



Araştırma Makalesi

DOI: 10.33464/mediaj.1175234

Karanlık Sular Filminin Kozmik ve Fantastik Yapısında Kant'ın Yüce Kavramının İzini Sürmek

Başvuru Tarihi: 14.09.2022
Yayın Kabul Tarihi: 23.12.2022
Yayınlanma Tarihi: 28.04.2023



Kaynağından
Okumak için
Kodu Taratın

Fırat Osmanođulları¹

Bağımsız Araştırmacı

firatosmanoqullari@gmail.com

ORCID: 0000-0003-2669-7558

ÖZ

Korku filmlerinde maddi dünyaya sızan ve insanlara musallat olan doğaüstü öğeler, seyirciyi korkutmak adına sıkça başvurulan motiflerdir. Her ne kadar bu öğeler seyircide korku hissi yaratmaya yönelik olsa da yine de onların yer aldığı sahneler ve sekanslar, seyirci tarafından estetik bir haz talebi ile seyredilir. Korku yaratmaya yönelik doğaüstü öğelere Türk korku filmlerinde de bolca rastlamak mümkündür. Bu çalışmada da ilk olarak, Türk korku sinemasında oldukça sıra dışı bir yer işgal eden, Kutluğ Ataman'ın Karanlık Sular (1993) filminin yapısı, korku edebiyatının en önemli isimlerinden birisi olan H.P. Lovecraft'ın 'kozmetik korku' kavramından ve filozof Tzvetan Todorov'un 'fantastik' yaklaşımından yola çıkarak ortaya konmaya çalışılmıştır. Ardından, filmin kozmik ve fantastik yapısını oluşturan ve çoğunlukla maddi ve doğaüstü unsurların film boyunca çatışmasından doğan korku, acı ve dehşet verici olaylar, imajlar ve ses blokları, Immanuel Kant'ın 'yüce' kavramı üzerinden analiz edilmiş, bu filmsel unsurların hangi nitelikleri bakımından seyircide bir haz duygusu ve dolayısıyla da yüce hissi yaratabilme kabiliyetine sahip olduğu tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Karanlık Sular, korku, fantastik, kozmik, yüce.

¹ Doktor



Research Article

DOI: 10.33464/mediaj.1175234

Tracking Kant's Supreme Concept in the Cosmic And Fantastic Structure of the Serpent's Tale

Application Date: 14.09.2022

Accepted Date: 23.12.2022

Publishing Date: 28.04.2023




Scan the Code
To Read From
Main Source

Firat Osmanođulları²

Independent Researcher

firatosmanoqullari@gmail.com

 ORCID: 0000-0003-2669-7558

ABSTRACT

In horror movies, the supernatural elements that infiltrate the material world and haunt people are frequently used motifs to frighten the audience. Although these elements are intended to create sense of fear in the audience, the scenes and sequences in which they take place are watched by the audience with a demand for aesthetic pleasure. It is possible to come across a lot of supernatural elements that create fear in Turkish horror movies. In this study, firstly, the structure of Kutluđ Ataman's The Serpent's Tale (1993), which occupies an extraordinary place in Turkish horror cinema, has been tried to be revealed based on the concept of 'cosmic horror' by H.P. Lovecraft, one of the most important names in horror literature, and the 'fantastic' approach of the philosopher Tzvetan Todorov. Then, scary, painful and terrifying events, images and sound blocks, which make up the cosmic and fantastical structure of the film and mostly arise from the conflict of material and supernatural elements throughout the film are analyzed through Immanuel Kant's concept of 'sublime' and it has been discussed in terms of which features of these filmic elements have the ability to create a sense of pleasure and therefore a feeling of sublime in the audience.

Keywords: The Serpent's Tale, fear, fantastic, cosmic, sublime.

² Doctor





GİRİŞ

Kutluğ Ataman'ın 1989 yılında çektiği, ancak 1994 yılında gösterime giren *Karanlık Sular*³ filminin bir yandan korku türüne dâhil edilebilir olmasıyla diğer yandansa çeşitli doğaüstü, fantastik unsurlara yer vermesiyle, o yıllara kadar – hatta belki de şimdiye dek - Türkiye sinemasında pek benzeri olmadığını söylemek yanlış olmaz.⁴ Film, aynı zamanda sıra dışı senaryosu, karanlık atmosferi, karmaşık ve gerçeküstü anlatısı ve doğrusal olmayan kurgusu ile de ayırt edicidir. Bir yandan vampirler, sahte bir peygamber ve onun gizli tarikatının müritleri, gizemli, anlaşılmaz kadim sırları içeren, herkesin peşinde olduğu bir metin; diğer yandan çok uluslu şirketlerin kuşatmasındaki, eskiye ait binaların, yaşantıların, yaşam alanlarının, kültürün yok olmaya başladığı İstanbul kenti ve bunlar arasındaki çatışmadan doğan doğaüstü ya da doğaüstü görünen olaylar dikkati çeker. Maddi, bilindik evrenle iç içe geçen doğaüstü evrenler, maddi evrene başka âlemlerden sızan figürler ve güçler, farklı zamanlarda ve mekânlarda meydana gelen olayların tek bir zaman-mekânda kesişmesi ve bunların hepsini içeren bir eski-yeni çatışması filmin bütününe yayılmıştır. Filmin fantastik ve kozmik yapısı bu çatışmalar ve karşıtlıklar üzerine inşa edilmiştir. Korku edebiyatının en önemli isimlerinden H.P. Lovecraft, bilindik doğa yasalarını askıya alan, onları alt eden ve dış kaynaklı bilinmeyen güçlerden gelen tuhaf, karanlık, korku ve dehşet verici öyküleri adlandırmak için 'kozmetik korku' ifadesini kullanır. Todorov ise, doğa yasalarının böylesi askıya alındığı, doğaüstü görünen olaylar karşısında öznenin yaşadığı kararsızlığı 'fantastik' olarak kavramlaştırır. Filmde maddi olan ile doğaüstü olanın/görünenin karşı karşıya gelişi ve doğaüstü olanın maddi dünyaya nüfuz etmesi temelinde bir kozmik yapıdan, doğaüstü unsurların seyirciyi maddi dünya ile olağanüstü arasında – 'doğaüstü olaylar gerçekten oluyor mu yoksa hepsi birer yanılsamadan mı ibaret' sorusunu film boyunca canlı tutarak- kararsız bırakması temelinde ise fantastik bir yapıdan söz etmek mümkündür.

Filmin fantastik ve kozmik yapısı içerisinde gerçekleşen, seyircide korku, acı ve dehşet hissi uyandıran ancak yine de onun estetik bir haz talebiyle seyrettiği olaylar, imajlar ve ses bloklarının varlığı göze çarpar. Tüm bu unsurları ise Kant'ın 'yüce' kavramından hareketle ele almak mümkündür. Kant'ın estetik bir kategori olarak ele aldığı yüce kavramına başvurmanın, kozmik ve fantastik kavramlarını işleten bir film analizini daha da derinleştireceği düşünülmektedir. Çünkü yüce kavramı, doğaüstü ile karşılaşan öznenin deneyimlediği korku, dehşet ve acı hissini anlamlandırmaya imkân vermektedir. Yüce hissi ile karşı karşıya olan, öyküdeki karakter değildir; o, kurmaca evrendeki tehlikeyi ensesinde hissedendir ve hissettiği de korku, acı ve dehşetten ibarettir. 'Seyirci' ise, kendi güvenli ortamında acı, korku ve dehşet verici imajlar karşısında, tam da bu güvenli ortamda bulunmasından kaynaklı olarak bir haz duyar. Kant bu hissi 'negatif haz' olarak tanımlar. Yüce hissi de bu negatif hazdan dolayı ortaya çıkar. Bununla birlikte yüce hissi, olay ya da nesnenin mutlak büyüklüğünden (matematik yüce) ya da mutlak ezici gücünün yarattığı korku hissinden (dinamik yüce) kaynaklanır. Buradan hareketle, filmin fantastik ve kozmik evreninde yer alan korku, dehşet ve acı hissi uyandırmaya yönelik olayların, imajların ve

³Gizem Şimşek, filmin yapım yılı jenerikte 1993 olarak geçmesine rağmen, gösterim tarihinin 25 Ağustos 1995 olduğunu belirtir (2017, s. 21). Farklı internet kaynaklarında filmin yapım yılı 1993, 1994 ya da 1995 olarak geçer. Filmin yönetmeni ise, 2009 tarihli söyleşisinde, filmi 1989'da çektiğini ancak filmin Türkiye'de 1994 yılında gösterime girdiğini söyler (Ataman, 2009, s. 7). Gösterim tarihine dair bu belirsizlikten ötürü, yönetmenin beyanını esas almak daha doğru olacaktır.

⁴ Örneğin Toprak, filmin korku verici ve fantastik niteliklerine dikkat çekerken (2016), Şimşek, düzenlemiş olduğu *Türk Korku Sineması Kronolojisi*'ne filmi doğrudan dâhil eder (2017, s. 21).





ses bloklarının seyircide yüce hissini yaratabilme potansiyeline sahip olduğu söylenebilir.

Film özelinde söylemek gerekirse hem fantastik hem de kozmik o yapıtı niteleyen sıfatlardır. Yine de bu kavramlar kendilerini öznenin, esere olan tepkisi üzerinden kurarlar. Yüce kavramı söz konusu olduğunda, kavram her ne kadar esere ait bir nitelik belirtmiyorsa da (yüce bir filmde, nesneden ya da olaydan söz edilemez), o da tıpkı fantastikte ve kozmikte olduğu gibi özne ile ilgilidir. Çünkü yüce, eserle karşılaşma yaşayan öznedeki, bu karşılaşmadan kaynaklı olarak meydana gelen bir histir. Ancak hem filmin fantastik ve kozmik yapısını ortaya koymak hem de bu yapı üzerinden, filmin seyircide yüce hissi yaratmaya yönelik korku, dehşet ve acı verici olay, imaj ve ses bloklarını tartışmak için herhangi bir alımlama çalışması gerçekleştirilmeyecektir. Başka bir deyişle, bu yazının esas meselesi seyircinin filme verdiği gerçek tepki üzerinden kurulmayacaktır. Bunun yerine, Noel Carroll'un Korkunun Felsefesi veya Kalbin Paradoksları adlı eserinde belirttiği, korku filminin seyircide yarattığı gerçek tepkiye değil de onun filme vermesi gerektiği "varsayılan" tepkiye (çünkü bir eseri korku türüne sokan, o eserin, seyir esnasında, seyirciye verdiği bir talimatlar bütünü dolayısıyla seyircinin vermesi gereken uygun tepkiyi belirleyebilme kabiliyetidir) (2020, s. 69) odaklanan bir yaklaşım benimsenmektedir. Bununla birlikte, filmi yüce hissi bağlamında ele alırken, onu bütünsel bir çözümlemeye tabi tutmak yerine, filmin fantastik ve kozmik yapısıyla uyumlu, korku, dehşet ve acı hissi yaratma ve bu hislerin beraberinde getirmesi muhtemel, yüce hissini oluşturma kabiliyeti olduğu düşünülen belirli sahnelerine odaklanılacaktır. Filmdeki bu sahnelerin çözümlenmesi sırasında, başvurulacak kavramların filmdeki karşılığını aramak yerine imajlardan yola çıkan, Öztürk'ün 'film-yapımı felsefe' yaklaşımını açıklarken kullandığı ifadelerle söylemek gerekirse, "kavramdan imaja doğru değil, imajdan kavrama doğru" hareket eden, kavramlarla imajları "titreşime" sokan (2017: s. 136) bir 'felsefi analiz' gerçekleştirilecektir.

FANTASTİK VE KOZMİK KAVRAMLARI ÜZERİNE

Jean-Luc Steinmetz, Fantastik Edebiyat adlı kitabında, fantastik kavramının kapsamlı bir etimolojisine yer verdikten sonra, elindeki malzemelerle şu genel sonuca ulaşır: "Fantastik, mantığın karşıtıdır" (2006, s. 9). Okurun ya da seyircinin, eseri deneyimleme esnasında mantığın karşısında konumlanması, onu tamamıyla – kendisi o esnada buna gönüllü olarak katılım sağlasa dahi - maddi gerçekliğin dışında, başka bir âlem/başka bir âlemde gelenler ile baş başa mı bırakır? Ya da okur/seyirci, tamamen gündelik hayatın maddi gerçekliği içerisinde, akıl sağlığını yitirmiş bir karakterin akıl dışı eylemlerine mi tanık olur? Steinmetz, bu noktada fantastikte ortaya çıkan şeyin, bir tür "gerçekliğin çığnemesi" meselesi olduğunu altını çizerek (2006, s. 9). Gerçekliğin çığnemesi meselesini doğrudan, gerçekliğin yok sayılması olarak kabul etmek yanlış olur. Gerçeklik, kendisine alternatif, kurgusal bir âlemin yaratılması ile çığnemez. Şayet böyle olursa gerçeklik, kendisine bir şey eklenmeden ya da kendisinden bir şey eksilmeden, olduğu yerde öylece kalmış olur. Gerçekliğin çığnemesi, gündelik hayatın maddi niteliğini oluşturan yasaların esnetilmesi; dahası alt üst edilmesi, yıkılması ile mümkün olur. "Fantastik, tahayyül edilemeyecek kadar gerçek dışıyla iştigal etmez, gerçekle olan bağı koparmadan imkânsız kurgular" (Aslan Ayar, 2018, s. 39). Demek ki, bir taraftan gerçekliğin yasalarını alt üst ederken, diğer taraftan gerçeklik ile olan bağı koparmamak, fantastik için önemli bir kıstastır; her ne kadar birbirine karşıt görünen iki durumdan söz ediliyor olsa da. Zaten fantastik, büyük ölçüde bu iki durum arasında yaşanan tereddüt üzerinden kendisini var eder. En azından, konuya dair en





bilindik metinlerden olan Fantastik adlı eserin yazarı, filozof Tzvetan Todorov' a göre öyle görünmektedir:

Tümüyle kendimize ait, tanıdığımız, şeytanı, hava perileri, vampirleri olmayan bir dünyada öyle bir olay meydana gelir ki, o bildiğimiz dünyanın yasaları bunu açıklamaya yetmez. Olayı algılayan kişi iki olanaklı çözümden birisini benimsemek zorundadır: Ya duyulardan kaynaklanan bir yanılsama, düş gücümüzün yarattığı bir şey söz konusudur ve o zaman yasalar olduğu gibi kalır; ya da olay gerçekten olmuştur, gerçekliğin bir parçasıdır, işte o zaman bu gerçekliği bizim bilmediğimiz yasalar yönetir. Şeytan ya bir yanılsamadır, düşsel bir varlıktır; ya da öteki canlı varlıklar gibi şeytan da gerçekte vardır – az rastlanması koşuluyla.

Fantastik bu kararsızlık süresinde yer alır: Yanıtlardan herhangi birisini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak komşu bir alana, ya tekinsiz ya da olağanüstü türlerin alanına girmiş oluruz. Fantastik, kendi doğal yasalarından başka bir yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır (Todorov, 2017, s. 31).

Görüldüğü gibi, Todorov fantastiği tekinsiz ile olağanüstünün arasında bir yerlerde konumlandırır. Enki'nin de belirttiği gibi, "eğer okuduklarımız bildiğimiz yasaların alanına giriyorsa, yani gerçekliğin kapsama alanındaysa bu yapıtın türü "tekinsiz"dir. Eğer bilmediğimiz bir dünyanın kapıları aralanmış ve o kapı aralık bırakılmışsa, bu da "olağanüstü" olarak adlandırılır" (Enki, 2017, s. 40). Todorov, kavramın sınırlarını- bir yanda tekinsiz, diğer yanda ise olağanüstü olmak üzere- bu şekilde oluşturduktan sonra fantastiğin gerçekleşmesi için üç koşul ortaya atar. Bu koşullardan ilki, az önce de belirtildiği üzere öznenin yaşayacağı kararsızlıktır. Öyküde yaşananlar gerçekliğin alanına mı giriyor, yoksa olağandışı bir durumdan mı söz ediliyor? Eğer bu ikisi arasında bir tereddüt, bir gidip gelme yaşıyorsa fantastiğin ilk koşulu gerçekleşmiş demektir. İkinci koşul ise bu kararsızlığın öykünün kişisi tarafından da hissedilmesidir ki, bu şekilde öykü kişisi öznenin görevini üstlenecek, özne de öykü kişisi ile özdeşlik kuracaktır. Ancak bu koşul, fantastiğin gerçekleşmesi için zorunlu değildir. Son olarak, fantastiğin meydana gelebilmesi için özne, öykü karşısında alegorik⁵ ya da şiirsel yorumlamalardan kaçınmak zorundadır (Todorov, 2017, s. 39). Yani, "söylenenlere geçici bir süre için inanmamız, içeriğini zayıflatacak herhangi bir sembolden kuşkulanamamız gerekir" (Steinmetz, 2006, s. 21).

Bununla birlikte, eğer kararsızlık durumu öykünün sonunda ortadan kalkıyorsa, fantastik de ortadan kalkar. Todorov'a göre, böyle öyküler fantastik öyküler değildir; belirli bölümlerinde fantastik etkiye sahip öykülerdir ancak. Söz gelimi, Ann Radcliffe romanlarının sonunda olağanüstü olup olmadığı konusunda kuşku duyduğumuz olayların mantıklı bir açıklaması yapılan kadar fantastik etki mevcuttur. Ancak bundan sonra fantastikten söz edilemez; artık tekinsizin alanına girilmiştir. Ya da M.G. Lewis'in yapıtlarında olduğu gibi doğaüstü olayların hiçbir açıklamasının olmayacağını; yani okurun bunların gerçekten olağanüstü olduğunu anlamasına kadar fantastik etki sürer. Ardından fantastik etki sönümlenir; artık olağanüstünün alanına girilmiştir (Todorov, 2017, s. 48).

Todorov'un fantastik kavrayışı yine de kısıtlı bir çerçeve sunar; "oldukça dışlayıcı ve dar kapsamlıdır" (Aslan Ayar, 2018, s. 30). Ne yazık ki onun yaklaşımını karşılayacak pek az fantastik

⁵ Fabl ya da peri masalları gibi türlerde olduğu gibi.





yapıttan söz edilebilir. Edgar Allan Poe ve H.P. Lovecraft gibi yazarların metinleri, onun fantastik anlayışına denk düşebilir. Bunların yanı sıra gotik edebiyat, korku edebiyatı veya bilimkurgu edebiyatı gibi türlerin temel metinlerinde ya da yakın dönemin fantastik olarak adlandırılan yapıtlarında tümüyle bir fantastikten değil, fantastik etkiden söz edilebilir görünmektedir. Ancak, Bengi'nin de belirttiği gibi, artık "bugün Fantastik olarak tanımlanan romanların (...) pek çoğunda roman evreninin gerçeklik sistemi ile kullanılan akıldışılıklar barışmış bir haldedir" (2015, s. 14). Günümüze dek fantastik anlatılar, Todorov'un kavramı sınırladığı alanı genişletme eğilimi göstermiştir. Fantastik bir anlatı, fantastik niteliğini baştan belli edebilir; doğaüstü olandan gerçeğe doğru gidebilir ya da doğaüstü unsurlara beklenmedik yerlerde başvurabilir. Fantastiğin temel niteliğini, gerçeklik ile bağını koparmadan, "doğaüstüyle, tuhafla imkânsız" ortaya koyabilme kabiliyetinde aramak daha doğru olacaktır (Aslan Ayar, 2018, s. 38). Bu nitelik, aynı zamanda fantastiğin temel koşullarından olan 'öznenin kararsızlığı' meselesine de gölge düşürmeyecektir. Sonuçta gerçek ile doğaüstü arasındaki çelişkili durum ve doğaüstünün gerçek olana yönelik sızma girişimleri (bazen de tam tersi), öznedeki kararsızlığı canlı tutacaktır.

Doğaüstünün gerçek olana yönelik sızma girişimleri üzerine düşünen bir başkası da korku edebiyatının en önemli ve en özgün isimlerinden Howard Philips Lovecraft idi. Lovecraft meseleyi korkutucu unsurlar üzerinden ele alır. Todorov da korkunun sıklıkla fantastik olana bağlandığını, ancak fantastiğin zorunlu bir koşulu olmadığını belirtirken (2017, s. 41), Lovecraft Edebiyatta Doğaüstü Korku isimli denemesinde, kendi fantastik anlayışının merkezine korkuyu yerleştirir. Ona göre korku, "insanlığın en eski ve en güçlü duygusu" olup, "en eski ve en büyük korku da bilinmeyen korkusudur" (Lovecraft, 2018, s. 9). Evrende gizli kalmış, doğaüstünün alanına giren ve korku saçan mekânlar ve yaratıklar kendi öykülerinin de temelini oluşturmuştur:

Gerçek canavarlardan uzak kalıp kendi canavarlarını, kozmik kötülükleri, bilinmeyenlerden kopup gelen karanlıkları yaratıyor; karmaşık bir evrenin mekânlarını inşa ediyor. Kullandığı, defalarca kullandığı malzeme pek değişmiyor: Ay ışığında beliren ürkütücü şekiller, yarı insan yarı balık yaratıklar, eski evler, küflü odalar, nemli, kocaman, acayip kötü kokan mantarlarla dolu bodrumlar, duvarların arkasında çılgınca koşan fareler, lanetlenmiş aileler, ölümsüz ve beden değiştiren kara büyücüler, düşlerde canlanan uzak dünyalar, dehşet verici ve alışılmamış mimari yapılar, toprağın altındaki derinliklere uzanan kapkara ve vicık vicık dehlizler, bataklıklar ve çöller, uzak yıldızlardan gelme kötülük dolu Tanrılar ve en çarpıcısı, başta Cthulhu mitosu olmak üzere çömezlerinin de kullanacağı mitoslardan yaratılan mitoslar (Scognamillo, 2014, s. 133).

Bu unsurların tamamı, bilinmeyen ve bilinmeyenden duyulan korku üzerinden şekillendirilmiştir. Lovecraft'a göre, tarih boyunca süregelen bilimsel gelişmelerden ötürü evrenin gizli kalmış alanları giderek küçülme gösterse de mevcut haliyle dahi kozmosun bu bilinmeyen alanlarında gizemli bir birikim olduğu su götürmez. Evrenin henüz bilinmeyen, belirsiz alanları tehlike ile iç içedir. Tehlike, karanlık, kötücüllük bu kozmosun bilinmeyen kısmını oluşturan niteliklerdir (Lovecraft, 2018, s. 10-11). Evrenin bilinmeyen alanına içkin bu nitelikler, insanlar için daima merak konusu olmuş ve onun yaratıcılığını tetiklemiştir. Lovecraft şöyle der: "bu korku ve kötülük duygusuna, merak ve onun kaçınılmaz hayranlığı eklenir ve insan ırkı oldukça canlılığı mutlaka sürecek keskin duygular ile yaratıcı kıskırtmanın bir bileşimi ortaya çıkar" (2018, s. 11).

Karanlık bir atmosfere sahip, tehlikelerle dolu, kötücüllüğün kol gezdiği bu dış kozmosa ait





mekânları, yaratıkları ve bunların zaman zaman bu alanda kalarak, zaman zamansa maddi gündelik hayatın içerisine nüfuz ederek yarattıkları korkuyu ortaya koyan eserleri Lovecraft, kozmik korku olarak nitelendirir (tuhaf öykü ifadesini de bazen bunun yerine kullanabilmektedir). Yani kozmik korku, gündelik olana içkin, bu alanın dinamiklerinden kaynaklanan şiddeti, dehşeti, korkuyu içermez; onun kaynağı başka âlemlerdir. Lovecraft'ın ifadeleriyle söylersek kozmik korkuda:

Gizli cinayetler, kanlı kemikler veya kural gereği şakırdayan zincir seslerinden daha fazla şey vardır. Dış kaynaklı bilinmeyen güçlerden gelen, nefes kesici ve açıklanamayan şekilde korkutan belli bir atmosfer mevcut olmalıdır. İnsan beyninin en korkunç olgularından biri olan kaos saldırılarına ve keşfedilmemiş uzayın şeytanlarına karşı tek korumamız olan sabit doğa yasalarını belirli bir şekilde askıya alan veya onları mağlup eden karanlık ve uğursuzluk unsurlarıyla ifade edilmiş ipuçları olmalıdır (Lovecraft, 2018, s. 12).

Ne var ki, bu unsurların tümünün bir eserde yer alıyor olması, o eseri kozmik korku yapmaya yetmez. Lovecraft için, bu eser karşısında öznenin maddi gerçeklik yasalarını, geçici de olsa, askıya alıp almadığı (eserin özneye bunu yaptırabilme kabiliyeti olup olmadığı), onda başka, bilinmeyen âlemlerle temas hissi yaşatıp yaşatmadığı ve en önemlisi de öznedeki korku hissi uyandırıp uyandırmadığı en temel kıstastır (Lovecraft, 2018, s. 13). Eğer bir eser bunları başarabilmiş ise, ancak bundan sonra onu kozmik korku/tuhaf öykü olarak nitelemek mümkündür olacaktır.

KARANLIK SULAR'IN FANTASTİK VE KOZMİK YAPISI

Bir sanat eserinin fantastik ve kozmik niteliği, önceki sayfalarda da belirtildiği üzere, öznenin onunla girdiği ilişkiyle ilgilidir ve o eser, öznedeki doğaüstü ile maddi dünyaya ait tekinsizlik arasında bir tereddüt yaratabildiği ölçüde fantastik; korku ve maddi dünyanın yasalarının askıya alındığı başka bir evrenle temas hissi yaratabildiği ölçüde de kozmik niteliğe sahiptir. Bununla birlikte hem fantastik hem de kozmik kavramları, yine bir önceki sayfalarda yer aldığı şekliyle, daha çok edebiyat eserleri üzerinden tartışılmıştır. Her ne kadar bir edebiyat eseri, biçimsel düzeyi sayesinde fantastik ve kozmik olabilme niteliğine sahip olsa da (fantastik ya da kozmik olmak için gereken tereddüt, korku gibi hisleri okuyucuda uyandırma niteliğini taşıyor mu), asıl olan içeriktir; doğaüstü ile temas etmesi, maddi dünyanın dışında kalan varlıkları, canavarları, mekânları konu edinmesi, korkunç ve kötücül olaylara yer vermesi vs. Bundan dolayı sinema için de benzer durumların geçerli olduğunu söylemek mümkündür. Tombs fantastik sinema için şöyle der: “Fantastik sinemanın amacı fantastik olmak – başka bir şekilde göremeyeceğiniz şeyleri size göstermektir” (2004, s. 12). Sinemada fantastik ve kozmik kavramları söz konusu olduğunda, tıpkı fantastikte olduğu gibi kozmik kavramı için de formül aslında bu kadar basittir. Bir film, imaj ve ses blokları ile bütün bunları gösterme gücüne sahiptir. Sonuçta sinema, “teknolojik ilerlemeler sonucunda artık düşlenen her şeyi anlatıp en uçuk hayalleri bile görüntüleyebilecek durumdadır” (Scognamillo, Demirhan, 2005, s. 7).

Karanlık Sular'da, iç içe geçen farklı farklı evrenler belirgin bir şekilde göze çarpar. Filmin fantastik ve kozmik yapısı tam da bu niteliğinden kaynaklanır. Bu durumu açılış sahnesinden





anlamak mümkündür. Bir sinema salonunda, ağlayarak film seyreden bir grup yaşlı kadın, kaydırmalı bir çekimle gösterilir. Ancak tuhaf olan şey, beyaz perdede filmin (perdede oynayan filmin değil) başkarakteri Lamia'nın, elindeki küller ile deniz kıyısında görünmesidir. Dahası, filmin diğer önemli karakterleri, Lamia'nın öldüğü sanılan ođlu Haldun, çokuluslu bir şirket adına İstanbul'da görevli olan Amerikalı Richie Hunter ve küçük bir kız çocuđu görünümünde olmasına rağmen, sekiz yüz yaşında olduđu söylenen Bizans prensesi Theodora da sinema salonunda filmi seyredenler arasındadır. Buradan hareketle, daha ilk sahnesinde filmin fantastik yapısının kendini ortaya koyduđunu iddia etmek mümkündür. Çünkü aynı evrende bulunması gereken karakterler, film içerisinde farklı evrenlere bölünmüştür. Görünürde, asıl film evreninde yer alan karakterlerin, film içindeki filmin evreninde yer alan Lamia'yı seyretmeleri imkânsızdır; çünkü olaylar karakterlerin sinema salonundan çıkmasıyla başlar. En çarpıcı olan ise, seyredilen film sahnesinin *Karanlık Sular*'ın son sahnesi olmasıdır. Farklı zamanlarda ve mekânlarda gerçekleşen olaylar, bir sinema perdesi aracılığı ile eş mekânda ve eş zamanda buluşmuştur. Dolayısıyla, gerçek hayatta gerçekleşmesi mümkün olmayacak şekilde iki farklı evren iç içe geçmiş, fantastik bir döngü meydana gelmiştir.

İkinci olarak; bilinmeyen bir vampirler âlemi ile bilindik, maddi evrenin iç içe geçme durumu söz konusudur. Salon çıkışında Theodora yaşlı bir adamı, boynundan ısırarak öldürür. Başka bir sahnede, gecenin karanlığında, ıssız bir sokakta bebek arabasıyla dolaşan bir kadın, kim olduđu bilinmeyen bir vampir tarafından aynı şekilde kurban edilir. Filmde herkesin öldüğünü sandığı Haldun'un, bir vampir olduđu ve tüm kutsal kitapların kitabı olarak adlandırdığı bir parşömeni ele geçirip, dönüşümü gerçekleşmeden önce "ölümün ve aşkın sırrına" eriştiđi anlaşılır. Haldun'u ısırarak dönüştüren ise Richie Hunter'dır. Fakat bunu, Haldun kendisine söyleyene dek anımsamaz bile. Haldun ile Richie arasında geçen bir sahne bu iki evrenin iç içe geçişini, net bir biçimde ortaya koyması açısından önemlidir. Richie ve Lamia, Haldun'u bulmak üzere, Haldun'un Richie'ye sinema salonunda verdiđi bir pusuladan yola çıkarak harekete geçerler. 1934 basımı bir şehir rehberinin de yol göstericiliğinde, belirtilen yere ulaşırlar. Richie buradan sonrasında yola tek başına devam eder ve deniz kıyısında bir kayık içerisinde Haldun'u bulur. Richie kayığa biner ve beraber yol alırlar. Haldun, tıpkı Hades'in ülkesinde ölüleri Styx ırmağından karşıya geçiren o sandalacı gibidir. Yolculuk sırasında artık başka bir evrendedirler; ölümler (ya da yaşamayanlar) evreninde. Haldun, bir zamanlar, böylesi bir kayık yolculuđu sırasında, Richie'nin denizin derinliklerinden çıkarak kendisini ısırduđını ve vampire dönüştürdüđünü anlatır. Parşömendeki sırrı öğrenmek isteyen Richie, duydukları karşısında dehşete düşer; o da bir vampirdir; fakat o ana kadar bunu unutmamıştır. Korkmuş ve şaşkın bir haldeki Richie, köprüde kendisini bekleyen Lamia'ya seslenir. Görünürde sesini duyuracak bir mesafede olmasına rağmen, Lamia onu duymaz. Çünkü o, Haldun'un da deyimiyle, başka bir dünyadadır. Dolayısıyla, bir yandan doğaüstü bir evren ile maddi evren karşı karşıya gelir ve bu durum seyirciyi ikisi arasında bir tereddüt haline sürükler; fantastik etki burada ortaya çıkar. Diğer yandan bilinmeyen bir kozmos, hem bizatihi mekânsal varlığıyla hem de o kozmosa özgü yaratıklarıyla (vampirler) bilindik, maddi evrene nüfuz ederek kozmik bir etki yaratır.

Üçüncü olarak, bir de parşömeni ele geçirmeye çalışan yalancı bir peygamber ve onun müritleri vardır. Müritlerden birisi de peygamberin, Lamia'nın yanına şoför olarak yerleştirdiđi bir adamdır. Yalancı peygamber cam boyama işiyle meşguldür ve ele geçirmeye çalıştığı kutsal metni, henüz okumadan dahi resmedebilmektedir. Şoför sayesinde de Lamia'yı an be an takip edebilmekte ve parşömeni ele geçirmek için fırsat kollamaktadır. Theodora'nın Richie ve





Haldun'a söylediğine göre, kutsal metin ile resimler bir araya geldiği takdirde yeni bir din oluşacaktır. Bu sebeple de peygamber, ne pahasına olursa olsun engellenmelidir. Aslında, herhangi bir doğaüstü konuları yokmuş gibi görünse de, gizli bir ayın sırasında tuzağa düşürdükleri Richie ve Haldun'dan sırrı öğrenirler. Haldun şoförün ağzına tükürerek sırrı ona transfer eder. Sırrı edinen şoför, bir anda trans haline geçip yazmaya başlar. Peygamber haykırır: "Tanrı bizimle konuşuyor". Ancak işler bekledikleri gibi sonuçlanmaz ve şoför bu esnada kan kusarak ölür. Yine de bu an için, maddi evrene aşkın bir evrenin nüfuz ettiğini ve şoförün ölümüne sebep olduğunu söylemek mümkün müdür? Gerçekten ortada, şoför aracılığıyla konuşan bir tanrı söz konusu mudur, yoksa herhangi bir zehirden ötürü mü şoför ölmüştür? Bu, film boyunca asla netlik kazanmaz. Tam da bu sebepten ötürü fantastik bir andır bu. Seyirci doğaüstü ile tekinsiz maddi gerçeklik arasında kalakalır. Yine de ortada maddi doğa yasalarının askıya alındığı bir durumdan bahsedilebilir; en azından böyle bir ihtimal mevcuttur: iki vampir, bir sırrın tükürerek aktarılması ve tanrının, vücuduna nüfuz ettiği iddia edilen bir insanın ani ve görünürde sebepsiz ölümü. İşte bunlar, fantastiğin yanı sıra kozmik unsurlardır da.

Filmdeki asıl karşıtlığın ise, İstanbul kenti üzerinden ortaya konmuş bir eski-yeni karşıtlığı olduğunu söylemek yanlış olmaz. Kaldı ki, bu karşıtlık yukarıda bahsedilen diğer karşıtlıkları da içerecek nitelikte kurulmuştur. Bir yandan 'modernlik' adına, Richie'nin temsilcisi olduğu, eski kentleri yenileme projelerini üstlenen çok uluslu şirketlerce kuşatılmış, dönüşmekte olan İstanbul (yeni), diğer yanda ise Bizans ve Osmanlı İmparatorluklarından kalma mekânlar, karakterler ve bu geleneğin Lamia Köprülü gibi son temsilcileri (eski). Parşömenin sırrına erişmiş Haldun, Theodora gibi karakterler bu kadim sırrı korumanın ve sahte peygamber gibi kötü emelli kişilerin eline geçmesini engelleme peşindedirler. Bir şekilde yeraltı olarak tabir edilebilecek ortamlara çekilmiş bu fantastik ve kozmik güçler eski olanın taşıyıcısıdır. Yine yaşam biçimiyle aristokrat bir geleneği sürdüren, atalarından kalma konağına sahip çıkmaya çalışan Lamia Köprülü de yerüstünde eski olanı korumanın mücadelesini verir. Buna karşılık, Amerikalı Richie Hunter'ın çalıştığı çok uluslu yabancı şirket ve onun Lamia'nın sevgilisi Haşmet gibi İstanbullu ortakları, ekonomik çıkarları doğrultusunda eski olanı dönüştürmenin, yenilemenin peşindedirler. Aslında eskinin taşıyıcısı fantastik ve kozmik alana ait olan Richie'yi de bir şekilde kendi saflarına çekebilmiş, ona bu niteliğini dahi unutturabilmişlerdir (Richie, kendisini var eden temel niteliğini, vampir olduğunu unutmuştur). Richie, çok uluslu şirketin ekonomik çıkarlarının hizmetinde bir kiralık katile dönüşmüştür. İşte fantastik ve kozmik evreni de içeren eski ile tamamıyla maddi evrene ait yeni, *Karanlık Sular*'da bu şekilde karşı karşıya gelir. Filmin kozmik ve fantastik yapısının hangi temeller üzerine kurulduğunu anlamak adına, bu meseleyi biraz açmakta fayda var.

Filmde tasvir edilen İstanbul, Marx ve Engels'in ünlü tabiriyle, 'katı olan her şeyin buharlaştığı' bir kenttir. Marx ve Engels'in Komünist Manifesto'sunda geçen bu ifadesinin (2015, s. 44) başlığına ilham verdiği eserinde Marshall Berman şöyle der: "Çağdaş akım denilen şey, milyarlarca dolara patlayan "kent yenileme" projelerini esinledi. Ancak bunun sonucu, modern değerlerin yaşama geçirebileceği tek çevreyi yok etmek oldu" (2011, s. 422). "Her ne kadar paradoks gibi görünse de" Berman'a göre, "kent yaşamında modernlik uğruna yapılması gereken, eskiyi korumak ve yeniye direnmektir" (2011, s. 422). Dolayısıyla Berman, modernliği ekonomik ilerleme, sanayileşme, kentsel dönüşüm gibi mekanik bir ilerleme ile eş tutmaz. Ona göre modern olmak, "kişisel ve toplumsal yaşamı bir girdap deneyimi gibi yaşamak, insanın kendini ve dünyasını sürekli bir çözülüş, yenileme, sıkıntı, kaygı, belirsizlik ve çelişki içerisinde





bulması demektir. Kısaca katı olan her şeyin ergiyip havaya karıştığı bir evrenin parçaları olmak... Öte yandan bir modernist olmak, insanın kendini bu girdabın içinde bile bir şekilde evinde hissetmeyi başarması” ile ilgilidir (Berman, 2011, s. 460). Filmin, kendisini bu modernizm (Berman bu anlayışı diyalektik modernizm olarak ifade eder) eksenine konumlandığını söylemek pekâlâ mümkündür. Her ne kadar yeraltına çekilmiş de olsalar, çok uluslu kapitalist şirketlerin kenti mekanik bir anlayışla dönüştürme çabalarına karşı mücadele içinde olanlar, kendi varoluş alanlarını ve kadim sınırlarını korumaya çalışanlar kozmik ve fantastik evrenin içerisine dâhil olanlardır. Bu, biraz iddialı bir yaklaşım gibi görülebilir. Fakat, filmin, sanat tarihinde genellikle kötücül güçlerin taşıyıcısı olarak tasvir edilen vampirlere olan nötr tavrı bunu destekler niteliktedir. Dahası, filmde - yalancı peygamber haricinde – bir kötücül güçten söz edilecekse eğer, bu açıkça gizli ticari emelleri doğrultusunda cinayet dahi işlemekten çekinmeyen çok uluslu şirket, onun patronları ve yerli ortaklarıdır. Parşömendeki metni çevirmeye çalışan, Lamia'nın arkadaşı, eski diller uzmanı Stephan'ın ve yalancı peygamberin öldürülmesinde onların parmağı vardır. Şirket, aynı zamanda İstanbul'un cumhuriyet öncesinden kalma eski binalarına da göz dikmiştir. Onlar için “yıkılmaya yüz tutmuş, Osmanlı'dan kalma binalar nasıl modern (elbette buradaki modern ifadesi mekanik bir modernleşme anlayışıdır) ve işlevsel bir iş merkezine dönüştürülür” meselesi ve buradan elde edecekleri kar asıl önemli olmaktadır. Şirketle iş birliği yapan Haşmet ise nakit ihtiyacından ötürü, Lamia ile birlikte yaşadıkları konakta düzmece bir yangın çıkarmak ve sigortadan para almak ister. Lamia ise, her tarafında atalarının portrelerinin asılı olduğu, aristokrat bir anlayışa göre düzenlenmiş bu eski konağı korumak ister: “Bu ev benim dedelerimin evi”. Haşmet, ona bu konağın yok olmasına karşılık her türlü “modern” konforu vaat eder. Onu ikna etmek için Lamia'nın anakronik bir konumda bulunduğunu ima eder: “Herkes ölüp gitmiş. Hayatta olanlar da senin kim olduğunu bile bilmiyorlar. Artık dünya modern oldu. Senin bu asil düşüncelerine bu zamanda yer yok”. Neticede Lamia, yoğun bir umutsuzluk hissi içerisinde, Haşmet'in talebini kabul eder. Filmin sonunda, Lamia parşömenin kopyasını boş konağın içinde yakar. Bir yandan da kentin eskiden kalma binalarının yıkıldığı görülür. İş makineleri son hız çalışır. Yaşlı bir kadın (Semiha Berksoy), alafranga kıyafetleri ile yıkılmakta olan bir binanın önünde bağıra bağıra son şarkısını söyler. Şarkının şu sözleri dikkat çekicidir: “Beni neden yalnız bıraktın?” Ardından eski konağın yanan görüntüsü ekranı kaplar. Haldun ise, bir vampirin asla yapmaması gereken bir şeyi yaparak, yani kendisini gün ışığına bırakarak intihar eder. Aslında bu, bir anlamda, kozmik ve fantastik güçlerin yenilgisi anlamına da gelir. Kendilerini maddi dünyadan soyutladıkları, çekildikleri eskiye ait mekânlar bir bir yok olmuştur. Dönüşen kent, varoluşlarını sürdürebilecekleri bir yaşam alanı bırakmaz onlara. Bu dünyaya ait maddi evren ile başka evrenlere ait kozmik ve fantastik unsurların bu dünyada geçen mücadelesinden maddi evrenin temsilcileri galip çıkmıştır. Ancak film, kozmik ve fantastik olanın yenilgisini bir trajedi olarak, bir kentin teslim alınışı olarak ortaya koymuştur. Sonunda Lamia elinde bir avuç kül ile deniz kenarında durur ve külleri denize saçar. Ardından kendisi beyaz perdede görünür ve film başa döner; filmi seyreden ağlayan kadınlar kadraja girer ve filmin, bölümün başında da sözü edilen, fantastik döngüsü tamamlanır.

*Karanlık Sular'*ın fantastik ve kozmik yapısını ortaya koyduktan sonra, bu yapıyı oluşturan ve seyircide korku, dehşet ve acı hissi uyandırmayı amaçlayan olaylara, imajlara ve ses bloklarına odaklanmak gerekiyor. Bu noktada, Kant'ın yüce kavramının kullanışlı olacağını söylemek mümkündür. Bu sebeple bir sonraki bölüm, yüce kavramı üzerine olacaktır.





KANT'IN YÜCE KAVRAMI ÜZERİNE

İnsanlar, gündelik hayatta karşılaştıklarında oradan hızla kaçmalarına sebep olacak acı, korku ve dehşet verici olayları nasıl oluyor da seyretmekten ya da okumaktan haz alabiliyorlar? Sinemada korku filmi seyretmek ya da bir korku romanını okumak için para ve zaman harcıyorlar; hatta afet turizmi adı altında türlü felaketlerin yaşandığı yerleşim yerlerine grup halinde geziler düzenliyorlar. Seyir, okuma ya da gezi deneyimi esnasında acıyı, korkuyu ve dehşeti hissetmekle birlikte, aynı zamanda bundan bir haz da duyuyorlar (aksi takdirde bunu yapmaları beklenemezdi). Bu deneyimler sırasında tanık olunan acı, korku ve dehşet verici olaylar ve nesnelere hakkında Alman filozof Immanuel Kant şunları söyledi: “görünüşleri ne denli korkutucu ise o denli çekici olur – eğer kendimiz güvende isek...” (2016, s. 84). Böylece onun yüce kavrayışının iki temel unsuru hemen açığa çıkar: korku hissi ve çekici olabilmesi için korkunun güvenli bir konumdayken hissedilmesi.

Kant, yüce kavramına dair sistematik ve kapsamlı görüşlerini, her ne kadar daha önce 1764 yılında yayımlanmış erken dönem yapıtı *Güzellik ve Yücelik Duyguları Üzerine Gözlemler*'de de ele almış olsa da⁶, *Gözlemler*'den yirmi altı yıl sonra, 1790 yılında yayımlanan *Yargı Yetisinin Eleştirisi*'nde dile getirmiştir. Önce, bölüme bir yol haritası oluşturması açısından kavramın mahiyetini ortaya koyan bir özet sunup, ardından aşama aşama, *Yargı Yetisinin Eleştirisi*'nde analiz edildiği şekliyle yüce kavramını açıklamakta yarar var. Iris Murdoch, Kant'ın yüce kavrayışını şöyle özetler:

Yüce, aklın anlaşılır birlik yönündeki otoriter talebi doğanın biçimsiz enginliği ya da gücü tarafından yenilgiye uğratıldığında içimizde oluşan rahatsız edici bir duygudur (...) Hazla acının karışımı, bir çeşit estetik, ama aynı zamanda da ahlaksal bir duygudur bu: Aklın yenilgisinden acı duyar, buna yanıt olarak uyanan aklın ağırbaşlılığı ve tinsel değer duygusundan ise haz alırız. Yüce olan, tinsel doğamızı harekete geçirir ve uyandırır. Bu deneyim bizi doğal biçimi teorik olarak incelemeye götürmez, ama doğanın biçim yönünden eksikliği bizde bir şok yaratır ve duyduğumuz canlandırıcı haz, ahlak yetimizin saf bir sonucudur. Bizi saflaştırmış heyecan aracılığıyla en yüksek iyiye bağlayan güzel değil yücedir... (Murdoch, 2008, s. 28-29).

İlk olarak; aklın anlaşılır birliği yönündeki talebi ve bunun yenilgiye uğratılması ne demek? Burada Kant'ın, en temelde “bir şeyi algılamanın normal, sapmasız hali” (Osmanoğulları, 2022, s. 94) olarak ifade edilebilecek sentez kavrayışı üzerinde durmak gerekir. Gilles Deleuze'e göre sentez işleminin üç aşaması vardır. Bu işlemin ilkinde, özne zamanda ve mekânda mevcut olan şeyin parçalarını algılar, gözü onu kat eder (parçaların kavranmasının ardışık sentezi). İkincisinde, algılama sırasında her defasında sonraki bir parçaya geçtiğinde ondan öncekini yeniden üretir (yeniden-üretim sentezi). Son olarak, bu işlemlerin ardından, özne o ana kadar bilinmeyen, herhangi bir şey olan nesnenin tanımına ulaşır (tanım). Bu, bir nesnenin standart algılanma biçimidir (Deleuze, 2007, s. 89-94). Yani, sentez işleminin sağlıklı bir şekilde kurulabilmesi için akıl her zaman nesnedeki bu birliği talep eder. Fakat bazı durumlarda özne, sentez işlemini

⁶ Bu eserde Kant'ın, en azından *Yargı Yetisinin Eleştirisi* ile karşılaştırıldığında, basit ve yüzeysel denebilecek kategoriler üzerinden görüşlerini ortaya koyduğunu ve aynı zamanda da Edmund Burke'ün, *Gözlemler*'den yedi yıl önce yazmış olduğu *Yüce ve Güzellik Kavramlarımızın Kaynağı Hakkında Felsefi Bir Soruşturma* adlı kitabının büyük ölçüde etkisinde olduğunu söylemekte fayda var.





kuramaz ve bu talebi altüst olur.

Bu altüst oluş hangi durumlarda gerçekleşir? Başka bir deyişle Murdoch'ın, buna sebep olarak belirttiği "doğanın biçimsiz enginliği" ve "gücü" neye karşılık gelir? Kant'a göre iki tip yüceden söz edilebilir: matematiksel yüce ve dinamik yüce (2016, s. 74). Herhangi bir kıyaslamaya mahal vermeyecek şekilde mutlak bir büyüklük hissi yaratan ve o an için ondan daha büyük başka bir şeyin olmadığı, büyüklük olarak yalnızca kendisine eşit, büyüklüğü sonsuza uzanan, boyutu hesaplanamaz olan nesnelere yarattığı yüce hissi matematiksel yüce olarak adlandırılır (Kant, 2016, s. 74-77). Bunun yanı sıra, eğer bir nesne ya da olay zihnimize korku yaratan olarak tasarlanmışsa; korku nesnesi olarak görüldüğü sürece onun korkutuculuğuna ve kötülüğüne direnç göstermek imkânsız görünüyorsa öznenin üzerinde egemen olmaya çalışan bir güç söz konusudur ve bu gücün yarattığı his dinamik yüce olarak tanımlanır (Kant, 2016, s. 83). İşte, matematiksel yüce ve dinamik yüce, aklın anlaşılabilir birliği yönündeki talebini yenilgiye uğratan, sırasıyla doğanın biçimsiz enginliği ve gücünü ifade eden iki yüce tipine karşılık gelir.

Özne, kendisinde yüce hissi yaratmayı haiz olaylarla ya da nesnelere yaşadığı karşılaşma sırasında kendisini yetersiz bir konumda bulur ve kuşkusuz bu durum onun için rahatsız edicidir. Ancak yüce hissini oluşabilmesi için bu rahatsız oluşun beraberinde bir haz da duyması gerekir. Bu haz ise Kant'a göre, güzel olanın yarattığı türden bir olumlu haz değil; olumsuz, negatif bir hazdır (2016, s. 72). Kendisinde yüce hissi yaratan nesne ya da olay karşısında özne, sadece cezbedilmekle kalmaz; aynı anda itilir de. Dolayısıyla bu haz hoşnutsuzluk temelinde oluşan bir hoşlanmadır ve bu sebeple negatif haz olarak nitelendirilir (Altuğ, 2007, s. 238). Sonuçta yüce hissi, nesnenin görünüşünden dolayı meydana gelmez. Aksine, yüce hissi nesnenin görünüşüne rağmen ortaya çıkar (Altuğ, 2007, s. 240).

Bununla birlikte, öznenin maruz kaldığı sonsuz büyüklük ya da korku hissinden kaynaklı yaşadığı yetersizlikten haz duyabilmesinin vazgeçilmez koşulu, daha önce de söylendiği üzere, güvenli bir ortamda konumlanmasıdır. Eğer kendisine korku ve dehşet veren olay ya da nesnenin bizzat muhatabı ise, yani tehlikeyi ensesinde hissediyor ise yaşadığı yalın bir korku hissidir. Yüce, haz talebini içermesinden ötürü estetik bir kategori olduğu için (belki de güzel ile bulunduğu tek ortak nokta), özneye böyle bir durumda yüce hissi meydana gelmez. Çünkü burada herhangi bir haz alma mekanizmasından söz edilemez; dolayısıyla ortada estetik bir hoşlanma meselesi de yoktur. Zaten haz alma, öznenin, Deleuze'ün 'duyulur-üstü yeti' olarak ifade ettiği (2007, s. 99), üstün bir niteliğin keşfedilmesinden ötürü yaşanır. Yani, korku ve dehşet verici olan karşısındaki haz talebi, öznenin estetik anlamda kendi 'yüksek beni'ni ya da yüksek ahlaki kişiliğini fark etmesine tekabül eder (Altuğ, 2007, s. 262). Şu halde "yüce olanı hissedebilme yeteneği (...) insan tabiatının en mükemmel kabiliyetlerinden biridir" (Schiller, 2008, s. 222). İşte bu sebepten ötürü, özneyi en yüksek iyiye bağlayan yüce hissidir.

Son olarak, Kant'a göre yüce herhangi bir doğa nesnesi ya da olay tarafından içerilmez; aksine bunların zihinde yarattığı histir (2016, s. 86). Dolayısıyla şu veya bu yüce nesneden bahsedebilmek olanaksızdır. Yüce, somut bir şeyi niteleyen bir sıfat değildir. "Doğa nesnesinin yarattığı duygulanım (mutlak büyüklükten kaynaklı sonsuzluk hissi ya da ezici güçten kaynaklanan korku), yüce duygusunu meydana getirmektedir" (Osmanoğulları, 2022, s. 98).





KARANLIK SULAR'DA YÜCE KAVRAMININ İZİNİ SÜRMEK

Yüce hissinin meydana gelebilmesi için vazgeçilmez ön koşulun, öznenin güvenli bir ortamda bulunması olduğu bir önceki bölümde belirtilmişti. Bir film söz konusu olduğunda da güvenli ortamda bulunması gereken özne, tabii olarak, seyircidir. Ona bu güvenli ortamı tahsis eden ise, sinema perdesidir (ya da filmin seyredildiği ortam her ne ise odur; televizyon, bilgisayar ekranı vs.). Elsaesser ve Hagener'in de vurguladıkları gibi, seyretme eylemi sırasında sinema salonunda hazır bulunan seyirci, filmde gerçekleşen olaylara karşı mesafelidir; bu mesafe seyretme eylemini güvenli kılar. Seyirci, filmde olan bitenin dışındadır; olaylara dâhil olma riski taşımaz; müdahale etme gibi bir ahlaki yükümlülüğü de yoktur (Elsaesser, Hagener, 2014, s. 31). Bununla karşın, olayların doğrudan muhatabı, tehlikenin bizzat merkezinde yer alan, film evreni içerisindeki karakterdir. Her şey onun başına gelir; seyirci ise kendisine güvenli bir ortam için aracılık yapan sinema perdesinde onu seyrederek. Seyircide karakter ile herhangi bir özdeşleşme söz konusu olsa dahi, bu özdeşleşme Bonitzer'in belirttiği gibi, tehlike içermez; çünkü korku ve tehlikeye maruz kalan seyirci değil, öykü evrenindeki kahramanlardır. (2011, s. 12). Bu sebeple seyirci sadece korku, dehşet ve acı hissine kapılmaz; aynı anda seyretmeden kaynaklı bir haz, yani negatif bir hazı da yaşar. İşte yüce hissi de seyretme eylemi sırasında bu andan itibaren meydana gelecektir.

Gecenin karanlığında, ıssız bir sokakta bir kadın bebek arabası sürerek yürümektedir. Bir zaman sonra kendisini takip eden birisinin olduğunu fark eder. Ardından sokakta yürüyen bir çift ayağın yakın plan görüntüsü ekrana düşer ve her adımda ıssız sokakta yankılanan ayak sesleri duyulur. Kadın adımlarını hızlandırır; onu takip eden ayaklar da hızlanır. Görüntüler arka arkaya birkaç kere, sahnelerin süresi giderek kısalacak şekilde verilir. En sonunda kadın, kendisini takip eden kişi tarafından yakalanır; boynundan kanlar akar; ısırılmıştır. Cansız yere yığılır; elindeki bebek arabası serbest kalır, yokuş aşağı gider ve bir engele çarparak devrilir. Filmin bu sekansında kadın tehlikeyi ensesinde hissetmektedir; doğrudan onun muhatabıdır ve onun korkudan başka bir hisse kapılması beklenemez. Bilinmeyen bir kişi, bir yaratık ya da başka bir şey onu takip etmektedir. Ölene kadar da kendisini takip edenin kim ya da ne olduğunu bilemez. Aynı durum seyirci için de geçerlidir. Kadının boynundan akan kanı görene dek onun, kim tarafından, hangi amaçla takip edildiği bilinmez. Ölüm anına kadar kadının giderek artan korkusunu, seyirci güvenli ortamında estetik bir haz talebi ile seyredecektir (bu hazı talep etmiyorsa da sinema salonunu terk edecektir/bilgisayarı ya da televizyonu kapatacaktır). Çünkü gündelik hayatta karşılaşacağı böylesi bir olayda tavrının farklı olabilmesi ihtimaline karşılık, burada ne olaya müdahale etme şansına ne de böyle bir ahlaki sorumluluğa sahiptir. Her ne kadar kavramsal tartışmada yüce kavramına dair yaklaşımına yer verilmemiş olsa da, bu noktada Edmund Burke'den şu alıntıyı yapmak yerinde olur: "Kendini koruma ile ilgili tutkular acı ve tehlikeye dayanır; bunların nedenleri bizi doğrudan etkiliyorlarsa bu tutkular yalnızca acı verirler; aslında acı ve tehlike al-tında olmamıza rağmen, acı ve tehlike fikrini ediniyorsak o zaman bu tutkular keyif vericidir" (2008, s. 54). Burke, bu keyif vericiliği olan her şeyi yüce olarak adlandırır. Bebek arabalı kadının ölüm anına dek geçen süre içerisinde seyircinin yaşayacağı yüce hissi de güvenli ortamda kapıldığı korku duygularından ileri gelir ve Kant'ın da dinamik yüce kavrayışıyla örtüşür. Fakat kadının ısırıldığı anlaşıldığı zaman olay başka bir boyuta taşınır. Burada herhangi bir cinayet söz konusu değildir artık; maddi doğa yasalarına aykırı, kozmosun bilinmeyen tarafına ait, doğaüstü ve fantastik bir yaratık; yani bir vampir filmdeki maddi dünyaya sızmıştır (filmin sonlarına doğru,





onun Richie olduğu anlaşılır). Bu andan sonra seyirci, kadın ile özdeşleşme yaşamış olsa dahi (sonuçta ölüm anına kadar aynı bilgi düzeyine sahiptirler), özdeşlik artık bozulur. Kadın ölmüştür; seyirci ise başka bir korku ve dehşet verici durumla karşı karşıyadır: maddi dünyada fantastik ve kozmik böylesi bir yaratığın bulunabilmesinin ve dahası kendisine veya başka insanlara bu şekilde zarar verebileceğinin korkusu. Bu korku film evrenindeki maddi dünya ile kendisini sınırlıyor ise, seyircinin negatif hazı talep etme ve dolayısıyla yüce hissine kapılma fırsatı vardır. Sonuçta hala güvenli konumunu muhafaza etmektedir. Tam tersi bir biçimde, seyirci maddi dünyada gerçekten vampirlerin var olduğu kanısında ise, bu durum bu yazının kapsamını çokça aşan bambaşka bir tartışmanın konusu olacaktır.

Diğer bir sahnede ise iki vampir, Haldun ve Richie, bir kayığın içindedirler. Haldun herkesin peşinde olduğu bir parşömenin sırrına sahiptir. Richie ise bu sırrı, çalıştığı şirket adına öğrenmek istemektedir. Ancak bu sır ölümler âlemine aittir ve Haldun onu gün ışığına çıkarmak istemenin cezasını vampire dönüştürülerek çeker. Çarpıcı olan sahne ise, Haldun'un ısırıldığı anı gösteren, sekansın arasına giren, flashback sahnedir. Haldun tek başına kayıkla gezintiye çıkmıştır. Önce birkaç kez kayığına denizden vuran bir şeyin sesi duyulur. Ardından, denizden gelen bir vampir Haldun'u ısırarak dönüştürür: "Artık sen de ölümler âlemine aitsin". O vampir ise Richie'dir. Bu sahnenin yüce hissini yaratma kapasitesini ortaya koymak adına, sahneyi daha ayrıntılı bir şekilde incelemekte yarar var. Dingin, sessiz bir ortamda seyir halindeyken, kayığa çarpan şeyin sesini birkaç kere üst üste duyduktan sonra Haldun denize doğru bakar. Kuşkusuz, ortamdaki sessizliği ve dinginliği bozan bu ses bir şeylerin habercisidir. Henüz hiçbir şey yaşanmasa dahi, bu sesin yüce hissini tetikleyen bir etkisi vardır. Kant, işitsel anlamda yüce hissini yaratan olaylar ya da nesnelere üzerine doğrudan dikkati çekmediği için, yine Burke'ten alıntılanmak gerekirse; "gecenin sessizliğinde dikkati dağıtacak bir şey yokken, pek az şey büyük bir saatin vuruşlarından daha korkunçtur (...) Alçak, titrek ve aralıklarla gelen bir ses, (...) yüce duygusunun ortaya çıkmasına neden olur" (Burke, 2008, s. 87). Sahneye geri dönülecek olursa; kayığa vuran şeyin ne olduğu belirsizdir; yani sesin kaynağı hakkında herhangi bir şey söylenemez. Kaynağı belirsiz bu tarz seslerin, korku ve dehşet verici bir etki yaratmak amacıyla filmlerde kullanıldığını söylemek mümkündür. Dolayısıyla bu seslerin, filmi güvenli bir mesafeden, estetik bir haz beklentisiyle seyreden seyircide, korku ve dehşet dolayısıyla yüce hissi yaratmaya yönelik bir işlevi olabileceğini iddia etmek yanlış olmaz. Sahnenin devamında Haldun sesin geldiği yöne bakar. İşte o anda denizin derinliklerinden yüzeye doğru korkunç bir yüz yükselir. Burada, fantastik bir yaratığa ait yüzün belirlediği denizin altı, bilinmeyen bir âlem konumundayken, Haldun'un bulunduğu konum maddi doğa yasalarının geçerli olduğu evrendir. Denizin yüzeyi ise bu iki evren arasındaki bir sınır gibidir. Bilinmeyen ile bilinen arasındaki bu sınır, ilk olarak, dehşet verici yüzün suyun üstüne çıkışıyla ihlal edilir. Ardından kayığa tutunan bir çift el, yakın planda gösterilir. Nasıl ki gotik filmlerde yakın plan el imajları "bir araya gelmemesi gereken mekânlar arasında bir ihlalin" imajlarıysa ve "maddi dünya (canlı) ile öte dünya ya da ölümler dünyasını (ölü (dead) ve ölü olmayan (undead))" birbirine bağlıyorsa (Osmanoğulları, 2012, s. 126), yönetmenin de gotik filmlere öykünürcesine, sınır ihlalini vurgulamak adına yakın plan el imajlarına başvurduğunu iddia etmek mümkündür. Hem Haldun hem de seyirci, yüzeyin altındaki evren hakkında hiçbir şey bilemez. Gerçekleşen sınır ihlaliyle beraber, bu sınır ihlalinin bilinmeyen taraftan yapılması sayesinde, karşılaşılan şeyin tanımına ulaşmakta güçlük çekilir. Böylece sentez işlemi sekteye uğrar. Karşı karşıya olunan maddi dünyada rastlanılması imkânsız bir yaratıktır. Bununla birlikte, sahnenin alabildiğine karanlık bir atmosfere sahip oluşu, belirsizlik hissini daha da arttırır. Bütün bunların bir araya gelişiyse de yüce hissini meydana gelebilmesi için gerekli





koşullar oluşmuş olur. Dahası; bu bilinmeyen taraftan gelen fantastik yaratığın ezici gücü karşısında durabilmek imkânsızdır. Bu ölümsüz beden karşısında ölümlü beden, yani Haldun'un hiçbir direnebilme gücü yoktur. Zaten sahnenin sonunda onun tarafından ısırılarak alt edilir ve dönüştürülür. Seyirci ise, Haldun'un bu ezici güç karşısındaki çaresizliğini estetik bir haz beklentisiyle seyrettiği andan itibaren, Kant'ın deyimiyle, sınırlarını ve yüksek ben'ini de deneyimler. Seyircinin bu deneyim esnasında duyacağı negatif haz, dinamik yüceye tekabül etmektedir.

Filmde İstanbul'un binlerce yıllık mekânları - meselenin tartışıldığı ilgili bölümde de ifade edildiği gibi - filmin fantastik ve kozmik yapısının ve bu yapıdan doğan tüm karşıtlıkların da temellendiği eski-yeni karşıtlığının belirgin bir unsuru olarak, birçok kez karşımıza çıkar. Bu mekânlardan birisi de yaklaşık bin beş yüz yıl öncesinden, Bizans İmparatorluğu döneminden kalma Yerebatan Sarnıcı'dır. Yönetmenin bu mekândan, büyüklüğün ezici gücünü, yani matematik yüceyi hissettiren devasa gotik film mekânları gibi değerlendirdiğini söylemek mümkündür. Richie, Haldun ve Bizans prensesi Theodora'nın adamı Konstantin, parşömenin bir kopyasını elde eden yalancı peygambere ve onun müritlerine engel olmak adına onların gizli ayinlerini basmak üzere sarnıca girerler. Eldeki bir şamdanın ışığı yardımıyla yollarını bulmaya çalışan üçlü, suların içinden ve devasa sütunların arasından ilerlerler. Ardından gizli geçitlerden, labirentvari, dar koridorlardan geçerek toplantı yerine ulaşmaya çalışırlar. Nihayet, oldukça yüksek bir konumda bulunan bir pencereden, kuşbakışı görünecek şekilde ayin yerini tespit edebilirler. Bu koridorlar, labirentler ve geçitler,

Mekânın bilinmeyen kısımlarına uzanarak büyüklük algısını genişletir; uzun ve dolambaçlı koridorların sonu görünmez; sonsuzluk hissi yaratır. Çünkü onlar, görünen mekânın büyüklü-ğünün dışında kalan artı mekân parçalarıdır ve büyüklükleri uzun bir süre kav-ramamaz. Gizli geçitlerin nereye kadar uzadığı belli olmayan, genellikle karakterin elindeki bir mum ya da şamdan ile aydınlanan ve dolayısıyla da görüş mesafesinin kısıtlı olduğu bu dar koridorları, öngörülemez bir büyüklüğü ifade eder. İlk bakışta mesafenin ölçülebilmesi imkânsızdır. Sonsuza giden bir büyüklük söz konusudur. Sonsuza giden büyüklükler ise, matematik yüce hissini meydana getirirler (Osmanođulları, 2012, s. 153).

Nitekim filmde de sarnıcın yaratması beklenen büyüklük algısı, sinematografik olarak bu şekilde kurulmuştur. Hem karakterler hem de seyirci, ayinden gelen sesleri yer yer duysa da, varılmak istenen yere varılıp varılamayacağını, varılacaksa bile ne kadar sürede varılacağını, hangi uzunlukta bir mesafenin kat edileceğini kestiremez. Bu sebeple de mekânın sınırı algılanamaz. Başka bir deyişle, sonsuz bir büyüklük söz konusudur; bu büyüklüğün ezici gücü karşısında Richie, Haldun ve Konstantin varmak istedikleri yere varana kadar çaresiz görünmektedirler. Mekân büyüleyici görünmekle birlikte, aynı zamanda kestirilemez büyüklüğü ile ezicidir de. Kurmaca karakterler mekânın, bir sonsuzluk algısı yaratan büyüklüğü ve bu büyüklüğün yarattığı belirsizlik hissi ile baş başa iken, seyirci, tıpkı Kant'ın sözünü ettiği, Roma'da St. Peter kilisesine giren bir kişinin, daha ilk girişte yaşadığı türden bir sıkıntı ve şaşkınlık hali (Kant, 2016, s. 77) içerisinde. Seyircinin, mekânın/mekânın sinematografik kurulumunun, kendisinde yarattığı sonsuz büyüklük algısını aşma çabası içerisinde, bir hoşlanma hissine kapılması muhtemeldir. Bu hoşlanma durumunu da matematik yüce olarak ifade etmek yanlış olmayacaktır.





SONUÇ

Karanlık Sular'ın, her ne kadar fantastik ve kozmik unsurlarla donatılmış olsa da, maddi dünyaya dair kaygılar güden bir film olduğu iddia edilebilir: mimarisiyle, kültürüyle Batı'nın kapitalist anlayışına teslim olan bir kentin yaşadığı hayal kırıklığı ya da o kentin yok oluşuna karşı tutulan yas. Ancak bu durum, yine de filmin dokunaklı bir vampir filmi olarak ele alınmasına engel teşkil etmez. Çünkü filmde doğrudan alegorik bir anlatımdan söz edilemez. Bu sebeple, *Karanlık Sular* maddi evrene dair kaygılarla iç içe geçmiş fantastik ve kozmik bir anlatı olarak tarif edilebilir.

Bu niteliğiyle dahi film, kendisinden önce gelen (hatta belki de kendisinden sonra gelenlerden de (özellikle İslami korku filmleri furyası) ve sayıca çok olmayan Türk korku filmlerinden ayrı bir yerde konumlanır. Söz gelimi, Türkiye'de yapılmış ilk vampir filmi Drakula İstanbul'da (Mehmet Muhtar, 1953)⁷ filminde Kont Drakula ya da yer yer Drakula etkileri görünen Ölüler Konuşmaz Ki⁸ (Yavuz Yalınkılıç, 1970) filminde Âdem Bey'in hortlağı gibi karakterler, doğaüstü niteliğe sahip, mutlak kötü karakterler olarak maddi dünyayı tehdit eden, ölümlü insanlara korku salan ve filmin sonunda da onlar tarafından alt edilen canavarlar olarak ortaya çıkarlar. *Karanlık Sular*'da ise Richie, prenses Theodora ya da Haldun gibi vampirlere yönelik, nesnel bir konumlanma noktasına yerleşmiştir. Tıpkı maddi evrene ait karakterler gibi, onların da iyi ve kötü yanları birlikte verilmiştir. Filmdeki korku, dehşet ve acı verici olayların tek sorumluları bu fantastik yaratıklar değildir; maddi evrene ait karakterler de en az onlar kadar sorumludurlar. Başka bir deyişle, film fantastik ve kozmik yaratıklar olan vampirleri bir yana koyup onları mutlak kötü tarafta, maddi evrendekileri başka bir yana koyup, onları da maddi evrene ve onun düzenine tehdit oluşturan, fantastik ve kozmik evrene ait yaratıklarla mücadele eden mutlak iyiler olarak tasnif etmekten özellikle kaçınır. Bunun yanı sıra, tıpkı maddi evrene ait Lamia Köprülü gibi karakterlerin acı ve ıstıraplarına tanık olunduğu gibi, Richie ve Haldun'un acı ve ıstırapları da seyredilir. Bu sebeplerden ötürü, filmin doğrudan alegorik bir anlatısının olduğu söylenemez (eğer öyle olsaydı zaten Todorov'un yaklaşımına göre fantastikten söz edilemezdi). Bununla birlikte filmin, pekâlâ, tıpkı Jean Rollin'in vampir filmlerinde olduğu gibi, dokunaklı bir vampir filmi olduğu, tam da bu sebeplerden ötürü, iddia edilebilir. Bir yandan maddi evrene sızan doğaüstü unsurlar ve onun yarattığı tereddüt, evrenin bilinmeyen alanlarına ya da başka âlemlere ait korku verici mekân ve yaratıklar; diğer yandan bunların nüfuz ettiği, bir yanıyla yıkıcı ve sömürücü, bir yanıyla da kendi korku verici gerçekliğini üretmiş olan maddi evren sürekli bir karşılaşma halindedir. Son kertede, sahip olduğu bu nitelikler filmin, fantastik ve kozmik bir anlatı olarak ifade edilmesine olanak sağlar.

Eğer *Karanlık Sular* korku türü içerisinde değerlendirilecekse – ki bu yazıda tam da bu şekilde değerlendiriliyor – birbiriyle iç içe geçen, bunun yanında hem kendi içlerinde hem de birbiriyle çatışan, doğaüstü ve maddi evrenlerin bulunduğu bu filmde korku, dehşet ve acı verici olayların, imajların ve ses bloklarının olması da kaçınılmaz olacaktır. Seyircinin bunlar karşısındaki konumunu anlamlandırabilmek adına, bu yazıda, Kant'ın yüce kavramına başvurulmuştur. Seyircinin filmde yer alan bu türden olaylara, imajlara ve ses bloklarına vereceği 'varsayılan' tepkiler, sinema perdesinin ya da filmin seyredildiği herhangi başka medyanın ekranının

⁷ Film, Ali Rıza Seyfi'nin *Kazıklı Voyvoda* (1928) romanından uyarlanmıştır. Ali Rıza Seyfi'nin romanı ise, Bram Stoker'ın ünlü *Dracula* (1897) romanının milliyetçilik ve İslami değerler ile harmanlanmış serbest bir uyarlamasıdır.

⁸ Filmin jeneriğinde ve afişinde 'ki bağlacı' bitişik yazıldığı için orijinal isme sadık kalınmıştır.





kendisine sağladığı güvenli, mesafeli konuma bağlı olarak şekillendiği savunulmuştur. Seyircinin, film evrenindeki karakterlere korku, dehşet veya acı veren olayları estetik bir haz talebi ile (negatif haz) seyretmesi/seyretmeye devam etmesi meselesine, bu bağlamda, yüce kavramı ile açıklık getirilmeye çalışılmıştır. Her ne kadar tek bir film örneğinden hareketle genelleme yapmak çoğu zaman bazı sorunları beraberinde getirirse de yüce kavramının, korku türüne dâhil filmleri analiz etmek adına kullanışlı olduğunu söylemek mümkündür.

KAYNAKÇA

Altuğ, T. (2007). Kant estetiği. Payel.

Aslan Ayar, P. (2018). Türkçe edebiyatta varla yok arası bir tür fantastik roman (1876-1960). İletişim.

Ataman, K. (2009). Esas oyuncu atmosferdir. Mithat Alam Film Merkezi Söyleşi (Moderatör: Y. Okur), Panel ve Sunum Yıllığı.

Bengi, Y. D. (2015). "Önsöz". Yiğit Değer Bengi (Haz.), 1002. Gece Masalları (s. 13-18). Metis.

Berman, M. (2011). Katı olan her şey buharlaşıyor. (Çev. Ü. Altuğ, B. Peker). İletişim.

Bonitzer, P. (2011). Kör alan ve dekadrajlar. (Çev. İ. Yaşar). Metis.

Burke, E. (2008). Yüce ve güzel kavramlarımızın kaynağı hakkında felsefi bir soruşturma. (Çev. B. Gümüşbaş). BilgeSu.

Carroll, N. (2020). Korkunun felsefesi veya kalbin paradoksları. (Çev. S. Sarı). Hece.

Deleuze, G. (2007). Kant üzerine dört ders. (Çev. U. Baker). Kabalıcı.

Elsaesser, T., Hagener, M. (2014). Film kuramı duyular yoluyla bir giriş. (Çev. B. Soner, B. Yıldırım). Dipnot.

Enki, Y. (2017). Maskenin düştüğü yer. İthaki.

Kant, I. (2016). Yargı yetisinin eleştirisi. (Çev. A. Yardımlı). İdea.

Lovecraft, H. P. (2018). Edebiyatta doğaüstü korku (Çev. A. Dursun). Laputa.

Marx, K., Engels, F. (2015). Komünist manifesto (Çev. N. Satlıgan). Yordam.

Murdoch, I. (2008). Ateş ve güneş Platon sanatçıları niçin dışladı? (Çev. S. R. Kırkoğlu). Ayrıntı.

Osmanođulları, F. (2022). Gotik film estetiği. Akademisyen.





Öztürk, S. (2017). Sinema felsefesine giriş: Film- yapımı felsefe. Ütopya.

Schiller, F.V. (2008). Schiller. (Çev. ve Haz. G. Aytaç). Doğubatı.

Scognamillo, G. (2014). Korkunun ve dehşetin kapıları. Bilge Karınca.

Scognamillo, G., Demirhan, M. (2005). Fantastik Türk sineması. Kabalıcı.

Steinmetz, J. L. (2006). Fantastik edebiyat (Çev. H. F. Nemli). Dost.

Şimşek, G. (2017). Türk korku sineması kronolojisi 1914-2015. Pales.

Todorov, T. (2017). Fantastik edebi türe yapısal bir yaklaşım. (Çev. N. Öztokat). Metis.

Tombs, P. (2004). Fantastik filmler. (Çev. N. Birgül). Kabalıcı.

Toprak, O. (2016). Gotik bir İstanbul masalı: Karanlık Sular. <https://filmloverss.com/gotik-bir-istanbul-masali-karanlik-sular/> Erişim Tarihi: 05.09.2022.

