

**T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



ANİMASYON FİLM ÜRETİMİNDE GOTİK ETKİLER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gülay GÖKTAŞ CAN

Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı

Grafik Tasarımı Sanat Dalı

HAZİRAN, 2022

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



ANİMASYON FİLM ÜRETİMİNDE GOTİK ETKİLER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gülay GÖKTAŞ CAN

(1912.310008)

Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı

Grafik Tasarımı Sanat Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Mehmet Reşat BAŞAR

HAZİRAN, 2022

ONAY FORMU

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduđum “Animasyon Film Üretiminde Gotik Etkiler” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça bölümünde gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (23/06/2022)

Gülay GÖKTAŞ

ÖNSÖZ

İnsan bilincinin karşı koyamadığı başlıca duygu korku olmuştur ve sanat tarihi boyunca korku unsurları birçok alanda kullanılmıştır. Sanatsal açıdan gotik, korku öğelerini estetik açıdan ele alınarak sunulmasına imkân vermiştir. Gotik, mimariden görsel sanatlara, edebiyattan sinemaya uzanan tarihi serüveninde geniş bir alanda etkisini göstermiştir.

Modern çağın sanat disiplinlerinden biri olan animasyon film üretimi, ilk örneklerinden itibaren gotik motifleri izleyiciye sunmuştur. Bu çalışmada ilk olarak gotik üslubun sanatsal bir terim olarak ne anlama geldiği; hangi sanat dallarında etkisini gösterdiği ve bir kurgu türü olarak gotik etkiyi oluşturan unsurların neler olduğu açıklanmıştır. Gotikle ilişkilendirilen tekinsizlik kavramı üzerine araştırmalara değinilmiştir. “Sanat Tarihinde Gotik” başlıklı ikinci bölümde mimari, görsel sanatlar, edebiyat ve sinema alanında etkisini gösteren gotik üslup adına literatür taraması yapılmıştır. “Animasyon Sinemasında Gotik” başlıklı üçüncü bölümde ise animasyon film üretiminin ilk yıllarından itibaren ortaya çıkan yapımlardaki gotik detaylar incelenmiştir. Bu bölüm, animasyonun ilk yılları ve 20. yüzyıl sonrasında üretilen animasyon filmler olarak iki ayrı başlıkta incelenmiştir. 20. yüzyıl sonrasında gotik adına önemli detaylar içeren Walt Disney filmleri ve kendine has gotik tarzını oluşturan Tim Burton filmleri incelenmiştir.

Tez çalışmam süresince yardımlarını esirgemeyen, beni yönlendiren ve rehberliğini esirgemeyen tez danışmanım ve değerli hocam Prof. Mehmet Reşat BAŞAR’a teşekkürlerimi sunarım.

Bu tezin hazırlanışında bana fikirleriyle katkı sağlayan, edebiyat alanında zengin deneyimi ile araştırmaya katkı sağlayan ve yıllardır bana destek olan kuzenim Rûveyde Müge TURHAN’a sonsuz teşekkür ederim. Ayrıca tüm özel hayatımda yanımda olan, akademik gelişimimde destek olan ve bana her zaman moral aşıl原因 Orhan CAN’a bu zorlu süreçte gösterdiği sabır için tüm kalbimle teşekkür ederim. Hayatımın her aşamasında bana destek veren, her koşulda yanımda olan ve sevgilerini her daim hissettiğim anneme, babama, abime ve ablama sonsuz teşekkür

ederim. Son olarak her ne kadar tezime odaklanmama engel olsalar da bu zorlu süreçte bana neşe veren canım yeğenlerim Çınar, Melek ve Deniz'e teşekkür ederim.

Haziran 2022

Gülay GÖKTAŞ CAN

ANİMASYON FİLM ÜRETİMİNDE GOTİK ETKİLER

ÖZET

Gotik, orta çağda bir mimari üslup olarak başlayan tarihi serüveninde birçok dönüşüme uğrayarak estetik bir tavır olarak birçok sanatsal alanda kullanılmıştır. Birçok sanat disiplininde kendine yer bulan gotik; üslup, tarz ya da tür olarak belirgin motifler oluşturmuştur. Gotik terimi, ilk olarak 12. yüzyılda ortaya çıkan mimari üslubu tanımlamak için kullanılmasının ardından, 18. yüzyılda orta çağ mimarisinden ilham alınarak tasarlanan yapılarda kullanılmasıyla bir üslup olarak tekrar ortaya çıkmıştır. Bu dönemde tekrar yükselişe geçen gotik, sanatsal alanda oluşan romantik eğilimlerin etkisiyle edebiyat alanında gotik kurguyu doğurmuştur.

Gotik kurgu; birçok figür, tema, atmosfer, anlatı biçimi gibi belirgin unsurlar oluşturmuştur. Bu unsurlar, sinema sektörünün gelişimi ile birçok filmde kullanılmıştır. Bununla birlikte, tarihte sinema ile paralel gelişimler gösteren animasyon sanatında gotik detaylara sıkça yer verilmiştir. Animasyon sanatında, ortaya çıktığı dönemden itibaren gotik detaylara yer verilmiştir. Animasyon filmlerde görülen gotik etkinin, gotik mimari ve gotik kurgu ışığında sağlandığı görülmüştür. Bu araştırmada yer verilen filmler; kasvetli atmosfer, ölüm teması, mekânsal anlatım ve tekinsizlik kavramı gibi gotik kurgunun oluşturduğu unsurlar ışığında incelenmiştir. Erken dönem animasyon gösterimlerindeki gotik detaylar incelendikten sonra 20. yüzyıl devamında sinemada gösterime giren gotik kurgu animasyon filmlere yer verilmiştir. Ardından Disney yapımı animasyon filmler ve animasyon sanatçısı Tim Burton'ın yönettiği filmlerdeki gotik etkiler incelenmiştir. İncelenen filmlerdeki gotik etki, gotik mimari ve gotik kurgu eserler dikkate alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gotik, Gotik Animasyon, Gotik Sanat, Gotik Sinema, Gotik Edebiyat, Gotik Kurgu.

GOTHIC IMPACTS ON ANIMATION MOVIE PRODUCTION

ABSTRACT

Gothic has undergone many transformations in its historical episode, which started as an architectural style in the Middle Ages, and has been used in many artistic fields as an aesthetic attitude. Gothic, which finds its place in many art disciplines, created distinctive motifs in terms of pattern, style or genre. After the term Gothic was first used to describe the architectural style that emerged in the 12th century, it re-emerged as a style in the 18th century when it was used in buildings designed with inspiration from medieval architecture. Gothic, which rose again in this period, gave birth to gothic fiction in the field of literature with the effect of romantic tendencies in the artistic fields.

Gothic fiction created distinctive elements such as many figures, themes, atmospheres, and narrative forms. These elements have been used in many films with the development of the cinema industry. However, gothic details are frequently included in the art of animation, which has developed in parallel with cinema in history. It has been seen that the gothic effect seen in animated films is achieved in the light of gothic architecture and gothic fiction. The films included in this research are examined in the light of gothic elements such as gloomy atmosphere, the theme of death, spatial expression and the concept of uncanny. After examining the gothic details in the early animation screenings, the gothic fiction animation films that were screened in the 20th century are included. Then, the gothic effects in Disney-made animated films and films directed by animation artist Tim Burton were examined. Gothic influence, gothic architecture and gothic fiction works in the examined films are marked.

Keywords: Gothic, Gothic Animation, Gothic Art, Gothic Cinema, Gothic Literature, Gothic Fiction.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ONUR SÖZÜ	i
ÖNSÖZ.....	ii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	viii
I. GİRİŞ	1
II. SANAT TARİHİNDE GOTİK	6
A. Gotik Mimari	6
B. Görsel Sanatlarda Gotik.....	13
1. Gotik Resim	14
2. Gotik Heykel.....	19
C. Gotik Edebiyat	26
D. Sinemada Gotik	38
III. ANİMASYON SİNEMASINDA GOTİK	45
A. Animasyonun İlk Yılları	45
B. Yirminci Yüzyıl Sonrası Animasyon Film Üretimi.....	47
1. Walt Disney Yapımı Animasyon Filmlerde Gotik Etkiler	57
2. Tim Burton Filmlerinde Gotik Tarz.....	64
IV. SONUÇ.....	76
V. KAYNAKÇA	80

ÖZGEÇMİŞ.....	85
----------------------	-----------

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1. Roman ve Normal tarzı kemer (Sol), Gotik kemer (Sağ)	7
Şekil 2. Uçan payandalar örneği.....	8
Şekil 3. Gotik mimaride kullanılan vitraylı gül pencereler	9
Şekil 4. Sain-Denis Manastır Kilisesi.....	10
Şekil 5. Sevilla Katedrali.....	10
Şekil 6. Notre-Dame Katedrali	11
Şekil 7. Londra Westminster Sarayı.....	12
Şekil 8. Strawberry Hill House.....	13
Şekil 9. Çarmıhta İsa	15
Şekil 10. Tahtta Oturan Meryem	15
Şekil 11. Rucellai Madonna	16
Şekil 12. Maestà (Solda arka yüz, sağda ön yüz).....	16
Şekil 13. Yoksulluk Alegorisi (Sol), İtaat Alegorisi (Ortal), İffet Alegorisi (Sağ)	17
Şekil 14. Maestà	18
Şekil 15. Aziz Margaret ve Aziz Ansanus ile Duyuru	18
Şekil 16. Meryem'e Müjde.....	19
Şekil 17. Saint-Denis Kilisesi Heykel Gravürü.....	20
Şekil 18. Kraliyet Portalı	20
Şekil 19. Pervaz Heykeli	21
Şekil 20. Notre-Dame Katedrali Batı Cephesi Portalleri.....	21
Şekil 21. Notre-Dame Katedrali'nin Dış Cephesindeki Gargoyle Örnekleri	22

Şekil 22.	Vierge Dorée (Altın Bakire).....	23
Şekil 23.	Reims Katedrali Batı Cephesi Orta Portalı	23
Şekil 24.	Reims Katedrali Batı Cephesi Pervaz Heykeli.....	24
Şekil 25.	Pisa Vaftizhanesi Vaaz Kürsüsü	24
Şekil 26.	Siena Katedrali Vaaz Kürsüsü.....	25
Şekil 27.	Floransa Vaftizhanesi Güney Kapısı.....	25
Şekil 28.	Adem ve Havva Heykeli	26
Şekil 29.	Le Manoir Du Diable (Şeytanın Evi)	38
Şekil 30.	La Chevalier Mystere	39
Şekil 31.	The Cabinet of Dr. Caligari.....	40
Şekil 32.	Frankenstein	41
Şekil 33.	Nosferatu	42
Şekil 34.	Dracula	42
Şekil 35.	House of Usher.....	43
Şekil 36.	Phantasmagoria	45
Şekil 37.	Zoetrope ve Praxinoscope	46
Şekil 38.	Le Voyage Dans La Lune.....	48
Şekil 39.	The Hasher’s Delirium.....	48
Şekil 40.	King Kong	49
Şekil 41.	The Pet.....	50
Şekil 42.	Spirited Away.....	52
Şekil 43.	Vampire Hunter D: Bloodlust	53
Şekil 44.	Monster House	54
Şekil 45.	Le Magasin des Suicides	55
Şekil 46.	The Tell-Tale Heart.....	55
Şekil 47.	Extraordinary Tales	56

Şekil 48.	Silly Symphonies: The Skeleton Dance	58
Şekil 49.	Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler.....	59
Şekil 50.	Notre Dame’ın Kamburu.....	60
Şekil 51.	Uyuyan Güzel Filmi Aurora ve Malefiz	61
Şekil 52.	The Black Cauldron	62
Şekil 53.	A Christmas Carol.....	63
Şekil 54.	The Island Of Doctor Agor	64
Şekil 55.	Vincent	65
Şekil 56.	Frankenweenie (1984).....	66
Şekil 57.	Tim Burton’s The Nightmare Before Christmas.....	67
Şekil 58.	Caroline	67
Şekil 59.	Charlie’nin Çikolata Fabrikası	68
Şekil 60.	Alice in Wonderland	69
Şekil 61.	Corpse Bride.....	70
Şekil 62.	Frankenweenie (2012).....	71
Şekil 63.	Elsa Van Helsing	72
Şekil 64.	Vampir Kedi	73
Şekil 65.	Victor ile Sparky’nin merdiven sahnesi	73
Şekil 66.	Frankenweenie, Sınıf Sahnesi	74
Şekil 67.	Frankenweenie, Toshiaki’nin Evcil Kaplumbağasının Mezar Taşı	75

I. GİRİŞ

Tarihi orta çağın karanlık dönemine dayanan gotik kavramı; bir tarz, tür veya üslup olarak, birçok sanat disiplininde kullanılmıştır. Gotik, 12. yüzyılda mimari bir üslup olarak ortaya çıktıktan yıllar sonra, 17. yüzyıl ve sonrasında; edebiyat ve sinema alanında orta çağın karanlık döneminden ve gotik mimari yapıların görkemli görüntüsünden beslenen bir tarz olarak kendini göstermiştir. Sanatçıların karanlıkta güzellik bulma arzusu, kültürlerarası bir hareketlilik göstererek, sanatsal bir üslup olarak gotik kavramını doğurmuştur. Gotik üslup tarihte geniş aralıklarla ortaya çıkarak, mimari ve edebiyat alanından sonra sinemada etkisini göstermiş ve sanat üretiminde geniş bir yelpazeye açılmıştır.

Kurgu türü olarak incelenen gotik kavramı, doğaüstü ya da doğanın güçleriyle ilişkili tehditlere; aşırılıklara, korkuya, dini ve insani kötülüğe ve ruhsal yozlaşmaya odaklanmaktadır. Gotik, tamamen olumsuz bir terim olmamakla birlikte, karanlıktan; doğaüstü ve fantastik olandan beslenmektedir. Gotik kavramı edebiyat ve sinemada tekinsizlik, korku ve ölüm kavramlarıyla ilişkilendirilmektedir. Ancak bir sahnenin ya da bir hikâyenin korku unsurları içermesi onu gotik olarak tanımlamaya yeterli olmamaktadır. Gotik, mekân ve kıyafetlerde aşırılığa kaçan bir gösteriş, bir çocuğun karamsarlığı gibi tezatlıklar, doğaüstü varlıklar ya da bedensel farklılıkları olan insanlar, karanlıkla ve kötü kehanetlerle ilişkilendirilen hayvanlar, psikolojik bozukluklar gibi detaylarda kendini göstermektedir.

Gotik türün ilk edebi eseri *Otranto Şatosu*, Sir Horace Walpole tarafından 1764 yılında yazılmıştır. Erken dönem gotik edebiyat eserleri olarak *Otranto Şatosu*, *Frankenstein*, *Carmilla* ve *Dracula* gibi kurgular gotik tarzın başlıca motiflerini ve karakterlerini oluşturmuştur. *Otranto Şatosu*'yla başlayan ve 19. yüzyılda Edgar Allan Poe'nun dönemine kadar uzanan gotik kurgu eserlerde benzer motifler yer almaktadır. Bu motifler genellikle ölüm, tekinsizlik ve kasvet; yüksek tepelere kurulmuş şatolar, gotik kiliseler ve karanlık mahzenler; doğaüstü varlıklar ve ürkütücü karakterler gibi birçok unsur ve göstergelerden

oluşmaktadır. Poe'nun eserleri gotik edebiyatı insan zihninin karanlık yönüne çevirmiştir ve gotik etki olağanüstüden tekinsize yönelmiştir. Bu dönemde doğaüstü öğeler yerine insan zihninin karanlık yönleri, ölüm ve dehşet teması üzerinde durulmuştur.

Edebiyat ve sinemada, genellikle bir kurgunun gotik olarak adlandırılması için mekân, karakter ya da olaylarda tekinsizlik aranmaktadır. Tekinsizlik kavramı ilk olarak Ernst Jentsch tarafından incelenmiştir. Almancası *unheimlich* olan tekinsiz kavramı şüphe uyandıran, huzursuzluk veren, yabancı, ürkütücü gibi anlamlara gelmektedir (Jentsch, 2019).

Jentsch'in ardından tekinsizlik kavramı 1919 yılında Sigmund Freud tarafından farklı açılardan ele alınarak incelenmiştir. Freud *unheimlich* kelimesinin ilk anlamından farklı olarak kullanıldığını söylemektedir. Freud makalesinde Almanca'sı *unheimlich* olan tekinsiz kavramının “yerli”, “tanıdık” ve “eve ait” anlamlarına gelen *heimlich* sözcüğünün zıttı olduğundan bahsetmektedir. Bu yüzden *heimlich* kelimesinin zıttının (yani *unheimlich* olanın) tam olarak bilinmediği ve aşına olunmadığı için korkutucu olduğundan bahsetmektedir. Ancak yeni ve tanıdık olmayan her şey korkutucu değildir. Kelimenin zıttı kullanılarak arasındaki ilişkinin tersine çevrilemeyeceğini ve onu tekinsiz kılması için bir şeyler eklenmesi gerektiğini savunmaktadır. Yeni olan her şeyin korkutucu olmamasından dolayı Freud, *unheimlich* kavramına farklı açılardan yaklaşmıştır. Freud'un *unheimlich* kavramı aşına olanın barındırdığı gariplik üzerinde şekillenmiştir (Freud, 2003). Türkçede *unheimlich* kavramı genellikle tekinsiz ile eş anlamlı olarak kullanılmaktadır. Ancak bu kavramlar birbirini tam olarak karşılamasa da *unheimlich*, tekinsiz kavramını içinde barındırmaktadır.

Tekinsiz, her zaman korkuyu değil, aynı zamanda garip durumları da içinde barındırmaktadır. Bu yüzden tekinsiz olanı çekici kılan tam olarak bizi korkutan şeylerden hoşlandığımız fikri değil; daha ziyade dışarıda olanla, alışılmış algının ve deneyimin ötesinde kalan şeylerden büyülenmekle ilgilidir (Fisher, 2020:9). Genellikle kaygı ya da dehşet içeren bu büyülenme halinin, korkunun yarattığı hazdan kaynaklandığı söylenebilir. Tekinsiz, temelde bilinmeyendir. Yabancı veya karamsar bir karakteri, karanlık bir ormanı ya da terk edilmiş bir evi tekinsiz

kılan şey korkunç olmalarına ek olarak merak edilir olmalarıdır. Tekinsiz hissi veren ögeler, edebiyat ve sinemada gotik etki vermek için kullanılmıştır.

Gotik, genellikle gücün oluşturduğu tehlikeleri ve korkuyu ele almaktadır. Güç, karşı koyma, yıkım ve ölüm içgüdüsü; bunlar el birliğiyle korkuyu doğurmaktadır. Gotik, ürkütücü üstünlükleri akla getirmektedir (Devenport-Hines, 2005:15). Gotik kavramı, korku unsurlarını içinde barındıran, ancak bunları romantik bir perspektifte ele alan kurgularda karşımıza çıkmaktadır. Gotik, 18. yüzyılda yeniden yükselmesiyle, tıpkı orta çağ mimarisinde amaçlanan otorite sağlama yöntemi gibi, güç timsali olarak kullanılmaya çalışılmıştır. 18. yüzyıl Avrupa'sında yaşanan halk isyanlarına karşı soylular, köylü sınıfı üzerinde bir korku yaratma amacıyla yüksek şatolar ve kaleler inşa etmişlerdir. Gotik kaleler gücün, hiyerarşinin, üstünlüğün ve korku yaratmanın sembolü olarak varlığını korumuştur. Ancak bu sembolik yapılar zaman zaman yeterli olmamış; yeni ekonomik ve politik güçlere karşı koyma konusunda bir işe yaramamıştır. Bu dönemde yazılan ve gotik edebiyatın ilk eseri olarak bilinen *Otranto Şatosu* romanı, gotiğin ürkütücü üstünlüğünü edebiyat yoluyla bir güce dönüştürme çabasının bir örneğidir. Romanın kahramanı kalenin kendisidir ve birçok gotik kurgu edebiyat eserinde mekânın ön planda olduğu görülmektedir.

Gotiğin ele aldığı önemli konulardan bir diğeri ise güç arzusu veya ihtiras duygusu olmuştur. Gotik edebiyatta ihtiras kayıtsız kalınamayan bir duygu olarak ele alınmaktadır. Gotik kurguda genellikle hükmeden ve hükmedilen bir taraf ve dolayısıyla bir hiyerarşi görülmektedir. *Otranto Şatosu* ya da *Frankenstein* gibi gotik kurgularda karşımıza çıkan güç arzusu, Hegel'in güçlü olanın gücünün tanınması için üstün olduğu tarafa zalimlik yapması üzerine, Efendi ve Köle ilişkisini ele aldığı kuramı anımsatmaktadır. Bu bağlamda gotik kurgu, sürekli olarak ihtiras sahibinin, ona boyun eğen bir taraf var olduğu sürece güce sahip olabileceğini gösteren hikayelerle gücün geçici olduğu mesajını vermektedir (Devenport-Hines, 2005).

Felsefi kuramda tartışılan tekinsiz kavramı, efendi-köle ilişkisi, ölüm içgüdüsü, bilinçaltında yatan korku gibi psikolojik yaklaşımlar gotik senaryolarda romantik bir perspektifte ele alınarak kendini göstermektedir. Bu yaklaşımlar kurgularda birtakım göstergeleri ve ögeleri ortaya çıkarmıştır. Gotik etki vermek için kullanılan sembolik unsurlar genellikle ölümle ya da tehlikeyle ilişkilidir.

Örümcek ağlarının sardığı, eşyaları toz kaplamış veya camları kırılmış bir ev, o mekânda yaşamın olmadığını ve dolayısıyla tehlikeyi ya da ölümü temsil etmektedir. Birçok gotik kurguda kullanılan kara kedi, karga, yarasa gibi hayvanlar, karanlık veya doğaüstü güçlerle ya da uğursuzlukla ilişkilendirilen gotik öğeler haline gelmiştir. Ayrıca iskelet gibi ölümü sembolize eden öğeler; mezarlık, mahzen gibi mekanlar gotik etki vermek için hem edebiyat eserlerinde betimlemelerde hem sinema ve animasyonda sahne tasarımlarında kullanılmıştır.

Gotik, 19. yüzyılda sinema sektörünün ortaya çıkışıyla birlikte gotik edebiyat eserlerinden beslenerek, öykü, karakter ve sahne tasarımlarında etkisini göstermeye devam etmiştir. Beyaz perdede gotik etki verilmek için en çok kullanılan tema ölümdür. Mekanlar, karakterler ölüm hissini yansıtmaktadır. Gotik kurgu filmlerde, bir iç mekân sahnesinde genellikle örümcek ağları dikkat çekerken; yapılar adeta terk edilmiş ve yaşamın olmadığı bir tepede karanlığın içinde tasarlanmıştır. Gotik filmlerin çoğunda mezarlık sahneleri dikkat çekmektedir. Ayrıca sıkça kullanılan mekanlardan biri olan karanlık ormanlarda ağaçların yaprakları yoktur ve kurumuş dallar yaşamın olmadığını göstergesidir. Sahnelere kurukafa ya da iskelet gibi ölümü temsil eden detaylar eklenmektedir. Karakter tasarımlarında genellikle ruhsuz, tekinsiz ve tehlikeyi çağrıştıran tasvirler ya da ölümlle ilişkilendirilen doğaüstü varlıklar kullanılmaktadır. Bu temalar ve öğeler sinema sektörünün ortaya çıkışından itibaren hem korku sinemasında hem de animasyon film üretiminde sıkça kullanılmıştır.

Gotik, ortaya çıktığı her dönem kendi çağının endişelerinden beslenmiştir. Hayaletler, canavarlar, iskeletler, kötü aristokratlar, keşişler ve rahibeler ya da histerik karakterler gerçekçi ya da doğaüstü tehditlerin düşündürücü figürleri olarak gotik atmosferi oluşturmaktadır. 19. yüzyılda, bu listeye bilim insanları, korkulan baba ya da koca figürleri, deliler, katiller ve kötü doğayı simgeleyen canavarlar eklenmiştir. Gotik kurgunun ana mekânı olan kale ve ıssız ormanlar erken gotik edebiyatta baskındır. Gotik mekanlar, 18. yüzyılda vahşi ve dağlık yerlerken; daha sonra ihtişam ve vahşiliğin doğal ve mimari bileşenlerini, gotik kalenin ve ormanın şiddetini düşündüren karanlığın hâkim olduğu ve labirent gibi sokaklarıyla modern şehirler olmuştur (Botting, 1996:2). Özellikle erken gotikte manastırlar, kilise ve mezarlıklar genellikle harap durumdadırlar. Bu harap olmuş görüntü gotik kavramının geçmişten gelen barbarlık, batıl inanç ve korku ile

ilişkilisinden kaynaklanmaktadır. Daha sonra bu harap olmuş ve çoğunlukla dini yapılar, sanayileşme, kentleşme, sekülerleşme ve aile içi örgütlenmenin ışığında eski evlere ve modern şehirlere dönüşmüştür. Modern şehirler, kasvetli sokaklar sanayileşmenin getirdiği korku, şiddet ve yozlaşmanın merkezidir. Bilimsel keşifler terörün araçlarını oluşturur ve suçlu zihin, toplumsal ve bireysel çözümlenin yeni tehditkâr figürlerini sunmaktadır (Botting, 1996:74). Gotik unsurlar giderek rahatsız edici, yozlaşmış ve bozulmuş bir kültürün yansımaları olarak kendini göstermiştir.

Gotik, edebiyat alanında Orta çağın karanlık atmosferini, batıl inançlarını ve yıkımlarını yansıtan, gotik mimari yapılarını mekân olarak kullanan ve genellikle karanlıkla ilişkilendirilen öğeleri barındıran bir kurgu türü olarak ortaya çıktıktan sonra, farklı kurgu türleriyle beslenerek günümüze kadar birçok sanatsal alanda kullanılmıştır. Walpole'ün doğaüstü ve ürkütücü öğeleri ele alan eseriyle başlayan gotik edebiyat 19. yüzyılda Edgar Allan Poe, Robert Louis Stevenson gibi gizemli ve psikolojik öğeler barındıran daha materyalist öyküleri kaleme alan yazarlarla alt türlere ayrılmıştır. Daha sonra gotik romanlar, zamanla değişime uğrayıp, günümüzde en çok satan kitaplar arasına giren korku ve gerilim romanlarına dönüşmüştür (Urgan, 2003:854). Farklı edebi türlerle kendine geniş bir kullanım alanı oluşturan gotik, sinemada ve animasyon üretiminde gerek edebiyat uyarlamalarıyla gerek sanatçıların kullandığı gotik motiflerle bir tarz olarak etkisini göstermiştir.

Bu araştırmada gotik tarzda ortaya çıkan eserlerin döneminden sonra farklı sanatsal alanlardaki örnekleri literatür taraması yapılarak, animasyon film üretimindeki gotik etkiler incelenecektir. Gotiğin farklı sanat disiplinlerindeki yansımaları ve edebiyat alanındaki gotik kurgu eserler incelendikten sonra ortaya çıkan gotik unsurların animasyon filmlerinde kullanımını incelenecektir. İncelenecek animasyon filmlerdeki gotik etki, sahne tasarımlarındaki gotik motifler ve senaryoda gotik kurgunun etkisi ışığında olacaktır. Öncelikle erken sinema döneminden itibaren gotik öğelerin bulunduğu animasyon film örnekleri incelenecektir. Ardından Walt Disney Stüdyoları'nın animasyon filmlerindeki gotik motifler ve Tim Burton'ın filmlerindeki gotik tarz incelenecektir.

II. SANAT TARİHİNDE GOTİK

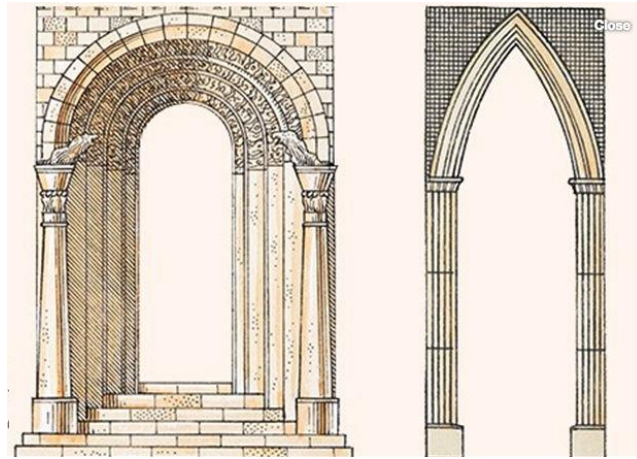
A. Gotik Mimari

18. yüzyıl Avrupa'sında gotik sözcüğü, genel olarak Vizigot ve Roma İmparatorluğu'nun çöküşünden Rönesans'a kadar geçen çağı ve dolayısıyla bu çağa ait kimi olguları nitelemek için kullanılmaktadır (Özkaracalar, 2005). Gotik sözcüğünün kökenine baktığımızda, sanatsal bir üslup ve tarz olan gotikten farklı bir tanım karşımıza çıkmaktadır. Sanat tarihindeki gotik kavramı, Bizans'ın klasik medeniyetini yok ettiği düşünülen ve *Got* olarak anılan barbar toplulukların isminden gelmektedir. M.S. 400'lü yıllarda Bizans'ın başkenti Roma'yı talan eden kabilelere, Yunan ve Romalı yazarlar tarafından *Got* denilmiştir. Gotlar savaşların beraberinde getirdiği yağmalamalar sonucu arkalarında bıraktığı yıkımdan dolayı barbarlıklarıyla anılmışlardır. Gotların yağmacı ve istilacı hareketleri sonucu, karanlık bir çağı beraberinde getirmelerinden dolayı *Got* sözcüğü tarihte karanlık güçlerle ve zalimlikle ilişkilendirilmektedir (Devenport-Hines, 2005).

Korku ve yıkımın hüküm sürdüğü orta çağda ortaya çıkan gotik sanat üslubu, Rönesans'a kadar devam etmiştir (Devenport-Hines, 2005). 12. yüzyıl Avrupa'sında temellerini atan gotik, mimari alanda kendine has motiflerini oluşturmuştur. Avrupa'da uzun yıllar bu üsluba ait eserler *Fransız İşi* ya da *Uluslararası Üslup* gibi isimlerle adlandırılmıştır. 15. ve 16. yüzyılda İtalyan hümanistleri Antik çağa yöneldiklerinden, orta çağ sanatını barbar sanatı olarak nitelendirmiş ve bu sanat üslubu, istilacı kavimler arasında adı en çok bilinen Gotlara mal edilerek gotik sözcüğü küçümseyici anlamda kullanılmıştır (Eczacıbaşı, 1997). Gotik kelimesinin ilk defa Orta çağın karanlık dönemi olarak adlandırılan dönemi tanımlamak için Giorgio Vasari tarafından kullanıldığı bilinmektedir. Vasari, 1550'de yazdığı ve sanat tarihi alanında ilk kitap olarak kabul edilen *Sanatçıların Hayat Hikayeleri* adlı kitabında bu döneme ait eserlerin barbarca olduklarını belirtmek için gotik mimari, gotik resim, gotik kemer veya

gotik tarz gibi terimler kullanmıştır. Gotik, tarihsel süreçte farklı sanat dallarında kendini göstermiştir ve Vasari'nin tanımıyla gotik olarak isimlendirilmiştir.

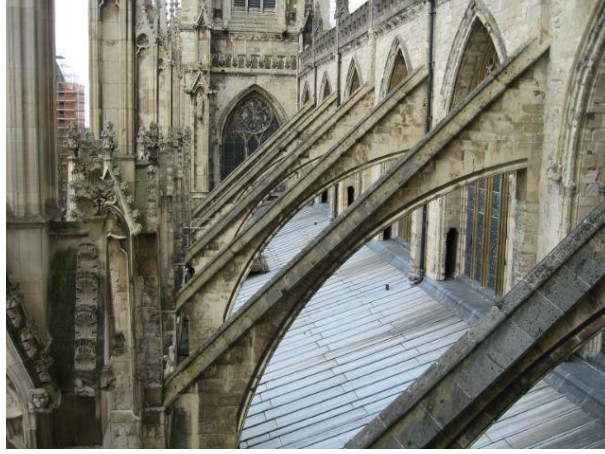
Gotik, ilk olarak 12. yüzyıl sonlarında Kuzey Fransa'da yeni bir mimari teknikle, kilise ve katedral mimarisi olarak doğmuştur ve etkisi Rönesans'a kadar sürmüştür. Başlarda bu yeni üslup sadece yeni bir teknik buluş olarak tanımlansa da sonuçları bunun daha ötesinde olmuştur (Gombrich, 1997). O döneme kadar yapılan kiliselerde, Antik Roma etkileri taşıyan kalın sütunların etkisiyle yere sabitlenmiş sağlam bir görüntü hakimdir. Gotik mimaride ise dar kaburgalar, sivri kemerler; yüksek ve sayıca fazla pencereler sayesinde daha aydınlık ve geniş bir alan yaratılmıştır. Gotik mimari ile ortaya çıkan yeni tekniklerden en önemlisi, o döneme kadar yapılmış kiliselerin kalın sütunlarını ve geniş duvarlarını ortadan kaldırıp yerine çapraz kemerlerin kullanılması olmuştur. Bu kemerler bir iskelet görevi görerek aradaki boşluklara geniş pencereler yerleştirilmesine imkân sağlamıştır. 12. yüzyılda Kuzey Fransa'da gelişen ve o döneme kadar görülmemiş olan bu teknik, kilise mimarisinin görüntüsünü tamamen değiştirmiştir. Gotik dönem sanat yapıtları, Roma'nın antik dönem mimesis anlayışından tamamen uzaklaşmasa da etkisi azalarak simetri ve realizm yerine dini sembolizm ve orantı sistemi olmayan mimari yapıların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu türde yapılan ilk yapı bir manastır kilisesi olan Saint-Denis Bazilikası'dır.



Şekil 1. Roman ve Normal tarzı kemer (Sol), Gotik kemer (Sağ)

Mimariye farklı bir soluk getiren gotik mimari teknikleri ortaya çıktıkça yeni fikirlerin önünü açmıştır ve dönemin mimarisine rengarenk vitray pencereler gibi birçok gösterişli yenilik getirmiştir. Gotik mimari öncesi Avrupa'da, Roman ve Norman tarzı kiliselerin yarım daire biçimindeki kemerleri yapının belli bir

yükseklığe sahip olmasını sağlamaktadır. Gotik yapılarda dik kemerlerin kullanımı daha yüksek yapıların tasarlanmasına imkân sağlamıştır. (Şekil 1) Gotik üslubun imzası olan sivri kemerler bu düşüncenin ürünüdürler. Bunların en büyük üstünlüğü, isteğe göre değiştirilebilmeleri ve yapının gerektirdiğine göre daha düz veya daha sivri olarak yapılabilmeleridir (Gombrich, 1997:186).

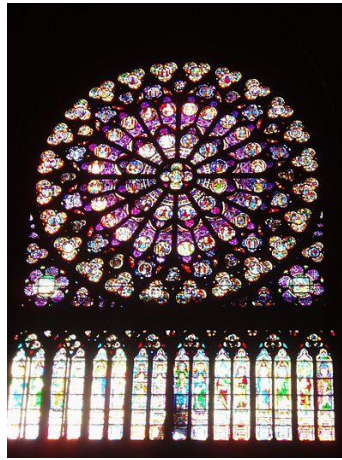


Şekil 2. Uçan payandalar örneği

Gotik üslupta kullanılan bir diğer teknik ise uçan payandalardır (Şekil 2). Uçan payandalar tekniği, tavanın kullanılan taşların ağırlığının dağıtılması amacıyla ortaya çıkmıştır. Tavan ağırlığı eski tekniklere göre sivri kemerli yapılarda daha az olsa bile yükseltile binanın yükünü taşıması amacı ile destekleyici payandalar gerekmektedir. Bu yüzden yüksek ve dik tavanlı bir yapının içine payanda koymak mümkün olmadığı için yapının dışından destekleyici payandalar yerleştirilerek ağırlığın eşit dağıtılması sağlanmıştır. Bu payanda tekniğine, yapıya havada asılı görünümü vermesinden dolayı uçan payandalar ismi verilmiştir.

Romanesk adı verilen Roma İmparatorluğu'nun mimari anlayışının devam ettiği Orta çağ mimarisinde geniş alana inşa edilen ve kalın kolonlarla ağır bir görüntüye sahip yapılara kıyasla oldukça gösterişli ve yüksek olan gotik yapılar, dönemin geleneksel mimari anlayışını değiştirmiştir. Gombrich (1997), orta çağın iki farklı mimari üslubunu Yeryüzü Kilisesi ve Göksel Kilise olarak dönemlere ayırmıştır. Göksel kiliseler tanrıya yakınlığı çağrıştırdığı için döneminden önceki yapılardan, yani Yeryüzü Kiliselerinden daha görkemli ve ilahi bir atmosfere sahiptir. Gotik kiliseler, dönemin toplumsal ve kültürel ortamında inancını kaybeden halkın üzerinde otorite sağlamak amacıyla tanrıya yakınlaşma illüzyonu

yaratmak üzere tasarlanmış olan; görkemli ve yüce kavramlarıyla ilişkilendirilen yapılardır. Eski kiliseler sağlam görüntüleriyle somut bir sığınak izlenimi verirken, 13. yüzyılda yükselişe geçen gotik kiliseler yüksek, gösterişli ve aydınlık mimarisiyle toplumun tinsel yönüne hitap etmektedir. Gotik mimari birçok açıdan teknolojik gelişmeler sonucu ortaya çıkan mimari buluşların ürünü olsa da bu yapılar feodal toplulukların yoksul halka karşı kullandığı bir güç gösterisi olarak da görülebilmektedir. Roma Katolik Kilisesinin katı kurallarından sonra gotik katedraller aydınlık iç mimarisi, göklere uzanırçasına yükselen kubbeleriyle, halkın tanrıya ulaşma arzusunu karşılar niteliktedir.



Şekil 3. Gotik mimaride kullanılan vitraylı gül pencereler

Gotik kiliselerde, içine girdiğinde insana kendini küçük hissettiren ilahi bir atmosfer yaratılmıştır. Gombrich (1997:189) gotik katedrallerin toplumun inanç sistemi üzerindeki etkisini şöyle ifade etmiştir: *“Eski kiliseler, güçleri ve sağlamlıklarıyla, kötülüğün korkunç saldırılarına karşı bir sığınak sunan Yeryüzü Kilisesi düşüncesini esenlemişlerdi. Yeni katedraller ise, iman edenlere, bir başka dünyanın küçük bir görüntüsünü veriyorlardı. İnciden yapılmış kapıları, paha biçilemez mücevherleri, katışıksız altından yapılmış sokakları ve saydam camları olan Kutsal Kudüs’ü vaazlarda ve ilahilerde duyuyorlardı. Şimdi bu görüntü cennetten yeryüzüne inmişti. Bu duvarlar, yakutlar ve zümrütler gibi ışıldayan vitraylardan (renkli camlardan) oluşmuştu. Ayaklar, kaburgalar ve taş kafesler altın gibi parlıyordu. Ağır, dünyasal ya da güzel olmayan ne varsa yok edilmişti. Bütün bu güzelliğin iç gözlemine kendini bırakan inançlı kişi, maddenin ötesindeki diyarların sırlarını anlamaya yaklaşmış olduğunu hissediyordu”.*



Şekil 4. Sain-Denis Manastır Kilisesi

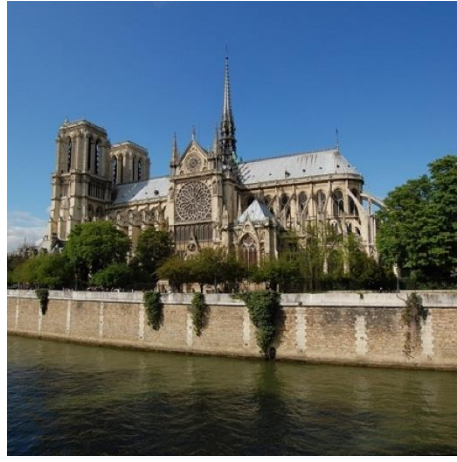
Gotik mimarlıkta, deneyerek elde edildikleri için bu sanatın kuralı halini almış hiçbir ilke görülmemektedir. Hiçbir orantı sistemi bulunmamaktadır; ayrıntılar asla kütlelerle orantılı değildir. İcat edilen süslemelerde olduğu gibi bilinen süslemelerin kullanılmasında da her şey bir hevese ve keyifliliğe dayanmaktadır (Viollet-Le-Duc, 2015). Ortaya çıkan yeni teknikler sayesinde yapıların boyları ve ihtişamı giderek yükselmiştir. Gotik mimaride, yapıların boyu uzatılırken aynı zamanda gereksiz malzeme olarak görülen duvar taşları yerine uzun ve geniş kafesli pencereler, vitraylı (Şekil 3) camlar ve gül pencereler yerleştirilmiştir. Aydınlık ve yüksek iç mekân sayesinde fazlasıyla görkemli bir mekân elde edilmiştir. Pencerelerde ve balkon bölümlerinde kullanılan taş kafeslerin bir dantel gibi işlenmiş görüntüsü yapının ağırlığını görünmez kılmıştır.



Şekil 5. Sevilla Katedrali

Avrupa'da Fransız işi olarak bilinen gotik üslup, ilk kez mimarlık alanında belirgin bir sistem olarak 1140-44 yılları arasında Paris yakınlarındaki Saint-

Denis Bazilikası'nın koro yerinin yapımında ortaya çıkmıştır (Eczacıbaşı, 1997). Chartes, Reims, Ameins Beauvais, Sevilla, Strasbourg ve Milano Katedralleri gibi yapılar Rönesans öncesinden günümüze kadar önemini koruyan gotik katedrallerdir. Gotik mimarinin yayılmasıyla birlikte zaman içerisinde yapıların boyutları da giderek yükselmiştir. Gökyüzüne erişme dürtüsü Chartes ve Reims katedrallerinde 35 metre ve 38 metre olan kubbelerin Ameins'te 42 metreye, Beauvais'de de 48 metreye ulaşmıştır (Devenport-Hines, 2005). Chartes katedrali Hristiyan sembolizminin en önemli ve gösterişli yapılarından biri olarak görülmektedir. Dünyanın en büyük gotik kilisesi olan Sevilla Katedrali (Şekil 5) dünyanın en büyük üçüncü kilisesi niteliği de taşımaktadır.



Şekil 6. Notre-Dame Katedrali

Önemli gotik kiliselerden bir diğeri ise aynı zamanda edebiyat alanına da etki eden Notre-Dame Katedralidir. Notre-Dame Katedrali (Şekil 6) gibi gotik yapılarda dikkat çeken ihtişamlı mimari tasarımlar; yüksek tavanlar, asimetrik ve ürkütücü heykeller gibi detaylar yıllar sonra edebiyat ve sinema kurgusunda gösterişli ya da korkutucu mekân tasvirlerinde karşımıza çıkmaktadır. Örneğin Victor Hugo'nun Notre-Dame'ın Kamburu adlı romanı, gotik üslubu edebiyata taşıyan başlıca eserlerden biri olmuştur.

12. yüzyıl sonlarında Fransa'da başlayan gotik üslup Avrupa'nın geneline yayılmıştır. Gotik mimari Avrupa'da en son Kuzey Avrupa ülkelerinde etkisini göstermiştir. Ancak 16. yüzyılda İtalya'da başlayan Rönesans ile gotiğin etkisi giderek azalmıştır ve Rönesans'ın yayılması sonucunda gotik mimari tekniği etkisini kaybetmiştir. 15. ve 16. yüzyılları arasında Antik çağ kültürünün yeniden canlanmasıyla başlayan Rönesans döneminin, Antik Yunan ve Roma sanatında

kullanılan klasik mimari sanat üslubunu ve mimesis anlayışını geri getirmesi sonucunda gotik mimari yapılar tasarlanmamıştır. Ancak 18. yüzyılda Sanayi Devrimi'yle birlikte gerçekleşen endüstriyel gelişmelerin insanlar üzerinde bıraktığı makineleşme etkisine bir tepki olarak gotik üslup tekrardan canlanmıştır. Mimari ve edebiyat alanında nostaljik bir özlemle kendini besleyerek tekrar ortaya çıkan gotik, *Gothic Revival* (Gotik Uyanış, Gotik Canlanış ya da Gotik Diriliş) hareketiyle yeniden etkisini göstermiştir. Neo-Gotik dönem olarak adlandırılan dönemin mimari yapıları için Orta çağ mimarisinde ortaya çıkan gotik üslubun çağdaş bir yansıması olduğu söylenebilir.



Şekil 7. Londra Westminster Sarayı

Neo-gotik mimari yapılarda Orta çağ gotik üslubunun belirgin özellikleri kullanılmıştır. Gotik tarzın motifleri olan dik çatılar, sivri kemerler, canlı renk kullanımları ve asimetrik formlar neo-gotik mimaride sıkça görülmektedir. Buna rağmen Orta çağda gotik üslup, dini mekanlar ve kiliselerle sınırlıyken; neo-gotik dönemde Londra Westminster Sarayı (Şekil 7) ve Viyana Belediye Binası gibi seküler yapılarda gotik üslup kullanılmıştır. Aynı zamanda 18. yüzyılda gotik, bir güç timsali olarak soylu sınıfın yaptırdığı malikane, şato vb. yapılarda da kullanılmıştır. 1749 yılında Horace Walpole tarafından inşa edilen ve Gotik Uyanış döneminin önemli yapılarından biri olan Strawberry Hill House (Şekil 8), aynı zamanda Walpole tarafından yazılan ve ilk gotik roman olarak bilinen Otranto Şatosu isimli romanın esin kaynağı olmuştur.

Toplumlar gibi sanatların da tek bir doğal ve meşru üreme yolu vardır; o da çağlarına uygun olmak, yüzyıllarının fikirlerini benimseyerek yaşamaktır (Viollet-Le-Duc, 2015). Sanatsal üsluplar kendinden sonraki çağlarda ortaya çıkan sanatsal hareketlere etki ederek sürekli olarak değişime uğramaktadır.

Gotik, 12. yüzyılda bir mimarlık üslubu olarak ortaya çıktıktan sonra 18. yüzyılda tekrardan bir mimari üslup olarak ve edebiyat alanında bir kurgu türü olarak varlığını sürdürmüştür.



Şekil 8. Strawberry Hill House

B. Görsel Sanatlarda Gotik

Sanat tarihinde gotik eserlerin ortaya çıktığı dönem incelendiğinde, en belirgin etkisi mimarlık alanında olmuştur. Orta çağ sanatında gotik üslup, resim ve heykel alanında dolaylı olarak mimariyle birlikte etkisini göstermiştir. Gotik resim ve heykel, neredeyse tamamen mimarlığın bir parçası olarak gelişmiştir (Akyürek, 1994. s.59). 12. yüzyılda Fransa’da ortaya çıkan gotik sanat üslubu, sanatçıların Bizans sanat üslubundan uzaklaşmasına sebep olmuştur. 12. ve 13. yüzyılda erken örneklerini veren gotik üslup, heykel ve resim gibi görsel sanatlarda Rönesans’a kadar etkisini göstermiştir.

Görsel sanatlarda öne çıkan gotik eserlerin belirgin özelliği dini hikayelerin ele alınması; figürlerin ya da nesnelerin doğal görüntüsünden çok dünyevi ya da dini konuların ele alınmasıyla anlatının ön plana çıkması ve oldukça süslü tasarıma sahip olmalarıdır. 12. ve 13. yüzyılda resim ve heykel sanatı ikonografik niteliktedir (Akyürek, 1994). Gotik üslup, resim sanatında ilk olarak kitap resimlerinde; ardından gotik yapıların vitray pencerelerinde ve fresklerde görülmektedir. Heykel sanatında ise dini yapıların dış cephesine yapılan heykeller, kabartmalar, lahit üzerine yapılan heykeller ya da ikonalar gibi dini hikayeler anlatan betimlemelerle belirginleşmiştir.

1. Gotik Resim

Resim sanatını ele aldığımızda, 13. yüzyıldan sonra Bizans hakimiyetinin sarsılmasıyla birlikte sanatsal anlatıda gerçekçi betimleme anlayışına geçilmiştir. Bu dönemde resim sanatı inanca hizmet etme misyonu edinerek, dini ideoloji ile çelişmeyen yapıtlar sunmuştur (Öndin, 2020. s.61). Gotik resimler büyük ölçüde dini konuları ele almıştır. Gotik dönem ressamaları, eserlerinde kullandığı nesnelerin ayrıntılarına ve figürlerde dramatik ifadelerle yer vermeye özen göstermiştir. Kompozisyonda kullanılan nesnelere hem sembolik anlamlarıyla birlikte hem de estetik açıdan bir değer olarak kullanılmıştır.

Gotik sanat üslubu ile orta çağda etkisi süren Bizans sanat anlayışından giderek uzaklaşmıştır. Bizans resminde figürler donuktur ve anatomik hatlar belirgin değildir. Gotik üslubun ortaya çıkmasıyla birlikte sembolik tasvirler ortaya çıkmıştır. Gotik resimlerde kutsal anlatımlar dikkat çekmektedir. Özellikle resim düzleminde dini anlamlarına göre renk kullanımları ve dramatik unsurlara yer verilmiştir. Gotik üslup, her sanat disiplininde gösterişli ve süslü detaylarla belirginleşmiştir. Gotik resim, özellikle altın yaldızlı arka fonlarıyla kendini göstermiştir. Gotik resim sanatı ilk olarak Fransa'da kitap resmi olarak gelişmeye başlamıştır ve devamında gotik resmin önemli örnekleri İtalya'da ortaya çıkmıştır.

Gotik resim sanatının erken döneminde dikkat çeken belirgin motifler dini temalar ve dini göstergelere göre renk kullanımları olmuştur. Ardından perspektif ve üç boyutluluk gibi yeniliklerin gelmesiyle birlikte daha derinlikli resimler yapılmıştır. Orta çağda inşa edilen görkemli katedraller, gotik sanatın mimarlık alanında yükselişe geçmesini sağlamıştır. Bunun sonucu olarak gotik yapıların devasa uzunlukta duvarları ve geniş iç mekanları fresk sanatını ön plana çıkarmıştır. Gotik dönemin en önemli freskleri Cimabue, Duccio di Buoninsegna, Giotto di Bondone, Simone Martini gibi sanatçılar tarafından resmedilmiştir.

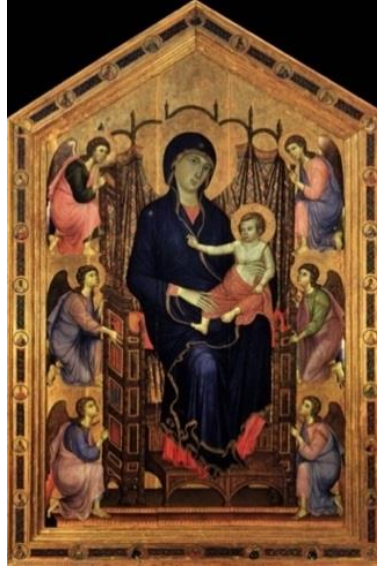


Şekil 9. Çarmıhta İsa

Bizans resim üslubuna hâkim Floransa'lı ressam Cimabue'nin 1277 yılında Assisili Francesco Bazilikası için hazırladığı fresklerdeki altın yıldızlı arka fon ve figürlerdeki dramatik ifadeler gotik üslubun bir göstergesidir. Cimabue'nin kullandığı tekniklerde deneysel girişimlerde bulunması sonucu, çalışmaları sonradan harap olmuştur. Bunun sonucunda Aziz Francesco Yukarı Kilisesi için hazırladığı freskte (Şekil 9) olduğu gibi; resimlerinin bazı bölgelerinin dökülmesi ve kararmasıyla fotoğraf negatifi izlenimi oluşmuştur. Birçok eserindeki altın varaklar dökülmüş olsa da fresklerdeki dramatik yaklaşım anlaşılmalıdır (Öndin, 2020). Eserlerinde kullandığı altın yıldızlı arka fon, ilahi mekânın göstergesidir. Cimabue'nin Santa Trinita Kilisesi için hazırladığı *Tahtta Oturan Meryem* (Şekil 10) adlı eserindeki altın yıldızlı arka fon, meleklerin ve Meryem'in baş bölümünde bulunan haleler ile desteklenerek ilahi atmosferi görkemli bir şekilde yansıtmaktadır.



Şekil 10. Tahtta Oturan Meryem



Şekil 11. Rucellai Madonna

İtalya'nın Toskana bölgesindeki Siena kentinden olan Duccio di Buoninsegna'nın eserlerindeki gotik etkiler ise 1280'li yıllarda Paris'te bulunuşundan kaynaklandığı ileri sürülmüştür (Öndin, 2020). Duccio, eserlerinde orta çağın geleneksel resim anlayışına uygun olarak altın yıldızlı arka fon kullanmaktadır. 1285 yılında yaptığı *Rucellai Madonna* (Şekil 11) adlı çalışması gotik sanat adına önemli eserlerden biridir. Meryem'in oturduğu ahşap tahtın altı melek tarafından taşınması, gotik mimaride görülen hafif izlenimi yansıtmaktadır. Eserin altın yıldızlı arka fonu ve nesnelere kullanılan derinlik gibi detaylar dikkat çekmektedir.



Şekil 12. Maestà (Solda arka yüz, sağda ön yüz)

Duccio'nun 1308 yılında Siena'lı katedral yetkililerinin siparişi üzerinde 1208-1311 yılları arasında yaptığı *Maestà* (Şekil 12) isimli altarpanesi sanatçının en önemli eserlerinden biridir. Oldukça büyük olan tablo beş metreye

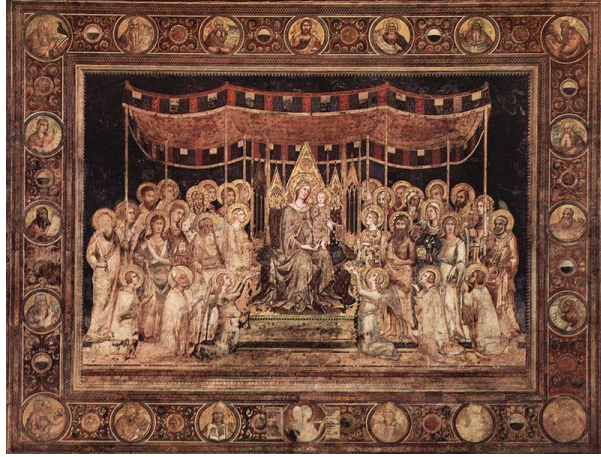
ulaşan genişlik ve yüksekliğe sahiptir. Günümüze kadar birçok defa parçalara bölünmesi ile zarar gören ve restorasyon yapılan tablonun çerçevesi ve beş parçası günümüzde hala kayıptır. *Maestà*'nın ön yüzünde Meryem'in yaşamından sahneler betimlenirken; arka yüzünde ise İsa'nın hayatına dair anekdotlar bulunmaktadır (Öndin, 2020). Tablo genel anlamda süslü mekân tasarımı ve sivri taç kısımları gibi gotik yapıları çağrıştıran detaylar barındırmaktadır.



Şekil 13. Yoksulluk Alegorisi (Sol), İtaat Alegorisi (Ortal), İffet Alegorisi (Sağ)

Bir diğer Floransa'lı sanatçı Giotto di Bondone'nin resimleri ise gotik dönemde resim sanatına farklı bir soluk getirmiştir. Bir süre Cimabue'nin yanında çıraklık yapan Giotto, figür ve nesnelere üç boyutluluk, kompozisyon düzenlemesi ve anlatıya önem vermesiyle resim sanatına yenilikler getirmiştir. Perspektif ve renk kullanımları gibi yeniliklerin geliştirildiği bu dönemde Rönesans'ın ilk adımları atılmıştır. Giotto, Aziz Francesco'nun temel aldığı üç değer betimlendiği *Yoksulluk Alegorisi*, *İtaat Alegorisi* ve *İffet Alegorisi*'ni (Şekil 13) Aşağı Kilise'nin çapraz tonozlarına resmetmiştir.

Duccio'nun öğrencisi olan Simone Martini ise Siena kentine ait resim üslubunun Avrupa'da tanınmasında etkili olmuştur. Resimlerinde metal parçalar, altın yapraklar, süslemeli cam parçalar gibi farklı malzemeler kullanmaktadır. Martini, Aziz Francesco Aşağı Kilisesi'ndeki vitray ve freskler için görevlendirildiğinde Giotto'nun sanatı ile karşılaşmıştır ve onun gerçekçi betimlemelerinden etkilenip kendi sanatında uygulamaya odaklanmıştır. Martini, Napoli ve Sicilya'daki Fransız kralları için çalıştıktan sonra, son yıllarında, Fransa'nın Avignon kentine papalığın hizmetine girmiştir (Öndin, 2020). Avignon'da kuzeyli ressam ile tanışma imkânı bulan Martini, gotik üslup hakkında bilgi sahibi olarak Gotik ve Siena üslubunu harmanlamasıyla birlikte Uluslararası Üslubun oluşumunda önemli rol oynamıştır.



Şekil 14. Maestà

Gotik dönem bir bakıma Bizans üslubunun etkisinin devam ettiği orta çağ sanatı ile Rönesans arasındaki geçiş dönemi olarak ele alınabilir. Martini'nin Siena'lı yöneticiler tarafından ısmarlanan fresk için 1312-1321 yılları arasında tamamladığı *Maestà* (Şekil 14) isimli eseri, gruplaşmış figürler ve üç boyutluluk gibi detaylarıyla Bizans resim üslubundan uzaklaşmışlığının bir göstergesi olmuştur. Aynı zamanda Siena Katedrali'nin Sant'Ansano Şapeli için 1333 yılında hazırladığı *Aziz Margaret ve Aziz Ansanus ile Duyuru* (Şekil 15) adlı altar panosu ise hafif izlenim yaratan figürler ve zarif çizgileri ile Uluslararası Üslubun etkilerini taşımaktadır (Öndin, 2020).



Şekil 15. Aziz Margaret ve Aziz Ansanus ile Duyuru

Uluslararası Üslup terimi geç dönem gotik eserleri tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu terim Fransa, İtalya, İspanya ve Almanya gibi ülkelerde görülen ve ortak motifler barındıran eserleri tanımlamak için kullanılmıştır. Sanatçılar ve düşünceler bir merkezden ötekine gitmiş ve hiç kimse yabancı kökenli olduğu için gotik üslubu reddetmeyi düşünmemiştir. 14. Yüzyılın

sonlarına doğru bu karşılıklı ilişkiden doğan üsluba tarihçiler “Uluslararası Üslup” adını vermiştir. Bu dönemde sanatçıların ilgisi yavaş yavaş, kutsal öykünün elverdiğince açık-seçik ve etkileyici bir biçimde anlatımından; doğanın bir parçasını aslına en uygun olarak yansıtabilecek bir betimleme yöntemine kaymaya başlamıştır (Gombrich, 1997). Uluslararası Üslubun ortak özelliği genel olarak eserlerin zarif detaylardan oluşmasıdır. Kompozisyonlarda süslü arka fonlar, zarif ve uzun figürler, geniş mekân tasvirleri gibi detaylar hakimdir. Bu üslubun belirgin motiflerini taşıyan Melchior Broederlam’ın *Meryem’e Müjde* (Şekil 16) resminde kullandığı uzun ve zarif figürler Uluslararası Üslup adına önemli örneklerdendir.



Şekil 16. Meryem’e Müjde

2. Gotik Heykel

Gotik yapıların görkemli ve gösterişli mimarisi, gökyüzüne uzanan sivri ve uzun tasarımının yanında, oldukça karmaşık süslemeleriyle sağlanmıştır. Bu süslemeler arasında yapının görüntüsüyle sanatsal bir uyum içinde olan heykeller ön plana çıkmıştır. Gotik heykeller genellikle gotik yapıların tasarımının bir parçasıdır. Gotik heykeller, oldukça uzun tasarlanan katedrallerin mimari tasarımına uygun olarak uzun ve sivri formlarıyla dikkat çekmektedir. Karmaşık ve gösterişli tasarıma sahip gotik heykeller, gotik sanatın süslü ve görkemli üslubuna uyum sağlamıştır.

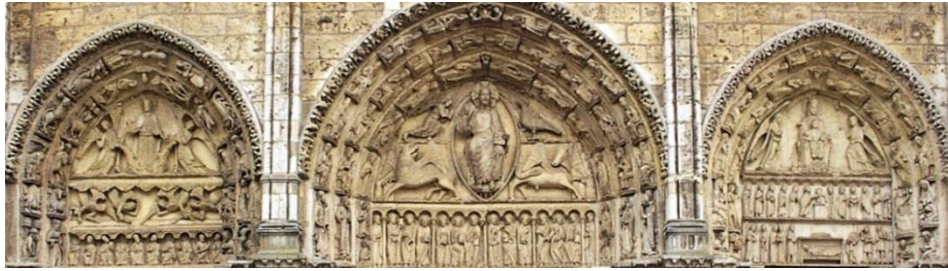
Bir hikâyenin ya da öğretinin sanatsal olarak görselleştirilmesi resim sanatında olduğu gibi heykel sanatında da kullanılmıştır. Heykel sanatı, inancın etkili ifade araçlarından biri olarak, formuyla imanlıları kendine çekerken

içeriğiyle de mesajlar iletmektedir (Öndin, 2020). Gotik heykel sanatı da zaman zaman katedrallerin dış cephesinde kullanılan kabartmalarda anlatılan hikayelerde olduğu gibi bir mesaj iletme misyonu üstlenmiştir. Gotik heykel sanatında genellikle dini figürler ve hikayeler; yaratıklar ve *gargoyle* adı verilen yarı insan yarı hayvan formunda figürler kullanılmaktadır.



Şekil 17. Saint-Denis Kilisesi Heykel Gravürü

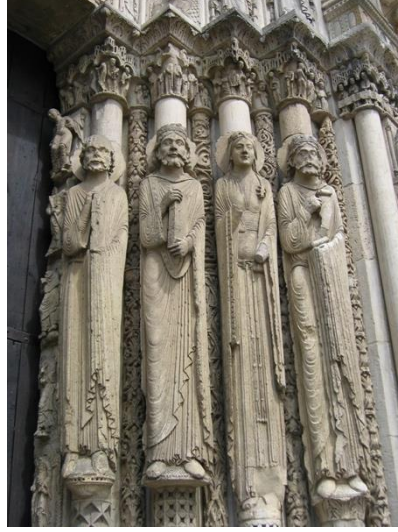
Gotik heykel sanatı, gotik mimari ile paralel olarak ortaya çıkmıştır. Gotik üslubun heykel sanatındaki ilk örneği Saint-Denis Kilisesi'ndeki heykeller olmuştur. Saint-Denis Kilisesi'nin batı cephesinde yer alan heykeller gotik üslubun en erken örnekleri olarak bilinmektedir. 1771 yılında buldukları yerden kaldırılan heykellerin görüntüleri yalnızca Bernard de Montfaucon'un *Les Mounments de la Monarchie Française* (Fransız Monarşisinin Anıtları) adlı eserinin ilk cildinde gravür olarak bulunmaktadır (Şekil 17).



Şekil 18. Kraliyet Portalı

Erken gotik dönemine ait heykel örneklerinden bazıları da Chartres Katedrali'nde bulunmaktadır. Katedralin batı cephesinde bulunan kapıda dini hikayelerin yer aldığı kabartmaların yanında kral ve kraliçelerin heykellerinin bulunmasından dolayı bu bölüme Kraliyet Portalı (Şekil 18) adı verilmiştir. Portal, mimari yapıların cephelerinde bulunan anıtsal öneme sahip giriş kapısıdır.

Kraliyet Portali'nin sađ giriř blmnde yer alan kabartmalarda Meryem ve İsa hakkında hikayeler; orta giriř blmndeki kabartmalarda İsa'nın havarileri ve İsa'ya eřlik edecek 24 bilge; sol giriř blmndeki kabartmalarda ise İsa'nın gge ykseliři, havariler ve astrolojik semboller betimlenmiřtir (ndin, 2020).



řekil 19. Pervaz Heykeli

Chartres Katedrali'nde kullanılan heykeller portallerde olduđu gibi dıř cepheyi kaplayan pervazlarda da bulunmaktadır. Pervazlarda bulunan heykeller, zerinde buldukları stnlerin yontularak yapılmıř kabartmalardır. Bu katedralin pervaz heykellerinde (řekil 19) kullanılan figrler yumuřak bir grntye sahiptir. Katedralin kuzey ve gney cephesinde bulunan portal kabartmaları ve heykeller, 1194 tarihinde ıkan yangından dolayı 1220-1230 yılları arasında yapıldıđından dolayı batı cephesinde bulunan Kraliyet Portali'ndeki heykel ve kabartmalardan farklılıklar gstermektedir.



řekil 20. Notre-Dame Katedrali Batı Cephesi Portalleri

Gotik heykelleriyle dikkat eken bir diđer mimari ise Paris'teki Notre-Dame Katedrali'dir. Gotik mimarinin grsel zenginliđinin belirgin bir ifadesi olan Notre-Dame Katedrali, stilize heykel tasarımlarıyla dikkat ekmektedir. Notre-

Dame Katedrali'nin batı cephesinde üç portal (Şekil 20) bulunmaktadır. Sağ tarafta bulunan St. Anne Kapısı'nda bulunan kabartmalarda İncil'de geçen Meryem ve İsa hakkında önemli sahneler betimlenmiştir. Ortada bulunan Son Yargı Portalı'nda, İncil'de geçen mahşer gününü yani İsa'nın yeryüzüne gelişinde herkesin yargılanacağını anlatan kabartmalar bulunmaktadır. Sol tarafta yer alan Meryem Ana Kapısı'nda ise üst bölümde karşılıklı tahtlarında oturan Meryem ve İsa; orta bölümünde Meryem'in Ölümü sahnesi ve alt bölümde ise rahipler ve krallar yer almaktadır. Gotik sanatta kullanılan figürlerde genellikle Hristiyan inancının önemli bir figürü olan Meryem Ana'ya sıklıkla yer verilmiştir. Meryem Ana'ya adanan bu katedralin ismi de Türkçede *bizim leydi, bizim hanımefendimiz* gibi anlamlara gelen *Notre-Dame* isminden gelmektedir (Fichner-Rathus, 2016).



Şekil 21. Notre-Dame Katedrali'nin Dış Cephesindeki Gargoyle Örnekleri

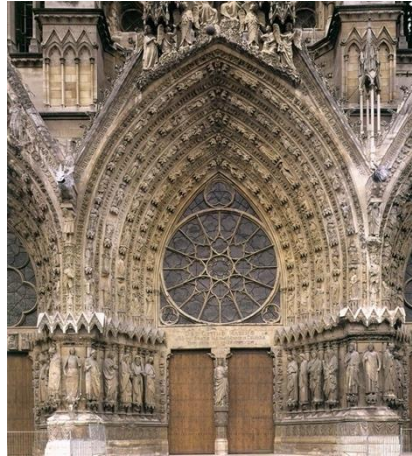
Notre-Dame Katedrali'nin heykellerinin hayal gücü ile zenginleştiğinin bir göstergesi ise gargoyle adı verilen heykellerdir (Şekil 21). *Gargoyle* sözcüğü birçok dilde *boğaz, geçit, gırtlak, oluk* gibi anlamlara sahiptir. Ancak orta çağda grotesk ve efsanevi yaratıklar anlamında kullanılmaktadır. Gargoyle heykelleri işlevsel olarak ele alındığında, gösterişli ve süslü tasarlanmış yağmur oluklarıdır. İşlevselliklerinin yanında grotesk özellikler barındıran gargoyle heykelleri boynuzları ve sivri ayakları olan; bazen sivri kulakları ve kanatları olan, yarı insan yarı hayvan formunda, tuhaf ve korkunç görünüme sahip figürlerden oluşmaktadır. Öndin'in (2020:234) ifadesiyle: “*Acıdan gerilmiş yüzleri, sakatlanmış gibi bedenleri, akrobasi yapar gibi hareketleri, korkunç ifadeleri ile Notre-Dame'in gargoyleleri yapıyı çirkinin estetiği ile buluşturur.*” Bu tuhaf heykellerin, inanç sahibi kişinin korkutucu dış cepheyi gördükten sonra, yapının

içine girdiğinde kendini güvende hissetmesiyle korkuluk amacıyla yapıldığına dair düşünceler bulunmaktadır.



Şekil 22. Vierge Dorée (Altın Bakire)

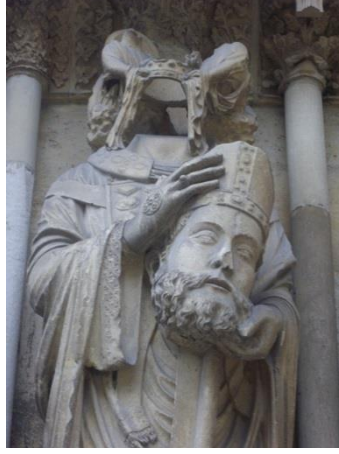
Fransa'da bulunan Amiens Katedrali ve Reims Katedrali de yine dini figürlerin ve dini hikayelerin betimlendiği gotik heykelleriyle dikkat çekmektedir. Oldukça yüksek yapılar olan bu katedraller portal kabartmaları ve pervaz heykelleriyle gotik mimarinin gösterişli üslubunu yansıtmaktadır. Amiens Katedrali'nin güney cephesinde bulunan portalin ortasından aşağıya inen sütuna yerleştirilmiş Vierge Dorée (Şekil 22) isimli heykel de bir Meryem temsilidir. Altın Bakire heykelinin üstünde bulunan portal kabartmalarında ise insan figürleri bulunmaktadır.



Şekil 23. Reims Katedrali Batı Cephesi Orta Portalı

Reims Katedrali'nin batı cephesinde bulunan portalin ortasında ise diğer katedrallerden farklı olarak büyük bir gül pencere (Şekil 23) bulunmaktadır. Bu portalde bulunan kabartmalarda, diğer birçok katedral heykellerinde olduğu gibi dini hikayeler betimlenmiştir. Bu portal kralların taç giyme törenleri için

kullanılmıştır. Kapının sağ ve sol bölümünde yer alan pervaz heykellerinde ise katedral için önemi olan piskopos, papa gibi dini figürlere yer verilmiştir. Sol pervazda kesik başını elinde tutan heykel (Şekil 24), korkutucu betimlemesiyle gotik üslubun bir ifadesidir.



Şekil 24. Reims Katedrali Batı Cephesi Pervaz Heykeli

Fransa'da gelişen gotik heykel sanatı İtalya'da ilk örneklerini 13. yüzyılın ikinci yarısında vermiştir. Nicola Pisano'nun 1260 yılında Pisa Vaftizhanesi için tasarladığı vaaz kürsüsü (Şekil 25) İtalya'da gotik heykelciliğin ilk örneği olarak bilinmektedir. Yedi sütundan oluşan ve altıgen şemaya sahip olan bu vaaz kürsüsü, işlevsellikten ziyade estetiğin öne çıktığı bir tasarıma sahiptir. Kürsünün üst bölümü, Fransız gotik üslubuna yakın kabartmalara sahiptir.



Şekil 25. Pisa Vaftizhanesi Vaaz Kürsüsü

Pisano'nun 1265-1268 yılları arasında Siena Katedrali için hazırladığı vaaz kürsüsünün (Şekil 26) kabartmaları ise Fransız gotik üslubunun daha yoğun izlendiği motiflerine sahip bir tasarım olmuştur. Siena Katedrali için yaptığı vaaz kürsüsü de sekizgen şemaya sahiptir. Pisano'nun Pisa Vaftizhanesi ve Siena

Katedrali için hazırladığı kürsülerin sütunlarının yerleştirildiği kaidelerde alegorik hayvan ve insan figürleri; sütunları birbirine bağlayan yonca formundaki kemerler benzerlik göstermektedir.



Şekil 26. Siena Katedrali Vaaz Kürsüsü

Siena Katedrali'nin vaaz kürsüsünün yapımında babası Nicola Pisano'ya yardım eden Giovanni Pisano ise gotik heykel sanatının erken dönem sanatçılarından. Giovanni Pisano'nun ilk bağımsız işi Siena Katedrali'nin dış cephesindeki heykel ve kabartmalar olmuştur. İtalya'da gotik heykel sanatının en önemli ve erken örneklerinden olan Siena Katedrali'nin dış cephe heykelleri günümüzde Katedral Müzesi'nde muhafaza edilmekte; yerlerinde ise kopyaları bulunmaktadır (Öndin, 2020).



Şekil 27. Floransa Vaftizhanesi Güney Kapısı

İtalya'da 13. yüzyılda ilk örneklerini veren gotik heykel sanatı; 14. yüzyılda Arnolfo di Cambio, Lorenzo Maitani, Andrea Pisano ve Filippo Calendario gibi sanatçıların eserleriyle birlikte yükselişe geçmiştir. Maitani'nin Orvieto

Katedrali'nin dış cephesi için hazırladığı dini temalı heykel ve kabartmalar; kapı ustası olarak anılan Andrea Pisano'nun Floransa Vaftizhane'si için hazırladığı kapı kabartmaları (Şekil 27); Calendario'nun figürlerde ifadenin ön plana çıktığı heykelleri, (Şekil 28) İtalya'da gotiğin yükselişinin göstergeleri olmuştur.



Şekil 28. Adem ve Havva Heykeli

C. Gotik Edebiyat

Tarihi süreçte her sanat akımının ya da sanatsal üslubun filizlenmesi, kendinden önceki sanat hareketlerinin etkisiyle olmuştur. Bununla birlikte ortaya çıkan her sanat akımı, toplumsal ve kültürel farklılıklarla, dönemin sosyal koşullarına bağlı olarak ortaya çıkmıştır. 18. yüzyılda dönemin getirdiği koşullar sonucu toplum, birtakım farklı sanatsal arayışlara girmiştir. Aydınlanma çağı ile yok olmaya başlayan tinsel düşünce; baskın gelen mantık, bilim ve sanayileşme ortamında romantik bir arayışa sebep olmuştur. Bu romantik arayış, sanat üretiminde etkisini göstermesiyle birlikte edebiyat alanında gotik tarzın yükselmesini sağlamıştır. Gotik Uyanış hareketi, aydınlanma karşıtlığının bir ifadesi olarak görülebilir. Akıl ve bilimin hâkim olduğu 18. yüzyılda, insanların gerçek bilgiyi elde etme konusunda yürüttükleri fikirler ve düşünce yapısı, salt mutluluğa ve bilgiyle ulaşabilir olmaya inanca karşılık olarak, felsefi ve estetik reaksiyonlar ortaya çıkarmıştır. Bu reaksiyonlar toplumun ve bireyin romantik bir korkuya ve ölüm içgüdüsüne gereksinim duyduğu şeklindeki yarı gerçeğe dayanmaktadır (Devenport-Hines, 2005:13). Edebi anlatıda gotik tavır, bireyin korku ve ölüme olan romantik yaklaşımının bir yansımasıdır.

1790'lı yıllarda yaşanan Fransız Devrimi sonrası ortaya çıkan Romantizm akımı, Aydınlanma çağında hâkim olan; akıl, insan doğası ve mükemmelliğin esas alındığı klasisizm akımına bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Devrimin sebep olduğu sosyal ve siyasi aşırılıklar, sanat üretiminde etkisini göstermiştir. Romantizmin sanatsal anlatıda kalıpların dışına çıkma ve düş gücünü kullanma arzusu, gotik edebiyatın doğaüstü olayları ve gizemi ele alma biçimi ile paralellik göstermektedir. Romantik eğilimler ve gotik türünün benzer öğeler taşıması, hikayelerin eski zamanda geçmelerinden, doğaüstü öğelere önemli bir yer vermelerinden, doğanın ıssız ve yabansı yanlarını betimlemelerinden ve yasalara başkaldıran kişileri ön plana sürmelerinden anlaşılmaktadır (Urgan, 2003:853). Gotik kurgu grotesk, ürkütücü, tekinsiz, olağanüstü ve fantastik öğeler barındıran bir tür olmasının yanında, insanın ya da yaşamın bilinmek istenmeyen yönlerini yansıtan bir türdür. Gotik, içinde barındırdığı tedirgin edici öğelerle korku mistisizminden beslenirken, Freud'un tanımıyla hoş a giden korku (*unheimlich*) yaratmasından dolayı korku türünden ayrılmıştır.

Gotik kurgu olarak bilinen ilk edebiyat eseri, Sir Horace Walpole tarafından 1764 yılında yazılan, *Otranto Şatosu* (The Castle of Otranto) adlı romandır. Bu romanın ikinci baskısı 1765'te *Gotik Bir Öykü* alt başlığıyla piyasaya sürülmüştür (Özkaracalar, 2005). Walpole'un eserinin yayınlanmasının ardından, belli bir süre sınırlı sayıda gotik roman örneklerine rastlanmaktadır. Gotik romanlar asıl olarak 1790'larda belirgin olarak gelişim göstermiştir ve bir sığrayış yaşamıştır. Ancak bu döneme kadar Clara Reeve'in *The Old English Baron* (1777) adlı romanı, William Beckford'un *Vathek* (1786) adlı romanı ve Charlotte Smith'in *Emmeline, The Orphan Of The Castle* (1788) adlı romanı gibi gotik romanlar yayınlanmıştır.

Gotik romanın erken dönemlerinin belirgin özelliği gerçeklerden tümüyle uzaklaşan, dönemin toplumsal yaşantısını ele almayan ve tümüyle hayal ürünü olan öğeler barındırmak; gerektiğinde hayaletlerin görülmesi ya da kehanetlerin duyulması gibi doğaüstü durumlardan yararlanıp, gizemli ve korkulu bir ortam yaratarak okuyucuya yoğun heyecan uyandırmak ve dehşete düşürmektir (Urgan, 2003:853). Bu bağlamda *Otranto Şatosu*, Orta çağ ile Aydınlanma çağının arasındaki ilişkiyi ele alarak dönemin sanat anlayışı ve toplum bilincine eleştirel yaklaşımla yazılmış bir kurgu olduğu söylenebilir. Walpole'un 1749'da inşa ettirdiği Strawberry Hill House isimli kalesinden ilham alarak yazdığı *Otranto*

Şatosu romanı dini otorite, sınıf ayrımları ve aile yapılarını eleştirirken; okuyucuyu ruhani varlıklar, mahzenler, gizli geçitler ve kehanetler gibi öğelerle gerilimli bir atmosferde birtakım gizemleri çözmeye yöneltmektedir.

Romanın ana karakteri olan Prens Manfred, Otranto'nun asıl varisi olan Alfonso'yu zehirlemiştir ve bu yüzden bazı kehanetlerden söz edilmektedir. Bu kehanetler kitapta şu şekilde aktarılmıştır: “*Asıl sahibi orada yaşayamayacak kadar büyüdüğünde, Otranto Şatosu ve Lordluğu mevcut ailenin elinden çıkacak*” (Walpole, 2020). Romanda bahsedilen şatoyu hayaletlerin sardığından bahsedilmektedir ve bir bakıma romanın asıl kahramanı kalenin kendisidir. Şatoda tabloların canlanması, büyülü miğferlerle karşılaşılması ve heykellerin üzerinden kanlar akması gibi birçok esrarengiz ve doğüstü nitelikte olaylar yaşanmaktadır. Hikâyenin kötü karakteri olan Manfred, kendisi için çok önemli olduğunu belirttiği aile yapısını, geleneksel aile ilişkilerinden ziyade siyasallaşmış bir düşünceyle, kendi hırsları doğrultusunda yok etmektedir. Karakterler bitmek bilmeyen bir melankoliye sahiptir.

Walpole'un Strawberry Hill'e yönelik romantik düşüncesi onu 18. yüzyılda gotiğin yeniden canlanışının en önemli kişisi haline getirmiştir (Devenport-Hines, 2005). Öyküde karakterlerin hırs dolu olmaları ve karanlık yanlarının ortaya çıkmasının yanı sıra, gotik tavrı oluşturan detaylara yer verilmiştir: Karakterler sık sık hayalet gördüklerinden, bir ses duyduklarından bahsederken; şato hakkında “büyülü şato” şeklinde bahsetmektedirler. Otranto Şatosu romanı bir bakıma Manfred'in ailesinin prenslik üzerindeki iddiasını güvence altına almaya çalışma hırsıyla başlayan aristokrat miras düşüncesini eleştirmektedir. Walpole aristokrasiye ilişkin tarihsel olarak belirli endişeleri gösterirken, aynı zamanda devamında gelen gotik yazarların mücadele etmesi gereken din, aile ve cinsiyetin belirli temsilleri de dahil olmak üzere, bazı biçimsel unsurları da tanıtmaktadır (Smith, 2007:23).

Gotik kurgu hiçbir zaman kesin bir çizgiye sahip olmamıştır. Otranto Şatosu'ndan sonra yaygınlaşan ve daha çok 19. yüzyılda yükselişe geçen gotik edebiyat, karanlığı gün yüzüne çıkaran fantastik kurgularla ya da materyalist perspektifte işlenen bir gizeme sahip kurgularla, kendine belirgin olmayan fakat benzer etkiler yaratan bir çizgi oluşturmuştur. Gotik kurgunun belirgin öğelerini ilk olarak ortaya çıkaran Otranto Şatosu'nun ardından yayınlanan birçok gotik

kurguda eski şatolar, harabeler, gizli geçitler, mezarlıklar ve Orta çağ dekorunu yansıtan yapılar ana mekân olarak kullanılmıştır. Walpole'un aristokrasi eleştirisi; mekân kurgusu ve fantastik öğelerle dolu histerik atmosferi Ann Radcliffe, Matthew Lewis gibi birçok yazara ilham vermiştir.

Gotik romanın önemli yazarlarından biri olan Ann Radcliffe'in *The Mysteries of Udolpho* adlı öyküsü gotik kurguyu materyalist bir açıdan ele almıştır. Mrs. Radcliffe olarak anılan yazarın en ünlü romanı olan *The Mysteries of Udolpho* 1794'te yayınlanmıştır. Hikâye, ana karakter Emily'nin yetim kaldıktan sonra âşık olduğu Valancourt ile ilişkisine karşı çıkan halası ve eniştesinin, onu Udolpho şatosuna hapsedmesiyle birlikte şatoda çektiği korku dolu olaylar ışında geçmektedir. Öyküde sık sık fırtına sesleri ve şimşekler gibi gerilim yaratan doğa betimlemeleri dikkat çekmektedir. Şatoda Emily'yi korkutan tehditkâr bir gölge görmesi ile başlayan ürpertici olaylar, şatodan sesler gelmesi, mumların sönmesi gibi birçok gizemli olay ile devam etmektedir. Ancak Otranto'dan farklı olarak bu gizemli olayların arkasından doğaüstü varlıklar çıkmamaktadır. Udolpho'nun kadın hizmetçilerinin Emily'ye sürekli olarak hayalet hikayeleri anlatmaları, onun zihninde doğaüstü olaylardan korkmasını tetiklemiştir. Hem hizmetçilerden hem halasından gördüğü psikolojik ve fiziksel baskılar sonucu zihninde oluşturduğu korkular, şatoda doğaüstü olaylar yaşadığına inanmasını sağlamıştır. Yaşadığı korkular sonucu devamlı melankoli halinde ve sağlıksız bir karakter olan Emily, verdiği psikolojik savaş sonucunda mantığına sarılan bir karaktere dönüşmüştür. Roman birçok gizemli olayı ve histerik karakterleri ele almasının yanında; kasvetli mekân ve doğa betimlemeleriyle gotik kurgunun önemli motiflerini oluşturmuştur.

Gotik kurgunun erken dönem başyapıtlarından diğer bir eser ise 1796 yılında Matthew Gregory tarafından yazılan *The Monk (Keşiş)* adlı romandır. Ambrosio adlı bir rahibin ruhunu şeytana satmasını anlatan roman, toplumun inanç değerlerinin sınırlarını zorladığı gerekçesiyle döneminde büyük tepkiler almıştır. Verdiği öğütler ve vaazlarla insanları kendine hayran bırakan Ambrasio, bir dini figür olmasının yanında cinayet ve cinsel sapkınlık gibi konuların içinde bulunmaktadır. Yaptığı kötülükler sonucunda rahip, şeytan tarafından bir kayalığa atıldıktan sonra böcekler ve kartallar tarafından gözlerinin oyulup etlerinin yendiği, altı gün süren bir işkence sonunda ölmektedir. Cinsel sapkınlık ve

cinayet gibi konuların bir dini figür üzerinden işlenmesi gibi aşırılıklar içeren *The Monk* romanı, birçok defa yasaklanmış; bir saygısızlık, ahlaksızlık ve hatta inançsızlık örneği olarak sayılmıştır. (Scognamillo, 1997). Buna rağmen, daima kalıpları ve kuralcı olanı yıkmaya çalışarak ve aşırılıklar içermesiyle gotik kurgunun önemli eserlerinden biri olmuştur.

Gotik edebiyatın önemli eserlerinden bir diğeri ise *Frankenstein ya da Modern Prometheus* adlı romandır. Mary Shelley'in 1823 yılında yazdığı *Frankenstein ya da Modern Prometheus* adlı romanında bir bakıma gotik kurgunun en önemli figürlerinden birini yaratmıştır. Roman, korku edebiyatında bir doruk noktası olmasının yanı sıra bilim kurgu türünün de ilk gerçek örneklerinden sayılmaktadır (Scognamillo, 1997). Romanın baş karakteri olan solgun yüzlü bilim insanı Dr. Frankenstein, ceset parçalarını toplayıp birleştirerek bir insan formuna getirip, bir canavar yaratmıştır. Dr. Frankenstein, canlandırdığı insan formundaki yaratığa yaratık, ya da canavar isimleriyle hitap etmektedir. Roman, sonrasında gelen gotik eserlere ve gotik sinemaya malzeme oluşturan doğa, karakter ve mekân betimlemeleriyle gotik adına belirgin motifler oluşturmuştur. Shelley'nin (2020:79) romanında sıkça yer verdiği fırtına, karanlık mekân ve kasvetli atmosfer için şu cümleler örnek verilebilir:

"...Fırtına iyice yaklaşmıştı; gökyüzü bulutlandı, çok geçmeden yağmurun iri damlalarla yavaş yavaş düştüğünü hissettim; fakat şiddeti hızla arttı.

Karanlık ve fırtına her dakika çoğalıyor, gök başımın üzerinde dehşetli çatırtılarla gürlüyordu; yine de oturduğum yerden kalkıp yürümeye devam ettim. Gök gürültüsünün yankısı Salève Dağı'ndan, Jura Dağları'ndan, Savoy Alplerinden geliyordu. Parıl parıl çıkan şimşekler gözlerimi kamaştırıyor, bu şimşeklerle aydınlanan göl, alev almış devasa bir çarşaf gibi görünüyordu. Sonra bir an, gözler az önce çakan şimşegin etkisinden kurtulana dek, her yer zifiri karanlığa gömülüyordu."

Şimşekler, zifiri karanlık, gök gürültüleri gibi doğa betimlemeleri gotik kurgunun başlıca öğeleri arasındadır. Bu doğa betimlemeleri kasvetli, karamsar, karanlık ve ürkütücü atmosferi yansıtmak için gotik kurguda sıkça kullanılmaktadır.

Dr. Frankenstein'ın yarattığı korkutucu derecede iri, kontrolsüz gücü ve çirkinliği ile tasvir edilen yarı insan canavarı, aynı zamanda hassas duyguları olan bir karakter olarak yansıtılmasıyla birlikte okuyucuya hem korku hem de acıma duygusunu yaşatmaktadır. Hikâyede Dr. Frankenstein, yarattığı canavarın korkutucu görüntüsü yüzünden dolayı bir dehşete sebep olabileceğini düşünerek onu yok etmek istemektedir. Canavarın yaratıcısından tek talebi ona bir eş yaratmasıdır. Bunun karşılığında uzaklara gideceğinin, toplumdan uzakta ve kimseyi korkutmadan yaşayabileceğinin sözünü vermektedir. Ancak Dr. Frankenstein bu talebi reddetmektedir. (Shelley, 2020) Hikâyeye baktığımızda, doğaya hükmetmeye çalışan Dr. Frankenstein'ın tanrısal güç arzusuyla yarattığı yaratığın görüntüsü her ne kadar ürkütücü olsa da her insan kadar normal beklentiler içindedir. Buna rağmen yaratıcısının bile onu ötekileştirip yalnız bırakması, canavar olanın yaratığın kendisi mi yoksa insanın hırsı mı sorusunu akla getirmektedir.

Okuyuculara sadece korku ve heyecan vermek için değil, düşündürmek için yazılan *Frankenstein ya da Modern Prometheus*, diğer gotik kurgulardan farklı olarak çok önemli ahlaksal sorunları irdelemektedir (Urgan, 2003:864). Shelley, görünüşü yüzünden toplum tarafından dışlanan ve korkutucu görünüşü ile her zaman kötülüğü sembolize eden bir karakterin duygusal yönlerini göstererek ve toplumun önyargılı bakış açısını işaret ederek; mutsuz edilen ve dışlanan bir karakterin kötülüğe mahkûm edildiğini yansıtmıştır. Diğer gotik kurgulardan farklı olarak bir kehanet ya da açıklanamayan olaylar yerine bilimle harmanlanmış bir fantastik kurgu örneği olan Frankenstein romanı, 19. yüzyıldaki bilimsel gelişmelerin tetiklediği insanın yaratma arzusunun ve burjuva toplumunda hâkim olan korku atmosferinin yansıması olarak okunmaktadır.

Korkutucu bir karakteri ele alan bir diğer roman ise Bram Stoker tarafından 1897'de yazılan *Dracula* romanıdır. Roman, bir avukat yardımcısı olan Jonathan Harker'in, bir emlak işi için müşterisi Kont Drakula'nın şatosuna doğru bir seyahate çıkması ve Dracula'nın bir vampir olduğunu öğrenmesiyle başlamaktadır. Transilvanya'da bir şatoda yaşayan Kont Dracula'nın yanına yolculuğa çıkan avukat henüz yolculuk sırasında tuhaf olaylar yaşamaya başlamaktadır. Dracula'nın şatosuna giderken karşılaştığı insanlar Jonathan'ın şatoya gittiğini öğrendiklerinde onu şatoya gitmemesi konusunda ikna etmeye

çalışmakta ya da Tanrı'dan onu korumasını dilemektedirler. Jonathan, yolculuk süresince gizemli mavi alevler, arabanın etrafını saran kurtlar gibi esrarengiz birçok durumla karşılaşmıştır. Elinde bir fenerle avukatı kapıda karşılayan Kont Dracula, siyah giyimli ve uzun boylu olarak tasvir edilmiştir. Kont Dracula birçok manipülasyon ve stratejiyle bir ay boyunca avukatın şatoda onunla kalmasını sağlamıştır. Bu süreçte avukat, Kont Dracula'nın bir vampir olduğunu öğrenmesi, Kız Kardeşler diye bahsedilen üç kadın vampir tarafından saldırıya uğraması ve birçok korkutucu durumla karşılaşması sonucunda şatodan kaçma planları yapmaya başlamıştır. Kont Dracula'nın İngiltere'nin Whitby bölgesinde satın aldığı mülke gitmesiyle Jonathan'ın kaçış planları gerçekleşmiştir. Kont Dracula, Whitby'deki malikanesine yerleşmek üzere bir tabutun içinde Demeter adlı gemiye binerek deniz yolculuğuna çıkmıştır. Romanda birkaç hafta süren yolculuğun sonunda karaya yanaşan geminin, güverteye bağlanmış ölü kaptan tarafından kumanda edildiğinden ve tüm mürettebatın yol boyunca tek tek öldüğünden bahsedilmektedir.

Kont Dracula'nın Demeter adlı gemiden bir köpek şeklinde inmesi, haçların onun üzerinde bir etkisi olmaması, diğer vampirleri manipüle edebilmesi ve hayvanları korkutup onlara dönüşebilmesi gibi özellikleri onu diğer vampirlerden yüksek statüde olduğunu göstermektedir. Roman, Kont Dracula'nın İngiltere'ye gelmesinden sonra Jonathan'dan haber alamayan nişanlısı Mina Murray ve arkadaşı Lucy'nin perspektifinden devam etmektedir. Dracula'nın Carfax'ta yerleştiği malikanesine giden Lucy, Dracula tarafından hipnotize edilir ve kanı emilir. Lucy'nin kanının emilmesinden sonra gösterdiği anemi belirtileri sonrasında onu tedavi etmek için gelen Dr. Seward durumu çözemeyince hocası Dr. Abraham Van Helsing'den yardım istemiştir. Van Helsing durumu anlar ve Kont Dracula'nın bir vampir olmasının yanında bir şekil değiştirme, siyaha ve büyü ustası olduğunu keşfeder (Stoker, 2020). Van Helsing artık romanın esas kahramanı olarak vampir avcısı konumunda rol almaktadır ve hikâye boyunca Dracula'yı bulmak ve öldürmek için savaşmaktadır.

Shelley'nin romanındaki toplum tarafından dışlanan; korkutucu fakat toplumdaki uzaklaşmaya çalışan bir canavar karakterinin aksine Dracula romanında, toplum üzerinde üstünlük sağlama arzusu olan bir karakter yaratılmıştır. Dracula karakteri topluma zarar veren ve bir burjuva olarak

yansıtılan, egemenliğini sürdürmek için mücadele ederken korku ve dehşet saçan bir karakterdir. Dracula karakteri insanüstü bir güce sahip olarak anlatılmaktadır. Görünüş olarak beyaz tenli, sivri tırnaklı, dudakları kırmızı ve beyaz renkte, kırmızı gözlü, sivri köpek dişleriyle tasvir edilmiştir. Geceleri uyanık olan Dracula, gündüz saatleri tabutunda saklanmaktadır. En önemli özelliği ölümsüz olmasıdır ve ölmesinin tek yolu kalbine kazık çakılmasıdır. Ancak insanüstü gücü ve hızından dolayı bunu yapmak oldukça güçtür. Kurt, yarasa ve fare gibi hayvanların kılığına girebilmekte ve bu hayvanları yönlendirebilmektedir. Modern vampir figürünün özelliklerine kıyasla Dracula karakteri kusursuz bir vampir olarak tasvir edilmiştir. Stoker'ın romanı Dracula gibi güçlü bir vampir figürü haricinde vampir avcısı rolündeki Van Helsing karakteriyle de sinema uyarlamalarında yansımalarını göstermiştir.

Vampir mitinin bir bakıma global olduğu söylenebilir; insanlık tarihi boyunca mitolojik hikayelerde ve dini hikayelerde kurban edilen canlının gücü kurban edene geçtiği düşünülmektedir. Dolayısıyla vampir miti 19. Yüzyıldan itibaren edebi eserlerde arkaik bir motif olarak kullanılmıştır. Gotik kurgunun popülerleşmiş vampir figürü olan Dracula karakteri, geçmişte yazılan mit ve hikayelerdeki vampir ikonlarından esinlenilmiş bir karakter olarak ortaya çıkmıştır. Gotik kurgunun en önemli figürlerinden biri olan Dracula karakteri hakkında birçok sinema uyarlamaları yapılmış olsa da Stoker'ın romanından önce bazı edebiyat eserlerinde vampir hikayelerine yer verilmiş ve ilgi görmüştür. 1819 yılında John William Polidori'nin yazdığı *The Vampyre*, 1872 yılında Sheridan Le Fanu'nun yazdığı *Carmilla* gibi kısa öyküler vampir figürünün ilk örnekleri olarak bilinmektedir. Bu eserlerin devamında gelen *Dracula* romanıyla birlikte vampir karakteri, bir gotik figür haline gelmiştir ve birçok kurguda kullanılmıştır. Ardından vampirler 20. yüzyılda bir popüler figür haline gelerek birçok sinema filminde ve televizyon dizisinde kullanılmıştır.

Gotik edebiyat, korku ağırlıklı bir temanın fantastik, macera, bilimkurgu, gizem ve dram gibi türlerden beslendiği bir kurgu türü olarak tanımlanmaktadır. Lewis Carol'un *Alice Harikalar Diyarında* (1865) adlı öyküsü, fantastik bir kurgu olmasının da etkisiyle içinde barındırdığı olağandışı durumlar ve metaforlar sayesinde, sinema ve animasyon alanında gotik kurguya malzemeler oluşturmuştur. Bu öykü, her ne kadar çocuk edebiyatı klasiklerinden biri olsa da

politik, psikolojik ve felsefi metaforları sayesinde bir yetişkin öyküsü olarak da okunmaktadır. Sihirli bir kek sayesinde boyu küçülüp büyüeyebilen Alice adlı ana karakterin, bir tavşan deliğinden sığılacak boyuta gelip Harikalar Diyarına geçmesiyle başlayan fantastik öykü, ürkütücü ve gizemli olaylar ışığında ilerlemektedir. Beyaz, konuşabilen ve olağandışı büyük bir tavşanın peşine düşen Alice, kendini proleter düzene mahkûm kalan bireylerin ağzıyla konuşan hayvanların arasında bulmasıyla birlikte, bu durumu hem ürkütücü bulup hem de olağan karşılamaktadır. *Alice Harikalar Diyarında*, her ne kadar konuşan hayvanların yer aldığı fabl benzeri bir çocuk öyküsü izlenimi verse de otoriter düzen eleştirisi gibi alt metinler içermektedir. Alice'in yaşadığı bu deneyim her yönden olağandışı olsa da etrafındaki olaylara mantık yükleyerek verdiği tepkiler durumun bir yandan olağan görünmesini sağlamaktadır.

Aslında *Alice Harikalar Diyarında* tam anlamıyla gotik bir öykü değildir. Ancak metindeki alt üst edilen ahlak ve davranışlar gotik kurgu için tasarlanmış didaktik bir metne aittir (Jackson et al., 2008). Betimlenen karakterler hiçbir şekilde sevimli veya güzel değildir. Alice haricinde tüm karakterler kaba ve çirkin; suratları ve vücutları şekilsiz betimlenmiştir. Bu yüzden *Alice Harikalar Diyarında* öyküsü fantastik bir çocuk öyküsü olsa da aşırılık, tuhafılık ve tekinsizlik gibi gotik unsurlar içermektedir.

Gotik edebiyat, İngiliz kökenli olan bir tür olarak yaygınlaştıktan sonra 19. yüzyılın ikinci yarısında Amerika ve Avrupa'ya yayılmıştır. Amerikan gotiği, İngiliz gotiğinden beslenerek kendine bir çizgi oluşturmuştur. Kendine has karamsar tarzıyla dikkat çeken ve birçok gotik figürü ortaya çıkaran Edgar Allan Poe, Amerikan gotik edebiyatının başlıca yazarı olarak bilinmektedir. Poe'nun öyküleri çağdaş korku edebiyatının ve gotik edebiyatın önemli eserlerindedir. Aynı zamanda şair olan Poe'nun en bilinen eserlerinden biri olan Kuzgun şiiri, doğaüstü atmosferi ve öyküleyici stili ile dikkat çekmektedir. Genellikle öyküleriyle tanınan Poe, polisiye ya da psikolojik korku türü öykülerini, gizem ve korku atmosferinde kaleme alarak Amerikan gotiğinin stiline tanımlayıcı öğelerini oluşturmuştur.

Poe, öykülerinde genellikle ölüm ve ölüm korkusunun yarattığı dehşeti öne çıkarmaktadır. Başlıca *Usher Evinin Çöküşü* (1839), *Morgue Sokağı Cinayetleri* (1841), *Kızıl Ölümün Maskesi* (1841), *Kara Kedi* (1843) ve *Gammaz Yürek*

(1843) öyküleri, Poe'nun önemli eserlerindedir. Bunlardan *Usher Evinin Çöküşü* öyküsü, gotik edebiyatın kült eserlerinden biri haline gelmiş ve defalarca sinemaya uyarlanmıştır. Öyküde karanlık, eski ve bakımsız olduğu anlatılan taş bir binada yaşayan Roderick Usher'in mektubu üzerine bu korkutucu eve giden anlatıcının evde yaşadığı ürkütücü olaylar anlatılmaktadır. İkiz kız kardeşi Madeline'nin ölmesi üzerine Roderick'in zihinsel sıkıntıları ve ürkütücü tavırları dikkat çekmektedir. Anlatıcının Roderick'e yardım etmeye çalışmasına rağmen durum daha da kötüye gitmekte ve birbiri ardına korkutucu olaylar gerçekleşmektedir. Madeline'nin aslında ölmediğinin fark edilmesi ve her yeri kan içinde ortaya çıkmasıyla birlikte Roderick, tamamen akıl sağlığını kaybetmektedir. Gotik kurgunun en belirgin özelliklerinden biri olan mekânsal betimlemeler ve mekânın ön planda tutulması, bu öyküde binanın ürkütücü tasvirlerinde ve ev hakkında anlatılan kehanetlerde kendini göstermektedir. Evin kenarında bulunan gölde hayaletlerin bulunduğu dair kehanetler ve en sonunda evin çökerek gölün içine gömülmesi gibi gotik kurguda karşılaşılan doğaüstü olaylar ön plana çıkmaktadır.

Gotik kurgunun belirgin unsurlarını içeren *Usher Evinin Çöküşü* gibi grotesk, aşırı ve tekinsiz öğeleri ile dikkat çeken öyküleri, Poe'yu Amerikan gotiğinin öncü yazarlarından biri haline getirmiştir. Poe'nun gotik tarzda yazdığı öykülerden biri olan *Gammaz Yürek*, anlatıcının hastalıklı bir psikolojiyle; yaşlı bir adamın gözündeki rahatsızlıktan dolayı görüntüsünden rahatsız olup, bir süre sonra onu öldürmeye karar vermesini anlatmaktadır. Yaşlı adamın gözü, akbaba gözüne benzeyen solgun, puslu bir mavi renkte ve bulanık tasvir edilmiştir. Anlatıcı, yaşlı adamla vakit geçirdiği süreçte, giderek göze daha da takıntılı hale gelmesiyle cinayet işleyecek psikolojiye ulaşmıştır. Anlatıcı, cinayeti ayrıntılı bir şekilde planlamasından dolayı psikolojisinin iyi olduğunu savunmaktadır. Fakat abartılı takıntısı aksini göstermektedir. Anlatıcının cinayete sonuçlanan takıntısı, devamında yakalanma korkusunun getirdiği takıntılarla giderek büyümektedir. Cesedi parçalara bölüp yer döşemesinin altına gizleyen anlatıcı, polisler eve geldiğinde öldürdüğü adamın döşemenin altından kalp atışlarını duyması şeklinde bir halüsinasyon yaşamıyla suçluluk duymaya başlamıştır. Öykü, anlatıcının ölü adamın kalp atışlarını durmadan duymaya devam etmesi sonucu bu histerik ruh haline dayanamayarak suçunu itiraf etmesiyle sonlanmaktadır. Aslında polisler ve

çevredekiler hiçbir şeyden şüphelenmemektedirler. Fakat anlatıcının takıntısı, kendi sonunu getirmiştir. Gotik kurgunun rahatsız edicilik özelliğini fazlasıyla taşıyan bu öykü, korku unsurlarını psikolojik öğelerle sunmaktadır.

Poe'nun öykülerinde devamlı olarak gizem ve karamsarlık hakimdir. Psikolojik rahatsızlıklar, aşırı davranışlar, ölüm ve ölüm korkusu öykülerin temasını oluşturmaktadır. Poe'nun öykülerinde insanın arzuları ve histerik durumu, kâbus ve gerçekliğin iç içe geçtiği bir ölçüde doğanın ya da doğaüstünün ürkütücü tonlarında işlenmektedir (Botting, 1996). *Kara Kedi* ve *Kızıl Ölümün Maskesi* öykülerinde korku teması, gotik edebiyatın geleneksel unsurlarıyla birlikte sunulmuştur. Aynı zamanda ilk dedektiflik öyküsü olarak bilinen *Morgue Sokağı Cinayetleri* isimli polisiye öyküsü de dehşet unsurları ve karanlık atmosferiyle dikkat çekmektedir. Öykülerinin dışında, doğaüstü unsurları ve korku öğeleri içeren bölümleriyle dikkat çeken ve sıklıkla ölümden bahsedilen *Kuzgun* (1845) şiiri ve genç bir kadının ölümünü konu alan *Annabel Lee* (1849) şiiri gotik edebiyatın önemli eserleri olarak bilinmektedir.

Gotik edebiyatın önemli eserlerinden bir diğeri ise Robert Louis Stevenson tarafından 1886'da yayınlanan *Dr. Jekyll ve Bay Hyde'in Tuhaf Vakası* adlı kısa romandır. İnsanın içindeki iyilik ve kötülüğün çatışmasını, Dr. Jekyll karakterinin kişilik bölünmesi üzerinden anlatan eser, psikolojik korku öğeleriyle birlikte gotik etkiye sahiptir. İngiltere'nin Victoria döneminde geçen roman, oldukça saygın bir doktor olan Dr. Henry Jekyll'in kişilik bozukluğu sebebiyle zaman zaman kötü yanının ortaya çıkarak bir canavara dönüşmesi sonucu kendini Mr. Edward Hyde olarak tanıttığı bir karaktere dönüşümünü anlatmaktadır. Dr. Jekyll, Bay Hyde karakterini asistanı olarak tanıtmaktadır. Fakat çevresindekiler tarafından ikisinin hiçbir zaman yan yana görülmemesinden dolayı bu durum şüphe çekmektedir. Dr. Jekyll'in eski arkadaşı olan Avukat Mr. Utterson, bu durumu gözlemlemesi ve şüphelenmesiyle birlikte olayı çözmeye çalışmaktadır. Doktorun bıraktığı bir notta yazdığı itirafla birlikte Mr. Utterson, durumu anlayarak ona yardım etmeye çalışmaktadır. Ancak bu süreçte yaşanan gizemli cinayetler ve doktorun kötü yanı olan Bay Hyde'ın korkunç görünüşü ve ürkütücü tavırları, dehşetli olayları beraberinde getirmiştir. Bu kişilik çatışmasının sonucunda intiharla sonuçlanan *Dr. Jekyll ve Bay Hyde'in Tuhaf Vakası*,

psikolojik çatışmaların doğurduğu korku atmosferini ele alarak gotik kurgunun farklı bir türünü yansıtmaktadır.

Jekyll ve Hyde'in ikiye bölünmüşlüğü, hukuk ve bilim çerçevesinde insan doğası ve cinsellik ile ilgili korkuları ve endişeleri ifşa etmektedir (Botting, 1996). Bununla birlikte gotik tarzın belirgin öğeleri olan tehlikeli ve gizemli olayların, kentsel mekân betimlemeleriyle kullanılmasıyla birlikte, Orta çağ motiflerini yansıtan gotik kurgulardan farklı bir atmosferde yansıtılmıştır. Gotik kurgular, 19. yüzyıl ortalarında endüstrinin ve sanayinin yükselişiyle birlikte şehirlerde geçen hikayelere dönüşmüştür. Şehirlerde ve karanlık sokaklarda geçen kurgularda, kasvetin ve korkunun çağdaş gotik öğelerle yansıtılmasıyla birlikte Urban Gothic (Kentsel Gotik) olarak bilinen yeni bir alt tür ortaya çıkmıştır. Bu alt türe ait eserlere ilk olarak Oscar Wilde'in romanı *Dorian Gray'in Portresi* (1890) ve Stevenson'ın *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde'in Tuhaf Vakası* romanı örnek verilebilir. Ardından 20. yüzyıl sonlarında Anne Rice'in *Vampir Günlükleri* (1991) adlı roman serisi ve *Batman*, *The Crow* gibi çizgi romanlar gibi şehirlerde geçen gotik kurgular ortaya çıkmıştır.

Urban Gothic yani Kentsel Gotik ile gotik kurgu farklı alt türlere ayrılmıştır. Southern Gothic (Güney Gotik) ve Suburban Gothic (Banliyö Gotiği) olarak adlandırılan bu alt türler bölgesel ve kurgusal farklılıklar barındırmasından dolayı ortaya çıkmıştır. Southern Gothic Amerika'nın güney kesim kırsalında geçen; özellikle ırkçılık, kölelik, şiddet konularını, doğaüstü ya da gerçekçi bir atmosferde eleştirel bir perspektiften ele almaktadır. Erskin Caldwell, William Faulkner, Anne Rice ve Harper Lee gibi yazarların bazı eserleri bu türe örnek verilebilir. Saburban Gothic ise Amerika'da banliyö toplulukların yaratılmasıyla ilgili korkulara odaklanarak; kitlesel kentleşmenin yarattığı endişeyi doğaüstü ya da bilim kurgu unsurlarıyla birlikte işlemektedir. Richard Matheson tarafından yazılan *I Am Legend* (1954) romanı ve Shirley Jackson tarafından yazılan *The Haunting of Hill House* (1959) romanı, sinema uyarlamalarıyla birlikte bu türe ait en popüler eserler olmuştur.

D. Sinemada Gotik

Gotik, bir tarz ya da estetik bir tavır olarak sanatın her alanında kendini göstererek, tarihte süregelen bir kavram olmuştur. Gotik, edebiyat ve sinemada genellikle korku türünün bir alt türü olarak bilinse de sinemada bu iki tür arasındaki fark daha belirgindir. Her ikisi de karanlık ve gizemden beslenmesine rağmen gotik kurgu, kendine has motifleriyle korku türünden farklı bir estetik anlayışla belirginleşmiştir. Gotik sinemada korku öğeleri, ürkütücü fakat aynı zamanda merak uyandıran bir eğlence içerisinde dizginlenerek; estetik ve mizansen bir düzeyde sunulmaktadır.

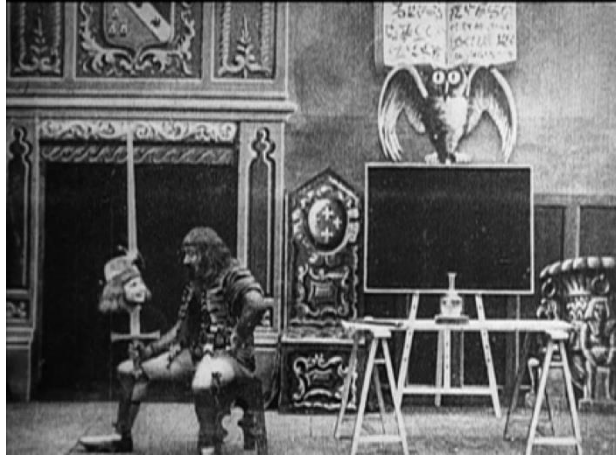


Şekil 29. Le Manoir Du Diable (Şeytanın Evi)

Sinemada gotik motifler, film üretiminin ilk ortaya çıktığı dönemde kullanılan görsel efekt denemeleri ile etkisini göstermiştir. Sinemanın ilk dönemlerinde birçok sinema tekniği geliştiren Georges Méliès filmlerinde bir bakıma gotik motifler kullanmıştır. Méliès'in 1896 yılında yazıp yönettiği *Le Manoir du Diable* (Şeytanın Evi) isimli üç dakikalık filmi, birtakım gizemli olayları sahneleyerek gotik tarzda ilk korku filmi olarak tarihe geçmiştir. Film geleneksel yöntemlerle yapılan görsel efektlerle kurgulanan sahnelerinde doğüstü olaylar; Orta çağ motiflerini yansıtan mekân ve kostüm tasarımlarıyla gotik detaylar barındırmaktadır (Şekil 29). Filmde stop-motion tekniği kullanılarak eklenen figürler ve objeler; karakterlerin başlangıçta olduklarından farklı bir şeye dönüşmesi, ortadan kaybolması gibi izleyicide yanılsama ve şaşkınlık yaratan sahneler izlenmektedir. Orta çağ motiflerini anımsatan iç mekânda uçan bir yarasanın mitolojik şeytan figürü olan Maphistopheles'e dönüşmesi ve yardımcısıyla birlikte kaynayan bir kazanda yaptıkları büyü

sayesinde bir cadı çağırımları ile başlayan film; hayaletler, iskeletler, aniden dumanların içinde beliren gizemli figürler gibi birçok doğaüstü olaylar ışığında ilerlemektedir.

Senaryo tam anlamıyla anlatsal bir olay örgüsüne sahip olmasa da Méliès'in kullandığı mistik ve doğaüstü unsurlar ile izleyiciyi şaşkırtan film, iyi ve kötü karakterlerin savaştığı bir mizansen olarak ele alınabilir. Méliès'in izleyiciyi şaşkırtmak için kullandığı teknikler sayesinde oluşan doğaüstü sahneler ve işlediği konu gotik etkiler taşımaktadır. Ancak erken sinema döneminde çekilen bu filmi, tam anlamıyla gotik sinema olarak değerlendirmek yerine tesadüfi bir olay olarak ele almak gerekmektedir. İlk film yapımcılarının çalışmaları Orta çağ kökenli gotik için bir tercih ortaya koymaz, daha ziyade illüzyon yaratmak amacıyla oluşturulan sahnelerin gotik etkiler taşıdığı söylenebilir (Raves, 2020:46). Méliès'in *La Chevalier Mystere* (1899) adlı filminde ise gotik motifler set tasarımında, yani dekor olarak kendini göstermektedir. Filmin arka planında baykuş, duvardan sarkan büyük bir kılıç ve kalkan gibi objelerle dekore edilen mekân (Şekil 30) orta çağ mimari atmosferini yansıtmaktadır.



Şekil 30. La Chevalier Mystere

Gotik, korku türünün bir alt türü olduğundan dolayı gotik öğeler birçok korku filminde kullanılmaktadır. Ancak gotik her korku filminde bulunmadığı gibi bir filmdeki gotik etki, genellikle mekân ve karakter tasarımlarında belirginleşmektedir. Robert Wiene yapımı *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920) filmi, sinemada korku türüne olan dışavurumcu yaklaşımıyla belirgin gotik motifler oluşturmuştur. Filmde korku atmosferini sağlamak amacıyla ses efekti olarak keman sesi kullanılmıştır. Bazı sahnelerde tek ışık kaynağı kullanılarak

olaylar keskin bir biçimde vurgulanmıştır. Filmin mekânı tamamen maketlerden oluşmaktadır. Dışavurumcu bir yaklaşımla tasarlanan karakteristik atmosfer, sivri ve çarpık mekân kurgusuyla oluşturulmuştur (Şekil 31). Mekân tasarımı gerçeklikten uzaktır ve dekorların yerleştirilme biçimi perspektif algısını bozmaktadır. Bu perspektif oyunu gotik tarzın en belirgin özelliklerinden biri olan rahatsız edicilik etkisini yansıtmaktadır. Ayrıca filmde figürlerin makyajları ölüm temasını yansıtırken; tabut, mezarlık, iskeletler gibi birçok korku ögesi gotik temayı pekiştirmiştir. Filmde, bir tabutun panayırda sergilenmesi, karakterlerin düzensiz ve doğal olmayan performansları gibi detaylar rahatsız edici ve olağandışı bir etki vermektedir. Bu rahatsız edicilik ve aşırılık gotik etki vermek için en çok kullanılan yöntem olmuştur.



Şekil 31. The Cabinet of Dr. Caligari

Edebiyat eserleri sinemanın ilk yıllarından itibaren filmlerin korku öğelerinden beslenmesi açısından başlıca kaynaklar olmuştur. Merry Shelley, *Frankenstein* romanında, gotik ve korku türünün en önemli figürlerinden birini yaratmıştır. Dr. Frankenstein'in yarattığı korku filmlerinde en çok kullanılan karakterden biri olarak, gotik kurgunun başlıca figürü haline gelmiştir. James Whale tarafından yönetilen *Frankenstein* (1931) filmi bir edebiyat uyarlaması olarak Shelley'nin romanına sadık kalarak çekilen ilk *Frankenstein* uyarlamasıdır. Tıpkı romandaki gibi bir bilim insanı tarafından kadavra uzuvlarından oluşturulan yaratık (Şekil 32), toplumdan ayrıştırılan ve herkesin ondan korktuğu; öteki konumunda bir karakter olarak yansıtılmıştır. Hikâyede yaratığın tek istediği toplumda diğer insanlar gibi yaşamak için bir eşe sahip olmaktır. Ancak dev ve korkutucu vücudu yüzünden yaratıcısı bile onu

istememektedir. Tıpkı romandaki gibi Dr. Frankenstein bir eş yaratmanın dışında ona bir isim bile vermemiştir.

Filmde tasarlanan mekân kurgusu, abartılı kostümler ve makyajlar gotik tarzın sinemadaki belirgin öğelerini yaratmıştır. Whale'in yapımından sonra Frankenstein karakteri birçok defa sinemada kullanılarak bir popüler kültür ürünü haline gelmiştir. Hatta bazı yapımlarda bu isim canavar karakterlerine bile verilmiştir. Döneminde oldukça fazla ilgi gören film gotik sinema adına bir dönüm noktası olmuştur ve devamında birçok gotik romanın sinema uyarlaması çekilmiştir.



Şekil 32. Frankenstein

Gotik kurguda genellikle kültürel bir mistisizmle türeyen mitlerden ya da efsanelerden etkilenerek yaratılan fantastik figürler bulunmaktadır. Bunlardan biri olan vampir figürü, gotik tarzın popüler bir figürü haline gelmiştir. Vampirler birçok kültürde kanla ilişkilendirilen bir mit olarak bilinmektedir. Vampir figürü sinemada ilk olarak F. W. Murnau tarafından yönetilen *Nosferatu* (1922) adlı filmde kullanılmıştır. Bram Stoker'ın *Dracula* romanından esinlenilerek çekilen film, korku unsurlarının ve gotik öğelerin çarpıcı bir şekilde kullanıldığı Alman dışavurumculuğunun sinemaya yansıyan önemli yapıtlarındandır. Filmde kullanılan ışık teknikleri, kamera açıları, mekân ve kostüm tasarımları bakımından *Nosferatu* (Şekil 33) sinema filmlerinde ve animasyon film üretiminde sinematografik açısından gotik adına kaynak niteliğindedir.



Şekil 33. Nosferatu

Bram Stoker'ın yazdığı vampir romanının bir diğer uyarlaması ise Tod Browning'in yönettiği *Dracula* (1931) filmidir. Günümüze kadar birçok kez sinemaya uyarlanan romanın ilk resmi uyarlaması olan *Dracula* filmi, gotik sinemanın başlıca sinematografik öğelerini ve imgelerini yansıtmaktadır. Yüksek şatolar, sisli ve karanlık ormanlar ve ürkütücü karakter tasarımlarında (Şekil 34) birçok gotik unsuru barındıran film, korku sinemasının klasiklerinden sayılmaktadır.



Şekil 34. Dracula

İlk olarak *Nosferatu* filminde bir korku figürü olarak yer verilen vampir karakteri, Whale'in *Dracula* filmiyle birlikte bir kült haline gelmiştir. Ardından *Drakula'nın Kızı* (1936), *Drakula'nın Ölümü* (1958), *El Vampiro* (1957), *The Last Man on Earth* (1964), *Dance of Vampires* (1997), *Interview with the Vampire* (1994) gibi vampir figürünün ve vampir mitlerinin kullanıldığı filmler çekilmiştir.

Diğer bir *Dracula* uyarlaması olarak Francis Ford Coppola'nın yönettiği *Bram Stoker'dan Drakula* (1992) adlı film, romana en yakın uyarlamalardan biri olmuştur. Aynı zamanda *Dracula* romanında bir vampir avcısı olarak bilinen Van Helsing karakterinin konu alındığı *Van Helsing* (2004) filmi ise hikâyenin karşıt karakterinden ilham alınarak çekilmiş bir vampir filmi olmuştur. 21. yüzyılda vampir hikayeleri *Twilight* film serisinde; *Vampire Diaries* ve *True Blood* gibi televizyon dizilerinde büyük ilgi görmüş; vampir figürü kültürel popülerliğini sürdürmüştür.

Gotik kurgu her zaman vampirler, canavarlar, hayaletler ve korkutucu kehanetlerle sınırlı kalmamıştır. Gotik kurgu bütünüyle ele alındığında bazen korku türünde bazen de fantastik, psikolojik gerilim ve polisiye türü kurguların detaylarında kendini göstermiştir. Kuru ağaçlar, ürkütücü malikaneler ve karamsar karakterler sıklıkla gotik kurguda karşımıza çıkan öğeler olmuştur. Edgar Allan Poe, öykülerinde gotik bir atmosfer yaratmak için bu öğeleri sıkça kullanmıştır. Poe'nun *Usher Evinin Çöküşü* (1839) gibi ürkütücü, gizemli ve karanlık bir atmosfere sahip öykülerinde geçen gotik öğeler, sinema alanında önemli kaynaklar haline gelmiştir. Roger Corman tarafından çekilen *House of Usher* (1960) filmi Poe'nun öyküsünden uyarlanmış ve gotik unsurların oldukça fazla kullanıldığı filmlerden biri olmuştur.



Şekil 35. House of Usher

Filmin geçtiği Usher malikanesi ilk olarak atın üzerindeki bir adamın, kurumuş ağaçlarla dolu ve sisle kaplı bahçenin kapısından bakarken görülmektedir (Şekil 35). Atlı adam, malikaneye doğru ilerlemekte ve örümcek ağlarıyla kaplanmış kapı tokmağının üzerindeki ağları temizleyerek kapıyı

çalmaktadır. Malikaneye giriş sahnesinde iç mekân geniş bir açıyla gösterilmiştir. Malikaneye ilk karşılaşmada dikkat çeken yüksek tavanlı iç mekân, ahşap merdivenler, heykeller, gösterişli şamdanlar, ürkütücü tablolar ve evde hâkim olan sessizlik gotik motifleri sunmaktadır. Film kendi kendine açılıp kapanan kapılar ya da pencereden gelen rüzgarla havalanan perdeler gibi birçok ürkütücü olay ışığında ilerlemektedir. Filmin geneli karanlık bir atmosferde geçmektedir.

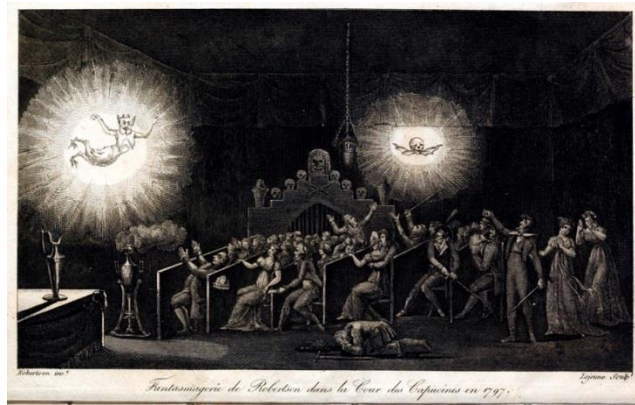
Bir gotik edebiyat eserinden uyarlanan *House of Usher* filmi gotik kurgunun sinemada önemli motiflerini oluşturmuştur. Gotik kurguda mekân ön plandadır ve anlatının çarpıcı detayları genelde mekân üzerinden yapılmaktadır. Filmin geçtiği Usher malikanesinin bütünüyle ürkütücü olması haricinde, malikanenin içindeki gotik detaylar ve yer altında bulunan örümcek ağlarıyla kaplı karanlık bir mezarlık gibi mekanlarda geçen sahneleriyle gotik kurgunun önemli motiflerini sunmaktadır.

Gotik sinema, edebi eserlerden ve orta çağın gösterişli mimarisinden ilham alan; korku, fantastik, gizem gibi türlerde yansımaları bulunan bir tarz olarak bilinmektedir. Filmlerde dikkat çeken karanlık atmosfer, tekinsiz karakterler ya da mezarlık gibi tehlikenin göstergeleri gotik sinema adına kalıplaşmış öğeler haline gelmiştir. Sinema sektörünün globalleşmesi ve farklı türlerin ortaya çıkmasıyla birlikte gotik öğeler kültürel farklılıklar göstermiştir. Her ne kadar korku türünden ayrılan bir tarz olsa da korku filmlerinde gotik motifler kullanılmaktadır. Batı'da Hristiyan inancının korkularına değinen detaylar dikkat çekerken; Orta Doğu ülkelerinde dini temaların ele alındığı cin ya da şeytan figürleri üzerinden korku filmlerine rastlanmaktadır.

III. ANİMASYON SİNEMASINDA GOTİK

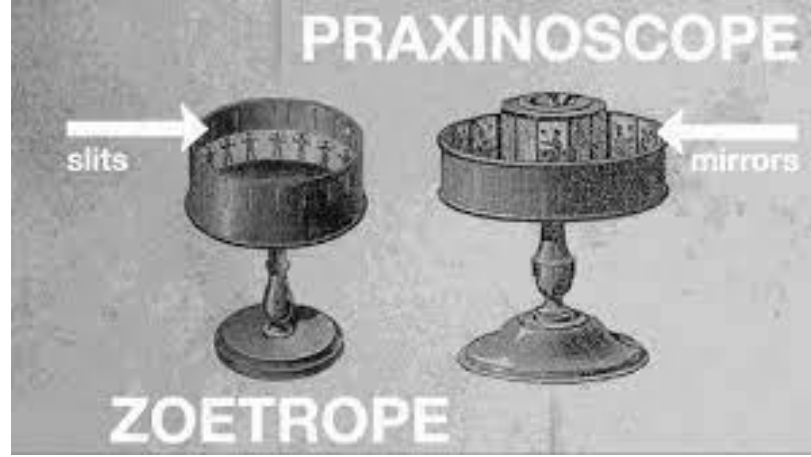
A. Animasyonun İlk Yılları

Animasyon görüntülerin, resimlerin ya da objelerin hareketli görüntü oluşturması sağlanacak bir şekilde düzenlenmesi işlemidir. Cansız nesnelerin görsel illüzyon sonucu canlı bir görüntü oluşturmasından dolayı animasyon terimine canlandırma sineması da denmektedir. Animasyonun ilk örnekleri 17. yüzyılda projeksiyon makinesinin ilkel bir versiyonu olan büyülü fener gösterimleriyle ve 19. yüzyılda çeşitli optik oyuncaklarla deneyimlenmiştir. Animasyon denemelerinin ortaya çıktığı yıllarda geliştirilen projeksiyon sistemleri insanları eğlendirme ya da korkutma amacıyla kullanılmıştır. Mekanik ve optik alanında önemli çalışmaları olan Hollandalı bilim insanı Christiaan Huygens tarafından 1659 yılında bir iskeletin hareketlerini sergileyen (Şekil 36) ve 10 kareden oluşan projeksiyon gösterimi ilk anlamlı hareket akışına sahip animasyon denemesi olmuştur. Ayrıca 18. yüzyılda projeksiyonlu animasyon gösterimleriyle tanınan mucit Étienne-Gaspard Robert, *Phantasmagoria* (1787) isimli korku temalı projeksiyon filmini sergilemiştir. Ardından 19. yüzyılda animasyonun daha akıcı gözlemlendiği optik oyuncaklar ortaya çıkmıştır. Bu oyuncaklar, birbiri ardına dizilmiş ya da arkalı önlü yerleştirilmiş görselleri, dönen bir mekanizma sayesinde gözde yanılısma yaratarak, hareket eden görüntüler gibi gösteren oyuncaklardır.



Şekil 36. Phantasmagoria

Optik oyuncaklardan en eskisi olan ve 19. yüzyıl başlarında ortaya çıkan Thaumatrope, iki taraftan iplerle döndürülebilir ve her iki yüzüne birer resim yerleştirilmiş, disk şeklinde bir mekanizmadır. Disk döndüren ipler çevrildiğinde, yüzeylere ardışık olarak yerleştirilen resimler hareketli bir görüntü gibi izlenmektedir. *Zoetrope* (1866) ve *Praxinoscope* (1877) isimli oyuncaklar ise *Thaumatrope*'a göre daha gelişmiş olan mekanizmalardır (Şekil 37).



Şekil 37. Zoetrope ve Praxinoscope

Pierre Devignes'in yarattığı ve Hayat Tekerleği anlamına gelen *Zoetrope*, dönebilir bir zemin üzerine yerleştirilmiş bir silindirdir. Bu silindirin yüzeyine eş aralıklarla yerleştirilen deliklerden silindirin iç yüzeyinde oluşan hareketli görüntü izlenmektedir. Ardından Charles-Émile Reynaud tarafından tasarlanan *Praxinoscope*, *Zoetrope*'dan esinlenilmiş fakat daha gelişmiş bir oyuncak olarak tasarlanmıştır. *Praxinoscope*, silindirin ortasına yerleştirilen ayna sayesinde silindirin iç yüzeyinde dönen resimlerin oluşturduğu hareketli görüntüyü izleyiciye sabit bir düzlem üzerinden göstermektedir. Birbiri ardına yerleştirilmiş sekansların hareketli bir görüntü yansıtması temeline dayanan bu oyuncaklar, henüz film üretiminin olmadığı yıllarda bir illüzyon olarak kullanılmıştır.

Görüldüğü gibi animasyon, günümüzde yaygın olarak bilgisayar destekli bir tasarım olarak çok daha yeni bir kavram olarak bilinse de aslında film üretiminden daha önce ortaya çıkmıştır. *Praxinoscope*'un yaratıcısı Reynaud tasarladığı oyuncağı geliştirip bir projektör ile birleştirerek, 1892 yılında Paris'te dünyanın ilk sinema salonunu kurmuştur. Projeksiyonun geliştirilmesi ve kameranın icadıyla birlikte film negatiflerinin üzerinde oynamalar yapmak, katmanlar ile sahneler oluşturmak, stop-motion yöntemi ile sahnelere objeler

yerleřtirmek ya da objeleri kaybetmek gibi illüzyonlarla animasyon üretiminin temelleri atılmıştır. Ancak canlandırma tekniđi sinema endüstrisinde eğlence aracı olarak kullanımını sađlayan buluş 1914'te Earl Hurd'un patentini aldığı sel animasyon tekniđi olmuştur. Geleneksel animasyon olarak da adlandırılan bu buluş sayesinde dünya çapında çođu animasyon filmi bu teknikle üretilmiştir. Bir yüzey animasyon tekniđi olan sel animasyon, ismini bu tekniđin yapım aşamasında kullanılan selüloit levhalardan almıştır. Bu teknik, karakterlerin şeffaf selüloit levhalar üzerine çizilmesinin ardından farklı levhalar üzerine resmedilen arka plan sahneleri üzerine yerleřtirilerek uygulanan bir süreçten oluşmaktadır (Bendazzi, 2016). Sel animasyon, günümüzün en çok kullanılan animasyon yöntemi olan dijital animasyon ile aynı ilkelere dayanmaktadır. Günümüzde hala iki boyutlu dijital animasyon film üretiminde kullanılan *katman* sistemi sel animasyon mantığıyla oluşturulmuştur.

Animasyonun ilk dönemlerinde ortaya çıkan iki boyutlu animasyon teknikleri, kullanılan materyallere göre sınıflandırılmaktadır. Bu tekniklerden sel animasyon, katman boyama ve rotoskopi teknikleri animasyon film üretiminde yaygın olarak kullanılmaktadır. Üç boyutlu canlandırma tekniklerinde ise kukla ve obje animasyonu ve üç boyutlu modelleme programlarıyla üretilen bilgisayar destekli animasyon tekniđi öne çıkmaktadır. Ayrıca stop-motion tekniđiyle kum ve cam gibi materyallerin hareket ettirilerek üretilen; cut-out tekniđiyle metal ya da kâğıt gibi maddelerin üzerine çizilen figürlerin hareket ettirilerek üretilen deneysel animasyon örnekleri de bulunmaktadır. Animasyon tekniklerinin kullanıldığı bir diđer film üretim yöntemi ise live-action yani canlı çekim filmlerdir. Live-action terimi aslında animasyonun bulunmadığı filmleri tanımlamak için kullanılmaktadır. Ancak gerçek görüntü çekimler üzerinde illüzyon elde etmek amacıyla görsel efekt ve animasyon eklemeleri yapılmasıyla live-action filmlerde de animasyonun sıkça kullanıldığı görülmüştür.

B. Yirminci Yüzyıl Sonrası Animasyon Film Üretimi

Sinemanın ilk dönemlerinde görsel efekt kullanımı; sahne ve kostüm tasarımı bakımından ilklere imza atan Méliès, 1902 yılında animasyona dair ilk örneklerden biri olan *Le Voyage dans la lune* (Şekil 38) filmini çekmiştir. Film, bir grup bilim insanının aya yapmayı planladıkları seyahatin aşamalarını

anlatmaktadır. Bu film animasyon film üretimi adına önemli teknikleri barındırsa da tam anlamıyla bir animasyon filmi değildir. Émile Cohl'un *Fantasmagorie* (1908) adlı filmi ilk animasyon film olarak kabul edilmektedir. Bu animasyon filminde, çizerin karakterleri yaratma aşamaları gösterilmiştir.



Şekil 38. Le Voyage Dans La Lune

Méliès gibi erken dönem animasyon sanatçıları filmlerinde sıkça gotik öğelere yer vermiştir. Méliès'in stop-motion animasyon tekniğiyle çektiği *Le Manoir Du Diable* (1896) isimli korku temalı filmi, dini korku öğeleri barındırması açısından gotik etkiye sahiptir. Méliès gibi Cohl da animasyon filmlerinde korku unsurlarını ve gotik öğeleri sıkça kullanmıştır. Cohl'un alkolik olarak karikatürize ettiği karakterin kaygılarının dönüşümlerini sahneleyen *The Hasher's Delirium* (1910) filminde yarasalar, kaygılı yüzler (Şekil 39) ve kabusta olma durumu gibi birçok gotik unsur dikkat çekmektedir.



Şekil 39. The Hasher's Delirium

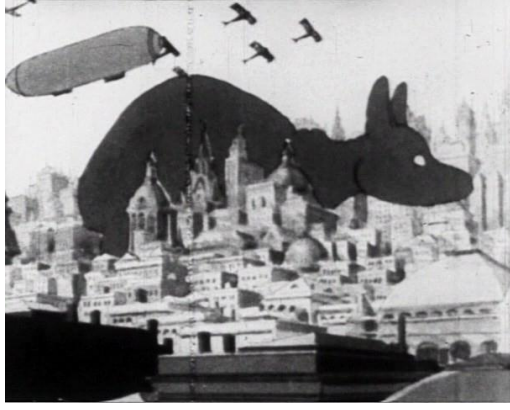
Cohl'un başarısı birçok çizer ve karikatür sanatçısını animasyon film üretimine yöneltmiştir. 20. yüzyıl başlarında birçok animasyon filmi çekilmiş ve birçok animasyon stüdyosu kurulmuştur. Bunlardan biri de 1921 yılında

Amerika’da kurulan Fleischer Stüdyoları olmuştur. Kurucusu Max Fleischer, kardeşi Dave Fleischer ile John Bray’in film stüdyosunda çalıştığı dönemde, live-action görüntülerin kare kare çizimlere aktarılmasına imkân sağlayan *rotoskopi* tekniğini icat etmiştir. Hem çizim hem de küçük mekanik cihazlarla ilgilenen Fleischer, 1917’de rotoskopinin patentini almıştır (Bendazzi, 2016:44). Fleischer Stüdyoları tarafından yaratılan *Out of the Inkwell* (1918-1920) ve *Gulliver’s Travels* (1939) animasyonları bir geleneksel animasyon yöntemi olan rotoskopi tekniği ile yaratılmıştır. Bu teknik, gerçek bir film üzerinden karakterlerin hareketlerinin takip edilerek çizildiği ve oldukça gerçekçi sonuçlar elde edilebilen bir yöntemdir. Filmin saniyelik görüntü sayısı 6 ile 12 fps (saniyelik görüntü sayısı) arasında alındığında oldukça akıcı karakter hareketleri elde edilebilmektedir.



Şekil 40. King Kong

En eski animasyon tekniklerinden obje ve kukla animasyonu ise üç boyutlu bir görüntü sağlanan, geleneksel bir animasyon türüdür. Kukla ve obje animasyonları genellikle stop-motion tekniği ile çekilmektedir. Stop-motion tekniği, üç boyutlu bir nesnenin hareket ettirilerek fotoğraflarının çekilmesi ve çekilen fotoğraf karelerinin birleştirilmesiyle oluşturulan eski bir tekniktir. Bu teknik geleneksel bir yöntem olmasına rağmen sinema endüstrisinde canlılığını korumaktadır. Örneğin Merian C. Cooper’ın *King Kong* (1933) filmi (Şekil 40), stop-motion tekniğiyle çekilmiş popüler animasyon filmler arasındadır. Ayrıca çağdaş bir yönetmen olan Tim Burton, animasyon filmlerini stop-motion tekniğiyle çekmeyi tercih etmektedir.



Şekil 41. The Pet

İlk klasik animasyon sanatçısı olarak kabul edilen Winsor McCay'in başyapıtı *Gertie the Dinosaur* filmi 1914'te Chicago'daki Palace Theatre'da gösterime girmiştir. Bu film karakterlere kişilik verme ve senaryo örgüsüne sahip olma bakımında animasyon filmlere farklı bir yorum getirmiştir. Film bir hayvan terbiyecisi ve dinozorun şaşkıncu hareketlerini göstermektedir. Dinozor kayaların arasından bakar, elma yer, gölden su içer, mamutla oynar ve McCay'in emriyle dans eder. McCay, göze akıcı gelen bir canlandırma sineması örneğini ortaya koymasının yanı sıra yarattığı karaktere isteksiz ve mutsuz olması; terbiyecisi tarafından azarlandığında ağlaması gibi dramatik detaylar ekleyerek kişilik vermiştir. McCay bu filmden önce *Little Nemo: Adventures in Slumberland* (1911) ve *How a Mosquito Operates* (1912) filmlerini de çekmiştir; ancak sevimli bir dinozoru konu alan *Gertie the Dinosaur* filmi *keyframe* olarak bilinen anahtar çerçeve belirleme tekniğiyle oluşturulan ilk animasyon filmi olmuştur. Ardından, evcil hayvan olarak alınan sevimli bir köpeğin korkutucu bir deve dönüşmesi ve bütün şehri yok etmesi (Şekil 41) gibi gotik detayların bulunduğu *The Pet* (1921) filmini çekmiştir. Gelecek yıllarda animasyonun yaygınlaşması ile birçok animatör McCay'in tekniklerinin patentini almak istemiştir (Bendazzi, 2016).

Sessiz sinema döneminde, McCay'in başarısının ardından animasyon film üretimi popülerlik kazanmıştır. 1900'lü yılların başlarında *Crazy Cat*, *Felix the Cat*, *Koko the Clown* gibi çizgi film serileri ortaya çıkmış ve animasyon artık bir eğlence aracı olmuştur. 1927 yılında sesli sinemanın ortaya çıkmasıyla birlikte animasyon film sektörü hızla gelişim göstermiştir. Sinema sektörünün yaygınlaşmasının ardından animasyon filmlerin sinemaya taşınmasıyla birlikte animasyon sektörü, bir eğlence aracı olarak görülmeye başlanmıştır.

20. yüzyıl başlarında kurulan Fleischer Stüdyoları, Bray Stüdyoları ve Walt Disney Stüdyoları gibi animasyon yapım şirketleri animasyon sektörünün yaygınlaşmasını sağlamıştır. Bu süreçte yükselişe geçen Walt Disney Stüdyoları, birçok masal kahramanını animasyon filmlere taşımıştır. Disney'in sinemada gösterilen ilk filmi olan *Steamboat Willie*, 1928 yılında gösterime girmiştir. *Steamboat Willie*, dünyanın ilk sesli animasyon filmi olma özelliğini taşımaktadır. Filmin kahramanı olan Mickey Mouse karakteri, günümüzde hala popülerliğini korumaktadır. Ardından Disney, 1929'da Goofy, Donald Duck, Pluto, Üç Küçük Domuz ve Dans Eden İskeletler gibi kahramanların öne çıktığı *Silly Symphonies* çizgi film serisini yaratmaya başlamıştır.

Uzun bir süre kısa metraj olarak üretilen animasyon filmler daha çok hızlı tüketilen bir eğlence aracı olarak görülmüştür. Ancak Disney, animasyon filmlere dramatik unsurlar ekleyerek uzun metraj animasyon filmi çekmek istemiştir. Ancak Disney'in bir masal uyarlaması olan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937) adlı uzun metraj animasyon filmi sinema tarihinin ilk sesli ve uzun metrajlı filmi olarak büyük beğeni kazanmıştır. Ardından Disney, 1940 yılında çektiği *Fantasia* filminde stereo özellikli film müziği kullanarak animasyon film üretiminde sesli yapımların önünü açmıştır.

Disney'in animasyon sanatına en büyük katkılarından biri ise animasyonun 12 prensibini oluşturmasıdır. Figür veya obje hareketlerinin gerçekçi ve akıcı görünmesini sağlayan birtakım doğa kanunlarının ele alınarak oluşturulan prensipler, günümüzde hala animasyon üretiminde dikkate alınmaktadır. Bilgisayar destekli animasyon ve geleneksel animasyon üretimi fark etmeksizin, animasyonun 12 temel prensibi, bir sahnede yaratılan hareketin akıcı bir şekilde izlenir olmasını sağlamaktadır.



Şekil 42. Spirited Away

Walt Disney'in animasyon sektörünü canlandırmasıyla birlikte animasyon filmler sinema sektörünün bir parçası olmuştur ve birçok film stüdyosu animasyon sektörüne kaymıştır. Bu süreçte Warner Bros, Upa gibi film şirketleri yetişkinlere yönelik animasyon filmler çekmiştir. Animasyon sanatı, masallardan ve çocuk öykülerinden esinlenilerek yaratılan animasyon filmlerin dışında, yetişkinlerin de ilgisini çeken, geniş izleyici kitlesine sahip bir sektör haline gelmiştir. Özellikle 2. Dünya Savaşı sürecinde Avrupa'da soyut animasyon örnekleri ortaya çıkarken; Uzak Doğu'da ise geleneksel animasyon tekniklerine bağlı kalan anime sanatı, politik alt metinlere sahip örnekleriyle geniş bir kitleye hitap etmiştir. Japonya'da animasyon bakımından önemli başarılarla imza atan Ghibli Stüdyoları, günümüzde hala çoğunlukla geleneksel animasyon teknikleriyle filmler üretmektedir. Örnek olarak Ghibli Stüdyoları yapımı olan ve Hayao Miyazaki tarafından yazılıp yönetilen *Spirited Away* (2001) filmi (Şekil 42) En İyi Animasyon Oscarı'nı alan ilk anime film olmuştur.

Fantastik konulara sıkça yer veren anime sanatında gotik kurgunun gizemli atmosferini yansıtan filmler öne çıkmıştır. Anime sanatçıları genellikle kendi kültürlerine ait mitolojik hikayelerinden ve doğadan ilham alan fantastik dünyalar sunmaktadır. En önemli anime sanatçılarından biri olan Hayao Miyazaki filmlerinin çoğunda gotik unsurlara yer vermektedir. Miyazaki'nin *Spirited Away* (2001), *Howl's Moving Castle* (2004) ve *Prens Mononoke* (1997) gibi filmlerinde yer alan fantastik karakterler hem sevimli hem de ürkütücü görüntüleriyle gotik etki vermektedir. Filmlerinde gotik motifler kullanan bir diğer anime sanatçısı Satoshi Kon ise *Perfect Blue* (1998), *Tokyo Godfathers* (2003) ve *Paprika* (2006) anime filmleriyle tanınmaktadır. Kon'un filmleri,

fantastik hikayelerin yanı sıra psikolojik gerilim türü kurgular ile dikkat çekmektedir.

Gotik kurgu filmlerde ölüm teması hakimdir ve animasyon filmlerde de gotik etki vermek için ölümü temsil eden öğelere yer verilmektedir. Gotik animasyon filmlerde iskelet, canavar veya ruh gibi ölümü temsil eden figürler; mezarlık, terk edilmiş bir şato, karanlık mahzenler gibi tehlikenin yaklaştığını belirten mekanlar kullanılmaktadır. Gotik kurguda doğrudan ölümün habercisi olan ve ölümü temsil eden figürlerden biri ise vampirlerdir. Gotik kurgunun en çok kullanılan figürü olan vampirler birçok animasyon filmde kullanılmıştır.



Şekil 43. Vampire Hunter D: Bloodlust

Yoshiaki Kawajiri yapımı *Vampire Hunter D: Bloodlust* (2001) isimli anime filmi ise vampirleri konu alan gotik animasyon örneklerindedir. Filmin tamamı gizemli bir atmosferde geçmektedir. Filmin başlangıcında geçen güllerin bir anda solduğu sahne, tehlikenin yaklaştığının habercisi olarak ele alınabilir. Vampir temalı gotik filmlerde genellikle dolunay görüntüsü kullanılmaktadır. Bu filmde de dolunay görüntüsü sıkça gösterilmekte ve filmin genelinde hâkim olan solgun renk tonları, ay ışığı ile aydınlatılmış bir efekt vermektedir (Şekil 43). Dolunay, mitlerde ve gotik kurguda genellikle vampirlerle ya da karanlık güçlerle ilişkilendirilmektedir.

Vampire Hunter D: Bloodlust filminde hikâyenin geçtiği mekân Kentsel Gotik gotik etkileri taşımaktadır. Olayların geçtiği mekân yüksek binaların olduğu bir şehir olarak tasarlanmasına rağmen binaların çatısında bulunan haçlar sayesinde, geniş plandan bakıldığında, bir mezarlık görüntüsü sağlanmıştır. Gotik kurgunun erken dönemlerinden itibaren sıkça kullanılan vampir figürü, birçok

izgi roman ve anime serisinde; sinema ve televizyon kurgularında poplerliđini korumaktadır.



Őekil 44. Monster House

Gotik tarzda ekilen birok animasyon film Cadılar Bayramına atıfta bulunmaktadır. Cadılar Bayramı, gerek bayram boyunca insanların korkutucu kostmler giymesi gerek korkutucu hikayelerin anlatılması gibi gelenekleriyle, Hristiyan kltrnn nemli bir gndr. Birok animasyon filminde korku unsurlarını seymatik bir dnŐme uđratmak iin Cadılar Bayramı'ndan yararlanılmıŐtır. Cadılar Bayramı'nda geen yapımlardan biri ise Gil Kenan'ın ynettiđi *Monster House* (2006) filmidir. Filmin ana karakterinin, canlanıp hareket eden; yanına yaklaŐanları yutan ve canavara dnŐen evin kendisi olduđu sylenebilir.

Monster House filminde canavara dnŐen ev (Őekil 44), gotik kurguda sıka rastlanan, eski kerpi bir ev Őeklinde tasarlanmıŐtır. Evin sahibi korkutucu, aksi ve yaŐlı bir adamdır. YaŐlı adam evine yaklaŐan ocukları korkutmaktadır. YaŐlı adam kaza geirdikten sonra sahipsiz kalan gizemli ev, yanına yaklaŐan insanların zaafalarını halsinasyon olarak gstererek onları iine srklemektedir. Film, maceraya atılan  ocuđun evin iine girmeleriyle birlikte bir dizi tehlikeli olay atlatarak, evin kalbine ulaŐıp onu yok etmeye alıŐmalarını ve evden ıkmaya alıŐmalarını anlatmaktadır. Filmde; canavara dnŐen gizemli ev, rktc ve yaŐlı bir adam, kabuslar, dolunay ve kuru dallar gibi gotik đeler dikkat ekmektedir.



Şekil 45. Le Magasin des Suicides

Gotik tarz animasyon filmlerde yaratılan atmosfer, karakterler ve hikayeler genellikle gotik edebiyat eserlerinden esinlenilmiştir. Bunlardan biri de Jean Teule'un aynı isimli romanından uyarlanan *Le Magasin des suicides* (2012) isimli Fransız animasyon filmidir. Türkçesi İntihar Dükkânı olan film Patrice Leconte tarafından bir müzikal olarak çekilmiştir. Ölmek isteyen insanların, intihar yöntemlerini birçok seçenek arasından tercih edip satın alabildiği dükkânı (Şekil 45) işleten ailenin hikayesini konu alan filmde, karakterler ölümden sıradan bir durum olarak bahsetmektedir. Senaryosu kara mizah olarak ele alınabilecek bu filmde hem senaryo hem sinematografik açıdan gotik öğeler bulunmaktadır.



Şekil 46. The Tell-Tale Heart

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından dünyada birçok film şirketinin animasyon sektörüne atılması sonucunda yetişkinlere yönelik birçok animasyon film üretilmiştir. Erken sinema döneminde çekilen kısa ve uzun metrajlı animasyon filmler güçlü gotik unsurlar içermektedir. Ancak gotik olarak kabul edilebilecek uyarlamaların ortaya çıkması çok daha uzun sürmüştür. İlk olarak Ted Parmelee

tarafından yönetilen *The Tell-Tale Heart* (1953) isimli animasyon filmi (Şekil 46), Amerikan gotik edebiyatının öncülerinden Edgar Allan Poe'nun aynı isimli öyküsünü konu almasıyla, ilk animasyon korku filmlerinden biri olarak kabul edilmektedir (Piatti-Farnell ve Brien, 2015). Bir gotik edebiyat eserini konu alan film, aynı zamanda stilize anlatı yapısı ve sahne tasarımlarıyla gotik tarzın sinemadaki yansımalarını sergilemiştir.

Poe'nun gotik öykülerinden uyarlanan bir diğer animasyon ise Raul Garcia'nın yönettiği *Extraordinary Tales* (2013) filmi olmuştur. *Extraordinary Tales* filmi, Poe'nun beş öyküsünden uyarlanan bir antoloji olarak değerlendirilmektedir. Film, bir mezar taşı ile bir kuzgun arasında (Şekil 47) Poe'nun Kuzgun şiirinden uyarlanan diyalogların geçtiği sahne ile başlamaktadır. Filmde sırasıyla Poe'nun *Fall of the Usher House*, *The Tell Tale Heart*, *The Facts in the Case of Mr. Valdemar*, *The Pit and the Pendulum* ve *The Masque of Red Death* öyküleri canlandırılmıştır. Filmin bölümlerinin arasında kuzgun tekrar sahneye gelmekte ve şiirsel diyaloglara devam edilmektedir. Her bölümü ayrı tekniklerle yaratılan animasyon filmi hem konu hem de görsel anlatı bakımından gotik kurgunun izlerini taşımaktadır.



Şekil 47. Extraordinary Tales

Edgar Allan Poe öyküleri animasyon film üretiminde birçok sanatçıya ilham olacak temalar yaratmıştır. Öykülerinde hem psikolojik gerilim hem polisiye hem de korku unsurları kullanmasından dolayı gotik tema oluşturmak için bir kaynak haline gelmiştir. Poe'nun öykülerinde ucubeler, histerik karakterler; karanlık mekanlar, gizemli evler; kurumuş ağaçlar ve kuzgun, kara kedi gibi kötü güçlerle ilişkilendirilen figürler ön planda olmuştur. Hikayelerde her zaman gizemi

çözülmesi güç olaylar hakimdir. Animasyon sanatçıları gotik etki vermek için karakter ve mekân tasarımlarında sıklıkla bu öğeleri kullanmaktadırlar.

Animasyon sektörünün dünya geneline yayılması ve teknolojinin gelişmesi ile, animasyon sanatçıları filmlerinde bir estetik tavır sunarak animasyonu çağdaş bir sanat disiplini haline getirmiştir. Animasyon sineması gerek yaratıcılık aşamasındaki kaynak çeşitliliği gerek geniş bir izleyici kitlesine sahip olması bakımından çok çeşitli hale gelerek birçok alt türe ayrılmıştır. Animasyon filmlerde masal karakterleri, hayvanlar ve edebiyat eserleri gibi birçok alandan beslenerek senaryolar üretilmiş ve kurgusal karakterler yaratılmıştır. Özellikle kurgu edebiyatı uyarlamaları ve kurgusal karakterlere atıfların yapıldığı filmlerle izleyici kitlesi genişlemiştir.

Yapı bakımından sanatçılara düş gücünü sahneleme imkânı veren animasyon sanatında fantastik mekanları ve hayal ürünü karakterleri canlandırmak, sinemaya kıyasla daha kolay olmuştur. Genellikle fantastik kurgudan beslenen animasyon sanatçıları, gotik motifleri filmlerinde sıkça kullanmışlardır. Kullanılan gotik motiflerin yanında tümüyle gotik temaya sahip ya da direkt olarak gotik kurgu edebiyat eserlerinden uyarlanan animasyon filmler de bulunmaktadır.

1. Walt Disney Yapımı Animasyon Filmlerde Gotik Etkiler

En eski film stüdyolarından biri olan Walt Disney Stüdyoları 1923 yılında kurulmasından itibaren animasyon sektörünün en büyük film stüdyolarından biri olmuştur. Animasyon sektörünün sinemada canlanmasına büyük katkı sağlayan ve stüdyonun kurucusu olan Walt Disney, geniş kitlelere hitap eden sinema filmleri ve televizyon serileriyle animasyon sektörünün en tanınmış yapımcılarından biri sayılmaktadır. Disney filmlerinin birçoğunda çocuk izleyici kitlesine hitap etmesine ve filmlerin öyküsünde korku unsurları olmamasına rağmen zaman zaman ürkütücü olarak nitelendirilebilecek gotik sahneler dikkat çekmektedir.

Sessiz sinema döneminden sonra birçok animasyon yapımında senfoniler kullanarak müzikle uyumlu animasyonlar yaratan Disney, 1929 yılında bir müzikal animasyon serisi yaratmıştır. Bir dizi müzikal kısa filmde oluşan *Silly Symphonies* animasyon serisinin ilk bölümü olan *The Skeleton Dance* isimli kısa

animasyon filminin içeriği birçok açıdan gotik motifler taşımaktadır. Film, dört iskeletin bir mezarlıkta müzik eşliğinde dans etmesi; bazı sahnelerde kemiklerinin çıkardığı sesleri kullanarak müzik yapmalarını göstermektedir. Genel olarak iskeletlerin ilginç hareketleriyle komedi türünde bir anlatı yapısına sahip olan film, komik sahnelerin ürkütücü detaylarla birlikte tasarlanmasıyla birlikte gotik bir atmosferde geçmektedir.



Şekil 48. Silly Symphonies: The Skeleton Dance

The Skeleton Dance filmi, dolunayın önünde bir ağaç dalına konmuş siyah bir baykuşun izleyiciye ürkütücü bir ifadeyle bakmasıyla başlar ve ardından ağacın dalları rüzgarla birlikte hareket eder. Rüzgarla birlikte hareket eden ağaç dallarının arasından bir iskelet kolu çıkarak baykuşu korkutur. Ürkütücü bir sahne ile açılış yapan film, kilise çanının bir insan kolu gibi hareket ederek çalması; çan kulesinin içinden çıkarak etrafa uçan yarasalar, dolunay önünde uluyan bir köpek ve mezar taşlarının üzerinde birbirini çekiştiren iki kara kedi gibi gotik unsurların kullanıldığı sahnelerle devam etmektedir. Mezar taşlarının arasından etrafı gözleyerek çıkan dört iskeletin ürkütücü gülüşleri, etrafındaki canlıları korkuttuktan sonra dans etmeleri (Şekil 48) gibi sahnelerle komedi ve korkunun bir arada kullanılması gotik etki vermektedir. Bu filmdeki gotik unsurlar ele alınarak Disney'in ilk yıllarından itibaren filmlerinde gotik detaylara yer verdiği söylenebilir.

Animasyonun erken döneminde kısa filmler olarak karşımıza çıkan animasyonlar genellikle hızlı tüketilmeye yönelik üretilmiş filmlerdir. Bir animasyonun uzun metraj film olarak izleyici karşısına çıkması ilk olarak Disney'in *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937) filmiyle olmuştur. Film dünya

apında beęeni kazanarak animasyonun sinema sektrndeki nemini gstermiřtir. Film birok aıdan, rengarenk ormanlar ve neřeli karakterleriyle, korkudan uzak bir estetięe sahip olsa da rktc olaylar ve kt karakterler gibi korku unsurlarının da dikkat ektięi, gotik etki veren bir film olmuřtur. Filmde mahzen, yksek bir řato, byl bir orman; ormanda hareket eden ve dalları korkutucu ellere dnřen aęalar gibi gotik ęeler kullanılmıřtır. Ayrıca cadı rolnde bir kt kralie, karga, yarasa, rktc canavarlar, tabut ve ay ıřığı gibi gotik ęeler filmde sıklıkla karřımıza ıkmaktadır. Kt kralie karakterinin cadıya dnřm sahnesi (řekil 49), gotik kurguda iřlenen canavara ya da kurt adama dnřme betimlemelerine benzer řekilde korkutucu bir efektle yansıtılmıřtır. İzleyiciye canlı bir estetik sunan bu animasyon filminde masaldan uyarlanan bir yknn korku unsurlarıyla birlikte kullanımını sayesinde gotięin hořa giden korku etkisi saęlanmıřtır.



řekil 49. Pamuk Prenses ve Yedi Cceler

Disney filmleri arasında gotik motiflerin olduka belirgin kullanıldıęı yapımlardan biri olarak *Notre Dame'ın Kamburu* (1996) filmi rnek verilebilir. Bir edebiyat eserinden esinlenen film, bir mzikal animasyon filmi olarak retilmiřtir. Film ile aynı isme sahip olan *Notre Dame'ın Kamburu* romanı, romantizm akımının nemli eserlerinden biridir. Dnya klasiklerinin bařyapıtlarından biri olan *Notre Dame'ın Kamburu* (Hugo, 2016) romanında sz edilen mekn, karakterler ve olaylardaki gotik motifler sinema uyarlamalarında karřımıza ıkmaktadır. Romana ismini veren ve hikyenin getięi Fransa'daki *Notre-Dame Katedrali*, en nemli gotik mimari rneklerindedir.

Hikâyenin baş kahramanı olan Quasimodo adlı kambur, sağır ve çirkin karakter, gotik kurguda kullanılan ötekileştirilmiş, ucube ve korkulan karakter yapısını yansıtmaktadır. Disney, *Notre Dame'ın Kamburu* filminde gotik motifleri zaman zaman ürkütücü sahnelerle birlikte kullanırken; filmi bir müzikal olarak çekerek, dramatik bir hikâyeyi neşeli bir öykülemeyle izleyici karşısına çıkarmıştır. Çingene Esmeralda karakterine âşık olan ve çirkinliğinin farkında olan Quasimodo görüntüsünün verdiği utançla toplum içine çıkmaktan korkmaktadır. Küçük yaşta ailesi tarafından fiziksel farklılığı yüzünden terkedilip kiliseye bırakılan Quasimodo katedralin rahibi Claude Frollo tarafından evlat edinilmiştir. Rahip ona kilise çanını çalma görevi vermiştir ve tek günün büyük bir kısmını çan kulesinde geçiren Quasimodo küçük yaştan beri çan sesine maruz kaldığı için sağır kalmıştır. Quasimodo'nun en yakın arkadaşları, Notre-Dame Katedrali mimarisinde de bulunan gargoyle heykelleridir (Şekil 50). Hikâyenin özü ucube görünümlü bir karakterin toplum tarafından kabul görme mücadelesine dayanmaktadır.



Şekil 50. Notre Dame'ın Kamburu

Filmde sinematografik olarak birçok gotik unsur bulunmaktadır. Hikâyenin geçtiği katedralin bir gotik eser olmasının etkisiyle iç ve dış mekân tasarımları gotik mimari ışığında yansıtılmıştır. Film genel olarak gri renk tonlarında ve karanlık bir atmosferde tasarlanmıştır. Geniş açıdan çekilen şehrin yandığı sahnede, şehirden alevler yükseldiğini ve gökyüzünün tamamen siyah dumanlarla kaplandığı görülmektedir. Aynı zamanda karanlık bir mahzen, mahzende bulunan iskelet yığınları, kalabalığın içinde iskelet kostümü giyen insanlar ve birçok sahnede yer alan kafatası detayı gibi birçok gotik detay dikkat çekmektedir.

Bunun yanında filmde geçen rastgele diyaloglarda ölümden bahsedilmesi gibi gotik detaylara yer verilmiştir.

Disney, masal öykülerini ve kahramanlarını kullanarak birçok animasyon film üretmiştir. Bu masal öykülerini filmlerinde işlerken, genellikle öyküde kötü rolde olan karakterleri abartılı bir biçimde ortaya koymuştur. Örneğin *Uyuyan Güzel* (1959) filmi kötü karakterin öne çıktığı filmlerden biridir. Bir masal uyarlaması olan *Uyuyan Güzel* filmi, neşeli bir öyküyü baskın kötü karakter (Şekil 51) ve onun kötü eylemleriyle korkutucu bir öyküye dönüştürmektedir. Kötü karakter o kadar baskın yansıtılmıştır ki, bu filmin yayınlanmasından yıllar sonra, hikâyenin kötü karakteri olan Malefiz'i konu alan ve hikâyenin onun gözünden anlatıldığı *Malefiz* (2014) adında bir live-action film çekilmiştir.



Şekil 51. Uyuyan Güzel Filmi Aurora ve Malefiz

Kehanetler, kötü büyüler, karanlık güçler ve fantastik karakterler gibi gotik unsurların görüldüğü *Uyuyan Güzel* filminde, Orta çağ mimarisini yansıtan mekân tasarımlarıyla gotik bir atmosfer sağlamıştır. Filmin hikayesi 14. yüzyılda geçmekte ve Orta çağ mimari üslubunu yansıtmaktadır. Mekân tasarımında gül pencere, yonca deseni ve orantısızlık gibi gotik mimari motifler bulunmaktadır. Kraliyet şatosunun orantısız mimarisi ve göksel kuleyi andıran görüntüsü gotik mimari üslubuna ait bir tasarım olarak ele alınabilir.



Şekil 52. The Black Cauldron

Disney yapımı birçok animasyon filmde gotik motifler dikkat çekmektedir. Gotik etki vermek için kullanılan korku öğeleri genellikle filmin detaylarında karşımıza çıkmaktadır. Ancak Disney yapımı *The Black Cauldron* (1985) animasyon filmi korku öğelerinin ve karanlık sahnelerin en çok kullanıldığı film olmuştur. *The Black Cauldron* filmi, Lloyd Alexander tarafından Galler mitolojisinden esinlenilerek yazılan *The Chronicles of Prydain* isimli fantastik roman serisinin ikinci kitabı olan *The Black Cauldron* (1965) adlı romandan uyarlanmıştır. Orta çağda Prydain isminde efsanevi bir ülkede geçen film, kötü bir hükümdar olan Boynuzlu Kral'ın dünyaya hükmetmesini sağlayacak büyülü bir kazanı ele geçirmeye çalışırken kazanın kehanetlerinden haberdar olan ve şövalye olmayı hayal eden çoban çocuk Taran'ın yaratık arkadaşı Gurgi ve prenses Eilonwy ile büyülü kazanı yok etmeye çalışırken yaşadığı maceraları anlatmaktadır. Hikâyede kehanetler veren domuz, ölümler ordusu (Şekil 52) ve korkutucu bir hükümdar gibi gotik figürler bulunmaktadır. Sahne tasarımlarında karanlık orman, yüksek bir şato, mezar odası ve mahzen gibi mekanlar gotik etki vermektedir. Filmde genellikle karanlık sahneler hakimdir ve koyu renkler tercih edilmiştir.



Şekil 53. A Christmas Carol

Disney yapımı filmlerde genellikle masallar, romanlar ve öykülerden esinlenen fantastik öğeler kullanılmıştır. Gotik kurgu bir bakıma fantastik, romantik ve korku türlerini içinde barındıran bir anlatı yapısına sahiptir. Gotik anlatıda bu türlerin öğelerine rastlanırken, bu türler genellikle gotik olarak ele alınmaz. Ancak bu türler gotik kurgu olmasa bile birçok fantastik, romantik ya da korku türüne ait filmlerde gotik motiflerin kullanıldığı görülmüştür. Disney'in *A Christmas Carol* (2009) isimli; Charles Dickens'ın aynı isimli fantastik masal öyküsünden uyarlanan filmi, gotik motiflere sahip fantastik filmlerden biridir. *A Christmas Carol* filmi, gerçek görüntüler üzerinden eylemlerin kaydedilip animasyon haline getirildiği hareket yakalama yöntemiyle çekilen, bilgisayar destekli üç boyutlu bir animasyon filmidir. Filmin baş kahramanı Ebenezer Scrooge (Şekil 53) yaşlı, mutsuz ve cimri bir iş insanıdır. Noel gecesi yaşlı adamın bir hayalet olarak beliren eski iş ortağı, açgözlülüğünden ve cimriliğinden vazgeçmezse öldükten sonra çekeceği cezalardan bahsetmektedir. Ayrıca üç ruhun Scrooge'ın evine musallat olacağını söylemesinden sonra yaşlı adam korkuya kapılmaktadır. Bu üç hayaletten ilki Noel Geçmiş Hayaleti, ikincisi Noel Hediyesinin Neşeli Hayaleti ve üçüncüsü Henüz Gelmeyecek Noel Hayaletidir. Bu hayaletler Scrooge'ı sırayla geçmişe, o anda sahip olabileceklerine ve geleceğe götürerek ona ders vermektedirler. Filmde hayaletler, aksi ve yaşlı bir adam, karanlık bir ev ve karanlık bir mezarlık gibi gotik motifler yer almaktadır. Filmin kahramanı aksi, cimri ve mutsuz bir adam olsa da adamın mutsuzluğunun sebebinin ölüm korkusu olduğu anlaşılmaktadır ve bu durum gotik kurgunun ele aldığı konulardan biridir.

2. Tim Burton Filmlerinde Gotik Tarz

Animasyon sektörünün gelişimi ve 1980'lerde bilgisayar teknolojisinin ilerlemesiyle beraber live-action filmlerde kullanılan stop-motion tekniği geri planda kalmıştır. Stop-motion tekniği artık bilgisayar teknolojisi ile üretilen animasyon filmler için bir gereksinim olmaktan çıkmasına rağmen Henry Selick ve Tim Burton gibi yönetmenler bu tekniği estetik açıdan tercih etmiştir. Burton, Disney ve calArt'ta çalıştığı sürece geliştirdiği stop-motion tekniği ve kukla animasyonu becerilerini hayal dünyasıyla birleştirerek birçok gotik tarzda film çekmiştir.

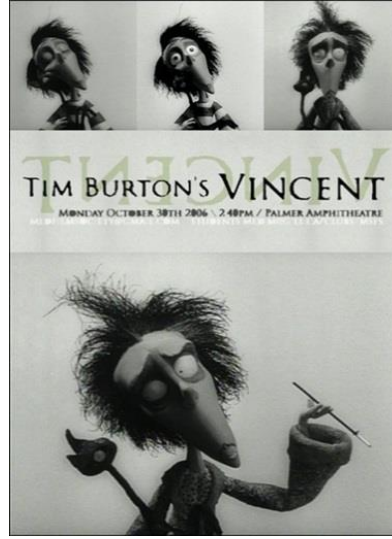


Şekil 54. The Island Of Doctor Agor

Burton'ın animasyon filmlerinin neredeyse hepsinde gotik etkiler görülmektedir. Burton'ın gotik tarza olan merakı Hammer film yapım şirketinin korku filmlerine ve Ishiro Honda'nın *Godzilla*'sına olan ilgisinden anlaşılmaktadır (Bendazzi, 2017). Burton'ın korku öğeleriyle beslediği hayal dünyası tüm filmlerine yansımıştır. Filmlerinde kullandığı korku öğelerini komedi melodramı gibi türler ile birleştirerek kendi gotik tarzını oluşturmuştur. Genellikle gotik kurgu figürlerinden esinlenerek tasarladığı karakterler; melankolik çocuklar, iskeletler, ölüp dirilen hayvanlar; ucube gibi ötekileştirilmiş ürkütücü veya tekinsiz insanlar gibi figürlerden oluşmaktadır. Filmlerindeki abartılı karakterlerin ve zaman zaman renkli bir atmosferde tasarladığı sinematik dünyanın, gotik tarzın insan algısı üzerinde yarattığı etkileri karşıladığı söylenebilir.

Küçük yaşlardan itibaren animasyona ilgisi olan Burton'ın, on üç yaşındayken sel animasyon tekniğiyle yarattığı *The Island of Doctor Agor* (1971)

kısa animasyonu, gelecekte yöneteceği filmlerin atmosferinin ve karakter tasarım üslubunun habercisi niteliğindedir. Karakter tasarımları ve histerik sahneleriyle dikkat çeken yapım, gotik etkinin gözlemlenebildiği deneysel bir animasyon filmi olmuştur. Aynı zamanda büyük ve sivri suratları (Şekil 54) ve ince yapılı vücutlarıyla yarattığı tuhaf görünümlü karakterler dikkate alındığında, henüz on üç yaşındayken, Burton'ın gotik üsluba yatkın olduğu söylenebilir.



Şekil 55. Vincent

Burton, Disney Stüdyoları'nın konsept departmanında çalışmaya başladıktan sonra, Henry Selick ve Rick Heinrichs ile arkadaş olmuştur. Ardından Selick ve Heinrichs'in de desteğiyle birlikte Burton, ilk siyah beyaz kukla animasyon filmi olan *Vincent* (1982) adlı kısa filmini (Şekil 55) çekmiştir (Bendazzi, 2017). *Vincent* filmi Burton'ın kendi yazdığı bir şiire dayanmaktadır. Film, korku ve gerilim sinemasının önemli bir oyuncusu olan Vincent Price'a özenen ve Vincent Price olmak isteyen yedi yaşındaki Vincent Malloy'ı konu almaktadır. Teatral bir üslupla konuşan çocuk, Price rolünü fazla ciddiye alarak sürekli ölümden, ıstıraptan ve korkudan bahsetmektedir. Filmin ışık ve gölge efektleri; çarpık mekân kurgusu ve drama etkisi veren Vincent Price sesi gotik etki vermektedir.



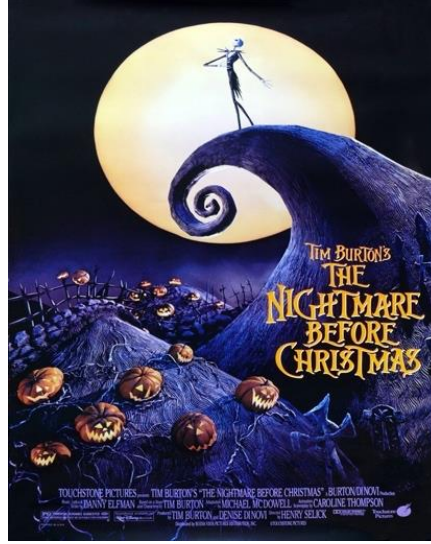
Şekil 56. Frankenweenie (1984)

İlk filminden itibaren Burton, korku öğelerini eğlenceli ve zarif yansıtmaya becerisini göstermiştir. Kara mizaha ve korku filmlerine olan ilgisi zaman zaman hayal ettiği filmleri çekmesine engel olmuştur. Nitekim Disney'e birçok film sunmuş fakat reddedilmiştir. Ancak sonunda, ölen köpeği Sparky'yi (Şekil 56) diriltiren bir çocuk hakkında yazdığı kısa bir live-action filmi olan *Frankenweenie*'yi (1984) yönetebilmiştir. Bu filmin ürkütücü olmasından dolayı tepkilerle de karşılaşan Burton, aktör Paul Reubens tarafından beğeni almıştır ve Reubens kendisinin oynayacağı çizgi roman Pee-Wee Herman'dan uyarlanan uzun metrajlı filmi yönetmesini istemiştir. *Pee-Wee'nin Büyük Macerası* (1985) ile ilk uzun metraj filmi yöneten Burton, kariyerine bir live-action film ile başlamıştır ve 2005'e kadar sinema filmi olarak bir animasyon filmi yapmamıştır.

Disney'de çalıştıkları dönem arkadaşlık kuran Henry Selick ve Burton'ın benzer tarzda filmleri bulunmaktadır. Gotik temalı filmleriyle bilinen animasyon sanatçısı Selick, Disney'de birçok filmin ekibinde çalışmıştır. Selick yönetmenlik kariyerinin ilk yıllarında *Seepage* (1981), *Slow Bob in the Lower Dimensions* (1991) gibi deneysel animasyon filmler çekmiştir. *Seepage* filmi, Picasso kolajları ve Rodchenko eserlerinin soyut bir kombinasyonu olarak çizilen, serbest bir çalışma olmuştur. *Slow Bob in the Lower Dimension* filmi ise gizemli koridorlar, çift başlı bir karakterler ve bilim-kurgu sahneleri gibi detaylarla gotik tarza yakın olarak çektiği deneysel bir animasyon filmidir.

Selick'in en çok ün kazanan yapımı *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* (1993) isimli kısa animasyon filmi olmuştur. Filmin yönetmenliğini yapan Selick, filmin hikayesini yazan Tim Burton ile çalışmıştır. Disney

yetkilileri ilk olarak bu filmi çocuklar için korkutucu; yetişkinler için ise fazla çocuksu bulmuştur. Bu yüzden Burton, filmi bir müzikal olarak düzenlemiştir. Sonucunda büyük bir başarıya ulaşan filmin Amerika Birleşik Devletleri'ndeki ilk hasılatı 50 milyon dolar olmuştur.



Şekil 57. Tim Burton's The Nightmare Before Christmas

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas filminde, gotik tarz filmlerde sık kullanılan ay ışığı efekti dikkat çekmektedir. Filmin kapağındaki (Şekil 57) görüntüde de yer alan ay ışığı efekti karakterlerin ay ışığının önüne yerleştirilerek ters ışık yaratılması ve siluet oluşturulmasıdır. Film hem sinematografik hem de içerik bakımından gotik türün en belirgin özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 58. Caroline

Filmlerine sıkça gotik detaylar yerleştiren Selick, *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* filminden sonra *Dev Şeftali* (1996), *Monkeybone*

(2001), *Moongirl* (2005) ve *Caroline* (2009) gibi filmleri yönetmiştir. Bu filmlerden en çok ünlene film *Caroline* (Şekil 58) olmuştur. Film içerik bakımından; paralel dünyaya yolculuk, gizemli bir anahtar, ürkütücü yaratıklar gibi gotik öğeler barındıran, bir stop-motion örneğidir. Aynı zamanda *Caroline* filmi, stop-motion tekniğiyle çekilmesinden dolayı karakterlerde oluşan yapay görüntü sayesinde de gotik etki vermektedir. Selick, filmlerinde kullandığı karakterleri sivri ve kafaları oldukça büyük tasarlamaktadır. Bu tarz karakter tasarımları Burton filmlerinde de sıkça kullanılmıştır.

Burton'ın live-action olarak çektiği *Beterböcek* (1988), *Makas Eller* (1990), *Ed Wood* (1994), *Maymunlar Gezegeni* (2001), *Büyük Balık* (2003) ve *Charlie'nin Çikolata Fabrikası* (2005) gibi filmler hem yetişkin hem de çocuk izleyici kitesinden büyük beğeni almıştır. Burton'ın filmlerinde kullandığı kostümler, makyajlar ve mekân tasarımlarından Burton'ın çizgi filmlere ve gotik tarza olan ilgisi görülmektedir. Filmlerinde gerçek bir görüntüyü ya da karakteri canlı renk tasarımları veya yapay hareketlerle adeta animasyon dünyasına ait bir öge gibi göstermektedir.



Şekil 59. Charlie'nin Çikolata Fabrikası

Çektiği sinema filmlerinde edebiyat eserlerinden esinlenen Burton, genellikle senaryoları kendi tarzıyla yorumlayarak kurgulamıştır. Örneğin bir fantastik çocuk edebiyat eserinden esinlenerek çektiği *Charlie'nin Çikolata Fabrikası* filmi, Burton'ın gotik tarzını yansıttığı yorumuyla birlikte ürkütücü unsurlar içeren bir hikâyeye dönüşmüştür. Bir live-action sinema filmi olan *Charlie'nin Çikolata Fabrikası* filminde, sahnelerin çoğu animasyonla oluşturulmuş mekanlardan oluşmaktadır. Charlie'nin evi ve Willy Wonka'nın

fabrikasında (Şekil 59) geçen sahneler animasyon ve görsel efekt teknikleriyle oluşturulmuştur. Bu filmi, sahneler çoğunlukla animasyon teknikleriyle oluşturulmuş bir dünyada geçtiğinden dolayı, Burton'ın animasyon filmleri arasında ele alacağım.

Film, fantastik bir macera hikayesi olarak okunsa da hikâyede geçen birçok olay ve özellikle Willy Wonka karakterinin davranışları, ürkütücü ve tuhaf yansıtılmıştır. Çocukların çikolata fabrikasına giriş yapacakları sahne, onları karşılayan kukla gösterisi neşeli bir atmosferde ilerlerken; kuklaları hareket ettiren mekanizmanın yanması ve çocukların korkmasıyla birlikte tuhaf bir kaosla sonlanmaktadır. Devamında fabrika gezisinde gelişen olaylarda, çocukların birer birer yaptıkları hatalar sonucunda acımasız cezalarla karşılaşmaları hikâyeyi daha tuhaf hale getirmektedir. Willy Wonka karakteri, tuhaf hareketleriyle çocukları zaman zaman ürkütmesiyle tekinsiz bir karakter olarak yansıtılmıştır. Aynı zamanda çikolata fabrikasının gösterişli betimlemeleri ve fabrikanın insanlar tarafından büyüledikleri bir mekân olarak gösterilmesi, gotik kurguda önemli olan mekân vurgusunu yansıtmaktadır.



Şekil 60. Alice in Wonderland

Yazılı bir metnin ekranda görüntülenmeye uygun bir hikâyeye uyarlanması radikal değişiklikler gerektirir (Piatti-Farnell ve Brien, 2015). Bu doğrultuda Burton'ın, edebiyat eserlerini kendi tarzına uygun bir biçimde dönüşüme uğratarak uyarlamayı tercih eden bir yönetmen olduğu söylenebilir. Burton'ın bir edebiyat eserinin hikayesini kendi yorumuyla kurguladığı yapımlardan bir diğeri de *Alice in Wonderland* (2010) adlı fantastik filmidir (Şekil 60). Film, Lewis Carroll'un aynı isimli öyküsünden esinlenilerek; fakat hikâyeye tam olarak bağlı

kalinmadan kurgulanmıştır. Film, görsel efekt ve üç boyutlu figürlerle animasyon tekniklerinin oldukça fazla kullanıldığı bir live-action filmidir. Bu film geleneksel film kameralarıyla çekildikten sonra üç boyutlu sahneler eklenmiştir. Film, Caroll'un kurgusundaki gibi, Alice'in tavşan deliğinden geçerek Harikalar Diyarı'na ulaşmasıyla başlamaktadır. Alice'in burada karşılaştığı karakterler Caroll'un hikayesinden farklı olarak daha ürkütücü ve abartılıdır. Filmde kullanılan sahne ve karakter tasarımlarındaki aşırılık gotik tarzı yansıtmaktadır.

Burton, 2005 yılında *Charlie'nin Çikolata Fabrikası* üzerinde çalışırken animasyon dünyasına geri dönmüştür ve aynı sene Mike Johnson ile *Corpse Bride* (2005) filmini çekmiştir. Bir uzun metraj kukla animasyonu olan *Corpse Bride* filminin konusu, bir Rus halk masalına dayanmaktadır. Filmde; yaklaşan düğünü için gergin olan Victor, düğün provası için pratik yapmaya ormana gider ve ardından alyansını bir dalın üzerine koyar. Bu dal öldürülen bir gelinin cesedinin parmağı olduğu ortaya çıkar; fakat ölü gelin, katili hala bulunamadığı için huzuru bulamamıştır.



Şekil 61. Corpse Bride

Corpse Bride filmindeki karakterler, tıpkı Noel Gecesi Kabusu'ndaki gibi; uzun, ince yapılı ve sivri hatları ile Burton'ın gotik tarzını yansıtmaktadır. Filmdeki ölü gelin karakteri korkutucu tasvir edilmesine rağmen komik hareketleriyle gotik etki vermektedir. Film, Orta çağ mimarisini yansıtan mekân tasarımı; karanlık orman, dolunay, iskeletler, terkedilmiş bir evde çürümüş bir piyano (Şekil 61) gibi unsurlarla gotik tarzı yansıtmaktadır. Filmin genelinde koyu renkler hakimdir; karakterlerin ten rengi soluktur ve ay ışığı etkisi veren ışıık gölge efektleri kullanılmıştır.

Corpse Bride ile animasyon sinemasına geri dönen Burton, 2012’de *Frankenweenie*’yi tekrar çekmiştir. Burton, *Frankenweenie* (2012) filmini, 1984 yılında çektiği aynı isimli kısa filmin senaryosuna ve karakterlerine bağlı kalarak; fakat daha geliştirerek, uzun metraj stop-motion kukla animasyonu olarak çekmiştir (Şekil 62). Filmin genel teması ve ana karakteri, *Frankenstein* (Shelley, 2020) romanından esinlenilmiştir. Film, Victor Frankenstein adında bir çocuğun köpeğine araba çarpması üzerine onu elektrik ile diriltmesini ve tıpkı Shelley’nin romanındaki Dr. Frankenstein’in canavarı gibi bir ucubeye dönüşüp, sıradan insanlarla birlikte yaşamaya çalışmasını konu almaktadır.



Şekil 62. Frankenweenie (2012)

Filmde Victor, köpeği Sparky’nin ölümünden sonra içine kapanır ve okula gittiğinde bilim öğretmeni Rzykruski’nin derste elektrik akımı ile ölü bir hayvanı hareket ettiğini gösterdiği bir deneyden ilham alarak, köpeğini tekrar canlandırabileceğini düşünür. Victor’un Sparky’i canlandığı sahnede tasarlanan mekân, Shelley’nin romanında Dr. Frankenstein’in canavarı yarattığı laboratuvar tasvirine benzerlik göstermektedir. Victor, fırtınalı bir gece mezardan çıkardığı köpeğinin parçalarını birleştirir ve çatıdan çıkardığı uçurtma ile köpeğine bağladığı kablolarla yıldırım çarpmasını beklemektedir. Bu sahnede, çatıdan uçurulan uçurtmanın yarasaya benzemesi dikkat çekmektedir. Sparky, canlanmasının ardından aynı sevimli köpek karakterine geri dönerek insan içine karışır; ancak onu gören herkes korkmaya başlamaktadır. Victor’un sınıf arkadaşlarının bu deneyden haberdar olmasıyla, okulda yapılacak bilim fuarında verilecek ödül için herkes bu deneyi kullanmaya çalışmaktadır. Fakat kontrolsüz yapılan deneyler sonucu, hayvanlar korkunç canavarlara dönüşmektedir. Şehirde korku ve yıkım yaratan canavarlar, Victor ve arkadaşları tarafından yok edilmeye

çalışılır. Burada önemli bir detay olarak, deneyler sonucu ortaya çıkan canavarlardan biri olan vampir kedi, Victor'un arkadaşlarından Elsa'yı yel değirmenine kaçıtır ve tıpkı romandaki gibi tüm halk yel değirmenine gitmektedir. Sonunda Elsa'nın vampir kediden kurtulmasıyla birlikte tüm canavarlar yok edilir ve mutlu sona ulaşılır.

Filmin baş kahramanı olan Victor aynı zamanda *Corpse Bride* filminin başkarakteri olan Victor'a benzemektedir. Filmdeki karakterler birçok gotik figürden esinlenilmiştir. Filmde Sparky yeniden canlandıktan sonra onu gören ilk kişi, Victor'un arkadaşı Edgar'dır. Edgar karakterinin isminin, Amerikan gotik yazarı Edgar Allan Poe'dan esinlendiği söylenebilir. Ayrıca tuhaf hareketleri ve kambur sırtı ile karakter tasarımı olarak da Shelley'nin romanındaki Igor karakterine benzerlik göstermektedir. Romandaki Igor karakteri, Dr. Frankenstein'in tuhaf yardımcısıdır. *Frankenweenie*'deki Edgar ise bilim fuarı için Victor'un yardımcısı olmak istemektedir.



Şekil 63. Elsa Van Helsing

Victor'un sınıf arkadaşı ve komşusu olan Elsa Van Helsing (Şekil 63) ise ismini, James Whale yapımı *The Bride of Frankenstein* filmindeki Elsa Lanchester'dan, soyisini ise bir gotik roman olan *Dracula*'daki ikonik vampir avcısı Abraham Van Helsing'den almaktadır. Elsa'nın köpeği Persephone ise ismini Yunan mitolojisinde geçen bir karakterden almaktadır. Yunan mitolojisindeki Persephone, ölümler ülkesinde kalmak zorunda kalan ve ismini ölümlere hükmeden Hades'ten alan bir figürdür (Can, 1994: 140).



Şekil 64. Vampir Kedi



Şekil 65. Victor ile Sparky'nin merdiven sahnesi

Filmdeki canavarlar incelendiğinde, gotik kurgu edebiyat ve gotik kurgu sinemadan esinlenilmiş figürler olduğu görülmektedir. Mr. Whiskers adlı beyaz kedi, şans eseri ağzında tuttuğu yarasa ile dönüşüme uğrayarak kanatları olan vampir bir kediye dönüşmektedir (Şekil 64). Edgar'ın canlandırdığı büyük fare, kurt adam figürüne benzeyen, Were-Rat ismini verdiği bir canavara dönüşmektedir. Victor'un sınıf arkadaşlarından Toshiaki'nin ölü kaplumbağası ise deney sonucunda, gotik sinema figürlerinden biri olan *Godzilla*'ya benzeyen, devasa bir canavara dönüşmektedir. Bir diğer karakter Nassor'un evcil faresi ise mumya fareye dönüşmektedir.

Film sinematografik olarak incelendiğinde eğik kamera açıları, yüksek kontrastlı aydınlatma; figürlerin belirgin gölge efektleri, melankolik karakter tasarımları gibi unsurlarla gotik sinema stili dikkat çekmektedir. Kamera açıları, gotik sinemada kullanılan tekniklere benzerlik göstermektedir. Gotik sinemada sık kullanılan düşük çekim açısı, filmin birçok sahnesinde kullanılmıştır. Örneğin

Victor ile Sparky'nin merdivenden çıktığı sahnede kullanılan çekim açısı ve ışık-gölge efekti, gotik sinemada kullanılan tekniklerdendir (Şekil 65). Bununla birlikte filmde, kötü veya güçlü karakterlerin olduğu sahneler ya da canavarlar düşük çekim açısı ile çekilmiştir.

Mekân olarak kullanılan okul, ev, panayır yeri, Victor'un odası, hayvan mezarlığı ve yel değirmeni gibi yerler gotik tasarımlara sahiptir. Diğer mekanlar arasında en sade mekân tasarımına sahip olan okul sahnesinde, sınıfta bilim dersi olmasının da etkisiyle, bir iskelet ekrana gelmektedir (Şekil 66). Nassor'un evcil faresinin mezarlığı ve yel değirmeni gotik mimari üslubunun etkilerini taşımaktadır. Aynı zamanda Victor'un arkadaşı Toshiaki'nin evcil hayvanının mezar taşında yazan Shelley ismi dikkat çekmektedir (Şekil 67).



Şekil 66. Frankenweenie, Sınıf Sahnesi

Sanatçılar, bir akıma ya da tekniğe ait özellikleri kendi sanat yapıtlarına yansıtırlarken kendi tarzlarını gösterecek farklılıkları ortaya koymuştur. Burton, gotik hakkındaki bilgi birikimini ve bu tarza olan ilgisini hayal dünyasıyla birleştirerek, gotik kurgu filmler yönetmesinin yanı sıra kendi gotik tarzını oluşturmuştur. Onun sahne ve karakter tasarımlarında, gotiğin kuralsızlığını karşılar nitelikte, kendine has bir tarz oluşturduğunu görmek mümkündür. Burton'ın tasarladığı kıvrımlı ağaç dalları ve sivri uzuvları olan figürler, tarzının en belirgin özellikleridir. Birçok filmde karakterler değişse de vücut tipleri benzer özelliklere sahiptir ya da tüm filmlerindeki orman sahnelerinde benzer tasarımda ağaçlar dikkat çekmektedir.



Şekil 67. Frankenweenie, Toshiaki'nin Evcil Kaplumbağasının Mezar Taşı

IV. SONUÇ

Gotik, 12. yüzyılda başlayan tarihi serüveninde farklı sanat disiplinlerinde kendine yer bulmuş; kendine has belirgin motiflerle bir estetik tavır ya da bir sanatsal üslup olarak kullanılmıştır. Gotik kavramı ortaya çıktığı ilk dönemden itibaren korkutucu güçlerle ilişkilendirilmiştir. Orta çağda mimarlık alanında başlayan gotik sanat üslubu, dini yapılarda yükselişe geçtikten sonra resim ve heykel sanatına benzer motiflerle yön vermiştir. Ardından 17. yüzyılda, orta çağ yapılarının modern bir uyarlaması olarak, tekrardan mimari alanda seküler yapılarda ya da şato mimarisinde kullanılmıştır.

18. yüzyıl sonrası toplumun tinsel yönüne uzaklaşmasıyla sonuçlanan modernizme bir tepki olarak son derece romantik bir arayışla doğaüstü durumları ya da doğanın karanlık gücünü vurgulayan hikâyeler ortaya çıkmıştır. Gotik kurgu, edebi eserlerde fantezi boyutlarına ulaşan korkutucu, karanlık ve fantastik öğelerle bu romantik eğilimin ürünü olmuştur. 19. yüzyılda sinemanın eğlence sektörü haline gelmesiyle birlikte gotik kurgu eserler beyaz perdeye taşınmıştır. Frankenstein, Dracula, Van Helsing gibi gotik edebiyat eserlerinin popülerleşmiş karakterleri sinema filmlerinde birçok defa kullanılmıştır. Sinema sektörüyle paralel gelişim gösteren animasyon film üretimi hayal gücünü sahneleme imkânı sağlamıştır. Fantastik öğeler barındıran gotik kurgu, animasyon filmlerde hayal gücünün karanlık yönelimleriyle birlikte etkisini göstermiştir.

Gotik kavramının insan psikolojisi üzerindeki etkilerini ele aldığımızda; animasyon filmlerdeki gotik etki, korku öğelerinin izleyiciyi korkutmaktan çok hoş giden bir seviyede sunulmasıyla sağlanmıştır. İlk olarak animasyonun ilk yıllarında izleyiciyi korkutmak ve şaşırtmak amacıyla kullanılan görsel efekt denemeleri; abartılı kostüm, makyaj ve sahne tasarımları, gotik tarz adına dikkate değerdir. Teknolojik gelişmeler sonucu animasyonun bir sektör haline gelmesi ve sinemada bir tür olarak bilinmesiyle birlikte animasyon filmlerde çeşitlilik oluşmuştur. Animasyon filmlere gotik öğeler eklenmesinin yanı sıra tamamen

gotik kurguya sahip ya da gotik kurgu eserlerden uyarlanan animasyon filmler de çekilmiştir.

Gotik; sanatçıların orta çağdan, edebiyattan ve sinemadan beslenerek ele aldığı öğelerin kurgulanmasıyla birlikte, birçok sanat disiplininde olduğu gibi animasyon sanatında da bir tarz haline gelmiştir. Animasyon filmlerde gotik etki adına ele alınabilecek öğelerden biri olarak; karanlık bir ormanda hareket eden ağaç dalları örnek verilebilir. Animasyon sanatı, karanlık orman gibi bir korku mekanıyla izleyiciyi ürkütmek yerine, ormandaki ağaç dallarını dans eder gibi komik nitelendirilebilecek düzeyde ele alarak; korku öğelerini romantik bir yaklaşımla yansıtmaya imkânı vermektedir.

Gotik; karanlık ormanlar, mezarlıklar, terk edilmiş evler, vampirler, yarasalar, kuru kafalar, ruhlar ve canlanan iskeletler gibi birçok korku unsurunu akla getirmektedir. Ancak gotik bunlarla sınırlı kalmayıp, psikolojik veya fizyolojik bozuklukları olan karakterleri de sıkça kullanmıştır. Gotik tarz animasyon filmlerde bulunan korku öğeleri, abartılı karakterler ya da süslemeli mekân tasarımlarıyla birlikte sunulurken, izleyicide korku hissi yaratmaktan çok filmin hem ürkütmesi hem de hoş gitmesi amacıyla kullanılmıştır. Gotik tarzda çekilen filmlere baktığımızda, sinematografi ve senaryo farklı olsa da filmlerin özü olan gizemli atmosfer benzerlik göstermektedir. Gotik kurgunun en belirgin özelliklerinden biri karanlıktan beslenmesidir. Karanlık bir mekân her zaman hikâyeye gizem katmaktadır ve karanlık mekanlar her gotik kurguda karşımıza çıkmaktadır.

Animasyon sektörüne büyük katkılar sağlayan yapımcı Walt Disney, stüdyosunun ilk yıllarından itibaren yapımını üstlendiği filmlerde gotik detaylara yer vermiştir. Disney, fantastik ve macera türünde hikayelerden ya da çocuk masallarından beslenen animasyon filmlerine, korku öğeleri ya da gizemli sahneler ekleyerek gotik bir tavır sergilemiştir. Disney filmleri, canlı renklerin kullanıldığı sahnelerin yanında karanlık sahnelerin de eklenmesiyle gotik bir etki vermektedir. İncelenen Disney filmlerinde ölümü ya da karanlık güçleri temsil eden öğelere rastlanmıştır. Disney'in filmlerindeki gotik atmosfer, *Uyuyan Güzel* filminde ufak detaylarla sağlanırken; *Black Cauldron* filmi gibi yoğun olarak korku unsurlarının yer aldığı ve karanlık sahnelerin hâkim olduğu yapımlarda belirginleşmiştir.

Stilize sahne ve karakter tasarımlarıyla tanınan Tim Burton ise gotik tarz adına önemli yapımlara imza atmıştır. Burton'ın sanat üslubu ve senarist olarak geliştirdiği öyküler, birçok açıdan gotik detaylar içermektedir. Filmlerinde kullandığı edebi alt metinler genellikle gotik kurgu öğeleri barındırmaktadır. Burton'ın sahne tasarımlarında, orta çağ mimarisinden ve gotik kurgu eserlerden göstergeler görülmüştür. Ayrıca set tasarımı, ışık kullanımı, kamera açıları ve karakter tasarımı gibi film üretim aşamalarında, birçok gotik kurgu sinema filminde belirginleşen detaylar görülmüştür. Burton'ın filmlerinde ve karakter tasarımlarında yansıttığı kendine has üslubu, gotik kurguya ve korku türüne olan ilgisinin ürünü olduğu söylenebilir.

Karanlık, doğaüstü hikayeler ve ölüm korkusu el birliğiyle gotiği yaratmıştır. Gotik, animasyonun renkli dünyasına karanlığın ve tekinsizliğin eklenmesiyle estetik anlamda farklı bir soluk getirmiştir. Yüksek yapılar, karanlık ormanlar, tekinsiz sokaklar insanı olduğundan küçük hissettirerek korku vermektedir. Gotik kurgu, bu korkuyu mekân betimlemeleriyle sağlamıştır. Günümüz metropollerinin giderek gökyüzüne daha da yaklaşan korkutucu derecede yüksek gökdelenleri, orta çağda gökyüzüne erişme arzusuyla yükselen katedrallerin korkutucu derecede yüksek duvarlarını anımsatmaktadır. Benzer şekilde, geçmişte orta çağ motiflerinin kullanıldığı gotik tarz animasyon filmler, günümüzde modern korkuların ele alındığı; makineleşme, kıyamet senaryoları ya da zombi istilaları gibi konuların işlendiği filmlere dönüşmüştür. Milenyum çağında yaşanan teknolojik gelişmelerin, toplumda doğaüstü canlılara ya da ruhani varlıklara olan inancı azalttığı söylenebilir. Bu durum günümüzde robot ya da yapay zekâ gibi teknolojik ürünleri korku unsuru haline getirdiği söylenebilir. Yine de gotik kurguda kullanılan vampirler, ruhlar, yaratıklar gibi figürler, 21. yüzyılda birçok fantastik yapımda kullanılmaya devam etmektedir.

Bu çalışmada, her sanat disiplini ve akımının birbiriyle etkileşim halinde olduğu ve gelecekte ortaya çıkan sanatsal hareketlere olan etkisinden yola çıkılarak orta çağ sanatında ortaya çıkan gotik üslubun ve 18. yüzyılda edebi tür olarak yükselişe geçen gotik kurgunun animasyon sinemasıyla etkileşimi incelenmiştir. Bu çalışmanın, araştırma kapsamı içinde kalan konulardan farklı, daha detaylı bir çalışmanın yapılması üzerine alt yapı oluşturması hedeflenmiştir.

Çalışmanın daha ileri düzeyde bir çalışma için, konuyla ilgili ilerlemeyi sağlayacağı kuşkusuzdur.

V.KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- AKYÜREK, E. (1994). **Ortaçağ'dan Yeniçağ'a Felsefe ve Sanat**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi.
- BENDAZZI, G. (2016). **Animation: A World History, Volume 1: Foundation-The Golden Age**, Florida, CRC Press.
- BOTTING, F. (1996). **Gothic**, Londra, Routledge.
- BENDAZZI, G. (2017). **Animation: A World History, Volume 3: Contemporary Times**, Florida, CRC Press.
- CAN, Ş. (1997). **Klasik Yunan Mitolojisi**, İstanbul, İnkılap Kitabevi, 3. Baskı.
- CAROLL, L. (2017). **Alice Harikalar Diyarında**, Çev. Sinan Ezber, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2. Baskı.
- DEVENPORT-HINES, R. (2005) **Gotik: Aşırılık, Dehşet, Kötülük ve Yıkımın Dört Yüz Yılı**, Çev. Hakan Gür, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- ECZACIBAŞI, Ş. (1997). **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**, İstanbul, Yem Yayınları.
- FICHTNER-RATHUS, L. (2016). **Understanding Art**, Amerika Birleşik Devletleri, Cengage Learning.
- FISHER, M. (2020). **Tuhaf ve Tekinsiz**, Çev. Berkan M. Şimşek, İstanbul, Koç Üniversitesi Yayınları.
- FREUD, D. (2003). **The Uncanny**, Penguin Books. Londra.
- GOMBRICH, E. H. (1997), **Sanatın Öyküsü**, Çev. Erol Erduran ve Ömer Erduran, İstanbul, Remzi Kitabevi.
- HUGO, V. (2016). **Notre Dame'ın Kaburu**, Çev. Volkan Yalçıntoklu, İstanbul, İş Bankası Kültür Yayınları, 9. Baskı.

- JAMES, E. ve MENDELSON, F. (2012). **The Cambridge Companion to Fantasy Literature**, Birleşik Krallık, Cambridge University Press.
- JACKSON, A., COATS, K. ve MCGILLIS, R. (2008). **The Gothic In Children's Literature: Haunting The Borders**, New York, Routledge.
- JENTSCH, E. (2019). **Tekinsizliğin Psikolojisi Üzerine-Tekinsizlik Üzerine**, Çev. Hakan Şahin, Laputa Kitap, İstanbul.
- LEWIS, G. L. (2017). **Şeytanın Gizli Yüzü "The Monk"**, Çev. Kayra Kaan Fazlı, İstanbul, Parola Yayınları.
- ÖZKARACALAR, K. (2005). **Gotik**, İstanbul, L&M Yayınları.
- ÖNDİN, N. (2020). **Gotik Resim ve Heykel Sanatı**, İstanbul, Hayalperest Yayınevi.
- PIATTI-FARNELL, L., BRIEN, D. L. (2015). **New Directions in 21st Century Gothic: The Gothic Compass**, New York, Routledge.
- RAYES, X. A. (2020). **Gothic Cinema**, Londra, Routledge.
- SCOGNAMILLO, G. (1997). **Dehşetin Kapıları**, İstanbul, Kamer Yayınları.
- SMITH, A. (2007). **Gothic Literature**, Birleşik Krallık, Edinburgh University Press.
- SHELLEY, M. (2020). **Frankenstein ya da Modern Prometheus**, Çev. Yiğit Yavuz, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 8. Baskı.
- STEVENSON, R. L. (2020). **Dr. Jekyll ile Bay Hyde: Tuhaf Bir Vaka**, Çev. Celâl Üster, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 11. Baskı.
- URGAN, M. (2003). **İngiliz Edebiyatı Tarihi**. İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- VASARI, G. (2013). **Sanatçıların Hayat Hikayeleri**, Çev. Elif Gökteke, İstanbul, Sel Yayıncılık.
- VIOLLET-LE-DUC. E. E. (2015). **19. Yüzyılda Gotik Üslup Üzerine**, Çev. Alp Tümer Tekin, İstanbul, Janus Yayıncılık.
- WALPOLE, H. (2020). **Otranto Şatosu**, Çev. Zeynep Bilge, İstanbul, Can Yayınları, 4. Baskı.

DIĞER KAYNAKLAR

- BONDONE, G. (1330). “Yoksulluk Alegorisi, İtaat Alegorisi ve İffet Alegorisi”, Assisili Francesco Bazilikası, İtalya.
- BROEDERLAM, M. (1393-1399). “Meryem’e Müjde”, Museum of Fine Arts, Fransa.
- BROWNING, T. (1931). “Dracula”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- BURTON. T. (1971). “The Island Of Doctor Agor”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- BURTON. T. (1982). “Vincent”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- BURTON. T. (1984). “Frankenweenie”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- BURTON. T. (1985). “Pee-Wee’nin Büyük Macerası”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- BURTON. T. (2005). “Charlie’nin Çikolata Fabrikası”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- BURTON. T. (2010). “Alice in Wonderland”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- BURTON. T. (2005). “Corpse Bride”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- BURTON. T. (2012). “Frankenweenie”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- CIMABUE. (1277-1280). “Çarmıhta İsa”, Resim, Assisili Francesco Bazilikası, İtalya.
- CIMABUE. (1285-1286). “Tahtta Oturan Meryem”, Resim, Santa Trinita Kilisesi, Floransa.
- COHL, É. (1910). “The Hasher’s Delirium”, Film, Fransa.
- COHL, É. (1908). “Fantasmagorie”, Film, Fransa.
- COOPER, M. C. (1933). “King Kong”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- CORMAN, R. (1960). “House of Usher”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- DISNEY, W. (1929-1939). “Silly Symphonies”, Animasyon Serisi, Amerika Birleşik Devletleri.
- DISNEY, W. (1929). “Silly Symphonies: The Skeleton Dance”, Animasyon Serisi, Amerika Birleşik Devletleri.

- DISNEY, W. (1937). “Pamuk Prens ve Yedi Cüceler”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- DISNEY, W. (1996). “Notre Dame’ın Kamburu”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- DISNEY, W. (1959). “Uyuyan Güzeli”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- DISNEY, W. (1985). “The Black Cauldron”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- DISNEY, W. (2009). “A Christmas Carol”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- DUCCIO, B. (1285). “Rucellai Madonna”, Resim, Uffizi Gallery, Floransa.
- DUCCIO, B. (1208-1311). “Maestà”, Resim, Siena Katedrali, İtalya.
- FLEISCHER, M. (1918-1929). “Out of the Inkwell”, Animasyon Dizisi, Amerika Birleşik Devletleri.
- FLEISCHER, M. (1939). “Gulliver’s Travels”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- GARCIA, R. (2013). “Extraordinary Tales”, Film, İspanya.
- KAWAJİRİ, Y. (2001). “Vampire Hunter D: Bloodlust”, Film, Japonya.
- KENAN, G. (2006). “Monster House”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- KON, S. (1998). “Perfect Blue”, Film, Japonya.
- KON, S. (2003). “Tokyo Godfathers”, Film, Japonya.
- KON, S. (2006). “Paprika”, Film, Japonya.
- LECONTE, P. (2012). “Le Magasin des suicides”, Film, Fransa.
- MARTINI, S. (1312-1321). “Maestà”, Resim, Sala del Mappamondo, Roma.
- MARTINI, S. (1333). “Aziz Margaret ve Aziz Ansanus ile Duyuru”, Uffizi Gallery, Floransa.
- MCCAY, W. (1914). “Gertie the Dinosaur”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- MCCAY, W. (1911). “Little Nemo: Adventures in Slumberland”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- MCCAY, W. (1912). “How a Mosquito Operates”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- MÉLIÈS, G. (1896). “Le Manoir du Diable”, Film, Fransa.

- MÉLIÈS, G. (1899). “La Chevalier Mystere”, Film, Fransa.
- MÉLIÈS, G. (1896). “Le Manoir Du Diable”, Film, Fransa.
- MÉLIÈS, G. (1902). “Le Voyage dans la lune”, Film, Fransa.
- MİYAZAKİ, H. (2001). “Spirited Away”, Film, Japonya.
- MİYAZAKİ, H. (2004). “Howl’s Moving Castle”, Film, Japonya.
- MİYAZAKİ, H. (1997). “Prenses Mononoke”, Film, Japonya.
- MONTFAUCON, B. (1729-1733). “Les Mounments de la Monarchie Française”,
Paris.
- MURNAU, F. W. (1922). “Nosferatu”, Film, Almanya.
- PARMELEE, T. (1953). “The Tell-Tale Heart”, Film, Amerika Birleşik
Devletleri.
- SELICK, H. (1993). “Tim Burton’s The Nightmare Before Christmas”, Film,
Amerika Birleşik Devletleri.
- SELICK, H. (2009). “Caroline”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.
- WIENE, R. (1920). “The Cabinet of Dr. Caligari”, Film, Almanya.
- WHALE, J. (1932). “Frankenstein”, Film, Amerika Birleşik Devletleri.

ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad : Gülay Göktaş Can

Öğrenim Durumu

Yüksek Lisans: : İstanbul Aydın Üniversitesi
: Grafik Tasarım
2019-2022

Lisans: : İstanbul Aydın Üniversitesi
Çizgi Film ve Animasyon
2015-2019

Lise: : Selimpaşa Lisesi
2008-2012

Mesleki Deneyim

Insider Dijital Pazarlama : Grafik Tasarımcı 2018-2019

Wanda Dijital Reklam Ajansı : Grafik ve Animasyon Tasarımcı Staj 2019 (1 ay)

Beyoğlu Sineması : Grafik Tasarım Sorumlusu 2020-2021