



A DRAMATURGICAL APPROACH TO THE FILM CRIMSON PEAK IN THE CONTEXT OF HORROR CINEMA

Gözde SUNAL* Nil ARKAN**

*Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul, gsunal@ticaret.edu.tr ORCID: 0000-0002-9535-5714

**Dr. Öğr. Üyesi, Fenerbahçe Üniversitesi, İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, nil.arkan@fbu.edu.tr ORCID: 0000-0002-6637-5329

Received Date: 23.12.2021 Revised Date:03.01.2022 Accepted Date:09.01.2022

Copyright © 2022 Gözde SUNAL, Nil ARKAN. This is an open access article distributed under the Eurasian Academy of Sciences License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ABSTRACT

Fear is one of the most basic feelings of humanity since the day it existed. A number of fears, such as fear of darkness, fear of natural disasters, which can be given examples, have come down to the present day with a number of mental encodings from primitive man to the present day and have settled in the mind of an individual. Horror cinema feeds on the fears of man, and in almost every film of the genre lies obscurity. The main purpose of the genre is to create feelings of uncanny and fear in the audience, to provide identification with the character and to ensure the transmission of the feeling of violence within the individual. The most important element that horror cinema uses to create these feelings that want to be created in the audience is the creation of an atmosphere. Layout elements such as space, decor, accessories, costumes, makeup are used quite effectively to create an uncanny and restless atmosphere. Based on this point, the study asks the question of how the dramaturgical elements are used in the process of creating meaning in the film in the context of creating fear and uncanny in the film *Crimson Peak* directed by Guillermo del Toro. In the literature study, no studies were found in the context of the examination of the layout related to the *Crimson Peak* film. The film, which plays a very active role in the use of elements of staging and art management, successfully reflects the elements of tension in order to create an uncanny feeling in the viewer. Therefore, this study primarily illuminates the current academic discussions surrounding the dramaturgical narration of the film and the ability to effectively use the plot. In this study, applied dramaturgic analysis method was chosen as the method. The purpose of choosing this method is to examine the process of creating meaning with the use of elements such as space design of the film, atmosphere creation, language of colors, lighting techniques, costume design.

Keywords: Horror cinema, Dramaturgy, Guillermo del Toro, Space, Color Design

KORKU SİNEMASI BAĞLAMINDA CRIMSON PEAK FİLMİNE DRAMATURJİK YAKLAŞIM

ÖZET

Korku, insanlığın var olduğu günden beri en temel duygulardan biridir. Karanlık korkusu, doğal afet korkusu gibi örnekler verilebilecek olan birtakım korkular ilkel insandan günümüze zihinsel birtakım kodlamalarla günümüze kadar gelip bireyin zihnine yerleşmiştir. Korku sineması, insanın korkularından beslenmektedir ve türün hemen hemen her filminde bilinmezlik yatmaktadır. Türün asıl amacı, seyircide tekinsizlik ve korku duygularını yaratarak karakterle özdeşim sağlama ve bireyin içindeki şiddet duygusunun aktarımını sağlamaktır. Korku sinemasının, seyircide yaratılmak istenen bu duyguları oluşturmada kullandığı en önemli unsur ise atmosfer yaratımıdır. Tekinsiz ve huzursuz bir atmosfer



yaratımı için mekan, dekor, aksesuar, kostüm, makyaj gibi mizansen öğeleri oldukça etkin kullanılmaktadır. Bu noktadan hareketle çalışmada, Guillermo del Toro'nun yönettiği Crimson Peak filminde korku ve tekinsizlik yaratma bağlamında dramaturjik unsurların, filmde anlam yaratma sürecinde nasıl kullanıldığı sorusu sorulmaktadır. Yapılan literatür çalışmasında; Crimson Peak filmiyle ilgili mizansen incelenmesi bağlamında bir çalışmaya rastlanmamıştır. Sahneleme ve sanat yönetimi öğelerinin kullanılması konusunda, oldukça etkin bir rol oynayan film, izleyicide tekinsizlik yaratmak amacıyla gerilim unsurlarını başarılı bir biçimde yansıtmaktadır. Bu nedenle, bu çalışma öncelikle filmin dramaturjik anlatımı ve mizansenini etkin kullanma becerisini çevreleyen mevcut akademik tartışmaları aydınlatmaktadır. Bu çalışmada yöntem olarak uygulamalı dramaturjik çözümleme yöntemi seçilmiştir. Bu yöntemin seçilmesindeki amaç, filmin mekan tasarımı, atmosfer yaratımı, renklerin dili, aydınlatma teknikleri, kostüm tasarımı gibi öğelerin kullanımı ile anlam yaratma süreci incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Korku sineması, Dramaturji, Guillermo del Toro, Mekan, Renk

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihinin başlangıcından beri var olan korku duygusu, bireylere, toplumsal koşullara, kültürel etkenlere bağlı olarak değişmektedir. İnsanın en temel korkusu bilinmezliktir ve insanlığın en büyük bilinmezliği de ölümdür. Dolayısıyla, korku sineması da bu bilinmezlik ve ölüm korkularından beslenmektedir. Korku sineması; seyirciyi korkutmak ve rahatsız etmek amacıyla olsa da aynı zamanda kişinin korku ve tikslenme duygularını hissederek bir şekilde arınma ve rahatlmasına neden olmaktadır. Karakter, sinema salonu gibi güvenli bir ortamda, güvensizlik ve tekinsizlik duygusuyla yüzleşir ve karakterle yaşadığı özdeşleşmeyi, 'bunun bir film olduğunu' bilerek yaşar.

Sinemada atmosfer yaratımı, istenilen duygunun seyirciye aktarımı için oldukça önemlidir. Bu nedenle, özellikle korku sinemasında mekan, dekor, aksesuar, kostüm, makyaj unsurlarını kapsayan öğeler seyircinin film ve karakterle bütünleşebilmesi ve özdeşleşebilmesi açısından oldukça etkin bir işleve sahiptir. Korku sinemasında atmosfer yaratımı denildiği zaman olmazsa olmaz unsurlardan biri de mekandır. Genellikle, karanlık, tekinsiz iç mekanlar, şatolar, terk edilmiş evler gibi ortamların kullanıldığı türde, mekan seçimi, öykü içindeki gerçekliği artırmaktadır. Atmosfer, korku ve tedirginlik hissini yaratma bağlamında, korku sinemasında mekan, kostüm ve aksesuarlarla da desteklenerek senaryonun tamamlayıcı bir unsuru haline gelmektedir.

Bu noktadan hareketle çalışmanın örneklemini, 2015 yılında Guillermo del Toro'nun yönetmenliğini yaptığı Crimson Peak (Kızıl Tepe) filmi oluşturmaktadır. Uygulamalı dramaturjik okumayla ele alınan film mekan, dekor, aksesuar, kostüm, makyaj tasarımı ve bu süreçlerin atmosfer yaratımında ne kadar etkili olduğu noktasında değerlendirilecektir. Filmde, mizansenin görsel anlatı dili oluşturmak ve yönetmenin anlatım tarzını yansıtmak adına ne kadar etkin bir rol oynadığı incelenecektir. Çalışmada, Crimson Peak filminin incelenmesinde uygulamalı dramaturjik çözümleme yöntemi kullanılacaktır. İlk olarak tiyatrodaki sözü edilen 'Dramaturji', oyun kurmanın kurallarını inceleyen bir kuram olarak tanımlanmaktadır. İlk çıkış noktasında bir bilim olarak tanımlanmışsa da günümüzde uygulamadaki yansımalarından dolayı, bir sanat olduğu söylenmektedir (Nutku, 2001: 32).

Uygulamalı dramaturji, 20. yüzyılda sözü edilmeye başlanmış olan, yönetmen ağırlıklı sahnelemenin ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. 20. yüzyılda, yönetmenin ağırlık kazanması ve buna bağlı olarak sahnelemenin etkileri uygulamalı dramaturjinin önemini ortaya koymuştur. Nutku'ya göre (Nutku, 2001: 4, 79); metin üzerinde yapılan



çalışmaların tümüne kuramsal dramaturji, oyuncular ile sahne üzerinde yapılan çalışmalara da uygulamalı dramaturji denilmektedir.

2. ALANDAKİ BENZER ÇALIŞMALAR

Türkçe ve yabancı literatürde korku sinemasıyla ilgili örnek incelemeler ve türle ilgili film okumalarına dair çalışmalar incelenmiştir. Film eleştirmeni Khara Diane Lukancic (2018) makalesinde; tür incelemesi yöntemini kullanarak, cinsiyet çalışması yapmıştır. Türün, kadınları baskı altına almasıyla tanındığını ve onlara bir faallik kazandırdığını vurgulamaktadır. Aynı zamanda hem kahramanca eylemlerin hem de hain eylemlerin kadınlar tarafından gerçekleştirildiğini vurgulamaktadır. Filmin, kadın karakterlerin rollerinin, çaresiz kurbanlardan, güçlü ve baskın karakterlere aracılığıyla, gotik tarzı modernize ettiğini savunmaktadır.

Bernice M. Murphy, (2015) makalesinde; filmin öyküsünü ve filmin tür olarak izleyici üzerindeki etkisini araştırmıştır. Murphy, filmin, gotik bir aşk filmi olduğunu savunmaktadır. Vizyona girdiği 2015 yılında filmin tanıtımı yapılırken izleyiciler Del Toro'dan etkili bir korku filmi beklentisine girmiş olup izlendikten sonra hayal kırıklığına uğramışlardır. Çünkü film, tanıtımlarından ürkütücü bir perili ev filmi beklentisi oluşturmuştur. Filmde, hayalet vardır ancak bu hayalet korku türünün bir alt türü olan perili ev filmlerinde sıkça rastlandığı gibi; insanları kovalayıp kaçırır veya korkutan türde bir hayalet olmayıp daha çok bir metafor olarak kullanılmaktadır. Dolayısıyla, filmin öyküsünü inceleyen araştırmada; filmin bir korku filmi olmasından ziyade, gotik ve romantik bir aşk filmi olduğu sonucuna varılmıştır.

Öztürk ve Özen (2021) makalelerinde, mimari bir olgu olan mekan kavramının sinemada, “temsil mekan” kavramına dönüşebildiğini ve sinemada mekan algısının izleyicinin nasıl görmesi ve algılaması istenildiği yönde manipüle edilebileceğini tartışmışlardır. Konusu, 1874'te inşasına başlanmış olan, Amerika'nın Massachusetts eyaletinde bulunan Danvers Akıl Hastanesi'nde geçen *Session 9* (2001) filmini incelemiştir. Bunun üzerinden, kurgusal ve gerçeküstü mekanların değil gerçek mekanların, izleyicide daha yüksek oranda bir özdeşleşme yarattığı ve tekinsizlik duygusunu artırdığı sonucuna varmaktadırlar.

Sarıberberoğlu (2019) makalesinde, sinematik kurguda bilinçaltı mekanları ve tekinsiz mekanları incelemiştir. Çalışmada, korku ve gerilim sinemasının izleyicinin bilinçaltındaki tekinsizlik hissinin oluşturulması için mekanları kullandığı savunulmaktadır. *Others* (2001), *C Blok* (1994), *Shining* (1980), *Being John Malkovich* (1999), *The Cell* (2000) filmleri örnekleri bağlamında mekanın tekinsizliğinin oluşturulması incelenmiştir ve sinemasal mekanların mimarinin varlığında değil, zihinde başlayan bilinçaltında yeniden üretilerek var olduğu sonucuna varılmaktadır.

3. KORKU NEDİR? NEDEN KORKARIZ?

En çok bilinçaltından beslenen korku; mutluluk, üzüntü, öfke, şaşırma, merak, tiksinti gibi temel heyecanlar arasında yer alan ve bir tehlike tehdidiyle, tehlikenin tanınmasıyla ilgilidir (Mannoni, t.y.: 8). Korku, insanın yok edilme, zarara uğrama endişesinden kaynaklanır (Abisel, 1999: 133). Korku, belirli bir olay karşısında kişinin hissettiği duygu, heyecana bağlı bir davranış olarak belirir. Doğal, güçlü, ilkel ve insani bir duygu olan korku; fiziksel açıdan bakıldığında da beynin limbik sisteminde işlenmektedir. Limbik sistem, beyindeki, kişinin ruh hallerinin değişip, korku ve heyecan



gibi duygularının düzenlendiği, “savaş veya kaç” dürtüsünün yaşanmasına neden olan bölümdür (Kars, 2021: 5). İnsanlar genellikle, belirli bir olay karşısında hissettiği korku duygusunun vücutta yarattığı tepkimeler neticesinde birtakım tavırlar sergilemekte ve tepkiler vermektedir. Hissedilen bu korku durumu, kişiyi karşılaşmış olduğu ve o an içinde bulunduğu tehlikeli durumdan kurtulmaya çalışmaya itmektedir. Kişi, karşılaştığı herhangi bir korku verici durum sırasında, duyduğu heyecanın etkisiyle ani tepkiler vermektedir.

Korku duygusu, yaşanan birtakım olayların sonucunda ortaya çıkmaktadır. Yani; ‘bir köpek gördüm korkuyorum ve kalbim çarpıyor, vücudum titriyor’ yerine, ‘köpek gördüm, titriyorum, kalbim hızla çarpıyor ve bunun sonucunda da korkuyorum’ şeklinde gelişmektedir (Arkan, 2014). Burada ayrılması gereken en önemli noktalardan biri; kaygı ve korku kavramının birbirine karıştırılmamasıdır. Kaygı ve korkuyu ayıran en temel şey; korku, tehlikenin varlığını ve tanınmasını gerektirmektedir. Yani; kişi bildiği ve tanıdığı şeyden korkmaktadır. Oysa kaygı, bilinmeyen tehlikenin olasılığından ve beklentisinden doğar (Mannoni, t.y.: 38). Korku anlık ve bilinen, tanınan bir tehlikeyle ortaya çıkan bir duygudur. Kaygı, o an karşılaşılmamış olan bir şeye duyulan tepkidir. Korku kişinin gerçek zamanlı yaşadığı ve an’da var olan tehlike iken, kaygı genellikle kişinin önceki yaşadıklarından kaynaklanmaktadır. Korku durumunda kişi, kendini savunmak için bilinçli önlemler almakta iken kaygı durumunda bilinçdışı savunma durumuna girmektedir.

Bazı korkular, insanların bilinçaltına kuşaklar öncesinden yerleşmiştir. Karanlık korkusu, doğal afet korkusu gibi verilebilecek örnekler, ilkel insandan günümüze zihinsel birtakım kodlamalarla gelip bireyin zihnine yerleşmiştir. Birey, bebekken ya da çocukken algıları son derece açık olduğundan, o dönemde kendilerine söylenen hemen hemen her şeyi zihinlerine kaydederler. Yetişkin olduklarında, bilinçli olarak bunları hatırlamasalar da bilinçaltılarına yerleşmiş olan bu korkular, kişilerin korkularının yüzeye çıkmasına ve tepki vermelerine yol açmaktadır.

Çocuğun, bebekliğinden itibaren, duyduğu ilk kaygısı; anneden ayrılmaktır. Bebek, 3 aylık zaman diliminden itibaren çevredeki birtakım şeyleri tehdit olarak algılamakta ve korkmaktadır. Bebeğin en güvenli hissettiği yer anne kucağıdır. Çocuk, 3 yaşından itibaren annesinin ve babasının bağırmasından, insanların yüksek sesle konuşmasından, dışarıdan gelen gürültüden korkmaktadır. Lacan’a göre; bebek doğum sürecinden hemen sonra anneye bağlı bir yaşam sürdürmektedir. Bebeğe göre, annesi ile kendi arasında bir fark yoktur. Bu dönemde bebek, kendisi ve diğer nesnelere arasında var olan farkları tanımaz ve kendini, nesnelere dünyasının bir parçası olarak görür. Ancak, bebekken bu durum her ne kadar doğal görülse de çocuğun bir zaman sonra kültürel düzene sokulması gerektiği düşünülmektedir. Okul gibi kültürel alana girebilmek için çocuğun anneden kopması ve ayrı bir kendilik olarak var olması gerekmektedir. Bu ayrılma, çocukta bir ‘kayıp’ yaratmaktadır ve bunun sonucunda bebeklik döneminin vermiş olduğu güvenlik duygusunu yitirmektedir (Çoban, 2005: 282).

İnsanlık tarihinin başından günümüze, ölüm ise büyük bir bilinmeyendir, kişi ölüm karşısında hep aciz olmuştur ve her zaman da aciz olacaktır. Çünkü insan, ölümün nasıl bir duygu olduğunu, ölümlükten veya öldükten sonra ne olacağını bilmemektedir. Bundan dolayı, dinler; öteki dünyanın varlığına inanmakta ve bu inanışla, insanların ölüm ve sonrası karşısında hissettikleri kaygı ve korkuyu azaltmaktadırlar. Ölümden sonra daha güzel bir yaşamın başlayacağına dair inanışları benimsetmektedirler (Köknal, 1992: 122).



İlkel insanlar, şimşekten, gök gürültüsünden korkarken, günümüzde hala cin, hayalet gibi soyut kavramlardan korkulmaktadır. Bilim ve teknolojinin gelişmemiş olduğu, bazı şeylerin sebep ve kaynaklarının bilinmediği dönemlerde, insanlar fırtına, kar, deprem gibi afetlerden korkmaktalardı. Burada hissedilen korku duygusunun en büyük nedeni; bu tür olaylar karşısında kendilerini aciz ve savunmasız hissetmeleridir. Aslında soyut olan korku duygusunun, bir şekilde somutlaştırıldığı görülmektedir.

4. SİNEMADA KORKU TÜRÜNE BAKIŞ

Korku filmleri, 1895'te Lumière Kardeşler'in çektiği, sinema tarihinin de ilk filmi sayılan *Trenin Gara Girişi* filminden günümüze sinemanın en uzun ömürlü, her zaman ilgi gören ve sevilen türü olmuştur (Abisel, 1999: 116). Bilindiği üzere; korku sinemasının ilk filmi George Meliés'in *Le Manoir Du Diable*-1896 (Şeytanın Şatosu) filmi olarak bilinmektedir. Her ne kadar seyircileri korkutmak amacıyla yapılmamış olsa da izleyenlerin üzerinde yarattığı korku etkisinden ötürü Lumière Kardeşler'in *Trenin Gara Girişi* filmi ilk korku filmi olarak sayılmaktadır. Çünkü film, ilk halka açık gösterimin yapılan filmidir. Dev bir perdede kara bir trenin üzerine geldiğini gören seyirciler, korkuyla alandan kaçmışlardır. Abisel'e göre; *The Great Train Robbery* (Edwin. S. Porter-1903) filminin sonunda, kovboyun kameraya doğru silahını doğrultup ateş etmesi, seyirciyi korkutmuştur (Abisel, 1999: 137).

Korku sineması, yüzyıllar öncesinden kalan, ölümsüz mitoslardan beslenmekte olan, edebiyat geleneğinin bir mirasıdır. 1930'lardan bugüne hala popülerliğini yitirmemiş olan Bram Stoker'ın *Dracula'sı* ve Mary Shelley'in *Frankenstein'i* bunun en büyük örnekleri olarak görülmektedir. Korku duygusunun temelinde yatan bilinmezlik, korku filmlerinin ana temasını oluşturmaktadır. Bu bilinmezlik durumu sinemada, bir karakterle, yaratıkla veya olayla simgeleştirilmektedir. Yani korku sineması, insanların korkularından beslenmektedir. Sinemanın da bir *düşler fabrikası* olduğu göz önüne alınırsa; seyirci de bu düşlerden beslenmekte ve beyazperde de olsa, tiyatro sahnesi de olsa izlediklerinden beslenmekte ve özdeşleşmektedir.

Özdeşleşme ve anlatının temelini bakıldığında akla ilk gelen Aristoteles'in 'Poetika' adlı eseridir. Aristoteles'e göre tragedya, seyircide korku ve acıma duyguları uyandırmaktadır. Bu duygular yoluyla, ruhu tutkularından arındırılır. *Katharsis* olarak adlandırılan bu durum; kişinin içindeki öfke, şiddet gibi olumsuz duyguların, oyunu izlerken yaşadığı özdeşleşme yoluyla içinden atılması ve arınması olarak yorumlanmaktadır. *Katharsis*; kişinin korkularından arınması, ruhun temizlenmesi, ahlaki olarak iyileşmesi anlamını taşımaktadır (Aristoteles, 1987: 22). İzleyici gerek tiyatro sahnesi olsun gerek sinema perdesi olsun, izlediği karakterlerin yaşadıkları korku, acı gibi duygular üzerinden, onlarla özdeşleşerek *katharsise* ulaşmaktadır.

Korku sineması, neredeyse sinemanın kendisi kadar eskidir. İçerik bakımından son derece zengin ve popüler bir tür olmasına rağmen, eleştirmenler tarafından pek de iyi bir üne sahip olmadığı söylenmektedir. Korku sineması aynı zamanda seyirciyi güvenli bir ortamda, ilkel korkularıyla yüzleştirmektedir (Odell ve Blanc, 2011: 12). Korku sinemasının en ilginç özelliklerinden biri de seyircinin korktuğu halde, korku filmlerini izlemekten haz duymasıdır. Geçmiş yüzyıllarda, idamları ve işkenceleri izlemek için halk, meydanlarda toplanmakta, alkış tutup heyecanlanmaktaydı. Bugün de aslında korku sinemasını izlemekten haz duyan kitle ile yüzyıllar önce idamları izleyip haz duyan kitle arasında pek büyük bir fark olduğu söylenemez (Scognamillo, 1996, s. 65). Buradaki en



önemli fark; sinema seyircisinin, seyrettiği izdüşümün gerçek olmadığını bilmesi olarak yorumlanabilmektedir.

‘Korku sinemasının cazibesi üzerine felsefi ve psikolojik bir inceleme’ adlı makalede yapılan araştırmaya göre; seyirciler hem filmi izlerken hem de izledikten sonra hayatlarının olumsuz yönde etkilendiğini belirtmektedir. Araştırmanın katılımcılarının %72’si uyku problemi yaşadıklarını, %76’sı da filmlerin gündelik yaşantılarını olumsuz yönde etkilediğini belirtmişlerdir (Çağlıyan, 2020: 545). Bunun sebeplerinden biri de seyircinin sinema salonunda veya evinde yani, herhangi bir tehdidin olmadığı güvenli bir alanda korku duygusuyla yüzleşmesi olarak düşünülebilir. Korku duygusu, kişinin tehlikeye karşı kendini savunması gerektiği, *kaç ya da saldır* içgüdüleri ile hareket etmesine neden olan bir duygudur ve kişi korku filmi izlerken, aynı duyguyu tehlike ile karşılaşmadığı ortamda yaşamaktadır. Edebiyattan sinemaya, korku öykülerine kaynaklık etmiş en temel şey; insanlığın bilinçaltındaki bastırılmış korkularıdır. Korku filmindeki canavar, hayalet, katil gibi kötü karakterlerin yok edilmesiyle birey, gerçek yaşamındaki tehditlerden kaçmış olmanın getirdiği rahatlamaya ulaşmaktadır. Böylece, kişi, kendine sahte bir korku dünyası yaratmaktadır (Çağlıyan, 2020: 548).

Bu durumda, bir filmin korku filmi sayılabilmesi için bir canavara, katil bir köpekbalığına, intikam almak isteyen bir ruha, kısacası gerçeküstü bir varlığa ihtiyacı olduğu varsayılmaktadır. Bu yaratıkların dışında süper güçleri olan, bir canavarın kötücüllüğüne sahip olan insan karakterlerin de olduğunu görmekteyiz. Bunlara en çok, korkunun bir alttürü olan gerilim filmlerinde rastlanmaktadır. Korku sinemasında önemli olan; filmdeki kötü karakterin görünümünden çok, karakterlerin üzerinde yarattığı tehdit unsurudur. Temeli bilinmezlik olan korku duygusunu yaratmayı hedefleyen korku sinemasının da temelinde bu vardır. Dönemlerine göre işlediği konular farklılık gösterse de seyircide korku ve tikslenme duygusu yaratma işlevi hiçbir zaman değişmemektedir.

Noël Carroll’a göre; korku mitlerinde anlatılan canavarlardan, filmlerdeki canavarları ayıran en belirgin özellik; karakterlerin verdiği tepkilerdir. Korku edebiyatında ya da sinemasındaki hikayelerde canavarlar, anormal gözükmemektedir. Oysa ki, masallarda yer alan canavarlar doğal hayatın ve öykünün akışının birer parçası konumunda bulunmaktadır. İzleyicinin, olası tehdit karşısında filmdeki karakterlere benzer ve yakın biçimde bir tepki vermesi beklenmektedir. Burada seyirciyi filmdeki karakterden ayıran şey; seyircinin filmdekinin aksine, canavarın gerçek olmadığını bilmesidir (Carroll, 2020: 40). ‘İçteki canavar’ olarak adlandırdığı teoriyle Turvey, her insanın içinde bilinçsiz, bastırılmış vahşi bir parçasının olduğunu savunmaktadır. Bu teoriye göre; filmdeki canavarın yaptıklarını her ne kadar onaylamasak da bir yanımız bundan zevk almaktadır (Jimenez, 2018).

Korku sineması da diğer birçok hikayede olduğu gibi; iyi-kötü gibi karşıtlıkları ve bunların mücadelesini konu almaktadır. Bu mücadelede ‘kötü’ olarak vampir, hayalet, zombi, yaratık gibi doğaüstü varlıklar, bazen de zamanla doğaüstü güçler kazanan, *Phantom Of The Opera* gibi, insan karakterler kullanılmaktadır. Türün bazı hikayelerinde de bir alttür olan perili ev filmlerinde bazen evin kendisi kötü olabilmektedir ya da Stephen King’in yazdığı, 1983 yılında John Carpenter’ın yönettiği *Christine* filmindeki gibi katil, bir araba olabilmektedir.

Korku sineması, insan psikolojisini etkileme gücüne sahip olduğundan, geçmişten günümüze toplumsal olayların aktarımında politik görüşleri eleştirmede ya da ekmede, toplumsal koşullara bağlı olarak, halkın yaşadığı psikolojik durumu yansıtmada da



kullanılmaktadır. Aynı zamanda diğer türlerde olduğu gibi korku sineması da propaganda ve manipüle etme aracı olarak kullanılmış ve kullanılmaktadır. Buna örnek olarak; Alman dışavurumculuk akımını ve bu akımın en önemli filmlerinden biri olan *Doktor Caligari'nin Muayenehanesi* verilebilir. Savaşın çıkmış ruh hali bozuk bir toplum, yıkık dökük sokaklar ve evlerin Almanya'sında, bunları gerçeküstü bir biçimde yansıtan ve korku sinemasının da literatürüne girmiş olan bir film olan *Doktor Caligari'nin Muayenehanesi*, seyirciyi rahatsız eden, seyircide tekinsiz duygular uyandıran bir filmdir ve bu filmde de karakter deli bir insan olarak karşımıza çıkmaktadır.

5. KORKU SİNEMASINDA KULLANILAN DRAMATURJİK ÖĞELERİN ETKİSİ

Bir filmde filmin temasına, öyküsüne uygun sanatsal ve görsel bir bütünlük ve uygunluk açısından dramaturjik öğelerin etkisi oldukça önemlidir. Örneğin, mekan seçimi bir filmde atmosfer yaratımında açısından oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Mekan, gerçek bir ev, sokak veya kurulmuş bir plato olabilmektedir. Konuya uygun atmosfer, filmin kendi gerçekliği açısından önemlidir. Sinemada mekan tasarımı denildiği zaman, dekor, biblolar, çiçekler, eşyalar gibi mekanı tamamlayıcı unsurlar da dahil edilmektedir. Özellikle sinema bir görsel anlatı aracı olduğundan en ufak bir detay, anlatı aksiyonuna dinamik bir etki yaparak seyirciye öyküyle ilgili ipucu verebilmektedir. Dekorun sinemada yarattığı etki, tiyatrodaki etkisinden oldukça farklıdır. Bordwell ve Thompson'a göre "Tiyatroda en önemli unsur insandır. Filmdeki drama oyuncular olmadan varolabilir. Çarpan bir kapı, rüzgarda bir yaprak, sahile vuran dalgalar dramatik etkileri artırabilir" (Bordwell ve Thompson, 2004: 115).

Sinema sektöründe, neredeyse türlerin hepsinde mekan olgusu, senaryonun aktarımı konusunda son derece önemli bir rol oynamakta olsa da, özellikle korku sinemasında, 'korku' duygusunun seyircide oluşturulmasında atmosfer büyük önem taşımaktadır. Mekan, seyircinin filmle kurduğu bağı ve dolayısıyla özdeşleşmeyi güçlendirmektedir. Korku sinemasında mekanın işlevi, hem seyircide tekinsizlik yaratmak ve seyirciyi öykünün içine çekmek, hem de psikolojik boyutuyla kişinin bilinçaltıyla oynamak için kullanılmaktadır. Mekanlar, genellikle karanlık olarak karşımıza çıksa da filmin temasına ve senaryosuna göre farklılık göstermektedir. Bu mekanlar; büyük şatolar, doğanın terk edilmiş ortamları, okyanuslar olarak karşımıza çıkmaktadır. Merak ve tekinsizlik hissi uyandıran mekanlar, seyircinin algılamasına göre, yani kişinin o sahnede ne hissetmesi ne kadar gerilmesi ya da korkması istendiğine göre biçimlendirilmektedir.

Dramaturjide mizansen öğeleri etken olduğundan, korku sinemasında atmosfer yaratımında, mekan tasarımı kadar, kostüm de önemli bir yer tutmaktadır. Kostüm ve makyaj denildiğinde, genellikle filmin alttörü, senaryosu ve karakterin özellikleri göz önünde bulundurulmalıdır. Özellikle vampir, zombi, yaratık vb. filmlerde kostüm ve makyaj neredeyse başrol olmaktadır. Filmdeki karakterin özellikleri, senaryoya bağlı olarak, kostüm ve makyajla verilmektedir. Bir vampir, sokakta yürüyen sıradan bir insan görünümünde olmamalıdır ya çirkin ve korkunç ya da modern vampir tiplemesine bakıldığında; olağanüstü biçimde güzel gözükmelidir. Ancak *Psycho* örneğinde olduğu gibi, sıradan insan görümlü katillerin ana karakter olduğu filmlerde kostüm ve makyaj, karakterin sosyo ekonomik durumuna, içinde bulunduğu ruh haline göre farklılık göstermektedir. *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* filmindeki karakter Cesare, gotik siyah kostümü ve siyah göz kalemi ile buna bir örnektir. Dracula'nın kostümü, siyah-kırmızı



pelerini, soluk cildi, keskin ve belirgin gözleri, uzun tırnaklarıyla karakter kostüm ilişkisini oldukça iyi bir biçimde yansıtmaktadır. Özellikle dekor ve aksesuar seçimi, olay örgüsü veya devam etmekte olan aksiyonun içinde bir işleve sahip olabilmektedir. Anlatıda bu işlev, bir motife dönüşebilmektedir. Örneğin; *Psycho* filmindeki duş perdesi, ilk başta önemsiz ve sıradan gözükmektedir. Ancak, katilin kurbanını bıçakladığı sahnede, duş perdesi, seyircinin katili görmemesi işlevini üstlenmektedir. Daha sonra da katilin cesedi sarmak için kullandığı bir aksesuar haline gelmektedir ve hikaye akışında işlevselliğini sürdürmektedir (Bordwell&Thompson, 2004: 117).

Kostüm, makyaj ve mekan tasarımı gibi unsurlarla birlikte, korku sinemasında atmosfer yaratımı konusunda en önemli anlatı araçlarından biri; renk unsuru olarak düşünülmektedir. Renk, tarihsel birtakım olaylara bakıldığında da insan psikolojisini etkileyen ve bunun bilinciyle kullanılabilen bir öğedir. Sadece psikolojide değil, aynı zamanda toplumdaki sosyal statüyü ve dini otoriteleri de belirlemek için bir gösterge olarak tarihte yer edinmiştir. Örneğin; İspanyol kökenli asiller, koyu tenli olan Araplardan farklı olduklarını kanıtlamak için güneşten sakınırlar ve olabildiğince beyaz tenlerini korumaya çalışmışlardır. Böylece, tenlerinin altındaki damarlar gözükmemekte ve 'mavi kan'ın asaletin sembolü olduğu varsayılmıştır (Gülşen, 2021: 271). Renkler ve renklere yüklenen anlamlar hem sosyo ekonomik durumları yansıtmada hem sanat eserlerinde geçmişten günümüze kadar gelmektedir.

Renk, sanatın özellikle görsel sanatın her disiplinde kullanılmakta olan ve esere anlam yükleyen bir unsur olarak görülmektedir. Bir sanat disiplini olan sinema da renkten her dönemde sıkça faydalanmaktadır. Sadece korku sinemasında değil, sinemanın her türünde izleyiciye istenilen duyguyu yansıtabilmek amacıyla kullanılmakta ve bu konuda oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Korku sinemasında atmosfer yaratımında, mekan, kostüm tasarımında renklerin dili duygu aktarımı bakımından etken bir rol oynamaktadır. Mizansen öğelerinden biri olan ışık, rengin görülebilir olması için kullanılmaktadır ve bu aktarım izleyicide korku, tedirginlik gibi duyguların oluşumunu desteklemektedir. Film yapımcıları için güçlü bir anlatım aracı olan renk, filmde bir motif olarak da anlatı işlevine sahip olabilmektedir.

6. CRIMSON PEAK FİLMİNİN DRAMATURJİK YÖNTEMLE OKUNMASI

Crimson Peak (Kızıl Tepe) 2015 yılında Guillermo del Toro Gomez'in yönetmenliğini yaptığı bir filmidir. Film, korku türünün ağır basması ile birlikte içerisinde fantastik, romantizm ve dram gibi farklı türleri de barındırmaktadır. Başrol oyuncumuz Edith'in serüvenine odaklanan Kızıl Tepe filminin hikayesinde, kahramanın psikolojik yolculuğuna tanık olmaktadır. Yönetmen Guillermo del Toro'nun filmografisinde benzer temaların ve görsel imgelerin yer aldığı görülmektedir. Filmlerinde genellikle mitolojik atmosfer, ateş, saatler, müzik, masalsı anlatım gibi motifler yer almaktadır. Bunlardan biri de *Pan'in Labirenti* filminde de olduğu gibi canavarlardır, fakat bu canavarlar karakterimize zarar vermektense daha çok ona yol göstermeye çalışmaktadır. Adeta bir akıl hocası arketipi rolünü üstlenmektedirler. Yönetmen del Toro bir röportajında, canavarları sevdiğini ve onları gördüğünü, canavarların gerçek olduğunu belirtmiştir. Hatta, yönetmenin bu çocukluk korkusu ilerleyen zamanlarda *Shhh...* isimli bir kısa filme dönüşmüştür. Bu kısa filmde, yönetmenin çocukken aklında olan bir tedirginliğinden esinlenilmiştir. Yönetmen, çocukken banyosunda saç ile beslenen bir yaratık olduğunu düşünmektedir. Bunun tedirginliğiyle ve korkusuyla büyümüştür. Bir röportajda del Toro'nun anlattığı bu hikayeden etkilenen Freddy Chávez Olmos ve Shervin Shoghian,



bunu *Shhh...* isimli kısa filmde hayata geçirmişler. Del Toro'nun küçük yaşta tuttuğu günlüğünde yazdıkları da bu filmin yaratılmasında önemli bir rol oynamaktadır (ShhhFilm, 2012).

Fantastik ve doğüstü filmler yöneten Guillermo del Toro, bu dünyayı yaratırken diğer filmlerinde olduğu gibi (Şeytanın Bel Kemiği, Pan'ın Labirenti, Suyun Sesi...) bu filmde de mitolojik öğelerden beslenmektedir. 1990'larda özellikle Amerikan film ve televizyon sektörünün korku türüne eğilmesiyle birlikte, slasher türünün (bir seri katilin insanları takip ederek cinayetler işlenmesini konu alan filmler) gün yüzüne çıkması Guillermo del Toro'nun 2015 yılında çektiği Kızıl Tepe filmiyle yeni bir pencere kazanmıştır. Dönemin slasher ve hayalet korku filmlerine bakacak olursak (Paranormal Aktivite, Korku Seansı, Ruhlar Bölgesi...) Kızıl Tepe filmi bunların arasında farklılıklarıyla ön plana çıkmaktadır. Toro, Kızıl Tepe'yi diğer korku filmlerinden ayırmak adına filme mitolojik unsurlar ekleyerek fantastik bir dünya yaratmış, bu dünyaya korku öğelerini alışlagelmişin dışında dahil ederek korku filmlerine yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Yönetmen, fantastik sinemaya Pan'ın Labirenti filmiyle farklı bir yorum getirmiştir ve bu filmde sonra çektiği Kızıl Tepe filmiyle, toplumda klişeleşmiş olan birtakım korku sinemasına dair kalıplarını yıkmakta ve sinemadaki tür kavramına farklı bir katkı oluşturmaktadır. Film birçok sinema yazarı tarafından 'gotik romantizm' olarak geçmektedir (Serbes, 2015).

Film, başrol oyuncusu olan Edith Cushing (Mia Wasikowska) adında bir genç kızın yazar olma hayallerinden, âşık olup evlenmesine kadar geçen serüvenini anlatır. *Crimson Peak*'in ana kahramanı Edith, New Yorklu ünlü iş insanı olan Carter Custing'in kızıdır. Küçükken annesini kaybetmiştir. Sürekli hayaletler gördüğünü düşünen Edith hayaletlere inanmaktadır. Bu durum, Edith'i hayalet romanları yazmaya sevk etmiştir. Fakat yayıncılardan gelen ret cevabı üzerine bir kadının ancak aşk hikayeleri yazabileceği düşüncesi Edith'i oldukça mutsuz etmiştir. Edith, bir gün İngiltere'den gelen Thomas Sharpe ile taşır. Thomas, Edith'in yazdığı hikayeleri bir şekilde görür ve beğendiğini ifade eder dolayısıyla bu Edith'in dikkatini çeker. Sharpe'ın İngiltere'den gelme sebebi ise, farklı yerlerde yaptığı kil projesi ile ilgili yatırımcılar aramaktadır. Böylece yaşadığı yerdeki kızıl topraktan kili çıkarmak için bir makine yapmak istemektedir. Filmde toprak önemli bir öğe olarak karşımıza çıkmaktadır. Toprak, hemen bütün mitolojilerde dişil bir unsur olarak kendini göstermektedir. Gök ata, toprak ise ana olarak kabul edilmektedir. Her şey ondan gelir ve tekrar ona döner dolayısıyla toprak bütün canlılığın kaynağıdır (Eliade, 2009: 244). Thomas için yasak olan ilişkisinin aslında affedici anneyi temsil etmektedir. Toprağın renginin kırmızı olması ise Sharpe kardeşlerin hırsını, kıskançlığını, kötülüğünü temsil etmektedir.

Kızıl Tepe filmde seyirci daha ilk sahnelerde filmin geneline hakim olmaya hazırlanır. Edith'in karlı bir dış mekânda üzerinde beyaz kıyafetler içerisinde ellerinde kanlar ile birlikte "hayaletler gerçek" demesiyle seyircinin ne tür bir film ile karşı karşıya olacağını ipuçları verilmektedir. Edith'in sıradan gibi gözükse aslında sıradan olmayan küçüklüğünde yaşadığı acıları ve bilinçdışında olup biteni yönetmen hızlıca seyirciye gösterir. Thomas, Edith'le ilk karşılaşmasında, Edith'in yazıları üzerinde konuşmasında "benim geldiğim yerde hayaletler hafife alınmaz" söylemi dikkat çekicidir ve bizi filmin geçeceği yere karşı meraklandırır.

Thomas, Edith ile görüşmek ister. Kahramanımız Thomas'ın eve geldiği haberini hizmetçisinden alır. Edith, Thomas ile görüşmek istemediğini söyler fakat konuşmak



zorunda kalır. Edith ile Thomas'ın konuşması evin merdiveninde geçer, alt basmakta Thomas üst tarafta ise Edith vardır. Bu noktada id ve egonun temsilcileri olan Thomas ve Edith'i görürüz. Bu anlamda önemli sahnelerden biri de balo sahnesidir. Balo sahnesi artık Edith için serüvene çağrının ilk adımlarını yarı istekli bir şekilde attığı yerdir. Kahramanın serüveni, tam anlamıyla kabul etmesi için Thomas birçok kere çağrıda bulunacaktır. Edith'in çağrıyla kabul ettiği sahne, Thomas ile öpüştüğü sahnedir. Otelin koridorunda gerçekleşen sahne aslında bir doğum kanalını sembolize etmektedir. Bu durum yeni bir yaşam, yeniden doğum hatta bazen ölüm olarak bile yorumlanabilir. Bir başka sahnede ise Edith, Thomasların evinde banyodadır. Küvette yıkanırken -adeta yeniden doğmuştur yeni bir hayata gözlerini açmıştır- kameranın yaklaşması aynı bir doğum anını sembolize eder. Filmde, kadın cinsel organına benzer dairesel motiflerin yer aldığı ve bu temsillerin aslında Edith'in değişimi üzerine bağlandığını söyleyebiliriz. Dairesel motifler sadece mekanda değil aynı zamanda geçişlerde de dikkat çekmektedir. Bir kurgu tekniği olan ekranın daire şeklinde açılıp kapanması aslında temsili olarak Edith'in yaşam ve ölümünü simgelemektedir. Çünkü dairenin, sonsuzluğu temsil ettiği düşünüldüğünde genelde Edith'in hayatının dönüm noktalarında bu geçişlere ya da motiflere tanık olmaktadır.

Filmde yer yer oldukça güçlü olan metaforik anlatım seyirciye hissettirilmektedir. Örneğin ev, ağaç, kelebek, siyah güve, köpek hepsi sanat yönetiminin de etkisiyle anlatı dilini güçlendirmiştir. Örneğin, ev kişinin mahrem alanıdır, güvenli olduğu emniyetli alanıdır. Filmdeki Thomas'ın evinin çatısının olmaması, tamir edilmesi gerek olduğu halde bu şekilde olması tekinsizliği artırmaktadır. Bir başka örnek ise köpektir. Köpeğin her korktuğunda Edith'in kucığına gelmesi ve Edith'in de her korktuğunda Thomas'a sarılması benzerlik gösterir. Köpeğin sadakati ve sevgisi, bu noktada Edith'in Thomas'a duyduğu hislerle benzerlik göstermektedir. Köpek de hayatta kalmayı başaranlar listesinde Edith'i simgeler. Hayalet figürü ise film boyunca daha çok yol gösterici olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin; filmin son sahnesinde Kızıl Tepe'de Lucille'den kaçmaya çalışan Edith yakalanır ve ikisi de birbirini öldürmeye çalışırlar. Edith, Lucille'ye karşı olan silahını kaybeder ve savunmasız kalır. Bu sırada Thomas'ın hayaleti belirir ve Edith kocasından yardım ister. Edith'in Thomas'ın hayaletini görmesi ve ondan yardım istemesi Lucille'nin dikkatini dağıtır ve Lucille de Thomas'ı görmek için arkasını döner. Edith, beklenmedik bir şekilde gözükken Thomas'ın hayaleti sayesinde Lucille'yi yenebilmiştir.

Filme ismini veren Kızıl Tepe, çürüyen, açık tavanlı, geniş koridorlu, çatı katı, yeraltı ve tehlikeli kapalı odalara sahip, büyük, soğuk, تنها bir İngiliz konağıdır. Edith'in ve Thomas'ın eve ilk geldikleri sahnede evin alt döşemesinin altından kan çıkması ve Thomas'ın onu ayağıyla kapatmaya çalışması aslında bilinçaltı katmanlarından olan 'id'in açığa çıktığının göstergesidir. Bilinçaltı katmanları id, ego ve süper ego evdeki katların bir temsilidir. Yönetmen film boyunca mekânı yalnızca hikayenin dramatik yapısının ilerlediği bir ev olarak değil, aynı zamanda mizansenin öğelerinden olan; oyuncu gibi kullanarak inşa ettiği görülmektedir. Atmosfer yaratımında ve dramaturjik anlatımdaki en etkin unsurlardan biri olan mekan, bu filmde neredeyse bir ana karakter olarak yer almaktadır ve aydınlatma ile renk kullanımının da katkısıyla duygu aktarımı bakımından oldukça aktif bir rol üstlenmektedir.

Seyircinin dikkatini istenilen noktaya yönlendirmek amacıyla kullanılan renk, ortamın ya da karakterin estetik ve psikolojik sürecini yansıtmak için renklerin dilini doğru amaçla kullanılması filmin dili açısından büyük önem arz etmektedir. Filmin



tamamında siyah, kırmızı, kahverengi, beyaz ve mavinin tonlarının hakim olduğu görülmektedir. Örneğin, Lucille'nin giydiği kostümlerde siyah ve kırmızı tonlarına ağırlık verildiği gözlemlenmektedir. “Siyah; gücü, tutkuyu, resmiyeti, soyluluğu ve otoriteyi simgelemektedir. Türkiye’de ve çeşitli toplumlarda keder, ölüm ve matem anlamlarına gelmektedir. Bununla birlikte; fesatlık, garez, kötü niyet ve karamsarlığı da çağrıştırmaktadır” (Kırık, 2014: 76-77). Ayrıca atmosfere de hakim olan bu renk, gizemi ve belirsizliği vurgulayıp gerilimi artırarak karakterlerin içinde buldukları durumdan rahatsız oldukları hissini seyirciye aktarmakta ve seyircinin bu bağlamda karakterle özdeşleşmesini sağlamaktadır.

Filmde yoğun bir şekilde kullanılan renklerden biri de kırmızıdır. Kırmızı renk; ölümü, kanı çağırır. Edith zarar görmeye başladıkça kar altında kalan kırmızı kil artık karın üzerine çıkmaya başlar. Edith’in masumiyetinin yok olarak nefretinin ağır bastığı bir kişiliğe dönüşümünü, bembeyaz karların üzerindeki kırmızı kanın bulaşması ile görselleştirilmektedir. Dramaturjik anlatının önemli bir unsuru olan, karakterin dönüşümü bu metaforla yansıtılmıştır. Kırmızı rengi, “canlılık, mutluluk, girişkenlik, dışa dönüklük, irade, güç, cinsel güç, kızgınlık, hırs ve olumluluk gibi anlamlar taşımaktadır. Kırmızı, sevgi ve nefret gibi iki zıt duyguyu da bünyesinde taşımaktadır. Kırmızının insan üzerindeki etkisi yadsınamaz derecede büyüktür” (Kırık, 2014: 73-74). Kırmızı romantizm ve aşk temalı filmlerde sevgiyi, tutkuyu, cinselliği sembolize ederken korku filmlerinde kanı, vahşeti, kıskançlığı, öfkeyi temsil etmektedir. Korku sinemasında oldukça fazla kullanılan kırmızı renk, insanlarda şehvet, tutku, cinsellik, güç, şiddet, öfke gibi duygular uyandırmaktadır. Aynı zamanda kanın da rengi olan kırmızı, çağlar boyunca süren savaşlar nedeniyle, hayatta kalma mücadelesini de çağrıştırmaktadır (Gülşen, 2021: 73).

Sharpe kardeşlerin dünyasında soğuk tonlar olan gri renk skalası hakimdir. Gri, depresyonu, düşük enerjiyi, korkuyu, bencilliği, suskunluğu ve melankoliyi ifade eden bir renktir (Sharma, 2007: 42). Bu renk çoğu zaman sıkıntılı ve kasvetli duyguları açığa çıkarmaktadır. Thomas karakterinin kostümlerinde genellikle siyah tonlar seçilmiştir. Karakterin tekinsiz ifadesiyle örtüşmekte ve gotik modasının karakteristik özelliklerini yansıtmıştır.

Filmde kullanılan bir diğer renk olan mavi, orta çağda yetkin kabul edilen, yüksek sınıfın temsilcileri denilen aristokratların mavi kana sahip olduğu söylenmektedir. Beyaz tenlerinin altında damarların mavi gözükmelerinden dolayı özellikle Fransa’da bu kullanım öne çıkmıştır. Mavi renk, aynı zamanda aklı, sakinliği yansıtmaktadır (Gülşen, 2021: 271). Otoriter bir enerji oluşturan mavi renk, korku sinemasında sıkça tercih edilmektedir.

Kostüm ve makyajın işlevlerine baktığımızda görmekteyiz ki bu filmde tüm işlevlerinden faydalanılmıştır. Bunlar; “Filmde yer alan oyuncuların anlatıda yer alan karakterler olduğu etkisini yaratmak, oyuncuların fotojenik özelliklerini ön plana çıkarmak, karakterin ekonomik durumu, sınıfı, cinsiyeti gibi temel bilgileri sağlamak, anlatının geçtiği dönemin atmosferini yansıtmak, kültürel bağlamı ortaya koymak, filmin türüne göre ikonografik özelliklerini yansıtmak, filmin bağlamı içerisinde sembolik anlamlar iletmek” şeklindedir (Tuğhan, 2017: 179). Özellikle filmin bağlamı içerisinde sembolik anlamlar iletmek aşamasında örnek olarak Edith karakterinin olay akışıyla doğru orantılı kıyafetlerindeki renk değişimi ile saç toplama şeklinin değişmesini görmekteyiz. Beyaz renkli kıyafetlerden sarı renkli kıyafetlere geçişi aslında karakterin zehirlendiği süreci belli etmektedir.



Filmdeki en belirgin yapı ise Sharpe kardeşlerin yaşadığı şatodur. Sharpe kardeşler Kızıltepe adında kırsal bir yerde büyük, korkutucu ve ürpertici eski bir şatoda yaşarlar. Şatonun girişinde Allerdale Hall adlı bir yazı görülür. Şato'nun çevresine bakıldığında boş kırsal bir arazi görülmektedir. Bu sahne ile seyirciyi yeni bir serüvenin beklediğini anlarız ve tasarlanan gotik mimari ile tekinsizliğin seviyesinin artırıldığını görmekteyiz. Uzanan düz yol ile birlikte havanın bunaltıcı ve kapalı oluşu tüm bu negatifiğin aynı karede yer alması Edith ile birlikte seyirciyi şatoya tutsak etmektedir. Keskin hatlara sahip olan siyah renkli bu şato sivri çatılarıyla tam bir gotik mimari ürünüdür. Gotik sanatı, Orta Çağ döneminde Fransa'da ortaya çıkan bir akımdır. Bir dışavurum şekli olan bu sanat yaşanan dönemin toplumsal ve politik olaylarının izlerini taşımaktadır. Bu dönemin mimari yapısına bakıldığında dikey, sivri ve keskin hatlar görülür. Gotik mimaride en sık görülen yapılar olan katedralleri andıran şatonun iç tasarımı da aynı özellikleri barındırmaktadır. Eski ve oldukça pis olan şatonun girişinde karşımıza açık bir koridor çıkar. Tavanın üstü oldukça eskidir ve yukarıdan kar veya kuş tüyleri düşmektedir. Evin diğer köşeleri yine oldukça iç karartıcı ve kasvetlidir. Ev genel olarak koyu renk ağırlıklıdır. Siyah renkten ziyade renk skalasında koyu kahverengi tonları ağırlıklıdır. "Kahverenginin doğurganlığı, verimliliği temsil ettiği gibi pek çok negatif etkisi de bulunmaktadır" (Sharma, 2007: 29).

Tümüyle Viktorya döneminde geçen filmin, kostümlerine ve dekorlarına bakıldığında, bir dönem filmi olduğu anlaşılmaktadır. Özellikle, dönem mobilyaları ve dekorunun İngiltere'nin Viktorya dönemine uygun bir şekilde titizlikle çalışıldığı gözlemlenmektedir. Los Angeles'ta ve Allerdale Hall'da kullanılmış büyük malikânenin zenginliğini gösteren 17. yy. dönemine uygun dekor ürünleri kullanılmıştır. Filmin sanat yönetimi aslında iki farklı coğrafyaya hakim olmakla birlikte iki bölümden oluşmaktadır. Amerika'da geçen ilk bölümde, altın ve sepya tonlarını görmekteyiz. Seyirciye, dönemselsel bir film izlediğini, ihtişam ve görkemli bir atmosferin hakim olduğu gösterilmektedir. İkinci bölüm olan Kızıl Tepe'de, karamsar ve bunalımlı bir atmosfer ile soğuk renklerin hakim olduğu gösterilmektedir.

Film, Viktorya döneminde kendi içerisinde yaşanan bazı çelişkileri barındıran romantik bir dönemde geçmektedir. Örneğin filmde de Sir Thomas ve Lady Lucille karakteri arasında yaşanan ilişki buna örnektir. "Viktorya Dönemi, İngiltere'nin sanayi ve teknolojik açıdan yükselişe geçtiği bir dönem olmasına rağmen özellikle ahlaki açıdan son derece katı tutumların gösterildiği bir dönem olarak geçmiştir" (Daldal, 2020: 1). II. Elizabeth'ten sonra İngiltere tahtında en uzun süreyle -64 yıl- Kraliçe Viktorya kalmıştır. Bu dönemde statü önem kazanmış, alt ve üst sınıf arasındaki uçurum çok fazla belirginleşmeye başlamıştır. Sanayinin getirdiği ekonomik güç sadece zengin kesim tarafından kullanılır ve adaletsiz bir düzen söz konusu olmaktadır. Böylelikle üst tabakanın daha zenginleştiği bir dönem söz konusu olmaktadır.

Victorya Dönemine hakim olan moda anlayışına bakıldığında; kadın bedeninin estetiğinin ön plana çıkarıldığı görülmektedir. Dönem kadınları erkeksi bir havadan çıkarılmaya çalışılmıştır. Dekoltelerin hakim olduğu elbiselerde, filmde de gördüğümüz gibi hem Edith hem de Lucille de giysilerde kat kat bir görünüm, kabarık kollar, dantel ve firfırlar hakimken saçlar gür ve topuz olarak kullanılmıştır. Örneğin; filmin sonlarına doğru Edith, boğaz kısmı dar olan bir elbise giyer saçlarındaki özen kaybolmuştur, topuz yerine dağınık saçlarla görülmektedir. Soyluluğun ve zenginliğin temsili olan Edith, karakterinin özelliği olan masumiyet ve saflığını temsil eden beyaz rengini tercih etmektedir. Fakat hastalığına bağlı olarak değişen kostüm değişikliğini Edith üzerinde net



bir şekilde görmekteyiz. Döneme ait aynı zamanda aksesuar olarak da şapka takmayı tercih eden kadınlar, çiçekler ve kurdelelerle süslenmiş geniş büyük şapkalar kullanmışlardır (Chrisp, 2005: 6). Filmde de özellikle Edith ve Lucille'nin bir araya geldiği kelebekler ile ilgili konuştuğu sahnede, ikisinin de süslü, geniş şapkalar tercih ettiği görülmektedir. Erkekler için ise diz pantolonları veya dar pantolonlar, beyaz gömlekler, yelekler, arkası iki kuyruklu ceketler tasarlanmıştır. Filmdeki erkeklere bakıldığında, Carter Cushing, Doktor Alan McMichael dikkat çeken uzun ceketleri ile dönemin modasını yansıtmıştır. Genellikle koyu renkler tercih eden karakterler bu noktada aslında statü, güç sahibi ve soylu kişiler olduklarını belli etmişlerdir.

Karakterlerin kostümleri ve kostümlerinde seçilen renkleri, statü ve sınıfı tanımlamak, kadın erkek karakterlerin evli mi bekar mı ve dönemle bağlantılı olarak anlatım dilini (Daldal, 2021) güçlendirmektedir. Saç ve makyaj bakımından net bir şekilde gözükmemektedir ki romantik gotik tarz benimsenmektedir. Bu makyaj türünün en büyük özelliği ten renginde solgun görüntüdür. Edith ve Lady Lucielle karakterlerinin bu noktada makyajları birbirinden farklıdır.

Viktorya dönemi sadece modayı değil mimariyi de etkilemiştir. Karakteristik gotik işlemleriyle, kuleleri, payandaları, büyük kapılı girişleri, büyük sundurmaları, yüksek tavanları, vitray ve cumbalı pencerelerini içermektedir. Viktorya dönemi evleri, büyük bahçeleri, geniş giriş salonları, birden fazla odaları, görkemli merdivenleriyle bu dönemin ailesinin zenginliğini, ihtişamını sergilemektedir. Filmde bu bağlamda Carter ve Edith Cushing'in evlerine bakıldığında, ailenin zengin olup olmadığı evlerinin mimarisinden anlaşılmaktadır.

Film boyunca perspektif ve simetriyi sağlamak amacıyla çizgilere ve formlara yer verilmiştir. Özellikle ev dekorasyonlarından, yüksek duvarlardan, merdivenlerden faydalanılmıştır. Filmin büyük bir çoğunluğunun geçtiği Thomas ve Lucille Kardeşlerin evlerinde formlar dikey ve sivri çizgilerinden oluşmaktadır. Bu çizgiler filmde yükseklik ve yücelik duygularının hakim olmasını sağlamaktadır. Yücelik duygusu ise, güç, iktidar, soyluluk, resmiyet, uhrevilik gibi kavramları da çağrıştırır. Uzun ve dik çizgilerle karakterize edilmiş katedraller, yüksek sütun ve tavanlar, minareler bakanın gözlerini yerden gökyüzüne doğru sürüklerler ve yukarıda olduğu varsayılan başka bir gücü, göksel hayatı, tanrıyı çağrıştırırlar (Güngör, 2010: 97-98).

Filmde görüntünün dilini oluşturan kamera sabit değildir. Özellikle crane tekniği ile yapılan takip sahnelerindeki kamera hareketleri söz konusudur. Kamera ortam içerisinde öznel bir bakış kullanır hatta bazı sahnelerde üst açı çekimler kullanılmıştır. Filmde perspektif neredeyse her alanda kullanılmıştır. En çok göze çarpan perspektif örneği cenaze sahnesidir. Üst açıdan çekilmiş dengeli bir simetri ile kurulan çerçevede sağa ve sola sırası ile dikey eksende dizilmiş kişiler vardır. Bu da perspektif ile oluşan derinliği bir anıta doğru uzanır.

Filmde aydınlatma, anlam yaratmak amacı ile kullanılmış, vurgulanmak istenilen alan ışıklandırılmış geriye kalan yerler ise karanlık ya da gölgede bırakılmıştır. Kullanılan bu tekniğe Cameo aydınlatma denilmektedir. Örneğin Edith, küçükken yatağında uyur haldeyken koridordan annesinin hayaleti gelir fakat seyirci Edith dışında diğer arka planda kalan alanları görmez. Bu sayede hem alan derinliği hem de aydınlatma ile dikkat çekilmek istenen alana odak yapıldığı görülmektedir.

Filmde görsel unsurlardan sonra dikkat çeken bir diğer öge ise sestir. Film müziğini Fernando Velázquez yapmıştır. Müzik ve filmin uyumu seyirci de gerilim



etkisini yaşatmaktadır. Görüntüden önce gelen ses –örneğin hayalet görünmeden önce sesi duyulur- tekinsizlik duygusunu artırmıştır. Bu şekilde gelecek olan tehlike sezdirilir. Özellikle Edith'in hayaletlerden bahsederken saat sesinin baskın bir şekilde duyulması, Carter Crushing öldürülürken müziğin kesintisiz duyurulması, Sharpelarin evinde gıcırta ve rüzgâr seslerinin yoğun olarak duyulması gibi ses ve efektlerin kullanılması seyirci üzerindeki gerilimi artıran ve filmin ritmi ile de uyumlu olan unsurlardır.

Filmdeki en önemli metaforlardan biri kelebeklerdir. Lucille ve Edith arasında geçen sohbet şöyledir: "...güzel şeyler kırılığandır evde sadece siyah güvellerimiz var muhteşem yaratıklar ama güzellikten yoksunlar karanlık ve soğukta gelişirler". Lucille'nin bu cümlesinden sonra, Edith ile kelebekler özdeşleşmektedir. Lucille ise güvedir ve koyu kıyafet seçimiyle de bunu net bir şekilde görmekteyiz. Edith'in bir hikaye yazarı olması ve evrakları imzalamak için birçok sahnede kalemiyle detay görüntüsü alınması, aslında ödül konusunda ipucu taşımaktadır. Edith, yazı yazmanın simgesi olan kalem ile ödüllendirilir. Bu kalem, Lucille'nin elinden ölmeden kurtulmasını sağlayacaktır. Aynı zamanda Thomas'ın geri gelip McMichael'in ölmediğini söylemesi, Edith'in erişmesi gereken bir bilginin sahibi olmasını sağlamıştır. Ödül, Thomas'ın Lucille yerine Edith'i tercih etmesinden ve anti kahramanı tetiklemesinden dolayı Thomas olarak da yorumlanabilir. Bu durum, dramaturjik anlatıda hikayedeki olay örgüsünü neden sonuç ilişkisi bağlamında seyirciye anlatan en başat sahnelerden biridir.

Filmde bazı sahnelerde yer alan su, filmin anlatısına katkıda bulunmaktadır. Mitolojilerin çoğunda en başta her şeyin sudan yaratıldığına inanılmıştır. Su çift yönlü anlama sahiptir. Hem yaşam hem de yıkım anlamı bulunmaktadır. Örneğin, Edith'in babasının öldürüldüğü banyo sahnesinde suyun taşmasıyla ve buharın yoğunlaşmasıyla tekinsiz bir süreç söz konusudur. Bu noktadan hareketle anlatımı kuvvetlendirmek için buna benzer sembolik anlatımlar kullanılmaktadır.

7. SONUÇ

Guillermo del Toro yönetmenliğinde çekilmiş olan Crimson Peak (Kızıl Tepe) filmi, 2015 yılı bir yapımdır. Film, korku türüne yakın dursa da aslında birçok türü içermektedir. Yer yer fantastik motiflerle donatılmış filmin içerisinde romantizm barındıran sahnelerle birlikte gerilimle seyirciyi diken üstünde tutan bir korku filmidir. Kullanılan mekan, kostüm tasarımı ve başarılı oyunculuk ile yönetmeni Guillermo del Toro, korku ve tekinsizlik dolu anlar yaşatarak seyirciyi rahatsız etmeyi başarmaktadır.

Filmin içine korku kavramı tasarım unsurlarıyla uygun biçimde yerleştirilmiştir. Güveller, kelebekler, duvar kağıtları, objeler, eşyalar özel olarak tasarlanmıştır. Tekinsiz hissini ev ile özdeşleştiren yönetmen, korku sinemasındaki klasik perili ev temasını filmin başrol oyuncusu haline getirmiştir. Çünkü filmdeki mekanın o ev oluşu filmin anlatısını oluşturmadaki en etken öğedir. Evin duvar kağıtları, güve ve kelebek motiflerini birleştirmek için özel olarak tasarlanmıştır. Film dramaturjik çözümleme yöntemiyle değerlendirdiğimizde mizansen öğeleri oldukça etkin olduğu görülmektedir. Filmde, görsel öğelerle bir anlatı dili oluşturmak ve seyircinin dikkatini filme daha çok çekebilmek amacıyla kullanılan renk, mekan tasarımı, oyuncu seçimi, kostüm, saç-makyaj gibi unsurlar ortamın ya da karakterin psikolojik durumlarını yansıtmak amacıyla kullanılmaktadır.

Sinemada aydınlatmaya paralel olarak renk kullanımı yönetmenlerin ve sanat yönetmenlerinin anlatılarını kişiselleştirmek için başvurdukları yollardan biridir. Renk kullanımı ve ışıklandırma doğru kullanıldığı takdirde estetik ve psikolojik etkileriyle



anlatıyı güçlendirdiği için çoğu yönetmen ve sanat yönetmeni tarafından özenle kullanılan ve önem verilen bir alandır. Filmde kullanılan kasvetli aydınlatma, sıcak-soğuk renk ilişkileri karakterlerin başına gelecek olayların habercisi olarak yansıtılmaktadır. Filmde renk, tarihsel ve sembolik anlatım taşımaktadır. Aynı zamanda kullanılan renkler filmin ilerleyen sahnelerinde seyirciyi korku dolu bir atmosfere sürüklemektedir. Görüntü yönetimi olarak, çekim planları genellikle genel çekim ile mekân tanıtma, yakın planlarla karakterin ruh ve duygu değişimlerini seyirciye aktarma tekniği kullanılmıştır. Bazı sahneler de kamera pan hareketi ile vermek istediği etkiyi baz alarak konuya yakınlaşmıştır. Odak noktasını belirleyerek konuya yaklaşım ekranın kararması ve önemini vurgulayacak şekilde kameranın konu da biten kapanışı, bizlere eski film çekim tekniklerini hatırlatmaktadır.

Filmin bir dönemi yansıttığı düşünüldüğünde, dönemin tüm karakteristik özelliklerini barındırdığı görülmektedir. Bu noktadan hareketle filmin dramaturjik anlatımı ve mizansenini etkin kullanma becerisi filmin mekan tasarımı, atmosfer yaratımı, renklerin dili, aydınlatma teknikleri, kostüm tasarımı gibi mizansen öğelerinin kullanımı ile anlam yaratma sürecinin seyirciyle temas ettiği düşünülmektedir.

REFERENCES

- Abisel, N. (1999). Popüler Sinema ve Türler. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Arkan, N. (2014). Nosferatu'dan Günümüze Sinemadaki Vampir Karakterinin Değişimi ve "Yanılğı". Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sinema ve Televizyon Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Programı, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi.
- Bhaumik, S. (2017). The Cult Critic Film Magazine. *The Art Of Art Direction*. Erişim Adresi: <https://www.hlc-culcritic.com/art-art-direction/> (Erişim Tarihi: 25.09.2021).
- Bordwell, D., Trompsan, K (2004). Film Art: An Introduction. (Çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat). İstanbul: De ki Yayınları.
- Carroll, N. (2020). Korkunun Felsefesi veya Kalbin Paradoksları. İstanbul: Hece Yayınları.
- Chrisp, P. (2005), A History of Fashion and Costume: The Viktoryan Age, Bailey Publishing Associates, NY.
- Çağan, M. (1997). Rengi Rengine- Renklerin Etkisi, İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Çağlıyan, E. A. (2020). Korku Sinemasının Cazibesi Üzerine Felsefi ve Psikolojik Bir İnceleme. *Sinefilozofi Dergisi*. No.5, Sayı.9. doi.org/10.31122/sinefilozofi.735688
- Çoban, B. (2005). Aynalar Şövalyesi ya da Bilinçdışının Kaşifi Lacan. Rigel, N. (ed.) Kadife Karanlık içinde (S. 277-291). (2. Basım), İstanbul: Su Yayınevi.
- Daldal, İ. (2021). "Kraliçe Viktorya Dönemi Giysilerinin Günümüz Kadın Modasına Etkisi". Erişim Adresi: <https://acikerisim.isikun.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11729/2918/10335412.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Erişim Tarihi: 01.09.2021).
- Eliade, M. (2009). Dinler Tarihine Giriş. (Çev. Lale Arslan), İstanbul: Kabalcı Yayınları.



- Freud, S. (2003). The Uncanny. Penguin, Akt. Sarıberberoğlu, T. M. (2019). “Sinematik Kurgunun Bilinçaltı Mekânları-Tekinsiz Mekânlar” *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 5(1).
- Giovanni, S. (1996). Korkunun Sanatları. (1. Basım), İstanbul: İnkılap Yayınları.
- Gülşen, P. (2021). Renkler, Tarih-Kültür-Sanat-Psikoloji. İstanbul: Destek yayınları.
- Kars, N. (2021) Sunuş. (Ed. Serhat Erden), “Medyada Korku Kültürü Üzerine Eleştirel Yaklaşımlar”. İstanbul: Literatürk Yayınları.
- Kırık, A. (2014). Sinemada Renk Öğesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi. 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi. 6 (2). 71 – 83. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/egitimvetoplum/issue/5127/69829> (Erişim Tarihi: 20.08.2021).
- Köknel, Ö. (1992). Korkular. İstanbul: Altın Kitaplar Basımevi.
- Lukancic, D. K. (2018). Modifying the Gothic: Gender in Crimson Peak. Southern Illinois University Carbondale. Erişim Adresi: <https://core.ac.uk/download/pdf/213552155.pdf>
- Mannoni, P. (t.y). Korku, (Çev. Işın Gürbüz). İstanbul: İletişim Yayınları
- Murphy, B. M. (2016). Crimson Peak. *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*; Dublin Iss. 15, 159-163. Erişim Adresi: <https://www.proquest.com/openview/67425d524cb6b5c9f4244276b0308a24/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2035804>. (Erişim Tarihi: 10.08.2021).
- Nutku, H. (2001). Oyun Sanat bilimi: Dramaturgi. İstanbul: Mitos&Boyut Yayınları.
- Odell, C., Blanc M. (2011). Korku Sineması. (Çev. Ali Toprak). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Öztürk, B., Özen S. E. (2021). Korku Sinemasında Mekan Algısının “Gerçek Mekan” Olgusu Üzerinden Değerlendirilmesi: Session 9 (Son Seans) Filmi. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*. 6(2), (S. 565-581) DOI: 10.26835/my.904959
- Sarıberberoğlu, T. S. (2019). Sinematik Kurgunun Bilinçaltı Mekanları-Tekinsiz Mekanlar. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*. 5(1), (S. 27-39)
- Serbes, E. (2015). Crimson Peak'ten Önce İzlenmesi Gereken 10 Gotik Film. *Filmloverss*. Erişim Adresi: <https://filmloverss.com/crimson-peak-ten-once-izlenmesi-gereken-10-gotik-film/> (Erişim Tarihi: 15.08.2021).
- Sharma, R. (2007). Renklerle Terapi, İstanbul: Nokta Kitap.
- Shhh Film. (2012, 6 Ağustos). Guillermo Del Toro's Interview On BBC Film (The Inspiration for Shhh) (Video). Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=FQCDdIfMJ54&ab_channel=ShhhFilm (Erişim Tarihi: 25.09.2021).
- Tuğan, N. H. (2017). Sinema İkonografisinde Kostüm ve Makyaj. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*. Cilt. 6, Sayı.4.
- Turvey, M. (2018). “How Do We Like Horror Movies?”. (Akt. Monica Jimenez). Erişim Adresi: <https://now.tufts.edu/articles/why-do-we-horror-movies> (Erişim Tarihi: 25.09.2021).