

Nosferatu Filmlerinde Geçmişten Günümüze Vampir Mitinin Dönüşümü

Can Ahmet Çelik*

ÖZ

Bu çalışma, sinema tarihinde vampir mitinin dönüşümünü F. W. Murnau'nun 1922 yapımı *Nosferatu: A Symphony of Horror*, Werner Herzog'un 1979 yapımı *Nosferatu the Vampyre* ve Robert Eggers'in 2024 yapımı *Nosferatu* filmleri üzerinden analiz etmektedir. Çalışmanın amacı, vampir figürünün farklı dönemlerdeki temsil biçimlerini ortaya koymak ve bu temsilin toplumsal korkular, kültürel değerler ve sinemanın teknik olanaklarıyla nasıl değiştiğini göstermektir. Çalışma, karşılaştırmalı film analizi yöntemine dayanmaktadır. Filmler öykü ve söylem farklılıkları, teknik gelişmeler ve gotik unsurların kullanımı başlıkları altında incelenmiştir. Çalışmanın ilk bölümünde vampir mitinin tarihsel kökenleri ve *Dracula* filmlerinin sinema tarihindeki yeri ele alınmıştır. Vampirin kelime kökeninden başlayarak farklı kültürlerdeki varlığı, Batı edebiyatındaki ilk örnekleri ve sinemaya geçiş süreci detaylandırılmıştır. Bram Stoker'ın *Dracula* romanının sinema uyarlamalarının incelenmesi, vampir figürünün popüler kültürdeki konumunu anlamak açısından önemli veriler sunmuştur. İkinci bölümde gotik unsurların korku filmlerindeki işlevi açıklanmıştır. Gotik kavramının edebiyat ve mimariden sinemaya geçişi, Edmund Burke'ün yücelik teorisinden Horace Walpole'un *Otranto Şatosu* romanına kadar uzanan gelişim çizgisi takip edilmiştir. Araştırmanın son bölümünde üç *Nosferatu* filminin karşılaştırmalı analizi yapılmıştır. Bulgular, vampir mitinin her dönemde toplumsal korkuları ve değerleri yansıttığını göstermektedir: 1922 yapımı film savaş sonrası Almanya'nın travmalarını, 1979 yapımı film varoluşsal kaygıları, 2024 yapımı film ise modern toplumun aşk, cinsellik ve ölümle ilgili karmaşık ilişkilerini temsil etmektedir. Ayrıca teknolojik gelişmeler vampirin görsel temsilini köklü biçimde dönüştürürken, gotik unsurların kullanımındaki farklılıklar da dönemsel estetik tercihleri yansıtmıştır. Sonuç olarak, vampir figürü sinemada en dayanıklı ve dönüşken karakterlerden biri olarak her dönemde yeniden yorumlanmış ve toplumsal zihniyetin evrimiyle birlikte farklı biçimlerde temsil edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Vampir sineması, *Nosferatu*, Gotik korku, Sinema tarihi, *Dracula*

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Başvuru: 01.09.2025

Revizyon: 13.12.2025

Kabul: 25.12.2025

DOI: 10.65743/kronotop.1774642



* Yüksek Lisans Öğrencisi, Selçuk Üniversitesi, canahmetcelikk@gmail.com, 0009-0005-5301-0186

The Transformation of The Vampire Myth in *Nosferatu* Films from Past to Present

Can Ahmet Çelik*

ABSTRACT

This study analyzes the transformation of the vampire myth in cinema history through F. W. Murnau's 1922 film *Nosferatu: A Symphony of Horror*, Werner Herzog's 1979 film *Nosferatu the Vampyre*, and Robert Eggers' 2024 film *Nosferatu*. The aim of the study is to reveal the representations of the vampire figure in different periods and to show how this representation has changed in relation to social fears, cultural values, and the technical possibilities of cinema. The study is based on comparative film analysis. The films are examined under the headings of narrative and discourse differences, technical developments, and the use of gothic elements. The first section of the study examines the historical origins of the vampire myth and the place of *Dracula* films in cinema history. Beginning with the etymology of the word "vampire," the study details its presence in different cultures, its first examples in Western literature, and its transition to cinema. The analysis of Bram Stoker's *Dracula* novel adaptations provides important data for understanding the position of the vampire figure in popular culture. The second section explains the function of Gothic elements in horror films. The transition of the Gothic concept from literature and architecture to cinema is traced through a developmental timeline stretching from Edmund Burke's theory of the sublime to Horace Walpole's novel *The Castle of Otranto*. The final section of the study presents a comparative analysis of three *Nosferatu* films. The findings show that the vampire myth reflects social fears and values in every era: the 1922 film represents the traumas of post-war Germany, the 1979 film represents existential anxieties, and the 2024 film represents modern society's complex relationships with love, sexuality, and death. Furthermore, technological developments have fundamentally transformed the visual representation of the vampire, while differences in the use of gothic elements have reflected period-specific aesthetic preferences. As a result, the vampire figure has been reinterpreted in every era as one of the most enduring and transformative characters in cinema, represented in different forms alongside the evolution of social mentality.

Keywords: Vampire cinema, *Nosferatu*, Gothic horror, Film history, *Dracula*

Article Type: Research Article

Received: 01.09.2025

Revised: 13.12.2025

Accepted: 25.12.2025

DOI: 10.65743/kronotop.1774642



* Graduate Student, Selçuk University, canahmetcelikk@gmail.com, 0009-0005-5301-0186

Giriş

Sinema tarihi boyunca pek çok film türü ortaya çıkmıştır. Bunlardan en uzun süreli ve günümüzde hala yaşayanlardan biri de korkudur. Korku filmlerinin günümüzde hala çokça üretilmesinin pek çok nedeni vardır. Bunların başında ucuza mal ediliyor ve dünyanın her yerinde üretiliyor olması gelmektedir. Özellikle sinema endüstrisinin farklı zamanlarda krize girmesinden hiç etkilenmemesi korku türünün sürekli canlı kalmasını sağlamıştır (Abisel, 1999, s. 116).

Zaman içerisinde tüm türlerde olduğu gibi korku filmlerinde de belli başlı konular tekrar edilmiştir. Tekrar edilen bu konulara zaman zaman yeni öğeler ve unsurlar da eklenmiştir. Bunun sonucunda da üretilen filmlerde belirli konular üzerinde bir toplanma meydana gelmiştir. Özellikle korku sineması tutkunlarının ve eleştirmenlerin dikkatini çeken bu birikme sonucunda korku filmleri içinde bazı alt türler oluşmuştur. Zamanla iyice belirginleşen bu alt türler belli öykülerin, atmosferin, klişelerin görüldüğü filmler üretilmesini sağlamış ve bu alt türlerin de alt türleri oluşmuştur (Aytekin, 2013, s. 67).

Korku sinemasının alt türlerine bakıldığında görülen bir tür de gotik filmlerdir. Brigid Cherry'e göre (2014, s. 19), gotik filmler daha çok edebiyat ve mitolojiden alınan yaratıkların ya da canavarların uyarıldığı korku hikâyelerine dayanır. Özellikle Dracula, Frankenstein ve Mumya gibi yaratıklar bu türün öne çıkan kahramanlarıdır. Kaya Özkaracalar'a göre (1999, s. 26), 2000 yılına kadar sinema tarihinde 100'ü Dracula filmi olmak üzere 700'den fazla vampir filmi üretilmiştir. Bu denli çok film üretilen bu alt türü daha iyi anlayabilmek için vampir mitini de doğru anlamak gerekmektedir. Vampirin tanımına bakıldığında mezarlarından kalkmış ölümler olduğu görülmektedir. Ancak bu ölümlerin yaşayanların kanını içerek hayatta kaldığı, kötü niyetli olduğu ve insanüstü güçleri olduğu da bilinmektedir (Özkaracalar, 1999, s. 26).

Kelime olarak "vampir", İngilizceye 1732 yılında yerleşmiştir. Kelime ilk kez *Gentleman's Magazine*'in yurtdışından gelen haberlerinin yer aldığı bölümünde görülmüştür (Davenport-Hines, 2005, s. 278). Bugünden itibaren de çeşitli şekillerde ve isimlerde vampirlerle karşılaşmıştır. Vampir her ne kadar hep aynı şekilde tasvir edilse de farklı toplumlarda farklı şekillerde var olmuştur. Örneğin Asya kültüründe yarı insan yarı hayvan olarak tarif edilen vampir, *Rakshasa* ismiyle bilinir. Buna kıyasla *Asanbosam* adıyla bilinen ve Afrika kültüründe bulunan vampir ise ellerinde ve ayaklarında demir çengeller

bulunan, bu yapısıyla da insanlara korku veren bir yapıdadır (Sarpkaya & Yaltırık , 2018, s. 31-32).

Batı edebiyatında vampirin korku unsuru olarak kullanıldığı ilk eser John Polidori'nin *The Vampyre* (1819) isimli öyküsüdür. Bu öyküde vampir ölü bir bedenden çıkarılıp aristokrasiye mensup bir insan olarak yaratılmıştır. Vampir Polidori'nin öyküsünde gece ve gündüzleri insanların içinde rahatça gezinebilen yakışıklı ve kibar birisi olarak sunulmuştur (Orlomoski, 2011, s. 4-7).

Zaman içerisinde vampirin hikâyesinin merkezinde olduğu eserler daha çok üretilmiştir. On dokuzuncu yüzyıla gelindiğinde dönemin değişen yayın pratiklerinin de etkisiyle bu eserler çeşitli dergi ve gazetelerde tefrika şeklinde bile okuyucuya sunulmuştur. Düşük fiyatlara satılan *Penny Dreadful* dergilerinde çıkan *Varney, the Vampire* bu dönemin en popüler eserlerinden biri olmuştur. *Varney, the Vampire* özellikle uzun soluklu bir anlatı olmasının yanında vampir temasını çeşitlendirmesiyle de oldukça önemli bir konumdadır. Örneğin vampirin ikonikleşmiş sivri dişleri ilk defa bu eserde tasvir edilmiştir (Warwick, 2017, s. 48) Ayrıca Beresford'a (2014, s. 111) göre bu eserdeki Sir Francis Varney isimli vampirin sivri dişlerini kadın kurbanların boğazına geçirerek kanlarını içmesi üstü kapalı olarak sunulan bir cinsellik teması anlamına gelmektedir.

Vampir filmlerine dair yapılan araştırmalara bakıldığında farklı konularda çalışmalar da yapıldığı görülmektedir. Örneğe vampir ile kabile toplumlarının kan temelli geçiş ritüelleri arasında benzerlikler olduğunu ilk fark eden kişi Walter Evans'dır. Ona göre (1973, s. 353-365) en dikkat çekici paralellik, Avustralya kabilelerinde neredeyse her gencin katıldığı "kan töreni" ile canavar filmlerinde özellikle kurt adamlar ve vampirlerle ilişkilendirilen periyodik kan alma sahneleri arasındadır. Evans'ın temel tezi, "Canavar filmleri, Batı toplumunda artık unutulmuş bir kültürel ihtiyaca, yani giriş ritüellerine duyulan özleme yanıt verir" düşüncesine dayanır. Ancak onun yaklaşımı, bu çalışmadakinden farklı bir yön izler. Evans, anlatısını olgun erkek canavar ile genç kadın kurban karşıtlığı üzerinden değil, genç erkek kahraman aday (seyircinin özdeşleştiği figür) ile ona rehberlik eden yaşlı erkek akıl hocası ("Van Helsing tipi") arasındaki ilişki üzerinden kurar. Bu nedenle, kabile gelenekleriyle vampir mitinde ortak olan kan sembolizminin içerdiği ilkel cinsiyet çatışmasına değinmez; vampir folkloruna bağlı diğer kültürel unsurları göz ardı eder ve yaş ile cinsiyet dinamiklerini klasik edebi ya da sinemasal vampir figürlerinden oldukça farklı biçimde yorumlar.

Bu çalışma, sinema tarihinde vampirin dönüşümünü anlatmayı amaçlamaktadır. Bunun için de *Nosferatu: A Symphony of Horror* (F. W. Murnau, 1922), *Nosferatu The Vampyre* (Werner Herzog, 1979) ve *Nosferatu* (Robert Eggers, 2024) filmleri incelenecektir. Aslında sinema tarihine bakıldığında başka *Nosferatu* filmleri olduğu da görülmektedir. Ancak bu filmleri bu çalışma kapsamına alınmamıştır. Çünkü bu çalışmanın örnekleme belirlenirken Bram Stoker'ın *Dracula* romanına olan benzerliği esas alınmıştır. Bu bağlamdan bakıldığında da 1922 yapımı *Nosferatu: A Symphony of Horror* filmi ve bu filmten uyarlanan 1979 tarihli *Nosferatu The Vampyre* ve 2024 tarihli *Nosferatu* filmleri tercih edilmiştir.

Alman yönetmen F. W. Murnau'nun 1922 yılında çektiği *Nosferatu: A Symphony of Horror* filmi Bram Stoker'ın *Dracula* (2013) romanından uyarlanmış bir filmidir (Abisel, 2003, s. 183). Ayrıca *Nosferatu: A Symphony of Horror*, *The Cabinet of Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) ile birlikte Dışavurumcu Alman Sineması'nın en popüler filmleridir (Kılınç, 2022, s. 28) Bu sebepten vampirin sinemaya girişini Alman Dışavurumculuğundan başlayarak anlatmak gerekmektedir.

Jean Mitry'e göre (1999, s. 220), sinemaya resimden geçmiş olan Dışavurumculuğun (bu kaynakta geçtiği şekliyle Ekspresyonizmin) sinemadaki etkisi oldukça azdır. Hatta bu türde çekilmiş film sayısı 10'dan fazla değildir. Ancak bu akım, Alman bakış açısıyla birlikte değerlendirildiğinde anlam kazanır. Burada söz konusu olan şey, edebiyat ya da resim sanatının sinemaya birebir aktarımı değil, sinemanın kendine özgü teknikleriyle gelişen bir anlatım biçimidir. Brigid Cherry'e göre (2014, s. 72), siyah-beyaz ışığın, abartılı kostüm ve makyajla, doğallıktan uzak dekor açılarıyla birleşmesi, ekspresyonist filmlere soyut ve ürkütücü bir hava kazandırmıştır. Tüm bu teknik özellikler daha sonraki yıllarda Dışavurumculuk akımının sembol filmlerinden olacak *The Cabinet of Dr. Caligari* ve bu çalışmada da incelenecek olan *Nosferatu: A Symphony of Horror* filmlerinde açıkça görülmektedir.

Bu çalışmada incelenecek olan *Nosferatu* filmleri her ne kadar vampir filmi olsa da daha çok Dracula karakteri ile özdeşleşmiştir. Bu açıdan çalışmanın bir bölümünde Dracula filmlerine detaylıca bakmak gerekmektedir. Ayrıca her vampir filminde olduğu gibi bu filmlerde de pek çok gotik unsur kullanılmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada korku filmlerinde gotik unsurların kullanılış biçimi de ele alınacak ve filmler bu açıdan da çözümlenecektir.

Vampirin Akla Gelen İlk Hali: Dracula Filmleri

Bram Stoker'ın Dracula romanı sinema tarihinin hem sessiz hem de sesli döneminde defalarca kez sinemaya uyarlanmıştır. Bu da bu romana ismini veren Kont Dracula karakterinin vampir mitiyle özdeşleşmesine sebep olmuştur. Vampir her ne kadar sinema filmlerinde farklı şekillerde görünmüş olsa da Bram Stoker'ın Dracula romanındaki Kont Dracula karakteri yaşlı bir vampirdir. Gotik vampirin arketipsel temsili, genellikle etkileyici bir görünüme sahip olsa da yaşını gizleyen, baskın karakterli yaşlı bir erkektir. Bu figür hem erkekleri hem kadınları avlasa da özellikle kadınları hedef alır. Kadınların kanını kendi bedenine çeker, onu kendisinin bir parçası haline getirir ve sonunda dönüştürdüğü bu özsuyn küçük bir miktarını kurbanlarına geri verir. Böylece onları kendine bağlar ve çoğu zaman onlara kendi doğasının bir kısmını aktarır. Bu kan temelli motifin kökenleri halk inanışlarına dayanır. On yedinci yüzyılın sonlarından itibaren Slav ve çevresindeki bölgelerde, bir vampirin saldırılarının durdurulabileceğine inanılırdı; bunun için, ilgili cesetten alınan kanın içilmesi gerektiği düşünülürdü. Bu kan ya doğrudan sıvı olarak ya da ekmeğe katılarak tüketilirdi (Graham, 2023, s. 35-36).

Günümüze ulaşan ilk Dracula uyarlaması *Nosferatu: A Symphony of Horror* filmi olsa da öncesinde başka Dracula filmleri de vardır. 1921 yılında Rusya ve Macaristan'da konusu Dracula olan iki film yapıldığına dair kayıtlar bulunmaktadır. Rus yapımı film hakkında hiçbir belge bulunmazken Macar yapımı filmin sadece künyesi bulunmaktadır (Özkaracalar, 1999, s. 2).

Gary D. Rhoes'un yaptığı "*Drakula halála (1921): The Cinema's First Dracula*" isimli çalışma özellikle Macar yapımı filme odaklanmaktadır. Bu çalışmada Rhodes, filmin Macarca kaynaklarda künyesini bulmuştur. *Dracula's Death* (1921) isimli bu filme ait bulunan künyeye göre yönetmenliğini Karoly Lajthay'in yaptığı filmde Margit Lux ve Paul Askonas oynamıştır. Filmde her ne kadar Dracula romanındaki vampir bulunsa da film daha çok *The Cabinet of Dr. Caligari* filminin olay örgüsünü andırmaktadır. Günümüzde kayıp olan bu film izlenemiyor olsa dahi Dracula'nın sinemadaki yerini saptamak açısından önemlidir (Rhodes, 2010, s. 25-47)

Sinema tarihinde günümüze ulaşan ilk Dracula uyarlaması ise *Nosferatu: A Symphony of Horror* filmidir. Bu filmin başrolü olan "Kont Orlok" karakterinin Bram Stoker'ın romanının başkarakteri Kont Dracula'ya olan benzerliği dikkat çekicidir. Nitekim bu filmin senaryosu Stoker'ın romanının serbest bir uyarlamasıdır. Filmin senaryo aşamasında Bram Stoker'ın varislerinden izin

alınmaması filmin daha sonra toplatılmasına kadar varan bazı yaptırımlara sebep olmuştur (Skal, 2004, s. 11-13) Bugün hala filme ulaşabiliyor olması ise o dönemde filmin bazı kopyalarının toplatılamadığını göstermektedir.

Bram Stoker'ın romanının yasal izinler alınarak sinemaya uyarlanması ise bugün hala varlığını koruyan bir yapım şirketi olan Universal Pictures'ın devreye girmesiyle mümkün olmuştur. Yönetmenliğini Tod Browning'in yaptığı film *Dracula* adıyla gösterilmiştir. Bu filmin bir diğer önemli özelliği de sinema tarihinde ses ile diyalogun bir arada kullanıldığı ilk korku filmi olmasıdır (Benshoff, 2014, s. 219-220). Benshoff'a göre (2014, s. 219-220), bu film Amerika'da çekilen ilk Dracula filmi olsa da ilk vampir filmi değildir. Amerika'da çekilen ilk vampir filmi ise yine Tod Browning'in çektiği *London After Midnight* (1927) filmidir. MGM stüdyosunun çektiği filmin başrolünde ise dönemin önemli korku filmlerinde oynamış olan Lon Chaney bulunmaktadır. Bu filmin kopyaları günümüze ulaşmadığı için izlenememektedir.

Özellikle 1920 ve 1930'lu yıllarda popülerleşen korku sineması 1950'li yıllara geldiğinde bir başka yapım şirketiyle tekrar yükselişe geçmiştir. Bir İngiliz şirketi olan Hammer'ın özellikle *Dracula* (1931) ve *Frankenstein* (1931) filmlerinin uyarlamalarını çekmesi sinema tarihinde başka bir dönüm noktası olmuştur. Yönetmenliğini Terence Fisher'ın yaptığı *Horror of Dracula* (1957) uyarlandığı *Dracula* filmine göre bazı değişiklikler göstermiştir. Örneğin teknolojinin ilerlemesi bu filmin siyah-beyaz yerine renkli çekilmesini sağlamıştır. Özellikle renk teknolojisinin de etkisiyle Hollywood yapımı filme kıyasla bu filmde daha çok kan vardır. *Horror od Dracula*'daki Dracula karakterinin dişlerinden sürekli olarak kan akması ise Dracula karakterine bir başka yenilik getirmiştir. Bu filmde Dracula'ya hayat veren Christopher Lee daha sonraki yıllarda bu karakterle özdeşleşmiş ve sekiz Dracula filminde daha oynamıştır (Özkaracalar, 1999, s. 7).

Dracula filmleri *Dracula's Daughter* (Lambert Hillyer, 1936), *Son of Dracula* (Robert Siodmak, 1943), *House of Dracula* (Erle C. Kenton, 1945) ve *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (Charles Barton, 1948) gibi filmlerle devam etmiştir. Kılınç'a göre (2022, s. 199) yönetmenliğini Paul Lander'ın yaptığı *Return of Dracula* (1958) filmi bir başka açıdan önemlidir. Yapımcılığını Gramercy Pictures'ın yaptığı filmde Dracula, Sovyetlerden ABD'ye gelmiş ve toplumun huzurunu bozan, Soğuk Savaş'ın ideolojik bir aracına dönüşmüş bir vampirdir.

Özellikle Amerika'da 1960'lı yıllarda korku türü çizgi romanlarının popüler olması da canavar filmleri için önemli bir gelişmedir. Popüler çizgi roman yayıncısı Warren Publishing 1960'lı yıllarda popülerleşen korku çizgi

romanlarının üretimine ayrıca önem vermiştir. 1958 ile 1983 yılları arasında yayımlanan *Creepy*, *Eerie* ve *Famous Monsters of Filmland* gibi, gizem, metafizik ve ölüm temalarını işleyen dergiler dönemin canavar kültürünü şekillenmiştir. Bu popülerlikten Dracula ve Frankenstein da etkilenmiş ve 1960'ların başından itibaren en popüler canavarlar olmuşlardır (Skal, 2004, s. 170).

Farklı zamanlarda farklı şekillerde yeniden üretilen Dracula figürü 1972 yılında Afro-Amerikan bir bedene yerleştirilerek siyahi gururun da temsili olmuştur. William Crain'in yönetmenliğini yaptığı *Blacula* filminde Dracula, siyahi, sivri dişleri ve vahşi bir yüzü olan bir vampir olarak sunulmuştur (Kılınç, 2022, s. 200). 1970'li yıllar da Dracula'nın oldukça farklı şekillerde görüldüğü yıllardır. *Dracula AD 1972* (1972) filmi Dracula'nın Londra sokaklarında dirilip ezeli düşmanı Dr. Van Helsing'in torunu ile karşılaşmasını konu almaktadır. Ertesi yıl *Satanic Rites of Dracula* (1973) filminde Dracula zengin bir iş insanıdır ve eline insanlığı yok edecek bir virüs geçmiştir. 1974'te Hammer film şirketi Dracula'yı Uzak Doğu dövüşlerini konu alan bir filmin içine dahil etmiştir. *Legend of the Seven Golden Vampires* (1974) filminde bir grup vampir Çin köylerini dehşete düşürmüş ve bu köyleri bir grup Kung Fu savaşçısı ve Van Helsing kurtarmaya çalışmaktadır (Özkaracalar, 1999, s. 8-9). Görüldüğü üzere 1970'li yıllarda Dracula birçok coğrafyada birçok farklı şekilde görülebilmektedir.

Dracula karakteri, 1960'lardan bu yana özellikle ABD televizyonları ve Hollywood sinemasında farklı anlatı biçimleriyle yeniden yorumlanmış, çeşitli kimlikler ve bedenlerle temsil edilmiştir. Ancak bu temsiller sabit kalmamış, canavar figürü farklı işlevler üstlenmiştir. Zaman zaman Dracula korkutucu bir figür olmaktan çıkıp sempatik bir figüre de dönüşmüştür. Nitekim 2012, 2015 ve 2018'de olmak üzere üç filmlik *Hotel Transylvania* isimli animasyon filmlerinde Dracula korkutucu değil sempatik bir figürdür. Buna kıyasla NBC'nin 2013 yapımı *Dracula* dizisinde hem korkunç hem de romantik bir şekilde betimlenmiştir (Kılınç, 2025, s. 150-152).

Çoğu zaman serbest uyarlama olan Dracula filmleri zaman zaman romana sadık olarak da uyarlanmıştır. Jess Franco'nun yönetmenliğini yaptığı *El Conde Dracula* (1970) bu filmlere örnektir. Romana en sadık uyarlama ise sinema için değil televizyon için çekilmiştir. Üç bölümlük dizi olan *Count Dracula* (1978) BBC tarafından çekilmiştir. Dracula'yı beyaz perdeye taşıma konusunda zaman zaman Francis Ford Coppola gibi özgün yönetmenler de öne çıkmıştır. Coppola'nın *Bram Stoker's Dracula* (1992) isimli filmi aynı zamanda tüm

zamanların en iyi gişe başarısını elde eden film de olmuştur (Özkaracalar, 1999, s. 9-10).

Sinema tarihi içerisinde farklı şekillerde öne çıkan Dracula'nın korku işleviyle öne çıktığı en güncel örnek ise BBC Studios tarafından çekilip BBC One ve Netflix'te yayınlanan üç bölümlük *Dracula* (2020) dizisidir. Dracula figürünün en güncel örneği olan bu yapım Kılınç'a göre (2021, s. 175) canavarı yeniden bir korku figürü olarak sunmaktadır. Böylece Dracula karakteri, yıllar süren farklı yorumların ardından bu yapımla birlikte yazınsal kökenlerine dönerek yeniden korku işlevini üstlenmiştir.

Korku Filmlerinin Vazgeçilmezi: Gotik Ögeler

Gotik kavramı daha çok edebiyat ve mimari alanlarında öne çıkmıştır. Özellikle korku edebiyatıyla anılan bu kavram sinemada da korkunun alt türü olarak yerini almıştır. Tunçer'e göre (Tunçer, 2003, s. 125), gotik eserlerde korku ve dehşet, bedensel algılar aracılığıyla, takıntılı ve tutkulu bir deneyime dönüşür. Bu tür yapıtlar, bedenin zayıflıklarını ve sınırlarını ortaya koyar. Frankenstein ve Dracula gibi karakterlerin hâlâ ilgi görmesinin nedeni, insanı gizli bir sadistik haz almaya davet ediyor olmaları olabilir. Bu hikâyeler, okuyucu ya da izleyicinin kendini bir şekilde bu korkunç figürlerde yansıtabilmesini sağlar.

Gotik filmlerde öne çıkan bazı unsurlarla korkunun estetize edildiği görülmektedir. Korkunun estetize edilmesi sinema seyircisi açısından önemlidir. Çünkü Wood'a (2003, s. 72), göre korku filmlerinin bir cazibesi vardır. Bu filmler kâbusumuz olan ve bizi baskı altına alan ahlaki normları yıkma konusunda özdeşlik kurmamıza yardımcı olmaktadır. Bu durumu destekleyen bir düşüncede olan Brigid Cherry de (2014, s. 112), kişinin ahlaki normlara karşı tavrından dolayı korku filmi izlemekten zevk aldığını düşünmektedir.

Bu bağlamda gotik filmleri hem estetik açıdan hem de başka açılardan korku sinemasının diğer alt türlerinden ayıran kendine özgü bazı özellikleri vardır. Bu özellikler zaman, mekân ve atmosfer kullanımında diğer filmlerden ayrılmaktadır. Gotik sinemada karakterler çoğunlukla geçmişten gelen ya da öldükten sonra yeniden dirilmiş hayaletlerdir. Bazen de ailelerinden ya da içinde bulundukları toplumdan miras kalan kadim bir lanetin taşıyıcılarıdır. Bu nedenle anlatılan zaman, geçmişle iç içe geçen, hatta onunla hesaplaşan bir yapıya sahiptir. Mekânlar ise genellikle terk edilmiş şatolar, karanlık malikâneler, kaleler ya da eski manastırlar gibi tarihî ve ürpertici yerlerdir. Atmosfer ise bu filmlerde oldukça tuhaftır. Neme bulaşmış taş duvarlarla, örümcek ağlarıyla

kaplı eşyalarla, gizli geçitlerle, puslu bahçelerle ve gözleri insanı takip ediyormuş gibi görünen portreler gotik filmlerin atmosferini oluşturur. Tüm bu unsurlar, izleyicide sürekli bir tedirginlik ve tekinsizlik duygusu yaratmak için bir araya getirilir (Osmanoğulları, 2021, s. 65-66).

Sinemaya edebiyattan geçmiş gotik kavramını doğru anlamak için şüphesiz edebiyattaki karşılığına ve gotik unsurların edebiyatta kullanılış biçimlerine de bakmak gerekmektedir. Bu açıdan gotik romanın iki öncüsü Horace Walpole ve Ann Radcliffe eserlerinin önsözlerinde doğanın insanlar üzerindeki etkisine sıkça değinirler. Bu vurgu, onların romantik yaklaşımlarında Edmund Burke'ün *Yüce ve Güzel Kavramlarımızın Kaynağı Hakkında Felsefi Bir Soruşturma* adlı eserinden etkilendiklerini düşündürür. Burke, kitabında insanların yalnızca güzel olan şeylerden değil, aynı zamanda korkutucu ve belirsiz öğelerden de haz alabileceğini savunur. Ona göre, korkuyla karışık bir hayranlık duygusu "yücelik" olarak tanımlanır ve bu duygu genellikle ihtişamlı, kasvetli ya da tehditkâr unsurlarda ortaya çıkar. Gerçek bir tehlike içinde olunmasa bile, tehlike düşüncesi insanı etkileyip ona haz verebilir. Burke'e göre etkileyici sanat eserlerinin başarısı, yalnızca güzelliği değil, yüceliği de hissettirmelerinden kaynaklanır (Miles, 1995, s. 46).

Gotik roman, özellikle 1750 ile 1820 yılları arasında yazılmış İngiliz edebiyatı örnekleriyle belirginleşmiş, bu eserlerde doğaüstü korkular, çürümüş mekânlar ve ahlaki ikilemlerle iç içe geçmiş karakterler ön planda olmuştur. İlk gotik roman kabul edilen Horace Walpole'un *Otranto Şatosu* (1764), kendinden sonraki tüm gotik anlatıların temel yapısını ve atmosferini şekillendiren bir öncü niteliğindedir. Bu roman, terk edilmiş kaleler, kasvetli manzaralar, tiranlıkla özdeşleştirilmiş yaşlı erkek figürleri, savunmasız genç kadın karakterler ve her zaman konumu belirsiz bir üçüncü kişi gibi unsurlarla örülüdür. Gotik kurgu, bu karakterler aracılığıyla mutlak iyi ile mutlak kötünün, gençlik ile yaşlılığın, masumiyet ile iktidarın kutuplaşmasını yansıtan ikili karşıtlıklara dayanır (Hopkins, 2005, s. 10-11).

Davenport-Hines'a göre (2005, s. 173), Horace Walpole, gotik anlatının temel taşlarını oluşturan sahne düzeni ve anlatı kalıplarını bir nesil boyunca şekillendiren isim olmuştur. Onun öykülerinde, iyilikle kötülüğün bitmek bilmeyen çatışmasını çağrıştıran dramatik manzaralar, doğanın insan üzerindeki yıkıcı etkisini yansıtan kasvetli hava koşulları ve terk edilmiş harabeler yer almaktadır. Daha romantik sahneler ise Pope'un pitoresk estetik anlayışıyla uyumludur. Gücün sembolü olarak tasarlanan ürkütücü kaleler, gençlerin

hayatını altüst eden ama sonunda kendi arzularının dizginlenemezliğiyle yıkıma uğrayan despot figürler ve çoğu zaman başkahramandan daha karmaşık ve ilgi çekici olan kötücül karakterler bu anlatının yapıtaşlarıdır. *Otranto Şatosu* kendisinden sonra üretilmiş romanları ve doğal olarak sinemayı da çokça etkilediğinden önemlidir.

Zamanla değişen gotik anlatı 19. yüzyıla gelindiğinde vampir figürüyle yeni bir boyut kazanmıştır. John William Polidori'nin *The Vampyre* (1819) eseri ile başlayan bu damar, Sheridan Le Fanu'nun *Carmilla*'sında (1872) lezbiyen bir içeriğe bürünürken, Bram Stoker'ın *Dracula*'sında (1897) ikonik bir figüre dönüşmüştür. Davenport-Hines'a göre (2005, s. 16), vampir figürünün hem edebiyatta hem de görsel sanatlarda tasviri, gotik hayal gücünün önemli bir uzantısını meydana getirmiştir. Bu yaratıkların temsil ettiği sınır tanımazlık ve aşırılık temaları, 1897 yılında Bram Stoker'ın *Dracula* romanında doruğa ulaşmış; eser, yalnızca cinselliğin değil, aynı zamanda tekeli kapitalizmin kural dışılığına da simgeleyen güçlü bir anlatı hâline gelmiştir.

Tüm bu karanlık temaları bir araya getiren gotik roman, sadece mekânlarla değil, aynı zamanda hislerle de örülü bir evren yaratır. Punter ve Byron'a göre (2004, s. 259-296), gotiğin temel öğeleri arasında perili evler, canavarlar, vampirler, zulüm, paranoya, tekinsizlik, acı çekme, halüsinasyonlar ve uyuşturucu kullanımı gibi unsurlar yer almaktadır.

Günümüze ulaşan ilk *Dracula* uyarlaması olan *Nosferatu: A Symphony of Horror* filmi de atmosferi, konusu, teknik özellikleri ve başka pek çok unsuruyla gotik bir filmidir. Daha sonra bu filmde yeniden uyarlanan *Nosferatu The Vampyre* ve *Nosferatu* filmleri de yine aynı sebeplerden dolayı gotik filmlerdir.

1922'den 2024'e Vampirin Sinemadaki Dönüşümü

Sinema tarihinde kitap uyarlaması birçok film vardır. Bu filmler de zaman zaman başka filmlere uyarlanmıştır. Korku filmleri içerisinde de özellikle gotik korku türüne ait en iyi örnek *Nosferatu: A Symphony of Horror* filmidir. Sinemada birçok açıdan öncü olan bu film farklı zamanlarda birkaç kez yeniden uyarlanmıştır. Her uyarlandığında bazı açılardan ilk filme sadık kalınmış bazı açılardan da sinemaya bazı yenilikler getirmiştir.

Bu çalışma, adı geçen üç *Nosferatu* filmini birbirleriyle karşılaştırarak sinema tarihinde vampir mitinin dönüşümünü sorgulamayı amaçlamaktadır. Bunun için de üç konu başlığı belirlenmiştir. Bunlardan ilki filmler arasında öykü ve söylem farklılıkları olup olmadığıdır. Bir diğer konu başlığı da teknik açıdan

bu filmlerin benzerlikleri ve farklılıklarıdır. Son konu başlığı ise filmlerin gotik unsurları nasıl ele aldıklarıdır.

Sinemada vampirin dönüşümünü anlayabilmek için bu filmlerin aynı konuları aynı karakterlerle anlatıp anlatmaması önemli bir konudur. Bir diğer önemli konu da filmlerin teknik açıdan nasıl anlatıldıklarıdır. Özellikle Alman Dışavurumculuğu akımının da etkisiyle ışık ve gölge oyunlarının çok olduğu bu filmlerdeki farklılıklar önemlidir. Çalışmanın konu başlıklarından da biri olan gotik öğeler ise *Nosferatu* filmlerinin vazgeçilmez unsurlarıdır. Bu açıdan bu üç filmin gotik öğeleri kullanım biçimi de bu çalışmada ele alınacaktır.

Geçmişin Gölgesinde Öne Çıkan Vampir-İnsan Aşk

“Tüm muhteşem hikayeler iki şekilde başlar. Ya bir insan bir yolculuğa çıkar, ya da şehre bir yabancı gelir.”

Lev. N. Tolstoy

Yönetmenliğini F. W. Murnau’nun yaptığı 1922 yapımı *Nosferatu: A Symphony of Horror* filmi sanki Lev Tolstoy’un bu sözünden hareketle çekilmiş gibidir. Film Almanya’nın Wisborg kentinde yaşayan genç emlakçı Hutter’ın Kont Orlok adında gizemli bir aristokratın Transilvanya’daki şatosuna gitmesiyle başlar. Hutter, Orlok’un Wisborg’da bir ev satın almak istediği haberini alır ve imza için patronu Knock tarafından onun yanına gönderilir. Yolculuk sırasında köylüler, Orlok’un lanetli biri olduğunu söyleyerek Hutter’ı uyarırlar. Ancak Hutter uyarıları dikkate almaz. Şatoya ulaştığında Kont Orlok’un ürkütücü davranışları dikkat çeker. Orlok, Hutter’ın karısı Ellen’in fotoğrafını görünce büyük bir ilgi gösterir. Hutter, şatoda tutsak kalır ve Orlok’un bir vampir olduğunu fark eder. Kont Orlok, kendisini Wisborg’a taşıyacak tabutlarla birlikte yola çıkar. Orlok’un Wisborg’a gelişiyle birlikte kentte gizemli ölümler baş gösterir. Halk bu ölümleri veba salgınına yorar. Vampiri yok etmenin tek yolu, saf bir kadının onu gönüllü olarak oyalaması ve gün doğumuna kadar dikkatini üzerinde tutmasıdır.

Nosferatu, 19. yüzyılın sonundaki vampir hikâyelerinin sinemaya taşınmasında bir dönüm noktası olarak görülür. “The Vampire of Vourla” adlı öyküdeki betimlemelerin filmde görsel bir karşılık bulduğu, özellikle vampirin kalesine yapılan gece yolculuğu sahnesinin Gotik sinemanın arketipik anlarından biri hâline geldiği vurgulanır. Siyah pelerinli arabacının sislerin arasından ziyaretçiyi kaleye taşıdığı bu sahne, yalnızca korku değil, yaşamla ölüm arasındaki geçişin simgesel bir ifadesidir (Reynolds, 1837, s. 70-73).

Werner Herzog'un 1979 yapımı *Nosferatu the Vampyre* filmi de Murnau'nun filmine büyük oranda benzerlik gösteren bir yeniden uyarlamadır. Sadece ilk filmin Bram Stoker'ın *Dracula* romanından kaçak olarak uyarlanmasından dolayı ortaya çıkan telif problemleri artık yoktur. Bu açıdan karakter isimleri romandaki gibidir. Vampirin adı Kont Dracula, kadın karakterin adı Lucy, Lucy'nin kocasının adı Jonathan, emlak patronunun adı ise Renfield'dir.

Buna ek olarak Işıklar'a göre (2010, s. 103), Werner Herzog'un 1979 yapımı *Nosferatu*, 1922 tarihli *Nosferatu*'ya kıyasla ışık-gölge kullanımı ve müzikle ustaca kurgulanmış sahnelerle oldukça gerilimli ve tedirgin edici bir atmosfer yaratmıştır. Herzog'un uyarlaması, Murnau'nun versiyonundan ve Stoker'ın romanından özellikle final sahnesiyle ayrılır. Dracula'nın ölümünden sonra Jonathan Harker'ın vampir olarak Dracula Şatosu'na doğru yola çıkmasıyla hikâye devam eder. Vampir karakteri, Murnau'nun filminde olduğu gibi fiziksel olarak çirkin ve hasta görünür; bu açıdan Stoker'ın romanındaki veya 1931 tarihli Amerikan filminde Lugosi'nin canlandırdığı çekici vampir özellikleri Herzog'un versiyonunda bulunmaz.

Robert Eggers'in 2024 yapımı *Nosferatu* filmi ise ilk iki filmin aksine ciddi farklılıkları olan bir filmidir. Bu filmde karakterler ilk filmdeki isimlerindedir. En temel farklılık Ellen'in vampir Kont Orlok ile yıllar öncesine dayanan bir aşklarının olduğudur. Ellen'in bir sır gibi yıllarca bunu sakladığı ancak kocası Hutter'ın Kont Orlok'un yanına imza almak için gittiğinde bazı şeylerin yeniden gün yüzüne çıktığı görülmektedir. Bu açıdan film hem geçmişi olan olayları anlatır hem de yan karakterler daha da önemli bir hale gelmektedir.

1922'deki film genellikle yönetmeni F.W. Murnau ile anılsa da filmin asıl yaratıcılarından biri sanat yönetmeni ve okültist Albin Grau'dur. Grau, okült temalı bir film serisine başlamak amacıyla vampir temasını seçmiş ve yönetmenlik için ise Murnau'yu görevlendirmiştir. Yapımın kostüm, set tasarımı ve görsel kimliği ise doğrudan Grau'nun yaratıcı vizyonunu yansıtmış, afişler ve tanıtım malzemeleri dahi onun elinden çıkmıştır (Özkaracalar, 1999). Bu bağlamda özellikle sinemanın ilk yıllarında yönetmenin çok öne çıkmadığı bu filmde de görülmektedir.

1922 yapımı ilk film sessiz sinema dönemine ait bir film olduğu için diğer iki filmden ayrılmaktadır. Yapısal düzlemde, 1922 filmi sessiz sinemanın anlatım biçimine uygun olarak altı epizoda ayrılmıştır. Bu yapı, seyircinin anlatıyı aşamalı olarak takip etmesini amaçlamıştır. İlk filmin aksine 1979 ve 2024 filmleri

daha bütüncül ve kesintisiz bir anlatım tercih etmektedir. Bu tercih hem teknolojik ilerlemeler hem de çağdaş sinema izleyicisinin izleme alışkanlıklarıyla ilişkilidir.

İncelenen üç film düşünüldüğünde ilk iki filmin aksine büyük farklılıkların olduğu film 2024'teki film olduğu için bu filme odaklanmak gerekmektedir. Bu filmde Kont Orlok'un tasviri, yalnızca önceki iki *Nosferatu* filminden değil, genel olarak Dracula anlatılarından belirgin şekilde ayrılmaktadır. Vampir yoğun protez makyajla insansı özellikler taşıyan bir yaratık olarak yansıtılmaktadır. Filmin başlarında yalnızca gölgesi ve silüeti görünen Kont Orlok ilk iki filmin aksine çok daha korkutucu bir şekilde tasvir edilmektedir. Daha sonraki sahnelerde yüzü görünen Kont Orlok'un alışılmış zarif ve baştan çıkarıcı Dracula karakterine de benzemediği görülmektedir. 2024 filmindeki vampir oldukça iri ve pos bıyıklı bir vampirdir. Bu iri ve kaba görünümü hareketlerine de yansımaktadır. Kurbanlarını baştan çıkarıp boyunlarına dişlerini geçirmenin ötesinde onlara zaman zaman fiziksel şiddet uyguladığı bile görülmektedir. Hatta daha sonra kendisini "efendisi" olarak görecektir emlak patronu Knock'a defalarca vurduğu bile görülmektedir. Oysa bu sahne 1979'daki filmde hafif bir itme, 1922'deki filmde ise sadece vampirin elinin tersiyle onu reddetmesi şeklinde görülmektedir.

Tüm Dracula anlatılarında önemli yer tutan bir konu da cinselliktir. Bram Stoker'ın romanında açıkça anlatılmayan ama "kan emme" eylemiyle sembolik bir anlatıya dönüşen cinsellik *Nosferatu* filmlerinde de farklı şekillerde gösterilmiştir. 1922'deki filmde Ellen'in vampiri tuzağa düşürerek gün ışığına kadar oyalaması yeterli bulunmuştur. 1979'daki filmde ise romana sadık kalınarak vampirin kadın karakterin boynuna dişlerini geçirdiği görülmektedir. Kadın ve vampir arasındaki bu yakınlaşma 2024'teki filmde çok daha fazladır. Vampir ve kadın karakter arasındaki cinsellik doğrudan ve estetikleştirilmiş bir biçimde sunulmakta, vampirin arketipsel, hatta tanrısal düzlemde bir arzu nesnesine dönüştüğü görülmektedir. Özellikle daha önceki yıllarda bu ikilinin aralarında bir aşkın da olduğu göz önünde bulundurulduğunda bu sahne daha anlamlı olmaktadır. Bu bağlamda yönetmen Robert Eggers'in filmi, modern korku sinemasındaki erotizm-şiddet ilişkisini mitolojik kodlarla yeniden üretmektedir.

2024 filmindeki ön plana çıkan en önemli unsur ise aşktır. Robert Eggers ilk iki filmde olmayan Orlok ve Ellen ilişkisi için kendisini en çok heyecanlandıran şey olduğunu söylemektedir. Kendisiyle yapılan bir röportajda

Robert Eggers “Bram Stoker’ın *Drakula* romanında Lucy ve Mina’nın vampir için uygun insanlar olduğunu ancak kendi filminde vampirin yalnızca Ellen için geldiğini söylemektedir. *Dracula* romanındaki bu aşk üçgenini *Uğultulu Tepeler* romanına da benzeten Eggers’a göre bu aşk üçgeni herhangi bir politik temadan daha ilgi çekicidir (Eggers, 2025).

İncelenen üç filmin üçünde de birbirinden farklılık gösteren şeylerden biri de yan karakterlerdir. 1922 filminde Ellen’i iyileştirmek için çalışan doktorlar hikâyeyi destekleyen karakterler olarak sunulmuştur. 1979 filminde doktorlar bu şekilde sunulmuş ama yine *Dracula* romanına sadık kalınarak bir karaktere Dr. Van Helsing ismi verilmiştir. 2024’teki filmde Profesör Van Helsing’in muadili olan karakter ilk iki filme kıyasla nispeten çok öne çıkmaktadır. Yine 2024’teki filmde Ellen’in yanında konumlanan çift, 1922’deki filmdeki gibi kardeş değil de çocuk sahibi bir çifttir. Bu da bilinen *Nosferatu* anlatısı içinde bir yan öykü oluşmasını sağlamaktadır.

Söylem düzleminde ise üç film arasında anlamlı bir evrim gözlenir. 1922 yapımı film, doğrudan ve açıklayıcı bir anlatım diline sahiptir. Görsel anlatı sade ve mesajı belirgin kılmaya yöneliktir. 1979 yapımında söylem, Werner Herzog’un şiirsel sinema anlayışı doğrultusunda daha lirik ve melankoliktir. Görüntüler ve müzik, anlatıya felsefi bir boyut kazandırır. 2024 yapımı filmde ise anlatım mitolojik ve simgesel düzeye taşınır. Eggers’ın sinemasına özgü olarak, karakterler arketipler biçiminde çizilir; vampir yalnızca bir canavar değil, aynı zamanda tanrısal güçlerle bağlantılı bir lanet taşıyıcısıdır. Söylem, bu filmde sadece görsel değil, ritüelistik bir yapıya da bürünür.

Sonuç olarak, üç *Nosferatu* filmi arasında öyküsel benzerlikler olsa da, söylem ve yapı düzeyinde belirgin farklar bulunmaktadır. Bu farklar, yalnızca estetik tercihlere değil, aynı zamanda dönemin kültürel ve toplumsal ruhuna da işaret etmektedir.

Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Zamanlarda *Nosferatu*¹

Sessiz sinema döneminde çekilmiş bir filmin sinemaya sesin ve beraberinde diyalogun geldiği yıllarda yeniden uyarlanması, uyarlama filmlerde ses

¹ Bu başlık Walter Benjamin’in 1936 yılında yazdığı kült makalesi *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı* makalesinden ilhamla belirlenmiştir.

teknolojilerine yönelik bazı yenilikler getirmektedir. Dolayısıyla 1922 yapımı filmin 1979 ve 2024 yapımı filmlere kıyasla en büyük farkı da budur.

1922'deki filmde tüm olaylar ekranda beliren metinlerle anlatılmaktadır. Diyaloglar ise büyük bir kısmı oyuncuların jest ve mimikleriyle anlaşılır kılınmaya çalışılmaktadır. Bunun yetmediği zamanlarda ise yine ekrana gelen metinler üzerinden diyaloglar verilmektedir. Bu durum 1979 ve 2024'teki filmlerde ise böyle değildir. Sinemaya çoktan gelmiş olan ses teknolojisi hem olayların hem de diyalogların çok daha kolay anlaşılmasını sağlamıştır.

1922'deki filmde henüz ses teknolojisinin olmaması gerilim yaratmada da bazı zorluklar çıkarmaktadır. Örneğin Hutter'ın vampirle ilk karşılaştığı ya da tabut içerisinde Kont Orlok'u gördüğü sahnelerde müziğin ritminin değiştiği ve bu şekilde seyirciye gerilimi işaret ettiği görülmektedir. Buna karşın 1979'daki filmde aynı gerilim yere düşen bir nesne, Kont Dracula'nın geçmişini anlattığı sahnelerde dışarıdan gelen kurt ulumaları ya da oyuncuların tepkileri ile sağlanmaktadır. 2024'teki filmde ise diğer iki filmin aksine gerilim çok daha fazladır. Seyirciyi korkutmaya yönelik çok hamlesi bulunmayan ilk iki filmin aksine 2024'teki film, seyirciyi diken üstünde tutmaya yönelik çok daha fazla unsur kullanmaktadır. Aniden gelen çığlıklar, oyuncuların tepkileri, Kont Orlok'un abartılı makyajı ve ağır ağır konuşması seyirci açısından korkutucu unsurlar olarak görülmektedir.

Ses teknolojisinin en belirgin öne çıktığı sahnelerden biri de filmlerin finallerinde güneşin doğduğu ve vampirin yok olduğu sahnelerdir. İlk filmde pencereden dışarı bakan Kont Orlok'un silinerek yok olduğu ve arkasında küçük bir duman bulutu bıraktığı görülmektedir. 1922'deki film güneşin doğduğunu pencereden dışarı bakan vampirle göstermektedir. Buna kıyasla 1979 ve 2024'teki filmlerde güneşin doğuşunu simgeleyen horoz sesi duyulmaktadır. Horoz sesi ilk filmde de vurgulansa da ses teknolojisinin henüz sinemada olmaması horoz sesinin duyulmasına imkân vermemektedir. Bunun yerine horozun sadece görüntüsü verilmektedir. Her iki filmde de orijinal filmin aksine vampir kaybolmaz, bunun yerine olduğu yere yığılıp ölmektedir. Özellikle 2024'teki filmde vampirin haykırışı ve ağzından kanlar aktığı görülmektedir. Bu da ilk iki filmin aksine seyirci için vampirin çok daha korkunç bir karakter olduğunu göstermektedir.

1922'deki film sessiz sinema döneminin birçok filmi gibi siyah beyazdır. Buna karşın 1979 ve 2024'teki filmler renk teknolojisini kullanan filmlerdir. 2024'teki film sadece karakter isimleri değil, renk tercihleri açısından da ilk filme

birçok sahnesinde sadıktır. Robert Eggers'ın filmindeki birçok sahne F. W. Murnau'nun ilk filmini andırırçasına siyah rengin ağırlıklı olduğu sahnelerden oluşmaktadır. Özellikle tercih edilen görsel efektlerle birlikte filmin oldukça karanlık olduğu görülmektedir. Bu sahnelerin bu renklerde tercih edilmesi tıpkı siyah beyaz filmlerde olduğu gibi sahnelerin renklerinden ziyade kompozisyonlarıyla seyircinin hafızasında kalmasını sağlamaktır (Açar, 2025).

İncelenen üç filmde de teknik açıdan öne çıkan unsurlardan biri de ışık ve gölgelerdir. Dışavurumcu akımın sembol filmlerinden biri olan 1922 yapımı *Nosferatu*, aynı akımın bir diğer sembol filmi olan *The Cabinet of Dr. Caligari* filminin aksine stüdyoda değil gerçek mekanlarda çekilmiştir. Bundan dolayı dışavurumcu atmosferi ışık yoluyla sağlanmıştır (Cherry, 2014, s. 73). İlk filmde üzerinde durulan ışık ve gölge oyunları hem 1979 hem de 2024'teki filmlerde de görülmektedir. Bu açıdan daha sonra çekilen bu iki film Dışavurumcu akıma dahil edilmese dahi bazı açılardan ilk filme sadık kalmıştır.



Görsel 1. Sırasıyla 1922, 1979 ve 2024 filmlerinde gölgelerin kullanımı.

Nosferatu filmlerinde gölgelerin kullanılmasının birçok sebebi vardır. Özellikle ilk filmde Kont Orlok'un Ellen'ı öldürmek için sadece gölgesini kullandığı görülmektedir. Kont Orlok'un elinin gölgesi yataкта yatan Ellen'ın kalbinin üzerinde durduğunda Ellen ölmektedir. Sinemanın ilk dönemlerinde pek çok sahnenin sansüre uğradığı ve 1922 yılında filmlerin siyah beyaz olduğu da düşünüldüğünde ilk filmde kan kullanmamak için böyle bir yöntem kullanıldığı görülmektedir. Bunun aksine 1979'daki filmde Dracula'nın Lucy'yi öldürmek için boynuna dişlerini geçirdiği görülmektedir. Roger Ebert'a göre (1997) bu filmlerde vampiri güneş doğana kadar oyalaması için bir kadının tercih edilmesi Bram Stoker'ın *Dracula* romanındaki gizli cinselliği de hatırlatmaktadır. Hem romanda hem de dönemin birçok filminde ruhsatsız seksin toplum için tehlikeli olduğu düşünülmüş ve gizlenmiştir. Buna kıyasla 2024'teki filmde Ellen ve Kont Orlok arasındaki geçmişe dayalı ilişkinin de etkisiyle seksin gizlenmediği görülmektedir. Filmler teknik açıdan farklılık gösterse de finalde kadının oyaladığı vampirin ölümü benzerlik göstermektedir.



Görsel 2. Sırasıyla 1922, 1979 ve 2024 filmlerinde kadın ve güneş doğana kadar oyaladığı vampir.

Her üç filmde de kadın tarafından tuzağa düşürülen vampir vurgusu önemli bir durumdur. Çünkü başta Dracula olmak üzere vampir anlatıları söz konusu olduğunda tehdit unsuru çoğu zaman gizli bir şekilde toplumsal ve cinsel bir bağlamda şekillenir. Hem edebiyatta hem de sinemada vampir figürü genellikle toplumsal normlara aykırı kabul edilen cinsel eğilimlerin ve bastırılmış dürtülerin geri dönüşünü temsil eden sembolik bir karakter olarak yer alır. Dracula ve benzeri klasik anlatılarda vampirin nihayetinde yok edilmesi, onun tehdit oluşturduğu toplumsal yapıların kendini yeniden güvenceye alması anlamına gelir. Bu klasik anlatılarda izleyicinin özdeşleştiği figürler genellikle Dracula'nın kurbanını kurtarmaya çalışan erkek kahramanlardır (Özkaracalar, 2025).

Görüldüğü üzere sırasıyla 1922, 1979 ve 2024 yapımı *Nosferatu: A Symphony of Horror*, *Nosferatu The Vampyre* ve *Nosferatu* filmleri teknik açıdan analiz edildiğinde birçok farklılık görülmektedir. Özellikle teknolojinin gelişmesiyle birlikte ses ve rengin de etkisi bu filmlerde açıkça görülmektedir. Teknolojik gelişmeler sadece hikâyeyi değiştirmemiş aynı zamanda gerilim unsurlarını da geliştirmiştir. Özellikle son uyarlama olan *Nosferatu* filminde seyirciyi korkutmaya yönelik teknik unsurlar da çokça kullanılmıştır.

Vampirin sinema tarihindeki dönüşümünü inceleyen bu çalışmada ele alınması gereken bir konu da bu filmlerde gotik öğelerin nasıl kullanıldığıdır. Dolayısıyla bu çalışmada teknolojinin gelişmesine ek olarak yönetmenlerin gotik öğeleri nasıl kullandığına da bakılması gerekmektedir.

Gotik Unsurların Seyirciyi Korkutmaya Yönelik Hamlelere Dönüştürülmesi

Sinemada korkunun alt türleri incelendiğinde gotik filmler sinema tarihi boyunca önemli bir yer tutmaktadır. En büyük unsuru vampir olan bu tür incelendiğinde Dracula filmleri öne çıkmaktadır. Bu bağlamda bu çalışmanın

odak noktası olan üç *Nosferatu* filmi de gotik unsurları nasıl ele aldığı konusunda analiz edilmelidir.

1922'deki filme baktığımızda karşımıza çıkan ilk gotik unsur "hayalet" kelimesidir. Kont Orlok'u ziyarete giden Hutter bir anda dinlendiği sırada handaki insanlar gideceği bölgede hayaletlerin olduğunu söylemektedirler. Hutter bölgeye ulaştığında kendisini almaya gelen Kont Orlok, at arabası ile tıpkı bir hayalet gibi oldukça hızlı hareket etmektedir. Hemen bu sahneden sonra da kamera gökyüzündeki yoğun sis bulutunu göstermektedir. Filmin bu sahnesinden itibaren gotik unsurlar peş peşe kullanılmaktadır.

Nosferatu'daki karanlık at arabası hem bir cenaze arabasını hem de bilinçdışına yapılan bir yolculuğu çağırıştır. Bu imge, daha sonra Dracula (1931) ve Hammer filmlerinde tekrarlanarak Gotik sinemanın temel sembollerinden birine dönüşmüştür. Murnau'nun Alman dışavurumculuğundan devraldığı ışık-gölge oyunları, keskin mimari biçimler, sessizlik ve abartılı yüz ifadeleri ise 19. yüzyılın doğaüstü atmosferini görsel olarak canlandırır. Böylece Nosferatu, yazılı Gotik geleneğin sinemada ete kemiğe bürünmüş hâli olarak yorumlanır (Reynolds, 1837, s. 70-73).

Her üç filmde de gotik unsurlar emlakçı Hutter/Jonathan karakterinin Transilvanya'ya geçmesiyle yoğunluk göstermektedir. Üç filmde de kaleler, şatolar, gece sahneleri, tabutlar ve vebadan kaynaklı fareler ortak gotik unsurlardır. Ancak bazen bir filmde daha çok kullanılan ögenin diğer filmlerde o kadar sık kullanılmadığı dikkat çekmektedir. Örneğin, 1979'daki filmde vampirin Jonathan'ı ısırarak üzere olduğu anda karısı Lucy'nin odasının penceresinde bir yarasa görünmektedir. Yarasa üç filmde de zaman zaman öne çıkan bir unsurdur ancak, özellikle 1979'daki filmde bazı sahnelerin arasında sanki bir geçiş ögesi gibi kullanılmaktadır. Özellikle filmin kırılma noktaları denilebilecek sahneler arasında görsel efektle oluşturulmuş bir yarasa gökyüzünde uçmaktadır. Yine aynı filmde Lucy'nin bazı gecelerde uyurgezer olarak yatağından çıkıp yürüdüğü sahnelerde beyaz renkli geceliğinin kolları bir yarasanın kanatlarını andırmaktadır.

Üç filmde de sık sık seyirciye gösterilen bir unsur da haç işaretidir. 1922 ve 1979'daki filmlerde kadın karakterin bir mezarlıkta oturduğu görülmektedir. Bu sahnede mezarlığın gotik bir unsur olarak kullanılması bir yana mezar taşları haç şeklindedir.



Görsel 3. Sırasıyla 1922, 1979 ve 2024 filmlerinde Haç işaretinin kullanımı.

1922 ve 1979'daki filmlerde Transilvanya'ya giden Hutter/Jonathan bir süre sonra karısına mektup yazdığı görülmektedir. Mektupta "korkunç düşler gördüğünü" söylemektedir. 2024'teki filmde yönetmen Robert Eggers, Hutter'ın korkunç düşlerini seyirciye göstermeyi tercih etmiştir. Bunun sebebi hem ilk iki filme kıyasla seyirciyi korkutmak hem de Hutter karakteri ile seyircinin özdeşleşmesini sağlamaktır. Özellikle 1922'deki filmde rüya sahnelerinin olmaması Roger Ebert'a göre (1997), sessiz filmlerin zaten bir "rüya gibi" olmasından kaynaklanmaktadır. Çünkü bu filmde karakterler endişe verici görüntülerle karşılaştıklarında bunları konuşarak uzaklaştırma özgürlüğünü reddetmektedirler. Bu açıdan kariyerinde hiç sesli film çekmeden 43 yaşında hayatını kaybeden F. W. Murnau'nun, genellikle "rüya gibi" filmler çektiğini söylemek mümkündür.

Çalışmanın giriş bölümünde de belirtildiği üzere "mezarlıklardan çıkmış ölümler" olarak tanımlanan vampir bu üç filmde de tanımına uygun olarak gösterilmiştir. Her üç filmde de Hutter/Jonathan gündüz vakti Kont Orlok/Kont Dracula nerede diye aradığında şatonun bodrumunda tabutlar görmektedir. Tabutu açtığında dün akşam yemek yediği insanı ölü şekilde gören Hutter/Jonathan korkmaktadır. İlk iki filmin aksine 2024'teki filmde Hutter'ın eline büyük bir kazma alıp Kont Orlok'u öldürmek istediği görülmektedir. Bu sahnede tam kazma indirilirken kamera bir anda Kont Orlok'a kesme ile geçmekte ve Kont Orlok kameraya doğru bağırarak 2024 filminde bu fark ile seyirciyi korkutmaya yönelik bir teknik olan *jump scare* kullanılmaktadır. Teknik açıdan da seyirciyi korkutmayı daha çok amaçlayan bu film, gotik unsurları da daha farklı şekilde kullanmıştır.



Görsel 4. Sırasıyla 1922, 1979 ve 2024 filmlerinde gün ışığında tabutta yatan vampir.

Transilvanya'dan taşınmak isteyen Kont Orlok ile görüşen emlak patronu Knock'un daha sonradan vampirin bir nevi müridi olduğu ve vampiri "efendisi" olarak gördüğü anlaşılmaktadır. 1922'deki filmde Knock sinek yiyen bir bitkiyi görmekte ve bu bitkiyi bir vampire benzetmektedir. Daha sonra bu bitkiden ilham alan Knock'un yakalanıp tutsak edildiği hücrede sinekleri yakalayıp yediği görülmektedir. Bu sahne seyirciye vampir olmak için mezardan çıkan bir ölü olmanın yanında daha sonradan vampir olup olunamayacağını düşündürmektedir. 1979'daki filmde Renfield ismindeki aynı emlak patronu ise hapsedildiği hücrede efendisini getiren gemilerin hışırtısını duyduğunu söylemektedir. Diyalogun olduğu bu filmde ise Renfield daha çok tedirgin edici kahkahalarıyla öne çıkmaktadır. 2024 filmindeki Knock ise ilk filmdeki Knock'a daha çok benzemektedir. Hücresinde bir güvercinin kafasını ısırp yediği ve yüzünü kana buladığı görülmektedir. Robert Eggers bu sahnede genellikle özgürlükle ilişkilendirilen bir hayvan olan güvercini tercih etmiştir. Bu açıdan bakıldığında 2024'teki film, 1979'daki filme kıyasla ilk filme daha yakın ancak onun çok ötesinde bir vahşetle gotik unsurları öne çıkarmaktadır.

Her üç filmin de ana konusunu oluşturan veba salgını ise filmlerin en büyük korku unsurlarından biri olarak öne çıkmaktadır. Kont ile birlikte bölgeye gelecek olan veba bölge için ciddi bir tehdittir. Bölgeye gelen binlerce fare bölge insanını her ne kadar tedirgin etse de emlakçı karakteri mutlu etmektedir. Çünkü 1979'daki filmde emlakçı Reinfeld'in dediğine göre Kont Dracula kendisini "farelerin efendisi" yapacaktır. Farelerin korku unsuru olarak sunulduğu bu filmlerde farelerin bölgeye nasıl getirildiği de bir başka önemli detaydır. Fareler büyük bir gemide onlarca tabutla bölgeye getirilmektedir. Tabut, korku filmlerinde kullanılan gotik öğelerden biridir ve bu filmlerde en büyük tehdit olan salgının da taşıyıcısı olarak sunulmaktadır. Ayrıca gemilerin mürettebatının yolculuk sırasında ölmesi ve gemilerin bölgeye kendiliğinden gelmesi de bir başka korku unsurudur.

Tüm vampir filmleri gibi bu çalışmada incelenen *Nosferatu* filmleri de gotik korku türünün örnekleridir. Bu bağlamda incelenen bu filmlerde gotik unsurların nasıl kurgulandığı ve olay örgüsüne nasıl yerleştirildiği de önem arz etmektedir.

Sonuç

Bu çalışmada, 1922'den 2024'e uzanan bir süreçte vampir mitinin sinemadaki dönüşümü, üç *Nosferatu* filmi üzerinden analiz edilmiştir. F. W. Murnau'nun 1922 yapımı *Nosferatu: A Symphony of Horror*, Werner Herzog'un 1979 yapımı *Nosferatu the Vampyre* ve Robert Eggers'in 2024 yapımı *Nosferatu* filmlerinin karşılaştırmalı incelemesi, vampir figürünün hem sinematik açıdan hem de hikâye anlamında nasıl değiştiğini ortaya koymuştur.

Araştırmanın bulguları, vampir mitinin sinemadaki temsilde üç temel dönüşüm alanı olduğunu göstermektedir. İlk olarak, teknolojik gelişmelerin vampir karakterinin görsel ve işitsel sunumunda köklü değişiklikler yarattığı tespit edilmiştir. Sessiz sinema döneminin siyah-beyaz estetiğinden, ses teknolojisinin getirdiği atmosferik zenginliğe, oradan da çağdaş dijital efektlerin imkân verdiği hipergerçekçi korku deneyimine kadar olan süreç, vampirin sinemadaki varlığını temelden dönüştürmüştür.

İkinci olarak, gotik unsurların kullanımında dönemsel farklılıklar gözlenmiştir. 1922'deki film, Alman Dışavurumculuğunun etkisiyle ışık-gölge oyunları ve sembolik anlatıma odaklanırken, 1979'daki uyarılama daha şiirsel ve melankolik bir atmosfer yaratmıştır. 2024'teki en güncel uyarılama ise geleneksel gotik öğeleri modern korku sinemasının teknik olanaklarıyla birleştirerek hem nostaljik hem de çağdaş bir estetik oluşturmuştur.

Üçüncü ve belki de en önemli dönüşüm, vampir-insan ilişkisinin anlatılış biçiminde yaşanmıştır. İlk iki filmde daha çok gizlenen veya ima edilen cinsellik teması, 2024'teki filmde açıkça ele alınmış ve vampir ile kadın karakter arasındaki ilişki romantik bir boyut kazanmıştır. Bu değişim, toplumsal cinsellik algısının dönüşümünü yansıtmakla birlikte, vampir mitinin korkutucu figürden trajik aşık figürüne evrimini de göstermektedir.

Çalışmanın sonuçları, vampir sinemasının her dönemde o dönemin toplumsal korkularını ve kaygılarını yansıttığını ortaya koymaktadır. 1922'deki vampir, savaş sonrası Almanya'nın travmalarını; 1979'daki vampir, varoluşsal sorgulamaları; 2024'teki vampir ise modern toplumun cinsellik, aşk ve ölüm ile ilgili karmaşık ilişkilerini temsil etmektedir.

Sonuç olarak, vampir miti sinemanın en dayanıklı ve değişken figürlerinden biri olarak, her dönemde yeniden yorumlanmaya ve toplumsal değişimleri yansıtmaya devam etmektedir. Ayrıca bu çalışma, vampirin sinemadaki yolculuğunun henüz sona ermediğini ve gelecekte de farklı biçimlerde karşımıza çıkmaya devam edeceğini göstermektedir.

Extended Abstract

This study comprehensively examines the transformations undergone by the vampire myth, one of the most significant horror narratives in cinema history, through the lens of *Nosferatu* films. The research compares F. W. Murnau's *Nosferatu: A Symphony of Horror* (1922), Werner Herzog's *Nosferatu the Vampyre* (1979), and Robert Eggers' *Nosferatu* (2024), revealing how the representation of the vampire figure in cinema has changed over a period of approximately one hundred years. Throughout the study, emphasis is placed on three focal points: differences in narrative and discourse, the reflection of technological developments in cinema, and the use of gothic elements. In this context, the research conducts a theoretical discussion on cinema history and reveals the cultural journey of the vampire myth to the present day through detailed analyses of selected films.

The article first examines the historical and cultural origins of the vampire myth in order to understand its representation in cinema. The forms taken by the concept of the vampire in different cultures, the first examples in Western literature (particularly Polidori's *The Vampyre* and Stoker's *Dracula*), and their transition to cinema are evaluated in detail. The aim here is to ground the narrative choices, character transformations, and selection of gothic elements observed in the *Nosferatu* films within their historical context.

The introduction to the study provides a detailed examination of the historical background of the vampire myth. It focuses on the etymology of the word “vampire,” its connection to similar figures in Asian and African mythology, its transformation into an aristocratic character in Western literature, and finally its transition to cinema. Adaptations of Bram Stoker's novel *Dracula* are particularly important for understanding the vampire figure's place in popular culture. Although *Nosferatu: A Symphony of Horror* was an unauthorized adaptation of Stoker's work, it permanently shaped the visual memory of the *Dracula* figure in cinema history.

Dracula films that followed in subsequent decades, produced by Universal and Hammer, show that the vampire was reproduced in both frightening and sometimes erotic or grotesque forms. Dracula adaptations filmed in different regions throughout the 20th century reveal that this figure has a flexible and constantly reinterpretable structure.

The primary method of the study is comparative film analysis. After examining the three films separately, their similarities and differences are evaluated in terms of narrative, discourse, technique, and gothic aesthetics. This approach demonstrates that the vampire figure is not merely a cinematic character but also a reflection of the social fears and cultural codes of the period.

The article also devotes a special section to the Gothic aesthetic at the heart of vampire narratives. The transition of the Gothic concept from literature and architecture to cinema is evaluated within the framework of Edmund Burke's theory of "sublimity" and the Gothic sensibility that developed from Walpole's *The Castle of Otranto*. In gothic films, the aestheticization of fear through elements such as timelessness, abandoned spaces, foggy atmospheres, coffins, castles, bats, and graveyards creates an experience that evokes both unease and pleasure in the viewer.

The three *Nosferatu* films also contain different interpretations of this Gothic aesthetic: the light-shadow play of German Expressionism in the 1922 film, Herzog's poetic-melancholic atmosphere in 1979, and Eggers' creation of a visual world that is both nostalgic and modern in 2024 are indicative of these differences.

Nosferatu: A Symphony of Horror (1922) uses the narrative possibilities of silent cinema to present the vampire as a dark, sinister figure associated with the plague. The film reflects the traumas of post-war Germany on a symbolic level, bringing the fears of the era to the screen. The character Count Orlok left his mark on cinema history with his grotesque appearance, the symbolic use of his shadow, and the dreamlike atmosphere created by silence.

The 1979 film *Nosferatu the Vampyre*, while largely faithful to Murnau's film, takes a different direction in terms of discourse. Herzog's melancholic and philosophical cinema associates Dracula character with existential loneliness and despair. In this film, the vampire is not just a monster, but also a tragic figure. The atmospheric richness provided by sound technology, combined with wolf howls, screams, and music, adds depth to the narrative.

Robert Eggers' 2024 film *Nosferatu*, however, differs significantly from the previous two films. Although the characters retain the names from the first film, the love affair between Ellen and Orlok, rooted in their past, elevates the narrative to a dramatic and mythological dimension. In Eggers' film, the vampire is not only terrifying but also a tragic figure of love. Sexuality and eroticism are explicitly explored, and the vampire is portrayed as both a grotesque and divine object of desire through visual effects and exaggerated makeup. This film also heavily employs contemporary techniques like "jump scares," tailored to the modern audience's horror experience.

The comparison of the three films reveals the transformation of the vampire myth along three main axes. First, technological transformation is striking. The black-and-white aesthetic of silent cinema evolved into the color and sound cinema of 1979, and then into the hyper-realistic horror experience offered by digital effects in 2024. Sound, color, and special effects have fundamentally changed the representation of the vampire.

Another finding is seen in the interpretation of gothic elements. While light-shadow and symbolic narration stand out in the first film, the 1979 adaptation creates a lyrical and melancholic atmosphere. In the 2024 film, traditional gothic elements are blended with modern techniques to create both a nostalgic and contemporary aesthetic. This demonstrates that the vampire myth has been reproduced not only visually but also in emotional and cultural contexts.

Finally, there has been a remarkable transformation in terms of the vampire-human relationship. While sexuality remained largely implied in the 1922 and 1979 films, the vampire-human relationship in the 2024 film has clearly taken on erotic and romantic dimensions. This change reflects the transformation in the social perception of sexuality and transforms the vampire from a terrifying monster into a tragic lover figure.

The research reveals that the vampire figure in cinema is not merely an element of horror, but also a mirror reflecting the social fears, values, and shifts in mindset of the era. The vampire of 1922 represents the traumas of post-war Germany, the vampire of 1979 represents existential anxieties, and the vampire of 2024 represents modern society's complex experiences related to love, sexuality, and death.

As a result, the vampire myth has been reproduced and interpreted in every era as one of the most enduring and flexible figures in cinema history. This comparative analysis based on the Nosferatu films shows that vampire narratives reflect not only cinematic aesthetics but also changes in cultural and social consciousness. It is predicted that vampire cinema will continue to be reinterpreted in different forms in the future and will remain a powerful representation of social fears.

Kaynakça

- Abisel, N. (1999). *Popüler sinema ve türler*. Alan Yayıncılık.
- Abisel, N. (2003). *Sessiz sinema*. Om Yayınları.
- Açar, M. (2025, Ocak 3). *Habertürk*. Habertürk:
<https://www.haberturk.com/ozel-icerikler/mehmet-acar/3752560-nosferatuya-yeni-yorum>
- Aytekin, M. (2013). Korku sinemasında türler. *Atatürk İletişim Dergisi*, 5, 63-84.
- Benshoff, H. M. (2014). Horror Before the Horror Film. H. M. Benshoff (Ed.), *A Companion to the Horror Film* (s. 207-240). Wiley-Blackwell.
- Beresford, M. (2014). *İfritlerden draculaya modern vampir mitinin doğuşu*. Doğan Kitap.
- Cherry, B. (2014). *Korku*. Kolektif Yayınları.
- Davenport-Hines, R. (2005). *Gotik: Aşırılık, dehşet, kötülük ve yıkımın dört yüz yılı*. Dost Yayınları.
- Ebert, R. (1997, Eylül 28). *Roger Ebert*. Roger Ebert:
<https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-nosferatu-1922>
- Eggers, R. (2025, Ocak 10). Dream of Death: Robert Eggers on “Nosferatu”. (I. Feldberg, Röportaj Yapan)
- Evans, W. (1973). Monster movies: A sexual theory. *Journal of Popular Film*, 2(4), 353-365.
- Graham, L. D. (2023). Patriarchal blood rituals and the vampire archetype. (A. Hogg, Dü.) *Journal of Vampire Studies*, 3, 31-45.
- Hopkins, L. (2005). *Screening The Gothic*. University of Texas Press.

- Işıklar, U. (2010). *Pelerinden latekse gecenin çocukları son dönem korku sinemasında vampir karakterinin dönüşümü*. Avrupa Yakası Yayınları.
- Kılınç, U. (2022). *50 maddede korku sineması*. Karakarga Yayınları.
- Kılınç, U. (2025). *Sinema endüstrisi, korku türü ve canavar kuramı izleğinde dracula'nın dönüşümü*. İthaki Yayınları.
- Miles, R. (1995). *Ann Radcliffe: The great enchantress*. Manchester University Press.
- Mitry, J. (1999). Sinema. L. Richard (Ed.), *Ekspresyonizm Sanat Akademisi* (s. 215-240) (B. Madra, S. Gürsoy & İ. Usmanbaş, Çev.). Remzi Yayınları.
- Orlomoski, C. (2011). From monsters to victims: Vampires and their cultural evolution from the nineteenth to the twenty-first century [Yayınlanmamış doktora tezi]
- Osmanoğulları, F. (2021). Gotik film estetiği: B film örnekleri üzerinden bir değerlendirme [Yayınlanmamış doktora tezi]
- Özkaracalar, K. (1999). Beyazperdede Dracula: Vampir Dosyası 2. *Geceyarısı Sineması*, 4, 2-15.
- Özkaracalar, K. (1999). Halkınanışından Edebiyata Vampir İmgesi: Vampir Dosyası 1. *Geceyarısı Sineması*, 3, 26-35.
- Özkaracalar, K. (2025, Ocak 14). *Ek Dergi*. Ek Dergi: <https://ekdergi.com/1922den-gunumuze-nosferatu/>
- Punter, D., & Byron, G. (2004). *The Gothic*. Blackwell Publishing.
- Reynolds, F. M. (1837). The Vampire Knight and His Cloud Steed. *The Keepsake for MDCCCXXXVIII* (s. 242-269). içinde Londra, Paris: Longman, Orme, Brown, Green, and Longmans. Ekim 20, 2025 tarihinde <https://books.google.es/books?id=d39RAAAAcAAJ>
- Rhodes, G. D. (2010). Dracula halala (1921): The Cinema's First Dracula. *Horror Studies*, 1(1), 25-47.
- Sarpkaya, S., & Yaltırık, M. (2018). *Türk kültüründe vampirler*. Karakum Yayınları.
- Skal, D. J. (2004). *Hollywood Gothic: The tangled web of dracula from novel to stage to screen*. Farrar, Straus and Giroux.
- Stoker, B. (2013). *Dracula*. Can Yayınları.

- Tunçer, S. (2003). Gotik ve feminist anlatının buluşması. *litera: Dil Edebiyat ve Kültür Araştırmaları Dergisi*, 15, 125-135.
- Warwick, A. (2017). Dracula and the Late Victorian Gothic Revival. R. Luckhurst (Ed.), *The Cambridge Companion to Dracula* (s. 39-54). Cambridge University Press.
- Wood, R. (2003). *Hollywood from Vietnam to Reagan ... and beyond*. Columbia University Press.