmi onlarca zombinin saldırılarına sahne olan filmler;

*“...kapitalizmin insan hırsını e elemesi sonucunda onun yüzünü de i tirip kendine yabancı kılması, zombi ve insan arasında imgesel bir ayna yaratmı , sonunda kimin hangi tarafta oldu u izleyici cepesinde bir bilmece olarak bırakılmı tur. Romero'nun filmlerinde zombi öldürme yarı na*

\* George Romeros'un Night of The Living Dead(1968) filmi 114.000 dolara mal olur. Ancak türü canlandırmaya çok yardımcı olur(Thompson,2001:104).

girerek saldırgan dürtülerini bu sayede bo altmayı oyun haline getiren uygar insan, kapitalizmin hizmetinde, zombilerden çok daha ölü ve tehlikelidir. Öldürmenin dahi bir rekabet unsuru haline getirilebilece i bu oyun iyi ve kötü cephelerinin de i mesine yol açmı tır.”(Demirci,,2006: 198-199).  
eklinde ifadelenerek, ahlak yapısı çöken toplumların; gözleri tüketmekten ba ka bir  
ey görmeyen insanlarını, perdeye getirmi olur.

Öldürülmekten daha korkunç bir ey varsa o da ‘öteki’ olmaktır. Öteki toplumun kabul etmedi i, dı ladı ıdır. Dı lanmı lık; hikâyede öç alma iste ini, intikam arayı nı güdümler. Kurt adamlar, zombiler, eytani ruhlar, adam öldüren manyaklar yayılma dönü türme tehdidi yaratırlar (Barsam, 2010:92).

“Bu anlamda korku filmlerinin en büyük paylarından birine sahip zombiler, modern insanın ya adı ı ‘ruh kaybını’ görselle tiren figürler olarak yorumlanmalıdır. Ya ayan her insanın ölü bir kar ılı ı oldu unu, bu kar ılı n aynı zamanda nesnel gerçeklikte yüzle ilmesi gereken bir gölge görevi gördü ünü dolaylı olarak savlayan zombi filmleri, modern insanın kar ısına kendi ruhsuz ikizini çıkararak, içinde ya anan dünyanın aslında toprak altından hiçbir farkı olmadı ı mesajını vermektedir.” (Demirci,2006:202).

1970’lerde Rosemary’s Baby ve Exorcist ile tür çok saygınlık kazanır. Roman Polanski, John Carpenter, Dario Argento gibi yönetmenler dünya korku endüstrisine ba arılı yapımlar kazandırır. Bu filmler iddet ve tiksinden emsalsiz sunumlarıdır ve Amerikan aile yapısına yapılan göndermeler barındırırlar (Thompson ve Bordwell,2001:104).Yine bu yıllarda yapılan Jaws’ın öncülük etti i, denizde ya anılan dehet filmleri; insanla do ayı kar ı kar ıya bırakan durumları sahneler (Çizelge 2.15.).

Çizelge 2.15. Deniz Temalı Korku Filmleri

F LM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
JAWS	1975	STEVEN SPIELBERG
ORCA	1977	MICHAEL ANDERSON
THE DEEP	1977	PETER YATES
PIRANHA	1978	JOE DANTE

### 2.2.3.3. Korkunun Toplumsal Konularla İlişkisi

Colin Odell ve Michelle Blanc'ın Korku Sineması adlı kitapta: “ Siyasi yıkım ile korku sineması doğrudan bağlantılıdır; toplumun kaygı ve endişesini yansıtmada gerici devlet emelleri yerine bir alternatif olarak sunulan korku filmleri arasında istismar ve emel amaçlı çekilen örneklerine de rastlanabilir.” şeklinde tanımladıkları durum; korku sinemasının toplumun rahatsızlığını yansıtmada aynı görevi üstlenebildiğini doğrular (Odell ve Blanc, 2011:26).

II. Dünya Savaşı'nın sona ermesi (1945), maddi ve manevi rahatlamanın dönüşüyle klasik canavar korku türleri azalır ve sıradan, anlaşılabilir dönüşür (mizah- korku birleşimleri) ta ki yeni nesil kendi korkularını türe ekleyene kadar. Yazınsalın tozlu sayfalarından yaratılmış canavar hegemonyası sonrası, yeniliklere her zaman açık olan korku sineması, insan için tehlike unsuru olamayacak denli masum görünümlü hayvanları (karınca, örümcek, maymun vs.) deforme edip, seyirciye dehşet verici yeni görüntüleriyle sunmaya başlar. Biçim bozumuna uğratılmış i, hayvan ya da şey büyük bir ilgiyle karılanır.

insanın aklına dahi gelmeyen zararsız hayvanlar ya boyutları aynı kalacak biçimde ekilde i tiriyor ya da anatomik yapılarını koruyacak biçimde, ölçülerinin büyütülmesi yöntemi kullanımı yoluyla dönüşüme uğrar. Deformasyon kavramı; korku janrının en etkili yöntemlerinden biri halini alır (Demirci, 2006:103).

Savaşın neden olduğu tahribat sonucu stüdyolar kullanılamaz duruma gelir. Hammadde, sermaye ve donanım gibi eksikliklerin giderilemeyişi; yönetmenleri stüdyo dışında, profesyonel olmayan oyuncularla çalıştırma ve kısıtlı bütçelerin ayrılabilmesi filmler yapmaya yöneltir. Kaynakların yetersizliği neticesinde, filmlerin birçoku kalitesiz üretimlerle sonuçlanır ve belgeselci bir nitelik kazanır. Stüdyo ortamının sağladığı avantajlardan (dekor, ışık, giysi, oyuncu) yoksun kalan sinema, çoğunlukla bireylerin gerçek hayatta yaşadıklarına yer verir (Teksoy, 2009:328).

1950'lerde So uk Sava döneminde nükleer silahların kullanılması sonucunda korku türü ile bilimkurgu birleşiminden ortaya çıkan, de i ime u ramı yaratıklar, mutasyona u ramı bedenler filmlerdeki yerlerini alır.Nilgün Abisel'in Popüler Sinema ve Türler adlı kitabında bahsetti i gibi "Ellili yıllarda, atom bombasının, So uk Sava ın, Kore Sava ı'nın,'komünizm korkusu' nun etkisinde ortaya çıkan 'istila' filmlerinin perdeleri istila etmesinin dı ında korku sineması açısından bir ba ka önemli geli me olmamı tır." (Abisel, 1999:141).

1960'lı yıllar, televizyonun yaygınlaşmasıyla, sinema izleyicisi sayısında azalmayla kar ılanır. İnsanları sinemaya çekebilmek için yollar aranır. Ekran boyutları genişletilir, ses ve efekt düzenlemeleri yapılır. Televizyon, ilk bakıldığında, sinemaya kar ı bir tehdit olarak görülür. Çünkü seyirci artık evinin rahatlığında filmleri izleyip, kendine evi içinde yapay korku ortamları hazırlayabilmektedir. Buna kar ın televizyonun, sinemaya katkıları da olur.\*

*"1960'ların sonlarında, Amerikan stüdyo sisteminin çökmesi ABD'de yeni, ölçsüz bir cinsellik ve iddet ça ını müjdelemi tir. Sansürün hafiflemesi ilk bakı ta sadece bir a ırılık karnavalı önermi gibi görünse de, bunun siyasal ve radikal etkileri de olmu tur. ABD'deki sinema filmlerini denetleyen sansür ilkelerinin(geçici de olsa delinmesi daha büyük bir istismara, deformasyonun ve özellikle hard-core pornonun ana akım tarafından kabulüne olanak tanımı ve çok daha önemlisi, insanların siyasi süreci ele tirmelerine izin vermi tir." ( Odell ve Blanc, 2011:27).*

## **2.2.4. Korku Sineması (1980-2010)**

### **2.2.4.1. Temel Anlatı Yapısı ve Sinema Temel Bile enleri**

Korku janrı, 1980'li yıllardan günümüze kadar, gerek devam filmlerine gerekse bilimkurgu-korku, psikolojik gerilim, slasher, gore, giallo tarzı alt ürünlere yer vererek canlı kalmayı ba arır. 2000'li yıllar beraberinde getirdi i yeni dehetimge ve anlatılarıyla, seyirciyi etkilemeyi ba arır.

---

\* "1957'de Universal birçok canavar filminin, televizyona satılmı gerçekte tirerek bu durumdan kar elde eder." (Jones, 2005:29)

Korku filmi yönetmeni, Sam Raimi, anlatısal biçimde, korku filmlerinin sahip olduğu ortak yönleri belirtirken, dört temel genellemeden söz eder:

- ❑ Masum acı çekmelidir: Film akışı içinde masumun çektiği 'acı düzeyi', film boyunca karaktere ya atılan kötü durum ve hayatına yapılan müdahaleye karşı, alacağı intikamın boyutu üzerinde çok önemli bir etkiye sahiptir. Her şeyin seyrinde devam ettiği durumlar senaryonun yön belirlemede istenilen koşulları sağlayamaz.
- ❑ Suçlu cezalandırılmalıdır: Hiç bir korku filmi, kötü karakterin yaptıklarından dolayı cezasız bırakılma fikrini hoş karşılamaz. Seyirci bir anlamda, kötü karakterin (seri filmleri dahi olsa) her seferinde, nasıl bir sonla, film bitiminde ekrana yansıtılmasını merak eder.
- ❑ Erkek olabilmek için kan tadılmalıdır: Film başında, aciz durumda kendi halinde gösterilen ana karakterin, kendini kanıtlayabilmesi için kan akıtması gerekir. Kişilik gelişimini sağlayabilmesi adına bu film için önemli bir gösterim yöntemidir.
- ❑ Ölümler dirilmelidir: Özellikle seri filmlerinin devamlılığının sağlanması adına; katil ya da kötü karakterin bir şekilde geri dönmesi ve 'kan akıtma' eylemine devam etmesi gerekmektedir. Bu durumun sağlanması katilin tehdit durumunu tekrar yaratabilmesi için arttır (Demirci, 2006:196).

Bu süreçte, önceki dönemlerinde, sansürle karşı karşıya gelen; cinsellik temalarıyla bezenmiş; erotizm ve pornografiye varan birçok yapımlar ortaya konulmuş. Özellikle asi gençlik tarafından yoğun ilgiyle karşılanan bu tarz filmler sanat filmleri ile istismar sinemasını karşı karşıya getirir.

*"Freud'a göre bitip tükenmek bilmeyen okuma, öğrenme, keşfetme ve yaratma dürtülerinin ardında hep cinselliğe olan merak prototipinin yüceltilmesi ya da yer de iştirilmesi gerçektir. Bu anlamda korku sinemasının çatısını oluşturan temel araçlardan olan merakın psikodinamiğinde de yüceltilmiş ya da yer de iştirilmesi bir bilme ve öğrenme dürtüsü vardır diyebiliriz. Korku filmlerindeki*

*kahramanlar, ba larına geleceklere ra men,'kapının ' ardında olanı bilip ö renme tutkusıyla yanıp tutu urlar.” (Demirci, 2006:15)*

Metafiziksel yakla ımların sergilendi i, psi ik yeteneklerin, mekândaki kötülü ü uyandırması ya da kahramanın sahip oldu u yeteneklerle, kötü karakteri cezalandırması; seyirciyi yakalamada oldukça ba arılıdır.

Stanley Kubrick'in, The Shining(1980) filmi; Stephen King romanının yönetmen tarafından yorumlanmı bir uyarlamasıdır. Filmde küçük bir çocuk, anne ve babadan olu an bir ailenin bir süreli ine, dünyadan izole edilmi bir mekânda (Overlook Otel)'de kalı ı, oteldeki geçmi e ait kötülü ün baba ve çocu un sahip oldu u psi ik yeteneklerle canlandırılması anlatılmaktadır. Küçük çocu u ele geçiremeyen hotel, baba Jack Nicholson'ın oynadı ı karakter üzerinde bir hâkimiyet kurar, zamanla sanrılar görmesine yol açar ve cinnet getirir. Karısını ve o lunu öldürmeye çalı ır. Filmin genelindeki mekânlar simetrik, kullanılan renkler ise insandaki kızgınlık, sanrı ve melankoli yaratma enerjisi olan renklerdir. Film formlarla kapana kısılmı lık metaforunu üst düzeyde kullanır.

*“Tehlike durumunda güçsüzlük, izleyicilerde içgüdüsel korku tepkilerini olu turmak için kullanılabilen son derece korkunç bir tecrübedir. Korku filmleri sık sık zor bir durumda yardıma muhtaç bir çocu a ya da bakire bir genç kıza sinsice yakla an kötü bir adam, canavar ya da sapık yöntemini kullanır.” (Indick,2011:10-11).*

1980 'li yıllarda çok önemli yapıtlar ortaya konulmu sa da 1990'lı yıllar az ve önemli yapıtlar ortaya konulabilir. Slasher korku tarzı seri filmlerine (her ne kadar ilk yapımlar de erince ba arılı olamasalar da) 1990'lı ve 2000'li yıllarda devam filmleri çekilir. Kötü karakter cehenneme, uzaya, Manhattan ehline gönderilir(13.th Friday, Jason Vorhees) veya ba ka bir kötü karakterle (Elm Soka ı Kâbusu, Freddy) rekabete sokulur, ya da yılın belli bir zamanı ortaya çıkarak seri cinayetler i ler (Halloween, Michael Myers) ama her seferinde yeni film için geri döner.

Sean Cunningham'ın 1980'de yönetti i ve slasher filmlerinin fitilini ate leyen 13.Cuma (Friday13th.), orta Amerikan sınıfı gençlerinin, maskeli seri katil(Jason Voorhees) tarafından teker teker öldürülmesini konu edinir. Öldürülen ki iler; asi,



serbest Amerikan gençleri olması ve genelde sevi irken öldürülmeleri; ahlaktan yoksun, kötü bireylerin ve yozla an ko ullanın mutlaka cezalandırılması gerekti i anlamını ta ımaktadır.\*

*“Slasher’ filmlerinde her zaman kurbanın yatakta, banyoda, du ta ya da sevi irken saldırıya u radı ı bir sahne vardır. Bu anlarda, kurbanlar kendilerini savunmak açısından güçsüzdürler. Bu arada onlar aynı zamanda çıplaktır-genital bölgeleri tehlikeli biçimde kesici alet kullanan saldırganın saldırısına maruz kalır. Bu sahnelerdeki i di edilme kaygısı kesilmi genitale sahip karakterin gerçek korkusuyla ilgilidir.”(Indick, 2011:10-11)*

Korku filmleri, ana karakter öyküsünü; analitik çözüme dayalı anlatı haline dönü türerek, gerilimin; subliminal mesaj yöntemi kullanımı ile aktarılmasını sa lar. Çözümsel anlatı fikrinin sunuldu u filmler; tüketici toplum tarafından kolay hazmedilemedi i ve ‘kullan-at’ metaforunun gerçekle tirilemedi i gerçe iyle seyirciyi ba ba a bırakır. Film artık sadece seyirlik anlamda bir kavram de il, aynı zamanda yoruma dayalı belirli alt fikirleri de, dolaylı olarak seyirciye aktaran bir kavramdır.

*“Simgesel imgelerden olu an ekran, bilinçdi min izleyicilere sundu u gösteridir. Birçok film bu özelli i dü lerin garip ya da esrarengiz diünyasını yansıtan gerçeküstü bir atmosfer yaratarak kullanır. Film metaforik bir dü se, o zaman filmlerdeki dü sekansları bir dü içindeki dü lerdir. zleyiciye gerçek olmadı ı duygusunu vermek için dü sekanslarında çok sık olarak kullanılan belirli görsel öğeler vardır. Sis, duman, yumu ak odak, ürkiütücü müzik, di avurumcu ya da gerçeküstücü dekor tasarımları, tuhaf kamera açıları, düzensiz ses, yava çekim, lo ı ık ve garip kostümler tamamıyla dü diünyasına dair görsel bir duyguyu verirler.”(Indick, 2011: 84).*

Seyirciyi ters kö eye yatıran ve öke eden sonlara sahip filmler, kendi devam filmlerini getirir. Teknolojik altyapının yo un kullanıldı ı filmler için senaristlerden korku filmlerinde anlatı ya da karakter betimlemelerini dü ünürken daha inandırıcı ve üstüne dü ünülecek i ler yaratmaları beklenir. Günümüzde yapılan, birçok ba arılı korku filmi örne inin, ilk örnekler gibi edebiyat gibi yazınsal tabanlı, tüketime ilk defa açılacak olan yazar hikâyelerinden alındı ı bilinmektedir. Buna kar ın özellikle birçok korku filmi’Based on a true story’(gerçek olaylardan alınmı tır) ibaresini

---

\* Film kurgusu, genellikle aynı kli eler üzerinden sa lanır. Gençler gidilmemesi gereken yere gider, yolda birisi tarafından uyarılır. Uyarıyı dikkate almayan gençler, yasakları delmek niyetindeki bireylerdir. Uyarın görüntüsü altındaki ki i, sözleri dinlenilmeyen ebeveyn metaforu mevcuttur.

kullanılarak, seyirciye gerçeklik sunumlamasının, aslında filmde izlenen olayların ya anımı oldu u aktarımı yoluyla verilerek filmin daha ba ından ilgi çekmeyi sa lar.

#### 2.2.4.2. Karakter-Figüratif Yapı-Türe Eklenenler

1980 periyotunun ba larında gençlik korkuları ‘teen slasher’lar popüler olur ve 1990’lı yıllar da bu tür devam filmleri getirilir. Gençlerin, kaygı seksüalite ve cazibelerine, iddet yoluyla hitap edilir ve özel efektlerle zenginle tirilir. Bu dönem Tan Tolga Demirci tarafından u ekilde özetlenir:

*“ ehir ya amının getirdi i sessiz ileti imin 70’lerdeki yabancıla ma adımını a arak parçalanmaya evrilmesi, toplumun farklı bir gerçeklik düzeyinde yansıyan yüzünü, deforme olmu , insanlıktan çıkma ucube bir yaratıkta görselle tirmi tir. Yeryüzündeki hemen her gösterenin yeraltında farklı bir gösterilenle e lendi i bu denklemden ana gösteren toplumun kovalanan imgesel ve karanlık yüzü, yani yaratı ın kendisi olarak kodlanmı tır.” (Demirci, 2006: 91-92)*

Kan dondurucu ve grotesk sahneler dolaylı yollara ba vurulmaksızın do rudan aktarılır. Film yapımcıları gelenek ve yenilik gibi her filmde olması gereken parametreleri birle tirir (Thompson ve Bordwell,2001:104-105). Kötü karakterlerin birço u, filmin di er karakterlerinden daha fazla ilgiyle kar ılanır.

*“ zleyicilerin fazla iyi kahramandan çok bastırılmamı kötü adamdan ho landı ı bir sır de ildir. İkel benli in temsili olarak kötü karakter bir günahkârdır ve günahkârlar çok daha e lencelidirler. Birçok senaryo kasıtlı olarak öykünün sonunda açık kapı bırakır ve böylece kötü adam e er izleyici tarafından sevilirse, devam filminde geri dönebilir. Kahraman tarafından öldürülmesi yerine kötü hapsedilebilir, ülkeden sürülebilir ya da hatta kaçabilir.”(Indick, 2011:20).*

Uzak durulması gereken karakter, ‘bulunulmaması gereken yer ’(Crystal Lake, Friday The13th)-(Elm Street-a nightmare on Elm Street) algısının eklememesi ile 1970’li yılların sonu ve 1980’li yıllar; Slasher tarzı filmlere ilginin arttı ı yıllardır. Slasher tarzı filmlerde; gençleri hedef alan seri katil karakteri, sevi irken ölen ki iler, bakire olmayan kurbanlar aynı anlatı düzenini tekrarlar. Ayrıca öldürüldükleri mekânlar kurbanı savunmasız bırakan banyo, yatak odası, wc benzeri yerlerdir.

Stephen King romanlarından beslenen 1980 ve 1990'lı yıllar, kitapla birebir örtü meselede, bağırsız korku janrı örnekleri olmaktadır. Klasik sinemaya kaynak olmaktadır Edgar Allen Poe öyküleri, yeni dönemde yerini, Stephen King öykülerinden uyarlanan, filmlere bırakır.

2000'li yıllar analitik çözümlü, geri dönüşlü (flashback) olan korku filmleri üretilir. Testere serisi, yeniçanın sevilen korku karakterlerinden birini yaratır. Film; toplumda iğlenen suçun ceza bulması inancından yola çıkarak, insanın unuttuğu 'ükretme' ,elindekinin kıymetini bilememe durumlarını sorgular. Bireyi, bedeli ya amaç olan karı karıya bırakır. Final Destination serisi; ana karakter tarafından önceden sanrılar ekinde görülen ölümlerin durdurulma çabasını konu edinerek; gerçeğe mesi muhtemel ölümleri farklı bir vurguyla anlatır (Çizelge 2.16.).

Çizelge 2.16. Stephen King Öykülerinden Uyarlanan Film Örnekleri

F LM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
THE SHINING	1980	STANLEY KUBRICK
CHILDREN OF THE CORN	1984	FRITZ KIERSCH
THE MISERY	1990	ROB REINER
IT	1990	TOMMY LEE WALLACE
STORM OF THE CENTURY	1999	CRAIG R.BAXLEY
ROSE RED	2002	CRAIG R.BAXLEY
PET SEMETARY	1989	MARY LAMBERT
1408	2007	MIKAEL HAFSTROM
THE MIST	2007	FRANK DARABONT

### 2.2.4.3. Toplumsal Konularla İlişkisi

Kitleleşiletişimi güçlendiren sinema, kısa süre içerisinde zirveye ulaşmış, dünya kapsamında hâkimiyet kurar. Amerika Hollywood 'ın kullandığı zengin görsel efektler ve yeniliklere yer verilen birçok bağırsız örnek verir. Ancak ilk örneklerinden bu yana, Amerikan tekelinde gerçeğe en birçok yapım ülkenin bu konuda, dünyada

hegemonya kurmasını sağlar. Bunun sonucunda; bu durum insanları çok sesli kültürden, tek sesli bir geçi sürecine zorlar. Farklı iletişim kaynakları gibi sinema kapsamında da tek yönlü bir akı gerçekleştirir.\* (Teksoy,2009: 1038-1039).

Gelişen teknoloji ve internetin yaygınlaşması sonucunda, bilginin kolay ulaşılabirliği durumu da korku filmlerinde kullanılmaktan geri kalmaz. İnternette dünyaya yayılma tehlikesi olan virüsler veya mail yoluyla gönderilen mesajlar sonrası, insanların sırayla ölmesi ya da tehdit durumları ile karşı karşıya kalma temaları çoklukla kullanılır. Ayrıca bu dönem gelecek ile ilgili kaygılara ve dünyanın sonu gibi kavramlarda yer verilir. İnsanların kalmadığı bir dünyada bireyler yalnız başlarına bırakılır ve hayatta kalabilme yetileri sorgulanır.

Sinema’da korku türüne daha fazla bütçe ayrılarak, türün halk tarafından daha fazla kabul ve ilgi görmesine katkıda bulunulur. Daha fazla yatırım yapılan ve kazanç sağlayan filmler, türün daha ciddiye alınmasını sağlayacaktır.

Sinema, çok uzun süre sunumladığı korku örneklerinin birbirini tekrarlama,ucuz yapımlar, tahmin edilebilen klişeler ve senaryo yapısı; izleyeni bu tür filmlerden soğutur, bunun sonucunda 1980’lerde yapılan önemli bir çok yapıtına karşın 1990’larda türü birkaç önemli yapıtla geçirir. Korku sinemasından, duraklama evresinden çıkıp yükselişe geçmesi adına beklentiler, karşılığını 2000’li yıllarda analitik çözümlü korku örnekleriyle bulur. Korku filmlerinin gerçek anlamda analiz edilebilmesinin gecikmesi tür adı altında üretilmiş yapımların ucuza mal edilmiş olmasından kaynaklanabilir (Abisel, 1999:116).

2000’li döneme bakıldığında; geçmişin tozlu raflarında yer alan bazı filmler tekrar çekimleri ile hayata döndürülürler ve karşı karşıya getirilirler. Bu sinema dünyasının daha öncede denemi olduğu bir yöntemdir.(Çizelge 2.17)

---

\* ABD üretiminin yüzde 77’sinin dış ülkelere pazarlanmaya başlanması ile ABD Avrupa ülkeleri içinde Hollywood desteği ile haklı bir yer edinmiştir. Ülkemizin de dahil olduğu sinema yapıtları gösterim oranlarına bakılırsa, yapımların yüzde 81’lik kısmını Amerikan yapımlarının oluşturduğu görülür.(Teksoy, 2009: 1038-1039)

“ Sonuçta de i meyen bir ey varsa o da korku filmlerinin temel ahlaki bakı açısıdır. Öyle ki bu filmler, her eye ra men, insanları hedef alan iki uyarıyı yapmaktan geri kalmaz. Bunlar dinsel otorite bo lu unun getirebilece i zararların ahlaki uyarılarıdır.” (Demirci, 2006: 55).

“ Teknoloji geli iminin sinemanın geli imine katkısı yadsınamaz bir gerçektir. Kompleks anlatılara sahip, teknolojik anlamda daha sofistike yapımlara yer verilmesi ile her zaman izleyene, yaratının sonu olmadı ı vurgulanmaktadır. Korku filmi yapımcıları da, teknolojiyi benimseyerek; seyirciyi daha fazla korkutabilmek ve deh ete kapılmalarını sa lamak amacıyla kullanırlar”.(Cherry, 2002:62).

Çizelge 2.17 Yeniden Çekim Film Örnekleri

F LM ADI	YAPIM YILI	YÖNETMEN
THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE	2003	MARCUS NISPEL
FREDDY vs JASON	2003	RONNY YU
DAWN OF THE DEAD	2004	ZACK SNYDER
THE AMITYVILLE HORROR	2005	ANDREW DOUGLAS
HOUSE OF WAX	2005	JAUME COLLET-SERRA
LAND OF THE DEAD	2005	GEORGE A.ROMERO
THE EVIL DEAD	2013	FEDE ALVAREZ

### 3.S NEMASAL AYDINLATMA

#### 3.1.Sanatsal Yaratı Sürecinde I ık-Gölge Kullanımı ve Sinema

*“Sahneden sesi çekerseniz, sessiz film elde edebilirsiniz, ancak sahneden ışığı çekerseniz sonuç; karanlıktır.”*

Sinemanın çok öncesinde; imajın resimleme yoluyla ifade edilebildiği dönemlerden beri sanatçılar, yapıtlarında; ya anılan dünya, uhrevi hayat, mit ya da efsaneleri en gerçekçi biçimde ifade edebilmeye çalışmışlardır. Gerçekçiliğin yaratılabilir ve resmedilebilir olduğuna bakan inanç, çok hızlı bir şekilde ardına örneklerini vermekte, bir anlamda doğaya taklit edilmeye çalışılmaktadır. Ancak birincil sanat eserleri; ilk örneklerinin tamamı iki boyutlu/basık görünümünden sonra, resme ışığın eklenmesi, gölge kavramının sağladığı derinlik etkisi ve yapıt üzerinde kullanım olanaklarının öğrenimi yoluyla; ‘üç boyutlu gerçekçilik izlenimi’ kazanır.

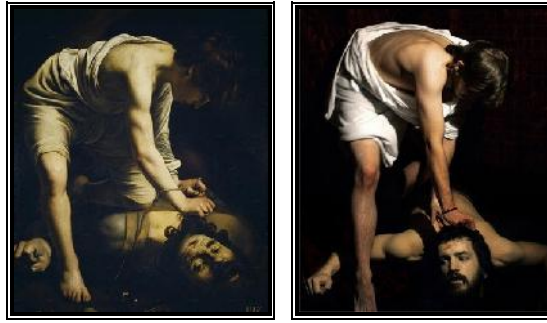
Birçok ressam, ışık-gölge kullanım üslupları ile yönetmen, görüntü yönetmeni, film yapımcısı ve fotoğraf sanatçıları etkilenmiştir. Ressamların teknikleri analiz edilerek, aydınlatmanın ‘sinemasal estetik’ adına, niteliksel ve niceliksel anlamda katkıları üzerinde düşünülmektedir.

- ❑ Işık-gölge kavramlarının, gece-gündüz kullanımı ve bu zaman aralıklarında etkilediği obje-insan ya da konu,
- ❑ Işık tayfının yansıma ve kırılma desenleri,
- ❑ Işık-gölgenin, hacimsel ve dokusal sunuma etkisi,
- ❑ Işığın geliş yönü, neden olduğu gölge durumu ve gölgenin düştüğü gereken yer ve özellikleri(belirgin/belirsiz) öncelikli yorumlanan konulardır.

Eserlerinde ışık-gölge kullanımını öne çıkaran, bazı ressamlar şunlardır:

- ❑ Michelangelo Merisi Da Caravaggio (1571-1610)
- ❑ Georges De Latour (1593-1652)
- ❑ Diego Velazquez (1599-1660)
- ❑ Rembrandt Harmenszoon Van Rijn (1606-1669)
- ❑ Johannes Vermeer (1632-1675)

Caravaggio; yapıtlarında görsel atmosferi güçlendirmek için, 'ışık-gölge' olanaklarından yararlanır. Eserlerinin çoğu, gölgelerle çevrelenmiş, yarı görünür; kadın-erkek figürleri içermekte ve bu durum resmi yorumlayanların her birinde farklı duygular uyandırmaktadır. Şekil 3.1. a), David ve Goliath yapıtının orijinal halini, Şekil 3.1. b) ise eserin 'Miguel Iturbe' adlı fotoğraf sanatçısı tarafından, canlı model kullanılarak 'yorumlanmış' biçimini göstermektedir. Fotoğraf sanatı ile kurgulanan eser; ilkinin aydınlatma düzenine benzer kararlarla desteklenmektedir.[46] [47]



Şekil 3.1.a) David and Goliath Caravaggio(1599)-b)Fotoğraf: Miguel Iturbe(yeniden yapım) [48]

Genellikle, mekâna tek kaynaktan sağlanan, doğrudan aydınlatma kullanımı ile nesnelerin dokusal/formsal görünüşleri en üst düzeyde gösterilebilmektedir. [Şekil 3.2. a)-b) / Şekil 3.3. a)- b)]Figürsel sunum, koyu fon üzerinde betimlenmekte, ışığın ışık huzmesinin aydınlattığı mekân, oluşan ışık-gölge birleşimi ile hacim kazanmaktadır. Karakterlerin sahip olduğu anatomik yapının sunumu daha belirgin şekilde ifade edilmektedir.[49]



ekil 3.2.a) Caravaggio-The Calling of St. Matthew (1600) [50]-b)Yeniden yapım [51]



ekil 3.3. a) Caravaggio Supper at Emmaus(1601) [52]-b) Yeniden Yapım-Jeff Hazelden [53]

Georges De Latour; Form modellemede yalınlığı, ışık/gölge kontrastını, keskin hat ve geniş hacim kullanımını, seçkin detaylarla sunan görsel anlayışı a sahiptir. Işığın doğrudan 'gece etkisi'ne yer vermesiyle tanınır. Mum, kandil, meale gibi aydınlatma kaynaklarıyla, aydınlatılan mekan; bazen ışığın, figürün eli ya da başka bir obje gibi engelleme durumuyla, bazense istenilirderecede görünür kılınmasını tanımlamaya yardımcı olur.[ ekil 3.4.a)-b)] Çok az gün ışığı ile aydınlatılan görseller, başka hiçbir ressamın eserlerinde olmadığı yalınlığı a sahiptir. Çok az ışığın kullanıldığı ortamda, konunun tamamen algılanabilir olması ressamın ışık-gölge kavramlarını ne kadar ustalıkla kullandığını kanıtlar niteliktedir.[54]



ekil 3.4. a) Christ in the Carpenter's Shop(1642) [54]-b) Job Raillon Par Sa Femme(1644) [55]



Velasquez; ışık-gölge kavramlarını gerçeğe en yakın şekilde aktarabilmesinden dolayı ‘gerçeğin gerçek ressamı’ olarak anılır. \* [ ekil 3.5. a)-b)]



ekil 3.5. a) Las Meninas(Velasquez:1656) [56]-b)Fotoğraf: Joel-Peter Witkin (1987)[57]

Rembrandt; özellikle portre çalışması kapsamında, tek ışık kaynağı kullanımı ile yaptığı eserleri ile insan yüzü için gerçekçilik izlenimi oluşturur. Eserlerinin çoğu; ışık kaynağının tek olması ve düşük renk sıcaklığı kullanımı ile gölge alanları sağlayarak; insan yüzüne etkili bir ifade kazandırır. † [ ekil 3.6.a)-b)-c)] Yüzün karanlık bırakılması, esere derinlik hissi sağlarken, bir anlamda ışığın varlığı kadar yokluğu ile de, ‘resimsel anlatımda görsel zenginlik yaratılabilir’ kanısını destekler. [58]



ekil 3.6. a) Parable of the Rich Man (1627) [59]

b) Money-Belshazzar's Feast (1635) [60]

c) Self Portrait in a Plumed Hat (1629) [61]

\* Gerçekçilik imajının sağlanabilmesi aydınlatma ve yansıma ilkelerini kusursuz kullanabilmesinden kaynaklanır. Resimlerinde genelde ayna kullanımı yoluyla yarattığı yansımalar, bugün dahi tartışma konusu olmaktadır.

† Sinemasal aydınlatma tekniklerinde kullanılan; ‘Rembrandt tekniği’ ismini, ünlü ressamın resimlerindeki ışık-gölge kullanım tekniğinden alır.

Vermeer; duvara birden çok renk yansıtma ve iç mekânsal aydınlatma düzeyinde başarılı örnekler verir. [62] Rembrandt gibi, Vermeer de ışığın ustası olarak saygı görmektedir. Özellikle resimlerindeki vurgulu aydınlatma ve doğrudan gösterilmeyen ışığın yayıldığı pencereler, Vermeer'in sıklıkla başvurduğu yöntemdir. [63] Vermeer'in ünlü Küpeli Kız (Girl With Pearl Earring) adlı yapıtı, birçok fotoğraf sanatçısı tarafından defalarca yorumlanır. ( ekil 3.7.)



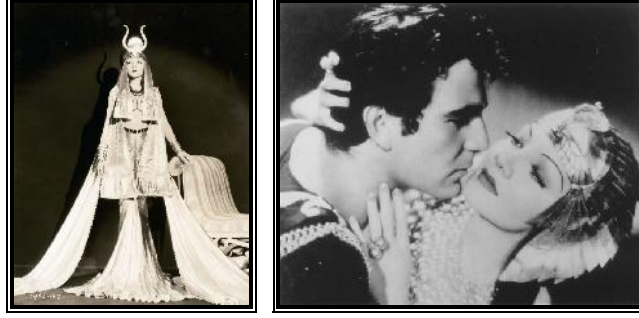
ekil 3.7. Girl With Pearl Earring(1665) ve Yeniden Yapımı [64]

Tüm bu ustaların, eserlerindeki en belirgin özellik; doğal ışığın ışık huzmeleri ve dramatik ışık-gölge etkisine yer verilen alanlardır ki film yapımcılarının da 'gerçeklik yaratımı' adına sergiledikleri tutum; doğal ışık kaynaklarına, yapay ışıklardan daha fazla yer vermeleridir. Gerçekçilik sahanına bir adım daha yaklaşabilmek; ışığın emilim/kırılma/yansıma gibi özelliklerini tutarlı şekilde kullanıp, görsel aktarabilmek; birçok sanatçının birincil isteğidir.

Tüm deneyimleme süreci ve teknoloji kullanımı getirileri ile üç boyuta dâhil edilen, farklı algısal boyut kavramları ile sinema, seyircisine; görsel/duyulara ek olarak koklama/dokunma/tatma gibi algılarla daha fazla gerçekçilik deneyimi yaratan anlar sunabilmektedir. Görselin etki düzeyi; izleyene sunduğu dünyanın algısal anlamda ya anırlılığı ile doğru orantılıdır.

Sinema endüstrisinin ilk zamanlarından bu yana yönetmen, yapımcı ya da görüntü yönetmenleri, filmsel anlatı düzenlerini, aydınlatma imkânları üzerinden kurgulamaktadır. Aydınlatma imkânlarını belirgin olarak deşerlendiren isimler ve görsellikleri aydınlatma üstüne kurulu tür filmlerine, örnek vermek gerekirse;

- 1920’li dönemde Cecil B.DeMille (1881-1959) başta olmak üzere birçok yönetmen ve yapımcı, Rembrandt gibi ustaların ışık taklit yöntemlerinden etkilenip, filmlerindeki görselliği varsılla tırmak için kullanırlar.( ekil 3.8.)



ekil 3.8.Cleopatra/ Henry Wilcoxon -Claudette Colbert(1934;Cecille B.DeMille) [65] [66]

- 1931 yapımı, Dracula (Tod Browning) filminde; ışığın dikkat çekme ve yönlendirme olanakları belirgin olarak kullanılır. ekil 3.9.’da, karakterin yüzünün yarısının daha fazla aydınlatıldığı görülmektedir.



ekil 3.9. Dracula-Bela Lugosi(1931)[67]

- 1940 ‘lı yılların başından, 1950’li yılların sonuna kadar olan dönemi, Hollywood: klasik ‘kara film’ dönemi olarak tanımlanmaktadır.\* ( ekil 3.10.) Işıklı alanla gölgesel durumun baskın olduğu ve siyah-beyaz çekilen kara film örnekleri, Alman Dı avurumcu Sineması’ndan etkilenir. Universal Stüdyoları’nın korku film formları; etki ve anlatım yönüyle ,‘kara film’ türüne en yakın film örnekleri olarak tanımlanır.[68]

\* Kahramanları çürümü ve itici algılanabilecek bir dünya içine yerleştirilen kara film(Fra. Film Noir), suç filmlerini tanımlamak adına kullanılmı tır.[68]



ekil 3.10. Film Noir Film Kareleri [69]

- ❑ The Verdict(1982,Sidney Lumet) film çekimi öncesinde görüntü yönetmeni\* Andrzej Bartkowiak, tüm zamanını, Caravaggio'nun eserlerini inceleyip, stilini analiz ederek geçirir. Sanatçının ışık kaynağı kullanımındaki davranışını, arka plan, ön plan, doku kullanımı ile tüm bunların ışık-gölge ile yoğun etkileşimine dikkat ederek çok başarılı sonuçlar elde eder (Boggs ve Petrie, 2008 :118).
- ❑ İspanyol, görüntü yönetmeni Nestor Almendros, aydınlatma hakkında doallığın önemini “ En az yapay ışığı kullanırım... Yapay bir ortam yaratmaktansa, gerçek bir an olana kadar beklerim. Tek bir güzel zaman tüm güne değer ” şeklinde tanımlayarak; doğal aydınlatma kullanımının, yapay aydınlatma fikri karşısında ne derece önemli olduğunu altını çizmektedir (Boggs&Petrie,2008:117).
- ❑ Visions of Light (1992,Arnold Glassman, Todd McCarthy, Stuart Samuels) isimli belgesel; sinemanın başlangıcı ve günümüzde aydınlatma kullanımı ve yarattığı etkileri; yapımcı, görüntü yönetmeni ve yönetmenler gözünden anlatmaktadır.
- ❑ Modern yaklaşımla birlikte; aydınlatma adına düşünülen birçok karar, bilgisayar ortamında yapılmakta, bu durum film içinde aynı kare adına alternatifler üretmek ve görselleri yorumlamak adına çok kullanışlı olmaktadır.

---

\*Görüntü yönetmeninin sanatını icra ederken kullandığı en önemli iki unsur aydınlatma ve kompozisyonudur. Işık görüntü yönetmenini fırçası, boyasıdır. Görüntü yönetmeni senaryo üzerinde çekimler başlamadan çok önce çalışmaya başlar. Yönetmenin hayal ettiği dünyayı, teknik bilgisini ve yaratıcılığını kullanarak perdeye aktaran tek sorumlu kişidir. Bu için, yönetmenle büyük bir uyum içinde çalışır. (Ulur Çabak-Görüntü Yönetmeni)

### 3.2. Sinemasal Aydınlatma Özellikleri

*“I ık her eydir. deolojiyi, duyguyu, rengi, derinli i, tarzı ifade eder. Gizler, anlatır, tanımlar. Do ru aydınlatma ile en çirkin yüz, en aptalca ifade; güzellik ya da zekâ saçabilir.”*

**Federico FELLINI, Yönetmen**

*“Mizansenin ba ka hiçbir tamamlayıcısı ı ın drama ve macerasından daha önemli de ildir.”*

**Kirsten THOMPSON&David BORDWELL**

Aydınlatma tasarımının, sa laması gereken birincil ko ul; nitelik ve nicelik yönüyle, filmsel görüntüde sunulmak istenilen; konu, ki i ya da nesnelerin, yeterli derecede görünür ve etkili kılınması, aynı zamanda çekim yapılan mekânda, her eyin dengeli ve kaliteli biçimde görüntüye yansıtılabilmesidir.

Kamera için çalı labilir yeterlikte ortam sa layan aydınlatma; renk, doku, biçim gibi unsurları anla ılır kılmaktadır. Eldeki bir mum, kandil ya da tek bir kibritin olu turdu u aydınlık seviyelerinden; gün ı ı ı, ay ı ı ı veya projektörlerin olu turdu u; 'aydınlık alanlar' a kadar farklı düzeylerde 'ı ıklandırılmı ortam' elde edilebilmektedir.

Aydınlatma, aynı zamanda tüm kompozisyon çekimlerini biçimlendirir ve konuda, gösterim ölçe i bazında, önemli olanın daha fazla gösterilebilmesine imkân verebilir. Karakteri (ba rol oyuncularını) öne çeker ve en önemli figür haline getirebilir. Yönetmen, odaklanılmasını istedi i tema bazında, imajın sunumuna olanak sa lar (Thompson ve Bordwell,2001,120).

Aydınlatma için formülize edilmi tek ve kesin bir yöntem (konum, kaynak, yön) bulunmamakla birlikte; standart aydınlatma kullanımları mekân ya da set ortamına göre ekillenir ya da deneyimleme yolu ile elde edilmi yöntemler esas alınır. Birçok resim sanatçısının, tablolarındaki ı ık kullanım yöntemleri, film yapımcıları tarafından önemsenmekte ve analiz edilmektedir.\*

---

\* Bkz.syf.72-75

Drew Campbell, 'Technical Film and Tv For Nontechnical People' adlı kitapta, film yapımı öncesinde görüntü yönetmeninin, senaryo ve yapım hakkında, yönetmene sorması gereken temel soruları u ekilde sıralamaktadır:

- ❑ Çekim nerede ve ne zaman yapılacak?(Yılın hangi zamanı? Co rafik konum neresi? Nasıl bir yer? vb.)
- ❑ I ık nereden geliyor? Hani kaynaklar aydınlatma sa lıyor? ( ömine? Güne ? Ay? Yanan bir sigara? vb.)
- ❑ Karakterin modu ne? Duyguları ne? (Sevinçli? Kızgın? Deh et içinde? Azimli? Umutlu? vb.)
- ❑ Mekânın atmosferi nasıl? (Girilmesi yasak? Romantik? So uk? Sıcak? vb.)
- ❑ Çekilen hikâye neyi anlatıyor?

Sinemasal aydınlatma tasarımı ile filmde en yüksek görüntü kalitesi sa lanmaya çalı ılır. yi yapılmı bir aydınlatma düzeninin, film sürecinin ba langıcından sonuna dek tutarlılık göstermesi beklenir. Film süresince baskın ık renkleri ya da yo unlukları düzeysel farklılıklar gösterirse; film 'yapaylık' hissine neden olur ve gerçekçilikten uzakla ılmı olur. Yapaylık hissini ortadan kaldırmak için; aydınlatmanın kontrollü kullanılması gerekir.

I ın denetimi ile filmin sahnelendi i yere dü en ın; da ıtım ve kontrolü, ın karakteristik verilerine göre de erlendirilebilmektedir. Yeterli derecede görünürlükten kasıt; ne çekim yapılmamasına yol açacak denli az, ne de oyuncuların ya da seyircinin rahatsızlık duyaca ı derecede kama ma hissi yaratacak kadar fazla, aydınlatma sa lanı ı anlamına gelmektedir.

Konunun nasıl görüntülenece i ve hangi kısımlarının görünece i, ın; iddet, kaynak, yön ve renk gibi durumlarının, de er aralıkları arasındaki de i im ya da bu ölçütlerin birbirleri arasındaki kombinasyonları ile sa lanabilmektedir.

Film perdesinin sundu u iki boyutlu (geni lik ve yükseklik) imaj üzerine, ın eklemesi yoluyla 'derinlik' sa lanılıp, üçüncü boyut yani 'gerçekçilik'

durumu kazanılabilir. Stüdyo donanımları aracılığıyla; gün ışığı denetimi ya da birincil ve ikincil kaynaklar aracılığıyla taklit edilmeye çalışılmaktadır. Önceleri tek kaynakla aydınlatılan objelerin; yassı, düz görülmesi ve gerçeği yansıtmadığı fark edilince, ikincil ışık kaynaklarına gerek duyulur. Ek kaynakların desteği ve oransal balamda düzenlenmeleri ile anlatımlar daha tanımlı hale getirilir. Erisel düzlemlerin ya da düzensiz yüzeylerin daha belirgin olması için, ışık kullanım olanakları ve teknolojisi geliştirilmektedir.

Aydınlatma adına sinemasal anlamda alınacak kararlar, mimari aydınlatma kararlarıyla paralellik gösterir.

- ❑ Mekânın fonksiyonuna uygun aydınlatma/film türüne uygun aydınlatma
- ❑ Yeterli ışık/kamera için çekim yapacak yeterlikte ışık
- ❑ Yönlendirme-estetik-atmosfer-mekânsal derinlik

Aydınlatma tasarımının kurulum, tasarım amaçları ve yarattığı psikolojik etki; sinema ve mimarlık disiplinlerinin benzerlik gösterdiği durumlardır. Sonuçta her iki durumda da yaratılmak istenilen bir görsel ve görselin bireyde neden olduğu etkilerdir. Örneğin;

Aydınlatmanın; yoğunluk, yön ve yayılımsal hareket kontrolü ile yönetmen; mekânsal derinlik, betimleme, sınır-düzlem biçimlendirmesi yapabilir, duygu-modde ilişkileri yaratabilir. Sahnenin dramatik etkinliğini belirlemek adına sahnenin uygun şekilde aydınlatılması çok önemli bir faktördür(Boggs ve Petrie,2008:114).

John Jackman, 'Lighting for Digital Video & Television' adlı kitabında doğru ve tutarlı aydınlatmanın sağladığı durumları, dört ana başlık altında tanımlamaktadır.

1. Yönelim(Orientation)
2. Mod-Atmosfer Yaratımı
3. Resimsel Güzellik-Estetik Kaygı
4. Derinlik-Perspektif-Üç Boyutlu Zelenim(Fotografik Derinlik)

## 1. Yönelim (Orientation)

Kamera, bir anlamda konuyu takip sürecini olu tururken, seyircinin gözü olma edimini gerçeikle tirir. Seyirciyi, hikâyenin geçti i yere odaklayabilmek amaçlanır. Kameranın hareketleri (yer de i tirme, kaydırma, zoom vb.) ve ı ık de i imleri ile izleyene yol gösterilir.

Filmsel anlamda yönlendirme, ancak bilinçli yapılan aydınlatma tasarımı ile mümkündür. I ık ile aniden ilgi ba ka yöne çekilebilir ya da sahne içinde herhangi bir alan vurgulu aydınlatma ile odak noktası haline getirilebilir (Millerson, 2007:17).

I ık, istenilen imajları vurgulayarak ön plana çıkarabildi i gibi istenilmeyen durumlarda gölgeler ya da a ır ı aydınlatma yoluyla gizleyebilir.( ekil 3.11.) Varlı ının sa ladı ı etki gibi yoklu u da olumlu durumlar sa layabilir. Gölgede bırakılan ya da yeterli oranda azaltılmı kaynaklarla aydınlatılan imaj; seyircide konunun gizlenilmi ö elerine kar ı ku ku, merak ve takip güdüsü uyandırarak izleyenin görsele yönelimini amaçlar.



ekil 3.11. A ır ı Aydınlatma Yoluyla Gizleme [70]

Çerçeve içinde; daha aydınlık veya daha karanlık olan kısımların belirli bir düzen içerisinde sunumu; tüm kompozisyonu (her pozunu) yaratmaya yardımcı olur. Bu durum; olay, obje ve insanlara, algının yönlenmesini sa lar, bir ba ka söylemle dikkat çeker. Çok karanlık bir mekân içinde aydınlatılmı tek bir parça; gözün o do rultuda bulunana yönlendirilmesini sa layacak yolu tanımlar. Bir gölge bir detayı maskelerken, olay hakkında bir gerilim in a etmeyi amaçlamaktadır.( ekil 3.12.-13.)





ekil.3.12. Exorcist III Filminde Aydınlatma Kullanımı [71]



ekil 3.13. Aydınlatma Düzeni ile Sa lanan Yönelim Durumu [72] [73]

Tüm olumlu yönlendirme durumlarının aksine; bazı durumlar, aydınlatmanın dikkati sadece kendine çekti i hal ve yanlış mod çar ımlarına neden olup, gözü resmin yanlış tarafına odaklayabilmektedir (Jackman, 2004:8). Doğru kullanıldı ı durumlarda, avantaj sağladı ı gibi hatalı kullanımları da dezavantaja neden olabilir.

## 2.Mod-Duygu-Atmosfer Yaratımı

Her mekânın(iç mekân-dı mekân) kendine özgü aydınlatma sorunları vardır ve çözümsel süreç, aydınlatma kararı ile açıklı a kavu turulabilir. Bulunulan mekânın nereye ait oldu u, mekânın sıcak ya da so uk oldu u, anlatının geçti i filmin türü, atmosfer yaratım yoluyla desteklenebilir.

Hikâyenin geçti i zamansal/iklimsel farklılıkların gösterimi ya da günün belli bir anının imajda anlatılabilesini ‘aydınlatma’ olanaklı kılmaktadır. Mevsimsel de i keler; karakterlerin psikolojik durumu ya da filmin konusu hakkında ön izlenim olu turmada önemli yer tutar. Gün do u u; ba lamak üzere olan günü haber verip,

enerjinin yükselece i modu, yeni ba langıçları tanımlarken, gün batı ı ile enerjinin dü tü ü veya karakterin yalnızla tı ı durumlar sunulabilir.

Michael F.O'Brien ve Norman Sibley ' The Photographic Eye ' adlı kitapta: “ Mod, ı ı ın hayati içeriklerinden biridir. Aydınlatmaya verdi imiz tepki ile filmsel atmosfere verdi imiz tepki birbirine yakındır. Aydınlık hava; güne li bir gün, bizi ne elendiren, rahatlatan durumları tanımlarken, ya ı lı, yıldırımlı, karanlık hava; korkmamızı, endi elenmemizi ya da ciddile memizi sa lar.” yakla ımı ile bu kanıyı destekler(O'Brien ve Sibley, 1995:118).

Ses yönetmeninin müzik kullanımı ile duygu yaratımı sa ladı ı gibi görüntü yönetmeni de bu durumları aydınlatmanın, çe itli görsel hile ve yanılsama yaratılarıyla aktarabilir(Jackman, 2004:3). Aydınlatmanın sınırlı ya da yüksek yo unlukta kullanıldı ı durumlar; ‘belirsizlik-bilinmeyen’ havası yaratabilir.

yi bir aydınlatma, iyi bir müzi in sahneye ekledi i psikolojik etkiyi destekleyebilir. John Alton'ın 'Painting With Light' adlı kitabında, “Aydınlatma, dramatik durumlara paralellik göstererek; ini ve çıkı ları ile senfonik bir yapı haline gelir. Görsel konsere destek sa lanması ile izleyiciyi hipnotize ederiz ve onları her gün heyecanlı dünyalara ve imgesel alanların sunumuna çıkarırız.”(Alton,1995:36). derken ı ı ı; psikolojik durumu de i tirebilen, bütününde denge fikrine sahip, ‘teatral yaratı’ ekinde tanımlar.( ekil 3.14.)



ekil 3.14. Ritmsel Aydınlatma Kullanımı ile Mod Yaratımı [74] [75]

İk, seyircinin görüntüye verece i tepkiyi ekillendirebilirken; ilgi yaratıcı, hayrete dü ürücü, tahrik edici, korkutucu, merak uyandırıcı durumlar sunabilir (Millerson,2007:17). ( ekil 3.15.) Duman ya da sis yaratımıyla birlikte sunulan aydınlatma; korku filmlerinde sıklıkla deneyimlenen yöntemlerden biridir.

Aydınlatmanın sundu u durumlarla; müzikal komediler, fantastik alemler, dı çekimler izleyenleri hayaller âlemine ta imalı, ‘mekânda bulunma’ hissini izleyene ya atabilmelidir. Mezarlık, hastane, hotel, tren garı, metro gibi mekânlar ıssızlık ya da ‘kalabalık içinde yalnızlık’ gibi kaygı durumları olu turabilmeli, uhrevi yapılar (katedral, kilise, cami vb.);gerçek-gerçek olmayan arasında gel-git sa layabilmelidir. Tüm mekânsal yaratı yakla ımları atmosfer kurgusunun birer parçasıdır.



ekil 3.15. Aydınlatma ile Atmosfer Yaratım Örnekleri [76] [77]

Birçok film yapımında, kurulum (aydınlatma, ses, mekân, bezem vb. uygulamalar) duygusal atmosferin seyirciye nüfuz edebilmesi adına bilinçli olarak kullanılmaktadır.\* Kurulum, ayrıca; gerilim ve heyecanı film boyunca yüksek tutan bir yapı sergilemelidir. Çünkü bu yapı senaryo ve karakterlerin inanılrlıklarını arttırabilir (Boggs ve Petrie, 2008:103).

---

\* Özellikle korku-gerilim filmleri (Shining, StanleyKubrick:1980),bilim-kurgu(Alien, Ridley Scott:1979) veya fantastik yapımlarda(The Return of The Kings, Peter Jackson:2003) özel atmosferik yapının yaratımı, ola andı ı kurulumlarla sa lanır.

### 3.Resimsel Güzellik-Estetik Kaygı

Sinemasal yaratıda estetik kaygı, görüntüyü oluşturan tüm parçaların (ıık, renk, bezem, mizansen vb.) kendi içinde ve birbirleri ile uyum içinde tanımlanmasını gerektirir. Film türü ve temasına uygun yapılan aydınlatma düzeni ile resimsel bütünlük sağlanır. Tasarım kuralları içinde geçerli ritm, denge, uyum vb. kavramların filmsel görüntüde de yaratılması istenir.

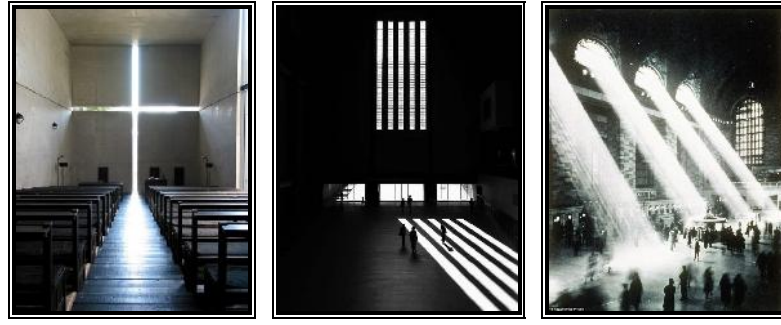
Aydınlatma, çerçevede görünen her dokunun daha net ve anlaşılır kılınmasını sağlamaktadır. Yüzey hatlarının ve kademelerin istenilen kıvrım, düzlük, derinlik, kavis, eğrilik, engebe görünümüne sahip olması, bireyin anatomik hatlarının istenilen şekilde sunumu aydınlatma kullanımı ile mümkündür. İnsan yüzündeki yumuşak bir kıvrım, ağacın pürüzlü bir kısmı, örümcek ağının ııkla gölge arasında kalan dokusu, camın parıltısı, derinliklerin ııltısı, ortam soğukluğu ya da ortam sıcaklığı gibi göstergeler ile resimsel anlatı zenginleştirilebilir (Thompson ve Bordwell,2001:164).

Yapım ekibinin her üyesi görselleştirmeyi farklı bakı açılarıyla değerlendirir. Yapımcı, hikâyeyi bütünsel düzeyde görür; izleyen tepkisi, kast problemleri, ticari ya da finansal detaylarla uğraşır. Yönetmen, konunun her bir parçasını daha estetik ve resimsel olarak görür, kullanılacak müzik, ses ve düzenleriyle birlikte dizilimi sağlar, aklındaki karakter ve diyalogları yaratır. Aktörler kendi bölümlerinde, perdeye yansıtılacak imajın; makyajlı ve kostümlü halini düşünür. Görüntü yönetmeni, fotografik görünüşleri için uygun olan set kurulumunu, aydınlatma açılarını ve konumlandırmalarını belirler. Kamera hikâyeyi anlatabilmek adına, ııkların konumu, bireysel çekim ve sahnelerin görüntülenecek açıların kullanımlarını düşünüp, filmin estetiksel ve türün formsal düzenine en uygun görüntüyü sunmaya çalışmaktadır.

Film yapımcısı ya da editör, filmi bir araya getiren tüm parçaların bütünlüğünden sorumludur. Düşünceleri veya çağrışımları yapacak duyguların bir kareden diğerine, kareler arasındaki; geçiş, ritm, devamlılık gibi durumların akıcı olması gerekir. Buna ulaşmak adına estetik, dramatik ve psikolojik etkinin; her film

diziliminin bir kareden di erine geçi te dahi dikkate alınması gereklidir (Boggs ve Petrie, 2008:190).

I 1 in tüm bu özelliklerinin yanı sıra, farklı düzensel elementlerle birle ip yaratt ı etkiler mevcuttur. Birbirini izleyen ı ık bantları veya gölgeler ya da karanlıkla çevrelenmi ı ık noktaları ile çok güçlü ve ilgi çekici görsel armoni yakalanabilir(O'Brien ve Sibley, 1995:123-124). ( ekil 3.16.)



ekil 3.16 Mekânsal Sunumu Destekleyen Aydınlatma Kararları[78] [79] [80]

#### **4.Derinlik-Perspektif-Üç Boyutlu zlenim(Fotografik Derinlik)**

Görüntü derinli i ve perspektifsel izlek, gölge-ı ık birle imleri ile filmin strüktürel in yanında çok önemlidir. Alan derinli inin (depth of field)\* anla ılabilmesi adına odaklanılacak alanın belirlenmesi büyük önem ta ır (Campbell,2002:58).

John Alton 'Painting With Light' adlı kitabında derinlik ya da perspektif algısı sa lamanın yolunu u ekilde tanımlar: “ Yanılsama durumu, insanların ve donanımların yerle tirilece i; geometrik tasarımlar ve hesaplamalar yardımıyla sa lanabilmektedir. Set birçok düzleme bölünür ve konuya uygun ı ık-gölge da ılımları kurgulanır. Karanlık bir çekim anında verilen ı ık, imajda derinlik sa lamaktadır.” (Alton,1995,33).Yo unluk, yön ve ı ık yayılımı kontrol edilerek; uzaysal ve mekânsal derinlik ve aynı uzay içinde bulunan mekânların birbirleriyle olan ili kileri tanımlanabilir.

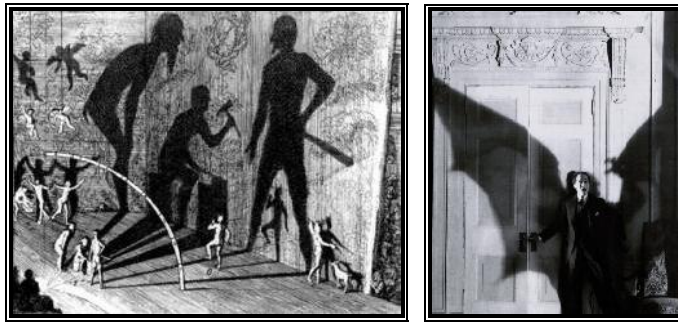
\*Alan derinli i,foto rafta oda ın bulundu u net alana denir.Bu yöntemle istenilmeyen bölgelerin dikkate alınmaması,göze çarpmması sa lanılırken istenilen bölgelere de odaklanma sa lanılabilir.

Mekânsal anlamda, sinemada durum; üç boyutlu sunuma ahit olmaktadır. Karanlık bir oda içinde, ışığın yönelttiği sunuma tanıklık edilirken; ekranda, fotografik derinliği algılamak amacıyla, karanlıktan aydınlığa olan devamlılık ve geçiş mutlaka takip edilir.\* ( ekil 3.17.)



ekil 3.17. Alansal derinlik ve Perspektif [81] [82] [83]

Nesnenin biçimsel veya boyutsal farklılıklara sahip olması, ışık düzeniyle yaratılabilir. Küçük bir objeye, büyük gölge salınırsa, bu durum objeyi olduğundan iri gösterebilir (O'Brien ve Sibley, 1995:123-124). Ayrıca yanlış aydınlatma seçimi ile boyutsal ya da hacimsel olarak sunulmak istenen göstergeler farklı algılanabilir. Nesne daha büyük/küçük ya da daha yakın/uzak, tutarsızlıklarında görülebilir (Millerson, 2007:16). Ayrıca istenildiği durumlarda, konu ya da konu içerisinde yer alan herhangi bir kişi ya da obje, aydınlatma ile istenilen uzaklık ya da boyutta gösterilebilmektedir. Özellikle korku filmlerinde kullanılan bu yöntem karakterin boyutlarında görsel farklılıklar yaratma olanağı sunar.( ekil 3.18.)



ekil 3.18.a)Alman Ressam Samuel Von Hoogstraten(1675)-b)Gölge ile Korkutma [84][85]

\* Siyahtan beyaza, koyudan açığa, karanlıktan aydınlığa takip etme; algısal temelli bir yaklaşımdır.

Derinlik algısının sağlanması genellikle; detaylı doku tanımlamaları ve obje ön ya da arka yüzeyindeki gölgelendirmeler yoluyla aktarılabilir. Yetersiz aydınlatma; sahnedeki objenin ya da karakterin okunamamasını sağlarken, zengin dokulu yüzeyler yavan, düz veya karanlık okunabilir.

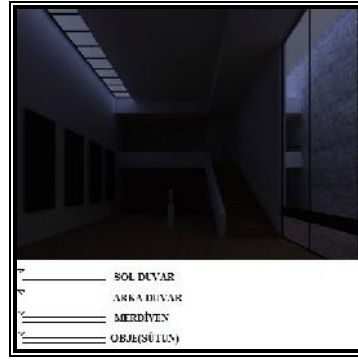
Derinlik yansımaları için, ön plan koyu renkli ise arka planın aydınlık ya da daha ıııklı olması ile ayrılabilir. Ön plan ve arka plan kombinasyonu, konunun olası birçok yanının farklı aydınlık/tonlarda görünür kılınmasını sağlayıp, görseli mükemmel hale getirmektedir (Alton, 1995:32) ( ekil 3.19.).



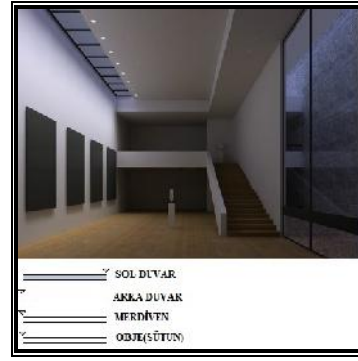
ekil 3.19. Koyu ve Açık Ton Kullanımı ile Derinlik Sağlama [86]

Filmde görselliği, istenilen düzeye ulaştırabilmek için, bazı önlemlerin alınması gerekmektedir. Aydınlatma tasarımının amacı; konunun ya da konuda vurgulanacak alanların bilinerek, yansımaları problemlerinin çözülmesi, aydınlatılacak konunun sabit veya hareketli olması, çekim açıları, kamera ve mikrofon boom'unun görülmemesi gibi konular dâhilinde düşünülmalıdır (Meb, 2008a: 12-13).

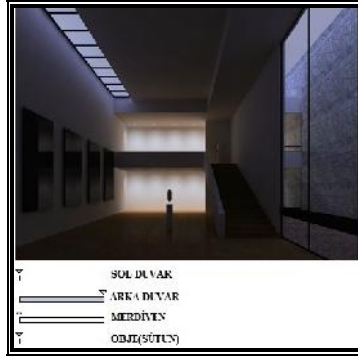
ekil 3.20'da; Anlatı esnasında, mekânsal yapıya odaklanılan sahnelerde, mekân içindeki birbirinden farklı alanların (sol duvar/arka duvar/merdiven/obje) bireysel olarak aydınlatıldı 1 zaman; ilginin, aydınlık tarafa çekildi i görülmektedir. Aydınlatma ile mekânsal anlamda vurgulanacak yer; ön plana çıkarılır ya da geri plana çekilebilir. Ayrıca mekândaki her ayrıntı, büyük ya da küçük alan, aydınlatma deste inden yoksun bırakılarak, sahnede etkisiz ya da görünmez duruma getirilebilir.



a)Tüm aydınlatma Sistemi Kapalı



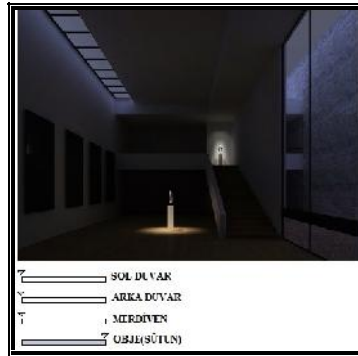
b) Sadece Sol Duvar Aydınlatması Açık



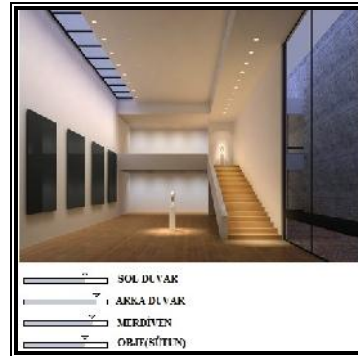
c) Sadece Arka Duvar Aydınlatması Açık



d) Sadece Merdiven Aydınlatması Açık



e) Sadece Obje Aydınlatması Açık



f) Tüm Aydınlatma Sistemi Açık

ekil 3.20. Aynı Mekânda Alınan Farklı Aydınlatma Kararları ile Görülen De i im [87]



Sinemasal anlatımda, ışık özellikleri; niteliksel ve niceliksel durumlarla ifadenir. Işığın niteliksel özelliklerinin, sinemasal karlıkları şu şekilde sıralanabilir:

1. Aydınlatmanın Doğrusal Yapısı;(doğrusulu ışık-yayınık ışık)
2. Işık Rengi;(sıcak renk-soğuk renk)
3. Işık Kaynağı;(anahtar ışık-dolgu ışık-arka ışık)
4. Işık Yönü;(ön-geri-alt-üst-yan)
5. Gölge;(bağlı gölge, atılan gölge)(keskin/belirsiz)

Işığın niceliksel özellikleri sinemasal sunumda şu şekilde sıralanabilir:

1. Aydınlık Düzeyi
2. Işık Akışı

Bu başlıklar kapsamındaki verilerin, filmin tematik ve kurmaca düzenine uygun olarak her çekimden önce, tekrardan tanımlanması ve kurulumlarının gerçeğe tirilmesi gerekmektedir.

Aydınlik düzeyinin yüksek olması, iyi görme koşullarının sağlanmasında çok kez yetersizdir. Görsel konfor, aydınlık niceliğinden çok aydınlık niteliği altındaki kavramların deyim aralıkları ile elde edilir. Bu kavramlar, aydınlatma niteliği içinde tanımlanan; ışık doğrusu, renk, gölge gibi kavramlardır. Aydınlik niteliği, aydınlatılacak konu, kişi ya da nesnenin görsel algılama ile ilgili özelliklerine bağlı olduğu gibi, özellikle nesnenin dokusal/formsal hali ile renksel özellikleri, ayrıntısal özellikleri gibi durumlarla tanımlanabilir (Sirel,1989:2).

Sinema aydınlatmasının, niteliksel ve niceliksel özelliklerinin; mimarlık, fotoğraf gibi disiplinlerin terminolojileriyle benzerlik gösterdiği unutulmamalıdır. Bu yüzden aynı durumun farklı disiplinlerce farklı isimlerle tanımlanması ya da yorumlanması yanlış anlamalara sebebiyet vermemelidir.

### 3.2.1.Aydınlatma Niteli i

*“I ı n uygun kullanımı her objeyi güzelle tirebilir ve dramatize edebilir.”*

*Joseph Von STERNBERG*

Sinemasal ba lamda, ı ık niteli i belirtilirken; do rultulu ı ık ve yayınlık ı ık ifadeleri kullanılmaktadır. I ık niteli i, geldi i yüzeydeki gölge durumuna (belirgin-belirsiz) ba lı olarak, bazı kaynaklarda; sert /yumu ak gölge veya sert/yumu ak ı ık ekinde tanımlanır.

Aydınlatma niteli i, sinemasal anlatımda; aydınlatma yo unlu u ( iddeti) olarak da tanımlanabilmektedir (Millerson, 2007:62). Güne in sa ladı ı yo un ı ık kar ısında, kibrit alevinin sa ladı ı ı ık miktarı fark edilemez kalabilir. Güne ı ı ı ile kibrit alevi arasındaki bu ı ık yo unluk aralı ı, ı ık niteli ini vurgulamaktadır. Sahnede kullanılan yo un ı ık odaklanmayı sa larken, yo unsal niteli i az aydınlatmalarla sahnede, istenilen konu ya da objenin bir süre daha izleyene gösterilmeyip, saklanması durumu yaratılabilmektedir.

I ı n niteli i; hikâyenin, ki i ya da durumu, yani filmi anlatabilmesine olanak sa layan en önemli faktörlerden biridir. Sinemacının (yönetmen, görüntü yönetmeni, ı ık efi, teknisyen) ı ıklandırdı ı ve çekim sırasında izledi i yol; karakter izle ini seyirci yorumuna sunmaktadır.

I ık niteli ini de i tirebilmek için ı ık kayna ının boyutunu de i tirmek yeterlidir. Genellikle, ufak boyutlu aydınlatmalar yüksek yo unluklu, geni aydınlatmalar ise az yo unluklu ı ık sa lamaktadır.

Do al ve yapay yollarla üretilebilen, aydınlatma (ı ık) niteli i için, sahenin iç ya da dı mekânda görüntülenece i ya da ‘iklimsel fark’ gibi durumlar büyük önem ta ır. Co rafik faktörler, ekrana yansıyan görüntü için, set dı ı çekilen filmlerin ilk belirleyicilerinden biri olmakta; deneyimli yönetmen ve film yapımcılarının elinde ı ık çok güçlü bir silah ya da büyüü bir araç haline getirilebilmektedir. Çin’de

bulunan Taklamakan ölünün kuru havasındaki ışık niteliği ile Latin Amerika, Orta Afrika, ya da Güneydoğu Asya'da bulunan tropik yağmur ormanlarının sağladığı ışık, niteliksel anlamda farklılıklar gösterebilir.( ekil 3.21.) Bu anlamda, çekim yapılacak yere uygun aydınlatma kararlarının, öncelikli olarak düşünüülmesi gerekmektedir.



ekil 3.21 Farklı Coğrafyaların Aydınlatma Nitelikleri [88] [89]

Atmosfer yaratımında ve 'mod de i imlerinde, aydınlatma niteliğinin de i imi, sahneler arası geçiği daha sürükleyici hale getirebilmektedir. Işık nitelik aralığı de i imleri ile karaktere ya da izleyene doğrudan yönelim sağlanabilir.(Tünel sonunda ışık görünüyorsa, karakter ışığa doğru yönelecektir. İzleyen, karakterin hareket yönünü; aydınlatma düzeni üzerinden tahmin edebilir.)\*

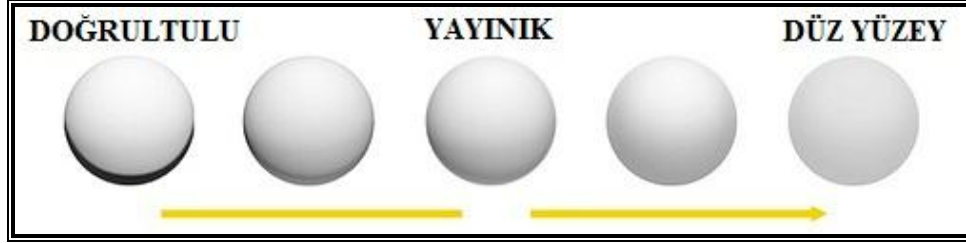
Filmsel görüntüde etkili aydınlatma için; doğultulu ışık ve yayınlık ışığın uygun da ılımlarının sağlanması beklenir. Konu hat ve dokularının belirlenmesinde; doğultulu ışık, kontrastın azaltımı, gölgelerin yumuşatılması ve gölge detaylarının artırılması gibi durumlarda; yayınlık ışık kullanımı yoluna gidilmektedir. Bu anlamda, konu, kişi ya da objenin ilk görünüşüne neye benzediğinin anlaşılmasını doğultulu ışık mümkün kılmaktadır (Meb,2008c:6).

Doğultulu ve yayınlık ışığın farklı iddetteki hallerini, doğal sahayıcılarla tabiatta görebilmek mümkündür. Günün öğle saati güneşli doğultulu ışık, bulutlu gökyüzü ise yayınlık ışık yaratır. Filmsel görüntüde imajın, doğultulu ışıklarla desteklenmesi, konuya üç boyut algısı kazandırırken, yayınlık ışık oranı artırılırsa,

---

\*Bkz.syf. 81-82

gölgesel görünüm üzerinde de i iklikler yaratıp, ( ekil 3.22.)’deki gibi basık ve düz imajlara neden olmaktadır.



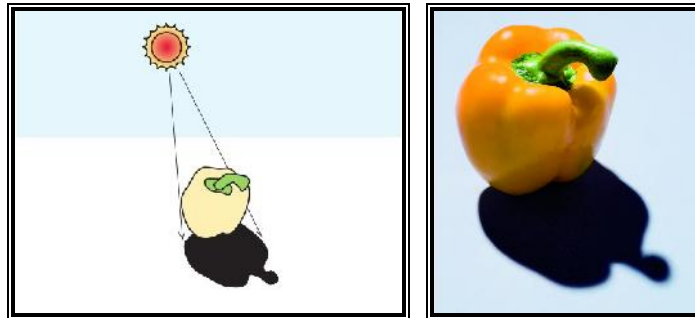
ekil 3.22. Doğrultulu-Yayınık I ışık Aralığı [90]

### 3.2.1.1. Aydınlatmanın Doğrultusal Yapısı

#### 3.2.1.1.1. Doğrultulu I ışık

Doğrultulu ışık; doğal yolla güneşten ya da ufak boyutlu yapay aydınlatmalar tarafından yapay olarak üretilebilen, düz çizgiler halinde yayılım gösteren; geldiği yüzeyde canlı, belirgin alan, ışık/gölge karlılıkları yaratabilen, yoğun ve yönlendirilmiş ışık olarak tanımlanabilir (Millerson,2007:62-63-64).

Bulutsuz hava, gizlenmiş güneş tıpkı stüdyo spotlarından gelen, doğrultulu ışık gibi bir sahne aydınlatmasında kullanıldıklarında, aynı temel özellikleri sergilemektedir. ( ekil 3.23.)



ekil 3.23. Güneş ışıklarının objeye gelişi ve keskin kenarlı gölge (Hunter, Biver ve Fuqua, 2007:19-20)

İlk belli uzaklıktaki bir alana niteli i bozulmayacak biçimde gönderilmek istenildi inde, spot ışık kaynaklarının ışınları kabaca paralel yol alır ve açık a ızlı ışık kaynaklarına göre uzaklı a ba lı olarak hemen azalmaz (Meb,2008c:6).\*

Do rultulu ışık dü en yüzeydeki, gölgelerin keskinli i, ışık kayna ının küçük ve iddetli olması ile do ru orantılıdır. Do rultulu ışık kaynakları; yüzeyin dokusal ve formsal anlatımında vurgulama amacı güdüldüğü durumlarda özellikle kullanılmaktadır. Film, televizyon ya da sahne çekimleri için kullanılan farklı aydınlatma kaynakları ile istenilen miktarda aydınlatma elde edilebilmektedir (Thompson ve Bordwell,2001:164) (Meb, 2008c: 2-3).

İki a sert niteli ini veren, ışık kayna ının boyutsal anlamda büyük olması de il, etkin bir ekilde yo un ışık sa laması durumudur. Işık kayna ının konumuna olan mesafe gölge etrafındaki, çizgi belirginli i ve gölge keskinli inin de i imi gibi durumlara neden olabilir (Millerson,2007:62-63).

Do rultulu ışık ın sinemasal anlatımda sa ladı ı (✓) ve çözüm gerektirdi i(✗), durumlar u ekilde özetlenebilir:

- ✓ Nesnenin doku ve hatlarının ortaya çıkarılmasında kullanılmaktadır.
- ✓ Sahnede sadece istenilen konu, ki i ya da durum istenildi i ölçüde aydınlatılabilir. ( ekil 3.24.)
- ✓ İstenildi i takdirde belirli alanlar dâhilinde sınırlandırılabilir ve denetlenebilir. Işık da ılımı ve bitişik alanlara yayılma durumunun önlenilmesi gerekti inde kullanılabilir (Millerson,2007:62-63). ( ekil 3.25.)
- ✓ Bölgesel aydınlatma sa lanabilmesi için kullanılmaktadır.

---

\* Frensel Mercekli Spot ve Elipsoidal Işık gibi aydınlatma araçları; sert ışık kullanımında ba vurulan birincil yapay ışık donanımlarıdır.

- ✗ Gün ortası güne ya da bazı yapay do rultulu ı ık kaynakları parlak olmaya (patlamaya) çok e ilimlidir. Do rultulu ı ık, parlaklık düzeylerini sınırlandırarak istenmeyen yüksek kar ıtılıklar yaratabilmektedirler. Böylece ı ı ın ya da koyu gölgelerin, yüksek yo unluklu derinlik ya da aydınlık durumlarını perdede gösterebilmektedirler (Carlson,2008:1).
- ✗ Anlatıya uygun olmayan, ilgi da ıtıcı gölgeler olu turabildi inden yüzeysel ve dokusal ifadelerde abartılı durumlara neden olabilmektedir.
- ✗ Do rultulu ı ık, geli açısının uygunsuzlu u ve konum hatası ile çok kötü sonuçlar ortaya çıkarabilir. Konu anlatılmak istenilenin dı na çıkabilir, aydınlatılması gereken kısımlar aydınlatılmamı olur (Millerson,2007:62-63).



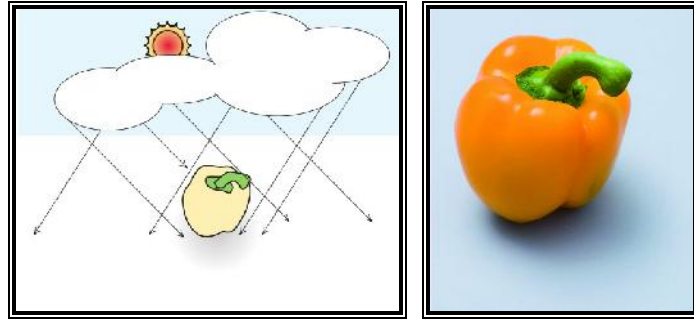
ekil 3.24. Hollis Frampton ve Do rultulu I ıklı Otoportre [91]



ekil 3.25. Do rultulu I ık Etkileri [92] [93]

### 3.2.1.1.2. Yayınık I ık

Do al yollarla;kalın bulut tabakası,sis,duman veya yapay ı ık sa layıcı donanım ve bu donanımlara ilave araçlarla (filtre,jel,yansıtıcı levha vb.) sa lanabilen, geli yönü belli olmayan,yayınık,geldi i yüzeyde net olmayan veya belirsizle en gölgeler yaratabilmek amacıyla kullanılan, aydınlatma olarak tanımlanabilir (Thompson ve Bordwell,2001:164). ( ekil 3.26.)



ekil 3.26. Bulutlu Gökyüzü ve Yumu ak Gölge Olu umu (Hunter,Biver ve Fuqua,2007:20-21)

Yayınık ı ık ın, sinemasal anlatımda sa ladı ı (✓) ve çözüm gerektirdi i(✗), durumlar u ekilde özetlenebilir:

- ✓ stenildi i takdirde kademeli gölgeler yaratılabilmek için do rultulu ı ık kaynaklarına destek amaçlı yayınık ı ık a ihtiyaç duyulabilmektedir. ki aydınlatma türünün uygun oranlarda birle imi ile görsellik film türüne en uygun ekilde tamamlanabilir.
- ✓ Do al dokuların vurgulanabilmesi ve parlaklık düzeylerinin belli olması için yayınık ı ık kullanımı uygundur.
- ✓ Do rultulu ı ık etkisinin aksine, formsal veya dokusal görünümünü hafifletme ya da yok etme amacıyla kullanılabilir.
- ✓ Sahnede istenilmeyen gölgeler, yayınık ı ık kayna ı eklenerek ortadan kaldırılabilir. ( ekil 3.27)

- \* Yayınık ışık; gölgeleri, bulanık ve solgun biçimlerde gösterir. Işık/gölge karışıklığının önemli olduğu durumlarda, bu durum görsel etkiyi zayıflatabilir (Carlson,2008:2).
- \* Yayınık aydınlık seviyeleri sınırlı olduğundan dolayı sınırlandırılma ve denetlenme problemleri yaratabilmektedir, istenmeyen yönlerden gelen yumuşak ışık engellemenin oldukça zordur.
- \* Yanlış kullanımlarda; doğrudan ışığın sınırlı üç boyutlu etki, yayınık aydınlatma ile basık ve iki boyutlu etkiye dönüşebilmektedir.
- \* Doğrudan ışığın belirginleştirildiği dokusal ya da formlar anlamda vurgulanmak istenen yüzeyler, yayınık ışığın derinlik etkisi azaltılması ile bozulabilir.
- \* Yayınık ışık doğrudan nesnenin arkasından geliyorsa ya da nesneyi geniş bir açıyla aydınlatıyorsa, gölgeli bölgeler ve gölge sınırları görülemez, bu da görüntüde derinliğin oluşturulmasında önemsenmesi gerekli bir konudur.” (Meb,2008c:12).



ekil 3.27 Yayınık Işık Kullanımı [94]

### 3.2.1.2. Aydınlatma Kaynağı Kontrol ve Konumlandırma

Aydınlatma için kullanılan ışık kaynakları; doğal ve yapay ışık kaynakları olarak iki başlık altında tanımlanabilir.



Güne e ba lı olarak gün lü , kuzey lü , bulutlardan yansıyan lü ıklar ve ay lü lü 'do al aydınlatma kaynakları' olarak tanımlanmaktadır. Do al aydınlatma kaynakları; gün lü lü nün en ekonomik ve yayılımsal karaktere sahip aydınlatma kayna lı olmasından dolayı tercih edilmektedir.

Film çekimi; dı mekânlarda temiz, güne li havada (do al kaynaklarla) \* yapılabildi i gibi buna ek olarak, iç ya da dı mekânlarda yapay lü ıklar ve yansıtıcılar ile desteklenebilir. I k do al yollarla, oransal olarak do ru sa lansa bile, anlatı içindeki uygun mod sunumu için kontrol edilmeye ihtiyaç duymaktadır.

I k kayna ndan istenilen performansın sa lanabilmesi için, sahnede kullanılacak lü lü n; niteliksel/niceliksel de erlerine uygun donanım seçimi ile çekim yapılacak mekânda uygulanması gerekmektedir. Çekim esnasında, gerekli teknik ve psikolojik etkiyi yaratabilmek adına; lü lü kayna nın denetimi(kontrolü) için bazı yöntemler geli tirilmi tir. Bu durumlar, esas olarak be kontrol yöntemi ile elde edilebilir.

1. Mekanik:(Açı de i tirme yöntemi, zoom yöntemi, kepenk yoluyla kontrol, diyafram yoluyla kontrol)
  2. Filtre:(Do al yo unluk filtreleri, Difüzyon)
  3. Yansıtma:(Ayna, Reflektör, Strafor)
  4. Elektriksel:(Lamba yoluyla Kontrol, I k masası yoluyla kontrol, Dimmer yoluyla kontrol, direnç yoluyla kontrol)
  5. I lü lü Engelleyerek:(Do al-yapay engel yoluyla kontrol) (Meb,2008d:11-24)
- [31]

Yapay aydınlatma; lü lü n aydınlatma sa layıcı kaynaklar ya da bu aydınlatmaların yaydı lü lü nları yansıtacak donanımları yoluyla sa lanan, özellikle iç mekânlarda kullanılan, dı mekânlarda ise zaman zaman lü lü n kontrol altına alınabilmesini kolayla tıran aydınlatma kaynaklarıdır.

---

\* Film endüstrisinin, Hollywood' lü sinema endüstrisinin merkez noktası seçmesindeki birincil etken, co rafik açıdan süreklilik gösteren, nitelikli gün lü lü dır.

Tungsten filamentli lamba, ark lamba, cıva buharlı lamba, flüoresans gibi donanımlar en çok kullanılan ‘sinemasal’ yapay aydınlatma kaynaklarıdır. Mekana ait bazı yapay aydınlatma kaynakları u ekilde sıralanabilir; sokak lambaları, otomobil farları, deniz feneri, madenci kaskı, lazer ışığı, sahne spot ışıkları, kandil, mum ışığı, kibrit, meale, ömine, kamp ateşi, akvaryum ışığı, projeksiyon, monitör ışığı ve tüm çeşitli elektrikli ev aletleri vb.\* (Alton,1995:31).

Sinemada çoklukla kullanılan, birincil ve ikincil ışık kaynakları, u ekilde sıralanabilir.

- ❑ Vurgulu Aydınlatmalar
- ❑ Dolgu Işıkları
- ❑ Yansıtıcı Levhalar

Vurgulu-Odaklanabilir Işık (Focusable Spotlight):Direkt (doğrudan) ya da indirekt (dolaylı) sert ışık üretimini sağlarlar. Film içinde kepenk<sup>†</sup> (barn doors) adı verilen ekipmanla donanımlandıklarında, ışığı birçok yolla keser ya da biçimlendirir, belirgin gölgeler oluşturabilir (Barsam, 2010:220). ( ekil 3.28.)



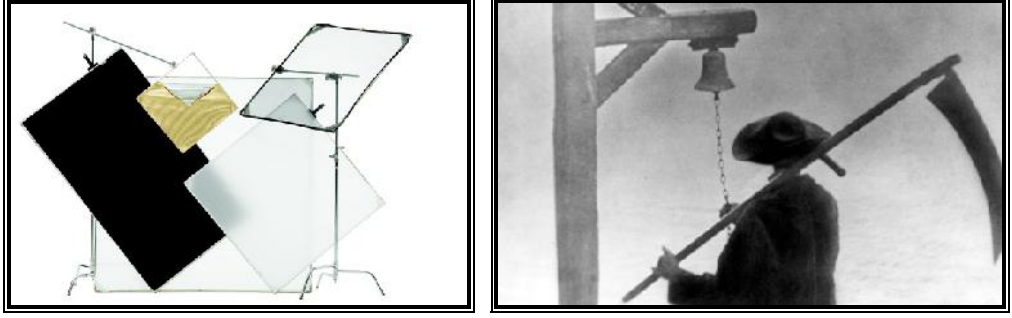
ekil 3.28. Vurgulu Aydınlatma Işık Kaynağı/Etkisi [95] [96]

---

\* Film yapımcısı kurulumdaki aydınlatma tasarımı ile tutarlı bir ortam oluşturmaya çalışır. Çoğu filmde görülen, sokak veya masa lambaları, filmin aydınlatılması için mizansende bulunması gereken kaynaklardır ancak ışık kaynakları ile birlikte yapımdaki aydınlatma kararlarını desteklerler. (Thompson ve Bordwell,2001:165)

† Barn Doors(Kepen):Projektörün en önemli parçalarından biridir. Projektör tarafından üretilen ışığın istenilen alanda uygulanmasını, dolayısıyla ışığın kontrolünü sağlar.(Meb, 2010:21)

Yayınık I ık: Yayınık,(do rudan olmayan), yumu ak ık üretimi sa layıp gölge görünürlü ündeki düzenleme için kullanılırlar. ( ekil 3.29)



ekil 3.29. Yayınık AydınlatmaDonanımı-Etkisi [97] [98]

Yansıtıcı Levha(Reflector Board): Sinema aydınlatmasında kullanılan ba ka bir araç, herhangi bir ık kayna ı gibi ık üretici olmayıp, yayınık ık alanı olu turan yansıtıcılardır. Çift taraflı yansıtıcı levhanın bir yanı sert-pürüzlü, di er yanı pürüzsüz iki yüzeye sahiptir. Pürüzsüz yüzey daha yumu ak ık sa lanmasına yardımcı olur. Yansıtıcı levhalar herhangi bir ölçü ve ebatta olabilir ve sıklıkla kullanılırlar. Hem iç mekân hem de dı mekân çekimlerinde, günü ı mı yaymak ve kontrol edebilmek amacıyla kullanılırlar. (Barsam,2010:220) ( ekil 3.30)



ekil 3.30. Yansıtıcı Malzeme/Etkisi [99] [100]

## Konulandırma

Sinema da en iyi görüntünün elde edilebilmesi için yapım öncesi ve esnasında, aydınlatma eskizlerine göre kameraların duraca ı yer ve yönlendirilece i açılar seçilir. Filmin nasıl görüntülenece ini belirleyen aydınlatma, hikâyenin

anlatımını destekler nitelikte olmalıdır. Sahne kompozisyonu anlatımındaki anahtar öge olan aydınlatma düzeni; ışık vurguları ve gölgeler yaratımı ile duyuları etkilemektedir (Barsam, 2010:167).

Sinemada aydınlatma sistemi; yalnızca ışık varlığının sağlanması anlamına gelmez. Aydınlatma kaynaklarının sistematik biçimde düzenlenmesi, filmin görsel etkisini arttırabilen ya da düşürebilen birincil unsurdur. Uygun aydınlatma elde edebilmek için belli aydınlatma kaynaklarının plan dâhilinde konumlandırılması büyük önem taşımaktadır. Etkili yapılmış aydınlatma tasarımı, akıllarda kolaylıkla yer edebilir. Bir filmin sahnesinden bahsedilirken genelde en akılda kalan taraf; kahramanın yüzü, durumu ya da seyirciye ne kadar etkiyebildiğidir. Karakterin sahip olduğu estetiksel sunum, aydınlatma konumu tercihinin göre şekillendirilebilmektedir.

Mizansende kullanılan günlük yaşam mekânına dahil herhangi bir bileşen, filmde, ışık kullanımına; yapay kaynak (abajur, okuma lambası, duvar apliği, ayna, mekânda verilen herhangi bir aydınlatma) izlenimi vermeden, mekânın parçası olarak destekleyebilmektedir. Bu tür bileşenlerin konumlandırılması ise, mekân planına göre düzenlenmektedir. Modern film yapımcıları aydınlatmalarda genellikle çok daha 'doğal izlenim' sunmayı tercih ederler. Bu durum, perdeye yansıyan imajda; tamamlayıcı başka bir aydınlatma kaynağı kullanılmadığı sanrısı yaratabilmektedir. Aynaların konuda yerleşimi ile yansıtma ve aydınlık alanın desteklenmesi sağlanıp, görüntü derinliği yaratılabilir. (ekil 3.31)



ekil 3.31 Görselde Ayna Kullanımı/Etkisi [101]

Yalnızca aydınlatma düzeninin de i tirilmesi; aynı mekân içerisinde birden çok fonksiyon çözümüne olanak sa lamaktadır. Stüdyo sisteminde de genellikle durum bu ekildedir. Aynı mekân gündüz programı için kullanılabilirdi i gibi, gerekli düzenlemeler sonrasında gece yayınlanan ba ka bir programa, mekân olarak kullanılabilir. ekil 3.32.'de verilen örnek; aydınlatma düzeni de i imi yoluyla aynı mekân için birden çok fonksiyon yaratılabilece ini destekler.



ekil 3.32. Aydınlatma konum de i keleri ile aynı mekânın farklı sunumları  
(Sunum-Projeksiyon-Resepsiyon) [102]

### 3.2.1.2.1.Üç Noktalı Aydınlatma (Three Point Lighting)

Üç noktalı aydınlatma; sahnenin ya da konunun yapım türüne göre en uygun ekilde aydınlatılması için, üç adet birbirinden farklı aydınlatma kayna mın kullanıldı ı sinemasal aydınlatma düzenidir. Bu kaynaklar, u ekilde tanımlanır;

1. Anahtar I ık(Key Light)
2. Dolgu I ı ı(Fill Light)
3. Arka I ık(Back Light)

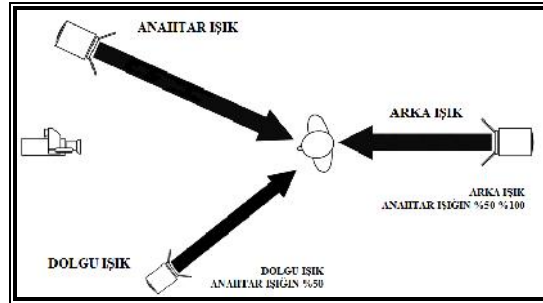
Bu sistem, sahnenin her çerçevelemesinde aydınlatma kaynaklarının, anlatı bütünselli ini bozmayacak ekilde, donanımsal olarak tekrar düzenlenmesini

gerektirebilir (Thompson ve Bordwell, 2001:83). Anlatının yansıttığı konu, atmosfer, dramatik etki, günün saati gibi konular aydınlatma sistemi yoluyla tonluklarını etkiler.

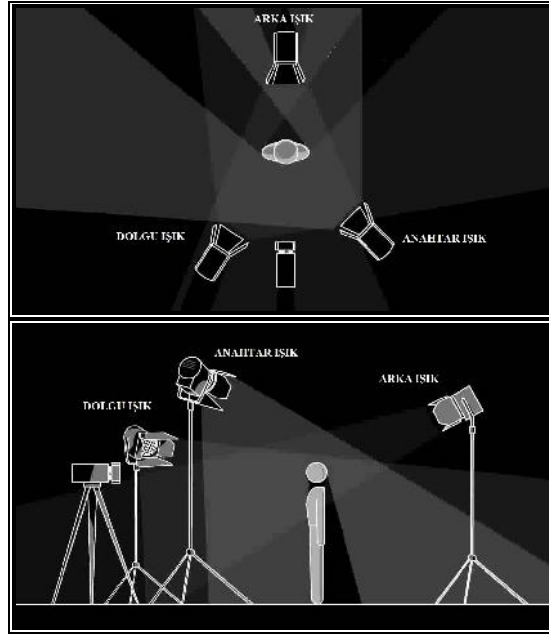
Her bir ışık kaynağının, tek başına sağladığı etkinin neden olduğu bazı olumsuz durumlar, diğer kaynakların eklenmesi yöntemi ile çözüme kavuşturulabilir ve kaynakları seviye desteklenebilir. En genel söylemle; anahtar ışık konumlandırılır, gölgeli alanları aydınlatmak amacıyla dolgu ışığı kullanılır ve konuyu arka plandan ayırıp, resimsel derinlik elde etmek için arka ışık kullanılır.

Yumuşak ışık, anahtar ışığının sağladığı belirgin gölgelerin görünürlüğüne yumuşatmaya çalışırken aynı zamanda kontrast seviyesini de düşürmüştür. Yumuşak ışığın tonluk oranı, anahtar ışıktan az olarak düşünülmeli zaman, anahtar ışığının yarattığı belirgin gölgeleri yok etmek yerine, ek gölgeler üreterek sahnenin gerçeklikten uzak ve resimsel olarak düz bir görünüme sahip olmasına neden olur(Meb, 2008a:10).

Dolgu ışığını sağlayan kaynağın konuya çok dik gelmemesine dikkat etmek gereklidir. Hatalı seviyelerde kullanılan dolgu ışık, yansıdığı arka duvarları olduğundan çok parlak gösterebilir. Nitelik olarak en uygun kullanım ise dolgu ışığının, anahtar ışık niteliğinin yarısı kadar ışık niteliği sağladığı zaman gerçekleşmektedir(Meb,2008a:15). ( ekil 3.33-34)



ekil 3.33. Üç Noktalı Aydınlatma-Aydınlatma Oranları (Jackman, 2004:96)



ekil 3.34. Üç Noktalı Aydınlatma Kurulumu-Plan/Görünü

### 3.2.1.2.2. Anahtar I ık (Key Light)

Anahtar ı ık, ana kaynak (main source) ya da kaynak ı ık(source light) olarak da tanımlanmaktadır. Nesnel ya da mekânsal aydınlatmada kullanılan birincil ve en önemli ı ık sa layıcıdır.

Anahtar ı ı n, sinemasal anlatımda sa ladı ı (✓) ve çözüm gerektirdi i (✗) durumlar u ekilde özetlenebilir:

- ✓ Tek ba ına kullanılması, sahnede sert ve keskin gölgeler olu turarak, anlatının dramatik yönünü güçlendirebilir.\*
- ✓ Film çekilecek ortamda ço unlukla kameranın yanında ve film temasını en iyi ekilde sunumlayacak açıyla konumlandırılan anahtar ı ık öncelikli kurulumu

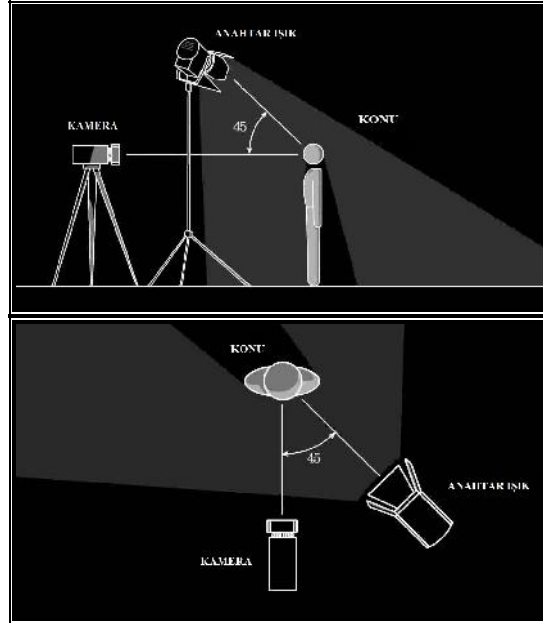
\* “Ana ı ı n olu turdu u gölgeler çok sertse(ya da üç boyutlu ekileri rahatsız edici biçimde ortaya çıkarıyorsa),önüne konacak olan da ıtıcı(tel kafes) ı ı ı bir derecede yumu atacak, ancak gücünü azaltacaktır. Kimi zaman gölgeleri azaltmak ve ekilerin üç boyutlu görünümünü zayıflatmak için ana ı ık olarak bir yumu ak ı ık kayna ı kullanılabilir.”(Millerson,2007:78)

yapılan 1 ık kayna ıdır ve di er tüm 1 ık donanımlarının yerle tirilmesine olanak sa lamaktadır.

- ✘ Hatalı kullanımları sahneye gerçeklikten uzak izlenimi verebilmektedir.
- ✘ Bu aydınlatma türünün sahnedeki her objeyi e it olarak aydınlattı ı dü ünülür. E it da ılım sonrasında tek düze ve yapay görüntü yaratma durumu olasılı ı do du undan dolayı, ikincil 1 ık kaynaklarıyla birlikte dü ünülmelidir.

Anahtar 1 1 ın sertli i ile kameraya olan yakınlı ı arasında ters orantı vardır. Basit bir söylemle, denilebilir ki, ana 1 ık konuya ne kadar yakınsa, o derecede yumu ak nitelikli 1 ık sa lamalıdır (Millerson,2007:78-79) (Meb, 2008a :13).

Konunun kendisi ve onun nasıl görüntülenece i; ana 1 1 ın açısını etkiler. Genellikle cismin 45 derece 'lik açı mesafesi temel alınarak; kamera ve anahtar 1 ık konumlandırılır.\* ( ekil 3.35.)



ekil 3.35. Anahtar I ık Kurulumu-Plan/Görünü

\* Mekana dahil edilmi bir aydınlatmaya, ana 1 1 ın konum ve açısının uydurulması, inandırıcılı ı arttırabilir bir yöntemdir (Millerson,2007:79).

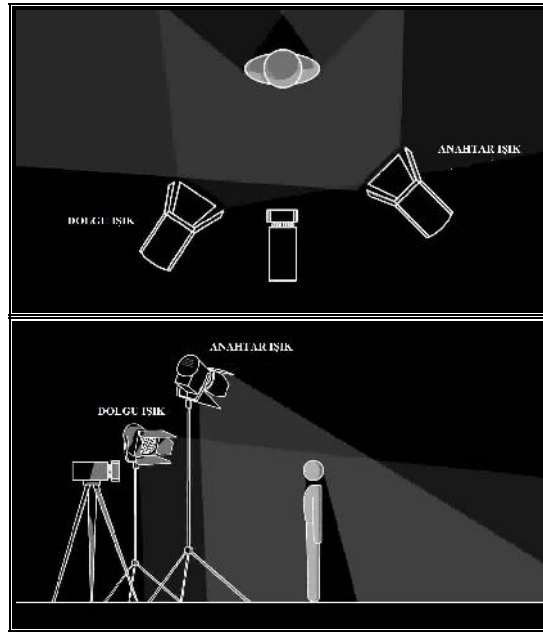


### 3.2.1.2.2. Dolgu Işıkları (Fill Light)

Sinemasal aydınlatmada başvurulan ikincil ışık kaynağıdır.

- ✓ Az yoğunluktaki dolgu ışığı, anahtar ışığının oluşturduğu gölgeleri yumuşatma ve görsel anlatımı güçlendirme amacıyla kullanılmaktadır. Anahtar ışığı ve dolgu ışığı kombinasyonu ve diğer kaynakların desteklemesi ile filmde istenilen 'aydınlatma düzeni' sağlanabilmektedir. (ekil 3.36)
- ✗ Yanmayan yönlerden gelen yumuşak ışık denetlenme sorunu yaratır.
- ✗ Yumuşak ışık yüksek miktarda kullanılırsa; görsel gerçeklikten uzaklaşır.

Dolgu ışığı yaratmak için, yumuşak ışık sağlayan kaynaklardan yararlanır. En uygun konumun, kameranın hemen üzerinde olduğu düşünülür, ancak anahtar ışığın zıt yönünde ve hemen hemen aynı açı ile konumlandırılması da sıklıkla başvurulan bir yöntemdir. Ancak kamera ile aydınlatılacak konu arasındaki mesafe arttıkça bu tür kaynakların gücü azaldığından kontrollü kullanılmaları gerekmektedir.



ekil 3.36 Dolgu Işık Kurulumu-Plan/Görünüşü

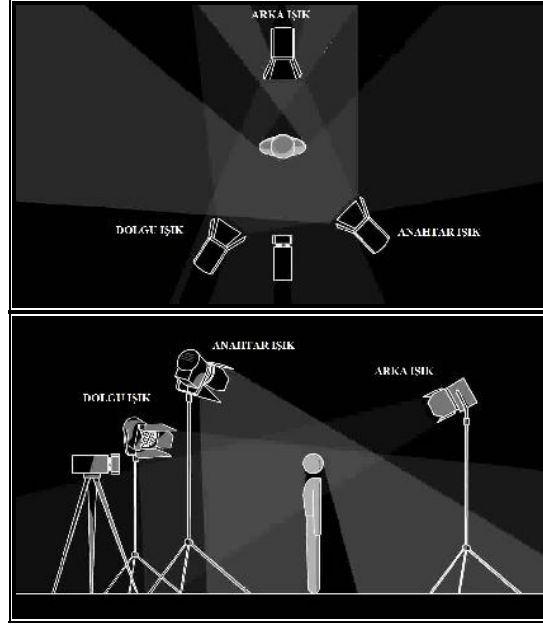
### 3.2.1.2.2. Arka I ık (Back Light)

Üç noktalı aydınlatma düzeninde kullanılan 3.aydınlatma kayna ıdır. Mekânsal veya nesnel üç boyutlu görsel yaratabilmek amacıyla kullanılır. Sahneye konu olan obje veya karakterin, ışığın yardımı ile fondan ayrılmasını sağlamak ve derinlik izlenimi yaratmak için kullanılmaktadır (Barsam, 2010:223).

Genellikle konunun hemen arkasında; vurgular yaratmak için kullanılır. Üç noktalı aydınlatma sisteminde kullanılan diğer ışık kaynaklarına göre (anahtar ışık-dolgu ışık) daha az önemli olmasına karşın, çok etkileyici görünümler yaratmak için kullanılır (Barsam, 2010:223). ( ekil 3.37.)

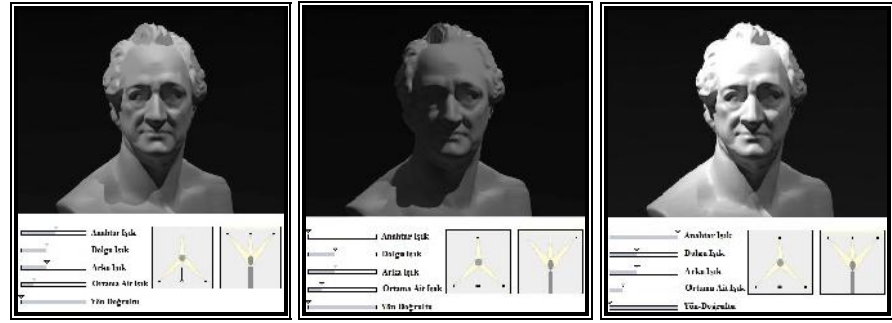
- ✓ Görüntünün görsel etkisini güçlendirmek için arkadan 45 derecelik açıyla yapılan aydınlatmada, saçlara da ışık tarılarak baş çevresinde aydınlık bir alan oluşturulur. Bu durum özellikle, sinema ve televizyon aydınlatmasında çok önemlidir. Mat ve cansız görünen saçlar ve arka ışık olmayan nesnelere görsel olarak zayıf ve etkisiz kalır.
- ✓ Arka ışığın, konumlandırılmasının sonucu olarak, nesnenin gölgesi ön tarafa düşer. Bu durum; nesnenin biçimini ve derinliğini vurgular.
- ✗ Arka ışık, nesne arkasında veya arka üst açısında konumlandırılırken; ışığın çok yukarıda veya aşağı seviyelerde olması; aydınlatılan figür görünümünde bazı olumsuz durumlara, (göz çukurları/omuz ve saçlarda parlamalar) neden olabilir. Alçak konumlandırılan arka ışık çerçeveye girer ya da objektifte parlamalara neden olur.

Arka ışığın yönüne de dikkat etmek gerekir. Genellikle anahtar ışık yönüne ışığın 1/3' ü kadar olmalıdır. (Meb, 2008a:16) Arka ışık, aynı zamanda Rim Light ya da Edge light olarak isimleriyle kullanılmaktadır.

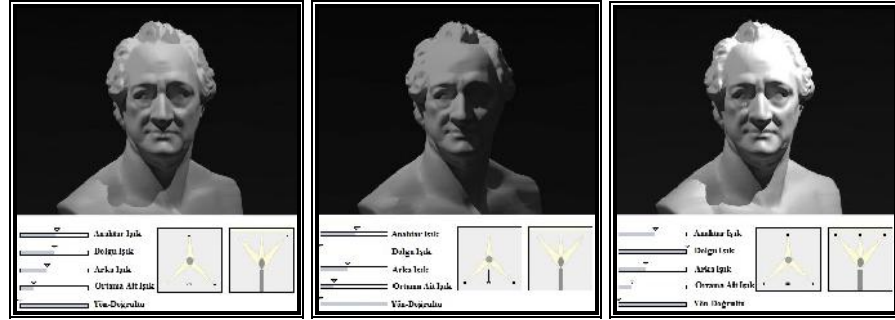


ekil 3.37 Arka I ışık Kurulumu-Plan/Görünü

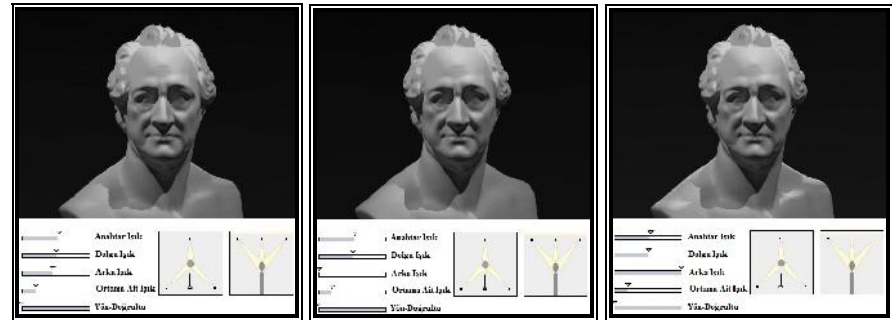
Aydınlatma konumu, ortama ait ışık düzeyi, aydınlatma kaynağı yönü (doğru) sabit tutulmak üzere aynı konu üzerinde; anahtar ışık, dolgu ışık ve arka ışık kaynaklarının; alçaklık-yükseklik aralıklarındaki değişimin yarattığı farklı durumlar ile farklı mod çarımları yaratılabileceği örneğidir. Amaç; aydınlatma kaynaklarının değişimi ile ışığın geldiği yüzey ya da konu üzerinde, nasıl görsel değişimler sağlanabileceğini gözlemlemektir. [ ekil 3.38. a)-b)-c-)]



ekil 3.38 a) Anahtar Işık Değişimleri ve Etkilediği Objeye Görüntüsü



b) Dolgu Işık Değişimleri ve Etkilediği Objeye Görüntüsü



c) Arka Işık Değişimleri ve Etkilediği Objeye Görüntüsü [103]

ekil 3.38. Anahtar Işık-Dolgu Işık-Arka Işık Değişimlerinin Etkilediği Objeye

### 3.2.1.3. Aydınlatma Yönü

I 1 ın, kaynak ya da kaynaklardan aydınlatılacak objeye do ru çıkan yol(yön) olarak tanımlanmaktadır. I 1 ın, vurgulanmak istenen; ki i, obje ya da konuya geli açısı ve konumu, sahneye yansıyan görüntüyü önemli derecede etkileyebilir.

Yön için tek bir do ru yöntem bulunmaması ile birlikte en uygun yön;

- ❑ Sahnede anlatılmak istenilenin sunumuna yardımcı do rultudaki 1 ık durumu,
- ❑ Aydınlatmanın konu etrafındaki hareketi,
- ❑ Aydınlatma kayna 1 alçaklık ve yükseklik halleri,
- ❑ Konu içindeki gölge ve aydınlık alanların saptanması,

gibi belirleyicilere göre aydınlatmanın konumlandırılması durumudur.( ekil 3.39)



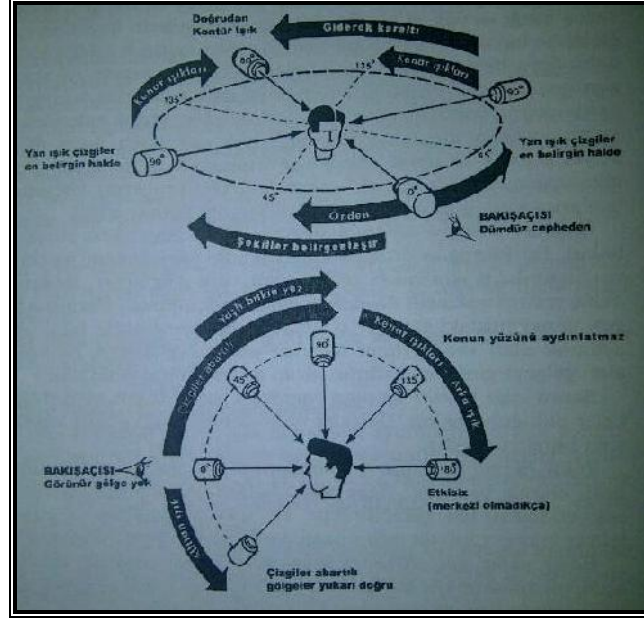
ekil 3.39 Uygun Yön Kullanımı ile Olu turulmu Görsel Tasarım Örnekleri [104] [105]

I 1 ık bir filmde karaktere ya da konuya do ru, herhangi bir aç ı ya da yön ile gelebilir. Gölge olu umlarının denetimi ve yön anlamında geldi i yüzeyleri belirlemede 1 ık yönü etkin rol oynamaktadır.\* I 1 ın konu üzerinde etkili olması; önden, yanal önden, yandan, üstten, a a ıdan, yan arkadan ve tam arkadan gibi yönelimlerle sa lanır. Her bir yön belli amaçlarla kullanılabilir. Yönel yakla ımların konumlanması ile istenilen atmosferler yakalanabilir. I 1 ık yönlendirilme, uygun aç ı ile görselli in en güzel sunumu ile sa lanmasına yardımcı olur. Görsel kalitenin yakalanmasına yönelik etkileri çok geni oldu undan yönün

---

\* Bkz.Ek-B

saptanması; görüntü yönetmeni ve yönetmeni birli i ile planlanmalıdır (Barsam, 2010:220) (Bayram, 2009:125).( ekil 3.40.)



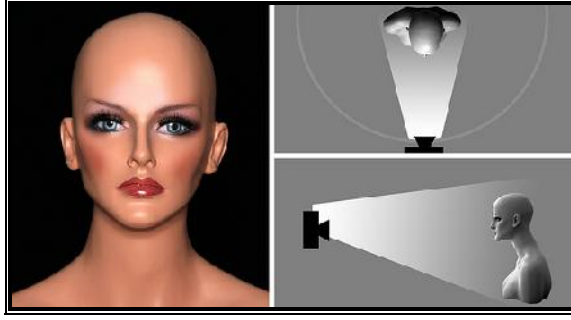
ekil 3.40. Aydınlatma Açısının Etkileri (Millerson,2007:108)

Yönlendirme sahne adına görüntüde nerinin vurgulanması gerekti ini ve gölgelerin nereye dü mesi gerekti i gibi durumların kararla tırılmasında dü ünülür. Herhangi bir açıdan gelen ı ık, bazı durumlar adına iyi olabilir ancak yalnızca belirli açılardan gelen ı nlar sahnede vurgulanacak konunun önem derecesini belirler (Hunter, Biver ve Fuqua, 2007:87). \*

### 3.2.1.3.1. Önden Aydınlatma(Frontal Lighting)

Aydınlatma kayna ı, kamera ile aynı hizada yerle tirilerek, aydınlatılması istenilen konu, ki i ya da objeye do ru ı ıklandırma sa layacak ekilde konumlandırılırsa ( ekil 3.41.), konunun kamera tarafından bütünüyle görüntülenmesi sa lanır. Bu durumda cepheden aydınlatılmı olan konunun gölgesi arkasına dü er ve farklı bir görü açısından bakılmadı ı sürece sahnede gölge olmaz.

\* Bkz.Ek-F



ekil 3.41. Önden Aydınlatma [106]

- ✓ Bu aydınlatma yöntemi, birçok objeyi oldu undan daha güzel göstermesine rağmen, kullanılan aydınlatma kaynağının boyutları ile konuya olan mesafe, anlatının uygun şekilde aydınlatıldığı anda etkin roller üstlenmektedir (Millerson, 2007:68-69).
- ✗ Filmdeki karakterde bu tür aydınlatmaların kullanılması ile kırık ışık gibi istenilmeyen görünümler maskelenebilmektedir ancak a ırı kaçıldı ında, bu görüntü anlatının gerçeklikten uzak görünmesine ve istenmeyen ışık patlamalarına neden olabilmektedir (Millerson, 2007:68-69).
- ✗ Cepheden aydınlatma, olası en az derinliği gösterir çünkü konunun görünür kısmı bütünüyle ışıkla vurgulanır. Yüzeysel, dokusal, tonal farklılık ve düzensizlikler; gölgesiz olduklarından kamera tarafından görülmez. Bunun sonucunda, kamera; tonal çeşitlilik görmez, yani derinlik oluşmaz. Bu sebepten dolayı, cepheden aydınlatma çoğunlukla basık, düz(flat) aydınlatma olarak anılır (Millerson, 2007:68-69) (Hunter, Biver ve Fuqua, 2007:88).

### 3.2.1.3.2. Arkadan Aydınlatma(Back Lighting)

Işık kaynağı, anlatıda vurgulanacak konunun arkasında ya da gizlenmiş durumda konumlandırılıyorsa, ışığın üzerine geldiği ya da objenin saydamlık (effaflık) durumu ve konumlanma açısına göre sahneye farklı görünümler kazandırılabilir.

1. Konu saydam ise kamera do rudan ı ık kayna ını görür ve bu durum ba ka hiçbir eyin görünmemesine neden olabilir.[ ekil 3.42.a)]
2. Konu yarı saydam ise (buzlu cam, pleksi, duman, sis gibi) konu formasal olarak, silüet (karartı) ekinde görünüp, ı ık patlamasına neden olup yüzey ayrıntıları görünebilir.[ ekil 3.42.b)]
3. Konu saydam de ilse, ı ık konu etrafındaki düzensizlikleri (saç, kürk, post kılı, tüy vb.) görsel olarak ön plana çıkarabilir. (Millerson, 2007:74) [ ekil 3.42.c)]



ekil 3.42. a) b) c) Saydamlık Durumuna Göre Etkilenen Görsel [107][108][109]

- ✓ Genellikle yüksek kar ıtlık olu turan görünümle sunar ve bu durum; atmosfer yaratımı ve dramatik etki konusunda çok ba arılıdır.
- ✓ E er kullanılan ı ık kaynakları objeye daha yakın konumlanırsa, çerçeve ı ık olarak adlandırılıp objenin kenarlarının ı ıkla sınırlarının çizilmesini sa lar ve objenin konturunu vurgular. Genellikle bu durum konunun genelini karanlıkta bırakmak için kullanılmaktadır. ( ekil 3.43.)
- ✓ Arka ı ık ile aydınlatılan sahnede ı ık kayna ı, yumu ak ı ık üretmedi i durumlarda birçok gölge olu umu gözlenir. Çok fazla ya da az yo unlukta kullanılan arka ı ık, imajın kötü görünmesine neden olabilir.[110]





ekil 3.43. I ıkla Kontur Belirleme [111] [112]

### 3.2.1.3.3. Alttan Aydınlatma(Under Lighting)

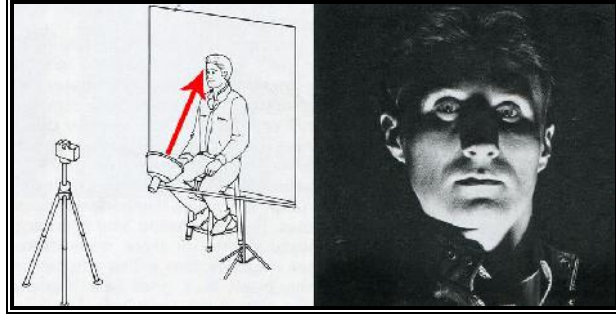
I ık kayna ının; konu, ki i ya da objeye, alttan gelmesi için konumlandırıldı ı durum olarak tanımlanabilir. Alttan aydınlatma ı ının, biçim bozucu özellikleri bilindi inden beri sık sık dramatik korku efektleri yaratma özelli i yönüyle kullanılmaktadır.( ekil 3.44.)



ekil 3.44. Alttan Aydınlatma-I [110] [113]

Normalde insanların birbirlerine bakı seviyesi 'göz seviyesi' olarak kabul edilen ık altında gerçekleşir. Ancak normalden farklı bir yönde gelen ık, insanın anatomik yapısının farklı görüntülenmesine neden olabilir. Anatomik yapısı, görselde biçim bozumuna u ratılan ki i ya da konu, ürkütücü görüntüler yaratmak için sıklıkla kullanılan yöntemlerden biridir. Alttan aydınlatma yöntemi ile ola andı ı ya da farklı hacimler olu turulup nesne ya da konuya gizem verilebilir.

İlmin konuya alttan verilmesi, ender görülen bir durumdur ama sıradan olmayan durumların yaratılmasını olanaklı kılar. Figürü alttan aydınlatma, korkutucu ve yabancı bir görünüm sağlayabilir. Aynı zamanda ilmin alttan geliş açısı da çok önemlidir ve tonal ya da dokusal farklılıklar yaratılabilir.[32] ( ekil 3.45.)



ekil 3.45. Altan Aydınlatma-II [114]

Bazı durumlarda ömine gibi mekâna ait donanımlar ile alttan ışık sağlanabilmektedir.

- ✓ Bazı kullanımlarda boyun ve yüzdeki sarkmalar maskelenebildiğinden tercih edilmektedir.
- ✗ Ancak hatalı kullanımı sonucunda da elin gölgesinin karakterin yüzüne yansımaları gibi görüntülenmesi istenilmeyen durumları perdeye yansıtır, bu da uygun olmayan görsellere neden olabilir.

#### 3.2.1.3.4. Üstten Aydınlatma(Top Lighting)

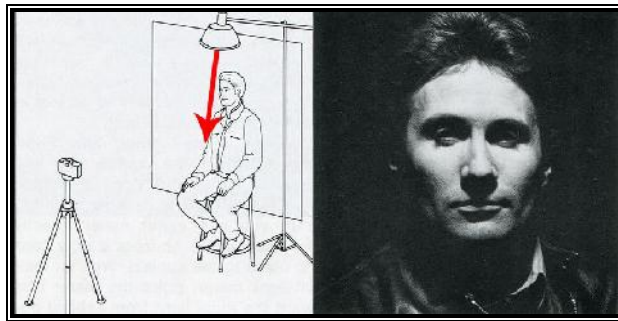
Üstten aydınlatma yönteminde kaynak, konunun kameradaki görüntüsü üzerinde duygusal değerler sağlayabilmektedir. Figürü doğrudan yukarıdan aydınlatmak ile ki ide; mutsuz, düünceli veya tehdit edici ruh halleri oluşturulabilmektedir. Uygulanan yer karakterin yüzü ise yüzün kemikli yapısını ve göz çukurlarının yapısı vurgulanabilir ancak diğer aydınlatma yöntemlerine oranla çok fazla kullanılmamaktadır.( ekil 3.46.)



ekil 3.46. Üstten Aydınlatma-I [110] [115]

Üstten sa lanan aydınlatma ile gölgelerin uzunlu u arttırılabilirken, nesne hatlarının keskinli inde gözle görülür bir eksilme elde edilir.

- ✓ Karanlık ya da kasvetli etkisinden dolayı; ölüm, sonsuzluk ya da ruhsal dramının ön plana çıktığı temalarda kullanımı sahneyi destekler. Rahatsız edici görüntüler sa layıp ola andı ı atmosferler yaratabilir (Bayram,2009:126).
- ✓ Bulutlu havada en gerçekçi görüntüyü vermeye olanak veren yöntemdir. Yayıncı ı ık form gösterimini olanaklı kılar. Doğultulu ı ık altında, dramatik gölgeler ve formun gizlenmesi sa lanabilir. Yüz üzerindeki gözlerin tamamen gölgede bırakılması sa lanabilir. [110]
- ✗ Gölge görünümü için en rahatsız edici yer, birçok kompozisyonda doğrudan konunun önü ya da altıdır. Bu durum, ı ı ı yukarıdan vermek veya ı ı ı konunun arkasına göndermek anlamına gelmektedir. Bu yöntemle konunun en üst kısmı vurgulanmakta, diğer alanlar ise yakın tonal aralıklarda bulunmaktadır (Hunter, Biver ve Fuqua,2007:90).( ekil 3.47.)



ekil 3.47. Üstten Aydınlatma-II [116]

### 3.2.1.3.5. Yan Aydınlatma (Side Lighting)

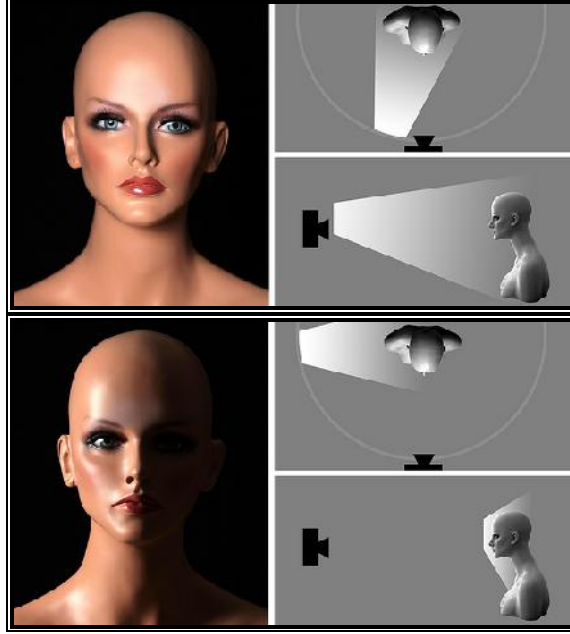
Kameranın sol ya da sa yanında konumlandırılan, yüzün istenilen tarafının aydınlatılarak di er tarafının karanlıkta bırakılabildi i, aydınlatma yöntemidir. Bu tekni in yüzün anatomik yapısını oldu undan daha dramatik gösterdi i dü ünülür.

Yan aydınlatma kurulumu yapılan çekimlerde ana karakter genellikle kameraya do rudan bakmayacak ekilde konumlandırılır.

- ✓ Aydınlatma kayna ının obje, ki i ya da konuyu tüm ayrıntıları ile görünür kılması yandan aydınlatma yöntemi ile sa lanabilir. Görselde obje, ki i ya da konunun girinti ve çıkıntılı yüzeyleri (a aç kabu u/kuma /elyaf/ah ap oyma/mücevher ve de erli ta vb.) detaylı olarak gösterilmek ya da ortaya çıkartılmak isteniyorsa bunu sa lamanın en etkin yöntemlerinden biri yüzeyin yandan aydınlatılma eklidir(Millerson, 2007:70).
- ✓ Görüntüde, istenilen etkiye göre, ana ı ık herhangi bir yönden gelebilir. Geni gölgeler yaratan yan ı ık bazı sahnelerde istenen havaya uygun etkiyi yaratabilir (Meb, 2008b:7).
- ✗ Korku ve gerilim temalı filmler, belgesel yapımları ve bazı televizyon programları (söyle i) sıklıkla tercih edilmesine kar ın, romantik ya da komedi türü filmler için çok uygun bir aydınlatma yöntemi de ildir.
- ✗ Gene de dünyamızdaki yüzeylerin ço u bütünüyle düz de ildir ve özellikle de lambanın yan konumundan biraz önde oldu u durumda verdi i ı ık, tüm düz yüzeyleri çok dar bir açıyla sıyrıp geçecektir. En küçük bir pürüz ya da çıkıntı, a ır ı uzun gölgeler yaratacak ve çevre çizgilerini vurgulayacaktır (Millerson, 2007:70).

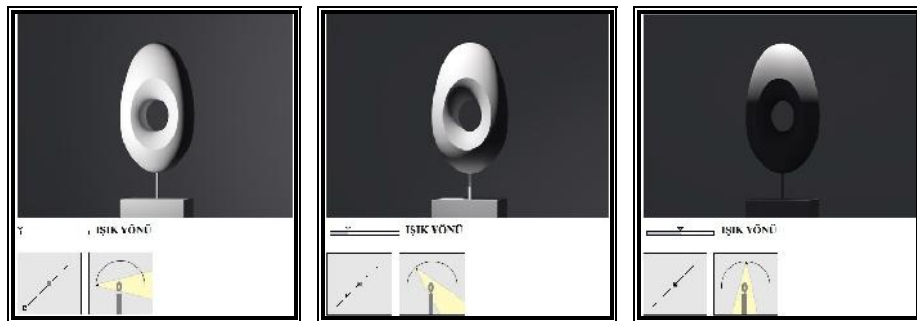
Aydınlatılan yüzeyin konumu nasıl olursa olsun, aydınlatma kayna ından gelen ı ık, dar açı ile gönderilmi se, konu üzerindeki tüm detaylar (pürüz, doku vs.) o kadar belirgin görüntülenecektir. Ancak e er yandan aydınlatma tek taraftan yapılıyorsa dar açı ile gelen ı ık yüzün yarısını aydınlatırken di er yarısını karanlıkta bırakacaktır.[ ekil 3.48.a)-b)]

Kar ılıklı konu an iki oyuncu iki ana ı ıkla aydınlatılabilir. Birisinin ana ı ı ı ötekinin yan ı ı ı olabilir. Önemli olan gölgelerin çift olmamasıdır. (Meb, 2008b:7)



ekil 3.48 a)Geni Açılı Yan Aydınlatma-b) Dar Açılı Yan Aydınlatma [117]

Gerard Millerson, Sinema ve Televizyon için Aydınlatma Tekni i adlı kitabında, ı ı ın açısıl önemini tanımlarken “I ı ın üzerine dü tü ü konuya hangi açıyla geldi i, konunun görünümünü büyük ölçüde etkileyebilir. En uygun yön, konunun kendisine ve sizin onu nasıl görmek istedi inize ba lıdır.”diyerek, görüntü sa lamannın standart bir yolu olmadı mını ve de i ik açılarla farklı imajlar elde edilebilece ini vurgular. (Millerson, 2007: 64-65) ekil 3.49’da ı ık yönünün de i imi ve obje üzerinde neden oldu u farklı görünümler gösterilmektedir.



ekil 3.49. Farklı Do rultularda Aydınlatmanın Etkiledi i Obje [118]

### 3.2.1.4.I ık Rengi

*“Aydınlatma sahnenin kompozisyonunu bütünüyle de i tirebilir, daha tehlikeli görünmesini sa layabilir. Kırmızı tehlike ya da kan ça rı ımları yaparak otomatik olarak korku janrına ba lanır.”*

**Lauren GUYVER**

Gerard Millerson ‘Sinema ve Televizyon için Aydınlatma Tekni i’ kitabında rengi: “ I ık bir yüzeye dü tü ü zaman tayftaki renklerden bir kısmı (moleküler yapısına göre) seçilerek emilir ve ısı ekinde o yüzeyin içinde kaybolur. Geri kalanı yansır ve bu artan ı ı biz o yüzeyin rengi olarak algılarız.” ekinde tanımlar (Millerson, 2007:34).

“ Nesnelere yansıyan ı ı n yo unlu u aydınlık ve karanlık alanları yani ı ı ve gölgeyi; yansıyan ı ı n içerde i ise rengi ortaya çıkarmaktadır.” (Bayram, 2009 : 23-24).

I ı n sahip oldu u farklı renkleri; tonal de er, renksel yo unluk, açıklık-koyuluk, sıcaklık-so ukluk de erleri gibi kavramlarla ifade edilmektedir. majda sunulan renksel ifade, aydınlatma kayna ının, kayna a eklenen filtrelerin ya da teknolojik uygulamaların kullanımı yoluyla istenilen formata uygun hale getirilebilir. Renkli ı ık, mekânsal atmosferin de i tirilmesinde veya objesel görünürlü ün vurgulanmasında kullanılabilir. Kullanılan RGB (Red, Green, Blue) teknolojisi ile ana üç rengin istenilen düzeyde birle imi yoluyla istenilen ı ık rengi üretilir.[119]

Film strüktürünü oluşturan yapısal elementler arasında, renk çok güçlü bir konumdadır. Bir çe it evrensel dil olarak, çocuk ya da yeti kin herkesin ilgisini çekebilir. Estetik ve film yapısını destekler niteliktedir. Resmin konusu ile ili kili oldu unda, görsele bakan ki ide duygusal hali canlandırabilen ça rı ımlar yapar ve genel film tasla ını betimler. Filmin bütününde, bir kareden di erine yapılandırıldı ında, filme sınırsız görsel zenginlikler katar(Boggs ve Petrie,2008:223). Renk insanlar üzerinde duygu ve hayal kurdurabilen karakteristik

özelli e sahiptir. Sahnelenen filmin temasına uygun renk seçimleri atmosfer yapısını destekler. [119]

Sinemada psikolojik etki uyandırmaya yönelik kararlar; renksel düzenleme yoluyla desteklenebilmektedir. İnsanları mutlu ya da hüzünlü, barı çıl ya da heyecanlı yapabilir. Karakterde; melankoli, sinir, gerginlik, rahatlama gibi durumların ortaya çıkarılmasını sa lamak; renklerin psikolojik yaratılarından bazılarıdır. Bu i leve dayalı, bilinçli birçok yapım ortaya konmaktadır. Göz öncelikle konunun formsal durumunu algılar daha sonra ise renksel durumunu algılayarak psikolojik etkile ime bireyin bilinçaltını açar. Örne in, bazı renkler ve olu turdukları psikolojik durumlar u ekildedir;

**Sarı:** Ne eli, mutlu, sıcak, umutlu

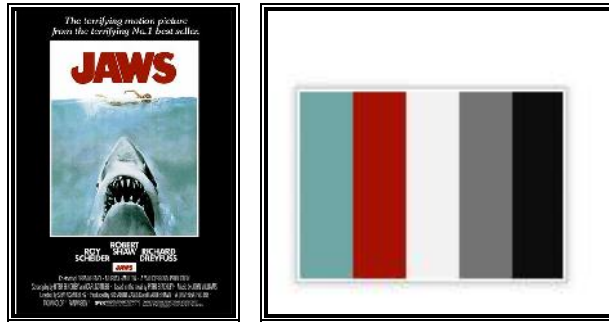
**Mavi:** Barı , so ukkanlılık, sakinlik, armoni, koruma

**Ye il:** Büyüme, ba arı, sa lık, ya am, güven, kıskançlık

**Kırmızı:** Tutku, sıcaklık, kan, iddet, heyecan, enerji, tehlike \*

**Siyah:** eytan, ölüm, isyan, güç (Bellantoni,2005:2-42-82-160)

Renkler filmdeki kostüm, bezem, aydınlatma, film afi leri gibi gösterimlerde etkin olarak kullanılırlar.( ekil 3.50.)



ekil 3.50. Jaws Film Afi i ve Afi Ana Renkleri [120]

\* I ıklandırma, sahnedeki kompozisyonu bütünüyle de i tirip sahnenin oldu undan daha tehlikeli görünmesini sa layabilir. Kırmızı renk kullanımı tehlike ve kan ça rı ımı yaparak otomatik olarak korku janrına ba lıdır.

Bazen sosyo-kültürel faktörler, rengin algılanmasında rol oynar. Bu olgular 5 ba lık altında incelenebilir:

Soyut ili ki: Rengin sahip oldu u soyut manipülasyon

Betimleme: Mavi gökyüzü, kırmızı elma

Materyal ilgili: Donuk, parlak, yansıtıcı

Ça rı m ve sembolizm: Anlamsal ili kili hafıza,(kırmızı renk ve kan, iddet)

Duygusal ifade: ate li kırmızı, gecenin so uk mavisi

Sinema aydınlatması üretim sürecinde, esas olarak iki renkle sınırlıdır. Bu renkler; beyaz gün ışığı ve yumu ak ışık sağlayan sarı akkor aydınlatmalarıdır. Uygulamada aydınlatma kontrolünü gerçekle tiren teknik elemanlar genellikle çalı ılabilecek yeterlikte beyaz (saf) ışıkla çalı ırlar. Işık sağlayan önüne yerle tirilen filtrelerin kullanımı ile istenilen renk yakalanabilir (Thompson ve Bordwell, 2001:169). ( ekil 3.51.)



ekil 3.51. Saw ve The Collector Film Kareleri-Renk Kullanımı

Do al veya yapay aydınlatma kaynaklarının kullanımı, bazı durumlarla de i iklik göstermektedir. Yapay aydınlatma ışık kayna ına göre, do al aydınlatma ise gün içindeki zaman dilimlerinin de i imine göre ya da bulunan iklimsel



farklılıklarla de i im gösterebilmektedir. Sahne kurgulanırken renksel ifadenin ba arılı olması adına tüm bu durumların dü ünülmesi gerekmektedir.

Aynı mekânın, farklı ık renkleri (beyaz-kırmızı-sarı-mavi) kullanımı sonucunda yarattı ı farklı görünümler a a ıda verilmektedir. Etkili bir aydınlatma için; sinemasal mekân kurgusunun, film türünün, mekânın fonksiyonunun iyi tanımlanması ve aydınlatma deste inin bu kapsamda dü ünülmesi gerekmektedir. ( ekil 3.52.)



ekil 3.52. Farklı Renk Kullanımları ile Sa lanan Görsel De i iklik [121]

Görüntü yönetmeni filmsel ortamda gerçekçili i yakalamak istiyorsa; kullanılan ık kaynaklarının sa layaca ı renk ısılarını(color temperature) bilmesi gerekmektedir. Renk ısı, ölçümü yapılabilen bir kavramdır ancak görüntü yönetmeni genellikle kullandı ı farklı aydınlatma kaynaklarının sa layabilece i durumlar için; deneyimlerinden yararlanarak renk seçimlerini yapar (Campbell,2002:65).

### 3.2.1.5. Gölge

Gölge, fiziksel anlamda yayılan ışığın bir engelle karşılaşmadan sonra, nesnenin ya da kaynağının aydınlatılması tarafının tersi yönde oluşan karanlık ya da ışığın ulaşamadığı bölge olarak tanımlanabilir. Işığın çarptığı nesne saydam olmadığı sürece, gölge daha ileri gidemez.[122]

Işık-gölge arasındaki niteliksel değişim ya da geçişler seyircinin sahnede daha fazla aydınlatılmaya olanaklı yöneltim sağlamasına anlamına gelmektedir. Bu çeşit bir ilgi yönlendirmesi, çoğunlukla hareketli oyuncunun sahnedeki diğer karakterlere göre daha fazla aydınlatılmasıyla gerçekleştirilmektedir. Az ışıkla aydınlatılan karakter ise izleyicide merak uyandırır(Meb, 2008a:7).

Film kompozisyonunda iki temel gölge sunumu vardır. Birincisi objenin karanlıkta kalan bölgesi (shade-attached shadow) ve bu bölgenin herhangi bir yüzey üzerindeki yansıması (cast-shadow) (Thompson ve Bordwell,2001:164). [123]

Gölgesel gösterim bilinçli kullanımlarla filmin görsel etkisini güçlendirir. Gölge sunumları ile korku temaları yaratmak birçok korku-gerilim filminin başvurduğu bir yöntemdir. Sinemasal sunumda gölgenin sahip olduğu durumları ekler:

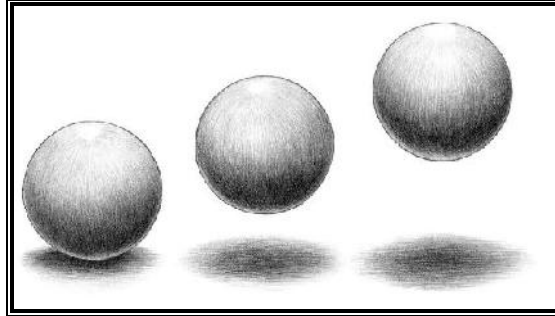
- Gölge Keskinliği
- Gölge Yoğunluğu
- Gölge Boyutu
- Gölge yardımıyla nesnelere boyutlandırmak ve çevresel ilişkiler kurabilmek, mümkündür,
- Sinemasal anlatıda, gölge istenmeyen durumları saklayıp, merak uyandırır,

- ✓ Gölge yardımıyla korkutmak mümkündür. Karakterin sahip olduğu gölge görüntüsü, aydınlatmanın uzaklık-açı değerlerinin de iimi ile istenildiği durumda, oransal olarak büyütülebilir ya da küçültülebilir.\*

### 3.2.1.5.1. Ba lı Gölge (Shade-Attached Shadow)

“Uzaktan bir aydınlatma kayna ının nesnenin üzerinde oldu u gölgelere denir. Ba lı gölge, yüzeyin yapısını ortaya çıkartıp, nesnenin formunu belirtti inden nesnenin neye benzedi i anla ılır.” (Meb,2010:13).

I ık, objenin bir kısmının aydınlatmada yetersiz kaldı ı anda (objenin yüzeysel ya da biçimsel özelliklerinden dolayı) ortaya çıkar. ( ekil 3.53.) E er ki i, karanlık ortamda bir kandil ı ında oturursa, yüzünün ve vücudunun büyük kısmının karanlı a gömülmesi kaçınılmazdır. Anatomik yapı içinde; en çok burunda meydana gelen karanlık alanda bu tür gölgeler olu ur (Thompson ve Bordwell,2001:164).



ekil 3.53. Gölge [124]

### 3.2.1.5.2. Atılan Gölge(Cast Shadow)

Bir objenin bir ba ka obje üzerinde ya da aynı objenin bir parçasının, ba ka obje üzerinde yarattı ı gölge durumudur. Gölge üzerinde görülen objenin kendisine ait de ildir, gölge durumunu yaratan di er objeye aittir.[125]

---

\* Bkz.syf. 88

- ✓ Mekânsal tanımlamada kullanılarak dramatik etkiyi destekler. Çünkü doğrudan nesne ile ilgili kişi olduğundan nesne tarafından kontrol edilir.
- ✓ Objenin başka bir yüzey üzerinde ya da uzakta olduğunu tanımlar.
- ✓ Atılan gölgenin iyi düzenlenmesi nesnenin çevresinde bir uzay yaratır (Meb,2010:13).

Kompozisyonda vücut ya da bir engel tarafından bir kısmını bloke eder ve bir kısmını engelleyemez (demir parmaklık-karakter). Çubukların ışık kaynağı ve kişi arasında yarattığı gölge durumu ‘Atılan Gölge’ olarak tanımlanır. [40] Bir form (engel) tarafından bloke edildiğinde atılan gölge görüntüsü belirir [ekil 3.54.a) b)] (Thompson ve Bordwell, 2001:164).



ekil 3.54.a) Gölge I-b)Gölge II [126] [127]

### 3.2.2.Aydınlatma Niceliği

*“Her ışığın en aydınlık ve en karanlıkta kaybolmaya başladığı bir yer(konum) vardır. Işıkların yolculuğu; en aydınlık noktadan en karanlık noktaya kadar izlediği bu yol; ışığın drama ve macerasıdır.”*

*Josef Von STERNBERG*

Aydınlatmanın niceliği ortamdaki aydınlık düzeyi ile ilgili bir kavramdır. Sinemasal anlamda aydınlatma niteliği daha ön planda ve niteliksel değerimin yarattığı etkiler daha fazla önemsenmektedir. Aydınlatılacak sahnenin ışık ölçer

donanımla ölçümü yapıp, film türüne uygun aydınlık düzeyini sağlaması beklenir. Hacimler için gerekli olan aydınlık düzeyleri, hacmin kullanım amacına bağlı olarak farklılık gösterir.

### 3.2.2.1. Aydınlık Düzeyi

Aydınlık düzeyi, karanlık-aydınlık arasındaki aralıkta değişimi gösterir. Göz bu aralıktaki değişimlere algılama sistemi ile büyük oranda uyabilir.

Görme organı (gözden, beyindeki görsel algıları değerlendirme merkezine uzanan sistem), bu değişime, değişik kademelerdeki ayarlanmalarla büyük oranda uyabilir. Yani göz, karanlık ve fazla aydınlıkta alabilir. Buna, gözün aydınlık düzeyine uyması denir. Aydınlık ile karanlık arasındaki aydınlık düzey aralığı gözün alabileceği bir aralıktır. Görme olayının sağlanabilmesi için en düşük ve en yüksek aydınlık düzey hesaplamaları yapılarak bazı kuruluşlarca çizelgeler biçiminde yayınlanmıştır. Bu çizelgelerin oluşturmaya yardımcı olan veriler şunlardır: (Sirel,1992:2-3).

- ❑ Görülmesi gereken ayrıntıların boyutları,
- ❑ Nesnelerin yansıtma çarpanları,
- ❑ Nesne ile çevre ya da fon arasındaki ırlık karlılık,
- ❑ Görsel algılama süresi,
- ❑ Görme konusunun devingenliği,
- ❑ Kişinin yaş durumu. (Sirel,1992:2-3)

Fizyolojik anlamda görüntünün algılanma durumu, en basit anlatımla; gerçekleri algılayan gözün, bilgileri anlama için beyne çeviri yapması durumu olarak tanımlanabilir. Renk algısı karmaşık bir olgudur. Işığın fiziksel doğası, gözün fizyolojisi ile beynin etkileşiminden kaynaklanır. Kişi; gördüğünün bina, insan ya da başka açıldığını anlar. Bunların arasında çeşitlilikler(benzerlik ya da karışıklık) kurar. Görselde insanın, binadan büyük görüldüğü durumda, insanın binanın önünde

duruyor oldu u dü ünülür. Aydınlık ve gölgelerin, dokuların yo unlu u ve görselli e katkıda bulunan di er faktörler biçimi abartabilir. Tüm bu durumların ortaya çıkı mını ı ık kararları destekler (O'Brien ve Sibley, 1995:117) (Brown,2008:129).

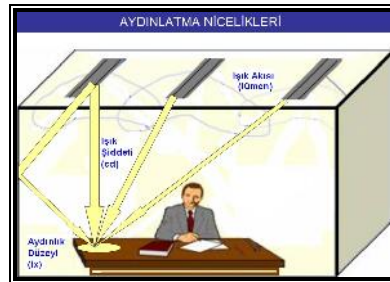
Aydınlatma ı ık kayna ı ile filmi karakterize edilebilir. Belgesel yapımında, film yapımcısı, çevreyi ku atan yeterli ı ıkla çekim yapmak zorundadır. Ço u kurgu filmlerde, ekstra ı ık kaynaklarıyla birlikte imajın görünümü kontrol altına alınmaya sa lanır(Thompson ve Bordwell,2001:165). Birçok korku filminde karanlık düzeyin olu turulması sırasında, kameranın çekim yapmasını kolayla tıracak seviyede aydınlatılmı ortam düzenlenmek anlamına gelmektedir.

### 3.2.2.2. I ık Akısı ( $\Phi$ )

*“ I ık akısı, alan gibi bir büyüklük, yani nicel bir kavram olup, birimi lümen (lm) dir. Böylece aydınlık niceli i birimi de lümen bölü metrekaare (lm/m<sup>2</sup>) olarak tanımlanmı olur. Mimarlıkla ilgili kılgsal hesaplarda ço u kez söz konusu olan alanlar, ı ık akısının düzgün yayılamayaca ı kadar büyük oldu undan W /S ortalama bir de er olarak dü ünülür ve söylenir. lm/m<sup>2</sup> öteden beri lüks (lux) birimi ile de söylenir. Bu birimin simgesi lx tir; 1 lm/m<sup>2</sup>= 1 lx.” (Sirel,1992:1).( ekil 3.55.-56.)*

Ölçüm Büyüklüğü	Gösterim	Birimi
Işık Akısı	$\Phi_v$	lm
Işık Şiddeti	$I_v$	cd = (lm / sr)
Aydınlık Düzeyi	$E_v$	lx = (lm / m <sup>2</sup> )
Parıltı (Işıklılık)	$L_v$	cd / m <sup>2</sup>

ekil 3.55.Aydınlatma Niceli i Ölçü Birimleri



ekil 3.56.Aydınlık Düzeyi/I ık Şiddeti/I ık Akısı

### 3.3.Sinemasal Aydınlatma Teknikleri

Sinemasal aydınlatma teknikleri 1 ık-gölge kullanım olanakları ve bu iki kavramın niteliksel ve niceliksel yönlerden de i im ve birle imlerinden olu an durumları içerir. I ık-gölge kullanım olanakları üzerine kurulu foto raf tekniklerinde de bu tür teknikler kullanılmaktadır. Sonuçta her iki disiplin için; elde edilmeye çalı ılan ‘görsel’ esastır.

Aydınlatma tekni inin film türüne uygun seçilmesi istenilen duygunun izleyene verilmesi adına çok önemlidir. Sinemanın çok öncesinde birçok bilim insanı ve ressam, 1 ık-gölge kullanımı üzerine çok sayıda deney ve gözlem yapmı tır.\* I ık ve gölge sunumunda, a ırtıcı etkiler yaratabilmek adına ressam Vermeer’in Camera Obscuro kullandı ma inanılır.

“ Bu, 1 ık ve gölge etkile iminin yo unluk kazanması ve sanatçının 1 ık-gölgenin yüzeysel ifadelerini daha belirgin görebilece i anlamına gelmektedir. Bu mekanizmanın aynı zamanda gölgenin hatlarının daha iddetli veya kalın görülebilmesini sa lamı ve sanatçının kuma ya da giyim üzerindeki dokuyu vurgulamasına olanak verdi ine inanılmaktadır.”[128]

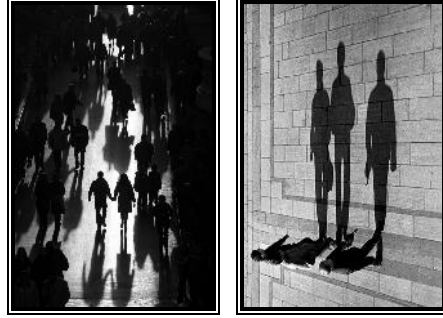
Resimsel ya da estetiksel ifade ile aydınlatma; 1 ık ile gölgenin (aydınlık alan-karanlık alan) ortam ko ullarına göre düzenlenmesi olarak tanımlanabilmektedir. Bu düzenleme konu ya da nesnelerin formsal durumlarını ve birbirleriyle olan ili kilerini; zamansal ve uzaysal ba lamlarda aktarımını sa lamaktadır. (Zettl, 1981, 161) Formsal ya da boyutsal algılama için gölge, 1 1 a oranla daha fazla önem kazanmaktadır. Çünkü konunun sınırlamaları veya karakteristik özellikleri gölge ile ifadelendirilmektedir (Bayram,2009:128).

---

\* Camera Obscuro: (En basit ekliyle bir duvarında küçük bir delik bulunan çe itli lensler ve aynaların kullanıldı 1, beyaz renge boyalı karartılmı oda)[128]

Gölgeli alanlarında, aydınlatılacak kısımlar kadar dü ünülmesi gerekir. Gölge aynı zamanda ı ı ın varlı ı anlamına gelmektedir ki aydınlatma kayna ı olmadan gölge olu umu da gözlemlenemez. Gölgenin, ı ı ın yansıdı ı alanda, önüne çıkan engelin formunu alması, aynı zamanda onun varlı ını da ortaya koyar. (Bayram,2009:123). [ ekil 3.57.a)-b)]

*“I ı ın kendisinin bir foto raf konusu olmasının zor olmasına kar ılık gölgenin kolayca konu, nesne ve tema olabildi ine de inen Samih Rifat, bunu öyle açıklamaktadır: “I ık, nesnelere saran, onların ayrılmaz parçası haline gelen, nesnelere, bedenlerin, yüzlerin, ‘giyindi i’ bir ey (yansıma durumu dı ında). Oysa gölge, nesneden, cisimden sıyrılıp uzakla abilen, ba ka yerlere uzanabilen, sekebilen, vurdu u yüzeyin niteliklerine göre biçim de i tirebilen bir ö e” (2000,152) (Bayram, 2009: 124).*



ekil 3.57. a)Gölge Görseli-I-b) Gölge Görseli-II [129] [130]

### 3.3.1.Chiaroscuro Tekni i

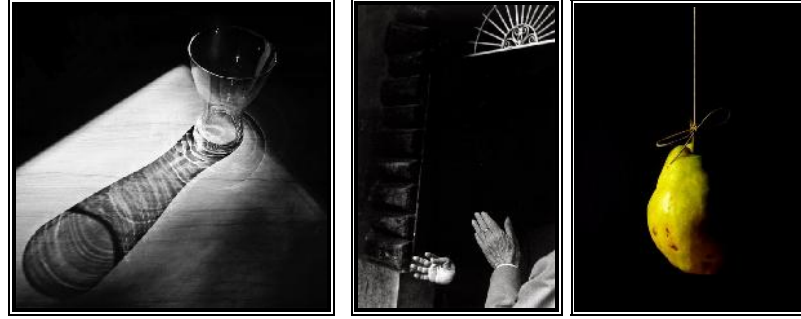
“I ık ve gölgenin birlikteli i anlamına gelen chiaroscuro; figürler veya objeler arasındaki uzaklı ı da hesaba katarken karanlık bölgeler de dahil resmin her yerinde ‘ı ı ın varlı ını duyumsatma’ tekni idir. ” (Parramon, 1998, 27;Akt. Bayram, 2009: 127).

Filmsel temaya uygun aydınlatma sisteminin çözümlenmesi sırasında, görsel gerçekli in sa lanması istenir. I ık-gölge, niteliksel ve niceliksel de erlerinin de i imi yoluyla istenilen, film içindeki atmosfer yaratımı sa lamaktır.



Derinlik ve hacim görüntüsünü güçlendirebilen, sanatsal anlamda yaratılan, ilk örnek ‘Chiaroscuro’ aydınlatma yöntemidir. Bu yöntemde kullanılan ışık-gölge karıtlıkları ile ana amaç, imajda vurgunun yapılacağı yerin belirlenmesi ve aydınlık-karanlık alan dengesinin kurulabilmesinin sağlamasıdır.[ ekil 3.58.a)-b)-c)]

*“Herbert Zettl, chiaroscuro aydınlatmanın estetik i levlerinden bazılarını öyle özetlemektedir: Organik, yönlendirici, kompozisyonel, tematik ve duygusal. zleyicilerin dikkatlerini belli bölgelere çekmek için aydınlatmanın yönlendirici i levlerinden yararlanılmaktadır. Ön ve arka planlarda aydınlatmanın dengeli kullanılarak etkili bir görüntü sağlaması ise, aydınlatmanın kompozisyonel i levini ortaya koymaktadır.”(Zettle,1999, 36-37;Akt.Bayram, 2009:127)*



ekil 3.58.Chiaroscuro Tekni i-a)Görsel I-b)Görsel-II-c)Görsel-III[131] [132] [133]

Bu aydınlatma yöntemindeki açık ve koyu alanlardaki kontrastlık derecesinin azlık ya da çokluk derejelerine göre, Chiaroscuro aydınlatma biçimsel anlamda üç gruba ayrılır:

- 1-Rembrandt aydınlatması
- 2-Cameo aydınlatması
- 3-Silüet aydınlatması

### 3.3.1.1.Rembrandt Tekni i

Chiaroscuro aydınlatma teknikleri içinde, resimsel derinliği en iyi sağlayan aydınlatma tekniği olarak tanımlanabilir. Görsel üzerinde vurgulanması gereken alan dikkatlice ışıklandırılırken, diğer alanlar kasta yarı karanlık ya da tam

karanlık bırakılır. Konunun aydınlatılması için vurgusal aydınlatma sağlayıcı kaynaklar kullanılır. Gölgeleme amaçlı olarak gerçekleştirilir.

Kompozisyonun görsel düzenlenmesinde, aydınlatmanın sağlanması seçicilik, ön plan üzerinde yoğunlaşır ve arka plandaki durumlar, önce oranla daha karanlıkta bırakılır (Meb,2008b:13).

Rembrandt aydınlatma tekniğinde, konunun anlatımını destekleyen alanlar ışıktır. Geri kalan alanlar gölgede bırakılarak ana tema yanında daha etkisiz halde bırakılır. Görsel üzerindeki alan yaratımı, ışık-gölge yoğunlukları ile sağlanır (Meb, 2008b:14). ( ekil 3.59.)



ekil 3.59. Rembrandt Tekniği [134]

### 3.3.1.2.Cameo Tekniği

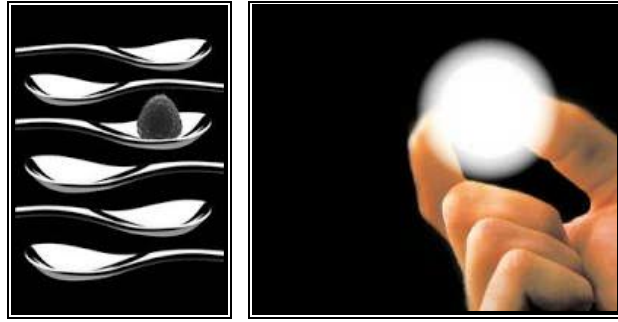
Cameo aydınlatma yöntemi için, birincil amaç odak noktasının tek bir yerde toplanması ve vurgunun aydınlatılan nesne üzerine yapılıp, arka planın tamamen aydınlıktan yoksun bırakılmasıdır. Bu durumda, ön planda konu edilen durum odak noktası haline getirilmektedir (Bayram, 2009:127).

Cameo aydınlatma tekniği yüksek ıkkı kaynakları ile yapılabilir ve konu ardındaki detayın önemsiz olduğu söylenebilir (Meb, 2008b:15).

Görselin boyutsal gösterimi içinde nesnel yapının durumu tanımlanmaktadır. Bu da mekân-nesne arası ili kiden fazla, nesnenin kendi içindeki yapısal durumunun sunumudur. Gölge görünümü, yalnızca aydınlatılan konu üzerinde hissedilir, görselin geri kalan kısımları tamamen karanlıktır.[135] ( ekil 3.60.)

\* Bu aydınlatma yönteminde ışık-gölge karışıklığının çok yüksek olması aydınlatmanın denetlenme durumunu oldukça zorlaştırır.

Rembrandt aydınlatma tekniğine oranla karışıklık oranı daha yüksektir. Cameo tekniğinin uygulanmasında, arka plan ışıktan yoksun bırakılmak adına siyah perdelerle kapatılabilir.



ekil 3.60. Cameo Aydınlatma Tekniği a)Görsel-I b)Görsel-II [135] (Meb,2008b:15)

### 3.3.1.3.Silüet Tekniği

*“Deneyimleyebileceğimiz en güzel şey gizemdir. Gizem, tüm gerçek sanat ve bilimin kaynağıdır.”*

**Albert EINSTEIN**

Görsel anlamda silüet, konunun genel hatlarını ve görselin çevresiyle olan ili kisini belirleyen, filmsel kullanımı ile dramatik ve gizemli hava yaratabilen görüntü olarak tanımlanabilmektedir. Silüet aydınlatma yöntemine göre konu (ön plan) karartı, karanlık görünürken, arka plan zıtlığının gösterimi için aydınlıktır. Işık-gölge kavramları arasındaki karışıklık çok yüksektir.

- ✓ Silüet görünümü, yorumlayan kişiye görsel durumları doğrudan vermek yerine, izleyenin keşfetmesini sağlayan durumlar sunduğu için, görsele odaklanma durumu sağlar.
- ✓ Renksel ya da dokusal ifadeleri yansıtmak yerine konunun sahip olduğu formal, boyutsal durumu ve çevresiyle ilgili kişiyi tanımlar.
- ✗ Silüet görünüm konu hakkında zengin detayları belirlemek için kullanıma uygun değildir.
- ✗ “Gerçeklik veya kontur hiçbir zaman ve her mekânda uygulanamaz, özellikle dramalarda kameranın gördüğü mekânda, çekimi yapılacak kişi veya konunun arkasında gerçeklik verebilecek bir kaynak yoksa ve normalde gerçeklik kaynağı olmayan bir alandan gerçeklik geliyorsa, bu profesyonel bir seyirci tarafından yadırganacaktır.”\*[136] ( ekil 3.61.)



ekil 3.61. Silüet Tekniği a)Görsel I-b)Görsel-II [137] [138]

### 3.3.2. Notan Tekniği

Chiaroscuro aydınlatmanın aksine, notan (düz) aydınlatma yönteminde gerçeklik yayılımsal olarak dağılır ve birçok yönden alınarak, kompozisyonda karanlık alanlar bırakılmayacak şekilde, tüm konunun aydınlatılması sağlanır. Bu yöntemle yapılmış bir çalıřmada belirgin gölgeler bulunmaz ve ortamda vurgulanan tek bir konu olmaz.

\* Bu durumda konuyu fondan ayırmak amacıyla, konunun arkasında bulunan duvara, tabloya, çiçeğe veya bir objeye gerçeklik vererek derinlik yaratılabilir. Böylece fazla gerçeklik verilmeyen ve karanlıktaki konu ortaya çıkarılmıř olur.”[136]

- ✘ Ancak her yönden aydınlatılmış konuda üç boyutlu görünümünden, basık ve düz bir görünüme ulaşılır. Notan aydınlatmada ışık-gölge zıtlığı kullanılmadığından, resimsel görüntüyü düz bir biçimde ifadelendirir.( ekil 3.62.)
- ✘ “Düz aydınlatmanın amacı, sadece nesnelerin görüntü boyutu içinde, ayrıntılı olarak görünebilmesini sağlamaktır. Hiçbir estetik kaygı yoktur. Düz aydınlatmada geri ışık çok az kullanılır ya da hiç kullanılmaz. Bu nedenle cisimler iki boyutlu olarak görünür. “ (Meb, 2008b:21) .[135]
- ✘ “ İnsan gözünün algılamasında kontrastın kullanılarak, izleyici üzerinde çeşitli etkiler oluşturulması düz aydınlatma ile yeterince olanaklı değildir.“ (Bayram, 2009: 127-128).

*“Zemin detaylarını, konunun öznesinin genel çizgilerini ve genel ton bölgelerini belirler. Fakat ton farklılığıyla ilgili olmadığı için kontrastlık yaratmaz. Ekilden ziyade tondaki hâkim olan rengi verir. Bu yüzden de düz ve iki boyutlu bir resim meydana getirir. Fotoğraf oranla Notan efekti çok az daha kontrastlıdır. Arka ışık azaltılmış ve ekileri belirleyen anahtar ışık yoktur.”( Meb, 2008b:21).*



ekil 3.62. Notan Tekniği (Meb,2008b:21)

### 3.3.3.Düşük Anahtar Aydınlatma Tekniği (Low Key Lighting)

Çekim yapılan mekânda, birkaç vurgulu aydınlatmanın konuyu aydınlattığı bunun dışında, imajda ağırlıklı olarak gölge durumunun baskın olduğu aydınlatma yöntemidir. Işık-gölge karlılıklarının yüksek olduğu, bunun sonucunda belirgin gölge konturu yaratılan ve imajda koyu ve karanlık kısımların egemen olduğu aydınlatma tekniğidir.

- ✓ Dramatik anlatının egemen oldu u yapımlarda ço unlukla tercih edilen dü ük anahtar ı ık yöntemi; cinayet, ölüm, tuzak, ba kala ım gibi durum anlatılarında, deh et ve gerilim unsurunun, aydınlatma üzerinden sa lanmasını olanaklar; ( ekil 3.63.)
- ✓ Korku, gerilim ve gizem türü filmlerde bilinçli olarak tercih edilen aydınlatma metodudur. Çünkü insanlar az ı ı ın yarattı ı bilinmeyen kar ısında korkmaya e ilimlidir. Az olan ı ık kayna ının olabildi ince uza a konumlandırılması ile karanlıkta birinin saklandı ı dü ünülebilir. Bu yöntem seyircide gerilim in a eder ve korku türünden beklenen de budur.\*
- ✓ Dü ük Anahtar yöntemi güçlü gölgeler yaratır, bu yüzden izleyende ku ku mekanizmasını hareketlendirir. Sahnedeki gölgenin ait oldu u varlık, gölge olu umu ile daha ürkütücü sunulabilir. Tüm korku anlatıları daha etkili ve deh et verici sahneler yaratmak adına bu yöntemi sıklıkla kullanır. Kasvetli mekânların ya da gizemin yüklü oldu u sahnelerde merak in a etmeye destek amaçlı kullanılmaktadır.[139]
- ✗ Dü ük anahtar yöntemin filmin tümünde kullanımı ile seyirci durumdan sıkılabilir ve yaratılmak istenilen atmosfer sıkıcı bir hal alabilir.

Karakterin yüz kısmı aydınlatılaca nda; ı ık konumlanması: görüntünün sahip oldu u, do ru renklerin ortaya çıkartılabilmesi için yakın konumda aydınlatma yapacak, anahtar ı ık ile aydınlatılmaya ihtiyaç duymaktadır. (Meb, 2008b:37)

---

\* 1930 ve 1940'lı yılların korku filmleri ve Kara Film(Film Noir) türlerinde ço unlukla kullanılmı tır. 1980'li yıllara kadar çok fazla ba vurulmayan yöntem Blade Runner, Rumble Fish, The Usual Suspects adlı filmlerle tekrar hayata döner.(Boggs ve Petrie, 2008:114) (Thompson ve Bordwell, 2001:168)



ekil 3.63. Düşük Anahtar Aydınlatma Teknikleri (a)Görsel-I(b)Görsel-II [140] [141]

Düşük anahtar yönteminde görselde baskın renk siyah, çekimlik renk ise beyaz ton aralıklarıdır. Görselde beyaz renk, siyaha oranla daha az yer kaplar.

Geni, öne çıkan, belirgin koyu alanların sunumu düşük anahtar aydınlatmanın karakteristik özelliğidir. Majör kasvetli, ciddi, resmi, temkinli modların sunumuna eğilim gösterirler. Arka ışık kullanımı göze çarpar, ön aydınlatma yeterince gölge oluşturmaz. (Hunter, Biver ve Fuqua,2007:211)

Chiaroscuro etkisi yaratılabilmenin önemli elementlerinden biridir. Geleneksel fotografik aydınlatma, anahtar ışık kullanan üç noktalı aydınlatma, dolgu ışık ve arka ışık kullanılabilir. Düşük anahtar yönteminde sıklıkla tek bir anahtar ışık kullanılır. Dolgu ışık ya da basit yansıtıcı donanımla, anahtar ışık desteklenebilir. [142] ( ekil 3.64)



ekil 3.64. Düşük Anahtar Aydınlatma Kurulumu [143]

### 3.3.4.Yüksek Anahtar Aydınlatma Tekni i (High Key Lighting)

Yüksek anahtar aydınlatma tekni i, günün belli bir zamanını ya da ı ı n farklı durumlarını sunar. Dü ük anahtar aydınlatma kullanımının aksine, aydınlık alanların fazla oldu u, konu ya da ki ilerın aydınlatılmasında; dü ük miktarda kontrastın kullanıldı ı aydınlatma yöntemine ‘yüksek anahtar aydınlatma yöntemi’ denilmektedir. Genel görünümde beyaz renk aralı ı baskındır.

- ✓ Film, televizyon ve foto raf görselleri, teknoloji kullanımı ile aydınlatma oranını denetlemeye ihtiyaç duyar. Genellikle iyimser modun yükseltilmesi için; komedi, sit kom, müzikal, drama ve macera filmlerinde yaygın olarak kullanılır. Sıklıkla olarak kullanılmasa da korku filmlerinde de tercih edildi i örnekler mevcuttur. ( ekil 3.65)
- ✓ Bu yöntem ile karanlık-aydınlık arası geçi ler a amalı hallerde sunulabilir. Ço unlukla anlatının belirsizle en kısımlarında kullanılmaktadır.
- ✓ Görseller daha parlak ve aydınlık gösterilebilir. Enerji, açıklık ve mutlu modlar yayarlar. çlerinde birçok beyaz ve gri ton aralıkları barındırırlar. Bu durum görsele bakan ki ide, iyimser durumlar ortaya çıkarır (Hunter, Biver ve Fugua,2007:212).
- ✗ Sahne görünümü aydınlık düzey ba lamında homojen ve gölge görüntüsünden yoksundur.
- ✗ Bu yöntemle birlikte normal aydınlatmaya oranla, kullanılan nesnelere ayrıntılı görünümü daha az olur. Yumu ak hatlı nesnelere için ya da görüntüsel anlamda ufak nesnelere görünür kılınabilmesi, sahnede belirgin kılınması adına kullanılmaya uygun bir yöntem olmadı ı dü ünülür (Meb, 2008b: 38).

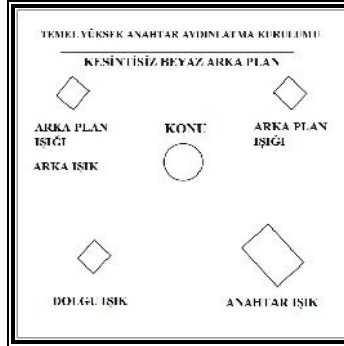


Yumu ak ık yo unlu u anahtar ı ı a e it olursa, en yüksek ‘yüksek anahtar aydınlatma’ de eri sa lanmı olur ve bu durumda sahnede hiç gölge bulunmaz (Barsam,2010:222) (Boggs ve Petrie,2008:114).



ekil 3.65 Yüksek Anahtar Aydınlatma (The Cube filminden bir kare)

Yüksek anahtar yöntem kullanımına ık ölçer kullanımının dahil olması yoluyla sahnede (bölgesel olarak) detay ölçümleri yapılmasına olanak tanınır ve renksel ya da tonal de erlerin belirlenmesi ile uygun bir yüksek anahtar ıklandırma sa lanmı olur (Meb, 2008b: 39). ( ekil 3.66)



ekil 3.66. Yüksek Anahtar Aydınlatma Kurulumu [144]

## 4. S YAH KU U F LM AYDINLATMA DONANIMI ve AYDINLATMANIN ATMOSFER YARATIMINA ETK S

### 4.1. F LMSEL OLGU DONANIMI

*“Sinemanın büyüü söylensel ö esi-bilimsel-teknik tarafına kar t biçimde –gerçe in çifte yüzünü içerir. Bir film gerçek bir olayın izlenimini verebilir-günlük ya amımız içinde varlı ını kabul etti imiz bir gerçek olaydan söz ediyordur. Ancak bir film aynı zamanda da üstün-gerçek izlenimi verir- bu da günlük ya antımızın bir parçası konumuyla kabullenmedi imiz dü lerin ortamıdır-ancak bu gerçek olandan daha gerçek bir etkiyle inandırıcı görünüür.(Bu gerçekte, kısmen, yanılsama niteli iyle ya anan bir olgudur)” (Hockley,2004:73)*

Filmsel olgu donanımı; film strüktürünü olu turan tüm elementlerin, izleyende ‘gerçeklik sanrsı’ yaratabilmesini destekler. Görselde sunulan mekânsal yaratı ya da karakterin psikolojik durum sunumu; izleyenin daha önce bulunmadı ı yer/kar ıla madı ı durum ve ki ilerle, sinemasal kurgu üzerinden bir araya gelmesini sa lar. Ba ka bir anlatımla izleyenin izlemekle özde le mesi amaçlanır. Sinema, bu özde le me sürecini; kültürel, zihinsel ve sosyolojik birikimlerini temel aldı ı, izleyen üzerinde tümüyle kullanarak; ‘ça rı ım’ yaratmak adına kullanır.

Film anlatısında, olgusal donanımı olu turan ve her biri film hakkında birçok sorunun yanıtlanabilmesini olanaklayan ba lıca durumlar a a ıdaki ekilde sıralanabilir.

1. Çekim özellikleri ve Çerçeveleme
2. I ıklandırma
3. Renklendirme
4. ç ve Dı Uzam
5. Giysiler ve Bezem
6. Ses Etkileri ve Müzik (Günde ,2003:127-129)

Sinemasal anlatımın, film türüne en uygun ekilde olu turulabilmesini sa layan yöntem, yukarıdaki sayılan maddelerin kendi içlerindeki de i imi ve birbirleri arasındaki en uygun birlikteli in saptanması ve kurulumunu gerektirir. Yukarıdaki

maddelerin, çekimi gerçekle en film tür ve temasına en uygun şekilde düzenlenmesi ile birlikte, film donanımı tamamlanmış olur.

Film çekim öncesi ve çekim sırasında yapımcı veya film seyri esnasında izleyen, görselin başından sonuna kadar tutarlı yapılandırılmış bir film karşısında şu soruları yanıtlayabilecek donanımı elde etmiş olur.

- Film çekimi ne zaman yapılmıştır?
- Film çekim mekânı neresidir?
- Karakterin özellikleri nelerdir?
- Hikâyeye neyi anlatıyor? Hikâyede var olan sembol ve imgelerin, izleyende yarattığı çağrışımlar nelerdir?)

Mekânsal ve zamansal sunum, aydınlatmanın niteliksel değeri ile film türü için en uygun atmosfer tasarımının yapılabilmesi adına gereklidir. Karakterin sunduğu psikolojik durumlar çeşitli aydınlatma teknikleri ile daha varsıl imajlara dönüştürülebilmektedir.

Mekânsal anlatıma zenginlik katması için kurgulanan; mekâna ait aydınlatma kaynak ve donanımları, hem mekana dahil olup mizansenin tamamlanmasında görev almakta hemde filmsel görüntünün elde edilebilmesi için ihtiyaç duyulan aydınlatma kararlarını desteklemektedir.\*

Sinemasal aydınlatmanın, atmosfer-mod-duygu yaratımı yanında, derinlik/estetik/yönelim sağlayabilme özellikleri, filmin başından sonuna kurgulanarak film içindeki obje, kişi ya da konuya dikkatin yöneltmesini sağlar.

---

\* bkz.syf.101

## 4.2. S YAH KU U

### 4.2.1. F LM K ML

<b>Film Ba lı ı:</b>	Siyah Ku u (Black Swan)
<b>Yapımcı:</b>	Scott Franklin, Mike Medavoy, Arnold Messer, Brian Oliver
<b>Yönetmen:</b>	Darren Aronofsky
<b>Senaryo:</b>	Andres HeinzMark Heyman John J.McLaughlin
<b>Müzik:</b>	Clint Mansell
<b>Kurgu:</b>	Andrew Weisblum
<b>Yapım Tasarımı:</b>	Therese DePrez
<b>Görüntü Yönetmeni:</b>	Matthew Libatique
<b>Yapım Sorumlusu:</b>	Jon Avnet,Brad Fischer,Peter Fruchtman,Ari Handel, Jennifer Roth,Rick Schwartz,Tyler Thompson,David Thwaites
<b>Oyuncular:</b>	Natali Portman /Nina Sayers Mila Kunis/Lily Vincent Cassell/Thomas Leroy Barbara Hershey/Erica Sayers Winona Ryder/Beth Macintyre
<b>Süre:</b>	108 dakika

#### 4.2.2. F LM ÖYKÜSÜ

Nina Sayers, eski bir balerin olan, otoriter anne Erica Sayers ile birlikte Newyork'da yaayan baarılı bir balerindir. Balerinli i Nina'ya hamile kaldı ı için bırakan annesi, bir yandan Nina'yı suçlayarak Nina'nın hayatı üzerindeki rolünü, bir anneden öte hastalıklı bir birey olarak ya amakta, öte yandan ise eri emedi i tüm duyguları Nina üzerinden gerçekle tirmek istemektedir. Bu baskıcı tutum, Nina'nın yeti kinlik döneminde dahi ona bir çocuk gibi davranılmasına neden olur.

Nina, New York'un en saygın bale topluluklarından birinde uzun süredir çalı maktadır. Topluluk Tchaikovsky'nin 'Ku u Gölü Balesi' gösterisini yeniden yorumlamak için bir seçim yapacaktır. Ancak bu yeni versiyon için beyaz ku u ve ikiz karde i siyah ku uyu, aynı balerinin canlandırması istenmektedir. Bu görevi üstlenecek balerinin beyaz ku unun; kırılgan, zarif ve masum yanları ile birlikte, siyah ku unun sahip oldu u tutku ve ehveti de dansında gösterebilmesi beklenmektedir. Aynı zamanda rolü alacak ki i, siyah ku uyu daha önce oynamı Beth'in yerini alacaktır. Nina, beyaz ku unun naifli ine ve kırılganlı ına sahiptir ancak siyah ku unun sahip oldu u, tutku ve ehvet; San Francisco'dan gelen balerin Lily'de mevcuttur. Bu durum rekabet ortamının do u una neden olur. Rolü almayı çok isteyen Nina, o güne kadar bastırdı ı tüm duygularını yava yava açı a çıkarır. Kendi içinde ya adı ı zıtlıkların mücadelesi sonucunda; Nina, sürekli korumaya çalı tı ı mükemmeliyetçi ve dengeli ruh halini, yava yava kaybetmeye ve kontrolü yitirmeye ba lar. Bastırılmı olanın, mevcut olanla yer de i imi ile birlikte ki ilik bölünmeleri ba lar. Nina, hem bu durumu kontrol altına almak hem de gösteride 'Ku u Kraliçesi'ni oynamak istemektedir.

#### 4.2.3.AYDINLATMA ÖZELLİKLERİ

Bölüm kapsamında; ‘Siyah Kuğu’(Black Swan) filminde kullanılan aydınlatma (ışıklandırma) düzeninin; obje, karakter, mekân ve konu üzerinde yarattığı, atmosfer-mod-duygulanım ve derinlikleri analiz edilecektir.

Film içinde, özellikle korku-gerilim temasının, sıklıkla kullanılan mekânlar:(Düsel Mekân/Bar/Opera Binası II), görsel karıştırmayı olanaklamak adına, gerilim temasının daha az kullanıldığı:(Ev/Opera Binası I) mekânlar ile aydınlatma özellikleri kapsamında, oluşturulan tablolar üzerinden yorumlanacaktır.

Filmin genel aydınlatma özelliklerini saptayabilmek ve aydınlatmanın atmosfer yaratımındaki etkinliğinin algılanabilmesi için; her biri aydınlatmanın niteliksel özelliklerini kapsayan,5 alt bölüm oluşturulmuştur. Bu alt bölümler, belirlenen mekânların aydınlatma kullanım özelliğine göre; seçilen 10’ar film karesini kapsayan tabloları ve grafiksel anlatımdan sonraki her sayfada, mekânın taşıdığı genel aydınlatma kararları için yapılan yorumları kapsamaktadır.

Korku-Gerilim film türü için belirli aydınlatma teknik ve özelliklerinin varlığını kanıtlamak, görsel içindeki etkinlik düzeyini saptamak ve filmsel anlatıda yer alan karakter, obje ya da konu için etkinlik düzeylerini anlayabilmek için ‘Göstergebilimsel Yöntem’ seçilmiştir. Göstergebilim, görseldeki konu adına; belirgin olan ya da açıkça varolan anlamdan çok, ikincil ya da yan anlamların keşfine ilgi duymaktadır. Görsel düzeyde sağlanabilen, çok katmanlı yapısalın; yüzeyden en derin noktasına kadar çözümlenmesi, göstergebilim ile mümkündür.[145] Görünen ile gösterilen arasındaki anlamsal birliktelik ve kurgu; seçilen toplam 250 adet film karesi üzerinden değerlendirilmiştir. Yapılan tüm yorum ve saptanan veriler de arçının oluşturulmasındaki esas hedef; aydınlatma tasarımı ile atmosfer yaratımını sağlanabilirliğini keşfi ve ispatıdır.

Mekânsal yapı içinde, aydınlatmanın a a ıdaki alt ba lıklarda tanımlanan niteliksel özelliklerine yer verilecektir.

- ❑ Aydınlatmanın Do rultusal Yapısı
- ❑ Renk
- ❑ I ık Yönü
- ❑ Gölge
- ❑ Aydınlatma Tekni i

Aydınlatma analizi yapılacak mekânlar ve mekân içindeki genel kurguyu tanımlayabilmek adına mekânda görselle en, kısa anlatı özetleri a a ıdaki ekilde sıralanmaktadır.

#### 1. Dü sel Mekân

Dü sel mekân içindeki anlatı, ana karakter Nina'nın gülme sesleri ve sevinç içindeki dansı ile ba lar, kötü karakter büyücü Rothbart'ın sahneye giri i ile birlikte mizansen; tedirgin edici ve korku dolu bir kâbusa dönü ür. Dönü ümün hikâyesel durumu; baskın do rultulu aydınlatma kullanımının neden oldu u, gölgesel belirginlik ve de i iklikler e li inde sunulur.

Filmde, karakter ya da konunun farklı yön seçimleri ile aydınlatılması; filmsel atmosferin ne derece de i tirilebilir oldu u fikrini destekler. Yön seçimi kullanımı ile görselde farklıla an fiziksel görünü ve sahne içindeki duygu de i imine en uygun sahneleri 'dü sel mekân' karelerinin içerdi i dü ünülmektedir.

#### 2. Ev / ç Mekânları

Annesi Erica Sayers ile birlikte ya ayan karakterin evi, ki ili i hakkında ön bilgilerin olu turulmasında önemli bir yer tutar. Yatak odası çocuklu undan beri dekore edilmemi izlenimine sahiptir. Bu kanıyı destekleyen birçok oyuncak (siyah ku u da dahil) odasında bulunmaktadır. Evin, film süresince gündüzleri do al ve yapay aydınlatma yoluyla, gece ise yapay aydınlatma kaynakları ile aydınlatıldı ı görülmektedir.

### 3. Opera Binası I-  Mekânları

Günün büyük bir kısmını, bale egzersizleri ile geçiren karakter için, alı ılabilir yeterlikte aydınlatılan ortam izle i; yapay aydınlatma kullanımı ile sa lanılmaktadır.  mekâna, dı arıdan gelen ı ı ı ta ıyacak açıklıkların bulunmayı ı do al aydınlatma kullanılmadı ı fikrini desteklemektedir. Opera Binası, Nina'nın hayatında; evinden fazla vakit geçirdi i mekân olarak temsil edilir.

### 4. Bar /  Mekânları,

Nina ve Lily rahatlayabilmek için bara giderler. Film temasında birbirinin zıttı gösterilen iki karakter, uyu turucu kullanır ve Nina sanrılar görmeye ba lar. (biseksüel ki ili i de tam bu noktada, burada ortaya ıkar.) Bardaki dans süresince, bu sanrılar yo unla ır ve sonrasında kendisini, barda tanımadı ı bir erkekle sevi irken bulur. Bulundu u yerden uzakla mak, evine dönmek ister. Zıt renk kullanımı ile dikkat eken dans kareleri, imajlar içinde birçok imgeyi barındırır.

### 5. Opera Binası II-  Mekânları

Gerilim temasının en fazla kullanıldı ı yer; Nina'nın içsel yolculu unu, mecazi anlamda 'siyah ku u'ya dönü ümünü tamamlayaca ı ve film özömleni inin sunulaca ı , 'Ku u Gölü Balesi'ne ev sahipli i yapan; opera binasıdır. Filmin sonunda Nina'nın kontrolünü kaybetmesi; kullanılan gölgesel ifadelerle desteklenir.

Dı mekân ekimlerinde, Newyork dı mekânlarına yer verilmi tir. Filmin geçti i zamansal; uzam sonbahar olarak dü ünölmektedir.

Güne ait zaman diliminin gösterimi için, açıklıklardan (pencere-kapı vb.) odaya giren; güne ı ı ı kullanılmı tır. Genellikle ekim iç mekânlarda geçti inden dolayı, iç mekân ekimleri filme yönelik zaman dilimi hakkında ok fazla bilgi vermemektedir. Gece gündüz farkı yalnızca karakterin hayat hikâyesinin monotonla mı halinden tahmin edebilmektedir. Nina'nın sabah evden ıktı ı, tüm gününü dans merkezinde alı arak geçirdi i ve ak am evine döndü ü bilinmektedir.



Dı mekân kullanımı, birkaç yerle; (metro merdivenlerinden çıkı /opera binası dı mekanı/davet salonu dı mekanı) sınırlı kalmaktadır. Film sunumunun; mekânsal ve uzaysal ba lamda ço unlukla iç mekân çekimlerinden oluşması; ı ık sağlayıcı kaynak ve ı ık denetimini sağlayan ikincil kaynakların, dı mekân çekimlere oranla, iç mekânlarda daha fazla kullanılmasına neden olmaktadır. ç mekân çekimlerinin, ço unlukla dans sahnelerinden oluşması, sahne aydınlatması kullanımını getirmektedir. Sonuç olarak, mizansenin tamamlayıcısı olan aydınlatma kaynakları, hem aydınlatma kararlarını desteklemekte hemde sahne tasarımının birer parçası olmaktadır.

Gerilim temasının a rlık kazandı ı mekânlarda do rultulu aydınlatma alanı oluşturularak, keskin gölgeler yaratılmaktadır. Karakterin görsel içindeki, görünürlü ü; baskın aydınlatma yön seçimleri ile belirtilmektedir. Özellikle yan, arka ve üst aydınlatma kullanımı tez kapsamında belirtilen dramatik ı ık/gölge sunumunu etkin ekilde desteklemektedir. Kasvetli ve korkutucu ortam izle i yaratılı nda ise en fazla kullanılan teknik chiaroscuro ve dü ük anahtar aydınlatma tekni idir.

#### 4.2.3.1.AYDINLATMANIN DO RULTUSAL YAPISI

‘Siyah Ku u’,aydınlatma kayna ı kullanımına göre, esas olarak iki tür aydınlatma biçimine sahiptir.

Do al ve yapay aydınlatma kullanımı ile sa lanan ‘do rultulu’ veya yayınlık aydınlatmanın uygun oranda birlemi ile film görseli adına, en uygun ık-gölge birlikteli i sa lanabilmektedir.


Gün ı ı ı gibi do al yollarla elde edilen; do al aydınlatma; dı mekânlarda yayınlık ve do rultulu /iç mekânlarda ise açıklıklardan (pencere, kapı, vb.) mekâna do ru gelen, aydınlatma ekinde kullanılmaktadır. kincil aydınlatma kaynakları/ destekleyici donanımlar ile elde edilen yapay aydınlatma; filmdeki iç-dı mekân kullanımında, film temasına en uygun görsel sunumu desteklemektedir. Çok sık olmasada bazı sahnelerde, bu iki aydınlatma ekinin, birlikte kullanıldı ı durumlar da mevcuttur.

Do rultulu aydınlatma kullanımı ile karakter ya da konunun; ön plana çıkarılması, vurgulanması, sınırlandırılması, anatomik hatların belirginle tirilmesi, belirgin gölge durumu sa lanırken, yayınlık aydınlatma kullanımı ile sahnede görüntülenen her eyin e it derecede görünür kılınması, a amalı gölge olumu ve belirgin gölgelerin hafifletilmesi gibi görsel etkiler sa lanabilmektedir.

Ço unlukla, do rultulu ve yayınlık aydınlatmanın birlikte kullanıldı ı durumlarda, hangi kullanımın a ırlık kazandı ı; gölge keskinli i/belirginli i gibi durumlara göre de erlendirilmektedir.

Grafikler do rultusunda, en fazla; dü sel mekân, bar mekânı ve opera binası-II içinde do rultulu aydınlatma kullanımının a ırlık kazandı ı, ev mekânı, opera binası-I, ortamlarında ise; yayınlık aydınlatmanın baskınlı ı saptanmı tır.

Çizelge 4.1. A.D.Y. / Dü sel Mekan

1					2					
										
3					4					
										
5					6					
										
7					8					
										
9					10					
										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DO RULTULU	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
YAYINIK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Karanlık arka planda, karakterin do rudan aydınlatılması, onu görsel içindeki odak noktası haline getirmektedir. Do rultulu aydınlatmanın denetlenebilir olması ile her hareketinin dansı süresince takip edilebilmesi sa lanmaktadır.(Çizelge 4.1.G1-G2)

Karakter, aydınlatma kayna ından gelen do rultulu ı ık ile dairesel ı ık alanı içinde, 'sınırlandırılmı ' biçimde görülür.(Çizelge 4.1.G2) Aydınlatma, zeminde sanal bir 'su' yanılması olu turarak, su-ku u imgelerine gönderme yapmaktadır. Yapay bir göl atmosferinin olu turulması, maddesel anlamda suya gerek kalmadan, yalnızca ı ık-gölge yanılması yoluyla sa lanabilmektedir.

Do rultulu aydınlatma kullanımı ile sahnede istenilen bir yer ya da vücudun istenilen kısmı aydınlatılabilir. Bu sınırlandırma ile konu içinde ya da karakterin vücudunda istenilen kısım, daha belirgin görselle tirilirken, geri kalan kısımlar gölgede bırakılarak saklanılabilmektedir. Ba ka bir deyi le; sahnede konu ya da karakterler önem sıralamasına uygun olarak gösterilebilmektedir.(Çizelge 4.1.G3-G4-G5-G6-G9)

ı ık/gölge kar ıtlı ının, sahne genelinde kullanılması; filmin tematik düzenine bir göndermedir. Karanlıktan kaçı /ı ı a yönelim, varlık/yokluk gibi zıtlıklar; sahnenin genelinde baskın olan do rultulu ı ık düzeni ile sa lanmaktadır. (Çizelge 4.1.G4-G5-G8-G10)

Gerilimin yükseldi i sahnelerde, gölge-ı ık kar ıtlıkları ile daha dramatik görsellerin elde edilmesi sa lanmaktadır. Karakterlerin anatomik yapılarındaki gölgesel görünümün, daha belirgin kılınması bu durumu destekler. Balerin vücudunun sahip oldu u zayıf ve kemikli yapının sunumu bu yolla oldu unca gösterilebilmektedir.( Çizelge 4.1.G7-G9)

Konu içinde ya da karakterlerin vücutları üzerinde, yumu ak/belirsiz gölgelerin olmayı ı; sahnede yaynık aydınlatma kullanılmadı ı izlenimi vermektedir.

Çizelge 4.2. A.D.Y. / Ev - ç Mekanları

1		2								
3		4								
5		6								
7		8								
9		10								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DO RULTULU	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+
YAYINIK	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Gün içindeki ev izlemi, eve açıklıklardan (pencere, kapı) gelen doğal gün ışığı ile sağlanmaktadır. Nina'nın yatağında yattıkça kapının açılması ile odaya giren ışık, (Çizelge 4.2.G2-G8), mutfakta kahvaltı esnasındaki ışık (Çizelge 4.2.G5) ve salonda kullanılan ışık (Çizelge 4.2.G6), doğal gün ışığı izlenimi taşımaktadır.

Doğal ışıklı aydınlatma kullanımı, karakterin yüzünde belirgin gölgeler oluşurken, yayınlı aydınlatma kullanımı ile yüz üzerindeki belirgin gölge oluşumu hafifletilmektedir.(Çizelge 4.2.G2-G3-G7) Karakterin, yüzünün bir kısmının karanlıkta bırakılması ile birlikte, sahip olduğu endişe dolu ifade en dramatik şekilde görsellenmektedir.( Çizelge 4.2.G3-G7)

Karakterin yatak odasında doğal ışıklı ve yayınlı aydınlatma kullanımı; mekân içinde bulunan her şeyin, görselde eşit şekilde aydınlatıldığı, ortam izlenimini sunar. Mekândaki hiçbir yere tamamen odaklanılmayan durumlar; izleyenin mekânın genelini algılamasını sağlararak, mekân içindeki genel olan atmosfer hakkında bilgi vermeye yöneliktir.( Çizelge 4.2.G1) Buna ek olarak aynı mekanın gece kullanımında, baskın yayınlı aydınlatma ile gerilimden yoksun; ortamda bulunan kişiye rahatsız etmeyen, uyku moduna uygun, olan bir ev aydınlatması betimlenmektedir.( Çizelge 4.2.G10)

Banyo içinde, aynanın her iki yanında konumlandırılan aydınlatma kaynakları ile ayna karşısında duran karakterin vücudunun her kısmının eşit aydınlatılması sağlanmaktadır. Görselde belirgin gölge hali gözlenmemektedir.( Çizelge 4.2.G4)

Yayınlı aydınlatma kullanımının baskın olduğu durum, normal bir ev atmosferi sunarken; karakterin monoton olan hayatına bir gönderme barındırır. (Çizelge 4.2.G1-G6)

Çizelge 4.3. A.D.Y. / Opera Binası - I

<b>1</b>					<b>2</b>					
<b>3</b>					<b>4</b>					
<b>5</b>					<b>6</b>					
<b>7</b>					<b>8</b>					
<b>9</b>					<b>10</b>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>DO RULTULU</b>	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
<b>YAYINIK</b>	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Yayınık aydınlatma kullanımının baskın oldu u ortamın, gerçek bir dans mekânına uygun biçimde görselle tirilmesi amaçlanmı tır. Duvar boyunca sıralanan aydınlatma düzeni; duvar üzerinde do rusal bir aydınlatma hattı yaratmakta ve ilginin tek bir noktaya de il, bir sıra boyunca olu turulan aydınlatma düzenine çekilmesi istenmektedir. (Çizelge 4.3.G1) Ayna kullanımının deste i ile mekânsal derinlik varsıla ırken, aynanın yansıma etkisi ile daha fazla aydınlatma kullanıldı ı hissi yaratılmaktadır.( Çizelge 4.3.G1)

Çalı ma mekânı içinde betimlenen karakter ve arka planın e it oranda aydınlatılması ile resimsel derinlik yeterince sa lanamamaktadır. Yayınık aydınlatma kullanımı yanında, do rultulu aydınlatma kullanım oranı oldukça azdır.( Çizelge 1 4.3.G3)

Karakterin yüzüne odaklanılan sahnelerde; do rultulu aydınlatma ile birlikte kullanılan yayınık aydınlatma, belirgin gölge görünümünden yoksun karakter izle i sunmaktadır.( Çizelge 4.3.G4-G5-G6-G8-G9-G10)











Çalı ma salonu içinde çok fazla ki inin dans etti i kareler içinde, yayınık aydınlatma kullanımı ile herkesin e it derecede aydınlatılması sa lanılmaktadır. Do rultulu aydınlatma kullanılmayı ı ile ana karakter de di er karakterler kadar e it derecede görünür kılınmaktadır, sahne içinde vurgulanmamaktadır. Bu durum tüm oyuncular içinde ‘Ku u Kraliçesi’ni oynamak isteyen, Nina için, uzun zamandır toplulukta çalı ıp, öne çıkamamasına bir göndermedir. Sonrasında öne çıkabilmek adına; di i ki ili ini kullandı ı durumlar, do rultulu aydınlatma kullanımı ile sunulur.( Çizelge 4.3.G5)

Thomas Leroy’un Ofisi, mekâna açıklıklardan (pencere) sa lanan, do al aydınlatma kullanımı yoluyla aydınlatılan çalı ma mekânı içindeki tek mekândır. Ofis mekânı içinde yer alan, hareketli mobilya ve objeler (özellikle ku u iskeleti), kamera ve izleyen için yeterli seviyede görünür kılınmaktadır.( Çizelge 4.3.G2)

Ku u iskeleti, karanlık içinde göze ilk çarpan objedir.



Çizelge 4.4. A.D.Y. / Bar Mekanları

1					2					
3					4					
5					6					
7					8					
9					10					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DO RULTULU	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+
YAYINIK	-	-	+	+	+	+	-	-	-	-

Bar mekânında, açıklıkların (pencere vb.) olmayışı; mekânda doğa ışığı kullanılmadığı kanısını desteklemektedir. Mekân içinde kullanılan yapay, doğa ışıklı aydınlatma kaynakları en fazla duvar yüzeyindeki doğa ışığı tarafından boyunca etkisini göstermektedir. (Çizelge 4.4.G1-G5-G6-G10)








Sahnede, karakter üzerinde kullanılan doğa ışıklı aydınlatma ile karakterin vücudu üzerinde, belirgin gölge-ışık kontrastları yaratılmaktadır. Karakterin vücudunda, özellikle el ve yüz çevresinde görülen belirgin gölge oluşumu, sahnede gerilimin yükseldiği durumlarda kullanılmaktadır. Karakterin tavrındaki koku ve endişe dolu ifadeler; doğa ışıklı aydınlatma kullanımı ile daha ifadeli biçimde yansıtılabilmektedir. (Çizelge 4.4.G3-G5-G6-G7-G9-G10)

Seviye sahnelerinde, her iki aydınlatma biçiminin de kullanıldığı görülmektedir. Karakterler üzerinde doğa ışıklı aydınlatma ile belirgin gölgeler yaratılırken, yayınlı aydınlatma kullanımı yoluyla gölge görünümünün, hafifletilmesi sağlanılmaktadır. (Çizelge 4.4.G3)

Bar tuvaletinde, ayna karşısında kendine bakan karakter için seçilen aydınlatma ekli; yayınlı aydınlatmadır. Sahnede doğa ışıklı aydınlatma kullanılmaması, karakterin görselde bir bütün olarak algılanmasını sağlar. (Çizelge 4.4.G4)

Sıralı düzen içerisinde oluşturulan aydınlatma tasarımı ve etkilediği ta yüzey/arka plandaki projeksiyonun sağladığı aydınlık düzeyi/buzlu camın mekân ve kişilerde aydınlatma yoluyla sağladığı görsel etki; su altındaki atmosferi betimlemek adına kurgulanmıştır. Oluşturulan atmosferik yapı; karakterin yaşadığı sanrılarla desteklendikçe; kendisini kuyuya, bulunduğu ortamı su altına, çalan telefon müziğini Kuyu Gölü melodisine, benzetmesine neden olur. (Çizelge 4.4.G1-G5-G6-G10)

Çizelge 4.5. A.D.Y. / Opera Binası - II

1					2					
3					4					
5					6					
7					8					
9					10					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DO RULTULU	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
YAYINIK	+	-	-	+	-	-	-	-	-	-

Ayrıntılı olarak, sahne aydınlatma kaynaklarının kullanıldığı görülmektedir. Doğrudan aydınlatma ve yayıncı aydınlatma kullanım birlikteliği görüldüğünde, doğrudan aydınlatma kullanımının baskın olduğu karakter, vücudundaki belirgin gölge oluşumundan algılanabilmektedir.(Çizelge 4.5.G2-G3-G5-G6-G7-G8-G9-G10)

Ana karakter, doğrudan aydınlatma kullanımı ile dans eden birçok balerin ve balet içinde, odak noktası haline getirilebilmektedir. Mekân içindeki büyük bir alan, karakter ya da karakterlerin vücutları üzerindeki kısımların, aydınlatılabilmesini olanaklı kılan doğrudan aydınlatma; istenilen sınırlar dâhilinde kullanılabilir. (Çizelge 4.5.G3-G5-G8) Denetlenebilir olması; hareketli karakterin, dans süresince takibine olanak vermektedir.

Karakterlerin vücudu üzerinde belirgin gölge oluşumuna neden olan doğrudan aydınlatma, istenilen karelerde belirgin gölgeler yaratırken, istenildiği durumlarda ise yayıncı aydınlatma kullanımı ile hafifletilmektedir. Bu durumun en kolay görülebileceği yer, finalde karakterin kendini boşluğa bıraktığı sahnedir. (Çizelge 4.5.G4)

Arka plandaki ay ve güne görsellerinin aydınlatma yoluyla vurgulanması görsellerin oluşumundan daha canlı ve ilgi çekici hale getirilmesini sağlamaktadır. Küçük Gölü Balesi hikâyesinde; geceden sabaha geçi durumunun görselde tanımlanabilmesi, zamansal atmosferin yaratılması adına, aydınlatmanın doğrudan kullanılması önemli bir ayrıntıdır. Doğrudan ışık gün doğumu ile güneşi, ay yüzeyinin bir kısmının aydınlatılması (denetlenerek) ile gece anlatımını destekleyebilir ya da yayıncı ışık gün içi durumu sunmak adına kullanılabilir. (Çizelge 4.5.G5-G7-G8)

#### 4.2.3.2. I I I N YÖNÜ

Anlatı düzeninde, mekânsal yaratı içindeki karakter konumu; aydınlatmanın yön seçimini önemli derecede etkiler. Güneş ışığının geliş açısı/pencere, kapı ya da yapısal açıklıklar/mekân içindeki mizansenin tamamlayıcı aydınlatma düzeni/kullanılan, ayna ya da metal gibi yansıma yaratacak düzene göre konum, baskınlığın önlenmesi gerekli durumlardır. Alınacak tedbir ve öncelikli kararlar bu amaçların önlenmesi sonucunda gerçekleşir.

Konu içerisindeki, karanlık/aydınlık alanların belirlenmesi, görselde vurgulanması gereken esas nokta, gölgenin konunun neresine düşmesi/nasıl görünmesi gerektiği (belirgin, belirsiz) gibi durumlar; aydınlatmanın yön seçimini belirleyen öncelikli konulardır.

'Siyah Kuş' filminde, aydınlatma kaynağının konu içerisinde vurgulanmak istenilen durum ya da karakterin geliş açısı ve konumunun, anlatıya en uygun şekilde seçimi ile birlikte; karakterin ya da konunun hangi duygu ya da mod içerisinde (genç-yakışıklı/korkutucu/rahatsız edici/olmaz gibi vs.) görselleştirilmesi için kullanımı, bilinçli ve tutarlı şekilde oluşturulmuştur. Konu ya da karakterin sahne içinde hareketli olması da konunun görünürlüğü adına, aydınlatma kullanımlarında hareketli olmasını gerektirir.

Aydınlatma yön seçimi ile istenilmeyen durumlar, izleyenden saklanılabildiği (karanlıkta bırakılarak) gibi görülmesi istenilen durumlarda, öne çıkarılarak (yüksek kullanımı ile sınırlandırılarak) vurgulanabilmektedir.

Film içinde ön/yan/alt/üst/arka aydınlatma teknikleri kullanılmaktadır. Ancak filmin genelinde yan/üst/arka aydınlatma kullanımlarının baskın olması film temasına uygun yüz ifadeleri ile vücut görünümlerinin yaratılabilmesini olanaklı kılmıştır.

Çizelge 4.6. A.Y. / Dü sel Mekan

1					2					
3					4					
5					6					
7					8					
9					10					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ÖN	-	-	-	-	-	+	-	+	-	-
YAN	+	+	+	-	+	-	+	+	+	+
ALT	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-
ÜST	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+
ARKA	+	+	+	-	+	+	-	-	-	+

Uygun yön seçimi ile sahnede istenilen kısımların ya da karakterin vücudunda istenilen alanın vurgulanabilmesi, istenilmeyenlerin ise saklanabilmesi oldukça önemlidir.(Çizelge 4.6.G2-G3-G7) Bu durum gerçekleşirken dikkat edilmesi gereken en önemli nokta ‘gölge’dir. Gölgenin konunun neresine düşeceği görselin inandırıcılığı üstünde büyük önem taşır.

Mekânsal derinliğin, karanlık plan içerisinde görülen tek aydınlatma kaynağı ile sağlanması ve aydınlatmanın hareket eden karakteri, dans sırasındaki takibi; aydınlatmanın karakteri üst ya da arka yönden aydınlatmasına imkan verir.(Çizelge 4.6.G1-G2-G3-G4-G5-G6-G8-G9-G10)

Yan aydınlatma ile karakterin vücudunun istenilen kısmı aydınlatılırken, kalan kısım karanlıkta bırakılmaktadır. Uygulandığı karakter üzerinde dramatik ışık/gölge kontrastları yaratılmayı olanaklı kılması filmin tematik yapısını destekler niteliktedir. Karakterin belirsizlik içindeki hali, kaybolmuşluk gibi ifadeler özellikle bu görsellerde farkedilmektedir. Nina’nın çoklu kişilik yapısı, bazı durumlarda ağırlı basan beyaz ya da siyah kişilik hali, yarısı aydınlatılan karakterin çift karakterini de (beyaz-siyah) destekler niteliktedir.(Çizelge 4.6.G1-G2-G3-G5-G7-G8-G9-G10)

Üstten aydınlatılan karakter, dairesel bir alan içerisinde sınırlandırılmış görülmektedir. Bu sınırlandırma; içinde sıkı tutulmuş kontrollü kişilikten kurtulamama durumuna gönderme olarak yorumlanabilir.(Çizelge 4.6.G1) Üstten aydınlatmanın sonucu olarak; karakterin sadece ellerinin gölgesinin, vücudu üzerine düşmesi, engelleme karakteriyle anlaşılan ışık ve bunun sonucunda ortaya çıkan gölgesel duruma örnektir. (Çizelge 4.6.G4)

Arka aydınlatmanın kullanılmadığı durumlarda resimsel derinlik sağlanamamaktadır.(Çizelge 4.6.G4-G7-G8-G9)

Çizelge 4.7. A.Y. / Ev - ç Mekânları

1					2					
3					4					
5					6					
7					8					
9					10					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ÖN	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
YAN	+	-	+	+	+	+	-	+	+	-
ALT	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ÜST	+	+	-	-	-	+	+	+	-	-
ARKA	-	-	-	-	-	+	+	+	+	-



Film genelinde, tek aydınlatma yönünün baskın olduğu durumlar varsa da ev içi mekânlarda bu durum; konunun birden çok yönden aydınlatılması şeklinde tercih edilmiştir. (Çizelge 4.7.G1-G6-G7-G8-G9) Bu şekilde yapılan aydınlatma düzeni ile mekânın bütünsel olarak algılanması ve görselde her şeyin hemen hemen eşit şekilde aydınlatılmasını olanaklı kılınmaktadır. Ancak hiçbir aydınlatma yönünün tek başına ayrılık kazanmadığı durum; ortamın tek düze bir aydınlatma düzeni içinde görselle mesine neden olabilmektedir. Tek yön kullanımının ayrılık kazandığı durumlarda, görsel; karakterlerin duygu durumlarının vurgulanmasını sağlar.(Çizelge 4.7.G1-G4.G10)

Salon mekanına dahil edilen aydınlatma kaynakları, karakterler için arka ya da üst aydınlatma görevi üstlenmektedir.(Çizelge 4.7.G9) Üstten ve önden aydınlatma kullanılarak aydınlatılan karakter, sahne içinde mekana dahil görünen aydınlatma kaynağı ile sağlanmaktadır.









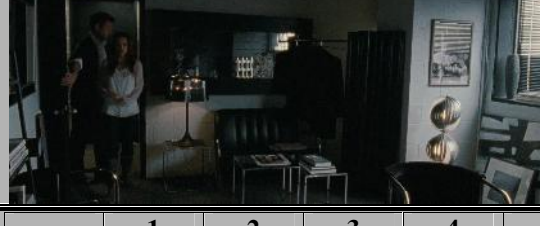
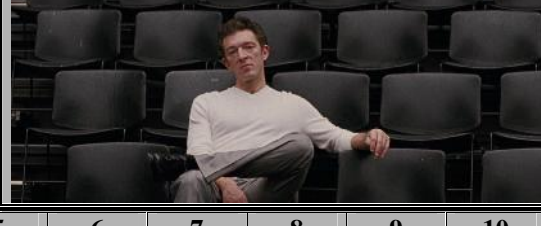
Üstten aydınlatma kullanımı; karakterin baş gölgesinin, vücudu üzerine dümesine neden olmaktadır.(Çizelge 4.7.G5-G6)

Yatak odasındaki abajur aydınlatmasının arka ışık olarak kullanılarak aydınlatıldığı karakter, aydınlatmanın etkisi ile arka plandan ayrılmaktadır. Resimsel derinliğin elde edilmesi ile birlikte görsel; basık ve tek düze görünümünden sıyrılmaktadır.(Çizelge 4.7.G7)

Önden aydınlatma durumu ise; gölgesiz bir görüntü elde edilmesini sağlar. Salon iç mekân kapısının önündeki karakterin, önden aydınlatılarak, arka planın tamamen karanlıkta bırakıldığı görülmektedir. Karakterin üstten aydınlatılması ile baş gölgesinin vücudu üzerine düştüğü görülmektedir.(Çizelge 4.7.G1)

Banyo mekânında, küvet üzerindeki ışık-gölge sınırları, ortamın üstten aydınlatıldığı fikrini destekler ve ortamda her şeyin yeterli derecede görünür kılındığı durum; görselde dikkatin tek bir eye çekilmediği görselliği sunumlar ve mekanın genel atmosferi hakkında bilgi verir.(Çizelge 4.7.G2)

Çizelge 4.8. A.Y. / Opera Binası - I

1		2		3		4		5		6	
											
7		8		9		10		ÖN		YAN	
								ALT		ÜST	
ARKA		ARKA		ARKA		ARKA		ARKA		ARKA	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ÖN	YAN
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-
-	-	-	-	+	-	-	+	+	-	-	-
+	-	+	+	+	+	+	+	-	+	-	+
+	+	+	+	+	-	-	+	-	-	-	-

Çalı ma salonu mekânında, çekilen sahneler, birçok hareketli (dans eden) karakter içerdi inden dolayı; birden fazla aydınlatma yönü kullanımına ba vurulan durumları ortaya çıkartmı tır. Bu durumlar görseldeki her yerin e it aydınlatılmasını sa layarak, çalı an tüm dansçılar için çalı ilabilir yeterlikte ortam sunar.(Çizelge 4.8.G8)

Birçok karede, arka aydınlatma kullanılmayı ı; görünürde karakter ve arka planın e it ekilde aydınlatılmasına yol açarak, tek düze bir görsel yakalanmasına neden olmu tur. (Çizelge 4.8.G6-G7-G9-G10) Arka aydınlatma kullanımının baskın oldu u durumlarda; karakterin arka plandan ayrılması sa lanarak, resimsel derinlik elde edilmi olur.(Çizelge 4.8.G1-G2-G3-G4-G5-G8)

Yakın çekimlerde sıklıkla kullanılan, önden aydınlatma tekni i ile cilt yüzeyindeki kırık ıklık gibi görselde istenilmeyen pürüzler saklanabilmektedir. (Çizelge 4.8.G1) Bazı durumlardaysa, önden aydınlatmanın yeterince yapılmaması nedeniyle, yüz yeterli derecede görüntülenememektedir. (Çizelge 4.8.G2)

Karakterlerin zemine dü en gölgelerinin fark edildi i durumlar ya da alınları üzerinde ık parlamalarının olu tu u kareler, üstten aydınlatma kullanıldı ı fikrini destekler. (Çizelge 4.8.G3-G4-G7-G8)

Koridor boyunca sıralı bir düzen içinde beliren aydınlatma düzeni; yerde oturan karakter için üstten aydınlatma görevi üstlenmektedir. Karakterin gölgesinin, vücudu üzerine dü mesi üstten aydınlatıldı ı fikrini destekler.(Çizelge 4.8.G4)

Soyunma odasında balerinlerin aynanın her yönünde konumlandırılan aydınlatma düzeniyle aydınlatılması gölgesel görünümü engellemekte ve makyaj için uygun bir ortam olu turmaktadır.(Çizelge 4.8.G5)

Çizelge 4.9. A.Y. / Bar - ç Mekanları

1					2					
										
3					4					
										
5					6					
										
7					8					
										
9					10					
										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ÖN	-	-	+	+	-	-	-	+	+	-
YAN	-	+	+	+	+	+	+	-	+	+
ALT	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ÜST	-	-	+	+	-	+	-	-	+	+
ARKA	+	+	+	+	+	-	+	+	+	+

Mekân, ola an bir bar mekânının sahip olabilece i ekilde; az aydınlatma kaynak seçimi ile aydınlatılmı tır. Mekânın aydınlatılmasında, birden çok yön seçiminin birlikte kullanıldı ı durumlar yerine, genellikle bir ya da iki ık yönünün baskın olması tercih edilmi tir. Özellikle duvar yüzeylerinde, belli aralıklarla yerle tirilen aydınlatma düzeni; mekânın fazla aydınlatılmaması için uygun bir seçim olurken, bazı kareler içinde, karakterlere arka ık sa lamaktadır. (Çizelge 4.9 G1-G10)

Ik/gölge kar ıtlıkları, bar içinde geçen sahnelerin ço unlu unda kullanılmı tır. Bu durumun elde edilmesi, belli aydınlatma yönlerinin baskın olarak kullanılması yoluyla sa lanmaktadır. (Çizelge 4.9.G1-G2-G7-G8)

Yan/üst/arka aydınlatma yönlerinin sıklıkla tercih edildi i mekânda (wc hariç) yüz veya vücudun bir kısmının aydınlatıldı ı görülmektedir. (Çizelge 4.9.G2-G5-G6-G7-G8)





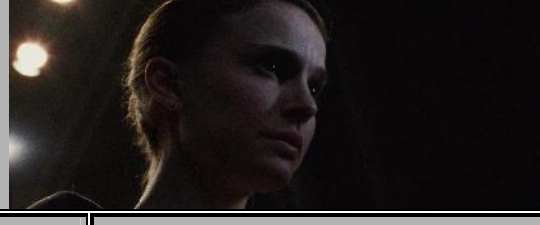
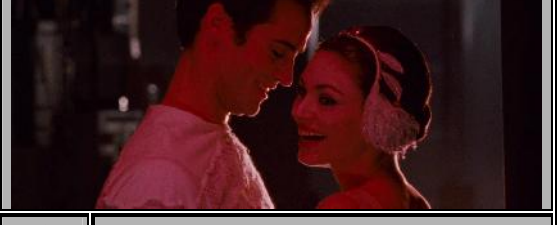
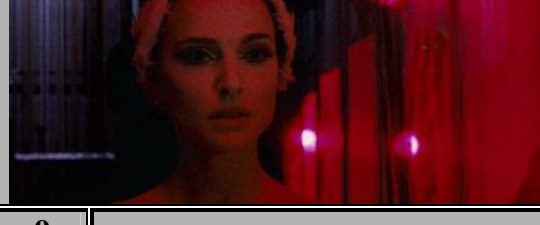



Bar mekânı içinde, masada oturan karakterlerin göründü ü karede, karakterlerin oturdu u masa üstünde duran; alttan ve önden aydınlatma sa layan ık kayna ı ile aydınlatma sa lanılarak, karakterlerin mekân içinde, yeterli derecede görünür kılınması sa lanmaktadır. Bu durum yaratılırken, mekana dahil edilen aydınlatma düzeninin kullanılması gayet i levseldir. (Çizelge 4.9.G1)

Karakterlerin, dans sırasında, önden ve üstten aydınlatılmaları ile sahne adına yeterli derecede görünürlük sa lanmaktadır. Alın bölgelerinde beliren yansımalar üstten aydınlatma fikrini desteklemektedir. (Çizelge 4.9.G4-G6-G9-G10)

Bar tuvaletinde, ayna kar ısında duran karakter; aynanın iki yanında bulunan aydınlatma kaynakları ile önden aydınlatılmaktadır. (Çizelge 4.9.G3)

Üstten/önden/yandan aydınlatma kullanımı sırasında; ba gölgesinin vücut üzerine dü mesi; gölgesel görünümün, aydınlatma yönü belirlenmesinde ne kadar i levsel oldu unun bir kanıtıdır. (Çizelge 4.9.G2.G4-G6-G10)

Çizelge 4.10.A.Y. / Opera Binası - II

1					2					
										
3					4					
										
5					6					
										
7					8					
										
9					10					
										
<b>ÖN</b>	+	-	+	-	-	+	-	-	-	+
<b>YAN</b>	-	-	-	+	+	-	+	+	+	-
<b>ALT</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>ÜST</b>	+	+	+	-	+	-	+	+	-	-
<b>ARKA</b>	+	+	-	+	+	+	+	+	+	-

Önden aydınlatma kullanımı ile yüz üzerindeki pürüzlerin gizlenebilmesi ve yüzün en kusursuz haliyle gösterilmesi sağlanabilmektedir. Film akı ında da karakterin kusursuz olma çabası (mükemmele dönüşümü); bu seçimin ne kadar yerinde ve uygun yapıldığının bir kanıtıdır. Bu durum aynı zamanda; yüz çevresinin de it aydınlatılması ve yüz çevresinde gölge oluşumunun engellenmesine neden olmaktadır. (Çizelge 4.10.G3-G10) Önden ve üstten aydınlatma yöntemi ile karakterin konu içinde bütünüyle görüntülenmesi sağlanırken, vücudunun sahip olduğu kemikli yapı ön plana çıkmaktadır. Yüz hatlarının ve yüzeyinin kusursuz gösterilmesini amaçlayan önden aydınlatma kullanımı ile birlikte erişilmek istenilen Siyah Kudu karakterine ulaşmanın bir sunumudur.

Arka aydınlatma kullanımı ile karakterin arka plan ve diğer karakterlerden ayrılması sağlanarak; resimsel derinlik elde edilmektedir. Ortam ne kadar karanlık olursa olsun, arka ışık kullanımı ile konu ya da karakterin genel hatları ve karakterin mekân içindeki konumu hakkında bilgi sahibi olunabilmektedir.(Çizelge 4.10.G1-G2-G4-G5-G6-G7-G8-G9)

Yan aydınlatma kullanımı görülen sahnelerde, yan ışığın ortamda baskın ışık olarak kullanıldığı gözlemlenmektedir. Yan ışık kullanımı, gölgenin karakter üzerinde soldan sağa ya da sağdan sola doğru yayılımına yol açmaktadır. (Çizelge 4.10.G9)

Baskın ışık yönlerinin belli aralıklarla değişimi, karakterin kendi içinde sahip olduğu dönüşüme bir gönderme olabilir. Görseller arasında beyaz ve siyah kudu arasındaki sahne aralıkları, aydınlatmanın takip durumu ile karakteri birkaç yönden sırasıyla aydınlatması; bu durumu açıklar niteliktedir. Kareler içinde birçok yerde karakterin yüzünün yarısının aydınlatılması ya da dikey parçalanması, iyi ya da kötü yanlarının ayrırlık kazandırdığı durumlara göndermeler barındırır. (Çizelge 4.10.G1-G4-G5-G7)

#### 4.2.3.3. RENK

Siyah Ku u filmi, do al ı ık kullanımı gün içindeki zamansal de i ikliklere, yapay ı ık kullanımı ise aydınlatma kayna ına eklenen renkli filtre (kırmızı-ye il-sarı) seçimine ba lı olarak, renksel ifadelerin kullanıldı ı görseller elde etmektedir.

Filmsel anlatının kurulu oldu u, 'zıtlık teması', filmin genelinde renkler kullanılarak, sıklıkla vurgulanmı tır. Aydınlık/karanlık durum ve imgesel sunumunun yarattı ı ça rı ımlar; beyaz/siyah, kırmızı/ye il, sıcak/so uk zıt renk tercihleri; filmin afi /kostüm/bezem ve aydınlatma düzenindeki renk sunumları ile birlikte varsılla maktadır.

Filmin psikolojik gerilimi in asında, zıt renklerin (beyaz-siyah/ kırmızı-ye il) kullanımı yoluyla, ki ilik yapısının parçalanması/bölünmesi (kırmızının farklı tonları) ya da aynı beden içinde birlemi (beyaz+siyah=gri) gibi durumların varlı ının film genelinde tutarlılık göstermesi; renk seçiminin bilinçli yapıldı ı fikrini desteklemektedir.

Karakterin duygusal de i imi, renklerin sahneye ekledi i ça rı ımlar yoluyla desteklenmektedir. Masumiyet, saflık ve temizlik durumlarının kar ılı ı olan beyaz ile ölüm, güç, hırs ve tutku gibi kavramların gösterimini varsıl kılan siyah, anlamsal ve görsel durumlarda birbirlerine zıt durumda, film süresince kullanılmaktadır. Beyaz ve siyahın karı ımı olan gri ve grinin ton aralı ının beyaz ya da siyaha yakın oldu u durumlar ise yönünü kaybetmi olmak, zaman dı ılık, belirsizlik durumları filmin sahip oldu u kontrol kaybı mecazına bir gönderme olarak yorumlanabilir.

Bölüm kapsamında,'Siyah Ku u'film izle i içinde kullanılan, renk olgusu ba lamında kurgulanan, mekânsal sunum ile mekânın birey üzerinde yarattı ı ça rı ımlar üzerinde durulacak ve renk kullanımı ile yaratılan atmosfer ve duygular durumu gözlemlenecektir.



Çizelge 4.11. Renk. / Dü sel Mekan

1					2					
										
3					4					
										
5					6					
										
7					8					
										
9					10					
										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RENK KULLANIMI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Dü sel mekân anlatımında, renk kullanımı yalnızca karakterlerin ta ıdı ı kostümler üzerinden yorumlanabilir. Çünkü sahne içinde rengi ifade edebilecek ba ka bir yakla ım söz konusu de ildir.

Görselde karanlık alanların baskınlı ı ile belirsizlik ça rı ımı yaratılırken, beyaz giyimli karakter Nina'nın, siyah giyimli karakter Rothbart'tan kaç ı, Rothbart'ın kendi karanlı ına Nina'yı çekmeye çalı ması'aydınlık-karanlık' görseli paralelinde hem kostüm, hem de ık/gölge durumlarında i lenmektedir. (Çizelge 4.11.G3-G8-G9-G10)

Kullanılan yapay aydınlatma kayna ı, beyaz ık üretmektedir. Sahneler içindeki tema ise bu duruma göre aydınlık/karanlık zıtlı ı olarak nitelendirilebilir.

Ölüm-ya am/varlık-yokluk gibi mecazi ça rı ımlar yaratan, karanlık/aydınlık zıtlı ı; film anlatısındaki karakterin aynı beden içinde ta ıdı ı iyi/kötü zıtlı ına göndermeler barındırmaktadır.

Arka planın tamamen karanlıkta bırakılarak, ön plandaki karakterin beyaz ıkla aydınlatılması; görselde sadece karakterin algılanabilmesini olanaklı kılarken, sahip oldu u masumiyet/safılık/kırılgnalık duygularının film temasına en uygun ekilde aktarımına imkân vermektedir. Karakterin dans boyunca karanlıktan kaç ı ve ı ı a yönelme çabası; beyaz ı ı ın yaratt ı güvenli alan yaratısını desteklemektedir. (Çizelge 4.11.G1-G2-G3) Kendini güvenli hissetmek isteyen karakter, görselin sonunda güvenli saydı ı ı ı a do ru yönelir. (Çizelge 4.11.G1)

Çizelge 4.12. Renk/Ev - ç Mekanları

1					2					
3					4					
5					6					
7					8					
9					10					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>RENK KULLANIMI</b>	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Ev içi mekânları içinde; salon, yatak odası ve mutfak mekânlarının, doğal yollarla açıklıklardan(pencere) sağlanan gün ışığı ile aydınlatıldığı düşünülmektedir. (Çizelge 4.12.G1-G9-G10) Gündelik hayatta sıklıkla kullanılan ışık düzeni, normal bir ev ortamı sunmaktadır. Evin genelinde, soğuk renk kullanımının baskın olması; yaratılmak istenen bozuk ve basık havayı desteklemektedir. Otoriter bir anne grafiği çizen, Erica Sayers, koyu renk seçimli evinin, ağır havasında; içine büründüğü siyah kıyafetiyle kendi karanlığında kaybolmuştur.(Çizelge 4.12.G2-G10)

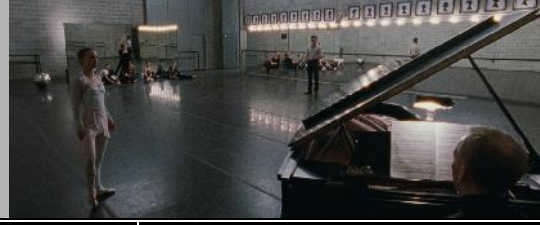









Gece kullanımlarında ise salon, banyo, yatak odası, koridor aydınlatmaları yapay aydınlatma kaynakları ile sağlanmaktadır. Kullanılan tüm yapay ışık kaynaklarının doğal güneş ışığına yakın renkte ışık ürettiği söylenebilir. (Çizelge 4.12.G2-G3-G4-G5-G6-G7)

Karakterin yatak odası, yapay aydınlatma kullanımı ile aydınlatılmaktadır. Mekânda, baskın olan pembe renk, yatağın her iki yanında duran yapay aydınlatma kaynaklarının ürettiği beyaz ışık ile çocuk odası görünümüne benzer bir atmosfer sunmaktadır.(Çizelge 4.12.G4)

Banyo, yapay ışık yoluyla aydınlatılmaktadır. Kullanılan beyaz ışık mekân içindeki baskın renk beyaz ile birlikte sakinlik/temizlik/huzur duygularını yansıtan atmosfer yaratımını sağlamaktadır.(Çizelge 4.12.G3)

Mekân için seçilen zemin ya da duvar renkleri her iki karakterin (Erica-Nina) kişilik sunumları hakkında ön veriler olmaktadır; renk dönmeye neden olmayacak ışık renk seçimi ile aydınlatılmak istenilmesi olabilir. Nina'nın karakter yapısına en uygun renk seçimleri, film boyunca çeşitli göndermeler barındıran, Siyah Kuş'unun anlatsal düzeni için yapılandırılmış, yerinde tercihlerdir. Nina'nın pembe renk boyalı odası; içeride bir çocuk yaşıyor olabileceği izlenimi sunarken; evin genelinde baskın olan rengin koyu renkler ya da siyah renk olması; annesinin kızını üzerinde kurmak istediği baskının bir sembolü olarak gösterilmektedir.

Çizelge 4.13. Renk / Opera Binası - I

1		2								
3		4								
5		6								
7		8								
9		10								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>RENK KULLANIMI</b>	-	-	-	+	+	+	+	+	+	-

Kullanılan gün ışığı rengindeki aydınlatma düzeni, kullanılan her rengin olduğu gibi gösterilmesini olanaklıdır, renk dönmelerine sebebiyet vermemek adına yapılmış bir tercih olabilir.( Çizelge 4.13.G1-G6)

Çalışma salonu genelinde; açık/koyu gri renk tonlarının kullanıldığı görülmektedir. Duvar boyunca sıralanan, aydınlatma sistemi, gün ışığı renginde ışık üreterek, çalışma salonu için yeterli ve çalışanlar için göz yormayacak bir aydınlatma düzeni oluşturulmaktadır.( Çizelge 4.13.G1-G4-G6-G7-G8)

Görselde karakterlerin taşıdığı kıyafetlerin, kendi içinde ve mekânla zıtlık içinde olduğu görülmektedir.(beyaz/siyah)Nina saflık ve temizlik simgesi beyaz (beyaz renge çok yakın pembe renk) kullanırken, en yakın rakibi Lily güç ve otorite çağrışımlarına neden olan, siyah renkli kıyafetleri kullanmaktadır. ( Çizelge 4.13.G7-G10) Pembe renk kırmızının içinde varolan bir renktir. Bu renk aralığı ile sunulmak istenilen kırmızının temsil ettiği diğililik ve ehvet duygularına erişmek isteyen Nina'nın aynı zamanda çocuksu tarafının varlığıdır. Anlatıda kullanılan kırmızı ruj renginde kırmızı olması bu kanıtı destekler niteliktedir.

Dansçı kıyafetleri ve mekân genelinde siyah rengin tercih edildiği görülmektedir. Güç, özgüven, disiplin gibi duyguların sunumunda genellikle siyah renk kullanılmaktadır. Balenin, disiplin/özgüven/denge gerektiren bir çalışma alanı olduğu vurgulanmaktadır.( Çizelge 4.13.G2-G4)

Thomas Leroy Ofisi için, kullanılan baskın renk gri ve siyah olarak görülmektedir. Mekân, aydınlatılmasında açıklıklardan (pencere) sıralanan gün ışığı, siyah-gri rengin baskın olduğu, kasvetli mekânı aydınlatmaktadır. Mekânlar içinde doğal ve yapay aydınlatma kullanımının birlikte görüldüğü tek yer burasıdır. Her iki aydınlatma biçiminde, birbirine yakın renkte ışık sağlanıyor görülmektedir.( Çizelge 4.13.G3)

Çizelge 4.14. Renk / Bar - ç Mekânları

1					2					
3					4					
5					6					
7					8					
9					10					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RENK KULLANIMI	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Karakterin iyi ve kötü arasında, gel-git ya adı ı kareler, en fazla bar mekânı içinde sahnelenen, dans sırasında gerçekleşmektedir. Kusursuz olmak u runa, kendini kaybetme tehlikesiyle kar ı kar ıya kalan karakterin, ya adı ı dönü üm; renksel anlatımla desteklenmektedir. Zıtlık ve ikilik mecazlarının kullanımı; zıt renk tercihleri ile daha fazla desteklenmiştir.( Çizelge 4.14.G1-G4-G5-G6-G9)

Bar mekânında sunulan dans sahneleri, renk de i imleri ile karakterin mod-uygu de i imlerini beraberinde getirmektedir. Karakterin kendini kaybetti i, sanrı ve yanılsamalar gördü ü durumlarda, kırmızı ve magenta a ırlıklı renk kullanımları göze çarpmaktadır. ( Çizelge 4.14.G1-G5-G9)

Kırmızı ı ık rengi kullanımı yoluyla; tehlike/ iddet/ güç / tutku/ heyecan ça rı ımları yaratılırken, ye il rengin sahip oldu u güven verici ve sakinleştirici etki ile karakter, gel-git /dur-geç/artma-eksilme döngüsü içinde dans sahnesi süresince ani duygu de i imleri ya amaktadır. ( Çizelge 4.14.G2-G3-G10) Konu içinde, nabzın artma ve dü me e ilimine benzer bir grafik renk kullanımı yoluyla tanımlanmaktadır.

Kırmızı ve ye il ı ık rengi kullanımının, aynı kare içinde yer aldı ı durumlar; karakterin iyi ya da kötü olandan, hangisine geçi yaptı ını görselleştiren sahneler; karakterin psikolojik durumundaki, dengesizlik ve olması gereken asıl ki i ba lamında ya adı ı kararsızlık durumlarına, birer göndermedir.( Çizelge 4.14.G3-G9)

Çizelge 4.14.G5-G6'da görülen kelebek figürü; karakterin ruhsal durumunun naifli ini, huzura ermek için ya adı ı acıyı sembolize eder.(kelebe e dönü üm için kozasını delmelidir.) Kelebe in hızlı olgunlaşma süreci ve kısa ya am öyküsü sonundaki ölümü, karakterin ruhsal yapısı ile benzerlikler yakalamaktadır.



Çizelge 4.15. Renk / Opera Binası - II

1		2								
3		4								
5		6								
7		8								
9		10								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RENK KULLANIMI	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+

Opera Binası mekânlarında, özellikle sahne aydınlatmalarında kullanılan baskın renklerin; kırmızı/yeşil/sarı olduğu görülmektedir. Benzer bir kullanım bar mekânlarında da gözlemlenmiştir. Kırmızı ya da yeşil rengin tek başına kullanıldığı durumlar haricinde birlikte kullanılarak renk zıtlıklarının ve duyguların (iyi-kötü) birbirlerini nötrleme çabasına da yer verilmektedir.

Filmin genelinde, beyaz nitelikteki gün ışığı kullanımına rağmen, final dans sahnelerinde yalnızca ay ışığının bulunduğu karelerde beyaz renk tercih edildiği anlaşılmaktadır. (Çizelge 4.15.G4-G9)

Karakterin yüzüne odaklanılan sahnelerde, yeşil renk kullanımı göze çarpmaktadır. Yeşil kullanımı ile beyaz karakterin sahip olduğu kırılma ve hassas kişilik yapısı ortaya çıkartılırken, rakibi Lily'e duyduğu kıskançlık duygusunu arttırmaktadır. (Çizelge 4.15.G1)

Tehlike ve gücü simgeleyen, kırmızı renk kullanımı ile tansiyonun ve gerilimin yükseldiği sahne izlenisi sunulmaktadır. Karakterin sanrılar görmesi ve yanılsamalar yaşıyor, sahnedeki diğer tüm balerinleri kendisi sanması, kırmızı renk kullanımı ile görselleştirilir. (Çizelge 4.15.G2)

Soyut renklerinin baskın olduğu sahne, arka planda ay görüntüsü ile sunulmaktadır. Hassasiyetin dans için son derece önemli olduğu sahnede yeşil rengin kullanımı ile karakterin taşıdığı hassasiyet kırılma noktasına kadar sürekli arttırılmaktadır. (Çizelge 4.15.G1-G3)

Final sahnesinde, karakterin arkasında kullanılan sarı renk, dairesel form içerisinde kullanılırken, önünde duran karakteri merkez noktası haline getirmektedir. Sarı ve dairesel formun birleşimi ile yapay güneş izlenimi elde edilmektedir. Sarı ile ifade edilen, film boyunca karakterin ulaşmaya çalıştığı 'ruhsal gelişim' ifadenir. Film sonunda bu rengin kullanımı yoluyla, gelişimin tamamlandığı fikri desteklenmektedir. (Çizelge 4.15.G8-G10)

#### 4.2.3.4. GÖLGE

Filmde sunulan gerçek ve gerçek olmayan arasındaki gel-git ve geçişler; aydınlatma varlığı/yokluğu gibi durumlarla ifadeleştirilmektedir. Aydınlan alanların çok azaldığı, karanlık alanların görselde baskın olduğu durumlar; rüya ortamı, düsel mekânlar, sanrı ya da kendini kaybetmişlik duygusu salarken, aydınlan alanların fazla olduğu durumlar; seyirciye merak yöneltimi ya da karakterin tanıdık belirsizlik durumlarını desteklemektedir.

Gölge durumu ile sinemada yaratılmak istenilen; gizleme, korkutma ya da çarpıcı yaratma gibi durumlar, korku filmleri içinde gerilimin yükseltilmesi adına bilinçli olarak tercih edilmekte ve sıklıkla kullanılmaktadır.

Gerilimin yoğun olduğu karanlık durumdan, gerilimin azaldığı duruma geçişte artırılmış aydınlatma düzeni ile görselin daha fazla aydınlatılması salanılarak, izleyene sahnedeki her şey hakkında daha fazla bilgi verilip, mekânsal sunumun daha ifadele aktarılması salanmıştır. Bunun sonucunda oluşan gölge durumu ya 'yoktur' ya da 'belirsiz'dir.

Gölge yapısının bilinçli kullanımı ile görsel inandırıcılık artırılabilir. Başka bir deyişle gölgesel durumun, sahnede olmadığı ya da fiziksel ortamlara göre yapılandırılmadığı durumlar, yapay görünebileceği için (gölgenin düştüğü yer ve yön hatası/yanlış yöne göre abartılı gölge durumu); seyircinin filmi gerçekçi bulmamasına yol açabilmektedir.

Görsellerin analizleri sırasındaki gölge durumu; belirginlik, boyut, çarpıcı ve görsel etki gibi başlıklar üzerinden yorumlanacaktır. Sert ya da yumuşak gölge oluşum durumu ile karakterin ya da objelerin konu içinde yarattığı, gölgesel durum tanımlanacaktır. Belirgin gölgenin yarattığı; odaklanma ve dramatik görsel ile belirsiz gölgenin sahnede bulunması ile aydınlatılan görsellik karşılaştırılacaktır.

Çizelge 4.16. Gölge / Dü sel Mekân

1					2					
3					4					
5					6					
7					8					
9					10					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SERT	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
YUMU AK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Karanlı ın betimledi i sonsuzluk içinde, Nina aray ı içindedir. Görselde kullanılan, tek ve do rultulu aydınlatma kayna ı ile sa lanan ı ık huzmesi, ana karakterin bulundu u yeri, gölge ile sınırlandırmaktadır. Sınırlandırmadaki sert gölge kullanımı ile aydınlık/karanlık arasındaki sınır belirgin ekilde görülebilmektedir. Bu durum; Nina'nın çocuklukla, yeti kinlik arasında kaldı ı ince çizgiye benzer belirginliktedir. I ık huzmesinin aydınlattı ı alan dı nda, kalan kısımlar karanlıkta bırakılarak, merak uyandırdı ı gibi, aydınlatılan kısım; izleyenin hayal gücüne ba lı olarak tanımlanabilmektedir. (Çizelge 4.16.G1) Görselde sınırlandırma yaratabilen gölge; uygun seçimlerle ça rı ım durumlarını da karakterin iç dünyası üzerinden sunar. Karakterin annesi tarafından kısıtlanan, izole edilen ya antısı onu çocukluk dönemleri içine hapsedmi tir.(My Little Princess-Sweet Girl)

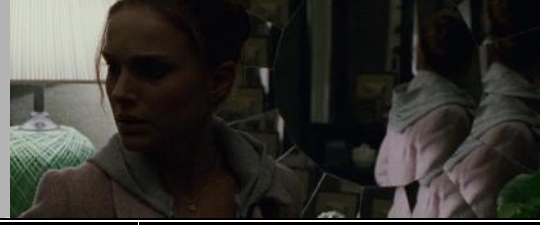









Beyaz ku u nun arkasında, karanlık içinde gizlenen büyücü Rothbart, gölge içinde bırakılarak; izleyene kötü karakter hakkında sürpriz hazırlamaktadır. Tamamen gösterilmeyen korku karakteri, tamamen aydınlatılan korku karakterinden, daha fazla ilgi çekmeyi ba arır. Bu ço unlukla korku filmlerinde kullanılan bir yöntemdir. (Çizelge 4.16.G2-G7)

Yüzün tek tarafının aydınlatıldı ı, geri kalan kısımlarının gölgede bırakıldı ı durumlar; yüzde yaratılmak istenilen; tutkulu ve gerçekçi ifadeyi daha dramatiksel bir ekilde tanımlayabilmektedir. (Çizelge 4.16.G4-G6) Bu ekilde sunum; izleyende belirsizlik ça rı ımları yaratmaya yönelik kullanılırken, karakterin sundu u duygu durumunun; Nina'nın içinde kayboldu u, kendi karanlı ı, yani bastırılan birçok duygusu oldu unu akla getirir. (cinsellik-kontrolsüzlük)

Karakterin, vücudunun büyük kısmı gölge içinde bırakılsa dahi, izleyen kiminle kar ıla tı ı hakkında, tahminler üretebilir. Çünkü gölge; görsel hakkında bazı ipuçları yaratarak, izleyenin film hakkında dü ünüp, durum üzerinde tahminler yürütebilmesini olanaklar. (Çizelge 4.16.G2)

Görseldeki birçok karede, gölge durumu ı ıktan yoksun bırakılma durumuyla de il, ı ı ın bir engelle kar ıla ma durumu ile gösterilmektedir.(Çizelge 4.16.G4-G8)

Çizelge 4.17. Gölge / Ev - ç Mekânları

1					2					
3					4					
5					6					
7					8					
9					10					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SERT	+	+	+	+	+	+	-	+	+	-
YUMU AK	-	-	-	-	-	-	+	+	-	+

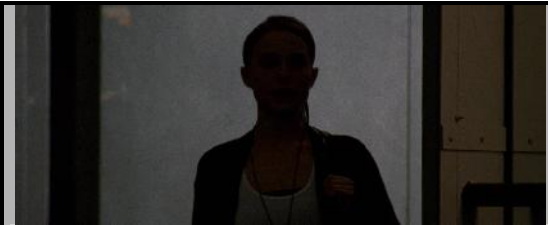
Gölge içindeki karakter, izleyicinin merak duygusunu yönlendirecek karakter haline gelir. Zeyen, karanlıktan aydınlığa gelen karaktere dikkatini yöneltir. Karanlık içinde, aydınlık bırakılan kısım ile gölgenin kime ait olduğu hakkında ön izlenimler elde edilebilmektedir. Zeyene her şey hakkında bilgi verilmek istenilmez. Bazı şeyler merak uyandırması adına bilinçli olarak gölgede bırakılır. Bu yöntem genellikle korku filmlerindeki korkutucu karakter gösteriminde kullanılır. (Çizelge 4.17.G1-G3)

Tüm ortamın, görünürde eşit aydınlatıldığı görsellerde ilginin hiçbir yere tamamen çekilmediği görülmektedir. Bu durumda görsel, ayrı ayrı parçalar olarak değil bir bütün şeklinde algılanabilir. Sahne düzeninin sunumunda sıklıkla kullanılan yöntem öncelikle her yerin eşit miktarda aydınlatılmasıdır. Bu durumda, genellikle gölge durumu gözlenmez. (Çizelge 4.17.G10)

Ev içi mekânlarda, yalnızca mutfak duvarındaki gölgesel durum, gölge ile konunun olduğu undan daha büyük görüntülenmesi, örneğini temsil edebilir. Konunun olduğu undan farklı gösterilmesini amaçlayan bu yöntem, korku filmlerinde sıklıkla kullanılmaktadır. Erica Sayers'ın sahip olduğu gölgenin duvara yansması ile annesinin içindeki gizli kalmı, zamanı gelince açığa çıkan kıskançlık durumu anlatılmaya çalışılabilir. Çünkü Erica'nın, kızını Nina yüzünden, baleyı bıraktığı bilinmektedir.(Çizelge 4.17.G4)

Karakterin omzundan tüy çıkarttığı karede; tüy gölgesinin eliyle birleştirilmesi omzu üstüne düşmesi, görselin gerçekçiliğini arttırmaktadır. Bilgisayar ortamında detaylandırılması olduğu düşünülen görselde, gerçekçi gölge durumunun görüntülenmesi; görselin inandırıcılığını desteklemektedir.(Çizelge 4.17.G-9)

Çizelge 4.18. Gölge / Opera Binası - I

1					2					
3					4					
5					6					
7					8					
9					10					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SERT	+	+	+	+	-	+	-	+	-	-
YUMU AK	-	-	-	-	+	-	+	-	+	+



Film, kareler arasındaki akışı kullanarak; gizleme ve sonraki karede ortaya çıkarma yoluna gidilen sahneler içerir. Bu yöntem, izleyene karşı görsel hakkında tahmine dayalı bir bakış kurup, filmin sürükleyiciliğine destek vermektedir. İlk görselde gölge kullanımı yoluyla, karakterin gizlenmesi sağlanmaktadır. Karakterin Nina ya da Lily olduğuna dair beklenti ve belirsizlikten kaynaklanan gerilim temasına katkı kazanmaktadır. Karanlık görselde sanrı ya ayan ana karakter, silüet görünümündeki karakterin kendisi olduğunu duyurur. İkinci görselde, öncekine göre karanlıkta bırakılan yüzün, Lily'e ait olduğunu gösterimi; yüz kısmının aydınlatılması yoluyla sağlanır. Daha fazla aydınlatılarak karakterin kim olduğunu yanıtlanması yoluyla, izleyenin merakı giderilmektedir. (Çizelge 4.18.G1-G2)











Sahne, gölge alan içinde, tek bir ışık kaynağıyla birlikte ana karakterin ışığın olmadığı yerden, doğru yöneliminden söz edilebilir. Karanlık alan içinde, tek bir aydınlatma kaynağının; sahnedeki karanlık alanı iki bölgeye ayırdığı görülmektedir. Simetrik sahne, ikilik ve yansıma durumları sunarken, Nina'nın ikilik yapısına göndermeler barındırmaktadır. (Çizelge 4.18.G3-G4)

Çalınan mekânlarında, genellikle kullanılan yöntem; gölge durumuna doğru yer verilmesinden çok, karakterin gölgede bırakılarak oluşturduğu görsel durumdur. Ayrıca karakter üzerinde, aydınlatma yönüne bağlı olarak, gölgenin nereye düşmesi gerektiği; üzerinde düşünülmesi gereken bir konudur.

Gerilimden yoksun sahneler aydınlatma kullanımında; günlük aydınlatma kullanımına yakın, gözü rahatsız etmeyen, çalınabilir nitelikte, yeterli aydınlatma imkânları sunmaktadır. (Çizelge 4.18.G10)

Bazı görseller karanlık ve aydınlık durumun karşılaştırılmasına imkân vermek adına, aydınlık durumdan elektirik kesintisi ile karanlık durumuna geçişi gösterir. Aydınlık içinde; görseldeki her şey yeterli derecede görünürken, karanlıkta; piyano üstündeki nota kâğıdı aydınlatması ile görselde belirgin olan tek şey notalardır. Sahnede geri kalan her şey silüet halinde görülmektedir. (Çizelge 4.18.G5-G6)

Çizelge 4.19. Gölge / Bar - ç Mekânları

1					2					
3					4					
5					6					
7					8					
9					10					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SERT	+	+	+	+	+	-	+	-	+	+
YUMU AK	-	-	-	-	+	+	-	+	-	+

Yüzün yalnızca bir kısmının aydınlatıldığı, diğer kısmının gölgeler içinde bırakıldığı durumlar gölge yaratımı ile sahnede görüntülenmesi istenilmeyen durumların saklanabilmesini ya da görselin istenildiği kadarının; görüntülenebilmesini olanaklı kılar. İkinci görsel, birincideki kullanımının aksine, imajın yarısını değil, yüz hariç tamamını sınırlandırarak; görselde sadece yüze dikkat çekme edimini gerçekleştirilmektedir. Görselde ortama ait hiçbir alanın görülmemesi, yalnızca gölge içinde bırakılan yüzün gösterimi; seyircinin, karakterin taşıdığı duygu durumuna yönelimini sağlamaktadır. (Çizelge 4.19.G1-G2)

Bar içinde kullanılan, aralıklı duvar aydınlatmaları ile sıralı aydınlık alanlar içinde, sıralı gölge alanların oluturulmuş gözlemlenmektedir.(Çizelge 4.19.G3)







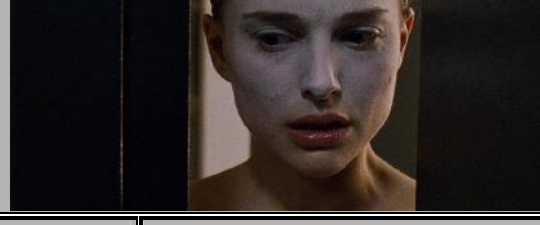

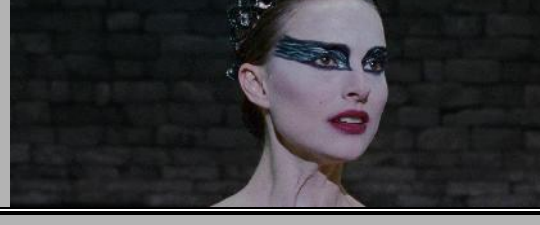

Buzlu camdan karakterin yüzüne düşen, çizgisel gölge hali; karakterin bölünme ve bölünme sonucu ayrılan kilitli göndermeler barındırır.(Çizelge 4.19.G4)

Sahnede birçok yerin karanlıkta bırakıldığı durumlarda; izleyici karakterin yüzüne odaklanmaktan kendini alamaz. Bu bilinçli yapılan bir seçimdir. Yapımcı ya da yönetmen, karakterin taşıdığı duygu durumunu oldukça yansıtmaya çalışmaktadır. (Çizelge 4.19.G2-G5)

Karakterin, bardaki erkek arkadaşıyla dans ettiği sahnede, erkeğin gölgesinin Nina'nın alınına düşmesi göze çarpmaktadır. Nina'nın yüzündeki aydınlık alanı kaplayan gölge; o güne kadar koruduğunu düşündüğü, masum ve temiz duygularının lekelenmeye başladığının göstergesi olarak yorumlanabilir. (Çizelge 4.19.G9)

Mekânın, karakter üzerinde kurduğu ağırlık hâkimiyet havası; mekânın genelinin bırakıldığı, karanlık durum ile anlaşılabilir. Gölge içinde bırakılan karakterin karanlıkta kaybolması, kontrolü yitirme durumunu özetler niteliktedir.

Çizelge 4.20. Gölge / Opera Binası - II

1					2					
3					4					
5					6					
7					8					
9					10					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SERT	+	+	-	+	-	+	+	+	+	+
YUMU AK	-	-	+	-	+	+	+	+	-	-

Opera binası mekânlarında, dans sahnesinde kullanıldı ı dü ünülen üst ve ön aydınlatmalar; karakterin gölgesinin, vücudunun üzerine dü mesine ya da gölgesiz durumun görüntülenmesine neden olmaktadır. Görsellerin içinde, sıklıkla kar ıla ılan gölge durumu, vücut kısmı üzerinde belirlemektedir.

Karakterin arkasına dü en, iki ayrı kanatlı balerin figürü gölgesi ile film boyunca bahsedilen: ikilik/ayrı ma/bölünme/kar ıtlık temalarına, ku u imgesi üzerinden gönderme yapılmaktadır. Final sahnesinde sunulan görsel; ki ilik parçalanmaları ya ayan karakterin, artık kötü ve iyi arasındaki parçalanma durumunu yani dönü ümünü tamamladı ını gösterir. Kusursuzlu a ba lanan inancı ve hırsı yüzünden, kontrolünü yitirmesine neden olan Nina için; da ılma ya da kırılma noktası olarak nitelendirilebilir. (Çizelge 4.20.G1)

Siyah ku uya dönü ümün tamamlandı ı kareler gölge halinde yoksun durumları sunarken; kendi karanlı ından kurtulmu Nina'yı betimler niteliktedir. Bu durumun sunumu için, özellikle ön aydınlatma tercih edildi i anla ılmaktadır. (Çizelge 4.20. G3-G9)

Karakterin, önden aydınlatıldı ı durumlarda; gölgenin arkaya dü mesinden çıkarılacak sonuç; bu ekilde aydınlatılan görsellerde üst aydınlatma kullanılmadı ı sürece gölgesel durumun olu mayaca ıdır. Üst aydınlatma kullanımı ile yalnızca ba gölgesinin, boyunda olu turdu u gölgesel alan fark edilebilir. (Çizelge 4.20.G2-G3-G7-G9)

Bazı görseller içinde belirgin gölge halinin yayınlık aydınlatma kullanımı yoluyla belirsizle ti i hatta a amalı olarak görselde yer aldı ı görülmektedir. (Çizelge 4.20.G3-G5-G8)

#### 4.2.3.5. AYDINLATMA TEKN

Aydınlatma kullanımının bilinçli yapılabilmesi için, ışık ve gölge kavramlarının niteliksel ve niceliksel özelliklerinin tanınması ve film türüne en uygun biçimde kurgulanması gerekir. Film temasına en uygun sunum; anlatının gerçekliğini peki tirmek adına kullanılır. Korku ya da endişe taşıyan karakteri, yanlış şekilde aydınlatmak ile film yapaylık izlenimi kazanarak, inandırıcılıktan uzak kalır.

Görselde sunumlanan, gerçek ya da gerçek olmayan mekân, istenilen ölçüde aydınlatılmak ya da karanlıkta bırakılmak ile birlikte mizansen tamamlanmış olur.

Görselde gölgede bırakılacak yerlerin de, aydınlatılacak alanlar kadar dikkat edilmesi gereklidir. Estetik anlayışla, daha dramatik görseller yakalayabilmek adına; gölgenin sunumu da ışık kadar önemlidir.

Birçok aydınlatma tekniği, gölgenin ya da karanlık alanların yoğunluğuna göre isimlendirilmektedir. Bu yolla resimsel derinlik ve estetik ifade sağlanılmış olur. Aydınlatma kullanımı ile film türü için en uygun aydınlatma teknikleri seçilir ve görselde istenilen duygu ve atmosfer sunumu desteklenmiş olur.

Siyah Kuşu filmi; karakterlerin yüz çekimlerine özellikle yer verdiği için; duyguları birebir aktarma yolu kullanılmıştır denilebilir. Anlatıda gerilim temasının olmadığı sahneler ise daha basık ve düz görüntüler yaratan notan aydınlatma ya da yeterli ışık seviyesinin sağlandığı yüksek anahtar aydınlatma tekniği ile aydınlatılmıştır. Gerilim temasının yükseldiği sahnelerde ise; özellikle chiaroscuro aydınlatma teknikleri ve düşük anahtar aydınlatma teknikleri kullanımı göze çarpmaktadır. Özellikle, düsel mekân/bar/opera binası, sahneleri oldukça karanlık çekimlerden oluşurularak, vurgunun karakterlere yönelimi adına kurgulanmıştır.

Çizelge 4.21. A.T. / Dü sel Mekân

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CHIAROSCURO	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+
NOTAN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
DÜ ÜK ANAH.	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+
YÜKSEK ANAH.	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-

Karanlı ın, görselde en baskın oldu u yer, 'dü sel mekân'dır. Gölgesel görüntünün, karakterlerin anatomik yapısı üzerinde belirginle ti i görülmektedir. Vücudun tamamının aydınlatılmadı ı, bir kısmının karanlıkta bırakılarak olu turuldu u kareler; daha dramatik etki yaratabilmek adına kurgulanmı tır. (Çizelge 4.21.G1-G3-G4)

Chiaroscuro aydınlatma tekni i, dü sel mekân içinde kullanımı, en fazla görülen tekniktir. (Çizelge 4.21.G1-G2-G3-G4-G5-G6-G7-G8-G9-G10) Mekânın en az aydınlatma kaynak kullanımı ile aydınlatıldı ı; ı ı ın, karakterin eli ya da ba ka bir obje ya da karakterin engeli ile kar ıla ma durumunu, sunan aydınlatma tekni idir. Görselde, karakterin vücudunun tümünün gösterilmemesine ra men göz görseli tamamıyla algılar. (Çizelge 4.21. G1-G3-G6-G7-G10)

Karakterlerin, en az ekilde aydınlatılması ile birlikte kasvetli bir atmosfer yaratılmaktadır. Aydınlatma, konu içindeki karakterlerin kimler oldu unu anlatmaya yetecek oranda kullanılmaktadır. Çok az miktarda ı ıkla aydınlatılan sahne 'Rembrandt aydınlatma tekni i' kullanımına örnek olu turmaktadır. Genellikle az ı ık ve gece etkisine yer verilen, Rembrandt aydınlatma için; en az ı ıkla görünür kılabilmek, dü sel mekân adına geçerli olmaktadır. (Çizelge 4.21.G1-G3-G6-G7-G10) Karanlık arka plan içinde, özellikle yüzlerinin bir kısmının aydınlatılarak vurgulandı ı, Chiaroscuro (Rembrandt) aydınlatma tekni i ile karakterler daha dramatik bir görünüm kazanmı tır.

Dü ük anahtar yöntemi ile aydınlatılan sahnede belli-belirsiz ekilde görüntülenen balerin, zamanla kaybolma izlenimi verilirken; karakterin kasvetli karanlı ın içine çekili i, kendi karanlı ındaki kaybolu u aktarılmaktadır. (Çizelge 4.21.G2)

Karanlık bırakılan arka plan içerisinde, karakter odak noktası haline getirilmektedir. Cameo aydınlatma tekni i kullanımı ile sahnede istenilen ki i ya da konu odak noktası haline getirilebilmektedir. (Çizelge 4.21.G4-G9)



Çizelge 4.22. A.T. / Ev - ç Mekânları

1					2					
										
3					4					
										
5					6					
										
7					8					
										
9					10					
										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CHIAROSCURO	+	+	-	-	+	+	-	-	-	+
NOTAN	-	-	-	+	-	-	-	+	-	-
DÜ ÜK ANAH.	+	+	+	-	+	+	+	+	-	+
YÜKSEK ANAH	-	-	-	+	-	-	-	-	+	-

Ev mekânları, doğal ve yapay aydınlatma kullanımı ile aydınlatılmaktadır. Gündüz çekimlerinde; doğal aydınlatma kaynakları ön plandayken, gece çekimlerinde; yapay aydınlatma kaynakları kullanılmaktadır. Gece çekimlerinde kullanılan görsellerin, düşük anahtar aydınlatma ile aydınlatılması kasvetli görsellerin yaratılmasını olanaklar; karakterin taşıdığı korku ya da gerilim dolu ifadeyi yansıtabilmesine olabildiğince destek olmaktadır. (Çizelge 4.22.G1-G5-G8)

Görsellerin genelinde, yüzün bir kısmının karanlıkta bırakılırken, diğer kısmının aydınlatılması; karaktere anlatı içinde taşıdığı duygu ifadesinin varsıllaştırılması adına, en uygun seçim olmaktadır. Bu görselleştirme için, uygulanan teknik: Chiaroscuro aydınlatma tekniğidir. (Rembrandt Tekniği) (Çizelge 4.22.G2-G6)

Düşük anahtar aydınlatmanın kullanıldığı sahneler; gerilim yüklü durumların sunulmasında başvurulmaktadır. Karanlık içinde; gizlenme ya da durumların bir süreli incede olsa maskelenmesini, bu teknik olanaklı kılmaktadır. Korku sinemasının alt yapısında uygulanan yöntem; her zaman için, belirsizlikten doğan korku fikrini kullanır. (Çizelge 4.22.G1-G2-G5-G6-G10)

Karanlık içinde beliren karakter, detay gösteriminden çok, sahip olduğu formların durumu izleyene sunmakta ve izlek hakkında merak uyandırmak amaçlanmaktadır. (Çizelge 4.22.G1-G2-G6) Aynı sahnenin yüksek anahtar tekniği ile aydınlatıldığı düşünülürse; karakterin taşıdığı korku dolu ifadenin, bu denli sağlanabilmesi pek mümkün değildir.

Gerilim temasına başvuru zamanlar, genellikle gece izlenimi ile verilmektedir. Gece karanlığının baskın olduğu mekân; ürkütücü ve tedirgin edici mod yaratımı için çok elverişlidir.

Çizelge 4.23. A.T. / Opera Binası - I

1					2					
										
3					4					
										
5					6					
										
7					8					
										
9					10					
										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CHIAROSCURO	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+
NOTAN	-	-	-	-	+	+	+	+	+	-
DÜ ÜK ANAH.	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+
YÜKSEK ANAH	-	-	-	-	+	+	+	+	+	-

Çalı ma salonu, gündüz ve gece kullanımları ile filmde yer almaktadır. Thomas Leroy Ofisi haricinde, çalı ma mekânı içinde, açıklıkların olmayı ı; hem gece hem de gündüz kullanımı için, aydınlatma çözümlerine ihtiyaç duyulmasına neden olmaktadır. Kullanım zamanının, gece ya da gündüz olması durumu, filmin anlatı sürecinden anla ılmaktadır.

Gündüz, çalı ılabilir yeterlikte aydınlık kılınan ortam; yalnızca mekânlar arası geçi ler için karanlıkta bırakılmaktadır. Gündüz çekimlerinde ba vurulan, yüksek anahtar aydınlatma tekni i; sahnedeki her yerin e it derecede görünür kılınmasını mümkün kılar. (Çizelge 4.23.G5-G6)

Karakterin, dü ük aydınlatma tekni i ile aydınlatıldı ı durumlar; gece geli en olaylar içinde yer alır. Yüz dı nda, her yerin karanlıkta bırakılması ile izleyicinin, yüz ifadesine yönelimi sa lanmaktadır. Elektrik kesilmesi ile karanlı a bürünen mekânın aydınlatılması, görünürdeki tek aydınlatma kayna ı ile yapılmaktadır. Karakterin korku duyması; karanlıktan aydınlı a yönelimine neden olur. Korku durumları, Chiaroscuro aydınlatma tekni i ile sunulmaktadır. Arka aydınlatmanın aydınlattı ı sahnelerde, karakterin dü ük anahtar aydınlatma tekni i ile aydınlatıldı ı görülmektedir. Tedirgin edici ve kasvetli mekân izle i sunulmaktadır. (Çizelge 4.23.G3-G4)

Yüksek ık/gölge kar ıtlıkları, yalnızca gerilimin yükseldi i sahnelerde kullanılmaktadır. Aydınlatma tekni inde, ık/gölge kar ıtlıkları kadar aydınlatmanın uygulanaca ı konunun, iki boyutlu/üç boyutlu/pürüzlü/dokulu/renksel görünümü de çok önemlidir. ki boyutlu yüzeylerde, gölge görüntüsüne rastlanılmazken, üç boyutlu yüzeyler (Çizelge 4.23.G1-G2), gölgesel görünüm ile birlikte birçok aydınlatma kontrol durumuna ihtiyaç duyar. Gölgesel görüntünün belli olmadı ı, iki boyutlu görseller; film içinde yüksek anahtar ve notan aydınlatma teknikleri ile aydınlatılmaktadır. (Çizelge 4.23.G7)

Çizelge 4.24. A.T. / Bar - ç Mekânları

1					2					
										
3					4					
										
5					6					
										
7					8					
										
9					10					
										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>CHIAROSCURO</b>	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
<b>NOTAN</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>DÜ ÜK ANAH.</b>	+	+	+	+	+	+	-	+	+	-
<b>YÜKSEK ANAH</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+








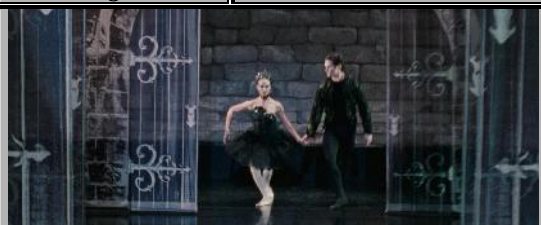
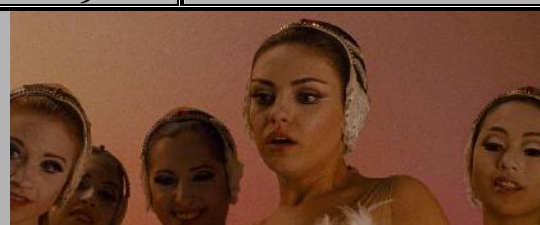
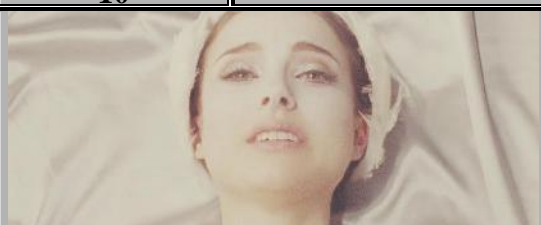
Düük anahtar aydınlatma kullanımı; bar mekânı için en uygun aydınlatma düzenidir. Sonuçta bar mekânları, gece gidilen yerlerdir ve karanlık yüzünden, aydınlatma çözümlerine ihtiyaç duyarlar. Sa lanılan aydınlatma düzeni, bar mekânını ve içindeki karakterleri, yeterli oranda aydınlatmalı ve sirkülasyonun sa lanabilece i ekilde düzenlenmelidir.

Hızlı sahne geçi lerinin ya andı ı, dans karelerine dikkatli bakıldı ında; karanlık içinde ku u görselleri (ku u ba ı/ku u gözleri/ku u bedeni) yer almaktadır. (Çizelge 4.24.G1-G4-G5-G7-G10) Büyücü Rothbart/Ku u/beyaz ku u/gözleri korku saçan Nina vb. karakter ve konularının, seyirciye ilk görü te sunulmaması ya da seyirci tarafından fark edilmemesi; düük anahtar aydınlatma tekni i ile sa lanmaktadır. Bu durumda, sahenin bir kısmı aydınlatılırken, karanlıkta bırakılan kısımda ba ka karakter ya da konuların saklanılmasını ya da maskelenmesini olanaklı kılar. Karakterle aynı kare içindeki ku u görselleri, düük anahtar yöntemi ile aydınlatılmasının sonucu olarak; karakterin vücudunun büyük bir kısmının karanlıkta bırakılmasına ve kendinden geçme/bilincin kaybolması gibi ça rı ımlara neden olur.

Görseller içinde en fazla kullanılan aydınlatma tekni i chiaroscuro ve düük anahtar aydınlatma teknikleridir. Düük anahtar aydınlatma da; sahenin büyük bir kısmı karanlıkta bırakılarak görseller elde edilirken, chiaroscuro aydınlatma ile karakterin vücudunun bir kısmı ya da özellikle yüzünün bir kısmı karanlıkta bırakılarak ilgi çekici görseller yaratılmaktadır. Görselin en az aydınlatma ile aydınlatılması kasvetli ve tedirgin edici ortam görseli sunmaktadır. Karakterin ta ıdı ı tedirginlik duygusu, düük ahantar aydınlatma ile desteklenmektedir. Buzlu cama yansıyan ık, görselde su izle i olu turmaktadır.(Çizelge 4.24.G1-G2-G3-G4-G6-G8-G9)

Bardaki merdivenlerden çıkı ı sırasında, görselde fark edilen tek aydınlatma kayna ı, duvar yüzeyince tavana do ru yansıtılan aydınlatma kayna ıdır. (Çizelge 4.24.G2)

Çizelge 4.25. A.T. / Opera Binası - II

1						2					
											
3						4					
											
5						6					
											
7						8					
											
9						10					
											
<b>CHIAROSCURO</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
+	-	-	+	+	+	-	+	-	-	-	
<b>NOTAN</b>	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-	
<b>DÜ ÜK ANAH.</b>	-	-	+	+	+	-	+	-	-	-	
<b>YÜKSEK ANAH.</b>	+	+	-	-	-	+	-	+	+	+	

Opera binası mekânları, gösterinin yalnızca sahne aydınlatmaları ile aydınlatılması için, karanlık ortama ihtiyaç duyar. Bu durumun elde edilebilmesini, düşük anahtar aydınlatma yöntemi sağlamaktadır. Yüksek anahtar aydınlatma kullanımı; yalnızca dans sahnesi içinde, birkaç yerle sınırlı kalmakta ve filmin final sahnesinde kullanılmaktadır. Notan aydınlatma tekni in kullanılmayı ı; anlatıyı notanın sahip olduğu tekdüzeli e dü ürmek istememe çabasından dolayı tercih edilmi olabilir. Özellikle, filmin son sahnesinde notan tekni i olmaması ile ula ılan kusursuzlu un, zengin görsel sunumu, gölgelememesi iste i dü ünülebilir.

Aydınlatma teknikleri içinde, aydınlık ve karanlık durumları bakımından zıtlıklar barındıran; düşük anahtar ve yüksek anahtar aydınlatma teknikleri kullanımı, ana karakterin sahip olduğu aynı beden içindeki zıtlık temasına ve anlatısal yapıya bir göndermedir. Aynı mekânın ya da karakterin, her iki aydınlatma tekni i ile aydınlatılması; aradaki görsel farklılı ın anlaşılmasına imkân vermektedir. (Çizelge 4.25.G1-G2)

Düşük anahtar kullanımı, kasvetli ve tedirgin edici bir ortam yaratırken; sahnede yalnızca istenilen konu ya da karakterlerin görünür kılınmasına olanak tanır. (Çizelge 4.25.G1-G3-G4-G5) Seyircilerin arasında, Nina'nın annesi: Erica Sayers görülmektedir. (Çizelge 4.25.G4) Yüksek aydınlatma kullanımında ise görselde her şey yeterli derecede görünür kılınır.

Beyaz ku unun, yüzüne odaklanılan sahnede, aydınlatma oranının yüksek olması; yüksek anahtar aydınlatma tekni i kullanıldı ını destekler. Yaralı karakterin yüzüne odaklanılan sahnede, ık miktarı öylesine arttırılırki, karakterin yüzü saniyeler sonrasında görülmez olur. Bu gösterim ile durum, izleyen yorumuna açılır. Karakter kusursuzlu unun yüceltili i/film sonundaki belirsizlik durumu (yaralıdır ve ölüp ölmedi i bilinmemektedir) gibi durumlar, görselde yoruma açıktır. (Çizelge 4.25.G10) Thomas Leroy'un Shine (parla-ba ka bir anlamda cinnet) and Lose Yourself (kendini kaybet) sözü, film sonunda görsellikle adeta bedene bürünür.



## 5. SONUÇ

Korku, çok yönlü bir kavramdır. Endişe ve haz duygumuna, aynı anda neden olabildiği bir durum, söz konusu değildir. Belirsizlik ya da bilinmeyen karışımında hissedilen korku ise, bilinen en eski duygulardan biridir.

Farklı imgesel açılım ve ifadeler yoluyla kurulan sinema; öncelikle, duyguları hedef alır. Zeynep'in sinema ile kısa süreli teması de olsa; filmsel karakterle özdeşleşebilme ve sinemasal mekânda, dolaylı olarak bulunma, atmosferi hissetme yetisi kazanır. Kendisini, iyi ya da kötü karakter yerine koyabilmesi sonucu; nefret, öldürme, röntgenleme gibi birçok bastırılmış duygusunu, film üzerinden dolaylı (tehlikesiz) şekilde ifade edebilir. Daha önce hiç gitmediği ya da bulunmak istemeyeceği yerlere, sinema üzerinden yolculuk eder.

Korku sinemasında anlatı yapısı, korku karakter/figürleri ve toplumsal yapıyla ilişkilidir; korku yaratımının anlaşılabilirliği açısından önemlidir. Karakter ya da mekân sunumlarının, başlangıcından bu güne nasıl değiştiğinin değerlendirilmesi ve genel anlamda türler hakkında bilgi sahibi olmak, filme dair yaratılmak istenilen duygu ve atmosfer yapısının ne derece canlandırılabilirliğini algılamak için çok önemlidir. Bunun yanı sıra, hiçbir korku karakteri, içinde görselleştirdiği mekândan, ayrı düşünülmemektedir. Mumya-Mısır, Dracula-Transilvanya, Blair Cadısı-orman, Jason Vorhees-Crystal Lake, Jaws- okyanus gibi birliktelikler; karakter duygusu ve mekân atmosferinin birbirini dengelediği ve etkin kullanılabilirliği yapılandırmalardır.

Korku anlatısı; genellikle, tehlike/zarar ve bunun sonucunda kaybetme riskinin doğduğu öyküleri yapılandırır. Hiçbir korku filmi; izleyene, normal ya da olağan bir durum sunmaz. Çünkü normal olan durum, karakter gelişiminin tamamlanabilmesi adına uygun değildir. Olağanüstü durum karışımında, karakterin durumla nasıl baş çıkabileceği, sorun karışımında hangi çözümü üretebileceği gibi durumların sorgulanması sonucu; film karakteri ve izleyici, kişisel gelişimlerini

tamamlar. Bu nedenle, sinemasal yaratının; donanımsal, mekânsal ya da zamansal kavramları, aslına en uygun ve gerçekçi ekilde görselle tirmesi beklenir.

Sinemasal anlamda, gerçekçili i yapılandıran tüm olu umlar, filmsel olgu donanımı ba lı ı altında sıralanabilir. Filmsel olgu donanımı (çekim özellikleri /çerçeveleme, ı ıklandırma, renklendirme, iç ve dı uzamlar, giysiler ve bezem) içinde, ı ıklandırmanın; niteliksel ve niceliksel özelliklerinin, filmin tematik düzenine, en uygun ekilde birle imi ile en uygun atmosfer ve duygu yapısı olu turulabilir.

Aydınlatma özelliklerinin, gündelik ya da ola an durumlardan, farklı ekilde kullanımı, örne in; a ırı yo un ı ık, sert/belirgin gölge görüntüsü, a ırı sıcak ya da so uk renkler, ola andı ı atmosfer ve duygu durumunu elde etmeyi kolayla tırır. Gündelik hayatta, çok sık kar ıla ılmayan durumlar, mekânda bulunan ki inin, farklı tepkiler vermesine neden olabilir. Ki iyi rahatsız edebilir, tedirgin edebilir ve oldu u ortamdan uzakla mak istemesine neden olabilir. Bu durumların tümü, korku filmleri için; sinemada yaratılmak istenilen esas düzendir. Çünkü sinemasal korku, tematik yapısında; uç karakter ya da ki ileri konu edindi i gibi, kullandı ı aydınlatma düzeni içinde; uç veya normalden uzak aydınlatma kararlarına yönelmektedir.

Aydınlatma özellik ve teknikleri, korku filmi adına çözümler üretirken, aslında ola an durumlar ya da gün içi kullanımlar için uygun olmayan; renk, ı ık, yön ya da aydınlatma teknikleri kullanır. Normalde var olmayan düzenin, kurmaca yapı içinde görünür kılınması; sinema ile mümkündür.

Korku sineması, korkutma eylemini; do rudan kan, iddet, i kence görselleri ile vermek yerine, dolaylı ekilde aydınlatma kararları ile tanımlayabilir. I ık-gölge kar ıtlı ı ile sanatsal yaratılara gönderme yapabilir, belirgin/keskin kenarlı gölge ile mekânı ya da mekân içindekileri sınırlandırabilir, boyutsal anlamda büyük gölge kullanımı ile izleyenin tahminler yürütebilmesini olanaklar, az ya da a ırı aydınlatma ile konu maskelenebilir ya da odak noktası haline getirilebilir. Tümü, korku adına; mizansenin yapılandırılmasına katkıda bulunur.

Mekân içindeki karakterin, duygu durumu; bulunduğu mekânın aydınlatılması ile paralellik gösterebilir. Karakter, aydınlık ya da karanlık ortamlarda, farklı duygu durumları içinde bulunabilir. Bu yüzden, sahne genel atmosferi tanımlanırken; karakterlerin içinde bulunduğu duygu durumu da erlendirilmelidir. Sinemasal anlamda, karakterin taşıdığı; korku, tedirginlik ya da kuşku durumları içinde bulunduğu mekânın, karanlık bırakılması ile daha kolay anlatılabilmektedir.

İluminan varlığı kadar, yokluğu da sinemasal aydınlatmanın, tanımlanması için önemlidir. Yapılan aydınlatma düzeninin: ilgi çekme, yönlendirme, gizleme, korkutma ve çarpıcı yaratma durumları, ışık/gölge kavramları ile tanımlanabilir. Sinemada, korku filmleri haricinde, seyircinin algısının bu denli çalıtıldığı ve canlı tutulduğu başka bir tür yoktur. Bunun sonucu olarak da korku sinemasının farklı disiplinler ile etkileşim içinde olması kaçınılmaz olmaktadır.

Fotoğrafçılık ve sinema, aydınlatma konusunda; terminolojik bakımdan, yakınlık gösterir. Görsel üzerindeki; ışık/gölge, kaynak ve yön kullanımı; benzer kararlar ile desteklenir. Aradaki tek fark: sinemada, aydınlatılan konunun hareketli olmasıdır. Bu yüzden, sinema karakterleri aydınlatılırken; çeşitlilikle hareketli aydınlatma kaynaklarına ihtiyaç duyulmasıdır.

Mimarlık ve sinema, aydınlatma konusunu; mekânsal kurgu üzerinden de erlendirir. Her ikisi içinde; yeterli aydınlatma, kamera kontrolü, yönlendirme, genel mekân atmosferine uygunluk gibi konular, benzer şekilde çözümlenir.

Korku sineması, alt türleri arasında yer alan, psikolojik-gerilim türüne ait, 'Siyah Kuşu'; gerilim temasını, aydınlatma kullanım olanaklarıyla daha fazla zenginleştirilmektedir. Sahne sunumunda, gerek aydınlatmanın varlığı, gerekse yokluğu gibi durumlar; karakterin bilinçaltındaki, gel-gel durumuna paralellik göstermektedir. Tez kapsamında film için yapılan, aydınlatma analizi sonucunda, ana odakta da erlendirmeler ortaya çıkmıştır.

Aynı çekim ölçekleri içinde sunulan, birçok kare; aydınlatma de i ikli i ile birlikte, çok farklı görsel nitelik kazanabilmektedir. Aydınlatma kullanımı yoluyla; aynı obje/ki i ya da konunun nasıl farklıla tırabilece i, duygu de i imlerinin yaratılabilece i gözlenmi tir.

Gerilim a ırlıklı sahnelerde, do rultulu aydınlatma kullanımının baskın oldu u gözlenmektedir. Bu kullanım sonucu görseller içinde birçok kez belirgin gölge olu umlarına rastlanmı tir. Yayınık ı ık kullanımı; gerilim temasının a ırlık kazanmadı ı ya da film içinde, ola an durumların gösteriminde kullanılmaktadır. Yayınık ı ık etkisi, gölgesel görünümün hafifletilmesine ihtiyaç duyulan durumlarda ortaya çıkmaktadır.

Baskın aydınlatma, yön tercihlerinin (özellikle arka, üst, yan), seçimi ile görsel anlamda de i ime u rayan, karakterin anatomik yapısı gözlemlenmektedir.

Renksel ifadeler, bilinçaltında ça rı ımlar yoluyla, görselli e farklı bir boyut kazandırmaktadır. Renksel görünümün neden oldu u, psikolojik açılımlar; filmin izleyici üzerinde algısal düzeyde yansıtılmasını olanaklar.

ki boyutlu yüzeylerin ya da üç boyutlu nesnelerin aydınlatılması, ı ık/gölge birlikteli inden kaynaklanan, görsel de i ikliklere neden olmaktadır. ki boyutlu yüzeylerde genellikle, dokusal tanımlamayı yapabilecek gölge durumu gözlenmezken, üç boyutlu yüzeyler üzerinde (uygun kullanımlarda) dramatik ı ık/gölge kar ıtlıkları olu turulabilmektedir.

Sahnede karakterin, göründü ü zaman diliminde, öncelikli bıraktı ı etki aydınlatma ile kolaylıkla verilebilmektedir. Karakterin iyi ya da kötü karakter oldu u ya da niyetinin ne oldu u, güçlü dramatik arka ı ı n kullanımı ya da silüet ekinde gösterim gibi ifadelerle aktarılabilir. Chiaroscuro aydınlatma tekni i kullanımı ile sahnede yüksek ı ık/gölge kar ıtlıkları yaratılabilmektedir.

Düük anahtar aydınlatma tekni i, kasvetli ve huzursuz edici mekânların görselle tirilmesinde sıklıkla kullanılmaktadır. Film içinde karakterin tedirginlik ya da korku duydu u durumların tümünde, bu teknik kullanılmaktadır. Yüksek anahtar aydınlatma tekni i kullanımı; gündelik zaman görseli ya da belirsizlik yaratımı adına, film içinde gerilimden yoksun durumlarda kullanılmaktadır.

Tez kapsamında, aydınlatma bölümü içinde anlatılan; teknik ve özelliklerin kullanımı ile karakterlerin duygu durumlarındaki de i imlerin paralellik gösterdi i ve sinemasal korku fikrine uygun atmosfer yaratılabilirli i, yapılan analiz ve de erlendirmeler ile ispatlanmaya çalı ılmaktadır.

Sonuç olarak bakıldı nda; sinemasal kompozisyonu olu turan tüm elementler, estetiksel kaygının birer parçasıdır. Her biri olu umun tanımlanması için oldukça önemlidir. Sinemada kullanılan tüm donanımsal veya olgusal film elemanları ile bütünün tüm parçaları tamamlanır. Bu yapılanma içerisinde, özellikle aydınlatma; üzerinde ara tırılabilir ve çalı ılabilir yeterlikte varsıl yapıya sahiptir.

## 6.KAYNAKLAR

- Abisel N. ,“ Popüler Sinema ve Türler ”,Alan Yayıncılık, ISBN:975-7414-32-8, stanbul,1999.
- Alton J.,“ Painting with Light ”,University of California Press,ISBN:978-0-520-08949-5,London,1995.
- Arslantepe,M. “ Batı Kültüründe Korku Motifi ve Sinemadaki Gelişimi ”,Ankara Üniversitesi Basımevi,Ankara,2002.
- Barsam R., “ Looking At Movies An Introduction to Film ”, Third Edition, W.W.Norton& Company,Inc., ISBN: 978-0-393-93279-9 USA,2010.
- Bellantoni, P.“ If It’s Purple, Someone’s Gonna Die-The Power of Color in Visual Storytelling ”,Focal Press, USA,2005.
- Bergen R.,”Film”,DK Publishing,ISBN:13: 978-0-67091-573-6/ISBN-10:0-75662-203-4,New York,2006.
- Boggs J.M.,Petrie D.W.,“ The Art of Watching Films ”, Seventh Edition, The McGraw Hill Companies,ISBN:978-0-07-353507-4,America,2008
- Brown B.,“ Motion Picture and Video Lighting ”, Second Edition, Published by Elsevier Inc.,ISBN:13:978-0-240-80763-8,USA,2008.
- Carlson,J., “Lighting For Movies ”,2008.
- Campbell D.,“ Technical Film and Tv for Nontechnical People ”,Allworth Press,ISBN:1-58115-229-9,Newyork,2002.
- Ceram,C.W., “ Sinemanın Arkeolojisi(Archaeology of the Cinema) ”,Agora Kitaplığı, ISBN:9944-916-63-9, stanbul,2007.
- Cherry,B.,“ Routledge Film Guidebooks /Horror ”,Routledge,ISBN: 0-203-88218-0, USA, 2009.
- Cragoe,C. D., “ Binalar Nasıl Okunur ?-Resimli Bina Okuma Rehberi ”,Yem Yayın, ISBN:978-9944-757-47-8,Çin,2012.
- Demirci,T.T., “ Korku Sinemasının Psikanalizi ”,Es Yayınları,ISBN:975-8716-52-2, stanbul,2006

Derry,C., “ A Psychological History of The Modern Horror Film From The 1950s To The 21st Century ”, McFarland&Company,Inc.,Publishers,ISBN:978-0-7864-3397-1,USA,2009.

Gençöz F.,“ Sinemada Psikolojik Bozukluklar ” , Bilim ve Teknik Dergisi, Psinema,Ocak 2006.

Gençöz, T. (Ö retim Görevlisi, Orta Do u Teknik Üniversitesi Psikoloji Bölümü), “ Korku: Sebepleri, Sonuçları ve Ba Etme Yolları ”,Kriz Dergisi, Cilt:6,Sayı:2, Ankara,1988

Günde ,S., “ Film Olgusu:Kuram ve Uygulayım Yakla ımları ”, nkılap,ISBN:975-10-2027-1, stanbul,2003.

Gombrich,E.H., “ Sanatın Öyküsü (The Story of Art) ”,Remzi Kitabevi, ISBN:978-975-14-0695-8, stanbul,2009.

Hockley,L., “ Film Çözümlemesinde Jungcu Yakla ım ”,Es Yayınları,ISBN:978-8716-22-0, stanbul,2004.

Hunter F.,Biver S.,Fuqua P., “ Light Science&Magic An Introduction to Photographic Lighting ”,Third Edition, Focal Press Publications, ISBN-13: 978-0-240-80819-2 / ISBN-10: 0-240-80819-3,USA,2007.

Hutchings,P., “ Historical Dictionary of Horror Cinema ”, The Scarecrow Press, ISBN:13: 978-0-8108-5585-4 (hardcover : alk. paper)ISBN-10: 0-8108-5585-2 (hardcover: alk. paper),United Kingdom,2008

Bayram,F.,“ I ık ve Aydınlatma: I ı ın Televizyon ve Sinemada İlevsel Kullanımı Üzerine Bir De erlendirme ”,Ar . Gör. Dr., Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi,Erciyes İletişim,Temmuz 2009.

Indick,W., “ Senaryo Yazarları ın Psikoloji(Psychology for Screenwriters) ”,Agora Kitaplı ı,ISBN:978-605-103-122-4, stanbul,2011.

Jackman J., “ Digital Video&Television ”,Second Edition,CMP Books, ISBN:1-57820-251-5,USA,2004.

Jones,A., “ The Rough Guide To Horror Movies ”, LegoPrint S.p.A, ISBN 10:1-84353-521-1 ISBN 13:978-1-84353-521-8,Italy,2005.

Kara,E., “Korku Filmleri Seçkisi ” Sinefil Dergisi,2010

Millerson,G., “ Sinema ve Televizyon için Aydınlatma Tekni i ”,Es Sinema Tekni i, ISBN:978-975-8716-80-7, stanbul,2007.

O'brien M.F.,Sibley N. “ The Photographic Eye Learning to See with a Camera ”, Davis Publications,Inc.,ISBN:0-87192-283-5,USA,1995.

Odell C.,Blanc M., “ Korku Sineması(Horror Films) ”,Kalkedon Yayınları,ISBN: 987-605-5679-83-5, stanbul,2011.

Sirel ., “ Aydınlatma Tekni i ve Mimarlık ”.

Sirel, ., “Aydınlı ın Niteli i ”,.kitapçık no:4, 1992.

Sirel, . “ Yapılarda Aydınlatma ”,1989.

TC. Milli E itim Bakanlığı 1, “ Radyo Televizyon I ık Uygulamaları ”, MEGEP-Mesleki E itim ve Ö retim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, Ankara, 2008a.

TC. Milli E itim Bakanlığı 1, “ Dramatik Aydınlatma Yöntemleri ”, MEGEP-Mesleki E itim ve Ö retim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, Ankara,2008b.

TC. Milli E itim Bakanlığı 1, “ Radyo ve Televizyon Alanı Aydınlatma Kaynak Türleri ”, MEGEP-Mesleki E itim ve Ö retim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, Ankara, 2008c.

TC. Milli E itim Bakanlığı 1, “ Radyo Televizyon-I ık Yapma Teknikleri ”, MEGEP-Mesleki E itim ve Ö retim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, Ankara 2008d.

TC. Milli E itim Bakanlığı 1, “ Radyo Televizyon- I 1 ın Gereklili i ”, MEGEP-Mesleki E itim ve Ö retim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, Ankara 2010.

Teksoy,R., “ Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi”,O lak Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. ti., ISBN:978-975-329-648-9/978-975-329-647-2(Takım), Cilt I-II, stanbul,2009.

Thompson K., Bordwell D., “ Film Art An Introduction ”, Sixth Edition, The McGraw-Hill Companies,ISBN:0-07-231725-6,America,2001.



## nternet Kaynakları

- [1] [http://www.psikoloji.resatonder-tr.com/bilimsel\\_arastirmalar/korku.html](http://www.psikoloji.resatonder-tr.com/bilimsel_arastirmalar/korku.html) (20.02.2013)
- [2] <http://korkusitesi.com/korkusinema/freud-ile-psikanalizden-film-teoriye-ve-blue-velvet> (07.02.2013)
- [3] <http://www.answers.com/topic/return-of-the-repressed#ixzz2VqF7lRnW> (10.06.2013)
- [4] <http://tr.wikipedia.org/wiki/IMAX> (04.05.2013)
- [5] <http://salvationist.ca/2011/04/by-his-wounds/> (03.04.2013)
- [6] <http://bagimsizrehberler.blogcu.com/cadi-kultu-ve-ortacagda-cadi-avi/9538732> (06.03.2013)
- [7] <http://alchemistgift.com/category/renaissance-history/> (08.06.2013)
- [8] <http://pinterest.com/search/pins/?q=african%20mask> (18.05.2013)
- [9] [http://tr.wikipedia.org/wiki/Mary\\_Shelley](http://tr.wikipedia.org/wiki/Mary_Shelley) (26.02.2013)
- [10] <http://pinterest.com/search/pins/?q=frankenstein> (02.04.2013)
- [11] <http://pinterest.com/search/pins/?q=hunchback%20of%20notre> (03.04.2013)
- [12] <http://pinterest.com/search/pins/?q=dracula&rs=ac&len=7> (02.04.2013)
- [13] [http://tr.wikipedia.org/wiki/Bram\\_Stoker](http://tr.wikipedia.org/wiki/Bram_Stoker) (26.02.2013)
- [14] <http://pinterest.com/search/pins/?q=dr%20jekyll%20and%20mr%20hyde&rs=ac&len=7> (02.04.2013)
- [15] [http://tr.wikipedia.org/wiki/Robert\\_Louis\\_Stevenson](http://tr.wikipedia.org/wiki/Robert_Louis_Stevenson) (26.02.2013)
- [16] <http://pinterest.com/search/pins/?q=rue%20morgue> (03.04.2013)
- [17] <http://www.toplumdusmani.net/v2/sair-ve-yazar-biyografileri/611-edgar-allan-poe.html> (26.02.2013)
- [18] <http://www.fotografya.gen.tr/issue-5/beyhan.html> (26.02.2013)
- [19] <http://www.otekisinema.com/grand-guignol/> (07.04.2013)
- [20] <http://pinterest.com/search/pins/?q=grand%20guignol> (29.03.2013)
- [21] <http://pinterest.com/pin/337488565796673436/> (26.02.2013)
- [22] <http://pinterest.com/search/pins/?q=reims&rs=ac&len=5> (26.02.2013)
- [23] <http://no.wallpapersus.com/gargoyle/> (20.02.2013)
- [24] <http://www.boardturk.net/genel-icerik/229625-grotesk-sanati-nedir-grotesk-sanati-hakkinda.html> (26.03.2013)
- [25] <http://www.victorianstation.com/history.htm> (17.02.2013)
- [26] <http://easyweb.easynet.co.uk/~s-herbert/phant-web.htm> (24.02.2013)
- [27] <http://www.precinemahistory.net/1750.htm> (09.02.2013)
- [28] <http://pinterest.com/search/pins/?q=magic%20lantern> (18.05.2013)
- [29] <http://pinterest.com/search/pins/?q=magic%20lantern> (18.05.2013)
- [30] <http://tr.wikipedia.org/wiki/Sinematografi> (26.03.2013)
- [31] <http://pinterest.com/search/pins/?q=magic%20lantern> (18.05.2013)
- [32] <http://www.monetafilm.com/index.php?sec=makaleler&id=6> (26.02.2013)

- [33] [http://berkayaslan123.blogspot.com/2012\\_10\\_01\\_archive.html](http://berkayaslan123.blogspot.com/2012_10_01_archive.html) (17.03.2013)
- [34] [http://www.fantastikedebiyat.com/gotik\\_korku\\_sinemasi-131-haberler-yazi.html](http://www.fantastikedebiyat.com/gotik_korku_sinemasi-131-haberler-yazi.html) (16.05.2013)
- [35] <http://www.birikimdergisi.com/birikim/dergiyazi.aspx?did=1&dsid=29&dyid=1177> (11.02.2013)
- [36] <http://www.otekisinema.com/korku-sinemasinda-olmek-ve-dirilmek/> (30.04.2013)
- [37] [http://www.felsefe.gen.tr/felsefe\\_sozlugu/r/ruhsal\\_cozumleme\\_psikanaliz\\_nedir\\_ne\\_demektir.asp](http://www.felsefe.gen.tr/felsefe_sozlugu/r/ruhsal_cozumleme_psikanaliz_nedir_ne_demektir.asp) (11.04.2013)
- [38] <http://www.nedirnedemek.com/psikanaliz-nedir-psikanaliz-ne-demek> (11.04.2013)
- [39] <http://korkusitesi.com/korkusinema/oldurme-bicimleri%E2%80%A6> (07.02.2013)
- [40] <http://www.otekisinema.com/amer-ve-giallo-%E2%80%93-oteki%E2%80%99nin-tutkusu/> (16.05.2013)
- [41] <http://iyikotufilm.com/slapstick-splatstick-ve-body-horror/> (01.05.2013)
- [42] <http://iyikotufilm.com/istismar-filmleri/> (16.05.2013)
- [43] <http://www.classichorror.free-online.co.uk/mar.htm> (28.02.2013)
- [44] [http://en.wikipedia.org/wiki/RKO\\_Pictures](http://en.wikipedia.org/wiki/RKO_Pictures) (24.02.2013)
- [45] <http://iyikotufilm.com/b-filmler/> (21.11.2012)
- [46] [http://wiki.answers.com/q/how\\_did\\_caravaggio\\_use\\_light\\_and\\_dark\\_in\\_his\\_paintings\\_to\\_set\\_a\\_mood](http://wiki.answers.com/q/how_did_caravaggio_use_light_and_dark_in_his_paintings_to_set_a_mood) (19.03.2013)
- [47] <http://www.jadaliyya.com/pages/index/1911/does-guilt-matter> (01.04.2013)
- [48] <http://pinterest.com/pin/196539971209834431/> (15.04.2013)
- [49] <http://www.harbiforum.org/yabanci-biyografiler/45866-michelangelo-caravaggio-1571-1610-a.html> (19.03.2013)
- [50] <http://pinterest.com/pin/115967759127142812/> (25.02.2013)
- [51] <http://www.amusingplanet.com/2011/12/photo-remake-of-famous-paintings.html> (03.04.2013)
- [52] <http://pinterest.com/pin/46373071134310271/> (03.04.2013)
- [53] <http://pinterest.com/pin/158470480609717327/> (03.04.2013)
- [54] <http://www.students.sbc.edu/vandergriff04/georgesdelatour.html> (28.03.2013)
- [55] <http://christian.mathis.perso.sfr.fr/latourchar.htm> (07.04.2013)
- [56] <http://pinterest.com/pin/178947785166483615/> (30.04.2013)
- [57] <http://pinterest.com/pin/231020655857948039/> (30.04.2013)
- [58] <http://www.kameraarkasi.org/light/teknikler/cesit/rembrand/rembrandtisigi.html> (02.04.2013)
- [59] <http://bibleartists.wordpress.com/tag/parable-of-the-rich-man/> (30.04.2013)
- [60] <http://www.chocolatefactoryn16.com/monday-art-talk-18-march-rembrandt-belshazzars-feast/> (21.04.2013)
- [61] [http://dm-fa.org/baroque/rembrandt\\_selfportrait.html#5](http://dm-fa.org/baroque/rembrandt_selfportrait.html#5) (02.04.2013)
- [62] [http://tr.wikipedia.org/wiki/Johannes\\_Vermeer#cite\\_note-13](http://tr.wikipedia.org/wiki/Johannes_Vermeer#cite_note-13) (27.03.2013)
- [63] <http://www.homeoint.org/morrell/misc/vermeer.htm> (19.03.2013)
- [64] <http://pinterest.com/pin/196539971209834487/> (15.03.2013)
- [65] <http://pinterest.com/pin/238339005250901865/> (15.04.2013)

- [66] <http://pinterest.com/pin/20758848252648881/> (15.04.2013)
- [67] <http://www.pinterest.com/pin/177751516512474931/>
- [68] <http://www.sinemafans.com/forum/printthread.php?tid=743> (19.03.2013)
- [69] <http://pinterest.com/search/pins/?q=film%20noir> (02.04.2013)
- [70] <http://pinterest.com/pin/212021094929439719/>(05.03.2013)
- [71] <http://benefitsofaclassicaleducation.wordpress.com/2012/11/01/shocktober-2012/>(02.04.2013)
- [72] <http://pinterest.com/pin/146648531589350218/> (10.03.2013)
- [73] <http://pinterest.com/pin/146648531589290307/> (10.03.2013)
- [74] <http://pinterest.com/pin/144537469263383171/> (10.03.2013)
- [75] <http://www.pinterest.com/pin/321655598355702132/> (04.06.2013)
- [76] <http://pinterest.com/pin/189784571769734857/>(10.03.2013)
- [77] <http://pinterest.com/pin/228979962274222300/> (10.03.2013)
- [78] <http://pinterest.com/pin/70157706665101202/> (10.03.2013)
- [79] <http://pinterest.com/pin/17662623510837195/> (10.03.2013)
- [80] <http://pinterest.com/pin/328903579006540547/> (12.03.2013)
- [81] <http://pinterest.com/pin/134756213821511227/> (12.03.2013)
- [82] <http://pinterest.com/pin/72761350199452164/> (12.03.2013)
- [83] <http://pinterest.com/pin/202380576975663375/> (12.03.2013)
- [84] <http://newmediaabington.pbworks.com/w/page/27021389/The%20Moving%20Image%20>  
(28.02.2013)
- [85] <http://pinterest.com/pin/258816309808046303/> (16.05.2013)
- [86] <http://pinterest.com/pin/407646203741077085/> (05.04.2013)
- [87] <http://www.erco.com/guide/designing-with-light-90/lighting-interior-spaces-1848/en/intro-1.php>  
(04.04.2013)
- [88] <http://pinterest.com/search/pins/?q=taklamakan> (02.04.2013)
- [89] <http://pinterest.com/search/pins/?q=rain%20forest> (02.04.2013)
- [90] <http://www.manfrottoschoolofexcellence.com/2011/04/20/michael-freeman-soft-and-smooth-light/>  
(31.03.2013)
- [91] <http://pinterest.com/pin/25755029089041948/> (12.04.2013)
- [92] <http://pinterest.com/pin/95842298292214899/> (12.04.2013)
- [93] <http://pinterest.com/pin/68257750573663314/> (12.04.2013)
- [94] <http://pinterest.com/pin/173107179399892346/>(12.04.2013)
- [95] <http://payablesplace.ardentpartners.com/2013/02/epayables-solution-spotlight-payve-from-american-express/> (26.02.2013)
- [96] <http://pinterest.com/pin/247275835762400991/>(15.03.2013)
- [97] <http://www.manfrottoschoolofexcellence.com/2011/04/20/michael-freeman-soft-and-smooth-light/>  
(07.04.2013)
- [98] <http://www.guardian.co.uk/film/2010/oct/22/vampyr-dreyer-horror> (20.02.2013)

- [99] <http://pinterest.com/pin/128211920611613198/> (15.03.2013)
- [100] [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Photographing\\_a\\_model.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Photographing_a_model.jpg) (02.04.2013)
- [101] <http://pinterest.com/pin/58828338852543598/> (05.04.2013)
- [102] <http://www.erco.com/guide/lighting-control-93/multifunctional-room-1733/en/observ-1.php> (04.04.2013)
- [103] <http://www.erco.com/guide/designing-with-light-90/illuminate-objects-1655/en/intro-1.php#pkm2933> (04.04.2013)
- [104] <http://pinterest.com/pin/195484440046851915/> (05.04.2013)
- [105] <http://pinterest.com/pin/548665167073996011/> (05.04.2013)
- [106] <http://www.manfrottoschoolofexcellence.com/2011/04/13/christian-berges-portrait-lighting-basics-part-1-the-key-light/> (07.04.2013)
- [107] <http://pinterest.com/BLKFNG/licht-schatten/> (02.04.2013)
- [108] <http://pinterest.com/search/pins/?q=silhouette> (02.04.2013)
- [109] <http://pinterest.com/pin/355362226817417245/> (02.04.2013)
- [110] <http://www.itchy-animation.co.uk/tutorials/light02.htm> (06.04.2013)
- [111] <http://pinterest.com/pin/106749453639589428/> (02.04.2013)
- [112] <http://pinterest.com/pin/80150068341399070/> (02.04.2013)
- [113] <http://pinterest.com/pin/68961438015968138/> (02.04.2013)
- [114] <http://digitalartstechacademy.wikispaces.com/3+Basic+Lighting+Angles> (29.03.2013)
- [115] <http://plaintheweb.blogspot.com/2012/02/camera-workshop-basic-lighting-2.html> (25.05.2013)
- [116] <http://digitalartstechacademy.wikispaces.com/3+Basic+Lighting+Angles> (29.03.2013)
- [117] <http://www.manfrottoschoolofexcellence.com/2011/04/13/christian-berges-portrait-lighting-basics-part-1-the-key-light/>
- [118] <http://www.erco.com/guide/designing-with-light-90/illuminate-objects-1655/en/intro-1.php> (04.04.2013)
- [119] <http://www.erco.com/guide/lighting-control-93/light-colour-2580/en/intro-1.php> (04.04.2013)
- [120] <http://slenderisnotscary.blogspot.com/2013/01/colour-research-part-1-movie-posters.html> (03.06.2013)
- [121] <http://www.erco.com/guide/designing-with-light-90/design-with-coloured-light-1822/en/intro-1.php#pkm1817> (05.04.2013)
- [122] <http://www.kameraarkasi.org/kompozisyon/golge/golge.html> (03.04.2013)
- [123] <http://www.taskent.net/?p=743> (09.04.2013)
- [124] <http://www.pinterest.com/pin/181621797446201915/> (02.04.2013)
- [125] <http://www.creativeglossary.com/drawing/cast-shadow.html> (02.04.2013)
- [126] <http://pinterest.com/pin/306596687101884269/> (02.04.2013)
- [127] <http://pinterest.com/pin/146648531589356190/> (02.04.2013)
- [128] [http://www.artble.com/artists/johannes\\_vermeer/more\\_information/style\\_and\\_technique](http://www.artble.com/artists/johannes_vermeer/more_information/style_and_technique) (27.03.2013)

- [129] <http://pinterest.com/pin/146648531589356133/> (04.04.2013)
- [130] <http://pinterest.com/pin/460211655642544693/> (04.04.2013)
- [131] <http://pinterest.com/pin/407153622532000247/> (04.04.2013)
- [132] <http://pinterest.com/pin/56013589085556890/> (04.04.2013)
- [133] <http://pinterest.com/pin/344455071469200631/> (04.04.2013)
- [134] <http://pinterest.com/pin/196539971209834404/> (04.04.2013)
- [135] [http://selcukkadioglu.blogspot.com/2009/05/once-isik\\_17.html](http://selcukkadioglu.blogspot.com/2009/05/once-isik_17.html) (09.04.2013)
- [136] <http://sinema-sinema.blogspot.com/2007/12/sinemada-iik-ve-aydinlatma-bir-grntnn.html>  
(20.01.2013)
- [137] <http://pinterest.com/pin/80150068340750604/> moon bike (02.04.2013)
- [138] [http://www.speirsandmajor.com/thinking/light\\_and\\_horror/](http://www.speirsandmajor.com/thinking/light_and_horror/) silhoutte (02.04.2013)
- [139] <http://rebeccariley-brown.blogspot.com/2012/01/typical-lighting-in-horror-movies.html>  
(14.03.2013)
- [140] <http://pinterest.com/pin/153755774748617020/>(02.04.2013)
- [141] <http://pinterest.com/pin/253960866459127068/> (02.04.2013)
- [142] <http://berkayaslan123.blogspot.com/2012/12/lighting.html> (28.05.2013)
- [143] <http://www.studioonashoestring.com/30/low-key-portrait-lighting-tutorial/> (05.04.2013)
- [144] <http://www.pinterest.com/pin/245446248411464820/> (03.05.2013)
- [145] <http://www.golge-fanzin.com/forum/viewtopic.php?t=317> (10.07.2013)

## ÖZGEÇM

**Do ım Tarihi:** 16.04.1985

**Do ım Yeri:** skenderun/Hatay

**Lise:** bn-i SinaAnadolu Lisesi(2003)

**Lisans:** Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi (2005-2009)  
Güzel Sanatlar Fakültesi, ç Mimarlık Bölümü

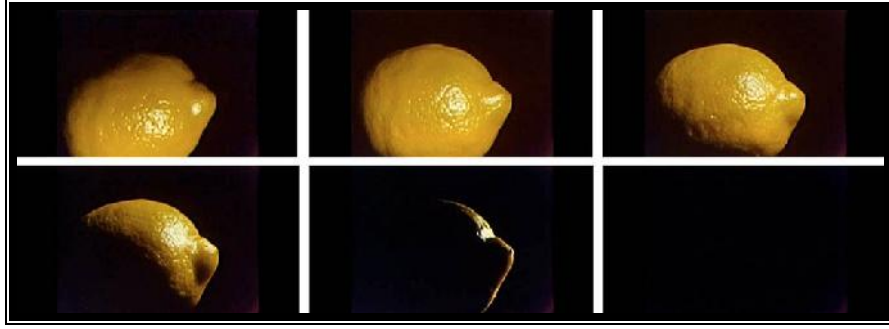
**Yüksel Lisans:** Maltepe Üniversitesi(2011-2013)  
Fen Bilimleri Enstitüsü, ç Mimarlık Anabilimdalı

## EK-A

*“Asıl adı Etienne-Gaspard Robert (1763-1837) olan ama Robertson adıyla tanınan Belçikalı ara tırmacı, büyücü feneri geli tirdi. Aleti lastik tekerlekli bir ta ıycının üstüne yerle tirerek gürültüsüz bir biçimde yer de i tirmesini sa ladı. Perde, ta ıycının önünde oldu u için seyirciler yalnızca perdeye yansıyan görüntüleri görüyor, ba larının üstünden ı in geçmiyordu. Ta ıycı perdeden hızla uzakla tılırken mercekle resimli cama yakla tılıp, ı k yo unlu u arttırıldı nda ya da bu i lemin tersi yapıldı nda, perdedeki görüntü hareket ediyor, uzakla ıyor, yakınla arak boyutları büyüyor, sonra aniden yok olabiliyordu. Robertson’un 1798 yılında Paris’te Pavillon de l’Echiquier’de düzenledi i ve fantasmogorie adını verdi i gösteriler ola anüstü bir ilgi gördü. Gelenleri ürkütmek amacı güden Robertson, gösterilerini kara perdelerle kaplı duvarlarında korku saçan resimler asılı bir salonda yapıyor, gösteri sırasında zincir ıkırtıları ,ölüler için çalan çan sesleri ,çı lıklar, a lamalar gibi seslerle destekliyordu. 28 Mart 1798 tarihli L’Esprit des Lois gazetesi bu gösterilerle ilgili olarak unları yazar: ‘Ölülerin canlandı nı görmek isterseniz Robertson’a gidin. Onun ruhları nasıl ça ırdı nı, onları cehennemden Akheron Irma ndan nasıl geçirdi ini göreceksiniz..., Robertson izleyenleri ürkütüp a rtsa da, onlarda büyücü izlenimi uyandırsa da, yaptı ı gösterinin yalnızca bilimsel ilkelere dayandı nı açıkça belirtir.” (TEKSOY, 2009: 18)*

## EK-B

İlk ve ikinci kaynağın hareketi ile ilgili en güzel örneklerden biri, Hollis Frampton'un Lemon(Limon 16mm,süre:7.30,1969) adlı kısa filmidir. Filmde bir ilk kaynağın farklı konumlamalar yoluyla, limon üzerinde yarattığı görsel farklılıklar tanımlanmaktadır. Limonun yüzeysel ve formsal detayları, farklı doğrultulardan gelen ışık yayılımının farklılaşması yoluyla, aynı obje üzerinde nasıl farklı imajlar yaratılabileceğini göstermektedir. ( ekil 3.67)



ekil 3.67 Hollis Frampton-Lemon (1969)-Limon Görselindeki Farklılıklar