GÜZEL SANATLARDAN POPÜLER KÜLTÜRE, METİNLERARASI VE TRANSMEDYA BAĞLAMINDA SİLENT HİLL VİDEO OYUNU

Cumhur Okay Özgör [1]

ÖZ

Resim, edebiyat, fotoğrafçılık ve sinema gibi çeşitli sanatsal disiplinler, görsel sanatlar, işitsel sanatlar ve dramatik sanatlar olarak, kompozisyon, renk, hikaye anlatımı gibi öğelerin oluşturulmasında birbirleriyle etkileşim içerisindedir. Bu imgeler zamanla klasik sinemanın da faydalandığı imajlar haline gelirken zamanla popüler kültürün de bir parçası olmuştur. Muybridge'nin fotoğrafları, animasyon için başlangıç olurken, dijital sanat, üç boyutlu tasarımlar hareketli görüntü fikrinden oldukça faydalanmıştır. Sanat dalları dışında video oyunları lineer anlatım yöntemlerinden (hikayeci anlatım) yararlanır. Özellikle Silent Hill (1999) adlı video oyun, sanatın diğer mecralarından esinlenmekten, beyazperdenin sahnelerini birebir taklit etmekten geri kalmaz. Karakter tasarımında Bosch, Bellmer; kasaba tasarımında ise Lynch, Hitchcock gibi yönetmenlerin; Wyeth gibi ressamların tekinsiz tabloları göze çarpar. Bu çalışmada amaçlanan, Silent Hill oyunu üzerinden sanat dallarının birbirleriyle olan etkileşimini görsel örneklerle pekiştirmek, edebi, resimsel (pitoresk) ve sinematik yöntemler metinlerarası (metinlerin anlamının başka kodlar, semboller tarafından şekillendirilmesi) olarak göz önüne alınarak incelemektir.

Anahtar Kelimeler: Silent Hill, video oyun, survival horror, transmedya, metinlerarasılık

[1]Arş. Gör. Dr., Batman Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Resim Anasanat Dalı, kaedeoky(at)hotmail.com

AESTHETIC INTERACTIONS IN THE CONTEXT OF TRANSMEDIA FROM FINE ARTS TO POPULAR CULTURE

ABSTRACT

Various of artistic disciplines such as painting, literature, photography and cinema, visual arts, auditory arts and dramatic arts interact with each other in the creation of items such as composition, color, storytelling. Over time, these images have become images that the classical cinema has enjoyed. While Muybridge's photographs are the starting point for animated films, digital art takes advantage of the idea of moving images. Apart from art branches, video games utilize linear narrative methods (storytelling). The video game, especially Silent Hill (1999), is not to be remotely inspired by other art circles, imitating the scenes of white screen. Bosch, Bellmer in character design; in town design, Lynch, Hitchcock and other directors; The painters like Wyeth are stunning. The purpose of this study is to reinforce the interactions of the art branches with intertextual and picturesque visual examples and to examine them by considering literary, pictorial (picturesque) and cinematic methods.

Keywords: Silent Hill, Transmedia, video games, survival horror, intertextual

Giriş

Güzel sanatlar; görsel, işitsel ve dramatik sanatlar olarak birbiriyle devamlı bir etkileşim içerisindedir. Resim, sinema, edebiyat ve fotoğrafçılığın her biri, mitoloji, masallar, efsaneler ve pagan inançların görsel ve işitsel dilinden oldukça faydalanır. Popüler kültüre gelene değin sinemanın; edebiyat, resim ve fotoğrafçılığın bütün nimetlerinden faydalanarak yeni bir sanat dalı olarak ortaya çıkması akıllara video oyunlarının da ilerde yeni bir sanat dalı olup olamayacağı sorusunu getirir. Video oyunlarının sanat dalı olup olamayacağını sorgulamadan önce anlatı türleriyle ilişkisini incelemekte yarar vardır. Video oyununun anlatı türlerinin devamı olup olmadığı günümüzde daha çok tartışılan bir konu haline gelmiştir. Janet Murray ve Espen Aarseth çalışmalarında video oyunlarının sinema ve edebiyat gibi lineer (tek ilerlemeye dayalı hikaye) tekniklerini kullanmadaki amacını sorgular. Murray'a göre video oyunları, tarih boyunca süregelen edebiyat ve sinema gibi anlatısal (narratolohist) türevlerin mirasçısıdır. Aarseth ise video oyunlarını yeni bir metin türü adı altında ele alır. Bolter ve Grosin de Aarseth ile benzer bir görüşü paylaşarak video oyunlarının sinema ya da edebiyat olmadığını savunur (Şahin, 2015: s. 211-213). Sinemaya benzer olarak özellikle korku oyunlarının birçoğu mitoloji, masal ve efsane gibi kültürel kodları yeniden yorumlayabilir.

Sinemada, Külkedisi gibi dönüşüm hikayeleri, Oz ve Alice Harikalar Diyarında gibi olgunlaşma/büyüme hikayeleri, Faust gibi baştan çıkarma hikayeleri, altmetin olarak sunulan belli başlı masallar, efsanelerdir. Benzer altmetin, modern mitoloji oluşturmayı video oyunlarında da görürüz. Örneğin, Silent Hill ve Clock Tower 3, Alice'in içine düştüğü yeni dünyalara açılan bir delik; Resident Evil, Oz Büyücüsü'nde Dorothy'nin kapıldığı (nükleer) felakettir. Video oyunları masalların yeniden uyarlaması olarak onları modernize ederek altmetin olarak oyuncusuna sunar. Masallarda olduğu gibi, Clock Tower, Resident Evil, Forbiden Siren, Haunting Grund, gibi oyunlar merkeze güzel bir kadın ya da genç kız prototipini yerleştirir. Güzel ve Çirkin, Alice Harikalar Diyarında, Kırmızı Başlıklı Kız ve Notre Dame'ın Kamburu gibi masallardaki güzel masum kız ve canavar zıtlığı hikayenin özünü oluşturur.

Psikanalitik Çözüm Bağlamında Silent Hill

1999 yılına gelindiğinde Silent Hill adlı video oyunu, sinema, resim, fotoğrafçılık ve edebiyatın yanı sıra mitoloji, paganizm ve efsanelerin kültürel kodlarını harmanlar.

Oyun, genel hatlarıyla Amerikan pop kültürü ürünü gibi görünse de genellikle diğer kültürleri de sentezleyen yapısıyla yeniden içeriklendirilmiştir. Amerikan banliyösü, Batılı karakterleriyle Silent Hill Amerikan tarzını yansıtır gibi dursa bile, multikültürlülük (çokkültürlülük) örneğini başarıyla sergiler. Devam oyunlarında da Amerikan ve İngiliz gotiğinin öğelerini bulabilirken oyunun mutfağında görev yapan yapımcıların çoğu Japon'dur ve Silent Hill, Uzak Doğu mitolojisini harmanlayan bir seri olmuştur1 (Krzywinska, 2013: s. 293). Batı korku kültürü kadar geleneksel Japon korku kültürünün de Silent Hill üzerindeki etkisi yadsınamaz. Barbara Creed'in The Monstrous Feminine kitabında "Bukimi-na haha-mono" ya da "Uncanny Mother" filminin Silent Hill'deki benzerliğinden bahseder. Oyun, mezhep lideri olan Dahlia Gillespie'nin kendi kızı Alessa Gillespie'yi yakmaya çalışmasıyla başlayan laneti anlatır (Kirkland, 2009: s. 24). Kadınların birbiriyle hastalıklı ilişkisi özellikle ilk üç oyunda karşımıza çıkar. Bu yönleriyle Silent Hill, aile içi korkuyu, kadın dostluklarını ele alan ve sağlıksız, aşırı radikal anaç karakterlerin olduğu filmlerle paralelliktedir. İlk oyundaki dindar anne ve kurban edilen kız hikayesi Stephen King'in Carrie (1974) romanından oldukça benzer izler taşır. Günah tohumu (Carrie/1976) adıyla Brain De Palma da bu hikayeyi beyazperdeye taşımıştır. Dram, komedi, korku gibi farklı dönem filmlerini içeren sinematik kadın ilişkileri çalışmasında dönem draması gibi türler Silent Hill üzerinde derin etkiler bırakmıştır. Drama filmi olan, Julia (Fred Zinnemann, 1977), komedi filmi Nine to Five (Colin Higgins, 1980); aksiyon/macera filmi, Thelma & Louise (Ridley Scott, 1991), korku filmleri, Single White Female (Barbet Schroeder, 1992) ve Bebek Jane'e Ne Oldu (Robert Aldrich, 1962) gibi ikili (buddy) filmleri, kadın özerkliğinin ve kız kardeşliğin çeşitli temsillerini inceler. Ana akım filmlerde "karmaşık ve çok boyutlu doğa" onların çeşitli sinematik hesapları Silent Hill film uyarlamasında (2006) alt tür olarak Rose ve Cybil'in ilişkisi plot anlatım olarak karşımıza çıkar (Kaklamanidou, 2013 s. 5-7). Silent Hill serisi (ilk üç oyunda) genel olarak kadın karakterler arasındaki ilişkileri ele alır. İlk oyunda İsa gibi dünyaya gelen Alessa/Cheryl ve Madonna benzeri anne Dahlia arasındaki akıl almaz ilişki, serinin ikinci oyununda Maria ve Mary arasında kalan ana karakter James'in bir de küçük kız çocuğu Laura ile etkileşimleri çarpıcıdır. Sapkın baba figüründen korkan Angela gibi karakterler Freudyen okumaya olanak sağlayacak bir bütünlükle titizlikle oluşturulmuştur. Maria, pişmanlık ile özlem duyulan ölen/öldürülen eş Mary'nin bir hayaletidir. Angela, elinde fallik bir bıçakla kendini savunmaya çalışır. Oedipus kompleksini2 yansıtan Angela, baba figürünün egemenliğine elindeki

[1] Kişinin kendi cehennemini bu dünyada yaşaması Japon mitlerine dayanır.
[2] Oedipus Kompleksi: İsmini Sophocles'in "oedipus rex" adlı öyküsünden alan sendrom. Freud, Shakespeare gibi yazarların eserlerinde bu ve benzeri komplekslere oldukça yer verir.

tuttuğu bıçakla son vermiş, öz babası tarafından istismar edilmiş bir karakterdir ve kendisini rahatsız eden "hayalet-nesneler" babayı yansıtır.

Tablo 1. (Sol) The Changeling (1980), Peter Medak (Sağ) Silent Hill 2 Angela'nın yanan merdivenlere (kişisel cehennemine) gidiş anı

Serinin üçüncü oyununda ise ilk oyuna benzer olarak Heather (Cheryl) ve Claudia karakteri arasında "Tanrıyı doğurma" pagan ayini gerçekleştirilmeye çalışılır. Silent Hill mitini oluşturan şeytanın çocuğunu doğurtmak fikri Rosemary'nin Bebeği3 (Roman Polonski, 1968) filminden gelir. Evin içindeki kötülük, en yakın aile üyesinin yani eşin kötülük yapması; kötü komşular, evden uzaklaşamamak, voyörizm Silent Hill 4'ü de etkilemiştir. Masum kızın (Alessa/Cheryl) kurban edilmesi, yitirilmiş kadın karakter (Jodie ve Mary) ve deli kadın (Lisa, Dahlia ve Claudia) figürleri üç oyunda da karşımıza çıkar. Bunların dışında Silent Hill, Stella Dallas (King Vidor, 1937), Mildred Pierce (Michael Curtiz, 1945), Terms of Endearment (James L. Brooks, 1983), Yasamın Kıyısından Kartpostallar (Mike Nichols, 1990), Üvey Anne (Chris Columbus, 1998) ve Saatler (Stephen Daldry, 2003) filmlerini referans alarak anne ve kız ilişkileri üzerine şekillenir.

[3] İlk oyunda yer alan haritada Levin Sokağı yer alır. Rosemary'nin Bebeği yazarı Ira Levin'e göndermedir.

Tablo 2. (Sol) (Sol) Tiksinti (Repulsion, 1965), Roman Polanski (Sağ) Silent Hill 2, iki sahnede de sorunlu karakterlerin aynadaki yansımasına bakışını görürüz (Benzer bir sahne Kapı Komşusu filminde de yer alır)

Tablo 3. (Sol) Ölüm Korkusu (Vertigo) Alfred Hithcock ve (Sağ) Silent Hill 2 Mary karakteri. İki hikayede de yitirilen kadının hayaletinin kayboluşunu görürüz.

Silent Hill, travma, psikolojik çöküş, sapkınlık, bastırılmış anılar, sapıklık ve ailesel disfonksiyon etrafında şekillenen bir oyundur. Tekinsiz canavarlar, rahime benzeyen alanlar, kendi yavrusunu katleden anneler ile rüya gibi sahneleri ile hikayenin ilerledikçe ortaya çıkacağı bir şekilde tasarlanmıştır. İğrençlik, grotesk görüntüler ile canavar kavramının yeniden şekillendiği ve oyuncularını travmatize eden olaylar, Freudyen psikanalizin prensiplerine referansla irdelenecek derinliktedir. Freud'un yanı sıra, Jungçu arketip teorisi4, sürdürebilir mitoloji, masallar ve efsaneler ilkel, kolektif bir altyapı oluşturur. Büyük ölçüde Lacancı psikanaliz diyalektikleri oyunda nesneler olarak karşımıza çıkar. Karşılaştığımızda, yansımamızın bir özü temsil ettiği, Silent Hill 3 oyununda ana karakter Heather'e zarar veren ünlü ayna sahnesinde Jung'un "ayna evresi"ni görebiliriz. Bu sahne, oyuncu-avatar, mükemmel-bayağı, aydınlık-karanlık, öz-replika ve kopma-birleşme

[4] Jung'un Arkatipleri: Animus: Kadınlardaki erkeksilik. Anima: Erkeklerde bulunan kadınsılık. Magna Mater: Besleyici anne tipinin Latin mitolojisindeki Büyük Anne (Mother earth) arketipi. Persona: Toplumsal roller için büründüğümüz kişiliklerin tümü. Gölge: İnsan doğasının karanlık tarafını ifade eden arketiptir.

zıtlıklarını yansıtır (Kirkland, 2014: s. 164). Oyun anında ana karakter/avatar görünüşte sadece tekinsiz olarak değil; ayrıca oyuncu ile esrarengiz bir tekinsiz ilişki ile ortaya çıkarır. Bu durum Freud'un ikili fonksiyonunun tartışmasına uygun olarak ele alınabilir. İlkel ve çağdaş hayaller olarak oyun, oynayan çifte bir işlev kazandırır. Video oyununun boyutunun ilişkisi, avataran yerine geçen, kendini onun yerine indirgeyip duygulaşım kuran oyuncuya yeni bir deneyim kazandırır. İlkel olarak hayatta kalmak, üstesinden gelmek ve koruma içgüdüsüyle çifte avatar / oyuncu ilişkisi daha sonraki işlevini yansıtır. Sonraki iç süreçlerde oyuncu kendini kritik durumlara göre bilinçlendiren bir hale getirirken avatar/ego diye adlandırabileceğimiz yeni kimliğiyle temsil eder. Oyuncu, üstün bir konumdaki avatar / ego durumuyla emir veren bir pozisyona doğru dönüşüm geçirir.

Sinema, Edebiyat ve Silent Hill İlişkisi

"Terör ve korku karşıtlardır. ilki ruhu genişletir ve algıları hayatın yüksek bir mertebesinde uyandırır; korku ise dondurur ve neredeyse her şeyi yok eder".

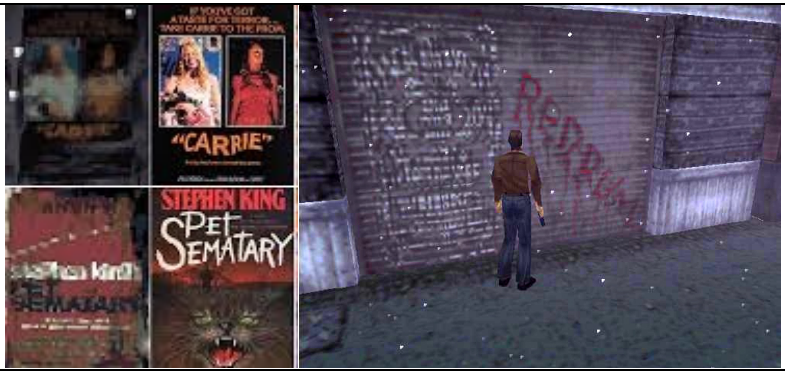
Ann Radcliffe

Aile içindeki yıkım, Şeytan (The Exorcist, Friedkin, 1973), The Amityville Horror (Rosenberg, 1979), Tepenin Gözleri (Craven, 1977) ve Teksas Katliamı gibi filmler genellikle daha muhafazakar bir ailevi uzlaşma sürecini harekete geçiren hayatta kalma korku oyunlarında benzer bir şemayla karşımıza çıkar. Aile içi şiddet, korku - ensest, cinayet, delilik ve çocuk istismarı huzurlu görünen kasabaların, gotik evlerin aile kurumunun bozuk yapısını sunar (Kirkland, s. 2005). Freud'ın "Tekinsiz" (unheimlich) olarak adlandırdığı eve ait olan, tanıdık olanın yabancılaşması durumu5 Silent Hill oyunlarında karşımıza çıkar. Karakterler, kasaba, ev tanınmayacak haldedir. Sis tarafından karakterize edilen bu kasaba hem tanıdıktır hem de yabancı. Oyunda egemen olan Amerikan banliyösü özelliğindeki beyaz çitli çit evlerin ve köşe kafelerinin konumu, moteller, benzin istasyonları, apartman blokları ve parklar Ressam Wyeth'in banliyö ve ev resimlerinden, Hithcock ve Lynch'in ürpertici kasabalarına çok sayıda sanatçının izlerini taşıyan yerlerdir. Burger Bar, hediyelik eşya dükkanı, tiyatro gibi büyük ilgi uyandıran

[5] Freud'un insan vücudunun ev gibi temsil edildiği görüşleri, Clock Tower 3 oyununda vardır. Aslında oyundaki korkutucu mekanlar ana karakterin ergenlikteki kendi vücuduna yaptığı yerler olurken, evin bölmeleri vücudun kesimleridir (Ünal, 2011: s. 106).

Silent Hill kasabası, sıradan ve yapay haliyle cehennemi hatırlatır (Kirkland, 2009, s. 2-3).

Silent Hill oyununda görüntü bulanıklığı/görememenin neden olduğu gerilim ve sesle korkutma yöntemleri sırtını edebiyat ve sinemaya verir. Kasabanın geneline hakim olan sis, Stephen King'in öyküsü The Mist (1980) ve John Carpenter'in The Fog (1980) filminde korkunun kaynağı konumundadır ve bu yönleriyle Silent Hill serisine ilham vermiştir. Oyununda bulduğumuz radyo, tansiyonu yükseltmek, yaratığın bize yaklaştığını hissettirebilmek adına önemli bir obje olmuştur. Bu yöntem, Aliens (James Cameron, 1986) filminde detektörle kullanılmış olup "sesle korkutma" fikri için referans olmuştur. (Perron, 2009: s. 18)



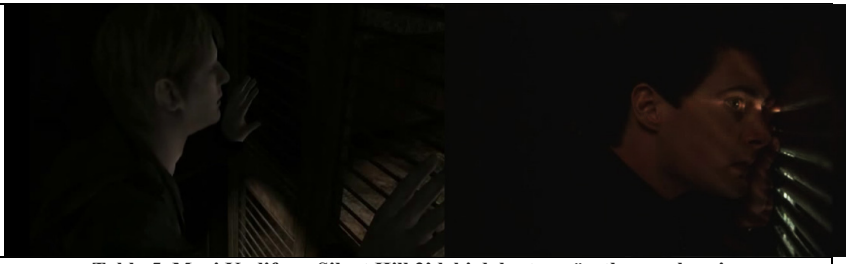
Tablo 4. Silent Hill 1 oyununda Stephen King eserlerine atıfta bulunulması (Carrie ve Hayvan Mezarlığı afişleri ve Cinnet de geçen redrum sözüne atıf)

Stephen King eserlerinden Silent Hill'in oldukça etkilendiğini görmek mümkündür. Hayvan Mezarlığı'nda durmak bilmeyen tırlar Silent Hill Origins'te mevcuttur ayrıca; Carrie'deki telepati gücü, 1408 romanındaki evde hapis kalma (Silent Hill 4), Dolores Claiborne filminde de geçmişe ait kasabaya dönme hikayesi, çarpık aile ilişkileri, travmatik geçmişi unutma gibi çok fazla benzerlik vardır. Misery filminde ana karaktere musallat olan hasta hemşire Lisa karakterinin mimikleri ve ruh sağlığı profili açısından Silent Hill'e referans olmuştur. Oyunda, The Shining eserine atıfta bulun bir sahne de yer alır (Duvarda yazan Redrum). İn the Mouth of Madness'te de kasaba tasarımları, duvarlar, The İt eserindeki karnavalesk dünya, palyaçolar oyunda da lunapark ve peluş tavşan olarak karşımıza çıkacaktır. Ayrıca canavarların oluşumu açısından Hellriser filmi de öncü olmuştur.

Silent Hill haritası dışında ilk oyunda yer alan posterlerle Stephen King'e saygı duruşunda bulunulur.

Stephen King gibi Silent Hill'i etkileyen bir diğer yazar H. P. Lovecraft'tır. H. P. Lovecraft'ın, oyunun geneline egemen olan korku için yazarın görüşlerini kavrayabilmek adına şu sözleri son derece önemlidir: "Korkuların üstesinden gelmek zor, korku, insanlığın en eski ve en güçlü duygusudur… ve en eski ve en güçlü korku, bilincin korkusudur. Dahası, doğal olarak ilkel duyguyla yakından bağlantılı bir formdan beklenebileceği gibi, korku hikayesi insan düşüncesi ve konuşmanın kendileri kadar eskidir"(Perron, 2009: s. 12). Lovecraft'ın "kozmik korku" olarak adlandırdığı doğaüstü edebiyat, sadece sıradan bir ürkütücü fiziksel korku ile karıştırılmamalıdır. Lovecraft'ın korkusu fiziksel ıstıraptan ziyade pisikolojik ve metafiziksel olarak dayanılmazdır. Silent Hill'in karakterleri tipik Lovecraftian kahramanlarına benzer. Hem karanlık bir dünyayla karşı karşıyaydılar, hem de tam olarak olan bitenden emin değiller ve onları hayal ettiğimiz noktaların uzak köşelerine götüren dehşeti, izleyerek ve dinleyerek sezmek (bizi) korku içinde bırakır.

Silent Hill yapımcısı Akihiro İmamura, bir röportajında özellikle Silent Hill 2 oyununda David Lynch ve Twin Peaks dizisinin etkisinin çok büyük olduğunu, korkunç, kasvetli kasabanın tasarlanmasında bu dizinin önemli olduğundan bahseder (Perron, 2009: s. 39). Lynch gibi, Silent Hill'in yazarları da, dışsal gerçekliği, ruhlarımızın bir aynası olarak görürler; bu, karakterin/bireyin içsel yaşamının bir uzantısıdır. Hayal gücü gerçektir. Zaman ve mekân akışları içsel duygularımıza, düşüncelerimize, ritmimize göre değişkendir; doğruluk her zaman görecelidir, yaşam ve ölüm, akıl ile delilik arasındaki sınırların tanımlanması zordur. Silent Hill sadece bir oyun serisi değil, duygusal bir deneyimdir. Çoğu izleyicinin aynı fikirde olduğu gibi Lynch'in Lost Highway (1997) ve Mulholland Dr. (2001) 'in sadece film değil, gerçeküstü deneyimler sunması açısından Lynch filmlerine paralel olarak Silent Hill oyunları da, zihinsel durumun bir portresini sunar. Silent Hill, aklın bir oyunu, akılla bir oyundur. Mavi Kadife de (Blue Velvet, David Lynch) Silent Hill'e öncülük eder. Örneğin, Mavi Kadife filminde dolap içinde psikopat karakteri gözlemleme ikinci oyundaki "Piramit Kafa"yı ilk gördüğümüz ve gözetlediğimiz sahneyi, filmlerinde geçen banliyöler direkt Silent Hill kasabasını akla getirir. Sisli hava, problemli anti-kahramanlar ve kabusu anımsatan sahneler oyunu çok etkilemiştir.



Tablo 5. Mavi Kadife ve Silent Hill 2'deki dolaptan gözetleme sahnesi.

Silent Hill oyunu ana fikri için Dehşetin Nefesi (Jacob's Ladder, Adrian Lyne, 1990) filminin etkisi rahatlıkla gözlemlenebilir. Filmde yer alan metro ve hastane sahneleri, yere düşmüş bisikletin dönen tekerlekleri, sedyeye takılan et parçaları Silent Hill'i çok etkilemiştir. Mutasyona uğramış karakterler, yakınızda olan saat tıkırdamasını anımsatan paslı sanayi ürünleri, gelecekten bahseden esrarengiz medyumlar… Filmde de her şey oyunda olduğu gibi koma anı görünen hayallerdir. Bir noktada, Silent Hill oyununda Harry kendine hastanede şunu sorar: "Bunu düşünmek istemiyorum, ama belki de her şey kafamda oluyor. Bir araba kazası geçirdim ve şimdi bir hastane yatağında bilinçsiz uzanıyorum. Artık neyin gerçek olduğunu bilmiyorum". Bu noktada hikaye tamamen Dehşetin Nefesi filminde ana karakterin çıktığı ölüm öncesi düşsel yolculuğu referans olarak almış gibi görünür. Çünkü Silent Hill'in ilk oyununda sonlardan biri de şudur: Bütün macera aslında Harry'nin araba kazası sonrasında kafasındaki düşünceler, film şeridididir. Oyunun genelinde, David Cronenberg, David Fincher, Alfred Hitchcock, David Lynch, Stanley Kubrick ve Andreï Tarkovski gibi yönetmenlerin etkisini görebiliriz. Silent Hill oyununda, The Exorcist, Jacob's Ladder, Twin Peaks, Eraserhead Solaris6, The Blair Witch Project (Daniel Myrick and Eduardo Sánchez, 1999), Don't Look Now7, The Evil Dead (Sam Raimi, 1980), House on the Haunted Hill (William Castle, 1969), In the Mouth of Madness (John Carpenter, 1995), Lost

[6] Tarkovski'nin ölen karısının hayali ve sanrılar çok fazla benzerlik taşır. Rüyayı anımsatan mekanları Solaris'te bol bol kullanılmıştır. Sorunlu karakterler, iletişimsizlik ve her karakterin kendi geçmişine göre musallat olmuş geçmişten gelen lanet oyunda yer alır.

[7] Don't Look Now, Alessa karakterini, onun peşinden gitmemizi anımsatan, renk kullanımı ve ürpertici mekanlarıyla Silent Hill'in çok şey aldığı bir filmdir. Sembolik olarak olacakların anlatıldığı detaylar Silent Hill'de de sıklıkla kullanılır.

Highway (Lynch, 1997), Wicker Man8, Rosemary'nin Bebeği (Roman Polanski, 1968), Se7en (David Fincher, 1995), Existenz (David Cronenberg, 1999), The Cell9 (2000), Naboer10 ve Cinnet (The Shining, Stanley Kubrick, 1980) gibi klasik haline gelmiş filmlerden sahneler, karakterler karşımıza çıkar.

Tablo 6. (Sol Üst) The Changeling, (Sağ Üst) Silent Hill 3 ve (Alt) Session 9. Üç görselde de merkezde tekerlekli sandalye yer alır.

[8] Pagan inanışların egemen olduğu Silent Hill benzeri bir kasaba, karnavalesk eğlenceler, maskeler ve insanı ürperten örgütler, karakterleriyle, oyunu çok fazla etkilemiş bir filmdir.

[9] Kabus sahneleri, mekanları ve canavarları Silent Hill 1'i anımsatır. Paslı mekanları, garip canavarları ve acımasız infaz sahneleri Silent Hill 2 ile de benzerlik taşır. Not: Yönetmen filmde Hirst, Bacon gibi ressamların çalışmalarını metinlerarası olarak kullanmış, resim sanatına çok fazla atıfta bulunmuştur.

[10] Filmde apartman dairesi sahneleri Silent Hill 2 ile benzerlikler taşır. Baş karakterin eski kız arkadaşına olan özlemi, sanrıları, hayalleri ve olmayan daire ve komşularıyla Silent Hill 2 ve 4 oyununa paralellik gösterir. Ayrıca kapı komşusundaki çok sevmeye dayanan şiddet ve özellikle sevdiğini öldürme eğilimi Silent Hill 2'yi anımsatır. Filmin sonunda ayrıca Silent Hill 2 deki sonlardan "sevdiğinin hayaliyle yaşama" sonuna benzer. Filmdeki baş karakter Silent Hill 4 oyunundan fırlamış gibidir.

Edebiyat ve sinema dışında resim, heykel ve fotoğrafçılık sanatındaki görseller Silent Hill'i derinden etkilemiştir.

Sonuç

Türüne sadık kalmak için, hayatta kalma korku oyunları, geceleri "karanlıkta yalnız olduğunuzda" ve hatta daha da iyisi, herkes uykudayken oynanmalıdır. Eğer bu gereksinim oyuncuyu film izleyicisiyle aynı alıcı duruma sokarsa, sinemaya benzer bir tecrübeye yol açmaz, kahramanla diğerleriyle olan ilişkilerinde daima kolektif olan bir deneyim (çekimler yoluyla diğerleri arasında ifade edilen ilişkiler) / ters çekimler, yani, etkileşimde olan insanlar arasında geçiş yapar (Perron, 2011: s.11). Oyunların sinema ışığından faydalanmasına en iyi örnek, Silent Hill oyunundaki sabit kamera hilesidir. The Shining'in otelin koridorlarında ve kamera hareketleri, Silent Hill'in oyuncu karakterlerinin çeşitli iç mekanlardaki hareketleriyle fiziksel olarak bağlantılıdır. Danny, Jack (Jack Nicholson) veya eşi Wendy (Shelley) öncesi veya sonrasında çıkan sabit kamera izleme çekimleri arasındaki benzerlik gösterilebilir. Çekim teknikleri dışında kompozisyon oluşturması açısından barok ışığın kullanılmasında da ünlü ressamların, heykeltıraşların eserlerinden faydalanılmıştır. Barok ışık kullanımında Rembrandt, Caravaggio ve La Tour, yaratık tasarımında Francis Bacon, Hieronymus Bosch ve Bellmer'in bebeklerinden, tekinsiz mekanlar için ise Andrew Wyeth ve Hopper'ın; inorgaik/organik bedenler için H.R. Giger'in heykellerinden/tablolarından ilham alınmıştır.

Tablo 7. Silent Hill 3'te Barok ışıkla temsil edilen kutsal anne-kız birliği (Bu durum İsa'nın dişil tahayyülüdür. Tabloda yer alan kutsal çocuk aslında resme bakan Heather/Cheryl'dir)

Tablo 8. Bellmer'in mankenlerinin Silent Hill 2'deki kullanımı

Tablo 9. Silent Hill 3'te Barok ışıkla temsil edilen kutsal anne-kız birliği (Bu durum İsa'nın dişil tahayyülüdür. Tabloda yer alan kutsal çocuk aslında resme bakan Heather/Cheryl'dir)

KAYNAKLAR

Kakalamandiou, B.; Katasaridou, M., (2013), Silent Hill": Adapting a Video Game.

Krzywinska, T. (2013), Digital Games and the American Gothic: Investigating Gothic Game Grammar.

Kirkland E. (2014), Restless Dreams And Shattered Memories: Psychoanalysis And Silent Hill.

Kirkland, E. (2009), Horror Videogames and the Uncanny.

Kirkland, E. (2005), Survival Horrality: Analysis of a Videogame Genre.

Perron, B.; Barker, C. (2009), Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play. 2009.

Şahin, S. (2015), Edebiyatın İzinde - Fantastik ve Bilimkurgu, *Bağlam Yayıncılık.*

Ünal, G. T. ; BATI, U. (2011), Dijital Oyunlar, *Derin Yayınları.*