

GUILLERMO DEL TORO'NUN FANTASTİK FİGÜRLERİ HANGİ TÜRLERİN SINIRLARINDA GEZER?

Süheyla Tolunay İşlek

“Canavarları seviyorum. Canavarlar benim için gerçek...”¹

François Truffaut'ya göre, “sinema tarihi iki soy çizgisini izler, biri **Lumiére** ile başlar ve temel olarak gerçekçidir, diğeryse **Méliès** ile başlar ve fantazinin yaratılışını içerir.”² Gerçekliğin tam zıddı gibi görünen fantezi aslında görünmeyen bambaşka gerçeklikleri ortaya koyar. **Jackson** “fantastik” kelimesinin “görünür kılmak veya açıkça göstermek” anlamına gelen Yunanca bir sözcükten türediğini belirtir.³ **Sobchack**'e göre de “fantastik filmler, kişisel, toplumsal ve kurumsal bilgiden, kontrol ve görünürlükten kaçan her şeyi hayal ederek harfi harfine *resmetmeye*, adlandırmaya, sınırlamaya ve kontrol etmeye çalışır.”⁴ Bir fantezi türü uzmanı olan **Guillermo del Toro** birçok sosyal, toplumsal ve psikanalitik olguyu çok sevdiği fantastik canavarlar aracılığıyla somut ve görünür kılar. Gerçek ile fantezinin kesişim noktasındaki bu fantastik figürler, **del Toro**'nun ilk uzun metraj filmi **Cronos**'tan (1993) itibaren her filmde farklı bir alegoriyi temsil eder. Hayaletler zamanda asılı kalmış duygulardır, vampirler gençlik ve ölümsüzlük arzumuz, dev robotlar ve dev böcekler türlü kolektif korkularımız, boynuzlu iblisler ise kişisel kaygılarımızdır. Bu fantastik figürler, fantezi türüne ilave olarak

¹ “Canavarları o yaratıyor: İşte Guillermo del Toro'nun ilginç hayatı”, CNNturk.com, 27.02.2018 [[bağlantı](#)]

² Sobchack, 2008: 362

³ *akt.* Furby ve Hines, 2014: 40

⁴ Sobchack, 2008: 366

başta korku, bilim kurgu olmak üzere diğer türlerin de kullanımını gerekli kılar ve **del Toro** bütün filmlerinde fantezi, bilimkurgu, korku, gerilim, melodram, aksiyon ve komedi türleri arasında geçişler yapar. Bu yazıda **Guillermo del Toro**'nun fantastik figürlerinin hangi saiklerle farklı türlerin sınırlarında gezindiğini “tür” kavramı çerçevesinde inceleyeceğim.

Tür, Melez Tür ve Tür Geçişleri

Tür, filmleri tanımlamak ve analiz etmek için kullanılan bir kategori, ikonografi ve uyuşumlar (konvansiyonlar) topluluğudur. Filmden filme tekrarlanan tür uyuşumları bazı özel türlerin ve tür normlarının oluşmasına imkân tanımıştır. **Bordwell** ve **Thompson**'a göre “filmlere bakmamızın en yaygın yollarından biri tür olarak bakmaktır. Filmler çok yaygın olarak benzer olay örgülerine, benzer tematik içerimlere, karakteristik filmsel tekniklere ve tanınabilir ikonografiye bağlı olarak türler içinde gruplandırılırlar.”⁵ Bir filme tür çerçevesinden bakmak, o filme metonimik olarak, yani belli uyuşumlar ve ikonografilerle bakmak demektir. Tür kavramı, bir filme sadece bir biçimsel sistem ve yapı olarak bakmaktansa belirli bir türün bir parçası olarak bakmayı gerektirir. Ancak filmleri tür gözlüğü ile okumanın faydalarını bir tarafa ayırırsak onları kategorilere hapsetmek, filmlerin özgürleştirici yanını törpüleyip etki alanlarını daraltır. Bu nedenle türler arasında kesin sınırlar belirlemek, bizi, hem film okumada aldatabilir hem de kategorizasyon tuzağına düşmeye açık hale getirebilir. Zira bir tür diğer bir türle karışabilir, ölebilir, yeniden canlanabilir veya başka türlere evrilebilir. Hepsinden öte zaten bir film genellikle birden fazla tür içerir ve bu türler film boyunca farklı anlamların aynası olarak işlev görür. (**Derrida** her metnin birden fazla türü olduğunu söyler.⁶)

Birden fazla tür içeren filmler *hibrit*, diğer bir deyişle melez türdedir. Tür teorisine göre “hibrit tür” iki veya daha fazla farklı türdeki temaları ve öğeleri bir araya getiren kurgu türüdür. Bunun için baştan sona devam eden iki tür ya da alt tür olmalıdır. Örneğin bir filmde hem gerilim hem de aksiyon unsurlarının olması onu hibrit bir tür yapar. Hibrit tür oluşturmanın bir diğer yöntemi, bir tür filminde

⁵ akt. Sobchack, 2008: 346

⁶ Derrida, 2005: 22

paranteze alınmış başka bir tür olmasıdır. Örneğin bir western filminde paranteze alınmış bir kara film bölümü olabilir. **Guillermo del Toro**'nun bütün filmlerinde en az iki tür bulunduğu için, filmleri hibrit tür kategorisine girer.

Del Toro, fantezi, korku ve bilim kurgu türlerini, gerilim, dram, gotik türleriyle tersyüz edip kaynaştırır ve aradaki net ayrımları ortadan kaldırır. Belli bir türün nerede başlayıp nerede bittiğini anlamak zordur. Bilim kurgu; korku türü ile, gotik; dram ile, fantastik macera; aksiyon türü ile kaynaşır. Türler arası geçişte, birer insan gibi davranan, değişen, dönüşen vampirler, hayaletler, periler, iblisler ve masum çocuklar başrolüdür. **Del Toro**'nun bir auteur olarak özgünlüğü türleri kaynaştırma becerisinden ve fantastik figürlere farklı anlamlar yüklemesinden ileri gelir. **Del Toro** ayrıca fantezi türü ile korku, gerilim, dram, aksiyon ve komedi gibi türler arasında geçişler yaparken mitolojik öyküleri, bilinçdışı arzu ve korkuları politik alt metinlerle birleştirir. **Del Toro** filmlerindeki türler arası geçişleri özel olarak incelemeyen önce, genel olarak hangi türlerin birbiri ile ne sebeplerle ilişkide olduğuna bakmak anlamlı olur diye düşünüyorum.

1. **Vivian Sobchack**'e göre "Birleşik Devletler ve Büyük Britanya'da fantastik film olarak sınırları belirlenen, üretilen, reklamı yapılan ve popüler olarak tüketilen türler -yani korku, bilim kurgu ve fantastik macera- arasındaki sınırlar son derece geçirgendir ve genellikle melez biçimlerde çıkarlar. Her biri imgesel olarak alternatif -fantastik- dünyalar inşa ederek rasyonel mantığa ve o dönemin bilinen ampirik yasalarına aykırı olan olanaksız deneyimlerin öykülerini anlatırlar."⁷
2. Korku, gotik, fantastik türlerinin geçirgen olmasının nedenlerinden biri her ne kadar bu türlerin semantik öğeleri çok farklı olsa da sentaktiklerinin psikanalize dayanmasıdır. "Fantezi" terimi zaten psikanalizde başka bir anlam kazanır. Fantezi, hayat tecrübeleri, arzular, umutlar, korkular, endişeler ve tutkularla bağlantılı olan ve birey için özel bir değer ve işleve sahip psikolojik bir süreçtir. Psikanalitik kuram, pek çok nedenden dolayı fantastik sinema çalışmaları için bu nedenle önem arz eder.⁸
3. Arafta kalmış hibrit karakterlerin (yarı vampir yarı insan gibi) metamorfoz ve dönüşümleri de film türlerinin değişip dönüşmesinde başat rol oynar.

⁷ Sobchack, 2008: 362

⁸ akt. Furby ve Hines, 2014: 70

Fantastik figürlerin nelerin hibridi olduğu da filmin hibrit yapısının içeriğini belirler.

4. Son olarak melodram gibi, komedi ve dram türleri de diğer türlerle kolayca iç içe geçebilen türlerdir. Zira bilimkurgu, korku ve gotik türünün kendi mizansenleri olsa da komedi, dram ve melodram türlerinin kendi mizansenleri yoktur.⁹ Bu nedenle her filmin bazı bölümleri komik ya da dramatik olabilir.

Guillermo Del Toro Filmlerindeki Tür Geçişleri

Del Toro'nun filmleri birçok farklı kategoride incelenebilir: Hispanik üçleme, İspanyol İç Savaşı hakkındaki filmler, kahramanları çocuk olan filmler, Hollywood için yaptığı filmler, Marvel çizgi roman kahramanlı filmler gibi. Ancak bu yazıdaki kategorizasyon bütün bunlardan farklı olarak fantastik figürlerin yani **del Toro**'nun canavarlarının işlevleri üzerine olacak. Yazıda **del Toro**'nun filmlerini tür geçişleri açısından incelerken fantastik figürlerin işlevleri üzerinden üç kategorik bölümlere yapacağım. İlk kategoriyi fantastik figürlerin, ana karakterin bilinçdışı tezahürü olduğunu düşündüğüm filmler oluştururken, ikinci kategoriyi kolektif korkuların sembolü olan fantastik figürler oluşturuyor. Üçüncü kategorideki filmlerde ise ana karakterin kendisi fantastik figür olarak karşımıza çıkmakta. Bu üç kategorideki filmlerin tür geçişlerini ve fantastik figürlerin işlevlerini incelerken ilk kategorideki ilk iki filmi –yani **del Toro**'nun hiçbir maddi kaygı gözetmeksizin ve tüm yaratıcılığını kullandığı filmlerini- ayrıntılı olarak analiz edeceğim.

İlk kategoriye ait filmler *Şeytanın Belkemiği* (The Devil's Backbone, 2001), *Pan'ın Labirenti* (Pan's Labyrinth, 2006) ve *Kızıl Tepe* (Crimson Peak, 2015). Fantastik figürlerin ana kahramanın bilinçdışı tezahürleri olan bu filmler genelde gotik, korku, dram ve gerilim türlerinin sınırlarında gezinir. **Del Toro**'nun birçok filmi politika ve toplumsal yapıyla da sürekli etkileşim halinde olduğu için bu

⁹ Bir filmin kendi mizanseninin olması demek, izleyicinin film seyri boyunca izlemeyi beklediği ikonografik öğelerin olması demektir. Örneğin tür izleyicisi gotik türde tekinsiz ve kasvetli bir ev, bilimkurguda bir bilim adamı ya da laboratuvar görmeyi bekler. Fakat komedi, dram ve melodram türleri ikonografik unsurlara dayanmaz. Film kuramcısı Robert Stam'e göre "bazı türler öykü içeriğine dayanırken (savaş filmi) diğerleri edebiyattan (komedi, melodram) ya da başka bir medyadan (müzikal) ödünç alınmıştır." (2000: 14)

filmler ayrıca kişisel kaygılara ilave olarak belli bir döneme ait toplumsal ve siyasi kaygıları da aktarır.

İkinci kategoriye ait filmler *Tehlikeli Yaratıklar* (Mimic, 1997), *Pasifik Savaşı* (Pacific Rim, 2013) ve 2017 yapımı, Oscar ödüllü *Suyun Sesi* (The Shape of Water, 2017). Bu filmlerin ortak noktası bilim kurgu türü uylaşmaları yardımıyla ABD'nin Soğuk Savaş döneminden kalma paranoya ve korkularını (ya da süper güç olma yolundaki bahanelerini) yansıtmalarıdır.

Üçüncü kategoriye ait filmler ise *Cronos* (1993), *Blade 2* (2002) ve *Hellboy* serisidir (2004, 2008). Ana karakterin kendisinin fantastik figür olduğu bu filmlerde yönetmen bu karakterler aracılığıyla insanoğlunun kişisel korkularını ve arzularını “arafta kalma” teması üzerinden ve yine birbirinin içine geçen türler vasıtasıyla izleyiciye aktarır.

1. Fantastik figürlerin, ana karakterin bilinçdışı tezahürü olduğu filmlerdeki tür geçişleri

Çekirdek türleri fantastik, dram, gotik ve korku olan bu kategorideki hibrit filmler; *Şeytanın Belkemiği*, *Pan'ın Labirenti* ve *Kızıl Tepe*'dir. Filmlerdeki fantastik figürler olarak hayaletlerin, yarı keçi - yarı insan orman tanrısının, perilerin gerçek hayatta görülemeyecek olması ve rasyonel mantığa aykırı olması izlediğimiz filmlerin fantezi türü özelliklerine sahip olduğunu gösterir. Ayrıca filmlerin fantastik dünyalarının yanı sıra İspanya İç Savaşı'na, Falanjist Rejime ve hatta İngiliz aristokrasisi-Amerikan burjuvazisi çatışmasına dayanan toplumsal ve politik bağlamları fantezi türünden dram, gerilim, gotik, korku ve hatta savaş filmi türlerine geçişi zorunlu kılar.

Yazının bu bölümünde bu kategorideki filmlerdeki tür geçişleri konusunu irdelemek dışında **del Toro**'nun ticari stüdyo üretimi alanı dışında çektiği, özel bir önem atfettiği¹⁰ ve asıl yaratıcılığını ortaya koyduğunu düşündüğüm iki filmi (*Pan'ın Labirenti* ve *Şeytanın Belkemiği*) ayrıntılı olarak analiz edeceğim. Bu iki filmin ortak özelliği ve onları ayrıntılı olarak incelemek istememin temel nedeni, yapımcıların ve genel izleyicilerin paylaştığı tür geleneklerinin tümüyle uyuşmamaları. Daha açık ifade etmem gerekirse birer peri masalı biçiminde kurgulansalar da Hollywood tarzı mutlu sonla bitmemeleri, gerçekliği etkileyebilme güçleri ve dolayısıyla fantezi türünün gücünü göstermeleridir.

¹⁰ Vargas, 2014: 173

Del Toro'nun fantezi türünün özelliklerini en yoğun kullandığı filmi 2006 tarihli **Pan'in Labirenti**'dir. Filmin tarihsel bağlamı 1944 Falanjist İspanyası olsa da film bir peri masalı ile başlar ve biter. **Del Toro**, bu filmde İspanya İç Savaşı sonrası katı faşist rejim dönemine bir parantez açıp içine fantastik öğeler sokmuş gibidir. Yönetmen bize kanlı bir iç savaşın ortasında faşist bir komutanın zalimliğine dayanabilmek için hayal gücüne sığınmış bir çocuğun hayallerini, bazen gerçek ve hayali birbirinin içine geçirerek bazen de gerçek ve hayali paralel kurgulayarak izletir. Bu iç içe geçmeyi ya da paralel kurguyu sağlarken de farklı türlerin mizansen ve uyuşumlarından faydalanır, türler arasında geçişler yapar.

Yönetmen, açılış sekansında diegetik olmayan yazıda 1944 İspanya'sında olduğumuz bilgisini verdikten sonra şu bilgiyi ilave eder:

İç savaş sona ermişti. Dağlarda saklanan bazı silahlı adamlar yeni faşist rejime karşı savaşıyordu. Direnişi kırmak için yeni karakollar kuruldu.

Filmde prolog olmadığı için bu bilgiler ekranda belirdikten sonra kamera, yazıda bahsi geçen karakola pan yapar ve yerde yatan, eli ve burnu kan içindeki ana karakter Ofelia'yı görürüz. Kamera bir yandan Ofelia'nın hayal dünyasına girdiğimizi gösteren *zoom in* kamera hareketi ile onun gözlerine yaklaşırken bir yandan da filmi geri sarar ve böylece hem gerçek hem de fantezi dünyasındaki geçmiş olayların başına gideriz. Ofelia'nın gözlerinden *fade to black* ile karanlığa geçiş yaptığımızda *diegetik* olmayan yazıda belirtilen faşist rejim bilgisi nedeniyle dram türü izleyeceğimizi tahmin ederiz. Ancak bir üst-ses aniden bir yeraltı krallığında yaşayan ama insanların dünyasını merak eden bir prensesin hayatını anlatan bir masal anlatmaya başlar ve Ofelia'nın gözünden bir yeraltı krallığına – dolayısıyla fantezi türüne- geçiş yapılır. Masalın bitimine doğru ise fantezi dünyasından çıkılır; dram ve yol filmi türü mizansenleri başlar. Fantezi türünden dram türüne geçişi sağlayan teknik, masaldaki güneşin parlaklığının, prensesin gözlerini kör etmesi sözlerine *fade to white* geçişinin eşlik etmesidir. Zira kamera prensesin gözünü kör eden bembeyaz ışıktan bir arabada filmin başında dinlediğimiz masalı okuyan küçük Ofelia ve annesine kesme yapar. Annenin hasta olması ve küçük kızın üvey babası olan faşist yüzbaşının yanına isteksizce gidiyor olması dram türüne uygun bir anlatıdır. **Del Toro** filmografisinde türler arası geçiş, yönetmenin hiçbir filminde bu filmdeki gibi ani ve çok sayıda değildir. Örneğin yönetmen, yüzbaşının masum köylüleri öldürmesi sekansında korku türünün

birçok uylaşımını kullandıktan sonra aniden Ofelia'nın odasına ve dolayısıyla fantezi türüne geçiş yapar.



Fantastik figürler olarak periler, yer altına inen merdivenden inilerek ulaşılan orman tanrısı Pan ilk başta tanıştığımız fantastik figürlerdir. Midesinde bir anahtar olan dev kurbağa, gözleri ellerine yerleştirilmiş solgun benizli canavar ve insan silüetindeki periler Pan'ın Ofelia'ya verdiği üç görevde görevli olan diğer fantastik figürlerdir. Kurbağanın karnından çıkan anahtarla açılan kilitli kapıdan çıkan hançer ise Ofelia'nın büyüme ve erginleşme macerasında çok önemli bir görevi olan bir mizansen unsuru olmakla birlikte fantezi türünün gerçekliği değiştirebilme gücünün de bir kanıtıdır. Zira fantezi dünyasında yaşadığı olaylar ve yardım istediği hayali karakterler Ofelia'yı değiştirir, büyütür ve olgunlaştırır. Filmin sonunda kardeşine duyduğu nefret yerini koruma duygusu ve sevgiye bırakır.

Aslında filmdeki Pan dâhil bütün fantastik karakterler, korku ve arzu sembolleri olmakla birlikte aynı zamanda Ofelia'nın sağduyusu, bilinçdışı öngörüleridir. Örneğin Pan'ın kendisine verdiği ikinci görev olarak izlediğimiz kilitli dolabı açma sekansında Ofelia, lezzetli yiyecekleri istememesi gerektiğini bilir. Gerçek hayatta da üvey babası olan yüzbaşının sofrasındaki lezzetli yiyecekleri istemesinin annesini zor duruma sokacağını bildiği için kendisine bir bilinçdışı uyarısı olarak kum

saatini seçer. Ofelia'nın bilinçdışında, gözleri olmayan solgun benizli canavar, faşist Yüzbaşı Nadal'ı temsil ederken, canavarın öldürdüğü çocukların ayakkabıları ise yüzbaşının öldürdüğü direnişçileri temsil eder. Bir bilinçdışı öngörüsü olarak da nefis uyarısına uymayıp yasak yiyeceklerden yediğinde ise kendisine, onu neşelendiren perilerin, gözü olmayan canavar tarafından öldürülmesi ve Pan'ın onu terk etmesi cezası verilir. Aslında film boyunca Ofelia'nın yaşadığı tüm fantastik olaylar bilinçdışı arzu ve korkuları kadar farkında olmadan kendi kendisine koyduğu bilinçdışı tedbirlerdir.



Del Toro, bütün film boyunca izleyicinin fantezinin gücüne inanmasını ister ve bunun için zaman zaman gerçek ve fantezi dünyasını birbirinin içine sokar. **Pan'ın Labirenti'**ndeki gerçeklik dünyası ile fantezinin kesiştiği sekanslardan en çarpıcı olanı Ofelia'nın, fantezi türüne ait bir mizansen olan *adamotu bitkisini* hasta annesinin yatağının altına koyduğu sekanstır. Zira Ofelia'ya göre iyileştirme gücüne sahip bir canlı olan bu fantastik bitki, fantezi türüne dair başka hiçbir izin olmadığı bir sekansta küçük bir insan bedeni gibi hareket etmekte ve bir şeyler mırıldanmaktadır. Üstelik Ofelia'nın kendi kanı ile *adamotu bitkisini* beslemesinin akabinde Ofelia'nın annesi bir anda mucizevi bir şekilde iyileşir. Birkaç sekans sonra ise yüzbaşının, Ofelia'nın, annesinin yatağının altına koyduğu *adamotu bitkisini* bulduğu ve bitki ateşte yanarken annenin öldüğü sekansta, bu fantastik canlının hayati bir görevi olduğunu izleriz. Bu sekansta bu fantastik figür, fantezi türü mizansenini olmaktan çıkıp filmin dram türüne sızar ve fantezi gerçekliği etkilemiş olur. Filmin genelinde de Ofelia'nın hayal dünyasındaki eylemler, gerçek

hayattaki eylemlerin nedeni olur. Örneğin Ofelia'nın, odasında kilitli beklerken orman tanrısı Pan'ın gelip ona son bir şans vereceğini söylemesi Ofelia'nın kardeşini yüzbaşından kurtarmak için akılcı bir plan yapmasını sağlar.

Ancak yönetmen fantezi türünü yüceltirken bir yandan da gerçeklerden kaçılmayacağını ve 1944 İspanya'sının şiddet dolu bir yer olduğunu göstermeyi amaçlar ve izleyiciye bol bol vahşet ve kan dolu sahneler izletir. Böylece tıpkı Ofelia'nın annesinin, bir türlü büyümek istemeyen ve hayaller âlemine dalan kızını sert sözlerle sarsıp hayal âleminden çıkartmak istemesi gibi yönetmen de fantezi dünyasında gevşeyen izleyiciyi savaşın gerçekliği ile sarsar. Yönetmenin düşüncelerini, Ofelia'nın annesinin kızına söylediği şu sözlerden anlayabiliriz: “Büyüyorsun, yakında hayatın peri masallarındaki gibi olmadığını anlayacaksın. Burası acımasız bir dünya.” **Del Toro, Franco** diktatörlüğündeki İç Savaş sonrası faşist rejimin acımasızlığını vurgulamak istercesine, naif fantezi sekanslarının ardından savaş, gerilim ve korku türü uyuşmalarını arka arkaya kullanır. Faşist albayla kızıl gerillalar arasındaki çatışma, yaralı gerillaların acımasızca öldürülmesi ve rehin alınan bir askere yapılan işkence sekansları, savaş türünü aratmayacak sertlikteki sahnelerden oluşur. Böyle sekanslar, fantezi türündeki bir filmde görmeye alıştığımız uyuşmaların uzağına düşerler.

Benzer şekilde yönetmenin, işkence edilen yaralı gerillanın olduğu iki sekansın arasına Pan'ın Ofelia'ya kızdığı ve ortadan kaybolduğu fantezi sekansını koyması da savaş filmi türlerinde görmeye alıştığımız bir yöntem olmayıp **del Toro**'nun alametifarikasıdır.

Del Toro, bir auteur olarak birçok filminde —özellikle Hispanik Üçlemesi'nde— çocuklara özel bir önem verir. **Juan Carlos Vargas**'a göre “çocuklar aynı anda kurban, tanık ve kahramandır. Normalliğin ne olduğu hakkında hiçbir fikir sahibi olmadan cesurca yollarına çıkan engelleri aşan çocuklar filmlerde ahlaki merkez olarak işlev görürler.”¹¹ Gerçekten de çocuklar isyankâr ve itaatsiz olarak görülseler de birçok durumda yetişkinlerin alamadığı zor kararları alırlar. **Del Toro**, genellikle yetim olan bu çocuklara hep ayrıcalık tanır ve onların yardımsever ve kurtarıcı figürlere dönüştürülmüş canavarlar yardımıyla her türlü tehlikeden kurtulmalarını sağlar. *Pan'ın Labirenti*'nde asi ve cesur bir çocuk olarak tanıttığı Ofelia'yı korumak istercesine onu hep fantezi dünyasında ve fantastik figürlerin

¹¹ Vargas, 2014: 184

yanında tutan **del Toro**, onun bu acımasız dünyanın gerçekliğini bir türlü görmek istememesini anlayışla karşılar ve filmin sonunda onu yeraltı krallığında ailesinin yanındaki güvenli yere yerleştirir. Fakat **del Toro** aynı ayrıcalığı, iç savaşın ardından kurulan, falanjizm esaslarına dayanan rejime karşı gelen direnişçiler dışındaki yetişkinlere tanımaz. Bu yetişkinlere Ofelia'nın bir faşistle evlenen annesi de dâhildir. Rejime direnmeyenlerin sonunun acı ve işkence dolu ölümler olduğunu savaş, gerilim ve dram türleri arası geçişler yaparak çarpıcı bir şekilde perdeye aksettirir.

İzleyicilerin tutulduğu konuma da bakarsak; **del Toro** izleyicileri ne sadece Ofelia'nın hayal dünyasında tutar ne de bize sadece falanjist rejimin şiddetini izletir. Birçok tür kullanımı sayesinde izleyici hem tarihsel gerçeklere hem de ana karakterin hayal dünyasına tanıklık eder. Ancak **del Toro** filmin sonuna doğru, fantezi türü özellikleri taşıyan sekanslarda izlediklerimizin aslında Ofelia'nın hayal ürünü olduğunu açık eder. Bunun en net örneği Ofelia'nın yüzbaşı tarafından vurulmadan önce Pan'la son kez konuştuğu labirent sekansıdır. Ofelia'nın, kardeşi ile beraber labirentte saklandığı bu sekansta Ofelia'nın bakış açısı çekiminde Pan'ı görebilirken, yüzbaşının bakış açısından Pan görülmez, sadece kendi kendine konuşan Ofelia görünür. Böylece film boyunca gerçekmiş gibi izlediğimiz Pan'ın filmin sonunda aslında Ofelia'nın bilinçdışının dışavurumu olan bir fantastik figür olduğunu anlarız.

Özet olarak fantezi ve dram türlerinin sık sık birbiri ardına geldiği **Pan'ın Labirenti**, fantastik figürlerin, aslında ana kahramanın hayal dünyasının ürünü olduğu bir filmidir. Film hayallerle büyüyen küçük bir kızın erginleşme hikâyesi olarak okunabilirken İspanya İç Savaşı sonrası Franco rejimine direnen direnişçilerin de erginleşme hikâyesi olarak okunabilir. **Del Toro**, İspanya İç Savaşı sonrası dönemde direnişçilerin çabalarını, başarıları kadar yenilgilerini de tüm gerçekliğiyle gösterir. Bu nedenle filmde savaş ve gerilim filmlerinde görebileceğimiz işkence ve öldürme sahneleri çokça bulunmaktadır.

İç savaşı kaybetmelerine rağmen direnişçilerin, faşist rejime direnmeye devam etmeleri ve büyüme sancıları çeken bir genç kızın, yeni doğmuş kardeşinin varlığını kabullenip onu kurtarmaya gönül indirmesi nihai son olarak okunsa da **Guiellermo del Toro**, filmi fantastik yeraltı krallığında bitirerek, "Hiçbir gerçeğe fantezisiz ulaşamayız" der gibidir. Ne de olsa "toplumsal gerçeklik çok kırılmalıdır;

simgesel bir örümcek ağından başka bir şey değildir”¹² ve hepimiz “rüyalarımızın bilincinden başka bir şey değiliz.”¹³ Žižek’e göre, fantezi, hem gerçeklik duygumuzu devam ettirir hem de bizi gerçekliğin karanlığından korur.¹⁴ Yönetmen **del Toro** da karamsar ve şiddet dolu bir gerçeklik içinde, umut parıltısı olan ve direnme enerjisi kazanılacak tek yerin fantezi dünyası olduğunu gösterir.

Pan’ın Labirenti’nde izlediğimiz fantastik figürler —özellikle orman tanrısı Pan— bütün bir film boyunca savaştan bunalan, annesinin ölümünden korkan, doğacak kardeşinden nefret eden ve büyüme sancuları çeken Ofelia’nın bilinçdışı arzularını temsil eder. Film boyunca Pan’ın Ofelia’ya verdiği tüm görevler aslında hançere ulaşmak içindir. Hançer ise Ofelia’nın en karanlık arzusu olan kardeşinin ölümü için gerekli bir proptur. Yani aslında bilinçdışında Ofelia, annesinin hastalanmasına nedeni olarak gördüğü kardeşinin ölmesini ister. Pan’ın verdiği görevleri yerine getirerek farkında olmadan kardeşinin sonunu hazırlamaktadır. Dolayısıyla İspanya İç Savaşı sonrası gerilla savaşları devam ederken Ofelia da kendi iç savaşını vermektedir. Filmin sonunda direnişçiler faşist yüzbaşının karakolunu ele geçirip üstünlük sağlarken Ofelia da buna paralel olarak bilinçdışı arzularının dışsallaşmış hali olan Pan’a karşı gelerek hançeri kardeşine saptırmayı kabul etmez ve kendi iç savaşını kazanır. Filmi gotik türe yaklaştıran labirent sekansında ise **del Toro**, fantastik ve dram türlerinin sınırlarını ortadan kaldırarak izleyiciye son bir oyun oynar. Ancak masum birinin kanı ile açılacak yeraltı krallığı labirenti, ölmekte olan Ofelia’nın kanı ile açılır ve Ofelia, bir direnişçinin ağzı ile labirentin eşliğinden Yeraltı Krallığına geçiş yaparak gerçek dünyaya veda eder. Filmde gördüğümüz son tür ise dram türü sonrası geçilen fantezi türü olur.

Bir tür fantastik figür olan “gotik hayaletler” de ana karakterlerin bilinçdışlarının dışavurumudur. Gotik türün başat tür olduğu hibrit türdeki *Şeytanın Belkemiği* ve *Kızıl Tepe*’de sık sık gotikten korku türüne, korkudan da gotiğe geçişleri ve dram türünün unsurlarını görürüz.

2001 yapımlı *Şeytanın Belkemiği*’nde başrolde —tıpkı *Pan’ın Labirenti*’nde olduğu gibi— babası iç savaşta ölmüş yetim bir çocuk ve onun bilinçdışı yansıması olarak bir hayalet figürü vardır. Babası bir cumhuriyetçi olan yetim Carlos, tıpkı Ofelia gibi hem kurban hem tanık hem de kahramandır. Onu bu rollerin tümüne

¹² Žižek, 2013: 35

¹³ Lacan, 1978: 75-76

¹⁴ Žižek, 2000 (çeviri bana ait)

birden sokağa şey bir fantastik figür olarak karşımıza çıkan hayalet çocuk Santi'dir. **Del Toro**, bu filmde fantastik figür olarak geçmişte işlenmiş ve hasıraltı edilmiş bir cinayet nedeniyle ruhu rahat etmemiş ve gerçeklerin ortaya çıkmasını isteyen Santi'nin hayaletini seçer. Santi'nin hayaleti, film boyunca gotik ve dram türüne ait bir mizansen ögesiyle filmin sonunda korku türüne geçişi sağlayan unsur olur.

Şeytanın Belkemiği, İspanya İç Savaşı'nın sona erdiği 1939 yılında, **Franco**'ya karşı direnen Cumhuriyetçilerin çocuklarını bıraktıkları bir yetimhanede geçmektedir. Bu yetimhanenin, **Franco**'nun milliyetçi faşist partisinin öldürdüğü direnişçilerin çocuklarına kapılarını açması anlatısı da tıpkı Santi'nin hayaleti örneğinde olduğu gibi dram, gotik ve korku türlerinin iç içe geçmesine imkân vermektedir. Gotik türün olmazsa olmaz mizansen unsuru olan hayaletli bir bina olan yetimhane hem kuş uçmaz kervan geçmez bir yerde olduğu için hem de bahçesinde her an patlayacakmış gibi duran bir bomba nedeniyle tekinsiz bir mekândır. Yönetmen, içinde çözülmemiş bir cinayetin izlerini barındıran yetimhaneyi iç savaş sonrası birçok ölüme sahne olan İspanya'nın alegorisi olarak seçmiştir. **Vargas** da, bu yetimhanenin 1939 yılı İç Savaş sonrası İspanyasının bir mikrokozmosu olduğunu söyler.¹⁵ Yetimhanede çocukların sorumluluğunu üstlenen Doktor Casares ve Bayan Carmen, Cumhuriyetçi direnişçilerin temsili olur; onların saklı tuttuğu altınları çalmak isteyen ve çocuklara sürekli şiddet gösteren Jacinto karakteri ise Franco yanlısı faşist güçleri temsil eder. Son olarak masum çocuklar da İspanyol halkının temsilcileridir. Filmin bu siyasi alt metni dram, gerilim ve korku türlerinin birlikte kullanımını zorunlu kılarken gotik tür film boyunca en baskın tür olur. Bunun nedeni; bastırılanın geri dönüşü teması çerçevesinde filmin 6 farklı hayalet tanımı ile başlaması, film boyunca hayalet çocuk Santi'nin intikam alma çabalarının anlatılması ve filmin sonunda yeni bir hayaletin ortaya çıkmasıdır.

Filmin proloğu tekensiz bir müzik ve bir üst sesin sorduğu "Hayalet nedir?" sorusu ile başlar. Proloğun devamında bir savaş uçağından atılan bir bomba yetimhanenin bahçesine düşer ve kamera yerde kanlar içinde yatan bir çocuğa kesme yapar. Bu çocuk birazdan ölüp hayalet olarak karşımıza çıkacak Santi'dir ve öldükten sonra bir fantastik figür olarak yetimhanede dolaşacak, fakat sadece Carlos'a görünür olacak ve ondan yardım isteyecektir.

¹⁵ Vargas, 2014: 188



Hayaletin sadece Carlos'a görünür olma durumu, Santi'nin aslında Carlos'un bilinçdışının bir yansıması olduğunun bir kanıtıdır. Gotikte geçmişte saklı kalmış sırlar açığa çıkmayı beklerler ve onları da açığa çıkartan genelde hayal-et'lerdir. Hayaletleri hayal ederek gerçekleri gün yüzüne çıkartırız. **Şeytanın Belkemiği**'nde de Carlos, yetimhanede saklı tutulan bir gerçeği dışarıdan bakan bir göz olarak, arkadaşlarının verdiği bilgiler ışığında ve bir fantastik figür aracılığıyla hayal eder. Bilinçdışındaki "hayal-et" aslında gerçeklikteki olayları analiz edip derinlere bakmaya cesaret etme gücü verir Carlos'a. Ve bu noktada fantezi, gerçekliğin altını oyan değil, onu besleyen, zenginleştiren bir olgu olarak ortaya çıkar.



Filmdeki en dikkat çekici mizansen unsuru olan bomba birçok farklı türün filmde birbiri içine geçmesini sağlar. Örneğin bombanın filmin başında bir savaş uçağından atılması izleyiciye bir savaş filmi izleyeceği yanılgısı yaşatır. Filmin sonunda ise bir fantezi unsuru olarak, yetimhaneye yeni gelen ve hayaletin görünmeyi tercih ettiği Carlos'a cinayeti çözmesinde ipucu verir. Film boyunca zaten yetimhanenin tam orta yerinde patlamaya hazır gibi durması nedeniyle korku öğesi olarak da işlev görür. Yetimhanenin bahçesine her ilk giren kişi bu bombadan bir hayalet görmüş gibi korkmakta ve patlayacağından çekinmektedir. **Del Toro** filmin başında bir hayaletin ne olabileceğini irdeleyen “kendisini tekrarlamaya mahkûm edilen korkunç olay”, “askıya alınmış duygu”, “ölü bir şeyin hala yaşıyor olma durumu” tanımlarını Santi'nin hayaleti ve bu bomba aracılığıyla somutlaştırıp simgeleştirir. Bu nedenle hem hayalet Santi hem de bomba, filmde geçmişte işlenmiş, unutulmuş ve çözülmemiş suçların hatırlatıcısı ve travmatik olayla tekrar yüzleşebilme temsilcileri işlevini üstlenirler. **Del Toro**, izleyicinin bombanın düşüşü ve Santi'nin ölümü arasında bir bağlantı kurması için bu iki sekansı arka arkaya gösterir. Çocuğun ölümüne fiilen bu bomba neden olmasa da filmin ön sözü, çocuğun asıl katilinin savaş olduğu bilgisini kodlar. Okulun bahçesinde patlamaya hazır, ulu orta duran bu tekinsiz bomba bir yandan üstü örtülen tekil bir cinayeti temsil ederken diğer yandan İspanya İç Savaşı esnasında ve sonrasında işlenen bütün cinayetleri temsil eder. Kolektif bilincin gerilerine itilen savaş acıları, bastırılrsa da tekrar geri dönüşü mutlak olan acılardandır.

1936-1975 yılları arası İspanyol halkının kâbusu haline gelmiş İspanya İç Savaşı, modern İspanya'nın kültürel üretimlerinde çok rastlanılan bir tema. Zira iç savaşa dair sayısız anlatılmamış çatışma ve ölüm öyküsü var. Hayaletlerin olduğu gotik tür de geçmiş cinayetler hakkındaki kaygı ve korkuları anlatmak için çok uygun bir tür. *Şeytanın Belkemiği*'nde de gotiğin başat tür olma nedeni travmatik geçmiş öğrenme ve ondan kurtulma arzusu. **Del Toro** geçmişe takılı kalmış ve intikam almak isteyen bir hayalet figürü aracılığıyla İspanyol halkının üstü örtülmüş cinayetlerin sırrını ortaya çıkarma arzusunu somutlaştırıyor. **Enrique Ajuria Ibarra**, *Şeytanın Belkemiği*'ndeki hayaletin, İspanyol ruhunda çözülmeden kalan bir ulusal travma duygusunun temsili olduğunu ileri sürmektedir. **Miriam Hindu**'ya göre de “geçmişte yapılan bir yanlışlığın ifadesi ve çözülme ihtiyacı olarak hayaletin varlığı, gotik geleneğin önemli bir özelliğidir.”¹⁶

¹⁶ Haddu, 2014: 150

Filmdeki Carlos, hayaletle inanmaya başlayınca ve Jacinto'nun asıl niyeti ortaya çıkınca gotik tür yerini gerilim ve korku türlerine bırakır. Burada gotik tür ve korku türü arasındaki ayrıma değinmek gerekirse gotik tür sadece hayaletlerin, hastalanmış ruhların olduğu ve fakat bedenlerin görülmediği bir türdür. Örneğin filmin sonuna dek filme bir cinayet konusu hâkim olduğu halde izleyiciye izletilen bir beden yok, sadece ölen çocuğun şeffaf silüetini ve bakış açısını izliyoruz. Bunun aksine korku türü bedene dayalı bir tür. Delinmiş, kesilmiş ya da çürümüş ölü bedenler korku türünün alışıldık mizansenlerinden. Filmin büyük bir çoğunluğunda hayalet olarak gördüğümüz Santi'nin kanlı havuzda ölü bir beden olarak gösterilmesi filmin gotik türden korku türüne geçiş yaptığı sahnelerden biri. Zaten filmde bütün gizem ve suçun saklandığı yer olarak kanlı havuz da belirgin bir korku türü ögesi. Jacinto'nun çocukları dövmesi ve benzin bidonlarını tutuşturarak yetimhaneyi yakması da gerilim ve korku türünün birbirine karıştığı sekanslardan. Filmin sonunda ise karanlıkta kalan sırlar ortaya çıkınca Carlos'un bilinçdışı figürü olarak işlev gören "hayal-et" Santi artık korku ögesi olmaktan çıkıp dram türü ögesi olarak hafızalarda yerini alır ve yerini yeni hayal-et Doktor Casares'in hayaletine bırakır. Böylece filmin son bildirisi, iç savaşın tüm cinayetlerinin üzerindeki örtü kalkıncaya ve tüm sırlar ortaya çıkıncaya dek hayaletlerin sonunun gelmeyeceği olur.

Guillermo del Toro'nun başka bir gotik filmi olan *Kızıl Tepe*'de de geçmiş zaman, *Şeytanın Belkemiği*'nde olduğu gibi çözülememiş cinayetler nedeniyle geçmişte kalmaz ve hayaletler intikam almak için masum genç bir yazar kadına musallat olurlar. Kadının başının dertte olması ve kurtarılmaya muhtaç olması akla "female gothic" alt türünü getirir. Bu alt türün ayırıcı özelliği olan kadının delirmesi olgusuna bu filmde rastlamasak da hayaletlerin kadının bilinçdışı yansıması olduğunu anlarız. Zira bu filmin fantastik figürü olan hayaletler, *Pan'ın Labirenti*'nde olduğu gibi, sadece baş karakter Edith'e görünürler. Ayrıca hayalet hikayeleri yazan Edith filmin başında zaten hayaletin bir metafor olduğunu ve geçmişini temsil ettiğini söyler.

Filmdeki hayaletlerden ilki, Edith'in ölürken vedalaşamadığı annesinin hayaleti iken diğerleri ise aristokrat ailenin önce paralarını sömürüp sonra öldürdüğü kimsesiz zengin kadınlardır. Bu hayaletler geçmişin öcünü almaya çalışır ve geleceğe dair uyarılarda bulunurlar. Zira gotik hikâyeler hep bir intikam alma, çözülmeyen bırakılmış bir olayı çözme, karanlığı aydınlığa çıkarma hikâyeleridir.

Filmdeki gotik ikonografik öğelere bakarsak başkarakter Edith'in yaşadığı her iki şato da çok odalı, belli bir zenginliğe sahip ve hayaletli evlerdir. Özellikle Baron Sir Thomas Sharpe'in şatosu kendi adı olan (Allerdale Şatosu), sayısız odalı ve adeta kendi başına yaşayan bir organizma gibi inilleyen, gıcırdayan, pencereleri açılıp kapanan, asansörü kendi kendine çalışan, karanlık ve kasvetli bir mekândır. Çalışarak para kazanmadıkları için hayatlarını idame ettirmekte zorlanan aristokrat iki kardeşin tüm pejmürdeliğini temsil edencesine şatonun çatısı delinmiştir; ahşap tahtaların altından kana benzer kırmızı killer fışkırmaktadır.



Geleneksel olarak gotik tür, sosyal kaygıları ve toplumun bilinçdışı korkularını ifade eder. Bu filmdeki korku da burjuvazinin hâkimiyet kurmaya başladığı bir dönemde insanları sömürerek para elde etme alışkanlığındaki aristokrasinin hortlamasıdır. Amerikalı burjuva bir aileden gelen yazar bir genç kadının aristokrat köklerinden kopamamış İngiliz bir adama âşık olması anlatısı üzerinden aristokrasinin geri dönüşünden duyulan rahatsızlık hayaletlerle açığa çıkartılır. Edith'in babası, kendisinden para desteği isteyen Baron'a şöyle der: *"Amerika'da biz emeğe bakarız, imtiyazlara değil. Bu ülkeyi de öyle kurduk."* Filmin başka bir yerinde ise Baron'un kardeşi Leydi Lucille yazar kadına adeta aristokrasiyi ve cinayetlerini tanımlamaktadır: *"Bizim orada sadece siyah güveler vardır ve sadece kelekleri yiyerek beslenirler. Ayaklarımızın dibinde canlıların birbirini yediği bir dünya burası..."* Dolayısıyla film, Amerikan burjuvazisinin —hayaletler yardımı ile— İngiliz aristokrasininin sömürüye dayanma gerçeğini ortaya çıkarma ve ondan tamamen kurtulma çabası olarak da okunabilir.



Kızıl Tepe, çekirdek türleri fantastik, dram, gotik ve korku olan hibrit filmler kategorisinde sayılsa da bunlara ilaveten polisiye, gerilim ve romantik türlerinin de birçok unsurunu barındırır. Örneğin Edith'in barona âşık olmasıyla romantik tür öğeleri baskın olurken, Edith'in babasının baronla ilgili bilgi toplama sekansları ise polisiye/dedektif türü öğelerini barındırır. Ağlayan bebek sesi ve ensest teması filmin dramatik yanını oluştururken zehirli çay sekansları gerilimi tırmandırır. Korku ikonografisi olarak da ölen kelebekleri, kafasında balta ile gezen ya da simsiyah kemikli hayaletleri sayabiliriz. Edith'in, Baron ve kız kardeşinin öldürdükleri maktullerin akıbetini ve iki kardeş arasındaki ensest ilişkiyi öğrenmesinin ardından film korku türünün bir alt türü olan "*slasher korku*" alt türü uylaşmaları ile devam eder. Çünkü Edith, Leydi Lucille'i delici bir aletle yararlar; Leydi Lucille ise, kardeşi Baron'u birçok kere bıçaklayarak öldürür. Edith, filmin başında romantik bir aşk yaşayacağını düşünürken "*slasher korku*" türünün "herkes öldükten sonra hayatta kalan tek karakteri" olan "*final girl*" karakterine dönüşür adeta. Filmin sonunda aristokrasinin son varisleri Baron ve kız kardeşi ölünce, bütün gerilim, korku ve dram unsurları sona erer ve filmdeki fantastik figürler olarak geçmişin öcünü almaya çalışan hayaletlere iki hayalet daha katılır.

Filmin sonunda Baron'un hayaleti, sevdiği kadın Edith ile vedalaşınca buharlaşıp kaybolursa da ihanete uğradığını düşünen Lucille'in hayaleti, Allerdale Şatosu'nda çoğu zaman olduğu gibi piyano başındadır. Bu gotik görüntülere ise aristokrasiden son kurtulan karakter olan Edith'in gotiğin ne olduğunu açıklayan şu sözleri eşlik eder: "*Hayaletler gerçek. Onları, bazı yerlere bağlayan nedenler var. Bazıları bir avuç*

toprağa bağlıdır. Bazıları ise günlere ve zamana, dökülen kana, korkunç bir suçta. Ama başkaları da var. Bir duyguya sıkı sıkıya tutunanlar. Bir dürtüye, kayıplarına, intikama ya da sevgiye... İşte onlar hiç gitmez.” Bu cümleler, 2015 yapımı bir filmde klasik gotik türün “çağdaş gotik tür”e evrildiğini ve “çağdaş gotik tür”e bugün neden hala ihtiyacımız olduğunu açıklamakta. Bruhm’a göre “çağdaş gotiğin ayırt edici özelliği, kahramanların ve hatta bizlerin belirli saplantılarını, marazi bağlılıklarını, blokajlarını anlatması olduğu kadar Freudyen tarz aile içi uyumun imkansızlığını vurgulamasıdır.”¹⁷ Bu nedenle de çağdaş gotik kahraman aynı zamanda psikanalitik öznedir. Filmde Freudyen aile normlarına uymayan, değişim karşısında en çok direnen, hatta psikotik tetiklenme yaşayıp hayatta en çok sevdiği insanı öldüren Lucille’dir; bu nedenle gotik türün konu aldığı gitmek bilmeyen saplantıların temsili olarak şatoda yaşamaya devam eden tek hayalet olur, hiçbir yere gitmez.



2. Fantastik figürlerin kolektif korkuların sembolü olduğu filmlerdeki tür geçişleri

Bu kategorideki filmler *Tehlikeli Yaratıklar*, *Pasifik Savaşı* ve *Suyun Sesi*’dir. Bu üç filmin ortak özelliği bilimkurgu ve fantezi türünde olmaları ve konu aldıkları fantastik figürlerin, bilimin gelişmesi ile ortaya çıkan ve insanların “istilacı” olarak gördükleri, taklit etme ve adapte olabilme yetenekleri yüksek canlılar olmalarıdır.

¹⁷ Bruhm, 2002: 264

Örneğin 1997 yapımı *Tehlikeli Yaratıklar*'daki fantastik figür; ölümcül bir hastalık yayan hamamböceklerini yok etmesi için laboratuvar ortamında üretilen 6 ayaklı dev mutant böceklerdir. "Judas Bried" adındaki bu böcekler, adeta yaratıcılarının Frankenstein'ı haline gelir ve New York metrosunda üreyerek etrafa dehşet saçmaya başlarlar. Bu canlıların en önemli özelliği zamanla ortama uyum sağlamaları ve bu uyum kabiliyetleri sayesinde insanlar kadar üstün organizmalar haline gelmeleridir. Aynı tema 2013 yapımı *Pasifik Savaşı*'nda da görülür. *Pasifik Savaşı*'ndaki fantastik figür; "Kaiju" adı verilen dev deniz canavarlarıdır ve tıpkı *Tehlikeli Yaratıklar*'daki böcekler gibi insanları taklit edebilmekte, onların savunma sistemini öğrenip ona adapte olabilmekte ve hatta bir yapay zekâ gibi gelişebilmektedirler. Çağdaş bir peri masalı diyebileceğimiz 2017 tarihli *Suyun Sesi*'ndeki fantastik figür de birçok dili kolayca öğrenebilen, hem karada hem suda yaşayabilen çok akıllı amfibik bir canlıdır. Bu üç fantastik figür, buldukları toplumun kolektif kaygı ve korkularını temsil etmektedirler. *Tehlikeli Yaratıklar*'da ve *Pasifik Savaşı*'nda insanın, kendi yarattığı bilimsel gelişmelerden ve teknolojiden duyduğu korku ifade edilir. *Suyun Sesi*'nde ise Amerikalıların Soğuk Savaş döneminde Rusların teknoloji alanında kendilerinden daha ileri olmasından duydukları endişe anlatılır. Görüldüğü üzere filmlerdeki fantastik figürler farklı olsa da temsil ettikleri bilinçdışı kaygı ve korkular hep ABD'ye özgü ve kolektif korkulardır.

Farklı bir fantastik figürle somutlaşan bilinçdışı kaygı ve korku, bu kategorideki her filmde benzer olduğundan filmlerde kullanılan çekirdek türler aynıdır. Fakat diğer tür geçişleri farklıdır. Daha açık bir ifadeyle, sayılan üç filmin de çekirdek türleri fantastik ve bilimkurgu olmakla birlikte birçok sekansta korku, gerilim, aksiyon ve romans türlerine geçiş görülmektedir.

Örneğin *Tehlikeli Yaratıklar*'ın ilk yarısına kadar bilim kurgu ve gerilim türü uyuşmaları görülür. Korku türüne geçiş, fantastik figür olarak dev böceklerin filmin 51. dakikasında ortaya çıkması ile olur. O zamana dek **del Toro** bilim kurgu ve gerilim türleri arasında gezinir. Gerilim türü dememin sebebi izleyicinin, kadın profesörün kendi eliyle yarattığı Frankensteinvari yaratıkların ortaya çıkacağını bilmesi ve beklemesidir. Ve sonunda insanı taklit eden bir yırtıcı olan "Judas Bried" adındaki dev böcekler ortaya çıkınca film korku türüne geçiş yapar.



Bilimkurgu ikonografisi bağlamında bu dev boyutlu böcekler kıyamet sonrası bilim kurgu alt türünü hatırlatırken laboratuvar, deneyler ve profesör, bilimkurgunun güncel gerçeklik içindeki mizansenlerinden. Kaybolan çocuğun ardında bıraktığı eşyaları, kan kokusuna hassas dev böceklerin her an büyüyecek gibi duran yumurtaları ve ölü köpek ise gerilim türü unsurlardır. Korku filmi ikonografisi olarak ise dev böcekler tarafından çiğ çiğ yenen insanlar, yaralanmış bacaklar, kesilmiş eller sayılabilir. Bütün bu bedensel imgeler, her geçen gün çoğalan *böcek bedenler* karşısında duyulan dehşeti açıkça gösterir. Mutasyona uğramış grotesk böcekler ise Amerikalıların New York metrosunda yaşayan evsiz bedenlere karşı duydukları nefretin temsilinden başka bir şey değildir.



Pasifik Savaşı'nda da insan beynini kopyalayabilen dev robotların okyanustan çıktıkları sekanslarda gerilimden aksiyon türüne geçişi görürüz. Aksiyon sekanslarının sonunda bilimkurgu türüne özgü bir uyuşım olan teknolojiye duyulan korkunun yine teknoloji ile çözümlenmesi uyuşımını görürüz. Bu bilinen anlatı, filmin, tür filmlerine özgü belli bir sözleşmeye bağı ve tür'ün kendi denetleyici işlevine sadık kaldığının bir göstergesidir. Filmin özgünlüğü ise ABD'ye özgü bir korkunun uluslararası bir dayanışma ile çözümlenmesi anlatısından gelmektedir. Zira filmde ülkeler, dev Kaiju robotlarla tek başlarına mücadele edemeyeceklerini anlayınca eski çekişmeleri bir kenara bırakarak kaynaklarını bir araya getirirler. Bu nedenle de film zaten klişe bir dünyayı kurtarma konulu bir bilimkurgu filmi olmayıp uluslararası dayanışmanın önemini gösterir.

Bu kategorinin son filmi ise Soğuk Savaş Dönemi Amerikasında geçen ve bir peri masalını andıran 2017 tarihli *Suyun Sesi*'dir. 90. Akademi Ödülleri'nde "En İyi Film" ödülünü kazanan filmin görsel açıdan büyüleyici güzellikteki proloğu, sulara gömülmüş bir apartman dairesi ve romantik bir müzik eşliğinde balıklar gibi yüzen eşyaları gösterir. Yönetmen böylece filmin çekirdek türlerinin fantezi ve romans olacağını daha ilk sahneden açık eder. Filmdeki fantastik figür olan amfibik yaratık, bir peri masalına uygun bir şekilde kibar, yetenekli ve yakışıklı bir aşık rolünde ve diğer **del Toro** fantastik figürlerinde görmeye alışkın olmadığımız derecede masum ve tehlike teşkil etmeyen bir canlıdır. Amfibik yaratık ne geçmişin intikamını almaya çalışmakta ne de insan ırkına bir tehdit teşkil etmektedir.



Buna rağmen Soğuk Savaş döneminde, ABD ve SSCB arasındaki anlaşmazlık ve rekabet nedeniyle Ruslarca yok edilmek istenmektedir. Film, gizli bir Amerikan laboratuvarında temizlikçi olarak çalışan, dilsiz Elisa ile merkeze getirilen bu sualtı yaratığının aşkını anlatması itibari ile bütün film boyunca fantezi ve romans uylaşımına uyar. Elisa'nın suda hapsedilen amfibik yaratığı, güvenlik şefinin yaptığı işkencelerden kurtarma sekansları ile gerilim ve aksiyon türlerine geçiş olur. Filmin sonunda, *Pasifik Savaşı*'nda gördüğümüz türde bir uluslararası dayanışma görmesek de Amerikalı Elisa ile Rus bilim adamının ortaklaşa çalışması ile romantik amfibik canlı kurtarılır ve film “denize yakın ama geri kalan her şeye uzak” bir yerde mutlu sonla biter.



3. Ana karakterin kendisinin fantastik figür olduğu filmlerdeki tür geçişleri

Bu kategorideki filmler *Cronos*, *Blade 2* ve *Hellboy* ile *Hellboy 2*'dir. Bu dört filmin ortak özelliği dördünün de hibrit türde olması kadar ana karakterlerin de birer hibrit fantastik figür olmasıdır. Zaten bu dört filmin hibrit türde olmasının nedeni de karakterlerin sabit sınırlardan yoksun ucube bedenleri ve varoluş kaygıları çeken, arafta kalmış ruhlarıdır.

Cronos'ta ve *Blade 2*'de yarı insan yarı vampir karakterler başroldeyken, *Hellboy* serisinde yarı insan yarı iblis bir figür izleriz. Karakterler bedenlen insan-hayvan sınırlarında gezerken, ruhen de sürekli iyi ve kötü olmanın tercihini yapmak durumunda olan arafta kalmış fantastik figürlerdir. **Del Toro** özellikle *Blade* ve *Hellboy*'da bedenlerinin değişime uğramaması için sürekli önlem alan

karakterleri, birer Marvel karakteri olmalarına rağmen çok derinlikli inceler. Onların psikolojik mücadelelerine fiziksel bir form vererek (yani bedenlerini ruhlarının birer metaforu yaparak) içsel şeytanlara karşı sürekli olarak nasıl mücadele ettiklerini gösterir. **Del Toro**, “İnsanı insan yapan nedir?” sorusunu sorarak aslında hepimizin trajedisini bu fantastik figürler üzerinden anlatır.

Bütün figürler, arafta olmanın verdiği sıkıntıları çekip kendi iç savaşlarını yaşarlar, türlü eşiklerden geçip geçmişleriyle, türlü zaaf ve korkularıyla yüzleşip erginlenmelerini tamamlarlar. Filmlerde değişen ve birbiri içine giren türler de erginlenme yolculuğu esnasında izleyiciye alışık olduğu ikonografiler sunar. **Cronos**, hepimizin bilinçdışı ölümsüzlük arzumuzu temel alan vampir temalı bir gotik korku filmidir. Filmin proloğunda, romantizmden arındırılmış bir vampir hikâyesi olarak “Cronos” adındaki ölümsüzlük aletinin son sahibinin akbeti anlatılırken, birçok korku filmi ikonografisi art arda sergilenir: bıçaklı ölümsüzlük aleti, bu aletin içinden durmadan çıkan böcekler, vampirleşen mağdurların soyulan derisi. Filmdeki fantastik figür olan yaşlı dedenin ölümsüzlük aletini kullanma ve gençleşme sekansları gerilim türündedir. Film, insani zaafpların nelere yol açacağını bilinmezliğini gerilim türünün uylaşımını kullanarak aktarırken, ölümsüzlük aygıtını kullanmanın sonuçlarını ise kana susama, kan yalama, cenaze töreni, krematoryum, boş tabut gibi korku türü mizansenleriyle aktarır.



Cronos ölümsüzlük aygıtı ile temsil edilen bilinçdışı arzu; gençleşme, sonsuz gençlik arzusudur. İnsanoğlunun en temel korkusu ölüm ve en büyük zaaflarından biri yaşlılık ve hastalık olunca en temel fantezinin de gençlik, sağlık ve ölümsüzlük olması kaçınılmazdır. Cronos ölümsüzlük aygıtı, sahibine sonsuz gençlik ve sağlık sağladığı için insanı zaaf ve eksikliklerin tamamladığını hissettirir izleyiciye.

Cronos aygıtını bulan yaşlı adam da bir anda gençleşince kendini çok güçlü ve tamamlanmış hisseder. Fakat önemli olan; büyülü olan herhangi bir şey insanlara verildiğinde onu kullanmamaktır. Bizim iktidar olarak gördüğümüz sembolik objelerin mutlaka bir bedeli vardır, der film. Dede vampir olma yolunda adeta bir metamorfoz geçirir. Fakat fantastik figür olarak bir vampire dönüşse bile torununa olan sevgisi ağır basar, iradesine hâkim olur, torununun kanını emmeyi reddedip ölmeye yatar.

Del Toro'nun 2000 yılında çektiği *Blade* serisinin ikinci filmi hiç konvansiyonel olmayan bir süper kahraman filmi olup bünyesinde bilim kurgu, gerilim, korku, aksiyon türlerinin hepsini birden barındırır. Aslen bir Marvel çizgi romanı karakteri olan *Blade*, filmde yarı insan yarı vampir bir fantastik süper kahraman figürüdür. İnsanla vampir arasında kalmış hibrit bir canlı olmasının hem avantajlarını hem de zorluklarını yaşar. Filmin dâhil olduğu türlere dövüş sekansları nedeniyle savaş sanatları türü; biyoteknolojik uygulamalar sekansları nedeniyle de bilimkurgu türleri eklenebilir.

Bir fantastik figür olarak Blade'in nelerin hibridi olduğuna baktığımızda onun hem insan hem de vampirin tüm güçlü özelliklerini aldığını görürüz. Blade bir insanın olamayacağı kadar güçlü ve savaşçıdır. Aynı zamanda diğer vampirler gibi gündüz güneş ışığından hiç etkilenmemektedir ve bu nedenle ona vampir âleminde "gündüz yürüyen" adı takılmıştır. Tek zayıf noktası olan kan ile beslenme zorunluluğunu ise baba gibi gördüğü Whistler'ın bilimsel yöntemleri ile çözmüştür. Fakat Blade transfüzyon işlemi ile kendine kan enjekte edemediği zamanlarda insana içkin çok daha derin bir gerçek gün yüzüne çıkar: dürtüler. Freud'a göre "gerçeklik" ile "insanın dürtü potansiyeli" arasında nihai bir uyumsuzluk vardır.¹⁸ İnsanın bitmek bilmeyen türlü arzuları ve hep doyurulmayı bekleyen dürtüleri Blade'in kana susaması ile temsil edilir. Her dürtünün tatmin araması gibi Blade de kan arar, insanoğlu da tatmin arar. Blade, bu ihtiyacını karşılamak için kontrollü bir şekilde kendisine her gün damardan kan enjekte eder. Hâlbuki klasik vampir filmlerinde, hayatta kalmak için kana ihtiyacı olan vampir insanları öldürür. Filmdeki ikinci fantastik figür, yarı vampir yarı canavar olan ve vampirlerle beslenen mutant "Reaper"lar ise *Mimic*'deki dev böcekler gibi insanoğlunun, bilimin tehlikeleri konusundaki korkularının somutlaşmış halidir.

¹⁸ Žižek, 2013: 58

Guillermo del Toro'nun arafta kalmıř son fantastik figürü Hellboy'dur. Diđer süper kahramanlardan kökeni itibari ile farklı olan Hellboy her iki filmde de hem "öteki" olmanın hem de arafta kalmanın zorluklarını yaşar. Nazilerin bilimi kara büyü ile birleřtirip bir iblis oluřturma seremonisinin anlatıldıđı ilk filmin prolog bölümünde üst ses řu temel soruyu sorar: "*İnsanı insan yapan nedir?*" Ve cevapları arka arkaya sıralar: "*Kökenleri mi? Bařlangıcı mı? Yoksa başka bir řey mi?*" **Del Toro**, film boyunca Hellboy'un bir iblis olarak dünyaya gelse de baba ve eř sevgisi sayesinde doğasına aykırı bir řekilde insanlıđa —hem de kendisini kabul etmeyen bir insanlıđa— yardım etmesini farklı türler arasında gezinerek aktarır. İlk filmde türlü ergenlik sıkıntılarına rađmen iki dostunun sevgi çemberi, hiç bitmeyen bir baba desteđi ile Hellboy, her gün ona iblisliđini hatırlatan boynuzlarını törpüleyerek bu yanını hep görmezden gelir. Fantastik macera ve komedi türünün iç içe geçtiđi macera dolu sekanslar, Hellboy'un babasının ölümü ve insanların onu dıř görünüşü nedeniyle dıřladıđı bölümlerde dram türüne evrilir.



Hellboy 2'de ergenlikten yetiřkinliđe geçmiř, sevdiđi kadına duygularını açmıř, onunla bir takım olmuř, görev bilinci tam bir Hellboy var. Bu filmde Hellboy'un savařtıđı varlıklar hep distopik řeytani dünyalardan ve cehennem mitlerinden çıkma olduđu için bu film ilk filme oranla çok daha fazla fantezi ve macera türü unsuru içermekte. Ayrıca Hellboy'un bu filmde yaşadığı varoluřsal çeliřkiler ilk filmde biraz daha derindir. Zira bu filmde kendi türünden, kökeninden olan kötülere karřı, kendisini içlerine almayan ve dıř görünüşü nedeniyle dıřlayan insan

soyu uğruna savaşmaktadır. Bu anlatı, serinin ikinci filminde **del Toro**'yu ilk **Hellboy**'da hiç görmediğimiz dram uylarımlarını kullanmak durumunda bırakmaktadır. Sonuç olarak dünyaya ait olmayan kuyruklu ve boynuzlu bir fantastik figürün, insanlar tarafından çok sevilme de onlar için çalışması anlatısı bir dram. Fakat filmde birkaç kere tekrarlanan “*İnsanı insan yapan seçimleri, nasıl başladığı değil, nasıl bitirmeye karar verdiği*dir.” sözleri Hellboy'un dramının aslında hepimizin dramı olduğunu ima etmektedir.

Sonuç Yerine

Guillermo del Toro'nun gerek ana karakterin kendisi olarak gerekse ana karakterin bilinçdışının tezahürü olarak yarattığı fantastik figürlerinin, aslında hepimizin bilinçdışı duygularını temsil ettiğini söylemek mümkün. Örneğin hiçbirimiz ölmek istemiyoruz; vampirler ya da bir ölümsüzlük aygıtı aracılığıyla ölmekle ilgili kaygımızla yüzleşiyoruz. Geçmişte çözülmeyen kalmış sorunları kâbuslar ya da semptomlar kadar “hayal-et”ler sayesinde gün yüzüne çıkarıyoruz. Teknolojinin ilerlemesine dair duyduğumuz korkuyu yapay zekânın dünyamızı ele geçirdiği hikâyeleri izleyerek yatıştırıyoruz. Ya da sevdiğimiz ölümü gibi travmalarla karşılaştığımızda tıpkı Ofelia gibi kendi iç âlemimize çekilip büyülü âlemlerde biraz nefes almak istiyoruz. Yeri geliyor, Ölümler Diyarı'na gidemeyen ölü gibi arafta kalmanın acısını çekiyoruz; yeri geliyor, geçmişin intikamını almanın verdiği katharsisi yaşayıp rahatlıyoruz. Ya da Hellboy'un yakın arkadaşı Abe'in söylediği gibi, “*Eğer bir sorun varsa biz ucubelerin birbirimizden başkası yoktur.*” sözünü hatırlayıp bizi olduğumuz gibi kabul eden gerçek dostlarımıza sarılıyoruz. Özetle **del Toro** filmlerinde aslında “fantastik yaratık” olarak kendimizi izliyoruz.

Vivian Sobchack'e göre “Genelde fantastik figürler ya alt edilir ya da insani yanları üstün gelip insansılaştırılır. Asla bilinçdışı korku ve arzusunun sınırını geçemezler, hep yasa ve düzene uygun olarak savuşturulurlar.”¹⁹ Ancak **del Toro**, yasa ve düzene inatla karşı koyan, imkânsız arzuları, en derindeki korkuları her filminde tekrar tekrar ortaya çıkartan bir yönetmen. Çünkü **del Toro**, fantezinin insanlar üzerindeki etki gücünü anlayıp fantezinin işlevini keşfetmiş ve bu türü —başta bilimkurgu, gotik, korku ve dram olmak üzere— diğer türlerle

¹⁹ Sobchack, 2008: 367

harmanlayıp tür uylaşımına özgü her türlü muhafazakâr tavırdan uzak durmuştur. Onun için canavarlar görünmezi görünür kılan fantastik figürlerdir, gerçektirler ve hiçbir sınırları yoktur.

Kaynakça

- Bruhm, S. (2002) "Contemporary Gothic: Why We Need It", *The Cambridge Companion to Gothic Fiction* içinde, Cambridge: Cambridge University Press.
- Derrida, J. (2005) "The Law of Genre", *Genre and Hollywood* içinde, London: Routledge.
- Furby, J. ve Hines, C. (2014) *Sinemaya Giriş: Fantastik*, çev. Sena Yavuz. İstanbul: Kolektif Kitap.
- Lacan, J. (1978) *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, ed. Jacques-Alain Miller, New York: W. W. Norton & Company Ltd.
- Haddu, M. (2014) "Reflected Horrors: Violence, War and The Image in Guillermo del Toro's El Espinazo Del Diablo/The Devil's Backbone (2001)", *The Transnational Fantasies of Guillermo del Toro* içinde, New York: Macmillan Publishers.
- Sobchack, V. (2008) "Fantastik Film", *Dünya Sinema Tarihi* içinde, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Stam, R. (2000) *Film Theory*. Oxford: Blackwell.
- Vargas, J. C. (2014) "Between Fantasy and Reality: The Child's Vision and Fairy Tales in Guillermo del Toro's Hispanic Trilogy", *The Transnational Fantasies of Guillermo del Toro* içinde, New York: Macmillan Publishers.
- Žižek, S. (2000) *The Art of The Ridiculous Sublime: on David Lynch's Lost Highway*. Seattle: Walter Chapin Simpson Center for the Humanities/University of Washington.
- Žižek, S. (2013) *Yamuk Bakmak: Popüler Kültürden Jacques Lacan'a Giriş*, çev. Tuncay Birkan. İstanbul: Metis Yayınları