

KORKU SİNEMASINDA YER ALAN TEFRİŞ ELEMENLARININ KORKU UNSURU OLARAK KULLANIMI

*THE USE OF FURNISHING ELEMENTS IN HORROR CINEMA AS AN
ELEMENT OF FEAR*

Arş. Gör. Süphan Kaan Çiftci

Yalova Üniversitesi, Sanat ve Tasarım
Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü
süphan.ciftci@yalova.edu.tr

ORCID ID: 0000-0001-5875-142X

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 11 Mayıs 2025 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 25 Haziran 2025

Doç. Mehmet Ali Altın

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve
Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü
maaltin@eskisehir.edu.tr

ORCID ID: 0000-0001-8992-7088

Öz

Korku filmlerinde yer alan tefriş elemanlarının insanlarda çeşitli etkiler uyandırdığı söylenebilir. Bilinçaltının insan davranışı ve yaklaşımlarını belirlemede önemli bir etken olduğu bilinmektedir. İnsanların mobilyalara yaklaşımlarında ihtiyaç, beğeni, konfor, uyum gibi etkenlerin yanında bilinçaltının da önemli bir etkisi bulunmaktadır. Çalışma korku filmlerinde yer alan tefriş elemanları ekseninde insanların bilinçaltının da etkisiyle mobilyalara yaklaşımlarını ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda çalışmada korku filmleri arasından amaçlı örneklem yöntemine göre üç film seçilmiş ve bu filmlerden alınan sahnelerdeki mobilyalar farklı renk ve malzemeler ile üç boyutlu olarak modellenmiştir. Filmleri seyretmiş olan katılımcılara gösterilen mobilya modelleri ve filmdeki sahneler hakkındaki görüşleri yapılandırılmış görüşme yöntemi ile elde edilmeye çalışılmıştır. Çalışma korku filmlerinde yer alan tefriş elemanlarının korku unsuru olarak nasıl ve ne düzeyde kullanıldıklarını, bilinçaltının mobilya tercihlerinde etkisini belirlemeyi amaçlamaktadır.

Abstract

In addition to factors such as need, taste, comfort and harmony, the subconscious mind also has an important effect on people's approaches to furniture. The study aims to reveal people's approaches to furniture with the effect of subconsciousness on the axis of furnishing elements in horror films. In this context, three films were selected among horror films according to the purposive sampling method and the furniture in the scenes taken from these films were modeled in three dimensions with different colors and materials. Semi-structured interviews were conducted with the participants about furniture models and scenes from the movie. The study aims to determine how and to what extent the furnishing elements in horror films are used as horror elements and the effect of subconscious on furniture preferences.

Anahtar Kelimeler: Ortam, Mobilya,
Korku, Duygu, Bilinçaltı.

Key Words: Ambience, Furniture, Fear,
Emotion, Subconscious.

GİRİŞ

Sinemada aktarılmak istenen duygu, durum veya olaylar birçok farklı etmenle pekiştirilebilmektedir. Mekânlar, mekânlardaki nesneler, sesler, ışıklar gibi tüm öğeler filmlerde aktarılmak isteneni daha tutarlı hale getirmektedir. Özellikle korku sinemasında mekânlar ve mekânlardaki tefriş elemanları, filmde yansıtılmak istenen korku duygusunu güçlendiren temel unsurlardır. Filmlerde mekânın korku düzeyini artırmak amacıyla aydınlatma özellikleri, tefrişlerin konumu, kullanılan malzemeler, renk seçimleri ve ses efektleri gibi nitelikler özenle belirlenir.

Korku sinemasında izleyiciyi filmin içine çekmek ve o ortamı aktarmak temel bir konudur. Filmlerde yer alan tefriş elemanları ise bu konuda önemli bir yer tutmaktadır. Klişeleşmiş olan korku filmi sahnelerinin çoğunda belirli tefriş elemanlarının var olduğu görülmektedir. Marc Olivier korku filmlerinde konutlarda korku unsuru olarak kullanılan mobilyalar ve nesneleri: Buzdolabı, mikrodalga fırın, telefon, yemek masası, koltuk, uzaktan kumanda, dikiş makinesi, saksı çiçekleri, yatak, daktilo, gardirop, kalorifer petekleri, medikal haplar ve duş perdeleri olarak tanımlamaktadır (Olivier, 2020). Jean Baudrillard’a göre gardirop, yatak ve büfeyle birlikte evin üç “mobilya-anıtı”ndan (meubles-monuments) biridir (Baudrillard, 1968, s.23). Baudrillard’ın mobilya-anıtları olarak adlandırdığı nesneler, genellikle bir nesilden diğerine aktarılan ahşap parçalardır. Evle, ev sakinleri ve içindeki nesnelerle zamansal, maddi ve sembolik ilişkileri aracılığıyla benzersiz bir varlık sergilerler (Olivier, 2020, s.238). Bu sebeple korku filmlerinde genellikle ahşap gardiropolar kullanılır ve ahşabın eski olması onu daha ürkütücü hale getirir. Sallanan sandalyeler ise korku filmlerinde aynı sebeplerle ham ahşap olarak tercih edilmektedir. Genellikle üzerlerinde minder dahi bulunmaz. Sallanan sandalyelerin hareketli olması ürkütücü olmak için yeterlidir. Bunun yanı sıra tüm tefriş elemanları korku filmlerinde stres, heyecan ve gerilimi yükselterek bilinmeyen durumları pekiştirmek üzere kullanılmaktadır.

Kullanıcılar mobilyalar geçmişteki anılarından, deneyimlerinden ve bilinçaltından gelen bilgilerden çeşitli anlamlar yükleyebilmektedir. Bir mobilyanın geçmiş deneyimleri anımsatması, belirli kültürel sembollerle ilişkilendirilmesi, anılarla bağlantı kurması ya da mekânsal yerleşimi, kullanıcının bilinçaltında olumlu veya olumsuz hisler uyandırabilir. “Bilinçaltı farkında olmadığımız arzu, istek, dürtü, duygu ve düşüncelerin bulunduğu bir hazinedir” (Karabulut, 2011, s.974). Övür (2017)’e göre, “Bilinçdışı, kişinin özel bir çabası ile bilince çağrılmayan, farkına varılamayan yaşantıların saklı olduğu ruhsal bölmedir; daha doğru bir deyimle, bu nitelikte olan ruhsal süreçlerdir.” (s.27). Bilinçdışı iki farklı bileşenden oluşacak şekilde kavramsallaştırılabilir: Birincisi, geçici olarak bilinçsiz olan

ancak bilinçli süreçlerden ayırt edilemeyen örtük süreçler; ikincisi ise, bilince çıkarılması halinde bilinçli zihnin geri kalanıyla tam bir karşıt oluşturacak olan bastırılmış süreçler (Freud, 1997, s.122). Freud bilinçaltı kavramını, bilinç hallerinin derinlerinde ve görülmesi mümkün olmayan bir bölümde çalışan farklı bir yapı olarak tanımlamaktadır (Karabulut, 2016, s.1). Bilinçaltı beş duyu organı yerine sezgiler aracılığıyla zihnin çevresinde olanları fark eder. Bilinç ve duyu organlarının aktif olmadığı durumlarda bilinçaltı kendini göstermektedir (Murphy, 2009, s.35).

Freud, bilindik olanın, bilinçaltında çeşitli nedenlerle bilince çıkan korku ve kaygı duygularının tekinsizlik kavramının oluşmasına neden olduğundan bahsetmektedir (Freud, 2003, s.124). “Mimarının en önemli bileşenlerinden mekânı kullanan sinema aşinalık hissi üzerinden ev kavramını kullanarak tekinsizlik hissi oluşturabilmekte, bilinen ev kavramını fiziki uzay ve zamanın sınırlarından bağımsız bir şekilde yeniden kurgulayabilmektedir” (Sarıberberoğlu Tunçok, 2019, s.30).

Ürün tasarımı, algısal düşünme koşulu altında bir tür bilinçaltı davranışı olarak da görülebilir. Ürün tasarımcıları genellikle psikolojik faaliyetlerini, yaşam deneyimlerini ve güzellik duygularını birleştirerek ürünlere anlamlar yüklerler. Ancak bu durumda tasarımı rasyonel ve bilinçli düşünme yoluyla açıklamak imkânsızdır ve tasarlanan ürün de tamamen özgündür (Kang ve Jie, 2018, s.742). Ürün tasarımının yanı sıra kullanıcılar da bilinçaltından gelen veriler yoluyla ürünlere anlam yükleyebilmektedir.

Korku sineması, bilinçaltını harekete geçiren tasarım unsurlarını en etkili kullanan alanlardan biridir. Çalışma korku filmlerinde yer alan tefriş elemanlarının korku unsuru olarak nasıl ve ne düzeyde kullanıldıklarını, bilinçaltının mobilya tercihlerinde etkisini belirlemeyi amaçlamaktadır. Bu çalışmada, filmlerdeki tefriş elemanlarının yalın halleri ile korku unsuru olarak kullanıldıkları mekân içindeki durumları karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırma yoluyla, bir nesnenin korku unsuruna dönüşmesinde rol oynayan özelliklerin ve bu süreçte bilinçaltının etkisinin belirlenmesi hedeflenmektedir. Corry ve Thompson (1993) çalışmasında filmlerde maruz kalınan belirli bir yaşam tarzını aktaran iç mekân tasvirlerinin izleyicilerin tasarım tercihlerini etkilediğinden bahsetmektedirler (Corry ve Thompson, 1993, s.31). Filmlerde kullanılan tefriş elemanlarının yalın halleri ile korku unsuru oluşturduğu durumların kullanıcılar açısından tercih durumlarını belirlemek çalışmanın bir diğer amacını oluşturmaktadır. Bu bağlamda amaçlı örneklem belirleme yöntemine göre üç korku filmi belirlenmiştir. Bu filmlerden alınan sahnelerdeki tefriş elemanları mekândan koparılıp üç boyutlu olarak modellenmiştir. Kullanılan her mobilya dörder farklı renk ve malzeme ile görselleştirilmiş ve her biri farklı

katılımcılara gösterilmiştir. Üç boyutlu modellenmiş görseller ve sahnenin orijinali üzerinden toplam 16 katılımcı ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Çalışma izleyicilerin veya kullanıcıların mobilyaları algılama biçimlerini bilinçaltı düzeyde etkileyen tasarım unsurlarını ortaya çıkarmayı ve mobilyaların işlevsel ve estetik niteliklerinden çok, psikolojik ve duygusal tepkiler üzerindeki etkisini vurgulamayı hedeflemektedir.

Korku ve Korku Sineması

İnsanın en temel duygularından biri olan korku fizyolojik ve psikolojik birçok etkiye sebep olmaktadır. Hançerlioğlu'na (1993) göre herhangi bir acı veya kötülük kuşkusundan doğan, ruhbilim terimi olarak korku: "Olabilir sanılan bir kötülüğün uyandırdığı sindirici duygu." Hekimlik terimi anlamında ise korku, yığıl kelimesi ile de kullanılan hastalık halindeki korkuyu dile getirmektedir (Hançerlioğlu, 1993, s.316-317). Köknel korku kavramını: "Korku canlının, insanın algıladığı, gördüğü ya da düşündüğü, imgelediği, tasarladığı, tehlikeli, tehdit dolu durum, kişi, nesne, olay ve olgu, karşısında gösterdiği doğal, evrensel duygulanım durumu, ruhsal tepkidir." şeklinde açıklamaktadır (Köknel, 1998, s.16). Bu bağlamda korku duygusu her an, her yerde ve herhangi bir zamanda ortaya çıkabilir.

Korku, doğum ile başlayıp ölüme kadar az veya çok bir şekilde hayatın her anında yaşanabilen bir duygudur. Ansızın patlamaya hazır ve patladığında tekrar şişebilen bir balon olarak tanımlanabilir. Korkunun kaynağı tek bir şey olabileceği gibi birçok farklı şeyden de korkulabilir. Bunun en önemli nedeni ise insanın sahip olduğu tasarım ve imgelem yeteneğinin korkunun temel yaratıcısı olmasıdır (Mannoni, 1992, s.6). Bir olay veya nesneden belirli koşullarda korkulurken, farklı bir zamanda veya durumda aynı olay veya nesneden korkulmayabilir; bu durum korkunun bağlamsal olduğunu göstermektedir.

Korkunun kaynağını ya da korku unsurunu oluşturan çok sayıda kavram, olay, nesne, kişi veya olgu bulunmaktadır. Bak (1997): "Yalnız doğaüstü olandan kaynaklanmaz korku, alışılmışın ve normal olanın alanından sapmalar da bir tedirginliğin kuşkusunu ya da dehşetin kaynağı olabilir kolaylıkla." şeklinde korkunun kaynağının çok çeşitli olmasından bahsetmektedir (s.3). İnsanlık tarihinin ilk zamanlarında doğaya karşı güçsüzlüğünü anlayan ve kendini zayıf hisseden insan, hayatta kalma içgüdü ile doğanın getireceği her türlü tehlikeye karşı doğrudan korku hissetmektedir. İnsanın temel korkuları da ilk dönemlerden beri bilinmeyene, belirsiz olana, bedensel acı çekmeye ve zarar görmeye veya mevcut halinin bozulmasına, ölmek ve yok olmaya dayanmaktadır (Kotan, 2022, s.123). Korku duygusunun temelinde kendini güvende hissetme veya hissetmeme arasında yakın bir ilişki bulunmaktadır. Var olan güvensizliğin

nedenleri somut olarak ortaya koyulamıyorsa bu durumda kaygı oluşmakta ve bu duygudan kurtulmak, karşıda kaçılabilir ya da saldırılabilecek herhangi bir “nesne” olmadığından daha da zorlaşmaktadır (Abisel, 1999, s. 133). Korkunun kaynakları oldukça çeşitlidir: Bunlar arasında doğanın gücü, hayvanlar gibi doğal tehditler; savaşlar ve robotlar gibi insan yapımı tehlikeler; mitoloji ve dinden beslenen canavar, hayalet, vampir gibi doğaüstü varlıklar sayılabilir. Bunların yanı sıra korku sinemasında, korku unsuru olarak kullanılan fiziksel nesneler veya mekânsal durumlar da söz konusudur.

Korku filmleri herhangi belirli bir ülkenin tarih ve coğrafyasıyla ilişkili değildir. Bu sebeple, her ülke kendi kültürüne göre korku filmlerini yapmış ve bu filmler birbirlerini etkilemiş, alttörleri de zenginleştirmiştir. Vampirlerin çıkışı Transilvanya olsa da, dünyanın her yanına dağıldıklarından dolayı kuşaklar boyu birçok farklı ülkede ortaya çıkabilmektedir. Korku sineması, insanın temel korku ve kaygılarından beslenerek eserlerini verdiği için dünyanın her yerinde seyirci bulabilmektedir (Abisel, 1999, s. 117). Öztürk ve Sarıman Özen’e (2021) göre; “Korku sineması hakkında kesin bir tanımlama yapmak çok mümkün değildir. Bunun için temelde korkuyu hedef alan, korku öğelerini barındıran ve korkunun belirleyici unsurlarını taşıyan filmlerin oluşturduğu tür, korku sineması olarak tanımlanabilir.” şeklinde korku sinemasının tanımlamasını özetlemektedir (Öztürk ve Sarıman Özen, 2021, s.568). “Korku filmlerinin dönemsel olarak farklılaşan temaları, karakterleri vardır; fakat işlev aynıdır. Her film, kendi döneminin gerçekliğinin güdümlenmiş, mistik hale getirilmiş izdüşümünü korkutarak yansıtmaktadır” (Yavuz, 2004, s.94). “Korku sineması; başkaca türler gibi sessiz dönemden kalma klasik yapıtlara ve upuzun bir edebiyat geleneğine, bir mirasa sahiptir. Korku sineması; ölümsüz mitoslarla beslenen, var olanlara başkaca ve yeni mitoslar ekleyen kocaman bir gelenektir.” (Scognamillo, 1996, s.66).

“Korku sineması insanları mutlu en azından memnun ve rahat kılar. Çünkü kahramanların, örümcekli bir eski şatonun mahzenlerinde, manyak katillerin veya korkunç canavarların, deli doktorların elinde geçirdikleri sıkıntılı anlar, bize kendi rahatlığımızı, güvenimizi pekiştirerek düşündürür, çevremizden, yaşamımızdan, kişiliğimizden yakınmamızı bir süre bile olsa filmin getirdiği güven duygusunun rahatlığıyla değiş-tokuş eder.” (Dorsay, 1986, s.67).

Yıllar boyunca korku filmlerinin konuları çeşitlenmiş ve gelişmiştir. Dönemin olaylarına, salgınlara, gelişmelerine bağlı olarak hayalet öykülerinden doğaüstü yaratıklara, salgın hastalıklara, nükleer savaş ve istila konularından seri katil ve psikopat konularına gibi değişimler yer almıştır. Son yıllarda gelişen teknoloji ile de birlikte yapay zekâ, android robotlar gibi konularda insanlarda korku

duygusu uyandırmaya başlamış ve bu durumda filmler için korku unsuru olarak yer almaktadır. Tanımlaması çok mümkün olmayan bu türün, alt türlerini sınıflandırmak da oldukça zordur. Bundan dolayı korku filmlerinin alt türleri birçok farklı sınıflandırmaya sahiptir. Bu sınıflandırmalar Tablo 1’de yer almaktadır.

Yazar	Korkunun Alt Türleri
Bruce F. Kawin	1. Canavar Öyküleri, 2. Doğaüstü Hikâyeler, 3. Psikoz veya Psikopat Öyküleri
Maurice Yacowar	1. Doğal Saldırı, 2. Aptallar Gemisi, 3. Düşen Kent, 4. Canavar, 5. Hayatta Kalma
Robin Wood	1. Psikopat ya da şizofren bir insan olarak yaratık, 2. Doğanın İntikamı, 3. Şeytanlık Ruhu ve Şeytana Tapma, 4. Korkunç Çocuk, 5. Yamyamlık
Don Sumner	1. Doğanın Anormallikleri, 2. Uzaylılar ve Dış Uzay, 3. Asya Korkusu, 4. Başlangıç Rafi, 5. Klasikler, 6. Cehennemden Gelen Kötülük, 7. Yabancı Korku, 8. Hayalet Hikayeleri, 9. Cinayete Teşebbüs Kesici Alet Kullanan, 10. Canavarlar, 11. Psikotikler, 12. Doğaüstü Gerilim 13. Vampirler, 14. Zombi İstilası
Marc Blake & Sara Bailey	1. Vampirler ve Zombiler Dahil Olmak Üzere Ölümsüzler, 2. Canavarlar, 3. Psikolojik Korku 4. Şeytanlar, Ele Geçirme ve Çocuk Ele Geçirme 5. Doğaüstü: Hayaletler, Musallatlar ve Öcüler, 6. Büyücülük ve Lanetler 7. Kurt Adamlar ve Vücut Korkusu, 8. Kötücül Bilim 9. Kesici Alet Kullanan

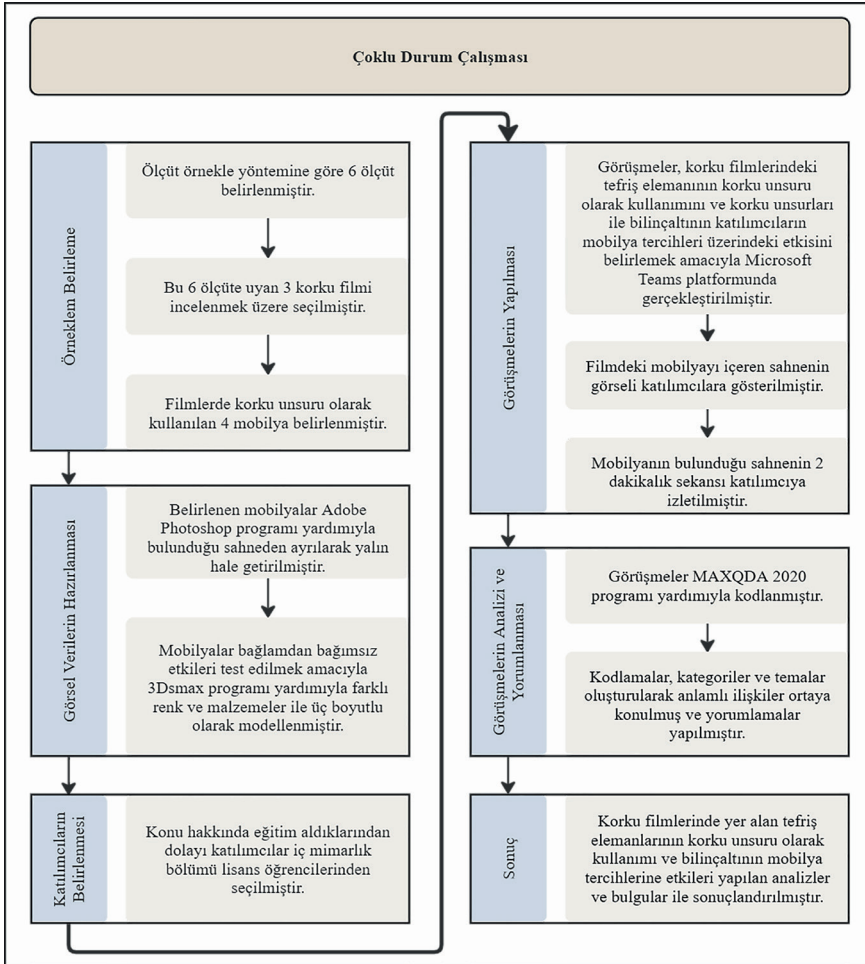
Tablo 1. Korku Filmi Alt Türleri (Abisel, 1999, s.150-151; Yacowar, 2012, s.217-223; Sumner, 2010, s.4; Blake ve Bailey, 2013, s.21).

YÖNTEM

Çalışmada, korku filmlerinde yer alan tefriş elemanlarının korku unsuru olarak kullanımını ve bilinçaltının mobilya tercihlerine etkisini incelemek üzere nitel araştırmalardan çoklu durum çalışması yöntemi kullanılmıştır. Yin (1994)’e göre durum çalışması, “çağdaş bir olguyu gerçek yaşam bağlamı içinde, özellikle de olgu ve bağlam arasındaki bağların açıkça belirgin olmadığı durumlarda araştıran deneysel bir incelemedir.” (Yin, 1994, s.13). Creswell (2007), durum çalışmalarını, araştırmacının zaman içinde sınırlı bir veya birden fazla sistemi (durumu) açıkladığı ve duruma dayanan temaları tanımladığı nitel bir yaklaşım olarak açıklar. Birden çok bilgi kaynağını (görüşmeler, gözlemler, görsel-işitsel materyaller, dokümanlar ve raporlar gibi) içeren ayrıntılı, derinlemesine veri toplama yolunun kullanıldığından bahsetmektedir (s.73).

Birden fazla durum kullanılarak yapılan çalışmalar genellikle, ortak durum çalışmaları, çapraz durum çalışmaları, çoklu durum çalışmaları veya çoklu saha çalışmaları ve karşılaştırmalı durum çalışmaları olarak adlandırılmaktadır.

Bu çalışmalar birden fazla durumdan (vakadan) veri toplanmasını ve analiz edilmesini içermektedir (Merriam, 1998, s.40). Bu bağlamda çoklu durum çalışması yöntemi kullanılan çalışmanın deseni Görsel 1’de yer almaktadır. Korku filmlerindeki mobilyaların korku unsuru olma durumları, mekân ve atmosferle ilişkisi ve bilinçaltı unsurlarının mobilya tercihlerine etkisini incelemek amacıyla bu yöntem ve aşamalar belirlenmiştir. Ayrıca film sahneleri, üç boyutlu modellemeler ve görüşmeler gibi birden çok farklı veri türünün birleştirilmesi sebebiyle çoklu durum çalışması uygun görülmüştür. Bu yaklaşımla, korku sinemasında mobilyaların korku unsuru olarak kullanımı bağlamsal, görsel ve bilinçaltı unsurları ile bütüncül bir şekilde analiz edilmiştir. Çalışmanın deseni, disiplinler arası bir yaklaşımla nitel verilerin sistematik bir şekilde yorumlanmasına olanak sağlamıştır.



Görsel 1. Çalışmanın Deseni

Örneklem

Çalışmada öncelikle korku kategorisine ait filmler belirlenmiş ve aralarından incelenecek filmler amaçlı örneklem belirleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ile seçilmiştir. Miles ve Huberman'a (1994) göre ölçüt örnekleme yöntemi, nitelik sağlama açısından güvenli, belirlenen ölçütleri karşılayan tüm vakaları içeren bir yöntemdir. Bu bağlamda çalışmada incelenen filmler aşağıda belirtilen altı ölçüte göre belirlenmiştir. Filmlere ait bilgiler Tablo 2'de yer almaktadır.

1. Filmin görsel kalitesinin incelenebilir düzeyde olması açısından, yapım yılı 2013 ve sonrası olması
2. Korku filmlerinin genelinin 90-120 dakika olması sebebiyle, film uzunluğu 100 dakika ve üzeri olması
3. Tablo 1'de Blake ve Bailey'nin sınıflandırmasına göre, somut nesnelerin, tefriş elemanlarının ve mekânların kullanımının daha yoğun olduğu düşünülmesinden dolayı, "doğaüstü" ve "kesici alet kullanan" türlerinden en az birini barındırması
4. İnternet sitesinde film eleştirmenlerinin yaptığı puanlamaların doğrultusunda, Rottentomatoes.com sitesinde Tomatometer'dan %64 ve üzeri olması
5. İnternet sitesinde izleyicilerin yaptığı puanların doğrultusunda, Rottentomatoes.com sitesinde Audience Score'dan %55 ve üzeri olması
6. Filmlerin puanlanmasında kullanılan oy sayısının da öneminin büyük olmasından dolayı, Rottentomatoes.com sitesinde izleyici puanlamasına en az 10.000 kişinin katılımı olması

	Yayın Tarihi	Süre	Tomatometer Puanı	İzleyici Puanı	Oy sayısı	Tür
Mama	2013	1s 40d	64	55	100.000+	Doğaüstü
The Conjuring	2013	1s 52d	86	83	100.000+	Doğaüstü
Halloween	2018	1s 46d	79	72	10.000+	Kesici Alet Kullanan

Tablo 2. Filmlere Ait Bilgiler

Bu ölçütler doğrultusunda Mama ve Halloween filminden 1, The Conjuring filminden 2 olmak üzere toplam 4 mobilya seçilmiştir. Mobilya seçimleri yapılırken filmde mevcut sahnede mobilyanın odak noktası olması ve mobilyanın bir olayla ilişkili olması dikkate alınmıştır.

Mobilyaların Görsel Olarak Hazırlanması

Filmler birden çok kez izlenerek sahnelerin görüntüleri alınmıştır. Alınan sahnelerde öncelikle mekânda korku unsuru olarak yer alan tefriş elemanı,

Adobe Photoshop programı yardımı ile çeşitli görsel düzenlemeler yapılarak mekândan bağımsız hale getirilmiştir. Mekândaki korku unsurları, etraftaki diğer nesneler ve insanlar mevcut sahneden silinerek görselde tefriş elemanının yalnız kalması sağlanmıştır.

Filmlerden alınan sahnelerdeki mobilyalar, mekândan ayrıştırıldıktan sonra 4 farklı renk ve malzeme seçeneğiyle üç boyutlu olarak modellenerek bağlamından tamamen koparılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Filmdeki orijinal sahne ve farklı materyallerle modellenmiş mobilya görselleri kullanılarak katılımcılarla yarı-yapılandırılmış, derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara öncelikle üç boyutlu olarak modellenmiş mobilya görselleri gösterilmiş sonrasında ise orijinal sahnenin görseli ve iki dakikalık kesiti izletilmiştir. Görüşmeler, korku filmi sahnesinde yer alan tefriş elemanının korku unsuru olarak kullanımının ne düzeyde olduğunu anlamak ve korku unsurları ile bilinçaltının katılımcıların mobilya tercihleri üzerinde bir etkisinin olup olmadığını belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Görüşmelerin güvenilirliğini ve geçerliliğini sağlamak amacıyla hem görüşme soruları hem de katılımcı seçim kriterleri, pilot çalışmalarla birçok kez test edilmiştir. Katılımcıların düşüncelerini daha net bir şekilde ifade edebilmeleri açısından yarı-yapılandırılmış görüşme yönteminin uygulanmasına karar verilmiştir. Görüşme için hazırlanan sorular birden çok kez, çalışmada yer almayan katılımcılar ile test edilmiştir. Bu bağlamda her bir katılımcıyla tek bir film ve tek bir mobilya üzerinden görüşmenin yapılmasına karar verilmiştir. Sonuç olarak her bir sahne ve mobilya için dört katılımcı olma koşuluyla 16 iç mimarlık lisans öğrencisi ile görüşmeler yapılmıştır. Katılımcılar, mobilya tasarımı ve malzeme bilgisi konusunda eğitim almış olmaları sebebiyle iç mimarlık bölümü öğrencilerinden seçilmiştir.

Verilerin Analizi

İçerik analizinin amacı elde edilen verileri açıklayabilecek kavramlara ve anlamlı ilişkilere ulaşmaktır. Toplanan veriler öncelikle kavramsallaştırılmalı, sonrasında mantıklı bir şekilde düzenlenmeli ve bu adımlara göre verileri açıklayan temalar belirlenmelidir. Verilerin analizi dört aşamada tamamlanır: Verilerin kodlanması, temaların bulunması, kodların ve temaların düzenlenmesi ve son olarak bulguların tanımlanması ve yorumlanması (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s.227-228). Bu bağlamda çalışmada toplanan veriler MAXQDA 2020 yazılımı yardımıyla içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Görüşmeler kodlanarak kategoriler ve temalar oluşturulmuştur. Ortaya çıkan temalar yorumlanarak

anlamli ilişkiler ve korku filmlerinde yer alan mobilyaların korku unsuru oluşturma durumları açıklanmıştır.

Sınırlılıklar

Çalışmanın dezavantajlı ve zorlayıcı kısımları öncelikle filmlerden alınan sahnelerin düzenlenmesi olmuştur. Sahnelerdeki tefriş elemanları, Adobe Photoshop ile yapılan düzenlemelere rağmen bulundukları mekândan tam olarak ayrıştırılamamıştır. Bu durumda katılımcılar için iki görsel arasında anlamli bir fark oluşmamıştır. Bu sebeple sahnelerdeki mobilyalar üç boyutlu olarak yeniden modellenmiştir. Böylece üç boyutlu model ile sahnedeki tefriş elemanı tasarım olarak aynı olmasına rağmen farklı renk ve malzeme ile anlamli fark oluşmasına imkân sağlamıştır. Bir diğer zorlayıcı konu ise katılımcıların seçimi ve soru yöntemlerinin belirlenmesi olmuştur. Katılımcıları iç mimarlık lisans öğrencilerinin oluşturması genellenebilirlik açısından sınırlı kalmaktadır. Katılımcı sayısının artmasının daha farklı verilere ulaştırmaması sebebiyle 16 kişi ile sınırlandırılmıştır. Pilot görüşmelerde, katılımcılara ilk film seti gösterildikten sonra araştırmanın amacını anladıkları ve sonraki sorulara verdikleri yanıtların geçerliliğini yitirdiği gözlemlenmiştir. Bu durum, katılımcıların sonraki cevaplarının güvenilirliğini azaltma riskini ortaya çıkarmıştır. Bu riski ortadan kaldırmak amacıyla, her katılımcıyla yalnızca tek bir film ve o filmdeki tek bir mobilya üzerine görüşme yapılmasına karar verilmiştir.

BULGULAR

Çalışmada katılımcılara önce üç boyutlu modeller gösterilmiş ardından sahnedeki görsel ve iki dakikalık bir kesit izletilmiştir. Katılımcıların modellenmiş mobilyalar ve filmlerdeki mobilyalar hakkındaki görüşleri yarı-yapılandırılmış görüşme yöntemi ile elde edilmeye çalışılmıştır. İncelenmek üzere belirlenen filmlerden ilki Mama, ormanda terk edilmiş halde bulunan iki küçük kız kardeşin ve bu kız kardeşlere musallat olan gizemli bir doğaüstü varlığın hikâyesini anlatır. 2013 yılında gösterime giren film doğaüstü, korku ve gerilim konularını barındırmaktadır. Tablo 3’de filmin künyesi yer almaktadır.

Adı	Mama	
Yönetmen	Andy Muschietti	
Yapımcı	J. Miles Dale Bárbara Muschietti	
Senarist	Andrés Muschietti Bárbara Muschietti	
Yapım Yılı	2013	
Yapımcı Ülke	İspanya ve Kanada	
Dağıtıcı	Universal Pictures	
Dil	İngilizce	
Süre	100 Dakika	

Tablo 3. Mama Filminin Künyesi (Imdb)



Görsel 2. Mekândan koparılan dolap görseli (solda), orijinal sahne (sağda) (Toro, 2013).

Filmden alınan sahnede çocuk odasında bulunan çift kapılı bir gömme dolap görülmektedir (Görsel 2). Ahşap dolap beyaz boya ile kaplanmıştır. Sahnede dolap kapağından birinin az da olsa açık olduğu görülmektedir. Bu durum izleyici açısından tedirginlik ve strese sebep olmaktadır. Dolabın içinde birinin olduğu ve içindeki kişi/yaratık tarafından izlendiğini hissettiren bir sahne olarak yer almaktadır. Gömme dolap –kapağı aralık bir şekilde- odak noktası olarak merkezde bulunmakta ve oyuncakların etrafta dağınık bir şekilde yer aldığı görülmektedir. Sahnede gömme dolabın merkez odak noktada olması izleyicinin gözünü istemsizce dolaba yönlendirmektedir. Bu sahneye kadar izleyici henüz doğaüstü yaratığı görmemiş ama yaratığın dolapta saklandığını

tahmin edebilmektedir. Mekânın karanlığa yakın loş olması, çocukların ifadeleri ve davranışları, etrafın dağınık olması da korku unsuru olarak kullanılan gömme dolabın etkisini artırmaktadır.



Katılımcı 1'e gösterilen mobilya



Katılımcı 2'ye gösterilen mobilya



Katılımcı 3'e gösterilen mobilya



Katılımcı 4'e gösterilen mobilya

Görsel 3. Üç boyutlu modellenen dolap görseli (yazar tarafından hazırlanmıştır).

Filmde yer alan gömme dolap dört farklı renk ile üç boyutlu olarak modellenmiştir (Görsel 3). Mama filmi üzerinden yapılan görüşmelerde elde edilen bulgular şu şekildedir:

“Bu görseldeki gömme dolap sizde nasıl duygular uyandırdı?” sorusuna katılımcı 1 “Daha dikkat çekici, Yani şu an bir nevi korku filmi olduğu için oradan sürekli bir şey çıkacakmış gibi hissediyorum. O panjurlardan da bir el çıkacak bir şey olacak gibi hissediyorum. Bu da bana korku hissi uyandırıyor.” şeklinde yanıt vermiştir.

1. Katılımcı modellenen dolap hakkında olumsuz görüşlerde bulunmuştur. Tasarımı beğenmediğini söylemiştir. Film sahnesinde ise ortama göre daha dikkat çekici olduğunu hoş durduğunu söylemiştir. Dolabın kendisini beğenmese de bulunduğu ortamda güzel bir şekilde kullanılabileceğini aktarmıştır. Filmdeki dolabın, modellemeye göre korku hissi uyandırdığını söylemiştir.

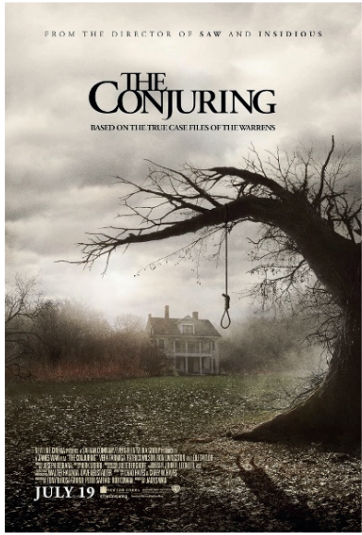
“Genel olarak eklemek istediğiniz, aklınıza gelen bir şeyler varsa lütfen belirtin” sorusunu katılımcı 3 “Yani aklıma gelen ilk bana gösterdiğiniz yani

ikisini karşılaştırdığımız zaman ilk sahneyi dediğim gibi tercih ederdim ilk bana gösterdiğiniz görseli ikinci görsel benim için kullanmak istemeyeceğim. Aslında baktığınız zaman işlev olarak da aynı olduğunu düşünüyorum ama büyük ihtimalle sahneden ve atmosferden dolayı. O atmosferden dolayı tabii ki de ikinci sahneyi tercih etmiyorum. Yani daha ürkütücü buluyorum ilk sahneye göre yani eklemek istediğim şey bunlar.” şeklinde cevaplamıştır.

3. katılımcı modellenmiş dolap hakkında olumlu görüş bildirirken sahnedeki dolap hakkında tamamen olumsuz düşüncelere yönelmiştir. Sahnenin düzeni, ışıkları, müzikleri bilinçaltında direkt olarak korku unsurlarını uyandırmıştır.

2. ve 4. Katılımcı da benzer şekilde dolabın film sahnesinde atmosfer ve çevresi ile birleştiğinde korkutucu olduğunu ve kullanmak istemeyeceklerini belirtmişlerdir.

Gerçek bir hikâyeden uyarlanan The Conjuring (2013), paranormal olayları araştıran Ed ve Lorraine Warren çiftinin, şeytani bir varlığın hayatlarını alt üst ettiği bir ailenin yeni taşındıkları çiftlik evindeki vakayı konu almaktadır. Tablo 4’de filmin künyesi yer almaktadır.

Adı	The Conjuring	
Yönetmen	James Wan	
Yapımcı	Tony DeRosa-Grund Peter Safran Rob Cowan	
Senarist	Chad Hayes Carey Hayes	
Yapım Yılı	2013	
Yapımcı Ülke	ABD	
Dağıtıcı	Warner Bros.	
Dil	İngilizce	
Süre	112 Dakika	

Tablo 4. The Conjuring Filminin Künyesi (Imdb)



Görsel 4. Mekândan koparılan dolap görseli (solda), orijinal sahne (sağda) (Hamada & Neustadter vd., 2013).

Sahne yer alan iki kapılı dolap koyu ahşap malzemeden üretilmiş ve meşe veya ceviz olduğu tahmin edilmektedir (Görsel 4). Dolabın klasik üslupta olduğu görülmektedir. Dolap oldukça eski ve üzerinde oymalar bulunmaktadır. Sahne kapı aralığından dolabın odak noktası olarak merkezde olduğu görülmektedir. Eski bir evde yer alan bu dolap duvarlar ve döşemeler ile uyum sağlayarak ürkütücü bir mobilya olarak yer almaktadır. Korku filmlerindeki dolap, özellikle içinde birinin olduğu ya da kurbanların içerisinde saklandığı bir mobilya olarak bulunmaktadır. Dört farklı renk ve malzeme ile dolap üç boyutlu olarak modellenmiştir (Görsel 5).



Katılımcı 5'e gösterilen mobilya



Katılımcı 6'ya gösterilen mobilya



Katılımcı 7'ye gösterilen mobilya



Katılımcı 8'e gösterilen mobilya

Görsel 5. Üç boyutlu modellenen dolap görseli (yazar tarafından hazırlanmıştır).

“Görseldeki dolabı evinizde ya da işyerinizde kullanır mıydınız? Kullanırsanız/ kullanmazsanız nedeni nedir?” sorusuna katılımcı 6 “Şu şekilde, açıkçası ben kendi evimde kullanmazdım. Daha çok klasik olduğu için kullanmazdım ama daha çok hani bir tık böyle anneme hitap eden bir dolap o şekilde kullanılabilirdi.” şeklinde yanıt vermiştir.

6. katılımcı modelleme görsellerinde dolap hakkında olumsuz görüşler bildirmiştir. Devamında ise sahne ve atmosfer ile ürkütücü olduğunu ve kullanmak istemeyeceğini aktarmıştır. Dolabı annesine hitap edecek şekilde tanımlaması ise onu bilinçaltında yaşı daha fazla olan insanların bu tarz mobilyaları daha çok kullanabileceği fikrine yöneltmiştir.

“Bu görseldeki dolap sizde nasıl duygular uyandırdı?” sorusunu katılımcı 8 “Bu daha karanlık geldi bana tarz olarak. Daha nasıl desem gotik tarza yakın. Diğeri biraz daha vintage gibi bu biraz daha gotik tarzda gibi bence. Bu daha kullanılmış ahşap izlenimi veriyor. Diğesine göre yaşanmışlık var gibi diğeri yeni fabrikadan çıkmış cilalı ama bu dolaba baktığında belli bir yaşanmışlık var bunu görebiliyorum.” şeklinde yanıtlamıştır.

5. 7. ve 8. katılımcı da benzer şekilde dolap hakkında olumsuz görüşler bildirmişlerdir. 8. Katılımcı sahnedeki dolabın yaşanmışlık barındırdığından söz ederek ahşabın görsel açıdan daha anlaşılabilir olduğunu aktarmıştır.

The Conjuring filminden alınan bir diğer sahnede ise sallanan sandalye bulunmaktadır (Görsel 6).



Görsel 6. Mekândan koparılan sallanan sandalye görseli (solda), orijinal sahne (sağda) (Hamada & Neustadter vd., 2013).

Bu sahnede bir sallanan sandalye bulunmaktadır. Korku filmlerinin önemli bir elemanı olan sallanan sandalyeler hareketli olmaları sebebiyle tekinsizlik hissi yaratabilmektedir. Masif ahşap malzemeden üretildiği düşünülen bu sandalye mekânda ve sahnede korku hissi uyandırmaktadır. Görsel 7’de dört farklı renk ile üç boyutlu olarak modellenen sallanan sandalye yer almaktadır.



Katılımcı 9'e gösterilen mobilya



Katılımcı 10'a gösterilen mobilya



Katılımcı 11'e gösterilen mobilya



Katılımcı 12'ye gösterilen mobilya

Görsel 7. Üç boyutlu modellenen sallanan sandalye görsel (yazar tarafından hazırlanmıştır).

“İlk görseldeki sandalye ile bu görseldeki sandalye ile arasında düşüncelerinizde farklılıklar var mı? Varsa bunlar nelerdir?” sorusu katılımcı 9 tarafından “İlk sandalye beyaz renkte olduğu için daha ferah ve huzurlu gelmişti bu çok korkunç geldi sahneden dolayı. Öncekinde daha böyle ayaklarının kısa dikkat çekmesi de renginden dolayı olduğunu düşünüyorum. Direkt göze çarpıyordu ve etrafında hiçbir şey yoktu. Bunda direkt karanlık bir ışık var ve sandalyeye odaklandığım için ayakları falan görmedim.” şeklinde yanıtlanmıştır.

9. katılımcı diğer mobilyalarda olduğu gibi sahnedeki mobilyaya karşı olumsuz düşünceler bildirmiştir.

“Bu görsele göre bu sallanan sandalyeyi evinizde ya da işyerinizde kullanır mıydınız? Kullanırsanız/kullanmazsanız nedeni nedir?” sorusuna katılımcı 10 “Almazdım sanırım yani o benim düşüncemi etkiledi tabii ama yine de film sahnesini izlemeseydim de yine almazdım. Film sahnesini izleyince tabii daha etkiledi. Korku filmi olduğu için. Yani zaten birincisi görüntüsü hoşuma gitmedi. Yani tasarımsal olarak hoşuma gitmedi ikincisi. Çünkü hoş görüntüler görmedik yani o yüzden hani psikolojimi rahatlatan bir şey değildi. Film sahnesi değildi o yüzden. Kullanmazdım herhalde yani psikolojimi etkiliyor demek ki almamdaki etken.” şeklinde cevap vermiştir.

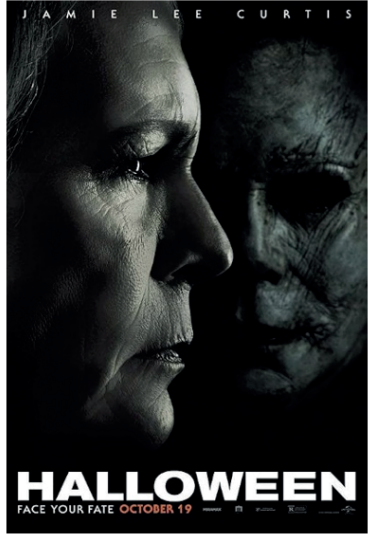
10. katılımcı modelleme ve sahnedeki mobilya için olumsuz görüşlerde bulunmuştur. Film sahnesini görmeden önce de mobilyaya karşı olumsuz

yaklaşmıştır. Sahneyi gördükten sonra ise bu sandalyeye olan olumsuz düşünceleri artmıştır. Psikolojinin mobilyayı satın almada etkili olduğunu söylemiştir.

“İlk görseldeki sandalye ile bu görseldeki sandalye ile arasında düşüncelerinizde farklılıklar var mı? Varsa bunlar nelerdir?” sorusuna katılımcı 12 “Yani ilk sandalyede sadece kendi başına olduğu için daha masum duruyordu. Şimdi bulunduğu ortam ve ambiyans nedeniyle daha korkunç duruyor, ilk başta belki tercih daha fazla edebildim ama şimdi bir tık daha uzaklaştı” şeklinde yanıt vermiştir.

12. katılımcı da diğer katılımcılar gibi sahneyi gördükten sonra olumsuz görüşler belirtmiştir. Ancak modellenen sandalye için tercih etme ihtimalini dile getirerek sahnedeki sandalyeyi gördükten sonra tercih etme ihtimalinin azaldığını da söylemiştir.

Halloween (2018) filminde, Laurie, kırk yıl önce cadılar bayramı gecesinde öldürülmekten kurtulduğundan beri onun peşinde olan maskeli seri katil Michael Myers ile yüzleşmektedir. Tablo 5’de filmin künyesi yer almaktadır. Filmden alınan sahnede dört kapaklı bir gömme dolap bulunmaktadır (Görsel 8).

Adı	Halloween	
Yönetmen	David Gordon Green	
Yapımcı	Malek Akkad Jason Blum Bill Block	
Senarist	Jeff Fradley	
Yapım Yılı	2018	
Yapımcı Ülke	ABD	
Dağıtıcı	Universal Pictures	
Dil	İngilizce	
Süre	106 Dakika	

Tablo 5. Halloween Filminin Künyesi (Imdb)



Görsel 8. Mekândan koparılan gömme dolap görseli (solda), orijinal sahne (sağda) (Carpenter vd., 2018).

Sahnede yer alan dört kapılı dolap ahşap malzemeden üretilmiştir. Gömme dolabın kapakları boşluklu olarak tasarlanmıştır ve bu durum tekinsizlik hissi yaratmaktadır. Dolap duvar kaplaması ile bütünlük sağlamaktadır. Sahnede dolap odak noktası olarak merkezde bulunmaktadır. Görsel 9’da dört farklı renk ile üç boyutlu olarak modellenen gömme dolap bulunmaktadır.



Katılımcı 13’e gösterilen mobilya



Katılımcı 14’e gösterilen mobilya



Katılımcı 15’e gösterilen mobilya



Katılımcı 16’ya gösterilen mobilya

Görsel 9. Üç boyutlu modellenen gömme dolap görseli (yazar tarafından hazırlanmıştır).

“İlk görseldeki gömme dolap ile bu görseldeki gömme dolap ile arasında düşüncelerinizde farklılıklar var mı? Varsa bunlar nelerdir?” sorusunu katılımcı 13 “Buradaki ahşap dolap daha çok itti aslında diğerinin en azından renk açısından açık renk olması bir tık daha güven veren bir şey. Buradaki ahşaplar daha eskiyi çağrıştırdığı için belki de biraz daha itici görünüyor.” şeklinde cevaplamıştır.

13. Katılımcı bilinçaltında renklerin hissettirdiği duyguları açığa çıkarmıştır. Modellenen görseldeki dolabın açık renkli olması katılımcıda daha güvenilir bir his yaratırken, koyu ve eskimiş ahşap olması onun tedirginlik yaşamasına sebep olmuştur.

“İlk görseldeki gömme dolap ile bu görseldeki gömme dolap ile arasında düşüncelerinizde farklılıklar var mı? Varsa bunlar nelerdir?” sorusuna katılımcı 14 “Bu dolaba baktığımda bir tık daha içim sıkıldı. Korku filmi olmasından kaynaklı değil, renginden bir de klasik ahşap düz ahşap olmasından kaynaklı herhalde. Diğeri bir tık daha böyle canlandırdı kafamda daha böyle beğendiğim için muhtemelen direkt nasıl kullanabilirim diye böyle bir hayal oluşturdu yanında şu olsun bu olsun şeklinde. Eski duruyor bu işte diğeri daha modern duruyor.” şeklinde yanıt vermiştir.

14. Katılımcıda benzer şekilde renklerden hareketle modellenen görselin daha modern durduğundan bahsetmiştir. 15. Katılımcı genel olarak modellenen dolap görselinin sahnedeki görsele göre daha modern ve kullanılabilir olduğunu aktarırken 16. Katılımcı ise iki görseldeki mobilyayı da kullanmak istemeyeceğini belirtmiştir. Katılımcılar sahnedeki dolabın korku hissi uyandırdığını da aktarmışlardır. Kapakların boşluklu tasarıma sahip olması tekinsizlik ve tedirginlik hissi uyandırmaktadır.

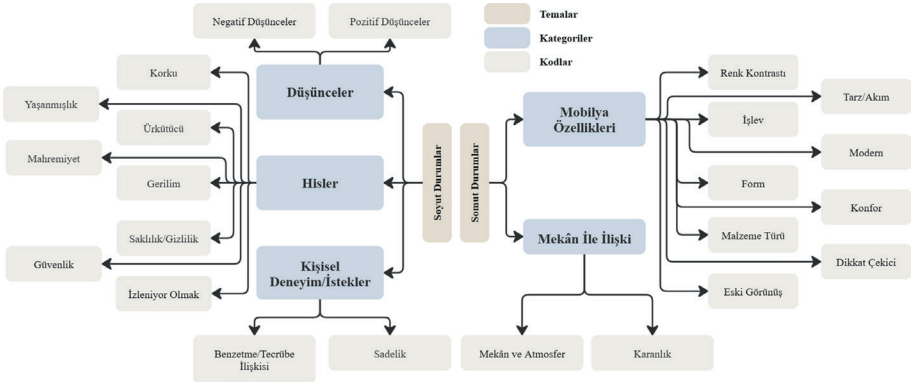


Görsel 10. Tüm görüşmelerin sonucu oluşan kelime bulutu.

Görsel 10'da tüm görüşmelerden elde edilen kelime bulutu yer almaktadır. Anlamsız kelimeler ve zamirler kelime bulutundan çıkarılmıştır. Görüldüğü üzere katılımcılar en çok renk konusunda görüş bildirmişlerdir. Mobilya tasarımlarının genel olarak güzel olduğundan bahsetmişler ve bunun yanı sıra sandalye, tasarımını, ahşap, yeterli, tercih, işlev, karanlık, korku, ürkütücü gibi kelimeleri sıklıkla kullanmışlardır.

YORUMLAR

Çalışmada Maxqda yazılımı ile benzerlik matrisi oluşturulmuş ve veriler incelendiğinde Mama ve Halloween filmlerinde yer alan gömme dolapların, Conjuring filminde yer alan çift kapılı dolap ve sallanan sandalye ile benzerlikler gösterdiği görülmüştür. Bu bağlamda mobilyanın ne olduğundan çok içerisinde bulunduğu mekân, atmosfer, malzeme ve sahnenin diğer öğelerin önemli olduğu anlaşılmaktadır. Bu sebeple sallanan sandalye, gömme dolap veya çift kapılı dolap da olsa her mobilya korku unsuru olarak kullanılabilir. Mobilyalar tek başlarına korku unsuru oluşturacak olsa bile çok belirli özellikler barındırmalıdır ama içerisinde bulunduğu atmosfer ile çok sıradan bir mobilya bile korku unsuru olarak aktarılabilir. Bunun yanı sıra izleyici veya kullanıcı mobilyayla ilişkili çeşitli anıları, bilinçaltında yer alan bilgileri açığa çıkardığı zaman mobilyadan uzaklaşma eğilimindedir. Mobilyanın içinde bulunduğu atmosfer kadar kullanıcının deneyimleri, anıları ve bilinçaltı da mobilya seçme konusunda büyük bir etkiye sahiptir. Görsel 11’de görüşmeler sonucunda elde edilen temaların, kategorilerin ve kodların ilişkisi yer almaktadır.



Görsel 11. *Hiyerarşik Kod-alt kod modeli (yazar tarafından hazırlanmıştır).*

Mekân ile ilişki kategorisi altında, katılımcıların en çok “karanlık” ve “renk kontrastı” kodlarıyla ilişkili ifadeler kullandığı görülmüştür. Mobilyaların koyu renklerde kullanılması ile sahnenin karanlık olması korku unsurunu artıran bir özellik olarak görülmektedir. “Mekân ve Atmosfer” kodlu bölümleri incelendiğinde katılımcılar atmosferin, mobilyadan daha fazla korku unsuru oluşturduğunu aktarmaktadır. Sahnede kullanılan mobilyalar farklı renklerde ve yalnız başlarına gösterildiğinde mobilyaları tercih edebileceklerini söylerken, sahne içerisinde yer aldığında kullanmaktan vazgeçtikleri gözlemlenmiştir. Bunun yalnızca film sahnesiyle ilişkisi olmadığı, mobilyaların bilinçaltında çeşitli etkiler göstererek katılımcıların benzetme yoluyla mobilyalardan uzaklaştığı belirlenmiştir.

Kişisel Deneyim/İstekler kategorisi incelendiğinde katılımcıların genelde daha modern ve minimalist tasarımları tercih ettikleri gözlemlenmiştir. Bu bağlamda “sadelik” kodlu bölümlerinde katılımcılar korku filmlerinde yer alan klasik üslupta süslemeli mobilyaları beğenmediklerini ve tercih etmeyeceklerini belirtmişlerdir. Bunun sebebi ise katılımcıların bilinçaltında yer almaktadır. Klasik üslupta tasarlanan mobilyaların kendi yaş gruplarına hitap etmediğini benzetme yaparak vurgulamışlardır. Bu bağlamda Benzetme/Tecrübe ilişkisi kodlu bölümleri incelendiğinde katılımcıların korku filmlerindeki mobilyaları aile büyüklerinin evlerinde olan mobilyalara benzettikleri görülmüştür. Katılımcıların, bu mobilyaları geçmişte kullandıkları veya gördükleri başka mobilyalara benzeterek anlam yükledikleri ve bu eski deneyimlerin mevcut fikirlerini şekillendirdiği belirlenmiştir. Aynı zamanda katılımcılar daha önce izledikleri başka filmlerdeki sahneler ile bu sahneler arasında bağlantı kurarak korku duygusu hissetmektedir.

Mobilya Özellikleri kategorisi incelendiğinde “form” kodlu bölümlerinde özellikle dolapların boşluklu bir tasarıma sahip olması katılımcılarda izlenme duygusu ve korku duygusunu ön plana çıkarmaktadır. Aynı zamanda form ile negatif düşüncelerde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. “malzeme türü” kodlu bölümlerinde mobilyaların ahşap olması katılımcılarda bilinçaltında çağrışım yaparak gerginlik duygusunu tetiklediği görülmüştür. Bu bağlamda ahşap mobilyaların korku unsuru olarak kullanımı hem görsel hem işitsel anlamda daha uygundur. “Renk kontrastı” kodlu bölümlerinde katılımcılar sahnede yer alan mobilyaların renklerini koyu ve boğucu bulmuşlar ve korku filmine daha uygun olduğunu aktarmışlardır. Modellenen mobilyalarda farklı renkler gösterilmiş ve katılımcılar bu renkleri beğenseler de beğenmeseler de herhangi bir korku ya da gerginlik hissetmemişlerdir. Aynı zamanda renk kontrastı ile negatif düşünceler arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. “Dikkat çekici” kodlu bölümlerinde mobilyaların sahnede merkezde konumlandırılması ile de güçlendirilen dikkat çekme durumu, katılımcılarda, devamında korku yaşatacak izlenimi uyandırmıştır. “Eski görünüş” kodlu bölümleri incelendiğinde katılımcılar eski görünüme sahip, kullanılmış hissi veren mobilyaların eskiyi çağrıştırmaları ile gerginlik yarattığı görülmektedir. Aynı zamanda eski görünüş negatif düşünceler ile anlamlı bir ilişki içindedir. “İşlev” kodlu bölümleri incelendiğinde katılımcılar daha farklı dolap ve sandalye kullandıklarını belirterek bu mobilyaların işlevsel açıdan kullanışsız olduklarından bahsetmişlerdir. “Modern” kodlu bölümlerinde katılımcılar, modellenen mobilyalar hakkında modern olduklarını düşünmüşlerdir. Bu mobilyalar sahneden kopararak yalnız başlarına ve farklı renk ve malzemeler ile modellenmiş olmasına rağmen tasarım anlamında da katılımcılara daha modern gözükümüştür. Bu bağlamda mobilyaların tek başına değil, içinde bulundukları mekân ve sahnedeki diğer unsurlarla birleştiğinde güçlü bir korku duygusu

yarattığını göstermektedir. “Tarz/akım” kodlu bölümlerinde katılımcılar sahnelerde yer alan mobilyaların klasik tarzda olduklarını ve kullanmayı tercih etmeyeceklerini belirtmişlerdir. Aynı zamanda modellenen mobilyaları modern olarak görmeleri ile kullanma durumlarının daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. “Konfor” kodlu bölümlerinde sallanan sandalyenin tamamen ahşaptan olması ve oturma zemininde herhangi bir yumuşak malzeme olmaması katılımcılar tarafından konforsuz olarak tanımlanmıştır.

Düşünceler kategorisinin analizinde, “Negatif Düşünceler” koduna sahip ifadelerin sayısının, “Pozitif Düşünceler” koduna sahip olanlardan belirgin şekilde fazla olduğu saptanmıştır. Burada mobilyaların bulundukları sahneye göre, atmosfere göre kullanmayacaklarından bahsederek negatif düşüncelerini dile getirmişlerdir. Aynı mobilyalar farklı renklerde ve malzemelerde modellendiğinde ise o mobilyaların daha kullanılabilir olduğundan ve daha pozitif düşünceler beslediklerinden bahsetmişlerdir. Bu bağlamda mobilya tek başına korku unsuru olarak zayıf bir duygu yaşatsa da içinde bulunduğu mekân ve atmosferin etkisiyle çok fazla korku duygusu yaşatabilmektedir. Bunun temel sebebi ise mekân ve atmosferin bilinçaltında çeşitli çağrışımlarda bulunarak izleyicilerin mobilyalara anlam yüklemesidir.

Hisler kategorisinde, “Korku” kodlu bölümlerinde katılımcılar modellenen mobilyalar için herhangi bir korku duygusu belirtmezken, sahneleri gördükten sonra mobilyaların korku duygusu uyandırdığından bahsetmişlerdir. “Gerilim/gerginlik” kodlu bölümlerinde katılımcılar genellikle kapakları boşluklu olan dolapların içerisinde birinin gizlendiği hissi ile gerilim yaşadıklarından bahsetmişlerdir. “Saklılık/gizlilik” ve “izleniyor olmak” kodlu bölümleri de aynı şekilde bu dolaplarda birinin gizlendiği ve kişinin izlendiği hissi uyandırmıştır. “Ürkütücü” kodlu bölümlerinde, katılımcılar sahneleri gördükten sonra mobilyaların ürkütücü geldiğinden bahsetmişlerdir.

Bulgular doğrultusunda genel bir değerlendirme yapmak gerekirse katılımcılar mobilyaların yalnız olduğu modelleme görsellerine daha olumlu yaklaşırken film sahnelerini gördüklerinde görüşleri olumsuzla dönmüştür. Bir anıyla bağdaştırma, bilinçaltından gelen bilgiler doğrultusunda mobilyaya karşı olumsuz düşünceler besleme gibi yaklaşımların olduğu görülmüştür. Mobilya tasarımında özellikle kullanıcıların mobilyaları tercih ederken bilinçaltının ve psikolojinin önemli bir etken olduğunu söylemek mümkündür. Mobilyalar tasarım süreçlerinde yalnızca işlevsel ve estetik açısından değil kullanıcı algısı ve duygusal etkiler bağlamında da değerlendirilmelidir. Mobilyalar bazı durumlarda geçmiş deneyimleri ve anıları ortaya çıkararak kullanıcıların duygusal bağlarını ve bilinçaltını harekete geçirebilir. Bu durum, o mobilyanın tüketici tarafından tercih edilme olasılığını düşürebilir.

SONUÇ

Bu çalışma, korku sinemasında kullanılan tefriş elemanlarının, mekân ve atmosferle bütünleşerek izleyicide korku hissini nasıl güçlendirdiğini; ayrıca, mobilya seçim tercihlerini de etkileyen psikolojik ve bilinçaltı unsurların rolünü ortaya koymuştur. İncelenen sahnelerde, mobilyaların yalnız başına sunulduğunda nötr veya olumlu algılanırken, film bağlamında yer alan ışık, renk, ses ve mekânsal düzenlemelerin etkisiyle korkutucu hale geldiği gözlemlenmiştir.

Bilinçaltı kavramı ve Freud'un açıklamaları ışığında, mobilyaların sadece işlevsel ve estetik özellikleri değil; aynı zamanda kültürel, duygusal ve psikolojik çağrışımlarının da kullanıcı algısını belirlediği anlaşılmıştır. Bu durum, kullanıcıların geçmiş deneyimleri ve anılarıyla birleşen mekânsal unsurların, mobilya seçiminde karar verici bir etken olduğunu göstermektedir. Kullanıcılar, mobilyayı yalnızca görsel olarak değerlendirmekle kalmayıp, bilinçaltında oluşan duygu ve çağrışımları da göz önünde bulundurarak seçim yapmaktadır.

Çalışmanın bulguları, Baudrillard'ın "mobilya-anıt" olarak tanımladığı ve nesiller boyunca aktarılan gardirop gibi nesnelerin neden korku sinemasında güçlü bir arketip olduğunu da doğrulamaktadır. Katılımcıların klasik ve eski görünümlü ahşap mobilyaları "aile büyüklerinin evlerindeki" eşyalara benzetmesi, bu nesnelerin taşıdığı anı ve yaşanmışlık hissini vurgulamaktadır. Bu durum, Freud'un "tekinsizlik" (das Unheimliche) kavramıyla doğrudan örtüşmektedir; en tanıdık ve güvenli olması gereken ev ve ev eşyası, zihindeki anıları ve bilinmeyen çağrıştırdığında bir korku nesnesine dönüşmektedir. Böylece mobilyanın korku unsuruna dönüşmesi, yalnızca fiziksel özelliklerinden değil, aynı zamanda izleyicinin hafızasında yer edinmiş bilinçaltı unsurlarından da kaynaklanmaktadır.

Korku sinemasında kullanılan tefriş elemanlarının etkisi, izleyicinin yalnızca sinema deneyimiyle sınırlı kalmayıp, iç mekân tasarımı mobilya tercihlerini de belirleyen psikolojik faktörlere dayanmaktadır. Çalışma görsel analizler ile kullanıcı duygularını birleştiren yenilikçi bir yöntem ortaya koymaktadır. Mobilyaların bağlamından koparıldığında ve yeniden modellendiğinde yarattığı algı farkı, anket gibi geleneksel tasarım araştırmalarının bir ürünün psikolojik etkisini ölçmede yetersiz kalabileceğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle, iç mekân ve ürün tasarımcılarının, bir mobilyanın farklı ışık, renk ve mekânsal senaryolar altındaki duygusal geri bildirimleri de tasarım sürecine dâhil etmeleri önerilmektedir. Gelecek çalışmalarda, bu etkileşimin farklı tasarım unsurları ve kullanıcı grupları açısından daha detaylı incelenmesi, iç mekân tasarımı kullanıcıların bilinçaltı ve deneyimsel bilgilerine dayalı mobilya seçimlerine yönelik stratejilerin geliştirilmesine önemli veriler sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1999). Popüler Sinema ve Türler. Alan Yayıncılık.
- Bak, C. (1997). Vampir ya da Öteki Olana Bakış. Cem Bak Yayınevi.
- Baudrillard, J. (1968). Le Système Des Objets. Gallimard.
- Blake, M., & Bailey, S., (2013). Writing the Horror Movie. Bloomsbury Publishing.
- Corry, S., & Thompson, J. A. A. (1993). Popular Film Media and Viewers' Preference for Interior Design Characteristics. Journal of Interior Design, 19 (2), 27-33. <https://doi.org/10.1111/j.1939-1668.1993.tb00160.x>
- Creswell, J. W. (2007). Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches. (2. Baskı). Sage.
- Dorsay, A. (1986). Beyazperdede Kırmızı Filmler. Cep Kitapları.
- Freud, S. (1997). The Unconscious. P. Rieff (Ed.), General Psychological Theory: Papers On Metapsychology içinde (s. 116-150). Touchstone.
- Freud, S. (2003). The Uncanny. Penguin Classics.
- Haçerlioğlu, O. (1993). Felsefe Ansiklopedisi Kavramlar ve Akımlar 3. Cilt. Remzi Kitabevi.
- Kang, H. & Jie, Q. (2018). Research on Emotional Product Design based on Subconscious Behavior. 2nd International Conference on Education Science and Economic Management (ICESEM 2018) içinde (s. 741-745). Atlantis Press.
- Karabulut, M. (2011). Cahit Sıtkı Tarancı'nın Şiirlerine Psikanalitik Bir Yaklaşım. Turkish Studies, 6(3), 973-988. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.2257>
- Karabulut, M. (2016). Şiir ve Bilinçaltı: Edip Cansever Örneği. Mecmua Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 1 (1), 1-16
- Kotan, S. (2022). Korku Filmlerinin İdeolojisi Ben'in İçindeki Öteki. Eğitim Yayınevi.
- Köknel, Ö. (1998). Korkular Takıntılar Saplantılar. Altın Kitaplar.
- Mannoni, P (1992). Korku. İletişim Yayınları.
- Merriam, S. B. (1998). Qualitative Research and Case Study Applications in Education: Revised and Expanded from Case Study Research in Education. Jossey-Bass Publishers.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative data analysis: An expanded sourcebook. Sage.

Murphy, J. (2009). *Bilinçaltının Gücü*. Koridor Yayıncılık.

Olivier, M. (2020). *Household Horror: Cinematic Fear and the Secret Life of Everyday Objects*. Indiana University Press.

Övür, A. (2017). Bilinçaltı Etkileme Yöntemleri ve Kitle İletişim Araçlarındaki Uygulamaları. *TOJDAC*, (7) (1), 25-35. <https://doi.org/10.7456/10701100/003>

Öztürk, B., & Sarıman Özen, E. (2021). Korku Sinemasında Mekan Algısının “Gerçek Mekan” Olgusu Üzerinden Değerlendirilmesi: Session 9 (Son Seans) Filmi. *Mimarlık ve Yaşam*, 6(2), 565-581. <https://doi.org/10.26835/my.904959>

Sarıberberoğlu Tunçok, M. (2019). Sinematik Kurgunun Bilinçaltı Mekânları-Tekinsiz Mekânlar. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi* 5(1) 27-39. <https://doi.org/10.26835/my.645548>

Scognamillo, G. (1996). *Korkunun Sanatları*. İnkılap Kitabevi.

Sumner, D. (2010). *Horror Movie Freak*. Krause Publications.

Yacowar, M. (2012). The Bug in the Rug: Notes on the Disaster Genre. B. K. Grant (Ed.), *Film Genre Reader IV* içinde (s. 217-223). University of Texas Press.

Yavuz, F. (2004). “Bastırılanın Kaçınılmaz Geri Dönüşü: Korku Sineması”. *Sinemasal Dergisi*, Dokuz Eylül Yayınları, 13.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (8. Baskı). Seçkin Yayıncılık.

Yin, R. K. (1994). *Case Study Research: Design and Methods*. (2. Baskı). Sage.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 2: Toro, G. D. (Yapımcı) ve Muschietti, A. (Yönetmen) (2013). *Mama* [Film]. Canada: Universal Pictures

Görsel 4: Hamada, W., Neustadter, D. (Yapımcı) ve Wan, J. (Yönetmen) (2013). *The Conjuring* [Film]. ABD: Warner Bros. Pictures.

Görsel 6: Hamada, W., Neustadter, D. (Yapımcı) ve Wan, J. (Yönetmen) (2013). *The Conjuring* [Film]. ABD: Warner Bros. Pictures.

Görsel 8: Carpenter, J. vd. (Yapımcı) ve Green, D.G. (Yönetmen). (2018). *Halloween* [Film]. ABD: Universal Pictures.

İNTERNET KAYNAKLARI

İmdb (t.y). Mama (2013). 11 Haziran 2025 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt2023587/> adresinden edinilmiştir.

İmdb (t.y). The Conjuring (2013). 11 Haziran 2025 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt1457767/> adresinden edinilmiştir.

İmdb (t.y). Halloween (2018). 11 Haziran 2025 tarihinde <https://www.imdb.com/title/tt1502407/> adresinden edinilmiştir.