



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

VİDEO OYUNLARDA KORKU UNSURUNUN KULLANIMI VE
KONSEPT TASARIM ÇALIŞMASI

Ümit Hazal YAYALAR

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2023



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

VİDEO OYUNLARDA KORKU UNSURUNUN KULLANIMI VE
KONSEPT TASARIM ÇALIŞMASI

Ümit Hazal YAYALAR

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2023

KABUL VE ONAY

Arş. Gör. Ümit Hazal Yayalar tarafından hazırlanan “Video Oyunlarında Korku Unsurunun Kullanımı ve Konsept Tasarım Çalışması” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Grafik Anasanat Dalı’nda Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı Unvan,

Doç. Banu Bulduk TÜRKMEN

Jüri Üyesi (Danışman) Unvan,

Prof. Özden Pektaş TURGUT

Jüri Üyesi Unvan,

Prof. Tefik İnanç İLİSULU

Jüri Üyesi Unvan,

Prof. Kaan OLGUNTÜRK

Jüri Üyesi Unvan,

Doç. Elif Varol ERGEN

Bu çalışma, Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği’nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Prof. Dr. Candan TERVİEL
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

VİDEO OYUNLARDA KORKU UNSURUNUN KULLANIMI VE KONSEPT TASARIM ÇALIŞMASI

Danışman: Prof. Özden Pektaş TURGUT

Yazar: Ümit Hazal YAYALAR

ÖZ

Bir hikâyeyi eşsiz kılan şey; onu anlatış biçimi ve oyuncuya sunduğu evrenin görsel olarak canlandırmasıdır. Bu nedenle mekânın hikâye anlatımında oynadığı rol önemlidir. Video oyunların yarattığı benzersiz evrenler, gelişen teknolojinin imkânlarıyla birlikte pek çok alternatifi de beraberinde getirmektedir. Oyundaki her öğenin birbirinden farklı karakteristik özellikleri oyuncunun haritayı keşfetme merakını artırır ve oyuna devam etmesi için motivasyonlarından biri haline gelir.

Oyunların yapay gerçekliği hem olay örgüsü hem de görsel tasarım alanında kendine özel bir yapısı bulunur. Anlatılan hikâyelerin gerçeküstülüğü; kültürel aktarımlar, yaşam tecrübeleri ve duygu durumları sayesinde insanların empati kurmasını sağlamaktadır. Oyuncular, sinema filmlerinin aksine bir izleyici olarak yer almaktansa, oyuncu karakteri ile bağ kurabilir ve karakterin yerine kararlar alabilir. Bu durum ise; oyuncuların empati yapmasına ve güvenli bir alandan doğru aynı durumda olsaydı nasıl tepki vereceğini sınamasına olanak tanır. Bir eğlence aracı olarak video oyunların korku temasına yaklaşımı, gerilim ve şiddet öğelerini kullanma biçimleri yönünden farklılık gösterir. Genellikle aksiyon ve hayatta kalma türüyle birleştirilen korku oyunlarında, tasarım elementlerinden biri olarak; oynanış mekanikleri kadar atmosferi ve mekân tasarımlarındaki özgünlük de önemlidir. Oyun deneyimiyle birlikte, insan psikolojisine yaklaşımı ve kültürel öğeleri kullanım biçimi başarılı bir korku oyunun temelini oluşturur. Korkunun bir duygu olarak psikolojideki karşılığı, kültürel yansımaları ve popüler kültürdeki yeri derinlemesine incelenerek korku oyunları üzerindeki etkisi tezin başlıca inceleme alanlarını oluşturmaktadır.

Bu sanatta yeterlik tezinin araştırma ve uygulama çalışmasındaki başlıca amaç olarak; akademik alanda korku oyunlarına yönelik kaynak çeşitliliğine katkıda bulunmak ve uygulama çalışmasının ilgili alanlara kuramsal ve konsept tasarım hakkında bilgi sağlaması hedeflenmiştir. Uygulamanın üretim süreci için oyun tasarımının üretim yöntemlerini takip etme hedefiyle eğlence sektörüne yönelik çalışmalar üretmek isteyen sanat öğrencileri için kaynak oluşturmak amaçlanmıştır. Tasarım sürecinde korku duygusunun psikolojik temelli unsurları üzerine yapılan kuramsal araştırmalar bir konsept tasarım çalışması ile uygulamaya aktarılacaktır.

Anahtar Sözcükler: Video Oyunlar, Konsept Tasarım, 3B Modelleme, İllüstrasyon, Korku Sanatı.



THE USE OF FEAR ELEMENT IN VIDEO GAMES AND CONCEPT DESIGN STUDY

Supervisor: Prof. Özden Pektaş TURGUT

Author: Ümit Hazal YAYALAR

ABSTRACT

What makes a story unique is; it is the way he narrates it and the visual animation of the universe he presents to the player. Therefore, the role of space in storytelling is important. The unique universes created by video games bring many alternatives along with the possibilities of developing technology. The different characteristics of each item in the game increase the player's curiosity to explore the map and become one of their motivations to continue the game.

The artificial reality of games has a unique structure in both plot and visual design. The surrealism of the stories told; It enables people to empathize through cultural transfers, life experiences and emotional states. Actors can bond with the actor character and make decisions for the character, rather than taking part as a spectator, unlike in movies. If this is the case; It allows players to empathize and test how they would react if they were in the same situation from a safe area.

As a means of entertainment, the approach of video games to the theme of horror differs in the way they use the elements of tension and violence. As one of the design elements in horror games, which are usually combined with the action and survival genre; Authenticity in atmosphere and space designs are as important as gameplay mechanics. Along with the game experience, his approach to human psychology and his use of cultural elements form the basis of a successful horror game. The psychological equivalent of fear as an emotion, its cultural reflections and its place in popular culture are examined in depth and its effect on horror games constitute the main areas of study of the thesis.

As the main purpose of the research and application study of this proficiency in art thesis; It is aimed to contribute to the diversity of resources for horror games in the academic field and to provide information about the theoretical and concept design of the application work to the related fields. It is aimed to create a resource for art students who want to produce works for the entertainment industry with the aim of following the production methods of game design for the production process of the application. Theoretical research on the psychological-based elements of fear in the design process will be implemented with a concept design study.

Keywords: Video Games, Concept Design, 3D Modelling, Illustration, Horror Art.



TEŞEKKÜR

Sanatta Yeterlik tezimin hazırlanma süresi boyunca bana olan desteklerini esirgemeyen çalışma arkadaşlarım Murat Çalış, Mustafa Uygur Çevik, Çiğdem Yönder ve danışmanım Prof. Özden Pektaş Turgut'a katkılarından dolayı teşekkür ederim.



İTHAF

Sevgili babam Ülkü Yayalar için.



İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
İTHAF	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSEL DİZİNİ	x
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: KORKUNUN TANIMI VE KÜLTÜREL YANSIMALARI	6
1.1. Psikolojide Korku ve Çeşitleri.....	7
1.1.1. Klasik Koşullanma ve Davranış Psikolojisi.....	11
1.2. Bilincin Tanımı ve Arketipler.....	13
1.2.1. Unheimlich Kavramı ve Tekinsizlik Korkusu.....	17
1.2.2. “Uncanny Valley” Tanımına Göre Yüz İfadeleri.....	21
1.2.3. İkiz Karakterler Fenomeni: Doppelgänger.....	22
1.3. Psikoloji Tarihinde Toplumsal ve Kültürel Olaylar.....	24
1.4. Folklor ve Korku Hikayelerinin Evrimi.....	26
1.4.1. Batı Kültüründe Cadılar, Şeytan Çıkarma ve Vampir İnancı	28
1.4.2. Doğu Kültüründe Doğaüstü Efsaneler	33
2. BÖLÜM: KORKU VIDEO OYUNLARININ GELİŞİMİ.....	41
2.1. Video Oyunlarında Korku Temasının Başarısızlık Nedenleri.....	42
2.1.1. Korku Video Oyunlarının İşleme Yöntemi	45
2.2. Korku Oyunları Türlerinin Oluşumunu Etkileyen Filmler.....	47
2.2.1. Slasher ve Yaratık Temaları	48
2.2.2. Kıyamet Sonrası Distopik Evrenler.....	55
2.2.3. Folklorik Korku (Folk Horror) ve Psikolojik Gerilim	59
2.3. Alt Türlere Göre Korku Video Oyunlarının Gelişimi.....	66

2.3.1. 1980'li ve 90'lı Yıllar	66
2.3.2. Aksiyon ve Macera Temalı Oyunlar	69
2.3.3. Bilimkurgu Temalı Hayatta Kalma Oyunları	76
2.3.4. İnteraktif Korku Oyunları.....	78
2.3.5. Kooperatif ve Çok Oyunculu Nişancı Korku Oyunları.....	79
2.3.6. Açık Dünya Hayatta Kalma Korku Oyunları	80
2.3.7. Psikolojik ve Paranormal Temalı Korku Oyunları	82
2.3.8. Next- Gen Konsol Korku Video Oyunları	85
2.4. Bağımsız (Indie) Yapımlar.....	86
2.4.1. Amerika ve Avrupa Merkezli Stüdyolar	86
2.4.2. Uzak Doğu'dan Bireysel ve Stüdyo Yapımları.....	91
3. BÖLÜM: KORKU VIDEO OYUNLARININ KONSEPT İNCELEMESİ	97
3.1. Psikolojik Gerilim ve Metafor: Silent Hill 2.....	98
3.1.1. Team Silent ve Yapım Aşaması	99
3.1.2. Yaratık ve Karakter Tasarımları	100
3.1.3. İlham Alınan Sinema Yapıtları	106
3.2. Buluntu Film Ve Paranormalite: Outlast.....	109
3.2.1. Hikâye Anlatımı ve Karakter Gelişimi	110
3.2.2. Outlast 2: Din ve İstismar	112
3.3. 70'ler Slasher Korku: Resident Evil 7.....	116
3.3.1. Prodüksiyon ve Ön Hazırlıklar	117
3.3.2. Photogrammetry ve Gerçekçilik	121
3.4. Bilimkurgu ve Korku: Dead Space.....	125
3.4.1. Yapım Aşaması ve Karşılaşılan Zorluklar	126
3.4.2. Yaratık Tasarımları: Nekromorf	129
3.5. Kıyamet Sonrası Dünya ve Ahlak Anlayışı: The Last of Us.....	132
3.5.1. Last of Us Evreni	133
3.5.2. Hikâye Anlatımı ve Karakter Gelişimi	139
3.5.3. Bilimsel Referanslar ve Enfekte Tasarımları	142

3.6. Gotik Korku ve Lovecraft Mitolojisi: Bloodborne.....	146
3.6.1. From Software ve Souls-türü Oyunlar	147
3.6.2. Lovecraft ve Hristiyan Mitolojisi Uyarlaması	148
3.6.3. Viktorya Dönemi Gotik ve Referanslar	152
4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI	166
4.1. Konsept Tasarım İçin Kurgulanan Hikâye ve Evren.....	167
4.2. Mekân Konsept Tasarımları.....	168
SONUÇ	185
KAYNAKLAR.....	188
ETİK BEYAN.....	197
ORİJİNALLİK RAPORU.....	198
ORIGINALITY REPORT.....	199
YAYINLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	200
ÖZGEÇMİŞ	201

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1: “Little Albert” deneyi.....	12
Görsel 2: Masahiro Mori’nin robotlardaki insan benzerliği üzerine yarattığı grafik.	18
Görsel 3: Hiroshi Ishiguro’nun tasarımları Telenoid (solda), Geminoid HI (ortada) ve kendisi (sağda).....	19
Görsel 4: Cadılar Bayramı için kostüm giyen çocuklar.....	20
Görsel 5: Matrix filminden bir sahnenin görüntüsü.....	22
Görsel 6: Brueghel’in De Triomf van de Dood (Ölümün Zaferi) adlı tablosu.....	25
Görsel 7: Joseph Baker’ın 1892 tarihli “Salem Cadısı” litografı.....	29
Görsel 8: Sawaki Suushi’nin 18. Yüzyıla ait Yamauba tasviri.....	35
Görsel 9: Hebi Shoji ve The Licking Woman mangalarından birer panel görüntüsü.....	36
Görsel 10: Jared Mitchell’in korku oyunlarındaki oynanış döngüsünü gösteren tablosu.....	46
Görsel 11: Leatherface ve diğer aile bireylerinin filminden bir görüntüsü.....	48
Görsel 12: Night of the Living Dead filminden bir görsel.....	49
Görsel 13: Alien’in biyomekanik tasarımları (üstte) ve Chestbuster’ın çıkış sahnesi (altta).....	50
Görsel 14: Filmdeki yaratık replikalarından bir görsel.....	52
Görsel 15: Battle Royale filminden bir sahne.....	53
Görsel 16: Gary Oldman’ın (üstte) ve Bela Lugosi’nin (altta) Dracula canlandırmalarından birer sahne.....	54
Görsel 17: Bayan Carmody karakterinin vaaz verdiği sahneden bir görsel.....	55
Görsel 18: The Road (üstte) ve 28 Days Later (altta) filmlerinden sahneler.....	56
Görsel 19: Children of Men filmindeki tek plan çekimden bir sahne.....	58
Görsel 20: Onibaba (üstte) ve Noroi (altta) filmlerinden birer görsel.....	60
Görsel 21: The Wailing filminden bir sahne.....	61
Görsel 22: Ju-On (üstte) ve Ringu (altta) J-Korku filmlerinden birer sahne.....	62
Görsel 23: Exorcist’teki şeytan çıkarma ayini sahnesi.....	63

Görsel 24: Korku komedi türünün öncüsü Evil Dead filminden bir sahne.....	64
Görsel 25: Filmde “Doppelganger” fenomeninin kullanıldığı sahne.....	65
Görsel 26: Sweet Home oyunundan bir ara sahne ve oyun içi görüntüsü.....	67
Görsel 27: Alone in the Dark oyunundan bir ekran görüntüsü.....	68
Görsel 28: 1996 tarihli Resident Evil’den oyun içi grafikler (üstte) ve RE2 yeniden yapımında gerçek zamanlı render görselleri (altta).....	70
Görsel 29: The Evil Within’den oyun içi görüntüsü.....	71
Görsel 30: Doom (2016) oyun içi görüntüsü.....	73
Görsel 31: Call of Cthulhu’dan iç mekân görüntüsü.....	74
Görsel 32: Kuon PlayStation 2’den bir görsel.....	75
Görsel 33: Oyunda Alien ile karşılaşılan bir anın ekran görüntüsü.....	77
Görsel 34: Until Dawn oyunundan interaktif sahne görüntüsü.....	78
Görsel 35: Left 4 Dead’den önceden render edilmiş bir sahne.....	79
Görsel 36: Dying Light’ın dış mekânından bir görsel.....	81
Görsel 37: Sanitarium’un başladığı akıl hastanesinden görsel.....	83
Görsel 38: Fatal Frame 2: Crimson Butterfly’den ekran görüntüsü.....	84
Görsel 39: Köydeki evlerden birinin iç mekân görüntüsü.....	85
Görsel 40: Amnesia: Dark Descent’daki The Gatherer adlı yaratıklardan bir görsel.....	87
Görsel 41: Visage psikolojik korku oyunu projesi olan P.T.’den ilham almıştır.....	88
Görsel 42: Slender Man ve Siren Head’in oyun içi görünüşleri.....	89
Görsel 43: Conarium Unreal Engine 4 ile geliştirilmiş Lovecraft tarzı atmosferinden bir görsel.....	90
Görsel 44: Pathologic 2’nin ürkütücü kasaba görüntüsü.....	90
Görsel 45: Okaeri (üstte) ve Innunaki Tunnel (altta) ekran görselleri.....	92
Görsel 46: Geleneksel Japon kültürü içerikli Shadow Corridor’dan bir görsel.....	94
Görsel 47: Otogiri’den bir sahne.....	95
Görsel 48: Sato Tsuboyama’nın karakter tasarımı için yüz ifadeleri eskizleri.....	101
Görsel 49: Masahiro Ito’nun Piramit Kafa için ilk ve ikinci tasarımları.....	102
Görsel 50: Silent Hill 2’nin yaratık tasarımlarının üç boyutlu görselleri.....	103

Görsel 51: Eddie ve Angela karakterleri.....	104
Görsel 52: Silent Hill ve Twin Peaks'den sahneler.....	106
Görsel 53: Solaris'ten Hari ve Silent Hill'den Maria'nın tekrar eden ölüm sahnelerinden birer görüntü.....	107
Görsel 54: Hari ve Maria'nın "Ayna Evresi" teorisinin kullanıldığı sahneleri.....	108
Görsel 55: Outlast'ın ilk oyunundan kamera gece görüşünü içeren görsel.....	110
Görsel 56: Marta karakterinin konsept tasarımı.....	113
Görsel 57: Val'in karakter tasarımı ve oyun içi görünümü.....	114
Görsel 58: Kilise müritlerinin kullandığı Catherine Çarkı ve Askı (The Rack).....	115
Görsel 59: Outlast ve The Shining'den sahneler.....	115
Görsel 60: Resident Evil 7'nin ara sahnesinden ekran görselleri.....	117
Görsel 61: Sadako (Ringu), Alma (F.E.A.R.) ve Eveline'in (RE7) görselleri.....	118
Görsel 62: Baker ailesinin babası ve Leatherface sahne karşılaştırması.....	119
Görsel 63: Fotoğrafların üç boyutlu obje üzerinde kullanım şekli görünmektedir	122
Görsel 64: Üç boyutlu tarama için yapılan hazırlıklar, model ve render aşamalarının görünümü.....	123
Görsel 65: Mia ve Jack'in sahnelerinden birer görsel.....	124
Görsel 66: Isaac'in karakter tasarımı.....	126
Görsel 67: Dead Space ve Resident Evil 4 oyunlarının karşılaştırması.....	127
Görsel 68: Isaac'in üç boyutlu modelinde animasyon çalışmaları.....	128
Görsel 69: Farklı türdeki nekromorf tasarımlarından örnekler.....	129
Görsel 70: Dead Space 2'den nekromorf tasarımları.....	130
Görsel 71: Çocuk nekromorfların oyun içi görünümü ve konsept tasarımı.....	131
Görsel 72: Oyunun giriş bölümüne ait konsept tasarım çalışması.....	133
Görsel 73: Karantina Bölgesi'ne ait konsept tasarım çalışması (üstte). Aaron Limmonick'in duvarın diğer tarafını gösteren konsept tasarımı (altta).....	134
Görsel 74: Doğanın ve şehrin birbirine karışmasını gösteren bir konsept tasarımı.	136
Görsel 75: Sanatçının tasarım için oluşturduğu kompozisyon eskizleri ve çevre için referanslar.....	136

Görsel 76: Modo'da robot modelinin ve arka planın yerleştirilmesi.....	137
Görsel 77: Photoshop programında modelin üzerine doku ekleme ve detaylandırma aşaması.....	138
Görsel 78: Boyama ile su üzerindeki ışık yansıması ve kum detayları.....	139
Görsel 79: Oyunun giriş bölümünde Joel ve kızı Sarah (üstte) ve Ellie (altta) ile ara sahnelerden görseller.....	140
Görsel 80: Enfektelerin konsept tasarım aşamasından görseller.....	143
Görsel 81: Ophiocordyceps Unilateralis mantar türünün görünümü.....	144
Görsel 82: "Clicker" isimli enfekte türünün konsept tasarımı.....	145
Görsel 83: "Bloater" ve "Runner" enfekte sınıflarının konsept tasarımı.....	146
Görsel 84: Vekil Amelia ara sahnesinden ve komünyon ritüelinden görseller....	149
Görsel 85: Laurence (solda), Ruhban Canavarı konsept tasarımı (ortada) ve Wendigo illüstrasyonu (sağda).....	150
Görsel 86: Laurence (solda) ve Michelangelo'nun Pieta eseri (sağda).....	151
Görsel 87: Araştırma Binası (solda) ve Duomo Di Milano (sağda) Katedrali.....	152
Görsel 88: Karluv Köprüsü fotoğrafları ve Büyük Köprü'nün oyun içi görüntüleri.	154
Görsel 89: Prag'daki Saat Kulesi ve oyundaki benzeri.....	155
Görsel 90: Edinburg şehri ve Yharnam'ın oyun içi görüntüleri.....	156
Görsel 91: Araştırma Binası (solda) ve Canterbury (sağda) Katedrali.....	157
Görsel 92: Araştırma Salonu'na çıkan sunak ve Bosch'un eseri.....	158
Görsel 93: Catherine Çarkı'nın orijinal betimlemesi (sol üst), Berserk (sağ üst) ve Bloodborne'daki tasarımları (altta).....	160
Görsel 94: Yharnam'daki düşmanlar (solda) ve Resident Evil 4 oyunundaki kasaba (sağda).....	162
Görsel 95: Mergo'nun Süt Annesi ve Victoria Dönemi'nden bir fotoğraf.....	163
Görsel 96: Rom ve Ludwig (üstte) ve diğer düşmanlardan örnekler (altta).....	164
Görsel 97: Peleş Kalesi (üstte) ve RE: Village'dan oyun içi görüntüler (altta).....	165
Görsel 98: Zdsizlaw Benksinski'nin eserlerinden örnekler.....	166
Görsel 99: Grimshaw'ın manzara resimlerinden bir örnek.....	167
Görsel 100: Referans fotoğraflar (https://gumroad.com).....	169

Görsel 101: Üç sahne için kullanılan dokular (www.cgtextures.com).....	170
Görsel 102: Photoshop aşamasının başlangıç görünümü.....	170
Görsel 103: İkinci sahne farklı bir perspektifle detaylara odaklanmıştır.....	171
Görsel 104: Sahneye ait üçüncü çalışma.....	172
Görsel 105: Eskiz denemeleri.....	172
Görsel 106: ZBrush programında üç boyutlu modelin görünümü.....	173
Görsel 107: Keyshot render görüntüsü.....	173
Görsel 108: Sahne için kullanılan fotoğraflar.....	174
Görsel 109: Sahnelerin sonlandırılmış hali.....	175
Görsel 110: ZBrush programında üç boyutlu model görünümü.....	176
Görsel 111: Sahnenin final hali.....	177
Görsel 112: Sahnenin farklı ışıklandırma ile denemesi.....	178
Görsel 113: Modelin ZBrush arayüzünde görünümü.....	179
Görsel 114: Sahnenin final hali.....	180
Görsel 115: Tasarımın yakın plan görünümü.....	180
Görsel 116: Modelin ZBrush programında görünümü.....	181
Görsel 117: Sahnenin final görünümü.....	182
Görsel 118: Detay gösterilen ve alternatif perspektif uygulanan çalışmalar.....	183

GİRİŞ

İnsan korktuğunda bazı koşullarda faydalı olabilecek kimyasallar salgılamaktadır. Tarihin başlangıcından itibaren insanların hayatta kalmasını sağlayan duygu korkudur. Vücudun sinir sistemi harekete geçerek tehlike anında hormonların ve nöron taşıyıcılarının sebep olduğu pozitif duygular ortaya çıkmaktadır. İnsan mutlu olduğunda, şaşırdığında veya heyecanlandığında ortaya çıkan kimyasallar; korku anında vücutta meydana gelen değişiklikler ile oldukça benzerdir. Frontal lob beynin ilkel cevap vermeye geçiş yaptığı bölümdür. Örneğin; korkutucu bir çığlık duyulduğunda vücut kaçmaya veya mücadeleye hazırlanırken frontal lob kişinin hâlâ güvende olduğunu söyler ve durumun normal bir hale gelmesine izin verir.

Herkesin korkuya çeşitli tepkiler veren farklı kişilikleri vardır. Korku faktörünü meydan okuma olarak gören insanlar bu tür deneyimi heyecanlandırıcı bulur ve yaşadıkları gerilim duygusu adrenaline neden olur. Hayat tecrübeleri ise insanların mizacını sonradan değiştirebilir. Buna örnek olarak; travma deneyimli bir insanın düşünce biçimi de değişir. Sakin yapıda biri travmatik hayat tecrübelerinden dolayı endişeli, sinirli ve hassas biri haline geldiğinde korku ve gerilim türü eğlence unsuru olmamaktadır. Bu gibi durumların dışında korku sevenlerin yeni tecrübelere açık, dışadönük, vicdanlı, empati yapabilme, duyarlı ve uzlaşmacı olmaları kişilik özellikleri arasındadır. Duygular bulaşıcıdır ve insanların diğer insanları anlama şekli o duyguları kendileri için yeniden oluşturarak meydana gelir. Korku da diğer insanlarla iletişim kurma şekli olabilir. İnsanlar ortak korku deneyimi yaşadığında birbirleriyle bağ kurduklarını ve daha yakın olduklarını hissederler (Cassata, 2016).

Ekranda görülen "şeyin" biçimi beyne hem tanıdık hem de yabancı gelmesi ilginin odakta kalması için psikolojik bir egzersizdir. İnsanlar erken yaştan itibaren gördüklerinin şekil ve dokusunu inceleyerek tanımaktadır. Amorf veya metafizik bir "varlık" kullanarak korkutan oyunlar, insan dokusuna benzeyen fakat tam olarak uymayan yaratık ile oyuncunun algısını kısıtlayıcı (ışık kaynağının az veya hiç olmaması, görüntüdeki bozulmalar gibi) mekân yüzünden sürekli tetikte olmasını ister. *Dead Space*, *Doom*, *Evil Within*, *Resident Evil* ve *Bloodborne* gibi hayatta

kalma- korku türü oyunlar kapalı mekânda saldırgan düşmanlara karşı kendini savunan oyuncuyu anlık korkutan oyunlardır. Sıradan her insanın görmekten rahatsız olacağı; ateşli silah çatışması ve şiddet eylemlerini göstererek stres seviyesini sürekli yükseltir.

"Perili ev" teması, takip edilme ve her an kaçmaya hazır olma hissini tetikler. *Silent Hill*, *Slender Man*, *Layers of Fear*, *Outlast* ve *Amnesia* atmosferiyle ve oyuncunun sadece kaçarak kurtulabileceği yaratıkların olduğu savunmasız kalmanın verdiği çaresizlik, üzüntü, kaybolmuş hissi gibi insani duygularla oyuncuyu korkutan ve sürekli gerilimi yaşatan oyunlardır.

Resident Evil (1996) etkili aksiyonuyla türünü ileriye taşımıştır. Fakat *Silent Hill* (1999) yarattığı psikolojik gerilimle korku oyunlarında silah kullanımının zorunluluk olmadığını göstermiştir. Oyun müzikleri, mekân aydınlatması, hava koşulları, haritada oyuncuyu yönlendirişi gibi zamanının grafik kalitesini göz ardı ettiren, oyuncuyu kurduğu evrenin hikâyesi ve bunu aktarması ile amacına ulaşmıştır. *Silent Hill*'in oluşturduğu temadan yola çıkan *Amnesia*, *Slender Man*, *Outlast* gibi korku oyunları çizgisel oynanış şeklinin oyunu sıkıcı hale getirmeden uygulanabileceğini göstermiştir. *Amnesia*'da karakterin ruhsal sağlığı görüş mesafesine ve stres seviyesine etki ederken oyuncu sürekli karakterin duygu durumunu düşünerek ilerlemesi gerekir. *Slender Man* ve *Outlast*'de ışık kaynağı kısıtlı kullanılmalıdır buna rağmen oyuncunun çabalarını geri ödeyecek mutlu bir son yoktur. Her ne kadar bir ekranın karşısında da olsa, korku oyunları oyuncuya empati kurmasını sağlayıp "karakterin yerinde kendisi olsaydı ne yapardı" düşüncesini sorguladır.

Indiana Üniversitesi'nden Teresa Lynch'in araştırmasına göre, oyunun etkileşim ve oyuncuya karakter üzerinde verdiği kontrol seviyesine kadar korkunç olduğunu belirlemektedir. Ne kadar çok etkileşim olursa, insan beyni oyun karakterine olan oyuncuya da oluyormuş hissi uyandırır. Korku oyunu oynayanları izlenimini yaptığı deneye göre; oyun karakteri, kişinin sanal dünyadaki bir uzantısı haline gelmektedir (Heaven, 2015).

Karakterler günümüz oyunlarının önemli bir parçasıdır. Karakter tabanlı oyunlar tasarlamak için *Player Character* (oyuncu karakteri) ve *Non-Player Character*'in (oynanamayan karakter) aldığı roller oynanış tecrübesiyle birlikte bir anlayış inşa etmesi gereklidir. Oyun karakterleri ve gerçek insanlarla olan etkileşimin aynı kavramsal mekanizmalara sahip olmalıdır. Diğer insanların duygularını anlaması etki ve hareket gözlemiyle gerçekleşir. Mimik ve empati yaratma oyun karakterlerinde önemlidir çünkü gerçek insanlarda da var olan sinir mekanizmaları (ayna nöronlar) oyun karakterlerinin duygu durumunu göstermek için animasyonlarında kullanılmaktadır (Lankonski, 2010).

Üzerinden yıllar geçse de hâlâ en iyi korku oyunlarından biri olan *Silent Hill 2*'nin ana karakteri *James*, sıradan, günlük yaşamdan herhangi biridir. Özel yetenekleri ya da eğitimi yoktur fakat birçok korku oyununda ana karakterin kurban olmasının aksine *James*, aslında kurban rolünü oynayan ve geçmişine ait pişmanlıklarına ait bilinçaltında kendi kendini cezalandıran biridir. *Silent Hill* kasabası, *James*'in karşılaştığı tüm karakterler ve hatta yaratıklar, nihayetinde karakteri vicdan muhasebesine çeken kuvvetli sembolizmlerdir (Gitmez, 2017).

Korku oyunlarının özü her zaman korku duygusunun insanlarda oluşmasına sebep olan çeşitli konuları ele alır. Bilinmeyene duyulan korku, şiddet, dehşet, katliam, psikolojik işkence, çocukluk travması gibi fiziksel ve zihinsel eylemleri işleyen, bunu yaparken başlangıçta ılımlı bir açılış bölümü kullanılmaktadırlar (Sinha, 2016). Ana karakterin arka planının oluşturulması, o yerde bulunmasının sebebi oyuncuya aktarılır. *Silent Hill 2*'de ana karakter *James*'in ölen karısı *Mary*'den gelen mektup üzerine şehre gitmesi veya *Outlast*'de isimsiz gelen bir e-postayı araştırmak üzere hikâyenin geçtiği akıl hastanesine gitmesi örnek olarak gösterilebilir.

Görsel tasarımın temel biçimleri; çizgi, şekil ve yoğunluk olarak indirgendiğinde geleneksel estetik teknikler oldukça pratiktir. Fakat gerçek hayat bundan daha karmaşıktır ve gerçekliği ifade etmek basit şekilleri kullanmaktan fazlasını gerektirir. İnsanlar dokunma duyusu ve gerçek hayat tecrübeleri sayesinde şekillere bakarak farklı şeyler hissedebilir. Dairesel biçimler; masum, enerjik ve efeminen, kareler;

denge, ciddiyet ve inatçılık, üçgenler; güç, saldırganlık ve maskülenliği çağırıştırır. Bu şekillerin dinamik halde iken kişi öğrenilmiş davranış sonucu sivri kenarlı bir objeye dokunmaya karşı strese sokarken, yuvarlak hatlı objeler için daha iyimser yaklaşır. Korku, öğrenilmiş davranış türüdür çünkü hayatta kalma insanın iç dürtüsü olsa da neyin tehlikeli olup olmadığının bilinci doğuştan gelmez. Konsept tasarımcılar, oyuncuların gerçek hayat tecrübelerini ve dokunma duyusunun oluşturduğu görsel hafızayı birleştirerek konsept çalışmasına uyarlar (Solarski, 2013). Örneğin; *Doom* gibi korku unsurunu bilinmeyen bir organizmaya karşı hayatta kalma mücadelesine yerleştiren oyunda bölüm tasarımlarının farklı mekân biçimleri gözlenmektedir. Uzay gemisinde geçen mekânlar dikdörtgen yapılı ve pürüzsüz yüzeylidir. Cehennem bölümünde ise sivri yapılar ve bu yabancı organizmaya ait akışkan ve saldırgan yapıdaki dokular görülür.

Tarihe bakıldığında mitlerin ve efsanelerin çoğunda ölüm teması yer alır. Gerçekte yaşanacak tek bir hayat vardır fakat video oyunlarda ölüm, pek çok farklı anlama gelmektedir. Ölümün farklılıkları tasarımcılar için büyük bir problem olabilir çünkü film ve kitaplardan farklı olarak oyuncu, oyun karakteriyle kendini özdeşleştirir. Oyuncunun, yavaşça deliren bir sanatçı olduğu *Layers of Fear*'da ölüm tamamen göz ardı edilmiş ve oyuncunun sadece korkuya bağlı kuşkusu oyundan kopmamasını sağlamaktadır. Oyuncu yaralanmayacağı bilinciyle etrafta serbestçe dolaşabildiğinde, ölüm olmayan bir korku oyunu tekdüze hâle gelebilir. *Alien: Isolation*'da olduğu gibi zorlu yapay zekâ sistemi yüzünden oynanışın zorlaşması ve sürekli tekrar eden ölüm, oyuncunun motivasyonunun dağılmasına da sebep olabilir. *Resident Evil* birçok korku öğesini barındırmasına rağmen, korku faktörü içeren her şeyin silah kullanarak savuşturulabileceği bir oyuna dönüşür. *Amnesia* ile başlayan, oyuncunun elinden savunma aletini alarak onu korkuyu keşfetmeye zorlamak modern korku oyunlarında tamamıyla yeni bir oynayış şeklidir (psu.edu, 2017)

Oyuncuyu araştırmaya yöneltecek çevre tasarımları korkuyu yaratmak için en temel yoldur. Mekân tasarımından sonra oyunun ana karakteri diğer önemli unsurdur. Oyuncu ana karakterin yerine kendini koyduğu için sıradan, özel güçleri olmayan

biridir. Oyuncu empati yaptığı süre boyunca eğer gerçekten bu durumda kendi olsaydı ne yapardı düşüncesi tansiyonu sürekli yüksek tutar.

Modern korku oyunları görsel ve ses tasarımına gelindiğinde oyuncuya başarılı bir deneyim sunar. Hikâyenin kahramanını yaratmak bundan daha fazlasını yani hikâye anlatımını gerektirir. Ana karakterin orada neden bulunduğu, ne yaptığı, eğer başarısız olursa ne yapacağı gibi soruları oyun içinde cevaplandırılmalıdır. Günümüzde korku oyunlarının yoksun olduğu unsur ana karakterin oyundaki ağırlığıdır. Hikâyeye yön veren birinin olmaması korku hissetmeyi zorlaştırır ve oyun sadece bölümden bölüme geçiş haline gelir. *Outlast* ve *Amnesia* gibi bağımsız firmaların oyunları hikâyesini araştırmaya yönelttiği bir anlatıcıya sahiptir. Fakat bu oyunlarda oyuncunun birkaç dakika boyunca yaptığı, tüm oyuna yayıldığında oyuncunun ilgisini kaybetmektedir. Oyuncunun rolünü sürekli değiştiren *Evil Within*'de oyuncunun hem gizliliği koruması hem de dövüşmesi gereken, hikâyeyi tekdüze olmaktan kurtaran durumlar vardır (Bycer, 2014).

Oyuncuyu anlık korkutan (jumpscare) korku oyunlarının popülerliği birbirine benzeyen oyunların türemesine ve korku unsurunun kullanılışının öngörülebildiği klişe sahnelerin artmasına sebep olmuştur. Hikâye anlatımının önemi; oyunun sadece oyun oynama tecrübesi olmadığı, taşıdığı sinematik değer video oyunların bir sanat eseri olduğuna karar verme mekanizmalarından biridir. Video oyunların çıkışından beri popüler bir tür olan korku oyunlarında tekrar eden benzer öğeler hikâyenin klişeleşmesine neden olan korku türünün ortak sorunudur.

Korku oyunlarında öncelikli olan özellik; grafik kalitesi değil, hikâyenin orijinalliğidir. Oyunu ilgi çekici hale getiren ise korku unsurlarının benzerlerinden farklı bir biçimde kullanımı, hikâyenin derinliği ve anlatımın mekânın atmosferi ile uyumudur. Bu konuları oyunun görsel tasarımları ile çözümlemenin insan psikolojisini ve sosyolojik nedenlere bağlı korku unsurlarını inceleyerek ele alınması, başarılı bir korku oyunu tasarımı için önemlidir.

1. BÖLÜM: KORKUNUN TANIMI VE KÜLTÜREL YANSIMALARI

Bilişim çağının en büyük eğlence sektörü video oyun endüstrisine 2014 yılında ABD’de 22 milyar dolar oyun içeriği, donanım ve aksesuara para harcanarak film endüstrisini geride bırakmıştır (Clasen, 2015). Sinema ve ev eğlence platformlarından oluşan küresel pazarın 2019 yılında ilk kez 100 milyar doları aşan hasılatı ulaşmışken (Rubin, 2020), 2020 yılının aralık ayında yapılan bir araştırmaya göre; Kuzey Amerika’da video oyun içeriği satışları %20 artarak yaklaşık 180 milyar dolar ile film ve spor endüstrisinin toplamından daha fazla kazanç elde edilmiştir. Covid-19 karantina döneminin de etkili olduğu düşünülmeye karşın yeni jenerasyon Playstation ve Xbox’ın piyasaya sürülmesiyle, bu artışın 2021’de ve ilerleyen yıllarda da devam etmesi beklenmektedir. Konsol oyunları fiyatlarının 2005’ten beri 70 dolarlık en yüksek fiyatı görmesine karşın, mobil oyunlar, çapraz platform oyunları, oyun yayınlama servisleri (Google Stadia, GeForce Now) ve Steam gibi çevrimiçi dağıtım platformlarının sağladığı dijital oyun satışları artmaktadır (Witkowski, 2020).

Günümüzde oyun oynayabilmenin çeşitli yöntemleri ve her bütçeye uygun olabilecek alternatifleri var olduğundan pahalı bir hobi olmaktan uzakta hem eğlendirici hem de motor becerileri geliştiren bir aktivitedir. Video oyun endüstrisindeki bu büyüme sadece AAA¹ ve üçüncü parti stüdyo oyunları değil; AA² yani bağımsız yapımları içeren dolayısıyla hem uluslararası dağıtımçıları hem de yerel oyun firmalarını da kapsamaktadır. Oyun teknolojisinin gelişimiyle birlikte birçok video oyun türü oluşmuş, gelişen oynanış mekanikleriyle birlikte birkaç türü içinde barındıran oyunların sayısı giderek artmıştır. Bunların içerisinde korku oyunları genel (casual) oyuncu kitlesinin en çok ilgisini çeken oyun türlerinden olmuştur.

¹ AAA: Büyük bütçeli stüdyo oyunları (blockbuster) için kullanılan tabir. Büyük dağıtımçı firmaların bünyesindeki stüdyolar veya üçüncü parti oyun stüdyolarının geliştirdiği oyunlardır.

² AA: Bağımsız stüdyo veya büyük bir dağıtımçı şirkete bağlı yapımlar. Orta bütçeli stüdyolar için kullanılır.

Korku oyunlarının video oyunları tarihinde her zaman ilgi çekici olmasını sağlayan türlerin başında gelmesinin temelinde insanın evrimleşmiş savunma sistemini hedef alması yatar. Korku oyunları ile olan etkileşim bireysel farklılıklar yaratmasına karşın insanların bir korku oyunundan daima beklentisi korkmaktır. Korku video oyunlarında algılanan yapay gerçeklik her ne kadar gerçek hayatla bağdaşmasa da oyuncunun tepki vermesini ve empati kurmasını sağlamaktadır. Zombiler, vampirler veya doğaüstü olaylar gündelik hayatta karşılaşılan şeyler değildir fakat bunların gerçekçi görsel sunumu oyuncularda korku ve tiksinti gibi güçlü negatif duyguları canlandırır. (Clasen, 2015). İnsanların bilişsel³ gelişiminde izleri görülen tehdit edici unsurlara (vahşi hayvanlar, zehirli yiyecekler veya tehlikeli nesneler gibi) karşı öğrenilmiş korkular, insan beyni üzerinde güçlü tepkiler oluşturur. Bu yüzden kurgusal korkunun içeriğinde birçok masalın, efsanenin temasında olduğu gibi karakterlerin ölüm riskiyle karşı karşıya olması, atalarımızdan kalan mirasın evrimsel bir kanıtıdır (Jarrett, 2011).

1.1. Psikolojide Korku ve Çeşitleri

Duygular, bireyin dünyaya geldiği andan itibaren gelişmektedir. Bebek, doğumdan sonra ilk tepkisini ağlayarak gösterir. Bunun fizyolojik sebepleri olsa da çocuk hakkında hiçbir şey bilmediği bir dünyaya savunmasız olarak doğar ve karşılaştığı tüm bilmediklerinden korkar. Çocuğun okul öncesi çağı öfke, kıskançlık, nefret, hoşgörü, sevgi ve korku gibi bütün duyguların ortaya çıktığı dönemdir. İlkokul çağında genelde bu aşırı ruhsal göstergeler normale dönmeye başlar. Çocuğun kendi kendine kurduğu korku dünyasından uzaklaşmaya başlayıp sosyal çevreye katılıp sakinleştiği dönemdir. İmgelere dayalı korkularından sıyrılıp, daha çok sevilme, beğenilme gibi kaygılarla, sevdiklerini kaybetme korkusuyla karşı karşıya kalır (Karanki, 2017, s. 11). Örneğin; kız çocuklarında sevgi kaybından doğan korkunun sebebi, bebeklikte anneyi yanında göremeyişinin bir uzantısıdır. Anne ortada yoksa veya sevgisini çocuktan mahrum bıraktıysa çocuk, bundan sonra

³ Bilişsel psikolojinin bilimsel çalışma alanları olarak; dikkat, dil kullanımı, hafıza, algılama, yaratıcılık, düşünme ve problem çözme gibi zihinsel süreçleri içerir.

ihtiyalarının karřılanacađına gvenemez ve kaygı yařamaya bařlar (Freud, 2016, s. 129).

Korku, řimdiki zamanda var olmadıđından dolayı gemiřte insanın bilinaltına iřlenmiř ve gelecekte olabilecek řeyleri dřnmenin psikolojik bir kaynađı olduđundan, hemen hemen btn korkular dřncelerin iinde varlıđını srdrr. Gerek ise, řimdiki zamanda var olmaktadır. Gereklik asla bir sorun deđildir; sorunu yaratan, gereklikle ilgili fikirlerdir. Akıl ve gerek arasında sadece psikolojik bir iliřki vardır ve temelde birbirlerine yabancıdırlar. rneđin; kiřinin bacađı kırıldıđında bir sre fiziksel bir acı yařayacaktır ve birkaç dakika sonra bu acı geecektir. Oysa akıl, bilinaltının baskısıyla rettiđi korku iine dřer. Yani kiři gemiřte hayal gcnde, bacađı kırıldıđında ne yapacađı, nasıl yařayacađı dřncesine girer. Gnlk yařamda hayatın akıřını belirleyen pek ok korku etkeni, insanları cesaretsiz ve korkak bir hayat srmesine neden olur (Karanki, 2017, s. 17). Korkunun aktarımı da sz konusu olabilir. Travmayı yaratan olayın hemen ncesinde bireyin o sırada dikkatini eken bir řey, bir nesne ya da sese travma sonrası korku aktarılır ve asıl olaydan birey uzaklařır.

İnsanları etkilemenin en kolay yolu korkudur. İnsanlar tercihlerini yaparken eđer telkin edileni semezlerse suçluluk duygusuyla birleřen korku duygusunu hissederler. Korku; belirsizlik karřısındaki gvensizlik ile ortaya ıkan rahatsız edici bir his, tehdit oluřturan bir olay sonucunda, uyarıcı bir tepki olarak beliren evrensel bir duygudur. Her trl duyguda olduđu gibi beyinden kaynaklanır (Karanki, 2017, s. 18-19). Korku duygusal bir durum, yařanmıř, kiři iin tehlike ieren bir yeniden retim olmasına karřın yařamı ayakta tutmaya yardım eder. Yeni oluřacak tehlikelere karřı iřaret oluřturur (Freud, 2016, s. 125-126).

Korku, psikolojik aıdan ele alındıđında canlı varlıkların algıladıđı grnen veya grnmeyen bir tehdit ya da tehlike, dřnce, imge, nesne, olay, olgu karřısında gsterdiđi dođal, gerekli ve evrensel duygulanım durumudur. Tm duygular gibi insanların korkuya da ihtiyaları vardır. Tehlikelere karřı bilinli olmayı ve korunma drtsn harekete geirir (Bayalan, tarih yok). Korku bir alarm sistemidir ve iřlevi

bir tehlike konusunda uyarmak ve en etkili biçimde mücadele etmeyi sağlamaktır (Andre, 2004, s. 38).

Korku ve kaygı tanımları kıyaslandığında, Freud⁴, korkunun var olabilmesi için bir nesneye ihtiyaç duyduğunu söylemiştir. Fakat korku, objenin yarattığı duruma karşıyken, “dehşet” objenin kendisine karşı hissedilen bir duygudur (Freud, 1916-1917, 2016).

“Anksiyete bilinmeyen biri de olsa belli bir tehlikeyi bekleme ya da ona hazırlanma durumunu tanımlar. Korku, korkulacak belli bir nesneyi gerektirir.” (S. Freud, 1920; 2013, s. 271)

Sıradan bir korku, harekete geçirme ve dengeleme için ölçülü bir etki sağlar. Korku alarmının şiddeti ise tehlikeyle orantılıdır. Tehlike geçtikten ve korku alarm işlevini yerine getirdikten sonra azalmalıdır. Aksi takdirde yararsız ve tehlikeli olur. Sıradan korku, denetlenmesi halinde, tehlike ortadan kalktığında çabuk ve kolay bir biçimde etkisini kaybeder. Denetlenmemiş korku, insanın uyarlanma kapasitelerini yok eden bir “panik atak” durumudur (Andre, 2004, s. 42). Bu tür korku bireyin dışarıdan gelecek tüm tehditlere karşı savunmasız kalmasına neden olur ve sıradan korkuda olduğu gibi hayatta kalma dürtüsüne fayda sağlamaz.

Tüm temel heyecanlar gibi korku da anksiyete, sıkıntı, panik gibi doğurduğu birçok ikincil heyecan, korku kategorisi içinde yer alır. Örneğin, aksiyete yaşanmış olanın beklentiyle ya da yaklaşan bir tehlikeyle birleştiği “nedensiz” korkudur. Panik, dehşet ve ürkme duygusunun belirgin özelliği çok yoğun olmalarıdır. Ortada bir tehlike yokken sadece hatırlama ya da sezgiyle ortaya çıkarlar. Belirgin özellikleri ise korku duygusu üstünde her türlü denetimin yitirilmesidir (Andre, 2004, s. 43-44).

Evrimsel kişilik psikolojisi bağlamında incelendiğinde organizmaların türlerini devam ettirmelerinde fayda sağlayan korkuya bağlı psikolojik mekanizmalar hayatta kalmalarını sağlamaktadır. Tüm canlılar yaşamları boyunca korkuya ihtiyaç duyar ve bu sayede tehlike karşısında en iyi şekilde mücadele etmesi sağlanır (Başyurt, 2017). İnsanlar hayata geldiği ilk günden itibaren korku duygusuyla arasında bir bağ

⁴ Sigmund Freud: (1856-1939) Avusturyalı nörolog ve Psikanaliz'in kurucusu.

oluşur fakat korkuyu aşırı hale getiren travma, eğitim, kültür gibi etkenler daha sonra gelir (Andre, 2004, s. 45). Korku şiddetine göre kimi zaman bireyin yaşamını zorlaştıran, hayat kalitesini düşüren bir duygu olsa da soyunu devam ettirme ve toplum içinde yer edinebilmesi için gereklidir.

Doğaya karşı egemenlik sağlayan insanlık için Dünya, eskisi kadar tehlikeli gözükme de bilinç dışında tehlikelerin hatırası saklanmaktadır. Yani çok büyük korkular, insan türünün genetik özelliklerine bağlıyken; evrim aracılığıyla da türün gelişimine katkı sağlayan doğal fobilerdir. Bireyin gelişmesiyle ilgili hazır olmayan fobiler ise özellikle yaşanan travmalardan sonra öğrenme yoluyla kazanılır (Andre, 2004, s. 48-49). Bir kez yaşanmış olan travma, savunma mekanizması haline gelerek bireyi tehlikenin tekrarlanmasına karşı tetikte kalmasına neden olacak durumlardan kaçınmasını sağlar. Çoğu insan başkaları tarafından tecrübe edilen tehlikelere karşı uyarılmasına veya sonucunu tahmin edebilmesine karşın kendi deneyimlemek istediğinden, yeni ve bilinmeye karşı hem korku hem de heyecan hissedilir.

Binlerce yıllık insan varlığı sürecinde kolektif bilinçaltı şekillenerek insanın fiziksel ve ruhsal tepkilerini de etkilemiştir. Kolektif bilinçaltı, insanın binlerce yıllık geçmişinde öğrendiklerinin, yaşadıkları travmaların, inandıkları mitlerin bir toplamıdır ve her insanı etkilemektedir. Evrim sadece fizyolojik değişimleri değil, ruhsal değişimi de içermektedir. Ruhsal fenomenler, modern psikolojinin üç önemli isimlerinden olan Freud ve Adler⁵e göre insanlar aynı olaylara farklı ruhsal tepkiler vermez. Jung⁶a göre ise; ruhsal fenomenler genel ve mutlak değildir, bilinçaltı gibi akışkandır. Jung'un analizine göre bilinçaltı insan doğasını bütünlüğe götüren parçasıdır. Rüyalar insanın bu parçasından gelen en kısa, öz ve incelikli mesajlardır (Luton, 2010).

⁵ Alfred Adler: (1870-1937) Avusturyalı psikiyatrist ve Bireysel Psikoloji ekolünün kurucusudur.

⁶ Carl Gustav Jung: (1875-1961) İsviçreli psikiyatr ve Analitik Psikoloji'nin kurucusudur.

1.1.1. Klasik Koşullanma ve Davranış Psikolojisi

Çocuklar savunmasız olduğundan dolayı gelişimlerinin bir döneminde çevrelerine karşı aşırı korku hissedebilirler. Bunlar eğitim ve toplum yaşamıyla birlikte kaybolur veya engellenirler. Çocuğun risk almaktan sakınacağı “ihtiyacı” olan korkularının ortaya çıkması değerlendirme yapabilecek yaşa geldiğinde başlar. Zamanla çocuğun korkularının büyük bölümü kaybolurken bazıları aşırı korkulara veya fobik sıkıntılara dönüşecektir. Çocukluk dönemi korkuların tümü geçici, zararsız ve normal olarak düşünülmemelidir. Bu dönemdeki bazı korkular bir rahatsızlığın gizlendiğine işaret eder ve genelde kâbuslar şeklinde baş gösterir (Andre, 2004, s. 43-44).

John B. Watson⁷, psikolojinin bilimin bir dalı olduğundan insan davranışlarının da laboratuvar ortamında incelenmesi gerektiğini savunmuştur. Modern psikoloji akımı Davranışçılık; duygu, düşünce ve algı gibi zihin ögeleri yerine organizmayı davranışsal tepkiler ile açıklayıp, insanın ne hissettiği ile ilgilenmemiştir (Fromm, 1993).

Ivan Pavlov⁸’un köpeklerle olan klasik koşullanma deneyinde olduğu gibi Pavlov, deneğin belirli bir durum altında verdiği tepkiyi gözlemlemiştir. Fakat bu sefer denek bir köpek ya da fare değil dokuz aylık küçük bir bebektir. Beyaz ve tüylü objelere şartlı olan korkunun incelendiği “Küçük Albert” deneyi psikoloji tarihindeki en tartışmalı ve etik bulunmayan deneylerden biri olarak görülmüştür (Britannica, 2019).

⁷ John Broadus Watson: (1878-1958) Amerikalı Davranış Bilimci Psikolog.

⁸ Ivan Petroviç Pavlov: (1849-1936) Rus fizyolog, psikolog ve hekim.



Görsel 1:“Little Albert” deneyi.

Tavşan, beyaz fare, peruk, maske gibi bebeğin ilk defa karşılaşacağı objeleri göstermişlerdir. Boş bir odada yatağa oturan Albert'ın yanına beyaz bir fare bırakılıp, bebeğin fareyle oynamaya ve dokunmaya başladığında demir çubuklar ile rahatsız edici sesler çıkarılmıştır. Bebek her dokunuşunda çıkan sesi duyduğunda ağlamaya başlamıştır (bkz. Görsel: 1). Albert artık fareye dokunamamış, tüylü her şeyden ve yüksek sestten korkarak kaçmaya çalışmıştır. Bebekte koşullu korku oluşmuş ve odada yalnız olduğunda sürekli tetikte kalmıştır. Bebeğin psikolojisini iyileştirmeden hastaneden ayrılan doktorlar tüm korkuların sonradan öğrenilen koşullu davranışlar sonucunda oluştuğunu ve insanın çevresi tarafından yönlendirildiğini kanıtlasa da deneyin asıl ağır yükünü taşıyan Albert⁹ 6 yaşında hayatını kaybetmiştir (Schwartz, 1986).

Freud ve Jung'un aksine kişinin düşüncelerini incelemektense klasik koşullandırmayı insanlar üzerine uyarlayan Watson'ın, aksiyon ve reaksiyon analizine dayanmaktadır. Watson'a göre; çocuğun ırk ve yetenekleri gözetilmeksizin, kişiliğini, zekasını ve mizacını yetiştirildiği ortam belirlemektedir. Watson, *Bebek ve Çocukların Psikolojik Bakımı*¹⁰ adlı kitabında ebeveynlerin çocuklarına fiziksel yakınlık göstermemesi ve “uyku methodu” denilen bir eğitme

⁹ Albert: Gerçek adı ile; Douglas Merritte.

¹⁰ Orijinal adıyla: “The Psychological Care of Infant and Child” 1928 yılında yayımlanmıştır.

ağlayan çocukların geceleri uyuyana kadar yalnız bırakılmaları gerektiğini tavsiye eder (Bigelow & Morris, 2001). Bu yaklaşımını kendi çocukları üzerinde de uygulayan Watson'ın alkolizm ve depresyon ile muzdarip olan dört çocuğundan üçü intihar girişiminde bulunur. Aile hayatındaki trajedilere bakıldığında, Watson'ın yaşamının sonlarına doğru çalışmalarını yok ettiği iddia edilir (Sprouts, 2020).

Albert Deneyi'nin 1920'lerde büyük ilgi görmesi üzerine, toplumda davranış psikolojisi yöntemlerini denemek için ortak bir tepkiyi koşullandırmak için korku filmleri kullanılmıştır. Örneğin; *Dracula* filmlerinde hızla ilerleyen fare sürülerinin görünmesi *Dracula*'nın geleceğinin işaretini vererek seyircinin sadece fareleri görerek endişe duyması sağlanmıştır. Benzer olarak; filmlerde sesi uyarıcı olarak kullanarak, şeytani ve kötü bir şeyin gelmekte olduğunu düşündürerek izleyicinin dikkati çekilmiştir (Fear In Cinema, t.y.).

1.2. Bilincin Tanımı ve Arketipler

Carl G. Jung "arketip" ve "kolektif bilinç dışı" kavramlarını ilk kez kullanan kişidir. 1900'de Zürih Üniversitesi'nde Sigmund Freud ile çalışmaya başlayan Jung psikanaliz ekolünde önemli bir yer edinmiştir. Sonrasında Freud'un yöntemlerini eleştiren Jung, psikanaliz ile bağlarını koparmış ve kendini bilinç dışının niteliğini ve algılamalarını araştırmaya adanmıştır. Jung'un arketipler anlayışı sadece hastalarını gözlemlemesinden değil, kendi deneyimlerinin sonucunda da ortaya çıkarmıştır (Storr, 1983, s. 92).

Jung'a göre psikoloji, bilincin verilerinin bilimidir. Aynı zamanda bilinçaltının da bilimidir fakat ona dolaysız ulaşılamaz. İmgesel düşünüldüğünde bilinçaltı bilincin kıyılarına bir yığın şey bırakır. Bilinç kesikli, kopuk kopuktur. Bilinç altı ise kesintisizdir, sürekliliği durmuş ve oturmuştur. Bu yüzden, bilinçten apayrıdır ve kendi etkinliğini sürdürmeye devam eder. Bilincin altında yol alan bu olay, bazen rüya biçiminde bazen de gündüzleri olan küçük, tuhaf dengesizlikler şeklinde belirir (Jung, 1962, s. 71). Ben ise, beden varlığı, soğuk, sıcak, açlık algısı gibi heyecan, korku ve sevinç gibi duyumsal algıların olduğu büyük bir anı kümesidir. İnsanın

kendini en yoğun biçimde kendi bilincinin farkına varması bir duygunun etkisinde kaldığı an gerçekleşir. Bu nedenle, bilincin bir duygu etkisiyle belirlediği düşüncesi olasıdır (Jung, 1962, s. 73).

Bir nesnenin varolup olmadığını, ne olduğunu, nereden gelip nereye gittiğini ve başkaları için ne değer taşıdığını açıklayan bu dört yönelme işlevi kişi isteği doğrultusunda kullanabilir. Bu işlevlerin her biri belirli enerjiyle yüklüdür ve içlerinde işleyişlerini yöneten enerjik bir gerilim bulunur. Bu saf enerji, dikkat ve istek ile daha güçlenir. Dikkat, isteğin bir görünümünü oluşturur, bir istek olgusuyla ise bir işlevin özgül enerjisi arttırılabilir, onu yönetir ve yönlendirebilir. Ben'i var eden sadece içgüdülerdir ve istek varlığın bu ilkel basamağında yoktur (Jung, 1962, s. 74-75). Bireyin varlığı toplum içinde sürekliliğini sağlaması ve hayatta hedeflerini gerçekleştirebilmesini kısaca yaşamasını sağlayan sadece "ben" değildir.

Psikolojide arketip, evrensel niteliği olan kalıtsal imgelerdir. Her çocuk anne, baba, koruyucu gibi arketiplere sahiptir. Toplumda ise kahramanlar, cadılar, bilgeler ve âşıklar gibi örnekleri mitolojide, masallarda ve romanlarda arketiplere rastlanır. İki arketip birleşip yeni tipler oluşabilir. Arketipler yaşamda doğrudan fark edilmezler fakat kişilerin önemli kararlarını ve dönüm noktalarını etkileyebilirler. Persona, gölge, benlik ve anima olmak üzere dört arketip vardır (Schultz&Schultz, 2007).

Persona:

Persona, bireysel bilinç ile toplum arasındaki ilişkiler için oldukça uygun bir maskedir. Bu maske, bireyin diğerleri tarafından belli bir izlenim edinmesini ve bireyin gerçek doğasını gizlemek içindir. Toplum, bir güvenlik önlemi olarak her bireyin verilen rolü olabildiğince yetkin biçimde oynamasını ister. Bireyin tek bir ödevi vardır ve bunun dışında bulunması onu toplum tarafından "güvensiz biri" olarak gösterir. Bireylerin başarılı olmak için bireyselliğini bu beklentilere göre yapay bir benlik oluşturması kaçınılmazdır. Ortak yaşama uygun bir personaya sahip bireyler gerçekten de nasıl görünmeleri gerekiyorsa öyle olduklarına inanıp, bu biçimde var olurlar (Storr, 1983, s. 102).

Birey, persona sayesinde toplum tarafından kabul görür. Dış dünyaya karşı büründüğü kimliktir. Kişinin personası kendi kişiliği ile uyuşmazsa birey kendisini kısıtlanmış ve rahatsız hisseder. Bu arketip toplumla uyum içinde olmayı sağladığından bir gerekliliktir. Persona geliştiremeyen insanların ilişkileri ise daha zorludur (Ukray, 2014). Personanın maskesinin arkasında süregiden “özel yaşam” ile dengelemektedir. Aşırı iyi bir persona geliştiren kişi ani öfkelenme, histerik nöbetler ve saplantılı davranışlar ya da kişideki tüm bozukluklar, diğer ilişkileri aracılığıyla ortaya çıkmaktadır. Toplumun içindeki “güçlü insan”, kendi duygu durumları bakımından “işteki mutluluğu”, özel yaşamındaki üzgün yüzünü gösterir. Bireyin kendini hiç düşünmeyen özverisi, evde ihmal edilen çocuklarının göstergesidir (Storr, 1983, s. 103-104).

Gölge:

Bireyin içindeki şeytani ve karanlık tarafıdır. İnsanın içindeki potansiyel kötülük ve ortaya çıkması istenmeyen dürtüler gölgededir. Persona sayesinde gölge gizli tutulur (Schultz&Schultz, 2007). Arketiplerin en altında bulunan gölgenin kişi farkında değildir. Kontrolsüzce yapılan her şey gölgenin bir parçasıdır ve bu farkında olmama durumu gölge toplum tarafından kabul görmediğinden kişi onun hakkında bilgi sahibi olmak istemez çünkü ilkel içgüdüleri içerir (Snowden, 2012).

“Gölge, bilinçli benliğin sahiplenmediği duyguları ve güdüleri açığa çıkarır. Birinin başkalarında en fazla kınadığı niteliklerin genelde bu kişinin, bilmeden bu niteliklikleri taşıdığını gösterir.” (Jung, 1983, s. 94)

Birey dışarıya karşı ne ölçüde duyarlı ve iyiye, buna karşı gölge aynı derecede bastırılmış zıt nitelikler barındırır. Bu nitelikler bireyin denetimi dışında olup, ortaya çıkışları bireyin kontrolünde değildir. Gölge, bütün ego-benlikle boy ölçüşen insanın iyi ve kötü üzerine yaptığı yargılamasının bir sorunudur. Ahlaksal bilinç üzerine çabalamaksızın, kimse gölgenin bilincine varamaz. Gölgenin bilincine varmak, kişiliğin karanlık yönlerinin var olduğunu saptamayı içerir. Bu saptama, bireyin kendisini tanımasının özündeki bir koşuldur. Gölgeyi oluşturan alçak nitelikler duygu patlaması yapısındadır. Bu duygu patlamaları genellikle güçlkle denetlenmektedir ve birey neredeyse ilkel davranışlar gösterir. Bağımsızlıkları sebebiyle ele geçirici niteliktedir ve genelde kişinin uyum sağlamasının en zayıf olduğu yerde ortaya çıkar. Aynı zamanda uyum zayıflığının nedenini de göstermektedir (Storr, 1983, s. 95).

Anima- Animus:

Gölge, görülüp oldukça kolay saptanabilirken, anima ve animus bilinçten uzak olduğundan dolayı daha seyrek fark edilirler. Birey dışarıya “güçlü insan” rolü yaptıkça, içte anima veya animus oluşmaya başlar. İnsan personasıyla özdeşleştiği ölçüde kendindeki güçsüzlükleri kavrayamadığından, personanın öteki yarısı, anima/animus tümünden karanlıkta kalır (Storr, 1983, s. 105). Persona toplumun bireyden olmasını istediği kişi ile ne kadar bütün olursa benliğini o derecede kurban etmiş olur.

Persona gibi animayı da değiştirmek sağlam yapısı yüzünden oldukça güçtür. Anima da sıklıkla bağımsız ve değişmez bir varlıktır (personanın insanın tüm karakterini kurduğu gibi). Bireyin alışılmış tutumları vardır ve belli işleri yaparken alıştığı bir yol varsa onu izler. Dış tutumu (persona) tanımlayan bağımsızlığının aynısını iç tutum yani anima da sergiler. Personanın bütünleyicisi anima, bilinçte eksik olan insanların tüm ortak niteliklerini içerir. Kötü düşlerin, karanlık önsezilerin ve korkuların yönettiği bir zorba figürdür. Dışa karşı acımasız, kaba, ulaşılmaz biriyken; içeride güçsüz, duygusal ve her ruh haline giren biri olur (Storr, 1983, s. 106).

Kadın ruhu¹¹ yani animus için, baskın nitelikler duygulardır. Erkek yılgınlığa eğimliyken kadın içte her zaman kendini avutmanın ve umut etmenin yolunu bulur. Animanın insan bilincinde ilişkiye ve ilişkili olmaya yol açması gibi, animus da kadının bilincine düşünme ve kendini bilme yetisi verir (Storr, 1983, s. 110-111).

Benlik:

Arketiplerin en önemlisi benlik kişiliğin merkezidir. Diğer tüm arketiplerin birlik ve istikrarını sağladığı gibi kişilik gelişimini sağlar. Benliğin gelişebilmesi için diğer kişilik sistemleri gelişimini tamamlamalı ve orta yaşa varan belirli bir yaşam süresi

¹¹ İşlevsel kompleks ya da kişilik olarak Jung “ruh” terimini kullanır (Storr, 1983).

geçmelidir. Benliğin gelişimi; kişinin yaşamdaki temel amacı ve şimdiye kadar yapamadıklarını yapabilme dürtüsüdür (Schultz & Schultz, 2007).

Freud'a göre korkunun konumlandığı tek yer benliktir. Korkuya yol açan ilgili koşullarda aslında başlangıçtaki doğum korkusunun tekrar ettiği, çünkü doğumun anneden bir ayrılış anlamına gelmektedir (Freud, 2016, s. 129). İnsan doğumundan itibaren benliğini oluştururken sahip olduğu kompleksler önem taşır. Olumsuz olan bastırılmış duygu ve anılara ait kompleksler ise insanın acı çekmesine sebep olur. Örneğin; kişi yaşadığı bir travma yüzünden acı çeker ve unutmak için bastırdığı duygularının enerjisi bilinçaltında birikir ve o duygu, anı ile ilgili bir kompleks oluşturur. Komplekslerin kabul edilmesi yerine sürekli bastırılması psikolojik rahatsızlıkların meydana gelmesine sebep olmaktadır. Komplekslerin varlığının en belirgin işaretleri ise korku ve dirençtir (Aydın, 2020).

1.2.1. Unheimlich Kavramı ve Tekinsizlik Korkusu

Freud, Imago dergisinde 1919 yılında yayımlanan Unheimlich¹² (tekinsiz) başlıklı makalesinde şöyle bahseder: Bilinmediği, tanıdık gelmediği için tekinsizin kesinlikle korkutucu olduğu sonucuna varmak insanı cezbeder. Elbette yeni ve tanıdık olmayan her şey korkutucu olmak zorunda değildir, ancak bu ilişki tersine çevrilmez. Alışılmışın dışında olan şeyler kolayca korkutucu ve tekinsiz olabilir fakat her anlamda değildir. Bu şeylerin tekinsiz olması için bir şeylerin eklenmesi gerekmektedir (Strachey, 1964). Elbette yeni olan ve bilinmeyen her şey korkutucu değildir. Alışılmışın dışında olanın “tekinsiz” denebilmesi için bir şeylerin eklenmesi gerektiği tanımı ise, Freud'e göre yetersiz ve tamamlanmamış bir tanımdır.

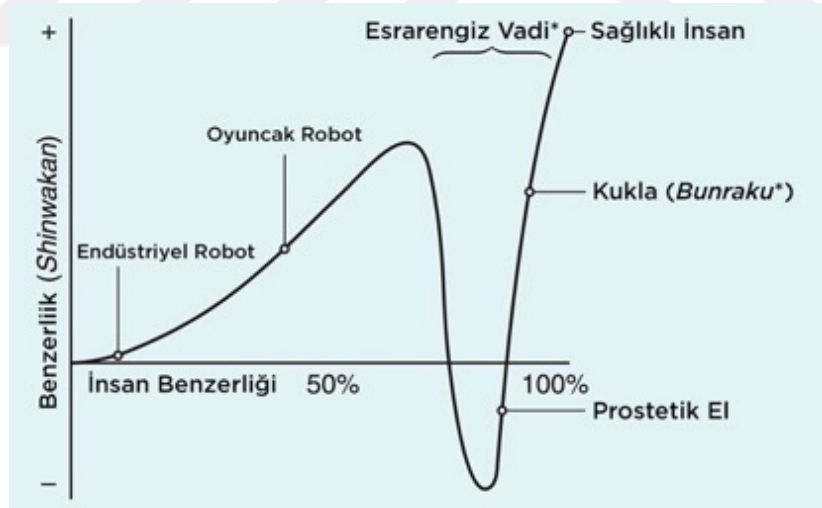
Çevresiyle daha iyi özdeşleşmiş kişiler, ortamda bulunan nesneler ya da olaylarla ilgili tekinsizlik hissini daha az hissederler. Bu durumda tekinsiz olan yeni bir şeyin yarattığı heyecan değil, önceden bilindiği varsayılan bir şeyin şimdi

¹² Unheimlich: Almanca bir kelime olan “unheimlich” tanıdık, bilindik, yerli ifadeleri için kullanılan “heimlich” ve “heimisch” kelimelerinin zıt anlamlısıdır.

yabancılaşmasından doğan yeniden algılanıştır. Dolayısıyla tekinsizlik, kişinin ya da bir nesnenin kendi niteliğinde değil, ona bakanın algılayışındadır.

Freud’a göre, tekinsizliğin oluşumu sadece zihinsel belirsizliğe bağlanarak açıklanamaz. Bilinçaltında bastırılmış olmasının bir sonucu olarak yeniden açığa çıktığında tuhaflaşmış, yabancılaşmış ve bu nedenle de karşılaşıldığında korku, kuşku ve endişe yaratmaktadır (Strachey, 1964).

Günümüzde hala gizemli bir fenomen olan, “*Uncanny Valley*”¹³ terimi ilk kez Japon robot bilimci Masahiro Mori tarafından 1970 yılında icat edildiğinden beri robotların insani özellikler taşımalarının yarattığı zihinsel rahatsızlık sebepleri bilim insanları için araştırma konusu olmuştur. İnsansı robotların görünüşleri ve hareketleri gerçek bir insanın aşinalık hissetmesini sağladığından, insan beyninde beklentileri yükseltir. Fakat bu aşinalık hissi, robotun taklit etmede başarısız olduğu anlarda, tekrar eden mekanik hareket ettiğinde veya göz kontağı yapamadığında ortadan kaybolur (Hsu, 2012).

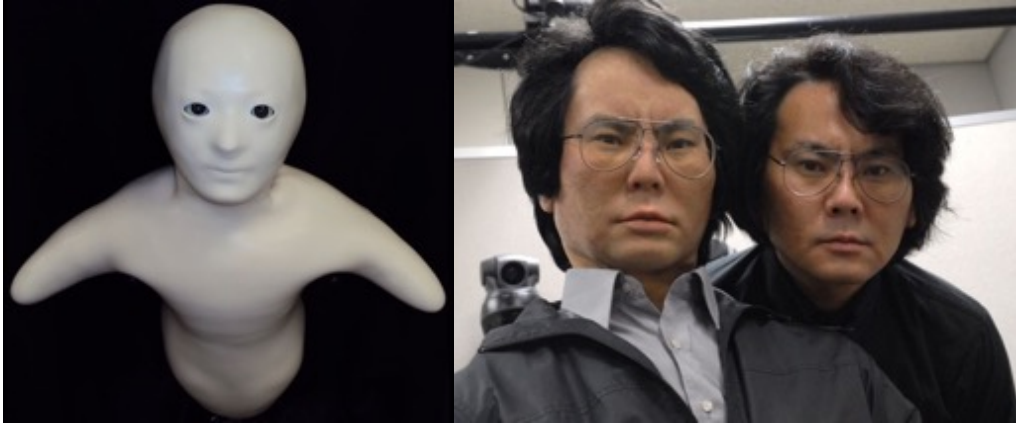


Görsel 2: Masahiro Mori'nin robotlardaki insan benzerliği üzerine yarattığı grafik.

¹³ Uncanny Valley: Türkçe'ye Esrarengiz Vadi olarak çevirilen terim; Cambridge Sözlüğü'ne göre insanların, otomatik hareket edebilen gerçekçi insana benzeyen (humanoid) bir robot gördüklerinde hissettikleri hoşnutsuz his olarak tanımlanmaktadır.

İnsan zihni bu benzerlik karşısında “*Tekinsiz Vadi*”¹⁴ fenomenine ulaştığında yabancılık, rahatsızlık duygusu, korku ve endişe gibi negatif duygu değişkenleriyle karşılaşır (Caballar, 2019). Bu durum sadece robotlarla sınırlı kalmayıp, scan data kullanarak dijital oluşturulan üç boyutlu portreler, gerçekçi animasyon filmler ve video oyunlar da “*Tekinsiz Vadi*” hissini yaratmaktadır.

Mori’nin makalesinde¹⁵ yer alan grafikte (bkz. Görsel: 2) örnek verdiği prostetik el üretimi gerçek insan eli ile kıyaslanabilecek benzerliğe ulaşmıştır. İlk bakışta organik görünen elin yapay olduğu dokunarak fark edildiğinde (derinin dokusuz olması, soğukluğu ve kemik hissedilmemesi) ürkütücü bir algı oluşturur. Öte yandan bir *Bunraku*¹⁶ kuklasının prostetik uzuv ile kıyaslandığında gerçekçiliği çok geride kalır. Fakat tiyatrodaki izleyicinin belli uzaklıktaki bir mesafede olması kuklanın hareketlerinin insaninkine yakın hissedilmesi daha muhtemeldir. Yürüme, koşma, sürünme gibi hareket kabiliyeti doğada sadece hayvanlara özgüdür. Dolayısıyla, protez bir el hareket ettiğinde tekinsizlik hissi de artmaktadır. (Mori, 2012).



Görsel 3:Hiroshi Ishiguro'nun tasarımları *Telenoid* (solda), *Geminoid HI* (ortada) ve kendisi (sağda).

Başka bir örnek; *Telenoid* adlı telekomünikasyon robotunun maskeyi andıran donuk yüzü (bkz. Görsel: 3), uzuvlarının olmaması onu dünya dışı gibi gösterirken, android

¹⁴ Tekinsiz Vadi: Masahiro Mori'nin teriminin orijinal adı *Bukimi no Tani*'dir.

¹⁵ Mori'nin *Bukimi no Tani* makalesinin İngilizce versiyonu IEEE Robotics & Automation dergisinin 2012 Haziran ayı sayısında bulunmaktadır. Çeviri: Karl F. MacDorman ve Norri Kageki.

¹⁶ Bunraku: Japon kukla tiyatrosuna verilen ad.

bir replika olan *Geminoid HI*'de Ishiguro gerçekçilik için kendi saçını kullanmıştır. Mori, bilimsel geçerliliği oldukça tartışmalı görülen teorisi ile insani özelliklerin robot tasarımında rahatsız edici etkileri gözlemlemiştir. Bu sebeple, insani özellikler taşıyan robot tasarımları yapılmaması gerektiğini savunur (Caballar, 2019).



Görsel 4: Cadılar Bayramı için kostüm giyen çocuklar.

İnsani özellikleri olan nesnelere karşı hissedilen rahatsız edici duygu sadece robotlar ile sınırlı değildir. Maskeler, palyaçolar, sosyal medya filtreleri yarattıkları ikililikten dolayı rahatsız edici ve korkutucu görünürler (bkz. Görsel: 4). Bu objeler açıkça bir tehdit oluşturmaz fakat görünüşlerinden dolayı korkutucudur. Claude Levi Strauss¹⁷, a göre maskelerin insanlara verdiği belli bir özgürlükten dolayı kişinin yeni bir kimlik yaratmasını sağlar. İnsanın duygu ve düşünceleri ele veren yüzü gizlemeyle yaratılan belirsizlik, sosyal etkileşimi geçici olarak ortadan kaldırır. Maske kötücül bir görsel taşımasa da kişinin gerçek duygularını ve amacını anlaşılmaz kıldığından rahatsız edicidir (D'Costa, 2011).

¹⁷ Claude Levi Strauss: 1908 yılında Belçika'da dünyaya gelen antropolog, etnolog ve yapısalci antropolojinin kurucusu.

1.2.2. “Uncanny Valley” Tanımına Göre Yüz İfadeleri

Sosyal bir canlı türü olan insanların birbiriyle etkileşime geçme biçimi olarak duygularını ifade edebilme kabiliyeti vardır. İnsanlığın başlangıcından itibaren sosyal ilişkiler; hayata yön veren, davranışlarını yönlendiren ve karar vermelerini sağlayan bir etkileşim sağlamıştır. Tipik olarak temelde; mutluluk, nefret, korku, hüznün, iğrenme ve şaşkınlıktan oluşan altı duygu türü bulunur. Fakat yüzde anlık gerçekleşen duygu durumu dışarıdan gören insanların düşündüğü değil, kişinin algıladığını ifade etme şekli önemlidir. Buna örnek olarak; kişinin gülümsüyor olması her durumda mutluluk ifadesi anlamına gelmez. Gerçek bir gülümsemeye göz çevresindeki derinin kırışması da eşlik etmelidir. Bu durum fotoğraf gibi durağan görsellerde ayırt edilebilir. Dinamik bir görselde ise yüz ifadesi duygusunun anlık değişimi dış müdahaleler de etkilidir. Örneğin; kişi izlendiğini fark ederse, gerçek yüz ifadesini gizleme ihtiyacı hisseder ve bu değişim çok hızlı meydana gelir. Bir gülümsemenin hızla kaybolması kişinin gerçek duygularını gösterdiğiyle ilgili diğer insanların sorgulamasına sebep olur (Krumhuber, 2017).

Korkmuş bir yüz, caydırıcı bir uyarının olduğunu ve izleyicinin kaçınması gerektiğinin sinyalini verir. İğrenme ifadesi, izleyende hastalığa veya tatsız bir nesneye karşı negatif bir tepki uyandırır. Buna karşı, öfke veya utanç göstergeleri uyarıcı işlevi göstermek yerine sosyal durumlarda var olan davranışsal tepkileri modüle eder. Hem insanlarda hem de dijital karakterlerin insanı taklit ederken korku ve hüznün eşit derecede anlaşılabilir ve ayırt edilebilmektedir. Korku, hüznün, nefret ve iğrenme; bir tehdit varlığı veya stress kaynaklı hayatta kalma ile ilintili duygulardır. İnsana benzeyen dijital karakterlerde bu duyguların taklit edilmesi ile “Esrarengiz Vadi” tanımına en çok yaklaşan duygu türleridir. Mutluluk, şaşırma gibi pozitif duygular daha önemsiz görünse de görseldeki bulanıklık ya da animasyondaki hatalar yine aynı derecede tekinsiz yapabilir (Tinwell, Grimshaw, Nabi & Williams, 2011).



Görsel 5:Matrix filminden bir sahnenin görüntüsü.

Korku ve hüznün, ölümü çağrıştırdığından tekinsizlik hissiyle kuvvetli biçimde bağlıdır. Kaş ve ağız çevresindeki kasların bozulması ile ifade edilen bu duygular için biri eksildiğinde veya konuşma ile yüz ifadesi uyuşmadığında “Frankenstein’in Canavarı Etkisi” gerçekleşir (bkz. Görsel: 5). Yani, duyguları canlandırma eksiklik görüldüğünde izleyicinin duygusal durumları yorumlamasını zorlaştırdığından tekinsiz olarak görülür. Hayatta kalma türü korku oyunlarındaki karakterlerin yetersiz biçimde canlandırılmalarından kaynaklı belirsizlik ise tekinsizlik duygusunu ortaya çıkarmaktadır (Tinwell, Grimshaw, Nabi & Williams, 2011).

1.2.3. İkiz Karakterler Fenomeni: Doppelgänger

Yaşayan bir kişi ile biyolojik bağı olmamasına karşın neredeyse farksız fiziksel benzerliği olan fakat kişinin karanlık ve şeytani ikizi anlamına gelen “*Doppelgänger*” ifadesi ile mitoloji ve folklörde paranormal bir fenomen olarak karşılaşılr. Bu tanım, insanlık tarihi boyunca folklor ve mitoloji hikâyelerinde¹⁸ kahramanın alter egosu olarak beliren doğaüstü varlık, sonrasında kişinin eylemlerini sorguladığı müdahalelerde bulunur.

¹⁸ Mitolojide; Vardøgr (İskandinav), *Etiäinen* (Fin), *Ankou* (Breton), *Ka* (Antik Mısır) gibi uyarlamaları bulunmaktadır.

Terimin yaratıcısı Jean Paul Richter¹⁹, kendilerini gören insanları anlatmak için kullanmıştır. Almanca'da “gang”, yürümek ve servis (yemek) gibi birden fazla anlama geldiğinden, yazar “aynı yemekten iki servis yemek gibi” olduğunu söylemiştir. Aynı yemek olsa da birbirlerinden ayrı ama bir bütünün parçasıdır (Fleming, 2006, s.126). Terimin anlamı edebiyat ve deyişler sözlüklerinde “kişiliği ya da zihni bölünmüş bir karakterin iki farklı kişi olarak kurgulanması”, “gizli benlik”, “gölge”, “ayna yansıması” “bölünmüş” veya “çoklu kişilik” kavramlarını karşılamaktadır. Kişinin bölünmüş benliğinin (Freud'un yaklaşımında; id ve süperegö) çatışması sonucu olarak ikizleşme, kimlik kaybı yaşanır. Edebiyatta iki taraf sürekli savaş içersindedir ve bu durumdan kurtulmak yerine; birinin yenilmesi veya kahramanın kendiyile uzlaşmazlık içinde kalmasıyla sonuçlanır. Jung'un yaklaşımında anima ve animus olarak ifade edilen, kişinin zıt karakterini karşı cinse yansıttığı hayali varlığında tekinsiz bir durum vardır. Psikiyatri kişideki eş ruh oluşumunu narsisizm, şizofreni ve çoklu kişilik bozukluğu gibi hastalıklara bağlar (Nakıboğlu, 2014, s. 79-80).

“Felsefi olarak kişinin kendisi üzerinden tanımladığı ötekine olan ihtiyacının devamı mahiyetinde kurgulanan eşruhlar... toplumun inanç, algı ve felsefi sistemlerini oluşturmakta büyük öneme sahiptir. Eşruhun toplumsal, psikolojik ve sosyolojik insan kimliğinin tanımlanmasında... Ben'in konumunu sınıflandırma problemlerinin ortaya konulmasında oynadıkları belirleyici role dayanmaktadır.” (Nakıboğlu, G., 2014, s. 82)

Edebiyat, sinema ve video oyunlarında *Doppelgänger* konsepti kahramanın çoğunlukla bir travma sonrası kişiliğinin tamamıyla zıttı olan iyi veya kötü haline dramatik biçimde dünyevi gerçeklik veya hayali dünyasında evrildiği bir dönüşüm geçirir. Kendiyile bitmeyen bir çatışma içindeki karakterin yaşadığı içsel hesaplaşmalarının şiddeti kontrolden çıkarak yıkıcı sonuçlara sebep verebilmektedir. Sinemada²⁰ yönetmenler karakterlerin tek düşmanları olan kendilerine karşı verdikleri ruhani savaşlarının yarattığı yıkımı görsel dille anlatmak için *Doppelgänger* fenomenini kullanmışlardır.

Sinemada kullanılan bir diğer görsel anlatım biçimi ise kişinin ayna karşısında kendilerini izledikleri sahnelerdir. Kişinin kendini ve dolayısıyla benliklerini

¹⁹ Johann Paul Friedrich Richter: (1763-1825) Alman romantik akım yazarı.

²⁰ Örnekler: Kubrick (*The Shining*), Bergman (*Wild Strawberries*), Kurosawa (*Kagemusha*) ve Tarkovsky (*Solaris*).

tanımasının psikanalizde, Jacques Lacan²¹'in teorisi *Ayna evresi* konsepti adı verilir. Küçük bir çocuğun aynada kendini ilk kez gördüğü an, çocuğun bir birey olarak kişilik algısını geliştirdiği andır. Bundan önceyse çocuk kendini birey olarak görmez ve her şeyin etrafında döndüğü, bütün bir özne olarak var olur. Çocuk kendi kişiliğini farkettiğinde öznenin özgünlüğü ve gerçekliği kaybolur. Kimlik aslında hayalidir, gerçek öznenin arkasında var olan bir yapıdır. Kişinin aynada kendini görmesi aslında diğer insanların onları nasıl gördüğüdür. Ayna evresi ise, kişinin birey olarak kişilik algısını geliştirdiği andır. Lacan'a göre bu yeni "benlik" (ego) kişinin kendi benliğinden (ID) kopuktur. Çocuğun "bütün bir özne olma hali" ile çocuğun bir kişilik oluşturma arasındaki ikili ilişki, imgesel ile gerçek arasındaki ilişkidir. Ayna evresinden önceki deneyimler özgün ve gerçek olsalar da ayna, kişilik ve karakterin bir bütün olduğu illüzyonunu yaratır (Then & Now, 2016).

1.3. Psikoloji Tarihinde Toplumsal ve Kültürel Olaylar

Batı toplumlarında akıl hastaları pozitif tıp biliminin bir sorunu olarak görülmeden önce "şeytan çarpmış" kimseler olarak din ve büyü ile bağdaştırılmıştır. Modern zamanlara kadar psikiyatrinin tarihi ise, Orta Çağ ve Rönesans devirlerinde insan doğası ve akli sorunlar dini kalıplara göre anlamlandırılmaya çalışılmıştır. 16. yüzyılda engizisyon pratiklerinin kontrolden çıkmasıyla, Katolik kiliselerinin yardıma çağırdığı doktorlar bütün ritüellerin, kendinden geçme, ele geçirilme gibi olayların insanların zihin ve ruh hallerindeki şiddetli hareketlenme kaynaklı olduğunu göstermeye çalışmışlardır. Bu olayların tıbbın kapsamına girmesi, tıbbın gelişmesi yönündeki bir çabanın aksine Kilise'nin kendisini baskın gösterme amacıyla bilimsel onaya çağrı yapmasından kaynaklanmıştır. Deliliğin "hastalık" olarak henüz görülmediği 19. yüzyıldan önce çok biçimli bir görüntüsü olan geniş bir alana yayılmıştır. Bu yayılma görünür boyutta olduğunda Gotik çağın ölüm ve delilik saplantılarının meydana getirdiği eserler tarihe geçmiştir (Foucault, 1954, s. 83,84).

²¹ Jacques Lacan: 1901 yılında Paris'te doğan Fransız ünlü psikiyatrist. Kendi psikanaliz kuramını geliştirerek Freud'un kuramına yeni bir okuma ile psikanalizi "bilinçdışının dil bilimi" olduğunu vurgulayan bir yaklaşım getirmiştir (Tuzgöl, K., 2018, s. 42).



Görsel 6:Brueghel'in De Triomf van de Dood (Ölümün Zaferi) adlı tablosu.

Avrupa'daki veba salgınının yarattığı yıkımdan sonra, *Danse Macabre*²² dramatik alegori türünde; ölüm, insanları öbür dünyaya çağıran tanrının ulağı gibi gösterilmiştir (Catholic Encyclopedia, 2020). Eserlerinde toplumun ruhsal bunalımlarını grotesk bir üslupla anlatan Bosch²³ ve Brueghel²⁴ (bkz. Görsel: 6) gibi sanatçıların ikonografilerinin yanısıra Erasmus²⁵'un *Deliliğe Övgü'sü* gibi bilimsel metinler de örnek verilebilir. Tiyatroda dramatik sahnelerdeki ve çağdaşı romanlardaki gibi karakterlerin rüya ve gerçek arasındaki farkı göremeyen zihinlerin maceralarını anlatan Cervantes²⁶ (*Don Quijote*) ve Shakespeare²⁷ (*Romeo & Juliet*) deliliğin dramını anlatım biçimleriyle öne çıkan yazarlardır. Deliliğin dünyası halk için bir eğlence haline gelmişken 17. Yüzyılda ani bir şekilde dışlanan insanların; fakirlerin, dilencilerin, hastaların, kiliseye karşı gelen din adamlarının yani yerleşik

²² Danse Macabre: İnsanların hangi sınıftan olursa olsun ölümün birleştirdiği ve dünyeviliğin kırılganlığını sembolize eden alegori türü.

²³ Hieronymus Bosch: (1450-1516) Hollandalı Rönesans ressamı.

²⁴ Pieter Brueghel: (1525-1569) Hollandalı Rönesans ressamı. Eserlerinde savaş, yıkım ve insanları konu edinmiştir.

²⁵ Desiderius Erasmus: (1466-1536) Hollandalı klasik edebiyat araştırmacısı ve filozof.

²⁶ Miguel de Cervantes: (1547-1616) İspanyol romancı, şair ve oyun yazarı.

²⁷ William Shakespeare: (1564-1616) İngiltere'nin ulusal şairi, trajedi, komedi ve tarihi oyun yazarı.

toplum düzenini bozacak herkes büyük ıslah evlerine kapatılmıştır. Böylece ruhsal hastalıklar, toplumsal ve ahlaki suçlulukla bağdaştırılarak toplumdan soyutlandırılmıştır. Bu hapsetmeye yönelik alınan tedbirler, cezalandırma amaçlı “tedavi” yöntemleri olmuştur. Baskıcı ve ahlakçı cezalandırma ortamında delilik, beden ve ruhu etkileyen evrensel bir olgu olmaktan çıkıp insan suçluluğunu ve özgürlüğünü ilgilendiren bir olgu haline gelmiştir (Foucault, 1954, s. 85-86,91).

16. yüzyılda yaşanan bir toplu histeri vakasında kadınların şehvetli arzularından, lanetlenmiş olmaya kadar pek çok sebepler gösterilmiştir. 1518 yılında Strasbourg’daki işlek bir at pazarında, “*Dans Salgını*” olarak bilinen koreomani adlı bu psikoz, benzer olaylar arasındaki en ölümcülü olarak kaydedilmiştir. Frau Troffea adlı bir kadının durmaksızın, uzuvlarını kontrolsüzce hareket ettirmesi ile başlayan olay, onu gören insanların taklit etmesiyle devam etmiştir. Din adamları intikam peşindeki Aziz Vitus²⁸, un laneti olarak görmüşse de doktorlara göre hümoral bir rahatsızlıktı ve bundan kurtulmak için kişinin kanaması gerektiği tedavisini önermişlerdir. Pazarlar ve salonlar dans pisti haline getirilmiş, “lanetlenmiş” insanları ayakta tutabilmek için enstrümanlar eşlik etmiştir. Başlangıçta halka açık yerlerde yapılmaya izin verilse de olay kontrolden çıkınca insanlar gözden uzak kalmaya zorlanmıştır. Durmaksızın dans edenlerin sayısı arttıkça insanlar olayın doğaüstü kaynaklı olduğuna inanarak Aziz Vitus’un lanetinin kalkması ve af dilenmek için çeşitli ritüeller yapılmıştır. Daha önce de yaşanan “*Dans Salgını*” bulaşıcı hastalıklar, ekonomik ve siyasi sorunlar gibi toplum üzerinde yarattığı sıkıntıları histerik bir dans ile göstermiştir. İnsanların hayatta kalma mücadelesini ve en büyük korkularını açığa çıkarmanın bir yolu olarak lanetlendiklerine güçlü biçimde inanmışlardır (Şemin, 2020).

1.4. Folklor ve Korku Hikayelerinin Evrimi

Toplumların üzerinde yaşadığı topraklar ile mitler birbirlerinden ayrılmaz biçimde bütünleşmiştir. Efsaneler, insanlar ve ruhani dünyalar arasındaki yakın ilişkiden

²⁸ Aziz Vitus: 935’te suikast sonucu öldürülen Bohemya Dükü I. Wenceslaus’a azizlik mertebesi verildikten sonraki adı.

doğmuştur. Bu hikâyeler heyecanlı olduğu kadar belirsizlikleri ve tuhaflıkları ile gerçeklik ve fantezi arasındaki sınırdadırlar. Dünyanın her yerinde mitler ve efsaneler yazının icadından çok önce ortaya çıkmıştır. Tarih öncesi görenekler, yazarlara, bestecilere, ressamalara ve heykeltıraşlara ilham kaynağı olarak Orta ve Doğu Avrupa'ya ait çoğu hikâyenin günümüze ulaşmasını sağlamışlardır. Avrupa mitolojisinin kanlı savaşları, vahşet olayları, ahlak kurallarının çoğu kez gözardı edilmesi ortak özellikleri olarak kalmıştır. Cadılar, devler, su canavarları, kurtadamlar, cehennem yaratıkları ve daha pek çok karanlık varlık, insan suretindeki tanrılar kadar vahşi ve korkutucudur (Wilkinson, 2010, s. 12-13).

Halk kültürünün bir parçası olmuş korku hikâyeleri insan düşünce biçimi, dil ve iletişimi kadar eski bir tarihi vardır. Tarih öncesi çağlarda toplumların kültürlerinde yerleşmiş korku öğeleri görülmektedir. Mısırlılar, Araplar, İbraniler, Aramiler ve Süryaniler gibi halkların şeytan ve ruh çağırma olaylarını içeren törensel dini ayinler kutsal yazılarında, şiir ve günlük yazılarında görülmektedir. Eski Doğu kültürlerinin esrarengiz gücü üzerine inşa edilen gelenekler günümüze kadar ulaşarak kalıcılığını sağlamıştır. Ortadoğu'nun korku edebiyatının kaynağı *Binbir Gece Masalları*²⁹'nda doğanın yarattığı varlıklar, Çin ve Japon edebiyatındaki doğaüstü varlıklar kendilerine ait biyolojik bir sınıftır. Batı'nın metafizik olarak gördüğü varlıklar Doğu için yaşam ve ölümün parçalarıdır (Turan, 2014 s. 17). Avrupa'da cadı, kurt adam, vampir ve gulyabaniler gibi hayali varlıkların anlatımı insanların onlara karşı duyduğu korkuyu güçlendirmiştir. Tarih öncesi dönemlerden gelen Kelt topluluklarının çok tanrıcılık inancına ait geleneksel ayinleri büyücülüğü kışkırtmasının yanı sıra büyü efsanesinin de merkezi olmuştur. Avrupa yazılı edebiyatında devam eden mit ve efsanelerin çoğu modern teknikle değiştirilmiş veya yumuşatılmıştır. Buna karşın tarihin kalıcı bir mirası olmuştur. (Lovecraft, Ç.: Dursun, 2018).

İlkel çağdan beri korkularını, öte dünya inancını ve tanrılarını tanımlamaya ve sözle açıklamaya başlayan insan hayalgücünü de ekleyerek sistematik bir inanç sistemi

²⁹ Bin Bir Gece Masalları: Orta Çağ'da yazılmış Arap edebiyatı eseridir.

oluşturmuştur. Korku ve dehşetin bitmeyen nedenleri; ölüm, afetler, şeytanlar, cinler, yaratıklar ve “açıklanamayan” olaylar gibi dünya çapında mitolojiyi besleyen bir bellek oluşturulmuştur. Korku geleneği çağlar boyu boyutlarını genişletmiş ve kötü güçlerle savaşmak, yok etmek için Tanrısal ya da yarı Tanrısal kahramanların hikâyelerinden güç almıştır. Theseus³⁰, Herkül³¹, Gılgames³², Beowulf³³, İzanagi³⁴, Kutoyis³⁵, Krishna³⁶ gibi dünyanın çeşitli uygarlıklarının efsanelerinden kötülükle savaşan ilahi figürler “yeniden doğuşu” gerçekleştirmek için öte dünyanın dehşetlerini aşmaları gerekmiştir (Scognamillo, 2014, s. 19-20).

1.4.1. Batı Kültüründe Cadılar, Şeytan Çıkarma ve Vampir İnancı

İlkel çağlarda Paganların, Antik Mısır ve Yunan’daki çok tanrılı dinlerde tanrıların öfkesine sebep olacağını düşündükleri dini suçların cezalandırılması zamanla hukuk kurallarını da etkilemiştir. Avrupa Tarihi’nde Hristiyanlığın zamanla büyük devletlerce kabul edilmesinin ardından yaygınlaşan şiddet, Katolik Kilisesi’ne bağlı Engizisyon tarafından bastırılmaya çalışılmıştır. Hristiyanlığın otoritesine karşı gelenleri cezalandıran Engizisyon³⁷, 14. Yüzyıldaki veba hastalığının Tanrı’nın öfkesi olarak çıkan söylentileri yatıştırmak için Avrupa’nın birçok kentinde binlerce Yahudi yakılarak öldürüldü. Kamu düzenini bozan en ufak bir hareket bile toplumu kaosa sürükleyebileceğinden ağır cezalar ve infaz ile önüne geçmeye çalışılmıştır. Şiddetin cezalandırılması için getirilen yasaların ağır şiddet içeren yargılama toplumun önünde yakılma, idam, teşhir ve çeşitli işkence aletleri kullanılarak aslında Kilise’nin otoritesini sağlamlaştırma amaçlanmıştır (D. Gürtaş Dünder, 2020, s. 61-63,67).

“Engizisyon, Yahudilere ve sapkınlara karşı uygulanan işkenceyi ilahi bir hak olarak görüyordu. Engizisyon örgütü din adına sayısız ve çaresiz mahkûmu sapkın veya cadı diye nitelendirerek onlara işkence uygulamıştır.” Schaf, 2002:6, 273 Aktaran: Dünder, 2020, s. 141)

³⁰ Theseus: Atina kralı ve İyonya’nın baş kahramanı.

³¹ Herkül: Yunan mitolojisindeki adı ile Herakles, Zeus’un oğlu.

³² Gılgames: Antik Mezopotamya mitolojisi kahramanı, Uruk kralı.

³³ Beowulf: Anglosakson destanı. Beowulf adındaki bir İskandinav savaşçısını anlatır.

³⁴ İzanagi: Japon yaratılış mitolojisindeki tanrılardan biri. Yedi Tanrı Kuşağı’nın sonuncusudur.

³⁵ Kutoyis: Kuzey Amerika Yerlilerinin bir kahramanı.

³⁶ Krishna: Hindu inancında tanrının (Vişnu) sekizinci avatarıdır (yeryüzündeki görsel).

³⁷ Engizisyon: Latince’de soruşturma anlamına gelen Katolik Kilisesi’nin mahkeme sistemi.



Görsel 7: Joseph Baker'ın 1892 tarihli "Salem Cadısı" litografı.

Engizisyon'un en merhametsizlerinden biri gaddarlıkları ile ünlü Kral Ferdinand ve Kraliçe Isabella'nın kurduğu İspanya Engizisyonu'dur. 15. Yüzyılda başlayan ve yaklaşık dört yüz yıl kadar devam eden mahkemelerde Kiliseye muhalif olan Heretiklere, Müslümanlara, Yahudilere ve eşcinsellere karşı en merhametsiz yargılamaları yapılmıştır. Fakat bu gruplar arasında Kilisenin dinsel sapkınlar olarak nitelediği Heretikler ve "Cadılar" Engizisyon'un en büyük şiddet ve işkencesine maruz kalmış iki gruptur (bkz. Görsel: 7). Avrupa toplumu yaşadığı tüm olumsuzlukları şeytanın destekçileri olan Kilise düşmanları ve dışlanmış grupların komplosu olarak görülmüştür. Toplumun bu günah keçisi arama çabası ruhban sınıfı tarafından da bir çıkar yolu olarak sömürülmüştür. Büyü yapan ve kısmen insana benzeyen dişi bir varlık olarak görülen cadıların avlanmasına başlamasında Avrupa'daki büyük veba salgınına cadıların sebep olduğu söylentileri büyük oranda etkili olmuştur. Yahudilerin de cadılar gibi şeytanla iş birliği yaptıklarına inanıldığından İbranice'de yedinci gün anlamına gelen *Sabbat*³⁸ (Şabat) kelimesi cadı ayinleri için kullanılmaya başlanmıştır. Bu ayinlerde ise; küçük çocukların yendiğine, zehir hazırlandığına ve cinsel ilişkiye girmek için toplandıklarına inanılmıştır. Kökeni Antik Dönem'e kadar uzanan Cadılık hakkında Engizitör

³⁸ Sabbat: Sebt Günü. Yahudilerin dinlenme gününü (Cumartesi) ifade eder.

Heinrich Kramer'ın *Malleus Maleficarum*³⁹ (1486) adlı kitabında terimin karşılığı “kötülük yapmak ve inanca küfretmek” diye nitelendirilen cadı figürü şeytanın destekçisi olarak tüm Avrupa’da ilan edilmiştir. Eserde Orta Çağ’dan günümüze kadar ulaşan “şeytan ile cadı iş birliği” ve sahip oldukları şeytani güç kabul edilerek cadılık suçlamalarına yasal bir zemin hazırlamıştır. *De La Demonomanie Des Sorciers* (1580) ve *Le Fléav des Demons et Sorciers* (1616) eserleri ile cadı davaları için kılavuz olarak binlerce insanın yakılarak öldürülmelerine sebep olmuştur (D. Gürtaş Dünder, 2020, s. 227-239).

Cadılık ithamlarının büyük oranda kadınları hedef almasının sebepleri ise *Malleus Maleficarum*’da görülmektedir. Kitapta kadınlar, “eksik zekalarından dolayı imandan dönmeye meyilli” ve “düzensiz mizaçları ve tutkuları yüzünden büyücülük ile intikam yolları arayan” bireyler olarak gösterilmiştir. Kadınlar, zayıf hafızalarından dolayı dürtüleriyle hareket eden, kötü doğalarından dolayı cadıya dönüştüklerini iddia etmiştir (Kramer, Sprenger, 1486; 2018, s.118). Kitaba göre, cadıların imanlı insanlar üzerinde uyguladıkları bedensel ve ruhsal hastalıkların yanı sıra cüzam ve epilepsi tedavileri için Kilise’nin yasal şeytan çıkarma ayinlerinin faydalı olduğundan bahsedilmiştir. Bu ayinler için özel yetkileri olan papazların görevlendirilmesinin dışında, dini bütün insanların dua ve tılsımları da bir cadı büyüsünü bozabildiği belirtilmiştir. İnsanın günah işlemeye meyilli doğası şeytanın gücünü ve insan üzerindeki hakimiyetinin arttığından dolayı şeytan çıkarma ayinleri kişinin iç saldırılardan arınması için yapılmıştır. (Kramer, Sprenger, 1486; 2018, s.422, 430).

Avrupa’da büyücülük, cadılık, heretiklik gibi kılıflardaki şeytan figürünün mistik boyutu 16. yüzyılda şeytan çıkarma performansları ile büyük ölçüde artmıştır. Kilise’nin otoritesini güçlendirmeye yarayacak bir düşman olan şeytanı toplumu korkutmak amaçlı kullanmıştır. Kilise’nin toplum üzerindeki baskısı ile şeytanın sürekli şekil değiştirerek; kurtadamlar, vampirler ve cadılar insan suretinde şeytana hizmet eden varlıklar olduğu algısı oluşmuştur. Keçi olarak tasvir edilen şeytanın görüntüsü aslında Pagan Kültürü’ne dayanmaktadır. Paganlığın vahşi doğa bağlantısı ve cinsel aşırılıklarla korku duyulan şeytan ve tapınma ayinleri ile

³⁹ *Malleus Maleficarum*: Cadı Çekici

ilişkilendirilmiştir. Şeytanın cinsel köleleri olarak görülen cadılar, Engizisyon'un dikkatini Cadılık ile itham edilenler üzerine çekmiştir (D. Gürtaş Dünder, 2020, s. 259-262). Değişim geçirmek Batı'nın en belirgin korku unsuruyken Doğu'da ise korku, *doğaüstü* bir boyut taşır (Turan, 2014 s. 16). Mezopotamyalılar, İbraniler, Antik Yunanlılar ve Romalıların kültüründe varlığını sürdürmüş olan şeytanlar, cadılar ve kötü ruhlar modern *vampir* efsanesinin temelini oluşturmuştur (Silver, 1997, s.: 22).

11. yüzyılda Türk dillerinden Slav dillerine geçmiş olan “*obur*”, “*ıbrı*”, “*über*” kelimeleri “*upir*” kelimesine dönüşmüş olan vampir teriminin temeli olduğuna inanılmaktadır. Folklorik vampir inanişinin ise bölgelere göre değişen bölgesel özellikleri bulunur. 16. yüzyılda folklorik vampirleri Rum Ortodokslardan öğrenen Müslüman toplum, kültürlerarası geçişte Osmanlı'nın hukuki yaklaşımından, *vampir* yok etme yöntemlerine kadar farklı halk inanişleri oluşturmuştur (Kırgı, 2018, s. 29-30). Vampir olduğundan şüphelenilen cesedin kafasını kesmek, vücuduna kazık saplamak, kalbini çıkarmak ve nihayetinde bedenini yakmak gibi folklorik uygulamalar modern vampir fenomenine değişmeden süregelmiştir. Cadıların ölümden sonra vücutlarının bozulmadan vampir olarak yeniden hayata döndüklerine olan inanç, vampir inanişinin tartışılan konularından biri olmuştur. Ölümden sonra vücudun bozulmaması özellikle Hristiyan inancında “azizlik” belirtisiyken, dinden çıkarıldığı için hortladığına inanılan vampirlere bu vasfın verilmesi dini otoriteler tarafından ayıplanmıştır (Kırgı, 2018, s. 22).

Pagan kültüründen Hristiyan inancına geçen Vampir efsanesine karşı sarımsak, yaban gülü dalı, hardal tohumu kullanma, cesedi yakma ve kalbe kazık çakma gibi Paganlık'tan gelen önlemler korunma amaçlı kullanılmıştır (Barber, 1988, s.:63). Erkek (*incubi*) ve dişi (*succubae*) şeytanların hem ölüleri hem de yaşayan insanları etkisi altına alabildiği İskoçya Kralı James'in *Daemonologie*⁴⁰ adlı incelemesinde şeytanın ölü bir vücudu ödünç almasıyla dünyaya gelebildiği belirtilmiştir (King James, 1597; 2016, s.:80).

⁴⁰ Daemonologie: Kara büyü ve Nekromansi üzerine Orta Çağ felsefi denemesi.

19. Yüzyıl Gotik korku edebiyatından günümüze dek gelen soluk benizli *Vampir* tasvirinin aksine Avrupa kültürlerinde karanlık yüzlü, kefen giysili, saçları ve tırnakları uzamış, abdominal şişkinliği olan ölümsüz yaşayan varlıklardır. Endüstri devrimi öncesi Avrupa toplumları ölümü ve bedenin çürümesini açıklamak için vampir inancını kullanmışlardır. Bir kadavranın beklenmedik biçimde bozulması, kan sızması, cildin koyulaşması ya da hiç bozulmamasını sıcaklık, toprak bileşenleri gibi çevresel faktörlerin etkisi yerine ölünün hâlâ hayatta olduğu inancı başlamıştır. Dönemin tıp bilimi kısıtlı olduğu için canlı gömülme olayları, “gizemli ölümler” olarak salgın hastalıklar da vampir efsanesinin bir parçası olmuştur (Barber, 1988, s.: 131-136).

Kurgusal ve folklorik bağlamda vampir kavramının doğasına dair çeşitli tanımlamalar bulunur. Anne Rice⁴¹, Sheridan Le Fanu⁴² ve Bram Stoker⁴³’ın romanlarında yarattığı ve bunlardan uyarlanan vampir karakterleri ile tarihi anlatılarda yer alan vampir efsaneleri birbirleri arasında farklılık gösterir (Kırgı, 2018, s. 8-9). Bram Stoker *Dracula* eserinde tarihi bir karakter üzerinden anlattığı vampir hikâyesini gerçekçi bir korku romanı yazmak için tarihi bir karakter olan *Dracula* ve halk efsaneleri üzerine araştırmalar yaptığı bilinmektedir. Eflak Prensi “*Kazıklı Voyvoda*” lakaplı Vlad Dracula’nın yaşadığı dönemde çıkan vampir söylencelerine, Stoker’ın romanında yer verilmiştir. Osmanlı’ya karşı Macar desteğini almak için mezhep değiştirip Katolik olan Dracula’nın *vampire* dönüşerek hayata döndüğüne inanılmıştır. Romen halk inancında din ve mezhep değiştirme kâfirlik olarak görüldüğünden sadist ve despot bir lider olan Vlad Dracula’nın ölümden sonra huzur bulamayacağına inanılmıştır. (Yaltırık, 2015).

Vampir ritüellerine benzer biçimde kurbanlarını öldüren seri katiller de halk arasında bu efsanevi varlıklar olarak anılmışlardır. Bunlardan en ünlüsü 16. yüzyılda yaşamış Macar soylusu olan Kontes Elizabeth Bathory’dır. Söylentilere göre; genç ve bakire kızların kanıyla yıkanarak genç kalacağına inanan Kontes’in işlediği cinayet sayısı kesin olarak bilinmemekle beraber yüzlerce kurbanının olduğu düşünülmektedir.

⁴¹ Anne Rice: (1941) Amerikalı yazar. Punk’ın alt türü Goth akımında eserleri bulunur.

⁴² Joseph Thomas Sheridan Le Fanu: (1814-1873) İrlandalı gotik roman ve gizem hikayeleri yazarı.

⁴³ Abraham Bram Stoker: (1847-1912) İrlandalı romantik gotik roman yazarı.

Fakir ve muhtaç genç kızları iş vermekle kandırıp daha sonra fiziksel ve psikolojik işkence çektirerek öldürmüştür. Bathory'nin yaşadığı evde gece duyulan çığlıklardan halkın şikâyet etmesi üzerine cinayetleri ortaya çıkmış fakat bir soylu olduğu için Csejte Kalesi'nde ev hapsi cezası verilmiştir. Ancak burada da hizmetkarı vasıtasıyla sadist cinayetlerine devam etmiştir (Pallardy, t.y.).

Vampir efsanelerinin Viktorya Dönemi'nde Gotik edebiyatla birlikte popülerleşmesinde Bram Stoker'ın 1897 tarihli romanı *Dracula*'nın büyük payı vardır. *The Vampyre* (1819) ve *Carmilla* (1872), Stoker'ın *Dracula* romanı öncesi karizmatik ve aristokrat vampirler folklorik bağlamından kopup kurgusal korku figürü olarak karakterize edilmiştir.

Orta Doğu mistisizmi, *Binbir Gece Masalları*, *Atlantis Efsanesi* ve Antik Mısır mitolojisinden etkilenecek korku hikâyelerini yazan Amerikalı yazar Howard Philip Lovecraft insanın algılarının ötesindeki tanrısal varlıkları eserlerinde konu edinmiştir. Lovecraft'ın hikâyelerinde bahsedilen Abdul Alhazred adlı hayali karakterin yazdığı *Necronomicon*, kadim güçlerin anlatıldığı ve kara büyü kullanımı üzerine mistik yazıların olduğu bu büyü kitabı okuyanları delirttiği anlatılır (Körpe, 1994, s.:10). *Cthulhu* mitosunun dayandığı kozmik tanrılar, hortlaklar, karabasanlar ve okyanusun derinliklerinden gelen tanrılara tapan mutant insanlar, doğaüstü güçlerin 20. Yüzyılın çağdaş kültürü ile birleştiği hikâyelerinde yer alır. Örneğin; "*Deliliğin Dağlarında*" gibi hikâyelerinde bilimsel detaylara önem veren Lovecraft, doğaüstü varlıkları hiçbir zaman açıkça betimlemez ve olaylar nihayete varmaz. "*Charles Dexter Ward Vakası*" ve "*Innsmouth Üzerindeki Gölge*" hikâyelerinde olayların gizemi ana karakterin kendisi hakkında bilmediği gerçekleri keşfettiği karakter gelişimi içerir.

1.4.2. Doğu Kültüründe Doğaüstü Efsaneler

Japon masalları, *gerçeküstü Dünya* (ikai) ve *Gerçek Dünya* (ikyou) arasındaki zıtlık üzerine kuruludur. Birbirlerine zıt fakat dengeleyen bu iki dünya; karanlık ve korkunç mekânlar ya da zenginlik ve mutluluk dolu yerler olabilmektedir. *Gerçeküstü Dünya*'ya ait unsurlar ve betimlemeler masallarda açık biçimde yer verilmez.

Özellikleri her masalda değiştiğinde somut bir anlatımı olmayan *gerçeküstü dünya* dinleyicinin hayalgücüne bırakılarak boşlukları kendi zihinlerinde tamamlanması istenmektedir. *Gerçeküstü Dünya*'ya ait periler, ruhlar, şeytanlar gibi bedensiz varlıklar olduğu gibi insansı varlıklar da olabilmektedir. Görünüş olarak insanlara benzemeleriyle birlikte intikam alma, vefalı olma gibi insani duygulara da sahiptirler. İnsanların kutsadığı varlıklar; *Kami* (ulu varlık) ve kutsamadıklarına verilen ad ise, *Youkai*'dir. İnsanlarla arasındaki anlaşmaya göre *Kami* insanları korur ve onlar da karşılık olarak saygı göstererek itaat ederler. *Youkai*'ler ve insanlar arasındaki ilişki karanlık ve belirsiz olduğundan insanların dünyasına yaptıkları ziyaretler karmaşa ve tehlikeye yol açar. Aynı şekilde *Gerçeküstü Dünya'nın* kendine ait acımasız kuralları hakkında bilgisi olmayan insanlar bu kuralları bozduğunda ise büyük kayıplara uğrarlar. Masal kahramanının Gerçek Dünya'dan Gerçeküstü Dünya'ya yapılan "*Ruh yolculuğu*" (yuukon) ile geçiş yapmak Japon toplumundaki ruhun ebedi olduğuna ilişkin inancı göstermektedir. Bedenden ayrılan ruh, evrende özgürce hareket edebildiği gibi ölüm gerçekleşmeden de çeşitli hayvan görünümünde bedenden çıkabildiğine inanılmıştır. Olayların olağanüstü biçimde çözümlenmesi için *Gerçeküstü Dünya'ya* yolculuğun gerekli olduğu masallar kişinin ders çıkarması istenilen durumlardır. Dağlar, ormanlar, denizler ve göllerin *Gerçeküstü Dünya'ya* açılan geçitler olarak düşünüldüğünden; *Kami*⁴⁴, *Ujigami*⁴⁵, *Kappa*⁴⁶, *Tengu*⁴⁷ ve *Yamauba*⁴⁸ gibi varlıkların yaşadığı yerlerdir. (Akbay, 2015, s.142-157).

⁴⁴ Kami: Shinto dininde Tanrı.

⁴⁵ Ujigami: Koruyucu ruh.

⁴⁶ Kappa: Kaplumbağa ve insan karışımı Youkai.

⁴⁷ Tengu: Uzun burunlu insan ve yırtıcı kuş birleşimi Youkai.

⁴⁸ Yamauba: Dağda yaşayan yamyam yaşlı kadın görünümünde bir Youkai.



Görsel 8:Sawaki Suushi'nin 18. Yüzyıla ait Yamauba tasviri.

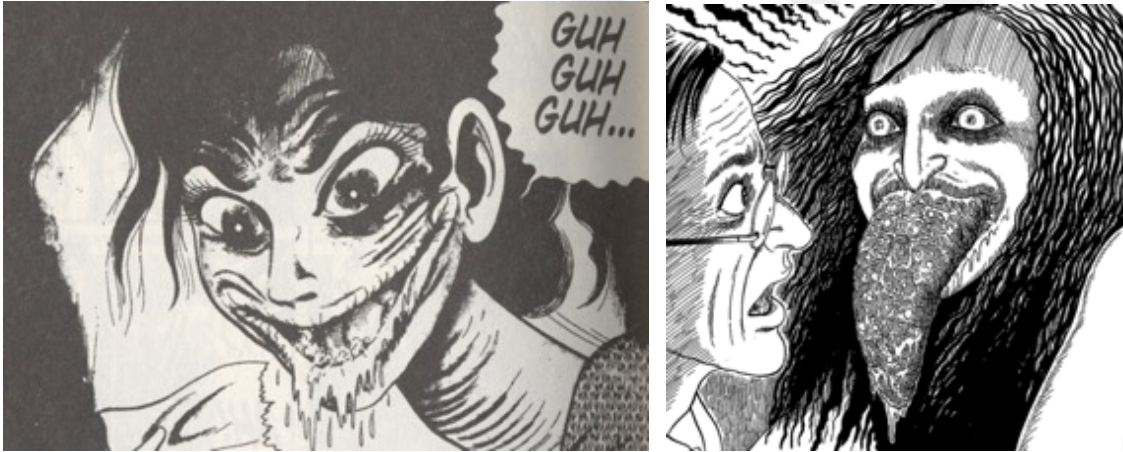
Japon masallarında olan kaçış masallarında en çok karşılaşılan varlıklardan biri *Yamauba* (bkz. Görsel: 8) günümüzde *Kuchisake Onna* (Kesik Ağızlı Kadın) olarak modern şehir efsanelerinde de karşılaşılmaktadır. İri cüsseli, uzun saçlı, büyük ağızlı bir insan yiyici *Yamauba* ile masal kahramanı ummadığı bir anda karşı karşıya gelir. Dağlarda karşılaşılan diğer varlıklar; *Shitanagauba* (uzun dilli yaşlı kadın), *Ouni* ve *Nasubaba* gibi türleri olduğu gibi *Tenjou Kudari* ve *Hikeshibaba* gibi insanların yaşam alanlarında da bulunabilirler (Akbay, 2015, s. 158-159).

Huzur içinde ölenlerin ruhu *Yuurei* adlı varlığa dönüşürken, intihar veya cinayet gibi şiddet içeren bir olay sonrasında ölenler ise *Onryou* adlı intikamcı kötü ruhlara dönüşmektedir. *Yuurei*, *jigoku*⁴⁹ yani ölümler dünyasına geçmeyi reddeden ve insanların dünyasında hala varlığını sürdüren ve onlara zarar verme amaçlıdır. Bu efsane varlıklar modern şehir hayatında söylentileri devam eden diğer örnekler ise; *Teke Teke*, *Jenmenken*, *Nure Onna*, *Aka Manto* ve *Hachishakusama* gibi *Yuurei* türleridir.

⁴⁹ Jigoku: Cehennem.

İnsanların yerleşim yeri olmadığı, gözlerden uzak mekânlar gerçeküstü dünyadan varlıklara ait olduğundan masal kahramanının daima yalnız olmasını gerektirmiştir. Fiziksel ve psikolojik olarak yalnız olan kahraman, ona özel bir nitelik kazandırmak ve olacak sıradışı olaylara zemin hazırlamak masalların ortak özelliğidir. Ayrıca yalnızlık; kahramanın hikâyede özgürlüğünü kısıtlayacak her şeyden sıyrılmış olmasını sağlar (Akbay, 2015, s. 185). Modern efsanelerin kahramanları ve makânları da bu ortak özelliği taşımaktadır.

Çağdaş Doğu Asya kültürlerinde doğaüstü güçler, Batı ülkelerindeki örneklerine oranla daha yaygın ve kökleşmiştir. Budizm ve Şintoizm, geleneksel inanışları maddi yaşam ve sonrası arasındaki etkileşimi yansıtan anlayış Asya kültürlerinde bulunmaktadır. Doğulu kültürler; görsel, edebi ve tiyatral mirasında hayalet hikâyelerine geniş yer verir. Japon tiyatrosu *Kabuki*, modern korku sinemasına işkence, yaralama ve intihar gibi vahşet temalarını aktarmıştır. *Ukiyo-e* sanatında çeşitli ruhani yaratığın resmedilmesi korku sineması için zengin bir kaynak oluşturmıştır (Richards, 2011).



Görsel 9:Hebi Shojo ve The Licking Woman mangalarından birer panel görüntüsü.

Japonya'da özellikle okullarda çok yaygın olan *İjime* yani zorbalığa maruz kalan utangaç bir kız, tren rayında vücudunun parçalanmasına karşın hayatta kalır. Yardım istemesine karşın kimse gelmez ve acı çekerek ölür. Terk edilmiş yerlerde yalnız yürüyen insanların karşısına çıkan kız elleri üzerinde yürürken çıkardığı sestten dolayı *Teke Teke* ismini almıştır. *Jenmenken* ise; insan başlı ve köpek

vücutlu, karanlık çökünce ortaya çıkan yaratıklardır. Yılan benzeri cildi, uzun saç ve tırnakları olan *Nure Onna*, yılan dilli olmasının yanı sıra görünüşünden çok gözleri korkutucudur. Deniz ve nehirde yaşayan bu yaratık insan kurbanları doğrudan gözlerine bakarsa onları hareketsiz bırakarak kanlarını içer. Kırmızı kapsül anlamına gelen *Aka Manto*, genç bir oğlanın tuvalette öldürülmesinden sonra 1980'ler Japonya'da tek başına tuvalete gittiğinde saldırıya uğrayan ya da öldürülen insanların *Aka Manto*'nun ruhunun intikam peşinde olduğuna inanılmıştır. Küçük çocukları kaçıran oldukça uzun bir kadının ruhu olan *Hachishakusama*, onları kandırmak için akrabalarının görünümüne bürünerek ele geçirmeye çalışır (Suman, 2020). Bunlar gibi pek çok modern korku efsanelerini manga eserlerinde ve video oyunlarda görmek mümkündür. Örneğin; *Nure Onna*'nın betimlemesine uyan, Junji Ito⁵⁰'nun *The Licking Woman* kısa öyküsünde görülmektedir. Bir diğer korku türü manga sanatçısı Kazuo Umezu⁵¹'nin *Hebi Shoujo*⁵² adlı mangasında (bkz. Görsel: 9) da yılan şekline bürünen kızın küçük bir kasaba üzerindeki laneti anlatılır. *Onibaba*, *Jigoku*, *Ju-on* ve *Ringu* gibi Japon korku filmleri de modern efsanelerden beslenmiştir.

Japon edebiyatının doğaüstü hikâyecilik geleneğinin esin kaynağı olduğu Japon Korku Sinemasında; *Tale of Genji*'deki *Rokujo*'nun *Kayako* (Ju-On) için, samuray *Aoyama*'nın hizmetçisi *Okiku*'yu kuyuda boğduğu hikâyesi ise *Sadako* için birer altyapı oluşturmuştur. Bir *J-Korku*⁵³ klişesi olan beyaz giysili dağınık uzun saçlı yurei, gerçekte kadınların geleneksel cenaze törenlerinde giydikleri beyaz kimono ve açık saçlarına bir göndermedir. Efsanelerden alıntılanan bir diğer unsur olan su ise; ruhlar dünyasına giriş kapısı inancı da *O-Bon* adlı Budist festivalinden gelmektedir (Richards, 2011, s.:16-17).

Edo dönemi yazarlarının halk efsanelerine dayandırdığı *Kaidan*⁵⁴ hikâyeleri baskı teknolojisinin gelişmesiyle daha da popülerleşmiş ve tüm Japonya'ya yayılmıştır. *Kaidan*, Japon sahne sanatlarına dekoratif bir etki yaratmasıyla özümsemiş ve pek

⁵⁰ Junji Ito: 1963 Japonya doğumlu mangaka. Tomie, Uzumaki ve Gyo en bilinen korku türü eserleridir.

⁵¹ Kazuo Umezu: 1936 Japonya doğumlu mangaka. Korku ve bilimkurgu türünde eserlerler vermiştir.

⁵² Yılan Kız.

⁵³ J-Korku: (J-Horror) Japon Korku Sineması'nı ifade eden terim.

⁵⁴ Kaidan: hayalet hikayesi.

çok oyun yazılmıştır. Bu hikâyeler Masaki Kobayashi'nin *Kwaidan* (1964) filmi gibi halk hikâyelerine dayanan filmlere kaynak oluşturmıştır (Richards, 2011, s.: 17) Bu hikâyelere örnek olarak; var olma enerjisini *Onnen* yani nefret ve intikam duygusundan alan *Yotsuya no Kaidan*⁵⁵, intihar eden bir kadının yaydığı *Noroi* (lânet) üzerinedir. Aldatıldığı kocası ve metresi tarafından zehirle öldürülmek istenirken, felçli kalıp yüzünde korkunç bir bozulmaya yol açar. Uğradığı ihanetten sonra ona kötü davrananları lanetleyerek intihar eden ve sonrasında *Oiwa*'ya dönüşen kadın ile günümüz Tokyo sokaklarında karşılaşılacağına inanılmaktadır. Yani bu efsaneler sadece Kabuki⁵⁶ veya Japon korku sinemasını değil günümüz şehir efsanelerinin de oluşmasına sebep olmuştur. *Kiyotaki Tunnel*⁵⁷ efsanesindeki gibi *Jibakurei*⁵⁸ türü belirli bir mekâna ölüm yeri olması sebebiyle bağlı, nefret dolu ruhlar da bulunmaktadır. Bununla birlikte *Shinrei Shashin*⁵⁹ ise fotoğraflardaki ruhları veya diğer doğüstü fenomenleri gösteren varlıklardır (Alt, 2011).

Düşmanından daha zayıf olan insan ile gerçeküstü varlıklar arasındaki mücadelede insanın zekâsı, bilgeliği ve cesareti vurgulanır. Doğüstü varlıklar içinde en eskisi olan *Oni* (şeytan); kötülüğün en büyük temsilcisi olsa da tarih boyunca farklı şekillerde algılanmış hem iyi hem de kötü karakterli bir varlık olarak görülmüştür. Budizm'le birlikte tamamen "*cehenneme ait*" ve "*kötülük kaynağı*" olarak Japon korku hikâyelerinin temelini oluşturmıştır. Eski Japon toplumu zenginlik, yoksulluk, sağlık ve hastalık gibi kavramları gizemli güçlere dayandırarak kişinin maddi ya da sağlık durumunu bu güçlerin etkisine bağlamıştır. Dış dünyadan gelen bu ziyaretçilerin insanları koruduğu ve hak edenleri cezalandırdığı inancı ile kendilerini güvende hissetmelerini sağlamıştır (Akbay, 2015, s. 158-159,162).

⁵⁵ Yotsuya'nın Dehşeti.

⁵⁶ Kabuki: Japon tiyatrosunun bir formu. Tiyatral illüzyon yaratılan Kabuki'nin bir türü olan Kaidan, korku sinemasını doğrudan etkilemiştir. Kabuki'de, işkence, yaralama ve intihar gibi vahşet sahneleri Japon korku sinemasına aktarılan, izlemesi zor grafik unsurlardır.

⁵⁷ Kiyotaki Tunnel: Japonya'nın lanetli olduğuna inanılan en ünlü terk edilmiş yerlerinden biridir. Şiddet geçmişi, intihar ve işçi ölümlerinin yaşandığı tünelin etrafında kötü ruhların varlığına inanılıyor.

⁵⁸ Dünyaya bağlı ruh.

⁵⁹ Ruh fotoğrafı.

Edebiyatın yanısıra 12. yüzyıldaki *Jigoku-zoshi*⁶⁰ ve *Ukiyo-e*⁶¹ resimlemeleri ile görsel sanatlar da korku imgeleri ile sinema için kaynak oluşturmıştır. Yurei'nin bilinen ilk görseli olan *The Ghost of Oyuki*, birçok hayalet, şeytan, işkence ve korkunç iç savaş tasvirleri yapılmış Ukiyo-e resimleri modern manga sanatçılarının esin kaynağı olmuştur (Richards, 2011, s.: 19). Geleneksel resim sanatı sadece doğaüstü güçlerle sınırlı kalmayıp Japon korku sinemasının bir diğer unsuru olan “yaratık” teması Modernizm ve İkinci Dünya Savaşı sonrası Japonya'nın sosyolojik değişimlerinden çok önce, yine mitolojik hikâyelerden ilham alınmıştır.

Korku teması ve insanların temel dürtülerinden biri cinselliğin birleştiği psikoseksüel gerilim filmleri⁶² yaşama arzusu, şehvet ve tatmin duygusunu, özünde tehlikeli bir canlı olan insanın bastırılmış arzularını serbest bıraktığı her türlü seks, cinayet ve gerilim unsurlarını içermektedir (Filmloverss, 2018). Uzak Doğu kültüründe bu tema incelendiğinde manga ve anime eserleri öncesinde görsel sanatlarda etkili olduğu gözlemlenmektedir. Japonya'da *Hokusai*⁶³ ve *Utagawa Kuniyoshi*⁶⁴ gibi ünlü ağaç baskı sanatçılarının *Shunga*⁶⁵ eserlerinde görülen geleneksel pornografi ile birleşen *Shokushu Goukan*⁶⁶; fantezi, bilim kurgu, korku ve vahşet içerikli manga ve anime eserlerindeki ahtapot benzeri bir yaratık ile cinsel ilişkiye girme fetişi *Tamatori*⁶⁷ efsanesine dayanmaktadır (Harmon Courage, 2013). Toshio Maeda'nın *Urotsukidouji* (1986) ve *Demon Beast Invasion* (1989) erotik korku mangalarında, Junji Ito'nun pek çok hikâyesinde (*Gyo*, *Slug Girl*), Youju Toshi'nin *Wicked City* (1987) ve Satoshi Kon'un *Paprika* (2006) bilim kurgu animelerinde bu fetiş, görsel olarak rahatsız edici bir korku öğesi (*body horror*) olarak kullanılmıştır.

Okyanus derinlerindeki yaratıklardan ve insan anatomisinden etkilendiği hikâyelerinde açık biçimde anlaşılan, Cthulhu mitosunun yaratıcısı Lovecraft'ın

⁶⁰ Jigoku-zoshi: Cehennem tasviri papirüs kağıdına yapılan çizimler.

⁶¹ Ukiyo-e: Kelime anlamı ile “değişken dünyanın resmi” anlamına gelen Japon baskı resim türü.

⁶² Örnek olarak; *American Psycho* (2000), *The Audition* (1999), *Psycho* (1960), *Blue Velvet* (1986), *Fatal Attraction* (1987) ve *Basic Instinct* (1992).

⁶³ Hokusai Katsushika: (1760-1849) Edo Dönemi Ukiyo-e sanatçısı. *Kanagawa Üzerindeki Büyük Dalga* en ikonik eseridir.

⁶⁴ Utagawa Kuniyoshi: (1789- 1861) Ukiyo-e'nin en büyük ustalarından olan ağaç baskı ressamı.

⁶⁵ Shunga: Erotik ağaç baskı resimleri.

⁶⁶ Shokushu Goukan: Dokunaç saldırısı veya tecavüz

⁶⁷ Tamatori: Ejder Kral'dan mücevher çalan istiridye avcısı kadın.

Japon baskı resim eserlerinden ilham aldığını söylemek mümkündür. Lovecraft uyarlaması *The Dunwich Horror* (1970), *Re-Animator* (1985), *Dagon* (2001) ve *Evil Dead* (1981) filmlerinde erotik- korku temalarını birleştiren yaratık fetişi sahneleri, Lovecraft vari korkunun en belirgin özelliklerinden birine şekil verirler.

Dünya’da insanlığın yaşadığı her yerde ve her çağda insanın vücudu ve aklının yoluyla eyleme dönüşen her şeyin esin kaynağı mitler ortaya çıkmıştır. Dinler, felsefeler, sanat akımları, sosyokültürel yapılar ve insan psikolojisi mitolojinin çeşitli yansımalarıdır. Tarih boyunca süregelen dil, din, ahlak kurallarının, sanat ve bilimin gelişimi mitolojinin psikolojik temellerini ortaya çıkarmaktadır (Campbell, 2015, 13). Toplamların içinde günümüze kadar süregelen folklor hikâyeleri ve dini inanışlar modern korku kültürüne ilham veren en önemli kaynaklardır.

2. BÖLÜM: KORKU VİDEO OYUNLARININ GELİŞİMİ

Korkunun tehdit edici durumlarda meydana gelen psikolojik bir mekanizma olmasının yanı sıra insanlar bilinçli olarak korku arayışına girmektedir. Kulaktan dolma korku hikâyeleri, yerini sinema filmlerine, kitaplara ve video oyunlara bırakmaktadır (Başyurt, 2017). Korku, evrimsel süreçte insanın hayatta kalmasını sağlarken, korku video oyunları insanın korkusunu kontrolü altına almasını öğretir. İnsanlar gerçek hayatta korkularıyla yüzleşmekten kaçınır ama korku oyunları söz konusu olduğunda eğlenceli, ödüllendirici ve duyguları harekete geçiricidir. Ayrıca oyuncunun her zaman seçme şansı bulunur ve istediği zaman uzaklaşabilir (Heaven, 2015).

Yaşadığımız uygarlıkta yerleşik hayata geçme ve sıradan yaşam biçimi, insanlarda heyecan arayışını arttırmaktadır. Gündelik yaşamın tekrar eden unsurlarına karşı heyecan ve aksiyon duygusunu yükselten video oyunlar, bu arayış içindeki insanların dikkatini çeker (Goldstein, 1998). Şiddet içeren filmlerin ve oyunların en belirgin özelliği; korkutucu ve heyecan verici olmalarıdır. İnsanların verdiği tepki fizyolojik bakımdan ele alındığında korku uyaranına karşı sempatik sinir sistemi uyarılır ve salgılanan adrenalin hormonu kan basıncını yükselterek kalp ritmini hızlandırır. Böylece duyguların daha yoğun yaşanmasına yol açılmaktadır. Bu fizyolojik ve duygusal uyarılmaların bireyin duygularını serbest biçimde dışa vurmasına olanak tanır ve buna bağlı olarak rahatlama duygusu yaşatır (Goldstein, 1998). İnsanların korku filmleri ve oyunlarına başvurmalarının sebeplerinden biri de sanal ortamda yaratılan tehlike ve korku öğelerini güvenli bir biçimde deneyimlemek içindir (Başyurt, 2017). Ayrıca kişinin güvenli alanından doğru, tehlikeli bir durumla karşı karşıya geldiğinde nasıl tepki vereceğinin provasını yapmaya imkân tanır (Jarrett, 2011).

Video oyunlar, bir aktiviteyle meşgul olmanın verdiği keyif, haz ve başarı duygularının algılanmasıyla, doğuştan gelen motivasyon için gerekli içsel güç arasında bağ kurmaktadır. Bu motivasyonun ödüllendirme biçimi ise sonuç değil aktivitenin (oyun deneyiminin) ilerleyişidir. Bu düşünce, davranışsal psikolojide

incelenen; başarılı olmak için sonuç odaklı değil, yöntem ve sistematik çalışmanın gerekliliği teorisiyle örtüşmektedir. Performansın sonuçlarının aksine, bir aktivitenin yapılması sonucu duyulan başarı ve keyif eğlencenin tanımını yapmaktadır (Wu, Li, Rao, 2008; 220).

2020 yılı başında Çin'in Wuhan şehrinin sıfır noktası olduğu ve tüm Dünyaya kısa sürede yayılan Covid-19 salgın hastalığı insanları evlerinde kalmaya mecbur edip, belirsiz ve güvensiz bir döneme sokmasıyla birlikte dijital yayıncılık olduğundan daha büyük bir önem kazanmıştır. İnsanlar film izleme, oyun oynama gibi aktivitelere daha fazla yönelmiştir. Salgının başlamasıyla birlikte, rahatsız edici derecede gerçekçi ve günümüzde yaşananlara benzer bir salgının konu edildiği *Contagion* adlı korku filminin yeniden popülerleşmesi ve insanların özellikle korku filmlerini tercih etmeleri, anksiyete ve stresle başa çıkmanın bir yöntemi olarak görülebilir. Yönetmen Mike Flanagan⁶⁸'in yorumuna göre; korku filmleri dışarıdaki korkutucu ve tehlikeli gerçek hayatın bir imitasyonudur. İzleyiciye dünyanın gerçek korkuları karşısında güvenli alanları içerisinde gerçek tehlikeyi yaşayan doktorlar, hemşireler ve market çalışanları ile empati kurma, toplumsal bilinci oluşturma ve cesur olmaya imkân tanır (Flanagan, 2020). İnsanlar gündelik hayatın akışı içinde karşılaşılabilecekleri olağanüstü durumlara karşı hazırlıklı olmak isterler. Gelecek zamanın oluşturduğu belirsizlik, insanların kendilerini güvende hissetme ve tehlikelere karşı hazırlıklı olma ihtiyacını harekete geçirir. Korku oyunları ve korku filmleri bu içerikleri tüketen insanlar için, güvenli bir alanda yaşanması muhtemel (veya olağandışı) kötülüklerin sonuçlarını deneyimlemelerini sağlar.

2.1. Video Oyunlarında Korku Temasının Başarısızlık Nedenleri

Korku kavramı olarak; şiddet, kan ve yaratık içeren hemen hemen her oyun ve film için kullanılan genel bir içerik halini almıştır. 70'lerin istismar sinemasından⁶⁹ 80'lerin *Slasher* filmlerine ve Lovecraft mitolojisi, korku oyunları için her zaman en büyük

⁶⁸ Mike Flanagan: *Oculus*, *Doctor Sleep* filmlerinin yönetmeni ve *Haunting of Hill House* dizisinin yaratıcısı.

⁶⁹ İstismar Sineması (Paracinema): B filmler içerisinde başlayıp sinemanın bir alt türü olan; kan, seks, şiddet, uyuşturucu ve yaratık elementlerini kullanarak seyirci çeken filmlerdir. Etik olarak kabul görmeyen, aşırı ve estetik açıdan kötü filmler olarak görülür. Örnekleri: *The Last House on the Left*, *I Spit On Your Grave*, *Grindhouse*, *Cannibal Holocaust*.

kaynakları oluşturmıştır. Fakat günümüzdeki korku oyunları çoğunlukla, başarılı korku filmlerini görünüş itibarıyla ödünç almış, görsel şiddetin ve aksiyon öğelerinin arttırıldığı nişancı (shooter) oyunlarından öteye gidememiştir. Sinemada başarılı olmuş korku filmleri; Wes Craven, John Carpenter, Sam Raimi ve Takashi Shimizu gibi otör (auteur⁷⁰) yönetmenlerin vizyonlarına göre şekillenerek bireysel korkularından ve nevrozlarından yararlandığı, izleyicinin empati kurabileceği klasikler haline gelmiştir (Stuart, 2010).

Video oyunlarının gelişim sürecinde ise; benzer biçimde tek kişinin yaratıcı düşüncesine göre yapılandırılması ve geliştirme sürecinden geçmesi nadir rastlanan bir durumdur. Ortalama bir geliştirme ekibinde yapımcı, yönetmenlik, tasarım ve pazarlama gibi alanlarda çalışan insanlar kendi profesyonelliklerini ilgilendiren endişelerini oyunun bütçesi doğrultusunda şekillendirmek ister. Ana akım yayıncıların yalnızca bir kişiye bağlı bir konsepti desteklemesi maddi yönden büyük bir risk içerdiğinden korku türüne bağımsız stüdyoların yönelmesinin sebepleri bu yüzden sinema filmleri için de geçerlidir. Üretim kısıtlamasının içindeki oyun stüdyoları çoğunlukla; klişeleşmiş ani korkutma yöntemlerini, şok yaratacak vahşet göstermeye yönelmiş ve buna bağlı olarak yüzeysel, hızlı tüketilen oyunların sayısı hızla artmıştır. Korku filmlerinde kullanılan pek çok teknik ve efekt korku oyunlarında oyuncuyu harekete geçirmek veya şok etme amaçlı kullanılmaktadır. CGI (İng. Computer Generated Image) ve özel efektler filmler için masraflı olsa da video oyunlarda ise teknik bakımdan diğer her şey gibidir. Bu sebeple de görsel şiddet içerikli aksiyona dayalı oyunlar daha cezbedicidir (Stuart, 2010). Fakat bir oyunun görsel şiddet içermesi, korku oyunu olarak sınıflandırılması için yeterli değildir. Yine de bu sınıflandırmaya girecek oyun sayısı azdır çünkü çoğu oyunun sunduğu korku tecrübesi genellikle ikinci planda yer alır. Örnek olarak modern korku oyunlarının öncüsü *Resident Evil* serisi düşünüldüğünde estetik tercihleri çıkarıldığında, mekanik olarak aksiyon veya gizlilik oyunlarıdır. *Resident Evil* ve *Silent Hill* görünüşte üçüncü şahıs hayatta kalma korku oyunları iken, önemli olan oyun mekanikleri değil atmosfer ve hikâye anlatımının içeriğidir. (Houghton, 2014).

⁷⁰ Auteur: Fransızca “eser sahibi” anlamına gelmektedir. Kendi bakış açısını filmlerine serbestçe yansıtan film yapımcısı veya yönetmen.

İlk üç *Resident Evil* oyunlarındaki sabit kamera açıları oyuncunun çevreye serbestçe bakışını engelleyerek çarpık bir imge yaratmıştır. Oyun aksiyona dayalı olmasına karşın oyuncuyu karşılaştığı düşmanlara karşı rahatsız etmekte ve hayatta kalmak için mücadele etmeye zorlamaktadır. Öte yandan *Splatterhouse* ve *Mad World* gibi kan ve vücut parçalarının koptuğu sahneler, dördüncü duvarı kırarak statik bir ortama dinamik hareket katıp, oyunların renk skalasında tezat oluşturmaktadır. Fakat psikolojik derinlikten yoksun kalan bu oyunlar *Resident Evil* gibi modern korku oyunlarının başlangıcı olarak sayılan bir seriyle karşılaştırıldıklarında boş bir gösteriye dönüşerek korku oyunu olarak başarısız olmaktadır. Örneğin; sinemaya ve video oyunlarına ilham olmuş Stephen King hikâyeleri ele alındığında görsel şiddete dayalı korku unsurları yerine, kolektif korkular ve psikoseksüel saplantıların etrafında gelişir. *Alien* ve *Psycho* filmlerinin Freudyen teoriyle yarattıkları katil ve canavarlardan, vampir filmlerinin İd'i ortaya çıkarma korkusuna kadar akılda kalıcı tüm filmler insan psikolojisini temel almıştır (Stuart, 2010). Tüm medyalarda olduğu gibi hem oyuncu (ya da izleyici) hem de yaratıcı için korku, içsel bir deneyim haline gelerek diğer tüm elementlerden üstün olmalıdır. Düşünce, niyet, estetik ve kişisel rezonans ile yazılmış kasıtlı olarak rahatsız edici bir deneyim olmalıdır (Houghton, 2014).

P.T. örneğine bakıldığında, korku oyunlarının başarısız olma sebeplerinin bir antitezi olarak düşünülebilir. Henüz tam sürüm bir oyun olmamasına karşın anlık korku taktiklerini dikkatlice hazırlanmış psikolojik gerilimiyle harmanlaması, Hideo Kojima⁷¹ ve Guillermo Del Toro⁷² iş birliği ile son yıllardaki en iyi yorumları alan korku deneyimi haline getirmiştir. *P.T.*'nin klostrofobik atmosferinin odak noktasında anlık korku sahnelerinin olmasının yanı sıra kullanılan oyun motorunun (Fox Engine) foto gerçekçi render kabiliyetinden dolayı oyunun başarısının bir kısmı da teknolojik yeterlilikleri ile ilişkilidir. Ancak teknolojinin ötesinde, oyunun başarısında yaratıcı faktör olarak doğru insanların biraraya gelip oluşturdukları ekip, Kojima ve Del Toro

⁷¹ Hideo Kojima: Japon video oyun tasarımcısı, yönetmeni, yapımcısı ve yazarıdır. Metal Gear Solid serisi ve Death Stranding oyunları ile tanınır.

⁷² Guillermo Del Toro: Meksikalı film yönetmeni. Oscar ödüllü Pan'ın Labirenti, Suyun Sesi ve Hellboy en bilinen filmleridir.

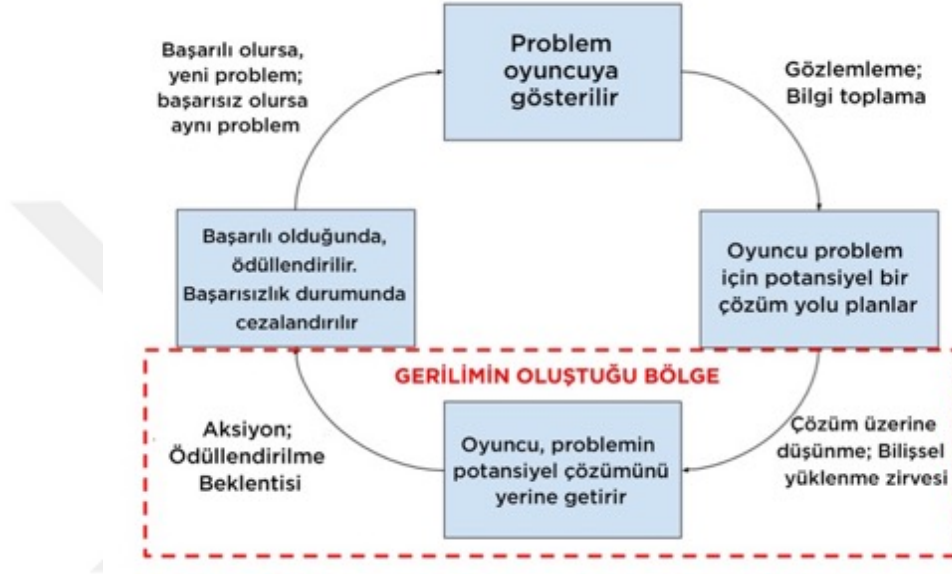
gibi otoriteleri tartışılmaz iki yönetmenin iş birliğinden çıkan deneysel bir otörlük (Fr. Auteur) çalışmasının sonucudur (Houghton, 2014).

İnandırıcı karakterlerin yaşadığı tanıdık evrenlerde, gerçek duygular ile iletişim kuran korku oyunlarının başarısının en büyük sebebi; gerçek dünya ile ilişki kurabilmeleridir. Çünkü en büyük korkuları insanlar, kendi dünyaları içinde yaşamaktadır. Sıradan hayatları olan kurgusal insanların yaşadığı kötü olaylarla mücadeleleri oyuncuların gerçeklik algısını arttırır. Örneğin; ölümcül bir hastalığa sahip eş, hayatını kaybetmiş veya kaçırılmış bir evlat gibi arka plan hikâyeleri olan ana karakterler ile oyuncunun bağ kurması duygusal açıdan çok daha kolaydır. *Heavy Rain*, ihmal, pişmanlık ve ebeveynlik üzerine psikolojik olarak zorlayıcı hikâyesi ahlaki değerleri sorgular. *Bioshock*, genetik korku ve insan- tanrı arasındaki ilişkinin çarpık folklorik mecazlarından oluşan bir alegoridir. *Silent Hill 2*, bastırılmış Freudyen düşüncedeki psikoseksüel suçluluk hissini fetiş objelere yansıtarak bir insanın bilinç altını görselleştirir. *Alan Wake*'in ölüm korkusunun tekinsizlik hissi sıradan insanların yaşadığı psikolojik gerilim polisiye hikâyesi sunar. Verilen örneklerdeki bu oyunlar ise; gerçek hayat ile bağlantılı olması mümkün kurgulara sahip korku oyunlarının daha etkili evrenler inşa ettiğini kanıtlamışlardır (Stuart, 2010).

2.1.1. Korku Video Oyunlarının İşleme Yöntemi

Pek çok korku oyununda dehşet ve anlık korku unsurunu daha etkili yapmak için oynanış içerisindeki döngülere (gameplay loop) yerleştirilir. Bölüm tasarımı korku unsurunun kullanımı için en fazla fırsat olanağını sunduğundan, korku deneyimini yaratmak oynanışın kavramsallaşmasıyla meydana gelir. Birçok oyunda kullanılan gerilim atmosferi, oyuncunun mücadeleciliğini ve oynama kabiliyetini ilerletmeye yönelik ödüllendirme amaçlı kullanılıyorken, korku oyunlarında oyuncunun duyularına hitap eder. Örneğin; göremediği bir yaratık, ortam sesleri ile gerilim yaratılırken oyuncunun çözüme ulaşmasında zaman baskısı altındadır. *Amnesia*, *Outlast* ve *Resident Evil* serilerinin bölüm tasarımlarında da aynı yaklaşım vardır. 90'ların ortasında popülerleşen hayatta kalma korku oyunları genellikle bu gerilimi

ateşli silahların sınırlı kaynak tedarîği ile oyuncunun sonuca varmasını zorlaştırarak “gerilim” ve “korku” kavramları arasındaki farkı tanımlamıştır. Anlık korkutma öğeleri ise oyuncuya bir kez gösterildiğinde aynı mekanikleri kullanarak tekrar etme beklentisi yaratır ve bu tekrarlar giderek etkisini kaybeder (Mitchell, 2015). Bu yüzden “korku” kişisel bir deneyimken, “gerilim” bilişsel beceriler ve aksiyon üzerine kuruludur.



Görsel 10:Jared Mitchell'in korku oyunlarındaki oynanış döngüsünü gösteren tablosu.

Öte yandan, *Silent Hill* ve *Resident Evil* gibi konsept olarak farklı korkutma taktikleri kullanan iki farklı oyunun ortak özelliği ise oyunların içerdiği bulmacalardır. Oynanış döngüsü içinde (bkz. Görsel: 10) yer alan ve oyuncunun ilerlemesini sağlayan bulmacalar, “bilişsel yük”⁷³ adı verilen psikolojik kavramla bağlantılıdır. Bulmacalar özellikle kısa süreli hafıza depolaması için zorlayıcıdır ancak oyuncunun ödüllendirilme beklentisini oluşturmak için aynı derecede etkilidir. Korku oyunlarının bölüm tasarımında kullanılan ortak bir diğer özellik ise; senaryoya bağlı (scripted) ilerleyen kaçış sekanslarıdır. *Outlast*, *Amnesia* ve *Call of Cthulhu* oyunlarında hem gerilim anlarını yaratır hem de etraftaki nesneleri kullanarak oynanış mekaniklerini oyuncuya öğretir (Mitchell, 2015).

⁷³ Bilişsel yük (cognitive load): Bilişsel psikolojide kısa süreli hafızanın kullanım miktarını ifade eder.

Genel oynanış tecrübesini zenginleştirmek amaçlı oyunun atmosferini oluşturan tonlama, ışık, ses, çevre tasarımı ve hikâye anlatımı gibi elementlerin doğru biçimdeki birleşiminden başarılı ve gerçek anlamıyla korkutucu bir oynanış deneyimi yaratılır. Karanlık korkusu ile oyuncuyu rahatsız edecek kısıtlı görüş ile tekinsiz bir atmosfer yaratılabilir. *Silent Hill*'de olduğu gibi sisli bir hava oyuncunun çevreye karşı sürekli dikkatli olmasını sağlar. Özellikle korku video oyunlarının geliştirme aşamasında sinemadan ilham aldığı birçok filme rastlamak mümkündür.

2.2. Korku Oyunları Türlerinin Oluşumunu Etkileyen Filmler

Japon Korku Sineması'nın hem korku oyunlarına hem de dünya çapında korku filmlerine etkisinin olduğu gibi Japon kültürüyle harmanlanmış kendine has bir tarzı oluşmuştur. Takashi Shimizu'nun filmleri gibi şehir efsanesi olmuş, eski korku hikâyelerinin modern zamana birer uyarlamalarıdır. Japon mitolojik varlıklarının şehir hayatına yerleştirilmiş hikâyeleri *J-Horror* olarak adlandırılan Japon korku filmlerinin Batı'da popülerliğini arttırmıştır. *Ju-on*, *Ringu* gibi ses getiren Japon korku filmlerinin Hollywood versiyonları da çekilmiştir fakat orjinallerinin aksine izleyiciyi bilinmezlikle bırakmak yerine olaylar arasında nedensellik kurulmaya çalışılmış ve aksiyon sahneleri çoğaltılmıştır. Bunun en önemli sebebi ise; *J-Horror* filmlerinde uzun ve sessiz sahnelerde hiçbir olay olmamasına karşın atmosferiyle izleyiciyi rahatsız hissettirmesidir. Batılı korku filmleri *Slasher*, *Gore* ve *Yaratık* türleriyle şok etkisini aksiyon ve şiddet ile sağlayarak izleyiciye olacakların haberini verir. Batılı yapımlar izleyiciyi eğlendirmek ve sürekli merak uyandırmak ile ilgilenirken Uzak Doğu yapımları garip sesler veya gizemli durumlar yaratarak filmin atmosferi ile izleyiciyi rahatsız eder. Filmlerde dialogun az kullanılması ve karakter odaklı olay örgüsüyle izleyicinin bağ kurabileceği sıradan insanların hikayesi anlatılır. Korku filmlerine bu iki farklı yaklaşım bakımından Alfred Hitchcock'un gerilim ve anlık korku üzerine verdiği örnek bir özet niteliğindedir. Truffaut ile yaptığı röportajda Hitchcock, önlerindeki masada gizli bir bomba olduğunu fakat izleyicinin bunu bilmediğini söyler. Bomba birden infilak ettiğinde şoka uğrayan izleyicinin korkusu birkaç saniye sürer. Aynı sahnede gizli bir bomba olduğu ve on dakika içinde patlayacağı

gösterilseydi izleyicide oluşan kuşku gerilimin daha uzun sürmesini sağlar (Gottlieb, 2003, s. 61).

2.2.1. Slasher ve Yaratık Temaları

1974 tarihli orijinal *Texas Chainsaw Massacre* filmi korku türünde yeni bir alt tür oluşturmuştur. Filmin psikopat katili *Leatherface* ağırlı olarak Ed Gein ve Texaslı seri katil Elmer Wayne Henley'den ilham alınmıştır. Yönetmen *Tobe Hooper*, *Leatherface*'i oynayan aktör Gunnar Hansen'i diğer oyuncularından ayrı tutarak karantinaya almış ve diğer oyunculara ilk sahnede görüldüğünde gerçekten korkutmayı başarmıştır. *Leatherface*'in kurbanlarını et kancalarına takarak katledişi gibi izleyiciyi şok eden görsellik, izole güney kırsalı, çürüyen cesetler *Slasher* türünün ikonları olmuştur (Looper, 2016).

1970'ler bağımsız korku sinemasında kurgu ve ses kullanımı, izleyiciyi görsel şiddet öğeleriyle korkutmaktan çok daha fazla kullanılmaktadır. İzleyicinin sürekli sadece bir film izlediğini kendisine hatırlatmasını isteyen, fakat bir şekilde yaşanmış olaylara dayandığının imasını içeren gerçekçi şiddet sahneleri içermektedir (Odell ve Le Blanc, 2011).



Görsel 11: *Leatherface* ve diğer aile bireylerinin filmde bir görüntüsü.

Sahnelerin aksiyon sırasında kesilmesi izleyicinin bilinçaltına rahatsızlık hissi vererek sürekli korku ve endişeyi yükseltir. Şiddet sahneleri için gerçek elektrikli

testere ve çekicin kullanıldığı filmin bu sahnelerin neredeyse tamamı gündüz vaktinde geçer. Çoğu korku filmi için gün ışığı güvenli anlamına gelse de izleyicide ölümün her an gelebileceği algısını oluşturur. Film ailenin veya *Leatherface*'in (bkz. Görsel: 11) geçmişiyile, kim olduklarıyla ilgili bilgi vermez çünkü izleyiciye gösterdiği ile yeterince gerçekçi hissettirir (McClanahan, 2014).



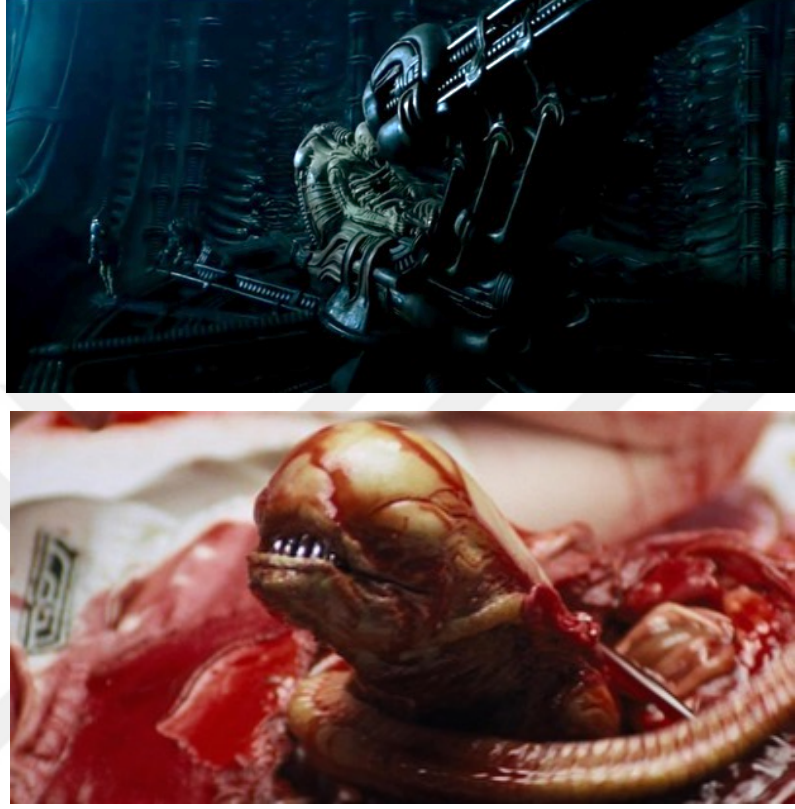
Görsel 12: Night of the Living Dead filminden bir görsel.

1968 tarihli George Romero'nun ilk uzun metrajlı filmi *Night of the Living Dead* ölülerin tekrar canlanmasıyla (bkz. Görsel: 12) oluşan kaos modern zombi filmlerinin temelini atmıştır. Pennsylvania'da bir çiftlik evinde mahsur kalan yedi kişinin peşindeki zombi istilasını anlatan filmin birçok devam filmi çekilmiş ve pek çoğuna da ilham vermiştir. Filmin yönetmen, yazar, kurgu ve görsel yönetmenliğini üstlenen Romero'nun yarattığı zombiler yeniden canlanan cesetlerden çok psikolojik rahatsızlığı olan kişileri andırır.

Yamyamlık sahnelerini temsil eden ve aynı zamanda sert bir siyasi mesaj içeren bağımsız korku akımının başlangıcını imlemiştir. Bu salt bir korku filmi değildir; bir bütün olarak toplumdaki kin ve güvensizliğin betimlemesidir. Filmin kötü şöhretli, kasvetli sonu eski toplumun sonunu, yeni bir toplumun ortaya çıkışını hükme bağlar gibidir (Odell ve Le Blanc, 2011, sy. 113-114).

Film zombi tabirini hiç kullanmamış olsa da Romero, Richard Matheson'ın *I Am Legend* romanından ilham almıştır. Dünyada kalan son insanın dışında geri kalanların vampire dönüştüğü romanda Romero vampir temasına yakın olan ölülerin tekrar canlanması fikrinden yola çıkar. Romero'nun hikâye anlatımı izleyicinin gerçek ve rüya arasındaki algısıyla oynar. Örneğin; filmin ilk sahnesinde *Barbara*'nın

kardeşini ölümcül bir yara almış görünmemesine karşın aniden terk etmesi, etrafın aniden gece karanlığına bürünmesi ve sahneler arasındaki ani geçişler bilinçaltı görüşünü çağırıştır (Roffman, 2018).



Görsel 13: *Alien*'in biyomekanik tasarımları (üstte) ve *Chestbuster*'in çıkış sahnesi (altta).

1979'da Ridley Scott'ın yönettiği *Alien*'in ilk filmi bilimkurgu ve korku sinemasının birleştiği dönemin görsel teknik olanaklarını sergileyen (bkz. Görsel: 13) en iyi filmlerden biridir. Mimarlık ve endüstri tasarımı üzerine eğitim alan İsviçreli sanatçı Giger, önce *Dune* filmi için konsept tasarım çalışması yapmıştır. Bu proje iptal edilince, konsept çalışmaları yapımcılar tarafından çok beğenilen Giger'ın konsepti üzerine bir film yapma fikri üzerinde durulur. Sürrealist sanatçı H. R. Giger'ın *Necronomicon*'una ait eşsiz tasarımları filmin yaratık yumurtasından, uzay gemisi replikasına kadar tüm özel efektlerinde yer alır. Geminin replikasını inşa eden *Alien* ekibi biyomekanik silahı buldukları sahnede keşif ekibi olarak yönetmenin çocukları oynatılmış ve böylelikle mekânın devasalık hissi yaratılmıştır.

Alien filmi ayrıca sinemada fallik obje kullanımının korku yaymasının bir örneğidir. *Xenomorph* tasarımının cinsel çağrışımı kurbanının üzerindeki üstünlüğünü kurması için filmin yazarı tarafından bilinçli olarak tecavüzü simgelemektedir. İzleyiciyi her açıdan rahatsız etmek için *Alien*'in saldırısını bir erkek kurban üzerinde göstermesi homoseksüel cinsel ilişki ve tecavüz onu izleyicinin gözünde daha da korkutucu yapar. *Giger*'ın set tasarımları da yine fallik ve vajinal imgelerdir. *Alien* devasa fallik sembolleri fiziksel değil cinsel üstünlük olarak kullanır. Bu semboller filmin hikâye anlatımını *Alien*'in saldırılarını görsel ve duygusal açıdan cinsel istismar ile bağdaştırır (Now You See It, 2015).

Hala güncelliğini kaybetmeyen filmin özel efektleri uzaylı organizması hakkında pek çok fikir verirken filmin son sahnesine kadar yarattığın kendisini hiçbir zaman tamamiyle göstermez (Bradshaw, 2019). Uzay madenciliği yapan geminin mürettebatının beklenmedik ziyaretçisi oldukça düşmancıl ve zekidir. Öyle ki insanların her hareketini tahmin edebilen *Alien* ile hayatta kalan tek kişi *Ripley* arasındaki kedi fare oyunu filmin en gergin dakikalarındır. *Alien* külliyatının popülerliği devam filmlerini getirmiş ve *Doom*, *Metroid*, *Dead Space* ve *Alien: Isolation* oyunlarına ilham olmuştur.

1982 yapımı *The Thing* zamanına göre geniş bütçeli bir John Carpenter filmidir. 1950'lerdeki "*The Thing From Another World*" filminin yeniden çevrimi için Tobe Hooper ön prodüksiyonda çalışmış fakat sonra Carpenter görevi devralmıştır. Orijinal olarak John Campbell'ın "*Who Goes There*" romanının bir uyarlaması olan ilk film kitaba sadık kalmamıştır. *The Thing* gösterime girdiği yıl Spielberg'ün *E.T.* filminin gölgesinde kalarak hak ettiği başarıyı elde etmemiş fakat kült bir korku filmi haline gelmiştir. *Antarktika*'daki araştırma merkezine dünya dışı bir organizmanın insanları konakçı olarak kullanıp kusursuz biçimde taklit edebilmesi tüm insan ırkının varlığına tehdit oluşturur. Ekibin aralarındaki enfekteleri bulma çabaları organizmanın hayatta kalma içgüdüsünü harekete geçirerek *Antarktika*'nın zorlu iklim şartlarında tehlikeli bir mücadeleye döner.



Görsel 14:Filmdeki yaratık replikalarından bir görsel.

Filmin özel efektleri ve yaratık tasarımları filmin hatırdan kalır elementlerindendir. Albert Whitlock'un geleneksel yöntemle siyah cam üzerine yaptığı mat resimler (matte paint) oldukça gerçekçidir. Rob Bottim ve Stan Winston'ın yaratık tasarımları kan (gore) ve vücut (body horror) mutasyonu ile anlık korkutma taktikleri kullanırken (bkz. Görsel: 14) film boyunca karakterler arasındaki paranoya ve tansiyon yükselir.

Japon sineması doğaüstü korku filmleriyle ünlenmiş olsa da *Audition*, *Cold Fish*, *Ichii the Killer* ve *Tetsuo* gibi kan ve vahşet dolu aksiyon korku türünün klasikleri arasında en ünlülerinden biri oyun dünyasına kadar etkisi olmuş *Battle Royale* filmidir. Kurgusal Faşist Japonya'da geçen Kouhun Takami'nin 1999'da yayımlanan romanı (ve sonrasında mangası) *Battle Royale*, 2000 yılında Kinji Fukasaku'nun sinemaya aktardığı distopik gerilim korku filminde bir grup lise öğrencisi hükümet tarafından ölümcül bir deney için kullanılırlar. Rastgele seçilen öğrenciler diğerlerini öldürmesi için farklı silahlar verilir ve bir adaya bırakılırlar. Öğrenciler hiç kimseyi öldürmemeye karar verirse boyunlarındaki fünye patlayacak ve hepsi ölecektir. Öğrencilere verilen süre dolduğunda birden fazla yaşayan olursa yine de öldürüleceklerdir. Bu yüzden sevdikleri bir kişi de olsa hayatta kalmak adına öldürmeleri gerekir ya da diğerlerinin yapması için zorlanırlar. Normal ve ruh sağlığı yerinde görünen insanların neler yapabileceğini gösteren filmin görsel şiddet öğeleri izleyici için hayli zorludur. Film, toplumun birbirine olan güvensizliğini göstermek ve genç neslin muhtemel devrim girişimini engellemek için devletin sadist otoriter tutumunu sert bir dille izleyiciye aktarır.



Görsel 15:Battle Royale filminden bir sahne.

Hunger Games, *The Condemned* ve *The Tournament* gibi Hollywood filmlerine ilham veren *Battle Royale* (bkz. Görsel: 15), oyun dünyasında yeni bir oyun türüne de ismini vermiştir. Son birkaç yılda dünya çapında pek çok oyuncusu olan *PubG*, *Fortnite* ve *Apex Legends* gibi oyunlar *Battle Royale* adıyla anılmaktadır.

Orta Çağ tarihinden popüler kültürün birçok alt türüne ilham vermiş karakteri Kont Dracula'nın gotik roman yazarı Bram Stoker'ın romanından uyarlanan *Dracula* filmi Stoker'ın yarattığı karakterin en iyi uyarlamalarından biri olarak görülmektedir. Francis Ford Coppola'nın 1992 tarihli *Bram Stoker's Dracula* romantik gotik korku filmi önceki uyarlamalardan farklı olarak kitaba en sadık kalan uyarlamadır. Anthony Hopkins'in vampir avcısı *Abraham Van Helsing*, Gary Oldman'ın *Kont Dracula* canlandırmaları ve Coppola'nın Viktorya Dönemi yorumlaması filmi başarılı bir Hollywood versiyonu yapmıştır.



Görsel 16: Gary Oldman'ın (üstte) ve Bela Lugosi'nin (altta) Dracula canlandırmalarından birer sahne.

1897'de yayımlanan kitabın iki yüze yakın uyarlaması olan *Dracula* için Stoker, *Vlad Tepes* yani *Kazıklı Voyvoda*'dan ilham almıştır. Stoker kitapta geçen mekânların ayrıntılarına önem verse de olayları ve Vlad Tepes'i romantize etmiştir. Tarihte *Elizabeta*, *Vlad* tarafından kaçırılıp tecavüz edileceğini düşünerek intihar eder. Bu tarihi bilginin aksine ise; filmde *Elizabeta*'nın intiharının sebebi *Vlad*'in öldüğü haberini almasıdır. Yine filmde Kilise, *Elizabeta*'nın kendi canını aldığı için Tanrı tarafından cezalandırılacağı söylemesiyle *Vlad*, Tanrı'yı reddeder ve ruhunu Şeytan'a satar. Bunu aşk için yapan *Vlad*, Katolik kilisesinin kurbanı olarak işlediği suçlarda kendini haklı gösterir (Crow, 2019). Gerçekte ise; mezhep değiştirmiş olan Vlad Tepes'in bu hareketinin arkasında ailesinin intikamını almak ve güç sahibi olmak gibi bambaşka nedenleri vardır.

Kitabın klasikleşmiş 1931 tarihli sinema filminde Bela Lugosi'nin efsanevi *Dracula* canlandırmasının aksine Gary Oldman'ın versiyonu (bkz. Görsel: 16) ihanete uğramış genç bir adamın Orta Çağın dini otoriteleri tarafından canavarlaştırılmış anti kahramandır. Bela Lugosi'nin yorumu ise kana susamış, egzotik aksanlı teatral bir canidir. Şeytani gülümsemesi, terbiyeli konuşma biçimi ve büyüleyici bakışları resmi giyim tarzıyla birleştiğinde Lugosi'nin *Dracula*'sı gotik korkunun simgelerinden biri olmuştur. Sadece vampir külliyatını değil, goth rock türü müzik için de ilham vermiştir. *Castlevania*, *Vampyr*, *Vampire The Masquarade* ve *Bloodborne* video oyunlarındaki etkisi de görülmektedir.

2.2.2. Kıyamet Sonrası Distopik Evrenler

Stephen King'in korku romanından uyarlanan 2007 tarihli *The Mist* (Öldüren Sis) filmi kıyamet senaryosunu sıradan bir kasabada, süpermarkette mahsur kalan insanlar üzerinden anlatır. Orijinal *Silent Hill* oyununa da ilham veren kitabın uyarlamasında, bir grup insanın dünya dışı yaratıklara karşı hayatta kalmaya çalışırken bir yandan da grup içinde çıkan fikir çatışmalarıyla başa çıkmaları anlatılır. Sisine içine girmeye cürret eden herkes vahşice öldürülmesine karşın, gruptaki bazı insanlar tam olarak göremedikleri bu yaratıkların varlığından şüphe duymaya devam ederler.



Görsel 17: Bayan Carmody karakterinin vaaz verdiği sahneden bir görsel.

Bir grup kasabalı bağınaz insan yaratıklara karşı gelmemeleri gerektiğine (bkz. Görsel: 17), onların tanrının insanları cezalandırma yöntemi ve kıyamet habercileri olduğuna inanırken; diğerleri, yaratıklara karşı direnmeleri gerektiğini savunur. Film boyunca dağılmayan sisin içindeki bu devasa yaratıklara dair sadece insanları avladıkları dokunaçları görünürdür. Film, ordunun boyutlar arası deney çalışmalarının bir kaza sonucu ortaya çıkan yaratıkların *Lovecraft* vari kozmik korku temasını, modern toplum çatışmalarıyla birleştirerek gerilimi sürekli yükseltir. Roman, kurtulan birkaç insanın sisin içinde belirsizliğe doğru ilerlemesiyle sonlanırken; filmin yönetmeni Frank Darabont, daha depresif fakat nihayete varan bir son yazar. Kurtulan birkaç insan hayatta kalmanın imkânsız olduğunu kabul eder ve intihar kararı alırlar. Ana kahraman kendi oğlu da dahil diğer üç kişiyi öldürdükten sadece dakikalar sonra tüm olayın sorumlusu ordunun yaratıklara karşı üstün geldiğini ve sisin geri çekildiğini görür.



Görsel 18: *The Road* (üstte) ve *28 Days Later* (altta) filmlerinden sahneler.

Bir başka roman uyarlaması olan 2009 filmi *The Road* (Yol), yazar Cormac McCarthy'nin kıyamet sonrası hayatta kalma hikâyesinde geçen (bkz. Görsel: 18), dünyanın gerçekliğini ve vahşetini izleyiciye gösterir. Son derece zorlu iklim şartlarında hayatta kalmaya çabalayan baba ve oğlun yolculuğu açlık, sefalet ve hayatlarını sürekli tehdit eden diğer insanlara karşı mücadele içinde geçer. Toprak, bitki örtüsü ve hatta havanın bile ölmekte olduğu Dünyanın travmatik haline neyin sebep olduğu açıklanmaz. Önemli olan tek şey hayatta kalmaktır ve bu durum, filmin atmosferini daha da gerçekçi kılar. İzleyici karakterlerin isimlerini bilmediği gibi, karşılaştıkları insanların veya içinde bulundukları durumun gerçekten tehlikeli ya da onların hayali olup olmadığını bilemez. Adamın çocuğu yeni dünya düzeni içinde doğar ve hem onu korumak hem de hayatta kalmak için vahşice işleri kendisi yapar. Dünyada hala iyiliğin varlığına inanan çocuk, aslında insanlığın merhameti ve vicdanını simgeler.

Filmde kıyamet sonrası arka planını gerçekçi ve izole göstermek için CGI kullanmak yerine gerçek terk edilmiş mekânlarda çekilmiştir. Kapalı havalarda çekim yapılarak, filmin iç karartıcı genel atmosferi oluşturulmuş, yeşil tonlar dijital olarak renk düzeltilmesiyle değiştirilmiştir. Mekân olarak; terk edilmiş maden bölgeleri, lunapark, hasarlı evler, kapalı otoyollar gibi yerler seçilmiştir (McGrath, 2008).

Çoğu zombi temalı kıyamet senaryosu korku filmleri salgının patlak verme anından başlarken, 2003 tarihli *28 Days Later* (28 Gün Sonra) hastanede uyanan ana karakter Jim'in neler olduğunu anlamaya çalışmasıyla başlar. Londra'nın merkezinde tek başına kalan Jim, aradan geçen zamanda olanları ancak ona saldıran virüs bulaşmış insanlardan kurtarıldığında öğrenir. Bir araştırma merkezinde, aktivistlerin serbest bıraktığı maymunla başlayan salgın, insanlarda öldürme dürtüsü uyandıran ve aşırı saldırgan hale getiren bir hastalık tüm dünyaya yayılmıştır. Ana karakter, filmde izleyicinin konumundadır ve eski hayatına dair her şeyin yok olduğunu görür. Film ilerledikçe izleyiciyle birlikte dünyanın kıyamet sonrası düzenine ayak uydurmaya başlar.

2007 yapımı *I Am Legend* (Ben Efsaneyim) filminde ise düzene uyum sağlamış bir karakterin mücadelesi gösterilir. Hayatta kalan tek insan olarak geceleri avlanan Robert Neville, mutantlarla mücadelesi ve yaşayan başka insanları bulma umudunu sürdürmektedir. Nevill, askeri eğitilmiş bir viroloji uzmanıdır fakat mücadele ettiği yaratıklar klasik zombi tanımının tersine zeki ve avlanan türdendir. Bir gün yaratıklar tarafından tuzağa düşürülür ve köpeği onu korurken ölür. Neville umudunu kaybettiği anda bir anne ve oğlu ile karşılaşır. Yaptığı deneyler sonucu bir tedavi bulunduğuna inanan Neville, bu kez anne ve oğlu korumak için kendini feda eder. *I Am Legend*, Dünyada yaşayan tek insan olma ve insanların soyunun tükenmesi fikirlerine dair görsel açıdan geniş bir perspektif sunmaktadır.



Görsel 19:Children of Men filmindeki tek plan çekimden bir sahne.

Alfonso Cuarón'un 2006 yapımı filmi *Children of Men*'in (bkz. Görsel: 19), kıyamet sonrası dünyasında mutantlar, zombiler veya ölümcül virüslerin yarattığı kaos yoktur. Artık bebeklerin doğmadığı kısır bir toplumda insan ırkının yok olmaya başladığı distopyada Batılı toplumların uzak olduğu vahşet, şiddet olayları ve totaliter rejimler gündelik hayatın parçası haline gelmiştir.

2027'de geçen filmi, belgesel tipi gerçekçi olmasını isteyen Cuarón, bunun için pek çok kez tek plan çekimlere yer vermiştir. Filmin evreni George Orwell'in 1984 romanıyla ortak temaya sahip olsa da ana karakter *Theo*'nun görevi ve olaylar Hristiyan inancına referans içerir. *Theo*, *Kee* adlı hamile bir kadının yolculuğunda

onu korur. Kee çocuğun bir babası olmadığını, Meryem Ana'yı ima eder. Kadını koruyan ve doğurmasına yardım eden *Theo*, tanrıyı sembol eder. Mucizevi bebek ise, İsa gibi insanlığın yeni umududur. Film ayrıca, Banksy ve Picasso gibi sanatçıların eserlerinin yanı sıra Pink Floyd ve John Lennon gibi eleştirel bakış açıları olan sanatçılara da gönderme yapar.

2.2.3. Folklorik Korku (Folk Horror) ve Psikolojik Gerilim

60'lar ve 80'lerde popüler olan folklor temalı korku filmleri için "*folk horror*" terimi sinema için ilk kez 2003 yılında *Blood on Satan's Claw* (1971) filminin yönetmeni Piers Haggard tarafından kullanılmıştır (Rodgers, 2018). *Witchfinder General* (1968), *The Wicker Man* (1973) ve *Kwaidan* (1964) gibi bu alt türe ait filmler genelde bağnaz ve radikal inançlı toplulukların yaptıkları tuhaf, korkutucu ve antik bir algı oluşturan dini ritüellerine tanık olan veya kurban edilen "yabancı" insanların başlarına gelenler anlatılır. 2000'li yıllarda tekrar yükselişe geçen folklorik korku; *The Wailing* (2016), *A Field in England* (2013), *The VVitch* (2015), *The Ritual* (2017), Ari Aster filmleri *Hereditary* (2018) ve *Midsommar*'da (2019) farklı Pagan inanışlarındaki gizli kalmış geleneklerin açığa çıktığı olay örgüleri, Lovecraft tarzı "*Eldritch Horror*"⁷⁴ hikâyeleri ile benzerdir.

Shindo Kaneto'nun yönetmenliğini yaptığı 1964 tarihli folklorik korku filmi *Onibaba*, acımasız fakat olağanüstü bir cinsel haz ve ölümcül bir hayatta kalma hikâyesi anlatır. Objektif biçimde iç savaş zamanı Japon toplumunu betimleyen film, eşlerinin savaştan dönmesini bekleyen ve geçimlerini ölü askerlerin eşyalarını satarak sağlayan iki kadın üzerinden ilkel dürtülere geri dönen toplumu gösterir. Yaşlı kadın ve gelininin bastırıldığı tutkularını cesetleri özenle soymalarına yansıtır. Dış mekânlardaki uğultu sesleri, hızlı çekimli sahneler yaşlı kadın ve gelinin adam öldürmelerini ve geri dönen asker kaçağı *Hachi*'ye karşı duydukları cinsel arzuların önemini artırır. Japon kültüründeki şeytanlardan biri olan *Oni*'nin kasvetli ve hastalıklı varlığı bu delilik, klostrofobi ve ahlaki çöküş hikayesine ürkütücü bir boyut

⁷⁴ Eldritch horror: (veya Cosmic Horror) Lovecraft'ın hikâye anlatım tarzını tanımlamak için yarattığı bir alt türdür. Lovecraft karakterlerinin bireysel karakterizasyonu yerine genel olarak insanlığı ele alır.

katar. Film, metaforik anlatımının yanı sıra şeytanı da konu edinir (Odell, Le Blanc, 2011).



Görsel 20:Onibaba (üstte) ve Noroi (altta) filmlerinden birer görsel.

Koji Shiraishi'nin 2005 yapımı *Noroi* (Lanet) adlı tamamı belgesel tarzında çekilmiş korku filmi (bkz. Görsel: 20), Japon folkloruna ait doğaüstü olayları ele alır. Bazı oyuncuların kendilerini oynadığı ve Japonya'nın ünlü tv şovlarının kullanıldığı film gerçek ve kurguyu iç içe sokuyor. Medyumlar, perili Şinto tapınakları, kaybolan insanlar ve gizemli biçimde kaybolan insanları araştıran belgesel yapımcısı *Kobayashi*'nin de ortadan kaybolmasıyla sonlanır. Filmin çoğu sahnesi gün ışığında çekildiğinden anlık korku taktikleri kullanılmaz. Maskeler, ikonalar ve imgeler ile izleyiciye gösterilen *Kagutaba* daha da rahatsız edicidir. Dini bakış açısının dışında film, Japonya'nın sosyal hizmetlerinin kaybolan veya intihar eden vakalara karşı yetersiz olduğunun da eleştirisini yapar (Bolton, 2020).



Görsel 21:The Wailing filminden bir sahne.

2016 yapımı Na Hong-jin'in yönettiği *The Wailing* (Goksung) 2 saat 36 dakikalık bir korku filmi için oldukça uzun sayılabilecek süresiyle Kore Korku Sineması'nın önemli örneklerindendir. Polisiye ve folklorik korkunun harmanlandığı film, seyirciyi daima belirsizlik içinde bırakarak, doğaüstü olayların kaynağını açıkça göstermez ve türün benzeri Hollywood filmlerinin aksine cevaplanmamış sorular ile sona erer. *The Wailing* (bkz. Görsel: 21) başlangıçta cinayet gibi görünen olayların Hristiyan, Şamanizm ve Şintoizm inançlarına dayanan ve bunu anlatırken çizgisel ilerlemeyen bir hikâyesi vardır. Kore'nin az sayıda insanın yaşadığı küçük bir kasabasında sıradan bir polis memuru vahşice işlenmiş cinayet olaylarına karşı ilgisizken, kendi kızının başına kötü şeyler geldikten sonra olayları derinlemesine incelemeye koyulur. Kızı *Hyo-jin*'i kurtarmak için okült olayların içine giren *Jong-goo*, köye yeni gelen ve herkesin kuşkulandığı Japon adamdan şüphelenir ve peşini bırakmaz. Köylülerin, kötü olayların bu adamın gelmesiyle başladığı inancı hem karakterin hem de izleyicinin kuşkusunu büyük oranda çeker. Ailenin yardım istediği Şaman büyücü kızının, bir ruh tarafından ele geçirildiğini söyler ve gösterdiği kanıtlar Japon adama karşı şüpheleri daha da arttırır. *Jong-goo* çaresizlik içinde akıl sağlığını yitirmeye başlarken, kızının durumu da kötüleşir ve agresif, transa geçmiş gibi hareket eder. Kızın ruhsal sağlık durumu iyileşmez, iblis olduğu anlaşılan Japon adama aslında yardım eden Şaman 'ın kurduğu tuzaklar ve aldaticılıklarının üstesinden gelinemez. Finalde Şaman ve Japon adamın yaptığı ayinler birbirlerine karşı üstün gelmeye çalışması, aslında hangi tarafın kötülüğün sebebi olduğunu

iyice bulanıklaştırır. Filmin dikkatli izleyicileri ancak parça parça verilen ipuçlarını birleştirerek karara varabilir fakat film mutlu bir son ile bitmez.



Görsel 22: *Ju-On* (üstte) ve *Ringu* (altta) J-Korku filmlerinden birer sahne.

Ju-On ve *Ringu* (bkz. Görsel: 22) filmleri kendi video oyunlarının yapıldığı gibi pek çok korku oyunu için de ilham vermiştir. Banliyo efsanelerinin Japon modern hayatını da etkilediği görülen filmlerdir. Cinnet sonucu ailesini öldüren bir adamın yarattığı lanet, karısı *Kayako* ve oğlu *Toshio*'nun huzursuz ruhları Tokyo'daki bu eve giren herkesi etkisi altına alır. *Ju-On*'da olduğu gibi Japon kültüründe jenerasyonlar boyunca varlığını sürdüren lanet bir virüs gibi yayılır.

"Modern Japon korku sineması duygu ve estetik anlamında hala büyük ölçüde ruhani ve edebi mirasa bel bağlamaktadır." (Odell ve Le Blanc, 2011, sy. 184)

Ringu'da lise gençleri arasında konuşulan bir video kaset, izleyenlerin ölümüne sebep olduğu söylentisi yayılır. Oğulları tehlikede olan boşanmış çiftin araştırmaları sonucu bir ada kasabasında ölüme terk edilen *Sadako* adındaki psişik güçleri olan bir kızın görüntüleri olduğunu öğrenirler. Hem *Sadako* hem de *Kayako* Japon mitolojisindeki *Hachishakusama* adlı *Youkai* (ruh) gibi oldukça uzun, siyah saçlı bir kadın görünümündedirler.

Filmin atmosfer ve hızlanan kurgusu; standart hayalet hikâyelerini modern teknolojiyle birleştiren bir mit oluşturur. *Ringu*'da izleyiciyi dehşete düşüren ve hikâyedeki lanetten kaçmanın imkânsız oluşunu düşündüren şey ise; filmin bir olaylara bir açıklama getirmemesinden kaynaklanır (Odell ve La Blanc, 2011). Film hikâyesindeki boşluklara karşın izleyiciyi sessiz, boş ve huzursuz atmosferinin içine çeker. Doğaüstü olayların karıştığı cinayetlerin gizemleri tam olarak çözülemez ve izleyiciyi belirsizlik içinde bırakır.



Görsel 23: *Exorcist*'teki şeytan çıkarma ayini sahnesi.

1973 tarihli Amerikan korku filmi *The Exorcist* (bkz. Görsel: 23), annesiyle birlikte yalnız yaşayan küçük bir kızı şeytani bir varlığın ele geçirmesinin ardından iki Katolik rahibin şeytan çıkarma ayinlerini konu alır. Psikolojik bir sorunu olduğu düşünülen kızın korkutucu fiziksel hareketleri, tersten garip bir ses tonuyla konuşması gibi olayların çözümü için ayinin yapılması tek çare olarak kalır. Filmde *Regan*'ın makyajı ve özel efektler zamanına göre oldukça başarılıdır. İlk çekimleri Musul kentinin

arkeolojik alanlarında yapılan filmin antik çağlardan modern zamana kadar uzanan bir kötülüğü simgeleyen bir çağrışımı vardır.

“Gizemli ölümlere, izleyici histeri ve lanetlerine ilişkin masalların da reklam kampanyasına epeyi yararı dokunmuştur; bütün mesele, bu şok edici ve fakat aynı zamanda son derece değerli filmi gişe listelerinin tepesine çıkaran bir kötü şöhret dolaşımında gizlidir.” (Odell ve Le Blanc, 2011, sy. 116)

Filmde, Regan’ın merdivenlerdeki örümcek yürüyüşü ve vücudunun yataktan yükseldiği gibi sahneler unutulmaz korku klasikleri arasındadır. Ayrıca korku filmleri için oldukça ender rastlanan bir başarı olarak Akademi Ödülleri’nde en iyi film dalında aday gösterilmiştir.



Görsel 24:Korku komedi türünün öncüsü Evil Dead filminden bir sahne.

1981 yapımı Sam Raimi filmi *The Evil Dead* (bkz. Görsel: 24) tüm korku filmi klişelerinin kullanıldığı ve yer yer ince esprilerin yapıldığı kült korku filmi, ıssız bir dağ evinde tatil yapmaya giden beş arkadaşın evde bulduğu mistik eşyaların yanı sıra bir ses kaydı ve eski bir kitabı bulmalarıyla başlar. Gençlerin bulunduğu kitap aslında *Ölülerin Kitabı*’dır ve içinde bilmedikleri dilde yazılar ve ayine benzer çizimler vardır. Kayıttaki arkeoloğun büyü sözleri ormandaki şeytani gücü uyandırır. Birer birer bu kötü ruhun eline geçen gençler, Ash’in de onlara katılması için ana karakterin peşine düşerler. Filmin sonunda Ash’in kitabı yakmasına karşın hayatta kalan son ruh tarafından öldürüldüğü izlenimi verilerek hikâye sonlanır. Fakat Stephen King sayesinde film Amerika’da yayınlanır ve elde ettiği başarıyla iki devam filmi, video oyunu, çizgi romanları ve tv dizisi çıkarılır.

Raimi, filmdeki *Ölülerin Kitabı* için H.P. Lovecraft'ın *Cthulhu* mitosunu içeren hikâyelerinde bahsettiği hayali *Necronomicon* kitabından ilham almıştır. Zombilerin makyajları, parçalanmaları gerçekçi görünmese de (ki filmin böyle bir amacı da yok) yine de rahatsız edici ve mide bulandırıcıdır. Kitap yakıldıktan sonra zombilerin çürümesini protez makyaj ve stop motion tekniği ile gösteren film kısıtlı bütçesine karşın klasik korku filmleri arasındadır.



Görsel 25:Filmde “Doppelganger” fenomeninin kullanıldığı sahne.

Stephen King'in romanından uyarlanan 1980 tarihli usta yönetmen Stanley Kubrick'in yönetmenliğini yaptığı *The Shining* doğaüstü güçlerin ve psikolojik elementlerin birleştiği (bkz. Görsel: 25) uyarlama klasik korku filmi ve kitap arasında bir hayli fark vardır. Uzun bir süre King'in nefret ettiği bir film olmuş hatta kitaba sağdık kalan bir tv filminin de çekilmesini sağlamıştır. Kitap uyarlaması senaryolarında orijinal eseri okumamayı tercih eden Kubrick'in de tam olarak yapmak istediği budur çünkü kendi bakış açısıyla hikâyeyi anlatmak ister. Örneğin; *Jack*'in *Overlook Oteli*'ndeki kış mevsimi bakıcılığı işini almadan önce de ruhsal dengesi bozuk bir karakter olduğu hissini Kubrick filmin ilk anından itibaren izleyice gösterir ve bu filmde de ünlü “*Kubrick gaze*” adlı Jack Nicholson'ın dördüncü duvarı yıkan, yakın plan çekimlerine yer verir. Kubrick'in sürekli senaryoyu değiştirmesi, baltayla kapı kırma sahnesi ve koridordan boşalan kan sahnesi gibi zahmetli sahneleri tekrar tekrar çekmesi filmin yapım aşamasını zorlaştıran kararlarına karşın günümüzde film, en korkunç filmler arasında ilk sıralarda yerini alır.

2.3. Alt Türlere Göre Korku Video Oyunlarının Gelişimi

Video oyunları sınıflandırması sinemanın aksine; bilim kurgu, fantezi veya macera gibi anlatım temaları göz ardı edilip bunun yerine oynanış şekli, platform⁷⁵ sistemi gibi özelliklerine dayanarak yapılır. Korku oyunları ise bu sınıflandırma sisteminin dışında kalan anlatım temasının temeline dayalı tek tür olduğu söylenebilir. Korku türü video oyunlarda atmosfer ve mekânların etkililiğinin belirli mekanik ve yapısal kuralların arttırılmasıyla korku oyunlarında alt tür oluşumunun temel unsuru olarak görülür (Apperley, 2006, s. 11). Hikâye anlatımı ve korku oyunları arasındaki bu ilişki, beraberinde birçok alt türün oluşumunu da sağlamıştır.

İnteraktif bir medya olan video oyunları pre-render bir animasyon filmin aksine gerçek zamanlı grafikler ile çalışır ve burada bilgisayar tarafından sürekli yeni görseller oluşturulur (Schreier, 2017, s. 9). Modern grafik teknolojisinin ilerlemesi oyun tasarımcılarına hikâye anlatımı, oynanışı yerleştirme ve simülasyon sahneler üzerinde karmaşık yapıdaki mekânsal kurguları tasarlamalarına olanak tanır (Tavinor, 2009; 74).

2.3.1. 1980'li ve 90'lı Yıllar

Popüler korku filmlerinin video oyunlara uyarlaması olan *Halloween* (1983) ve *The Texas Chainsaw Massacre* (1983) Atari 2600 konsolunda ilk korku oyunlarından olmuştur. Özellikle *Halloween* zamanının video oyunlarına kıyasla filmlerinden daha fazla kanlı sahne içeren oyunlardır. Halloween'in yetişkinlere yönelik içeriği tartışmalara sebep olarak yapımcı Wizard Video Games iflas etmiştir (Runion, 2005).

Evil Dead (1984) ve *Friday the 13th* (1985) Commodore 64 ve ZX Spectrum konsolları için üretilen hayatta kalma korku oyunları da sinema filmlerinden uyarlamadır. *Halloween*'in film ile içerik olarak doğrudan bağlantısının olmamasına

⁷⁵ Platform: Oyunun oynanabilir olduğu donanım sistemleri (PC, NES, PlayStation, Xbox, mobil cihazlar vb.) için kullanılan terim.

karşın *Evil Dead*'in filme sadık bir hikayesi vardır. Filmin kahramanı *Ash* kulübeye girmeye çalışan ve çoktan içeride olan yaratıklara karşı hayatta kalmaya çalışır. *Friday the 13th* oyununda ise oyuncunun görevi *Jason*'ı bulup öldürmektir. Kendini ve arkadaşlarını koruması gereken oyuncu etrafta bulabileceği silahları *Jason*'a karşı kullanabilir. Oyun filmde de olduğu gibi şiddet içerikli grafik öğelere sahiptir.



Görsel 26:Sweet Home oyunundan bir ara sahne ve oyun içi görüntüsü.

Japonya merkezli Capcom firmasının Nintendo Entertainment System (NES)'in 8-bit üçüncü jenerasyon Family Computer (FC) konsoluna çıkardığı 1989 tarihli *Sweet Home* (bkz. Görsel: 26) aynı adlı Japon korku filminin uyarlamasıdır. Sonradan *Resident Evil* serisinin yaratıcısı Shinji Mikami için ilham kaynağı olan film, eski ve perili bir mansiyonu araştırmaya giden beş film yapımcısının hikâyesini anlatır. Sadece Japonya'da çıkan *Sweet Home*; *Metroidvania* tarzı harita keşfi, hikâye anlatımı ve hayatta kalmaya dayalı korku unsurları içermektedir. Oyuncunun zombiler ve hayaletlere karşı verdiği mücadelede bir yandan da ilerlemek için etraftaki bulmacaları çözmesi gerekir. Oyuncunun tuzağa düştüğü anlarda hızlı karar verme (QTE: Quick Time Event) özelliği sunan *Sweet Home* hikâye anlatımını ara sahneler ile aktarmaktadır (Tieryas, 2019).

Commodore 64 için Dynamix Production'ın geliştirdiği Electronic Arts'ın yayımladığı 1989 tarihli *Project Firestart* farklı sonları olan hayatta kalma korku oyunudur. İletişimin kesildiği uzay gemisi *Prometheus*'u incelemek üzere gönderilen ajan *Jon*

Hawking tüm mürettebatın vahşice öldürüldüğünü keşfeder. Bilinmeyen bir yaratık türüyle işgal edilen gemide *Hawking*'in görevi tüm bilimsel verileri toplamaktır.

Oyunun *Alien* filmleriyle olan hikâye benzerliği döneminin diğer *Alien* vari oyunlarından farklı olarak basit bir nişancı oyunu değildir. Günümüz modern hayatta kalma korku oyunlarının temelini inşa eden *Project Firestart*'ın zayıf bir ana karakteri, kısıtlı mühimmatına karşı güçlü düşmanlarla doludur. Keşife açık harita oyunda çizgisel ilerleyişin olmasını önler. Oyuncunun sürekli üzerinde hissettiği düşmanları öldürme baskısı ve yaklaştıklarında değişen ses efekti ile panik havasını yaratan oyunun prensipleri *Alone in the Dark* (1992) ve sonrasında *Resident Evil* (1996) oyunlarına ilham olmuştur (Fahs, 2009).



Görsel 27:Alone in the Dark oyunundan bir ekran görüntüsü.

Infogrames tarafından geliştirilen serinin birincisi 1992 tarihli *Alone in the Dark* (bkz. Görsel: 27) hayatta kalma korku oyunu PC, MS-DOS ve 3DO konsolu için çıkarılmıştır. Oyun dünyasının ilk üç boyutlu korku oyunu olan *Alone in the Dark*, türünün atası olarak görülmektedir. Doğaüstü olayların meydana geldiği 1920'li yıllarda Louisiana'daki bir mansiyonda zombilere ve yaratıklara karşı mücadele veren ana karakterin hikâyesi Edgar Allan Poe ve H. P. Lovecraft'ın eserlerinden büyük ölçüde etkilenmiştir. Oyundaki doğaüstü düşmanlar için yine Lovecraft'ın *Cthulhu* mitosunda bahsedilen yaratıklara benzemektedir (Edge, 2010).

2.3.2. Aksiyon ve Macera Temalı Oyunlar

Hayatta kalma korku oyunu ismi bir alt tür olarak ilk kez *Sweet Home* ve *Alone in the Dark* gibi korku temalı yapımların ilham verdiği *Resident Evil* serisinin ilk kez 1996 yılında yayınlanmasıyla ortaya çıkmıştır. İlk önce birinci şahıs nişancı kamera görüntüsü (FPS: First Person Shooter) olarak düşünülen oyun tasarımı, beklenen etkiyi vermediği düşünüldüğünden *Alone in the Dark* oyununun üçüncü şahıs nişancı (TPS: Third Person Shooter) görüş açısını tercih edilmiştir.

Resident Evil hayatta korku oyunlarını tanımlayan ve yayımlandığı dönemde büyük başarı elde eden oyun, *Raccoon City*'deki vahşi ve garip cinayetleri araştıran özel bir askeri hareketin Umbrella'nın gizli araştırmalarını bulmasına kadar gelişen olayları anlatır. Sabit kamera açıları, gerçek zamanlı üç boyutlu karakterler, objeler ve mekânlar, önceden kaydedilmiş (pre-rendered) ara sahnelerin olduğu *Resident Evil*'da oyuncular verilen görevleri tamamlayabilmek için çeşitli bulmacaları da çözmesi gerekiyordu. Kubrick imzalı *The Shining* (1980) filmindeki paranormal olayların olduğu Overlook Oteli'nden ilham alan Mikami, ayrıca oyunu tasarlarken İtalyan korku filmi *Zombie*'den etkilendiğini de söyler. Fakat filmde beğenmediği hikâye gelişmelerini ve aksiyon sahnelerini daha iyi nasıl olabileceğini düşünerek *Resident Evil*'ın konseptini yarattığını aktarır (GamePro, 1996).



Görsel 28:1996 tarihli *Resident Evil*'dan oyun içi grafikler (üstte) ve RE2 yeniden yapımında gerçek zamanlı render görselleri (altta).

Oyunun klasik özellikleri olan üçüncü şahıs kamera görüş açısı, zombiler, *Nemesis* gibi akılda kalıcı baş düşmanlar, bulmacalar ve sürükleyici aksiyon anlayışı ile *Resident Evil* korku oyunu denildiğinde akla gelen ilk serilerdir. Oyunun popülerliğinin getirdiği bir handikap olarak daha fazla kitleye ulaşması sonucu birbirinden oldukça farklı beklentiler içine giren oyuncu sayısı da artmıştır. Serinin ilerleyen oyunlarında ise; *Resident Evil* kendi yarattığı alt türü terk edip, aksiyon ve macera oyunu haline gelmiştir. Serinin beşinci ve altıncı ana oyunları genel olarak kötü eleştiri aldığından eski oyunlarının kısıtlı malzeme ve kapalı alan gerilimi gibi temel yapı taşlarını tekrar ele alarak *Resident Evil 7: Biohazard* yeni karakterler ve yeni bir senaryoyla 2017 yılında video oyun piyasasına geri dönmüştür.

Resident Evil, hikâyesinden çok yarattığı atmosferi ile öne çıkan bir oyundur. Kapalı alan korkusu, sürekli tehlikeye açık ana karakter, beklenmedik anlarda oyuncunun stres seviyesini yükselten aksiyon sahneleri ve bulmacalarıyla oyuncuyu mekânı keşfetmeye zorlayan yapısı dışında aslında kendini tekrar eden bir arka plan hikayesi vardır. *Resident Evil 2* (2019) (bkz. Görsel: 28) ve *RE 3: Nemesis* (2020) oyunlarının etkileyici atmosferini yeni teknolojinin olanaklarıyla zenginleşen görsel anlatımı ile yeniden yapılmıştır.

Shinji Mikami'nin Capcom'dan ayrıldıktan sonra, hayatta kalma korku oyunu *The Evil Within* (2014) ve devamı olan *The Evil Within 2* (2017) yapımlarının yönetmenliğini yapmıştır. *The Evil Within* serisinde de Mikami'nin yarattığı evrenlerden alışılmış aksiyon sahneleri, korkunç yaratıklar ve oyuncuların kâbus gibi durumların içine sürüklendiği korku elementlerinden bolca bulunur. Bethesda Softworks'ün dağıtıcısı olduğu ve Tango Gameworks tarafından geliştirilen *The Evil Within* genel olarak, oyunun anlık korkutma sahneleri ve atmosferi yönünden olumlu eleştiriler almış hayatta kalma korku türünün incelemeye değer örneklerinden biri olarak sayılmaktadır.



Görsel 29: The Evil Within'den oyun içi görüntüsü.

Oyunun hikâyesi bölümler halinde ilerleyen, *Beacon Akıl Hastanesi*'nde başlar. Ana karakter dedektif *Sebastian Castellanos*'un buradaki olayları incelemesiyle başlayan oyunun (bkz. Görsel: 29) zaman zaman düşmanlardan gizlenme ve kaçma

gerektiren oynanışıyla kontrolü hiçbir zaman oyuncuya bırakmamaktadır. Bu yapısıyla tempolu, gerçekçi ve gerçekten korkutucu bir hayatta kalma korku oyunu sunmaktadır. Japonya’da *Psycho Break* adıyla çıkan oyundan, 18 yaş sınırına takılmaması için bazı şiddet unsurları çıkartılmıştır fakat indirilebilir içerik ile oyuna bu özellikler eklenebilmektedir.

Monolith Productions’dan aynı yıl çıkan bir diğer birinci şahıs nişancı hayatta kalma korku oyunu ise *F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon)*’dır. Paranormal olayların etrafında gelişen hikâyesinde oyuncular hayali bir özel harekât timinin üstün özellikli bir askerini oynamaktadır. Hızlı oynanış mekaniği ile *Doom 3*’ü hatırlatırken zamanı yavaşlatabilme oynanış mekaniği ile *Dead Space*’e örnek olmuştur. Oyunun bu “refleks zamanlaması” özelliği mekândaki objeleri ve düşmanları yavaşlatırken oyuncunun normale yakın hızda hareket etmesini sağlamaktadır. Oyunun partikül efekti ve kurşunların havada sürtünmesinin görülebilir olması gibi bu özellik görsel kavrama bakımından stilize edilmiştir.

Birinci şahıs nişancı oyunlarının türe en çok yenilik getirmiş ve en çok bilinen oyunlarından biri Id Software’in geliştirdiği *Doom* serisidir. Seriyeye *Doom 3* ile 2004 yılında yeniden başlanarak yeni karakter tasarımları ve farklı bir hikâye getirilmiştir. Hikâye, cehennem şeytanları ile dolan Mars’ın yüzeyinde ordu ve endüstrinin birleşerek bilimsel deneylerin yapıldığı bir üstte geçmektedir. Oyuncu karakter *Doom Guy*, basit ve herhangi bir özelliği olmayan bir asker olsa da oyun dünyasında kullandığı silahlardan biri olan *BFG 9000* ile klasikleşmiştir. Id Software’in en başarılı markalarından biri olan *Doom 3* uzun oynanış süresi, düşman ve silah çeşitliliği bol olan bir hayatta kalma korku oyunu olarak aksiyon ve korku türünün mutlaka oynanması gereken oyunlarından biri olmuştur.



Görsel 30: *Doom* (2016) oyun içi görüntüsü.

Aksiyon tarafı daha baskın olsa da hızlı ve düşünmeye fırsat vermeyen oynanışı ile oyuncunun adeta üstüne akan düşmanlara karşı her zaman tetikte olmasına zorlamaktadır. Oynanış şekli tamamen çizgisel olmayıp oyuncunun aynı noktaya ulaşmasına alternatif yollar da tanımaktadır. Çevrenin tehditkâr atmosferi, karanlık köşeleri, kaynağı belli olmayan sesler ve her an yaratıkların saldırısına açık olan oyuncuyu anlık korkutma taktikleri *Doom 3*'te bolca yer almaktadır. Oyun bunu yaparken kendini tekrar etmediği için oyuncuya belirli bir model hissettirmemektedir. John Carmack'ın *Doom 3* için geliştirdiği oyun motorunda oyuncunun el feneri ve silahı aynı anda kullanması mümkün olmamıştır. Oyunun karanlık iç mekânlarında çoğu zaman oyuncunun feneri kullanmak için silahsız kalması, teknik yetersizliklerden ötürü çıkan sorunlar bile oyunun korku dolu atmosferine ve oynanışına olumlu etki etmiştir.

Seri 2016 yılında (bkz. Görsel: 30) daha hızlı bir oynanış, açık alan mekânlar ve çeşitliliği artırılmış düşmanlar eklenerek yenilenmiştir. 2020'de çıkan *Doom Eternal* ise atmosfer olarak bir önceki oyuna göre büyük yenilik getirmemiş olsa da bulmaca çözmek gibi oynanışa getirdiği yeni mekanikler ile oyuna farklı bir yön vermiştir.

2005 yılında Headfirst Productions'ın geliştirdiği *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* oyunu korku hikâyeleri yazarı Howard Philip Lovecraft'ın eseri *Shadows*

Over Innsmouth'dan esinlenilmiştir. Lovecraft'ın sinemadan *Alien*, *The Thing* filmleri, edebiyattan Stephen King, Neil Gaiman gibi yazarları, video oyunlardan *Bloodborne*'u ve hatta metal müziği bile etkilemiştir. Ancak Lovecraft'ın eserlerinden biri doğrudan uyarlanmamıştır. *Call of Cthulhu*, Lovecraft'ın orijinal hikâyesine sadık kalarak gerilim, polisiye ve korku birleşimi bir birinci şahıs hayatta kalma oyunu sunmaktadır.



Görsel 31: *Call of Cthulhu*'dan iç mekân görüntüsü.

1920'li yıllarının “*noir*” havasını da yansıtan oyun eski bir balıkçı kasabasında geçmektedir. Oyuncunun kasabada işlenen cinayetleri araştırmaya gelen bir “*yabancı*” olan dedektif *Jack Walter*'ı oynamaktadır. Kasabanın kasvetli ve ürkütücü havasının yanısıra kasaba halkının tehditkâr bakışları ve düşmanca tavırları kasabaya girildiğinden itibaren başlamaktadır. Saklanan büyük ve iğrendirici sırlar (bkz. Görsel: 31), gizli kalması gereken tanrısal güçler Lovecraft evreninin her zaman bir parçası olmuştur. Oyuncu bir yandan olayları araştırırken, hikâye derinleştikçe kendinin kim olduğunu ve olaylar içindeki yerini anlamaya çalışır. Zor bulunan sağlık materyalleri hemen etki etmediği gibi, tamamen iyileşmeyi de sağlamıyordu ve fazla kullanma durumunda karakter halüsinasyonlar görmeye başlıyordu. Oyuncunun kendi akıl sağlığına dahi güvenmemesi gerektiğini vurgulayan bu özellik, Lovecraft'ın tekinsiz evrenine yapılan güzel bir göndermedir. Oyunun sağlık sisteminin yenilikçi yaklaşımı daha sonra *Amnesia: Dark Descent* oyununda da benzer biçimde kullanılmıştır.

2005 yılında *The Silence of the Lambs* ve *Seven* gibi iki klasik korku filmlerinden ilham alan *Condemned: Criminal Origins* Sega'nın yayımladığı ve Monolith Productions'ın geliştirdiği birinci şahıs hayatta kalma korku oyunudur. Oyuncuyu suç mahali araştırmasının içine sokup, araştırma yapmasını ve kanıt bulmasını isteyen oyun bu yönüyle klasik birinci şahıs nişancı oyunlarının dışına çıkmıştır. (Gamespot, 2005). Oyun ateşli silah kullanımından çok, su borusu, levye, yangın baltası ve çivili tahta gibi oyuncunun etrafta bulduğu objelerle doğaçlama yaparak kendini savunduğu yakın dövüş mekaniği korku oyunları için farklı bir deneyim olmuştur.



Görsel 32: *Kuon* PlayStation 2'den bir görsel.

2004 tarihli From Software'in PlayStation 2 için geliştirdiği *Kuon* (bkz. Görsel: 32), Japonya'nın *Heian-kyo* Dönemi'nde geçen tarihsel temalı bir hayatta kalma korku oyunudur. Uluslararası oyun dünyasında tanınmadan önce From Software birçok farklı türde oyun geliştirmiştir. Bunlardan biri olan *Kuon*; geleneksel Japon korku hikâyesi *Kaidan* yani parapsikolojik olayların konu edinildiği bir oyundur. Tarihi Kyoto kentindeki bir konakta geçen *Kuon*'da oyuncu *Yin*, *Yang* ve *Kuon* olarak üç fazda oynayabilmektedir. Bu fazlarda oyuncu üç farklı ana karakteri oynarken kullandığı silahlarla birlikte oynanış şekli de değişmektedir. Oyundaki düşmanlar birçok ölü vücudun birleşmiş hali olan yaratıklardan ve tekrar canlanan ölülerden oluşmaktadır. Atmosferi, ortam içi ses ve görsel efektleri ile öne çıkan oyun eskimiş

oynanış mekaniklerine karşın mistisizmi ve korkutucu yaratık tasarımlarıyla PlayStation'ın gizli kalmış hazinelerinden biridir.

2.3.3. Bilimkurgu Temalı Hayatta Kalma Oyunları

1999 yılında Ken Levine'ın Irrational Games ile geliştirdiği *System Shock 2* *Cyberpunk* bir evrendeki uzay gemisinde geçen ve rol yapma oyun mekaniklerinin bulunduğu birinci şahıs hayatta kalma korku oyunudur. *Bioshock*, *Deus Ex Mankind* ve *Prey* oyunlarının da fikirsel atası olan *System Shock 2* öncelikle tek başına bir oyun olarak düşünülüyorken oyunun yapımcısı Electronic Arts'ın isteğiyle bir devam oyunu haline gelecek şekilde değişiklikler yapılmıştır. Oyun tasarımı açısından sonraki oyunlara ilham kaynağı olsa da başarılı bir satış elde edememiş ve oyun tarihinin değeri bilinmeyen klasik oyunlarından biri olarak kalmıştır. Dövüş mekaniklerinin yanı sıra oyuncunun yeteneklerini geliştirme ve mekân keşifleri yapmasına olanak tanıyan rol yapma sistemini kapalı bir alanda birleştirerek zengin bir oynanış deneyimi sunmaktadır (Gamespot, 2006).

Uzay gemisinde patlak veren bir enfeksiyonu durdurmaya çalışan bir askeri canlandıran oyuncu asıl kaynağın geminin yapay zekâsı olan *Shodan*'ın olduğunu öğrenir. Oyun boyunca paranormal bir varlık hissi veren yapay zekânın amacı insanlığı kölesi haline getirmek ve nihayetinde yok etmektir. Hafıza kaybı olan oyuncu karakteri *Shodan*'ı durdurmaya çalışırken bir yandan yapay zekanın ona kurduğu tuzaklar ve alay edici tehditkâr tavırla başa çıkmaya çalışırken bir yandan da enfekte olmuş düşmanlar ile savaşmaktadır. Korkunun sürekli oyunun merkezinde olduğu görülemeyen fakat varlığı bilinen bir kaynak olan yapay zekanın egemenliğindeki kapalı mekânlar izole edilmişlik hissini oyuncuya gerçekçi biçimde hissettirir. Oyuncunun zayıf noktaları, rahatsız edici mekân sesleri, ışık ve gölge yerleştirmeleri ve çevrenin sürekli değişmesi oyunun distopik evreninin ince işlenmiş detaylarıdır.



Görsel 33: Oyunda Alien ile karşılaşılan bir anın ekran görüntüsü.

2014 yılında Seganın yayınlayıp Creative Assembly tarafından geliştirilen *Alien: Isolation* (bkz. Görsel: 33), *Alien* külliyatına dayanan hayatta kalma korku oyunudur. *System Shock* ve *Dead Space* gibi bir uzay istasyonunda (Sevastopol) geçen oyunun ana karakteri *Amanda Ripley* orijinal filmde on beş yıl sonrasını, *Amanda*'nın annesi *Ellen Ripley*'i aramasını konu alır. *Alien*'in oynanışı tamamıyla gizlilik üzerine ve *Xenomorph* yaratıklarından hiçbirine yakalanmamaya dayalıdır.

Alien evrimsel olarak insandan daha üstün bir varlık olduğu için oyunun yaratıklarla çatışmaya girmesinin engellenmesi daha gerçekçi bir oynanış sağlamaktadır. Oyun bu yönüyle 1979 tarihli ilk filmin gerilimini doğrudan oyun mekaniği haline getirmiştir. Oyuncu hareket dedektörüyle yaratıkların yakınlarda olup olmadığını görse dahi uzun süre aynı yerde kaldığında yaratıklar tarafından mutlaka bulunur. Bu yüzden oyuncunun çatışmaya girmeden risk alması istenir. *Alien*'in sürekli aynı noktalar yerine rastgele belirmesi oyuncunun ezberlemesine olanak tanımadığı için oyunun yapay zekâ tasarımı da övgü almıştır. Oyunun mekân sesleri ve Retro fütüristik konsept tasarımı kapalı alan hissinin verdiği ürkütücü havayı desteklemektedir.

Oyunun zaman dilimi uzak bir gelecekte olmasına karşın Ridley Scott'ın 1979 yılı yapımına konsept tasarımı bakımından sağdik kalınmıştır. Koridor boyunca uzanan kablolar, tek renk ekranlar, vektör resimler ve kaset çalar ve daha pekçok eşya ile orijinal filme gönderme yapar (Wired, 2014).

2.3.4. İnteraktif Korku Oyunları

2012 yılında bölümler halinde yayımlanan (beş bölüm ve bir indirilebilir içerik) *The Walking Dead* oyuncuların yaptığı tercihlere göre şekillenen hikâyesi olan bir macera hayatta kalma korku oyunudur. Robert Kirkman'ın aynı adlı çizgi romanından uyarlanan oyun hikâye anlatımıyla ünlü Telltale Games firması tarafından geliştirilmiştir. Birçok zombi oyununun aksiyona dayalı oynanışlarının aksine *The Walking Dead* hem grafikler hem de hikâye bakımından farklı bir zombi konsepti deneyimi sunar. Grafikleri çizgi roman tarzı ve tıkla-oyna (point and click) oynanışı vardır. Karakterler arasındaki ilişkileri anlatımı ve oyuncunun seçim yapmaya zorlanması oyunun akılda kalıcı hikâye anlatımını güçlendiren unsurlardır.



Görsel 34:Until Dawn oyunundan interaktif sahne görüntüsü.

Supermassive Games'in 2015 yılında PlayStation 4 için özel olarak çıkardığı *Until Dawn* (bkz. Görsel:34) interaktif korku oyunu gerçekçi grafikleriyle dikkat çekmiştir. Animasyonların yapımında sinema oyuncularının hareket algılama tekniği için (motion capture) oynadığı oyun, *Scream* serisi gibi Amerikan gençlik korku filmlerinden ilham almıştır. İzole bir dağ evinde bir grup arkadaşın birbirleri arasındaki ilişki ve etraftaki doğaüstü görünen garip olayları çözümü üzerine yoğunlaşır.

İlham aldığı korku filmleri klişelerini kullanan hikâye ve dialoglar oyunun gerçekçi grafiklerinin aksine oldukça sığ ve saçma denebilecek boyuttadır. Grafikler bir film

izliyormuş etkisi verse de karakterlerin hareket animasyonları aynı etkide doğal görünmemektedir. Oyunun farklı sonları olduğundan, oyuncunun seçimlerinin “kelebek etkisi” yarattığı senaryoda tüm olasılıkları görmek için oyunun birden fazla kez bitirilmesi gerekir.

2.3.5. Kooperatif ve Çok Oyunculu Nişancı Korku Oyunları

Valve Corporation'ın geliştirdiği ve Electronic Arts'ın dağıtımını üstlendiği *Left 4 Dead*'in ilk oyunu 2008 yılında yayımlanmıştır. Dört karakterin güvenli bölge arayışıyla ilerlenilen oyun tahliye noktasına ulaşmalarıyla sonlanır. Çeşitli türdeki zombi düşmanlara karşı oyuncular çevrede buldukları birçok aleti (beyzbol sopası, gitar, tava, katana vb.) silah olarak kullanabilmektedir. Zombiler kalabalık gruplar halinde saldırdıklarından buna bağlı olarak oyunun hızlı bir oynanışı vardır. 2009 yılında çıkan ikinci oyun *Left 4 Dead 2* (bkz. Görsel: 35) daha fazla oynanabilir yeni karakter, yeni haritalar, düşmanlar ve silahlar içerir. Oyuncuların performanslarına göre yapay zekâ tarafından kontrol edilen oyun zorluğu bulunur.



Görsel 35: *Left 4 Dead*'den önceden render edilmiş bir sahne.

2016 yılında Behaviour Interactive'in geliştirdiği *Dead by Daylight* çok oyunculu (4vs1) korku oyununda bir oyuncu avcı ve diğer dört oyuncu ise kurban rollerini oynamaktadır. Hayatta kalmaya çalışan oyuncular üçüncü şahıs omuz üstü kamerayla çevre görüşüne, birinci şahıs kameradaki avcı konumundaki oyuncuya

nazaran daha hakimdir. Amaç basittir; oyuncular avcıya yakalanmadan bölgeden kaçmayı başarmalıdır. Oyuncuların bölgeyi ezberlemesini engellemek için her yeni oyunda değişir.

Oyuncular avcıdan kaçarken bir yandan da alana dağılmış beş jeneratörü tamir ederek hayatta kalma çalışırlar. Başarısız olmaları durumunda ise üzerlerindeki eşyaları da kaybetmiş olurlar. Oyun boyunca etrafta bulunan el feneri ve dolap gibi eşyaları saklanmak veya avcının görüşünü kısıtlamak için kullanılabilir. Oyunun bölümler halinde yayımlanan *Halloween*, *Leatherface*, *Nightmare on Elm Street*, *Saw*, *Ash vs. The Evil Dead* gibi popüler korku filmlerinin karakterlerini içeren indirilebilir içerikleri bulunur. Bununla birlikte Japonya'nın Sengoku dönemi ve Japon korku filmlerinden esinlenen doğaüstü varlıkların avcı olduğu yeni haritaları da yayımlanmıştır.

2.3.6. Açık Dünya Hayatta Kalma Korku Oyunları

Korku oyunları oyuncuyu belirli bir hikâye anlatımı üzerinden oynamasını istediğinden genellikle çizgisel veya yarı çizgisel yapıdadır. Zombi, salgın hastalık temaları ve post apokaliptik evrenler ile hayatta kalma korku türüyle açık dünyayı birleştiren birçok oyun bulunmaktadır. Bu oyunlar hikâye modunun yanı sıra çok oyunculu oynanış imkânı da vermektedir.

2015 yılında Polonyalı Techland firmasının geliştirdiği ve Warner Bros. Interactive Entertainment'ın yayımladığı aksiyon temalı bir açık dünya hayatta kalma korku oyunu olan *Dying Light* zombi temasına yeni bir bakış açısı getirir. Geceleri daha dinamik ve agresif hareket eden zombiler karşısında silahla savaşıma ve parkur koşusuna dayalı oynanış şekli vardır. Oyuncunun büyük zombi gruplarından kaçışını çevreyi kullanarak doğal bir oyun mekaniği haline getirmiştir. Parkur mekanikleri oyuncuya çatılardan atlama, binalara tırmanma gibi olanakları vererek üç boyutlu çevre hissini verebilmiştir. Oyuncu karakterin çok hızlı koşarken nefesinin kesilmesi ve tırmanma sırasında kendini daha yavaş çekmesi parkur koşusuna gerçeklik katmıştır.



Görsel 36: *Dying Light*'ın dış mekânından bir görsel.

Paralel alternatiflere dikey kaçış noktalarının bulunması oyunu kolaylaştırmak amaçlı değildir. Üstelik oyunun zorluğu eleştirilen noktalarından biridir. *28 Days Later* ve *World War Z* filmlerine benzer akın eden, aşırı saldırgan zombilere karşı oyuncunun taktik planlaması gerekmektedir.

Gündüz ve gece birbirinden farklı dinamiklere sahip oyunda gündüzleri daha yavaş fakat sayıca üstesinden gelmeleri zorlu düşmanlara dönüşmektedirler. Etrafını saran zombilere karşı (bkz. Görsel: 36) oyuncu gündüz zamanını çevreye tuzak kurarak, erzak ediniş diğer hayatta kalan insanları kurtararak geçirir. Oyunun dövüş sistemine gerçekçilik katan bir özelliği ise Techland animatörlerine ve mühendislerine saatler süren Krav Maga dersi almalarını sağlamıştır. Gerçek hayatta yakın savunma, bıçak saldırısı ve vuruş şekli oyunun yakın dövüş sisteminin temelini oluşturmuştur (IGN, 2017). Oyunun zombi temasına yaklaşımı, açık dünyada hayatta kalma mücadelesi içinde klostrofobik anlar yaşatan oynanışı *I Am Legend* filmi ile benzerlikler taşır.

İlk oyunu 2010 yılında Ukraynalı 4A Games tarafından yayımlanan *Metro* serisi Rus yazar Dmitry Glukhovsky'nin aynı adlı romanından uyarlanmıştır. Serinin en başarılı oyunu ise 2019 tarihli hayatta kalma korku elementlerini ve gizliliği bulunduran açık dünya birinci şahıs nişancı türündeki *Metro Exodus*'dur.

Post apokaliptik bir gelecekte terk edilmiş Rusya Federasyonu topraklarında nükleer kirlilik ve mutasyona uğramış yaratıklarla mücadele ederken bir yandan da düşman askerlerle savaşıması gerekir. Oyun başlangıçta “sandbox” türünde açık dünya sunarken hikâyenin ilerlemesiyle çizgisel bir devamlılığa geçmektedir. Hem kapalı hem de açık alanlarda karşılaşılan mutant yaratıkların hepsinin üstesinden gelmek oldukça zor olduğu için oyuncunun gizliliği kullanması gereklilik halini alır. Oyun kapalı ve açık alan dengesini sağlayarak keşfedilecek alan çeşitliliği yaratır. Kapalı alanlardaki dev böcekler, aniden beliren yaratıklar kapalı alan stresini artırırken; açık alana geçerek oynanış deneyimini çeşitlendirir. Oyunda etrafı keşfederken karşılaşılan düşmanlarla çatışma gerginliği sürekli devam etmektedir. Diğer FPS oyunlara göre *Metro Exodus* hiçbir zaman sıcak çatışmalara yetecek kadar mermi mühimmatı sağlamamaktadır. Bu yüzden oyuncu kullandığı her mermiyi saymalı ve ileriye düşünmelidir. Oyuncu mermi kullanmamak için gizliliği kullanmaya yöneltir. Açık dünya haritalı *Days Gone* aksiyon macera türü korku oyunu 2019’da PlayStation özel oyunu olarak çıktığında oyun dünyasından olumlu ve olumsuz çeşitli eleştiriler almıştır. Tüm dünyayı etkileyen bir salgın hastalığın insanları zombiye çevirmesiyle harabeye dönmüş şehirler, terk edilmiş kasabalarda hayatta kalma savaşı başlar. Oyunda tek bir motorsikleti olan oyuncunun ise bulabildiği yakıt ve erzak kaynakları sınırlıdır. Ağırlıklı olarak doğanın içinde ormanlık alanlarda geçen oyun, stratejik hareket etmeyi gerektirir. Bunun için de oyuncunun hiçbir zaman tek başına alt edemeyeceği kalabalık zombi gruplarından kaçarak ve gizliliği kullanarak hareket etmesi istenir. Bir PlayStation özel oyunu olarak *Last of Us* ile karşılaştırılan *Days Gone* ana hikâyesi beklenildiği gibi ilgi çekici gelmemiş ancak gerçekçi oynanışı yönünden beğenilmiştir.

2.3.7. Psikolojik ve Paranormal Temalı Korku Oyunları

1998 yılında Dreamforge Entertainment tarafından yayımlanan izometrik korku oyunu *Sanitarium*, geçirdiği araba kazası sonrası hafıza kaybı yaşayan ana karakterin bir akıl hastanesinde uyanmasıyla başlar. Oyuncunun olayları anlama ihtiyacını yükselten karakterin bu durumu, oyun tasarımcılarının denediği bir yöntemdir. Karakterin gördüğü şeyler kadar oyuncunun da aynı bilgiye sahip olması

hikâyeyi daha doğal hissettirir. Karakter de oyuncuyla birlikte kendi geçmişini öğrenmektedir. *Sanitarium* oynanış mekanikleri, özellikle kontrolleri ve oyuncunun anlamasına yardım etmeyen bulmaca yerleşimi yönünden başarısız olmuştur. Bunları bir kenara koyup karakterin zorlu geçmişinin derinliklerini keşfederken birbirinden kopuk ürkütücü anılarını yavaş yavaş bağlantısını kurduran başarılı bir hikâye anlatımı ortaya çıkmaktadır.



Görsel 37: *Sanitarium*'un başladığı akıl hastanesinden görsel.

Sanitarium'un (bkz. Görsel: 37) insan beyni ve hatıralarını depolama şekline karşı eşsiz bir bakış açısı vardır. İnsanların sahip olduğu eşyalar ile bağdaştırdığı anılarını hatırlamayı tetikleyen duygusal bir bağ kurmasını anlatır. *Sanitarium* insanların unuttuğu geçmişine dair anılarının gündelik hayatın önemsiz görünen eşyalarıyla oyuncunun etkileşime girmesi aracılığıyla deneyimlemesini sağlar.

1999 yılında Team Silent'in geliştirip Konami'nin dağıtımcılığını yaptığı *Silent Hill* serisinin ilk oyunu yayımlandığı günden itibaren korku klasikleri arasına girmiştir. Her yeni oyunu *Resident Evil* serisiyle karşılaştırılan *Silent Hill* hikâye anlatımı, gerçeklik ve hayal algısının karmaşıklığı, sembolizmi ve yan karakterlerin bilmece gibi tavırları seriyi alt türü içinde kendine özgü bir yere sahip etmiştir. *Silent Hill*'in rahatsız edici sessiz sokakları, sisli havasının kül yağmurları, insansı yaratıkları kasabayla ilgili herşeyin yanlış olduğunu gösterir. Siren sesinin başlamasıyla cehennem vari bir evrene dönüşen *Silent Hill*'de hiçbir zaman kalkmayan sis ise bu iki evrenin birbirine karışmasını simgeler.

Psikolojik korku oyunları hem orijinal hikâye anlatımı hem de oyun mekanikleri açısından zor bir alt tür olduğu gibi sadece sınırlı çevredeki oyuncuların dikkatini çekmektedir. Bağımsız yapımlar içinse durum tersinedir. Birkaç kişiden oluşan ekiplerin kendilerini göstermek ve oyuncuların dikkatini çekebilmek için psikolojik korku oyunları bağımsız yapımlarda en çok karşılaşılan alt türdür.



Görsel 38:Fatal Frame 2: Crimson Butterfly'dan ekran görüntüsü.

Japon korku oyunlarının en bilinenlerinden biri olan *Fatal Frame* (bkz. Görsel: 38) serisi ilk kez 2001 yılında Tecmo ve Nintendo Software yapımcılığında başlamıştır. Oyunun yaratıcıları Makoto Shibata ve Keisuke Kikuchi, *Silent Hill*'in başarısından sonra Shibata'nın spiritüel deneyimlerinden ve Japon korku sinemasından yola çıkarak bir korku oyunu yapmak ister. Kikuchi ve Shibata Japonya'nın terk edilmiş bölgelerine ve boş evlerine giderek oyun için materyal toplamışlardır (Wayback Machine Archives, 2012). Böylelikle 2014 yılına kadar toplamda altı ana oyunu olan serinin başlangıcı yapılır. Oyun büyük satış rakamlarına ulaşmasa da fotoğraf makinesi objektifini kullanan oynanışıyla tüm dünyada bir korku klasiği olarak görülür.

Serinin her oyunu birbirinden bağımsız ayrı hikâyeleri ve karakterleri barındırır. *Fatal Frame* perili ev ve doğaüstü varlıklar konseptini geleneksel Japon kültürü hikâyesinin etrafında anlatırken oynanış mekanikleri oyunlar arasında birbirinden farklılık göstermez. Aşırı şiddet sahnelerine ve ekran önünde aniden beliren

korkutma taktiklerine olabildiğince az başvurarak hayatta kalma korku oyunlarına kendi tarzını getirmiştir (IGN, 2018). *Fatal Frame*'in etkilerini ise; *Outlast*, *Slender Man* gibi Batı kökenli bağımsız oyunlarda görmek mümkündür.

2.3.8. Next- Gen Konsol Korku Video Oyunları

2021 yılının mayıs ayında piyasaya çıkan Capcom'un *Resident Evil VIII: Village* adlı hayatta kalma korku oyunu, serinin sonuncusu olarak genel hatlarıyla oyunculardan ve eleştirmenlerden olumlu yorumlar almıştır. Serinin dördüncü oyunuyla benzer bir atmosferi sağlamasının yanısıra ilk haritadaki *Dimitrescu Kalesi*'nin Gotik mekân tasarımları ile From Software'in *Bloodborne* oyunundaki *Cainhurst Kalesi*'ni anımsatmaktadır. Village, özellikle Balkan ülkelerinin kırsal kesimini yansıtan köy tasarımında sahip olduğu detaylar ile oldukça gerçekçi ve yaşama dair his uyandıran bir mekân algısı sunmaktadır.



Görsel 39:Köydeki evlerden birinin iç mekân görüntüsü.

Serinin yedinci oyunuyla *Resident Evil* evrenine giren *Ethan Winters*'in hikâyesiyle devam eden *Village*, toplamda dört ana haritadan oluşmaktadır. “*Beneviento Malikanesi*” nde çatışmaya girmeden ilerlemesine rağmen oyunun en gergin geçen anlarından birine sahiptir. Üçüncü harita olan “*Moreau’nun Kliniği*” hem Herbert George Wells’in 1896’da yayımlanan *Dr. Moreau’nun Adası* romanı hem de *Bloodborne*’daki Balıkçı Köyü ile hikâye ve atmosferik olarak benzerlikler

taşımaktadır. Dördüncü harita “*Heisenberg’in Fabrikası*” nda mekanik ve ağır sanayi ürünü düşman ve mekân tasarımları ile oyunun finaline doğru aksiyon seviyesini yükseltmektedir. Ancak birbirinden farklı bu dört haritanın yarattığı çeşitlilik hikâyede kopukluklar yaratmış ve karakterlerin yüzeysel kalmasına sebep olmuştur.

2.4. Bağımsız (Indie) Yapımlar

Bağımsız (indie) stüdyolar, bireysel veya küçük takımlardan oluşarak çeşitli oyun türlerine ait yapımları üretmek için kurulan küçük firmalardır. Genel olarak ana akım oyunların (AAA) geliştiricilerinden daha sınırlı ve dar bütçeye sahiptirler. Bazı stüdyolar Kickstarter, Patreon ve Greenlight gibi kampanyaları kullanarak ihtiyaçları olan bütçeleri elde ederek oyun sektörüne giriş yapmıştır. *Amnesia*, *Slender* ve *Outlast* gibi bağımsız oyunlar korku oyunları sevenler arasındaki popülerliği sayesinde devam oyunlarını çıkarmışlardır. Uzak Doğu’dan çıkan bağımsız yapımlar ise genellikle kaçış odası tarzında ve kültürel öğelerin kullanıldığı oyunlar olarak üretilmiştir.

2.4.1. Amerika ve Avrupa Merkezli Stüdyolar

Frictional Games tarafından ilk oyunu 2010 tarihinde yayımlanan *Amnesia: Dark Descent* (bkz. Görsel: 39) ve 2013 tarihli ikinci oyun *Amnesia: A Machine For Pigs* Batı kaynaklı psikolojik korku oyunu serilerinden biridir. Çoğunlukla *Outlast* ile kıyaslanan seri, Lovecraft tarzı hikâyesi ve Gotik atmosferi ile psikolojik korku elementlerine farklı bir bakış açısıyla yaklaşmıştır. Oyunun adından anlaşılacağı gibi, ana karakterin hafıza kaybının yanı sıra akli denge sorunları da yaşamaktadır. Karşılaşılan Gatherers adlı yaratıklara fazla uzun bakmak, karanlıkta kalmak ve stresli durumlarla karşılaşması halüsinasyonlara sebep olur. Oyuncuya bu halüsinasyonları hissettirmek için oyun görüş alanında (FoV: Field of View) derinlik deformasyonu yaratır. Örnek olarak; Hitchcock’un *Vertigo* filminde yükseklik korkusunu göstermek için kullandığı teknik gösterilebilir.



Görsel 40:Amnesia: Dark Descent'daki The Gatherer adlı yaratıklardan bir görsel.

Amnesia'nın devam oyunu *A Machine for Pigs* ise çevredeki eşyalarla etkileşimde bulunarak ilerlenen “bulmaca çözme” oyun mekaniğine sahiptir. Hikâyesi zengin bir adamın geçirdiği ateşli bir hastalık sonrası yaşadığı bilinç kaybı üzerine kuruludur. İnsan kurban etmenin ve görsel şiddetin daha fazla olduğu ikinci oyun *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* romanından esinlenilmiştir.

Frictional Games'in bir başka yapımı olan ve 2015 yılında çıkan *S.O.M.A.* hayatta kalma bilimkurgu korku türündeki oyunudur. Stüdyonun diğer oyunları gibi gizlilik, mekân keşifi ve bulmaca çözme üzerine bir oynanışı vardır. Kurulum ve atmosfer bakımından *System Shock* ve *Bioshock* oyunlarını anımsatmaktadır. Oyun, Atlantik okyanusunun altındaki insanlığı yapay zekâ ile uzaya göndermeyi amaçlayan bir araştırma merkezinde geçmektedir. Günümüze göre ileri bir teknolojiye sahip olan bu merkezde yapılan beyin taraması yoluyla insan zihnini kopyalamayı başaran yapay zekâ bir bakıma zombi yaratmaktadır. Yıllar önce bir araba kazasında ölen *Simon*'ı oynayan oyuncular ise; aslında bu zombilerden biri olarak oyuna başlar. Yunanca “*soma*” vücuttan ayrı zihin ve ruh anlamına geldiği (fandom.com, t.y.) oyun, insan bilincinin varoluş felsefesini irdelemektedir. Bilincin varlığı için aynı bedene ihtiyacı olmadığını ruhun hayali bir varlık olduğunu ve bilimin yeterlilikleri sayesinde insanoğlunun ölümsüzlüğü elde edebileceği potansiyel bir geleceği anlatır.



Görsel 41: *Visage* psikolojik korku oyunu projesi olan *P.T.*'den ilham almıştır.

Beş kişilik ekipten oluşan SadSquare Studios'un Kickstarter ve Steam Greenlight kampanyası olarak başlayan 2018 tarihli *Visage* (bkz. Görsel:40) oyunu *P.T.*'nin (iptal edilen *Silent Hills* projesi) halefi olarak görülür. *Visage*, 1980'lerde büyük bir evin içinde geçen psikolojik elementlerin olduğu birinci şahıs hayatta kalma korku oyunudur. Oyuncuyu çatışma içine sokmasa da oynanış mekanikleri yönünden *Resident Evil*'a benzer olarak etraftaki eşyaları toplayıp bulmacaları çözme üzerine kuruludur. Unreal Engine 4 oyun motorunun kullanıldığı *Visage* gerçekçi bölüm tasarımları içerir. *P.T.*'nin oynanış süresi olarak daha uzun ve içerik olarak da daha çeşitli bir versiyonu denebilecek oyun, benzer oyunları seven oyuncular için deneyimlenmesi gereken bir oyundur.

2017 yılında Polonyalı Acid Wizard Studio'nun geliştirdiği *Darkwood* yukarıdan aşağıya bakış açılı (top-down) hayatta kalma korku oyunu, Nintendo Switch, Xbox, PlayStation ve PC platformlarına çıkmıştır. Polonya'nın izole bir ormanında açık dünyada oyuncu etraftaki malzemeleri toplayarak, silah üreterek ve saklanma bölgesinin etrafını güçlendirerek geceyi atlatmaya çalıştığı, görsel anlatımı başarılı bir korku yapımıdır. *Darkwood*, görsel anlatım dilindeki yalınlık ve sanat yönetiminin yanı sıra yarattığı kıyamet sonrası atmosferi dikkat çekici bir yapım olarak görülmesini sağlamıştır.



Görsel 42:Slender Man ve Siren Head'in oyun içi görünüşleri.

2012 yılında beta sürümünün Microsoft Windows ve OS X için çıkan *Slender: The Eight Pages* birinci şahıs hayatta kalma korku oyunu, *Slender Man* (bkz. Görsel:41) olarak bilinen bir şehir efsanesine dayanmaktadır. İfade­siz ve beyaz yüzlü, oldukça uzun siyah bir vücudu olan doğaüstü bir varlık olarak tasvir edilen *Slender Man*'in terk edilmiş binalarda ve ormanlarda sayısız çocuğu kaçırdığı söylenir. Gece yarısı bir ormanda geçen oyunda sadece el feneri bulunan oyuncu etrafta dolaşarak sekiz parça ipucunu toplamaya çalışır. Karanlıkta oyuncunun yolunu bulması zor olsa da feneri açtığında *Slender Man*'in onu bulması da kolaylaşır. Oyuncu *Slender*'ın yaklaştığını ise ekrandaki görselin parazitlenmesiyle anlar. Oyunun tam sürümü ise 2013 yılında *Slender: The Arrival* olarak Blue Isle Studios tarafından geliştirilir. Önceki beta sürümüyle aynı oynanış mekaniklerine sahip olsa da birden fazla oyun haritası içermektedir. *Slender*'a benzer olarak Galactic Crows'un Unity oyun motoru ile geliştirdiği 2020 tarihli *Siren Head* adlı Play Station 1 tarzı stilize grafikleri olan kısa bir korku oyunudur. Oyuncu oldukça uzun ve kafası siren şeklinde olan bir yaratıktan kaçır. Slender gibi şehir efsanesi olan *Siren Head*'in Isolation Interactives tarafından Unreal Engine ile yapılan modern bir versiyonu da bulunmaktadır.



Görsel 43:Conarium Unreal Engine 4 ile geliştirilmiş Lovecraft tarzı atmosferinden bir görsel.

Türk yapımı *Conarium* (bkz. Görsel:42), Zoetrope Interactive'in 2017 yılında çıkardığı H.P. Lovecraft'ın *Delilik Dağlarında* adlı kısa hikayesinden esinlenilmiş macera korku oyunudur. Hikâyenin sonrasını anlatan oyun dört bilim insanının gerilim dolu Antarktika macerasında bulmaca çözme ve ipuçlarını araştırdığı başarılı bir korku oyunu sunmaktadır. Lovecraft'ın gizli sırları açığa çıkarma, insan aklının sınırlarını zorlayan olaylar ve yaratıkları anlatma üslubunu başarılı biçimde aktaran oyunun birden fazla sonu vardır. *Conarium* ayrıca 2017 yılının Kristal Piksel Ödüllerinde en iyi pc oyunu, yılın oyunu ve Unreal geliştirici ödülleri de kazanmıştır.

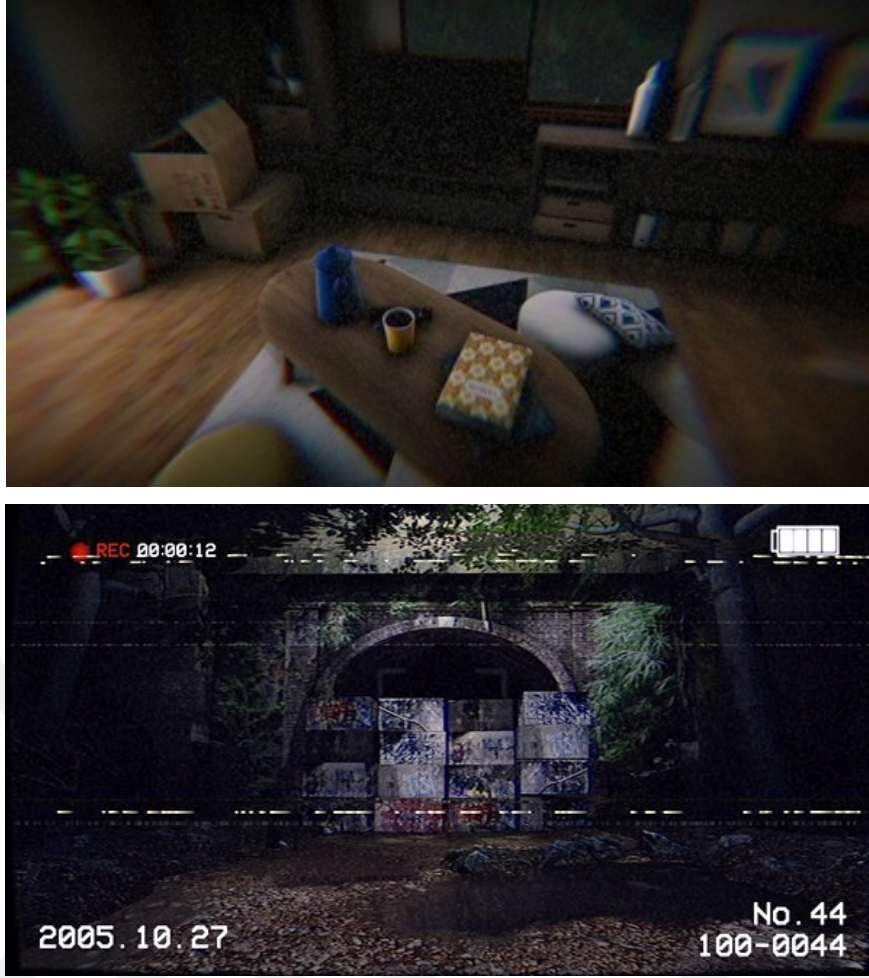


Görsel 44:Pathologic 2'nin ürkütücü kasaba görüntüsü.

İlk oyunu 2005 yılında piyasaya sürülen Rus yapımı Pathologic (bkz. Görsel:43) rol yapma elementlerini hayatta kalma mekanikleriyle birleştiren güçlü atmosferik yapısı olan bir korku oyunudur. Ice-Pick Lodge ve General Arcade'in geliştirdiği oyunun Kickstarter projesi olarak yeniden yapımı (Remake) 2019 yılında yayımlanmıştır. Genç bir doktorun büyüdüğü kasabadaki ölümcül bir hastalığın kaynağını bulmaya çalıştığı bir hikâyeyi anlatır. Oyun içinde on iki gün süren hikâyede oyuncu her gün yeni bir görev alır ve ertesi gün bitirmese dahi görevler silinir. Oyuncunun kısıtlı kaynaklar ile hayatta kalmaya çalıştığı bu kasabada diğerlerinin güvenini kazanabilir ya da hırsızlık yaparak hayatta kalabilir. Ölüm, sefalet ve karamsarlık dolu bir distopyada hastalığın ele geçirdiği karantina bölgelerinde kaos hakimdir. Oyuncu karakter her öldüğünde ise oyun daha da zorlaşır.

2.4.2. Uzak Doğu'dan Bireysel ve Stüdyo Yapımları

Amerikan korku oyunları korkunun ilkel haline, yani hayatta kalma üzerine odaklanmışken Japon korku oyunları özellikle bağımsız yapımlar psikolojik korku ve folklorik öğeleri kullanımı ile özdeşleşmiştir. Bazı batılı bağımsız oyunlar Japon korku oyunları ruhunu yaşatsa da kültürel farklılıklar, mekânlar ve folklorik özellikleri psikolojik korkunun ilkeleri haline gelmiştir. *Silent Hill* ve *Resident Evil* serilerinde kültürel bağlar yoktur çünkü bu oyunlar da evrensel oyun dünyasına hitap eder. Batılı oyunların Hollywood tarzı aksiyon sahnelerine karşılık *J-Horror* (Japon korku oyunları) rahatsız edici atmosferi ile doğaüstü olaylara vurgu yapan bir alt tür olarak sınıflandırılır. Oyunlar genellikle kaçış odası tarzında sınırlı bir harita içinde oyuncunun bulmaca çözdüğü, eşyaları incelediği ve etrafı keşfettikçe başka eylemlerin tetiklendiği bir bakıma yürüme simülasyonuna benzemektedir. Bağımsız oyunların kısıtlı bütçesi göz önünde tutulduğunda bu anlaşılabilir bir durumdur. Oyuncuyu motive eden şey ise; temel olarak oyunun merak uyandırması ve sunduğu anlık korku sahnelerinin özgün olmasından kaynaklanır.



Görsel 45:Okaeri (üstte) ve Innunaki Tunnel (altta) ekran görselleri.

Bağımsız geliştirici olan Chilla's Art'ın foto gerçekçi atmosferik oyunları belli bir mekânda geçen sürükleyici kısa korku hikâyeleridir. *Okaeri* (bkz. Görsel:44), *Stigmatized Property* ve *The Convenience Store* oyunları VHS film estetiğini (analog video sinyali efekti) tüm oyunlarda kullanarak ortak bir anlatım dili kullanır. Oyunlarının geneline hâkim olan, oyuncunun yalnız olmasına karşın sürekli izlendiğini hissettiren ve merak uyandıran kapalı bir anlatım içimi vardır. Japon banliyö evleri, Japon tarzı ev eşyaları ve sokakları gerçekte birebir tasarlanmıştır. Fiziksel olarak korkutucu belirgin bir olay olmamasına karşın atmosferine ek olarak hikâye sonlarındaki beklenmedik gelişme ile oyuncuda şok etkisi yaratır.

Chilla's Art'ın bir başka oyunu *Inunaki Tunnel*, Japonya'nın kötü anılan yerlerinden biri olan gerçek mekânın adından gelmektedir. Bu tünelde işlenen cinayetin

ayrıntıları ise oldukça dehşet vericidir. Fukuoka'da 1988'de yaşları on altı ve on dokuz arasında değişen bir grup gencin vahşice işkence edip öldürdüğü genç bir fabrika işçisi olan Umeyama Kouichi cinayetinden sonra tünel kapatılır. Umeyama iki kez kaçmasına karşın ne yoldan geçenler genç adama yardım eder ne de katilleri merhamet eder. En sonunda benzinle yakılan Umeyama kan kaybından ölür. Gençler bir barda işledikleri cinayetten bahsederken yakalanırlar ve ömür boyu hapis cezasına çarptırılırlar. Benzerine zor rastlanacak bu zalim olay öncesinde bile "intikam arayan" ruhların varlığına inanılan tünel Japonya'nın en çok korkulan terk edilmiş yapılarından (Kowabana.net, 2017). Oyunda mekâna ve tünelin gerçeğine sadık kalınarak diğer oyunlarda olduğu gibi el kamerası bakış açısı vardır. *Inunaki Tunnel*, bu korkutucu yerde çekim yaparak ünlenmek isteyen birinin çıkış yolunu arama bulmacasına dönen oyun Japon korku oyunu atmosferini oldukça iyi yansıtır.

2017 yılında çıkan *Bathroom* kısıtlı sürede benzersiz bir korku deneyimi yaşatan tek kişinin geliştirdiği kaçış odası tarzı korku oyunudur. Ücretsiz demo olarak sunulan oyun özellikle ses efektlerini çok iyi kullanmaktadır. Eşyaları inceleyip zekice gizlenmiş ipuçlarını bularak oyuncunun bulunduğu banyodan kurtulması gerekir. Devamında evin diğer bölümlerine ulaşan oyuncunun evin içindeki varlıktan aslında kaçışının mümkün olmadığını gösteren bir son ile biter. Gerçekçi grafikleri mekânın ürkütücülüğünü ve oyuncunun tansiyonunu arttırmaktadır.

Tayland'lı firma Yggdrasil Group'un 2017 yılında PC, Xbox, PlayStation ve VR için çıkardığı *Home Sweet Home* birinci şahıs macera korku oyunudur. Hikâye anlatımına odaklı oynanışına ek olarak, bulmaca çözme ve gizlilik unsurlarının bulunduğu oynanış mekanikleri de bulunur. Karısının kaybolmasının ardından hayatı değişen ana karakter bir gece bilmediği bir evde uyanır. Bu evden kaçmaya çalışırken bir ruh tarafından izi sürülür. Oyuncu evin karanlık geçmişini keşfederken, hızlı tepki vermesi (quick time event) gereken anlık korku mekaniklerini kullanan oyun, atmosferik yapısıyla gerilim yaratmaktadır. Kanlı ve vahşet dolu sahnelerden kaçınarak oyuncuyu korkutmayı başaran oyunun ikincisi 2019 yılında yayımlanmıştır.



Görsel 46:Geleneksel Japon kültürü içerikli Shadow Corridor'dan bir görsel.

Orijinali 2001 tarihli Kore yapımı 2017'de Avrupa ve Amerika piyasası için çıkan *White Day: A Labyrinth Named School* Sonnori Corp yapımı hayatta kalma korku oyunudur. Şehir efsanelerinden esinlenen oyunda, sıradan bir okul binasının gece vakti boş ve ıssız olmasının tekinsizlik duygusu kullanılır. Ana karakter hoşlandığı kız için gizlice hediye bırakmaya gece yarısı okuluna gittiğinde tuzağa düşürülür. Katil okul görevlisinin ve ölülerin ruhları tarafından kovalanan oyuncu okuldan kaçmaya çalışır. Gizlilik ve bulmaca çözme oyun mekaniklerinin bulunduğu oyunun birden fazla sonu vardır (steam.com, 2017).

Kazuki Shiroma'nın geliştirdiği Japon bağımsız oyunu *Kageroh: Shadow Corridor* (bkz. Görsel:45) Steam üzerinden 2019 yılında İngilizce çevirisi yapılarak yayımlanmıştır. Birinci şahıs hayatta kalma korku oyununda, diğer bağımsız yapımlarda olduğu gibi yine kaçış odası şeklinde bölüm tasarımı vardır. *Kageroh*, Geleneksel Japon mimarisi içinde oyuncunun peşindeki ruhlardan kaçarak çıkış yolunu aradığı oldukça gergin atmosferli bir oyundur. Koridordaki mumları yakarak oyuncu hem ışık kaynağı sağlar hem de karmaşık birbirine benzeyen koridorlarda kaybolmasını engeller. Japon Kabuki tiyatrosunda kullanılan *Noh* maskeli ruhlardan oyuncunun sürekli izlenildiği hissine kapılır. Oyunun özgün olmasını sağlayan özelliği ise; kültürel öğeleri tek bir mekânda kullanarak korkutucu bir atmosfer yaratmış olmasıdır.



Görsel 47:Otogiri'den bir sahne.

Shadow Corridor gibi Japon folklorünü kullanan *Aka Manto* (2019), *Yuki Onna* (2020), *Onryou* (2020) ve *Otogiri* (2018) gibi bağımsız yapımlar kaçış odası tarzında hayatta kalma korku oyunlarıdır. Oyunların düşmanları Japonya'nın modern korku hikâyelerindeki doğaüstü varlıklar (youkai) üzerine kurgulanmıştır. Japonya'nın kırsal kesiminde gözden uzakta bir mansiyonda bir baba ve kızının yaşadığını fakat şimdi kana susamış bir katilin ruhuyla lanetlendiğine dair bir efsane anlatılır. Ana karakter bu efsaneye inanmayarak mekânı incelemeye gider. Katil-kurban temasını kültürel arka planla birleştiren *Otogiri* (bkz. Görsel:46), *Aka Manto* ve *Yuki Onna* oyunlarının görsel kalite olarak tercihi PlayStation 1 tarzı, oyuncunun ekranda gördüğü biçimlere karşı yabancılaşma duymasını sağlar. Chilla's Art oyunları arasında bu üç oyunun düşük texture çözünürlüğü oyun deneyimini rahatsız edici hale getirmektedir.

Oyunların kayıt noktasının bulunmaması ve oyuncunun başarısız olduğunda yeniden başlaması gerektiği için her an yakalanma korkusu oyuncu üzerinde baskı oluşturur. Oyuncuya deneme yanılma yoluna başvurma imkânı tanınmadığından anlık korku sahnelerinin tekrarlanmaması sayesinde bu sahneler monoton bir hal almaz. Örneğin; *Aka Manto* ve *Yuki Onna* için bulmacalarda gerekli olan eşyaları taşıma sayısı sınırlı olduğundan oyuncu bulmacaları sırasıyla çözmesi gerekir. Oyunlara belirli bir zorluk seviyesi ekleyen bu durum oyuncuyu haritada daha fazla keşif yapmaya yöneltir.

Bağımsız hayatta kalma korku oyunları, yüksek bütçeli aksiyon korku oyunlarının temelindeki stres yönetimi ve hızlı karar alma gibi karmaşık oynanış yapılarını kullandığından türünün en akılda kalıcı örneklerinden biri haline gelmiştir. Bağımsız oyun stüdyolarının düşük bütçelerine ve kısıtlı imkanlarına rağmen akılda kalıcı korku oyunları üretmeyi başarmalarının en önemli nedeni ise; bir korku oyununun oyuncuyu etkilemesi için gerçek hayatta insanları tedirgin eden konuları referans almalarıdır. Fobiler, efsaneler, gelenekler gibi kültürel öğeleri ve psikolojik elementleri bir arada kullanan bağımsız korku oyunları, her oyuncu türüne hitap etmese de korku oyunları sevenlerin beklentilerini karşılamaktadır.



3. BÖLÜM: KORKU VIDEO OYUNLARININ KONSEPT İNCELEMESİ

İnsanlığın temel aktivitesi hikâye anlatmaktır. Gündelik hayatta tüm insanlar hikâye anlatır ve dinler. Hikâye anlatmanın bir olguyu aktarmak, bir korkunun üstesinden gelmek ya da sadece eğlenmek gibi farklı amaçları ve anlamları vardır. Hikâye anlatımı yaratıcılık, kişilik ve diğer insanlara düşünme biçimini aktarmanın bir yoludur. Hikâye anlatımı diğer iletişim biçimlerine göre daha kişiseldir, detaylara daha fazla dikkat edilir ve kültürel arkaplanı vardır. Video oyunlarının doğuşuyla birlikte çağdaş hikâye anlatıcılığı yeni bir araç kazanmıştır. Öyküleme özelleştirilerek oyuncunun zihninde olaylar dizisi yaratmak yerine oyunun asıl mesajı verilmek istenir. Yani oyuncunun çıkardığı anlamdan öte, oyunun anlattığı öykünün bir reaksiyon yaratması; oyuncunun duygu değişimi oluşması, empati yapması veya tepkisi beklenir. Oyuncu bir gözlemci olmaktan öte hikâyenin içinde var olabilen, müdahale edebilen kişi olmuştur (Sciutleri, 2018). Oyunlar biçimsel, kültürel ve deneyimsel sistemler gibi farklı türlerde olabileceğinden birbirinden farklı analiz edilmeleri gerekir. Kültürel bir sistem, bir oyunun deneyimsel ve biçimsel sistemini kapsar (Nacke, 2014).

Bir oyunun temeli; en basitten en karmaşık mekaniklere sahip olanını dahil, mücadeleye dayanmaktadır. Oyunun mücadelesini ilginç kılan şey ise oyuncunun yapması gereken seçimlerdir. Temel oynanış mekaniklerinin dışında oyun karakterlerinin yaptığı ahlaki seçimler de oyunun mücadelesinin bir parçasıdır. Oyuncunun seçimleri hikâyenin gidişatına yansıdığına, oyuna daha fazla dâhil olduğunu hisseder (Jamieson, 2017). Oyun mekaniklerinin oyuncuya nasıl sunulacağını gösteren geliştirme aşaması ise konsept tasarımıdır. Video oyun konsept sanatı çarpıcı görsel efektlere ve sürekli yenilenen teknolojilerin yaratıcı kullanımıyla, oyunların gelişim sürecinin araçlarından biridir.

Bu bölümde incelenen oyunlar alt türlerine ait özellikleri bağlamında incelenmiştir. İlk incelemede yer alan bir korku oyunu klasiği olarak *Silent Hill*, hikâye anlatımı ve görsel dilinin birbiriyle olan ilişkisi yönünden incelenmiştir. *Outlast* ise; sinemadan aşına olunan buluntu film tekniğini kullanarak gerçeklik algısını korku oyununa

uyarlama biçimi yönünden araştırılmıştır. Sinemadan etkilenen bir başka oyun olarak *Resident Evil: Biohazard* ise klasik korku filmleri ile görsel benzerliği üzerine karşılaştırma yapılmıştır. Kıyamet sonrası hayatta kalma temasına farklı bir bakış açısı getirerek, gerçekçi karakterler ve birbirleriyle olan ilişkilerini merkeze alan *The Last of Us*, klasik zombi temasını yorumlama biçimi üzerinden incelenmiştir. Son olarak *Bloodborne* ise; Lovecraft mitolojisi ve Viktorya Gotik Dönemi'ni birleştirerek yarattığı atmosferik korku evreninin sanat yönetimi ve meydana getirilirken ilham aldığı öğeler yönünden araştırılmıştır.

Bireysel oynayış deneyimlerinin kullanıldığı incelemeler; hikâye anlatımı, konsept tasarım ve oyun geliştirme aşamasının bulunduğu üç ana kısımda üzerinden yapılmıştır.

3.1. Psikolojik Gerilim ve Metafor: Silent Hill 2

Korku oyunu denildiğinde akla ilk gelen seriler muhtemelen *Silent Hill* ve *Resident Evil* olur. Birbirine yakın tarihlerde başlayan bu iki seri korku temasını ele alış biçimleri yönünden birbirlerine zıt görülebilir. *Resident Evil* oyuncunun az mühimmatla bolca zombi öldürmesini beklerken, *Silent Hill 2*; ana karakterinin bilinçaltının derinliklerine inerek yarattığı evrenin sembolik öğelerinin oyuncular tarafından anlaşılmasını isteyen bir hikâye anlatır. Oynanışın tekdüze kalabildiği *Silent Hill 2*, anlatım biçimi ve hikâyesinin yavaş yavaş açığa çıkmasıyla oyuncuların beğenisini kazanmış ve hala türün önemli oyunlarından biri olarak yerini korumuştur.

Konami'nin PlayStation 2 için 2001 yılında yayımladığı *Silent Hill 2*, ilk dört oyunu geliştiren Team Silent tarafından yapılmıştır. Konami'nin markayı Batılı stüdyoların geliştirmesini aldıktan sonra Team Silent ekibi dağılıp birbirinden ayrı projelerde çalışmaya devam etmiştir.

3.1.1. Team Silent ve Yapım Aşaması

Stüdyo karakterlerin yüz animasyonu için motion capture (hareket yakalama) kullanmak yerine manuel olarak animasyon yapmıştır. Bunun muhtemelen sebebi oyunun geliştirme tarihi bakımından bu teknolojinin henüz yeni olması ve herhangi absürd ifadeden kaçınma istekleridir. Karakter tasarımı için birçok farklı yüz ifadesini çeşitli bakış açıları kullanarak yaptıkları eskizleri kullanarak altı bin poligonlu wire-frame 3B modellerini ve dokularını hazırlamışlardır. Sadece vücut hareketleri motion capture yapılarak Autodesk Softimage üç boyutlu bilgisayar destekli görsel elde etme programında animasyonları yapılmıştır (Making of Silent Hill 2, 2001).

İnsan beyninin derinliklerinde yatan hisleri ortaya çıkarma üzerine kurulu *Silent Hill* 2'in ön planda anlattığı hikâye bir korku hikayesinden çok korkunç bir aşk hikâyesini anlatır. Oyundaki her detay akli ve duygusal olarak oyuncuyu sarsmaya çalışır. Oyunun sanat yönetimi bu duyguların kimyasından oluşmaktadır.

Silent Hill kasabasının çevresi ve mekânları mide bulandırıcı ve oldukça pistir fakat bu benzersiz görünümünün ardında kendine özgü bir çekiciliği, melankolisi ve gizemi vardır. Sanat yönetmeni Tsuboyama, arka planların görsellerini tasarlamadan önce terkedilmiş, yıkıntı mekânların fotoğrafları çekmiş ve oyunun ilk sahnesi tuvaleti bu fotoğrafları kullanarak modellemiştir.

Dış mekân tasarımları için farklı bir mantık uygulanır. Buradaki temel fikir ise; oyuncuya şehrin olduğundan daha büyük olduğunu düşündürmektir. Kasabanın tenhaliği gösterilmek istenirken ana karakterin sokakta dolaştığı belirli yerler bilinçli olarak daha uzundur. Kasaba'daki yoğun sis, mekânı daha da gizemli yaparken görüş mesafesinin darlığı yüzünden her an yaratıklarla karşılaşma endişesi duyulur. Sisin kullanılmasının teknik açıdan kolaylığı ise üç boyutlu ve iki boyutlu görselleri fark ettirmeden oyun içinde gizlenebilmesidir. Böylece zamanına göre daha gerçekçi bir görünüm elde edilirken *Silent Hill* 2'in atmosferinin en ikonik ögesi ortaya çıkmıştır. Basitçe, bir şeylerin görüntüsünü belirsizleştirmek onu daha gerçekçi göstermiştir. Görüntüdeki karıncalanma (noise) efekti gibi görüşü rahatsız

eden fakat düşük poligon modellerinin ayrıntı bakımından zayıf kalan grafiklerini kamufle eden bir aldatmacadır. Sabit kamera açıları zamanının teknik yeterlilikleri sebebiyle bir zorunluluktur. Zaman zaman oynanışı olumsuz etkilemesine karşın oyuncunun tam olarak “görememesi” *Silent Hill 2*’in kapalı alanlarını daha da stresli geçirmektedir.

3.1.2. Yaratık ve Karakter Tasarımları

Oyuncunun karşılaştığı televizyonun karşısında oturan ölü adamın *James*’ın kendisi olması ve cansız mankenin üzerindeki *Mary*’nin kıyafetleri gibi ayrıntılar paralel evren fikrini öne sürerken detaylı ve kesinliği olmayan karakterler için alt yapı hazırlar. Bunlar sadece anlık şok edici sahneler değildir. Oyuncuyu bekleyen şeylerin önceden ima etme biçimidir.

Silent Hill 2 hem melankoliyi hem de dehşeti en iyi biçimde karakterler üzerinden anlatır. İnsani duyguların oluşturduğu yüz ifadelerine olan detaylı çalışma karakter tasarımına yansımıştır. Oyuncu karakter *James*’tir fakat hikâye *Maria* etrafında dönmektedir. *James*’in eski karısı *Mary* ile birebir benzerliği olan *Maria*’nın (Görsel: 47) mimikleri, giyim tarzı, saç, karakteristik özelliği farklı olduğu gibi yüz kemik yapısında oldukça hafif farklılıklar vardır. Olduğundan daha yaşlı gösterilen *Angela*, sakar ve dengesiz *Eddie*, *Silent Hill 2*’in normal denebilecek yine de oyuncuyu rahatsız hissettiren karakterlerdir (Making of *Silent Hill 2*, 2001).

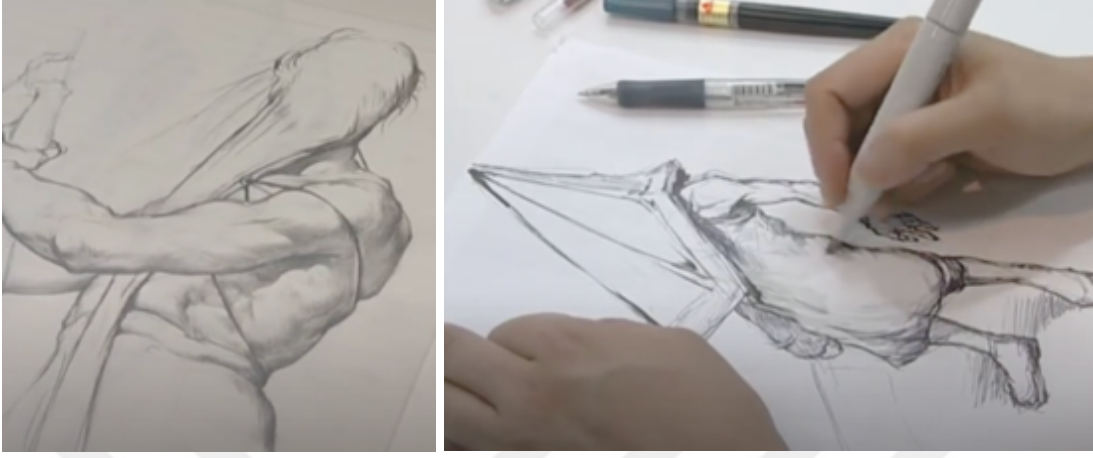


Görsel 48: Sato Tsuboyama'nın karakter tasarımı için yüz ifadeleri eskizleri.

Silent Hill 2'in yaratık tasarımları korku oyunlarının alışlagelmiş yaratıklarından çok farklıdır. Devasa uzuvları, doğaüstü gibi özellikleri yoktur. Deforme olmuş insansı özellikleri yüzünden canavardır. Oyuncunun ilk karşılaştığında insan olduklarını düşünmesi istendiğinden insani tarafları vardır. Normalde insan vücudu için mümkün olmayan garip hareket etme biçimleri yaratırken temelde sarhoş insanların hareket edişi örnek alınmıştır. İşkence görmüş, sakat bırakılmış bu yaratıklardan başka en fazla göze çarpan ve orijinal olanı Piramit Kafa (*Pyramid Head*)'dır. Oyunun yaratık tasarımcısı Masahiro Ito, bu karakterin yüzünü gizleyerek daha az insani özellikli ve daha fazla rahatsız edici görünmesini istemiştir. Karakterin ilk tasarımı maske takan biri gibi görüldüğü için; büyük bir ve ağır görünen piramiti tercih eder. *Piramit Kafa*'nın (bkz. Görsel: 48) kirli, kasap önlüğüne bezer kıyafeti ve vücut oranına göre bir hayli büyük bir bıçağı vardır. Bu yüzden hareketleri yavaştır ve karakter ağır ilerler.

Ayrıca bu üçgen şekli yaratığın oyundaki rolünü de açığa çıkarmaktadır. Oyunda birçok kez karşılaşılan Piramit Kafa, James'ın anılarından kaçışını ve en sonunda kabul edişini simgeleyen bir döngüdür. *Silent Hill* yaratıklara yüklediği bu anlam ile korku oyunlarına psikolojik derinliği olan yeni bir tür getirmiştir. Yaratıkların olmadığı

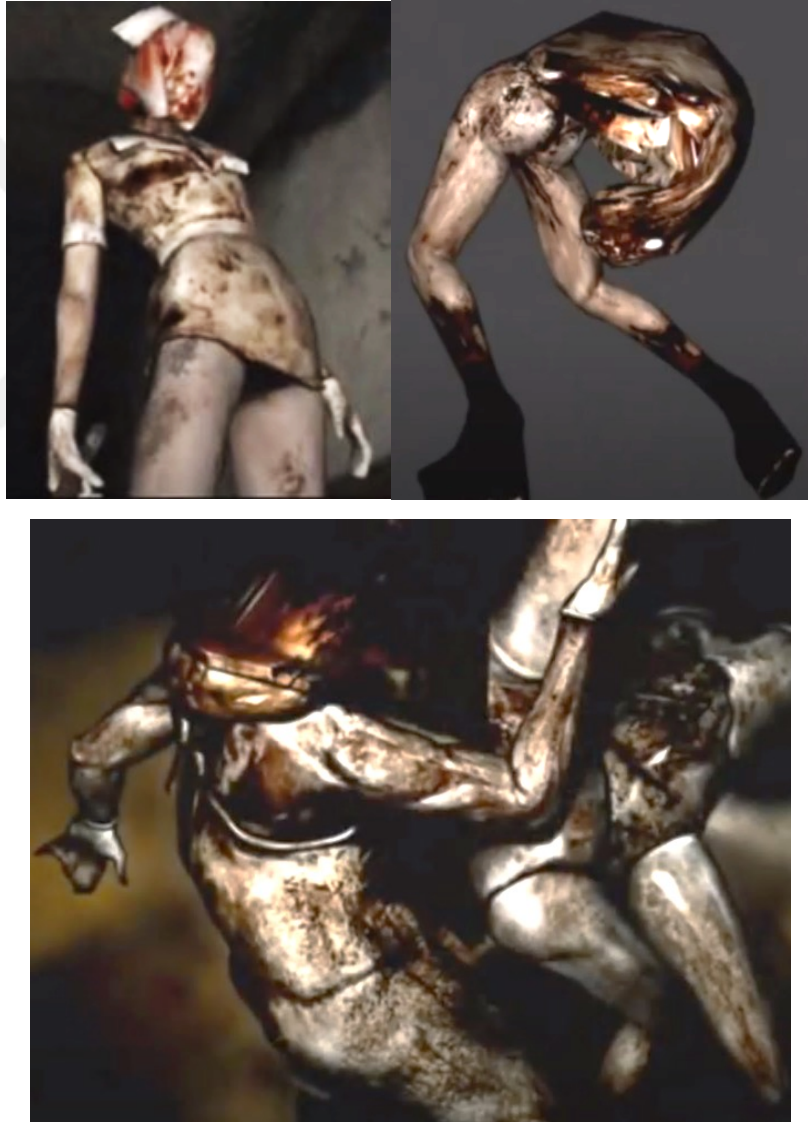
anlarda bile oyuncunun görmediği şeye olan korkusunu oyunda geçirdiği süre boyunca hisseder.



Görsel 49:Masahiro Ito'nun *Piramit Kafa* için ilk ve ikinci tasarımları.

Psikolojik korku insanları derinden sarsarak saf duygularını ve temel hayatta kalma dürtülerini ortaya çıkarır. Sata Takayoshi'ye göre; insan doğasının temel yaşam dürtüleri cinsellik ve ölüm içeren sahnelerle oyuncuyu sarsmak *Silent Hill 2* korkusunun özünde yatandır (Making of Silent Hill 2, 2001).

Yaratıkların çıplaklığı, çarpık uzuvlarının dışında cinsel saldırı sahnelerinin kullanılması izlemesi zorlu sert bir görsellik yaratır (bkz. Görsel: 49). Bu yaratıklar da aslında Piramit Kafa'nın birer kurbanıdır. Nihayetinde hepsi (bkz. Görsel:50) James'in bilinçaltının birer yansımasıdır.



Görsel 50: *Silent Hill 2*'nin yaratık tasarımlarının üç boyutlu görselleri.

İlk oyunda ana karakter *Harry Mason*, kurban durumundayken ikinci oyunda oyuncu uzun bir süre *James*'in kurban olduğunu düşünür. Yıllar önce ölen karısından gelen mektupta, onların “özel mekânı” olan *Silent Hill*'e gelmesini söyler. *James* karısının öldüğü gerçeğini bilerek yine de gider. Ana yoldan ayrılıp *Silent Hill*'e uzanan yol oldukça uzun ve sis içindedir. Oyun mekaniği olarak da biraz riskli bir durumdur çünkü oyuncuya aynı şeyi tekrarladığı izlenimi verir. Bilinçli olarak yapılan bu tercih *James*'in kendi akli dengesini sorguladığı sahnenin hemen ardından gelir. Çaresizlik içinde yas tutan bu oldukça sıradan görünüşlü adamın kasabada karşılaştığı her yaratık kendi hastalıklı düşüncelerini temsil eder. Kasaba aslında, *James*'in kurduğu saplantılı fantezilere karşı kendini cezalandırma biçimidir. Oyunun sonunda *James* ancak vicdanını sorguladıktan sonra gerçeklerin farkına vardığında *Piramit Kafa*'yı öldürebilir. Çünkü o, *James*'in bilinçaltının ve rahatsız edici düşüncelerinin sürekli tekrarlayan fiziksel halidir.



Görsel 51: *Eddie* ve *Angela* karakterleri.

James'in karşılaştığı diğer insanların kafalarındaki *Silent Hill*'e zaman zaman tanık olunur. *James* için *Mary*'nin kusursuz hali *Maria*, lisede zorbalığa uğrayan *Eddie*'nin dünyasında canavarlar yerine insanlar vardır. Babasının tacizine uğrayan *Angela*'daysa tüm kasaba yanmaktadır. 8 yaşındaki *Laura*'nın *Silent Hill*'inde ise kötü bir şey görünmemektedir (IGN, 2017). *Eddie* ve *Angela* (bkz. Görsel: 51) bozuk psikolojili karakterlerdir ve yaşadıkları olayların travmaları karakterlerine, dialoglarına yansır. İkisi de gergin karakterlerdir. *Angela* intihara meyilli ve panik atağı vardır. Örneğin; *James* ona yaklaştığında kendini engelleyemediği bir korkunun içine girer. Yaşadığı tacizlerden dolayı sürekli kendini suçlar. *Eddie*'nin sadistik ve obsesif hali, sürekli suçsuz olduğunu söylemesi neredeyse hiç kırpmadığı ve hareket ettirmediği gözlerinden anlaşılır. Bu durum obsesif kompulsif bozukluk adı verilen, saplantılı düşünceleri ve dürtüleri olan insanların gergin, sinirli ve kaygılı hallerinin yarattığı davranışlardan biridir. *Eddie* her ne kadar suçsuz olduğunu söylese de şüphe uyandıran karakteri onun kötü bir şeyler yaptığını ele vermektedir. *James*'in kendini suçladığı şeyse; kanserden acı çeken karısını “kurtarmak” için boğarak öldürmüştür. *James*'in bunu yapma sebebinin *Mary*'i mi yoksa kendisini yaşanan acıyı izlemekten kurtarmak için mi yaptığını küçük kız *Laura* üzerinden sorguladır. *James* her defasında *Laura*'ya yalancı der, *Mary*'i sevmediğini inkâr eder. Tüm bu insanlar *James* gibi hayatlarında suçlu hissettikleri şeyler yapmıştır ve *Silent Hill*'de gördükleri bilinç altı çeşitleri bu günahları itiraf etme çabasıdır.

Silent Hill 2'nin sorunlu bir oynanış mekânı olsa da oyunun atmosferi ve hikâyesi oyuncuyu devam etmeye teşvik eder. *Silent Hill 2*, çıktığı zamana göre çoğu oyunun henüz yapmadığı, oynama stiline göre farklı sonlar seçeneğini sunmaktadır. Oyuncunun diğer karakterle olan etkileşimi ve oynayışı hangi oyun sonunu göreceğini belirler (IGN, 2017).

İç mekânlarda tek ışık kaynağı *James*'in bulunduğu el feneridir. Bu yüzden oyuncu hiçbir zaman bulunduğu yeri ve etrafındakileri tamamen görmez. Oyunun ses tasarımcısı ve müziklerini besteleyen Akira Yamaoka'nın ortam içindeki metal kazımaya benzer, endüstriyel ve rahatsız edici alışlagelmişin dışındaki seslere

karşılık güçlü ritimli melodik şarkılarının olmadığı bir *Silent Hill* düşünülemez. Oyunun melankolik ve karanlık karakterleri ve mekânları ile uyumluluğu hikâye anlatımı kadar vurucudur.

3.1.3. İlham Alınan Sinema Yapıtları

Aradan geçen yirmi yıla karşın korku oyunlarında benzeri olmayan güçlü sembolizmi ve oyuncuyu şok eden hikâye anlatımı, *Silent Hill*'i hala en başarılı oyunlardan biri yapmıştır. İlk oyundan itibaren hikâye anlatımını güçlendiren örnek aldığı birçok sinema eseri vardır.

Silent Hill ilk oyununda yarattığı evren için büyük ölçüde David Lynch sinemasından ilham almıştır. *Jacob's Ladder*, *Blue Velvet*, *Lost Highway*, *Twin Peaks* ve *Phantoms* filmlerinin yanı sıra Dostoevsky'nin *Suç ve Ceza* romanı da Team Silent ekibinin *Silent Hill 2* için onayladığı, oyunun tasarımına ilham kaynağı olmuştur.



Görsel 52: Silent Hill ve Twin Peaks'den sahneler.

Silent Hill kasabası için birinci oyundan itibaren ilham kaynağı olan *Twin Peaks* kasabası gibi *Toluca* gölü yakınlarındadır. Sıradan küçük bir kırsal bölge kasabası gibi görünen *Twin Peaks*'in Laura Palmer adlı bir genç kızın (bkz. Görsel: 52) ölümüyle ortaya çıkmaya başlayan sırları vardır. İki hikâye de rahatsız edici şeylerin içinde acı çekmenin bir döngüsünü anlatır. Acı çekme ve şiddet *Silent Hill* serisinin çok önemli parçalarıdır.

Angela'yı taciz eden babası, uğradığı cinsel tacizler, uyuşturucu bağımlısı yapılması ve onu ele geçirmek isteyen doğaüstü güce karşı daha fazla direnememesi genç kızı intihara sürükler. Karanlık sırları olan sessiz bu kasabaya gelen dedektif *Dale Cooper* ve *James Sunderland* gibi neyle karşı karşıya olduğuna dair hiçbir fikri yoktur. Kasabanın sakinleri ile iletişimleri kopuktur. Kahramanların bir şey bilmediğinin farkındadırlar ve onlarla dialoğa girmekten kaçınırlar. *Twin Peaks*'deki kötülüğün aldığı pekçok insani form vardır ve acıya saplantılı olarak onun üstünden beslenir. Tıpkı serinin karakterleri *Alessa*, *Mary* ve *Heather*'da olduğu gibi, *Angela*'nın hayata tutunmak isteyen masum tarafı ve bu karanlık gücün ele geçirdiği bir de kötü tarafı vardır.

Silent Hill 2; yalnızlığı, kendini suçlamanın ve vicdan sorgulamasının bir korku oyunu formuna getirilen tarihin en başarılı örneklerindendir. Oyuncunun kendine özgü çıkarabileceği çok fazla yargı varken, son olarak Andrei Tarkovsky'nin kült eseri *Solaris*'e paralelliğinden bahsetmek gerekir. Bir bilimkurgu olan 1972 tarihli *Solaris*'in karakterleri ile bağı bazı sahnelerin kurulumunda bile yansır. Tarkovsky, Stanislav Lem'in edebi eserini bilimkurgu yönünden çok artistik, derin psikolojik bakış açısıyla sinemaya uyarlar. Filmin ana teması ise karakterlerinin psikolojik ve duygusal çatışmalarını hem ana karakterlere hem de izleyiciye varoluşçuluğun temelini sorgulatarak anlatır.



Görsel 53: *Solaris*'ten *Hari* ve *Silent Hill*'den *Maria*'nın tekrar eden ölüm sahnelerinden birer görüntü.

Yas tutan ve geride kalan kişi olmaktan kendini suçlu hisseden genç bir adam olarak *James*'e bakıldığında *Solaris*'in (bkz. Görsel: 53) olay örgüsünün bir alternatifi

olarak oyuncunun karşısına çıkar. Uzak bir gezegendeki dünya dışı varlıklarla iletişim kurmak için faydasız bir çabayı anlatır. Bu gezegeninin bilinen tüm fizik kurallarını ve bilimi çürüten bir doğası vardır. Son zamanlarda açıklanamayan olayların gerçekleşmesi üzerine psikolog *Kris Kelvin*, *Solaris*'e gelip araştırma yapması istenir. *Kelvin*, *Solaris*'te hayatta kalan sadece iki bilim insanının olduğunu görür. Onu çağıran arkadaşı Doktor Giberian intihar etmiştir. Diğer iki doktorun davranışları ve konuşmaları *Angela* ve *Eddie* gibi tuhaftır. *Kelvin* yıllar önce ölmüş olan karısı *Hari*'yi *Solaris*'te görmeye başlar. *James* gibi *Kelvin* de karısının ölümünden (intiharından) kendini suçlamaktadır. *James*'in *Maria*'nın sürekli ölümüne şahit olması gibi; *Hari*'nin gerçek olamayacağının bilinciyle *Kelvin*'i sarsan korku, onu sevdiği kişinin tekrar tekrar ölmesini görmeye zorlar. *James*'in *Mary*'i kafasında idealize ettiği halinin *Maria* olması gibi *Kelvin*'in gördüğü *Hari*'nin ikizi de gerçek kişinin idealize edilmiş halidir. *Kelvin*'in gördükleri gezegendeki olağandışı varlığın iletişim kurma biçimidir (Rox, 2016).



Görsel 54:Hari ve Maria'nın "Ayna Evresi" teorisinin kullanıldığı sahneleri.

Kelvin'in kefaret arayışından beslenen dünya dışı varlık, taklit ettiklerinin yalnızca yüzeysel bir kopyasıdır. Canlı, duyarlı ve varlığının farkında olan bu kopya *Maria* karakteri gibi gizemlidir. Aynanın karşısında insan olup olmadığını sorgulayan *Hari* ve varlığının ne anlama geldiğini kendiyile tartışan *Maria* kendi düşüncelerinde insandırırlar. Fakat gerçekte travma, baskılama, suçluluk, pişmanlık ve bir insanı kaybetmenin yarattığı derin yaralardır. Bu duygular açığa çıktığında ise her zaman kişide uzun süreli rahatsız edici etkileri olur. *Solaris* ve *Silent Hill 2*'in bu iki sahnesi Jacques Lacan'ın Ayna evresi teorisinin kullanıldığı (bkz. Görsel: 54) sekanslardır.

Solaris'in varoluşu sorgulama felsefesi, acıyı kabullenme ve insani duyguları açığa çıkarma yorumu yalnızca *Silent Hill*'de değil, *Dead Space*, *SOMA* gibi korku oyunlarının yanı sıra *2001: A Space Odyssey*, *Arrival* ve *Annihilation* gibi bilim kurgu filmlerinin temeli olarak okunabilir.

3.2. Buluntu Film Ve Paranormalite: Outlast

Bağımsız oyun stüdyosu Red Barrels'in ilk oyununu 2013 yılında çıkardığı *Outlast* bir hayatta kalma korku oyunudur. 2014 yılında indirilebilir içeriği (DLC: Downloadable Content) *Whistleblower* ve ardından 2017 yılında oyunun ikincisi *Outlast 2* piyasaya sürülmüştür. Red Barrels bağımsız bir oyun firmasına göre oldukça beğenilen, üstüne sayısız reaksiyon videosu çekilen ve çok satan bir oyun yapmışlardır. Bu oyunun korku temalı olması ise bağımsız stüdyoların korku türüne yönelmelerine de öncü olmuşlardır.

Bozuk jenaratör tamiri, havalandırma boşluklarında klostrofobiye daha da tetikleyen yolculuklar, kahramanın peşindeki iri yarı korkutucu psikopat, aniden hareket eden ölümler, kaynağı belirsiz ürkütücü sesler, oyuncunun gizlendiğini sandığı anda kameraya atlayan mutantlar ve daha çoğu korku oyununda görülen klasik taktiklerin hepsi *Outlast*'te de vardır.

3.2.1. Hikâye Anlatımı ve Karakter Gelişimi

Outlast ilk incelendiğinde korku türünün birçok klişe yöntemini kullandığı görülür. Ana karakter sıradan bir gazetecidir. Hayatta kalmak üzerine hiçbir özelliği, yeteneği ya da karakterin derinliğini destekleyecek bir arka plan hikâyesi oyuncuya verilmemiştir. Aldığı gizemli bir mesaj üzerine *Miles Upshur* bir akıl hastanesindeki olayları incelemek üzere yola çıkar. Karakterin oyun boyunca taşıdığı tek şey bir el kamerasıdır. Saklanarak, kaçarak ve her an önüne atlayacak mutantların engeliyle karşılaşarak hastaneden bir kurtuluş yolu arayan oyuncuya ışık kaynağı olarak sadece kameranın gece görüşü eşlik eder.

Outlast'i korku oyunları arasında yükselten özelliği ise yine bir başka klişe olan buluntu film tekniğini oynanış haline getirmiş olmasıdır. 1980 yılındaki Deodato'nun grotesk filmi *Cannibal Holocaust*'tan uzun bir süre sonra *The Blair Witch Project* (1999) filmiyle popülerleşen buluntu film (found footage) düşük bütçeli fakat gerçekçi bir korku filmi çekmek için denenmemiş bir yöntemdi. Sonrasında gelen; *Paranormal Activity* (2007), *REC* (2007) ve *Quarantine* (2008, REC Amerikan yeniden yapımı) filmleri ilk *Outlast* oyunu ile neredeyse özdeşir.



Görsel 55: *Outlast*'in ilk oyunundan kamera gece görüşünü içeren görsel.

Terk edilmiş *Mount Massive Akıl Hastanesi*, *Murkoff Şirketi*'nin araştırma çalışmaları için yeniden açılır. Tam bir gizlilik içinde ilerleyen deneyler hakkında içerden gelen bir e-posta *Miles*'ı bu hastaneye gitmek için harekete geçirir. Oyuncu hastanede bir şeylerin ters gittiğini anlamak için çok fazla vakit kaybetmez çünkü ondan önce oraya varan özel tim kuvvetlerinin cansız bedenlerini görür. Sıradan akıl hastalarının değil; alternatif bilim, din ve doğaüstü güçlerin kurcalanmasının felakete sürüklediği yaratıklarla (bkz. Görsel: 55) dolu bir hastanede çaresizce hayatta kalma savaşı başlar. İndirilebilir içerik *Whistleblower*'da *Miles*'ı hastaneye çağıran *Waylon Park*'ın o mesajı göndermesiyle başlar. *Miles*'ın yakalanıp kobay olarak kullanılmasıyla devam eden oyun, deneyin kontrolden çıkışını ve hastaların dönüşümlerinin hikâyesini anlatır.

Her hayatta kalma korku oyununda ana karakterin bir yolculuğu (gelişimi) vardır. Karakter gelişimi korku oyunlarında ana hatlarıyla ikiye ayrılır. Birincisi; Lovecraft vari, ana karakter çaresizliğinin yarattığı psikolojik çöküntüyle giderek delirir. İkinci ve klasik korku oyunlarının gelenekleşmiş versiyonu olarak; kahramanda öncelikle korkunun yarattığı panik başlar. Onu tedirgin eden şeyi inkâr eder ve korkularından kaçmaya çalışır. Olayları kabul etme ve bununla başa çıkmayı öğrenme aşaması gelir. Son olarak zamanla daha da güçlenen kahraman, avın avcıya dönüştüğü karakter gelişimi tamamlanmış olur. *Miles*'ın karakter gelişimi yoktur çünkü karakter bir şey başarmamıştır. Ana karakter başlangıçta ne kadar acizse sonda da o kadar yardıma muhtaçtır. Oyunun verdiği tek ödül; hikâyenin gizli kalan kısımlarının açığa çıkması ve olayların nihayete ermesinden başka bir şey değildir.

Outlast pek çok iyi fikrin bir araya getirilmesine rağmen tamamlanmamış, boşa gitmiş bir hali gibi görünebilir. Ani korkutma sekansları ile oyuncunun duygusal tepkisini bir anda yükselterek devam etmesi oyuncunun artık tahmin etmesine neden olur. Şok sahnelerinin (jumpscare) sonrasında oyuncunun bir şey olmamış gibi devam etmesinin anlamı korkunun oynanış şekline hiçbir etkisinin olmadığını gösterir. Ana karakterin kendini korumak için birçok kez silah edinebileceği anlar göz ardı edilir. Bu bakımdan olaylar ve oynanış şekli dengesizdir. Kameranın gece görüş özelliği ortamın gizemini ve asıl korkutucu olanın bilinmeyen şeyler olduğu

temel fikrini ortadan kaldırır. Kameranın pil süresinin kısa olması belki buna karşı bir savunma olabilirdi fakat oyuncunun alakasız yerlerde karşısına çıkan piller bu “sorunu” da ortadan kaldırır. Benzer korkutma yöntemini kullanan psikolojik korku oyunun *Amnesia*, karanlığı ise gotik korku ambiyansının merkezine yerleştirir. Karakterin amnezi hastalığı karanlıkta kaldığında stres seviyesini yükselttiğinden elindeki gaz lambasını kullanmaya ihtiyacı vardır. *Brennenburg Kalesi*’nin Gotik mekânlarında kim olduğunu çözmeye çalışırken akli dengesini korumaya çalışır.

İki bağımsız yapımla *Amnesia* ve *Outlast* karşılaştırıldığında; *Amnesia* birinci karakter gelişimi tanımına uygun, oyuncunun sürekli psikolojisiyle oynayan fakat ilerleyen bir oyundur. *Outlast* ise; ikinci tanıma uyan, karakter gelişiminin olmadığı ve buna bağlı olarak hikâyenin ve oynanışın birbirinden kopuk kaldığı fakat çok daha hızlı gelişen olayların olduğu bir oyundur. Bu yüzden YouTube yayıncılarının içerik üretimi için oldukça popüler bir oyun olmuş ve oyun da bu sayede kısa sürede popüler olmuştur.

3.2.2. Outlast 2: Din ve İstismar

Bu kez olaylar *Blake Langermann* adlı gazetecinin isimsiz hamile bir kadının inanması güç cinayetini araştırmasıyla başlar. Arizona Çölü’nde gözlerden uzak karanlık ve yozlaşmış sırlarla dolu bir kasabada geçen hikâye; yoğun şiddet, cinsellik, istismar, sert dil, kan ve işkence içermektedir.

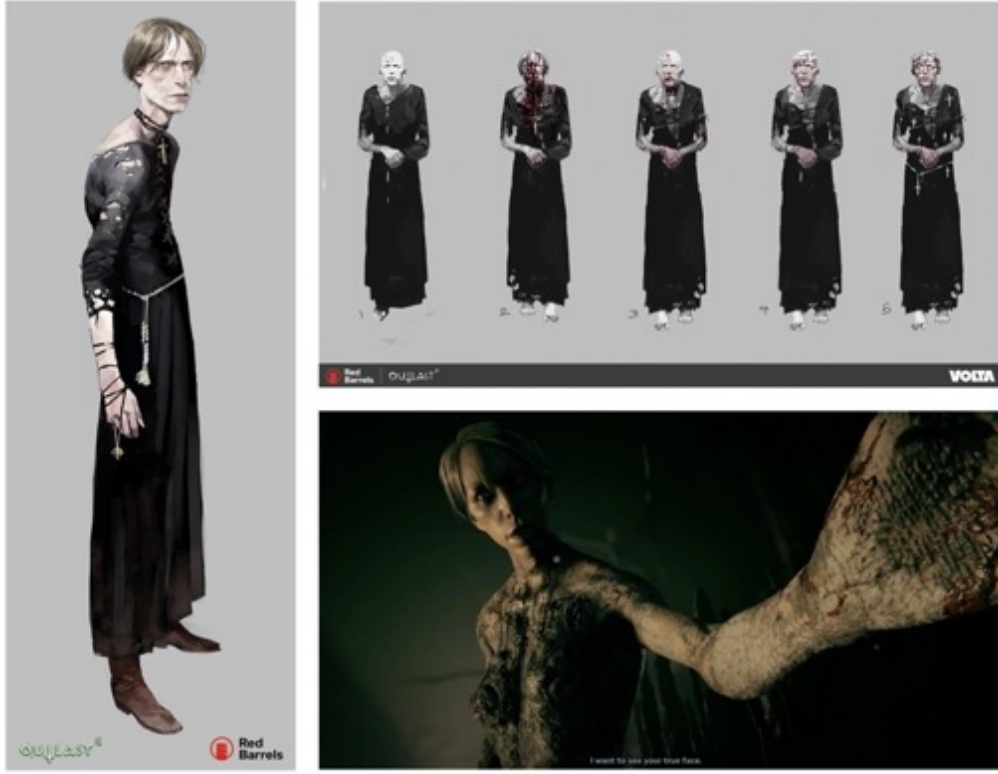
Outlast, *Blake* ve karısı *Lynn*’in helikopter kazasıyla oyuncuyu doğrudan aksiyonun içine atar. Uyandığında *Lynn* yoktur ve ana karakter karısını aramaya koyulur. Hiçliğin ortasında, birkaç kulübe bulur. Burada parçalanmış hayvanlar, cesetler ve tarikat ayinine benzer eşyalar bulur. *Blake* çok geçmeden bu tarikatın üyelerinden *Marta*’yı görür. Sürekli ayin sözleri mırıldayan *Marta* (bkz. Görsel: 56), günah işlediğine ve dinsiz olduğuna inandığı kasaba halkını öldürdüğü gibi *Blake*’in de peşine birçok kez çıkar. Karakter tasarımı Faraz Shanyar’ın yaptığı *Marta* oldukça uzun, orta yaşlı, açık tenli, cadı benzeri bir karakterdir. Oyundaki final haline göre

kıyafetleri daha az eskitilmiş ve gülleye benzeyen silahı yerine haç şeklindeki bir kazma kullanır.



Görsel 56: Marta karakterinin konsept tasarımı.

Tarikata karşı olan *Kafirler*'in başındaki sapkın cinsel istismarcı *Val*'ın tek amacı dünyaya *Decca*'i getirerek intikamını almaktır. Kendi canavarca eylemlerini “sevgisini göstermek” olarak tanımlayan *Val* (Görsel: 57), *Ethan*'ı yakaladığında tecavüz eder ve *Lynn*'i, *Decca*'i doğurması için kullanır. Oyunun ana kötü karakterlerinden biri olan *Val*; zayıf, sarışın, mavi gözlü, androjen görünümlü bir çocuk katili bir psikopattır.



Görsel 57: Val'in karakter tasarımı ve oyun içi görünümü.

Testament of the New Ezekiel tarikatının hikâyesinde ABD'de geçen gerçek bir tarikat katliamına dayanmaktadır. “*Halkın Tapınağı*” (People’s Temple) adlı kilisenin kurucusu olan Jim Jones 1978 yılında 911 müridini intihar etmeye ikna ederek kendisi de intihar etmiştir. Kilise üyeleri kendi hareketlerinin toplum problemlerine çözüm getireceğine inanıyorlardı. Tarikat mensuplarının yakınları insan hakları ihlali yapıldığını söyleyip bir basın ekibi ve senatör göndermeyi başardılar. Herşeyin normal görüldüğü Jonestown’dan ekip ayrılırken birkaç tarikat üyesi de onlarla dönmek istemişler. Uçağa binerken silahlı tarikat üyeleri tarafından saldırıya uğrayanların arasından beş kişi hayatını kaybeder. Tarihe *Jonestown Katliamı* olarak geçen olayda ilk önce çocuklar öldürülmüş ve geri kalanları siyanürle intihar etmiştir (Dawkins, s.199-200, 2008). *Outlast*’te de Val, Sullivan Knoth için birçok çocuğu katleder. “Tanrı’nın artık onunla konuşmadığını” söyleyen Knoth da intihar eder. Ölümünün kutsal olduğunu düşünen tarikatın eylemlerine yönelik pek çok olay oyunun hikâyesinde işlenmiştir. Dini yargılamaların en ağır işlendiği orta çağ dönemine ait işkence yöntemleri de oyunda referans alınmıştır (bkz. Görsel: 58).



Görsel 58:Kilise müritlerinin kullandığı *Catherine Çarkı* ve *Askı* (The Rack).

Tarikat'ın canlı gömme, çarmıha germe, tecavüz ve vahşet olaylarının içinde *Blake* çocukluğunun geçtiği Katolik okuluyla ilgili halüsinasyonlar görür. Helikopter kazasından beri birçok kez kendini okulun koridorlarında bulan *Blake*'e çocukluk arkadaşı *Jessica* bir şey “göstermeye” çalışıyordur. *Jessica*'nın görüldüğü ilk sahne Kubrick'in *The Shining* (bkz. Görsel: 59) filminde koridordan boşalan kan sahnesiyle neredeyse birebirdir. Okuldaki öğretmeninin cinsel istismarına uğrayan *Jessica*, Peder tarafından öldürülür ve ölümünü intihar gibi gösterir. *Jessica*, *Blake*'e halüsinasyonları aracılığıyla gerçekte ona ne olduğunu gösterir.



Görsel 59:*Outlast* ve *The Shining*'den sahneler.

Outlast'in anlattığı bu iki hikâyenin temel sorunu birbirleriyle bağlantılı olmamalarıdır. *Blake*'in kasabayı bulmasıyla tetiklenen halüsinasyonlarının Tarikat olaylarıyla sürekliliği yoktur ve bu yüzden *Jessica*'nın hikâyesi doldurma gibi durur. İki hikâyenin olayları da sadece meydana gelir, neden sonuç ilişkisi yoktur. *Outlast*

2 hem atmosfer hem de karakterler yönünden zengin bir içeriğe sahipken bunu hikâye anlatımına çevirmekte başarısızlığa uğrar. Çünkü oyuncu hikâyenin büyük bir kısmını etrafta bulduğu belgelerden, günlüklerden anlayabiliyor. Bu yazıların çoğu oyuncunun belki de bakmayacağı alternatif yerlerde bulunduğundan olayları anlamlandırmak bir hayli güçleşiyor.

Outlast 2 ilk oyunun tersine çoğunluğu açık arazide geçmektedir. Her korku oyunu gibi çizgisel ilerleyen ilk oyun kaçış için alternatif yol imkânı veriyordu ve kapalı alanda olduğu için fark edilmesi daha kolaydı. İkinci oyunda açık arazide tek bir çıkış noktasını bulmaya çalışırken düşmanların tek seferde öldürebilmesi oyunun akışını da bozmaktadır. Oyuncu kaçış noktalarını bulmaya çalışırken çoğu zaman kaçmaktan başka bir şey yapamıyor. Oyun korkutmaktan çok oyuncuyu kaçış anlarıyla sürekli panik halinde tutuyor. Kurtulmanın yolunu bulana kadar oyuncunun birçok kez ölmesi, sahnelerin tekrar etmesi oyunun korku unsurlarını tüketmektedir.

Oynanışın bir diğer sorunu ise; bu kaçış yöntemlerinin bazıları oyuncu etrafta anlamsızca koşmadığı sürece tetiklenmemektedir. Düşmanların ortaya çıkma zamanlaması ve kaybolması oyunun daha ilk dakikalarından oyuncunun etrafta dolaşmasına bağlıdır. İkinci oyunda da buluntu film özelliğini kullanan *Outlast*, bu sefer açık alanda olmanın yarattığı savunmasızlık, oyuncu üzerinde sürekli takip edilme hissi duyar.

3.3. 70'ler Slasher Korku: Resident Evil 7

Resident Evil 1996 yılından beri devam eden Shinji Mikami ve Tokuro Fujiwara'nın yarattığı oyun dünyasında ilk kez yapılan hayatta kalma aksiyon korku oyunu serisidir. Video oyunlarında yeni bir alt tür oluşturan *Resident Evil*'in yaratıcılarından Mikami'nin söylediğine göre; oyunu seri haline getirmeyi hiç düşünmemişlerdir. Bunun sebebi; korkunun güçlü ve şok edici yöntemleri olduğundan alışmanın da kolay olduğudur (Gamespot, 2001). Capcom firmasının geliştirici ve yapımcısı olduğu *Resident Evil*'in günümüze kadar birçok animasyon ve sinema filmi, çizgi romanları ve kitapları yayınlanmıştır. Serinin çok sevilen ikinci ve üçüncü oyunları

da yeniden yapılan (remake) *Resident Evil*, Capcom'un şimdiye kadar en çok satan markasıdır. 70'lerde George Romero sinemasıyla patlak veren düşük bütçeli zombi korku filmleri 90'larda yeniden yükselişe geçerek sinema, televizyon, çizgi roman ve video oyunlarında pek çok yeni marka yaratılmıştır. *Resident Evil* 90'larda zombi temasının yeniden doğuşundan ve SEGA'nın *House of the Dead* oyunundan büyük ölçüde etkilenmiştir.

3.3.1. Prodüksiyon ve Ön Hazırlıklar

Aksiyon, bulmaca çözme ve keşif yapmayı çizgisel bir hikâye üzerinden veren *Resident Evil* ayrıca hayatta kalma korku türü oyunlarını da oyun dünyası içinde popülerleştirmiştir. Her oyun Umbrella Şirketi'nin yürüttüğü gizli deneyler sonucu patlak veren salgın hastalığın kasaba veya bir şehirde yarattığı etkileri konu edinir. Seri dördüncü oyundan sonra korku öğelerinin yerini daha fazla aksiyon sahnesinin aldığı için eleştirilmiş ve markanın artık eski itibarının kalmadığı düşünülmüştür. 2017 yılında *Resident Evil 7: Biohazard* ile yeniden başlatılarak hem özüne dönmüş hem de teknik anlamda yenilikler getirilmiştir. İşe başlamadan önce tasarım ekibi yapım için öncelikle Louisiana'ya (oyunun kurulum yeri) ve perili olarak ünlenmiş evleri gezip yapım aşaması için fotoğraf çekmişlerdir.



Görsel 60: *Resident Evil 7* nin ara sahnesinden ekran görselleri.

Oyunun ana karakteri *Ethan*, üç yıl önce ölen karısından bir e-posta alır. Bunun üzerine karısı Mia'nın gerçekten yaşıyor yaşamadığını öğrenmek için Louisiana'ya gider. Güney Amerika'nın kırsal kesiminde izole olmuş bu eve yaklaştıkça

bölgesindeki tuhaflıkların giderek arttığını görür. Sıradan görünen bir ev gibidir fakat esrarengiz bir yönü de vardır (bkz. Görsel: 60). Tıpkı *Silent Hill 2*'nin açılışı gibi *Ethan*'ın bir motivasyonu (Mia'yı bulmak) vardır ve olaylardan habersizdir. 2017 yılı yapımı *Resident Evil 7*'nin ağırlıklı olarak etkilendiği ikinci oyun ise Kojima Productions'ın demo oyunu *P.T.* (iptal edilen *Silent Hills* projesi) adlı yapımdır. Bir evin tekrar eden koridorunda geçen *P.T.*'nin doğaüstü olayları gibi *Resident Evil 7*'de enfeksiyonun kaynağı olan psişik güçlere sahip Eveline karakteri vardır.

Atmosfer ve kurulum yönünden *P.T.* ile benzerlik taşıdığı görülse de *Eveline*'in Japon korku filmi *Ringu*'daki Sadako ve korku oyunu "*F.E.A.R.*" daki Alma karakterine (Görsel: 60) oldukça benzemektedir. Alma gibi *Eveline*'e de ordu, zihin kontrolü için üzerinde psişik deneyler yapmıştır. *F.E.A.R.*'da asıl tehlikenin Alma olduğu sonradan öğrenilmesi gibi, *Resident Evil*'da psikopat ailenin neden ve nasıl böyle olduğu oyunun ilerleyen zamanında açığa çıkmaktadır.



Görsel 61: Sadako (*Ringu*), Alma (*F.E.A.R.*) ve Eveline'in (*RE7*) görselleri.

Korku sinemasının iki "*slasher*" klasiği olan *Evil Dead* (1981) ve *Texas Chainsaw Massacre* (1974)'in karakter ve mekân konsepti *Resident Evil* oyun mekanikleri ile birleştirilmiştir (bkz. Görsel: 61). *Umbrella Şirketi*'nin deneylerinden biri olan *Eveline*, eve girenleri *Baker* ailesini zihin kontrolüyle kullanarak öldürür. *Eveline* ile yayılan

küfe benzeyen hastalığın ailenin oğlu *Lucas* üzerinde etkisi yoktur çünkü olaylardan önce de *Lucas* bir katildir. Tıpkı *Texas Chainsaw Massacre*'in *Leatherface* karakterinde olduğu gibi doğuştan bir katildir. *Baker* ailesinin babası Jack'in ismi ise Stephen King'in *The Shining* romanındaki *Jack Torrance*'dan gelmektedir. Stanley Kubrick'in uyarlama filminin meşhur balta sahnesinin bir benzeri de oyunda yer almaktadır.



Görsel 62: *Baker* ailesinin babası ve *Leatherface* sahne karşılaştırması.

Karakterlerin organik yüz animasyonu ve motion capture ile gerçeklik algısı oldukça başarılıdır. Mekânlardaki gerçeklik, kullanılmış eşyalar ailenin “yaşayan” bireyler olduğunu oyuncuya hissettirir. Oyun, diaologlardaki sert dil ve Güney aksanlı Amerikan İngilizcesinin kullanımı ile taşralı beyaz ırkçı basmakalıplarını kullanır. Seride korkutma odağının bir tane (zombiler) olmasının yerine yedinci oyunda birçok alt türün birbirine harmanlanması tercih edilir.

Çürümüş etler, parçalanmış uzuvlar, paranoya, yamyamlık, işkence, sanrılar, psikopati, klostrofobi (kapalı alan korkusu), entomofobi (böcek korkusu), tripofobi (delikli nesne korkusu) ve buluntu film ile korkunç olaylara ipucu verme yöntemleri kullanılır. *Resident Evil 7* izlemesi zor sahneleri barındırır fakat oyuncuyu şok etmek için birbiri ardına gelen aksiyon sahneleri hikâye anlatımında boşluklar ve tutarsızlık yaratmaktadır. Örneğin; oyuncuyu şok etmek için ana karakterin elektrikli testereyle tamamen kesilen kolunu ya da bacağını üzerine antiseptik dökerek eski haline getirmesi ve bunu oyunun devamında tekrar ediyor olması sahnenin etkisini yok etmektedir. Çünkü insan korkusunu öğrenir, kendini uyarlar ve bir süre sonra alışkanlık geliştirir. Düşmanların saldırısından sadece kollarıyla bloke ederek ya da

eğilerek kurtulması, odalardan geçerken düşmanın fark etmesi durumunda kapıyı kapatarak eski yerine döndürmesi çok fazla klişe yaratmaktadır. Hastalığın etkisinde olmayan karakterlerin varlığı yüzünden de nasıl ve ne zaman yayıldığı anlaşılmamaktadır. Ana düşman savaşları dışında kalan yaratıkların tasarım çeşitliliği yoktur. Oynanış süresinin de kısa olmasının da etkisiyle üzerinde fazla durulmamış gibi görünmektedir.

Önceki oyunlarla yalnızca ince bir bağlantı kuran *Resident Evil 7*, serinin klasik bulmaca soruları, gerçek zamanlı envanter arayüzü, güvenli oda, sınırlı kayıt alma ve kısıtlı mühimmat kullanımıyla serinin oynanış özelliklerini yine barındırır. Serinin diğer oyunlarında her ana karakterin askeri eğitimliken *Ethan*'ın arka plan hikâyesi işlenmemiştir fakat sıradan biri olduğu tahmin edilebilir. Karakterin yavaş hareketi, nişan almadaki çaylaklığı oynanışa gerçeklik katar. Bu gerçeklik karakterin sürekli saklanma ve kaçma döngüsüne karşı saldırılara açık hale getirir.

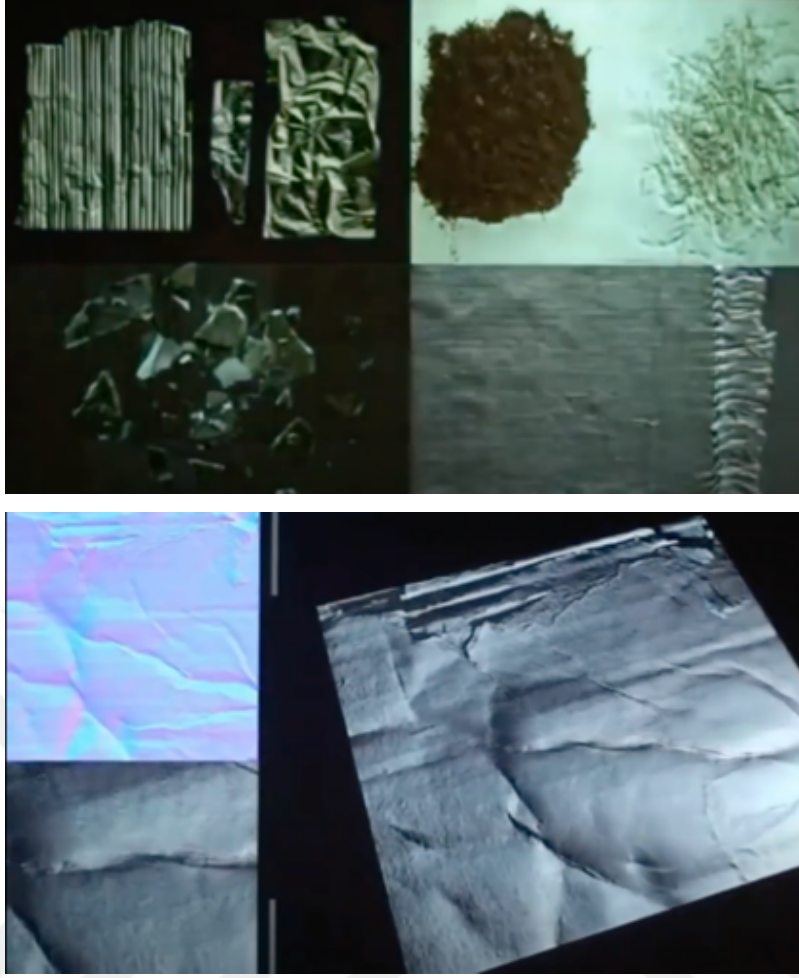
Tüm oyunlarında üçüncü şahıs kamera (TPS) kullanılırken yedinci oyunda birinci şahıs kameraya (FPS) geçilir. Bu değişimle ortaya çıkan oyuncu karakterinin sağlık durumunu göstermek için öncesinde vücut dili kullanılırken (aksayarak yürüme, yavaşlama ve karnını tutarak yürüme gibi) bu oyunda karakterin taktığı akıllı saat kullanılır. Kalp grafisi ise; animasyonunun yeşil, sarı ve kırmızı renklere dönmesiyle gösterilir. Oyuncu mekânda dolaşırken bulduğu bir sırt çantası ile envanteri genişletebilmesine rağmen yine de malzeme kullanımında dikkatli davranması gerekir. Oyuncunun malzeme bulması ancak etrafı keşfetmesiyle mümkündür ve oyuncu nedensiz yere ödüllendirilmez. Oyunun ilk saatleri “*sandbox*⁷⁶” türü oyunlar gibi; oyuncuya belli bir amaç vermeden sadece etrafta dolaşmasını sağlayacak şekilde ilerler. İkinci yarıda çizgisel bir oynanışa geçen oyunun bu kısmında aksiyon dozu daha fazladır.

⁷⁶ Sandbox: Açık dünya benzeri oyuncuyu belli bir hedefe yöneltmeden oyun içinde serbest bırakması.

Atmosferi destekleyen rüzgâr uğultusu, duvar saati sesi, yağmur sesi ve akustiğe göre değişen ses detayı ile korku oyunları için oldukça önemli olan ses tasarımında başarılı bir iş çıkartılmıştır.

3.3.2. Photogrammetry ve Gerçekçilik

Prototipi Unity Engine’de yapıldıktan sonra üç yıl boyunca geliştirilen oyunun son hali için ilk defa RE Engine kullanılmıştır. *Resident Evil 7*’de “Photogrammetry” (fotogram geometrisi) denilen üç boyutlu tarama bilgisi kullanılarak fotorealistik görsel elde etme tekniğidir. Birçok obje, doku, sıvı üç boyutlu taranarak modelin üzerine doku olarak yerleştirilir ve aynı şekilde insan yüzleri de taranarak üç boyutlu model haline getirilir. Tekniğin öncelikli gereksinimi 30 derecelik, çok yakından ve yüksek çözünürlüklü fotoğraflar elde etmektir. Taranan her noktanın Photo Scan gibi programlar ile üç boyutlu ortama aktarıldığı veriyi elde eder ve model için alt yapı oluşturulur. Yani üç boyutlu tarama mükemmel biçimde aktarılamaz ve bu noktalar arasında boşluklar oluşur. Maya gibi üç boyutlu grafik düzenleme programları ile bu kusurlar düzeltilir ve ZBrush ile konsepte göre değişiklikler uygulanır.



Görsel 63:Fotoğrafların üç boyutlu obje üzerinde kullanım şekli görünmektedir.

Doku olarak kullanılan fotoğrafların üç boyutlu ortamda ışığa göre verdiği tepki, yoğunluk ve sıklık gibi özellikler üzerinde ayarlamaya izin veren bir tekniktir. Bu fotoğraflar kullanılarak modellerin bump, normal ve diffuse haritaları üzerinde gerçek zamanlı değişiklikler yapılabilir (bkz. Görsel: 63).

Oyuncuların hareketleri taranmadan önce özel efektler ile makyajları yapılabilir. Örneğin; *Jack Baker* karakteri için oyuncunun yüzüne silikon maske yapılarak yaratık görüntüsü verilir. Cildin üzerine kırışıklıklar, morluklar, damar çatlakları gibi detaylar verilir ve son olarak saç sakal eklenir. Eğer tüm tarama işlemi başarılı bir şekilde çıkarsa polymesh haline getirilen veri ZBrush ile topolojinin gerekli düzeltmeleri ve detayları yapılarak önceden hazırlanan kıyafetler modele giydirilir.



Görsel 64:Üç boyutlu tarama için yapılan hazırlıklar, model ve render aşamalarının görünümü.

AAA stüdyoların kullandığı oyunlara fotografik gerçekçiliğe imkân tanıyan zor ve pahalı bir tekniktir. Serinin ikinci ve üçüncü oyunlarının yeniden yapımlarında da aynı teknik kullanılmıştır. Yedinci oyun *Biohazard*, Photogrammetry (bkz. Görsel: 64) ve RE Engine'in ilk kullanıldığı ve serinin değişmeye başladığı ilk *Resident Evil* olarak seride önemli bir yere sahiptir.

Resident Evil 7'yi oynayanların gözünden kaçmasının çok zor olan, karakterin mükemmel dişlere sahip olmasıdır. Kameraya yakın planda beyaz dişlerini ortaya çıkaran enfekte olmuş karakterlerin bu denli sağlıklı görünmelerinin sebebini prodüktör Masachika Kawata; 3D tarama yapılan oyuncuların gerçek anatomik özelliklerinin doğru biçimde aktarıldığını söylemiştir (Gamerant, 2017). Karakterlerin beyaz dişleri oyun tasarımının geri kalanıyla tezatlık yaratırken, onları olduğundan daha rahatsız edici yapmaktadır. Fakat bu görsel, karakterlerin diş bakımlarını ciddiyle umursadıkları tek şey olduğu gibi absürd bir fikir olarak da gösterebilir.

Resident Evil'in gerçekçi görünümünün bir başka olumsuz yönü ise; onca şiddet sahnesindeki fıskıran kanın belirli bir kaynağı yok gibi görünmesi ve kaybolmasıdır.

Oyuncunun bir süre sonra bu sahneler alışması, sürekli benzer korkutma taktiklerinin kullanılmasıyla sıradanlaşır.

Photogrammetry tekniğinin sunduğu gerçekçi görünümü yüz animasyonları aynı organik ve doğallıkla destekleyemediği için karakterlerin yüzleri istenmeyen biçimde korkutucu ve itici görünür. Karakterlerin yüzündeki duygu eksikliği oyuncunun gözüne ilk çarpan şeydir. Çünkü insan gözü için organik olmayan görüntüyü ayırt etmek çok daha kolaydır. Bu durum oyunların ne kadar gerçekçi görünmesi gerektiğiyle (bkz. Görsel: 65) ilgili başka bir soruyu akıllara getirmektedir.



Görsel 65:Mia ve Jack'in sahnelerinden birer görsel.

Oyunun yapım aşamasındayken alınan bazı kararlar hem serinin kökenine inen hem de seriden ayrı bir oyun ortaya çıkarmıştır. Günümüzde hayatta kalma korku oyunlarının birçok örneği varken *Resident Evil* serisini seven fakat son yapımları beğenmeyen ve seriyi hiç oynamamışların beklediği eşsiz bir deneyim yaratmak firmanın yeni stratejisiydi (GDC, 2017). Seriyi yeniden başlatma (reboot) denebilecek bu kararlar (FPS kamera, tek mekân ve kaçma üzerine kurulu oynanış gibi) bir AAA oyundan çok *Outlast*, *Call of Cthulhu* ve *Amnesia* gibi bağımsız yapım korku oyunlarının havasını yansıtır. Her *Resident Evil* oyununun *Leon Kennedy*, *Claire* ve *Chris Redfield*, *Jill Valentine* gibi oyunla ikonlaşmış karakterleri varken, yedinci oyunda oyuncuların empati kurup seveceği derinlikte bir karakter yoktur.

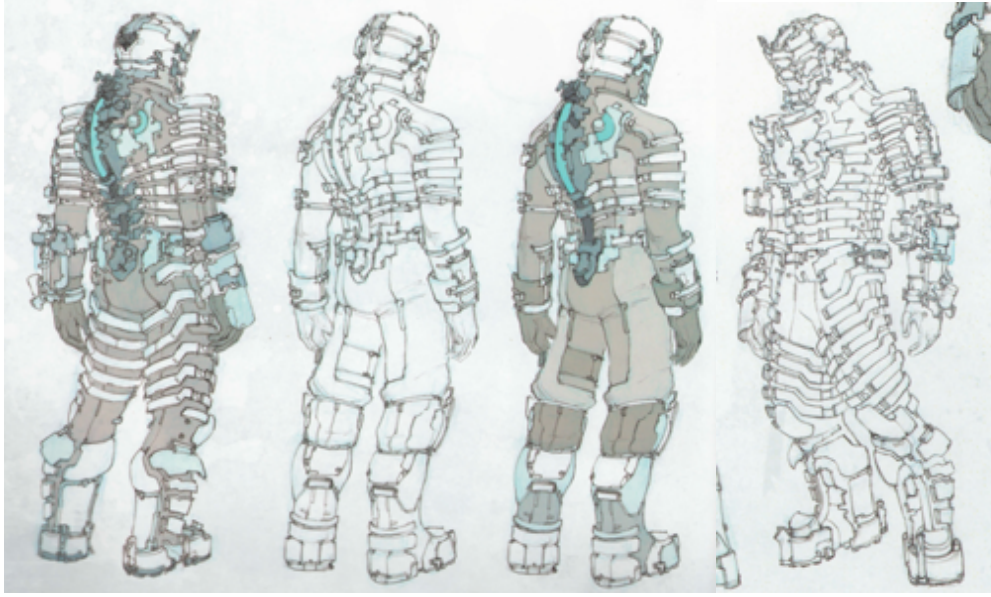
Aynı şekilde *Tyrant* ve *Nemesis* gibi seriyi seven oyuncuların her gördüğünde aynı gerginliği yaşattığı akılda kalıcı kötü karakterleri olduğu söylenemez.

Resident Evil 7 hikâye anlatımında birçok türü aynı potada eritmeye çalışırken hikâye anlatımında yarattığı boşluklarla zaman zaman oyun deneyimini zayıflatmıştır. Buna karşılık seriyi sevenlerin istediği tek oyunculu (single-player) deneyimini geri getirerek beklentileri karşılamıştır.

3.4. Bilimkurgu ve Korku: Dead Space

Glen Schofield tarafından yaratılıp Visceral Games firmasının geliştirdiği *Dead Space* 2008 yılında çıkan üçüncü kişi hayatta kalma korku oyunudur. Yapım aşamasında *Alien* (1976), *Event Horizon* (1997) filmlerinden ve *Resident Evil 4* (2005) oyunundan ilham alınan *Dead Space*'in ikinci oyunu 2011 yılında çıkarak ilk oyunun devamını konu edinmiştir. Yayımcısı Electronic Arts olan *Dead Space*'in üçüncü oyunu firmanın ticari beklentileri yüzünden temeli izolasyon ve yalnızlık psikolojisine dayalı hayatta kalma korku oyunu serisine çok oyunculu özelliği getirilip korku öğelerini geri plana atılmıştır.

Hikâye genel hatlarıyla; *Ishimura* adlı dünya dışı gezegenlerden maden çıkaran gemiden en son tuhaf bir varlığın ortaya çıkarıldığı bildirilir ve gemi mürettebatından tekrar haber alınamaz. Onarım ekibinde yer alan kahramanımız mühendis *Isaac Clarke*'in kız arkadaşı da bu gemide çalışmaktadır. Isaac gemiye vardığında “yaşayan” hiçbir insanın kalmadığını, uzaylı varlık tarafından vahşice katledilip enfekte edilerek “nekromorf” denilen yaratıklara dönüşmüştür. Tükenmekte olan Dünya'ya yaşam kaynağı sağlayan *Ishimura*, pek çok başarılı gezegen sondajıyla insanlığın hayatta kalma arzusunu simgeler. Oyun ilerledikçe *Isaac*, insanoğlunun uzaylı yüce varlıkların bir tasarımı olduğuna inanan *Church of Unitology* tarikatı (Scientology'nin bir taklidi) ve hükümetin yürüttüğü gizli bir projenin komplosu içinde kendini bulur.



Görsel 66: Isaac'in karakter tasarımı.

İlk oyunda *Isaac*'in seslendirmesi yoktur. Tıpkı *Half Life*'da olduğu gibi, *Gordon Freeman*'in diyalogu olmasa da sadece emirlere uymayıp kendine ait fikirleri olduğunu oyuncuya hissettiren bir karakterdir. Pek çok fps ve tps oyunlarda ana karakter için seslendirme kullanılmamasının sebebi oyuncunun kendini karakterin yerine koyması istenmektedir. Tehlike ve dehşet dolu bir gemide hayatta kalmaya çalışan Isaac'ın ruh hali ve olayları idare edişi oyuncunun düşüncesine bırakılmıştır. Bu düşünce Isaac'ın uzay giysisi tasarımını (bkz. Görsel: 66) da etkileyerek oyunun gerçekçiliğini arttırmıştır. Karakterin sağlık barı dalgıç kıyafetlerinden yola çıkılarak giysisinin üzerine yerleştirilmiştir. Isaac'ın canı azaldıkça mavi sıvı da azalıyordu ve kritik seviyedeysen kırmızıya dönüyordu. Karakterin sağlık durumu bilgilendirmesi bu yöntemle çözümlenerek oyun içinde sabit bir ara yüz kullanımına gerek kalmamıştır.

3.4.1. Yapım Aşaması ve Karşılaşılan Zorluklar

İlk oyunun en büyük ilham kaynağı olan *Event Horizon*'ın açılış sekansında oyuncu karanlıkta ilerlerken ışığın yanıp sönmesiyle ortamın ne kadar ürkütücü olduğunu izleyiciye gösterirken filmdeki karakterin henüz haberi yoktur ve bir bilinmezliğe doğru ilerlemektedir. İzleyiciyi huzursuz eden bu sahne *Dead Space*'in çıkış fikrini

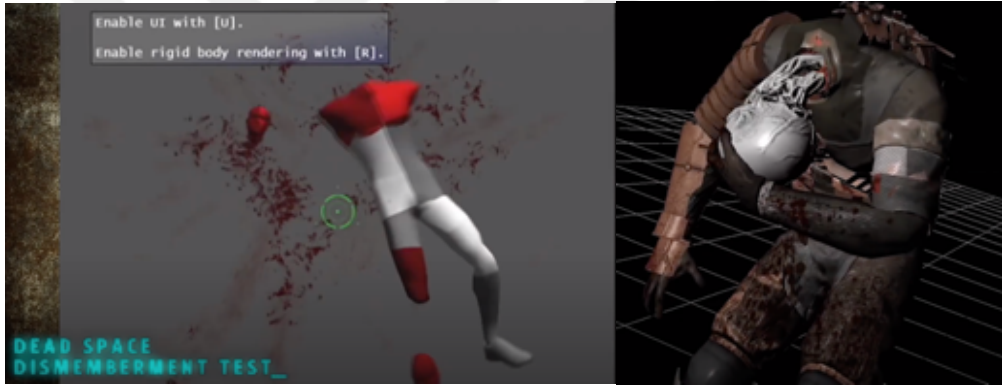
oluşturmuştur. Oyunun çizgisel bir yapısı olmasına karşın hedefe ulaşmak için alternatif yollar bulunmaktadır. Oyuncunun bu alternatifleri görme isteği, gerekli olmadığı bir odaya girmesi korkmasına karşın merak duygusuyla sürekli çatışma içindedir.



Görsel 67: *Dead Space* ve *Resident Evil 4* oyunlarının karşılaştırması.

Klasik üçüncü şahıs nişancı (TPS) korku oyunu *Resident Evil 4*'ün, *Dead Space* oynanış elementlerine (bkz. Görsel: 67) büyük ölçüde ilham kaynağı olduğunu söyleyen Glen Schofield (Ars Technica, 2019), aksiyon ve korkuyu birleştirirken eski *Resident Evil* oyunlarını örnek almıştır. Tasarım ekibinin hedeflediği konulardan biri olan düşmanların hareket ve saldırı biçimlerinin özgün olması, oyunun konsept tasarımlarını ve atmosferik yapısını etkilediği kadar oynanışa da katkıları olmuştur. Türlerin birbirinden farklı saldırı şekilleri ve farklı fiziksel özelliklerine göre oyuncu, yaratıkların uzuvlarını parçalayarak etkisiz hale getirdiği oynanış mekaniği aynı zamanda oyuncunun dünya dışı yaratıkların organik yapılarına göre harekete geçmesini sağlamıştır. Havalandırma boşluklarından ya da asansör üstünden ortaya çıkan yaratıklar oyuncuyu paniğe sürükleyip görüş alanı dışında kalan her yerden saldırıya uğrama endişesini tüm oynanış süresince hissettiren *Dead Space*, bilim kurgu, korku ve hayatta kalma temalarını en iyi harmanlayan oyunlardan biri olmuştur. Oyuncuyu kapalı alan huzursuzluğu ile yalnız bırakmasına ek olarak karakterin envanterini ve haritayı görsellemek için anlık arayüz kullanımı oyuncuyu saldırılara karşı savunmasız bırakarak oyuncunun risk almasını gerektiren oyunun gerçeklik hissine de katkı sağlamıştır.

Oyunun geliştirme sürecinde karşılaşılan en büyük tasarım sorunuysa oyunun tamamen interaktif olan sekanslar içermesidir. Oyunun gerçeklik ve gerilimini arttıran bu özelliği geliştirmek stüdyo için zor bir süreç olmuş ve Schofield'ın aktardığına göre sahneyi tamamlamak aylar sürmüştür. *Isaac*'i yakalayan nekromorf dokunaç sahnesi bir ara video içinde QTE⁷⁷ olarak uygulama alternatifine karşın Schofield, ateş ederken sallanma ve titreşim gibi oyuncunun müdahale etmesini sağlayan ve sadece bu sahnede kullanılacak yeni hareket animasyonları istemiştir. Oyunda kullanılan silahların öldürme şekilleri ve düşmanın *Isaac*'e saldırma biçimi ile vücudun parçalanma animasyonunu değiştiren (bkz. Görsel: 68) çeşitli animasyonlar oyunun devam yapımlarındaki bu sahnelerde şiddetin dozu arttırılmıştır. Hatta *Dead Space* dehşet verici ve süre olarak da uzun “ölüm şekilleri” animasyonlarının bu özelliği ile oyun dünyasında ünlenmiştir (Ars Technica, 2019).



Görsel 68:Isaac'in üç boyutlu modelinde animasyon çalışmaları.

Uzay boşluğunda kapalı bir alanda bilinmeyen bir organizmanın istilasında hapsolmuş oyuncuyu görünürde bir tehdit olmasa dahi stresini arttıran başka bir unsur ise ses tasarımıdır. Hiçbir tehditin bulunmadığı güvenli bir alanda bile oyuncunun o bölgeyi bir an önce terk etme isteği yaratılan hava kilidi odası için tasarım ekibi tren istasyonundan aldıkları ses kaydını kullanmışlardır. Korku oyunları için önemli bir unsur olan ses tasarımı konusunda etkili mekân ve yaratık sesleri konusunda *Dead Space* başarılı bir örnek olmuştur.

⁷⁷ QTE: Quick Time Event oyuncunun pre-render sahnede önceden belirlenmiş kısa bir süre içinde istenilen komutları doğru uygulayarak etkileşime girdiği bir mekaniktir.

3.4.2. Yaratık Tasarımları: Nekromorf

Dead Space'in iğrendirici nekromorfları yani mutasyona uğramış zombi benzeri yaratıkları gerçek hayatta olabilecek sakatlıklardan yola çıkarak tasarlamışlardır. H. R. Giger'in "*Xenomorphs*" ve John Carpenter'ın "*The Thing*" filmi (bu filmde H. P. Lovecraft'ın "*At The Mountains of Madness*" hikâyesinden esinlenilmiştir) yaratık tasarımlarında (bkz. Görsel: 69) örnek alınmıştır. Bunların yanısıra parazit küfler ve mantarbilim de incelenmiştir. Nekromorfların çarpık anatomileri insan vücudunun temeline dayandığından vücudun herhangi bir yerinden dışarı fırlayan dokunaçlar aslında bağırsak, keskin bıçak benzeri uzuvlar ise omurga kemiği parçalarıdır. Erken dönem konseptlerde saydam, boğulmuş yaratıkların şişkin bedenlerine benzer su canlısı izlenimi veren başka birçok konsept yaratılmıştır (Art OF Dead Space, 2012).



Görsel 69:Farklı türdeki nekromorf tasarımlarından örnekler.

Yapılan yüzlerce konseptten oyunun son halinde yer bulan çeşitli nekromorflar vardır. Bunların her türünün kendine has karakteri, saldırı şekilleri ve etkisiz hale getirme yöntemleri vardır. Ölüleri canlandıran "*Infector*", ateş edildiğinde patlayan "*Exploder*", yaklaşıldığında saldıran "*Lurker*" bunlardan birkaçıdır. Diğerlerinden farklı olan "*Hunter*" sadece bir tanedir ve diğerlerinden daha güçlü ve zekidir. Tıpkı

Alien'da olduđu gibi oyuncunun sadece kaçabileceđi ve ne zaman karřılařacađını kestiremediđi zorlu bir dűřmandır. Oyuncuya űstűn gelen bir dűřman yaratma fikri *Resident Evil*, *Outlast*, *Silent Hill* gibi korku oyunlarında kullanılan Alien metaforudur.

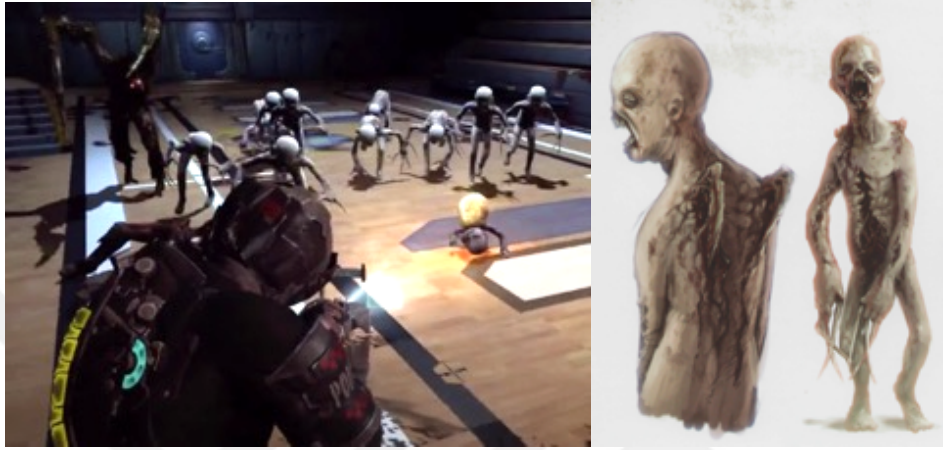
Ařırı uzamıř diřler, bileřik kırık yapılar ve anatomik arpıklıkların ařırılıđına karřın nekromorfların genetiđinde hala insansı elementler vardır. İkinci oyunda yaratıkların oranları bűyűtűlműř, insan ve hayvan anatomilerinin karıřımı daha ok uzaylı ve daha az insansı gűrűnűmleri olmuřtur. *Dead Space 2*'de Schofield'in ayrılması, ekibe yeni isimlerin katılmasıyla kesin deđiřiklikler yapılır. Isaac'in artık bir yűzű, sesi ve gerek fikirleri vardır. Oyuncu *Isaac*'in her sinirlerinin űkmesine řahit olur. Ishimura'ya dűnmesi gerekir ve gemiye girdiđinde aynı olay (dokuna tarafından yakalanması) tekrarlanır. Aslında olan, travma sonrası stres bozukluđu yařadıđını ve olayların tekrar etmediđini gűrűrűz.

Gerek et fotođraflarının kullanıldıđı tasarımlarda kontrolden ıkmıř bűyűklűkteki uzuvlar daha saldırgan ve tehditkűr gűrűnmektedir. İlk oyunda acı eken ve cezalandırılmış gibi gűrűnen nekromorflar (bkz. Gűrsel: 70) ikinci ve űűncű oyunda modifiye edilmiř ve daha gűlű yaratıklara dűnűřtűrűlműřtűr.



Gűrsel 70: *Dead Space 2*'den nekromorf tasarımları.

İkinci oyunda daha fazla aksiyon, daha fazla ara sahne ve kolonilerin eski yaşam alanlarını gösteren yeni haritalar eklenmiştir. Bu bölgelerin en akılda kalıcısı ise çocuk bakım evi olmuştur. Sürü halinde Isaac'e saldıran nekromorf çocuklar (bkz. Görsel: 71) oyuncunun harekete geçmekte zorlanmayacağı türde bir düşman değildir.



Görsel 71:Çocuk nekromorfların oyun içi görünümü ve konsept tasarımı.

Çocuklar her toplum için masumiyetin, umudun ve saflığın sembolüdür. İnsanlığı bir sonraki jenerasyona aktaran ve korunması gerekenlerdir. Çocuklar felaketlerde, savaşlarda kurban olanlardır çünkü olaylar üzerinde herhangi bir iradeleri yoktur. Bir kurbanı düşman yapma fikri *Dead Space*'de olduğu gibi *F.E.A.R.* ve *Bioshock* oyunlarında da benzer olarak kullanılmıştır. Klasik korku filmlerinden “*The Omen*”, “*Poltergeist*”, “*The Exorcist*” ve “*The Shining*” çocukları toplum aksiyetelerini bütünleştirdiği bir küçük evreni yaratmak için kullanırlar. Toplumun normları ile yönetilmediklerinden davranışları ve tepkileri önceden kestirilemez. Çocukların masum ve tecrübesiz doğalarında bir tekinsizlik vardır. Dünyayı yetişkin insanlar gibi görmezler ve kendi deneyimlerini geliştirmekte olan zekalarıyla anlamlandırmaya çalışırlar. Yetişkinlerin anlamakta zorlandığı bu doğa “*Unheimlich*” kavramının insan korkularının temelini yansıtır. Kavram; korkunun bariz biçimde grotesk varlıktan değil normal görünen fakat neyin hatalı olduğunu söylemenin zor olduğu varlıklardan veya şeylerden kaynaklandığını açıklar. *The Shining*'in Grady İvizleri, *Rosemary's Baby*'deki bebek ve *The Omen*'deki Damien “*Unheimlich*” kavramının yansımalarıdır. Çocukların canavarlaştıkları filmler veya oyunlar çocukların şeytani

olduklarını değil yetişkinlerin hatalarından dolayı kurban konumundadırlar. Çocukların korku unsuru olarak kullanılması toplumun gelecek kaygılarının yansımasıdır.

Dead Space'in grotesk mekânlarında hayatta kalmaya çalışırken, insanoğlunun verdiği mücadelenin başarısızlığı ve Dünya dışı yaşamın, kurulan yeni düzenin geleceğinin olmadığını, çocukların bile kurban edildiğini aksiyon ve korkuyu birleştirerek oyuncuya aktarır.

3.5. Kıyamet Sonrası Dünya ve Ahlak Anlayışı: The Last of Us

Naughty Dog firmasının 2013 yılında piyasaya çıkardığı aksiyon-macera hayatta kalma oyunu *Last of Us* ilk günden Sony'nin klasik oyunları arasında yerini almıştır. *The Last of Us*'ı sınıflandırırken bir korku oyunu demek doğru bir tanım olmasa da içerisinde hayatta kalma korku oyunlarına ait pek çok unsur bulundurur ve bunları insani değerler ve duygularla başarılı biçimde harmanlar.

Uncharted 2: Among Thieves'den sonra yeni bir marka geliştirmeye odaklanan stüdyo Neil Druckmann ve Bruce Straley'nin yönetmenliğinde *Last of Us*, kıyamet sonrası militarist düzenin hâkim olduğu bir dünyada geçer. Oyunun hikâyesine yüzeysel bakıldığında herhangi bir zombi macerasından farksız görünebilir. *Last of Us*'ı eşsiz kılan ise; atmosferi, yarattığı kıyamet sonrası distopya evreni, hikâye anlatımı ve oyuncunun yavaş yavaş bağ kurduğu ana karakterlerinin olmasıdır. Her karakterin kendine ait travmaları oyuncuların kendilerinden bir parça görmesini ya da empati yapmalarını sağlar. Oyun bunu yaparken oyuncuyu yönlendirmez, sadece olayların akışıyla karakterler arasındaki bağı güçlendirir. Hastalıklı ve şiddet dolu bir dünyada Joel ve Ellie'nin hikâyesi tehlikeli, melankolik ve bazen de neşeli anlarla doludur.

3.5.1. Last of Us Evreni

Oyun 2009 yılında geliştirilmeye başlandığında iki karakterin etrafında şekillenen bir hikâyenin üzerinde durulmuştur. Yerleşim ve hikâye geliştikçe birçok fikir yerini bir diğerine bırakır fakat iki karakterin arasındaki baba kız ilişkisi oyunun temelini oluşturur. Joel ve Ellie'nin yolculuklarının geçtiği mekanlar, şehirler ve başlarına gelen olaylar bu ilişkinin etrafında şekillenir (The Art of The Last of Us, 2013).

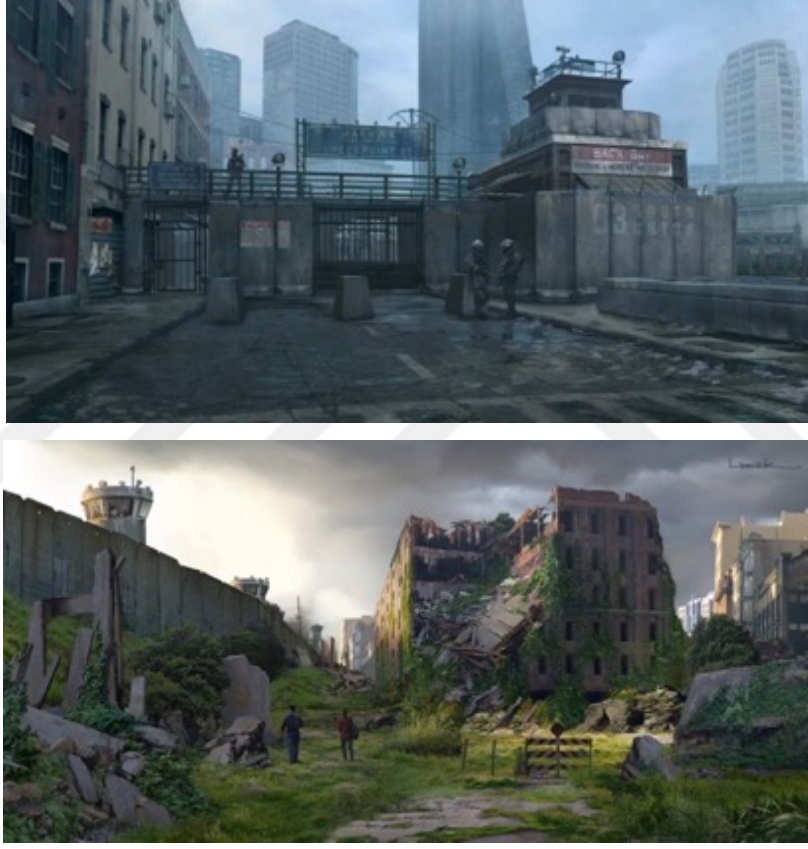
Oyunun salgının ilk saatlerinde Teksas'ta başlayan giriş bölümünde tansiyonun ve tehlikenin yükselişini ifade eden güçlü kontrast yaratan renkler kullanılmıştır. Bu renkler ayrıca oyuncuyu yönlendirici ışık niteliğindedir. Patlayan arabaların yolu kapatması (bkz. Görsel: 72) hem kaotik bir gecenin karanlığında oyuncuya yolu göstermesi hem de ilk on dakikalık hikâyeden kopmamasını sağlar.



Görsel 72: Oyunun giriş bölümüne ait konsept tasarım çalışması.

Olayların patlak verdiği gecedan yirmi yıl sonrasına ilerleyen oyun, askeri rejimin hüküm sürdüğü ve geriye kalan azınlıktaki sağlıklı insanların kısıtlı yaşantılarını gösteren Karantina Bölgesi ile devam eder. Çok az sayıda kalan karantinalar ya terk edilmiş ya da zorbaca yönetilmektedir. Ordu vatandaşları hizzada tutarken ve enfekteler sıkı korunan duvarların arkasındayken içerdeki baskı duygusunu doğru biçimde ifade edecek ortam ve karakterler yaratılmaya çalışılmıştır. İnsanlar duvarların diğer tarafında ne kadar güvensiz hissediyorsa karantina bölgesinde de tedirgindir (The Art of The Last of Us, 2013).

Oyuncu bu kez Amerika haritasının kuzeyinde Boston'dadır. Polis kuvvetlerinin tamamen zırhlı giysileri onları insanlıktan çıkmış, baskıcı bir görünüm verir. Karantinanın bir polis devleti olması suç işlenmediği anlamına gelmemektedir. Kara borsada silah ve erzak satışı oyuncuya göstererek gerçekten yaşayan bir distopya ortaya çıkar. Karantina bölgesinin renkleri soğuk, metalik tonda ve yıkık binalardan başka bir manzarası yoktur. İnsanlar pandemi sonrası bu yıkıntıların içinde sığınmak için kendi olanaklarıyla doğaçladıkları çadırlar kurmuştur. Yani karantinalar insanlık için umut olmaktan çok uzaktır.



Görsel 73:Karantina Bölgesi'ne ait konsept tasarım çalışması (üstte). Aaron Limmonick'in duvarın diğer tarafını gösteren konsept tasarımı (altta).

Karantinanın çevre bölgeleri (bkz. Görsel: 73) dışarıdaki hayatın nasıl olduğuna dair ilk izlenimleri vermektedir. Bu bölge ağır bombardımanın izlerini taşır. Ordunun duvarları boyunca enfektelerin yaşam alanları arasında tampon bölge oluşturulmuştur. Bombalanmış alanların ardında ise doğa tarafından yavaşça yenilenen toprakların güzelliğine ipucu verir. Çevre bölgelerin gece için renk

anahtarı koyu tonlar ve karamsar havadır. Gün ağarırken oyuncunun doğanın daha baskın olduğu bölgelere varmasıyla sıcak, davetkâr tonları alır ve Boston'ın tanıtık yapılarıyla karşılaşılır (The Art of The Last of Us, 2013).

Bu bir yolculuk hikâyesi olduğundan mevsim geçişleri de görülmektedir. Ana karakterlerin doğudan batıya yaptıkları yolculuk boyunca mevsimlerin oluşturduğu belirgin farklılıkta görseller ve ruh halleri hissedilir. Mevsimlerin insan davranışları ve yönelimleri üzerindeki etkisi Lakeside Resort'da görülebilmektedir. Zorlu bir kışın geçtiği Rocky Sıradağları hikâye anlatımında ve karakterlerin ilişkilerinde büyük bir değişiklik yaratır (The Art of The Last of Us, 2013). Bölgede dostça görünen normal insanlar yiyecek bulamadıkları için diğer insanları avlamaktadır. Ellie'yi kaçırdıklarında ise enfektelerin tehditinden daha büyük bir sorunu ortaya çıkarırlar. Hikâyedeki bu kırılma noktası ile oyun hasta olmayan insanlara karşı bir savaş ve hayatta kalma mücadelesi başlatır.

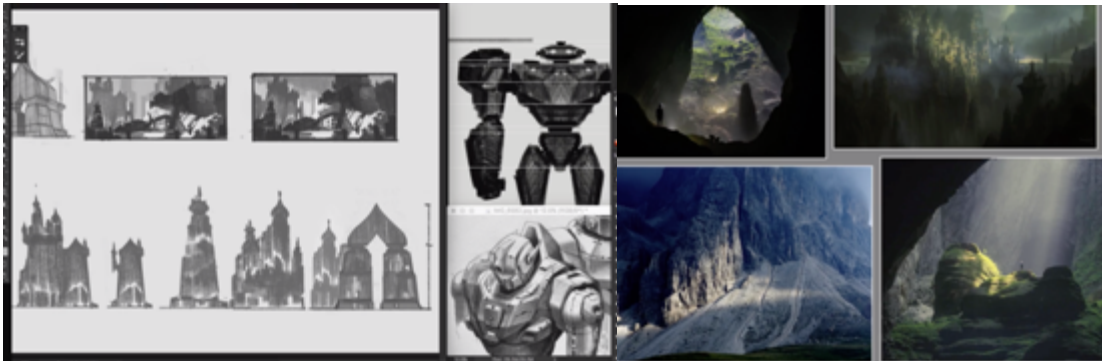
Bina yıkıntılarının içinde büyüyen bitki örtüsü ve hayvanat bahçesinden kaçan vahşi hayvanların etrafta serbestçe dolaştığını görebilmek dünyada hala hayat olduğunu ve kurtarılmaya değdiğini anlatır (PlayStation, 2014). Ellie ve Joel kışın geçirdikleri korkulu günleri atlatıp baharın bereketli ve rahatlatıcı yüzünü görürler.

Bu aynı zamanda Joel ve Ellie'nin kafeslerinden dışarıya çıkan iki canlı olduğunun metaforudur. Artık birbirlerine karşı saygılı ve eşit konumdadırlar. Renkler umut ve yeniden doğuş hissini vermek için (bkz. Görsel: 74) enerjik ve parlak tonlardadır (The Art of The Last of Us, 2013).



Görsel 74:Doğanın ve şehrin birbirine karışmasını gösteren bir konsept tasarımı.

Oyunun baş konsept tasarımcısı Aaron Limonick illüstrasyonlarında iki ve üç boyutu bir arada kullanmaktadır. Sanatçı geleneksel teknik kullanarak başladığı kariyerine konsept tasarımcı olarak devam etmiştir. *ArtStation* için hazırladığı özel derste geliştirdiği tekniğini anlatmıştır. Sanatçı tasarımına öncelikle suluboya ile yaptığı eskiz çalışmalarıyla başlayıp, bu eskizleri Photoshop programında çoğaltıp küçük eskizler yapmıştır (bkz. Görsel: 75). Kompozisyonlarında birçok fikri birleştirip denemeler yapmasına karşın eskiz aşamasında detay vermeyip sadece fikire odaklanmıştır.

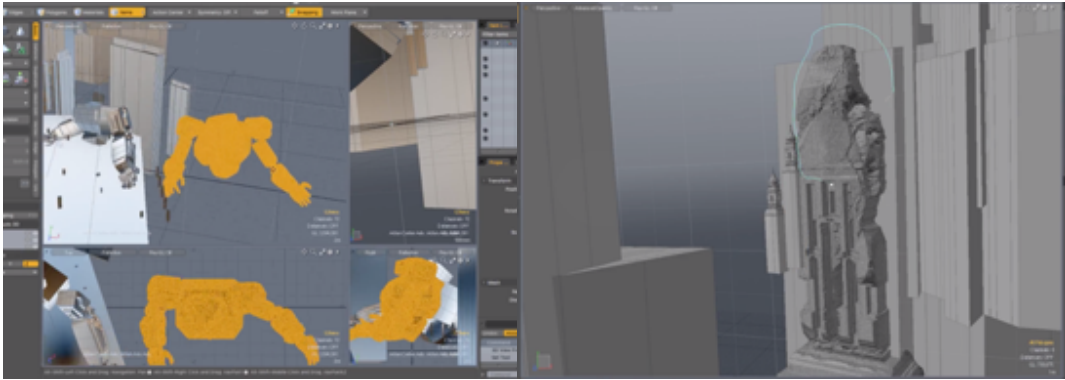


Görsel 75:Sanatçının tasarım için oluşturduğu kompozisyon eskizleri ve çevre için referanslar.

Oluşturacağı biçimler için referans fotoğrafları bir araya getirerek ilerisi için ilham verici kaynaklar oluşturarak renk paleti, ışık, mimari, materyal bilgisi ve yüzey kaplamaları için kullanmıştır. Devam edeceği eskizi Modo programında sadece blok

halinde yerleştirerek kullanacağı ışıklandırmanın fiziksel olarak gerçekte mümkün olup olmayacağını kontrol etmiştir. Modo'yu 3D asset oluşturmak için kullandığından modelledikleri oyunun prodüksiyonunda kullanılmayacaktır. Bu yüzden poligon sayısı ve modelin temizliğine (örneğin; topolojide üçgenlerin oluşması gibi) dikkat etmesi gerekmez sadece ihtiyacı olan görseli elde etmiştir. Modelleme şekli bloklama halinde olması fazla detay vermemesinin sebebi kullanacağı dokular ve sonrasında Photoshop'ta boyama yapması gerektiğinden ve sonrasında küçük detayların kaybolacağından poligon modellemeyi temel seviyede bitirmiştir. Eskizine göre kameraya en yakın parça el olacağından modelin robotik elini 3D Coat programında fırça, kesme, eğim verme aletlerini (voxel tools) kullanarak daha inandırıcı bir görsel elde ederek ayrıntı eklemiştir.

Robotun gövde kısmını da simetri kullanarak tamamlamıştır. Tasarımda tekrar eden motifler kullanarak cansız görünen sert zemini daha ilgi çekici hale getirerek bu motifleri kesme, çoğaltma, uzatma gibi aletleri kullanarak şekillendirmiştir (bkz. Görsel: 76). Robotun kafası gölgede kalacağı ve karnının suya temas edeceği için yüz yerine karına daha fazla dikkat çekme ve ışık yansımalarının olması için o bölgeye daha fazla detay eklemiştir. Yani kompozisyonda seçtiği ışıklandırma modelleme aşamasını da etkilemiştir.



Görsel 76:Modo'da robot modelinin ve arka planın yerleştirilmesi.

Modeli Modo'daki sahneye yerleştirmek için modeli parçalar halinde hareket ettirmiştir. Arka plandaki kayaları ve heykelleri parçalar halinde yerleştirerek arka planı ve robotu birbirlerinden ayrı render alıp bir sonraki aşama (photobash) için

hazırlamıştır. Photoshop'ta render aşamalarını kullanarak doku olarak kullanacağı fotoğrafları ekleyerek başlangıçta her katmanı birbirinden ayırarak organize etmiştir (bkz. Görsel: 77). İşçiliğin ağır kısmını tabandaki render görselinde bitirerek Photoshop'ta daha illüstratif hale getirmiştir.



Görsel 77:Photoshop programında modelin üzerine doku ekleme ve detaylandırma aşaması.

Fotoğrafları yerleştirirken renk ayarını, ışıklandırmayı, derinliği ve objelerin birbirine olan uzaklığını ayarlamıştır. Gökyüzünün hali ise tüm bunların ayarlaması için anahtardır çünkü ışığın rengi, kuvveti tüm tasarımı etkileyerek geride kalan yapıların üzerine eklediği bulutlar ile mekânın ne kadar büyük olduğunu göstermiştir. Böylelikle oran yaratmak için illüstrasyona insan figürü koyması gerekmemiştir. Dokuları zemindeki modeller ile harmanlarken katman modu yerine opaklık ve silgi aracını kullanarak ışığın düştüğü bölgeleri yaratırken daha fazla kontrollü olmasını sağlamıştır. Işık alan ve gölgede kalan bölgelerde asimetri oluşturarak atmosferi daha organik hale getirip render aşamalarını (render pass) tonlama ayarı ve bölge seçimi (alfa mask) için kullanarak detayları eklemiştir.

Her fotoğrafın birbirinden az da olsa farklı özellikleri olduğundan olabildiğince aynı fotoğrafları doku olarak kullanmıştır. Bulutların keskin ve yumuşak kenarlarını büyük fırça kullanarak renkleri karıştırıp fotoğrafların kum ve taş gibi görsellerini de devam ettirerek insan gözüne tanıdık gelen biçimler eklemiştir. Parlak görünümü sadece suda kullanarak dikkati tek bir noktaya odaklamıştır (bkz. Görsel: 78).



Görsel 78: Boyama ile su üzerindeki ışık yansıması ve kum detayları.

Son olarak arka planda karanlık alanlardaki yapıların detaylarını, tonlamaları ve boyamayı yaparak 3D tabanlı olmasına karşın ortaya çıkan sonuç gerçekçi görünen bir illüstrasyon ortaya çıkarmıştır. *The Last of Us*'ın konsept tasarım dili tamamen bu tekniğe dayalı biçimlenirken Naughty Dog'un diğer markası olan *The Uncharted* serisinin de konsept tasarım tekniği benzerdir.

3.5.2. Hikâye Anlatımı ve Karakter Gelişimi

Video oyunlar duygusal derinliği olan, izleyiciyi bir sinema filmi izliyormuş hissi veren hikâyeler anlatabilir. Oyuncular karakterlerin yaşadığı olay örgüsünü izlemekle yetinmeyip birer parçası olurlar. *The Last of Us* ise bir video oyun ile bu bağlamda anlatılan en iyi hikâyelerden biridir. Oyun oynamak film izlemekten farklı bir deneyim olsa da yazarlar hikâyeye şekil verirken benzer zorluklarla karşılaşır. Sahip olunan programlar ve araçlar oyunun hikâyesini diyaloglardan çok interaktif anlarının nasıl yapılacağını belirler. Film ve video oyun arasındaki temel hikâyeyi deneyimleme farkı; filmlerde izleyici pasifken, video oyunlarda ise oyuncu aktiftir. Filmlerde gözlem yapılan karakterlere empati duyulur. Bu oyunlar için de geçerli olduğu gibi oyuncuyla karakterler arasındaki doğrudan bağlantısı bilinçaltı seviyesinde bir empati oluşturur. Örneğin; oyuncu Ellie ve Joel ile farklı şekillerde oynar. Ellie ile savunmasız bir çocuk olarak kendilerini görürken, Joel ile daha agresif ve korumacı davranır. Bu bağlantı oyuncuya hikâyenin farklı anları için inandırıcı bir perspektif kazandırmak için kullanılabilir. Oyunun giriş bölümü buna en iyi örnektir. Oyun başlangıçta Joel'in kızı olarak kontrolleri oyuncuya verir. Kıyametin ilk anlarını güçlü bir yetişkin yerine bir çocuğun gözünden göstermek insanları daha fazla korkutur.

Joel ve kardeři etraftaki kargařadan kamaya alıřırken, oyuncu Sarah'ın bakıř aısından patlamaları, kaıřan insanları ve saldıran enfepleri grr. Sarah yaralandıėında kontroller Joel'e geer. Bu sefer oyuncu devamında sorumluluk sahibi, kızının gvenliėi iin uėrařan baba rolndedir. Giriř blm boyunca Sarah'ı tařıyan Joel (bkz. Grsel: 79) kalabalık ile savařamayıp sadece kaabildiėi iin oyuncu gereėe yakın stres ve korkuyu hisseder. Her oyunun bařlangıcında olduėu gibi oynanıř mekaniėini gstermekten nce karakterleri iin kritik bir arka plan hikyesi anlatır (Lessons from the Screenplay, 2019).



Grsel 79:Oyunun giriř blmnde Joel ve kızı Sarah (stte) ve Ellie (altta) ile ara sahnelerden grseller.

Oyunun sinematik anlatımı, aile fertlerinden birini kaybeden ebeveyn kliřesini kullansa dahi oyuncuyu řok etmeyi bařarıyor. Oyuncu Joel'in duygularını, davranıřlarının arkasındaki sebebini, motivasyonunu artık ok iyi bilmenin yanı sıra onun gibi davranıp kararlar verir. *The Last of Us* oyuncunun kendisini ana karakterlerinin yerine koyarak oynamasını saėlayan bir deėiřim yolculuėu hikyesidir. Kızının lm ise Joel'de deėiřim korkusu yaratır. Travmatik olayların hayatlarındaki etkisini atlatamayan insanlar, rneėin onlar iin ok deėerli birini kaybettiklerinde gemiřte yařarlar. Gemiřten kopmak kaybettikleri insana dair anılarını kaybetme korkusu verir. Joel'in i dnyası gibi Dnya da bir kaosun iindedir.

Oyun giriř blmden yirmi yıl sonrasına gittiėinde, Joel'i bir silah kaakısı olarak tanıtır. Partneri Tess ile tanıřan oyuncu alınan bazı silahlarını geri almak iin yola

koyulur. Bu esnada oyunun evrenini sergilemek için çevresel hikâye anlatıcılığını kullanılır. Oyuncunun çevrede gördüğü her şey *Last of Us* dünyasının nasıl işlediğini gösterir. Joel sokakta öldürülen sivillere şahit olurken tehlikeli bir dünya olduğu açıkça gösterilir. Joel'in hayatta kalması için oyuncunun bilmesi gelen oyun mekaniklerini olayların içinde anlatır. Patlamadan kurtulduklarında sağlık durumu için bandaj kullanımını, düşmanların dikkatini dağıtmak için şişe ve tuğla fırlatma gibi oyun mekaniklerini öyküleyerek öğretir. Bunlardan en ilginçi ise; oyuncu silah aldığı anda oyun mekaniğini denemesi için (L2 + R2) sporlarla dolu bir odada enfekte olmuş bir adamla karşılaşır. Joel adama acıyıp az sayıda olan mermilerinden birini kullanacak ya da adamın yaratığa dönüşmesine izin verecektir. Bu küçük detay ileride Joel'in yaşayacağı ahlaki çatışmaların imasıdır (Lessons from the Screenplay, 2019).

Gelişen bazı olaylardan sonra Joel ve Tess'in silahlarını geri almalarının tek yolunun bir "kargoyu" götürmeleri olduğu öğrenilir. *Fireflies* adlı isyancı bir sivil örgütün lideri olan Marlene, Ellie'yi şehirden gizlice çıkarmalarını ister. On dört yaşında öfkeli bir genç olan Ellie, Joel'in kızının öldürüldüğü yaştadır fakat karakter olarak kızının tamamen zıttıdır. Joel ve Ellie arasındaki çekişmeli ilişkiyi anlatmak hikâyenin önemli bir noktasıdır. Birlikte birçok zorluğu atlatan ikili, birbirlerini baba kız gibi sevmeye başlar. Bu sevgi fiziksel olarak oyun içinde iki karakterin yürürken aralarında tutukları mesafede görülebilir. Başlangıçta birbirlerinden uzakta yürürken Joel sürekli yetişmesi için Ellie'yi uyarır. Fakat zamanla Ellie'nin Joel'a karşı geliştirdiği güven duygusuyla daha yakınında yürümeye başlar. Oyun içinde Ellie yalnızca bir NPC değil, yol boyunca karşılaştıkları engellere ve düşmanlara karşı Joel'e yardım eden bir yan karakterdir. Oyun içinde Ellie'nin aktif olması oyuncunun doğrudan o karaktere güvenmesini sağlar.

Ellie'nin davranışlarındaki değişiklikler oyuncunun onun hakkındaki düşüncelerini de etkiler. Oyun kendi oynanış mekaniklerini kullanarak Ellie'nin duygusal durumunu göstererek oyuncunun Ellie ile empati kurmasını sağlar. Joel'in içinde bulunduğu ruh hali sona doğru yaklaşan olaylara karşı bir uyarıdır. Hastaneye vardıklarında Joel hastalığa karşı aşı geliştirilmesi için Ellie'nin ölmesi gerektiğini öğrenir.

Ameliyata alınan Ellie'ye ulaşmak için Joel yoluna çıkanları öldürebilir ya da gizlilik kullanarak ameliyathaneye ulaşabilir. Joel'e neşter doğrultan doktoru öldürmesi gerekir fakat yardımcılarını sağ bırakma seçeneği vardır. Oyuncunun Ellie ile kurduğu duygusal bağ bu bölümde nasıl oynayacağını da etkiler.

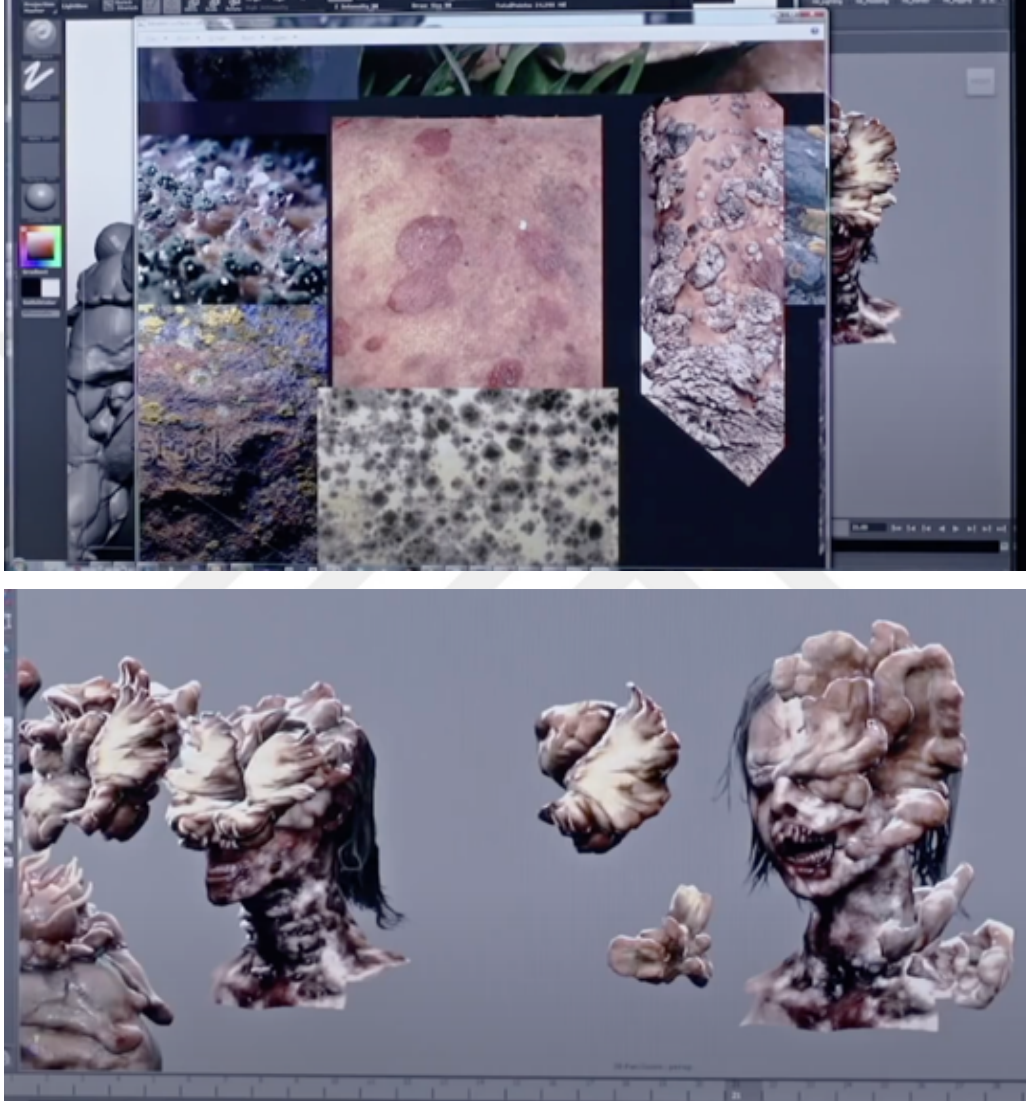
Oyuncunun olaylara karşı “ben olsam ne yapardım” düşüncesini Joel ve Ellie ile bu yolculuğu bitirdiğinde tam olarak hissettirir. Sadece oynaması eğlenceli değil, deneyimlenecek güçlü bir hikâyesi, eşyaları zekice kullandıran oyun mekaniği ile oyuncunun asla unutmayacağı bir deneyim verir (Lessons from the Screenplay, 2019). Last of Us evreni, vahşet ve kötülükler ile dolu olsa da oyun şiddeti yüceltmeden aksiyon- korku deneyimi sunar. İnsanın doğasındaki hayatta kalma mücadelesini dünyanın normal hayat şartlarında farkedilmeyen fakat yok olmanın içinde bile var olabilen güzelliğiyle birlikte oyuncuya aktarır. *The Last of Us* özünde ana karakterlerin kader ve acılarını kabul etme yolunda birbirlerinde aradıkları kefaretin hikâyesini anlatır.

3.5.3. Bilimsel Referanslar ve Enfekte Tasarımları

Oyundaki enfekte yaratıkların tasarımı organik ve doğal bir deformasyon görünümündedir. *Ophiocordyceps Unilateralis* mantarı eğer insanlara bulaşabilseydi nasıl görünürdü fikrinden yola çıkarak böceklerdeki yayılım süreci referans alınmıştır (Art of The Last of Us, 2013). Karakter tasarımcı Michael Knowland çeşitli mantar dokularını içeren fotoğraflarla (bkz. Görsel: 80) kolaj (photobash) yaparak yaratılmak istenen organik yapıya ait denemelerde bulunmuştur (PlayStation, 2014).

The Last of Us tüm dünyada enfeksiyonun patlak verdiği zombi benzeri hastalığı doğada var olan bir mantar türünün yayılmasını temel alır. Özellikle Tayland'ın tropik ormanlarında bulunan patojenik mantar türü olan *Ophiocordyceps Unilateralis* karınca, örümcek ve diğer böceklerin de olduğu altı yüz kadar türe bulaşabilmektedir.

Mantarın gelişimi için en ideal olarak karınca türlerini seçmektedir. Enfeksiyon ilerledikçe ele geçirilen karınca mantar için daha elverişli olan nemli bölgelere gitmek için yuvasını terk etmeye zorlanır. Bu sırada kurbanının bağırsaklarını yemeye başlayarak son evre için hazır hale getirir (National Geographic, 2019).



Görsel 80:Enfektelerin konsept tasarım aşamasından görseller.

Mantar sporlarının üretimi için karıncanın beynine girip böceğin algılamasını değiştirerek davranışlarını kontrol eder. Ölen karıncanın kafasının arkasında koyu bir stroma sapı oluşturarak karıncayı yavaş yavaş içten yiyen mantar (bkz. Görsel: 81), diğer asalakların avına yaklaşmaması için karıncanın etrafına bir koza örür ve yemeyi bitirir (Tech-worm, 2019).



Görsel 81:Ophiocordyceps Unilateralis mantar türünün görünümü.

Besin zincirinin en üstünde yer alan bu mantar türüne karşı karıncaların bir savunma mekanizması yoktur. Kuluçka döneminde ise enfekte olmuş karıncaların tamamen normal görüldüğü ve koloni içinde fark edilmeden yaşayabilirler. Bu enfeksiyon kesin ölüm anlamına gelse de mantarın amacı tüm karıncıları zombiye çevirmek değildir. Ekosistemin dengede kalması için mantar konakçı sayısını dengede tutması gerekir (National Geographic, 2019).

The Last of Us'ın enfekte olmuş insanların da belirli bir kuluçka süresi ve hastalığın ilerleme aşamaları vardır. Ölümcül sona yaklaşırken insandan çok yaratık olsalar da anatomilerinde insan oldukları zamanın kalıntılarını taşırlar (The Art of The Last of Us, 2013). Başlangıç aşamasında puslu gözler ve tenin altında çoğalmakta olan organizmanın yarattığı doku hasarının gözle görülür olması ile gelişir. Görsel salt iğrendirici değil aynı zamanda kendi içinde rahatsız edici bir güzelliği vardır. Sonrasında mantar sadece kafada değil tüm vücutta büyüyor ve kafayı ikiye ayırıyor. Bir çiçeğin filizlenmesini andıran bu safha acı veren, çürümekte fakat hala hayattaki bir canlı formunu alıyor. Enfeksiyon ilerledikçe vücut insansı yapısını kaybederek sanki mantarın formunu alır gibi yere daha yakınlaşıyor. Son safha

olarak tıpkı *Ophiocordyceps Unilateralis* mantarında olduđu gibi enfeksiyon ilerleyen safhasında vücudu patlatıp etrafa yayılır. İç mekânlarda havaya yayılan bu sporlar sağlıklı insanların soluyabileceğı hale geliyor (PlayStation, 2019).

Enfeksiyonun daha aşırılaştığı ve vücudu uzaylı, yapay gibi gösteren formlar tasarım aşamasında denense de bu fikir terk edilmiştir. Her enfeksiyonun büyüme şekli gerçek bir hastalık gibi görünmesi için birbirinden farklılık gösterir (bkz. Görsel: 82). Değişken mantarlaşıma, filizleşme ve topraklaşan cilt korkutucu fakat tanımlanabilir final tasarımında dengeyi sağlar.



Görsel 82: “Clicker” isimli enfekte türünün konsept tasarımı.

Enfektelerin tasarımının başlangıcında sınıf ayrımı yapılmasa da farklı türde tasarımlara dair deneysel çalışmalar yapılmıştır. Bununla birlikte “*Bloater*” sınıfı (bkz. Görsel: 83) tasarlanmış ve daha fazla çeşitlilik katmak için diğer türler de tasarlanmıştır (The Art of The Last of Us, 2013).



Görsel 83:“Bloater” ve “Runner” enfekte sınıflarının konsept tasarımı.

Hantal ve cüsseli *Bloater*’ın çok katmanlı organik bir zırhı andıran vücudu parçalara ayrılabilir. Spor bölmeleri duvarlara ve çevreye dalları ile tutunur ve şüphelenmeyen birini bu organik maddeye doğru çekebilir. Bu organizma için sinekkapan bitkisi bir ilham kaynağıdır. *Runner*, efektelerin en çevik ve göreceli olarak en az deforme olan türüdür. Çürüyen bir cesedi andıran bu tür ışığa karşı duyarlıdır. Karakter tasarımında en fazla uğraşılan kısım ise yaratığın gözleridir. Mantar korneayı ne kadar tahrip etse de hala ışığı yayma yolları araştırılmıştır (The Art of The Last of Us, 2013).

3.6. Gotik Korku ve Lovecraft Mitolojisi: Bloodborne

2009 yılında *Demon’s Souls* ile oyun tasarımını, atmosferini ve oynanış şeklini tümüyle değiştiren From Software, *Dark Souls* serisiyle hem dünya çapında ünlenmiş hem de rol yapma oyunları arasında “*Souls-benzeri*” adı verilen yeni bir alt tür ortaya çıkarmıştır. Oyuncuların sabırlı, dikkatli ve gözlemci olmasını gerektiren oynanış şekli hem oyunun temeli hem de oyunun tasarımcısı Hidetaka Miyazaki’nin yaratmakta olduğu alt türün belirleyici özelliği olmuştur. *Demon’s Souls*’un yayınlanmasının ardından zorluk derecesinin diğer oyunlardan benzersiz

olması oyuncular arasında ününü giderek yaygınlaştırmıştır (Badland Publishing, 2019).

3.6.1. From Software ve Souls-türü Oyunlar

Dark Souls, eski tarz atari oyunlarının zorluk derecesini tekrar video oyunlarda uygulanabilir hale getirmiştir. Hatta oyunun zorluğu, oyuncuyu caydırıcı değil öğretici olma çabasıdadır. Oyunda başarısız olmanın çoğu oyuncu hatalarıyla sonuçlanır. Hatalardan ders çıkararak ve bu bilgiye göre çözüm aramak oyunda başarılı olmanın yoludur (Byrd, 2016).

Dark Souls serisinin ilk oyunu; oyun dinamikleri, oynanış şekli, oyun ara yüzü ve mekânları ile *Demon's Souls* evreniyle benzerdir fakat iki oyun arasında yaratılan evrenler bakımından doğrudan bir ilişki kurulmamıştır. *Demon's Souls* ve *Dark Souls* orta çağ mimari yapısını ve zırh türlerini barındırırken *Bloodborne* modern zamana daha yakındır. Diğerlerinden zaman olarak ayrılan oyun ayrıca daha hızlı ve daha agresif oynanış mekaniklerine sahiptir. Yine de özellikle çıkış tarihleri peş peşe olan *Dark Souls 3* ve *Bloodborne*'un bazı mekânlarında belirgin benzerlikler vardır. *Irithyl Dungeons* ve *Chalice Dungeons* ya da *Anor Londo* ve *Yharnam* arasında benzerlikler görmek mümkündür. Miyazaki'nin yarattığı dünyaların kendine özgü özellikleri *Souls-türü* rol yapma oyunlarında bir alt tür olarak gelişmeye başlamıştır.

From Software oyunları çok az ara sahne ve karakterlere dair kısıtlı yazılı metin içermesine karşın zengin bir hikâyeye sahiptir. Yaratılan evren oyuncuya karşı ketumdur (Byrd, 2016). Bu durum oyuncunun tehlike içinde yalnız ve güçsüz olduğunu hissettirerek, bir yandan da oyuncuyu evreni keşfetmeye ve anlamaya yöneltir. *Bloodborne*'un "göstermeden anlatma" metodu ile hikâyenin özgürce yorumlanması oyuncunun tercihi bırakılmıştır. Oyuncu hikâyenin detaylarını incelemesi gerekmeden de oyunu bitirebilir ve oynanış deneyiminden keyif alabilir.

3.6.2. Lovecraft ve Hristiyan Mitolojisi Uyarlaması

Amerikalı yazar H. P. Lovecraft'ın insanoğlunun evrendeki yalnızlığı ve *Kozmos*'a oranla önemsiz varlıklar olması teması *Bloodborne*'da kusursuz bir uyarlama halinde oyunun atmosferinden ana düşmanlarına kadar hikâyesinde inceliklerle işlenmiştir.

Elias Canetti'nin⁷⁸ *Kitle ve İktidar* kitabında belirttiği üzere; insanlar bilmediği şeyi görmek, tanımlayıp sınıflandırarak kendilerini güvenceye almak ister. Bilinmeyen dokunuşu ya da yabancı herhangi bir şey ile olan fiziksel temas korku ve paniğe sebep olur (Canetti, 1998, s.: 15). Amerikan korku edebiyatı yazarı H. P. Lovecraft'ın “en büyük korku bilinmeyene olan korkudur”⁷⁹ sözü tüm hikâyelerinin temelini oluşturur. Korku unsurunu daima belirsiz, anlaşılamayan formsuz tanımlaması yaparak okuyucuyu yalnız bırakır. *From Software*'in oyunlarının hikâye anlatımında ise “dokunma” ile ortaya çıkan tehlike durumları geniş bir yere sahiptir.

From Software'in *Bloodborne* oyununda ise oyuncu etrafındaki hiçbir şeyin kontrolüne sahip değildir. Dahası, bulunduğu yere tamamen yabancı olduğundan hazırlıksızdır. Oyuncu karakter bir kahramandan çok, ona verilen görevi yerine getirmeye ve hayatta kalmaya çalışan herhangi biridir.

Lovecraft'ın mitosu Hristiyan inancının insanı merkeze koymasının tersine insanları bu dünya görüşünün dışına çıkmaya zorlamaktadır. Mitler üzerinden hikâye anlatım dili ise tüm insanların anlayabileceği evrensel nitelik taşır. Her kültürün, inanışın kendine ait fakat birbirine benzeyen mitolojileri vardır ve bu yüzden mesaj iletmek için iyi bir anlatım yoludur. Oyunda Lovecraft ve Hristiyan mitlerinin çatışmasını alt metin olarak görmek mümkündür.

⁷⁸ Elias Canetti: Nobel Edebiyat Ödüllü Bulgar modernist yazar.

⁷⁹ “The Oldest and the strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown.” – *Supernatural Horror in Literature* (1927)

Hristiyan mitolojisinin yoğun olarak sezildiği *Yharnam* ve *Büyük Katedral Bölgesi* açılan ilk haritalardır. Oyuncunun *Büyük Katedral*'de *Vekil Amelia* ile karşılaştığı an, dini seremoniye benzer bir andır ve bir dua fısıldamaktadır. Katolik ritüelini anımsatan bazı detaylar ise karaktere incelikle işlenmiştir. Bir komünyona bağlı olmak ve geleneklerini yerine getirmek Katoliklerin tanrıya ulaşmalarının bir yoludur. Katolik ritüellerinin amacı düşünülecek olursa; kurtarıcıya ait olan vücut ve kanın ritüel yoluyla inananların içinde yaşadığını öğretmektir. Sol eli, sağ elin içine yerleştirmek gibi (bkz. Görsel: 84) ritüele ait jestlerin de yer aldığı görülmektedir. Ayrıca elleri kalp hizasında tutmak ise tanrıya yakın olmak benzerliğinden dolayı önemlidir. Öyle ki, *Amelia* canavar formuna geçtiğinde bile elleri kalbine yakın durur.



Görsel 84: *Vekil Amelia* ara sahnesinden ve komünyon ritüelinden görseller.

Oyunda ise, kilise komünyonuna katılmanın amacı *Yüce Varlıklar* ile birleşmeyi denemektir. *Bloodborne*, kelime olarak kan yoluyla bulaşan hastalık anlamına gelmektedir. Katolik inancında ise; kutsal transformasyonun anahtarı ise kandır. İnançların, insan iradesiyle amacından sapması ve beklenmeyen sonuçların felaketleri doğurması oyunun hikâyesinin temelini oluşturur. *Amelia*'nın transformasyonunda vücudu canavara dönüşürken büyük dişleri veya pençeleri yerine, Katolik inancının melek resimlemelerindeki kanatlara atfedilerek sırt bölgesinin kan içinde patladığı gösterilir.

Yüce Varlıklara bağlı bir komünyon, tipik bir mitin tersine çevrildiğinin göstergesidir. İnsanlık tanrı (veya tanrılar) ile bütün olabileceği bir rolü üstlenmek ister fakat bunun karşılığının bir bedeli olduğu açıktır. İnsanlar hastalanıp, içlerinde var olan vahşi

doğalarına yenik düşerek lanetlenmişlerdir. *Yharnam* şehri sakinleri sonsuz bir döngü içinde bilinçsiz canavarlara dönüşürler ve *Avcılar* tarafından kıyıma uğrarlar. Bu tekrar eden olaylar *Ay*'ın döngüsüne benzemektedir. Oyunda ilerledikçe *Ay* yeryüzüne yaklaşır ve bununla birlikte karşılaşılan düşmanlar daha deforme ve insan suretlerinden tamamen uzaklaşmış tekinsiz formlarda ortaya çıkarlar.

Yharnam sokaklarından başka bir ayrıntı ise; evlerinden çıkmayan insanların bu hastalıktan başlangıçta zarar görmemeleridir. Fakat gece ilerledikçe evlerinde kalan insanların da ruh hallerinin bozulduğu ve dönüşüm geçirdikleri görülür. Kara Veba ve İspanyol Gribi gibi büyük kayıplara sebep olan salgın hastalıklar ve 1518 Strazburg Dans Vebası⁸⁰ gibi toplu histeri olayları ile benzerlikler içerdiği söylenebilir.



Görsel 85: Laurence (solda), *Ruhban Canavarı* konsept tasarımı (ortada) ve *Wendigo* illüstrasyonu (sağda).

Üstad Willem'in öğrencisi *İlk Vekil Laurence* ve *Ruhban Canavarı* da *Amelia*'nın deformasyonuna (bkz. Görsel: 85) benzemektedir. Bunun sebebi büyük ihtimalle

⁸⁰ 1518 Strazburg dans vebası: “*Dans Salgını*” olarak bilinen koreomani adlı bu psikoz, benzer olaylar arasındaki en ölümcülü olarak kaydedilmiştir. Frau Troffea adlı bir kadının durmaksızın, uzuvlarını kontrolsüzce hareket ettirmesi ile başlayan olay, onu gören insanların taklit etmesiyle devam etmiştir.

ikisinin de *Amelia* gibi kiliseye bağılı olmasıdır. Onlar da tanrıların suretine “bürünmeye” çalıştıklarından sonunda canavar doğalarına teslim olmuşlardır.

Ruhban Canavarı’nın formu bir zamanlar insan olan birinin görünümündedir. Kolları, bacakları ve yüzü hala insansı özelliklerini hatırlatacak biçimdedir. *Bloodborne* evreninde insanların geçirdiği değişim oldukça deforme dir. Miyazaki, yaratıkların içindeki hü zün ve trajediyi tasarımlarındaki dengesizlik ile yansıtır (Kotaku, 2015).

Bu üç karakter de Wendigo adlı Kuzey Amerika kabile efsanesi olan geyik boynuzlu, gövdesinden açıkta kalan kaburgaları olan insansı yaratığa tasarım bakımından benzemektedir. İnaniş a göre insanlar yamyamlık yaparsa *Wendigo*’nun canavar ruhu onlar rüyadayken ruhlarına sahip olur. Kan elde etmenin insanlardan toplandığı ve Av gecesinden çoğu karakterin “korkunç kâbus” olarak bahsettiğ inden dolayı bu efsaneye bir gönderme yapıldığı mümkündür.



Görsel 86: *Laurence* (solda) ve Michelangelo’nun *Pieta* eseri (sağda).

Rönesans heykeltıraşı İtalyan Michelangelo Buonarroti’nin 1498 tarihli *Pieta* (bkz. Görsel: 86) eseri İsa’nın acılarının, Meryem’in merhametinin ve bir evladı kaybetmenin yasını ifade eden dini bir eserdir (The Epoch Times, 2017). Kutsallaktan dünyeviliğe uzanan bu yapıtta İsa’nın cansız bedeninde acılarından

kurtulmanın verdiği huzur yüz ifadesine heykeltıraş tarafından yansıtılmıştır. İnançlarına olan bağlılığı onu felaketine sürükleyen *İlk Vekil Laurence*'ın *Büyük Katedral*'de oyuncunun karşısına çıktığı ilk anda *Pieta*'daki İsa'nın duruşu⁸¹ taklit edilerek bir gönderme yapılmıştır.



Görsel 87: Araştırma Binası (solda) ve Duomo Di Milano (sağda) Katedrali.

Son olarak; *Dark Souls* serisine de bölüm tasarımında ilham veren İtalya'daki 14. yüzyılda inşasına başlanan ve 19. yüzyıla kadar süren Duomo Di Milano Katedrali (bkz. Görsel: 87), oyundaki *Büyük Katedral* ve *Araştırma Binası* yapıları ile benzerlikler taşımaktadır. Gotik katedrallerin mimari tarzının zirve yaptığı bu yapı için Avrupa'nın her yerinden gelen mühendisler, mimarlar ve sanatçılar çalışmıştır. Katedralin görkemli pencereleri ve gün ışığını değiştiren büyüleyici cam vitrayları, haç biçimini vurgulayan (transept) kilise alanı Romanesk yapıların aksine dikey düzlem üzerine çok daha yüksek bir yapı olarak inşa edilmiştir. Katedralin üçgen ve sivri uçlu tonozları dış yapısının ihtişamı Gotik mimarinin en göz alıcı özelliğidir (duomomilano.it, t.y.).

3.6.3. Viktorya Dönemi Gotik ve Referanslar

Roma'yı yağmalayan İskandinav ve Doğu Avrupa kökenli gruplara o dönemde "Got" adı verilerek yıkım, intikam düşkünlüğü, yağmacılık ve barbarlıkla eş anlamlı hale

⁸¹ Pieta izlenimi Metroidvania Souls-like türü bağımsız yapım olan Blasphemous'da *Ten Piedad* (İspanyolca: merhametli ol) için de kullanılmıştır.

gelmişlerdir. Gotların acımasızlığından doğan korku ve nefret ortamında Orta Çağ'da Gotik sanat doğmuştur. Avrupa'da güçlenen bu yeni kültürel yapı kusursuz erdem ve mutluluk inancına duygusal, estetik ve felsefi olarak zıtlık oluşturmuştur. İnsanın doğası ve toplum yapısına ilişkin kuramları, insanların ihtiras ve korkuya ihtiyaç duyduğu görüşüne dayandırmışlardır (Davenport-Hines, 1998, s.: 12-13). On ikinci yüzyılın ikinci yarısında Kuzey Fransa'da (sonrasında Almanya ve Kuzey Avrupa) gelişen Gotik mimari taştan ve camdan oluşan, o zaman için yeni bir çeşit kilise yapımıdır. Bu yapılar mühendislik başarısının yanı sıra artistik olarak cesur ve gösterişli oldukları açıktır. Geniş yüksek tavanlar, iç mekânlardaki ince filayakları ve kaburgalar tavanı oluşturup, taş çubuk demetleri ile zemine iner. Eski kiliseler kötülüğe karşı bir sığınak olurken yeni Gotik kiliseler ise, değerli taşlar gibi parlayan vitrayları ve işlemeli duvarları ile kutsal bir dünyadan görüntü gibidir (Gombrich, 1995, s.:185-189). Tarihsel süreç içinde güç sahibi insanlar ve otoritelerin Gotik sembolizmine ihtiyaç duymasıyla yeniden uyanış dönemi başlamıştır. Toplumdaki itaat etmenin alt tabakadakileri güçlendirdiği düşüncesi Gotik temalardan birini oluşturmuştur. Böylece on sekizinci yüzyılda Gotik Uyanış Dönemiyle; sosyo-politik çöküş, yolsuzluk konusuna saplantısı, yeni politik ve ekonomik güçlere karşı tutumu bir biçimsizleştirme estetiğini ve sahte bir güce dönüştürmüştür (Davenport-Hines, 1998, s.: 14).

Çok daha büyük ve heybetli tasarlanan yapılar planlarına göre pek çoğu ya gerçekleştirilememiş ya da bir süre sonra tavanları çökmüştür. From Software'in Yharnam'ı tasarlariken Gotik mimarinin karamsar, saldırgan ve yıkıntı formunun estetik ve tarihi özelliklerini birlikte kullanıldığı belirgin biçimde görülmektedir. *Bloodborne* tasarım ekibi oyunun estetik anlayışına uygun gerçekçilik hissini verebilmek için Çek Cumhuriyeti ve Romanya gibi oldukça eski mimariye sahip ülkelere araştırma için gidip oyunun evreninde çeşitlilik oluşturmak için referans toplamışlardır (Klepek, 2015).



Görsel 88:Karluf Köprüsü fotoğrafları ve *Büyük Köprü'nün* oyun içi görüntüleri.

Yharnam şehrinin, Gotik mimari stilin egemen olduğu Prag (bkz. Görsel: 88) ve Edinburgh şehirleriyle hem atmosfer hem de çevre tasarımı yönünden benzerliği dikkat çekmektedir. Çek Cumhuriyeti'nin başkenti Prag'daki on beşinci yüzyılda yapımı tamamlanan Karluf Köprüsü'nün Yharnam'daki Büyük Köprü ve Merkez Yharnam ile Büyük Katedral bölgesini birleştiren köprü'nün fiziksel benzerliklerinin yanı sıra mimari ve tarihsel özelliklerinden de ilham aldığı düşünülebilir. Şehrin tarihi bölgesi ve Prag Kalesini bağlayan Karluf Köprüsü Gotik tarzın en önemli yapılarından biridir. Köprü'nün dekorasyonunda kullanılan heykeller gibi oyundaki iki köprü'nün kenarlıklarında da heykel süslemeleri kullanılmıştır.



Görsel 89:Prag'daki Saat Kulesi ve oyundaki benzeri.

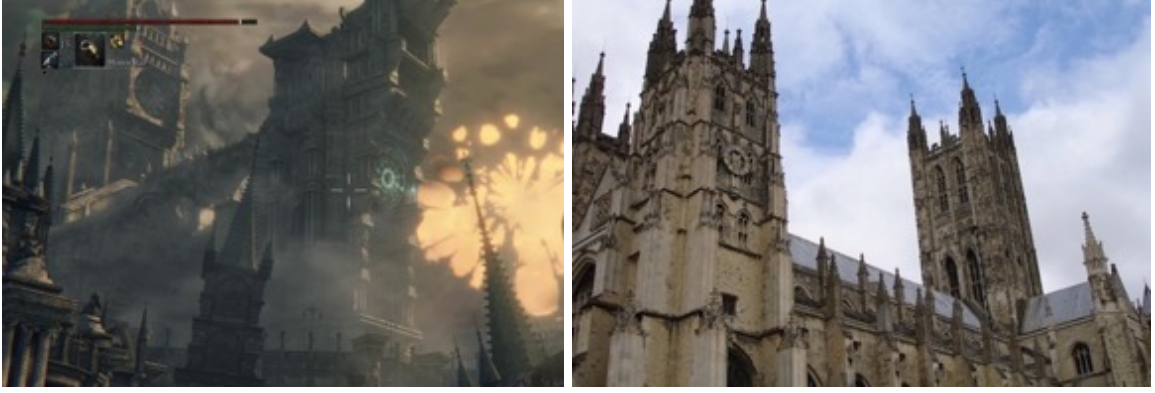
Prag şehrinin sembol yapılarından bir diğeri; on dördüncü yüzyılda inşa edilen Astronomik Saat Kulesidir (bkz. Görsel: 89). Kulenin ön tarafına yerleştirilen saat ve güneyinde özel bir taş oda bulunur. Astronomik saat, takvim, astronomik masa ve onları harekete geçiren on iki havarinin mekanizması gibi farklı bölümlerden oluşur. 1364 yılında inşa edilen kule, şehrin güvenliğini ve gücünü temsil ediyordu ayrıca şehrin her yerinden görülebiliyordu. 1410 yılında Kraliyet Saatçisi Mikulas Kadan şehrin çok kültürlü halkının zamanı farklı biçimde söyleyebileceği eşsiz bir saat yapmıştır (Prague.eu, tarih yok). *Yharnam*'daki *Büyük Katedral* ve *Astral Saat Kulesi*; Prag'daki saat kulesi mimarisi ve süslemelerinin örnek alındığı, şehrin her yerinden rahatlıkla görülebilen devasa yapılardır.



Görsel 90:Edinburg şehri ve Yharnam'ın oyun içi görüntüleri.

Büyük Katedral Bölgesi için Edinburgh'un (bkz. Görsel: 90) eski şehir bölgesinde kalan Scott Anıtı, St. Giles Kilisesi, Victoria Sokağı ile karanlık ve kasvetli Castle Hill Yolu'ndan referansları görmek mümkündür. Edinburgh'un silüetini oluşturan, yüksek kayalık bölgedeki Edinburgh Kalesi ise oyundaki alternatif bölge olan *Cainhurst Kalesi* ile benzerliği görülmektedir. İngilizler tarafından tutsak edilip vatana ihanet suçlamasıyla idam ettirilen İskoçya'nın Rönesans dönemi monarşisi Kraliçe Mary'nin, Cainhurst Kraliçesi Annalise ile benzer bir hikâyeye sahiptir. Kültür olarak daha eski ve kadim bilgiye sahip Pthumerian soyu, kan tedavisinin saflığını

bozduğu için Şifa Kilisesi'nin avcıları tarafından soykırıma uğrarlar ve Kraliçeleri öldürülür.



Görsel 91: Araştırma Binası (solda) ve Canterbury (sağda) Katedrali.

İngiltere'nin en ünlü dini simgelerinden biri olan Canterbury Katedrali oyundaki *Büyük Katedral* ve *Araştırma Binası* (bkz. Görsel: 91) yapıları ile benzerlikler taşımaktadır. Milattan sonra 597 yılında yapılan katedralin orijinal halinden geriye pek az şey kalmıştır. Neo Gotik ve Norman mimarisinin birleşimi olan yapının on dördüncü yüzyıldan Romanesk nef⁸² ve on birinci yüzyıldan yeraltı mezarlığı en eski bölümlerini oluşturmaktadır. Katedralde şövalyeler tarafından öldürülen şehit başpiskopos Thomas Becket'in mezarı da bulunmaktadır. Kraliyet ve kilisenin haklarıyla ilgili anlaşmazlık sonucu kralın dört şövalyesi tarafından katledilir (Knowles, 2021).

Bir başka ünlü kiliselerinden yapımı 1711'de tamamlanan Rönesans dönemi Aziz Paul Katedrali'nin Byrgenwerth Malikânesinin dış tasarımına ilham olduğu görülebilir. Kilisenin kubbe tavanı ve sütunlu ana girişinin malikânenin dış mekân tasarımıyla benzerdir.

Mimar Sir Christopher Wren'in Barok sanatın etkisinde kalarak Aziz Paul Katedrali'ni devasa, daha güçlü ve sağlam izlenimi veren ağırbaşlı bir anlayışla tasarlamıştır.

⁸² Nef: Büyük kiliselerde yapının diğer kısımlarından yüksekte olan uzun ve dar orta kısmı.

Dış cephesindeki çift sütunları görkem ve soyluluk göstergesi olarak kullanmıştır (Gombrich, 1995, s.: 457-459).

19. yüzyılın *Gotik* korku geleneklerinden esinlenilmiş çarpık *Viktorya* mimarisi olan *Yharnam* şehri ve lanetlenmiş halkı gibi mimari de yapısal olarak karmaşık ve saldırgandır. *Viktorya* Döneminin tıp ve bilimdeki ilerlemeleri aşırı uç Hristiyan inancının zayıflamasına karşı *Gotik* Dönem'in inanç kültürünü yeniden uyandırmak için dönemin mimarisi ve estetik anlayışı uygulanmıştır. *Yharnam*'da yayılan hastalığa karşı bilimin ve dinin birbiriyle çatışması şehrin çarpık ve devasa yapılarına da yansımıştır.



Görsel 92: Araştırma Salonu'na çıkan sunak ve Bosch'un eseri.

Araştırma Salonu'na ulaşmak için kullanılan sunakta dikkat çekici bir heykel bulunur. Oyuncu masada yatan cesedin kafatasındaki delikten oyunda sezgiyi simgeleyen çakıl taşlarından yerleştiriyor ve sunak aktif hale geliyor. Orta Çağ'ın en acı verici tıbbi uygulamalarından biri olan trepanasyon (bkz. Görsel: 92), cerrahın akli hastalığı olan veya nöbet geçiren hastalarının kafatasında açtığı delikle sözde bir tedavi etme yöntemidir (Milne, 2018). Sunaktaki heykellerden biri *Üstat Willem*'a benzemektedir ve bir diğeri *Laurence* olduğu düşünülür. Trepanasyona çok benzeyen tedavi yönteminin bu sahnede tam tersi yapıldığı görülür. Bilim insanlarının aldıkları riskin insanoğlunun evriminde onları yanılgıya uğrattığı ve hastalıkla birlikte türün yok olmasına sebebiyet verdiğini simgelediği şeklinde

yorumlanabilir. Ayrıca oyunda resimdekini andıran çiçek bahçesi (Celestial Emissary boss dövuşü) bu bölgeye çok yakın bir yerde bulunmaktadır.

“*Delilik Taşının Çıkartılması ve Tedavisi*” adlı Hieronymus Bosch’un yağlıboya tablosunda (1494) trepanasyon yapımını gösterirken geleneksel olarak kullanılan taş yerine çiçek soğanı yerleştirilmiştir. Bunun sebebi huni şeklindeki şapkadan da anlaşılacağı gibi doktorun bir şarlatan olduğu ima edilir. Kadının başının üstünde taşıdığı kitabın ise yazılı metinlerden oluşan bir muska taktığının piktogramı olduğu düşünülmektedir (izi.travel).

Oyunda aynı inancın birbirine zıt öğretilerini savunan toplulukların çekişmesine de değinilir. Haçlı ordusuna benzeyen *İnfazcılar*’ın bağlı oldukları tarikatın amacına hizmet uğruna *Cainhurst Kalesi*’nde yaptıkları katliamın tarihte gerçekleşmiş birçok benzeri vardır. Oyunda geçen zamanda bu kalede yaşayan tek kişi ise kraliçedir. Cainhurst Kalesi’ne sürücüsü olmayan bir at arabasıyla varış, kapıların kendiliğinden açılması, mimari olarak çok daha eski bir tarihe dayanması ve kraliçenin ölümsüz olması gibi detaylar 1931 tarihli *Drakula* filmine olan göndermelerdir.



Görsel 93: *Catherine Çarkı*’nın orijinal betimlemesi (sol üst), *Berserk* (sağ üst) ve *Bloodborne*’daki tasarımları (altta).

“Kanlı Kontes” olarak anılan seri katil bir aristokrat olan ve tarihçiler tarafından cadı avı olayları arasında sayılan (Levack, 2013., s. 248) *Kontes Elizabeth Bathory*’nin ölümsüzlük saplantısının ilham verdiği *Cainhurst Kalesi*’nin hükümdarı *Kraliçe Annalise* bir ölümsüzdür. *Habis Kan* soyunun lideri ve tek hayatta kalanı olan *Annalise*’i öldürmekte başarısızlığa uğrayan *İnfazcılar Birliği*’ne bağlı *Üstat Logarius*’un kullandığı silah Orta Çağ zamanından Erken Dönem Modern periyoda kadar uzanan bir silahı andırmaktadır. Bu silah, Avrupa’da halka açık yapılan işkencelerde kullanılan *Breaking Wheel* ya da *Catherine Wheel* (bkz. Görsel: 93) denilen suçlunun çarka bağlanarak kemiklerinin kırıldığı çarmıha germe yöntemidir. Aynı alet Hidetaka Miyazaki’nin *Dark Souls* serisi için de ilham aldığı *Berserk* mangasında vardır. 2019 yılında yayımlanan *Blasphemous* oyununda orijinale bağlı NPC tasarımı mevcuttur.

Büyük tahta bir tekerlek olan bu alet bazen kenarlarına saplanan demirle daha acılı bir hale getirdiği aletin öncelikli amacı ise mahkûmu sakatlamanın ölüme sebep

vermekten acı çekişini uzatmaktır. Bu yüzden önce bacak kemiklerinin kırılmasıyla başlanır ve kollara doğru devam eder. İlk aşamanın sonunda “*coup de grace*” denilen mahkûmun kalbine veya boynuna yapılan darbeye daha fazla acı çekmesi önlenerek öldürülmesiyle biter. İkinci aşamada bedenin kırık kaburgalarından doğru başka bir çarka bağlanıp bir direğin üzerinde yükseltilerek çarmıha gerilerek ceset burada çürümeye bırakılır. Eğer mahkûm çarktan canlı biçimde düşerse Tanrı’nın müdahalesiyle kurtarıldığı söylenir ve böylece günahlarından arınmış olur (Sheldon, 2017). Çarkın adı ise; bu aletle infaz edilmek istenen *Azize Catherine*’den gelmektedir. 4. Yüzyılda Roma İmparatoru *Maxentius* tarafından Hristiyan inancından vazgeçilmeye zorlanan *İskenderiyeli Catherine* buna itiraz eder. Çarka dokunduğunda paramparça hale gelir ve *Catherine*’i kafasını keserek öldürürler. Bu yüzden Azize minyatürlerde kırık bir çark ve kılıç ile resmedilir (newadvent.org, t.y.).

Bu bilgiler göz önünde bulunarak sadece görsel tasarımda değil tarihi bilgilerin de oyunun hikâyesine etki ettiği söylenebilir. *Cainhurst* kalesine baskın yapan İnfazcılar, *Yüce Varlıklar*’ın kanını kullanan *Habis Kan* soyunu katlederler. *Şifa Kilisesi*’nin fanatik avcıları *İnfazcılar*ın, Orta Çağ *İspanyol Engizisyonu*’nun uyguladığı işkence yöntemlerinin yanı sıra tarihte dini amaçlar uğruna yapılan katliamlarla aynı hikâyeyi paylaşmaktadır.

Her yeni bölüm hikâyenin derinleşmesiyle birlikte oyuncuya bir meydan okumadır ve bir öncekine göre daha zorlu düşmanları vardır. *Bloodborne* genellikle tuzaklar ve birden sayıca artan düşmanla oyuncuyu zor durumda bırakarak korkutur fakat *Yukarı Katedral* (Upper Cathedral Ward) bölgesi gibi karanlık ürpertici ve oyuncuda kapalı alan fobisi yaratan atmosferiyle tansiyonu sürekli yüksek tutmaktadır.

Düşmanların özellikleri hikâye derinleştikçe de çeşitlilik göstermektedir. *Yharnam*’ın sıradan halkının insani görünümü hâlâ kalmıştır fakat bu düşmanlar zombi benzeri hareket etmektedir ve etraflarında olup bitenlerin çok da farkında değildir. Grup halinde hareket eden bu düşmanlar *Resident Evil 4* (bkz. Görsel: 94) oyunundaki kasaba halkına da benzemektedir. Vücut oranları, konuşmaları ve giysileri oyunun

geri kalan NPC'lerine kıyasla daha "normaldir". Mekânın yapısı ve kurulum, karakterler dışında da *Resident Evil 4*'ün *Bloodborne*'a ilham kaynağı olduğu söylenebilir.



Görsel 94: *Yharnam*'daki düşmanlar (solda) ve *Resident Evil 4* oyunundaki kasaba (sağda).

Hikâye olarak en geniş referans kaynağı *Lovecraft*'ın kendi evrenindeki dünya dışı varlıklar için söylenebileceği gibi *Bloodborne*'daki tanrılar da insanlar için var olmamaktadır. Aksine insanlık, onlar için değersizdir ve varlıklarını önemsemezler. Oyuncunun insani uğraşları evrende hiçbir etki yaratmaz. Oyuncu bir kahraman ya da bir kurtarıcı değildir. Toplumsal bir amaç, ahlâki bir ders veya kahramanlık hareketinden çok yapılan her şey, alınan her karar şahsi çıkarlar uğrunadır. Oyuncu insanlığından vazgeçerek üst bir varlık olma hevesi, sezgiye sahip olma arzusu yüzünden anlamlandıramadığı bir canlı halini alır. Oyuncu bu ruhani değişim metaforu ile ilişki kuramaz çünkü bu tanrıların gücü ve bilgeliği insanların ulaşamayacağı bir mertebededir.

Oyunda "sezgi" pek çok kez insanın kendi gözlerini feda ederek aydınlanmaya ulaşabileceği bir yeteneğin göndermesi olarak kullanılır. *Byrgenwerth* ve *Yukarı Katedral Semtî*'nde karşılaşılan Brainsucker adlı bir başka düşmanın tasarımı incelendiğinde kafasında beyin ameliyatı yapıldığını gösteren dikişler görülür. Karakterin kafasındaki vantuzla sezgi tüketmesi bu göndermeye yönelik bir detaydır.



Görsel 95: *Mergo'nun Süt Annesi* ve Victoria Dönemi'nden bir fotoğraf.

Bloodborne'da ima edildiği üzere *Yüce Varlıkların* yeni bir varisi dünyaya getirebilmeleri için bir insanın hamileliğiyle mümkündür. Oyuncunun karşılaştığı NPC'lerden olan *Arianna*, *Iosefka* ve *Yharnam Kraliçesi* bu tür bir hamilelik yaşarlar (veya bu ima edilir). *Yharnam Kraliçesi* doğum sırasında hayatını kaybeder ve *Mergo* ölü doğar fakat bilinci hala kabusta hapsedilmektedir. *Süt Anne* karakteri ise *Mergo*'nun hem koruyucusu hem de gardiyanıdır. Karakterin başlıklı pelerini ise Victoria Dönemi kültürüne bir göndermedir. Bebeklerin fotoğrafı çekilirken hareketsiz durması için annelerin bedeni tümüyle bir örtüyle örtülerek (bkz. Görsel: 95) fotoğraftan çıkarılırlardı. Bu ürpertici fotoğrafların bazılarında annelerin figürleri neredeyse yok olmuştur (Bathurst, 2013).

Hikâyenin ilerleyen haritalarında oyuncunun karşısına çıkan düşmanların çoğunun fiziksel deformasyonu artar ve sezgi-göz ilişkisi tasarımlarda daha fazla görülmektedir. Örneğin; *Byrgenwerth* alimlerinin bir *Yüce Varlık* olarak yaratmaya çalıştıkları fakat başaramadıkları dev bir örümcek olan *Rom* ve eski bir Avcı olan *Lanetli Ludwig* (orijinal adıyla, *Ludwig the Accursed*) vücutlarının belli parçalarında birçok göz bulunmaktadır.



Görsel 96: Rom ve Ludwig (üstte) ve diğer düşmanlardan örnekler (altta).

Bloodborne'un büyük ya da küçük tüm düşmanların tasarımında insani özelliklerin bozulmuş, bir tümör gibi çoğalmış tiksindirici hibrit bir görünümüleri (bkz. Görsel: 96) vardır. Mekân dekorlarından, zindanlarda karşılaşılan insan yüzüne sahip örümcek ve yarasa benzeri düşmanlara kadar Freud'un *Unheimlich* kavramına uymaktadır.

Oyun, evrenindeki hem insanların hem de yaratıkların acı çekişini sadece karakterler üzerinden yansıtmaz. Mekânların karanlık ve tiksindirici görsellerinin yanı sıra, yapıtların üzerindeki kaçmaya çabalayan insan figürleri veya katliamın büyüklüğünü gösteren iskelet yığınları hikâye anlatımının birer parçasıdır. *Ludwig* gibi *Yüce Varlık* olmayıp insan-canavar halini almış karakterlerin hepsi aslında acı ve işkence çeken yaratıklardır. Oyuncunun karşılaştığı her karakter insani zaafların kurbanı olmuştur. Tıpkı oyuncunun başlangıçta kurtulmaya çalıştığı fakat derine indikçe avlanmaya bağımlı olduğu bir kâbus haline gelmiştir. *Bloodborne* tanrısı insanların kendinde görme gibi bir yeteneği olduğunu inkâr eder. Bunun yerine insanların gerçekte olduğu canavarı gösteren bir hikâyeyi oyuncuya sunar.



Görsel 97:Peleş Kalesi (üstte) ve RE: Village'dan oyun içi görüntüler (altta).

Gotik dönemin atmosferini ve estetik tarzını kullanırken Bloodborne'un sanat tarzına en yakın mekân tasarımlarını içeren *Resident Evil VIII: Village*, özellikle *Dimitrescu Kalesi*'nin dış mekânı ve çevresi yapılarında bu benzerlik görülmektedir. Romanya'nın Prahova ilçesindeki Karpat Dağlarında bulunan, yapımı yirminci yüzyılda tamamlanmış Neo- Rönesans ve Gotik Uyanış mimari stillerinin karışımı olan Peleş Kalesi; *Dimitrescu Kalesi*'nin iç tasarımı ile benzerlikleri görülmektedir. Peleş Kalesi (bkz. Görsel: 97) iç mekân tasarımında ise süslemeli ahşap oymalar, tablolar, porselenler ve zarif kumaşlı mobilyaları ile Barok stilini yansıtır.

2021 yılının mayıs ayında piyasaya çıkan Capcom'un *Resident Evil VIII: Village* adlı hayatta kalma korku oyunu serinin sonuncusu olan oyun, özellikle Balkan ülkelerinin kırsal kesimini referans alan iç mekânlardaki ayrıntılar ile oldukça gerçekçi bir köy tasarımı sunmaktadır.

4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI

“Video Oyunlarda Korku Unsurunun Kullanımı ve Konsept Tasarım Çalışması” başlıklı tez çalışmasının uygulamasında, önceki bölümde incelenen oyunların konsept tasarımları ve evrenlerinde kurdukları atmosfer göz önünde bulundurularak, özgün tarzda, bir video oyuna uyarlanabilecek yeni tasarımların geliştirilmesi planlanmıştır. Bu doğrultuda, Viktorya Gotik Döneminin mimarisinden ve H.P. Lovecraft tarzı korku romanlarının atmosferini birleştirerek, bir korku video oyunu konsepti ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Oyuncuyu, aksiyon ve anlık korku öğelerini kullanmadan, görsel dili ve atmosferiyle merak uyandıran mekânlar ile uygulama çalışmasının sonuçlandırılması hedeflenmiştir.



Görsel 98:Zdzislaw Benksinski'nin eserlerinden örnekler.

Bu oyunlara ek olarak; Zdzislaw Beksiński (bkz. Görsel:98) ve John Atkinson Grimshaw'ın (bkz. Görsel:99) sanat eserlerinde sergilediği estetik tarzlar da ilham alınan sanatçılardır. Giger'ın *Alien* külliyesi ve *Scorn* (2022) gibi yapımlar, uygulamanın görsel tasarımında etkili olduğu gibi çağdaş resim sanatından referanslar da alınmıştır. Beksiński'nin rahatsızlık verici sürrealist kıyamet sonrası manzaraları ile Grimshaw'ın karanlık ve kasvetli manzara resimleri incelenmiştir. Özellikle Beksiński'nin korku sineması ve video oyunlarında sanat yönetimi açısından

uyarlanmış veya esinlenmiş yapımların olmaması sebebiyle, sanatçının yarattığı fantastik evreninin sahip olduğu konseptin deneysel bir yaklaşımı sergilenmiştir. Sanatçının resimlerindeki oldukça detaylı ölüm, çürüme, biçimsiz vücutlar ve insan iskeletleriyle dolu manzaraların rahatsızlık verici atmosferi, üç boyutlu çalışmaların odak noktasıdır. Grimshaw'ın sakın fakat kasvetli ve melankolik, gerçekçi gece manzaraları uygulama çalışmasına çeşitlilik kazandırma hedeflendirmiştir. Hikâyenin yeryüzü evreni için gerçek dünyaya benzer fakat tehditkâr ve tekinsiz karanlık manzarası için Grimshaw'ın Viktorya Dönemi İngiltere manzaraları tercih edilirken; bilinç altı konsepti için Beksinski'nin eserlerinden yararlanılmıştır.



Görsel 99: Grimshaw'ın manzara resimlerinden bir örnek.

Mekân tasarımlarının uygulamasında ise; önceki bölümde incelemesi yapılan oyunlardan biri olan *The Last of Us* oyununun yapımında kullanılan üç boyutlu illüstrasyon tekniği ile tüm çalışmalar ZBrush, Keyshot ve Adobe Photoshop programlarında yapılmıştır.

4.1. Konsept Tasarım İçin Kurgulanan Hikâye ve Evren

İnsan bilincinin, bir duygu etkisiyle ortaya çıktığını düşünecek olursak; bilinç altının zaman zaman belirdiği rüyalar aslında uçsuz bucaksız denizleri oluşturur. İnsanın kendi benliğinin farkına varması ise; bir duygunun yoğun biçimde etkisi altında

kaldığında gerçekleşir. Anıları en güçlü biçimde ortaya çıkaran duygu ise korkudur. İnsanın hafızasının derinliklerine gömülmüş acıları, hırsları, utançları ve arzuları keşfedilmeyi bekleyen en karanlık sırları, bilinç altının derinliklerinde gizlidir. Bu sırlar açığa çıkmaya zorlandığında ise; bilincin baskıladığı tüm korkular, birbirine zıt iki dünyanın çarpışmasına neden olur. Gerçek ile gerçek dışının ayırt edilemez bir hâl alması insanı deliliğe sürükler. Sıradan gibi görünen gerçeklik algısı çürümeye başlar ve bilinç altının cehennemi serbest kalarak açığa çıkmak için saldırganca insan benliğini ele geçirmeye çalışır.

Uygulama çalışması dört ana mekândan oluşmaktadır. Bunlardan birincisi; bilinci temsil eden bunaltıcı ve uğursuz atmosferiyle tekinsiz sahil kasabası, ikincisi; bilinç altının ilk bölgesi olan çorak topraklardaki tehlikeli yerşekillerinin bulunduğu dağlık bölgedir. Üçüncü mekân ise; vücut parçalarının oluşturduğu bilinç altının kaotik ve karanlık yönünü simgeleyen daha derinlerini ifade eder. Dördüncü tasarım ise; ölüm ve acı çekmek gibi konseptlerin soyut bir yorumlamasıdır. Son olarak beşinci tasarım ise; yalnızlık ve tövbe etmeyi simgelemektedir.

Tasarımlar sırasıyla ise; “*The Night Unfurls*” (Gece Uyanıyor), “*Mountains of Terror*” (Dehşet Dağları), “*Incarnation of Agony*” (İzdirabın Bedenleşmesi), “*At Doom’s Gate*” (Kıyametin Kapısında) ve “*Altar of Sacrifice*” (Kurban Sunağı)’dır.

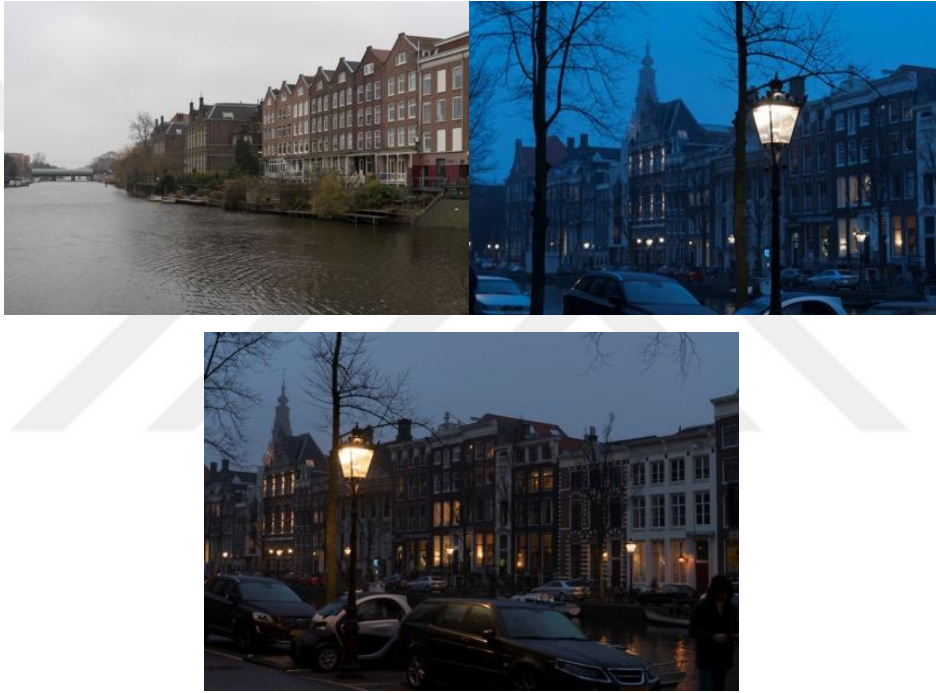
4.2. Mekân Konsept Tasarımları

Hikâyedeki evreninin oluşturulması için yapılan mekân konsept tasarımlarında üç boyutlu modeller, fotoğraflar ve dijital boyama tekniği birlikte kullanılmıştır. Elde edilen fotoğraflarla ilk eskiz yapıldıktan sonra sahnenin gerçekçi görünümü için üç boyutlu dijital model kısımlarının yapım aşamasına geçilmiştir.

Yakın plan için kullanılacak olan köprü ZBrush programında modellenmiştir. Köprünün taş yapısı için Inflate brush ve Orb Crack brush kullanılmıştır. Daha fazla detay vermek için cgtextures.com sitesinden alınan fotoğraf texturemap haline getirilerek model üzerinde uygulanmıştır. Modelin radiussymetry kullanımını doğal

taş görünümüne getirmek için Trim Standard brush ile yüzey aralıklı olarak düzleştirilmiştir.

Sahnenin karanlık ve tekinsiz atmosferine uygun bitki yapısı için çürümüş, deforme olmuş ağaç modelleri hazırlanmıştır. Bir ağaç modeli üç parça sphere kullanarak yapıldığından diğer üç ağaç modeli orijinalinin üzerine birkaç ekleme yapıp MoveBrush ile yapı üzerinde farklılıklar yaratılmıştır. Zeminin bir bölümü köprüde olduğu gibi modellenerek tüm parçalar birleştirilerek üç farklı açıdan sahnenin renderı alınmıştır.



Görsel 100:Referans fotoğraflar (<https://gumroad.com>).

“*The Night Unfurls*” adlı birinci sahnede mekânın geniş açı görüntüsü üç boyutlu render üzerine foto montaj (bkz. Görsel: 100) ve dijital boyama birleştirilerek elde edilmiştir. Cgtextures.com sitesinden elde edilen dokularda (bkz. Görsel: 101), sahneye detay vermek ve daha gerçekçi görünüm elde etmek için Photoshop programında round brush ve charcoal brush kullanılarak doku üzeri boyama yapılmıştır. Gökyüzü için iki, zemin üzerinde iki ve binalar çevresi için beş fotoğraf kullanılmıştır.

Sahne için Grimshaw'ın ışık gölge ve genel atmosfer yaratımı göz önünde bulundurularak loş ışıklandırmanın egemen olduğu kasvetli fakat sakin bir gece manzarası oluşturmak istenmiştir. Çürümüş, o bölgeye ait gibi görünmeyen ağaçlar ile değişmekte olan evren izlenimi verilmiştir.



Görsel 101:Üç sahne için kullanılan dokular (www.cgtextures.com).



Görsel 102:Photoshop aşamasının başlangıç görünümü.

Binaların perspektife göre montajları yapıldıktan sonra (bkz. Görsel: 102) renk düzenlemesi ve homojen görünüm için boyama yapılmıştır. Arka plan eklemeleri ve dokuların doğal görünümü için düzenlemeler yapıldıktan sonra farklı noktalara ambiens ışığı eklenmiştir.

Son olarak mekâna eklenen karakter; derinlik algısı ve alanın büyüklüğü izleyiciye fikir vermesi için sahneye yerleştirilmiştir. Mekân için üç boyutlu model kullanımı ise, konsept tasarım aşamasının uygulama sürecini hızlandırmış ve daha pratik hale getirmiştir. Önceden yapılan uygulamanın katmanları bir sonraki çalışma (Görsel: 103) için de kullanılmıştır. Video oyun konsept tasarımı için Jama Jurabaev, Maciej Kuciara gibi sanatçıların başta olmak üzere yaygın olarak kullandıkları bu teknik zamandan faydalanma açısından pratik ve farklı sinematik açıları denemek için hızlı bir çözümdür.



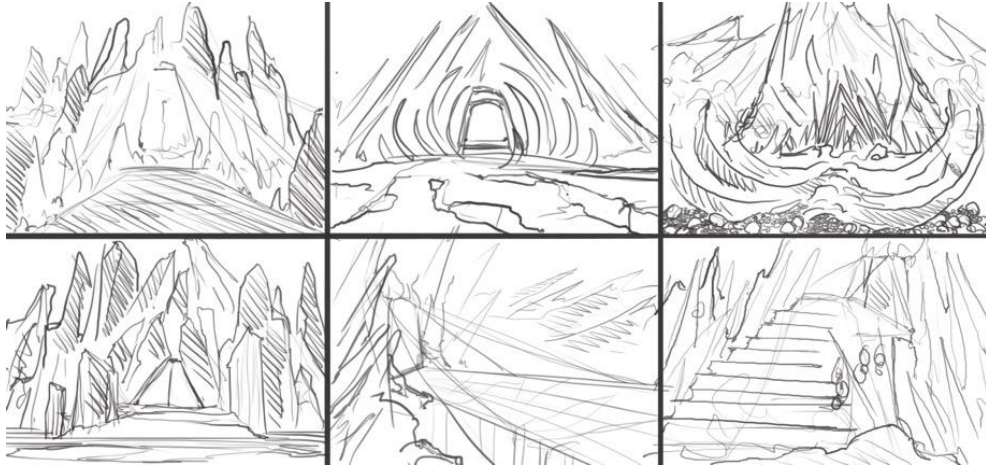
Görsel 103:İkinci sahne farklı bir perspektifle detaylara odaklanmıştır.

Birinci sahne için modellenen köprü, taş zemin ve çürümüş ağaçlar aynı mekânın dönüşüm aşamasını (bkz. Görsel: 104) kurgulamak için kullanılmıştır. Etrafı sarmaya başlayan yabancı organik yapıların göğe doğru uzayan devasa parçaları bu sahnede görülmektedir. Gökyüzünü tamamen kaplamaya başlayan bu organizma bir enfeksiyon gibi etrafa yayılmaktadır.

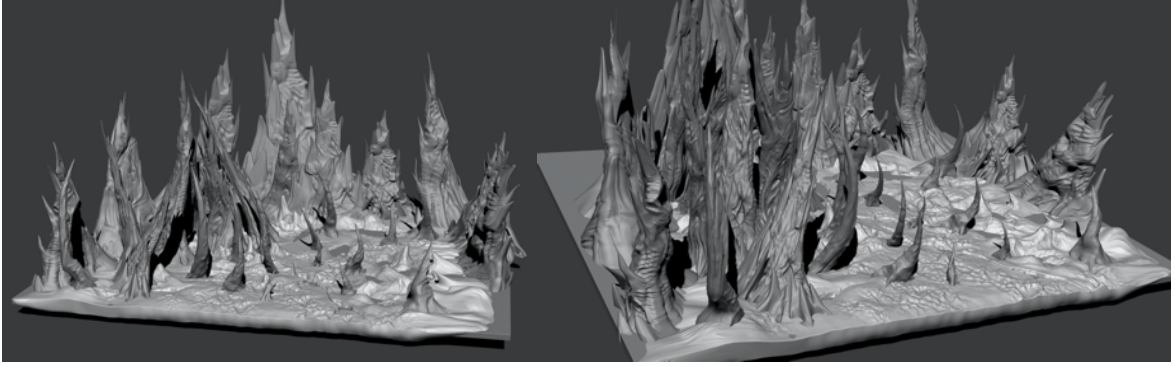


Görsel 104:Sahneye ait üçüncü çalışma.

Aynı teknik “*The Mountains of Terror*” adlı ikinci mekân konsept tasarımı için uygulamaya geçmeden önce basit eskizler çizilerek (bkz. Görsel: 105) farklı fikirler üzerinde durulmuştur. Sonrasında ZBrush programında modelleme aşamasına geçilmiştir.

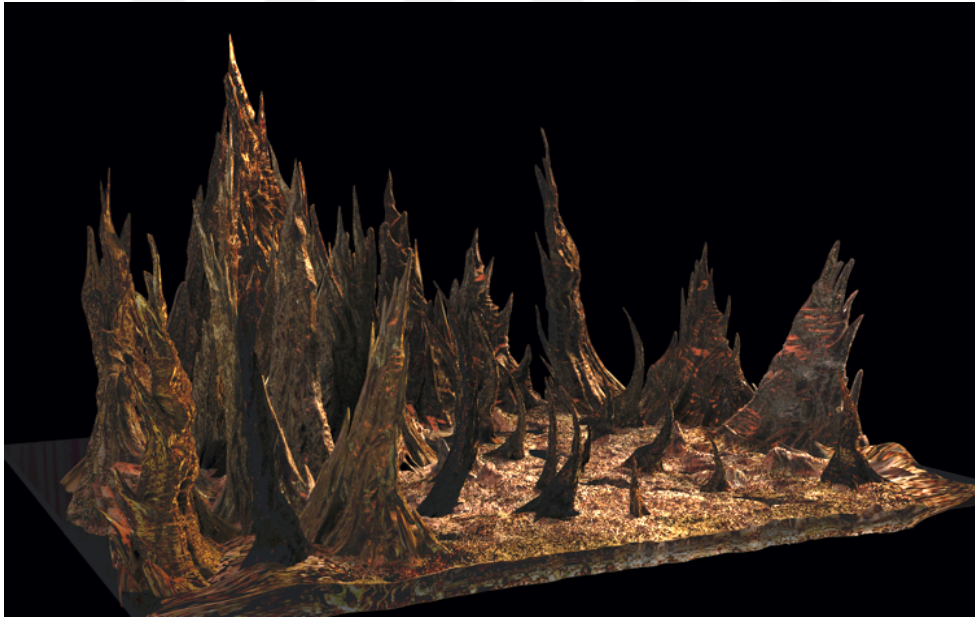


Görsel 105:Eskiz denemeleri.



Görsel 106:ZBrush programında üç boyutlu modelin görünümü.

Modelleme bittikten sonra (bkz. Görsel: 106) Keyshot programında dokular (texture) yerleştirilip ışık ayarı yapıldıktan sonra modelin farklı açılardan birkaç adet görüntüsü (render) alınmıştır. Böylelikle, tasarımın farklı açılardan görüntüsü için üç boyutlu model taban olarak oluşturulmuş ve uygulama aşamasında kolaylık sağlanmıştır. Mekânın tasarımında renk, ışık değişikliği ve bazı küçük detayların eklenmesi yine bu yöntem sayesinde basitçe uygulanabilmektedir.



Görsel 107:Keyshot render görüntüsü.

Alınan görüntüler (bkz. Görsel: 107) Photoshop programında birleştirilerek bir kompozisyon haline getirilmiştir. Arka plan ve ek detaylar için fotoğraf (Görsel: 107) ve dijital boyama kullanılmıştır. Mekânın genel yerşekillerine yansıyan sivri, çentik

dokulu sert zemininde saldırgan ve tehditkâr hava (bkz. Görsel: 108) yansıtmak amacıyla yabancılaştırılmıştır. Bilinç altının görsel olarak dışavurumu için Dünya dışı bir görünüm elde edilmesi amaçlanmıştır.



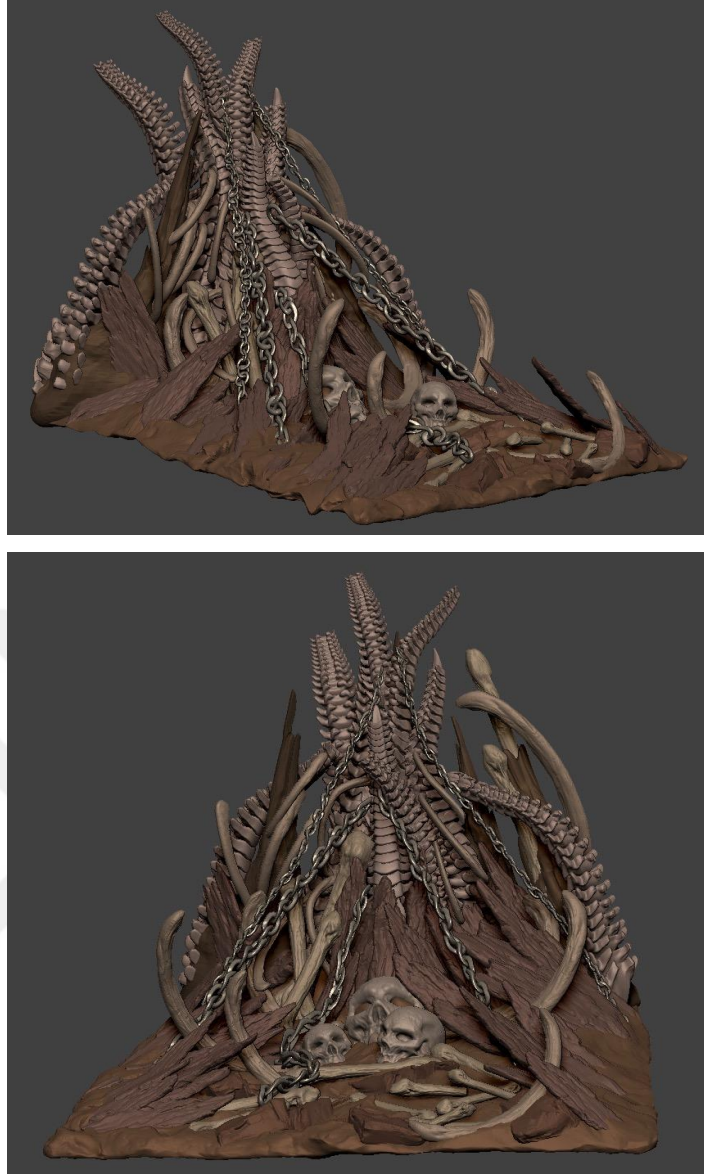
Görsel 108:Sahne için kullanılan fotoğraflar.





Görsel 109:Sahnelerin sonlandırılmış hali.

Üçüncü harita için bir başka konsept tasarımda ise yine aynı yöntem izlenerek oluşturulmuştur. İlk konseptin devamını oluşturan bu tasarımlarda kemik ve iskelet parçaları (bkz. Görsel: 110) kullanılmıştır. Beksinski'nin tasarımlarından ilham alınarak yapılan bu ilk çalışmada daha karmaşık ve detaylı bir kompozisyonun içinde derinlik ve geniş bir alan izlenimi oluşturmak amacıyla alınan birkaç görüntü (render) Photoshop programında birleştirilmiştir. Sonrasında ışık ayarı ve perspektif düzenlemesi yapılmıştır. Farklı açılardan alınan görüntülerin üzerinde dijital boyama ile ayrıntı ekleme ve son rötuşlar yapılmıştır.



Görsel 110:ZBrush programında üç boyutlu model görünümü.

“Incarnation of Agony” adlı sahnede (bkz. Görsel: 111) organik parçaların oluşturduğu yerşekilleri ile ölüm, acı, işkence ve çaresizlik gibi fiziksel ve psikolojik etkenleri izleyicide uyandırmak amaçlanmıştır. İnsan bedeni parçalarının oluşturduğu bu tasarımda, durağan fakat tekinsiz görünen ortamının bunalıcı ve boğuk havası, bilinç altının sürreal ve düşünceler yığınından oluşan yapısının görsel olarak aktarılmış halidir.



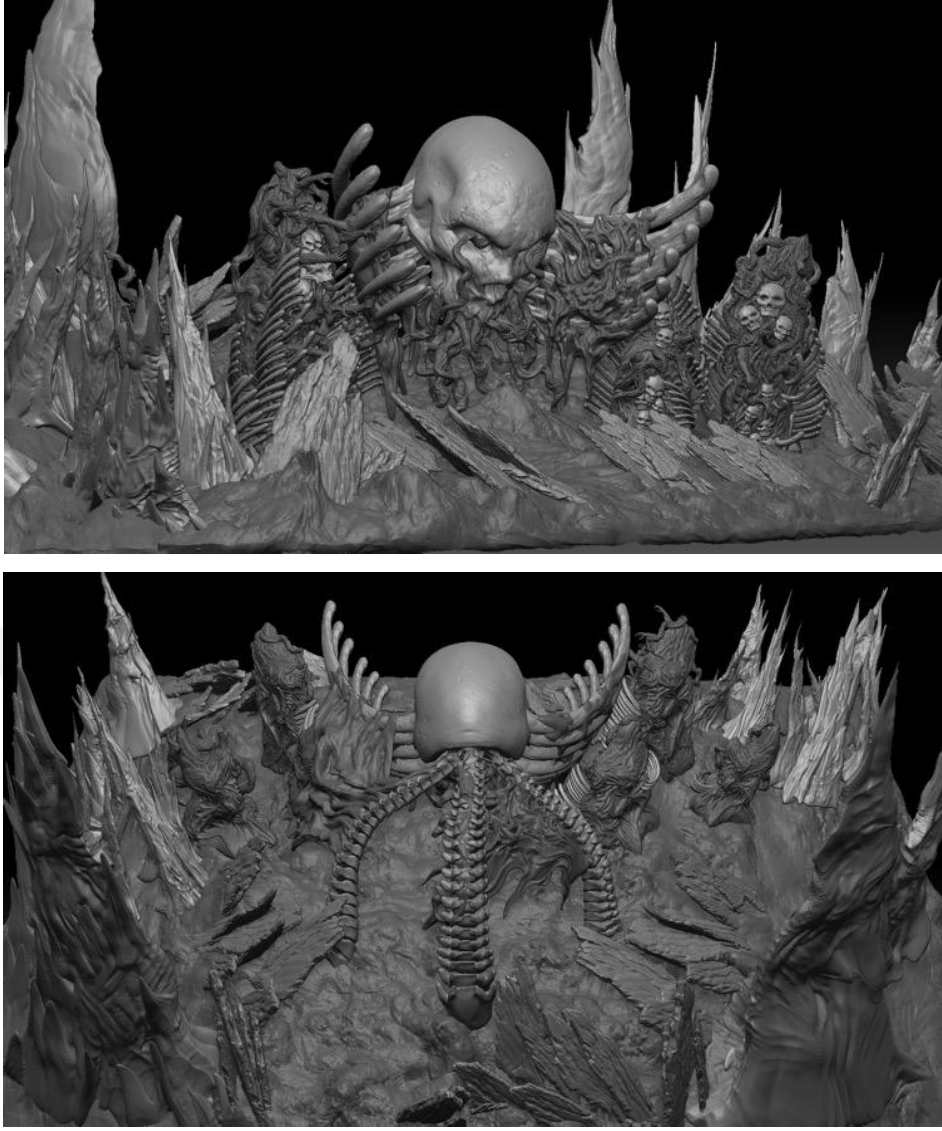
Görsel 111:Sahnenin final hali.

Parçalanmış göğüs kafesi parçaları, omurilikler, demir zincirler ve kuru kafalardan oluşan kompozisyondaki tüm parçalar ZBrush'ta modellenmiştir. Zeminin oluşturan sivri kaya parçalarının aslında coğrafya için mümkün olmayan zıt yönlerde doğru yükselmesi ise; bilinçli olarak tercih edilmiştir. Bu biçimde, bilinç altının düzenli olmayan yapısı vurgulanmıştır.



Görsel 112:Sahnenin farklı ışıklandırma ile denemesi.

Konseptin teknik yönden uygulamasında ise; eskiz aşamasından sonra ZBrush programında üç boyutlu modellemesi ve ardından poligon boyama ve render aşamaları tamamlanmıştır. Gökyüzü ve ortam ışıklandırması için ikinci tasarımda farklı denemeler (bkz. Görsel: 112) yapılmıştır.



Görsel 113:Modelin ZBrush arayüzünde görünümü.

“*At Doom’s Gate*” adlı dördüncü konsept çalışmasında; bir önceki çalışma için modellenen parçaların hemen hepsi yeniden kullanılarak (bkz. Görsel:113) farklı bir mekân konsepti tasarlanmıştır. Ek olarak; çürümüş bağırsaklar, et parçaları ve kopmuş kollar ile çevrelenmiş bu tasarımda daha saldırgan ve ölümü çağrıştıran bir atmosfer yaratmak istenmiştir. Zeminden yükselen dikey ve sivri kayaların çevrelediği mekânın merkezinde devasa bir kuru kafa ve kaburga kemikleri bulunur. Organik yapıların abartılı ölçüleri (bkz. Görsel: 114) sahnenin bütününe hâkim olan saldırgan havayı vurgulamak için tercih edilmiştir.

Sahne tamamıyla modellendikten sonra elde edilen render görüntülerinin üzerinde boyama ve düzenlemeler yapılarak sahnelerin son hali elde edilmiştir. Önceki sahnede olduğu gibi arka planı güçlendirmek ve geniş bir alan hissi oluşturmak için farklı açılardan alınan render görüntüleri Photoshop programında birleştirilip ışık, oran-orantı ayarlamaları yapılmıştır.



Görsel 114:Sahnenin final hali.



Görsel 115:Tasarımın yakın plan görünümü.

“At Doom’s Gate” çalışmasının merkezini ayrıntılı olarak göstermek amaçlı yakın plan görüntüsü (bkz. Görsel: 115) alınarak bir konsept çalışması daha hazırlanmıştır. Bu sahnede dramatik bir ışıklandırma yaratmak için farklı noktalardan ışık kaynakları yerleştirilmiştir. Özellikle kafatası ve kaburgaları ön plana çıkarmak için Photoshop’ta render pass (görüntü parçaları) üzerinden katman ayarları ve Dodge tool ile renklendirme ve ışık düzenlemesi yapılmıştır.



Görsel 116:Modelin ZBrush programında görünümü.

Beşinci konsept çalışması olan “Altar of Sacrifice” adlı mekân tasarımı (bkz. Görsel: 116) ise; soğuk ve sıcak renklerin yarattığı kontrast ile yerşekillerinin hâkim olduğu toprak tonlarının belirgin biçimde ayırt edilmesi (bkz. Görsel: 117) amaçlanmıştır. Zemindeki kan gölünün lavı andıran yapısı, evrenin sürreal ortamındaki doğaüstü atmosferi desteklemektedir. Bununla birlikte; yerşekillerinin diziliminde, tasarımın merkezindeki sunağa dikkati çekmek için simetri kullanılmıştır. Bu görünümün tekdüzeleşmemesi için zemindeki kayalarda düzensizlik yaratılıp, küçük detaylar eklenmiştir.



Görsel 117:Sahnenin final görünümü.

Önceki çalışmalar için hazırlanan bazı üç boyutlu modeller bu sahne için tekrar kullanılarak farklı kompozisyonlara sahip tasarımların iş akışında pratiklik kazandırmıştır. Render bölümleri ile; ışık ve gölgelendirme daha güçlü hale getirilerek dijital boyama ile sahne tamamlanmıştır.





Görsel 118: Detay gösterilen ve alternatif perspektif uygulanan çalışmalar.

Sahnenin yoğun detay oranı göz önünde bulundurularak yakın plandan ve farklı açılardan alınan renderlar (bkz. Görsel: 118) arasından seçilenler, tekrar Photoshop programında işlenmiştir. Render bölümlerinin de kullanıldığı bu tasarımlarda basit fırça kullanımlarıyla eklenen sis ile; atmosferin yoğunluğu ve ışıklandırma üzerinde çalışılmıştır.

Çalışmaların geneline hâkim olan; ampute vücut parçaları (body horror), iskelet parçaları, agresif yerşekilleri ve iç bunaltıcı hava üçüncü bölümde incelenen oyunların yanı sıra birinci bölümün araştırma konusu olan korkunun psikolojik temelleri de dikkate alınarak bir tasarım anlayışı ortaya koymak amaçlanmıştır. Tasarımların çoğunda yaygın olan sivri, saldırgan ve karmaşık yapıdaki biçimlerin parçaları yer yer gölgede kalacak şekilde ışıklandırılarak tekinsizlik vurgusu güçlendirilmek istenmiştir.

Sahnelerin tümünde, biçimleri tamamen ortaya çıkarmayacak şekilde izleyiciye göstererek gizem ve merak duygularını uyandırmak amaçlanmıştır. Örneğin; *Silent Hill 2*'nin döneminde yaşanan teknik yetersizliklerden dolayı daha az detaylı yaratık

modellerinin iç mekânlardaki karanlık ortamlarda yarattığı tekinsizlik havası, uygulama çalışmasının görsel tasarım anlayışında benimsenmiştir.



SONUÇ

Bu sanatta yeterlik tez çalışmasının uygulamasında kullanılan, üç boyutlu illüstrasyon tekniği incelemeye alındığında günümüzdeki video oyunlar için konsept tasarım anlayışına yönelik çalışmalar üretmek birincil hedef olmuştur. ZBrush ve Keyshot gibi üç boyutlu programların sağladığı olanaklar dahilinde gerçekçi, detaylı ve kısa sürede üretilebilen tasarımlar ortaya çıkarılmıştır. Üç boyutlu ortamda çalışmanın bazı zorluklarından olan topoloji düzenlemesi ve düşük poligonda çalışmak gibi gereksinimler konsept tasarım için göz ardı edilebilecek aşamalar olmuştur. Tasarımların iki boyuta aktarılması sebebiyle, modelleme aşamasında bazı kusurları görmezden gelebilmek, daha serbest bir çalışma stilini de ortaya koymaktadır. Üç boyutlu modellerden alınan görüntüler, Adobe Photoshop programında iki boyutlu düzleme aktarıldığında bir taslaktan çok daha fazlasını sağlamaktadır. Konsept oluşturma kısmında sadece rötuşlama ve detay verme aşamalarını bırakarak, çeşitli ışık ve perspektif seçeneklerini de kolaylıkla üretmenin önü açılmıştır.

Uygulamada karşılaşılan zorluklardan biri, bir duygu durumu olan korkunun görsel anlatım diliyle nasıl ifade edilmesi gerektiğini çözümlenektir. Tezin araştırma ve yazım süreci boyunca yapılan bazı tasarımlar çalışma dışı bırakılmış veya uygulamanın gelişim sürecine katkıda bulunarak yeni fikirlerin üretilmesinde fayda sağlamıştır. "*Tales of the Old Void*" adlı konsept kitabın yaratılmasında, mekân tasarımları üzerinde anlık korku unsurlarının ifade edilişi yetersiz kalacağından, tasarımlarda atmosfer oluşturma ve birinci bölümün araştırma konusu olan insan psikolojisini etkileyen görsel etkenlere karşı grafik çözümler üretmeye çalışılmıştır.

Konsept çalışmaların tamamlanmış hali ve üretim yöntemi üzerine anlatımların yer aldığı bir konsept kitap haline getirilerek sunuma hazırlanmıştır. Çalışmalarda kullanılan yöntem, konsept kitapta detaylı biçimde açıklanmış ve kaynak oluşturma amaçlanmıştır. Video oyun sektöründe henüz yeni sayılabilecek bu teknik, birden fazla tasarım programı yetkinliğini gerektirmekle birlikte; oyun

geliştirmede bir sonraki aşama olan çevre tasarımı ve animasyonda tasarımcıya teknik bilgi aşinalığı da kazandırmaktadır. “*Tales of the Old Void*” adlı konsept kitabı boyunca üç boyutlu çalışmalar ağırlıklı olarak ZBrush ve Keyshot programları kullanılarak elde edilmiştir. Bu süreç boyunca üç boyutlu modellemenin, çalışma akışının gerektirdiği teknik aşamalar (UV mapping, retopology, vb.) üzerine denemeler yapılmış ve teknik anlamda çalışma yöntemleri incelenmiştir. Konsept tasarım için bir ihtiyaç olmamasına karşın; bu teknik aşamaların öğrenilmesi, video oyun geliştirme sürecine dair genel bir bilgi sahibi olunmasını sağlamıştır.

Konsept tasarımın estetik ve teknik kaygılarının dışında; günümüz korku oyunları göz önünde bulundurulduğunda hem oyuncuların ilgisini çekecek hem de basmakalıp korku unsurlarının dışına çıkacak çalışmalar üretmek bir diğer sorun olarak görülmüştür. Bu sebeple; korkunun psikolojik, kültürel ve toplumsal yansımaları incelenmiş, evren yaratımında kaynak sağlayan değerli bilgiler elde edilmiştir. İnsan psikolojisinin korku duygusu odağında incelendiği birinci bölümde teorik bilgiler toplanmıştır. İkinci ve üçüncü bölümlerde ise; korku unsurunu oluşturan öğelerin ve toplumsal olayların halk inanışlarındaki yansımalarından, popüler kültürün bir parçası haline nasıl geldiği araştırılmıştır. Toplanan veriler ile; yalnızca korku video oyunlarının tarihçesi değil, edebiyat ve sinema alanlarındaki korku türünün önemli eserlerinden oluşan, araştırma niteliğinde bir sanatta yeterlik tezi hazırlanmıştır.

Oyun tasarımında sınıflandırma için oynanış şekli yerine temasının öncelikli olduğu korku oyunları; temelinde insan psikolojisinin tehlike ve uyarıcılara karşı verdiği tepkiden beslenmektedir. Oyuncunun karşılaştığı görsel ve işitsel tüm uyarılar; insanların doğum anından, gelişimleri ve yetişkin bir birey olmalarına kadar geçen süreçte oluşan korkuları, fobileri ve travmalarından meydana gelir. İnsan yaşamının başında imgelere dayalı, yani görsel hafızalarında yer edinmiş korkularına, daha sonrasında geçmişte yaşanan kötü deneyimlerin yarattığı kaygılar eklenir. Klasik koşullanmada olduğu gibi belirli biçimlere, objelere karşı duyulan korkular, yani insanın hayatında ilk kez karşılaşacağı en basit ve temel korku kaynakları, izleyiciyi görme ve dokunma duyularına karşı yaratacağı endişe ve tehlike duygularını

harekete geçirecek mekanlar tasarlamak amaçlanmıştır. Görsel biçimlerde izleyiciyi etkileyecek imge yaratma endişesinin yanı sıra doku oluştururken dokunulduğunda nasıl hissedileceğine dair net bir fikir vermesi için gerçekçi görüntüler elde edilmeye çalışılmıştır. Farklı dokuların üç boyutlu model üzerindeki sonuçlarını kolay ve hızlı biçimde uygulama olanağı sağlanarak seçeneklerin görülmesine olanak tanımaktadır. İki boyutlu kompozisyon aşamasında ise; farklı üç boyutlu dijital görüntüler kolaj halinde kullanılarak daha detaylı konsept tasarımların ortaya çıkması sağlanmıştır. Üç boyutlu modelleme ve ışık kullanımının sunduğu seçenekler ile uygulamanın konsept tasarımları için istenilen hedefe ulaşılmıştır.



KAYNAKLAR

- Andre, C. (2004). *Korkunun Psikolojisi: Fobiler, Korkular, Kaygılar*. Say Yayınları.
- Başyurt, O. (2017, 08 08). *Korkunun Çekiciliği: Korkacağımızı Bile Bile Neden Korku Filmlerini İzleriz?* Evrim Ağacı: <https://evrimagaci.org/korkunun-cekiciligi-korkacagimizi-bile-bile-neden-korku-filmlerini-izleriz-5196> adresinden alındı
- Bayalan, Y. (tarih yok). *Korku Nedir? Psikolojik Bir Analiz*. Psikoloji Gazetesi: <https://psikologigazetesi.com/korku-nedir/> adresinden alındı
- Britannica, T. E. (2019, 01 05). *John B. Watson*. Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/biography/John-B-Watson> adresinden alındı
- Freud, S. (2004). *Uygarlık, Toplum ve Din*. Payel Yayınları.
- Freud, S. (2016). *Psikanalize Giriş: 3- Psikanaliz Üzerine Yeni Araştırmalar ve Bulgular*. İstanbul: Say Yayınları.
- Fromm, E. (1993). *İnsandaki Yıkıcılığın Kökenleri*. Payel Yayınları.
- Goldstein, J. (1998). *Violent Video Games*. arts.rpi.edu: [http://www.arts.rpi.edu/public_html/ruiz/EGDFall2014/readings/Reading%2005%20-%20Violent%20Videogames%20\[Jeffrey%20Goldstein\].pdf](http://www.arts.rpi.edu/public_html/ruiz/EGDFall2014/readings/Reading%2005%20-%20Violent%20Videogames%20[Jeffrey%20Goldstein].pdf) adresinden alındı
- Jung, C. (1962). *İnsan Ruhuna Yöneliş*. Say Yayınları.
- Karanki, V. (2017). *Korkulara Elveda*. İstanbul: Yitik Ülke Yayınları.
- Luton, F. (2010, 11 24). *Jungian Analysis- An Adventure Into The Self*. FrithLuton.com: <https://frithluton.com/jungian-analysis-adventure/> adresinden alındı
- Schwartz, S. (1986). *Classic Studies in Psychology*. Mayfield Publishing.
- Storr, A. (1983). *Jung, Seçme Yazılar*. Alfa Basım Yayım Dağıtım San. Ve Tic. Ltd. Şti.
- Strachey, J. (1964). *The Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. London: The Hogarth Press.
- Tocci, J. (2008, 2 2). "You Are Dead. Continue?": Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. . Eludamos.org:

- <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/43/81> adresinden alındı
- Travis, B. (2017, 09 22). *Grief in Video Games: How Gaming Can Help Us Confront Death*. *Evening Standard*. <https://www.standard.co.uk/stayingin/tech-gaming/grief-in-video-games-how-gaming-can-help-us-confront-death-a3640891.html> adresinden alındı
- Yeşilyaprak, B. (2012). *Eğitim Psikolojisi*. Pegem Yayınları.
- Gumroad. (2019). *Amsterdam Reference Pack*. <https://gumroad.com/l/dxQpZ/free>
- Wu, J., Li, P., Rao, S., (2008). *Why They Enjoy Virtual Game Worlds? An Empirical Investigation* (s. 220). *Journal of Electronic Commerce Research* Vol. 9, No. 3.
- Silver, A., & Ursini, J. (1997). *The Vampire Film: From Nosferatu to Interview with the Vampire* (pp. 22–23). New York: Limelight Editions.
- Barber, P. (1988). *Vampires, Burial and Death: Folklore and Reality*. New York: Yale University Press.
- King James (2016, 04 14). *Daemonologie. A Critical Edition. In Modern English*. p. 80.
- Bathurst, B. (2003). *The Lady Vanishes: Victorian Photography's Hidden Mothers*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/dec/02/hidden-mothers-victorian-photography>
- Newadwent. (2020). *St. Catherine of Alexandria*. <https://www.newadvent.org/cathen/03445a.htm>
- Butterworth, S. (2016). *Resident Evil Creator Shinji Mikami Reflects on the Series' Roots*. <https://www.gamespot.com/articles/resident-evil-creator-shinji-mikami-reflects-on-th/1100-6435918/>
- Gitmez, T. (2017). *On Beş Yılın Ardından: Silent Hill 2, Neden Harika Bir Oyundu?* <https://tr.ign.com/silent-hill-2/102228/feature/on-bes-yilin-ardindan-silent-hill-2-neden-harika-bir-oyundu>
- Gamerant. (2017). *Resident Evil 7 Producer Explains Why Characters Have Perfect Teeth*. <https://gamerant.com/resident-evil-7-perfect-teeth-explanation/>
- IZI.TRAVEL. (t.y.). *Hieronymous Bosch "Cutting the Stone"*. <https://izi.travel/ro/51fd-hieronimus-bosch-cutting-the-stone-1494-or-later-prado-madrid/en>

- Cox, S. (2019). *The Most Painful Medical Procedures of Medieval Times*.
<https://allthatsinteresting.com/painful-medicine-medieval-times>
- GamePro. (1996, 04). *Creating Evil Incarnate: The Making of Resident Evil*. Issue 81
- Kasavin, G. (2005). *Condemned: Criminal Origins Review*.
<https://www.gamespot.com/reviews/condemned-criminal-origins-review/1900-6140028/>
- Gamespot. (2006). *The Greatest Games of All Time: System Shock 2*.
<https://www.gamespot.com/articles/the-greatest-games-of-all-time-system-shock-2/1100-6130956/>
- Peckham, M. (2014). *6 Things Alien: Isolation Nails, and 5 It Misses*.
<https://www.wired.com/2014/10/alien-isolation-review/>
- Merlininkazani. (2010). *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*.
<https://www.merlininkazani.com/call-of-cthulhu-dark-corners-of-the-earth-oninceleme-1120>
- Zero 3 Official Guidebook (2012). *Fatal Frame III Guidebook: Interview*.
<https://web.archive.org/web/20151105032057/http://fftranslations.atspace.co.uk/ff3interviewgb.html>
- Smith, D. (2018). *Fatal Frame*. <https://www.ign.com/articles/2002/03/05/fatal-frame-2>
- Krupa, D. (2017). *Dying Light: Making Zombies Fresh Again*.
<https://www.ign.com/articles/2014/12/08/dying-light-making-zombies-fresh-again-ign-first>
- Kaya, A. (2019). *Karıncaları Zombiye Dönüştüren Mantar: Ophiocordyceps Unilateralis*. <https://www.tech-worm.com/karincalari-zombiye-donusturen-mantar-ophiocordyceps-unilateralis/>
- Lu, J. (2019). *How A Parasitic Fungus Turns Ants Into "Zombies"*.
<https://www.nationalgeographic.com/animals/2019/04/cordyceps-zombie-fungus-takes-over-ants/>
- Levack, B. P. (2013). *The Oxford Handbook of Witchcraft in Early Modern Europe and Colonial America*.

https://books.google.com.tr/books?id=yFloAgAAQBAJ&pg=PA348&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

PlayStation. (2014). *Grounded: The Making of The Last of Us*. <https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps>

Lessons from the Screenplay. (2019). *The Last of Us (Feat. Writer & Creative Director Neil Druckmann)*. <https://www.youtube.com/watch?v=4FGIIGYcBos>

Prague.eu. (t.y.). *History of the Astronomical Clock*. <https://www.prague.eu/en/articles/timeline-14397>

Kowabana.net. (2017). *Old Innunaki Tunnel*. <https://www.kowabana.net/2017/09/24/old-inunaki-tunnel/>

GameCentral. (2019). *Blasphemous Review- Sacrilegious Souls*. <https://metro.co.uk/2019/09/10/blasphemous-review-sacrilegious-souls-10717404/>

Steam.com. (2017). *White Day: A Labyrinth Named School*. https://store.steampowered.com/app/466130/White_Day_A_Labyrinth_Named_School/

Looper. (2016). *The Dark Untold Truth of The Texas Chainsaw Massacre*. <https://www.youtube.com/watch?v=tFclzwBcKfw>

Roffman, M. (2018). *Classic Film Review: Night of the Living Dead Will Scare the Hell Out of Every Generation*. <https://consequenceofsound.net/2018/09/classic-film-review-night-of-the-living-dead/>

Bolton, R. (2020). *Holy Horror: Noroi the Curse and the Importance of Folk Rituals*. <https://scriptophobic.ca/2020/01/30/holy-horror-noroi-the-curse-and-the-importance-of-folk-rituals/>

Bradshaw, P. (2019). *Alien Review – Ridley Scott’s Masterpiece Is Lethally Contemporary*. <https://www.theguardian.com/film/2019/mar/01/alien-review-ridley-scott-lethally-contemporary-masterpiece>

NowYouSeelt. (2015). *Phallic Symbolism In Film*. https://www.youtube.com/watch?time_continue=423&v=HV5jcXT3USw&feature=emb_logo

Crow, D. (2019). *The Bleeding Heart of Dracula*. <https://www.denofgeek.com/culture/the-bleeding-heart-of-dracula/>

Runion, D. (2005). *Halloween fort he Atari 2600*.
<https://web.archive.org/web/20101130030724/http://roguecinema.com/article241.html>

Tieryas, P. (2019). *The NES Game That Inspired Resident Evil*.
<http://kotaku.com/the-nes-game-that-inspired-resident-evil-1687040111>

Edge. (2010). *The Making of: Alone In The Dark*.
<https://web.archive.org/web/20130531065843/http://www.edge-online.com/features/making-alone-dark/>

Alt, M. (2011). *This Halloween Watch Out For Yurei of All Kinds*.
<https://www.japantimes.co.jp/life/2011/10/31/language/this-halloween-watch-out-for-yrei-of-all-kinds/#.Xwllgy2xvyJ>

Sciutteri, M. (2018). *Interactive Storytelling: Why and How We Tell Stories*.
<https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/interactive-storytelling-part-1--cms-30015>

Jamieson, D. (2017). *The Four Elements of Game Design: Part 1*.
<https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/four-elements-of-game-design-1--cms-22720>

Nacke, L. (2014). *The Formal Systems of Games and Game Design Atoms*.
<http://acagamic.com/game-design-course/the-formal-systems-of-games-and-game-design-atoms/>

Top10contents. (2021). *Top 10 Scary Japanese Urban Legends*.
<https://www.top10contents.com/2020/04/urban-legends-from-Japan.html>

Yaltırık, M. B. (2020). *Dünden Bugüne: Dracula Efsanesi*.
<https://kayiprihtim.com/inceleme/dunden-bugune-dracula-efsanesi/5/>

Pallardy, R. (t.y.). *Elizabeth Bathory Hungarian Countess*.
<https://www.britannica.com/biography/Elizabeth-Bathory>

Duomodimilano. (2017). *Duomo Di Milano the Cathedral*.
<https://www.duomomilano.it/en/infopage/the-cathedral/53/>

Flanagan, M. (2020). *Facing Fear During Times of Uncertainty*. <https://bloody-disgusting.com/editorials/3611821/facing-fear-times-uncertainty-guest-essay-filmmaker-mike-flanagan/>

Newadvent. (t.y.). *Dance of Death*. <https://www.newadvent.org/cathen/04617a.htm>

Aydın, T. (2020). *İçimizdeki Canavar Kahramanlar: Evrimsel Psikolojide Carl Gustav Jung'un Arketipleri*. https://evrimagaci.org/icimizdeki-canavar-kahramanlar-evrimsel-psikolojide-carl-gustav-jungun-arketipleri-8262?utm_source=evrimagaci&utm_medium=social&utm_campaign=as-facebook-page&fbclid=IwAR21_DkEYBU66n1cy5QIWDv0K0fMGp8sqgwlQkV8dynuZEqF7L_1j6LNUXk

Şen, E. (2017). *Doppelganger: İkiz Karakterlerin İç Yüzünü Görmek*. <https://filmloverss.com/doppelganger-ikiz-karakterlerin-ic-yuzunu-gormek/>

Bigelow, K. M., Morris E. K. (2001) *John B. Watson's Advice on Child Rearing: Some Historical Context*. <https://psycnet.apa.org/fulltext/2014-55587-006.html>

Sprouts. (2020). *Watson's Theory of Behaviourism*. <https://www.youtube.com/watch?v=V09FuazW8bc>

Şemin, N. Z. (2020). *1518 Strasbourg Dans Salgını*. https://gorgondergisi.com/1518-strasbourg-dans-salgini/#_ftn10

McGrath, C. (2008). *At World's End, Honing A Father-Son Dynamic*. <https://www.nytimes.com/2008/05/27/movies/27road.html>

Hsu, J. (2012). *Why "Uncanny Valley" Human Look-Alikes Put Us On Edge*. <https://www.scientificamerican.com/article/why-uncanny-valley-human-look-alikes-put-us-on-edge/>

Caballar, R. D. (2019). *What Is the Uncanny Valley?* <https://spectrum.ieee.org/autaton/robotics/humanoids/what-is-the-uncanny-valley>

Mori, M. (2012). *The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori*. <https://spectrum.ieee.org/autaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>

Tuzgöl, K. (2018, 01) *Türkiye Bütüncül Psikoterapi Dergisi/ Cilt:1, Sayı:1, s:42*

Then&Now. (2016). *Jacques Lacan – The Mirror Stage*. <https://www.youtube.com/watch?v=agTYUU4gTOo&t=19s>

D'Costa, K. (2011). *Why Are We Afraid of Clowns?* <https://blogs.scientificamerican.com/anthropology-in-practice/cant-sleepclown-will-eat-me-why-are-we-afraid-of-clowns/>

Krumhuber, E. (2017). *What Can Facial Movement Tell Us About Emotional Expression?* <https://medium.com/know-it-wall/what-can-facial-movement-tell-us-about-emotional-expression-e9f75c84308b>

Tinwell, A., Grimshaw-Aagaard, M. N., Nabi, D. A., Williams, A. (2011). *Facial Expression of Emotion and Perception of the Uncanny Valley In Virtual Characters*. https://www.researchgate.net/publication/220496168_Facial_expression_of_emotion_and_perception_of_the_Uncanny_Valley_in_virtual_characters

Stuart, K. (2010). Shock and Gore: Why Video Games Are Failing At Horror. <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/dec/01/splatterhouse-horror-games>

Byrd, C. (2015). Bloodborne: The Most Recent Souls Game Is Brutal, Violent and Exhilarating. <https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2015/03/31/bloodborne-the-most-recent-souls-game-is-brutal-violent-and-exhilarating/>

Houghton, D. (2014). *Why Most Scary Games Fail As Real Horror, And Why They Always Have*. <https://www.gamesradar.com/why-most-scary-games-fail-real-horror-and-why-they-always-have/>

Heaven, D. (2015). *How The Scariest Video Games Use Our Own Minds To Terrify Us*. <https://www.newscientist.com/article/dn28375-how-the-scariest-video-games-use-our-own-minds-to-terrify-us/>

Jarret, C. (2011). *The Lure of Horror*. <https://thepsychologist.bps.org.uk/volume-24/edition-11/lure-horror>

Mitchell, J. (2015). *Creating Horror Through Level Design*. <https://jaredemitchell.com/articles/creating-horror-through-level-design/>

Rubin, R. (2020). *Global Entertainment Industry Surpasses 100 Billion USD for the First Time Ever*. <https://variety.com/2020/film/news/global-entertainment-industry-surpasses-100-billion-for-the-first-time-ever-1203529990/>

Witkowski, W. (2020). *Videogames Are About to Get More Expensive For the First Time In 15 Years*. <https://www.marketwatch.com/story/the-age-of-70-videogames-has-arrived-11602257572>

Witkowski, W. (2020). *Video Games Are Bigger Industry Than Movies And North American Sports Combined, Thanks to the Pandemic*.

<https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>

Clasen, M. (2015). *How Do Horror Video Games Work, and Why Do People Play Them?* <https://digest.bps.org.uk/2015/07/06/how-do-horror-video-games-work-and-why-do-people-play-them/>

Rodgers, D. (2018). *Something Wyrld: Folk Horror, Folklore and British Television*. http://shura.shu.ac.uk/23567/3/Rodgers_something_wyrld_television_%28AM%29.pdf erişim:01.01.2021

ArsTechnica. (2019). *How Dead Space's Scariest Scene Almost Killed the Game*. https://www.youtube.com/watch?v=BQ3iqq49Ew8&list=PLA8_m6lgv8R_Nm3aKDgMSXLoSAEyBA57o&index=30

Bess, E., (2021). *The Pieta: An Image of Compassion*. https://www.theepochtimes.com/the-pieta-an-image-of-compassion_3767070.html

Klepek, P., (2015). *Bloodborne: The Kotaku Review*. <https://kotaku.com/bloodborne-the-kotaku-review-1695227854>

Milne, A., (2018). *Trepanation Was The Bizarre Cure-All That Exposed Your Brain*. <https://allthatsinteresting.com/trepanation>

Lovecraft, H. P., (2018). *Edebiyatta Doğaüstü Evren*. Laputa Kitap

Turan, A. B. (2020). *Türk Canavarları Sözlüğü*. Gerekli Kitaplar

Scognamillo, G., (2014). *Korkunun ve Dehşetin Kapıları*. Bilge Karınca Yayınları

Wilkinson, P. (2010). *Efsaneler ve Mitler: Köklerine ve Anlamlarına Dair Görsel Bir Rehber*. Alfa Yayınları

EK: UYGULAMA CD



ETİK BEYAN

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi 'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

20/03/2023

Arş. Gör. Ümit Hazal Yayalar

Sanatta Yeterlik Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: VIDEO OYUNLARDA KORKU UNSURUNUN
KULLANIMI VE KONSEPT TASARIM ÇALIŞMASI

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
19.03.2023	202	297243	24.01.2023	%2	2040647791

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (19/03/2023)

İmza
Ümit Hazal YAYALAR

Öğrenci No.: N15251885

Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	X		

DANIŞMAN ONAYI
(UYGUNDUR)

Prof. Özden Pektaş TURGUT

Proficiency in Art Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title : THE USE OF FEAR ELEMENT IN VIDEO GAMES AND CONCEPT DESIGN STUDY

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
19.03.2023	202	297243	24.01.2023	%2	2040647791

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (19/03/2023)

Signature
Ümit Hazal YAYALAR

Student No.: N15251885

Department: Graphic

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	x		

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED
Prof. Özden Pektaş TURGUT

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tez/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- ☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)
- ☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- ☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

20 / 03 / 2023

Ümit Hazal YAYALAR

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
 - (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
 - (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.
- Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı: Ümit Hazal YAYALAR

Doğum Yeri ve Tarihi: Zonguldak/ Türkiye, 1989

Eğitim Durumu: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım,
2011

Yüksek Lisans Öğrenimi: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik
Tasarım, 2016



