

# TÜRK SİNEMASINDA ÖZEL EFEKT TEKNOLOJİLERİ ARACILIĞIYLA OLUŞTURULAN KORKU İKONLARI

**Aslı YURDİGÜL**

Atatürk Üniversitesi,

İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü

Erzurum

**İbrahim Ethem ZİNDEREN**

Atatürk Üniversitesi,

İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü

Erzurum

## ÖZET

Sinematografik anlatı içerisinde korku; fantezi, kara komedi, gerilim ve bilim kurgu gibi türlerle iç içe geçmiş olsa da, zaman içerisinde sinema sektörünün başlı başına etkili bir türü olarak öne çıkmıştır. Özel efektler ise teknolojiye paralel bir biçimde sinemanın hemen her türünün anlatıyı güçlendirmek noktasında müracaat ettiği etkili bir unsur olarak iş görmektedir. Dünya sinemasında olduğu gibi, Türk sineması için de vazgeçilmesi zor bir anlatım aracı haline dönüşen özel efektler, diğer alt türlerde olduğu gibi korku sinemasında da sıklıkla kullanılmaktadır.

Çalışma, Türk korku sinemasında özel efekt teknolojileri aracılığıyla yaratılan korku ikonlarını konu alarak, bu ikonların yaratılma sürecinde başvurulan özel efekt teknolojilerini irdelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaçla çalışmada, Türk korku sineması içerisinde öne çıkan film örnekleri ele alınarak, bu filmlerde yer alan ana karakterler birer 'korku ikonu' olarak özel efekt teknolojileri açısından değerlendirilmekte, kullanılan özel efekt teknolojilerinin tür, teknik, uygulama ve literatürüne dair bilgiler verilmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Korku, sinema, korku ikonları, özel efekt

## The Horror Icons Created By Special Effect Technologies In Turkish Cinema

## ABSTRACT

In spite of the fact that fear within cinematographic narration is interlocked with fantasy, black comedy, suspense thriller and science fiction, it came to the fore as an effective genre of cinema sector all by itself in the course of time. As for the special effects, they function as an effective factor to which the cinema applies so as to strengthen the narration of almost every genre of cinema in parallel with the technology. As is the case with world cinema, the special effects that became a means of narration which is hard to give up for Turkish cinema are used frequently in horror cinema as well as they are used in other subgenres.

Being about the horror icons in Turkish horror cinema that were created by special effect technologies, the study aims to probe the special effect technologies which are applied to in the process of the creation of these icons. For this purpose, by going about the the movie samples that came to the forefront in Turkish horror cinema, the main characters that take role in these movies are evaluated as a 'horror Icon in terms of special effect technologies and information regarding the kind, technique, implementation and literature of the special effect technologies used are provided.

**Key Words:** Horror, cinema, horror icons, special effect

## Giriş

Çalışmanın temel amacı; Türk sinema tarihinde sınırlı sayıda üretilmiş olan korku filmleri içerisinde öne çıkan örnekleri ele alarak, bu filmlerdeki korku ikonlarının özel efekt teknolojileri aracılığıyla yaratılma süreçlerini ve bu süreçlerde kullanılan teknikleri değerlendirmektir. Bu amaçla çalışma, Mehmet Muhtar'ın *Drakula İstanbul'da* (1953), Metin Erksan'ın *Şeytan* (1974), Ertem Eğilmez'in *Süit Kardeşler: Gulyabani* (1976), Hasan Karacadağ'ın *Dabbe* (2005) ve *Semum* (2008), Alper Mestçi'nin *Musallat* (2007) ve Biray Dalkıran'ın *Araf* (2006) filmlerini örnek alarak inceleme konusu yapmaktadır. Söz konusu bu filmler, Türk sinemasında korku türünün yerleşmesi ve uluslararası ölçekte korkuyu bir tür olarak sağlaması bakımından önem taşımaktadır. Ayrıca, çalışmanın temel varsayımı olan korku ikonlarının özel efekt teknolojileri aracılığıyla yaratıldığı varsayımı da bu filmler üzerinden kendini göstermektedir. Drakula ve şeytan gibi uluslararası korku ikonlarının yanı sıra gulyabani, dabbe, semum, cin gibi uluslararası korku literatürünün dışındaki korku unsurları da bu filmlerde özel efekt teknolojileri aracılığıyla yaratılarak Türk sinemasındaki korku ikonları haline dönüştürülmüştür. Nitekim bu filmlerden bazılarının serilerinin bazılarının ise aynı konu ve ikonlar üzerinden farklı versiyonlarının çekilmiş olması da bu ikonların Türk korku sinemasındaki yerleşik korku anlatılarına işaret ettiğinin önemli bir göstergesidir.

Çalışmada, korku ikonlarının izleyicide korku oluşturmaya yönelik yaratılma süreçleri, bu süreçlerde özel efekt teknolojilerinin kullanımı, kullanılan efektlerin türleri, kullanım yerleri ve kullanım şekilleri filmin genel atmosferi ile birlikte incelenmektedir. Söz konusu

film ve ikonlar, aynı zamanda, çalışmanın sınırlılıklarını da belirlemektedir. Bu sınırlılıklarla birlikte çalışma, Türk sinema tarihinde korku türüne yönelik yapılan filmlerde özel efekt teknolojilerinin kullanımına yoğunlaşması nedeniyle önem taşımaktadır.

Korku duygusu sevinç, üzüntü, öfke ve aşk gibi bireyin en temel heyecanları arasında yer almaktadır (Mannoni, 1992, s.8). Bu anlamda korkmak; gerçek bir tehlikenin veya bir tehlike düşüncesinin bireyde uyandırdığı endişe duygusudur. Ancak zaman içerisinde korkunun anlamı değişmiş, korku hayatta kalmak için bir uyarıcı olma işlevinin yanı sıra, bir eğlence aracına dönüşmüştür. İnsanlar korkmaktan, dehşete düşmekten, tüylerinin diken diken olmasından hoşlanır hale gelmiştir. Bu hoşnutluk, geçmişte idamları ve işkenceleri izlemek için insanların arenalarda toplanmasına, giyotinlerin etrafına üşüşmesine ve heyecan içinde korkuya alkış tutmalarına, bayram sevinci yaşamalarına neden olurken; bugün korkudan kaynaklanan aynı heyecan ve sevinci, beyaz bir perdenin ya da beyaz cam bir ekranın karşısında yaşamaktadırlar. “Gerilmek, korkmak ve sonra da bir düştün, bir kâbustan uyanır gibi gerçek yaşama dönmek; beyaz perdedeki canavarlardan, sapıklardan, çılgınlardan, akan kanlardan ve parçalanmış vücutlardan, azap verici feryatlardan ve ürkütücü gölgelerden kurtulup normal dünyaya dönmek” (Scognamillo, 1996, s.65) bugün, belki de insanoğlu için en büyük eğlenceye dönüşmüştür. İşte bu süreç, insanlığa korku sinemasının bir ürünü olarak sunulmuştur. Hem korkmak hem de bu korkudan zevk almak gibi birbirine karşıt iki durumun birlikteliğidir korku sineması.

Bir sinema türü olarak korku filmlerinin geneline bakıldığında, korkunun öncelikle filmlerde yer alan korku ikonları aracılığıyla oluşturulmaya çalışıldığı görülmektedir. Bu anlamda korku ikonları, düşsel bir gerçeklik olarak bireyi film boyunca etkisi altına alarak, tehdit ve tehlikelerin kaynağı, dünyevi bir varlık olarak bireyin yegâne düşmanı, kaçmak/kurtulmak gereken bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Bilinmezlik, belirsizlik, görünmezlik, yenilik gibi korkuya dair her ne varsa korku ikonları üzerinden seyirciye aktarılmaktadır. Drakulalar, vampirler, canavarlar, robotlar ya da uzaylılar korku sinemasında sıklıkla karşılaşılan korku ikonları olup korku sinemasının ayrılmaz bir parçasıdır. Oskay’a göre ise korku ikonları, mevcut toplum içinde yaşamak zorunda olan modern insan için çekici görünen, bazı bilinçaltı ve yasaklanmış istemlerin betimlendiği ‘asılsız görünüşler’dir (Oskay, 1982, s.61).

Korku ikonları, türün gelişimine paralel olarak toplumsal ve teknolojik değişkenlere göre ortaya çıkmakta ve şekillenmektedir. Bu anlamda beslendiği kaynaklar açısından ortaya

çıkışı her ne kadar toplumsal olsa da, fiziki olarak şekillenmesi, ete kemiğe bürünerek izleyiciye sunulması teknolojik olanaklarla sınırlıdır. Buradan hareketle, korku ikonlarının ortaya çıkışını sinemasının ilk yıllarına, hatta ilk örneklerine kadar götürmek mümkündür. Ancak Georges Melies'in sinema tarihindeki yeri, özellikle de çağının teknolojik olanaklarını bir adım daha ileri götürerek sinemaya kazandırdığı teknikleri korku ikonlarının yaratılma sürecinde bir dönüm noktası olarak ele almak mümkündür. 1980'lerde bilgisayar teknolojilerinin yaygınlık kazanması ve bilgisayarların sinemanın hizmetine girmesiyle de görsellik ve işitsellik üzerine kurulan sinemada yeni teknoloji ve tekniklerin kullanımı zirveye ulaşmıştır. Korku ikonlarının da nasibini fazlasıyla aldığı bu süreç, izleyiciye gerçek dışı canavarların, düşsel yaratıkların, doğaüstü güçlere sahip varlıkların birer sunumu olarak yansımıştır. Sadece korku ikonlarının yaratım sürecinde değil, korku sinemasının doğası gereği yaratılması zorunlu olan korku atmosferinin oluşturulması sürecinde de oldukça geniş bir kullanım alanı sunan bu yeni teknolojiler, sinema literatürüne özel efekt teknolojileri olarak girmiştir.

Özel efekt teknolojileri gerçekte olması mümkün olmayan olayların, ortamların ve de ikonların oluşturulması sürecinde oldukça önemli bir rol oynayarak korku sinemasının gelişime önemli katkı sağlamaktadır. Korku filmlerinde izleyici üzerinde daha derin bir etki kurmak amacıyla canavarların, doğaüstü yaratıkların ya da psikopatların farklı dünyaları, karabasanları, sanrıları özel efekt teknolojileri aracılığıyla görselleştirilmekte (Abisel, 1995, s.180) ve seyirciye yönelik korku dolu bir dünya tasvir edilmektedir.

### **Korku**

Korku kelimesi, Türkçe sözlükte birbirine yakın birden fazla açıklama ile yer almaktadır. Bu açıklamalardan biri korkuyu genel bir anlamda ele alarak; gerçek bir tehlike ya da tehlike olasılığının uyandırdığı kaygı duygusu olarak tanımlarken; diğeri; “Gerçek ya da beklenen, olasılığı bulunan bir tehlike ile yoğun bir acı karşısında uyanan ve coşku, yüz sararması, ağız kuruması, yürek vuruşu ve solunum hızlanması gibi belirtileri olan ya da daha karmaşık fizyolojik değişmelerle beliren duygu.” (Püsküllüoğlu, 1995, s.994) olarak tanımlamaktadır.

Aristoteles'e göre ise korku, ilerideki acı verici ya da yıkıcı kötü bir olayın, kötü bir şeyin zihindeki yansımalarına bağlı olarak ortaya çıkan acı ya da rahatsızlık durumu olup,

korkuyu hissetme ve duyumsamanın şiddeti korkuyu yaratan nesnenin mesafesine göre değişmektedir (Aristoteles, 2006, s.108).

Korkuyu “beklenmedik ve öngörülemeyen bir durumla karşılaşan insanın, zihnini yoğunlaştırmasını sağlayan bir mekanizma” (Furedi, 2001, s.8) olarak tanımlayan Furedi ise, korkunun öğrenilmişliğine vurgu yapmakta ve korkuyu sosyolojik/toplumsal bir boyutta tartışmaktadır. Bu boyutta korku, bir takım toplumsal işlevleri de yerine getirmektedir. Buna göre, kolektif korkular öncelikle ‘ihtiyaçlarla’ açıklanmaktadır. Yani, toplumsal düzeydeki korkuların temel nedeni toplumun bu korkulara ihtiyaç duymasıdır. Çünkü toplumsal yapı, sürekli korkusuna sunulan figürlerin bekleyişi içindedir. Bu figürler de toplumların ihtiyaç ve beklentilerini gerçekleştirmeye yönelik olarak üretilmektedirler.

İkinci olarak korku, toplumsal hayatta bir belirti görevi görmektedir. Bu görev gereği, toplumu gerçek ya da varsayılan bir takım tehlikelerden haberdar etmekte, bu tehlikelere karşı önlem almaya zorlamakta, toplumun tehlikeleri kavrama yeteneğini geliştirmektedir. Bunun sonucunda toplumu olağan ritminden çıkararak kendi aktivitesine ve dinamizmine göre şekillendirmektedir.

Korkunun toplumsal hayattaki üçüncü işlevi ise sosyal yapılara dairdir. Korku siyasi, dinsel ya da herhangi bir yapıda meydana gelen hataların, eksikliklerin, baskıların ortaya çıkmasında ve bunun sonucu olarak da yeni yapıların kurulmasında rol oynar. Bu süreç, toplumdaki bireyler için her ne kadar huzursuz bir ortamda zor ve sancılı olarak vuku bulsa da sosyal yapıların devamı açısından oldukça önemlidir.

Korku, toplumun kendi bilincinin farkına varmasını, toplum olduğunu algılamasını sağlar. Bu bilince ulaşmayı başaramayanlar, bireylerden oluşmuş, fonksiyonel olarak herhangi bir işlevi bulunmayan topluluklardan ibaret olurlar. Bu nedenle korku, toplumsal dayanışmanın gelişmesine katkıda bulunarak, toplumsal tarih bilincini ayakta tutmaktadır (Mannoni, 1992, s. 88-98).

Korkunun toplumsal hayattaki son işlevini ise Mannoni (1992), bir tezatlık içerisinde sunmaktadır. Ona göre korku, tüm toplumlarda önemli bir rol üstlenen bayramlar, törenler, şenlikler ve festivallerle aynı işleve sahiptir. Korku da, tıpkı bu tören ve ritüeller gibi toplumsal hayatın monotonluğunu ortadan kaldıran, ilgiyi, alakayı başka alanlara çeken bir yapıya sahiptir. Salgın hastalıklar, felaketler, savaşlar bu bağlamda örnek olarak gösterilebilmektedir. Böyle durumlarda insanlar, tıpkı tören ve ritüellerde olduğu gibi,

birbirlerini tanımasalar bile sarılırlar, destek olurlar. “Korku karşısında hiç kimse kayıtsız kalmaz: halk veya birey, herkes kendini onunla ilgili hisseder.” (Mannoni, 1992, s.94).

### **Türk Sinemasında Korku**

Zaman içerisinde korku da birçok sanat dalının ana teması haline gelmiştir. Edebiyattan tiyatroya, resimden müziğe, fotoğraftan karikatüre sanatın hemen her alanında defalarca işlenmiş, farklı perspektiflerden topluma sunulmuştur. Bu sunumlarda korkunun kimi zaman geçmişten, kimi zaman günün koşullarından beslendiğini kimi zaman da gelecekte ilham aldığı görürüz. Nitekim korkuyu ortaya çıkaran etkenlere baktığımızda da; geçmiş ve gelecek, din, kültür, siyaset, mitoloji ve medya gibi etkenlerin temel belirleyici (Yurdağül, 2014, s.64) olduğunu, korkunun bu etkenler sonucu ortaya çıkarak şekillendiğini görürüz. Bu noktada sanat, mevcut korkulara yeni formlar, yeni şekiller vererek onu tekrar tekrar toplumun beğenisine sunmaktadır.

Bu durum, sinema için de aynı şekilde geçerliliğini korumaktadır. Korku, sinemanın bir sanat dalı olarak ortaya çıkışından günümüze kadar her aşamasında onunla birlikte olmuş, gelişmiş ve büyümüştür. Konuya bu açıdan bakıldığında, korku ve sinema arasındaki ilişkiyi tarihte halkın gösterimine sunulan ilk film olan, Lumiere kardeşlerin 1895’de ortaya koydukları *Trenin Gara Girişi* filmine kadar dayandırmak mümkündür (Abisel, 1995, s.137).

Kısa sürede endüstrileşen sinema sanatı, insana dair hemen her olguyu görsel bir şölene dönüştürerek izleyiciyle buluşturmuştur. Bu buluşmada izleyiciye bir yandan kendini insanüstü bir varlık olarak hissetme ve kendi dışındaki başka gerçekliklere tanıklık etme olanağı sunulurken; diğer yandan da kendi gerçekliğinden kaçma, yapay hayatlar içinde kendini bulma, başka yaşamlarla avunma imkânı tanınmıştır. Sinema endüstrisiyle mekanik işçinin gündüz gördüğü düşlerin endüstrileşmiş biçimi üretilmiş; dinlenmek ve eğlenmek için ayrılan serbest zaman ritüel biçimde işgal edilmiştir (Oskay, 1982, s.61).

Sinemanın gündelik hayatı işgal eden ana temalarından biri de korku olmuştur. Korkunun sinema filmlerinde kullanımı süreç içinde gelişmiş ve korku sinemanın bir alt türü olarak ortaya çıkmış; hatta korku filmleri, sinemanın en uzun ömürlü ve en çok ilgi gören türüne dönüşmüştür. Abisel (1995) bu durumun temel nedenlerini gündelik yaşamdaki endişelerin, korkuların yoğun biçimde perdeye yansıtılarak yaşanmasının verdiği ferahlama; ‘benim değil başkalarının başına geliyor’ demenin verdiği rahatlama; korku filmlerinin dış dünyanın şiddetine ve korkusuna alışmada bir araç; ‘bu bir film’ düşüncesinin sağladığı

uzaklaşma; bastırılmış arzularla yasaklar arasındaki çelişkiye dayanan bir çekicilik ve izleyiciye verdiği haz ve keyif duygularıyla açıklamaktadır (Abisel, 1995, s.116-148). Nedeni her ne olursa olsun korku filmleri, toplumsal hayattaki değişmelerin ve krizlerin neden olduğu bir takım hayati kaygı, gerilim ve korkuların kendilerine çıkış yolu bulduğu yerlerdir (Ryan & Kellner, 1997, s.265).

Korku sinemasının gelişimi ve korkunun sinema filmlerinde önemli bir unsur olarak kullanımı kısa sürede birçok ülke sinemasını da etkisi altına almıştır. Korkuya dair bu gelişmelerden Türk sineması da kendi payına düşeni almıştır. Ancak Türk sinema tarihinde korku türüne yönelik yapılan çalışmalar genellikle Hollywood'a bir özentiden öteye gidememiştir. Sinema tarihimizdeki ilk korku filmi Aydın Arakon'un yönettiği, Çılgılık (1949) adlı film olup günümüze hiçbir kopyası ulaşmamıştır (Şen, 2012). Belki de bu nedenle, birçok kaynakta sinema tarihimizin ilk korku filmi olarak Mehmet Muhtar'ın Drakula İstanbul'da (1953) filmi gösterilmektedir. Film Ali Rıza Seyfi'nin 'Kazıklı Voyvoda' romanından uyarlanmıştır. Ancak bu romanın da Bram Stoker'in Drakula (1897) romanından uyarlandığı unutulmamalıdır. Metin Erksan'ın dönemin şartları gereği çektiğini söylediği (Şen, 2012) Şeytan (1974) filmi ise 1973, Amerikan yapımı The Exorcist filminin uyarlaması olarak Türk seyircisiyle buluşmuştur. Yavuz Yalınkılıç'ın Ölüler Konuşmaz Ki (1970) filmi ile Ertem Eğilmez'in Süt Kardeşler: Gulyabani (1976) filmleri de ilk dönem korku filmleri arasında gösterilmekle birlikte, Süt Kardeşler: Gulyabani daha çok korku-komedi türünde yer almaktadır.

2000'li yıllar Türk korku sineması için de bir canlanma/hareketlenme dönemi olmuştur. Türe özgü birbirini izleyen birçok çalışma bu dönemde ortaya çıkmıştır. Taylan Biraderler'in Okul (2003) ve Küçük Kıyamet (2006), Hasan Karacadağ'ın Dabbe (2005) ve Semum (2008), Orhan Oğuz'un Büyü (2004), Biray Dalkıran'ın Araf (2006), Togan Gökbakar'ın Gen (2006), Tan Tolga Demirci'nin Gomedda (2007), Alper Mestçi'nin Musallat (2007) filmleri bu dönemde üretilen ve Türk korku filmleri arasında gösterilen örnekler olarak sıralanabilir. Ancak bu filmlerin de gerek içerik gerekse de biçimsel olarak korku türünün özelliklerini taşıdığı, kendine özgü bir karakter, tarz ve üslup oluşturabildiği ne yazık ki söylenemez.

Türk sinemasının korku türüne ilişkin bu başarısızlığının altında yatan belirli sebeplerin olduğu da bilinen bir gerçektir. Dünya sinemasına, özellikle de Hollywood sinemasına baktığımızda, burada üretilen korku filmlerinin genel olarak efsane, inanış, masal, mitoloji, tragedya ve edebiyat (Koçak, 2002, s.29-47) gibi belirli kaynaklardan beslendiği

görülmektedir. Bu noktada özellikle korku edebiyatı, Hollywood korku sineması için oldukça önemli bir kaynak olmuş, edebiyat eserlerinin sinema ve tiyatroya uyarlamaları başarıyla gerçekleştirilmiştir. Ayrıca, buradaki hedef kitlenin edebiyat eserleri dolayısıyla türle olan tanışıklığı ve türün getireceği yeniliklere hazırlıklı olması da filmlerin üretimi ve sunumu noktasında oldukça önemli bir iş görmüştür. Ancak buna karşın Türk sineması ve korku arasındaki ilişkinin boyutları, daha işin başından, oldukça mesafeli kalmıştır. Koçak bu mesafenin nedeni olarak teknik yetersizlikleri ve toplum bilimsel nedenleri göstermektedir (Koçak, 2002, s.232).

Teknik yetersizlikler içerisinde; özel efekt uygulamaları, ışıklandırma, makyaj, çevre düzenlemesi, senaryo yazarları ve yönetmen bakış açısı gibi mesleki yetersizlikler yer alırken; toplum bilimsel nedenler içerisinde kaynak eksikliği, batıdaki gibi bir korku edebiyatının ve tragedya anlayışının olmayışı, Türk kültüründe kadercı bir anlayışın hakim olması ve sinemaya yönelik yasal düzenlemeler yer almaktadır. Dolayısıyla Türk sinemasının, Hollywood gibi, arkasına alabileceği bir korku kültür ve sanatı yoktur. Bundan dolayı da türe yönelik uyarlamalar kendi öz kaynaklarından beslenememekte, bu da Türk sinemasında korku türüne yönelik özgün ve yaratıcı çalışmaların ortaya çıkmasını engellemektedir.

### **Korku İkonları**

İkon; kültürel, geleneksel ya da ulusal belirli bir yaşam tarzını veya düşünceyi temsil etmesiyle tanınan/bilinen bir şey ya da kişi olarak tanımlanmaktadır (Cambridge Learner's Dictionary, 2007, s.354). Çalışma kapsamında inceleme konusu yapılan korku ikonları ise; korku sinemasının ana karakterleri olan ve bir tür ilkel atavi imajlar denilebilecek arketipler olup kolektif bilinçaltının içerikleri olarak ortaya çıkmaktadır (Bilgin, Akt. Pösteki, 2006, s.1). Bu içerikler fantastik kurgunun ötesinde çoğunlukla, toplumun gerçek kaygılarının hortlaması olarak, yaşanmış ya da yaşanmakta olan dehşetlerin, zorbalıkların, baskıların bir simgesi durumundadırlar (Scognamillo, 1996, s.76). Bu nedenle de, her ne kadar kurgusal bir gerçekliğe ait düşsel varlıklar olarak görünseler de aslında, toplumsal gerçekliğin beyaz perdeye yansıyan farklı görünümünden başka bir şey değildirler. Seyirciyle kimi zaman şeytan, drakula, vampir, cin, hayalet, hortlak gibi bilinmezliklerin bir temsili olarak kimi zaman da çeşitli şekillerdeki canavarlar ya da yaratıklar olarak buluşurlar. Bu buluşma her ne şekilde ya da isim de olursa olsun asıl amaç seyirci üzerinde korku yaratmaktadır. İnsanların korkmasına vesile olan bu ikonlar diğer yandan da onların meraklarını kamçulamak da,

hoşlarına gitmektedir. Bu hoşlanma gerçek yaşamda sürdürülen hayat için ‘Tanrının, açıklanması güç tasarısının bir parçası’, gerçek yaşamın yaşanması için yaratılması gereken fantazyalardır (Oskay,1982, s.62).

Korku sinemasında yaratılan korku ikonlarının ortaya çıkış süreçlerine bakıldığında, bunların çeşitli kaynaklardan beslendiğini görürüz. Bu kaynaklar, en temelde korkuyu da ortaya çıkaran geçmiş ve gelecek, din, kültür, mitoloji ve türün kendisi olarak sıralanabilmektedir. Bu etkenlerden geçmiş ve gelecek, korku ikonlarının bilinen ve bilinmeyen ikililiği üzerine inşa edilmesini sağlar. Geçmiş bir yaşanmışlığı, tecrübeyi, bilmeyi olumlar. Bu nedenle de geçmişten beslenen korku ikonları herkes tarafından deneyimlenmiş, neden ve sonuçları bilinen, ortak acıların bir ürünü olarak ortaya çıkarlar. Geçmişe ait savaşlar, doğal felaketler, hastalıklar, salgınlar gibi korku duygusunu ortaya çıkaran olayların beyaz perdedeki bir temsilidirler. Gelecek ise belirsizdir, bilinmeyendir. Ancak hayal edilebilir. Bu anlamda özellikle bilim-kurgu filmlerinde yer alan canavar ve yaratıklar bilinmezliğin/belirsizliğin verdiği korkunun ürünleridir. Türün kült filmlerinden Frankenstein ve Godzilla geleceğin bilinmezliğinin ikonları olarak doğmuştur. ‘Godzilla’ nükleer gücün dünyaya getirdiği dehşetin bir yansıması, ‘Invasion of Body Snatchers’ ve ‘The Thing’ soğuk savaş ile Amerika’da yaşanan paranoyanın ‘içimizdeki uzaylılar’ı (Kutlu, Akt. Aytakin, 2013, s.66) olarak ikonlaşmıştır.

Korku ikonlarını ortaya çıkaran bir diğer önemli etken de kültürdür. Özellikle kültür içerisinde yer alan masallar, destanlar ve kahramanlık hikâyeleri korku ikonlarının oluşmasında önemli araçlar olarak iş görmektedirler. Bu araçlar, bireyin daha çocukluktan itibaren nelerden korkması ve kaçınması gerektiğini ona bildirmekte, korkuya boyun eğmeyenlerin/itaat etmeyenlerin nasıl bir sonla karşılaştığını masalımsı bir dille aktarmaktadır. Çocukluk döneminde edinilen korkuya dair bu bilgiler, bireyin gelecek hayatını da büyük ölçüde etkileyerek korkuyu tanımlama ve ilişkilendirme noktasında bireye referans sağlamaktadır.

Kültürel farklılıklardan dolayı toplumdan topluma değişik şekillere bürünen korkunun, belki de bu anlamda en bilinen örneği Amerikan kültürünün önemli bir parçasını oluşturan Halloween’dir. Dilimize Cadılar Bayramı olarak çevrilen Halloween, korkunç kıyafetler, korku içeren semboller, maskeli balolar, korkunç olduğu düşünülen evler ve korku temalı filmlerin izlenerek korkunun şenliğe dönüştürüldüğü bir gün olarak kutlanmaktadır. Hristiyanlığa ait bu geleneğin günümüzde diğer kültürlerle de yayılarak evrensel bir boyut

kazanmasında Hollywood sinemasının etkisi kaçınılmazdır. Bu gelenekten beslenen Hollywood korku sineması, birçok filmde boy gösteren cadı, hayalet, katil, sapık gibi korku ikonlarının doğmasına kaynaklık etmiştir.

Kültür, George Melies'nin korku denemelerinden kara film türüne ve günümüz sert korku türlerine kadar oldukça geniş bir film literatürü üzerinden kurulan sinematografik korku dünyasının en sık başvurduğu referanstır. Bu anlamda, korku ikonları üzerinden gerçek dünyanın korku sembollerini üretmektedir. Günümüz vampir tipinin atası sayılan Murnau'nun Nosferatu'sundan (1922) Shimizu'nun Gareze'ine (2004) sinematografinin en korkutan korku ikonları, gerçek dünyanın korkuya dönük kültürünün birer ürünüdür. Gareze ya da Drakula birer sinematografik anlatı figürü olmanın ötesinde dünyanın hangi coğrafyasında olursa olsun -kültür farkı gözetmeksizin- korku ikonlarına dönüşmüştür.

Sinemada korku ikonlarının yaratılmasındaki bir başka kaynak da dindir. Din, toplumda bireyler arasındaki birlik ve bütünlük duygularının ön plana çıkmasını ve ritüelleşmesini sağlamakta, ancak bunu tamamen korku üzerine inşa etmektedir. Kavimlerin helakı, tufan, ehabil, kıyamet, ahir zaman, kabir azabı, cehennem ateşi, zebaniler, şeytan, deccal gibi kavramlar bir yandan dinin korku üretmesine araç olurken diğer yandan da dine dayalı bu korkunun ikonlarını yaratmaktadır. Din ve korku arasındaki bu ilişki hem tema hem de korku ikonlarının oluşturulması noktasında korku sinemasına oldukça elverişli bir alan sunmaktadır. Korku sinemasına dair literatür incelendiğinde bu ilişkinin başarılı örneklerini sunan bir çok filme ve bu filmlerde yaratılmış korku ikonlarına rastlamak mümkündür. Sadece Türk sineması özelinde dahi, üretilen korku filmlerinin birçoğunun buradan beslendiği görülmektedir. Örneğin çalışma kapsamında incelediğimiz Şeytan, Musallat, Dabbe, Semum ve Araf filmlerinde yer alan başta şeytan olmak üzere, cin ve ruh gibi korku ikonlarının özellikle İslam din ve kültüründen beslenerek oluşturulduğu görülmektedir.

Sinemada korku ikonlarının oluşturulmasındaki bir başka etken de mitolojidir. Mitoloji nelerden korkulması gerektiği, niçin korkulması gerektiği, korku durumunda kime karşı, nasıl davranılması gerektiği gibi konularla ilgili olarak modern bireye gizli bir referans noktası oluşturmaktadır. Mitler tanrılar, ölüm, cehennem, şeytan gibi konularda gizemli ve karanlık bir dünya resmi çizerek günümüz toplumunun umut ve kâbusları olarak imgesel ürünlerine yansımaktadır. Özellikle sinema, korkuyu büyük oranda mitolojiden alarak işlemektedir. Bu noktada korku, ikonlar aracılığıyla, sadece psikolojik düzeyde değil, metafizik hatta teolojik düzeyde de ele alınarak gösterilmekte, tanımlanmakta ve hatta nesnelleştirilmektedir.

Böylelikle bilinçdışı fantazyalar olan şeytanlar, vampirler, hayaletler vb. görünür kılınarak bilinç düzeyine indirilmektedir (Nowell and Smith, 2014).

Son olarak, korku sinemasında yaratılan korku ikonlarının alt türlerin bir gereği olarak da ortaya çıktığı görülmektedir. Başka bir deyişle, korku sinemasındaki her bir tür kendi ikonunu yaratmakta ve onunla özdeşleşmektedir. Aytekin, korku sinemasındaki türleri şeytan filmleri, vampir filmleri, seri katil ve sapık filmleri, doğaüstü yaratık ve canavar filmleri, doğanın intikamı (doğal felaketler, hayvanlar ve bitkiler), hayalet filmleri, mumya filmleri, zombi filmleri ve cadı filmleri olarak kategorize etmektedir (Aytekin, 2013, s.68-78). Şeytan filmleri ‘şeytan’ ikonunu, vampir filmleri ‘vampir’ ikonunu, katil/sapık filmleri ‘katil/sapık’ ikonunu, doğaüstü filmler ‘yaratık/canavar’ ikonunu, hayalet filmleri ‘hayalet’ ikonunu, mumya filmleri ‘mumya’ ikonunu, zombi filmleri ‘yaşayan ölü’ ikonunu, cadı filmleri ise ‘cadı’ ikonunu ortaya çıkarmaktadır.

Korku sinemasında ortaya çıkan bu ikonlar, hangi alt türü temsil ederse etsin sonraki filmler için bir kaynak oluşturmakta, yapılan her yeni filmde yeni eklemelerle gelişerek kalıplaşmaktadır. Bu anlamda folklorik kaynaklardan beslenen Drakula, bilim-kurgunun bir ürünü olan Frankenstein canavarı, inançsal kaynaklara dayanan Mumya, töresel bir figür olan Kurt Adam (Scognamlo, 1996, s.66) ve daha benzeri birçok korku ikonu, korku sinemasının korku yaratmak amacıyla başvurduğu en önemli araçları oluşturmaktadır. Ancak korku ikonlarının ortaya çıkışında her ne kadar yukarıda bahsettiğimiz etkenler rol oynasa da; ortaya çıkan bu ikonların korku sineması içinde yaratılması, bir görsellik kazandırılması, bu görselliğin etkili ve inandırıcı kılınması, kendine özgü bir kimlik ile benzerlerinden ayrılması, izleyici üzerinde daha derin korkulara yol açarak iz bırakmasının sağlanması gibi, ikonların fantastik bir dünyayı temsil etmesindeki en önemli etken şüphesiz özel efekt teknolojileridir. Bugün özel efekt teknolojilerinin ulaştığı noktada “ikonlaştırma, son yirmi yıl içinde sinemada giderek azalan starlaştırma ile olabildiği gibi, dış gerçekliği mistifiye etmek için başvurulan diğer yollarla da; hatta ses ve ışık oyunlarına, teknolojik aygıtlara “aktörlük yaptırılması” gibi yeni tekniklerle de yapılabilmektedir.”(Oskay, 1982, s.194).

Günümüzde korku ikonlarının yaratılmasında vazgeçilmez bir öneme sahip olan özel efekt teknolojilerinin tarihi genellikle Melies’in sinematografiye kazandırdığı tekniklere dayandırılmaktadır. Ancak çok daha öncesinde, izleyicide korku yaratmak amaçlı bir takım görsel tekniklerin kullanıldığı bilinmektedir. Örneğin, büyü fener kullanılarak düzenlenen gölge oyunları eşliğinde birçok korku hikâyesi görüntülenmiştir. Özellikle 18. yüzyılda bu

fenerlerle yapılan gösterilere ‘fantazmagoria’ adı verilmiş; mezarlıklar, karanlık şatolar, iskeletler ve hayaletler bu yöntemle daha da korkunç ve ürkütücü bir şekilde izleyiciye sunulmuştur (Praver akt. Abisel, 1995, s.138) O günlerden bu günlere, her alanda olduğu gibi, sinema alanında da bilim ve teknolojinin ilerlemesi, bilgisayarların her geçen gün daha da gelişmesi ve özel efekt teknolojilerinin sinemanın hizmetine sunduğu sınırsız olanaklar korku türünün gelişmesi, korku ikonlarının yaratılması ve izleyiciyi her geçen gün daha da dehşete düşürmesi noktasında oldukça önemli bir işleve sahiptir.

### Özel Efekt Teknolojileri

İlk olarak 19. yüzyılın sonunda Fransa’da, sinema alanında ortaya çıkan özel efekt teknoloji, günümüzde tiyatro, televizyon, bilgisayar oyunları gibi tüm eğlence sektöründe yoğun olarak kullanılan görsel ve işitsel etki temelli teknikleri ifade etmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2011, s.102). Özellikle sinemada büyük değer kazanan özel efektler, sinemanın ayrılmaz bir parçası olarak görülmeye başlayan bir tasarım tekniğidir (Şenyapılı, 2003, s.50).

Bu anlamda sinemada özel efektler, çekilen görüntüler üzerinde birtakım değişiklikler yapılmasını ifade etmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013, s.11). Hayal edilenin filme yansıtılabilmesi noktasında önemli bir işleve sahip olan özel efektler, sinemada sık rastladığımız ve şaşkınlıkla izlediğimiz pek çok sahnenin yaratılmasında kullanılmaktadır. Gerçekte olmayan görüntülerin gerçeklik hissi uyandıracak biçimde verilmesi, gerçekte olmayan görüntülerin gerçek görüntülerle birleştirilmesi gibi film yapımcılarına sunduğu birçok avantajın yanı sıra, zaman ve maliyet açısından da oldukça önemli avantajlara sahip olan özel efektler, farklı tür ve teknikler ile pek çok uygulamayı içinde barındıran, filmde illüzyon üretimi diyebileceğimiz, etkileyiciliği artıran (McCharty, 1992, s.183) bir tür sinema hilesi (Şenyapılı, 2003, s.87) olarak da değerlendirilmektedir.

Uzay ve savaş sahnelerinin yaratılmasından yağmur, duman, sis, kan ve patlama efektlerine kadar filmlerin birçok aşamasında kullanılan özel efektler, sanılanın aksine sadece teknolojiye dayalı uygulamalar değildir. Bilgisayar tabanlı dijital teknoloji de dahil olmak üzere makyaj, post-produksiyon süreci ve dijital projeksiyon tekniklerini de kapsayan geniş kapsamlı, görsel etki temelli düzenlemelerin tümüdür. Bu teknikler sinemanın ayrılmaz bir parçası, hatta en önemli tamamlayıcılarından biri olarak görülmeye başlanmıştır.

Özel efektlerin sinemadaki önemi, hayal edilenin filme yansıtılabilmesini sağlamasından ileri gelmektedir (Finch, 1984, s.9). Bu çerçevede özel efekt uygulamaları bir

yapımcı, yönetmen veya senaristin hayal gücünün yansıtılması noktasında son derece önemli bir işleve sahip olan geniş bir disiplindir.

Özel efekt teknolojilerinin uygulandığı ilk film, yönetmenliğini Alfred Clark'ın yaptığı ve Edison Şirketi tarafından çekilen “The Execution Of Mary Stuart” (Mary Stuart’ın İnfazı) olarak kabul edilmektedir (Şenyapılı, 2003, s.89). 1895 yapımı bu filmde, kraliçenin başının kesildiği sahne bir maket (kukla) kullanılarak çekilmiştir. Cellatların tam kraliçenin kafasını keseceği sahnede çekim durdurulmuş, kraliçenin yerine kukla konularak çekime durdurulan noktadan devam edilmiştir. Bu teknik aracılığıyla kraliçenin kafasının koptuğu algısı yaratarak, izleyicide gerçeklik hissi uyandıran sahne, sinemada kullanılan ilk özel efekt sahnesi (<http://www.imdb.com/>, 2012) olarak kabul edilmektedir.

Sinemada kullanımı ilk olarak 19. yüzyılın sonlarına dayanan özel efektler zamanla bilgisayar teknolojisinin de bu işe dahil olmasıyla birlikte büyük bir buluş haline gelmiştir. Gelişen teknolojiye paralel olarak günden güne çeşitlenen özel efektler farklı tekniklerin bulunulmasıyla da yaygınlık kazanmaya başlamıştır (Klein, 2004:360).

Literatürde özel efekt uygulamalarının ayrıntılı bir sınıflandırması, önemli bir kaynak olarak sıklıkla başvurulan Richard Rickitt ve Ronn Miller ile Reymond Fielding, Robert McCharty gibi isimler üzerinden, sekiz ana başlık altında ele alınarak kategorize edilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013, ss.31-32). Buna göre özel efekt; optik efektler (optical effects / Illusions), minyatür efektler (modeller), animasyon (stop-motion), matte (matter art), makeup (make up), fiziksel efektler (mekanik efektler), ses efektleri ve dijital efektler olarak türlere ayrılmaktadır.

## Türk Sinemasında Özel Efektlerin Tarihi

1900'lerden itibaren batı sinemalarında izleyenleri büyüleyen yanlısamların yapılması için bir çok özel efekt teknikleri denenmiş, geliştirilmiş ve filmlerde başarıyla kullanılmıştır. Ancak Türk sinemasına bakıldığında henüz 1980'lerde dahi özel efekt teknolojilerine yönelik uygulamaların son derece yetersiz olduğu görülmektedir. Buna rağmen filmler, Türk izleyicisinin ilgisini çekmeyi başarmıştır. Bunun temel nedeni, başarısız bir biçimde uygulanan özel efekt tekniklerinin niteliğinin izleyici tarafından fark edilememiş olmasıdır. Ancak batı sinemaları ile kıyaslandığında, bu dönemde Türk sinemasının özel efektler de dâhil olmak üzere, film yapımına dair ekipman, malzeme ve süreçle ilgili ciddi eksiklikler yaşadığı bilinmektedir.

Türk sinemasında 1990'ların sonuna doğru görülen canlanma, özel efekt uygulamalarının kullanımı noktasında bir değişimi beraberinde getirmiştir. Bu durum yapılan film sayısına da yansımıştır. Türkiye'de ilk defa geniş çaplı olarak klip ve reklam çekimlerinde uygulanmaya başlanan özel efekt uygulamaları kısa sürede film yapımında da geniş ölçüde yararlanılan bir teknik olmuştur.

Türk sinemasında hareket yavaşlatma, sahne geçişi ve merceklere dayalı optik efekt uygulamalarına sıklıkla başvurulduğu görülmektedir. Merceklere dayalı açı belirleme (geniş açı vb.) teknikler de çok fazla uygulanan optik efektler olmuştur. Ancak *dunning-pameroy*, *shüffian* ve *rear projection* gibi efektlerin Türk sinemasında oldukça nadir kullanıldığı görülmektedir. Bunun nedeni, bu tür tekniklerin Türk sinemasının içinde bulunduğu koşullar düşünüldüğünde lüks uygulamalar olarak görülmesidir.

Türk sinemasında özel efekt uygulamaları arasında minyatür tekniği ise sıkça kullanılan bir başka yöntem olmuştur. Ancak Hollywood sinemasına nazaran Türk sinemasında tekniğin uygulanması daha basit yöntemlerle gerçekleşmiştir. Örneğin, oldukça fazla zaman alan modelleme çalışmalarının yerini Türk sinemasında maket kullanımları almıştır. Bu yolla uçurumdan yuvarlanan araba sahnesi için oyuncak bir araba veya batan bir gemi sahnesi için suda yüzen oyuncak bir geminin kullanıldığı görülmüştür. Çetin İnanç'ın yönettiği *Deli Fişek* (1984) filminde bir aksiyon sahnesi olan, arabanın vapurdan karaya uçtuğu sahnede, minyatür arabanın uçurulması gerçek çekimler ile birleştirilerek bu tekniğin uygulandığı görülmüştür.

Türk sinemasında en çok başvuru alan yöntemlerinden birini de saç, makyaj ve kostüm tasarımlarının yapılmasını kapsayan make-up efektleri oluşturmuştur. Bu teknikler oyuncunun senaryodaki karaktere bürünmesinde önemli olduğu kadar izleyici üzerinde gerçeklik hissini

uyandırılması açısından da vazgeçilmez bir unsur olarak görülmektedir. Özellikle de korku türünde çekilen filmler için makyaj ve kostüm önemli birer korku unsuru olarak iş görmektedir. Örneğin Drakula İstanbul'da (1953) dönemin koşulları içinde başarılı olarak görülebilecek makyaj ve kostüme dayalı *make-up* efektlerinin uygulandığı ilk örneklerinden biri olarak öne çıkmaktadır.

Kamera önünde çekim esnasında yapılan teknikleri kapsayan fiziksel efektler de Türk sinemasında uzun bir dönem kullanılmış ve günümüzde de kullanılmaya devam etmektedir. Başrolde Yılmaz Güney'in oynadığı, yönetmen Erdem GÖREÇ'in dram ve macera türündeki "Silah ve Namus" (1971) filmi, çeşitli sahnelerinde patlama ve duman gibi fiziksel efektlerin kullanıldığı örnek filmlerden biridir.

Türk sinemasında ilk yıllardan itibaren sık başvurulan yöntemlerden biri de ses efektleridir. Ses efektleri çekilen bütün filmlerde mutlaka kullanılan bir teknik olmakla birlikte, özellikle korku ve gerilim türündeki filmlerde sesin korku unsuru olarak ön plana çıkması açısından büyük bir öneme sahiptir. Hasan Karacadağ'ın yönettiği korku ve gerilim türündeki "Semum" (2007)'da ses efektlerinin önemli bir korku öğesi olarak kullanıldığı görülmektedir. Filmde ses tasarımı üzerinde yoğunlaşmış ve filmin gerilimli sahneleri çeşitli ses efektleri ile desteklenmiştir.

Türk sinemasında özel efektlerin yaygın olarak kullanılmasını ve kolay uygulanmasını sağlayan dijital teknolojinin Türkiye'ye girmesi 1990'lara dayanmaktadır. Film yapımında kullanılan teknik donanım yerini yavaş yavaş dijital teknolojiye bırakmaya başlamıştır. Özellikle de 2000'li yılların ortalarından itibaren özel efektler film yapımcılarının kullanmak için sık yöneldiği teknik bir uygulama olarak ön plana çıkmıştır. Türk sineması açısından "Eşkîya" (1996) nasıl bir dönüm noktası olarak görülüyorsa "G.O.R.A." (2004) da Türk sinemasında özel efektler açısından önemli bir dönüm noktası olarak görülebilecek niteliktedir. Türk sinemasında o güne kadar kullanılmayan bir çok *CGI (Computer Generated Imagery)* tabanlı özel efekt uygulaması filmde başarıyla kullanılmıştır. Filmde *blue/green box* tekniği başta olmak üzere bir çok özel efekt uygulamalarına yer verilmiştir. Ayrıca dinazor sahnesi için 3D animasyon tekniği kullanılmış ve gerçek çekimler ile başarıyla birleştirilmiştir. Filmde uzaylı karakterlerin yüzüne saatler süren çalışmalar sonucu yapılan ve *make-up* olarak bilinen makyaj tekniği uygulanmış, yine dekor için görseller üzerinde çeşitli dijital tabanlı manipülasyonlar yapılmıştır. Ayrıca bazı mekânlar ise tamamen dijital ortamda yaratılmıştır.

Tüm bu özellikleri ile film, Türk sinemasında özel efekt uygulamaları noktasında çığır açan bir yapımdır.

Bu filmin devamında çekilen *Arog* (2008), *New York'ta Beş Minare* (2010), *Fetih 1453* (2012) gibi daha birçok Türk filminde özel efekt teknolojilerine sıklıkla başvurulduğu görülmüştür. Özel efekt teknolojileri patlama sahneleri, sanal ortamda yaratılan mekanlar, kalabalık savaş sahneleri, gerçek dışı varlıkların yaratılması, gerçeğin ve gerçek dışının bir arada verilmesi gibi çeşitli nedenlerle tercih edilen özel efekt teknolojileri, izleyici üzerinde derin bir etki uyandırarak göz doldurmuştur. Türk sineması, “kendini bulma süreci” olarak görülen 2000’li yıllardan itibaren çekilen film sayısı ve izlenme oranları ile kendini göstermeye başlamıştır. Bu yıllardan itibaren tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de Hollywood sinemasının göz kamaştırıcı efektleri izleyiciyi kendine çeken önemli bir unsur olarak öne çıkmıştır. Avrupa ve Hollywood sinemasına göre özel efekt teknolojisinde oldukça gerilerde bulunan Türk sinemasının son yıllardaki atağa kalkma çabası, Türk sinemasından çok yabancı film tercih eden izleyicileri de kendine çekmiştir. Son yıllardaki yerli film izleyici oranlarındaki ciddi artış da bu çabanın somut bir sonucu olarak değerlendirilmektedir.

### **Türk Sinema Tarihinde Özel Efekt Teknolojileri Aracılığıyla Oluşturulan Korku İkonları: Örnek Çözümler**

Günümüzde sinemada önemli bir tamamlayıcı olarak değerlendirilen özel efektler, korku filmleri açısından da büyük önem taşımaktadır. Korku türünde efektler, birer korku öğesi olarak kullanılmakta hatta korku filmlerinin vazgeçilmezi olarak kabul edilmektedir. Özellikle de son dönem korku filmlerinde CGI tabanlı efektler, ses efektleri ve make-up efektler filmin en önemli tamamlayıcıları olarak öne çıkmaktadır.

Görsel etki açısından makyajın büyük önem taşıdığı korku filmlerinde birçok sahnede korku unsuru olarak tamamen CGI tabanlı gölge, duman gibi çeşitli efektler kullanılmaktadır. Çekilen bütün filmlerde mutlaka kullanılan bir teknik olan ses efektleri, özellikle korku ve gerilim türünde çekilen filmlerde daha büyük bir öneme sahiptir. Birçok filmde verilmek istenen mesajın pekiştirilmesini sağlayan ses efektleri, korku ve gerilim filmlerinde buna ek olarak izleyici üzerinde gerçekçi ve korkuya dayalı etkiler bırakmak için tercih edilmektedir. Dolayısıyla özel efektler, korku türünde çekilen filmler açısından izleyiciyi etkilemek amacıyla kullanılan ve üzerinde önemle durulan bir alan olarak değer kazanmıştır.

Bu çabaya paralel olarak çalışmada, Türk sinemasında özel efekt uygulamaları aracılığıyla oluşturulan korku ikonları ile farklı korku unsurlarının yaratılma sürecinde etkili olan özel efektlerin kullanımı ele alınmış, Türk sinemasında korku türündeki önemli örnekler bu açıdan irdelenerek analiz edilmiştir. Buradan hareketle çalışma, *amacına göre araştırmalar* içerisinde yer alıp *durum saptayıcı* bir özelliğe sahiptir. Amaç, örneklem olarak alınan filmlerdeki korku ikonlarının yaratılma sürecinde başvurulan özel efekt teknik ve türleri ile bunların uygulanma şekillerini gözlemleyerek Türk sinemasında özel efekt teknolojileri aracılığıyla yaratılan korku ikonlarına dair niteliksel sonuçlara ulaşmaktır.

### ***Drakula İstanbul'da (1953)***

Yönetmenliğini Mehmet Muhtar'ın yaptığı korku türünde, yüz üç dakikalık siyah beyaz olarak çekilen film Türk sinemasının ilk korku filmi olma özelliğine sahip olması açısından önem taşımaktadır. Bu tarihten önce korku sinemasına dair birtakım çalışmaların olduğu bilinmekte ve bazı kaynaklarda ilk Türk korku filminin yönetmenliğini Aydın Arakon'un yaptığı 1949 yılında çekilen "Çılgılık" olduğu kabul edilmektedir. Ancak bu filmin günümüze hiçbir kopyasının ulaşamaması nedeniyle Drakula İstanbul'da sinemamızın ilk korku filmi olarak değerlendirilmektedir. Başarılı açılarıyla öne çıkan filmde olay örgüsü İstanbul'da geçmesine rağmen İstanbul'un iyi yansıtılmadığı ve dönemin atmosferinden uzak kaldığı yönünde eleştiri olsa da, Türk sinemasının o zamanki şartları içinde teknik ve sinema anlatısı açısından yüksek bir çita ile giriş yapıldığı düşünülmektedir.

Filmin ana karakteri "Drakula", vampir-hortlak niteliği üzerinden temel korku ikonu olarak kullanılmıştır. Sivri dişleri ile insanların kanını emen bu ikon, dünya sinemasında ilk olarak bu filmde kullanılmıştır. Filmin negatiflerine ulaşılabilen ilk Türk korku filmi olması da önemli görülmektedir.

Filmde makyaj, kostüm ve dekor uygulamalarını kapsayan make-up efektlerin korkuya dayalı bir ortam ve görünüm kazandırılması amacıyla önemle kullanıldığı görülmektedir. Drakula'nın dişleri başta olmak üzere yüzünde korkuya dayalı makyaj uygulamalarına rastlanırken, yine Drakula'nın tedirgin eden kambur uşağının görünümü de tamamen makyaj ve kostüme dayalı make-up efektler kapsamında oluşturulmuştur. Ayrıca sis ve duman yaratmak için filmde fiziksel (pratik) efektler kategorisinde yer alan atmosferik efektlere de başvurulmuştur. Filmlerde hafif sisli bir görünüm elde etmek için sis filtreleri kullanılsa da bir sahnede duman veya sis kullanmanın en yaygın metodu bu iş için inşa edilmiş bir makine kullanmaktır. Isıtma elementi içeren bu duman makineleri yağı ısıtarak yoğunlaştırmakta ve

bir delikten püskürtmektedir. Ancak Drakula İstanbul'da filminin çekildiği şartlar düşünüldüğünde bu imkânlarla sahip olunmaması sebebiyle bu tür fiziksel efektler için daha ilkel yöntemler kullanılmıştır. Tüm bu teknik yetersizlikler içinde istenen görsel etkinin kazandırıldığı düşünülmektedir.

Sinemada minyatür efektlerle film sahnesi için gerekli olan çeşitli bina, araç gibi objeler veya manzaralar oluşturmak için minyatürler yapılmasını ifade eden bu efektler ile film sahnesinde gerçekte yapılması ve çekilmesi zor olan sahneler için minyatürler inşa edilmektedir. Drakula İstanbul'da filmde de minyatür efektlere geniş ölçüde yer verildiği görülmektedir. Örneğin filmde Drakula'ya ait şato, mezarlık ve bu mezarlığa ait iç çekimler tamamen maketlerden oluşan birer dekor ögesidir. Ayrıca filmde kullanılan kalkan, kılıç ve zırh gibi malzemeler ise alçı ile yapılarak bronz boyanmış maket objelerdir.

Filmde efekt anlamında bir diğer korku unsuru ise filmin sahnelerine göre gerilim yaratan müzik ve ses efektleridir.

### ***Şeytan (1974)***

Yönetmenliğini Metin Erksan'ın yaptığı 101 dakikalık film, 1973 yılında William Friedkin'in yönetmenliğini üstlendiği ABD yapımı "The Exorcist"'in Türk versiyonu olarak kabul edilmektedir. Film, William Peter Blatty'nin romanından uyarlamadır.

Hedeflenen gişe rakamlarına ulaşamayan film, The Exorcist'in taklidi olması açısından yoğun eleştiri alsa da kimilerine göre makyajları ve replikleriyle bir kült olarak kabul edilmektedir. Gerilim-korku türünde kategorize edilen filmin temel korku ikonu, filmin adını da aldığı "şeytan" karakteri üzerinden şekillenmiştir.

Filmde 12 yaşlarındaki Gül'ün içine Şeytan'ın girmesi çerçevesinde gelişen olay örgüsü içinde korku unsuru olarak birtakım efektler kullanıldığı görülmektedir. Filmin başından sonuna kadar gerilimli sahnelerin desteklenmesi amacıyla gerilimli müziklere yer verilmiştir. Ayrıca ani gürültü, çılgılık gibi sesler de önemli birer korku unsuru olarak ön plana çıkmaktadır. Filmin tamamlayıcısı olarak görülen ses efektleri Türk sinemasında sık başvurulan bir yöntemdir. Bir filmin gerçekçi ve etkili olabilmesi için kullanılan ses efektleri, müzik ve ortam seslerinin film sahnelerine uygun biçimde uygulanmasıyla izleyici üzerinde gerçekçi ve ürkütücü etkiler bırakmak amaçlanmıştır.

Filmde özellikle de şeytanın küçük kızın vücudundan çıkarıldığı sahnede ışık ve gölge gibi etkenlerle de korkuya dayalı görsel zenginlik verilmeye çalışılmıştır.

Şeytan filminde Türk sinemasında en çok başvurulan yöntemlerinden biri olarak saç, makyaj ile kostüm tasarımlarının yapılmasını kapsayan make-up efektlere de geniş ölçüde yer verilmiştir. Örneğin filmde içine şeytan giren Gül'ün yüzü, saçı tamamen makyajla şekillendirilmiş, giysileri de filmin temasına uygun biçimde seçilerek bir korku unsuru olarak kullanılmıştır. Ayrıca aynı karakterin üzerine kan etkisi oluşturacak make-up uygulaması da yapılmıştır. Make-up efektler kapsamında değerlendirilen kukla uygulaması, içine şeytan giren karakterin vücudunun sabit başının ise üç yüz altmış derece dönebildiği sahnede göze çarpan bir başka efekt olarak görülmektedir. Tuğrul Bilge'nin kendini camdan attığı sahnede ise bir kukla kullanılmıştır.

### ***Süt Kardeşler: Gulyabani (1976)***

Yönetmen Ertem Eğilmez filmi Hüseyin Rahmi Gürpınar'ın Gulyabani isimli romanından uyarlamıştır. Süt Kardeşler: Gulyabani gelişen olaylar çerçevesinde kült anlarıyla Türk sineması üzerinde en çok iz bırakan filmlerden biri olarak kabul edilmektedir. Filmde korku unsuru, Gulyabani olarak bilinen bir yaratık üzerinden son derece başarılı biçimde komediye dayalı olarak işlenmektedir.

Komedi türünde ilerleyen film bir gece yarısı aniden camdan bir yaratık yüzünün belirmesi biçiminde korkuya dönüşmektedir. Gulyabani sahnelerinde dev mi, cin mi, tam olarak ne olduğu bilinmeyen bu yaratığın ortaya çıkmasıyla gerilimli anlar yaşatılmaktadır. Filmde daha sonra bu yaratığın gerçek olmadığı bir sahtekârın işi olduğu anlaşılmakta ve yaratığa ait kostüm konağın bahçesinde bulunmaktadır. Temel korku ikonu olan Gulyabani ile yaşatılan gerilimli sahnelerin ortaya çıkarılması için bu yaratığın hareket eden bir kukla olması bakımından, yaratıkların hareket ettirilmesine dayalı kuklaları ifade eden animatronic efektler uygulanmıştır. Gulyabani'de ayrıca make-up efektler kategorisinde değerlendirilen makyaj uygulaması da kullanılmıştır.

Filmde ayrıca pencereden görünen uzun boylu Gulyabanili sahnelerde filmin önce gerilim dolu müzik efekti ardından da bu efektin üstüne binen film müziği eklenmiştir. Bu sahnede görsel ve ses efektiyle desteklenmiştir. Gulyabani'nin kendini gösterdiği bu sahnelerde kullanılan ışıklar da yaratığın etkili bir korku unsuru olmasında önemli bir etken olarak öne çıkmaktadır.

### ***Dabbe (2005)***

Türk sinemasında özel efekt uygulamaları açısından 2000'li yılların en önemli filmlerinden biri "Dabbe"dir. Yönetmenliğini ve senaristliğini Hasan Karacadağ'ın yaptığı

korku ve gerilim türündeki Dabbe, özel efektlerin yoğun biçimde korku unsuru olarak kullanıldığı filmlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Konusu dini unsurlardan esinlenerek oluşturulan filmde olay örgüsü kıyametin internetten yayılan bir virüsle başlayacağı biçiminde gelişirken internet yoluyla insanların beynine giren bu virüsün insanları cinlerle karşı karşıya getirmesi ele alınmaktadır. Filmin temel korku ikonunun bir yaratık üzerinden biçimlendiği, efektlerinse daha çok dijital teknoloji ürünü olduğu görülmektedir.

Yönetmenin bir tarz olarak benimsediği Japon korku türüne paralel olarak işleyen filmde Türk özel efekt ve animasyon ekipleriyle çalışılmıştır. 3 kişiden oluşan ekip tarafından uygulanan özel efektlere bakıldığında filmin yaklaşık yüzde 35'lik bir dilimininim özel efektlerden kurulu olduğu görülürken efektlere dair çalışmalarsa yaklaşık 2 ay gibi bir sürede tamamlanmıştır (Yurdigül, 2011: 213).

Filmde izleyici üzerinde etkili olabilme çabası kapsamında korku ve gerilim özel efekt uygulamalarıyla yaratılmaya çalışılmıştır. Filmin temel korku ikonu olan yaratık tamamen 3D animasyon ürünüdür. Karakterlerin tasarım süresinin bir ay olduğu filmde karakter tasarımı için bir 3D tasarım, animasyon ve render programı olan Maya, daha çok karakter hareketlendirmeleri için kullanılan Motion Builder ve hareketli grafikler ve özel efektler oluşturmaya yarayan After Effects gibi programların yanı sıra bazı yerlerde akışkanlık dinamik similasyonu yapan Realfow kullanılmıştır (Yurdigül, 2011: 213-14). Karakter 3D olarak oluşturulup etkileyici olan ve tamamen bilgisayar ortamında yaratılan patlama, duman, yangın gibi görsellerin yapıldığı Particle efektleri ile desteklenip gerçek görüntüler üzerine compositing işleminde gerçekleştirilmiştir. Yaratığa ait gölge şeklindeki silüet ve yaratığın ortaya çıktığı sahnelerde gördüğümüz duman efektleri birer korku atmosferi yaratılması açısından sık kullanılan özel efekt uygulamaları olarak göze çarpmaktadır.

Filmde yaratığın tasarımı 3D animasyon programlarıyla yapılmış ve yaratığa ait gölge gibi sahnelerde ise CGI efektleri kullanılmıştır. Kullanılan bu efektler pek çok kullanımda olduğu gibi pratik efektlerle birleştirilerek etkili sahneler oluşturulmaya çalışılmıştır. Farklı sahnelerde make-up efektler anlamında makyaj ve kostümlerin filme uygun biçimde kullanılmasının yanı sıra set ve dekorda kullanılan pratik efekler de film genelinde önemli ölçüde tercih edilmiştir (Yurdigül, 2011: 214). Amirin aynaya baktığı anda aynada dumansı bir silüetin görülmesi ve yine amirin küvette olduğu ve küvetin içinin dumanla kaplandığı sahne ile Dabbe'nin görüldüğü sahneler ve filmin sonundaki sokak sahnesi gibi filmin birçok aşamasında duman efektine sıkça rastlanmaktadır. Bu efektlerse tamamen bilgisayar

ortamında yapılmış CGI tabanlı olan bir Visual efekt sahnesidir. Filmin son kısmındaki tünelde Hande'nin sokakta yürürken çok sayıda gölgemsi karartılara rastlaması ve karartıların sokakta dolaşıyor olması ve yine aynı sahnede sisli bir ortam yaratılması gibi uygulamalar da söz konusu özel efekt türüne birer örnek oluşturmaktadır (Parlak, 2011).

Filmde amir karakterinin evindeki kadının yaratığa dönüştüğü gerilim sahnesi, yönetmenin böyle bir beklentisi olmamasına rağmen, özel efekt ekibinin düşüncesi olarak ortaya çıkmıştır (Parlak,2011). Bu sahnede Motion Tracking ya da Mocap olarak da adlandırılan, hareket yakalama efekti (Motion Capture) kapsamındaki 3D track uygulaması kullanılmıştır. 3D track bir pixelin seçilip izlenmesini ifade etmektedir. Yani harekete efekt atanarak hareketin sahneye uyumlu şekilde gerçekleşmesi sağlanmaktadır. Bu sahnelerde 3D Tracking işlemi sonrasında ağır bir compositing çalışması uygulanmıştır (Yurdigül, 2011: 214).

Filmde öne çıkan sahnelerinden Tarık'ın duvardaki siyah kısımdan çıkarak arkadaşına bıçakla saldırması CGI tabanlı efektlerle desteklenmiş, bu efektlerin uygulaması ise After Effects'le hemen hemen aynı işi gören Combustion ile birlikte Maya kullanılarak yapılmıştır. Filmin sonunda tünelde yürüyen insanların olduğu sahnede CGI tabanlı efektler kullanılmış ve 3D ağırlıklı bir çalışma yürütülmüştür. CGI tabanlı efektlerle ortaya çıkarılan bu sahne son olarak compositing işleminin yapılmasıyla tamamlanmıştır.

Korku-gerilim türünde çekilen bir film olarak Dabbe'de ses efektleri de sık kullanılan bir korku öğesi olarak kullanılmıştır. Uygulanan önemli özel efektler arasında 3D animasyon tekniğinin de yer aldığı filmde karakter animasyonu ile yaratık tasarlanmıştır. Birçok sahnede korku unsuru olarak tamamen CGI tabanlı gölge ve duman efektleri kullanılmıştır. Yaratığın bulunduğu mekan tamamen 3D olarak tasarlanmış ve buradaki ateşler de CGI tabanlı görseller olarak yapılmıştır. Karakter animasyonu için motion capture (hareket yakalama) ile tracking (işaretleyerek izleme) işlemi uygulanmış ve son olarak görseller compositing işleminden geçirilerek filme son hali verilmiştir. Bu yönüyle film zor ve nadir görülen başarılı özel efekt uygulamaları ile Türk sineması açısından önemli örnekler arasında yer almaktadır.

### ***Araf (2006)***

Biray Dalkıran'ın yönetmenliğini üstlenerek çektiği ilk uzun metrajlı filmi olan Araf, korku gerilim türünde çekilmiştir. Kur'an'da cennet ve cehennem arasının "araf" olarak tanımlayan ve buradaki ruhlardan bahseden bir ayetten esinlenen filmin tanıtımlarında öykünün gerçek yaşamdan alındığı belirtilmektedir. Senaryo itibariyle büyük eleştirilere hedef

olan Araf, Türk korku türünün başarısız örnekleri arasında gösterilse de filmi başarılı bulanlar da olmuştur.

Filmin temel korku ikonu ruhtur. Bunun haricinde özellikle Nida'ya zaman zaman görünen ve filmin sonunda Cenk'in de kamera kayıtlarından fark ettiği Hollywood'da da sık rastladığımız çocuk ikonu da bir korku unsuru olarak kullanılmıştır. Hamilelik dönemi psikolojisi ile bütünleşik verilen ruhun geri dönüşü ile genç çiftin yaşadığı dehşet anları yoğun biçimde özel efekt uygulamaları ile desteklenmiştir. Efektler ise dijital teknoloji ağırlıklı olarak uygulanmıştır.

Alıştığımızın dışında birçok kamera açısı ve şok zomlarla filmde gerilime dayalı etkinin efektlerle desteklenerek birer korku unsuru olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu sahnelerde filmin genelinde rastladığımız ve artık korkunun önemli bir unsuru olarak görülen ses efektleri önemli bir yer tutmaktadır. Örneğin sahne geçişlerindeki kamera hareketleri ile gerilim amacıyla kullanılan ani kamera hareketleri ses efektleri ile desteklenmiştir.

Filmin geneline yayılan color correction (renklendirme) uygulamaları filmin bazı sahnelerinde kırmızı tonlarında bir flaş gibi patlamaktadır. Filmde zaman zaman siyah bir toz bulutu veya karartı biçiminde görülen ruh ise tamamen bilgisayar tabanlı (CGI) efektlerle yapılmıştır. Bir sınıf içindeki sıralarda oturan yüzü kanlı çocukların görüldüğü sahne de bilgisayar efektleri ile yapılmış gerilimin tırmandırıldığı bir başka sahne olarak öne çıkmaktadır. Bu sahne için bir çocuğun yüzü make-up efektlerle gerekli biçimde değiştirilmiş, kostüm karaktere uygun olarak hazırlanmış ve çekilen görüntünün bilgisayar ortamında çoğaltılarak bütün sıralarda aynı çocuğun görülmesi sağlanmıştır. Filmin birçok sahnesinde görsel manipülasyonlar yapılmıştır. Nida'nın kendini kürtaj olurken gördüğü sahne de bir diğer çoğaltma örneğidir. Bu sahnede de Nida'nın elinden tutan beyaz yüzlü küçük çocuğun yüzündeki ağır makyaj make-up efektlerdir.

Filmde Eda'nın yatakta sırtüstü yattığı sahnede korku unsuru olarak tavanda gördüğü bebek ise minyatür efektler içinde değerlendirilen bir kukladır.

### ***Musallat (2007)***

Korku türünde çekilen ve büyük beğeni toplayan filmin yönetmeni ve senaristi Alper Mestçi'dir. Film senaryo itibarıyla hurafe diyebileceğimiz bir kültürel alt yapıdan beslenmiştir. Filmde zaman zaman "çarpılma" gibi gerilimli sahnelerle kültürel mitlere de gönderme yapılmış ve bunların tamamı filmde birer korku ögesi olarak kendini göstermiştir. Ancak filmin temel korku ikonu cin teması üzerine inşa edilmiş ve filmde plastik makyaj ve

bir çok dijital tabanlı özel efekt uygulamaları önemli ölçüde kullanılmıştır. Filmde bir korku unsuru olarak ses efektleri ile gerilim ve korku dolu sahnelere destekleyici bir unsur olarak kullanılan müziklere önemli ölçüde yer verilmiştir.

Türk sinemasının en önemli korku unsuru diyebileceğimiz “cin” konusu, bu filmde de temel korku ikonu olarak kendini göstermektedir. Filmde cin görünür kılınmaya çalışılmıştır. Bu sahneler teknik açıdan yeterli diyebileceğimiz düzeyde görülmekle birlikte özellikle cin modellenmesi birtakım eleştirilere hedef olmuştur. Bu sahneler bilgisayar tabanlı (CGI) efektlerle yapılmıştır. Örneğin filmde Keriman karakterini oynayan Meral Koro'nun duvarda asılan fotoğrafın önünde durduğu sahne, gerek make-up gerekse CGI tabanlı efektlerle donatılmış korku dolu bir sahne olarak öne çıkmıştır. Filmin genelinde yine bilgisayar tabanlı olarak korku ve gerilimi destekleyecek bir atmosfer yaratmak amacıyla color correction (renklendirme) uygulamaları da yapılmıştır. Cin çarpması sahnelerinde ise make-up efektlerin öne çıktığı görülmektedir.

2011 yılında bir devam filmi olarak “Musallat 2 Lanet” çekilmiş ve ilk filmde kullanılan özel efekt uygulamaları aşılarak daha kapsamlı CGI tabanlı efektler kullanılmıştır. İlk kez cin tasvirinin yapıldığı filmde gerçek çekimler ile CGI tabanlı görseller CGI tabanlı compositing işleminden geçirilmiştir.

Plastik makyaj ve aksesuarların da önemli ölçüde kullanıldığı filmin make-up efektleri Hollywood'dan getirilen ekip tarafından yapılmıştır. Örneğin önce Keriman'ın hayalimsi biçimde elinde gördüğümüz daha sonra doğum sahnesinde net biçimde görülen bebek plastik makyaj ile yapılan make-up efektler kategorisinde yer almaktadır. Latex bebek boyanarak gerçekçi bir görünüme kavuşturulmuştur. Aynı sahneye uygulanan color correction (renk düzenleme) uygulamaları ile de sahneye gerçekçi bir hava katılmıştır.

Filmin gerilimin en üst düzeyde olduğu sahnelerden biri olan doğum sahnesinde, Suat'ın içine girmiş ve bu sahnede bedeninden ayrılan varlık (cin) tamamen CGI tabanlı efektlerle yapılmıştır. Sahnede ayrıca makyaj için make-up ve ev içinde bir korku unsuru olarak kullanılan esen rüzgar için de fiziksel efektlere başvurulmuştur. Filmde sık kullanılmış olan flash back yöntemi ile geriye dönüşlerde de bilgisayar tabanlı geçiş efektleri göze çarpmaktadır.

Musallat ile ilk kez sinema filmi için yönetmenlik koltuğuna oturan Alper Mestçi iki filmde de korku ve gerilim bağlamında etkileyici sahnelere imza atmış, bu başarıda birer korku ögesi olarak yerinde kullanılan özel efektler önemli yer tutmuştur. Filmde, medyum

çocuğu leğenin içindeyken varlığın gözünden verilmesi, çocuğun hamamdaki kadınları görmesi ve Keriman'ın duvardaki resmin önünde durması, özel efektlerle donatılmış filmde gerilimin doruğa ulaştığı sahnelerden bazılarıdır. Genel olarak makyaj, kostüm ve CGI tabanlı efektlerle ön plana çıkarılan film korku türünün önemli örnekleri arasında sayılmaktadır.

### ***Semum (2009)***

Senaristliğini ve yönetmenliğini Dabbe'nin yönetmeni de olan Hasan Karacadağ'ın üstlendiği, Aksoy Film bünyesinde yapılan gerilim-korku türündeki filmin senaryosunda Kur'an-ı Kerim'den esinlenilmiştir. Filme adını veren ve temel korku ikonu olarak tasarlanan Semum adlı yaratık ile The Exorcist filmine gönderme yapılmış (Yurdigül, 2011: 217) fakat yönetmen bu durumdan dolayı ciddi eleştirilere maruz kalmıştır.

Filmde korku unsuru olarak birçok özel efekt uygulamasına yer verilmiş ve bu efektler 6 aylık bir zaman zarfında gerçekleştirilmiştir. Filmin yapım aşamasında sadece yaratık tasarımı için 4 aylık bir süre ayrılmıştır. Türk sinemasındaki CGI tabanlı bilgisayar efektleriyle donatılmış olan film, ilk yaratık filmi olma niteliği de taşımaktadır. Efekt süpervizörlüğünü Cihat Parlak'ın, özel efektlerini BDR Digital'in yaptığı filmde duman, alev, cehennem sahneleriyle yaratığın ön plana çıktığı özel efekt uygulamaları dikkat çekmektedir. Ayrıca filmde yaratığın yapımı 8 kişiden oluşan Türk özel efekt uzmanları tarafından 3D animasyon olarak tasarlanmıştır. Filmde genel olarak Compositing, Track ve 3D programları kullanılırken filmin çekimleri 1 ay kadar sürmüştür. Filmde geniş ölçüde kullanılan özel efektlerinin yapımı ise yaklaşık 6 ay sürmüştür. Film için yapılan özel efektler filmin tamamına oranlandığında filmin yaklaşık yüzde 70'lik bir dilimini oluşturduğu bu efektlerin uygulanmasında da Maya, After Effects, Motion Builder gibi programlar kullanılmıştır (Yurdigül, 2011: 217).

Filmde 3D tabanlı olarak tasarlanan Semum isimli karakter, cin görenlerle yapılan görüşmeler sonucunda ortaya çıkan farklı tasvirlerden yola çıkılarak CGI tabanlı olarak yaratılmış temel korku ikonu olarak yer almaktadır. Bu yaratık için 4-5 kez modelleme yapılmış, yapılan modeller sürekli yenilenmiştir. Yaratık üzerine yapılan çalışma ağır bir özel efekt çalışması olmuş, Motion Capture denilen 3D trackler uzun bir render süreci sonucunda compositing çalışmalarıyla tamamlanmıştır (Parlak. C, kişisel görüşme, Haziran 2011).

Cehennem sahneleri gibi tamamen dijital ortamlarda oluşturulan sanal mekanların yapımı yaklaşık 2 ay kadar sürmüş ve yapımında Maya, Zbrush, Mudbox ve Motion Builder gibi yazılımlar kullanılmıştır. Yaratık modellemelerine ek olarak bu sahnelerle de korku

atmosferinin oluşturulması anlamında film önemli bir yere sahiptir. Bu efektler dikkate alındığında Green Box temelli Chroma, Pratik efektler ve diğer CGI tabanlı efektlerin uygulandığı görülmektedir. Canan karakterinin yüzüne uygulanan özel efekt, tracking işlemi ve diğer uygulamalarla birlikte 3D track, 2D track, matchmover, pftack, combustion track, combustion ve after effects gibi programlar kullanılarak yapılmıştır (Yurdigül, 2011: 217).

Semum, cehennem sahneleri ve 3D animasyon olan yaratık gibi özel efektleri ile ön plana çıkmaktadır. Filmde blue/green box tekniği de sık başvurulan başka bir özel efekt uygulamasıdır. Filmde tamamen dijital ortamda yaratılan görseller ile yapılan çekimler compositing işleminden geçirilmiş ve filme son hali verilmiştir. Ayrıca filmde genel atmosferin gerilim dolu bir izlenim oluşturması için de color correction olarak bilinen filme ve sahnelere uygun renklendirmeler yapılmıştır. Görsel olarak korku ve gerilimin etkisi filmin başından sonuna kadar ses efektleri ile desteklenmiştir.

Cehennem sahnesi tamamen CGI tabanlı bir çalışmanın ürünü olmakla birlikte film asıl önemini Türk sinemasında ilk geniş çaplı 3D karakter animasyonu örneğini oluşturmasından almaktadır. “Türkiye’nin ilk yaratık filmi” sloganıyla tanıtımlarında da bu özelliği ön plana çıkarılan Semum, Türk sinemasında en fazla özel efektlerin kullanıldığı filmlerden biri olma özelliği de taşımaktadır.

### Sonuç

Farklı nedenlere bağlı olarak gelişen korku insanı hayata bağlayıcı bir nitelik kazanmasının yanı sıra zaman içerisinde eğlence aracı olma özelliğine evrilmiştir. Bu çerçevede korku beyaz perdede görsel dile dönüştürülerek sinemanın bir alt türü olarak değer kazanmıştır. Korkunç olayların kendilerinin değil de başkalarının başına geldiğini görerek rahatlama ve başkalarının bu olaylar karşısındaki tutum ve davranışlarını gözetleme imkânı buldukları korku sineması, korkmak ve zevk almak gibi zıt birlikteliğin bir sonucu olarak görülmektedir.

Sinematografik anlatıda etkili bir unsur olarak korku; fantezi, kara komedi, gerilim ve bilim kurgu gibi türlerle iç içe geçmiş olsa da, zaman içerisinde sinema sektörünün başlı başına etkili bir sinema türü olarak öne çıkmıştır.

Sinemada korku yaratmak için farklı birçok yola başvurulmaktadır. Bu yollardan biri de korkuya dair metaforların sinematografik bir anlatıya dönüştürülmesi sonucu görsel bir kimliğe kavuşan korku ikonlarıdır. Bu anlamda korku ikonları, düşsel bir gerçeklik

düzleminde bireyi film boyunca etkisi altına almaktadır. Belirsizlik, görünmezlik, yenilik gibi korkuya dair her şey önemli birer korku unsuru olarak değer kazanırken bu korku kaynağını mitoslardan, dinsel temellerden veya bilim kurguya dayalı olarak geleceğe yapılan göndermelerden almaktadır. Korku ikonlarının yaratılmasında genellikle korku sinemasının içinde doğduğu toplumun kültürel, dinsel, dilsel, bilimsel ve teknolojik özellikleri etkili olmaktadır. Dolayısıyla korku türünün de gelişimine paralel olarak korku ikonları toplumsal ve teknolojik değişkenlere göre ortaya çıkmakta ve şekillenmektedir. Bu anlamda beslendiği kaynaklar açısından ortaya çıkışı her ne kadar toplumsal olsa da, fiziki olarak şekillenmesi, görsel olarak izleyiciye sunulmasında teknolojik olanakların önemli bir etkisi söz konusudur.

Bu anlamda, özel efekt teknolojileri korku ikonlarının yaratılma sürecini mümkün kılması açısından oldukça önemli bir işleve sahiptir. Özel efektler teknolojileri, sadece korku ikonlarının yaratılmasında değil, korku sinemasının doğası gereği yaratılması zorunluluk olarak görülen korku atmosferinin oluşturulması sürecinde de oldukça geniş bir kullanım alanı sunmaktadır.

Korku türü ile geç tanışan Türk sineması bu alanda özgün filmler ortaya çıkarma konusunda yoğun eleştirilere hedef olmuştur. İlk korku filmi olarak kabul edilen Drakula İstanbul'da (1953) filminden sonra teknik yetersizlikler içinde sınırlı sayıda film yapılmış, özellikle 2000 sonrasında korku türüne yönelik filmlerde artış gözlenmiştir. Bu türdeki çalışmaların niteliği ve türe özgülüğü ise tartışmaların odağında olmuştur. Filmlerde seyirciye yönelik korku dolu bir dünya tasvirinde özel efekt uygulamalarının kullanımı uzun yıllar sınırlı imkanlarla ilkel denebilecek yöntemlerle gerçekleştirilebilmiştir.

Zaman ve maliyet açısından da film yapımcılarına büyük kolaylıklar sağlayan özel efektler, bilgisayar tabanlı dijital teknoloji de dahil olmak üzere makyaj, post-produksiyon süreci ve dijital projeksiyon tekniklerini de kapsayan geniş kapsamlı görsel etki temelli düzenlemeleri ifade etmektedir. Gerek dünyada gerekse Türk sinemasında vazgeçilmesi zor bir anlatım aracı haline dönüşen, hayal edilen her şeyin filme yansıtılabilmesini kolaylaştıran özel efektler; diğer alt türlerde olduğu gibi korku sinemasında da sıklıkla kullanılmakta, korku unsurlarının yaratılmasında büyük önem taşımaktadır. Sinematografik anlatıda çeşitli korku unsurlarının yaratılması sürecinde etkili olan bazı mitoslar, metaforlar ve çeşitli korku ikonlarının daha gerçekçi ve etkili hale dönüştürülmesi, özellikle de gelişen teknoloji ile birlikte neredeyse tamamen özel efekt uygulamalarına dayandırılarak gerçekleştirilmektedir.

Özel efektlerin babası olarak nitelenen, çağının teknolojik olanaklarını bir adım daha ileri götürerek sinemaya çok şey kazandıran Georges Melies'nin adımları korku ikonlarının yaratılma sürecinde de bir dönüm noktası özelliği taşımaktadır. Melies ile başlayan ve bilgisayar teknolojilerinin yaygınlık kazanması ile görsellik ve işitsellik üzerine kurulan sinemada yeni teknoloji ve tekniklerin kullanımı zirveye ulaşmış, görsel ve işitsel korkunun yaratılmasında özel efektler korkunun en önemli tamamlayıcısı haline gelmiştir. Korku ikonlarının da nasibini fazlasıyla aldığı bu süreç, izleyiciye gerçek dışı canavarların, düşsel yaratıkların, doğaüstü güçlere sahip varlıkların birer sunumu olarak yansımıştır. Dijital teknolojiden önce çekim esnasında kamera önünde veya filmin banyo işlemi aşamasında uygulanan özel efektlerin büyük bir kısmı günümüzde CGI olarak ifade edilen bilgisayar teknolojisi kullanılarak, özellikle de post prodüksiyon sürecinde yapılmaktadır. Tüm dünyada olduğu gibi Türk film sektöründe de CGI tabanlı teknoloji yaygınlaşmaya başlamış, korkunun yaratılmasında özel efektler üzerinde hassasiyetle durulan bir alan olarak görülmeye başlanmıştır.

Türk sinema tarihinde, sınırlı sayıda üretilen korku filmlerine bakıldığında korkunun kaynağını genel olarak dinsel temalardan aldığı görülmektedir. Özellikle Türk korku sinemasının önemli korku ikonlarından olan 'cinler' diğer dünya sinemalarında rastlanmayacak türden korku ikonları olarak karşımıza çıkmaktadır. Dinsel kaynaklardan beslenen 'üç harfliler', 'cin çağırmak', 'cin çıkarmak', 'içine cin girmesi' gibi kavramsallaştırmalar da bu doğrultuda Türk sinema literatürüne girerek işlenen korku unsurları haline dönüşmüştür. Ayrıca cennet ve cehennem inancı, araf, dabbe ve semum gibi Türk korku filmlerine ismini de veren korku öğelerinin tamamen dinsel temeller üzerinden inşa edildiği ve bu nedenle de Türk sinemasına özgü korku ikonları olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Buna karşın, Hollywood korku sinemasının temel direği olan vampirler, cadılar, kurt adamlar vb. korku ikonlarına Türk sinemasında rastlamak oldukça güçtür. Bu durum, korkunun toplumsal olan ile arasındaki ayrılmaz bağdan kaynaklanmaktadır. Korku, başlangıçta her ne kadar bireysel ve insana özgü bir duygu olarak ortaya çıksa da, bu duygunun gelişmesi, şekillenmesi, nelerden korkması, korktuklarından nasıl korunması gerektiği gibi konular tamamen bireyin içinde doğup büyüdüğü toplumsal yapı ile şekillenmektedir. Bu anlamda korku sineması da her ne kadar insanı/insani korkuları temele alsada bu korkuların isimleri, ortaya çıkma durumları, verecekleri zararlar ve bunlardan korunma yolları içinde doğduğu topluma ve kültüre göre farklılık göstermektedir.

Diğer yandan sinema sektörünün sahip olduğu teknik imkanlar da toplumsal korkularının ekrana yansımaları büyük oranda etkilemektedir. Özellikle bu imkanların yetersizliği, kaynağını hangi temelden alırsa alsın korkuların görünür kılınması, görünür kılınanların ise izleyici üzerindeki etki ve inandırıcılığı ile yakından ilişkilidir. Özellikle bilgisayar teknolojisinin sinema sektöründe henüz kullanılmadığı yıllarda yapılan Türk korku filmlerine bakıldığında basit düzeydeki minyatür efektler ile optik efektlerden sadece bazılarına rastlandığı; kostüm, makyaj, protez ve animatronik uygulamaları içine alan make-up efektlerine ise daha sık başvurulduğu görülmektedir. Gulyabani’de olduğu gibi, zaman zaman farklı korku ikonlarının yaratılmasında veya yaratılan ikonun görselliğinin artırılması noktasında kullanılan make-up efektler, son dönem filmlerinde de sık kullanılan uygulamalar olarak öne çıkmaktadır. Günümüzde gerek kamera önünde gerekse bilgisayar ortamında yapılabilen yağmur, sis, patlama gibi birçok uygulamayı içine alan fiziksel efektler filmlerde korkuya dayalı atmosfer yaratma noktasında önemli bir başka tamamlayıcı olarak kullanılmaktadır. Yine incelenen filmlerde de görülen Türk sinemasındaki korku türünün temel korku ikonlarından ruh, gulyabani veya diğer yaratıkların da görsel olarak sunumu özel efekt uygulamaları aracılığıyla yapılmakta, özellikle son dönem filmlerinde bu ikonlar CGI tabanlı olarak tamamen bilgisayar ortamında yaratılmaktadır. Semum filminde görülen varlığın tamamen bilgisayar ortamında dijital tabanlı tekniklerle yaratılarak diğer görsel unsurlarla desteklenmesi gibi, filmlerin birçok aşamasında dijital dayalı özel efektlerin kullanılması söz konusudur. Günümüzde Türk korku filmlerinde kurgulanmış gerçekçiliğe dayalı etkileyici görsel atmosferin oluşturulmasında, gerilimli sahnelerin ses ve müzik gibi unsurlarla desteklenmesinde de farklı uygulamaları içinde barındıran özel efektlere sıklıkla rastlandığı görülmektedir. Dolayısıyla Türk sinemasında korku ikonlarının özel efekt teknolojileri aracılığıyla oluşturulmasından hareketle, bu uygulamaların korkunun önemli bir tamamlayıcısı olduğu gözlenmektedir. Bu nedenle de özel efekt teknolojileri her geçen gün yeni tekniklerle sinemanın hizmetinde olacak ve bu anlamda da izleyicilere yeni korkulara yelken açtıracaktır.

**Kaynakça**

- Abisel, N.(1995). Popüler Sinema ve Türler, İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Aristoteles (2006). Retorik, (Çev.) M. H. Doğan, İstanbul:Yapı Kredi Yayınları.
- Aytekin, M.(2013). “Korku Sinemasında Türler”, Atatürk İletişim (5), Temmuz:63-85.
- Akdeniz, B. (Yapımcı) Mestçi, A. Ölgü, G. (Senarist) (2007). *Musallat*, İstanbul:Dada Film.
- Akdilek, M. Yılmaz, C. (Yapımcı-Senarist), Baltacı, A. (2008). *A.R.O.G.* İstanbul:Fida Film.
- Akpınar,N.(Yapımcı),Yılmaz, C.(Senarist), Sorak, Ö.F.(Yönetmen)(2004). *G.O.R.A.* İstanbul: BKM.
- Cambridge Learner’s Dictionary (2007). Third Edition, Cambridge: Cambridge University Press.
- Demirağ, T.(Yapımcı), Deniz, Ü.(Senarist), Muhtar, M. (Yönetmen) (1953). *Drakula* İstanbul’da, İstanbul:And Film.
- Eğilmez, E.(Yapımcı), Şendil, S.(Senarist) (1976). *Süt Kardeşler: Gulyabani*, İstanbul:Arzu Film.
- Finch, C. (1984). *Special Effects: Creating Movie Magic*, New York: Abbeville Press.
- Freud, S.(1994). *Psikanalize Giriş Dersleri*, (Çev.) S. Budak, Ankara: Öteki Yayınevi.
- Furedi, F.(2001). *Korku Kültürü: Risk Almamanın Riskleri*, (Çev.) B. Yıldırım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Imdb, (2012). “The Execution Of Mary Stuart”, [www.imdb.com/title/tt0132134](http://www.imdb.com/title/tt0132134), 02.01.2012.
- Karacadağ, H.(Yapımcı) (2007).*Semum*, İstanbul:J Plan.
- Karacadağ, H. (2006). *Dabbe*, İstanbul:J Plan.
- Klein, C. (2004). “Martial Arts and the Globalization of US and Asian Film Industries”, *Comparative American Studies: An International Journal* içinde, 2(3), pp.360-384.
- Koçak, B. (2002).*Türk Sinemasında Korku Filmi Yaratım ve Üretim Sorunları, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi SBE.
- Liman, A. S. (2011). “Türk Sinemasının İlk Yıllarında Çekim Sonrası Üretim ve Teknik Altyapı”, *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*,(40):37-52.
- Mannoni, P.(1992). *Korku*, (Çev.) I. Gürbüz, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Miller, R. (2006). *Special Effects: An Introduction to Movie Magic*, Mineapolis: Twenty-First Century Books.
- McCharty, R. (1992). *Secrets of Hollywood Special Effects*, London:Focal Press.
- Nowell, S.G. (2014). “Sinema ve Mit”, (Çev.) C. Özcivanoğlu, *Kinorama* 2-3, [www.sekans.org](http://www.sekans.org), 10.01.2014.
- Oskay, Ü.(1982).*Çağdaş Fantazya, Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması*, İstanbul:Der Yayınevi.
- Pösteği, N.(2006). “Vampir efsanesi, Vampir Filmleri ve Vampir Olgusuna Farklı Bir Bakış: Buffy, The Vampire Slayer ve Angel Dizileri”, *Kocaeli Ü. İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*,(7), Bahar:121-141
- Püsküllüoğlu, A. (1995). *Türkçe Sözlük*, İstanbul: Doğan Kitapçılık.
- Rickitt, R. (2000). *Special Effects: The History and Technique*, New York: Billboard Books.
- Ryan, M., Kellner, D.(1997). *Politik Kamera, Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi*, (Çev.) E Özsayar, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Saner, H. (Yapımcı), Tümtürk, Y.(Senarist), Erksan, M. (Yönetmen) (1974). *Şeytan*, İstanbul:Saner Film.
- Scognamillo, G.(1996). *Korkunun Sanatları (Korku ve Sanat)*, İstanbul: İnkılap Kitapevi.
- Şen, M.T. (2014). “Türk Sinemasında Korku Filmleri”, *Öteki Sinema*, <http://www.otekisinema.com/turk-sinemasinda-korku-filmleri/>, 06.07.2014

- Şenyapılı, Ö.(2003). Bir Yığın İletişim Aracı Olarak Sinema: Sinema ve Tasarım,İstanbul: Boyut Yayın.
- Yurdigül, A.(2014). Televizyon Ana Haber Bültenlerinde Korku Kültürünün İnşası, Yayımlanmamış Doktora Tezi, İstanbul:İstanbul Üniversitesi SBE.
- Yurdigül, Y.(2011). “2000 Sonrası Türk Sinemasında Özel Efekt Kullanımı”, (Ed.) Özgür Yılmazkol, 2000 Sonrası Türk Sinemasına Eleştirel Bakış içinde,İstanbul:Okur Kitaplığı, 207-208.
- Yurdigül, Y. ve Zinderen, İ.E.(2011). “Sinemada Özel Efekt”, Atatürk İletişim,(2), Temmuz:101-125
- Yurdigül, Y.ve Zinderen, İ. E.(2013). Sinema ve Televizyonda Özel Efekt, İstanbul: Doğu Kitabevi.