



**T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü**

POSTHÜMANİZM VE COSMİC-HORROR SİNEMASI

Yüksek Lisans Tezi

Baturalp ONRAT

Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

İZMİR

2022

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü

POSTHÜMANİZM VE COSMİC-HORROR SİNEMASI

Yüksek Lisans Tezi

Baturalp ONRAT

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Pınar ÖZGÖKBEL BİLİS

Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

Radyo, Televizyon ve Sinema Yüksek Lisans Programı

ETİK KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne sunduğum “Posthümanizm ve Cosmic-Horror Sineması” adlı yüksek lisans tezimin bilimsel, etik davranış ve akademik kurallar çerçevesine uygun bir şekilde hazırlandığını ve tarafımca yazıldığını, tezimde yararlandığım bütün kaynakların kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu ve bu kaynakları metin içerisinde uygun şekilde atıflar yaparak gösterdiğimi beyan eder; onurumla doğrularım.

Baturalp ONRAT

ÖNSÖZ

Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde yüksek lisans programına ilk başladığım andan itibaren aklımda bilimkurgu ve korku sineması üzerine bir çalışma ortaya koymak vardı. Eğitim sürecim boyunca tez çalışmam için seçtiğim konu birkaç defa biçim değişirse de bu konular her daim bilimkurgu ve korku sinemaları etrafında şekillendi. Tezimin nihai konusunun şekillenmesinde ise saygıdeğer hocam Dr. Öğr. Üyesi Aslı Favaro yardımcı oldu. Sinemada postmodern yaklaşımlar dersinde ele aldığımız posthümanizm ve transhümanizm olgusunun kafamda oluşturmak istediğim çalışmayla uyumlu olduğunu görünce bu tez çalışmasının merkezini oluşturan posthümanizm ve Cosmic-Horror sinema bağlantısının araştırılması fikri ortaya çıkmış oldu. Bu nedenle ilgilendiğim alanlar çerçevesinde tez konumun oluşmasında yardımlarından ve emeklerinden dolayı saygıdeğer hocam Dr. Öğr. Üyesi Aslı Favaro'ya buradan en içten şükranlarımı sunarım.

Çocukluğumdan bu yana tüketmiş olduğum bilimkurgu ve korku türü içerisinde değerlendirilebilecek sinema filmleri, diziler, kitaplar ve bilgisayar oyunları posthümanizm ve transhümanizmi irdeler söylemler barındırmaktaydı. Her ne kadar eğitimsiz olduğum için bu durumun farkında olmasam bile, zaman içerisinde tüketmiş olduğum materyallerin şekillendirdiği ilgi alanlarım posthümanist ve transhümanist kuramı okumaya ve öğrenmeye başlayınca bu konu üzerine çalışmam gerekliliği fikri beni yakaladı. Bu nedenden ötürü, tez çalışmasında ele aldığım ve irdelediğim olgular sadece ilgimi çeken konular olmaktan ziyade dünya görüşümü de yansıtır nitelik taşımaktadır.

Tez çalışmasının kuramsal temelini oluştururken, modernite, postmodernite, hümanizm ve Aydınlanma gibi kavramlara pek çok farklı düşünürün fikirlerinden ele almak, kişisel olarak ufkumu genişletti ve bana hayata karşı farklı bakış açıları kazandırdı. Özellikle tüm tez süreci boyunca yanımda olan ve bu çalışma özelinde en az benim kadar heyecanlı olan saygıdeğer hocam Doç. Dr. Pınar Özgökbel Bilis'e, bana ve çalışmama verdiği emeklerden dolayı en içten şükranlarımı sunarım. Saygıdeğer hocamın her daim destekleyici ve yapıcı tavrı ile verdiği fikirler bu tez çalışmasının oluşmasında en önemli unsurlar oldular.

Özellikle lisans dönemimde kendilerinden aldığım dersler sonucu dünya görüşümü şekillendiren ve gerek bilimsel açıdan gerekse insan olarak gelişime katkı sağlayan saygıdeğer hocalarım Doç. Dr. Burcu Balcı ve Dr. Öğr. Üyesi Ümit Aydoğan'a jürimde yer aldıkları ve tez çalışmama değer vererek katkı sağladıklarından ötürü sonsuz şükranlarımı sunarım.

Son olarak uzun ve zorlu bu çalışma süreci boyunca her daim yanımda olmuş olan babam Metin Onrat'a, annem Beste Onrat'a ve kardeşim Aybike Onrat'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Onların zorlandığım anlarımda ayağa kalkmamı sağlayan destekleri olmadan bu çalışma ortaya çıkmazdı. Ayrıca tez çalışmasını oluşturduğum dönemde bana gönül koymamış ve her daim yanımda olmuş dostlarıma da bana olan inançları ve verdikleri desteklerden ötürü teşekkür borç bilirim.

İzmir, Ocak 2022

Baturalp Onrat

ÖZET

Posthümanizm düşüncesinin iki perspektifi olan eleştirel posthümanizm ve transhümanizm güncel olgulara yaklaşımları ve bu yaklaşım üzerinden kurdukları gelecek tahayyülleri çerçevesinde farklılıklar göstermektedir. Modernist görüşün lokomotif konumunda olan Aydınlanma düşüncesi ile hümanizm kavramlarına posthümanizmin bu iki perspektifi farklı yaklaşımlar sergilemektedir.

Eleştirel posthümanizm, hümanizm olgusunun temelinde yer alan Avrupa merkeziyeçilik ve antroposentrizm düşüncelerine karşı çıkmakta, dünya yaşamını ayrımlardan, sınıflandırmalardan uzak, tek bir ortak yapı olarak görmektedir. Böylece hümanizm düşüncesinin belirlediği ayrımları reddederek, güncel yaşamının hümanizmin indirgediğinden çok daha karmaşık ve detaylı olduğunu ifade ederek, güncel olgulara farklı, karşıt bir bakış açısı sunmaktadır.

Transhümanist görüş ise insanın potansiyeline ulaşmamış olduğunu, bu potansiyele ise ancak rasyonel akıl yardımıyla ulaşacağını savunmakta, böylece modernizmin lokomotif niteliği taşıyan Aydınlanma ve hümanizmi destekleyen bir dünya görüşü şekillendirmektedir. Transhümanist görüş, insanı dünyanın merkezinde, adeta en üstün tür olarak konumlandırmakta, bu sayede hümanizmin özellikle antroposentrizm yaklaşımını desteklemektedir.

Eleştirel posthümanizm ve transhümanizmin oluşturduğu söylemler, güncel olaylar ve olgular üzerinden okunabilmeye müsait bir yapı sunmaktadır. Bu noktada sinema sanatı önem kazanmaktadır. Öyle ki filmler yapıldıkları dönemin güncel olayları ve olgularını yansıtmada önemli bir rol oynamaktadır. Bu tez çalışmasının odağını oluşturan Cosmic-Horror sineması ise bir bilimkurgu-korku alt türü olarak gerek güncel olaylara yaklaşımıyla gerekse kurduğu gelecek tahayyülleri ile posthümanist kuram çerçevesinden analize tâbi tutulabilmektedir.

Bu çalışmada Cosmic-Horror sinemasının örnekleri olan *The Void* (2016), *The Endless* (2017), *Annihilation* (2018), *In The Tall Grass* (2019) ve *Underwater* (2020) filmleri, eleştirel posthümanizm ve transhümanizm söylemler üzerinden niteliksel film analizine tâbi tutulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Posthümanizm, Cosmic-Horror, Eleştirel Posthümanizm, Transhümanizm, Bilimkurgu-korku

ABSTRACT

Critical posthumanism and transhumanism, which are two perspectives of posthumanist idea, differ within the framework of their approach to current phenomena and the future visions they have established through this approach. These two perspectives of posthumanism take different approaches to the concepts of humanism and Enlightenment, which is the engine of modernist vision.

Critical posthumanism opposes the European centralism and anthropocentrism ideas at the heart of the humanism phenomenon and sees world life as a single common structure, free from distinctions and classifications. Thus, by rejecting the distinctions determined by the idea of humanism, he expresses that his current life is much more complex and detailed than the reduction of humanism, and offers a different, counterpoint to current facts.

The transhumanist view argues that human has not reached his potential, and that he will reach this potential only with the help of rational reason, thus shaping a worldview that promotes Enlightenment and humanism, which is the engine of modernism. Transhumanist view positions human as the most superior species in the center of the world, thus supporting the approach of humanism, especially anthropocentrism.

The discourses of critical posthumanism and transhumanism offer a structure that can be read through current events and facts. At this point, the art of cinema is gaining importance. So much so that films play an important role in reflecting the current events and facts of the period in which they were made. Cosmic-Horror cinema, which forms the focus of this thesis study, can be subjected to analysis from the framework of posthumanist theory both with its approach to current events and its future imaginations as a sci-fi-horror subtype.

In this study, examples of Cosmic-Horror cinema such as *The Void* (2016), *The Endless* (2017), *Annihilation* (2018), *In The Tall Grass* (2019) and *Underwater* (2020) were subjected to qualitative film analysis through critical posthumanism and transhumanism discourses.

Keywords: Posthumanism, Cosmic-Horror, Critical posthumanism, Transhumanism, Sci-fi-Horror

İçindekiler

Giriş.....	1
I. Bölüm:.....	7
1 Moderniteden Postmoderniteye Geçiş	7
1.1 Modernite ve Hümanizm	7
1.2 Modernite Eleştirisi Olarak Postmodernite.....	14
2 Posthümanizm-Transhümanizm	21
2.1 Hümanizme Karşı Bir Refleks: Eleştirel Posthümanizm	21
2.2 Hümanizmin Devamı Olarak Transhümanizm.....	30
II. Bölüm: Bilimkurgu Sineması-Korku Sineması ve Bilimkurgu-Korku Sineması	41
2.1 Bilimkurgu Sinemasının Tür Olarak Gelişimi ve Genel Özellikleri	42
2.2 Korku Sinemasının Tür Olarak Gelişimi ve Genel Özellikleri.....	51
2.3 Bilimkurgu ve Korku Sinemasının Bir Ortaklığı Olarak Bilimkurgu-Korku Sineması	61
2.4 Cosmic-Horror Kavramının Anlamı ve Bağlamı.....	66
III. Bölüm: Eleştirel Posthümanizm ve Transhümanizm Üzerinden Cosmic-Horror Sineması Örneklerinin İncelenmesi.....	74
3.1 Çalışmanın Metodolojisi.....	74
3.1.1 Çalışmanın Amacı	74
3.1.2 Çalışmanın Yöntemi	74
3.1.3 Çalışmanın Evreni, Sınırlılıkları ve Örneklemi	74
3.2 Niteliksel Film Analizi	76
3.2.1 The Void.....	76
3.2.2 The Endless.....	97
3.2.3 Annihilation	117
3.2.4 In The Tall Grass	137
3.2.5 Underwater	157
3.3 Bulguların Değerlendirilmesi.....	173
Sonuç	181
Kaynakça	188

Giriş

İnsan dünyada var olduğu andan beri hayatta kalabilmek ve çevresini anlamlandırabilmek adına aklına başvurmaktadır. İnsanı diğer canlılardan ve yaşamdan ayıran en önemli özelliği aklını kullanabilmesi olmakta ve insan akıl kullanımı ile bugünün dünyasını şekillendirmektedir. Bu hususta akıl insanın gelişiminde temel araç rolü oynayarak, insanın sürekli ileri gitmesine ve her zaman daha fazlasını istemesine sebep olmaktadır. Teknolojiler aklın kullanımı ile şekillendirilmekte, insan doğanın gücünü ve vahşiliğini akli yardımıyla kontrol altına almaya çalışmaktadır. Günümüz dünyasında yaşam insan aklı sayesinde kurulmuş, insanın bugün olduğu konuma ulaşması aklını kullanabilen bir varlık olmasından kaynaklanmaktadır.

Akıl ve düşünce insanın en önemli silahı konumunda olmakta, tarihin başından bu yana insan karşılaştığı zorluklar veya kendisinden daha güçlü olan varlıkları aklını kullanarak alt etmektedir. Bu nedenle rasyonel akıl insanın geleceğini belirlediği gibi dünya görüşünü de şekillendirmektedir. Böylece Aydınlanma düşüncesi ortaya çıkmaktadır.

İnsanlık tarih öncesi dönemlerde aklını kullanarak hayatta kalmış ve dünya tarihinde önemli bir konuma gelmiştir. Akıl ve mantık aracılığıyla gelişen bilim ve teknoloji ile Sümer, Antik Yunan, Antik Mısır ve Pers gibi medeniyetler kurulmuş, rasyonel düşüncenin ışığında ilerleme sağlanmıştır. Ancak tarihi çağlar ilerledikçe savaşlar ve yıkımlar insanlık tarihinin bir parçası olarak var olmuş akıl ve mantıktan uzaklaşarak insanın dürtüsel tarafı ön plana çıkmıştır. Ortaçağ'da skolastik düşünce ve feodal yapı insanın aklını kullanmasını engellemiş, gelişimin ve ilerlemenin önüne bir set çekmiştir. Bu yapıdan yine insan aklın ve mantığın önderliğinde kurtularak Aydınlanma düşüncesinin gelişmesini sağlamıştır.

Aydınlanma düşüncesi rasyonel akla inan ve ilerlemenin ancak akıl aracılığıyla olduğunu işaret ederek, tüm dogmalardan sıyrılmayı hedefleyen bir felsefi akımdır. Aydınlanma düşüncesi üzerine Kant, Hegel ve Hume gibi düşünürler kuramlar üretmiş ve kendi dünya görüşleri çerçevesinde Aydınlanma fikrine katkı sağlamışlardır. Farklı düşünürlerin katkıları sonucunda aklın rasyonel kullanımı etrafından şekillenen Aydınlanma, modernite ve hümanizm düşüncelerinin gelişmesine neden olmuştur. Böylece günümüzün modern dünyasının aklın kullanımı ile şekillendiği

söylenmektedir. Ancak Aydınlanma ve akıl dünyanın biçim almasında olduğu gibi bu dünyanın problemlerinin ortaya çıkışında da rol oynayabilmektedir.

Rasyonel aklın ortaya çıkardığı problemlerin temelinde eşitsizlikler yer almaktadır. Bu süreçte hümanizm bir eşitsizlik aracına dönüşebiliyorken, rasyonel akıl ise bir yıkım aracı olabilmektedir. 20. Yüzyılda yaşanan büyük acılar, Aydınlanma, araçsal akıl ve hümanizmin sorgulanmasına sebep olmuş, yaşanan acılar sonucu değişen dünyada farklı kuramlar ve teoriler üretilmiştir. Posthümanizm görüşü de insanın her şeyin ölçütü kabul edildiği hümanizm düşüncesi üzerinden şekillenmekte ve farklı disiplinlerden farklı düşünürler tarafından yorumlanmaktadır.

İşbu tespitlerden yola çıkarak bu tez çalışması modernite ve onun temelinde yer alan Aydınlanma düşüncesi ve hümanizm olguları çerçevesinde gelişen posthümanizm düşüncesinin toplum, insan, doğa ve yaşam olgularının değişimini, bu değişime nasıl yaklaştığını ve bu değişimin sonuçlarını nasıl değerlendirdiğini ortaya koymaktır. Bilimkurgu-korku ve alt türlerinin sinemada, mesajlarını metaforlar, idealize edilmiş, yüceltilmiş anlamlar ve üstü kapalı anlatılar ile iletme yolunu tercih etmeleri, bu mesajları algılayabilmek ve çözümleyebilmek adına kuramsal bir dayanak gerektirmektedir. Bu çalışmada kuramsal dayanak olarak alınan posthümanizm, filmlerin çözümlemesi konusunda önem taşımaktadır. Özellikle doğa-insan ilişkisine, insanın öznelliğinin yitimi tartışmasına ve insanın çevresi üzerinde kurmaya çalıştığı bilimsel temelli hakimiyetin sonuçlarına, postmodernite tartışmaları dahilinde temas eden ve postyapısalcı bir çerçevede değerlendirilebilecek Cosmic-Horror filmleri, posthümanizm okumaları doğrultusunda belirlenen kavramsal kategoriler üzerinden çözümlenmektedir. Bu çalışma özellikle posthümanizmin Türk alanyazın içerisinde kısıtlı yer bulması sebebiyle önem kazanmaktadır. Çalışmanın yazıldığı tarihte YÖK arşivlerinde iletişim bilimleri alanında sinema sanatı çerçevesinde posthümanizm üzerine üretilmiş iki adet tez çalışması bulunmaktadır. Bu çalışmalardan ikisi de posthümanizm ve bilimkurgu ilişkisine odaklanmaktadır. Alanyazının kısıtlılığı bu çalışmanın önemini artırmaktadır. Posthümanizm türünün yanı sıra çalışmanın gerçekleştirildiği tarih itibarıyla Cosmic-Horror türünde Türk alanyazın içerisinde herhangi bir kaynak bulunmamakta, bu çalışma ile Cosmic-Horror türünün Türk alanyazın içerisinde bilinirliğinin artırılması hedeflenmektedir. Bu hususta çalışmada ele alınan kuramsal bilgilerin Türkçe

alanyazında kısıtlılığı bu çalışmanın önemini artırmaktadır. Söz konusu amacı hayata geçirebilmek adına kuramsal çatı çerçevesinde posthümanizm ve onun altında gelişen düşünceler irdelenmekte ve bilimkurgu-korku sinemasının bir alt türü olan Cosmic-Horror'un türsel özellikleri açıklanmaktadır.

Bu çalışmanın birinci bölümünde modernitenin, rasyonel aklın ve hümanizm düşüncesinin sorgulanması üzerinden posthümanizm görüşleri irdelenmektedir. Öncelikle modernite ve hümanizm kavramlarının anlamları, Habermas, Heidegger, Sartre, Hobbes ve Kant gibi düşünürlerin bu olgulara yaklaşımları üzerinden irdelenmektedir. Düşünürlerin modernitenin temelinde bulunan hümanizm üzerine fikirleri birbirlerinden farklılık göstermekte, bu hususta modernite ve hümanizm farklı perspektiflerden düşünürlerin görüşleri aracılığıyla irdelenmektedir. Hümanizme ve moderniteye getirilmiş olan farklı perspektifler, kavramların eleştirisini de doğurmaktadır. İşaret edilen modernite ve hümanizm kavramlarının açıklanması ile bu düşüncelere getirilmiş olan eleştirilerin değerlendirilmesi çalışmanın kuramsal alt yapısının anlaşılmasında önem taşımaktadır. Bu hususta modernite ve hümanizm kavramlarına getirilmiş olan eleştiriler üzerinden biçim kazanan postmodernite kavramı da önem taşımakta ve kavram, modernite eleştirilerinden yola çıkarak ele alınmaktadır. Sonrasında çalışmanın ana kuramsal temelini olan posthümanizm düşüncesi açıklanan, modernite, postmodernite ve hümanizm temeli üzerinden irdelenmektedir. Geniş etki alanı bulunan posthümanizm kavramı bu çalışmada hümanizme yaklaşımı bakımından eleştirel ve destekleyici olarak iki perspektiften incelenmektedir. Bu hususta çalışmada hümanizm temeline eleştirel yaklaşımda bulunan eleştirel posthümanizm düşüncesi Rosi Braidotti, Carry Wolfe ve Donna Haraway gibi düşünürlerin ele aldığı, Avrupa merkezietçi hümanizm ve antroposentrizm karşıtlığı ile feminist kuram söylemleri çerçevesinde aktarılmaktadır. Çalışmanın analiz bölümünde ele alınacak filmlerin anlamlandırılabilmesinde Avrupa merkezietçi hümanizm, antroposentrizm karşıtlığı ile feminist kuramın yeri olduğu düşüncesi eleştirel posthümanizmin incelenmesini önemli kılmaktadır. Posthümanizmin ele alındığı diğer perspektif ise hümanizmi destekleyici olarak değerlendirilebilecek transhümanizm düşüncesi olmaktadır. Fütürist ve teknoloji temelli bir yaklaşım olan transhümanizm düşüncesi, Nick Bostrom, Ray Kurzweil ve Carl Elliott gibi transhümanistlerin ortaya koyduğu, insanlığın geleceği, posthümana ulaşma,

tekillik, simülasyon gibi kavramlar ve düşünceler çerçevesinden açıklanmaktadır. Temel amacının insanın potansiyeline ulaşması olan transhümanizm ölümsüzlük düşüncesini ön plana çıkartmaktadır. Söz konusu düşüncenin analiz edilen filmlerde temel bir anlatı unsuru olması, transhümanizmin önemini ortaya koymaktadır. Bunun yanı sıra fütürist bir yaklaşım olan transhümanizmin özellikle sinemada bilimkurgu türünün söylemleri ile örtüştüğü düşünülmekte ve analiz için seçilen filmlerin korku-bilimkurgu alt türü olmalarından ötürü transhümanizm düşüncesi analizlerde kuramsal temel oluşturmaktadır.

Çalışmanın ikinci bölümünde analiz edilecek filmler bağlamında korku sineması, bilimkurgu sineması, korku-bilimkurgu sineması ve Cosmic-Horror türleri açıklanmakta, bu türlerin tarihsel gelişimleri ve söylemsel olarak öne çıktıkları noktalar ifade edilmektedir. Korku sinemasının tarihsel gelişiminin modernitenin krizi olarak ifade edilen olaylara ve olgulara paralellik göstermesi türün özellikle eleştirel posthümanizm kuramı çerçevesinden açıklanabilmesine neden olmaktadır. Bilimkurgu sineması ise fütürist yapısı gereği, gelecek fikirleri ile transhümanist görüş ile örtüşmekte ve çalışmanın kuramsal temeli ile organik bir bağ kurmaktadır. Bu iki sinema türünün ortaklığından doğan bilimkurgu-korku sineması, hem fütürist hem karamsar ve muhafazakar yapısından ötürü çalışmanın kuramsal çerçevesinden ele alınabilecek bir yapıya içkin konumda olmaktadır. Çalışma evreninin çok geniş olmasından dolayı mutlak bir sınırlılığa gidilmesi gerekmektedir. Bu sebeple çalışmanın bilimkurgu evreni, birinci adımda bilimkurgu-korku sinemasına indirgenmekte, ancak yine bilimkurgu-korku sinemasının da genişliğinden dolayı ikinci bir sınırlandırma getirilerek bir alt tür olarak Cosmic-Horror sineması çalışmanın asıl evrenini oluşturmaktadır. Dolayısıyla oluşturulan kuramsal çerçevenin yanı sıra Cosmic-Horror türünün kapsamı ve unsurlarının açıklanması önem kazanmaktadır. H.P. Lovecraft tarafından tanımlanan Cosmic-Horror kavramı, edebiyatta ortaya çıkan ve sonrasında sinemada da kendisine yer bulan bir bilimkurgu-korku alt türünü tanımlamaktadır. Bilinmez ve anlaşılamaz olana karşı duyulan korkuyu ifade eden Cosmic-Horror kavramı özellikle edebiyat ve sinema alanında çalışmalar ortaya koymuş Vivian Ralickas, Sean Moreland ve Thomas Hull gibi akademisyenler tarafından irdelenmektedir. Kavramın temelinde yer alan bilinmez ve anlaşılamaz olana karşı duyulan korku yüce kavramı ile örtüştürülmekte, insanın

kendisini önemsiz hissettiği yüce karşısında, dehşet ve huşu duygularının birleşiminden oluşan tekinsiz bir duygu duyumuna büründüğü ifade edilmektedir. Bu hususta Cosmic-Horror bu tekinsiz duygu durumu üzerine kurulu bir tür olarak ele alınabilmektedir. Çalışmada analiz edilen filmlerde bahsedilen duygusal durumun gerek anlatısal öğeler gerekse sinematografik yaklaşımlar ile izleyiciye aktarılıyor olması Cosmic-Horror türünü bu çalışma açısından önemli kılmaktadır.

Çalışmanın üçüncü bölümü niteliksel film analizini oluşturmaktadır. Burada niteliksel film analizini gerçekleştirebilmek için nasıl bir yöntem izleneceği açıklanarak, tez çalışmasının yöntemsel çerçevesi kurulmaktadır. Çalışmanın yöntemi çerçevesinde ele alınan filmler Cosmic-Horror unsurları sinematografik ve anlatısal bağlamlardan irdelenmekte, eleştirel posthümanizm ve transhümanizm kuramlarının ışığında ise söylemsel alt metinleri analiz edilmektedir. Daha önce bahsedilen evrenin genişliği hususu çalışmanın yöntemsel çerçevesini de belirlemektedir. Bu tez çalışmasının evrenini bilimkurgu sineması oluşturmaktadır. Ancak bilimkurgu sinemasının genişliği çalışmanın sınırlandırılma gerekliliğini ortaya çıkartmakta, böylece çalışma bilimkurgu-korku sinemasının Cosmic-Horror alt türü çerçevesinde sınırlandırılmakta, çalışmanın örnekleme Cosmic-Horror türü üzerinden oluşturulmaktadır. Seçilen örneklem çerçevesinde The Void, The Endless, Annihilation, In The Tall Grass ve Underwater filmleri amaca uygun olarak belirlenmekte ve niteliksel film analizine tâbi tutulmaktadır. Amaca uygunluk burada, The Void filminin anlatısının ölüm ve ölümsüzlük düşüncesi üzerine kurulu olmasında transhümanizm düşüncesi ile, The Endless filminde döngüsel zaman ve insanın modern dünya düzeni içerisinde sıkışmışlığı durumu modernite eleştirisi ile, Annihilation filminde doğa-kültür ikiliği ve In The Tall Grass filminde hayata ve yaşama monist yaklaşım antroposentrizm düşüncesi ile, Underwater filminde ise rasyonel aklın yol açabileceği problemler posthümanizmin araçsal akla getirdiği eleştiri ile analiz edilmek üzere elverişli olmaları çerçevesinde değerlendirilmektedir. Bunun yanı sıra filmlerin sinematografik ve anlatısal yapılarının Cosmic-Horror türünün unsurları ile paralellik gösterip göstermediği bir diğer analiz konusunu oluşturmaktadır.

Niteliksel film analizi sonrasında filmlerden elde edilen bulgular değerlendirilmektedir. Filmlerin Cosmic-Horror unsurlarını barındırma kısmında ortaklıkları ve farklılıkları, türe nasıl bir yaklaşım sergiledikleri bulguların

incelenmesinde önem taşımaktadır. Cosmic-Horror unsurlarının yanı sıra, filmlerin söylemlerinin ortaya koyduğu eleştirel posthümanizm ve transhümanizm kurmaları çerçevesinden değerlendirilebilecek unsurlar bulgular bölümünün diğer bir kısmını oluşturmaktadır. Bu hususta niteliksel film analizi sonrasında elde edilen bulgular değerlendirilmektedir.

Bu tez çalışması niteliksel film analizi tamamlandıktan ve bulgular ortaya konulduktan sonra sonuç bölümünde genel bir değerlendirmeye tâbi tutulmakta, beklenen sonuçlara ne ölçüde ulaşıldığı irdelenmektedir. Çalışmanın kuramsal altyapısını oluşturan eleştirel posthümanizm ve transhümanizm düşüncelerinin niteliksel film analizine tâbi tutulan filmler üzerinden bilimkurgu-korku sineması ile bağlantıları ele alınmaktadır. Bu çalışmada ele alınan filmlerin bilimkurgunun yanı sıra korku türü ile de öne çıkması sonucunda eleştirel bir yaklaşım sergileyerek eleştirel posthümanizm kuramı çerçevesinde anlam kazanacağı düşünülmektedir. Bu hususta filmlerin söylemlerinde bulunan transhümanist unsurlar, eleştirel posthümanizm perspektifinden bir eleştiriye tâbi tutulmakta ve filmlerin kuramsal bağlantısının bu eleştiri üzerinden kurulabileceği düşünülmektedir. Çalışma sonucunda ortaya çıkan bulgular ışığında kuramsal yapıyı oluşturan posthümanist düşüncenin bilimkurgu-korku sineması türü ile olan bağlantısının ortaya konulması hedeflenmektedir. Bunun yanı sıra Türkçe alanyazında yer almayan Cosmic-Horror kavramının alanyazına dahil edilmesi çalışmada hedeflenen bir diğer unsur olmaktadır.

I. Bölüm:

1 Moderniteden Postmoderniteye Geçiş

1.1 Modernite ve Hümanizm

Modernite ve modernizm kelimelerinin kökünü oluşturan “modern” kelimesine bir kavram olarak günlük yaşamda sıklıkla karşılaşılmaktadır. Türk Dil Kurumuna (TDK, 2021) göre “çağdaş” veya “çağcıl” anlamına gelen modern kelimesinin her ne kadar günlük kullanımda anlamı güncelliğe ve çağdaşlığa işaret etse bile sosyal bilimlerde modernite ve modernizm, 21. Yüzyıl dünyası için çok da güncel olmayan bir dönemi ve disiplini işaret etmektedir. Küreselleşme sürecinden geçmiş, bilgi ve iletişim teknolojisinin her geçen gün hız kazandığı, bireysel görünürlüğü arttığı 21. Yüzyıl dünyasında modernite ve modernitenin getirisi olan hümanizm gibi kavramlar sıklıkla eleştirilmektedir. Eleştirileri anlamlandırabilmek ve bu çalışmanın merkezini oluşturan eleştirel posthümanizm çerçevesine yaklaşabilmek adına modernitenin temeline bakmak, modernitenin ve onunla bağlantılı olarak hümanizmin ne gibi söylemleri olduğunu irdelenmek gerekmektedir. Bu bağlamda isimlendirme karmaşasından kaynaklı olarak ve kavramların daha net bir şekilde anlamlandırılabilmesi için modern, modernite ve modernizm tanımlamalarının açılması önemli olmaktadır.

“Modern” kelimesi Habermas’ın (2010, s. 29-41) tanımlamasına göre her dönem için eskiden yeniye geçişi nitelendirmek ve yeniye geçişin sonucu olarak görülmektedir. Yeni bir döneme geçişi, gerek zamansal gerekse kültürel ve toplumsal olarak nitelemek için “modern” kavramı kullanılmaktadır. Habermas ayrıca modernliği bir proje olarak tanımlamaktadır (Habermas, 1981). Modernite ve modernizm kavramları modern kavramından türetildiği için onunla bağlantılı olarak açıklanabilmektedir. Modernite, modernliğin bir durum ve somut bir süreç olarak ele alınması anlamına gelmektedir. Hollinger (2005, s.38) “modernite”nin modern zamanı ve süreci kapsayan bir kavram olduğundan ancak modern algısına göre aralığının değişim gösterdiğinden, net bir şekilde işaret edilemediğinden bahsetmektedir. Modernizm kavramı ise modern ve modernite kavramlarının içlerinin doldurulmasını nitelemektedir. Modern olana felsefi ve sanatsal anlamda yaklaşım modernizm olarak isimlendirilmektedir.

Modernizm, içerisinde hem açıklama iddiasının olduğu kuramları hem de ideolojileri barındıran bir söylem olarak değerlendirilebilmektedir (Şaylan, 2016, s.141). Yıldırım (2009) bu hususta modernizmin, kökeninin bir eleştirel düşünce biçimi olarak

Antik Çağ felsefesine kadar uzandığını, akılcı ve ilerlemeci bir görüş olan modernizmin bu bağlamda Aydınlanma felsefesinden beslendiğini ifade etmektedir. Aydınlanma felsefesinden beslenen modernizm, ilerici bir görüşü benimsemekte, rasyonel aklı ve düşünceyi merkeze oturtmaktadır. Bu noktada Aydınlanma felsefesini biraz açmak gerekmektedir. Aydınlanma felsefesi, din ve dogmalardan koparak, insanı temele alan, yaşamı akıl ve rasyonel düşünceyle yorumlamanın gerekliliğini savunan bir düşünce olarak konumlanmaktadır. Bu bağlamda, aydınlanma düşüncesini temele alan modernizm, komple kültürel değişimi ifade eden bir olgu olarak nitelendirilebilmektedir. Modernizmin yarattığı kültürel değişimin 18. Yüzyıl itibariyle devletlerin işleyişinde ve toplumsal yaşantıda büyük etkileri olduğu söylenebilmektedir. Bu bağlamda aydınlanma, modernizm ve devlet yapısını Şaylan şu şekilde özetlemektedir:

Aydınlanma felsefesinin modernite çağının kültüründe merkezi bir konuma sahip olduğu açıktır. Bu, aynı zamanda aklın ve bilimin belirleyiciliğini temel alan evrensel bir kültür anlayışını yansıtmaktadır. Burada göz önüne alınması gereken bir diğer nokta kültür ile devlet arasındaki bağlantıdır. Modernitenin ya da kapitalizme dönüşüm sürecinin ana çıktılarından biri sayılan modern, ulusal devletin ana işlevlerinden birinin akla ve bilime dayalı evrensel kültürü yerleştirip, geliştirmek olduğu kabul edilmektedir. Bir başka deyişle, modern, ulusal devletten, akla ve bilime dayandığı için “yüksek” olarak da nitelenebilen kültürün yığınlarca benimsenmesinin sağlanması beklenmektedir. Modernitenin öngördüğü evrensel kültürün ana değerleri arasında özgürlük ve özgürleşme, eşitlik ve sürekli ilerlemenin yer aldığı söylenebilir. Bu çözümlemede, bir başka deyişle Aydınlanma düşüncesinde, açıkça ifade edilmese de devlete ve aydınlara özel bir rol biçildiği görülmektedir. Aklın ve bilimin belirleyici olduğu kültürün toplumdaki yığınlarca benimsenmesi ancak aydınların ve devletin katkıları ile gerçekleşebilecektir (Şaylan, 2016, s.56).

Şaylan’ın da ifade ettiği üzere, modernizmin devlete biçtiği rol göz önünde bulundurulduğunda, Fransız devrimi ve ulus devletlerin ortaya çıkışının modernizm ve Aydınlanma düşüncesinin bir diğer sac ayağını oluşturduğunu söylenebilmektedir. İnsan merkezli bu yaklaşımların tamamı ise nihai olarak hümanizm kavramına gelmektedir.

Hümanizm, Aydınlanma felsefesinin insanı merkeze alan yapısının doğal bir getirisi olarak görülebilmektedir. Aydınlanma temele aldığı görüşte, insan davranışının

ve tutumunun rehberinin, gelenekler ya da din değil, ancak mutlak bir hümanizm ve bu hümanizme bağlı olarak mutlak bir akılcılık olduğunu savunmaktadır (Cevizci, 2017, s.32). Aydınlanmanın doğal bir uzantısı olarak hümanizm, bu tanımlamanın da ışığında, insanın yol göstericisinin, bilginin gerçek kaynağının dogmalar değil de yine ancak ve ancak rasyonel insan aklı olduğunu savunmaktadır. Bu, insanı temele alan diğer tüm etkenleri yok sayan tutum, hümanizm kavramının temelini ve ortak paydasını oluşturmaktadır. Ancak hümanizm kavramı konusunda farklı düşünürlerin birbirlerinden çok farklı yorumlamaları ve açıklamaları bulunmaktadır. Bu nedenle her ne kadar ortak paydalarında insan merkezîyetçiliği bulunsa da hümanizm kavramını net bir tanımlama üzerine oturtmak oldukça güç olmaktadır.

Hümanizm, köken olarak Sokrates ve Antik Yunan sofistlerine kadar ulaşmakta, özellikle de Protogoras'ın "İnsan her şeyin ölçüsüdür." söylemine dayanmaktadır (Cevizci, 1999, s.431-432). Ancak hümanizmin sosyal bilimler alanında ciddi anlamda ilk kez Rönesans ile gün yüzüne çıktığı söylenebilmektedir. Ortaçağ Hristiyanlığına bir baş kaldırı olarak Rönesans döneminde Rabelais ve Erasmus gibi düşünürlerin hümanizm ile insanı yaşamın merkezine yerleştirdikleri görülebilmektedir. Rönesans'tan bu yana tüm hümanizm düşüncelerini on madde üzerinden tanımlanmaktadır. Söz konusu maddeler şöyle açıklanmaktadır:

- 1-Hümanizm, doğa üstü tüm formları mit olarak kabul ederek evrene yönelik natüralist tutumu içselleştirmektedir.
- 2- Hümanizm, insanın parçası olduğu doğanın evrimsel bir ürünü olduğunu kabul etmektedir.
- 3-Nihai inancı insan olan hümanizm insanın, akıl, cesaret ve vizyonla uygulanan bilimsel yöntemle güvenilecek kendi sorunlarını çözme gücüne veya potansiyeline sahip olduğunu benimsemektedir.
- 4-Hümanizm, tüm evrensel determinizm, kadercilik veya kadercilik teorilerinin aksine, insanın eylem özgürlüğüne sahip olduğuna ve belirli nesnel sınırlar içinde kendi kaderini şekillendirdiğine inanmaktadır.
- 5-Hümanizm tüm insani değerleri dünyevi ilişkilere ve deneyimlere dayandırmaktadır.
- 6-Hümanizm, bireyin dünyevi tatminin ve sürekli gelişiminin toplumsal olarak iyi yaşamın anahtarı olduğunu savunmaktadır.

7-Hümanizm estetik bilincine inanmaktadır.

8-Hümanizm, dünya çapında demokrasinin ve barışın üzerine kurulu yüksek yaşam standardını amaçlamaktadır.

9-Hümanizm, aklın ve bilimsel yöntemin eksiksiz sosyal uygulamasını benimsemektedir.

10-Hümanizm, bilimsel yönteme uygun olarak, kendi de dahil olmak üzere temel varsayımların ve inançların bitmeyen sorgulanmasını temele oturtmaktadır (Lamont, 1997, s.13-15).

Corlis Lamont'un hümanizmin genel tanımlamasında kullandığı bu on maddeden yola çıkarak, hümanizmin tamamen insanı ve rasyonel aklı merkeze alan, her türlü dogma ve doğaüstü olguyu yok sayan bir kavram olduğu söylenebilmektedir. Aydınlanma düşüncesi temelli bir kavram olarak hümanizm, bu bağlamda daha da anlam kazanmaktadır.

Antik çağ felsefesine dayanan ve Rönesans ile şekillenen hümanizm düşüncesine tarihin farklı dönemlerinde, farklı düşünürler kendi yorumlarını getirdiği görülmektedir. Thomas Hobbes, hümanist görüşünün temeline doğrudan doğa ve insanı koymaktadır. Hobbes'a göre akıl doğuştan gelmemektedir ve eğitim ile kazanılmaktadır. İnsan bu akıl ile doğada belli etkiler oluşturan nedenleri anlamlandırabilmekte ve bu anlamlandırma ile doğaya hâkim olmaktadır (Hobbes, 2007, s.41-46). Hobbes'un hümanizm görüşü doğrudan araçsal akla dayanmaktadır. Hümanizm görüşünü araçsal akla dayandıran bir diğer düşünür de Descartes'tır. Descartes'ın görüşüne göre insan düşünen bir özne olarak hem varlığın dışında hem de merkezinde yer almakta ve aklı ile dünyayı isteğine göre biçimlendirebilme yetisine sahip olmaktadır (Vattimo, 1999, s.86-96). Cevizci (2009, s.726) ise Immanuel Kant'ı Aydınlanmanın filozofu olarak yorumlamakta ve Kant'ın felsefesine göre Tanrının kendisi de dahil her şeyin akıl mahkemesine çıkarılabileceği, dünyanın insan aklı ile şekillenebileceğine inandığını aktarmaktadır. Genel itibariyle araçsal aklı merkeze alan bu hümanizm görüşlerinin yanı sıra Martin Heidegger ve Sartre hümanizmi varoluşçu perspektiflerinden, varlık üzerinden farklı yorumlar ile ele almaktadırlar. Martin Heidegger, "Hümanizm Üzerine" isimli çalışmasında hümanizmi şu şekilde tanımlamaktadır: "(...) çünkü hümanizm şudur: insanın insanca olması ve gayri insani, "inhuman" olmaması, yani kendi özünün dışında olmaması için düşünceye dalmamak ve ihtimam göstermek." (Heidegger, 2013, s.11). Materyalist Marksist

hümanist yaklaşıma ve Sartre'ın varoluşçu hümanist yaklaşımına değinen Heidegger, Hristiyanlık dogmasının dahi bir hümanizm olduğundan bahsederek, her hümanizmin temelini ya bir metafiziğin içinde bulduğunu ya da kendini metafiziğin temeli haline getirdiğini ifade ederek özetlemektedir (Heidegger, 2013, s.13). Metafizik ve varlık olguları Heidegger'in hümanizm tanımlamasında değindiği noktalar olarak öne çıkmaktadır. Ona göre varlığı ancak tamamıyla anlamlandırarak metafiziğin üstesinden gelmek mümkün olmaktadır. Her ne kadar metafizik, hiçlik gibi kavramlara değiniyor olsa bile Heidegger'in de hümanizm tanımlaması, nihai olarak insan merkeziliğe ve irrasyonel dogmaların reddine ulaşmaktadır. Heidegger yine hümanizmin köken itibarıyla Roma'ya dayandığı, "Avrupalı" olarak değerlendirilebilecek bir düşünsel sistem olduğunu vurgulamaktadır (Heidegger, 2013, s.12).

Heidegger ile aynı dönemde farklı bir hümanizm tanımlaması yapan bir diğer düşünür de Jean Paul Sartre'dır. Heidegger ve Sartre farklı hümanizm tanımlamaları üzerinden çoğunlukla iki kutup olarak ele alınmakta ve karşılaştırmalara konu olmaktadır. Sartre, hümanizm tanımlarından ilkinin "klasik hümanizm" olarak isimlendirmektedir. Sartre'ın klasik hümanizm tanımlamasına göre insan fiziksel ve zihinsel olarak üstün bir varlık konumunda görülmektedir (Sartre, 1985, s.97-98). Ancak Sartre bu görüşü desteklemediğini, insan hakkında ancak böyle bir yargıya başka bir varlığın varabileceğini, insanın kendi varlığı hakkında bu şekilde bir yargıda bulunamayacağını vurgulamakta ve bu hümanizm görüşünün sonucunun faşizme çıktığından bahsetmektedir (Sartre, 1985, s.98). Sartre'ın bahsedilen bu tanımlamasında değindiği konular Eleştirel Teori'de anlamlı bir yer bulmaktadır. Adorno, Horkheimer ve Marcuse gibi düşünürler, Sartre'ın klasik hümanizm olarak tanımladığı bu görüşü modernitenin krizinin kaynağı olarak görmektedir. Eleştirel Teoriye göre Aydınlanma ve hümanizmin her şeyi araçsal akla indirgemesi, Sartre'ın klasik hümanizmin ancak ve ancak faşizme giden bir yol olduğu savını destekler nitelikte olmaktadır. Araçsal aklın bu denli yüceltilmesi durumu, rasyonaliteyi ön plana çıkartarak anlam ve değer kavramlarının arka plana itilmesine zemin hazırlamaktadır. Böyle bir rasyonel tavır ile gelen gelişmelerin ise sonucunun barbarlık ve faşizme varması anlamlı bir neden sonuç ilişkisini ortaya koymaktadır (Torun, 2018).

Sartre diğ er h manizm tanımlamasını ise “Varoluş u H manizm” olarak isimlendirmektedir. Sartre, varoluş u h manizm yaklaşımda, aşkınlık, aşma (transcendence) ve  znellik kavramları  zerine yoğunlaşmaktadır. Varoluş u h manizm g r ş ne g re insanın kendisinin yarattığı  znel bir insan evreni i erisinde, ancak kendi  z n n  tesine ge erek, aşkın ama larının peşinden giderek var olabileceğini vurgulamaktadır (Sartre, 1985, s.98-99). Bu yaklaşıma g re Sartre’ın ele aldığı varoluş u h manizm, varlığı, varoluş- z olarak yorumlamaktadır. Ona g re varoluş  zden  nde gelmekte, bu sayede varlık  z n  n ne ge mektedir. Sartre h manizm d ş ncesinin farklı yapılarıdaki felsefi akımlarının b y k bir b l m n  a ıkladığını dile getirmekte, ancak bu nedenle de alakalı alakasız felsefi akımlara mensup d ş n rlerin kendilerini h manist olarak nitelediğinden bahsetmektedir (Sartre, 1985, s.111). Bu nedenle Heidegger ve Sartre’ın h manizm g r şleri  zerinden karşılaşmaları tesad fi olmamaktadır. Sartre’ın h manizm g r ş  sonrasında Heidegger’in h manizm tanımlamasına d n lecek olursa, varlığın tamamen anlamlandırılarak metafiziğın  stesinden gelme d ş ncesi, Sartre’ın varoluş- z g r ş n n karşısına varoluş-varlık g r ş n  yerleştirmektedir. Heidegger bu nedenle Sartre’ın h manizm g r ş n n metafizik  gelerden sıyrılamadığını savunmaktadır.

H manizme farklı farklı yorumlamalar getiren t m bu g r şlerin ortak noktası bir varlık olarak insan veya bir  zne olarak insanın nasıl anlamlandırıldığı meselesi olmaktadır. İster R nesans’ın Orta  ağ Hristiyanlığına bir karşı duruş olarak h manizm g r şleri olsun, ister ise Hobbes, Descartes, Kant gibi d ş n rlerin ara sal akıl temelli h manizm g r şleri olsun ya da Heidegger’in varoluş-varlık olguları  zerinden kurduğu h manizm ve Sartre’ın varoluş- z olguları  zerinden a ıkladığı h manizm olsun, t m h manizm g r şleri ve tanımlamalarının ortak noktası, insanı merkeze alan konuları olarak anlamlandırılmaktadır. H manizmin insanı merkeze alan konumu eleştirel teori perspektifinden sıklıkla eleştirilere konu olmaktadır. Modernite d ş ncesinin ana lokomotiflerinden biri olan h manizme yapılan eleştirileri daha iyi anlamlandırabilmek adına  ncelikle modernite ve modernizme gelen eleştirileri incelemek gerekmektedir. Ancak bu sayede eleştirel yaklaşımın hangi konuları ve kavramları hedef aldığı anlam kazanmaktadır.

Modernite ve düşünsel temeli olarak modernizme getirilen eleştiriler genellikle modernizmin aşırılıklarından kaynaklanmaktadır ve bu aşırılıkların bir kısmı “modernitenin krizi” olarak görülmektedir. Anthony Giddens, modernitenin getirilerinin belirli alanlarda ve hayat tarzlarında var olan genel risk oranını azaltırken, daha önce bilinmeyen yeni riskleri de ortaya çıkardığından bahsetmektedir. Giddens, bu yeni risk parametrelerine, nükleer silahlanma, büyük ölçekli yıkıcı savaş riskleri ve ekolojik felaketleri örnek vermektedir (Giddens, 2010, s.14-15). Modernite dönemi içerisinde yaşanmış olan savaşlar ve yıkımların tabii ki bu düşüncede etkisi anlamlı olmaktadır. Aydınlanma felsefesi ve Aydınlanma ile bağlantılı olarak modernitenin ana ideası insanlar için mükemmel dünyanın yaratılmasıdır. Bu nedenle modernite, bir nevi bir ütopya projesi olarak görülebilmektedir. Akıl ve ilerleme ile insanın özgürleşmesi, insanın hiçbir bağlantısı ve arkasında onu geriye çeken hiçbir şey kalmaması amaçlanmaktadır. Ancak tarihsel gelişim göz önünde bulundurulduğunda, moderniteye atfedilen özgürleşme etkisi görülmemekte, araçsal aydınlanmacı akıl dünyaya, ölüm kampları, ölüm mangaları, militarizm, iki dünya savaşı, nükleer ve ekolojik yok oluş tehdidi gibi yeni riskler getirdiği gözlemlenebilmektedir. Aydınlanma ve modernite bu nedenle aslında tam tersi bir etki yaparak, insanları, toplumları özgürleştirecek bir olgu olmak yerine evrensel bir baskı sistemi olduğuna dair insanlarda kuşku yarattığı söylenebilmektedir. David Harvey’nin (2014, s.28) aktardığına göre modernite başından itibaren eleştiriye tutulmaktadır. Moderniteye eleştiri getiren düşünürlerin Fransız Devrimi’nin aşırılıklarına karşı mesafeli durmuş olduğu söylenebilmektedir. Bu hususta moderniteye eleştirel yaklaşan düşünürler, doğal kıtlık ve yoksulluktan kurtulmanın asla mümkün olmayacağını savunarak, insanlığın kurtuluşunun gerçeklikte Aydınlanma düşüncesinin göze aldığından çok farklı bir boyutta olabileceğini işaret etmektedirler. Adorno ve Horkheimer, *Aydınlanma’nın Diyalektiği* adlı çalışmalarında, Aydınlanma kavramının zamanla bir yalan halini aldığından bahsetmekte ve modernizmin söylemleri olan özgürlük ile ilerleme kavramlarının tam tersi bir tahakküm ve gerilemeye dönüştüğünü ifade etmektedirler (2014, s.62-74). Bu tahakküm ve gerileme durumu, kendisini kapitalist üretim sürecinde, ekonomi alanında, bürokrasi ve kültür endüstrisinde göstermektedir. Michel Foucault, Adorno ve Horkheimer’in aksine, modernitenin ve Aydınlanma düşüncesinin ilerlemeye katkı sağladığını ifade etmektedir. Ancak bu

ilerlemenin bir tahakküm aracına dönüştüğünü kendisi de kabul etmektedir. Foucault bu tahakküm durumunu iktidar görüşü üzerinden açıklamakta ve modernitenin öz itibariyle ne pozitif ne de yıkıcı olduğunu, ancak ciddi bir yıkıcı potansiyele içkin olduğuna işaret etmektedir. Bu bağlamda Foucault, iktidar kavramını, ölüm kampları, ırkçılık, dünya savaşları ile bağdaştırmaktadır (Taylor, 2012, s.139-162). Foucault'un düşüncelerine paralel olarak Harvey, yaratıcı-yıkım kavramından bahsetmektedir. Harvey, Modernitenin temelinde yaratıcı-yıkım yer aldığını ve modern olanın inşası için öncekilerin yıkılması gerektiğini savunurken, modernitenin dünyayı şekillendirmek için kullandığı temel düşünsel yapısının da bu şekilde olduğunu ileri sürmektedir (Harvey, 2014, s.29).

Moderniteye ve Aydınlanma düşüncesine getirilen tüm bu eleştirilerin ortak noktasının, araçsal aklın dünyaya getirdiği yıkım ve modernitenin bir tahakküm aracına dönüşme potansiyeli olduğu söylenebilmektedir. Özellikle modernite krizi olarak görülen dünya savaşları, ölüm kampları, nükleer savaş riski gibi nedenlerden dolayı moderniteye getirilen eleştirilerin arttığı gözlemlenebilmektedir. Bu hususta, II. Dünya Savaşı sonrası neslin moderniteye getirdiği eleştirilerin artışı, postmodernite kavramının ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Postmodernite kavramı, tam olarak da bahsedilen moderniteye getirilen eleştirilerin bir nevi ortak buluştuğu noktayı oluşturduğundan ötürü zaman içerisinde önem kazanmaktadır.

1.2 Modernite Eleştirisi Olarak Postmodernite

Aydınlanma düşüncesini merkeze alan bir kavram olan modernitenin tarihinin özellikle 17. Yüzyıl Avrupa'sında gün yüzüne çıkmaya başladığı görülebilmektedir. Avrupa'nın özellikle reform hareketleri ve Rönesans sonrasında hızlı ve köklü değişimler içerisine giren ekonomik, toplumsal, kültürel ve siyasi yaşamının 17. Yüzyıl ile modernite altında vücut bulduğu söylenebilmektedir. 17. Yüzyıl Avrupa'sında modernitenin gün yüzüne çıkmasındaki en başat itici güçlerin, Newton yasaları sonucu gelen bilimsel devrim ve iktidarın meşruiyetini halka dayandıran siyasal devrim olduğu ifade edilebilmektedir. Bahsedilen iki devrim ile ortaya çıkan özgürlük ortamı ve bilimsel ilerleme ile rasyonel aklın üstünlüğünü kabul eden kültürel devrim, ekonomik alanda makineleşme ve seri üretimi getiren sanayi devrimi de nihai olarak bu neden-sonuç ilişkisinde modernitenin anlam kazanmasını sağlamaktadır. Tüm bu neden-sonuç ilişkisi

ardından gerçekleşen Fransız Devrimi, ulus devlet düşüncesinin ön plana çıkmasına vesile olmakta, modernite olgusunu güçlendirmekte ve dönemin pek çok alanda yaşam tarzını belirlemektedir. Böylelikle dünyayı şekillendirmiş tarihi olayların, düşünce sistemlerinin oluşması üzerinde büyük bir etkisi olduğu görülmektedir. Bu bağlamda modernitenin kavramına eleştirel bir yaklaşım olarak değerlendirilebilecek postmodernitenin de daha önce bahsedilen modernite krizinin anlam kazandığı II. Dünya Savaşı sonrasında oluşmaya başlaması tesadüfi olmamaktadır (Best ve Kellner, 2016, s.38).

Postmodernite bir kavram olarak açıklama, ayırt etme ve etkilediği alanlar konusunda oldukça muğlak bir konumda bulunmaktadır. Ihab Hassan, postmodern kavramının sosyal bilimler alanında ilk kez kullanımını, Britanyalı tarihçi Arnold Toynbee'ye dayandırmaktadır. Toynbee, postmodernizm kavramının, Batı tarihini ele alınışında, 1875 yılından itibaren başlayan bir tarihi çağı nitelediğini işaret etmektedir. Toynbee'ye göre girilmiş olan postmodern çağ, önceki modern çağdan bir kopuş ifade etmektedir ve savaşlar, toplumsal kargaşa, devrimler ile karakterize olmaktadır (Hassan, 1985, s.120). Darryl Jarvis'in (1998, s.96) aktardığına göre postmodernite kavramını Charles Newman, tamamlanmamış bir fikirsizlik bütünü olarak, Harry Levin, anti-entelektüalizm olarak, Irving Howe, sabırsız bir kitle kültürü olgusu olarak, John Gardner ise yeni moda bir hiper-entelektüalizm olarak görmektedir. Harvey (2014, s.57), postmodernliğin muğlaklığını, Jameson, Lyotard, Deleuze ile Guattari, Foucault ve Baudrillard gibi düşünürlerin modernite hakkında farklı olan görüşlerine atıflar yaparak ele almaktadır. Bu bağlamda postmodernite, geç bir kapitalizm, modernitenin devamı, söylemsel olarak üst anlatıların reddi veya iktidar kavramının ele alınış şeklinde bir farklılaşma olarak yorumlanabilmektedir. Ancak bahsedilen postmodern olarak konumlandırılan düşünürlerin ortaklaştığı nokta, eleştirel bir değişimi merkeze almaktadır. Öyle ki temelde, postmodernite ve postmodernist olarak adalandırılabilen postmodernite savunucuları geleneksel kültür, teori ve politikaya saldırgan eleştiriler getirmektedir (Best ve Kellner, 2016, s.16). Postmodernite, "post" ön ekinden kaynaklı olarak bir sonralık ve başkaldırı boyutu taşımakta ve temelde modernite ile bir hesaplaşma gütmektedir (Zekâ, 1990). En kısa ve anlaşılabilir tanımlama ile postmodernite bir eleştiri olarak değerlendirilebilmektedir. Ancak kavramın anlaşılması

güç ve muğlak olan tarafı ise üzerinde fikirler beyan etmiş olan düşünürlerin çalışma alanlarından doğan, postmodernite kavramının etki alanı, biçimsel ve düşünsel standartlarından gelmektedir. Öyle ki modernitenin hayatın pek çok alanını etkileyen yapısı göz önünde bulundurulduğunda moderniteye ve geleneksele getirilen bir eleştirel yaklaşım olarak nitelendirilebilecek postmodernitenin de aynı şekilde çok geniş bir çalışma alanının olması anlam kazanmaktadır. Şaylan (2016, s.31), geniş etki ve çalışma alanı meselesini isimlendirme üzerinden ele alarak, İngilizce, Fransızca gibi batı kökenli dillerde post kelimesinin bir sonralık ifadesi olduğuna ve postmodernizm, postyapısalcılık, post-Marksizm gibi kavramların bahsedilen sonralık durumunda ortaya çıktığına işaret etmektedir. Postmodernitenin tanımına ilişkin söz konusu muğlaklığın, postmodernite alanında görüş bildirmiş, üzerine çalışmalarda bulunmuş düşünürlerin kavramı çalışma alanları dahilinde tanımlama biçimlerinden kaynaklandığı söylenebilmektedir.

Postmodernitenin söz konusu muğlak yapısını anlamlandırabilmek adına, postmodernitenin üzerine çalışmalar yapmış, kavramı nitelendirmiş düşünürlerin görüşlerine başvurmak gerekmektedir. Postmodernitenin gündelik hayat üzerinde en büyük etkisi olan söyleminin postmodern toplumun ortaya çıkışı olduğu söylenebilmektedir. Buna göre her geçen gün gelişen teknoloji, bilgi ve iletişim sistemleri ile medya toplumu üzerinden yeni bir postmodern toplum oluşturulduğu ifade edilmektedir (Best ve Kellner, 2016, s.18). Jameson (1990, s.61), postmoderniteye ekonomik açıdan yaklaşarak, post-endüstriyel toplum, tüketici toplumu, medya toplumu, enformasyon toplumu, elektronik toplum, ileri teknolojik toplum şeklinde postmodern toplumun isimlendirildiğine işaret etmektedir. Jameson, bahsettiği şekillenen yeni toplum ile üretim ve tüketim alışkanlıklarının değiştiğine, post-endüstriyel olarak nitelenen bir ekonomik yapının ortaya çıktığına, bunlara bağlı olarak da kapitalizmin biçim değiştirerek geç bir kapitalist çağa girildiğine değinerek ifade etmektedir. Dolayısıyla postmodern olan aslında geç kapitalizmdir (Jameson, 1990, s.92-93).

Üretim ve tüketim alışkanlıklarının değişiminin toplumu şekillendirmesi üzerinden kavramı ele alan bir diğer düşünür ise Jean Baudrillard'dır. Baudrillard, postmodernist görüşünün temeline Jameson'ın aksine üretimin ekonomik yapısını değil, üretilmiş olan metayı almaktadır. Baudrillard moderniteyi, nesneler sistemi, tüketim

toplumu, medya ve enformasyon, modern sanat, çağdaş moda ve cinsellik gibi görüşler çerçevesinde değerlendirmekte ve temel postmodern yaklaşımını bu görüşlerin üzerinden şekillendirmektedir (Best ve Kellner, 2016, s.163). Söz konusu meta görüşler, günümüz dünyasını üretilmiş olan üzerinden şekillendirmekte, kodlar ve göstergeler üzerinden yapılandırılmış bir toplum düzeni oluşturmaktadır. Aynı zamanda, göstergeler sistemi gerçeklerin yerini alırken, her türlü gerçek sürecin yerine yerleştirilmiş bir göstergesel ikizi bulunmakta ve toplum göstergeler üzerinden yeniden yapılandırılmaktadır. Simülasyonlar düzeni, postmodern olarak nitelendirilebilecek dönemde toplumu, bahsedilen göstergeler sistemi aracılığıyla kurmaktadır (Baudrillard, 2009, s.133; 2011, s.15).

Yeni oluşan postmodern toplum ve şekillendirici olarak göstergeler konusunda Jean-François Lyotard'ın görüşü de önem kazanmaktadır. Lyotard'ın postmodern açıklamasının temelinde “üst anlatılar” bulunmaktadır ve Lyotard bu bağlamda postmodern durumu üst anlatıları reddetmek olarak açıklamaktadır (Lyotard, 2014, s.8). Lyotard'ın ele aldığı üst anlatılar, politik veya etik bir amaç güden, toplumun tamamı veya bir bölümünün onayını, dolayısıyla da bağlılığını sağlayan anlatılar olmaktadır (Lyotard, 2014, s.7). Söz konusu üst anlatılar dogma olma zorunluluğunu taşımamakta, tam aksine sorgulanabilir bir yapıda da bulunabilmektedir. Bu bağlamda Lyotard'ın reddettiği başlıca üst anlatı, bizzat modernitenin kendisi olmaktadır. Lyotard, modernitenin bütün üst anlatıları içerecek bir üst dil yaratma çabası içerisinde olduğunu vurgulamaktadır ve dil oyunları olarak nitelediği bu üst dilin yıkımı kendisinin postmodern görüşünün temelini oluşturmaktadır (Zekâ, 1990, s.25). Lyotard dil oyunları olarak nitelediği görüşüyle, postmodernitenin, moderniteye içkin konumda olduğunu ve postmodernite kavramının modernitenin bir yeniden yazımı olduğunu ifade etmektedir (Lyotard, 1992, s.8-9). Toplum, bahsedilen üst anlatılar ile şekillenmektedir ve üst anlatıların reddi yeni bir postmodern toplumu meydana getirmektedir. Lyotard, bahsedilen postmodern toplumun oluşumunda ise yeni enformasyon ve iletişim araçlarının önemli bir yeri olduğuna işaret etmektedir (Best ve Kellner, 2016, s.236).

Lyotard'ın kitle iletişim alanında ortaya çıkmakta olan, yeni enformasyon ve iletişim araçlarının, postendüstriyel olarak nitelediği dönemde, postmodern olarak isimlendirilebilecek bir kültür oluşturduğunu vurgulamaktadır. Lyotard'ın görüşüne göre,

yeni enformasyon ve iletişim araçları ile toplum, toplum hızlı değişim toplumu halini almaktadır (Best ve Kellner, 2016, s.236). Lyotard'ın hızlı değişim toplumu ile işaret ettiği düşünce, tıpkı Baudrillard'ın simülasyonlar sisteminde olduğu gibi, postmodern kültürün, kitle iletişim araçları ile sürekli bir şekilde biçim değiştirmesi üzerinden açıklanabilmektedir. Bu hususta dil oyunları ve meta anlatıların yıkımı postmodern durumda hızlı değişim toplumunu şekillendirmektedir. Postmodernite kavramında anlatıların yeri, postmodern kültür ve toplumu oluşturma bakımından anlam kazanmaktadır.

Postmodern düşünceye dair görüşünü anlatılar üzerinden aktaran bir diğer düşünür de Michel Foucault olmaktadır. Foucault, postmodern görüşünü iktidar ve bilgi üzerinden tanımlarken iktidar kavramını devlette cisimleşmeyen, her yerde bulunan, tüm toplum üzerinde bir tahakküm gücü bulunduran homojen bir iktidar olarak ifade etmektedir. (Foucault, 1980, s.159). Foucault, bu iktidar görüşünün altında insanın öldüğünü vurgulamaktadır (Foucault, 2001, s.476). Burada Foucault'nun kastettiği insan, modern insandır. Postmodern toplum ile insan aslında biçim değiştirmektedir (Akay, 1995, s.84). Foucault'nun, ortaya koyduğu insanın ölümü görüşü modern insanı yapıbozumuna uğratarak ortaya postmodern bir insan düşüncesi çıkartmaktadır. Foucault'nun iktidar görüşü ve insanın ölümü söylemi, Lyotard'ın ortaya koyduğu üst anlatılar ile veya Baudrillard'ın göstergeler toplumu ile benzer şekilde ele alınabilmektedir. Bu bağlamda toplumu şekillendiren, Lyotard'ın görüşünde üst anlatılar ve bu anlatıların yıkımıyken, Baudrillard'da göstergeler vasıtası ile oluşturulmuş bir simülasyon düzeni, Foucault'da ise cisimleşmemiş, her yerde var olan bir iktidar sonucunda insanın yapıbozuma uğrayışı olmaktadır.

Bu tespitlerden yola çıkarak postmodernite tartışmalarının içerisinde bir diğer önemli husus, yapıbozumu konusudur. Yapıbozum temelde bir düşünce biçimi olmaktan ziyade metinler üzerinde çalışmaya dayalı bir tarzı ifade etmektedir. Yapısal düşünce, temelde mesaj ile medyum arasında bağlantılı bir ilişki olduğunu savunurken, postyapısalcı olarak isimlendirilen yapısalcılığı eleştiren düşünürler, mesaj ile medyumun sürekli bir şekilde birbirlerinden koparak yeni birleşimler içerisinde bir araya geldiklerini söylemektedirler (Harvey, 2014, s.65). Baudrillard'ın tanımında olduğu gibi sonsuz bir göstergeler sistemi, bahsedilen mesaj ve medyum ilişkisi üzerinden kurulmaktadır.

Yapısalcı görüş, gösterilenleri merkeze alırken, postyapısalcı görüş bunu reddetmektedir. Postyapısalcı görüşe göre, sürekli bir kopuş ve birleşim olan düzlemde, gösteren odak noktasında bulunmaktadır (Best ve Kellner, 2016, s.43). Bu bağlamda yapıbozum kavramı, Lyotard'ın üst anlatı olarak da tanımladığı, modernist gösterileni parçalayarak yeni bir postmodern gösterilen ortaya koymaya dayanmaktadır. Yapıbozumunun postmodernite ile olan yakınlığı, Deleuze ve Guattari'nin yapıbozumu ile postmodernist bir görüş ortaya koyması üzerinden anlam kazanmaktadır.

Deleuze ve Guattari (1993, s.24-27), moderniteyi metaforik olarak ağaca benzeterek yapıbozuma uğratmaktadır. Bu metafora, moderniteyi ve modernitenin barındırdığı Aydınlanma, hümanizm gibi kavramları “ağaç biçimi” olarak tanımlanmaktadır. Bu ağaç biçimi sistematiktir, hiyerarşiktir, katıdır, şekli belirlidir ve sağlam bir temele oturmaktadır. Ağaç biçiminin karşısında ise “Köksap” biçimi yer almaktadır. Ortaya çıkan yeni oluşum, ağaç gibi sistematik değildir, parçalıdır, çokkatlıdır, yumuşaktır, şekli değişiklik gösterir ve temel olarak sağlam değil hareketli bir yapı olmaktadır. Ağaç metaforu üzerinden modernite yapıbozumuna uğramakta ve köksap bir postmodernite ortaya çıkmaktadır. “Köksap bilgisi, hem totalleştirici felsefe biçimleri gibi teoride hem de polis ve bürokratik örgütler gibi pratikte, köksapsal hareketi disiplin altına almaya çalışan, “Devlet düşüncesi”ne muhalif bir “göçebe düşünce” biçimini ifade etmektedir” (Best ve Kellner, 2016, s.151). Köksap kavramında olduğu gibi “göçebe” kavramıyla Deleuze ve Guattari postmodern toplumu işaret etmektedir (Deleuze ve Guattari, 1993, s.49). Bu hususta Best ve Kellner (2016, s.152), göçebe olanın, organsız bedende dolaşıma girme yollarını betimlemek için kullanılan bir metafor konumunda bulunduğunu ve sürekli hareket halinde olan, köksap olan, postmodern olan, yenilik içerisinde olanı ifade ettiğini işaret etmektedirler.

Daha önce bahsedilen kuramcılarda ve son olarak bahsedilen Deleuze ve Guattari'nin görüşlerinden de anlaşılacağı üzere, postmodernist yaklaşım bir toplumsal değişimi işaret etmektedir. Ancak postmodernist düşünürlerin kendi için de homojen, tek bir büyük toplumsal kuramdan bahsetmek mümkün olmamaktadır. Bahsedilen postmodernist yaklaşımın tek bir kuram altında ele alınamaması hali, postmodernitenin parçalanmış, süreksiz yapısı üzerinden açıklanabilmektedir. Bu bağlamda insanlar ve toplum sürekli değişim içerisinde, toplumda parçalanmışlık, kaos ve süreksizlik

bulunmaktadır (Şaylan, 2016, s.288). Postmodernist yaklaşım da halihazırda bu parçalanmışlık, hız, gelip geçicilik, değişim ve hareket üzerinden kendisini tanımlamaktadır. Ancak bahsedilen, hayatın her alanında parçalanmışlık durumu Harvey'nin (2014, s.69) tabiriyle postmodernitenin en büyük sorunu olan “şizofreniyi” ortaya çıkartmaktadır. Harvey, postmodern durum üzerine Jameson'ın Lacan'dan esinlenerek yaptığı şizofreni tanımının yapıbozum ve postmoderniteyi anlamlandırmada önemli olduğunu ifade etmektedir. Bu hususta, Harvey'nin de işaret ettiği Jameson'ın (1990, s.85) şizofreni kavramına getirdiği tanımlama şu şekildedir:

“(...) Lacan şizofreniyi imleyici zincirinde, yani bir ifade veya anlamı oluşturan birbirine bağlı dizimsel [syntagmatic] imleyenler dizisinde bir kopma olarak tanımlar. (...) Lacan'ın imleyici zinciri kavramının vazgeçilmez önkoşuluysa, Saussureyen yapısalcılığın temel ilkelerinden -ve büyük keşiflerinden- biri, yani anlamın imleyenle imlenen arasında, dilin maddiliğiyle, bir kelime veya isimle, onun gönderme yaptığı şey ya da kavram arasında birebir ilişki olmadığı önermesidir. Bu yeni görüşte, anlam imleyen'den imlenen'e hareketten doğar: bizim genel olarak imlenen diye adlandırdığımız şey -bir ifadenin anlamı ya da kavramsal içeriği- şimdi daha ziyade bir anlam-etkisi, imleyenlerin kendi aralarındaki ilişkiden doğan ve dışa vurulan nesnel anlam serabı olarak görülmektedir. İmleyenler arası ilişki koptuğunda, imleyici zincirin halkaları kırıldığında, ayrık ve ilişkisiz imleyenler yığını halinde şizofreniyle karşılaşırız.”

Jameson'ın şizofreni tanımı ile anlam kazanan, postmodernitenin, postyapısalcı yaklaşımdan kaynaklı olarak gösterilen yerine göstereni merkeze alan yapısı, zamansal anlamda geçmişi ve geleceği önemsizleştirmekte ve postmodern bireyi sonsuz içi boş bir şimdiki ana sıkıştırmaktadır (Harvey, 2014, s.70). Postmodernitenin birey üzerinden oluşturduğu görüşler, postmodern bireyin durumu olarak da nitelendirilebilecek posthümanizm ve transhümanizm üzerinden de anlam kazanmaktadır. Ancak posthümanist durumun gerek eleştirel kanadı, gerekse destekleyici kanadı, postmodernizmden beslenmesine rağmen birey özelinde bu şizofrenik, şimdiki ana sıkışma halini reddetmektedir. Posthümanizm yapısı gereği, gelecek odaklı, fütürist bir görüş olarak kendisini konumlandırmaktadır. Bahsedilen postmodernite üzerine çalışmış veya görüş bildirmiş olan düşünürler posthümanizm kavramının ortaya çıkışını doğrudan etkilemekte, posthümanizm düşüncesinin şekillenmesinde önemli yer tutmaktadırlar. Bu

bağlamda bakıldığında, Foucault, insanın ölümü düşüncesiyle yeni bir insan sonrasının yani posthümanın varlığını işaret etmekte, Deleuze ile Guattari aynı şekilde göçebelik ve organsız beden kavramları ile gerek posthümanı gerekse transhümanizmi nitelemektedir. Baudrillard'ın göstergeler ile şekillenmiş simülasyon evreni içerisinde tartışmasız posthümanlar büyük yer tutmaktadır. Posthümanizmin gerek eleştirel kanadının gerekse destekleyici kanadının anlamlandırılabilmesi için postmodernite zorunlu bir basamak niteliği taşımaktadır. Bu bağlamda sonraki bölümde eleştirel posthümanizm görüşü ve eleştirel posthümanizmin insan ve hayata yaklaşımı ele alınmaktadır.

2 Posthümanizm-Transhümanizm

Posthümanizm ve Transhümanizm olguları, modernizmin temelinde yer alan hümanizm görüşünden şekillenmektedir. Lyotard'ın postmodernizm kavramı ile ilgili olan, postmodernitenin, modernite kavramının bir yeniden yazımı olması görüşü, tıpkı modernite ve postmodernite bağlamında olduğu gibi, hümanizm ve posthümanizm bağlamında da irdelenebilmektedir. Bu çalışmanın kuramsal perspektifinde bulunan eleştirel posthümanizm ve transhümanizm görüşleri bu hususta hümanizm kavramının yeniden ele alınması olarak görülebilmektedir. Eleştirel posthümanizm, hümanizm olgusuna karşı bir tutum olarak konumlanırken, transhümanizm kavramı ise, hümanizmin görüşleri ve düşüncelerini temele alarak, hümanizm üzerinden bir gelecek perspektifi oluşturmaktadır.

2.1 Hümanizme Karşı Bir Refleks: Eleştirel Posthümanizm

Hümanizm, tıpkı Aydınlanma düşüncesi gibi modernite kavramının temelinde yer almaktadır. Hümanizm ve Aydınlanma düşüncesi ile dogmalar reddedilmekte, rasyonel ve araçsal akıl aracılığıyla ilerleme hedeflenmektedir. Hümanizm böylece tıpkı Aydınlanma düşüncesi gibi, modernist bir yaklaşım olarak, insan aklının merkeze alınmasıyla toplumsal gelişimi amaçlayan bir olgu niteliği taşımaktadır.

Aydınlanma düşüncesi ile bağlantılı ve bir olgu olarak hümanizmin, insanın üstünlüğünü vurgulayan, insanı ve insan aklını merkeze alan, her türlü ilerlemenin ancak akıl ve rasyonalite ile gerçekleşeceğini savunan görüşleri, 19. Yüzyıldan itibaren eleştirilerin hedefi konumunda olmaktadır. Friedrich Nietzsche, hümanizm düşüncesini, seküler bir teizm versiyonu olarak görmekte, insanın üstün olarak konumlandırıldığı yapıyı adeta bir din olarak nitelemektedir (Davies, 1997, s.36-37). Nietzsche, hümanizmi

tüm insanların eşitliği açısından görmemekte, hümanizmin tahakkümün meşru bir nesnesi haline geldiğini vurgulamaktadır. Sigmund Freud ise hümanizmi Nietzsche gibi doğrudan kavram üzerinden ele almamakta, insan davranışları temelinde incelemektedir. Freud'un düşüncesine göre insan rasyonel akıl ve mantık yoluyla değil, içgüdüleriyle hareket eden ve eylemlerini gerçekleştiren bir varlıktır (Freud, 1989, s.449). Freud'un düşüncesinden hareketle, Aydınlanma'nın ortaya koyduğu araçsal akıl, ilerleme ve gelişme konusunda olumlu bir grafik çiziyor olsa da aynı araçsal aklın çıktıları, içgüdü ile hareket eden insan elinde olumsuz bir yöne evrilebilmektedir. Bu durum sıklıkla modernitenin krizi olarak bahsedilen tarihi süreçlerde de gözlemlenebilmektedir. Jacques Derrida, postyapısalcı görüşü temelinde hümanizmi, dilin öznenen önde geldiğini, öznenin ve dünyanın dilin içerisinde var olduğunu vurgulayarak reddetmektedir (Soper, 1986, s.17). Postyapısalcı görüş ile bağlantılı olarak Foucault, insanın ölümünden bahsederek, hümanizmin temelini yapıbozumuna uğratmaktadır. Burada Foucault'un insan olarak tabir ettiği "man" yani türün erkeği olarak nitelenebilecek insandır (Foucault, 1970, s.386). Bu bağlamda hümanizmin erkek temelli yapısını eleştirmekte ve insanın ölümü ile yeni bir insan sonrası durumun ortaya çıkacağını işaret ederek, posthümanizm görüşünün temel taşlarından birisini oluşturmaktadır.

Posthümanizm kavram olarak, farklı tanımlamalar ve düşünceler etrafında şekillenmektedir. Posthümanizm üzerine çalışmalar ortaya koymuş düşünürler, kavrama farklı açılardan yaklaşımlar getirmekte ve posthümanizmi farklı bağlamlarda ele almaktadırlar. Antihümanizm (Soper, 1986), kültürel posthümanizm (Badmington, 2004), felsefi posthümanizm (Ferrando, 2019) gibi tüm düşünsel ve birbirinden ayrı posthümanist hareketler, kuramsal olarak posthümanizmi beslemektedir. Ancak posthümanizm, hümanizmi ele alış şekli üzerinden iki ana başlık altında değerlendirilebilmektedir. Bahsedilen bağlamda, posthümanizm düşüncesi, "eleştirel posthümanizm" ve "destekleyici posthümanizm" olarak da ifade edilebilecek "transhümanizm" şeklinde kategorilendirilebilmektedir.

Eleştirel posthümanizm, genellikle postmodernizm, postmarksizm veya postkolonyalizm gibi "post" ön ekli kavramlar üzerine çalışan, sosyoloji ve felsefe gibi disiplinlerden gelen düşünürler tarafından irdelenen bir yaklaşım olarak nitelendirilebilmektedir (Ferrando, 2019, s.21). Bu hususta Neil Badmington,

posthümanizmi eleştirel olarak değerlendirmekte ve hümanizmin “düzeltmesinde” önemli bir rolü olduğunu vurgulamaktadır. Aynı zamanda yapıbozumunun, posthümanizmin temel dinamiği olduğunu savunarak, Badmington, posthümanizmin, hümanizmin geç bir aşaması olduğuna da işaret etmektedir (Badmington, 2003, s.20). Rosi Braidotti’ye göre eleştirel posthümanizmin, iki ana eleştiri konusu bulunmaktadır. Bunlardan ilki, “erkekinsanı” her şeyin ideal ölçütü sayan hümanizm düşüncesiye, ikinci eleştiri konusu, insanı merkeze alan ve türler arası bir hiyerarşi ortaya koyan “antroposentrizm” düşüncesidir (Braidotti, 2021, s.12). Bahsedilen bağlamlarda eleştirel posthümanizm, sosyoloji disiplini içerisinde “öteki” olarak nitelenen olgular üzerinden söylemini inşa etmektedir.

Foucault’un “insanın ölümü” söylemi, posthümanizmin temel dayanak noktalarından birini oluşturmaktadır. Foucault, insanın doğuşunun hümanizmle, insanın ölümünün ise posthümanizmin ortaya çıkışıyla olduğunu söylemektedir (Best ve Kellner, 2016, s.71). Foucault, “Kelimeler ve Şeyler” çalışmasında, insanın ölümünden bahsederken, orijinal metinde “erkek” anlamına gelen “l’homme” kelimesini kullanmayı tercih etmektedir (Foucault, 1966, s.398). Çalışmanın İngilizce çevirisinde ise bahsedilen niteleme aynen korunmakta ve “Man” olarak aktarılmaktadır (Foucault, 1970, s.386). Bahsedilen insanın, aslında erkek olarak insana tekabül ettiği söylenebilmektedir.

Braidotti, hümanizmi Avrupalı “erkekinsan”ın ürettiğini söylerken, hümanizmin insanı temele alan bir düşünce olmaktan ziyade Avrupalı erkekinsanı merkeze yerleştiren bir düşünce olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda, Leonardo Da Vinci’nin anatomi çalışması olan Vitruvius’un Erkekinsanı’nı işaret etmektedir (Braidotti, 2018, s.25). Vitruvius’un Erkekinsanı, erkek üzerinden bedensel ideali, insan olana dair belirli bir görüşü simgeselleştirmektedir. Hümanizm Vitruvius üzerinden insanı ereksel bir düzlemde ele almaktadır. Toplumsal ataerkillik hali hümanizmin temelinde bulunmakta, fiziksel, iletişimsel, ahlaki ve kuramsal boyutlardan hümanizm doğrudan erkek egemen bir sistem oluşturmaktadır. Vitruvius’un Erkekinsanı, sadece insanlar için değil toplumlar ve kültürler için de standartları belirlemektedir. Bu imgeye göre hümanizmin temelini oluşturacak olan insan, Avrupalı, beyaz, sağlıklı erkek olarak vücut bulmaktadır. Tıpkı hümanizm düşüncesinin Vitruvius üzerinden kodladığı mesajda, erkek egemen yapının toplumun merkezini ve idaresini oluşturması gibi, bir Avrupalı olan Vitruvius’un Avrupa

merkezciliğinin medeniyetin temelini oluşturduğu söylenebilmektedir. Bahsedilen nedenlerden ötürü, eleştirel posthümanizmin temelinde feminist kuram önemli yer tutmaktadır.

Posthümanizmin feminist zemini, hümanizm eleştirisi bağlamında ötekinin temsili çerçevesinde, Beauvoir’ın söylemleri üzerinden şekillenmektedir. Beauvoir’ın posthümanizmi etkileyen düşünceleri çoğunlukla kadının, bireyin konumu, ötekileştirmenin reddi ve beden üzerinden gerçekleşmektedir. Bedenin bir nesne değil, bir durum olduğunu ifade ederek, insanın dünyayı kavrayışının ve “projesinin” bir taslağı olduğu düşüncesini, doğrudan posthümanist bir pencereden aktarmaktadır (Beauvoir, 1985, s.61). Dünyanın temsiline insanın bir özelliği olduğunu, bakış açısına göre değişim gösterdiği ve mutlak bir doğruluğun mümkün olmadığını işaret eden Beauvoir, hümanizm ve Vitruvius’un dayattıklarını bu şekilde reddetmektedir (s.162).

Braidotti, Beauvoir’ın özgürlükçü feminizminin ana mottosunun “kadın, dişi olan her şeyin ölçüsüdür,” olduğunu vurgulamaktadır (Braidotti, 2018, s.35). Protogoras’ın “insan her şeyin ölçüsüdür” sözünün Aydınlanma Felsefesi’nin hümanizm görüşünü yansıttığı göz önünde bulundurulduğunda, bu sözün yapıbozuma uğratılarak “kadın, dişi olan her şeyin ölçüsüdür” halini alması hümanizmin eleştirel bir araç olarak kullanımının bir özeti niteliği taşımaktadır. Bahsedilen söylemde, dişi olan her şey işaret edilerek, insandan veya türçülükten bağımsız olarak tüm dişilik kastedilmektedir. Bu bağlamda hayvan olsun, makine olsun, insan olsun ya da hepsinin birleşimi bir kimera veya siborg olsun, feminizm, tüm cinsiyet üzerinden belirlenmiş ötekileri bu söylem aracılığıyla kucaklamaktadır.

Donna Haraway (2010, s.45-48), posthümanist görüşünü siborg kavramı üzerinden tanımlamaktadır. Siborg, sibernetik bir organizmadır, makine ve organik maddenin bir birleşimidir. Aynı zamanda siborg, cinsiyet sonrası dünyanın bir yaratığıdır ve bir kökeni yoktur, ikiliklerin ortadan kalkması sonucunda var olmaktadır. Haraway, siborg kavramı üzerinden, posthümanizmin merkezine cinsiyetsiz, herhangi bir ırka mensup olmayan, makine ve organizma melezi bir yapıyı yerleştirmektedir. Bu bağlamda, hümanizmin Vitruvius Erkek insanı üzerinden biçimlendirdiği tüm kısıtlamaları ortadan kaldırmaktadır. Ferrando, posthümanizm düşüncesi içerisinde feminizmin yerini vurgularken, Haraway’in siborg kavramından destek almaktadır. Siborg kavramında

bulunan feminizm, sadece teknolojik olarak cisimleşmiş olanı değil, hayvan-insan, organizma-makine, fiziksel-fiziksel olmayan, en nihayetinde de teknoloji-benlik arasındaki sınırların ve ikiliklerin ortadan kalkmasını işaret etmektedir (Ferrando, 2019, s.44).

Haraway (1991, s.17), feminist posthümanist yaklaşımında, hümanizmin tüm ötekileştirmelerine karşı ortak bir çatı görüş biçiminde feminizmden bahsetmektedir. Ötekilik üzerinden veya feminizm özelinde kadın üzerinden, hümanist görüş tarafından bazı kimlikler oluşturulmaktadır. Oluşturulmakta veya işaret edilmekte olan kimlikler çelişkili ve stratejiktir. Kadın olmak diye bir durum yoktur. Kadın, cinsel bilimlerin söylemlerinde ve diğer sosyal pratiklerde inşa edilmiş bir kategori şeklinde var olmaktadır. Bu nedenle kadın, toplumsal cinsiyet, ırk, sınıf bilinci, ataerkil yapı, sömürgecilik ve kapitalizmin çelişkili toplumsal gerçekliklerinin bir dayatması olarak görülebilmektedir. Toplumsal olarak tüm ötekiliklerin, göz ardı edilenlerin, bahsedilen ataerkil yapının, sömürgecilik ve kapitalizmin, aslında bir üst kavram olarak hümanizmin yarattığı problemler olduğu söylenebilmektedir. Böylelikle posthümanizm kavramı içerisinde feminizm, tüm ötekilikleri anlamlı kılmak adına daha da önem kazanmaktadır.

Braidotti de Haraway'e benzer bir yol izleyerek, hümanizmi, feminizm üzerinden eleştirmektedir. Feminizmin kapsamı bir nevi ötekileştirilmiş her şey olmaktadır. Hümanizm karşıtlığı feminizm üzerinden, fark ve başkalığın kurucu rol üstlendiği, cinsiyetlenmiş öteki olarak kadının, ırk üzerinden öteki olarak yerlinin ve doğal addedilmiş öteki olarak hayvanlar, çevre veya yeryüzünün sınırlarını çizen, diyalektik düşünce biçimini reddetmektedir (Braidotti, 2018, s.42). Feminizm, hümanizme ve Vitruvius estetiğine getirilmiş çok doğal bir eleştiri olma özelliği taşımaktadır. Bu nedenle feminizm, tek başına kadını, kadının modernizm içerisinde bulunduğu yeri sorgulamamakta, topluca Vitruvius'un estetiğinde biçimlendirilmiş ve dışlanmış tüm ötekileri söylemine dahil etmektedir. Hümanizmin sonunun geldiğinin en bariz tezahürü, hümanizmin en çok zarar verdiği veya vermeye çalıştığı yönelimlerin direnişe geçmesidir, bu yönelimlerin en barizinin de feminizm olduğu söylenebilmektedir (Pepperell, 2003, s.171-172). Bir baskı ve tahakküm aracı olarak modernizm ve hümanizm, feminist kuram çerçevesinde işaret edilen şekilde eleştiriye tutulmaktadır. Bu

bağlamda tıpkı Lyotard'ın işaret ettiği gibi posthümanizm, hümanizme içkin bir şekilde hümanizmi baştan inşa etmektedir.

Feminist kuramının, posthümanizm olgusu çerçevesinde tüm ötekileri sahiplenici konumu, hümanizmin insanı merkeze yerleştiren yapısına doğrudan bir başkaldırı olarak değerlendirilebilmektedir. Eleştirel posthümanizm düşüncesinin, Braidotti'nin işaret ettiği diğer eleştirel yaklaşımı olan antroposentrizmin reddi de bahsedilen hümanizmin insan merkeziliğine getirilmektedir.

Antroposen terimi, hümanizmin aksine toplumu şekillendiren bir düşünce biçimi veya kuramdan ziyade tarihi bir dönemi işaret etmektedir. Bu nedenden ötürü sıklıkla “Antroposen Çağ” olarak kullanılmaktadır. Ancak terim anlamı olarak hümanizmden çok da ayrı düşünülememektedir. Terimi ilk defa Stoppani 1873 yılında, insanların dünya ekolojisi üzerinde giderek artan etkisini işaret etmek adına kullanmaktadır. Ancak kavramın literatüre girişi 2002 yılında Crutzen'in “Nature” dergisinde yayımladığı bir makale ile olmaktadır. Buna göre terim anlam olarak, insanın küresel çapta belirleyici güç olmasını işaret etmektedir (Dawson, 2016, s.19). Jay David Bolter (2016, s.1), “Posthumanism” başlıklı çalışmasında, posthümanizm kavramına geniş bir çerçeve çizerken antroposen kavramını irdelemektedir. Bolter'ın düşüncesine göre posthümanizm, en temelde antroposentrik ve Kartezyen düalizme dayanmamakta, yeni bir epistemolojiye sahip olmaktadır. Bolter'a göre bu epistemolojinin ana uğraşı insan, hayvan ve teknolojinin arasında olan geleneksel bağın altını kazmaktır. Bolter'ın antroposentrizm ve Kartezyen düalizmi bir arada ele alması anlamlıdır. Haraway (2010, s.45-48), siborg kavramı ile, özellikle doğa/kültür ikiliği başta olmak üzere Kartezyen düalizminin ikiliklerini yapıbozuma uğratmaktadır. Siborg bir canlıdır, ama aynı zamanda makinedir, hem insandır, hem insan sonrasıdır. İkiliklerin siborg kavramında hiçbir önemi kalmamakta, sınırlar tamamen eriyerek birbirleri ile iç içe geçmektedir. Haraway (2010, s.227-228), yoldaş türler yaklaşımı ile ikiliklerin yok olmuş sınırları dahilinde antroposentrizmi de eleştirmektedir.

“(...) Bu figürleri birbirine karşıt kutuplar olarak görmek neredeyse imkânsızdır. Siborglar da yoldaş türler de insani olanla insani olmayanı, organik olanla teknolojik olanı, karbonla silikonu, özgürlükle yapayı, tarihle miti, zenginle yoksulu, devletle tebasını, çeşitlilikle soyların tükenişini, modernlikle

postmodernliđi ve dođa ile kùltùrù beklenmedik řekillerde bir araya getirir” (2010, s.228).

Siborgu siborg yapan yoldař tùrlerdir, ancak yoldař tùrleri de ortaya ıkaran yine siborgun kendisidir. Bu bađlamda antroposentrik yaklařım yok olmakta, ortak bir dũnya gùrùřù ve yařam antroposentrizmin yerini almaktadır. Haraway, yoldař tùrlerin sadece hayvan olarak dũřùnùlmemesi gerektiđine iřaret etmektedir (2010, s.229). Makineler, yazılımlar, teknolojik cihazlar, hayvanlar, bitkiler, kısacası dođada var olan her řey yoldař tùr olarak anlamlandırılabilir.

Yoldař tùrler olgusuyla birlikte, dođanın ele alınıřında *Bios/Zoe* ayrımı ön plana ıkmaktadır. *Bios* ve *Zoe* kavramları, dođanın iki ayrı tarafını iřaret etmekte ve antik Yunan filozoflarından Aristoteles’e dayanmaktadır. *Bios* kavramı, ayrıcalık ve siyasi temsil hakkını elinde bulunduran, sađlıklı erkek øznenin kamusal alanına iřaret ederken, *Zoe*, bahsedilen ayrım dıřında kalan herkes ve her řeyi ifade etmektedir (Ađın, 2020, s.40). *Bios*, Apolloniktir, erkeđi ve kùltùrù merkezine almaktadır, bu bađlamda Vitruvius’un temsilidir, Avrupa merkezli hũmanizm olarak konumlandırılmaktadır. *Zoe* ise Diyonizyaktır, kadını, dođayı ve erkek insan dıřında kalan tùrlerin tamamını temsil etmektedir. Braidotti, *Bios* ve *Zoe* tanımlamasına antropos üzerinden yaklařmaktadır. Bu bađlamda *Bios*, antroposa tanınan, antroposa bađlı olan evre iken, *Zoe*, yařamın insani olmayan her yönünü ifade etmektedir (Braidotti, 2018, s.78-79). Bahsedilen yařam yaklařımı ierisinde sadece organik canlılık deđil, söylemsel ve iletiřimsel canlılık da dahil olmaktadır. Bu bađlamda teknoloji de *Zoe* ierisinde yerini almaktadır. Deleuze ve Guattari’nin, daha önce bahsedilen ađa ve kùksap biimi yaklařımı, *Bios/Zoe* ikiliđi üzerinden bu sayede anlam kazanmaktadır. Kùksap bir biim olarak posthũmanist gùrùř, monist bir yapıyı temsil etmektedir, Kartezyen diyalektin tüm sınırlarını bu bađlamda eritmektedir (Yùcefer, 2019, s.99). Deleuze ve Guattari’nin monist yaklařımla yapmak istediđi tam olarak da bahsedilen, hiyerarřik dikatomileri ortadan kaldırmaktır. Onların iřaret ettikleri monizm, Spinozacı bir yaklařımla her řeyin ortak bir tùze ikin olduđu durum olmamaktadır (Ađın, 2020, s.44).

Dođa/Kùltùr ikiliđi üzerinden *Bios* ve *Zoe* yaklařımları, øzellikle yeni medya ve teknolojilerin insan hayatını řekillendirdiđi dũnemde anlam kazanmaktadır. Baudrillard’ın bahsettiđi üzere gùncel insan veya bu durumda insan sonrası, oluřturulmuř

bir simülasyon evreni içerisinde var olmaktadır (Baudrillard, 2011, s.172). Bahsedilen simülakr ve simülasyonlar düzeninde *Zoe*, *Bios* tarafından, yani antroposen tarafından, tahakküm altında tutulmakta, insan sonrası ve tüm canlılık tamamen bir veriler topluluğu olarak düzenin içerisinde yerini almaktadır. Foucault, ele alınan tüm yaşamın sadece verilerden ibaret olması durumunu “biyopolitika” olarak isimlendirmektedir (Foucault, 2007, s.103). Biyopolitik yaklaşım, iktidarın bakışını bireysel öznen, yaşamın kendisine çevirmektedir (Clough, 2008, s.18). Antroposentrizm çerçevesinde biyopolitik yaklaşım, insan dışındaki tüm yaşamı bu bağlamda kontrol altına almaktadır. Hayvansal yaşam, insanın hayatını devam ettirmesi için bir araç konumunda bulunmaktadır. Hayvanlar, yemek, giyecek, üzerinde deneyler yapılacak biyopolitik nesneler olarak var olmaktadır. Dünya tamamıyla antroposentrik yaşamın şekillendirdiği bir obje niteliği taşımaktadır. Antropos tarafından kârlılığını ve hayatını devam ettirmesi için Dünya umarsızca tüketilecek bir araç konumundadır ve insanın isteği doğrultusunda şekillendirilmektedir. Teknoloji, toplumu ve başka insan topluluklarını kontrol altında tutma, denetleme, iktidarın mesajını yayma ve uyuşturma aracı olarak kullanılmaktadır. Eleştirel posthümanist düşünce, antroposentrizmi bu bağlamda reddederek, Kartezyen diyalektten uzak monist bir yaklaşım benimsemektedir.

Biyopolitikadan, hümanizm çerçevesinde, antroposentrizmden daha farklı şekilde söz edilebilmektedir. Vitruvius’un işaret ettiği, sağlıklı beyaz Avrupalı erkekinsan biyopolitik iktidarı veya Foucault’nun (2007, s.103) tabiriyle “biyoiktidarı” oluştururken, kategorik olarak bu tanımın dışında kalan tüm insanların aslında antroposentrizmdeki *Zoe*’den bir farkı kalmamaktadır. Bahsedilen bağlamda, posthümanizmin hem hümanizm eleştirisi hem de antroposentrizm eleştirisi bir arada anlam kazanmaktadır.

“Eleştirel hümanizm sonrası ve insanmerkezciliğin ötesine geçme arasında benim açımdan zaruri bir bağlantı vardır. Bu hamleye, Yaşam mefhumunu insan olmayana veya Zoe’ye doğru genişletmek diyorum. Bu durum hibritlik, göçebelik, diasporalar ve melezleşme süreçlerini, insan ve insan olmayan özneler arasında öznellik, bağlantı ve topluluk iddialarını yeniden temellendirmeye dönük araçlara aktaran bir konum olarak radikal insan sonrası düşüncenin ortaya çıkmasına neden olmaktadır; (...)” (Braidotti, 2018, s.67)

Biyopolitika ve biyoiktidar kavramları, hümanizm üzerinden nekro-politika olarak şekillenmektedir. Mbembe (2003, s.19), nekro-politikayı, biyoiktidar tarafından

ölümün idaresi, insanın varoluşunun araçsallaştırılması, insan bedenleri ve nüfusların yıkımı olarak tanımlamaktadır. Nekro-politika, antroposentrizmde olan insan dışı çevrenin yıkımının, insanın da dahil olduğu bir şekli ifade etmektedir. Mbembe bu bağlamda çalışmasında, Filistin örneğinden yola çıkarak modern kolonyalizmi nekro-politika perspektifinden aktarmaktadır (2003, s.27). Kolonyal devlet bu örnek üzerinde, meşruiyetini, tarihi bir kimliğe dayandırmaktadır. Hümanizmin kimlikler üzerinden tanımlanan farklılıkları, nekro-politik yapıda biyoiktidarın meşruiyet araçlarına dönüşmekte ve küresel bir nekro-politik düzen işlenmektedir. Her toplum veya devlet, hümanizmi kendi standartlarında yorumlamakta, ötekileri ise bu bağlamda hedef almaktadır. İnsanı kimlik üzerinden, bir veri şeklinde tanımlamakta olan biyopolitik yaklaşım, nekro-politika üzerinden soykırımlar, zorunlu göçler, nefret söylemi gibi büyük çaplı insanlık suçları olarak biçimlenmektedir.

Graham Huggan ve Helen Tiffin'in, biyopolitikanın irdelediği alanları anlamlı kılan bir yaklaşımı bulunmaktadır. Onlar, keşifler çağında, yeni bulunan yerleşmeye açık topraklar, yeni dünyaların, birer boş alan olarak değerlendirildiğinden bahsetmektedirler. Ancak halihazırda Avrupalı kolonyalistler tarafından boş olarak değerlendirilen topraklarda insanlar ve hayvanlar yaşamaktadır ve bu toprakların kendilerine has doğal bir florası bulunmaktadır (Huggan ve Tiffin'den akt. Ağın, 2020, s.35-36). Biyopolitika ve biyoiktidar görüşü hümanizm üzerinden örnekten anlaşılacağı şekilde, tek taraflı, Avrupa merkezli bir bakış açısı şeklinde işlemektedir.

Eleştirel posthümanizm, Braidotti'nin de işaret ettiği üzere, temele hümanizm ve antroposentrizmi alarak eleştirel bir bakış açısıyla, insanın modernizm sonrası dünyada nasıl bir dönüşüm geçirdiğini anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bu bağlamda posthümanın, gelecekte var olacak yeni bir insanı ifade etmediğini, halihazırda var olan toplumun bir posthüman toplum olduğunu söylemektedir (Hayles, 1999, s.2-3). Modern sonrası insanın posthümana dönüşmesi, eleştirel posthümanizmin hedef aldığı soru ve sorunları teorik çerçeveden çıkartarak, hayatın merkezine koymaktadır. Bu bağlamda, herkesin eşit haklara sahip olmadığı bir düzende, finansal, eğitimsel, ailevi veya mesleki dezavantajı olan kimseler, doğa, insan-dışı türler, antroposun şekillendirdiği bir objeye dönmüş olan Dünya, hayatın ve günlük yaşamın merkezi problemlerini oluşturmaktadır (Ağın, 2020, s.27-28). Bahsedilen sebeplerden ötürü eleştirel posthümanist görüş bir

Ancak bir çatı kavram olarak posthümanist yaklaşım sadece hümanizm ve antroposen sorunları temele alan eleştirel bir yaklaşım olarak değerlendirilmemektedir. Eleştirel posthümanist yaklaşımın aksi istikametinde bulunan felsefi veya destekleyici olan bir posthümanist yaklaşım da bulunmaktadır. Transhümanizm olarak da isimlendirilen bu yaklaşım, eleştirel posthümanizmin aksine antroposentrizm veya hümanizmi eleştirmeyen, tam aksine merkezine alan fütürist bir yaklaşımdır. Transhümanizm olarak bilinen destekleyici posthümanizm, insanın potansiyeline ancak rasyonel akıl aracılığıyla ulaşabileceğini ifade etmektedir. Eleştirel posthümanizm ile transhümanizmin söylem ve uygulama üzerinden farklarının anlamlandırılabilmesi için transhümanist düşüncenin incelenmesi de önem kazanmaktadır.

Eleştirel posthümanizm ve transhümanizm kavramları sadece isim olarak değil, düşünce yapısı ve uygulamaya dönük yönleri ile de birbirlerinden farklılaşmaktadırlar. Ancak Laura Cabrera'nın (2015, s.63) aktardığı üzere, posthümanizm bir çatı kavram olarak ele alındığında, transhümanizm de dahil olmak üzere tüm posthümanist görüşler, üç temel noktada ağız birliği yapmaktadırlar. Bunlardan ilki, gelecek olan “posthüman”, şu an için yetersiz olan insandan uygulama ve davranış açısından yeni kapasiteler ortaya koyabilmekte, yeni ufuklar ve dünya görüşlerine sahip bir konsept olabilmektedir. İkincisi, posthümanizm kimlikler ve farklılıkların inşasının değişiminde rol oynamaktadır. Son olarak ise posthümanizm, “insan” kavramının ne anlama geldiğine dair farklı görüşleri, yeni gelişen teknolojiler veya anlamın yapıbozumuyla

somutlaştırılan radikal değişimler bağlamında gözden geçirme girişimi olarak nitelendirilmektedir. Bahsedilen üç temel nokta bağlamında, çıkış noktasına ve kuramsal temeline bakılmaksızın, tüm posthümanist görüşler fütürist bir dünya görüşü ile değişmiş veya gelişmiş insan deneyimine dayanmaktadır. Bu nedenle eleştirel posthümanist görüşün temelini oluşturduğu gibi, hümanizm, transhümanizm kavramının incelenmesinde büyük önem arz etmektedir.

Bundan önceki bölümlerde, hümanizm ve Aydınlanma düşüncesinin, modernist yaklaşımın temelini oluşturan iki kavram olduğundan ve toplumu nasıl şekillendirdiğinden, ayrıca, eleştirel posthümanizm görüşünün hümanizmi ne sebeplerle ve ne şekilde reddettiğinden bahsedilmektedir. Transhümanist görüş ise temeline hümanizm ve Aydınlanma düşüncesinin araçsal aklını koyan, ilerleme ve sürekli gelişme üzerinden anlam kazanan bir olgu niteliği taşımaktadır. Cary Wolfe (2010, s.xv), transhümanizmi yoğun bir hümanizm durumu olarak ele almaktadır. Braidotti (2021, s.82), tıpkı Wolfe gibi transhümanizmin merkezinde geliştirilmiş yeni bir hümanizm yattığına işaret ederek, insanın, bilimsel akıl ile geliştirilebilir olduğu inancını bahsedilen yeni hümanizmle birlikte sunmaktadır. Fred Baumann (2010, s.70), transhümanist düşüncenin, Aydınlanmacı akıl ile hümanizmin vücut bulduğu bir yapı olduğunu ifade ederek, bilimin ve ilerlemenin temeline bir meta olarak insanın konulduğuna dikkat çekmektedir. Bahsedilen çerçevede, eleştirel posthümanist düşüncenin hümanizm eleştirisinde kullandığı Vitruvius'un Erkekinsanı figürü ile bağdaştırılan hümanizmin temel ideallerinin, transhümanist görüşü savunan düşünürler tarafından, transhümanizm olgusu üzerinden gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır.

Tıpkı hümanizm düşüncesi gibi, Aydınlanma felsefesinin araçsal akli da transhümanist görüşün temelinde yer almaktadır. Tıpkı modernizmin söylemlerinde olduğu gibi transhümanist görüşte de insanın geleceği ancak araçsal akla dayalı ilerlemede yatmaktadır. Carl Elliott (2003, s.14), transhümanist görüşün, bir ilerleme halini ifade ettiğini işaret etmektedir. “Transhuman” kelimesinin anlamsal olarak, geçiş anlamına gelen “transition” kelimesi ile insan anlamına gelen “human” kelimesinin birleşimi ile oluşturulmuş bir kavram olduğunu söylemektedir. Bu bağlamda transhümanist görüş, insanın, teknolojik, inançsal, düşünsel, fiziksel gibi ilerlemeler vasıtası ile nihai olarak posthümana ulaşacak olduğunu, transhümanist durumun ise insan

ve posthüman arasındaki geçiş evresini ifade ettiğini savunmaktadır. Bahsedilen çerçevede kavramı ele alan Başak Ağın’a göre (2020, s.16-17), insan ilk var olduğu andan itibaren bir geçiş evresi içerisinde olduğu için zaten transhüman olmaktadır. İnsan, aletin ilk kullanımı, ateşin bulunması, dilin geliştirilmesi ve yazının bulunmasından, tamamen dijitalleşen dünyaya kadar tarih içerisinde sürekli olarak akla dayalı bir ilerleme durumu içerisinde dir. Bu nedenle Ağın’ın görüşüne göre insan hiçbir zaman “insan” olarak değil, her daim bir “transhüman” olarak posthümanizme ulaşma çabası içerisinde var olmaktadır. Transhümanist görüşün ünlü savunucularından Nick Bostrom (2005, s.202-203), uygulamalı bilim ve rasyonel akıl aracılığıyla, insan doğasının iyileştirilebileceğini, kapasitesinin artırılabilirliğini savunurken, insanın eksik ve kusurlu yanları olan bir varlık olduğunu ve geliştirilebilir olduğunu da söylemektedir. Bu bağlamda transhüman gelişme sürecinde olan, eksiklerini kapatan insanı ifade etmektedir. Tıpkı Ağın’ın bahsettiği gibi, geliştirilmiş ve kusursuz insan nihai olarak posthümana ulaşmaktadır. Transhümanın, posthüman duruma ulaşmasını Ray Kurzweil (2020), “tekillik” kavramı ile nitelemektedir. Kurzweil’a göre tekillik, “Teknolojik değişim hızının, insan yaşamını geri dönülmez biçimde dönüştürecek kadar yüksek olacağı, değişimin etkilerinin de bir o kadar derinleşeceği, geleceğe ait bir dönemdir” (s.19). Tekillik hali kavram olarak, matematik ve fizik başta olmak üzere fen bilimlerinde kullanılmaktadır ve teorik olarak tanrılaşmayı, sonsuzlaşmayı ifade etmektedir. Kurzweil’ın insanın ulaşacağı yeri tekillik olarak değerlendirmesi, Aydınlanmanın temelinde yatan düşünce olan, rasyonel akıl ile insanın tanrılaşması idealini destekleyen bir nitelik taşımaktadır.

Aydınlanma düşüncesi ve hümanizm temelli bir görüş olan transhümanizmin, transhümanistler tarafından sistemli bir şekilde açıklandığı söylenebilmektedir. Bu bağlamda Nick Bostrom ve David Pearce öncülüğünde 1998 yılında kurulan ve ünlü transhümanist düşünürlerin yer aldığı “Humanity+” topluluğunun 8 maddeden oluşan bir “Transhümanist Bildirisi” bulunmaktadır. Bostrom ve diğerleri (2009), yayımladıkları bu bildiri de aşağıdaki 8 maddeyi sıralamışlardır:

- 1- İnsanlık gelecekte bilim ve teknoloji den derinden etkilenecektir. Yaşlanmayı, bilişsel eksiklikleri, istemsiz acıları ve Dünya gezegenine hapsedilmemizi aşarak insan potansiyelini genişletme olasılığını öngörüyoruz.

- 2- İnsanlığın potansiyelinin hala gerçekleşmediğini inanıyoruz. Harika ve son derece değerli, gelişmiş insan koşullarına yol açan olası senaryolar bulunmaktadır.
- 3- İnsanlığın özellikle yeni teknolojilerin kötüye kullanılmasından kaynaklanan ciddi risklerle karşı karşıya olduğunun farkındayız. Değerli olan çoğu şeyin, hatta hepsinin kaybına yol açan olası gerçekçi senaryolar bulunmaktadır. Bu senaryoların bazıları şiddetli, bazıları ise çözümü zor sorunlardır. Her ilerleme bir değişim olmasına rağmen her değişim bir ilerleme değildir.
- 4- Bu umutları anlamak için araştırma çabasına yatırım yapılması gerekiyor. Riskleri en iyi şekilde nasıl azaltabileceğimizi ve faydalı uygulamaları nasıl hızlandırabileceğimizi dikkatlice karar vermeliyiz. Ayrıca, insanların yapıcı bir şekilde ne yapılması gerektiğini tartışabilecekleri forumlara ve sorumlu kararların uygulanabileceği bir toplumsal düzene ihtiyacımız var.
- 5- Varoluşsal risklerin azaltılması, yaşamın ve sağlığın korunması, ağır ıstırapların hafifletilmesi ile insan öngörü ve bilgeliğinin iyileştirilmesi için araçların geliştirilmesi, acil öncelikler olarak izlenmeli ve büyük ölçüde finanse edilmelidir.
- 6- Politika oluşturma, sorumlu ve kapsayıcı ahlaki vizyon tarafından yönlendirilmeli, hem fırsatlar hem de riskler ciddiye alınmalı, özerkliğe ve bireysel haklara saygı gösterilmeli, dünyadaki tüm insanların çıkarları ve saygınlığı için dayanışma sergilenmelidir. Gelecekte var olacak nesillere karşı ahlaki sorumluluklarımızı da göz önünde bulundurmalıyız.
- 7- İnsanlar, insan olmayan hayvanlar ve gelecekteki tüm yapay zekalar, değiştirilmiş yaşam formları veya teknolojik ve bilimsel ilerlemenin yol açabileceği diğer zekalar dahil tüm duyarlıkların iyiliğini savunuyoruz.
- 8- Bireylerin yaşamlarını nasıl şekillendirecekleri konusunda geniş bir kişisel seçime izin verilmesinden yanayız. Bu seçim, hafıza, konsantrasyon ve zihinsel enerjiye yardımcı olmak için geliştirilebilecek tekniklerin kullanımını, yaşam uzatma terapilerini, üreme seçimi teknolojilerini, kriyonik prosedürleri ve diğer birçok olası insan modifikasyon ve geliştirme teknolojisini içermektedir.

Transhümanist Bildirisi'nin ele aldığı konular, genel çerçevesi ile transhümanizmin üzerine kurulu olduğu düşünce ve çalışma alanlarını işaret etmektedir. Ancak aynı

zamanda transhümanizmi eleştiren görüşler de bildiride olan maddeler üzerinden şekillenmektedir.

Transhümanist Bildirisi'nde ele alınan temel nokta, insanın potansiyeli olgusudur. Carl Elliott, J. B. S. Haldane'in, 1923 tarihli bir makalesinde, ateşin keşfinden uçmaya kadar hiçbir icadın bugüne kadar tanrıyı hedef alıp, ona hakaret etmediği için büyük icatlar olmadığını, sadece insanın potansiyeline vurgu yaptıklarını ifade etmektedir (akt. Elliott, 2003, s.15). Transhümanistlerin insanın potansiyeli olarak yorumladıkları durum ise tanrıya hakaret edilebilecek mertebeye ulaşabilmektedir. Yaşamın uzaması, hastalıkların azalması veya tamamen yok olması, Abraham Maslow'un (1943) işaret ettiği ihtiyaçlar hiyerarşisinin, ihtiyaç kalmaması sonucu ortadan kalkması, ekonomik bir bağımlılık durumu kalmaması, insanın zihinsel açıdan tamamen özgür olması gibi idealler insanın potansiyelini şekillendiren genel hedefler olarak görülebilmektedir. Bilimkurgudan ayrı düşünülemez transhümanizm düşüncesi, her ne kadar absürt bir fikir olarak gözükse de Nick Bostrom ve Ray Kurzweil bilimsel çerçevede olguya mantıklı yaklaşımlar getirmektedirler.

Bostrom (2009, s.44-45), teknolojinin insanın varlığından beri en büyük yardımcısı olduğuna işaret etmektedir. Bostrom'a göre dil dahil insanın geliştirdiği her şey teknoloji içerisine girmekte ve insan teknoloji sayesinde hayatta kalmaktadır. Bostrom, bahsedilen tüm ideallerin gerçekleşmesi için yolun teknolojiden geçtiğini söylemekte ve bu bağlamda "teknolojik tamamlama varsayımı"ndan bahsetmektedir (s.46). Teknolojik tamamlama varsayımına göre, eğer teknolojik ilerlemenin önü bir şekilde kesilmez ise, teknolojinin, hangi yönde ilerlediği önemsiz olarak, bazı temel yetenekler anlamında birtakım getirileri olmaktadır. Böylece insanlık teknoloji geliştirdiği sürece gelişmeye ve değişmeye devam etmektedir. Sonuç olarak, posthümana ulaşmaktadır. Ancak teknolojik tamamlama bir varsayımdır, teknik olarak kanıtlamak mümkün olmamaktadır. Temel yeteneklerin teknolojik gelişmeler doğrultusunda ele alınması bütün temel yeteneklerin edinilebileceğini kesin bir biçimde gösterememektedir. Ayrıca neyin edinilebileceği biliniyor olsa bile, bazı temel yetenekler ulaşılamaz birtakım teknolojik gelişmeler aracılığıyla edinilebilecek olabilmektedir. Bu durumda da teknolojik tamamlama varsayımı yanlış olmaktadır.

Bostrom'un posthümana ulaşma konusunda bir diğer yaklaşımının temelinde simülasyon düşüncesi yer almaktadır. Bostrom (2003, s.243), posthüman durumuna ulaşmış toplumun, geçmişi bilinçli bir "atalar simülasyonu" olarak canlandırabileceği ihtimali üzerinde durmaktadır. Bu bağlamda dünya yaşamı, posthümana ulaşmış toplumun geçmişinin simüle edilmiş bir halidir, yani bir nevi geçmiştir. Bostrom, düşünceyi üç perspektif üzerinden tartışmaktadır. İlk perspektif, dünya yaşamının bir simülasyon olmadığı üzerinedir ve bu durumda insanlık posthüman duruma asla ulaşamamakta, bir şekilde yok olmaktadır. İkinci perspektifte insan toplumu posthümana ulaşmaktadır ancak toplumlar kendi iç dinamiklerinden kaynaklı olarak bir simülasyon üretmeyi gerekli görmemektedirler. Üçüncü perspektif ise dünya yaşamının bir simülasyon olduğu üzerinedir. Bu perspektife göre insanlık posthüman duruma ulaşmakta ve bir simülasyon inşa etmektedir. Ancak bu perspektifte bilinen insanlık bir atalar simülasyonu içerisinde oluşturulduğundan asla posthümana ulaşamamaktadır. Bostrom'un bahsettiği üç ihtimalden iki tanesinin posthüman duruma çıkması, insanlığın posthümana ulaşma ihtimalinin ulaşamama ihtimalinden daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Ray Kurzweil, Nick Bostrom'un aksine, posthüman durumuna ulaşmayı ihtimaller üzerinden değerlendirmemektedir. Kurzweil, posthüman durumu tekillik olarak isimlendirmektedir ve kendisine göre tekillik haline kesinlikle ulaşılmaktadır (2020, s.176-177). Kurzweil'in tekillik ulaşma süreci ise aynı Bostrom'un düşüncesinde olduğu gibi gözlemsel bir varsayıma dayanmaktadır. Kurzweil (s.23-29), teknolojik ilerlemenin doğrusal değil, üstel olduğunu ifade etmektedir. Üstel büyüme, logaritmik bir şekilde katlanarak ilerlemektir ve bu bağlamda ilerleme süreci hep kendini katlayarak gerçekleşmektedir. Doğrusal büyüme ise sabit bir ilerleme grafiği çizmektedir. Üstel ilerleme bir süre doğrusal ilerleme grafiği çizerek başlamaktadır, ancak dirsek eşiği aşıldıktan sonra patlayıcı bir şekilde yükselişe geçmektedir. Robert Heilbroner (1995, s.8), üstel ilerlemeyi, insanın teknolojik evriminin üç aşamada gerçekleştiğine işaret ederek açıklamaktadır. İlk aşama, insanlığın ortaya çıkışından 18. Yüzyılın başlarına kadar olan dönemi kapsamaktadır. Bu aşamada, teknolojik ve ekonomik koşullar büyük değişimler geçiremez olarak yorumlanmaktadır. Kurzweil'in ele aldığı, üstel ilerlemenin bir süre doğrusal ilerleme ile benzer özellik gösterdiği dönem bu süreçtir. İkinci aşama,

18. Yüzyıl ile II. Dünya Savaşı'na kadar olan dönemi kapsamaktadır. Sanayi devrimi ile dünyevi beklentiler, doğanın ulaşılamaz güçlerinin bilim ve rasyonalitenin aracılığıyla kontrol edilebileceği inancını içerecek şekilde değişmektedir. Modernitenin tüm varlığıyla hâkim olduğu bu aşama, üstel ilerleme eğrisinde bulunan dirseğin aşıldığı aşama olarak görülebilmektedir. Bu aşamadan sonra teknolojik gelişim ve ilerleme patlayıcı bir büyüme grafiği ortaya koymaktadır. Üçüncü aşama, II. Dünya Savaşı ile girilen aşama olarak görülmektedir. Teknolojik gelişme, çok hızlı bir şekilde katlanarak üstel bir biçimde ilerlemektedir.

Üstel ilerlemeyi işaret eden bir diğer isim ise Gordon Moore'dur. "Moore Yasası" olarak bilinen görüşüne göre Moore (1965), bilgisayar ve elektronik devre teknolojilerinde gözlemlerinden yola çıkarak her 12 ayda bir, iki kat daha hızlı çalışan devreler üretildiğini ifade etmektedir. Hammadde maliyetleri sürekli düşmekte, üretim sürekli yükselmekte, üretilen parçalar küçüldüğü için daha kompakt yapılar elde edilebilmektedir. Bu sayede bilgi teknolojilerinin gücü her geçen sene katlanarak artmaktadır.

Üstel ilerleme ile teknolojik gelişim hızının katlanarak ilerlemesi, insanlığı tekillik veya posthümana ulaştırmaktadır. Teknolojik tamamlama varsayımı ve Moore yasası ile bağlantılı biçimde üstel ilerleme birbirlerini tamamlayan olgular olarak ele alınabilmektedir. Teknolojik ilerleme ile transhümanist idealin son noktası olan posthümana ulaşma bağlantısını değerlendiren Irving John Good (1965, s.33), "ultraintelligent" olarak adlandırdığı bir makineden bahsetmektedir. Ultraintelligent makine insanlığın tüm entelektüel birikimine sahiptir, böylece kendi işlem gücüyle kendinden daha zeki makineler yapabilme kapasitesine içkin bir konumdadır. Burada Good, tek bir zeki makinenin üretimi sonucunda teknolojik üstel ilerlemenin daha hızlı bir şekilde katlanarak geliştiğini ifade etmektedir. Kurzweil (2020, s.197), bahsedilen zeki makinenin üretiminin çok yakın olduğunu ve 2045 yılına kadar insanlığın tekilliğe ulaşacağını iddia etmektedir. Tekillik sonrasında genetik teknolojisi, nanoteknoloji ve robotik teknolojilerde yaşanacak büyük gelişme ile insan işaret edilen potansiyeline ulaşabilmektedir.

N. Katherine Hayles, transhümanist görüşü açıklarken, Kartezyen düalizmden yola çıkan Hans Moravec'in düşüncelerini irdelemektedir. Moravec'in beden/zihin

ikileminden yola çıkarak Hayles, zihnin bedenden ayrı düşünülmesi gerektiğini ve gelişen teknoloji ile zihnin transfer edilebileceğini ileri sürerken aynı zamanda transhümanist düşünce ile paralel olarak zihnin makineye aktarılması sonucunda, insanlığın tekilliğinin ve ölümsüzlüğünün elde edilebileceğini vurgulamaktadır (Hayles, 1999, s.xi-xiv). Böylece yaşlanan ve ölümlü bedenlere artık ihtiyaç kalmamakta, zihin makinenin içerisinde sonsuza kadar var olabilmektedir.

Transhümanist düşünürlerin, posthümana ulaşma ideali ve insanın potansiyele ulaşması, bilgisayar teknolojisinin hızlı gelişimi, zihin aktarımı, genetik bilimi, nanoteknoloji ve robotik gibi düşünceler çerçevesinde gelişmektedir. Ancak düşünürlerin işaret ettiği alanlar kusursuz bir yapıda ilerlememektedir. Kusursuz işleyemeyen bir yapıda insanın kusursuzluğa ulaşması ise mantık çerçevesinin dışında kalmaktadır. Bahsedilen bağlamda transhümanist düşünürler, transhümanist düşüncenin risklerini de değerlendirmektedirler.

Transhümanizm her ne kadar sonsuzluğu ve ölümsüzlüğü hedefliyor olsa da insanlığın yok olma ihtimali her zaman bulunmaktadır. John Leslie (1998, s.x), insanlığın sonraki beş yüzyıl içerisinde %30 ihtimal ile yok olacağını işaret etmektedir. Martin Rees (2003, s.8), insanlığın bir sonraki yüzyılı görme ihtimalinin yarı yarıya olduğunu işaret ederek, yok oluşun doğrudan teknoloji ile alakalı olduğunu belirtmektedir. Bill Joy (2000, s.2), transhümanist görüşün ilerlemeye yönelik düşüncesinin görüldüğü kadar da güvenli olmadığını, hatta muhtemel olarak insanlığın sonunu hazırladığını belirtmektedir. Joy, teknolojik ilerlemenin risklerini, kıyamet senaryoları üretmeden anlatmaktadır. Burada tıpkı Good'un bahsettiği gibi Joy, insanlık şayet kendisinden daha zeki makineler üretebilecek bir süper bilgisayar yapmayı başarabilirse, üretilen zeki makineler üzerindeki kontrolünü de kaybetme ihtimalinin bir o kadar yüksek olacağını söylemektedir. İnsan, makinelerin hâkim olduğu bir yapıda, ikinci tür konumuna düşmekte ve durumunu geliştirmekten ziyade mevcut halini bile koruyamaz bir konuma gelebilmektedir. Hastalıkları bitirmesi, daha kesin tedavi yolları bulunması ve nihai olarak ölümsüzlüğe ulaşılması için nanoteknoloji aracılığıyla geliştirilmiş olan nanobotlar, tıpkı zeki makinelerin hakimiyeti gibi bir risk içermektedir. Eric Drexler (1985, s.26), nanobotların, üretim amaçları gereği, hücre görevi görecekleri, bu nedenle de çok hızlı ve kontrolsüz bir şekilde kendilerini çoğaltabileceklerini işaret etmektedir.

Drexler'in bahsettiği durum, "Gray Goo" problemi olarak isimlendirilmektedir ve kontrolsüz bir şekilde çoğalacak nanobotların dünyayı sararak, ekolojiyi tüketip, insanlığın sonu olacağını vurgulamaktadır. Tıpkı nanobotların hızlıca çoğalarak yayılması gibi bir diğer problem de genetik biliminden çıkmaktadır. Nick Bostrom (2009, s.52), genetik bilimi çerçevesinde yapılan deneyler ve geliştirmeler ile laboratuvar ortamında yeni tip virüs ve bakteriler üretilebileceğine işaret etmektedir. Öldürücülük oranı yüksek olan virüslerin genelde bulaşıcılığının düşük olduğunu ancak HIV öldürücülüğünde ve grip bulaşıcılığında bir virüsün üretilmesinin de mümkün olduğunu ifade etmektedir. Kurzweil (2020, s.597), genetiğin oluşturduğu risklerin, nanoteknoloji aracılığıyla çözülebileceğini, nanoteknolojinin oluşturduğu problemlerin ise robotik ve güçlü yapay zekâ ile üstesinden gelinebileceğini belirtmektedir.

Aydınlanmacı akıl ve hümanizme getirilen, tüm yaşamın araçsal akla indirgenmesinin anca yıkıma sebep olacağı eleştirisi, bahsedilen ilerlemenin riskleri çerçevesinde anlam kazanmaktadır. Bu bağlamda transhümanizme en ciddi eleştirilerden birini getiren kişi Francis Fukuyama'dır. Fukuyama (2004, s.42-43), transhümanist görüşü, bilimkurgunun çok ciddiye alınması olarak değerlendirerek, dünyanın transhümanistlerin gördüğü gibi bir yer olmadığını savunmaktadır. Fukuyama'nın düşüncesine göre transhümanizm, hümanizm gibi, Batı'yı merkeze alan bir görüştür. Eğer bahsedilen gelişmeler gerçekleşirse ilk problemlerin eşitlik alanında çıkacağını işaret etmektedir. Eşitlik durumunu, Amerikan toplumu çerçevesinde değerlendirerek, hala ırkçılık gibi en temel insani problemler çözülmemişken, transhümanizmin yeni problemlere zemin hazırlayacağından bahsetmektedir. Tabii ki eşitsizlik durumunun ekonomik tarafı da göz ardı edilememektedir. İnsanın gelişimine dayalı bir yapıya tüm dünyanın eşit bir şekilde ulaşabileceği düşüncesi, fazlasıyla iyimser ve hayalperest kalmaktadır. Fukuyama'nın bu eleştirisinden yola çıkarak, transhümanizm çerçevesinde bahsedilen geliştirmeleri üretecek yapıların, devletler değil de özel firmalar olacağı gerçeği göz önünde bulundurulduğunda, devletlerin konumları da transhümanist süreç içerisinde ayrı bir tartışma konusu olmaktadır.

Katherine Hayles da (2010, s.215-216), tıpkı Fukuyama gibi transhümanist görüşün ancak bir bilimkurgu olabileceğini işaret etmektedir. Hayles'ın görüşüne göre, "technogenesis" olarak bilinen, insan ve makinenin birleşmesi durumu, mümkün

olmamaktadır. Mümkin olsa bile, Fukuyama'nın işaret ettiği şekilde, transhümanist gelişmelerin ciddi bir sosyal adaletsizlik ortaya koyacağını, az gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerin, bahsedilen gelişmelerden yararlanamayacağını ifade etmektedir (s.218). Ancak teknolojik gelişmeler, ekonomik yapıdan bağımsız şekilde, tüm insanlara ücretsiz bir halde sunulmakta olsa bile, bu sefer de gelişmeleri kabul etmiş olan ve etmemiş olan bireyler arasında bir eşitsizlik görüleceği düşünülmektedir. Hem Hayles'in hem de Fukuyama'nın değerlendirmesi ışığında, toplumsal olarak transhümanizmin en büyük problemlerinden biri, eşitsizlik hali olmaktadır.

Rosi Braidotti (2021, s.64), posthüman durumundan bahsederken, kendisinin posthüman durumu, varılması gereken bir hedef olarak görmediğini ifade etmektedir. Transhümanist düşüncüyü, şirketlerin kâr amacı güdeceği bir mekanizma olarak nitelemektedir. Transhümanistlerin görüşlerinin aksine, Braidotti'nin düşüncesine göre, teknolojik gelişmeler bedava veya çok düşük ücretlere topluma ulaşmayacak, tam tersi doğrudan şirketlerin güç elde edebileceği, kapitalist bir yapı oluşturacaktır. Foucault'nun biyoiktidar düşüncesi, böylece şirketler nezdinde, kelimenin tam anlamıyla vücut bulmaktadır.

William Grassie (2010, s.262-263), transhümanist düşünürlerin "insani değerler" kavramını sıklıkla kullandığından bahsetmektedir. İnsani değerler kavramının çok ucu açık, rasyonaliteden uzak olduğuna işaret ederek, insani değerleri kimin belirlediğini veya kimin belirlediği insani değerlerin transhümanizmin konusunu oluşturduğunu sorgulamaktadır. Sorgulanan bağlamda konu, Avrupa merkezci hümanist düşünce ve Aydınlanmacı araçsal akla çıkmaktadır.

Aydınlanmacı akıl ve hümanizm, bahsedildiği üzere, posthümanizm kavramının merkezini oluşturmaktadır. Bu bağlamda gerek eleştirel posthümanizm, gerekse destekleyici posthümanizm düşünceleri, tıpkı Lyotard'ın işaret ettiği gibi, hümanizmin baştan yazımı konumuna gelmektedir. Eleştirel posthümanizm görüşü, hümanist semboller, söylemler ve görüşleri yapıbozuma uğratarak, yeni bir hümanist görüş oluşturmaktadır. Destekleyici posthümanist görüş ise, hümanizmin ideallerini merkeze yerleştirerek, posthümana veya tekilliğe ulaşma hedefinde transhüman için baştan bir hümanizm inşa etmektedir. Bahsedilen bağlamda posthümanist görüşler, genel çerçeve itibarıyla, yaşam üzerine ürettiği fikirlerle, kültür, toplum ve yaşamı şekillendirme gayesi

içerisinde bulunmaktadır. Posthümanizmin, kültürel ve toplumsal söylemleri, sinema alanında da yer bulmaktadır. Özellikle fütürist yapısı, hümanizm ve Aydınlanma düşüncesi çerçevesinde gelişmiş görüşler olmasından ötürü posthümanizm, bilimkurgu ve korku sinemasında anlam kazanmaktadır.

II. Bölüm: Bilimkurgu Sineması-Korku Sineması ve Bilimkurgu-Korku Sineması

Aydınlanma felsefesi ve hümanizmin temelini oluşturan rasyonel akıl ve insanın yaşamın merkezi konumuna yerleştirilmesi, 18. Yüzyıl sonrasında bir anda ortaya çıkmış bir fikir olmamakla birlikte, modernizm, hümanizm ve Aydınlanmacı akıl, Antik Çağ düşünürlerine kadar dayanmaktadır. İnsan akli ve düşüncesi, antik çağlardan beri, insanlık için gelişmenin ve yaşamının temel aracı niteliğini taşıdığı söylenebilmektedir. Rasyonel akıl ile insan, düşünerek ve düşündüklerini eyleme dönüştürerek sürekli bir ilerleme hedeflemektedir. Ancak insanın fiziksel sınırlılıklarından ötürü, düşünülen ve üretilen her fikir insanın zihninde kalıcı olamamaktadır. Üzerinden zaman geçmiş ve eyleme dökülmemiş bir düşünce unutulabileceği gibi, bireyin düşünceleri, kendisi öldükten sonra da yok olacağı varsayılmaktadır. Bu bağlamda, hafıza, insanın hayatında oldukça önemli bir yer tutmaktadır.

İnsanlık dünya üzerinde var olduğu andan itibaren, hafızanın önemini kavrayarak, hafızanın aktarımı ve hatırlama eyleminin gerçekleşmesi için bazı metotlar ortaya koymaktadır. Mağara duvarlarında bulunan çizimler ve daha sonrasında bulunan yazı ile, insan günlük yaşantısını, tecrübelerini ve önemli olayları kayıt altında tutarak hatırlama eyleminin gerçekleşmesine ve elde ettiği verilerin kendisinden sonra gelecek insanlara aktarımını sağlamaktadır. Zaman içerisinde yazı ve mağara resimleri, heykel gibi plastik sanatlar, dans, tiyatro gibi performans sanatlarının ortaya çıkışına sebep olmakta, yaratılan bu sanat dalları ile hafızanın korunmasına ve bilgiler ile düşüncelerin, sonra gelecek olan insanlara aktarılması sağlanmaktadır.

Yazı, resim, heykel gibi hafızayı kayıt altına alan olguların, çeşitliliği ve fazlalığı, insanları, bu eserlere daha rahat ulaşabilmek ve ayırabilmek için, içerikleri ve biçimleri üzerinden kategorilendirmeye itmektedir. Edebiyat kendi içerisinde biçim olarak, şiir, hikâye, roman gibi, içerik olarak da tarihi, romantik, bilimkurgu gibi türlere ayrıştırılarak sınıflandırılmaktadır. Fotoğrafın ve daha sonrasında gelişen sinemanın da tıpkı bahsedilen yazı ve diğer sanatlar gibi, hafızanın korunmasında ve aktarılmasında merkezi bir rol aldığı söylenebilmektedir. Bu bağlamda tıpkı edebiyat ya da tiyatro sanatlarında olduğu gibi sinemada da bir sınıflandırma ve kategorilendirme durumu bulunmaktadır.

Kategorilendirme ve sınıflandırma, bir eserin kendi türü içerisinde değerlendirilmesi, aranan bilgiye daha kolay ulaşılması ve sanatçının kendisine bir

uzmanlık alanı tanıyarak o alanda eserler vermesi gibi olgular etrafından önem kazanmaktadır. Ancak yararlarının yanı sıra, kategorilendirme ve sınıflandırma olgusu, bir eserin özgün içeriğinden ziyade bulunduğu türü ortaya çıkartmakta ve bu hususta eserin özgün yapısını kaybetmesine sebep olmaktadır. Eserlerin tür ayrımı ile birbirleri ile karşılaştırılmasına zemin hazırlanmakta, eserler bireysel ve özgün olarak bulunamamaktadır. Foucault (2001, s.210) kategorilendirme ve sınıflandırma olgusunu tür kavramı üzerinden ele alarak açıklamaktadır. Foucault, bulunduğu genetik yapı, biçimsel özellikleri, alışkanlıklar gibi olgular temelinde hayvanları ve bitkilerin sınıflandırılmasını, dil ve anlatım özellikleri üzerinden incelemekte, sınıflandırılmış bir olgunun kendi özel olma yetisini kaybettiğine ve olguya, türü üzerinden bir kimlik yüklendiğine işaret etmektedir. Foucault'nun görüşünden yola çıkarak, türlere ayırma ve sınıflandırma, sanat üzerinden ele alındığında, her ne kadar eserin ve olgunun özel kimliğine zarar veriyor olsa da, aynı dönemde veya aynı bölgeden çıkmış, benzer estetik özelliklere sahip, benzer içeriklerin olduğu eserleri toplu bir başlık altında nitelemek önem kazanabilmektedir. Foucault'nun söylemi doğrultusunda sınıflandırmanın olumsuz olarak değerlendirilebilecek tarafı, içerik, söylemsel altyapı ve atmosfer olarak birbirinden farklı olan özgün yapımların basit bir biçimde aynı türe indirgemek, eserin içini boşaltmakta ve salt bir tür üzerinden tanımlanmasına itmektedir. Bu hususta sınıflandırma ve kategorilendirmenin eserin kimliğini yok ettiği söylenebilmektedir. Ancak bunun yanı sıra, akademik inceleme çerçevesinde kategorilendirme ve sınıflandırmanın varlığı, evrenin kısıtlanması ve daha tutarlı değerlendirme yapılabilmesi konusunda avantaj sağlamaktadır. Bahsedilen nedenden dolayı, özellikle akademik anlamda incelemeyi ve ele almayı kolaylaştırma nedeniyle, tıpkı öncülleri gibi sinema da, içeriğine göre bilimkurgu, korku, aksiyon, macera, komedi, romantik gibi türlere ayrıştırılarak sınıflandırılmaktadır. Çalışmanın bu bölümünde, bir tür olarak sinemada bilimkurgu ve korku türlerinin gelişimi ve genel özellikleri ele alınmaktadır.

2.1 Bilimkurgu Sinemasının Tür Olarak Gelişimi ve Genel Özellikleri

Edebiyat alanında bilimkurgunun ortaya çıkışı ve gelişimi, sinemayı da doğrudan etkilemiş ve bilimkurgunun sinemada bir tür olarak yer bulmasını sağlamıştır. Edebiyatta bilimkurgunun temel oluşumunu anlayabilmek adına bilimkurgu kavramının tanımlanması önemli olmaktadır. Ünlü bilimkurgu yazarı Isaac Asimov, bilimkurguyu

insanın, bilim ve teknolojideki deęişimlere olan tepkisinin ele alındığı bir edebiyat dalı olarak tanımlamaktadır (1975, s.62). Jacques Baudou (2005, s.8), isim olarak “bilimkurgu”nun ilk defa Haziran 1929’da *Science Wonder Stories* dergisinin Hugo Gernsback tarafından yazılan sunuş yazısında geçtiğine işaret etmektedir. Ancak bir tür olarak bilimkurgunun ortaya çıkışının, her ne kadar ismi konulmamış olsa da, Antik Yunan mitlerine kadar uzandığı söylenebilmektedir. Despina Kakoudaki (2017, s.60), tanrı Hephaistos tarafından yapılmış olan Pandora’nın, tüm yapay insan hikayelerinin temelini oluşturduğunu işaret etmektedir. Ünsal Oskay (2018, s.24), mitoloji ve kurgu bağının anlamlı olduğunu ve insanın kurgu aracılığıyla yaşamın algılanma biçiminden kaynaklı şokları hafiflettiğini söylemektedir. Bu bağlamda kurgu ve dolayısıyla bilimkurgu hem bir kaçış noktası olarak hem de yaşamın bir yansıması olarak değerlendirilebilmektedir.

Mitolojik ve antik kökenlerden bağımsız olarak, kategorilendirilmiş, tür olarak ayrılmış, “modern” olarak tanımlanan bilimkurgunun, erken dönem örneklerinin Mary Shelley’nin 1818 yılında kaleme aldığı, *Frankenstein ya da Modern Prometheus* eseri ve Edgar Allan Poe’nun bazı öyküleri olduğu ifade edilmektedir (Baudou, 2005, s.20-22). Ancak bahsedilen ilk dönem modern bilimkurgu eserleri, yazıldıkları dönemde bilimkurgu gibi bir kavram bulunmadığından dolayı, korku ya da macera türleri altında kategorilendirilmektedir. Bu nedenle bilimkurgu, bir tür olarak sıklıkla diğer yazınsal türlerle birlikte anılmaktadır. Raymond Williams (1988, s.356-357), bilimkurguyu tanımlarken, edebiyat ve sinema alanında diğer türler ile oldukça uyum içerisinde yer alabilecek bir tür olduğundan bahsederek, bilimkurgu/savaş, bilimkurgu/macera, bilimkurgu/aşk hatta bilimkurgu/mizah birleşiminden çıkmış eserleri işaret etmektedir. Bu bağlamda Mary Shelley’nin eserini bir gotik-bilimkurgu olarak değerlendirmektedir. Aynı şekilde James Gunn da (1996, s.377), bilimkurgunun sinemada, western ve dedektiflik gibi temalar ile ortak bir potada eritilebilen esnek bir tür olduğunu ifade etmektedir. Dolayısıyla bilimkurgunun oldukça geniş bir alanı kapsadığı söylenebilmektedir.

Baudou (2005, s.32), Hugo Gernsback’in “bilimkurgu” ismini kullanmasının ardından, türün ciddi bir popülerlik kazandığına, ancak bu dönemde üretilen bilimkurguların “pulp” olarak adlandırılan, düşük kalite, hızlı üretim ve tüketim metinleri

olduđuna işaret etmektedir. Darko Suvin (1982, s.6), bilimkurgu türünü bir piramit şekli ile açıklamaktadır. Suvin’in piramit benzetmesinde, piramidin tabanı, en çok eserin bulunduğu kısımdır ve tamamıyla bahsedilen pulp eserlerden oluşmaktadır. Suvin’e göre bilimkurguda aşılması gereken bir kalite eşiđi bulunmakta ve bu eşiđi aşabilen, piramidin tepe noktasını oluşturan çok az eser bulunmaktadır. Ancak bilimkurgu türünde her dönemde pulp eserler ortaya konulmamakta, özellikle II. Dünya Savaşı ve sonrasındaki dönemde bilimkurgu türü deđişim içerisine girerek altın çağını yaşamaktadır.

Bilimkurgu türü, John Campbell’ın *Astounding Stories* dergisinin başına geçtiđi, “Campbell dönemi” olarak isimlendirilen, 1937-1969 arası dönemde özellikle Amerika Birleşik Devletleri’nde büyük popülerlik kazanarak bir deđişim içerisine girmektedir (Baudou, 2005, s.35-39). Campbell döneminde, bilimkurgunun, bilimsel yönü oldukça önem kazanarak ön plana çıkmaktadır. Pulp eserlerin üretildiđi önceki dönemde, bilimsel gözüken ancak kurgulardan ibaret olan bilimkurgu türü, bilim formasyonuna sahip Campbell ile bilimsel olgulara daha fazla odaklanır hale gelmektedir. Isaac Asimov, Robert E. Heinlein ve Philip K. Dick gibi bilimkurguya yön vermiş isimler, Campbell döneminde aktif olarak eser üretmektedirler. Baudou’nun (s.39-42, s.48-53) işaret ettiđi bilimkurgunun bir diđer önemli deđişimi, 1964-1970 yılları arasındaki kısa dönemde Birleşik Krallık’ta yaşanmaktadır. Michael Moorcock’ın 1964 yılında *New Worlds* dergisinin başına geçmesi ile birlikte adadaki bilimkurgu, dönemsel gelişimler doğrultusunda bir deđişim yaşayarak ana odađı pozitif bilimlerden sıyrılmakta ve toplumsal-politik eleştiriye doğru dönüşmektedir. Brian Aldiss, J. G. Ballard ve Arthur C. Clarke gibi isimler bu dönemde eserler vermektedirler.

Bilimkurgunun sinemada ortaya çıkışı ile sinemanın icadının arasında çok az yıl farkı bulunmaktadır. Lumiere kardeşlerin ilk sinema gösteriminden 6 yıl sonra, 1902 yılında, Georges Méliés *Ay’a Seyahat* filmi ile sinemada bilimkurgunun ilk örneđini ortaya koymaktadır. Bilimkurgu sinemasının öncülünün, bilimkurgu edebiyatı olması Méliés’in filminde anlam kazanmaktadır. Film, Jules Verne’nin, *Ay’a Seyahat* adlı öyküsünden esinlenmektedir. Bilimkurgunun, sinemada ilk örneđi olan Méliés’in *Ay’a Seyahat*’inin, dönemi için ileri düzey sayılabilecek bir kurgu ve efekt kullanımı bulunmaktadır. Bu bağlamda Méliés filminde günümüz modern bilimkurgu sinemasında

hala önemli olan özel efektler ve kurgunun yaratıcı kullanımının temellerini atmaktadır (Bould, 2019, s.84-91).

Méliés sonrasında bilimkurgunun sinemada gelişmesi Alman dışavurumculuğu ile olmaktadır. Manfred Nagl (1983, s.264), Stellan Rye'in 1913 tarihli *Praglı Öğrenci*, Paul Wegener ve Henrik Galeen'in 1914 tarihli *Der Golem* ve Otto Rippert'in 1916 tarihli *Homunculus* filmlerini bilimkurgu sinemasının erken dönem eserleri olarak göstermektedir. Daha sonrasında, Fritz Lang'ın 1927 tarihli *Metropolis* filmi, bilimkurgu türünün önemli yapıtaşlarından birisi olarak görülmektedir.

Nagl'ın işaret ettiği, ilk dönem bilimkurgu sineması örneklerinden yola çıkarak, bilimkurgunun gelecekte geçmesi, fütürist bir ütopya veya distopyayı resmetmesi gibi bir mecburiyeti bulunmamaktadır. Golem örneğinde olduğu gibi bilimkurgu, 16. Yüzyılda geçebilmekte veya Metropolis gibi fütürist bir geleceği irdeleyebilmektedir. Oskay bu hususu şöyle açıklamaktadır:

“Bilimkurgu filmlerinin kimisi bronz çağında kimisi ise uzay çağında geçebiliyor. Kimisi yerkürenin merkezinde, kimisi insan bedeninin içinde, kimisi ise galaksilerde geçebiliyor. Kiminde uzay adamları, kiminde ‘canavarlar’, kiminde robotlar, kiminde kutsal varlıklar, kiminde de bunların hepsi birden ayrıca insan görünebiliyor. Kısmen çeşitli bilim dallarından bilgiler, kısmen kurgudan ibaret öğeler alınıyor ve bunlar bir araya getiriliyor. Ama hepsinde salgın hastalıklar, kimlik yitirimi, homojenleştirim, kitlesel kırımlar, endişe ve dehşet duygusu yaratan öyküler işleniyor. Kimisinde atom çağını, kimisinde soğuk savaşı, kimisinde ise McCarthy Dönemi’ni dolaylı olarak anlatan metaforlara rastlanıyor. Bunlar, toplumların gerilim dönemlerine denk geliyor. Bilimsel görünen yanı ile insanların var olan toplum ve dünya karşısındaki inançsızlıklarını, kuşkularını, korkularını, umut kırıklıklarını, kurgusal yanı ile de insanların çağdaş yaşamda erişebildikleri beklentilerini daha iyi bir yaşama yönelik, ama açıkça ve korkusuzca dile getiremedikleri umut ve beklentilerini yansıtıyor.” (Oskay, 2018, s.179-180)

Oskay'ın aktardıklarından yola çıkarak, bilimkurgunun konu ve içerik itibariyle değişiklikler gösterebileceği anlaşılabilmektedir. Tıpkı Gunn ve Williams'ın da ifade ettiği gibi bu durum bilimkurgunun diğer türler ile çok homojen bir şekilde ele alınabilmesine zemin hazırlamaktadır. Ayrıca Oskay, dünya ile üretilmiş bilimkurgu eserin geçtiği kurgusal gerçeklik arasında bağlantılar olduğuna işaret etmekte ve bu

bağlamda bilimkurgu türünü, daha karamsar bir bakış açısından ele almaktadır. Darko Suvin de (1982, s.4-5) tıpkı Oskay gibi, bilimkurgunun bir “novum”dan (yenilik) yola çıktığını, ancak sosyo-tarihsel bilgiyle biçimsel bilginin birleştirilmesi sonrası anlaşılabilirliğini ve bilimkurgunun üretildiği dönemin konjonktürü ile birlikte düşünülmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Bilimkurgunun bir tür olarak, dünya ve dünyada yaşanan büyük çaplı olaylarla doğrudan bağlantısının olduğu, gerek II. Dünya Savaşı zamanında altın çağını yaşamasından gerekse 1968 olayları döneminde daha politik ve siyasi bir temele oturmasından görülebilmektedir. Bahsedilen bağlamda, bir tür olarak bilimkurgunun, özellikle bilim temelinden kaynaklı olarak araçsal akıl ve modernite ile bağlantılı olması anlam kazanmaktadır.

- *Bilimkurgu ve Bilim İlişkisi: Modernite Eleştirisi Olarak Bilimkurgu*

Bilimkurgu türü, gerek isminden gerekse içeriğinden, basitçe, bilim ve kurgunun bir birleşimi olarak tanımlanabilmektedir. Ancak bilimsel bir kurgu olarak ele alınabilecek bilimkurgu türünün, ne ölçüde bilimsel olduğu irdelenmektedir. Bilimkurgunun altın çağı sayılabilecek Campbell döneminde, bilimkurguda bilimsel temeller kurgunun önünde yer alarak sağlam dayanağa oturtulmuş bir tür ortaya konulmaktadır.

Mark Bould (2019, s.15-16), bilimkurgunun bilimsel yanını ele alırken, Susan Sontag (1994, s.212) ve Carl Freedman’ın (1998) görüşlerini irdelemektedir. Sontag ve Freedman, bilimkurguyu, edebiyat ve sinema olarak, iki farklı medya üzerinden ele almaktadırlar. Hem Freedman’ın hem de Sontag’ın bilimkurgu-bilim ilişkisi üzerine kanısı, bilimkurgu sinemasının duygulara hitap ettiği ve bu nedenle bilimsel yönünün zayıf olduğu, ancak bilimkurgu edebiyatının, zihinsel materyaller ve bilimsel gerçeklere dayandığından dolayı, bilimsel yönünün zengin olduğu şeklinde olmaktadır. Ancak Bould, bu argümanın sorunlu olduğunu işaret etmektedir. Bahsedilen düşüncenin, bilimkurguyu çok kısıtlı ve sıkı kurallar çerçevesinde değerlendirdiğini, ayrıca sinema olarak da sadece ana akım Hollywood filmlerini ele aldığını savunmaktadır.

Oskay (2018, s.39-40), Bould’un da işaret ettiği, ana akım Hollywood filmlerini bilimkurgu olarak değil, “uzay operası” olarak tanımlamakta ve bu türden yapımları

bilimsel görünürlü masallar ve fantazyalar olarak değerlendirmektedir. Uzay operası dışında kalan bilimkurgu üretimini ise Oskay, “bilişsel yabancılaştırım” olarak tanımlayarak içeriğinde bulunan bilim ögesinin, algılama, bilme ve idrak etme sürecini, kurgu ögesinin ise yabancılaşma sürecini desteklediğini ifade etmektedir.

Jacques Baudou (2005, s.10), bilimkurguyu, fantazyaya veya büyülü edebiyattan ayırmak için, içeriğinin bilimsel olması ya da bilimsel görünmesi gerektiğini söylemektedir. Bould (2019, s.16-18), bilimsel görünme ile alakalı olarak, “The Thing” filminde geçen bir diyalog üzerinden, bilimsel görünmek amacıyla, bilimkurgu filmlerinde lafın dolandırılması, anlamsız tabirler ve terimlere yer verilmesi gibi yollara başvurulduğunu işaret etmektedir. Bu bağlamda bilimkurgunun bilim yönü, sadece kulağa bilimsel gelen birtakım söylemlerden ibaret olmaktadır.

Despina Kakoudaki (2017, s.82-84), Mary Shelley’nin Frankenstein öyküsünü yaratmadan önce simya üzerine okumalarda bulunduğu bahsetmektedir. Victor Frankenstein karakterinin ise, Cornelius Agrippa, Paracelsus, Albertus Magnus gibi doğa filozofları ve simyacıların kaynakları üzerinden çalışmalarını yürütmesi, hikâyenin bilimsel yönünü sorgulatmaktadır. Bilimkurgu külliyatında, temel olarak tüm yapay insan öykülerinin temelini Frankenstein’a, Frankenstein’ın da temelini Yahudilikte bulunan Golem mitosunu dayandığını işaret eden Kakoudaki, bu bağlamda bilimkurgunun ne kadar kurgu temelli, ne kadar bilimsel temelli olduğunu sorgulamaktadır.

Bilimkurgu eserleri, temelde bilim insanları tarafından yazılmadığı ve eserlerin varoluşlarının ana amacı, tüketen kişiye ulaşmak olduğundan dolayı bilimkurgu eserlerini bilimsel metinler olarak değerlendirmek mantık dışı olmaktadır. Bunun yanı sıra bilimkurgu materyallerini tüketen standart bir tüketicinin de bilim insanı olmadığı göz önünde bulundurulduğunda, bilimkurgu metinlerinin salt bilimsel gerçeklere dayanmasını beklemek çok da anlamlı olmamaktadır. Özellikle bilimkurgu sineması, izleyiciyi etkilemek, izleyicinin filmi izlerken geçirdiği vakitten keyif almasını sağlamak ve en nihayetinde izleyiciyi duygusal bir tatmin durumuna ulaştırmak için bilimsel gerçekleri çok da önemsemeyebilmektedir. Bould (2019, s.18-19), bu durumu uzay boşluğunda aslında ses dalgaları hareket edemeyeceği için sesin yayılamaması gerçeğinin yok sayılıp, özellikle *Star Wars* gibi uzay boşluğunda hareketliliğin bol olduğu yapımlarda, sesin etkili bir şekilde kullanılmasını örnek göstermektedir. Aynı şekilde

oksijenin bulunmadığı bir boşluk ortamında patlama yaşanmayacağı bilimsel gerçekliği, izleyiciyi etkileyecek sahneleri yaratmak adına yok sayılmaktadır.

Bilimkurgunun, her ne kadar isminde bilim geçiyor olsa da yine de kurgu özelliği taşıdığı göz önünde bulundurulduğunda, bahsedilen tüketim sebepleri de değerlendirilirse, bilimsel olması ve bilimsel gerçeklere sıkı sıkıya bağlı kalması için hiçbir sebep bulunmamaktadır. Ancak bahsedilen tüm bilimsel gözükme çabasının yanı sıra, bilimkurgu, bilime, moderniteye, Aydınlanmacı akla ve hümanizme eleştirel bir yaklaşım olarak ele alınabilmektedir. Bu hususta, bilimkurgunun bilim boyutu veya bilimsel gözükme çabasının nedeni, altı daha dolu bir şekilde anlam kazanmaktadır.

Bilimkurguların sahip olduğu, Oskay'ın işaret ettiği, salgınlar, kimlik yitimi, kitlesel kırımlar gibi temaları, bilimsel olsun veya olmasın, bilimkurguyu bir eleştirel yaklaşım aracı olarak düşünülmesi gerekliliğini güçlendirmektedir. Williams (1988, s.357), bahsedilen bağlamı, bilimkurguların sadece üç tipi olduğunu işaret ederek, desteklemektedir. İlk bilimkurgu tipi, "Putropia"lardır. Williams (s.358), Putropia'yı "yozlaşmış ütopya" olarak nitelendirerek, distopya olarak da adlandırılan kavramı ifade etmektedir. "Kıyamet hikayeleri" Williams'ın ele aldığı ikinci bilimkurgu tipini oluşturmaktadır (s.359). Williams, kıyamet hikayelerini, Putropialar ile değerlendirmekte, bu tip bilimkurgularda bulunan dünyaların ya bir Putropia'nın sonucu ya da sebebi olduğunu söylemektedir. Üçüncü bilimkurgu tipi ise "Uzay Antropolojisi"dir. Uzay Antropolojisi, insanlığın uzaya ulaşması ve kolonileştirmesi sonucu, yeni türler, yeni yaşam formları, yeni galaksiler ve yeni dünyalar temelinde işleyen bilimkurguları nitelemektedir. Uzayda geçen bilimkurgular genel itibariyle Uzay Antropolojisi kategorisine dahil olmaktadır. Williams, üç tipe ayırdığı bilimkurguya karamsar bir bakış açısı ile yaklaşmakta ve çoğu bilimkurgunun aslında bir "anti-bilimkurgu" olduğunu belirtmektedir. Bahsedilen bağlamda, bilimkurguların genel itibariyle, tıpkı Oskay'ın da belirttiği gibi, karamsar bir portre çizdiği ve bir eleştiri aracı olduğunu söylemektedir. Bilimkurgunun bilimsel yönü, araçsal akla ve moderniteye bir eleştiri olarak ele alınabilmektedir.

Bilimkurgunun eleştirel yönünün en açık ve bariz örneğinin, Karel Capek'in 1920 tarihli tiyatro oyunu olan *Rossum'un Umumi Robotları* olduğu söylenebilmektedir. Çekyalı bir yazar olan Capek, "Robot" kelimesini ilk kullanan kişidir ve kelimeyi,

“emek” anlamına gelen, Çek kökenli “Robota” kelimesinden türetmektedir (Kakoudaki, 2017, s.24). Böylece bilimkurguda ilk andan itibaren yaratılmış veya üretilmiş olan yapay beden/insana işçi, hatta köle özellikleri tanımlanmaktadır. Hümanizmin insanı, hayatın merkezine alan görüşü, bilimkurguda robot üzerinden vücut bulmakta ve yaratılmış olan bedenleri öteki konumuna itmektedir. Bilimkurguda robot üzerinden ötekileştirme durumu, Haraway’ın “Yoldaş Türler” düşüncesine anlam katmaktadır. Bu bağlamda, robot, yapay beden, insan için bir yoldaş tür olarak ele alınmakta ve insandan ayrı düşünülememektedir.

Baudou’nun işaret ettiği, Michael Moorcock’ın *New World* dergisinin başına geçmesiyle birlikte bilimkurgunun, toplumsal ve politik bir yapı kazanması tesadüf değildir. Tarihi dönem olarak 1968 hareketlerine denk gelen bir dönemde, bilimkurgunun dış dünyada olan olaylardan etkilenecek, böyle bir yapıya büründüğü anlamlandırılabilir. Aaron Santesso (2014, s.136), kurgu olan ürünlerin, ideolojisinin ve siyasi yapısının olmayacağını, ancak yazarının ideolojik düşüncesi çerçevesinde şekilleneceğine işaret etmektedir. Bu bağlamda yazarın hayata bakış açısı daha muhafazakâr bir yapıdaysa, eser de muhafazakâr bir yapıya sahip olurken, yazarın görüşleri daha liberal yapıdaysa, eser de paralel olarak liberal bir yapıda olmaktadır. Ünsal Oskay (2018, s.55-56), ampirik dünyanın bilimkurguyu her dönemde şekillendirdiğini ve bilimkurgunun temelinde bulunan yöntemin güncel olgulardan yararlanmak olduğunu şöyle ifade etmektedir:

“Bilinen öğelerden yola çıkarak geleceği kestirmeye yönelik extrapolative bilimkurguda belirli bazı bilişsel hipotezlerden ve idea’lardan hareket edilmektedir. Bu bilişsel öğeler zamana göre değişebilen şeylerdir. (...) Bu durumda ise extrapolative bilimkurgu olarak yaşanan günün toplumundaki bilime, siyasal felsefeye ve insan anlayışına uygun gerçeklikteki teolojiyi yansıtmaktan öteye gidememektedir.”

Michael Ryan ve Douglas Kellner da (2010, s.35) filmlerin, toplumsal yaşamın söylemlerini anlatı içine sıkıştırarak sunduğunu söylemekte, toplumsal yaşamın söylemleri çözümlenirken dönemin şartlarını göz önünde bulundurmanın önemini vurgulamaktadırlar (s.19, s.26). Bu bağlamda, Ryan ve Kellner da Santesso gibi, yönetmenin ve senaristin dünya görüşünün, filmlerin mesajını ve içeriğini etkilediğini

ifade etmektedirler (s.391). Film tek başına ideolojik bir yapı olmamakta, filmi ortaya koyan insanların ideolojisiyle bir olarak düşünülmektedir. Ancak genel olarak bilimkurgu filmleri, muhafazakâr veya liberal görüşü savunmaları fark etmeksizin bireye veya topluma yönelik bir tehdidin korkusunu barındırmaktadırlar. Bu hususta Bould, bireysel ve toplumsal olarak bilimkurgularda özellikle gözetleme ve çağırma olarak iki endişenin öne çıktığını söylemektedir (Bould, 2019, s.143-144). Gözetleme ve çağırma, Foucault'nun iktidar kavramı ile özdeşleşmektedir. Gözetleme, sürekli dolaşımda olan bir iktidarın panoptikonudur. Çağırma ise iktidar tarafından izlenen bireye veya olguya müdahale etmeyi, izlendiğini fark ettirmeyi ortaya koyan kavram olmaktadır. Bilimkurgu metinlerinde, gelişimin, ilerlemenin kaynağı olan yapı, devlet veya şirket, bahsedilen gözetleme ve çağırma kavramları üzerinden bireye tahakküm kurmaktadır. Bilimkurgu, Baudou ve Oskay'ın da üzerinde durdukları, ampirik dünya ile şekillenmesi bağlamından, deneyimlenen dünyada oluşabilecek, tahakküm kuran bir yapının hem ön uyarısını yapmakta hem de eleştiri getirmektedir.

De Witt Douglas Kilgore (2010, s.17), modern bilimkurgunun en çok tıkanıdığı ve problem yaşadığı noktanın, ırkçılık olduğunu vurgulamaktadır. Kilgore'a göre modern bilimkurguda ırk yok olmamakta, ancak sosyo-politik olarak farklı bir biçime dönüşerek yine farklı gelecekler tasarlanması bilimkurguda ırkçılık olgusunun temel zorluğunu oluşturmaktadır. Birey ve hümanizm kavramları üzerinden bilimkurguda ırkçılık olgusunu ele alan Kilgore, bilimkurgunun gelecek tahayyülünde ırkçılık konusunda iki yaklaşım olduğuna işaret etmektedir. İlk yaklaşımda, ırkın gelecekte hala önemli bir kavram olacağı ele alınmakta, burada sadece ırktan bahsedilerek, çeşitlilik olarak ırkın devam etmesi ve tek tipleşme olmaması yönünden şekil verilmesi ileri sürülmektedir. İkinci yaklaşım ise, ilk yaklaşımda bulunan ırk kavramının devamında ırkçılığın yeni bir şekil alarak sürdüğünü ifade etmektedir. Bu bağlamda, her ne kadar toplumsal ve teknolojik gelişmeler yaşanmış olsa da insan sosyal bakımdan yerinde saymaktadır. Kilgore'un işaret ettiği ikinci yaklaşım, bilimkurgu metinlerinde, tıpkı Capek'in robotlarında olduğu gibi, çoğunlukla ikinci bir türün veya yapay bir bedenin varlığı üzerinden ırkçılık şeklinde işlenmektedir.

Bahsedilen bağlamlarda, bilimkurgu türü, özellikle bir eleştiri olarak ele alındığında, eleştirel posthümanizmin, Vitruvius'un reddi ve Antroposentrizm karşıtı

perspektifi üzerinden önem kazanmaktadır. Bilimkurgu'da yer alan yeni ırkçılık, makinelerin, yapay bedenlerin veya yapay zekaların ikinci bir sınıf olarak değerlendirilmesi olgusu, antroposentrizm karşıtlığı üzerinden ele alınabilecek durumdayken, gelişmiş ve dönüşmüş bir toplumda, Avrupa merkezci hümanist düşüncenin nasıl şekilleneceği sorusu, Vitruvius'un reddi üzerinden anlam kazanmaktadır. Eleştirel posthümanist yaklaşımın yanı sıra, bilimkurgu, fütürist yapısı ve salt değiştiği konular ile endişeler üzerinden, transhümanizmin, insanın geleceği düşünceleriyle bağlantılı bir yapıda ele alınabilmektedir. Toplumsal düzenin gelecekte nasıl şekillendiği, insanın, ölüm gibi en temel korkularından birini yenip yenemediği, teknolojik gelişmelerin gelecek dünyasını nasıl şekillendirdiği veya olası bir kıyamet durumunun nasıl atlatıldığı gibi sorular ve sorunlar, transhümanist perspektiften bilimkurguyu oldukça anlamlı kılmaktadır. Hem eleştirel posthümanizm hem de transhümanizm bağlamında anlam kazanan bilimkurgu, gelişen ve değişen bir dünyanın kurgusal olarak tasarlanması olarak nitelendirildiğinde, yaratıldığı dönemin sosyo-politik konjonktüründen etkilenmekte, yaşanan gelişmelerin dahil edilmesi ile adeta bir Aydınlanmacı akıl, hümanizm ve modernite eleştirisine dönüşmektedir.

Bilimkurguyla birlikte korku türü de, kökenlerinin ve gelişimlerinin bir nevi ortak olması, modernite ile modernitenin motorlarına getirdiği eleştirel yaklaşımlardan ötürü önem kazanmaktadır. Özellikle bilimkurgunun, Williams ve Oskay tarafından ele alınan yapısı, Nagl'ın Alman dışavurumculuğunu, bilimkurgu sinemasının temeli olarak görmesi gibi sebeplerden ötürü, korku ve bilimkurgu bağı anlamlandırılmaktadır.

2.2 Korku Sinemasının Tür Olarak Gelişimi ve Genel Özellikleri

Sinema, kinetoskopun icat edilmesi ile birlikte bir nevi tiyatro, sirk veya panayırılar gibi, toplumsal gösteri aracına dönüştüğü andan itibaren insanları büyüleyen bir olgu olmaktadır. Sinemanın izleyiciler üzerinde etkisine, Lumière kardeşlerin, *Bir Trenin La Ciotat Garına Varışı* (1896) filmi örnek gösterilebilmektedir. Bir trenin gara girişini gösteren 1 dakikalık filmi deneyimleyen seyirciler, üstlerine gelen treni görüp dehşete kapılarak trenin önünden kaçmaya çalışmaktadırlar. Lumière kardeşlerin, diğer film denemelerinde olduğu gibi, standart, alışılmış, günlük hayattan bir görüntü olan trenin gara giriş görüntüsü, garda bulunmadığının farkında olan seyircinin zihninde adeta gerçekliği bükerek sanki trenin altında kalacakmış izlenimi yaratmaktadır. Lumière

kardeşlerin filmi bağlamında, sinemanın, hiçbir kurgu, montaj veya efekt olmadan dahi izleyici üzerinde büyüleyici ve şaşırtıcı bir etki yarattığı söylenebilmektedir.

Ünsal Oskay (2018, s.68), izleyicinin film ile olan etkileşimine, izleyiciyi “ölümsüz tanrı” olarak tanımlayarak işaret etmektedir. İzleyici, film süresi boyunca, ekranda olup biten olaylara şahit olmaktadır. Ekrandaki dünyada, belki ölümler, facialar, trajediler veya büyük korkular yaşansa da izleyici hiçbir zaman ekrandaki dünyada olan olaylardan fiziksel olarak etkilenmemekte, film sonrasında yaşamına devam etmek üzere salondan ayrılmaktadır. Bu bağlamda, Lumière kardeşlerin filmindeki tren, izleyiciye çarpmamakta, izleyiciler üzerlerine gelen bir trene şahitlik ederek fiziksel bir zarar almadan sonrasında hayatlarına devam etmektedirler.

Bilimkurgu sineması, gerek efektler, gerek kurgu, gerekse ilgi çekici senaryolar ile sinema izleyicisini başka dünyalara ya da dünyanın bilinmeyen köşelerine götüren, heyecanlı deneyimler yaşatan bir tür olma niteliği taşımaktadır. Bilimkurgunun yanı sıra, fantastik yapımlar, aksiyon ve macera filmleri gibi diğer türler de izleyiciyi etkisi altına almaya çalışmaktadırlar. Bu bağlamda, sinemanın büyüsunü en iyi taşıyan türlerden bir diğeri ise korku sineması olmaktadır. Bruce F. Kawin (2012, s.xi) korku sinemasında her şeyin hayal edilebilir ve her şeyin gösterilebilir olduğunu, diğer tüm türlerin ise bilinen dünyada sıkışıp kaldığını söyleyerek, korku sinemasının büyüleyici ve şaşırtıcı potansiyelini de işaret etmektedir.

Korku sineması da tıpkı bilimkurgu sinemasında olduğu gibi, edebiyat alanından sinemaya geçiş sağlamaktadır. Kawin (2012, s.3), korkunun kökenlerini, Antik Yunan mitlerine, Gılgamış Destanı’na, Beowulf Destanı’na ve Shakespeare’in *Kral Lear*’ına dayandırmaktadır. Bu bağlamda Kawin, yazılı geleneğe geçildiği andan itibaren, korku metinlerinin üretildiğini, daha öncesinde de sözlü gelenekte, korku hikayeleri ve şarkıların bulunduğunu, insanlığın ortaya çıkışından itibaren, korku türünün hayatın bir parçası olduğunu söylemektedir. Colin Odell ve Michelle Le Blanc (2011, s.31), tıpkı Kawin gibi korkunun temellerinin Yunan mitleri, İzlanda destanları, Beowulf, sonrasında ise bu metinlerden etkilenmiş olan Webster, Goethe ve Sade gibi yazarların eserleri olduğunu ifade etmektedirler. Halk öyküleri, folklor ve destanlar, edebiyat metinlerini etkileyerek korku edebiyatının ortaya çıkmasını sağlamakta, korku edebiyatı ise korku sinemasının temelini oluşturmaktadır.

Odell ve Le Blanc'ın bu bağlamda işaret ettiği ilk korku filmi, 1896 yılında Georges Méliés'in çektiği *Le Manoir du Diable* adlı eseridir (Odell ve Le Blanc, 2011, s.52). Méliés'in, takip eden yıllarda *Le Chaudron Infernal*, *Le Monstre* ve *Le Diabolo Noir* gibi filmlerle korku sinemasının ilk örneklerini üretmeye devam ettiği görülmektedir. Bu hususta korku sinemasının Méliés'le birlikte Avrupa'da ortaya çıktığı söylenebilmektedir. Oskay (2018, s.74), aynı dönem içerisinde dünyanın öbür ucunda, Amerika Birleşik Devletleri'nde de korku sinemasının erken örneklerinin ortaya çıkmaya başladığını, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1908) ve *Frankenstein* (1910) filmleri ile belirtmektedir. Ancak korku sinemasının gelişimini en çok etkileyecek olan eserler Almanya'da ortaya çıkmaktadır. Alman dışavurumculuğu, özellikle korku ve bilimkurgu türlerinin gelişmesinde oldukça önemli etkiye ve yere sahiptir. Alman edebiyatı içerisinde, Grimm kardeşler, Baron Münchhausen, Goethe, Heinrich Hoffman gibi yazarların ürettiği korku ve fantazyaya temelli eserler göz önünde bulundurulursa, ülkenin kültüründe, folklorunda ve anlatılarında yer alan temaların, korku sinemasını şekillendirdiği söylenebilmektedir (Odell ve Le Blanc, 2011, s.58). Scognamillo (1996, s.70), modern korku sinemasının gelişimini doğrudan Alman dışavurumculuğuna bağlayarak, Naziler ve II. Dünya Savaşı'ndan kaçarak Amerika'ya giden dışavurumcu yönetmenlerin, Hollywood'da korku sinemasını şekillendirdiğine işaret etmektedir.

Ian Olney (2013, s.11), Avrupa kökenleri sonrasında korku sinemasının neredeyse komple bir Amerikan tekeline girdiğini, korku sinemasını dönemlere ayırarak açıklamaktadır. Bu bağlamda Olney, modern korku sinemasının tarihsel çizgisini altı temel döneme ayırmaktadır. Dönemler;

- Universal Stüdyoları'nın 1930'larda "Canavar" filmleri dönemi
- 1940'larda Val Lewton'ın "RKO Productions" dönemi
- 1950'ler soğuk savaş etkili, bilimkurgu/korku sineması dönemi
- 1950-1960'larda Hammer Stüdyoları dönemi
- 1960-1970'ler Vietnam savaşı etkili korku sineması dönemi
- 1980'ler Slasher filmleri dönemi ve sonrasında gelen "Post-Slasher" dönemi olarak açıklanmaktadır.

Olney'in ortaya koyduğu korku sineması dönemleri arasında Avrupa merkezli bir korku sinemasını belirten tek dönem, 1950-1960'larda İngiltere'de yer alan Hammer

Stüdyoları'nın *The Quatermass Xperiment* (1955), *The Hound of the Baskervilles* (1959) ve *The Mummy* (1959) gibi filmlerin üretildiği dönem olmaktadır. Bu bağlamda korku sinemasının büyük ölçüde Amerika Birleşik Devletleri tekelinde bulunduğu söylenebilmektedir. Ancak Hammer Stüdyoları döneminden de görüldüğü üzere, İngiltere de korku sinemasında önemli bir yere sahip olmaktadır.

İngiltere, korkuya kaynaklık eden materyaller konusunda oldukça geniş kültüre sahip bir ülkedir. Korku edebiyatının, daha sonrasında da korku sinemasının, en önemli figürlerinden olan *Frankenstein'in Canavarı* ve *Drakula*'nın İngiltere'de yaratıldığı bilinmektedir. Özellikle sanayi devrimi sonrasında, korku edebiyatı, haftalık olarak çıkartılan ve bir penny ücretine satıldığı için *Penny Dreadfuls* ismini alan korku öyküsü dergileri ile işçi sınıfının merakını kazanmaktadır (Odell ve Le Blanc, 2011, s.34). Edebiyat ve kurgunun yanı sıra, 19. Yüzyılda, korku edebiyatının popülerleştiği dönemde, "Karindeşen Jack" gibi, hala gizemi çözülememiş bir katilin Londra'da seri cinayetler işlemesi, sanayi devrimi sonrasında, fabrikalarda zor çalışma şartları, çocuk işçiler gibi gerçekler ile de korku olgusu İngiliz toplumunun merkezinde bulunmaktadır. Bu bağlamda, korku temaları ve materyallerinin gelişiminde, tarihi olgular, hayata bakış açısı, maddi ve manevi sıkıntılar gibi kavramlar önem kazanmaktadır.

Almanya başta olmak üzere tüm Avrupa'da, Nazi ve Sovyetler rejimlerinin etkisi, baskı ve tahakküm üzerine kurulu toplum yapısı, tıpkı biliminsanları gibi, sanatçıların da Avrupa'yı terk etmesine sebep olmaktadır. Scognamillo'nun işaret ettiği Alman dışavurumcu sinemacıların özellikle Amerika'ya ulaşması sonucu, Olney'in söylediği, sinema üzerinde bir Amerikan korku sineması dönemi başlamaktadır. Karl Freund ve Val Lewton gibi göçmenler, Amerikan sinemasına yeni bir akım olarak korkuyu getirmektedirler (Hantke, 2010, s.xvi). 1930'larda Avrupalı göçmenler etkisi ile, Universal Stüdyoları, "Canavar Filmleri" olarak tanımlanan türde filmler üretmeye başlamaktadır. *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931), *The Mummy* (1932), *The Invisible Man* (1933) ve *The Wolf Man* (1941) gibi vampir, mumya ve kurtadam türündeki klasikleşmiş korku figürleri etrafında dönen filmler, 1930-1940 yılları arasında Universal Stüdyoları tarafından üretilmektedirler.

1950'lerle birlikte Amerikan korku sinemasının, doğaüstü canavarlar sonrasında ana ilgisi, teknoloji ile üretilmiş, mutasyona uğramış, katil hayvanlar, böcekler veya

sürüngeenler olmaktadır (Davis ve Natale, 2010, s.49). Her ne kadar Frankenstein da bir bilimkurgu/korku materyali olarak kabul görse de, sinemada bilimkurgu/korku türünün önem kazandığı dönemin 1950’ler filmleri olduğu söylenebilmektedir. Bould (2019, s.23-24), 1954 yapımı olan Japon filmi *Gojira* üzerinden, II. Dünya Savaşı’nda kullanılan atom bombasının, nükleer tehlikenin, dönemin sinemasını şekillendirdiğine işaret etmektedir. Bu bağlamda, her ne kadar nükleer tehlikeyi bizzat Japonya gibi deneyimlememiş olsa da, Amerika Birleşik Devletleri ve Sovyetler Birliği, içinde bulundukları soğuk savaşta nükleer yok oluş paranoyası içerisine girmektedirler. Bu durum, 1950’ler korku sinemasının, mutasyon, radyasyon veya deneyler sonucu oluşturulmuş yaratıklarında görülebilmektedir.

Odell ve Le Blanc, karşı kültür hareketleri, isyanlar ve soğuk savaşın yer yer sıcak çatışmalara döndüğü 1960-1970’li yıllarda, sinemaya olan ilginin düşmeye başladığını söylemektedirler. Sinema, bu dönemde sansür altında, fazlasıyla steril kalarak hızla seyircinin ilgisini kaybetmektedir. Bu bağlamda sansür yasaları hafifletilerek, sinemanın tekrardan toplumun ilgisini çekmesi fikri üzerine çalışılmaktadır (Odell ve Le Blanc, 2011, s.112-113). Bu dönemde korku sineması, daha kanlı, vahşet içeren ve eleştirel bir hale bürünmektedir. George Romero’nun *The Night of the Living Dead* filmi, sinemaya akılsız ve güruh halinde “zombi” kavramını getirerek kapitalizmin toplumu uyuşturmasını eleştirmektedir. Bunun yanı sıra Tobe Hooper’ın, *Texas Chain Saw Massacre* filmi 1980’lerin “Slasher” olarak isimlendirilen filmlerini etkilerken bir yandan da geçim sıkıntısına işaret etmektedir.

Slasher yapımların, 1980-1990’lı yılların korku sinemasında önemli bir yere sahip oldukları söylenebilmektedir. Kesip biçme üzerine kurulu, kanlı ve vahşet içeren filmler olan Slasherlar, özellikle 1980’lerin ikinci yarısıyla birlikte, soğuk savaşın gerilemeye girmesi ile, muhafazakâr söylemlere içkin durumda olmaktadır. Ryan ve Kellner (2010, s.298), Slasher filmlerde yer alan kötü karakterlerin, cinsel özgürlüğü hedef aldığını işaret etmekte, bu bağlamda Slasherların, toplum yapısını korumaya yönelik yeni ahlakçı bir akım olduğunu vurgulamaktadırlar. Bunun yanı sıra Ryan ve Kellner, Slasher filmlerinin iki amacının olduğunu, ilkinin, feminizm ve dik başlı gençliğe saldırmak, ikincisinin ise, izleyiciyi ve dolayısıyla toplumu, babaya dayalı iktidara sevk etmek olduğuna işaret etmektedirler (Ryan ve Kellner, 2010, s.299). Sinemanın, dönemsel

olgular ve önemli olaylar sonucu şekillendiği gerçeğinden korku sineması da bağımsız düşünülememektedir. Slasher örneğinde olduğu gibi, sinema, her daim ilerici bir eleştiri aracı olmamakta, kimi zaman muhafazakâr bir şekle de bürünebilmektedir.

Robin Wood (1979, s.23), korku sinemasını, basit bir şekilde, “gerici korku filmleri” ve “apokaliptik korku filmleri” olarak iki koldan ele almaktadır. Hristiyanlık veya dini öğeler gerici korku filmlerinde olumlu bir güç, bir kurtuluş olarak işaret edilmekte, bu bağlamda din dışı olan, cinsellik, günah, asilik gibi eylemler, bu tip filmlerde cezalandırılan temel olgular olarak ön plana çıkmaktadır. Tan Tolga Demirci (2006, s.53-54), bu hususta, dini bir çözüm ile sonuca ulaşan korku filmlerinde verilmek istenen düşüncenin, din dışı yaşama karşı ahlaki bir uyarı olduğuna işaret etmektedir. Apokaliptik korku filmlerinde ise canavarın veya korkuyu oluşturan temel olgunun anlamlandırılması önem kazanmaktadır. Bu bağlamda canavar ile empati kurulmakta ve din olgusunun bu tip filmlerde bir etkisi bulunmamaktadır. Wood (1979, s.23) apokaliptik korku filmlerini bu hususta ilerici korku sineması olarak da nitelemektedir. Wood’un ayırıcı tanımlaması bağlamında 1980’ler sonrası Slasher sineması, gerici korku filmleri kategorisinde sınıflandırılabilir.

Korku sineması, gelişim dönemleri göz önünde bulundurulduğunda, toplumsal olgulardan, hâkim düşüncelerden, ideolojilerden ve büyük etkiler yapmış tarihi olaylardan ayrı düşünülememektedir. Bu bağlamda, korku filmleri, dönemsel yaklaşımlar çerçevesinde bir korkuyu işaret etmekte ve işaret ettikleri korku üzerinden, bir söylem üretmektedirler. Ryan ve Kellner (s.283-284), üretilen söylem ve işaret edilen korku fikrinin yorumlanmasının, dönemden döneme değişiklik göstereceğini vurgulamaktadır. 1950’lerde hâkim olan görüşler ve toplumsal yapı itibariyle korku unsuru oluşturabilen fikir, ilerleyen yıllarda, değişen dünya görüşleri ve yapılar itibariyle, korku etkisini kaybedebilmektedir. İçerikten bağımsız olarak tüketildiği her dönemde korku etkisini hissettirebilen yapımlar başarılı kabul edilebilmektedirler. Bu bağlamda, korku filmlerinde korkunun kaynağından ziyade, korkunun tanımlaması anlam kazanmaktadır.

- *Korku Sinemasında Korkunun Tanımlanması*

Korku sineması, türsel gelişimi bağlamında farklı dönemlerde farklı mesajlara ve ideolojilere içkin olmakta, tıpkı bilimkurguda olduğu gibi, dönemin konjonktüründen,

toplumsal yapıdan ve sıkıntılardan bağımsız biçimde şekillenmemektedir. Bu hususta Michael Ryan ve Douglas Kellner, korku sinemasının gelişiminin, korku edebiyatının ve genel olarak korku kültürünün gelişimi üzerinden değerlendirmektedir:

“Romantik Dönem diye anılan ve onsekizinci yüzyıl sonuyla ondokuzuncu yüzyıl başlarına rastlayan dönemde, politik ve endüstriyel devrimler eskiye ait her türlü kültürel düzeni yerle bir etmişti. Yaşanan değişimler tümüyle yeni bir toplumsal dünyayı huzura çıkarma tehdidi yaymakta, bir yandan da, idealleştirme ve korku yansıtmasına dayalı ikili bir süreci kışkırtmaktaydı. Aydınlanmacı rasyonelliğin, kentsel sanayileşmenin, ticari hesapçılığın, politik modernleşmenin ve bilimin tırmanışıyla ilişkili olarak, doğa ve duygular idealize edilmekteydi. Aynı zamanda politik ve toplumsal yaşamda oluşan ani değişimler (Fransız İhtilali ve Napolyon devrinin aristokrasi karşıtı reformları), gotik ve korku romanı gibi korku yansıtma metaforlarını devreye sokuyordu. Doğa, duyguya ait bir alan olduğu kadar, zaman zaman korkunç biçimlere de bürünebilen bir aşırılıklar zeminiydi. Frankenstein’in ucubesi bu dönemde yaratıldı; 1920’lerdeki Alman dışavurumculuğu sırasında ortaya çıkan ilk büyük korku filmleri dalgasına kaynaklık edecek olan Avrupalı yazarlar (özellikle Hoffman) bu çağda yetişti. Nihilistik olasılık bu sonraki dönemde özellikle belirginleşir. Korkunun uç sınırında umut artık bütünüyle karanlığa gömülür. Ancak, toplumsal düzenin toptan yıkımına dayalı görüşlere muhafazakâr istikrar ilkelerine karşı çıkmanın bir yolu olarak bakmak da mümkündür. Sağaltıma, özellikle de muhafazakâr sağaltıma karşı koymak, ilerici bir taktik olarak kullanılabilir.” (Ryan ve Kellner, 2010, s.264-265).

İngiltere’nin sanayi devrimi sonrası çalkantılı yapısı, Fransa’nın devrimden kısa bir süre sonra gelmiş olan İkinci İmparatorluk dönemi, I. Dünya Savaşı, Almanya’nın zaten savaşlar ve kıtlıklar ile dolu olan geçmişleri ışığında, bahsi geçen tüm toplumların, korku edebiyatı, daha sonrasında da korku sinemasının, gelişiminde oynadıkları rol anlam kazanmaktadır. Odell ve Le Blanc da (2011, s.35), korkunun paradoksal olarak bunalım ve savaş dönemlerinde zenginleştiği, sıkışmış hissedilen ve bunalmış toplum üzerinde, katarsis etkisi yaptığına işaret ederek, Ryan ve Kellner’in görüşünü desteklemektedirler.

Robin Wood (1979, s.13), Ryan ve Kellner’in işaret ettiği noktayı, korku filmlerini, “kolektif kabuslarımız” olarak değerlendirerek desteklemektedir. Korku filmleri, insanlar üzerinde baskı kuran ve uymak zorunda olduklarına inandırılan, ahlaki koşullanmalar ve normları parçalayarak bahsedilen kâbusları gerçekleştirmektedir. Bu

bağlamda Wood (s.16-17), 1960'lar sonrası korku sinemasının, II. Dünya Savaşı sonrası şekillenen toplumun kabuslarının, standartlaşmış olmasından kaynaklı olarak, kalıplaşmış bir formülden çıktığını ve tekrarlayan motiflerin bulunduğunu işaret etmektedir. Bu motifler, canavar olarak şizofrenik veya psikotik insan, doğanın intikamı, satanizm veya şeytani ele geçirilme, korkutucu çocuklar, son olarak da yamyamlık olmaktadır. Beş motif üzerinden, korku sineması, ideolojik bir mesajı aktarmaktadır.

Wood (s.17), tüm bu motiflerin kaynağında, aile kavramı yattığını belirtmekte ve her ne kadar dönemden döneme farklılık gösterse bile, Hollywood için aile kurumunun her daim, ana olgulardan biri olduğunu işaret etmektedir. Aynı bağlamda, Stephen A. Rust (2014, s.551), özellikle postmodern korku filmlerinde, korkunun odağında ailenin olduğundan bahsederek ideolojik söylemin bu temel üzerinden inşa edildiğini aktarmaktadır.

Noel Carroll (1981, s.16-18), Wood'a benzer bir şekilde, korkuyu, kabuslar ile özdeşleştirmektedir. Bu hususta, korku filmlerinin tıpkı kabuslarda olduğu gibi arkaik ve çelişkili olan düşünceleri, kişinin kendisine dahi itiraf edemediği duygularını ortaya çıkardığını söylemekte, bu nedenle korku filmlerini incelemede psikanalizin önemli bir araç konumunda olduğundan bahsetmektedir. Carroll, Soğuk savaş çekişmesi, ekonomik problemler, ulusal karışıklıklar ve bunalımlar gibi olguların, korku ve bilimkurgu filmlerini etkilemekte olduğuna dikkat çekmekte (1987, s.51), aynı zamanda, dünya yaşamının korkuyu belirlemesi durumu üzerinden korkuyu, "sanatsal-korku" (art-horror) ve "doğal-korku" (natural-horror) olarak iki kategoriye ayırarak, korkunun kaynağını araştırmaktadır. Doğal korku, dünya yaşamında insanın karşılaşılabileceği "gerçek" korkuları nitelemekte, böylece iklim değişikliği, terör saldırıları, doğal afetler gibi korkular, doğal-korku içerisinde değerlendirilmektedir. Sanatsal-korku ise, üretilmiş bir sanat yapısının içerdiği korku olmaktadır. Andrea Sauchelli (2014, s.40), sanatsal-korku ve doğal-korku ayrımını net ve anlaşılır bir şekilde tanımlamaktadır. Bir kişinin vahşi hayvan saldırısına uğradığı ve öldürüldüğü bir görüntü, sanatsal-korkuyu oluştururken, olayın gerçekliği, kişinin kendisi ve ailesi için doğal-korkuyu oluşturmaktadır. Bu bağlamda basitçe, doğal-korku, gelebilecek gerçek riskleri, sanatsal-korku ise, tıpkı Oskay'ın "ölümsüz tanrı" tanımlamasında olduğu gibi, kişinin zarar göremeyeceği, deneyimlediği korkuyu ifade etmektedir.

Carroll'e göre (1987, s.52) sanatsal-korku bağlamında, korku eseri, doğaüstü veya bilimkurgu özelliklere sahip bir canavar barındırmalıdır. Ancak, bir eserin korku olmasının tek şartı içinde canavar barındırıyor olması değil, aynı zamanda "fear" olarak nitelenen ve korkuyu harekete geçirecek duyguyu tetikleyebiliyor olmasıdır. Carroll bu fikrini, *Star Wars* (1977) filminin "Chewbacca" gibi bir canavarı barındırması ancak filmin korku filmi sayılmasının mümkün olmadığı argümanı ile desteklemektedir. Bruce F. Kavin (2012, s.10-11), Carroll'ün canavar yaklaşımına katıldığını, ancak doğaüstü yaratık barındırmayan filmlerin korku dışına itilmesini, fazla sınırlayıcı bulduğunu ifade etmektedir. Bu hususta Carroll'ün tanımlamasını, korku filminde üç tip canavar bulunduğu şeklinde genişletmektedir. Bunlar, bilimkurgusal metotlar ile üretilmiş olan, doğaüstü güçleri olmayan, Godzilla veya King Kong gibi canavarlar; Kharis veya Dracula gibi doğaüstü canavarlar veya güçler ve son olarak Leatherface veya Norman Bates karakterlerinde olduğu gibi canavar-insanlar şeklinde açıklanmaktadır.

Andrea Sauchelli (2014, s.42), Carroll'ün, korku eserinin, tüketicide "fear" duygusunu harekete geçirme yaklaşımının fazla kısıtlayıcı olduğunu söylemekte, korkunun bir duygu değil, bir "durum" olduğuna işaret etmektedir. Bu bağlamda, Sauchelli'nin görüşüne göre, "durum"u oluşturan, günlük rutinler, yaşam tarzı, alışkanlıklar ve duygular gibi çokça etken bulunmakta, bu nedenle korku halini sadece duyguya indirgemek oldukça basit kaçmaktadır. Aynı eseri deneyimleyen iki kişinin, o eser hakkında farklı hisler barındırması, işaret edilen durum farklılıklarından ötürüdür. Bu hususta Sauchelli, korkuyu formülize etmekte ve sanatsal-korku tüketimi sonucunda oluşacak durumu "H-Mood" olarak tanımlamaktadır (Sauchelli, 2014, s.43-44). Sauchelli'nin "W" değişkeni olarak tanımladığı, sanatsal-korku eserlerinde yer alan ve esere göre değişiklik gösteren bir parametre bulunmaktadır. Bu bağlamda "W" değişkeni, "H-Mood"u tetiklemekte ve korku durumunu ortaya çıkartmaktadır. Sauchelli, Francis Bacon'ın "Head I" eserini örnek göstererek, stilistik yaklaşımın ve aydınlatma ile gölge kullanımının, bu eser için işaret ettiği "W" değişkenini tanımladığını ve "H-Mood"u tetiklediğini düşünmektedir. O yüzden, resim ve plastik, müzik ya da performans sanatlarının temelinde "W" değişkenini barındıran her üretimin, bu perspektifle korku eseri olarak değerlendirilebilmesi mümkündür. Bu bağlamda korku eserinin bir canavara içkin olması şartı ortadan kalkmaktadır.

Sauchelli'nin tanımlamasından, sadece edebiyat ve sinema değil, sanatın tüm alanlarında, korku eserlerine rastlamanın mümkün olduğu sonucu çıkmaktadır. Bu bağlamda korkunun tüketici tarafından talep edildiği, insanların korku materyallerini tüketmeye meyilli olduğu fikri ortaya atılabilmektedir.

Sanatsal-korku ve doğal-korku tanımlaması bağlamında, insanların neden korku materyali tükettiği sorusu anlam kazanmaktadır. Tan Tolga Demirci (2006, s.14), korku filmleri aracılığıyla izleyicinin, saldırgan antilibidinal dürtülerini risk almadan boşaltabildiğini, özdeşleşme ve içselleştirme ile kendi kaygısının ötesine geçebildiğini söylemektedir. Bruce F. Kawin (2012, s.4), korku filmi izleme pratikleri içerisinde korku filminin, kötü ve korkutucu olanı kavramsallaştırmanın, ona bir şekil vermenin ve onunla başa çıkmanın yolunu sunuyor olmasının veya kişinin farkında olmadığı potansiyel korkularını uyandırabiliyor olmasının önemini vurgulamaktadır. Odell ve Le Blanc (2011, s.12), korkunun işlevini ve seyircinin korku filmi tüketme eğilimini şöyle ifade etmektedirler:

“Korku aynı zamanda ikinci bir amaca sahiptir: ahlâkın uyarıcı kaynağını eğlenceli bir üslupta sunup bireyi acımasız dünyaya karşı hazırlayarak güvenli bir ortamdaki ilkel korkular ile yüzleştirmek. (...) Korku filmi izleyiciye tehdit oluşturmayan bir bağlam içinde bir korku ve tiksinti deneyimi sunar; korku ne denli mantık dışı bulunursa bulunsun, izleyici filmin kendisinin, dönen bir IMAX film makarası tarafından başının kesilmesi dışında fiziksel herhangi bir zarar veremeyeceğini bilir. Korku içinde bir katarsis vardır; izleyici kurbanların güç bir durumla karşılaştığını görür, korku dolu anlara can atar, sıradışı figürlerde irkilir ve fakat en nihayetinde sinemayı sağ salım terk eder.”

Korku filmleri özelinde, izleyicinin korku filmlerini tercih etme nedenleri değişiklik göstermektedir. Söz konusu tercihler arasında, izleyicinin günlük problemlerini unutmaması, ekranda kendisinden daha zor durumda olan birine veya yaşadığı sıkıntılardan daha büyük sıkıntılara şahitlik ederek rahatlaması ve arkaik duygu ile dürtülerini ekranda gördükleriyle bastırması gibi sebepler sayılabilmektedir.

Frank Furedi (2001, s.8) korkuyu, insanın beklenmedik ve öngörülemeyen bir durumla karşılaşması sonucu, zihnini yoğunlaştırmasını sağlayan bir mekanizma olarak nitelermektedir. Furedi'nin yaptığı bu tanım çerçevesinde korku, birey için yararlı bir aktivite olmakta, onun düşünmesini, odaklanmasını ve fikirler üretmesini sağlamaktadır.

Bu bağlamda, insandan insana, dozu ve oranı değişiklik gösterse de korku, her birey için ihtiyaç duyulan bir olgu konumunda olmaktadır. Ancak Furedi'nin korku tanımı, çalışmasının odağı ve kendi uzmanlıkları çerçevesinde, korku sineması için değil, hayatın içerisinde yaşanan beklenmedik ve telaş uyandıran durumlar için geçerlidir. Furedi'nin tanımında vurgunun “beklenmedik ve öngörülemeyen” üzerine yapılmış olması, izleyicinin, korku filmini bilinçli tükettiği göz önünde bulundurulduğunda, sinema bazında anlamını yitirmektedir. Fakat Kawin'in, korku tüketimi üzerine yaklaşımı ile bir arada düşünüldüğünde, korku filmlerinin, kişinin bilinçdışında yer alan ve farkında olmadığı korkuları gün yüzüne çıkarabilme potansiyeli, Furedi'nin “beklenmedik ve öngörülemeyen” söylemi çerçevesinde anlam kazanmaktadır. Odell ve Le Blanc (2011, s.14), korku filmlerinin anlatı yapısından bahsederken, korku yapımlarında hikâyenin, sıradan insanların sıradan yaşantılarının gösterilmesi ile başladığını, fakat korku temasının, aniden yaşanan ve çoğunlukla tanımlanamayan bir olay sonucu sıradanlıktan sapması ile ortaya çıktığını ifade etmektedirler. Furedi'nin öngörülemezlik ve beklenmezlik üzerine olan korku tanımlaması, Odell ve Le Blanc'ın ele aldıkları çerçevede korku yapımlarında, hikâye anlatıcılığının merkezinde bulunmaktadır.

Korkunun beklenmedik ve öngörülemeyen bir durumdan doğması ve korku sinemasının izleyici üzerinde rahatlatıcı bir katarsis etkisi yaratması, izleyicinin, korku filmlerini tüketmesinin temelinde yatan motivasyonlardır. Beklenmedik, ani şekilde gelebilecek, telaş ve korkuya yol açabilecek bir olgunun ön provasının yapılması, ayrıca da filmin sonunda her şeyin olağan duruma geri bağlanması, kötülüğün defedilmesi veya zorluğun atlatılmış olması, izleyiciye ne kadar kötü şeyler yaşanırsa yaşansın, sonuçta bunun üstesinden gelebileceği inancı zihnine yerleştirilmektedir.

2.3 Bilimkurgu ve Korku Sinemasının Bir Ortaklığı Olarak Bilimkurgu-Korku Sineması

Sınıflandırma ve kategorilendirme, bir ürünün, çıktının veya canlının, özellikle akademik amaçlar ile incelenmesi konusunda önem kazanmakta, sınıflandırma ve kategorilendirme sonucunda ortaya türler çıkmaktadır. Özellikle sanat alanında türlere ayırma önemli bir kıstas olarak değerlendirilebilir olsa da, özgün kabul edilebilecek bir eser, çoğunlukla sıkı sıkıya bir türün temsilcisi olarak görülememekte, birden fazla türden özellikler taşıyabilmektedir. Birden fazla türün özelliklerine içkin olma durumu, özgün

sanatsal bir yapının, sanatçısından ve sanatçısının ideolojisi ile geçmişinden bağımsız düşünülmemesiyle birlikte, eserin özgün olma gerekliliğinden kaynaklanabilmektedir. Bu bağlamda, özgün sanatsal bir yapıtı tek bir tür altında kategorilendirmek ve sınıflandırmak zorlaşmaktadır.

Mary Shelley'nin, 1818 tarihli eseri *Frankenstein ya da Modern Prometheus*, bahsedilen durumu anlamlandırmayı kolaylaştıran önemli örneklerden biridir. Eser, modern bilimkurgu türünün ilk örneklerinden kabul edilirken (Baudou, 2005, s.20), bunun yanı sıra, esere korku türünün önemli bir örneği olarak da değer atfedilmektedir (Lovecraft, 1973, s.17). Bilimkurgu ve korku türleri, bu bağlamda, birbirleri ile organik bir şekilde uyum sağlayabilmektedir. Bilimkurgu, gerek Raymond Williams'ın (1988, s.356-357), gerekse James Gunn'ın (1996, s.377) işaret ettiği doğrultuda, kendisinden başka türlerle ortaklık kurabilme açısından oldukça elverişli bir yapıda olmaktadır. Bu bağlamda, "uzay operası" olarak tanımlanan türün örneklerinden birisi olan *Star Wars* (1977), Akira Kurosawa stili uzak doğu temalarını, Sergio Leone stili western temalarını ve mitolojik ile dini metinleri tek bir potada eriterek bir bilimkurgu türü ortaya koymaktadır. Kâğıt üzerinde birbirlerinden çok uzak görülen, uzak doğu, western ve mitoloji temalarını, bilimkurgunun bu kadar organik bir biçimde birleştirebilmesi, türün bahsedilen yapısından kaynaklanmaktadır. Bu hususta, bilimkurgu ve korku türünün birleşimi de anlam kazanmaktadır.

Bilimkurgu ve korku türlerinin bir potada erimesi, Mary Shelley'nin eserinden görüldüğü üzere, sinemadan önce, edebiyat alanında gerçekleşmektedir. Jacques Baudou (2005, s.21-22), bazı deneme yazarlarının, Edgar Allan Poe'yu ilk bilimkurgu yazarlarından biri olarak değerlendirdiğini belirterek, bu bağlamda, 2848 yılında geçen *Mellonta Tauta* hikayesini örnek göstermektedir. Howard Phillips Lovecraft (1973, s.25), Edgar Allan Poe'nun modern korku anlatısını oluşturduğundan ve modern korkunun en önemli ismi olduğuna işaret ederek, Poe'yu bir korku ustası olarak nitelemektedir. Bu bağlamda bilimkurgunun erken dönem eserlerini vermiş ancak bir korku yazarı olarak görülen Edgar Allan Poe'nun, bilimkurgu-korku türünün de ilk eserlerine imza atmış olması söylenebilmektedir. Poe'yu modern korkunun ustası olarak gören Lovecraft ise bilimkurgu-korku türünde önemli olarak değerlendirilebilecek bir diğer isim konumundadır.

Oskay (2018, s74), korku sinemasının ilk örneklerinden birinin *Frankenstein* (1910) filmi olduğunu işaret etmektedir. Ancak Mary Shelley'nin eserinin aynı zamanda bir bilimkurgu kabul edildiği göz önünde bulundurulduğunda, *Frankenstein* filminin, bilimkurgu-korku sinemasının da ilk örneklerinden olduğu söylenebilmektedir. Bu düşünceyi, Noel Carroll (1981, s.16-17), sinemada, bilimkurgu türünün, korku sinemasının bir alt türü olarak geliştiğini işaret ederek desteklemektedir. Fakat, tekil örnektense yaygın bir tür olarak, bilimkurgu-korku sinemasının örnekleri, II. Dünya Savaşı sonrası, savaşın da travmalarının etkisi ve soğuk savaşın fitilinin ateşlenmesi ile, 1950'lerde Amerika'da görülmektedir (Olney, 2013, s.11). Fatih Danacı (2011) (akt. Şimşek, 2013, s.269) 1950'lerde yaşanan, soğuk savaşa bağlı olarak, nükleer silahlanma ve uzay yarışı olgularının, korku türü ile bilimkurgu türünün iç içe geçmesine neden olduğunu işaret etmektedir. Bu bağlamda *The Day The Earth Stood Still* (1951), *Invaders from Mars* (1953), *Them!* (1954), *Invasion of the Body Snatchers* (1956), gibi filmler bu dönemde bilimkurgu-korku sinemasının hareketlenmesini sağlamaktadır. İşaret edilen filmlerin, istila filmleri olması, filmlerin soğuk savaşın başlangıç dönemlerinde, gergin bir Amerika'da çekilmiş olması üzerinden anlam kazanmakta, bu bağlamda bilimkurgu ve korku sinemasının ideolojik yapısı göz ardı edilememektedir. Ryan ve Kellner (2010, s.265-266), 1950'lerin hâkim sinemasının, önceki hâkim korku akımlarına nazaran daha çok toplumsal kaygı ve kötümserlik içerdiğini vurgulamaktadır. Bahsi geçen türler, dönemsel konjonktürden, hâkim ideolojiden sıklıkla etkilenmekte, sanatçılar kaygılarını, düşüncelerini ve geleceğe dair bakış açılarını korku ve bilimkurgu eserleri ile aktarmaktadır. Böylelikle iki türün de ortak temelinde bulunan dış dünyada yaşanan olaylardan etkilenme hali, bilimkurgu ve korkunun ortaklığını doğrudan göstermektedir.

Bilimkurgu ve korku sineması ortak kaygılar üzerinden bir söylem inşa ederek, iç içe geçmiş bir yapıya bürünmüş olsalar da, bilimkurgu-korku sineması kategorisinden çıkmış eserleri anlamlandırmak ayrı önem taşımaktadır. Dolayısıyla her bilimkurgunun korku eseri olmadığını, aynı zamanda da her korkunun bilimkurgu özellikleri taşımadığını ifade etmek yanlış olmamaktadır. Yukarıda 1950'ler sinemasından örnek olarak gösterilen eserler, bilimkurgu-korku kategorisinde değerlendirilmiş olsa da, üretilen sanat eserinde tür kavramının muğlaklığından dolayı, bilimkurgu-korku türünü kesin kurallar ile ayırmak mümkün olmamaktadır. Thomas Schatz'tan (1981, s.18)

aktaran Colin Odell ve Michelle Le Blanc (2011, s.14), sinema özelinde tür ayrımının ana amacının izleyiciye ayırt edebileceği açık bir yapı sunmak olduğunu söyleyerek, izleyicide korku uyandıran bir yapıyı korku filmi olarak değerlendirmektedir. Bu açıklama ile bilimkurgu ögesi barındıran ancak izleyicide korku duygusu yaratan bir yapıyı bilimkurgu-korku filmi olarak adlandırılmaktadır. Odell ve Le Blanc'ın bu tanımlaması, Andrea Sauchelli'nin (2014), korkunun bir durum olduğu ve içerisinde bu durumu tetikleyici faktörü bulunduran her yapının korku sayılabileceği görüşü ile örtüşmektedir. Bruce F. Kawin (2012, s.73), eğer bir filmin içeriğinde bilimkurgu öncülü varsa ve seyircide korku uyandırıyor, bilimkurgu-korku alt türüne gireceğini ifade ederek, Odell ve Le Blanc'ın görüşünü desteklemektedir. Ancak Kawin, bilimkurgu ve korku türlerinin birbirinden çok ayrı türler olduğunu ve birbirleri ile karıştırılmaması gerektiğini özellikle vurgulamaktadır. Kawin (2012, s.74-75), bilimkurgu ve korkuyu ayırt edebilmek için 5 kıtas bulduğundan bahsetmekte, bu kıtasları, benzer temalara sahip, aynı dönem çıkmış filmler üzerinden yorumlayarak açıklamaktadır. Kawin'in bilimkurgu ve korkuyu ayırt edebilmek adına kullandığı kıtaslar şöyledir:

1- *Bilim insanı ve ordu kıtası*

Bu kıtas çerçevesinde, dış tehdit, bilim insanları tarafından bir bilgi kaynağı veya inceleme nesnesi olarak görülürken, ordu tarafından yok edilmesi gereken bir tehdit olarak ele alınmaktadır. Eğer filmde bilim insanları haklıysa bu bir bilimkurgu filmi, ordu haklıysa bu bir korku filmidir.

2- *Zekâ ve şiddet kıtası*

Filmde var olan dış tehdit, iletişim kurmayı tercih etmiyor, doğrudan şiddete başvuruyorsa bu bir korku filmidir. Eğer tehdit, her ne kadar eninde sonunda şiddete başvursa da bir zekâ örneği sergiliyor ve iletişim kurmaya çalışıyorsa bu bir bilimkurgu filmidir.

3- *Açılış ve kapanış kıtası*

Bilimkurgu filmleri de korku filmleri de mümkün olana dair algıyı açmaktadır. Korku filmi, kapanış itibarıyla, insanın kendisini korumaya ve kapatmaya teşvik ederken, bilimkurgu filmleri, tehditlerin gelebileceğini, bu tehditlere karşı temkinli olmayı söylem edinmektedir. Her ne kadar benzer

gözükseler de, korku filmlerindeki kapanma olgusu muhafazakar bir yapıyı temsil etmektedir.

4- *İnsan dışı olan ve insan kıstası*

Bilimkurgu, insan dışı olanın potansiyelini tanımakta, insan dışı olandan öğrenilecek şeyler olduğu söylemini barındırmaktadır. Korkuda ise insan dışı olan sadece yıkım getirmekte ve ondan çekinilmektedir. Bu bağlamda ilk kıstas olan bilim insanı ve ordu görüşü ile paralel değerlendirilebilmektedir.

5- *İletişim ve sessizlik kıstası*

Korkuda insan dışı olan tehdit, konuşmamakta, bir diğer ifadeyle iletişim kurmamakta, bilimkurgudaki insan dışı olan ise konuşmakta ve iletişime açık olmaktadır. Bu bağlamda, tüm kıstasların temel kaynağı en nihayetinde iletişime çıkmaktadır.

Kawin'in açıkladığı kıstaslar bağlamında bilimkurgu ve korku türleri daha formüle bir şekilde birbirlerinden ayırt edilebilmektedir.

Kawin'in savunduğu, bilimkurgu ve korku türlerinin birbirlerinden çok farklı olduğu görüşünü, Noel Carroll, kesin bir biçimde reddetmekte ve sinemada bilimkurgu türünü, korku sinemasının bir alt türü olarak gördüğünü ifade etmektedir. Carroll (1987, s.51) korku ve bilimkurgunun birbirlerinden ayrı türler olduğunu savunan görüşlere saygı duymamakta ve bilimkurgu ile korku ayrımını reddetmektedir. Bu bağlamda Carroll, tüm bilimkurgu külliyatının bir korku alt türü olmadığını, ancak bilimkurgunun sinemadaki evriminin korku alt türü olarak gerçekleştiğini ifade etmektedir.

Carroll, bilimkurgu hakkında bu görüşünün, çoğu bilimkurgu edebiyatı ustası tarafından kabul gördüğünden bahsetmektedir (1981, s.17). Ancak Carroll işaret ettiği bu edebiyat üstatlarının kim olduğunu çalışmasında açıklamamaktadır. Bu bağlamda, Carroll'un düşüncesini tam olarak neye dayandığı muğlak kalsa da Shelley, Poe ve Lovecraft gibi isimler korku ve bilimkurgu türünü harmanlayarak, hem modern bilimkurgunun, hem de modern korkunun, dolayısıyla bilimkurgu-korkunun ilk eserlerini ortaya koymaktadırlar. Shelley, Poe ve Lovecraft gibi isimlerin yanı sıra, yine onların dönemdaşı olan ve bilimkurgu veya korku eserleri üretmiş isimlerin Carroll'un işaret ettiği üstatlar olduğu varsayılabilir. Bilimkurgu-korku sinemasının, edebiyat

temeli, tıpkı bilimkurgu ve korku sinemalarında olduğu gibi büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda Lovecraft, korku edebiyatında yer alan kozmik dehşet temasını işaret ederek, bilimkurgu-korku türü eserlerini “Cosmic-Horror” olarak tanımlamaktadır. Bu tanımlamadan yola çıkarak çalışmanın da odak noktasında bulunan “Cosmic-Horror” kavramının açıklanması önem kazanmaktadır.

2.4 Cosmic-Horror Kavramının Anlamı ve Bağlamı

Sinema her daim izleyiciyi büyülemekte, farklı gerçeklikler, farklı dünyalar, farklı insanlar ve düşüncelere pencere açan bir sanat olagelmektedir. Sinema yapıtının türü, ister fütüristik bir bilimkurgu, isterse de realist bir drama olsun, izleyicisini ekrana bağlamakta ve filmin dünyasına çekmektedir. Bu bağlamda korku sineması, sahnede görülen olaylar çerçevesinde, insanda korku, dehşet, ürperme gibi duyguları tetiklemektedir. İzleyici korku filmi aracılığıyla korkmakta, ancak filmin sonunda tanımlanamayan veya tanımlanabilen korkunun çözülmesi ile rahatlamakta, bir katarsis yaşamaktadır. Korku sineması ve tüketilebilir korku üretimlerinin temelde çözülebilen, anlamlandırılarak üstesinden gelinebilen bir korku inşa ettiği söylenebilmektedir.

Howard Phillips Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature* isimli çalışmasında Cosmic-Horror kavramını, “İnsanlığın en eski ve kuvvetli duygusu korku, korkunun ise en eski ve kuvvetli hali bilinmeyene karşı duyulan korkudur.” (1973, s.1) düşüncesi üzerine kurmaktadır. Lovecraft’ın bu düşüncesine göre korku duygusu, insanı insan yapan temel duygulardan biri, hatta bu duyguların ilki olmaktadır. Korku duygusunun, insanın hayatta kalma içgüdüsünü tetiklediği düşünülürse, Lovecraft’ın yaklaşımı oldukça anlam kazanmaktadır. Cosmic-Horror kavramı ise doğrudan, Lovecraft’ın korku tanımlamasının ikinci bölümü olan, korkunun en eski formunun bilinmeyene karşı duyulan korku olduğu düşüncesinden şekillenmektedir.

Lovecraft (1973, s.2), insanın içgüdüleri ve duygularının çevreye verdiği tepkisini şekillendirdiğini, çevresinde olan olguların sebeplerini ve sonuçlarını anladığını, değerlendirdiğini ve buna bağlı olarak da haz, acı, korku gibi duygular ile tepki verdiğini söylemektedir. Ancak insan her daim anlamlandıramadığı, karanlıkta kalan, öngörülemez veya bilinemez olgular ile karşılaşabilmekte, anlamlandıramadığı bu olgular ise insanı korkutabilmektedir. Ancak bu korku, sebep ve sonucu bilinen olgulara dayalı korkudan

farklı bir nitelik taşımaktadır. Lovecraft, bu tür korkuları Cosmic-Horror olarak nitelemektedir.

Sean Moreland (2018, s.14), Cosmic-Horror kavramının Lovecraft tarafından tanımlandığını, onun popüler ettiğini ancak kavramı bulan kişinin o olmadığını ileri sürmektedir. Bu hususta Moreland (2018, s.16), kavramın ilk kullanımının 1883 yılında, Karakatau yanardağının patlaması için kullanıldığını, ancak Lovecraft'ı asıl etkileyen kullanımın İngiliz filozof William Kingdon Clifford'ın 1877 tarihli, *The Cosmic Emotion* makalesi olduğunu söylemektedir. Clifford'ın "kozmetik duygu" kavramı, George M. Gould tarafından "Cosmic-Horror" olarak kullanılmakta ve Gould kavramı, doğadaki ilahiliği tanıma konusunda patolojik bir yetersizlik olarak değerlendirmektedir (Moreland, 2018, s.17).

Lovecraft, her ne kadar kavramı ilk kullanan kişi olmasa da, kavrama sıkı sıkıya bağlanmakta ve tüm külliyatını Cosmic-Horror düşüncesi üzerinden şekillendirmektedir. Lovecraft, kendisi de kavramı icat etmediğini, zaten bunun halihazırda var olan, insani bir duygu olduğunu açıklamaktadır:

"Çünkü acıyı ve ölümün tehdidini zevkten daha canlı bir şekilde hatırlıyoruz ve bilinmeyen yararlı yönlerine yönelik duygularımız ilk andan itibaren geleneksel dini ritüeller tarafından yakalanıp resmîleştirildiği için, kozmik gizemin daha karanlık ve daha kötü olan yanı esas olarak doğaüstü folklorumuzu şekillendirecek şekilde var oldu. Bu eğilim de, belirsizlik ve tehlikenin her zaman yakından ilişkili olması gerçeğiyle doğal olarak güçlenir; Böylece her türlü bilinmeyen dünyayı bir tehlike ve kötü olasılıklar dünyası haline getirir. Bu korku ve kötülük duygusuna, merak ve merakın kaçınılmaz büyüğü eklendiğinde, canlılığı zorunlu olarak insan ırkının kendisi kadar sürmesi gereken keskin bir duygu ve yaratıcı provokasyondan oluşan bileşik bir vücut doğar. Çocuklar her zaman karanlıktan korkacaklar ve kalıtsal dürtülere duyarlı zihinleri olan adamlar, yıldızların ötesindeki uçurumlarda titreşen ya da kendi dünyamıza korkunç bir şekilde basan garip yaşamın gizli ve dipsiz dünyalarının düşüncesiyle her zaman titreyecekler." (1973, s.2-3).

Lovecraft'ın, bizzat kendisi de bir yazar olduğundan ötürü, Cosmic-Horror kavramını tanımlarken, doğrudan, folklordan bahsetmesi oldukça anlamlı olmaktadır. Lovecraft, Cosmic-Horror kavramının edebiyatı derinden etkilediğini, mitolojinin ve dini anlatıların kozmik bir dehşet çerçevesinde geliştiğini ve böylelikle folklorun da meydana

geldiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda Lovecraft, Charles Dickens'ın ürkütücü yazılarının, Robert Browning'ın *Childe Roland* şiirinin, Henry James'ın *Turn of the Screw* novellasının, Oliver Wendell Holmes'ün *Elsie Venner* romanının ve Charlotte Perkins Gilman'ın *The Yellow Wall Paper* kısa öyküsünün Cosmic-Horror içerisinde değerlendirilebileceğini söylemektedir (Lovecraft, 1973, s.3). Söz konusu eserlerin Lovecraft'ın Cosmic-Horror kavramını şekillendirdiği gibi yine Lovecraft'ın geliştirdiği Cosmic-Horror tanımı, ondan sonra gelen korku edebiyatı ve sineması için de belirleyici olmaktadır. Thomas Hull (2006, s.10), Stephen King, Clive Barker ve Poppy Z. Brite gibi korku edebiyatına önemli eserler kazandırmış yazarların doğrudan Lovecraft'ın Cosmic-Horror kavramının tanımı üzerinde yükseldiğini ifade etmektedir. Hull bunun nedeninin, Lovecraft'ın kurgusunun, korkuya yeni ve geleneksel olmayan bir yaklaşım getirmesi ile sonrasında gelen korku yazarları ve korku üzerine üretim yapan kişileri etkilemesinden kaynaklandığını vurgulamaktadır. Bu bağlamda Lovecraft, korku üretiminde bir eşik olarak değerlendirilebilmektedir. Kendisinin öncülü olan yazarların, Cosmic-Horror olarak adlandırdığı üretimlerinden etkilenecek bu yönde kendi eserlerini şekillendirmekte ve sonrasında gelen korku kurgusunu etkilemektedir.

Vivian Ralickas (2008, s.364), Lovecraft'ın Cosmic-Horror kavramının genel özelliklerini, formsuzluk, sonsuz genişlik, insanüstü güç, öznenin varlık sınırlarını aşan ve dilin sınırlılıklarından ötürü tanımlanamayacak bir dehşet ve hayranlık uyandırma durumu olarak açıklamaktadır. Bu bağlamda Cosmic-Horror'un kapsamı, dar insan ilişkileri alanının ötesine geçerek, kozmik çapta bir öneme sahip olan fenomenler ile karşılaşıldığında hissedilebilecek dehşet ve huzur halinin bir karışımını barındırmaktadır. Cosmic-Horror'un, standart insan problemleri ve dertlerini aşan bir durumdan kaynaklı olarak karmaşık duyguları tetiklemesi, kavramın hissiyatının nasıl olduğunu muğlaklaştırmaktadır. Cosmic-Horror'da bulunan dehşet ve korkunun, insanın çevresinden veya hayatın içerisinde gelebilecek tehlikelere karşı duyulan korkudan çok daha büyük çapta olması, adeta insan olan öznenin Cosmic-Horror'da önemsizleşmesine neden olmaktadır. Hem hissiyatların açıklanmasındaki muğlaklık, hem de insani durumdan çok daha büyük çaplı olmasından dolayı dini anlatılar da Cosmic-Horror içinde değerlendirilebilmektedir. Lovecraft (1973, s.5), bahsettiği folklor ve mitolojik öğelerin, Cosmic-Horror'ı doğrudan şekillendirdiğine işaret etmektedir. Kendi metinlerinde de

sıklıkla, k ltler, tarikatlar ve dini topluluklar bulunmakta olduėu gereėi g z  n nde bulundurulduėunda, dini anlatıların Cosmic-Horror'ı etkilemiř olması řařırtıcı olmamaktadır. Bu baėlamda, Mark Bould'un (2019, s.91), bilimkurgu g sterisinde b y k  neme sahip olduėunu s ylediėi "y ce" kavramı, Cosmic-Horror iin olduka  nemli olmaktadır.

Cosmic-Horror, en basit tanımıyla bilinemeyene duyulan korku olarak ifade edilmekte ve burada y ce kavramı Cosmic-Horror'un bilinmeyene duyduėu korku  zerinden  nem kazanmaktadır. S. T. Joshi (2010, s.173) Lovecraft'ın bilime dair olan ilgisini irdelemekte ve Lovecraft'ın 12 yařında astronomi okumaya bařladıėını, 13 yařında ise bir teleskop edininip, g ky z n  incelemeye bařladıėını s ylemektedir. Uzayın gizemi, usuz bucaksız yapısı ve y celiėi, Lovecraft'ın Cosmic-Horror'ı řekillendirmesinde doėrudan etkili olmaktadır. S. T. Joshi (2010, s.174), Lovecraft'ın 13 yařındayken, insanın geiciliėinden ve  nemsizliėinden etkilenmeye bařladıėını, 17 yařındayken ise karamsar kozmik g r řlerinin tam anlamıyla oturduėunu vurgulamaktadır. Lovecraft'ın Cosmic-Horror kavramını oluřtururken doėrudan uzayın y celiėinden etkilenmesi, y ce kavramının Cosmic-Horror iin  nemini desteklemektedir.

Y ce kavramını Frances Reynolds (1996, s.126) (akt. Bould, 2019, s.93), mutluluėun korku, arpıklık ve deliliėe varabilecek, aklın sınırlarının ortadan kalktıėı, kesinlikle belirsizlik arasındaki doruėu olarak nitelemektedir. Y ce, bir insan olarak m dahil olunamayacak, karřısında ancak dehřet ve hayranlık hissedilebilecek olgudur. Bu baėlamda Lovecraft'ın Cosmic-Horror yaklařımında yer alan dehřet ve aynı zamanda hayranlık hisleri, doėrudan y ce ile iliřkili olmaktadır. Bould (2019, s.94), y ce konusunda Edmund Burke ve Immanuel Kant'ın olmak  zere, h kim iki g r ř olduėuna iřaret etmektedir. Burke'un tanımlamasına g re y ce, korku ve dehřete ikin olan her řeyde bulunurken, aynı zamanda g venli mesafelerden haz verici olmaktadır. Kant ise Burke'un, g venli mesafeden kaynaklı haz durumuna karřı ıkararak, y ceden alınan hazzın, y ceyi anlamlandırırken ilk bařta aciz olan ancak sonrasında deneyimler sayesinde kavrayan akıldan kaynaklandıėını savunmaktadır. Her iki y ce g r ř  de  zneyi merkeze almakta, ancak  zneye bakıř aıları  zerinden farklılık g stermektedir. Burke'un y ce g r ř nde insan kendisini y cenin dıřında, g venli bir mesafede tutmaya

çalışmakta, Kant'ın görüşünde ise insan akıl aracılığıyla yücenin anlamlandırılma sürecine dahil edilmektedir.

Lovecraft'ın yüce ile ilişkisini ele alan Vivian Ralickas (2007, s.364), Lovecraft'ın yüce tanımını yaparken hem Burke'un hem de Kant'ın yüce görüşünden faydalandığını ifade etmektedir. Bunun yanı sıra Ralickas, Dale J. Nelson'ın *Lovecraft and the Burkean Sublime* (1991) çalışmasını işaret ederek, Nelson'ın bu çalışmasında, Lovecraft'ın Cosmic-Horror kavramının dinsel duyguyla eşdeğer olduğu fikrini savunduğundan bahsetmektedir. Ralickas, Bradley A. Will'in *Lovecraft and the Semiotic Kantian Sublime* (2002) çalışmasında ise savunulan fikrin, Lovecraft'ın Cosmic-Horror kavramının etkisinin, bir din gibi sadece bilinmez olanın etkisinden kaynaklanmadığını, bilinmez olanın sunumunun eserde temel etkiyi sağladığını söylemektedir. Ralickas'ın yanı sıra Sean Moreland ise Lovecraft'ın Cosmic-Horror için tanımladığı yüce anlayışının genellikle Longinus'un ve Lucretius'un yüce anlayışı ile örtüştüğünü ifade etmektedir. Longinus'un yüce anlayışının merkezinde yüce nesneler veya ifadeler öznel yükselme aracı olarak hizmet etmekte, aynı zamanda ilahi bilgeliğin üstün mantığına başvurularak, insan acısını haklı çıkaran bir teodise biçimi yer almaktadır. Lucretius'un yüce anlayışında ise korkunun ortaya çıkışı, yaratma ve cezalandırma yetisine sahip varlıklar ile sonsuz kozmosun zıtlığından kaynaklanmaktadır (Moreland, 2018, s.25-26). Bu bağlamda, Longinus'un işaret ettiği teodise ve öznel yükselme kavramları ile Lucretius'un yaratan ve cezalandıran varlıkları Lovecraft'ın eserlerinde olan okültizm, tarikatlar, eski tanrılar, necronomicon gibi olgular ile oldukça bağlantılı bir şekilde anlam kazanmaktadır.

Ralickas (2007, s.367), Lovecraft'ın olgu veya nesneyi öznenin üstün konumlandırarak yüceyi Cosmic-Horror'a dahil ettiğini söylemektedir. Longinus ve Lucretius'un yüce tanımlaması ile Lovecraft'ın kesişimi bu hususta oldukça anlam kazanmaktadır. Lovecraft'ın öykülerinin kahramanları özneler değil, fenomenler olmaktadır. Thomas Hull (2006, s.10), Lovecraft'ın hikayelerinde insanların umutlarının ve emeklerinin geniş evrende bir önemi olmadığını, kaotik güçlerin, insanın varlığını o daha farkına varmadan yok edebileceği düşüncesi ile okuyucuda bir korku duygusunu uyandırdığını ifade etmektedir. Alissa Burger (2018, s.78), Lovecraft'ın eserlerinde gerçek terörün, insan anlayışının çok ötesinde, hayal dahi edilemeyecek büyüklük ve güce

içkin olarak, karanlık derinliklerden geldiğinden bahsetmektedir. Bu bağlamda Lovecraft'ın eserlerinde ele aldığı yücelikte, insan olan öznenin bir önemi bulunmamaktadır. Yüce kavramının Lovecraft'ın eserlerinde önemli yeri olduğu ancak bahsedilen yüceliğin içerisinde insan olarak öznenin yeri olmaması, Cosmic-Horror ile hümanizm bağı konusunda önem kazanmaktadır.

- *Cosmic-Horror, Posthümanizm ve Modernite Bağı*

Cosmic-Horror ve yüce ilişkisinde insan olan öznenin anlamsız ve değersiz yapısı, Cosmic-Horror kavramı çerçevesinde hümanizmin incelenmesini gerekli kılmaktadır. Hümanizmin, moderniteyi şekillendiren kavramlardan birisi konumunda olması ve bir bilimkurgu-korku türü olarak Cosmic-Horror'un araçsal akıl ile olan ilişkisi, Cosmic-Horror ve modernite bağının da aynı şekilde incelenmesi noktasında önem kazanmaktadır.

Vivian Ralickas (2007, s.369), Lovecraft'ın yüce anlayışını değerlendirdiği çalışmasında Lovecraft'ın ürettiği Cosmic-Horror yapıtlarında, batı merkezli hümanizmin reddedildiğini ve batılı öznenin ahlaki değerleri ile Hristiyan hümanizminin yanlış temellerinin bir anti-hümanist eleştiri olarak kullanıldığını söylemektedir. Ralickas yüce ve Cosmic-Horror hususunda hümanizmin en kuvvetli eleştirisinin, kurgu içerisinde insanların, yabancı veya bilinmeyen bir yerden gelmiş olan ırkları tanrı olarak nitelenmesinden kaynaklandığını aktarmaktadır. Cosmic-Horror içerisinde öznenin önemsizleşerek olguların ve olayların ön planda tutulması, Cosmic-Horror'un hümanist merkezli bir yaklaşım olmaması savı ile örtüşmektedir.

Cosmic-Horror, bilinmezlik ve yüceliğe karşı duyulan bir korku, huşu durumu olduğundan ötürü, insan, bahsedilen bilinmez ve yüce olanın yanında oldukça değersiz ve küçük kalmaktadır. S. T. Joshi (2010, s.174) Lovecraft'ın Cosmic-Horror'un verdiği duyguları hissettiğini ve duygular üzerinden kavramı tanımlarken en fazla beslendiği düşüncesinin insanın değersizliği ve gelip geçiciliği olduğunu söylemektedir. Avrupa merkezli hümanizmin Vitruvius standartlarının, insanı belirli kalıplar içerisinde değerlendirmesi olgusu, Lovecraft özelinde tüm insanlar için geçerli olmaktadır. Bu bağlamda Lovecraft, hümanizmin temele aldığı yapıyı ayırt etmeden tamamen reddetmekte, merkezden insanı alıp, kozmik olanı merkeze yerleştirmektedir.

Lovecraft'ın insan özneye ve yaşanılan çevreye karşı işaret edilen karamsar tutumu, modernite üzerine de fikir üretmesini sağlamaktadır.

Sean Moreland'a göre (2018, s.32) Lovecraft, cosmic-horror kavramını insan psikolojisi ve duygusal deneyimler çerçevesinde açıklamaktadır. Ayrıca Lovecraft'ın uzayı, bir diğer ifadeyle bilinmeyen yüceyi incelerken, duygusal olarak nefesinin kesildiğini ifade etmekte ancak bu konular üzerine düşünmeye başladığında duyguyu bir kenara bıraktığını söylemektedir. Lovecraft hisleri ve duyguyu, araştırmalardan ve düşünmeden ayrı tutmakta, başka bir ifadeyle, araçsal akıl ile hisleri birbirinden ayırmaktadır. Cosmic-Horror böylelikle dehşet ve huşu ile karışık bir duygulanım uyandıran bir kavram olarak, akıldan, düşünceden uzaklaşmaktadır. Öte yandan Cosmic-Horror, eğer akıl ve düşünce ile yorumlanabilen bir kavram niteliği kazanırsa, bilinmez olmaktan çıkacak ve bilimin bir nesnesine haline gelecektir. Böylece dehşet ve huşu duyguları uyandırma özelliğini zaten kaybederek, salt akılcılık ile yorumlanabilir bir şekle bürüneceği söylenebilmektedir. Kant'ın, özneyi ve araçsal aklı merkezileştiren yüce tanımlamasının Lovecraft'ın düşünceleri ile örtüşmemesi ile paralel olarak, Lovecraft, Cosmic-Horror kavramı özelinde böylece araçsal aklı, tıpkı hümanizm gibi reddetmektedir. Eğer Cosmic-Horror, araçsal akla ve hümanizme içkin bir konum taşırsa normal korkudan bir farkı kalmayacaktır.

Lovecraft'ın Cosmic-Horror kavramı çerçevesini duygular üzerinden tanımlaması ve araçsal akla yer vermemesi, Cosmic-Horror yapıtlarında rasyonel bilime dayalı örnekler bulunmayacağı anlamına gelmemektedir. Bunun en güzel örneği Lovecraft'ın, bilim ve bilimsel gelişmelere fazlasıyla meraklı biri olarak hikayelerinin kurgusunu bir bilimkurgu-korku türevi biçiminde genellikle bilimsel bir temel üzerine kurmasında görülebilmektedir. Lovecraft genel Cosmic-Horror temanın türevlerinin, zamanın görünür yasalarının kaybı, Öklid uzayın sınır çizgilerinin aşılması durumu ve bir takım Cosmic-Horror öğelerin somut ve elle tutulur olması sebebiyle eleştirildiğini belirtmektedir (Hull, 2006, s.10). Hull bu hususta Lovecraft'ın eserleri içerisinde matematik ve fizik öğeleriyle, bir takım kuramları barındırdığını ifade etmektedir. S. T. Joshi (2010, s.186) ise Lovecraft ve bilimsellik konusunda, Lovecraft'ın ilgilendiği hususun insanın insan ile ilişkisi değil, insanın bilinmez olan kozmos ile ilişkisi olduğunu söylemektedir. Ayrıca Joshi, Lovecraft'ın geçmişten bu yana, kozmos üzerine

düşüncelerini tetikleyen çalışmalar yaptığını ve bu çalışmaların da her ne kadar bazı durumlarda doğa yasalarını çiğnese de hikayelerinin kurgusuna dahil ettiğini ifade etmektedir. Bunun yanı sıra Joshi (2010, s.176-177), Lovecraft'ın araçsal akıl ile problemleri olduğunu ancak, Lovecraft'ın eserlerinin omurgasını her daim bilimin oluşturduğunu ve aynı zamanda eserlerinde eninde sonunda bilimin bir korku ile yıkım kaynağı olacağını öne sürdüğünü ifade etmektedir.

Cosmic-Horror bir tür olarak, bilimi içeriğinde barındırması, ancak bilimin sonunda yıkıma yol açacağı görüşü, ayrıca bilimsel yollar ile açıklanamayacak varlık ve olaylara içkin olması nedeniyle bir modernite ve araçsal akıl eleştirisine dönüşmektedir. Bu dönüşümde, yüce kavramı çerçevesinde öznenin merkezden alınmış olması ve merkeze, olay ile olguların yerleştirmesinin de etkisi bulunmaktadır. Öznenin merkezden uzaklaştırılmasının bir diğer sonucu ise, Cosmic-Horror'un her türlü hümanizme eleştirel bir yaklaşım sergilemesi üzerinden görülebilmektedir. Bu bağlamda, posthümanizm çerçevesinde Cosmic-Horror değerlendirilecek olursa, eleştirel posthümanizmin, Avrupa merkezli, Vitruvius hümanizmine karşı olan tutumu, Cosmic-Horror'un hümanizme karşı olan tutumu üzerinden anlam kazanmaktadır. Eleştirel posthümanizm, antroposentrizme getirdiği eleştiri ile insan olan özneyi merkezden alarak, *Bios* ve *Zoe* arasında ortak bir değer ve yaşam önermektedir. Teknik olarak Cosmic-Horror'un merkezinde yer alan sonsuz evren de bu bağlamda *Zoe* içerisinde değerlendirilebilmekte, insan ve insan yaşamı dışında bir yaşamı sembolize etmektedir. Eleştirel posthümanizmin yaşama dair monist olan yaklaşımı, Cosmic-Horror'un yüce yaklaşımını da kapsamaktadır. Bunun yanı sıra transhümanist görüşte yer alan, insan olan özneyi merkezileştiren, araçsal akıl ile ilerleme sağlanabileceği ve insanın tanrılaşacağı görüşü, Cosmic-Horror ile tamamen ters düşmektedir. Transhümanist düşünce, araçsal akla dayalı, özne temelli bir yüceyi merkeze koyarken, Cosmic-Horror'un yücesi bilinmez olan konumunda kalmaktadır. Bu hususta Cosmic-Horror'un, transhümanizmin insana çok değer atfeden görüşünün bir eleştirisi olduğu bile söylenebilmekte, sonsuz evrenin yanında insan değersiz ve gelip geçici bir varlık konumunda bulunmaktadır.

III. Bölüm: Eleştirel Posthümanizm ve Transhümanizm Üzerinden Cosmic-Horror Sineması Örneklerinin İncelenmesi

3.1. Çalışmanın Metodolojisi

3.1.1. Çalışmanın Amacı

Bilimkurgu-korku türünün bir alt türü olan Cosmic-Horror sineması, toplum, insan, doğa ve yaşam olgularının değişimini ele almaktadır. Aynı zamanda bu sinemada söz konusu değişim ve onun sonuçları posthümanist perspektiften irdelenmektedir. Bu doğrultuda tez çalışmasının amacı, H. P. Lovecraft'ın "Cosmic-Horror" tanımından yola çıkarak, kavramın bilimkurgu-korku sinemasında, posthümanizm olgusu çerçevesinde örneklerini irdelenmek ve nasıl yansıtıldıklarını ortaya koymaktır. Ayrıca posthümanizm yaklaşımının ulusal alanyazındaki niceliksel çalışmalarda kısıtlı olarak ele alındığı tespit edilmekte ve bu sebeple, söz konusu kısıtlılığını gidermek için tez çalışması bir katkı sunmayı amaçlamaktadır.

3.1.2. Çalışmanın Yöntemi

Bu tez çalışmasında Cosmic-Horror kavramının, bilimkurgu-korku sinemasında posthümanizm akımı çerçevesinde nasıl yansıtıldığını ortaya koymak için niteliksel film analizi gerçekleştirilmektedir. Bu doğrultuda, niteliksel film analizinin birinci adımında filmlere ait künye ve özet bilgileri verilmekte, ikinci adımında ise filmler;

- Cosmic-Horror unsurlarının temsili
- Posthümanist unsurların temsili

ana başlıkları altında incelenmektedir.

Cosmic-Horror unsurlarının temsili, temel olarak iki alt başlıkta irdelenmektedir. Bunlardan ilki, duygusal korkunun yaratımında etkili olan anlaşılmazlık ve bilinmezlik alt başlığı, ikincisi ise, görsel korkunun inşasında etkili olan sinematografi alt başlığı olmaktadır.

Posthümanist unsurların temsili, eleştirel posthümanizm ve transhümanizm olarak iki alt başlıkta incelenmektedir. Burada eleştirel posthümanizm, dikotomi, ötekinin sunumu ve rasyonalizm üzerinden; transhümanizm ise teknoloji, bireysellik ve ölüm/ölümsüzlük üzerinden ele alınmaktadır.

3.1.3. Çalışmanın Evreni, Sınırlılıkları ve Örneklemi

Bu tez çalışmasının evrenini bilimkurgu sineması oluşturmaktadır. Ancak sinema tarihinin başından itibaren sinemanın bu türünde birçok eser ortaya konmuştur.

Dolayısıyla bu tez çalışmasından elde edilecek bulguların verimli bir şekilde irdelenebilmesi adına çalışma evreninin sınırlandırılmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Birinci sınırlılık, bilimkurgu türünün bilimkurgu-korku alt türüne ayrılmasıdır. Diğer sınırlılık ise söz konusu alt türe ait son beş yılda izleyici ile buluşan filmlerdir.

Belirlenen evren ve sınırlılıktan sonra çalışmada niteliksel film analizine dahil edilecek filmlerin seçimi birtakım unsurlara bağlı olarak gerçekleşmektedir. Söz konusu unsurlar aşağıdaki gibidir:

- Filmler Cosmic-Horror unsurları taşımalıdır.
- Filmler eleştirel posthümanist ve transhümanist unsurları sunmalıdır.

Belirlenen kriterler bağlamında çalışmanın niteliksel film analizi, amaca uygun bir örneklem seçimiyle gerçekleşmektedir. Bu doğrultuda çalışmanın örneklemini, Jeremy Gillespie ve Steven Konstanski'nin yönetmenliğini yaptığı, 2016 Kanada yapımı "The Void" filmi, 2017 Amerika Birleşik Devletleri yapımı olan Justin Benson ve Aaron Moorhead'in yönetmenlik koltuğunda oturduğu, "The Endless" filmi, Alex Garland'ın yönetmeni olduğu, 2018 Amerika Birleşik Devletleri yapımı "Annihilation" filmi, oluşturmaktadır.

3.2 Niteliksel Film Analizi

Bu tez çalışmasında amaca uygun örneklem yöntemi ile seçilmiş olan 2016 yapımı The Void, 2017 yapımı The Endless, 2018 yapımı Annihilation, 2019 yapımı In The Tall Grass ve 2020 yapımı Underwater filmlerinin Cosmic-Horror unsurları ile bağlantısı, posthümanizm kuramsal çerçevesinde niteliksel film analizine tâbi tutulmaktadır.

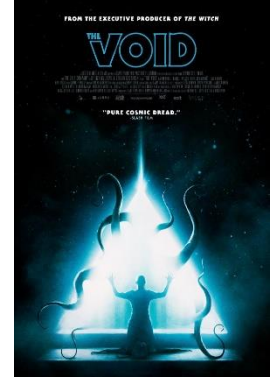
3.2.1 The Void

Yönetmen: Jeremy Gillespie ve Steven Kostanski

Senaryo: Jeremy Gillespie ve Steven Kostanski

Yapım: Kanada

Gösterim Tarihi: 2016



The Void (2016) Film Afişi

3.2.1.1 Filmin Özeti

Filmin baş karakteri Daniel, taşrada bir polis memurudur. Bir hemşire olan eski eşi Allison ile yakın dönemde, doğum esnasında çocuklarını kaybetmişler ve ayrılma kararı almışlardır. Bir gün Daniel, standart devriye nöbetindeyken, otomobilinin önüne bir adam yığılır. Daniel, adamın yanına gidince yaralı olduğunu anlayıp, onu en kısa sürede hastaneye yetiştirmeye çalışır. Çevrede bulunan en yakın hastane ise, eski eşi Allison'ın da çalıştığı, ancak bir yangından dolayı zarar görmüş ve taşınma hazırlığı yapan, küçük bir hastanedir.

Daniel'in hastayı getirmesi sonrasında her şeyin yolunda gözüktüğü hastanede bir anda, hemşirelerden Beverly, yatılı bir hastayı makasla öldürür. Sonrasında garip davranan, normal bir ruh hali içerisinde olmayan Beverly, gözü dönmüşlükle, olaya şahitlik eden Daniel'a saldırır. Daniel'in, kendini savunmak için Beverly'i öldürmesi ile birlikte hastanede yaşanacak sıra dışı olaylar başlamış olur.

Hastanenin dışında, beyaz çarşaflar giymiş, yüzlerinde ise siyah bir üçgen bulunan figürler görülmeye başlar. Daha önce bu olaylara şahitlik etmiş büyük bir olasılıkla baba ve oğul olan iki adam hastaneye gelir ve Daniel'in getirdiği yaralının peşindedir. Bu arada Beverly, dismorfik, grotesk bir figür olarak tekrar canlanır ve içeridekilere saldırır. Bütün

bu olanların arkasında ise Doktor Richard Powell'ın olduğu, kızının ölümü sonrasında, insanın kusuru olan ölümlüğün ötesine geçmeye çalıştığı ortaya çıkar. Filmin sonunda hayatta kalmayı başaran sadece iki karakter olur. Bunlardan ilki ismi olmayan, “oğul” olarak geçen sessiz karakter ve stajyer hemşire Kim olmaktadır.

3.2.1.2 Filimde Cosmic-Horror Unsurlarının Temsili

The Void filminin görsel ve anlatısal öğeler ile Cosmic-Horror türü bağlantısı kurulmaktadır. Bu hususta filmin sunduğu sinematografik çıktıların ve anlatısal bağlamda anlaşılabilirlik ile bilinmezlik unsurlarını desteklenmesi önem kazanmaktadır.

- Sinematografik İnceleme

Filmin hikayesi, Marsh County isimli kırsal bir bölgede geçmektedir. Filmin geçeceği bölge olarak kırsal olan, ormanlık ve insanların seyrek olduğu bir alanın seçilmiş ve olayların yaşanacağı yerin bu bölgede bulunan boşaltılmış bir hastane olması, filmin yalnızlık üzerinden bir korku yaratmasına olanak tanımaktadır. Buna ilaveten yönetmenlerin, filmin hikayesini gece vakti olarak belirlemiş olmaları yine korku atmosferini destekleyici bir unsur olmaktadır. Yönetmenlerin mekânsal tercihleri, filmin atmosferinin ve sahne düzenlemesinin belirlenmesinde en önemli unsur konumunda yer almaktadır.

Filmin ıssız ve karanlık bir bölgede geçmesi, başlangıçtan sonuna kadar izleyicide gerginlik ve korku durumunu yaratan unsur niteliğindedir. Yönetmenler, özellikle ışık kullanımı ile karanlık görselliği desteklemekte, ıssızlığı ön plana çıkartmaktadır. Filmde temponun daha düşük olduğu sahnelerde, oldukça loş bir aydınlatma kullanılmakta, sahnede her ne kadar gerginlik yaratacak bir durum bulunmasa da, mekanların ıssızlığını ve her zaman bir şeyler olacaktıymış hissi bu sayede aktarılmaktadır. Gerginliğin artırıldığı ve korku hissinin ön planda olduğu sahnelerde düşük ışık kullanılmakta ve ortamın tamamen karanlık olduğu izlenimi yaratılmaktadır. Bu sayede izleyicinin ortam üzerindeki hakimiyeti elinden alınarak, karşısına ne çıkacağını bilmediği gergin bir atmosfer oluşturulmaktadır. Filmde gerginlik ve korku hissinin yaratan bir diğer aydınlatma yöntemi, yanıp sönen ışıklar olmaktadır. Sahnelerde, dekor olarak kullanılan aydınlatmaların bir anlığına sönüp tekrardan yanması ile bir şeylerin yaklaşmakta olduğu fikri şekillendirilmektedir.

Filmin başında dış çekim sahnelerinde seçilen ışık tercihleri, adeta sahne doğal ışık ile aydınlanıyormuş izlenimi yaratmaktadır. Açılış sekansında, kırsal alanın ortasında bulunan bir evden koşarak çıkan iki kişi ve ellerinde silah ile onları takip eden iki kişi bulunmaktadır. Evin içi tamamen karanlıktır, herhangi bir aydınlatma dekoru yer almamaktadır. Böylece izleyicide, evin içerisinde herhangi bir ışık yanmadığı ve tamamen karanlık olduğu izlenimi yaratılmaktadır. Evin ıssız bir alanda bulunması ve çevrede sokak lambası gibi herhangi bir ışık kaynağı bulunmaması nedeniyle, dışarı çıkılan ilk sahnede, ortamın sadece ay ışığı ile aydınlandığı izlenimi yaratılarak, kaçış olayının gerginliği, çevrede herhangi bir yaşam belirtisi olmadığı düşüncesi ile desteklenmektedir. Yönetmenler film boyunca pek çok sahnede, kadraj içerisinde herhangi bir aydınlatma dekoruna yer vermeyerek, film evreni içerisindeki ortam tamamen karanlıkmiş illüzyonu yaratmaktadır. Böylece, karakterin çevresine hakimiyetinin olmadığı, yalnız olduğu gibi unsurlar, görsel materyal ile izleyiciye aktarılmaktadır. Karakter ile bağ kurması beklenen izleyicide ise bu sayede gerginlik ve korku hissi tetiklenmektedir.



Aydınlatma aracılığı ile yaratılan korku unsuruna örnek olarak, Daniel'in Baba ve Oğul karakterleri ile birlikte polis aracından cephane almaya gittiği sahne gösterilebilmektedir. Karakterler gecenin karanlığından çevrede bulunan kült üyelerini görememektedir. Ancak polis aracının siren ışıkları yanınca, kırmızı ve mavi ışık altında, çevrede fazla sayıda beyaz çarşafli kült mensubu olduğu anlaşılmaktadır. Işık kullanımında yapılan bu tercih sayesinde izleyici, tıpkı karakterler gibi çevre hakimiyetini

kaybetmekte ve böylelikle gerilim hissi artmaktadır. Işık kullanımında bu tip bir tercih yapılmış olması, dolaylı olarak izleyicinin karakterler ile özdeşleşmesini de kolaylaştırmaktadır. Filmin karakterleri ile çevreye aynı derecede hâkim olma, aynı gerginliği yaşamadan kaynaklı duygu ortaklığı özdeşleşmenin temelini oluşturmaktadır.

Karakterlerin ışık olmamasından kaynaklı çevre hakimiyeti kaybının bir diğer örneği ise Alison'un ameliyat masasında yattığı sahnede görülebilmektedir. Sahnede, masada yatan Alison'un yüzüne tam tepeden bir ışık vurmakta ve sahne bu dekor ışık ile aydınlanıyormuş izlenimi verilmektedir. Arka planda bir şeylerle uğraşan Doktor Powell ise net bir şekilde seçilememekte, sadece konuşmaları duyulmaktadır. Yönetmenler, bu tercihleri ile izleyici ve Alison arasında, çevrede olup biteni görememe üzerinden bir bağ kurarak, Doktor Powell ışığın önüne geldiğinde, deforme olmuş yüzünün gözükmesi ile yaşanacak olan etkiyi artırmaktadır.

Filmde bulunan korku ve aksiyon sekanslarında kesintili aydınlatmalara yer verilmektedir. Bu durumun temelde iki sebebi bulunmaktadır. Birincisi, filmde kullanılan grotesk figürler, maket ve makyaj yolu ile üretildiğinden dolayı, kadrage giren grotesk figürün kusurlarını ve sahte gözüken yerlerini gizlemektir. İkinci sebep ise aksiyon ve korku anlarında izleyiciyi adeta diken üstünde tutmaktır. Buna bir örnek olarak Grotesk Beverly'nin, Mitchell karakterini yakaladığı sahne verilebilmektedir. Söz konusu sahnede Daniel karanlık bir koridorda temkinli olarak ilerlemektedir. Koridorda bulunan dekor ışık kaynağının yerinden çıktığı ve gidip geldiği izleyiciye gösterilerek, sahnenin kesintili aydınlatma altında olacağının ön mesajı verilmektedir. Aksiyon başladığında ise, aydınlanıp karararak sahnede aksiyon adeta kare kare ilerlemekte ve izleyicinin çevreye net hakimiyeti elinden alınarak onda bir korku duygusu uyandırılmaktadır.

Filmdeki ışık kullanımı aynı zamanda metaforik bir anlatım da oluşturmaktadır. Daniel, Baba ve Oğul karakterleri, bodrum katına ilk indiklerinde, ellerinde bulunan el fenerleri ile alanın oldukça küçük bir kısmını aydınlatabilmektedir. Ortamda bulunan grotesk figürler, böylece parça parça seçilebilmekte, karakterler ve izleyici tarafından ortama tam bir hakimiyet sağlanamamaktadır. Oğul karakterinin, çevreyi daha net görebilmek adına yaktığı meşale fişegi sonucunda ise ortam bir anda kırmızı parlak ışık altında aydınlanmaktadır. Çevrede bulunan grotesk yaratıklar bir anda ortaya çıkmakta, kamera hareketleriyle grotesk yaratıklar detaylı bir şekilde gösterilerek korku hissi artırılmaktadır. Kırmızı ışık altında, bir mahşer alanını andıran görsellik, bir nevi cehennem metaforu olarak kullanılmaktadır. Daniel, Baba ve Oğul karakterleri, hastanenin altına inerek cehenneme ulaşmaktadır. Yönetmenler böylelikle aydınlatmayı filmin atmosferini belirlemede, korku ve gerginlik hissini ayarlama ve görsel metaforlar oluşturmada kullanmaktadır.



The Void filminde aydınlatmanın yanı sıra, kamera hareketleri ve mizansen de atmosferi oluşturmada, korku ve gerilim hissini ayarlama ön plana çıkan sinematografik unsurlardır.

Filmin büyük bir bölümünde kamera hareketli olarak kullanılmaktadır. Bu durum, izleyicinin görüntüye odaklanmasını engelleyerek rahatsız etmekte ve gerginliği, aksiyonu, aynı zamanda korkuyu ona daha etkin bir şekilde yansıtmaktadır. Bunun yanı sıra kamera hareketi tercihleri, izleyiciyi aksiyonun içerisine dahil ederek karakterlerle empati kurmasına olanak tanımakta ve olayları sanki kendisi yaşıyormuş izlenimi

yaratmaktadır. Böylelikle izleyici bir kez daha korku duygusu ile karşı karşıya getirilmektedir. Sakin geçen, diyalog üzerinden ilerleyen sahnelerde ise kamera sabit bir şekilde kullanılmaktadır. İzleyici bu sahnelerde rahatlatılmakta ve korku sürecinden bir nebze olarak uzak tutulmaktadır. Böylelikle kameranın durağan ya da hareketli kullanılması ile izleyicinin hissiyat kontrolü sağlanmaktadır.

Hareketli kamera kullanımı, filmin bazı noktalarında, nesnel kamera perspektifinden çıkarak, öznel bir kamera perspektifi kullanımı üzerinden gerçekleşmektedir. Filmin açılış sahnesinde, James karakterinin evin içerisinden telaş ile kaçıışı, sallanan bir kamera hareketi ile gösterilmektedir. Devamında duyulan ateş sesi ile, kamera James'i takip eden ve evden kaçan ikinci kişiyi yere yığılmış halde kadrāja sokmaktadır. Bu şekilde, filmin girişinde kameranın öznel kamera görevi gördüğü ve yere düşen kişinin gözünden James karakteri ile kaçıışının yansıtıldığı anlaşılmaktadır. Bu sayede, izleyici filme doğrudan aksiyon ile dahil edilmektedir. Filmin ortalarında ise, Daniel karakterinin karanlık koridorda, elinde fenerle ilerlediği sahnede, nesnel kamera perspektifinden öznel kamera perspektifine geçiş yapılmakta, bu tercih ile Daniel'in mekâna olan hakimiyeti doğrudan izleyiciye aktararak, karakter ile özdeşleşme sağlanmaktadır.

Filmde gerginlik ve aksiyon anları haricinde, üç veya daha fazla kişinin diyalog içerisinde olduğu sahnelerde de hareketli kamera kullanılmaktadır. Bu sayede, kameranın sallanması ve pan hareketi ile desteklenmesi, izleyicinin diyalog anında sahnede bulunduğu izleniminin oluşturulmasını sağlamaktadır.

Hareketli kamera kullanılan sahnelerde sık sık, kameranın dengesizliğini kamera hareketleriyle desteklenerek, aksiyon dozu yükseltilmektedir. Bunun yanı sıra, karakterlerin akli dengelerinde yaşanan gel-gitler veya karakterlerin kendilerini iyi hissetmedikleri durumlar da bu tip kamera hareketleri ile izleyiciye aktarılmaktadır.

Kameranın sabit durumda olduğu sahnelerde mezopan ve vertigo efekti kullanımı izleyicinin sahnede odağını belirlemektedir. Filmde, mekânın ıssızlığını vurgulamak için boş koridorlar ara geçiş görüntüsü olarak sıklıkla kullanılmakta, bu ara geçiş görüntülerinde kamera koridorun ortasına yerleştirilerek bir kapıyı merkeze almaktadır. Bu geçiş sahnelerinde, stabil olarak konumlandırılmış kamerada zoom yaparken kameranın geriye doğru hareket ettirilmesi ile vertigo efekti kullanılmakta ve izleyicide

gerginlik uyandırmak hedeflenmektedir. Vertigo efekti sayesinde, bir kapı olsa da o kapıdan çıkışın mümkün olmadığı duygusu yaratılmaktadır.

Mezopan hareketi de tıpkı vertigo efektinde olduğu gibi kameranın izleyicinin görüşü olarak konumlanması üzerinden ele alınabilmektedir. Bu hususta, kadrajda olan karakterin kadraj içerisinde bakış yönünün değiştiği durumlarda mezopan hareketine başvurularak, izleyici üzerinde sahnede karakterlerle birlikte var olduğu izlenimi yaratılmaktadır.

The Void filmi kamera kullanımının yanı sıra mizansen aracılığıyla da korkunun oluşturulmasını sağlamaktadır. Tıpkı aydınlatma tercihlerinde olduğu gibi, mizansen seçimleri de izleyicide alan hakimiyetini sınırlandıran bir diğer olgu olarak ön plana çıkmaktadır. Gerginlik ve korku hissinin arttığı sahnelerde, kadrajın kapı kirişi, pencere ya da duvar gibi objelerle daraltılması sonucunda izleyici çevreye olan hakimiyetini kaybetmekte ve sürekli tetikte tutulmaktadır. Grotesk Beverly'nin, Mitchell'ı yakaladığı sahne örneğinde, Daniel ile Beverly arasına tavandan sarkan bir aydınlatma yerleştirilerek, izleyici gözünde sahnede bulunan iki taraf arasına bir set çekilmektedir. Bu şekilde Beverly net bir şekilde görülememekte ve izleyici tarafında gerginlik sürekli canlı tutulmaya çalışılmaktadır. Bunun yanı sıra bu kadraj tercihi ile tehdidin, karakterleri takip ettiği izlenimi de yaratılmaktadır. Daniel'in tuvalette bayıldığı ve Doktor Powell ile Alison'ın ona müdahale ettiği sahnede, kadrajın sol tarafını duvarın köşesi kapatmaktadır. Bu tercih ile yönetmenler, Daniel'in bayılmasının doğal olmadığı, duvarın köşesinde tehdidin ortamı gözlediği hissini oluşturmaktadır.

Film atmosferin oluşturulmasında görsel unsurların kullanımının yanı sıra ses kullanımıyla da değerlendirilebilmektedir. Film, ses tasarımı konusunda, gecenin getirdiği karanlık ve filmin geçtiği bölgenin terk edilmişliği ve ıssızlığını başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Filmde dış seslere yer verilmemekte, bu sayede bölgenin ıssızlığı pekiştirilmektedir. Ortamın rahatsız edici sessizliği, normalde çok fazla dikkat çekmeyecek seslerin ön plana çıkarılarak izleyiciye aktarılmaktadır. Daniel'in üniformasında kanı temizlerken, ıslak mendili üniformasına her sürtüşünün sesinin duyulması, çevrenin sessizliğinin yansıtılmasına örnek olarak gösterilebilir.

Ses kullanımının atmosferi belirlemede bir diğer etkisi ise, elektronik bozulma sesi olmaktadır. Elektronik bozulma, korku sinemasının genelinde yer alan bir olgu

olarak, karakterlerin dış dünyayla olan bağlantısının kopması, kapana kısılmışlık ve çaresizlik hissini pekiştirmektedir. Korku filmleri de bu olguyu, iletişim cihazlarının ve genel elektronik aygıtların bozulması ile aktarmaktadır. The Void filminde ses tasarımında elektronik bozulma vurgulanarak çaresizlik ve kapana kısılmışlık hissi izleyiciye aktarılmaktadır. Filmin henüz başında, olaylar daha başlamadan önce televizyonun karıncalanması sonucu çıkan cızırtı sesi, Daniel'in telefon edeceği sahnede, telefonun bulunduğu konumda radyonun bozulmasından kaynaklı olarak yükselen cızırtı sesi, Daniel'in polis aracında telsizden gelen cızırtı sesi ve bozuk ampulden gelen sesler işaret edilen ses tasarımında elektronik bozulmaya örnek olarak gösterilebilmektedir.

Filmin geçtiği ortamın sessizliği müzik kullanımını da etkilemektedir. Filmin büyük bir bölümünde müzik kullanımından kaçınılarak, mekânın sessizliğinin rahatsız ediciliği ön plana çıkartılmaktadır. Ancak aksiyon ve korku öğelerinin ön planda olduğu sahnelerde yaratılan gerginlik hissi, alçak tondan başlayan ve yavaşça yükselen, bas tonların ön planda olduğu melodiler ile tırmandırılmaktadır. Beverly'nin hasta çocuğu makasla öldürdüğü sahne müzik kullanımına bir örnek olarak verilebilmektedir. Daniel, mekânın sessizliğinden dolayı öncelikle Beverly'nin ağlama sesini duyarak odaya girmektedir. Odanın kapısı açıldığı anda, arka fonda, düşük şiddetli müzik başlamaktadır. Arkası dönük Beverly'nin, hasta çocuğun gözünden makası çıkardığı sahneyi gören Daniel'in şoku müzikle pekiştirilmektedir. Beverly, Daniel'in üzerine saldırmaya yönelik bir harekette bulununca, Daniel silahını çekerek Beverly'i vurmakta, bu noktada müzik şiddet olarak doruk noktasına ulaşmaktadır. Daniel panikle odadan çıktığında ise müzik bir anda kesilmektedir. Böylece, tehlikenin geçmiş olduğu müziğin kesilmesi ile vurgulanmaktadır.

The Void filminde yönetmenlerin müzik tercihleri atmosfere uygun olarak dozölçer sesini andıran, rahatsız edici, cızırtılı ve bas ağırlıklı tonlar etrafından şekillenmektedir. İstisnai olarak, herhangi bir korku ve gerilim unsurunun bulunmadığı sahnelerde de müzik kullanılabilir. Ancak bu sahnelerde kullanılan müzikler konusunda yönetmenlerin tercihi, filmin geneline hâkim olan rahatsız edici ve yavaş yükselen müzikler yerine, hep aynı şiddette seyreden piyano melodileri olmaktadır.

Kurgunun ön plana çıktığı filmde herhangi bir bilgisayar destekli efekt kullanılmamakta, grotesk yaratıklar, plastik makyaj ve maket ile oluşturulmaktadır. Filmde maketlerin ve makyajların kusurlarının göze batmaması için, yaratıklara uzun net çekimler yapmaktan kaçınılmakta, daha çok detay çekimler ve hızlı bir kurguyla yaratıklar ekrana getirilmektedir.



Filmde herhangi bir bilgisayar destekli efekt kullanılmaması sonucunda, kan ve parçalanma gibi efektler pratik olarak yapılmakta, bu sayede de filmin gerçekçilik hissiyatı yükseltilmektedir.

Filmde kullanılan grotesk yaratıklar, H. P. Lovecraft'ın kısa öykülerinde ve oluşturduğu mitosta kullandığı belirleyici görsel unsurlar çerçevesinden şekillendirilmektedir. Bu hususta, Cosmic-Horror türünün karakteristik unsurları olan, çoğunlukla genetik değişimlerden kaynaklanan, deforme olmuş ve grotesk beden yapıları, vücuttan ayrılmış, bağımsız bir şekilde hareket edebilen beden parçaları, dokunaçlar, filmde kullanılan grotesk figürlerin tasarımının temelini oluşturmaktadır.

-Anlaşılmazlık ve Bilinmezlik

The Void filmi, olay örgüsü olarak, kırsalda yaşanan ve mantık sınırları içerisinde açıklanamayacak olayları konu almaktadır. Grotesk ve genetik olarak değişmiş yaratıklar, akıl sağlığını yitirmiş kişiler, görülen halüsinasyonlar, amacı bilinmeyen gizemli kült gibi olgular The Void filmin anlatısal temelini oluşturmaktadır. Bu hususta filmde anlaşılmazlık ve bilinmezlikten beslenen korku görsel ve anlatısal olarak incelenebilmektedir.

The Void filminde bir tercih olarak hikâye ve olay örgüsü gizemli tutulmaktadır. Öyle ki filmin finaline kadar, grotesk yaratıkların neden var olduğu, Baba ve Oğul karakterlerinin kim olduğu ve motivasyonlarının ne olduğu, çarşafar içindeki kültün amacı ve neden hastaneyi kuşattıkları, tüm bu yaşanan olaylardan kimin sorumlu olduğu

gibi detaylar açıklanmamaktadır. Böylece anlatısal anlamda bir gizem atmosferi oluşturulmaktadır.

Filmin gelişiminde olaylar, Beverly'nin ölümü ile başlamaktadır. Beverly'nin ölüm ile şekil değiştirip dismorfik grotesk bir bedende tekrardan hayata dönmesi, filmde tarif edilemez olana karşı duyulan dehşetin dışa vurumu olarak yer almakta ve eyalet polisi olan Mitchell'ın, Beverly'nin değişim geçirip grotesk bir hal almış bedeni ile ilk karşılaştığı anda görülmektedir. Mitchell'ın, gördüğü karşısında dehşetten nutku tutulmuş, hareket dahi edememiştir. Sonuç olarak, bu dehşet, Mitchell'ın ölümünü getirmiştir.

The Void filminde, grotesk yaratıkların nasıl oluştuğu net bir biçimde açıklanmamaktadır. Doktor Powell, yaratıkları kendisinin yarattığını söylemektedir ancak, oluşumda kullandığı metotlardan bahsetmemektedir. Filmin finalinde Doktor Powell'ın dış dünyaya bir geçit açarak kadim yüce ile bağlantı kurması, grotesk bedenlerin oluşumunda yüce olgusunun yeri olduğuna işaret etmektedir. Yüce kavramı Cosmic-Horror türünün merkezinde yer alan bir kavram olmakta, bilinmezlik temelde yüceye dayanmaktadır.



The Void filmi, açılış jeneriğinden itibaren bilinmeze ve anlaşılmaz olana karşı duyulan korkuyu, tekinsizliği görsel kullanımlar ile izleyiciye aktarmaktadır. Jenerikte karanlık ormanlara, boş arazilere ve yıldızlı gökyüzüne yer verilmekte, böylelikle karanlığın gizlediği tehlikelere dikkat çekilerek, bilinmeyene karşı duyulan tekinsizlik hissiyatı tetiklenmeye çalışılmaktadır. Yıldızlı gökyüzü görüntüsü ile, Cosmic-Horror'un

temelinde yer alan evrenin genişliği ve bu genişliğin barındırdığı tehlikeler karşısında insanın çaresizliği vurgulanmaktadır. Bu hususta evrenin genişliğinden doğan bilinmeze duyulan korku, Daniel karakterinin görüleri üzerinden aktarılmaktadır. Daniel, Beverly'i öldürdükten sonra tuvalette bayılmaktadır. Bu sahnede geçiş görüntüleri ile, Daniel'in baygın halde gördüğü görüler ekrana getirilmektedir. Bulutlu ve karanlık gökyüzü imgesi Daniel'in görülerinde Cosmic-Horror'un dünya dışı yücelik karşısında duyulan dehşetin varlığı düşüncesi üzerinden anlam kazanmaktadır.

Daniel'in görüleri filmin finalinde önemli olmaktadır. Doktor Powell'la birlikte geçitten atlayan Daniel, Alison ile birlikte karanlık bir düzlemde, devası bir piramidin önünde yer almaktadırlar. Film boyunca yer verilen siyah üçgen sembolü ve Daniel'in gördüğü karanlık gökyüzü imgeleri bu şekilde, başka bir dünyanın varlığına bağlanmaktadır. Piramidin büyüklüğü ve yüceliği karşısında Daniel ve Alison'ın çaresizliği ise, kozmik olan ve anlamlandırılmayan yücenin karşısında duyulan korku olarak ekrana yansıtılarak izleyicide yüceye karşı dehşet ve korku oluşturulmaktadır.

Filmde görülen ve filmin finaline kadar amaçları açıklanmayan bir kültün varlığı, anlaşılmazlık ve bilinmezlik olgusunu güçlendiren bir diğer unsur olarak değerlendirilebilmektedir. Cosmic-Horror türünün tanımını yapan ve örneklerini veren H. P. Lovecraft eserlerinde gizemli kültürler ve tarikatları sıklıkla kullanmaktadır. Bu kültürler, bilinmeze karşı duyulan dehşeti, dünya dışında yer alan insandan çok daha yüce olan varlıklara kendilerini feda ederek aşmaya çalışmaktadırlar. Bu hususta, kült olgusu daha yüce bir varlık durumunun karşısında duyulan dehşeti imgeleştirmektedir.



Filmde anlaşılmaz olana ve bilinmezliğe karşı duyulan korku hissi sinematografi bölümünde ele alınan, aydınlatma, kamera hareketleri, mizansen, ses ve müzik kullanımı gibi unsurlar ile de desteklenmektedir. Böylece, anlatısal anlamda kurulan, anlaşılmazlık ve bilinmezlik karşısında hissedilen duygusal korku ile, teknik öğeler ile oluşturulmuş görsel korku birbirlerini destekleyerek güçlendirmektedir.

3.2.1.3 Filmde Posthümanist Unsurların Temsili

Bu tez çalışmasının kuramsal çerçevesine oluşturan posthümanizm kuramı, eleştirel posthümanizm ve transhümanizm olmak üzere iki farklı perspektiften ele alınmaktadır. Bu hususta The Void filmi eleştirel posthümanizm ve transhümanizm ana başlıkları altında incelenmektedir.

3.2.1.3.1 Eleştirel Posthümanizm

Eleştirel posthümanizmin güncel konulara eleştirel bir yaklaşım getirmesi, sinemada da yansıma bulmaktadır. Bu hususta The Void filminin eleştirel posthümanizme yaklaşımı dikotomi, ötekinin sunumu ve rasyonalizm başlıklarından ele alınabilmektedir.

- Dikotomi

The Void filmi anlatısının temelini, ölüm-yaşam dikotomisi üzerine kurmaktadır. Filmin anlatısında bulunan, doğa-kültür, kadın-erkek, birey-toplum gibi diğer tüm dikotomiler, filmin temelinde bulunan ölüm-yaşam dikotomisi üzerinden anlamlandırılabilir.

Filmin olay örgüsü içerisinde Doktor Powell ölümün gerçekliği ile problem yaşamakta, insanın ölümlü olduğunu kabullenememekte ve insanın potansiyelinin ölümü yenebileceğine inanmaktadır. Doktor Powell'ın ölüme karşı olan bu yaklaşımı, transhümanist düşüncede bulunan insanın potansiyeli olgusu ile birebir örtüşmektedir. Ancak Doktor Powell'ın insanın potansiyeli olgusuna sağlıklı olmayan, hastalıklı ve delice denilebilecek açıdan yaklaştığı bir tablo çizilmektedir. Bu hususta transhümanist düşünce temeline kurulu olan insanın potansiyeli fikri, The Void filminde eleştiriye tutularak eleştirel posthümanist perspektiften ele alınabilmektedir.

Film anlatısının temelinde ölüm olgusu yer almaktadır. Böylelikle insan ve tüm yaşamın ölümlülüğü fikri üzerinden ölüm-yaşam dikotomisi kurularak, söz konusu

dikotomi sayesinde transhümanist düşünce eleştirilmekte ve eleştirel posthümanizm çerçevesinden bir yaklaşım sergilenmektedir. Filmin hikayesinde, Doktor Powell'ın kızını kaybetmiş olması, ayrıca da Daniel ve Alison'ın çocuklarının ölü doğmuş olması durumu ölüm tarafını, Maggie karakterinin hamile olması ise yaşam tarafını simgelemektedir. Bu hususta film ölüm ve yaşam kavramlarını döngüsel olarak ele almaktadır. Eleştirel posthümanist düşüncenin, Kartezyen dikotomilerin yıkımını desteklemesi ve hayata tüm yanları ile monist bir yaklaşımda bulunması, ölüm ve yaşam döngüsünü anlamlı kılmaktadır. Her ne kadar ölümün varlığı olsa da yaşamın devam ediyor olduğu gerçeği ve sürekli yaşamın yenileniyor olduğu olgusu ölüm-yaşam dikotomisini ortadan kaldırmakta ve monist bir yaklaşımı ortaya koymaktadır.

Filmde bulunan diğer dikotomiler temelde ölüm-yaşam dikotomisinin bir varyasyonu veya öze indirgenmiş hali olarak kullanılmaktadır. Bu hususta doğa ve kültür dikotomisi, Doktor Powell'ın insanlar üzerinde yaptığı deneyler sonucu ölümü yenme çalışması, kültürün doğa üzerinde hakimiyet kurması olarak görülebilmektedir. Doğal olan, ölüm ve yaşam döngüsünün içinde var olandır. Film doğa-kültür dikotomisi ve Doktor Powell karakteri üzerinden rasyonel akli ve modernitenin temel olgularını eleştirmektedir.

The Void filminde toplumsal cinsiyet olgusu, kadın-erkek dikotomisi üzerinden ele alınabilmektedir. Toplumsal cinsiyet rolleri filmin tamamında, erkek egemen perspektiften ele alınmaktadır. Bu hususta, ilk vurgu yapılan olgu kadının doğurganlığı olmaktadır. Filmin hikayesinde, Daniel ve Alison'ın ölü doğan çocukları sonrasında çift ilişkilerini bitirme kararı almışlardır. Bu durum yaşanmış olan travmanın sonrasında çift arasındaki ilişkinin değişimi olarak okunabilmektedir. Filmdeki erkek egemen bakış açısı Alison'ın doğurganlığını kaybetmesi ile birlikte, ilişkisinin de bitim noktasına geldiğini göstermektedir. Bu bakış açısı Maggie karakterinin doğurganlığı üzerinden de pekiştirilmektedir. Doktor Powell nihai amacı doğrultusunda, Maggie'nin doğurganlığını yalnızca bir araç olarak kullanmakta ve kızını hayata döndürmeye çalışmaktadır. Filmin toplumsal cinsiyet görüşlerinin bu hususta fazlasıyla erkek egemen perspektiften olduğu söylenebilmektedir. Filmin olay örgüsü içerisinde erkekler sürekli inisiyatif alan taraf olarak gösterilmektedir. Bir kadın olarak Alison'ın inisiyatif aldığı ilk anda yakalanması ise filmin erkek egemen görüşünü desteklemektedir. Bu hususta, eleştirel

posthümanizmin toplumsal cinsiyet alanında görüşleri, filmin görüşleri ile kesinlikle uyuşmamakta, filmin eleştirel posthümanizmden beslendiği alanlar rasyonel akıl ve modernist toplum eleştirisi olmaktan öteye geçememektedir.

Modernist toplum eleştirisi hususunda filmde, iktidar kavramı üzerinden birey-toplum dikotomisi irdelenmektedir. Bu hususta, Foucault'un biyoiktidar kavramı, filmin ölüm-yaşam dikotomisinden yola çıkarak, nekropolitika halini almakta ve işaret edilen birey-toplum dikotomisinin temelini oluşturmaktadır. Doktor Powell, biyoiktidar özelliği göstermektedir. İnsanlar üzerinde deneyler yapmakta, insanları dönüştürmekte ve Alison'a ifade ettiği üzere ölmelerine izin vermemektedir. Bu hususta, insan özneliğini ve bireyliğini kaybetmekte, Doktor Powell'ın biyoiktidarı altında bir denek olarak yaşamına zorunlu bir şekilde devam etmektedir. Doktor Powell, kimin öleceğine, kimin yaşayacağına karar vererek nekropolitik bir yaklaşım gütmektedir. Bu hususta Aydınlanmacı akıl ve hümanizm perspektifinden şekillenmiş iktidarın, toplum üzerinde kurduğu biyoiktidar filmde eleştirel posthümanizm perspektifinden ele alınmaktadır.

-Ötekinin Sunumu

The Void filmi, ötekinin sunumu başlığı altında, eleştirel posthümanizmin çıkış noktaları olan Avrupa merkezîyetçi hümanizm ve antroposentrizm eleştirisi üzerinden incelenmeye müsait bir film olmaktadır. Film transhümanizme bir eleştiri olarak ele alınabilmekte, böylece eleştirel posthümanist perspektifte değerlendirilebilmektedir.

The Void filminin öyküsünde, insan olan, Doktor Powell'ın deneyleri sonucu posthüman olan tarafından öldürülmekte hatta özümsemektedir. Fukuyama'nın değinmiş olduğu, transhümanizm sonucu gerçekleşecek kayıplardan ilkinin eşitlik alanında yaşanacak olması, filmin transhümanist yaklaşımı üzerinden anlam kazanmaktadır. Filmde Doktor Powell, zorla insanları dönüştürmekte, bu durum için kurulmuş bir kült dahi bulunmaktadır. Film içerisinde gizemli, beyaz çarşaf giyen ve kafalarında siyah bir üçgen sembolü olan figürler, Doktor Powell'ın üzerinde hakimiyetinin olduğu kült konumundadır. Bu bağlamda, tarihsel olarak aynı şekilde beyaz çarşafı bürünmüş ve ırkçı bir söylem etrafında toplanmış olan "Ku Klux Klan" ile Powell'ın figürleri arasında göstergebilimsel bağlam anlamlı olmaktadır. Powell ve çevresinde bulunanlar, transhümanistler, filmin öyküsü içerisinde gelişmiş olan, üstün

olanı sembolize ederken, Daniel ve çevresinde bulunan insanlar, eksik ve hatalı olanı, ötekiyi işaret etmektedir. Filmin söylemi içerisinde, transhümanizm sonrası oluşacak olan posthüman, kişinin kararına ve özgür iradesine bırakılacak bir seçimden ziyade, herkese zorla uygulanacak bir metot olarak görülebilmektedir. İnsan, posthüman karşısında öteki olarak kalmakta, posthüman, yeni insan olma durumuna ulaşmaktadır. Bu hususta filmde, Powell'ın müritlerinin adeta Ku Klux Klan mensupları gibi giyinmiş olması anlamlıdır. Transhümanizm karşısında eleştirel posthümanist görüş, filmin bu sembolizmi üzerinden anlam kazanmaktadır.

Filmin anlatısında eleştirel posthümanizm ötekinin sunumu olgusu çerçevesinde Avrupa merkezietçi hümanizm eleştirisi üzerinden anlamlandırılabilir. Avrupa merkezietçi hümanizm, filmde her ne kadar bir Avrupa veya ırkçılık olgusu net bir biçimde söz konusu olmasa da, değiştirilmiş olan insanlar ve öteki olan standart insanlar üzerinden işlemektedir. Filmin hikayesi içerisinde, sonradan her şeyin arkasında olduğunu öğrendiğimiz Doktor Powell ile Daniel arasında bir çatışma yer almaktadır. Daniel'in bulunduğu taraf, hümanizmin ötekileştirdiği, Avrupalı olmayanı, beyaz olmayanı ya da insan olmayanı oluşturmaktadır. Filmin bağlamında ise bu durum Doktor Powell'ın grotesk dönüşümlerinden olmayana tekabül etmektedir.

The Void filmi hâkim söylemini Daniel üzerinden üreterek ve izleyiciyi Daniel tarafında konumlandırarak, iktidarın merkezine de Daniel'i almaktadır. Filmin iktidar görüşü, toplumsal cinsiyet bağlamında anlam kazanmaktadır. Daniel, filmin hikayesinde, Powell ile karşılaşmaya giderken, hamile olan Maggie karakteri, dedesi Ben ve stajyer hemşire Kim, güvenli olan alanda kalmaktadırlar. Burada, diğer karakterleri yok sayarak Daniel, Ben'e bir silah vermektedir. Böylece o bölgenin kontrolünün ve savunmasının eril güç tarafından yapılacağını da onanmış olmaktadır. Bu bağlamda film iktidarı erillik üzerinden konumlandırmaktadır. Kadın, film hikayesi içerisinde destek olmak için ve iktidarın söylediklerini yerine getirmek adına var olmaktadır. Filmin oluşturduğu erkek egemen söylem, eleştirel posthümanizmin, hümanizm eleştirisinde en önemli dayanak noktalarından biri olan toplumsal cinsiyeti yok saymaktadır.

The Void filminde iktidar olgusu, yalnızca, simgesel bir iktidar olarak veya toplumsal cinsiyet bağlamında değerlendirilememekte, filmin transhümanist yapısı ve posthümanist eleştiri çerçevesinden, Doktor Powell'ın görüşleri ve hareketleri,

biyoiktidar perspektifinde de anlam kazanmaktadır. Biyoiktidarın belirli standartları içerisinde bulunmayanlar öteki kabul edilerek, *Bios*'un dışarısında konumlandırılmaktadırlar. Doktor Powell'ın, hatalı yaratımı olan grotesk bedenler için kurduğu, "Gördüğün gibi ölmek istiyorlar ama ben buna izin vermeyeceğim." cümlesi, doktorun, posthüman da denilebilecek, yaratımı olan bedenler üzerinde bir tahakkümü olduğunu göstermektedir. Nekro-politik bir tanım olarak biyoiktidar, ölümün iradesini elinde bulundurması ve insanın varoluşunun araçsallaştırılması olgusu, Doktor Powell'ın ifadesinden anlaşılabilir.

-Rasyonalizm

Eleştirel posthümanizm görüşü, modernitenin ana dayanak noktaları olan, Aydınlanmacı akıl ve hümanizm görüşleri üzerinden, Avrupa merkezîyetçi hümanizm ve antroposentrizm olgularına eleştiriler getirmektedir. Bu hususta, antroposentrizm eleştirisinin en önemli çıkış noktalarından birisini Aydınlanmacı akla bağlı olan rasyonalizm ve araçsal akıl kavramları oluşturmaktadır. *The Void* filminde, Doktor Powell rasyonalizm ve araçsal aklın, modernitenin krizlerine götüren temsili konumunda yer almaktadır. Doktor Powell'ın ölümsüzlük ve insanın potansiyeli söylemlerine takıntılı bir karakter olması kendisinin eylemlerini şekillendirmektedir. Bu hususta Powell rasyonel aklı her şeyin önüne koyarak, insanlar üzerinde deneyler yaparak ölümsüzlüğe ulaşmaya çalışmaktadır. Transhümanist yaklaşımın çıkış noktalarından birisi olan zihin ve beden dikotomisi Doktor Powell'ın eylemleri üzerinden araçsal akıl ve rasyonalite anlamında önem kazanmaktadır.

Kartezyen dikotomilerin temelinde yer alan zihin ve beden ayrımı olgusu, öznenin varlığının temelinde yatan kavramlar olarak ele alınabilmektedir. Bu hususta, özneyi oluşturan olgunun beden mi yoksa bilinç mi olduğu, transhümanist görüşün tartışma konularının başında gelmektedir. Transhümanist görüş, bedenin ölümlülüğünün aksine zihnin ölümsüz olduğu ve zihin ile bedenin birbirinden ayrı bir şekilde ele alınması halinde, öznenin zihin yani bilinç kaynaklı olduğunu savunmaktadır. Bu sayede, ölümlü bedenlerden bir şekilde kurtulmak mümkün hale gelirse, insan potansiyeline ulaşarak ölümsüz bir varlık olabilecektir. Ancak eleştirel posthümanist görüş, Kartezyen diyalektleri eleştirmekte, yaşamın monist bir perspektiften uyum ve döngü içerisinde

olduğunu savunmaktadır. Bu hususta, zihin veya beden tek başına özneyi ifade etmemekte, özne zihnin ve bedenin uyum içerisinde olduğu bir yapıdan ortaya çıkmaktadır. Doktor Powell'ın görüşleri ise transhümanizmin Kartezyen dikotomisini destekler niteliktedir. Powell, zihni sabit tutarak bedensel bir değişim ile ölümsüzlüğü elde etmektedir. Doktor Powell böylece doğa-kültür dikotomisi çerçevesinde kültürün tarafında yer almaktadır.

Rasyonalitenin ve araçsal aklın kullanımı olguları Powell'ın uygulamalarında ön plana çıkmaktadır. Moderniteye getirilmiş olan eleştirilerin başında, rasyonel aklın insanlığın sonunu hazırladığı görüşü gelmektedir. Bu hususta Powell, oluşturduğu yaratımlar ile insanlığı tehdit etmekte ve bir noktada insanlığın sonunu getirebilecek gelişmeyi sağlamaktadır. Powell'ın dönüştürdüğü ve ölümsüz kıldığı bedenler üzerinde kurduğu tahakküm ile de modernitenin eleştirilen unsurları imgeselleştirilmektedir. Doktor Powell'ın rasyonalite ve araçsal akıl ile geldiği nokta, modernitenin krizi olarak eleştirilen ölüm kampları ve atom bombası gibi olgular ile paralel bir okumayı sağlamaktadır.

3.2.1.2.2 Transhümanizm

The Void filminde yer alan insanın potansiyeli olgusu ve Doktor Powell'ın insanlar üzerinde deneyler gerçekleştirerek ölümsüzlüğe ulaşma çabası, transhümanist perspektifinden filmin analizi için uygun bir zemin hazırlamaktadır. Bu hususta filmin transhümanist yaklaşımı teknoloji, öznenin durumu ve ölüm/ölümsüzlük başlıkları altında incelenebilmektedir.

- Teknoloji

Filmde Doktor Powell'ın, insanlar üzerinde yaptığı değişimler, hikâye içerisinde açıklamaya tâbi olmasa da, Cosmic-Horror'un bilinemez güçleri aracılığı ile anlamlandırılmayan bir şekilde gerçekleştiği çıkarımı yapılabilmektedir. Ancak bahsedilen bu değişim, genetik mühendisliği ve genetiğin getirebileceği riskler çerçevesinde ele alınabilmektedir. The Void filminde insan üzerinde yapılan genetik deneylerde oluşan hatalar sonucunda insanlar, sonsuz bir ıstırap içerisinde özne durumlarını yitirmiş, grotesk bedenlere dönüşmektedirler. Hatalı bir genetik müdahale yaptığını itiraf eden Doktor Powell bunu "(...) Önceleri hata yaptığımı kabul ediyorum.

Önceki hatalardan bazıları hala burada aramızda” cümlesi ile ifade etmektedir. Sonrasında Doktor Powell’ın kendi üzerinde gerçekleştirdiği değişim ile, hatasız olan varyasyonun nasıl olması gerektiği izleyiciye gösterilmektedir. Filmin transhümanist çerçevedeki düşüncesi, genetik mühendisliği örneği üzerinden incelendiğinde, transhümanist düşünürlerin uyardığı, araçsal aklın getirebileceği tehlikeler noktasıyla örtüşmektedir.

- Öznenin Durumu

Filmin anlatısı içerisinde, Doktor Powell’ın transhümanist görüşü Fukuyama’nın ele aldığı gibi bir eşitsizlik ve tahakküm aracı olarak resmedilmektedir. Doktor Powell, toplumsal iyilik görüşü ile kesinlikle uyuşmayarak tamamen bireysel bir gelişimi amaçlamaktadır. Doktor Powell’ın ideolojisi çerçevesinde, kendi dışında geriye kalanlar sadece onun amacı uğrunda feda edilebilecek birer piyon niteliği taşımaktadır. Bu hususta antroposentrizm çerçevesinde, insanın nihai amacı yolunda geri kalan tüm türler ve dünyanın kendisi, feda edilebilecek nesneler olarak ele alınabilmektedir.

Filmin transhümanist yaklaşımı, modernitenin ve Aydınlanma felsefesinin getirdiği doğanın alt edilmesi üzerine kuruludur. Transhümanist görüşe böyle bir yaklaşım sergilenmesi, filmin temelinde yer alan söylemin, tıpkı transhümanizmi eleştiren Francis Fukuyama’nın (2004, s.42-43), transhümanistlerin doğayı ve insanı tam olarak anlamadığı, insanın iyi özellikleri ve kötü özelliklerinin bir arada bulunduğu, birbirinden ayrı tutulamayacağı, bu bağlamda transhümanizm düşüncesinin, insanların toplumsal sıkıntılarının sonu olmayacağı görüşleri ile örtüşmektedir. Fukuyama’nın görüşleri hususunda film, Doktor Powell karakteri üzerinden, karakterin ölüme ve yaşama dair çarpık görüşleriyle transhümanizm düşüncesine adeta bir eleştiri getirmektedir.

The Void filmi, sadece bir transhümanizm eleştirisi olmaktan öte, doğrudan eleştirel posthümanizmin temelinde yer alan Avrupa merkezîyetçi hümanizm ve antroposentrizm eleştirileri üzerinden anlamlı bir biçimde analiz edilebilmektedir. Rosi Braidotti (2018, s.118-119), genetik mühendisliği ve biyoteknolojiler hakkında, rasyonel aklın, bedenleri yaşamsal kapasite ve maddiyat açısından bilgi cevherlerine indirgemiş olmasının, özne kavramını ortadan kaldırdığına değinmektedir. The Void filminde, insanlar, Doktor Powell’ın amaçları doğrultusunda, üzerlerinde deney yapılacak bir et

parçasından öteye geçmemektedirler. Doktor Powell'ın insanları birer çalışma alanı olarak görme düşüncesi, bir nevi kendi kozasını soyar gibi, bedeni üzerinde değişim gerçekleştirirken sarf ettiği “Böyle bir his olduğundan hiç haberim yoktu. İnsanları ameliyat etmede harcadığım onca sene. İçlerini açıp sonra dikip birleştirmek” cümlelerinden de anlaşılabilir. Film, rasyonel akla dayalı ilerleme düşüncesinin mikro düzeyde öznenin bir önemi olmadığına dikkat çekmektedir. Braidotti'nin, özne kavramı üzerinden genetik mühendisliği ve biyoteknoloji kavramlarını özellikle vurgulaması bu sebepten kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda, The Void filminin öyküsü içerisinde, Powell tarafından yaratılmış, posthüman konumunda olan grotesk bedenler, birey olarak anılamamakta, öznellikleri bulunmamaktadır. Bunun yanı sıra, filmin genel işleyişinde, akılsız olarak resmedilen, sadece saldırmaya odaklı olan, mide bulandırıcı şekilde konumlandırılan bu bedenlerin özne olma şansı da ellerinden alınmış olmaktadır. Bahsedilen durumun film içinde en açık örneği Beverly karakteri üzerinden görülebilmektedir. Beverly, dönüşüm geçirdikten sonra, artık sadece bir yaratık beden konumunu almaktadır. Artık “Beverly” olarak nitelenebilecek bir hali bulunmamaktadır. Bahsedilen özne konumunun yitimi durumunu, Başak Ağın (2020, s.84-85), “Frankenstein ya da Modern Prometheus” eserinde, Frankenstein'in Canavarı üzerinden değerlendirmektedir. Ağın, romanda, merkeze Doktor Frankenstein'in alınıp, canavarın, duygularının, isminin bir önemi olmadığı, canavarın bir özne, bir birey olarak kabul edilmediğine değinmektedir. Bu bağlamda, Beverly örneği üzerinden, karakter canavar olduktan sonra, özne durumunu, bireyliğini, ismini kaybetmektedir. Filmin tamamında bulunan posthüman olarak nitelenebilecek çıktılar, hatta Powell'ın kült üyeleri için bu durumun geçerli olduğu söylenebilir. Powell'ın yarattığı grotesk posthümanlar ve kült üyeleri sadece varlardır, bir isimleri, bir bireylikleri, fikirleri ve tüm bunlarla birlikte öznellikleri bulunmamaktadır.

-Ölüm/Ölümsüzlük

Transhümanist görüş, basit bir açıklama ile, ilerlemenin sadece rasyonel akıl aracılığıyla olacağı, bu sayede insanın, dünya üzerinde kendisini kısıtlayan her olgu ve durumu rasyonel akıl yardımıyla aşabileceğini savunmaktadır. Bu bağlamda, insanın

önünde bulunan en temel engelin ölüm olduğu, rasyonel ilerleme ile ölümün üstesinden gelinebileceği düşüncesi transhümanist perspektifte önem taşımaktadır.

The Void filminin hikayesi, bahsedilen transhümanist görüş hususunda ölümü sorunsallaştırmaktadır. Filmin hikayesinde, ana kötü karakter rolünü üstlenmekte olan Doktor Powell, kızının ölümü sonrası ölüm olgusuna kafasını takmış, kızının ölümünü kabullenememiş ve insanın nasıl ölüm gibi bir kusuru olduğu sorusu üzerine, tüm enerjisini ölüm ve ölümü yenmeye kanalize etmiş bir karakter konumundadır. Bu bağlamda filmin hikayesinde, ana çatışmayı, ölüm ve yaşam olguları oluşturmaktadır. Doktor Powell, düşünceleri, eylemleri ve idealleri bağlamında, ölümü tamamen yenmeyi ve insanı daha üst bir aşamaya ulaştırmaya çalıştığı için bir transhümanist olarak değerlendirilebilmektedir. Doktor Powell'ın, Nick Bostrom, Ray Kurzweil gibi isimlerin açıkladığı transhümanist düşünceden en büyük ayrıldığı nokta ise bahsedilen ilerleme düşüncesini, genel manada bir toplumsal katkı olarak değil, kişisel tatmin için gerçekleştirmesidir.

Transhümanist Bildirisi'nin ilk maddesi olan ve transhümanizm için en önemli kıstas kabul edilen, insan potansiyelinin geliştirilebilmesi olgusu, Doktor Powell karakterinin fikirleri üzerinden anlam kazanmaktadır. Doktor Powell, insan potansiyelinin geliştirilebileceğine, ölümün yenilebileceğine inanmaktadır. Ancak bu inanç, toplumsal bir gelişimden ziyade, kişisel çıkarlar ve arzular çerçevesinden gerçekleşmektedir. Bu bağlamda, bildiride bulunan, genel olarak toplumsal iyiliği hedefleyen düşünceler, Doktor Powell'ın düşüncesi ile örtüşmemektedir. Doktor Powell'ın transhümanist görüşlerinin faşist ve baskıcı bir yönü bulunmaktadır. Eleştirel posthümanist görüş tarafından sıklıkla eleştiriye tutulan, transhümanizmin tehlikeli yönleri Doktor Powell üzerinden anlam kazanmaktadır. Doktor Powell karakterinin motivasyonu ve eylemleri, tıpkı modernitenin krizi olarak görülen, II. Dünya Savaşı toplama kampı ve Gulag'ı, Hiroşima ve Nagasaki bombalamalarının arkasında yer alan motivasyon ve eylemler ile oldukça örtüşen bir yapıdadır.

Filmin hikayesi içerisinde, Transhümanist Bildirisi çerçevesinde tanımlanmış ve hâkim olan Transhümanist düşüncenin aksine, Doktor Powell'ın ölüme yaklaşımı, rasyonel akıl ile değil, Cosmic-Horror türünün bilinmeyenleri, yüceleri aracılığıyla olmaktadır. Bu bağlamda, transhümanistlerin, insanın önünde engel olarak

değerlendirdiği inanç sistemleri, Doktor Powell'ın, gerici transhümanist görüşünde önemli yer tutmaktadır. Ancak filmde Doktor Powell'ın inanç sistemi ve düşüncelerini, rasyonel aklın bir yansıması olarak ele almak yanlış olmayacaktır. Öyle ki film, doğal olana karşı, Cosmic-Horror bağlamında inanca içkin olanı koymaktadır. Bu bağlamda bir Kartezyen diyalekt olarak doğa/kültür dikotomisi, rasyonel akıl yerine inanç ile kurulmaktadır. Doktor Powell'ın kendi motivasyonunu açıkladığı şu cümleler, doğa/kültür düalizmi üzerinden transhümanist yaklaşımını açık bir şekilde ortaya koymaktadır:

“Öldüğünde nereye gidersin biliyor musun? Ben biliyorum. Seyahate çıkıyorsun, başka bir şeye dönüşüyorsun tıpkı tırtılın güveye dönüşmesi gibi. Şu ana kadar güveyi sadece kozasında izleyebildim. Vücudun adapte olması gerek elbette. Adapte olur. Böyle bir şey için yaratılmışız sonuçta. Önceleri hata yaptığımı kabul ediyorum. Önceki hatalardan bazıları hala burada aramızda. (...) Bu ölüm ve yaşam döngüsü için bir son. Bu dünyayı gerçekten istiyor musun sanki? Senden oğlunu alan bu dünyayı? O gece doğmamış çocuğuna ne oldu bilmek ister misin? Göbek kordonu düğümlendi. Bu kadar basit. Garip değil mi? Sen ve çocuğun arasındaki hayat çizgin oğlun doğmak için çabalarken boynunu kement gibi sıkıyor. Gittikçe sıkıyor ta ki sonunda çabalayamaz duruma gelene kadar. Doğanın anlamsızlığı. Ben bunu durdurabilirim. Bu da ilk gerçek adım. Gerçek diriliş.”

Doktor Powell'ın filmin sonlarına doğru, hemşire Allison'a karşı sergilediği bu tiratta tüm motivasyonunu açıklamaktadır. Bu bağlamda, Doktor Powell'ın, özellikle değindiği, “doğanın anlamsızlığı”, “ölüm ve yaşam döngüsünü kırabilirim”, tırtıl ve güve benzetmesi gibi noktalar, kendisinin bir transhümanist görüş benimsediğini ortaya koymaktadır.

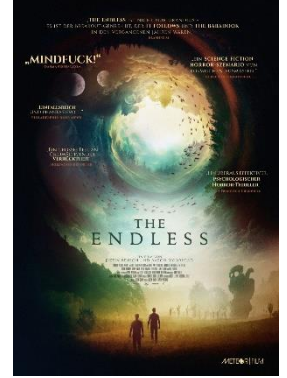
3.2.2 The Endless

Yönetmen: Justin Benson ve Aaron Moorhead

Senaryo: Justin Benson

Yapım: Amerika Birleşik Devletleri

Gösterim Tarihi: 2017



The Endless (2017) Film Afişi

3.2.2.1 Filmin Özeti

Justin ve Aaron, “Ufo ölüm kültü” içerisinde yer almış ve gençliklerini geçirmiş kardeşlerdir. Büyük kardeş olan Justin, kültün sonunda intihara varacak yaklaşımını erken sezmış ve on yıl kadar önce kardeşini de kurtararak kültün bulunduğu kamptan kaçmıştır. O günden beri, dış dünyada birlikte hayatta kalmaya çalışırlar. Bir gün Aaron, bilmediği bir kargo alır ve kargonun içerisinde eski bir video kaseti bulur. Kaset terk ettikleri kültten gelmiştir.

Kardeşlerin, kültün dışındaki dünyada yaşam standartları oldukça düşüktür. Bunun yanı sıra bir yandan da geçmişlerinden dolayı psikolojik destek alırlar. İzledikleri kasette, bir intihar olayının gerçekleşmediği ve kültün hala bir komün halinde “Arcadia” Kampı’nda varlığını sürdürdüğünü öğrenirler ve Aaron, halihazırda olan yaşamlarından çok da memnun olmadığından ötürü Justin’e kampa bir ziyaret yapmayı teklif eder.

Kardeşler kampa vardıklarında, hiçbir şeyin değişmediğini, on yıl önce bıraktıkları kişilerin yaşlanmadığını fark ederler. Justin’in beklediğinin aksine sıcak bir karşılama ile kült üyeleri kardeşleri aralarına alırlar ve gündelik kamp hayatına dahil ederler. Aaron bu süreç içerisinde sürekli olumlu olaylar ile karşılaşırken, daha önce kampı terk etmiş ve kardeşini de kaçırmış Justin’in başına sürekli olumsuz şeyler gelir. Başından beri kampı ziyaret etmekte gönülsüz olan Justin, kampı terk etmek ister, Aaron ise kalmayı tercih eder.

Justin, kampı terk etmeye çalışır ancak, bu süreçte kampın ve çevre arazinin, ayrı ayrı zaman döngüleri içerisinde kısıлып kalmış olduğunu keşfeder. Üç dolunay gökte

yerini aldığında, yüce bir varlık, bu zaman döngüsü içerisinde bulunan kişileri öldürür ve her şey başa sarar. Üç dolunay gökte yerini almadan önce birisi ölür ise, döngü doğrudan yeniden başlar. Döngünün içinde ölmüş kişinin döngü dışına çıkması ise mümkün değildir. Nihayetinde Aaron da döngüyü fark eder ve kardeşler, üç dolunay gecesi, ölüm gelmeden önce bölgeyi terk etmeyi başarırlar.

3.2.2.2 Cosmic-Horror Unsurlarının Temsili

2017 yapımı The Endless filmi, Cosmic-Horror olguları bağlamında, sinematografik analiz perspektifinde önemli çıktılar sunmaktadır. Bu durumun öncelikli nedeni, filmin yönetmenler Benson ve Moorhead tarafından bir Cosmic-Horror örneği olarak oluşturulmuş olmasıdır. Öyle ki filmin henüz açılışında siyah fon üzerinde beliren, H. P. Lovecraft'ın "Supernatural Horror Literature" çalışmasının ünlü girişi, "İnsanlığın en eski ve kuvvetli duygusu korku, korkunun ise en eski ve kuvvetli hali bilinmeyene karşı duyulan korkudur." (1973, s.1) alıntısı, filmin bir Cosmic-Horror örneği olarak tasarlandığına işaret etmektedir. Bunun yanı sıra filmin sinematografik çıktıları ve anlatısı da Cosmic-Horror unsurları ile paralellik göstermektedir. Bu hususta film sinematografik çıktılar ile anlaşılmazlık ve bilinmezlik başlıkları altında Cosmic-Horror unsurları çerçevesinde incelenmektedir.

-Sinematografik İnceleme

The Endless filmi, temel korku unsurunu aydınlatma ve ışık kullanımı ile sağlamamakta, atmosferin oluşturulmasında aydınlatmayı sadece bir destek olarak kullanmaktadır. Aydınlatma çoğunlukla doğal ışık olarak oluşturulmakta, iç mekanlarda ise oldukça loş, dekor olan aydınlatmalardan gelen bir ışık tercihi görülmektedir. Özellikle filmin başlangıcında, Justin karakterinin psikolojik terapi sahnesinin aydınlatma, sadece pencereden gelen güneş ışığıdır . Bu nedenle, özellikle görece daha karanlık olan, aydınlatmanın yetersiz veya dengesiz olduğu, Justin'in terapi sahnesi gibi sahnelerde, görüntünün parlaklık, kontrast ayarları, kameranın diyafram ve asa açıklıklarının sınırlarının zorlanmasından dolayı, görüntüde bir takım bozulmalar oluşmaktadır. Ancak bu durum bir anlatı tekniği olarak benimsenmekte, filmin genel yapısında bozulmuş, kirli görüntülere sıklıkla yer verilmektedir.

Filmin genelinde doğal aydınlatma kullanılmakta ve bu hususta, buluntu film türü ve belgesel türü arasında bir görsel ton yakalanmaya çalışılmaktadır. Kontrolsüz olan ve doğal kaynaktan gelen ışıklar, “chiaroscuro” olarak isimlendirilen, ışık ve gölge dengesini kurmaktadır. Bunun yanı sıra, özellikle kapalı ortamın aydınlatılmasında, duvara ve diğer objelerin üzerine düşen gölgeler de görülebilmektedir. Böylelikle filmde ışığın sahne düzenine göre değil, sahnenin ışık düzenine göre kurulduğu söylenebilmektedir.



Aydınlatmanın kullanımında seçilen doğal aydınlatma olgusu, kamerayı adeta bir göz haline getirmektedir. Oluşturulan hayatın içinden görüntüler izlenimi bu hususta kameranın sanki birinin görüşünü yansıtıyormuş gibi hissedilmesini sağlamaktadır. Özellikle terapi sahnelerinde, kamera adeta psikiyatristin görüşü gibi davranmaktadır. Filmin ilk bölümünde bulunan bu sahnelerde, psikiyatrist kesinlikle görülmemekte yalnızca sesi duyulmakta, görüntüde sadece Justin veya Aaron karakterleri bulunmaktadır. Aydınlatma ve kamera kullanımı ile izleyici bu şekilde psikiyatrist konuma yerleştirilmektedir.

Kamera kullanımında yapılan tercihler de kamera-göz olgusunu destekler niteliktedir. Filmde tercih edilmiş olan kadrarlar ve kamera hareketleri ile olayların adeta üçüncü bir göz tarafından seyredildiği izlenimi yaratılmaktadır. Bu hususta film evreni ile de bağlantılı olarak Cosmic-Horror, bahsedilen olayların dışarıdan biri tarafından seyrediliyormuş izlenimi ile desteklemektedir.

Film olay örgüsü içerisinde, Justin ve Aaron’ın ateş ettikleri veya Justin’in koşu yaptığı sahnede görünmez bir varlığın çevrede olduğunu göstermektedir. Cosmic-

Horror'un bilinmeyen ve anlamlandırılmayana olarak konumlanabilecek bu varlık, kameranın adeta bir göz olarak kullanılması ile desteklenmektedir. Kamera film boyunca sabit durmamakta, her daim hareketli olmaktadır. Kameranın sabit durumda bulunması gereken çekimlerde dahi, kamera titremekte ve tripod benzeri bir sabitleyici araç kullanılmadığı anlaşılmaktadır. Böylece gerginlik ve korku hissinin verilmek istendiği sahnelerde, karakterlerin tekinsiz bir varlık tarafından izlendiği fikri oluşturulmakta, sakin sahnelerde ise olan biten sanki bir el kamerası ile kaydediliyormuş düşüncesi yaratmak istenmektedir.

Karakterlerin bir varlık tarafından izlendiği hissi, kamera kullanımı ile verilmektedir. Filmin ilk bölümünde, Justin ve Aaron karakterleri parkta otururlarken, kamera karakterlerin sırtını çekmekte, kameranın konumu adeta yere yapışık bir şekilde durmaktadır. Böylelikle sabit kullanılmayan ve sürekli titreyen kamera ile karakterleri arkalarından izleyen bir varlığın bulunduğu hissi verilmektedir.



Karakterleri bir yaratığın izlemesi olgusu, filmin tamamında görülebilmektedir. Özellikle drone kamerası yardımıyla havadan yapılan çekimler ile ortamı ve olayları yukarıdan gözetleyen bir panoptikon yaratılarak, dışarıdan takip eden bir gücün varlığına işaret edilmektedir. Bunun yanı sıra, takip çekimleri ve genel planların kullanım biçimi ile izleniliyor olma etkisi kuvvetlendirilmektedir. Olay örgüsü içerisinde yer yer dışarıdan izleyen bir gücün varlığına da doğrudan atıf yapılıyor ve gösteriliyor olması, kameranın aslında bir göz işlevi gördüğü izlenimini oldukça güçlendirmektedir.

Kamera hareketleri de öznel bir kamera açısı fikrini desteklemektedir. Bu hususta kamera hareketlerinde iki farklı kullanım benimsenmektedir. İlk kullanımda, tilt ve pan gibi kamera hareketleri fazlasıyla keskin ve hızlı bir şekilde yapılmaktadır. Böylece dışarıdan görünmeyen, güçlü bir varlığın izlediği hissi uyandırılmaktadır. İkinci kullanımda ise daha robotik, tekleyen bir şekilde kamera hareketleri gerçekleştirilmekte ve sahnede bulunan bir diğer insanın öznel görüşü yansıtılmaktadır. Örneğin, filmin anlatısında “mücadele” olarak bahsedilen halat çekme anında kamera hızlı ve pürüzsüz bir şekilde tilt hareketi yaparken, Justin ve Aaron’ın kampa döndükleri sahnede kuşları göstermek amacıyla yapılan tilt hareketi robotik ve tekleyerek gerçekleşmektedir. Bu hususta, ilk örnekte görünmez bir güçle girilen halat mücadelesi olması, ikinci örnekte ise Justin’in düşünceli ve tedirgin olması durumları kamera hareketleri ile desteklenerek, sahnelerin korku ve tedirginlik yaratma duygusuna katkı sağlanmaktadır.

Filmde bulunan bazı sahnelerin etkileyiciliğinin artırılması amacıyla plan sekanslar tercih edilmektedir. Plan sekans halinde çekilen görüntüler sonucunda gerginlik hissi tırmandırılmakta, anlaşılmazlık duygusu başarılı bir şekilde yansıtılmaktadır. Justin ve Aaron karakterlerinin kampa dönerlerken yolda mola verdikleri sahnede, Justin’in gökyüzünde bulunan kuş sürüsüne bakışı plan sekans olarak verilmektedir. Bu hususta Justin kadrajın sağında bulunmakta ve yolun ucunda bulunan kuş sürüsü kadraja alınmaktadır. Justin kafasını çevirdiğinde kamera onunla hareket ederek, yolun diğer ucunda bulunan diğer kuş sürüsü kadraja girmektedir. Kameranın bu hareketi sonucunda başta kadrajın sağında yer alan Justin, çekimin sonunda kadrajın soluna geçmiş olmaktadır. Normal şartlarda ciddi bir aks problemi yaratacak bu durum, plan sekans kullanma tercihi sonucu başarılı bir şekilde aşmakta ve anlaşılmaz bir durum olduğu duygusu pekiştirilmektedir. Benzer bir örnek filmin gelişme bölümünde, Mike ve Chris karakterlerinin bulunduğu evin yandığı sahnede de görülmektedir. Mike ve Justin evden çıktıkları andan itibaren kamera hiç kesilmeden ikiliyi takip etmekte, Mike arabadan kibrit ve benzin bidonu almakta ve eve dönerek benzini döküp evi yakmaktadır. Ev

yanarken kamera hiç kesilmeden evden uzaklaşarak, sahnenin gerginliği yavaş ve etkili bir şekilde plan sekans çekim tercihi ile yükseltilmektedir.



The Endless filminde kullanılan kadraj tercihleri de atmosfere katkı sağlayan bir diğer unsur olmaktadır. Anlaşılmazlık ve bilinmezlik hissi kadraj tercihleri ile de desteklenmekte, üçüncü bir göz tarafından karakterlerin izlendiği hissi pekiştirilmektedir. Filmde kullanılan karelerin bir kısmında, balık gözüne benzer bir efekt kullanılmaktadır. Bu kullanım ile karenin merkezinde bulunan karakter veya obje net ve düzgün şekilde görünürken, görüntünün sağ ve solu bozuma uğratılmaktadır. Balık gözü efektinin yanı sıra, görüntü merkezinin net, çevresinin ise bulanık olduğu kadrajlar da tercih edilmekte, böylece dışarıdan izleyen bir varlığın olduğu fikri desteklenmektedir. Özellikle döngülerin görünmez duvarlarının gösterildiği karelerde görüntünün bozulması izleyici üzerinde gerginlik hissini artırmaktadır.

Yönetmenler Benson ve Moorhead'in müzik ve ses kullanımında yaptıkları tercihler de filmin Cosmic-Horror yönünü, anlaşılmazlık ve bilinmezlikten ortaya çıkan gergin atmosferini desteklemektedir. Filmin öyküsünün büyük bir bölümünün kırsal, boş bir arazide bulunan Arcadia Kampı'nda geçiyor olması, sessizliğin ön planda olması gerekliliğini doğurmaktadır. Ses kullanımında sessizlik vurgusu doğal çevre seslerinin yüksekliği ile vurgulanmaktadır. Kampta akşamları ağustos böceklerinin sesi, kuşların ötüşü, rüzgârın sesi veya gölde dalga seslerinin yüksek bir biçimde duyulması ile ortamın sessizliği yansıtılmaktadır. Bu kullanım sayesinde, kırsal ve şehir ayrımı da başarılı bir şekilde aktarılmaktadır. Filmin şehirde geçen bölümlerinde, trafik sesleri ve şehrin

gürültüsü net ancak kısık bir şekilde verilmektedir. Bu şekilde gürültülü ve sesin ön planda olduğu bir ortam gürültü seslerinin kısıklığı ile, sessiz olan ortam ise doğa seslerinin yüksekliği ile gösterilmektedir.

Müzik kullanımı da filmde, sessizlik ile paralel bir anlatı unsuru olarak ele alınabilmektedir. Kamp için yapılan sessizlik tercihi, kampın bir huzur ve dinginlik alanı olarak kodlamasını sağlamaktadır. Gergin sahnelerde, gerginliği yansıtabilmek amacıyla, düşük tondan başlayarak, gerginlikle beraber şiddeti artan bir ses şablonunda müzik kullanımı tercih edilmektedir. Gerginlik en tepe noktaya ulaştığı anda müziğin şiddeti doruk noktasına ulaşmakta ve gerginlik hissi ile birbirlerini desteklemektedirler. Aksiyon anı ile müziğin bir anda kesilmesi, gerginlik hissinin en tepe noktada kalması sağlanmaktadır. Bu şekilde, izleyicide tepkisel bir duygu boşalması yaşatmak istenmektedir.

Duygusal ve hüznü anlarda ise ses kurgusunda daha farklı bir müzik kullanımı görülebilmektedir. Duygusal sahnelerde, arka fonda çok düşük şiddette ve yükselmeyen bir müzik kullanımı tercih edilerek, müzik sahnenin önüne geçmemekte ancak duygunun verilmesinde destekleyici bir rolü üstlenmektedir. Bu sayede izleyici müziğe odaklanmamakta, sahnede yaşananlar veya söylenenler çok duygusal olarak izleyiciyi etkilemeyecek olsa bile, sahnenin duygusal hissiyatını artırmaktadır. Gergin sahnelerin aksine yavaş tırmandırılan ve doruk noktasından sonra bir anda kesilen müziğin aksine, sakin sahnelerde sürekli aynı tonda seyreden, açılma-kararma efekti ile başlayıp sonlanan bir müzik kullanımı tercih edilmektedir.

Müzik seçimi konusunda ise cızırtıların ön planda olduğu, bas ağırlıklı melodiler kullanılmaktadır. Cızırtıların, dozölçeri andıran sesi, bilimkurgu-korku sinemasında gerginliğin yaratılmasında sıklıkla başvurulmaktadır. Bu hususta bilinmezlik ve anlaşılmazlığın pekiştirilmesinde de cızırtı sesinin ön planda olduğu müziklerin kullanılması anlamlı olmaktadır. Müziklerde cızırtıların üstünde ise aralıklı ve güçlü bas vurularının olması, görünmeyen ama yüce bir gücün ayak seslerini anımsatmakla birlikte, alçaktan başlayıp gerginliğin tırmanması ile yükselen müzikte, izleyicide korku hissini tetiklemekte ve bir şeylerin yaklaştığı düşüncesi şekillenmektedir. Filmin duygu yükünün yüksek olduğu, aksiyonun olmadığı sakin sahnelerde ise, tek tonlu hafif rahatlatıcı ve derinden gelen bir müzik kullanımı tercih edilmektedir. Duygusal sahneler

için yapılan müzik tercihleri, gergin sahneler için yapılanın aksine izleyicinin dikkatini çekmemekte, arka planda sadece duygu yükünü artırmak için kullanılmaktadır. Bu hususta filmin gergin ve sakin sahnelerde kullandığı farklı müzik seçimleri, yaratılan atmosferi desteklemektedir.

Kurgu, The Endless filminde dikkat çeken bir diğer unsur olmaktadır. Kurguda sıklıkla yavaş çekimlere yer verilerek filmin anlatısında yer alan gizli güç, döngüler ve her döngünün zamanının farklı olması durumu bu şekilde aktarılmaktadır. Böylece, izleyicinin duyduğu tekinsizlik hissi ön plana çıkartılmaktadır. Justin'in kampa ilk geldiğinde koşuya çıktığı sekansın yavaş çekimler ve plan sekans ile veriliyor olması, Justin'in görünmez bir varlık tarafından takip ediliyor hissini vermesinin yanı sıra, karakterin kamp dışında zamanın akışı ile kamp içinde zamanın akışının farklı ilerlediği ve buna uyum sağlamaya çalıştığı ikilemi oluşturulmaktadır. Bu kullanımın yanı sıra, bazı sahnelerin etkisini artırabilmek adına müzik ile aynı tempoda seyreden yavaş çekimlere başvurulmaktadır. Hal, Anna, Shane, Tim ve kamp ahalisinin ölmeden önce yedikleri son yemek sahnesi, bir "Son Akşam Yemeği" reproduksiyonu olmakla birlikte, arkada çalan müzik ile birlikte yavaş çekimde kurgulanması, sahnenin ağırlığını artırarak, dramatik etkiyi izleyiciye aktarmaktadır.



The Endless filmi, aydınlatma kullanımı, kamera hareketleri, mizansen, ses ve müzik kullanımı, kurgu gibi sinematografik unsurlar bakımından korku ve gerilim hissini başarıyla yansıtmaktadır. Bahsedilen teknik unsurların katkısıyla, görünmez, anlaşılmaz

ve bilinmeze karşı olan korku ve tekinsizlik hissi sinematografik açıdan filmin Cosmic-Horror türü ile bağlantısını oluşturmaktadır.

-Anlaşılmazlık ve Bilinmezlik

Film, sunduğu sinematografik çerçeve aracılığıyla izleyicide anlaşılmazlık ve bilinmezlik hissini desteklemektedir. Anlatısında klasik bilimkurgu öğelerine yer vermeyen The Endless, döngü olgusu, döngülerin belirli bölgelerde bulunması, dış dünyadan gelen bir güç sayesinde kontrol edilmesi gibi öğeler ile bilimkurgu-korku türünün bir örneği olarak değerlendirilebilmektedir. Cosmic-Horror türünün belirleyici unsurları olan anlaşılmazlık, bilinmezlik ve tekinsizliğe karşı duyulan korku, bu hususta bilimkurgu-korku sineması ile bağlantı kurmaktadır. The Endless filminde anlaşılmazlık ve bilinmezlik duygusu temel olarak, bahsedilen döngülerin varlığı ve anlamlandırılmayan, dış dünyadan gelen bir güç üzerinden aktarılmaktadır.



İzleyicide anlaşılmazlık ve bilinmezlikten kaynaklı korku hissini tetiklenmesinde, The Endless filminin en önemli unsuru, olaylara müdahil olan ve görünmeyen bir gücün varlığıdır. Filmde bir varlık olarak yaratığın gösterilmemesi bu hususta önemli bir katkı sağlamaktadır. Filmin tüm anlatısında merkezi bir yere sahip olan ve döngülerin içinde bulunan herkesin üzerinde bir tahakküm kuran bu varlığın gösterilmiyor olması korku unsurunu daha üst bir boyuta taşımaktadır. Carl karakterinin, Justin'e söyledikleri varlık hakkında korkunun oluşturulmasında önemli bir yer tutmaktadır. Bu doğrultuda Carl'ın, Justin'e söylediği “Yeniden başlamadan önce kendini

öldürmelisin. Yoksa o şey senin yerine yapar. Hem de senin yapacağından çok daha kötüsünü yapar. Ama kamptakiler bunu onun yapmasını istiyor, değil mi? Hatta onu kutsal kabul ediyorlar.” sözleri ölümün dahi içinde bulunulan durumdan kurtulmayı sağlamayacağını ifade ederken, kendini öldürmenin varlığın öldürmesinden daha iyi olduğuyla, görünmeyen ne kadar korkunç olduğunu vurgulamaktadır. Carl’ın devamında söylediği “Alışsan iyi olur. İntihar seçeneği.” ve “Uyumama izin vermiyor. Garip olansa, hiç yorulmadım. Hayal kurmama izin vermiyor. Böyle yaparak zihnimin hep burada kalmasını sağlıyor.” ifadeleri, anlaşılamaz ve bilinmeyene karşı olan korkuyu karakterlerin gözünden izleyiciye aktarmaktadır.

Filmin işleyişinde Arcadia Kampı’nda yaşananlar doğrudan bilinmezlik ve anlaşılmazlığa karşı korkunun oluşturulmasını sağlamaktadır. Filmin anlatısında, kampa dönmek isteyen Aaron ve kamp konusunda şüpheli konumda olan Justin karakterleri anlaşılmazlık ve bilinmezlik sunumunda önemli bir yer tutmaktadır. Aaron karakteri, kamp hayatına daha pozitif yaklaştığı için, çevrede olan biten gariplikleri görmemektedir. Bu hususta izleyici anlaşılmazlık ve bilinmezlik karşısında duyulan korku çerçevesinde Justin karakteri ile özdeşleştirilmektedir. Justin’in yaşadıkları, anlaşılmazlık ve bilinmezliğe karşı duyulan korkunun oluşturulmasında dayanak noktasını teşkil etmektedir. Karakterler kampa geldikleri ilk andan itibaren Justin karakteri üzerinden görünmeyen yüceye karşı olan korkunun zemini hazırlanmaktadır. Bahsedilen zemin hazırlama, kamera hareketleri, kadrajlama, müzik kullanımı ve yavaş çekimler gibi sinematik unsurlar aracılığıyla verildiği gibi, hikayesel olarak olumsuz olan tüm detayların Justin’in başına gelmesi üzerinden de izleyiciye aktarılmaktadır. Aaron ve Justin’in atış yaptıkları sahnede, Justin’in tüm atışlarını ıskalaması ile hemen önünde, yerde bir şeye çarpıp durmuş kurşun bulması sonrasında oluşan durumu anlamlandıramaması, izleyici ile Justin’in özdeşleşmesine örnek olarak

gösterilebilmektedir. Böylece Justin'in yaşadığı gariplikler aracılığıyla, anlaşılmazlık ve bilinmezlik hissi kurulmaktadır.



Filmin anlatısında yer alan döngülerin varlığı ve çok az açıklamaya tâbi tutulması, anlaşılmazlık ve bilinmezliğe karşı olan korkunun oluşturulmasında bir başka detay olarak ele alınabilmektedir. Filmin hikayesinin geçtiği bölgede birbirinden bağımsız şekilde çokça döngü alanı bulunmaktadır. Döngülerin neden orada olduğu, karakterlerin ne zamandır döngüde olduğu gibi durumlar açıklanmamak ile birlikte döngünün tam olarak ne olduğundan da filmin anlatısında bahsedilmemektedir. Justin ve Aaron, filmin geçtiği zamandan on sene önce kampı terk ettiklerinde döngünün olup olmadığı, eğer döngü varsa nasıl bu döngüden çıktıkları ve aslında Justin ve Aaron'ın da on sene süren kendi döngüleri içinde sıkışıp sıkışmadığı, filmin cevaplanmayan diğer soruları olarak nitelenebilmektedir. Bu hususta izleyici, döngü olgusunun karşısında bir anlamlandıramama hissi yaşamakta, döngülerin anlamlandırılmaz ve bilinemez oluşu bir gerilim unsuru olarak kullanılmaktadır.

The Endless filminin hikayesinin temelinde bulunan, Justin'in "Ufo ölüm kültü" olarak tanımladığı Arcadia Kampı, Cosmic-Horror ve yüce bağlantısı açısından önemli bir yerde durmaktadır. Kamp ve çevresinde fazlaca ayrı ayrı zaman döngüleri bulunsa da, filmde gösterildiği kadarıyla, kampta bulunan insanlar dışında kimse döngünün merkezinde olan varlığı adeta bir tanrı gibi karşılamamaktadır. Ancak kampın yaklaşımı, ufo ölüm kültü yakıştırmasını da anlamlı kılarak, yüce olarak ele alınabilecek bu varlığa karşı, Sean Moreland'in işaret ettiği, Lovecraft'ın Cosmic-Horror'ı korku ve huşu halinin bir karışımı olarak görme düşüncesiyle örtüşmektedir. Her ne kadar kamp üyeleri zaman

döngüsünü terk edemiyor olsalar da, merkezde bulunan varlığı kabul ederek, ona huşu duymakta ve onunla yaşamayı kabullenmiş durumdadırlar. Bu hususta, kampın yüceye bakış açısı, Vivian Ralickas'ın, Lovecraft'ın yüceye bakışı olarak ifade ettiği, Longinus ve Lucretius'un yüce tanımlamasından ziyade, Dale J. Nelson'ın "Lovecraft and the Burkean Sublime" çalışmasının işaret ettiği, Cosmic-Horror'un dinsel duyguyla eş değer tutulması yönünde bir tespit yapılabilmektedir. Filmin yüce olgusu üzerine yaklaşımının bulunması ve söz konusu olguyu filmin merkezine yerleştirmesi neticesinde The Endless filminde Cosmic-Horror unsurunun, bu kavram üzerinden inşa edildiği söylenebilmektedir.

3.2.2.3 Posthümanist Unsurların Temsili

The Endless filminin söylemsel analizinde posthümanizm kuramının iki perspektifini oluşturan eleştirel posthümanizm ve transhümanizm önem kazanmaktadır. Bu hususta filmin söylemsel analizi eleştirel posthümanizm ve transhümanizm ana başlıkları altında gerçekleştirilmektedir.

3.2.2.3.1 Eleştirel Posthümanizm

The Endless filminde Justin ve Aaron karakterlerinin söylemsel olarak farklı uçları temsil etmesi filmde çatışmaların bu karakterler üzerinden şekillenmesine olanak tanımaktadır. Film karakterlerin zıtlıkları üzerinden dikotomiler kurmakta ve Eleştirel posthümanizmin dikotomilere yaklaşımı çerçevesinde anlam kazanmaktadır. Bu hususta film kurduğu söylem ile dikotomi, ötekinin sunumu ve rasyonalizm başlıkları altından eleştirel posthümanist çerçevede analiz edilmektedir.

-Dikotomi

The Endless filmi, Kartezyen dikotomilerin incelenmesi adına hümanizm ve antroposentrizm kavramları perspektifinden imkanlar sunmaktadır. Bu hususta filmin sunduğu temel dikotomi, kentsel-kırsal yaşam olmakla birlikte, bu durum *Bios-Zoe* dikotomisi üzerinden ele alınmaya imkân tanımaktadır. Filmde, hümanizm ve antroposentrizm çerçevesinden, Vitruvius'un estetik idealleri önemli bir noktada yer almaktadır. Aaron, kamp sonrasında yaşadığı yaşamdan memnun değildir, kamp günlerini çok net hatırlamasa da, sağlıklı beslendiklerini, vücutlarının zinde olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda kardeşlerin kampı ziyaret ettikleri ilk anda, herkesin bıraktıkları gibi olduğu gerçeği karşısında oldukça şaşkın duruma düşmesi, Aaron'ın

geçmişe dair olan anıları ile örtüşmektedir. Justin'in "Hepiniz gayet şey gözükiyorsunuz." Cümlesi üzerine, Hal doğrudan Justin'e cevap olarak "Sağlıklı mı? Taze yemek, hava ve bira sayesinde." sözünü söylemektedir. Böylece Vitruvius estetiği ve sağlıklı olma olgusu vurgulanarak, antroposentrizmin ürettiği kentsel ve doğaya hâkim yaşam içerisinde, *Bios* dışında yaşamın daha sağlıklı olduğu fikri oluşturulmaktadır. Ancak bu vurgu, temel olarak ilkel bir yaşamı kastetmeyerek, modernite olgusunun sınırları içerisinde, Avrupa merkezîyetçi hümanizmin belirlediği standartlara içkin bir yaşam üzerine gerçekleşmektedir. Film bu sayede, kent ve kırsal yaşam üzerinden *Bios* ve *Zoe* ayrımı kurmaktadır. *Zoe* kampın da bulunduğu yaşam alanını oluştururken, *Bios* kardeşlerin kaçıp yeniden bir yaşam kurduğu kenti kapsamaktadır. Böylece, film evreni içerisinde kurulan *Bios/Zoe* dikotomisi, olguların doğrudan ilk anlamları olan, insana içkin yaşam ve insan dışında kalan yaşam olarak değil, antroposentrizm temelli kent yaşamı ve doğal kır yaşamı üzerinden anlamlandırılmaktadır. *Bios* ve *Zoe* olguları film evreni içerisinde, Justin ve Aaron karakterlerinin görüşleri üzerinden bir çatışma kurulması yardımı ile aktarılmaktadır. Bu bağlamda, Aaron, *Bios*'un Avrupa merkezîyetçi hümanizm ve ötekileştirici yapısından bıkmış biri olarak, *Zoe*'yi kucaklamaktadır. Bunun yanı sıra Justin, *Bios*'un güvenli olduğunu, *Zoe*'nin ise vahşi ve tehlikelerle dolu olduğu görüşüne sahiptir. Bu karşıtlık iki kardeşin filmin hikayesi boyunca fikrîsel açıdan zıtlıkları üzerinden kurulurken, filmin ortalarında kardeşlerin gerçekleştirdikleri bir diyalog sonucunda izleyiciye net bir biçimde aktarılmaktadır:

Aaron: *Kalsak nasıl olur?*

Justin: *Temelli mi?*

Aaron: *Evet. Burada bize iyi bakarlar. Kendi isteğimiz dışında başka bir şeyle uğraşmayız. Burada bir düzen var. Her şey adil. Sanki bir şey bizi kolluyor gibi.*

Justin: *Bilemiyorum. Burada olandan daha büyük bir şey keşfedersem işte o zaman kiliseye falan giderim. Herkes öyle yapar. Geçen gece kulübeye gidiyordum. Bir kadın gördüm. O kamptakiler gibi beyni yıkanmış değildi. Çok korkmuştu. Bir şeyden dolayı çok üzgündü."*

Justin, modernite çerçevesinde, hümanizme ve antroposentrizme içkin bir şekilde, *Bios* yaşamını, standartlaşmış ve normal kabul edilen inançlar ve yaşam standartlarını savunurken, Aaron karşılık olarak Avrupa merkezli hümanizmin belirlediği modernite standartlarını kabul etmemektedir.

Filmde kardeş olan Aaron ile Justin karakterleri üzerinden aktarılan dikotomi olgusu, filmin anlatısının eleştirel posthümanizm ve transhümanizm açılarından incelenmesinde, tahakküm ve iktidar ilişkisini ön plana çıkartmaktadır. Bahsedilen dikotomi durumunda, Justin'in *Bios*'u, Aaron'ın ise *Zoe*'yi temsil ediyor konumda olması, hümanist alt yapılı modernist görüş çerçevesinde *Bios*'un *Zoe* üzerindeki tahakkümünü Justin ve Aaron karakterleri aracılığıyla aktarılmasına olanak tanımaktadır. Bu hususta filmin anlatısının ötekinin sunumu, toplumsal cinsiyet veya ırk temelli öteki değil, iktidar ve tahakküm üzerinden ele alınmasına imkân sağlanmaktadır.

-Ötekinin Sunumu

The Endless filminde, ilk anlamıyla net bir öteki sunumu bulunmamaktadır. Film ötekinin sunumu konusunda biyoiktidar ve nekro-politika kavramları çerçevesinde tahakküm ve ölümün kontrolü üzerinden bir ötekilik analizine olanak tanımaktadır.

The Endless filminde iktidar kavramı tek bir merkezden değerlendirilememekte, birden fazla iktidar ve tahakküm ilişkisi görülebilmektedir. İktidar kavramı The Endless örneği üzerinden posthümanizmle bağlantılı bir şekilde biyoiktidar olgusu, panoptikon ve nekro-politika çerçevelerinde anlam kazanmaktadır.

Filmin anlatısında iktidar olgusunun ilk temsili Justin karakteri üzerinden incelenebilmektedir. Justin, tam belirtilmemekle birlikte, on yıl kadar önce kamptan kardeşini de alarak kaçmaktadır. Daha önce dış dünyada hiç bulunmamış kardeşler, bu kaçış sonrasında kendilerini hayatta kalma mücadelesi içerisinde bulmaktadırlar. Hayatta kalma mücadelesi ise büyük kardeş olan Justin'de, kardeşi Aaron'ı koruması gerektiğine dair bir düşüncenin şekillenmesine neden olmaktadır. Bu düşüncenin ışığında Justin, kardeşi üzerinde kurduğu tahakküm ile mikro düzeyde bir iktidara dönüşmektedir. Ancak Aaron, Justin'in iktidar olduğunun farkındadır ve temelde Justin'in tahakkümünden mutlu değildir. Aaron'ın filmin hikayesi boyunca mutsuz ve depresif yapısı, Justin'in tahakkümü üzerinden izleyiciye aktarılmaktadır. Justin'in tahakkümü ve Aaron'ın memnuniyetsizliği, filmin sonunda, Aaron'ın "Kararıma saygı gösteriyorsun yani?" cümlesi üzerinden açık bir şekilde ifade edilmektedir. Justin, Aaron üzerinde kurmuş olduğu tahakkümü bırakıp, Aaron'ın kararına saygı duyduğu andan sonra iktidar durumu ortadan kaybolmaktadır. Bu bağlamda, Justin'in film boyunca kurduğu tahakküm filmin

sonunda, Justin'den Aaron'a söylenen "Sana bırakıyorum." cümlesi ile tamamen yok olmaktadır. Justin ile Aaron arasında kurulu olan iktidar ve tahakküm ilişkisinden posthümanizm çerçevesinde önem kazanacak olan biyoiktidar kavramı şekillenmektedir.

The Endless filminde, biyoiktidar, nekro-politika ve panoptikon kavramları, kampta görülmektedir. Michel Foucault (1992, s.252), panoptikon kavramını hapishane üzerinden açıklayarak, iktidarın sürekli bir şekilde işleyebilmesi adına tutukluda yaratılan sürekli ve bilinçli görünürlük hali olarak tanımlamaktadır. Panoptikon tahakkümünün, izlendiğinin farkında olan kişi üzerinde sürekli bir şekilde var olmasını sağlamaktadır. Filmin tamamında hem hikayesel olarak hem de teknik olarak panoptikon kavramı izleyiciye aktarılmaktadır. Cosmic-horror ve The Endless filmi bağlantıları arasında izleyicinin üçüncü bir kişi olarak sahnenin dışına yerleştirilmesi, onu zaman zaman panoptikon olarak konumlandırmaktadır.

Carl'ın ve kamptan Hal'ın söyledikleri doğrudan panoptikonu, bir diğer ifadeyle sürekli bir iktidar tahakkümünü işaret etmektedir. Carl'ın sarf ettiği "Uyumama izin vermiyor. Garip olansa, hiç yorulmadım. Hayal kurmama izin vermiyor. Böyle yaparak zihnimin burada kalmasını sağlıyor." sözleri, doğrudan üzerinde kurulu olan tahakküm ilişkisini vurgulamaktadır. Kampın bir nevi lideri gibi gözüken Hal ise "Burada hiçbir zaman lider olmadı." sözü ile, kendisinin aslında kampta lider olmadığını vurgularken "Cevabını kendin bul ve itiraf et, cevap orada. Üstün bir güç mü? Devletin iktidarı mı? Tanrı mı? (...)" sözleriyle de panoptikonu işaret etmektedir.

Panoptikonun filmde bulunan iktidarı nekro-politika üzerinden anlam kazanmaktadır. The Endless filmi, giriş bölümünde, izleyiciye hem Justin'in hem de Aaron'ın terapi sekanslarını göstermektedir. Kardeşlerin neden terapide oldukları, hikâye tarafından açıklanmasa da, terapist ile geçen konuşmalardan, kaçtıkları kùltten ve yaşadıkları psikolojik problemler ile bağlantılı olarak, hafıza problemleri gibi olgulardan olduğu tahmin edilebilmektedir. Bu bağlamda, biyoiktidarın, bedensel bir ölüme içkin olan nekro-politikasından kaçan kardeşler, Braidotti'nin işaret ettiği ve ruhani ölüm olarak ele aldığı, bağımlılıklar, yeme bozuklukları, melankoli ve duygusal çöküntü gibi olgularda vücut bulan başka bir nekro-politika içerisine girmişlerdir. Avrupa merkeziyetçi hümanizm bağlamında, Vitruvius'un belirlediği standartlarda gerek fiziksel gerekse zihinsel açıdan sağlıklı olmak bir ön koşul konumundadır. Biyoiktidar,

hümanizme içkin bir şekilde nekro-politikayı, işaret edilen bu gibi kavramlar üzerinden belirlemekte ve denetlemektedir. Bu hususta kardeşler, her ne kadar fiziksel olarak nekro-politikadan kurtulmuş gözükseler de zihinsel olarak biyoiktidardan kaçamamaktadırlar. Foucault'nun iktidarın her yerde olduğuna dair söylemi, filmin hikayesinden biyoiktidar kavramı üzerinden kurulmaktadır.

-Rasyonalizm

Filmin modernite ve hümanizm bağlamında, oldukça üstü kapalı ve kısıtlı olarak öne çıkardığı nokta rasyonel akıl ile her zorluğun üstesinden gelinebileceği düşüncesidir. Hal'ın kulübesinde bulunan tahtanın üzerinde yazılı matematik formülü, Cosmic Horror'un yücesi konumunda olan varlığın alt edilmesi ve döngünün kırılmasını ifade etmektedir. Hal, çözümün rasyonel akıl ile olacağını, matematiğin, içinde bulundukları sonsuz döngünün kırılmasında önemli bir rolü olduğuna inanmaktadır. Mike ve Chris de benzer bir yol izleyerek, her döngüde buldukları bir hard diskteki video üzerinden yeni ölüm metotları deneyerek döngüyü kırmaya çalışmaktadırlar. Her ne kadar Mike ve Chris'in durumu, Hal'ın matematik formülü gibi doğrudan bilimsel bir veriye dayanmıyor olsa bile, yine varlığı alt etme yolunun düşünmek ve akıl yürütmekten geçtiğine inanmaktadırlar. Rasyonel aklın yanılmazlığının filmde işaret edildiği bir diğer noktanın ise Carl'ın, Justin'e yön bulması adına bir pusula verdiği sahne olduğu söylenebilmektedir. "Bu pusulayı kullan. Sadece bu pusulaya inan. Gördüklerine inanma." cümlesi ile Justin'e, duyuların yanılabileceği, ancak rasyonel aklın her daim sonuca ulaşacağını anlatmaktadır. Ancak tüm bu rasyonel akla olan inancın da filmin hikayesi içerisinde karakterleri kurtarmıyor oluşu filmin rasyonel akıl konusunda söylemini eleştirmektedir. Bu hususta, film çok fazla üzerinde durmuyor olsa da rasyonel aklın eleştirisi çerçevesinden eleştirel posthümanizme yaklaşmaktadır.

3.2.2.2.2Transhümanizm

The Endless filminde yer alan tahakküm ilişkisi ve ötekinin sunumu olgusu, filmin söyleminde öznenin durumu üzerinden önem kazanmaktadır. Baskılanmış ve tek tipleşmiş özne, transhümanist düşüncenin eleştiriye tutulduğu noktalardan biri konumunda olmakta, bu hususta filmin transhümanist söylemi, teknoloji, öznenin durumu ve ölüm/ölümsüzlük başlıkları altından incelemeye tâbi tutulmaktadır.

-Teknoloji

The Endless filminde teknoloji çerçevesinde transhümanizm olgusunu doğrudan destekleyen bir unsur bulunmamaktadır. Ancak filmin kentsel yaşam ile kırsal yaşam dikotomisinin temelinde yer alan ve Aaron karakteri tarafından ileri sürülen argüman, teknoloji ve transhümanizm çerçevesinde irdelenebilmektedir. Bu hususta, Aaron karakteri, şehir yaşamı içerisinde paketlenmiş, toz haline getirilmiş ve hızlı sunulan yemeklerdense, kampta yer alan gerçek ve taze olan yemekleri tercih edeceğini belirtmektedir. Teknolojinin insan hayatına kattığı en büyük değişimin hız olduğu göz önünde bulundurulduğunda, yaşamın hızlanıyor olması durumu, kentsel ve kırsal yaşam çerçevesinde irdelenebilmektedir. Kentte teknolojik gelişmeler ile taze yemekler, diğer her şeyde olduğu gibi hıza yenik düşerek yerini paketlenmiş ve hızlıca hazırlanabilecek yiyeceklere bırakmaktadır. Transhümanist perspektiften posthümana ulaşma yolunda, hızlı ilerleme ve ihtiyaçların talep ettiği vaktin kısalması önem taşımaktadır. Böylece Aaron'ın hızlı olan hazır yemeğin karşısında, taze ama çok vakit alan yemeği tercih etmesi, belli bir noktadan transhümanizm ile gelen hız olgusunun ve kentleşmenin bir eleştirisi olarak değerlendirilebilmektedir.

-Öznenin Durumu

The Endless filminin anlatısında bulunan döngüler, filmin transhümanist çerçeveden modern dünya ile ilgili söyleminin temelini oluşturmaktadır. Filmde kurulan temel dikotominin kentsel ve kırsal yaşam üzerinden olması, modern dünya yaşamı hakkında söylenenleri anlamlı kılmakta, iktidar ve özne ilişkisi, bireysellik olgusu bağlamında önem kazanmaktadır.

Döngüler içerisinde bulunan biyoiktidar ve panoptikonun varlığı, öznellik olgusu üzerinde bir baskı yaratmaktadır. Filmde bulunan karakterler döngü içerisinde sürekli izlendiklerini ve özgür iradelerinin olmadıklarını işaret etmektedirler. Bu hususta özellikle Carl karakteri, kendi sözleri ile çok net bir şekilde, panoptikonun kendi üzerinde kurduğu tahakkümü vurgulamaktadır. Filmin hikayesi içerisinde bulunan görünmez varlık, panoptikon, bireyin tercihleri, hayatı ve ölümü üzerinde söz hakkına sahip konumda olmaktadır. Bu hususta bireyin alabileceği tek özgür karar kendi ölüm biçimini

seçerek intihar etmek olarak değerlendirilebilmektedir. Filmin anlatısında yer bulan bu söylem modern dünya yaşamı üzerinden anlamlandırılabilir.

Panoptikonun hâkim olduğu mikro evrende biyoiktidara dayalı nekro-politik bir yaşam/ölüm döngüsü bulunmaktadır. Justin ve Aaron, kamptan kaçtıktan sonra da döngüsel bir yaşam içerisinde var olmaktadır. Kamp sonrası hayatlarında tek fark, şimdilik kimsenin, fiziksel olarak Justin ve Aaron'ı ölmek zorunda bırakmamasıdır. Aaron'ın "Burada döngüde sıkışıp kalmakla, eve dönüp ölene kadar her gün boktan bir hayat yaşamak arasında hiçbir fark yok." tespiti, döngünün makro evrende de var olduğunun bir göstergesi olarak görülebilmektedir. Filmin biyopolitika, nekro-politika ve döngü üzerinden kurduğu yaşam/ölüm söylemi, toplumsal yaşama dair hümanizm ve antroposentrizm yaklaşımlarını desteklemektedir.

Modern dünya yaşamında monoton bir hayat süren insanın durumu, filmin döngü söylemi üzerinden tekrardan değerlendirilebilmektedir. İktidarın birey üzerinde kurduğu tahakküm bu hususta özneliği yok etmekte, toplumsal yaşamda bireyin özgür iradesini kaybettirmektedir. Transhümanist yaklaşımın en büyük ideali olan ölümsüzlük ve toplumsal iyilik kavramları, monoton, modernist yaşam içerisinde özgürlük ve özneliğini yitirmiş nesnelerin oluşmasına zemin hazırlamaktadır. İntihar seçeneğinin film evreninde özgür irade bağlamında verilebilecek tek karar olması, söylemsel olarak toplumsal yaşamda alınabilecek herhangi özgür bir kararın bulunmadığına, kontrolcü bir iktidar tarafından kararın bireyden önce verildiğine işaret etmektedir. Film böylece, bireysellik bağlamında transhümanist perspektifi eleştirmekte, posthümanist düşünceye eleştirel posthümanist bir çerçeveden yaklaşarak, toplumsal hayatın hümanizm ve transhümanist ideal çerçevesinde monoton, baskıcı bir yapıda olduğunu savunmaktadır.

-Ölüm/Ölümsüzlük

Eleştirel posthümanizm unsurların temsilinde, Ötekinin Sunumu başlığı altında ele alınmakta olan biyoiktidar ve nekro-politika olguları filmin ölüm/ölümsüzlük bağlamında değerlendirilmesinde önem kazanmaktadır. Filmde ölümsüzlük olgusu çerçevesinde transhümanist düşünce anlam kazanmakta, ölümsüzlük için neler feda edilebileceği sorunsalı transhümanizme eleştirel bir yaklaşım olarak getirilmektedir.

The Endless filminde, biyoiktidar ve nekro-politika yaklaşımları ile ölüm olgusu bağlantılı bir biçimde ele alınabilmektedir. Bu hususta, Justin'ın Ufo ölüm kültü yaklaşımı, doğrudan bir biyoiktidar ve nekro-politika durumunu ifade etmektedir. Braidotti'nin tanımında olduğu üzere, biyoiktidar, ölümü bir nihai ulaş, bir kısıt olarak görmektedir. Filmin hikayesi içerisinde Arcadia Kampı topluluğu, ölümden, yükseliş anlamına gelen "ascension" olarak bahsetmektedir. Kült içerisinde, bu kullanım ile ölümün bir kısıt olarak görülmesi, ilerlemenin ve transhümanist düşüncenin ulaşmayı amaçladığı posthüman durumun ancak ölümün ötesinde var olacağına işaret edilmektedir. Biyopolitikada bulunan, ölümden sonra yaşam inancı, bir diğer ifadeyle gerçek yaşamın ölümden sonra gidilen yerde başlayacağı düşüncesi, filmde bulunan kültür ölüm için yükseliş kelimesi kullanımı ile anlamlı bir paralellik kurmaktadır.

The Endless filminde biyoiktidar, panoptikonun iktidarı olarak değerlendirilebilmektedir. Cosmic-horror türünün yücesi olarak nitelenebilecek, dışsal ve bilinmeyen bir varlık, filmin hikayesinde döngüleri kontrol etmekte, her döngü içeride bulunan kişilerin ölümleri ile başa sarmaktadır. Bu bağlamda, filmin içeriğinde de panoptikon net bir biçimde biyoiktidar olmaktadır. Braidotti insan sonrası yaşamsal siyasetin, sadece yaşam üzerinden işlemediğini, ölme pratiklerini de ele aldığını, bu sayede yaşam ve ölüm arasındaki sınırları kaydırıldığını vurgulamaktadır. Braidotti'nin kastettiği ölme pratikleri her ne kadar, savaş, yoksulluk, açlık, susuzluk ya da salgın hastalık gibi olgulara karşılık gelse de, filmde insan için seçilen ölüm ve zaman biçimlerine bağlı ölme pratikleri, biyoiktidarı elinde bulundurmakta olan panoptikon tarafından belirlenmektedir. Bu bağlamda, Carl'ın söylediği "Yeniden başlamadan önce kendini öldürmelisin. Yoksa o şey senin yerine yapar. Hem de senin yapacağından çok daha kötüsünü yapar." sözü, biyoiktidarın ölüm çeşitliliği konusuna vurgu yapmaktadır. Carl'ın ayrıca intihar vurgusunda bulunması, daha sonradan söylediği "İntihar seçeneğine alışsan iyi olur." ifadesi ile de pekiştirilerek, biyoiktidarın, nekro-politikasından kaçmanın tek yolunun, ölüm metoduna bireysel karar vermek olduğuna işaret etmektedir. Filmin ilerleyen bölümlerinde, Mike ve Chris karakterlerinin de panoptikona bırakmadan, sürekli kendilerini öldürerek döngüyü kırma çabaları, biyoiktidarın tahakkümü altından çıkabilme arzusunu taşımaktadır. Filmin hikayesinde, bölgede bulunan kişilerden yalnızca Justin ve Aaron, döngünün içerisinde sıkışmış durumda değillerdir. Zira

hikâyeye göre döngüde sıkışmak demek, döngüde ölmüş olmak anlamına gelmektedir. Biyoiktidarın, insan sonrası siyasetin içerisinde, yaşamı ve ölümü kontrol altında tuttuğu tanımlamada, nekro-politika olgusu sadece ölümle ilgili olmamakta, sonsuz bir yaşam/ölüm döngüsünün kontrolü üzerinden şekillenmektedir. Bu hususta, döngüde sıkışıp kalmak için döngü içerisinde ölmek aynı zamanda da yeniden bir doğuma işaret etmektedir. Mike karakterinin “Geleceğimiz ya da geçmişimiz. Pek bir farkı yok zaten. İkisi de aynı şey.” ifadesi, döngünün pratiği içerisinde, ölüm ile doğum arasında bir farkın bulunmadığını belirtmektedir. Filmde biyoiktidarın yalnızca mikro evrende değil, makro evrende de etkili olduğu ve öznenin doğumdan itibaren bu iktidarın etkisi altında olduğu söylenebilmektedir.

Filmin anlatısının temelinde yer alan ölüm ile yaşam arasında bulunan döngüsel yaklaşım, ölümsüzlük olgusunu ortaya koymaktadır. Bu hususta, döngü içerisinde bulunan canlılar temelde ölümsüz konumda bulunmaktadır. Transhümanist yaklaşımın nihai amacı olan ölümsüz ve insan potansiyeline ulaşmış olan posthüman durumun, döngünün içinde bulunan insanlar için gerçekleşmiş olduğu söylenilebilmekte, ancak bu durum filmin transhümanizme getirdiği bir eleştiri olarak da ele alınabilmektedir. İnsanın ölümsüzlüğü için özgür iradede vazgeçilebilmektedir. Transhümanist yaklaşımın olumlu bir açıdan ele aldığı insanın potansiyeline ulaşması, nihai olarak bir tahakküm nesnesine dönüşmektedir. Bu hususta insan transhümanizmde, posthümanizme ulaşma çabası içerisinde özneliğini kaybetmekte, sonsuz döngünün içinde bastırılmış bir nesne konumuna ulaşmaktadır. The Endless filmi bahsedilen çerçevelerden transhümanizm düşüncesine eleştirmekte ve posthümanizm olgusunu eleştirel posthümanizm düşüncesi ile irdelemektedir.

3.2.3 Annihilation

Yönetmen: Alex Garland

Senaryo: Alex Garland, Jeff VanderMeer (Roman)

Yapım: Amerika Birleşik Devletleri

Gösterim Tarihi: 2018



Annihilation (2018) Film Afişi

3.2.3.1 Filmin Özeti

Lena, Johns Hopkins Üniversitesi'nde biyoloji profesörüdür. Bir sene önce, Lena'nın ordu mensubu olan kocası Kane, gizli bir görevlendirme için ayrılmış ve geri dönmemiştir. Eşiyle alakalı herhangi bir haber alamayan Lena, Kane'nin öldüğünü kabullenip, yalnız bir hayat sürme yoluna girmiştir. Bir gün beklenmedik bir biçimde Kane eve geri döner. Ancak Kane, Lena'nın bıraktığı, hatırladığı kişi değildir.

Bir anda kan kusmaya başlayan Kane'i hastaneye yetiştirirken yolları ordu tarafından kesilir ve Kane ile Lena askeri bir tesise götürülürler. Tesis, yaklaşık üç yıl önce, gökten gelen bir cisim sonucu, "Parıltı" adı verilen fenomenin olduğu ve yuttuğu bölgenin yanında bulunmaktadır. Ordu ve devlet, Parıltı'nın ne olduğunu anlamlandırmaya ve ilerleyişini durdurmaya çalışmaktadır. Ancak bu zamana kadar yapılan tüm müdahaleler başarısız olmuş, dahası içeri gönderilenlerden, geri dönebilen tek kişi Kane olmuştur. İçlerinde tesisin direktörlerinden olan Dr. Ventress'in de bulunduğu tamamı bilim insanlarından oluşturulan bir ekip, Parıltı'nın içerisine bir keşfe hazırlanmaktadır. Bu ekibe, eşi Kane'e ne olduğunu merak eden ve aynı zamanda biyolog kimliğinden ötürü Lena da katılır.

Ekip, Parıltı'ya ulaşp içeri girdiğinde, bildikleri dış dünyadan farklı bir ortam ile karşılaşır. Doğa, bölge üzerinde tamamen bir hakimiyet kurmuştur. Zaman, parıltının dışında olduğu şekilde ilerlememektedir. Parıltı'nın içerisinden dışarı ile kesinlikle iletişim kurulamamaktadır. Tüm bunlara ek olarak, parıltının içerisinde bulunan her canlı

mutasyon geçirmektedir. Parıltı'nın bulunduğu merkez ise bir deniz feneridir ve ekibin nihai amacı deniz fenerine ulaşarak, ne olup bittiğini öğrenebilmektir.

Beş kişilik ekipten deniz fenerine yalnızca Dr. Ventress ve Lena ulaşabilir. Diğer ekip üyeleri yol boyunca karşılaşılan çeşitli tehlikeler ve sıra dışılıklara yenik düşmüştür. Lena daha önceden Kane'nin bıraktığı bir video kaydından Kane'nin de burada olduğunu ve bir şekilde kopyasının oluştuğunu, dışarı çıkan Kane'nin bu kopya Kane olduğunu keşfeder. Kane'nin daha önceki deneyiminin de yardımıyla Lena, Parıltı'nın merkezini yakarak yok eder ve dışarıya çıkmayı başaran tek kişidir.

3.2.3.2Cosmic-Horror Unsurlarının Temsili

Alex Garland'ın yönetmenliğini üstlendiği Annihilation filmi, özellikle görsel yönü ile ön plana çıkmaktadır. Film, renk paleti, aydınlatma ve görsel efektlerin kullanımı konusunda oldukça zengin bir içeriğe sahip olarak, sanat ve görüntü yönetmenliği alanında görsel tasarımı ile dikkat çekmektedir. Bu hususta Annihilation filmini Cosmic-Horror unsurların temsili çerçevesinde sinematografik perspektiften ele almak önem kazanmaktadır. Bunun yanı sıra filmin anlatısı da anlaşılmazlık ve bilinmezlik hissinin oluşumunda önemli çıktılar barındırmaktadır.

-Sinematografik İnceleme

Annihilation filminde epizodik bir anlatım yolu izlenmekte ve filmin girişini sırasıyla “X Bölgesi”, “Parıltı” ve “Fener” epizodları takip etmektedir. Filmin epizodik bir anlatım tercih etmesinin başlıca nedeni, filmin anlatısının düz ve sürekli ileriye akmakta olan bir zaman çizgisinde işlememekte olmasıdır. Filmin ana anlatısında bulunan sahneler Lena'nın finalde bilim insanlarına anlattıklarının bir yansıması olarak yer almakta, aralıklı olarak da Lena'nın geçmiş yaşamına geriye dönüş sahneleri bulunmaktadır. Bu hususta, epizodik anlatımın varlığı film evreninde izleyiciyi zorlayabilecek olan zaman çizgisinin bütünsüzlüğü, yaşananlar ve geriye dönüş sahneleri arasında yumuşak bir geçiş olması, kafa karışıklığı yaratmaması ve temponun kontrol edilebilmesi adına tercih edilmektedir.

Filmin sinematografik çıktılarında ışık kullanımı, mizansen oluşturulması ve atmosferin belirlenmesi açısından önemli bir yer tutmaktadır. Yüksek bütçeli bir Hollywood yapımı olarak Annihilation filminde, doğal ışık izlenimi veren bir aydınlatma

kullanımını tercih edilmektedir. Ancak filmin anlatısının temelinde bulunan ve “Parıltı” ismiyle anılan bir anomali merkezi olan bölgenin aydınlatma tercihi üzerinde farklı bir etkisi bulunmaktadır. Söz konusu etki Parıltı’nın içinde ve dış dünyada aydınlatma tercihlerinde farklılıklar üzerinden kendisini göstermektedir.

Lena’nın günlük hayatından oluşan sahnelerde, sıcak tonlarda bir aydınlatma tercih edilmektedir. Bu sahnelerde oldukça standart ve dikkat çekmeyen bir aydınlatma kullanılarak dış dünyada her şeyin yolunda olduğu, hayatın olağan seyrinde devam ettiği gösterilmektedir. Lena’nın ve Kane’nin olduğu geriye dönüş sahnelerinde de aydınlatma aynı şekilde kullanılmakta ve oluşturulan mutlu yaşam görüntüsü desteklenmektedir.

Southern Reach üssünde geçen sahnelerde, donuk ve soğuk bir aydınlatma tercih edilerek, Lena’nın günlük yaşamında olan sahnelerden farklı olarak, izleyicide samimi olmayan ve rahatsız edici bir ortamda bulunduğu izlenimi uyandırılmaktadır. Hastane aydınlatmasını andıran, tek tonlu ve soğuk aydınlatma floresan cızırtısı gibi ses efektleri ile de desteklenerek mesafeli ve bürokratik bir atmosfer yaratılmaktadır.

Filmde aydınlatma tercihinin ön plana çıktığı kısımlar ise Parıltı’nın içinde geçen sahnelerdir. Kubbe gibi bir yapısı bulunan Parıltı, adeta bir prizma görevi görerek güneş ışığının kırılmasına neden olmaktadır. Güneşten gelen ışıkların kırılması sonucunda filmin renk paletinde mor, kırmızı ve sarı ağırlıklı ışık yansımaları görülmektedir. Parıltı içerisinde bulunan renk paleti bu hususta aydınlatma kullanımı ile belirlenmektedir. Aydınlatmada yapılan bu tercih ile Parıltı’nın yapısı ışığın kırılması üzerinden aktarılmakta, atmosferin olağandışılığı vurgulanmakta ve Cosmic-Horror’un önemli unsurlarından birisi olan anlaşılmazlık hissi desteklenmektedir.



Parıltı'nın içi, insanların bulunmadığı, doğanın hakimiyeti altında olan bir bölge olarak yansıtıldığından ötürü, Parıltı'nın içerisinde bulunan ekibin yalnızlığı ve bölgenin ıssızlığıyla tekinsizliği de aydınlatma tercihleri ile izleyiciye aktarılmaktadır. Gerek aydınlatma tercihleri gerekse görsel efektler ile aydınlatmanın desteklenmesi sonucu, izleyiciye bölgenin ıssızlığına dair bilgi verilmektedir. Lena'nın ölmüş olan Sheppard'ı aradığı sahnede, sık ağaçlıklarda yalnız başına dolaşması, ağaçların arasından süzülen kırılmaya uğramış ışık huzmeleri ile desteklenerek izleyicide bu ıssızlık ve onun sonucunda doğan tekinsizliğe bağlı gerginlik hissi yaratılmaktadır.

Parıltı içerisinde gece vaktinde geçen sahnelerde ise aydınlatma tercihi doğal ışığı yansıtma amacı taşımaktadır. İnsan bulunmayan ve tamamen yabani bir atmosfere sahip Parıltı içerisinde, sokak lambası gibi herhangi bir çevresel ışık kaynağının da bulunmaması, gece vakti sadece ay ışığı ile çevre aydınlanmasına sebep olmaktadır. Bu hususta atmosferin desteklenmesi adına oldukça karanlık sahneler tercih edilmekte, ışık kullanımında da soğuk ve beyaz ay ışığını yansıtabilecek bir aydınlatma oluşturulmaktadır. Böylece özellikle gece sahnelerinde izleyicinin sahnede yaşananları görmesi olanaksız hale gelmektedir. Gece aydınlatması için yapılan tercihin nedeni, karakterlerin çevre hakimiyetinin olmadığı düşüncesi ve tekinsiz bir ortamda bulunduğu hissini izleyiciye hissettirerek, izleyici ile karakterler arasında bir özdeşleşme oluşturmaktır. Ancak aydınlatma tercihi sonrasında seyirci sahnede yaşananları görmekte zorlanmakta, böylece filmin anlatısı ve temposu sekteye uğramaktadır. Ekibin Southern Reach'in eski karargahında geçirdiği gece sahnesi söz konusu aydınlatma kullanımına iyi bir örnek teşkil etmektedir. Sahnede, Lena ve Ventress nöbette bir ses duymakta, ancak çevre karanlık olduğundan bir şey görmemektedirler. Bu hususta karakterlerin de izleyiciden farklı durumda olmadığı işaret edilerek, özdeşleşme sağlanmaya çalışılmaktadır. Lena'nın gece görüş dürbünü kullandığı sahnelerde ise nesnel kamera kullanımından, Lena'nın öznel görüşüne geçiş yapılmaktadır. Böylece Lena'nın çevreyi görebilme çabası ile izleyici arasında paralellik sağlanmaktadır.

Bir başka gece sahnesi olan Thorensen'in, Lena, Radek ve Ventress'i esir aldığı sahnede aydınlatma gerilim etkisi verme amacıyla kullanılmaktadır. Ekibin sığındıkları evde, aydınlatma evin içinde bulunan kaynaklardan sağlanmaktadır. Böylece gergin bir atmosferde geçen sahnede chiaroscuro aydınlatması başarıyla kullanılarak söz konusu atmosfer desteklenmektedir. Lena, Radek ve Ventress'i sorgulayan Thorensen'in akıl sağlığını yitirmiş olması, aynı zamanda suçlayıcı ve agresif bir tutumda bulunması, aydınlatmanın da etkisiyle birlikte sahneye gergin ve ciddi bir boyut kazandırmaktadır. Sahnede dekor olarak gözüken ve mekâna bağlı aydınlatma kaynaklarının kullanımı ile atmosfer oluşturulmaktadır.



Aydınlatmanın yanı sıra efekt kullanımına filmin anlatısını desteklemek adına da sıklıkla başvurulmaktadır. Parıltı'nın kubbe şeklinde olan yapısı doğrudan bilgisayar destekli efektler ile oluşturulmak ile birlikte film evreninde Parıltı, yayıldığı bölgeler üzerinde değişimler yaratmaktadır. Parıltı'nın yarattığı bu değişimler efektler ile aktarılmakta ve anlatı, görsel çıktılar ile de desteklenmektedir. Filmin anlatısında Radek, Parıltı'nın sadece güneş dalgalarını değil, tüm dalgaları kırdığından bahsederek, yaşanan değişimlerin nedenini anlamlandırmaktadır. Bir biyolog olan Lena'nın mikroskop altında kendi kanını veya dokusunu incelemesi, efekt kullanımına örnek teşkil etmektedir. Hücrenin bölünmesi ve bölünen hücrede Parıltı'nın ışık kırılması sonucu ortaya çıkan renklerin oluşumu doğrudan efekt ile yaratılmakta, böylece anlatıya destek olmaktadır.

Parıltı içerisinde bulunan, boynuzlarından ağaçlar çıkan geyikler ya da sesleri taklit eden ayı gibi yaratıklar doğrudan bilgisayar destekli görsel efektler yardımı ile oluşturulmaktadır.

Bilgisayar destekli görsel efektlerle de izleyicide korku ve gerginlik duygusu yaratılmaktadır. Ekibin Southern Reach'e vardığında buldukları video kaydında, karnı yarılarak açılan askerin bağırsaklarının hareket ediyor olması, Radek'in kollarında bulunan yara izlerinin arasından otlar ve bitkilerin çıkıyor olması gibi örnekler bilgisayar destekli görsel efektler aracılığıyla korku ve gerilim unsurlarının hissedilmesine neden olmaktadır.

Filmin doruk noktasına yaklaştıkça bilgisayar destekli görsel efekt kullanımı artmakta, böylece görsel kullanım ile anlaşılabilirlik duygusu tırmandırılarak filmin izleyici üzerindeki etkisi güçlendirilmektedir. Fenerin çevresinde bulunan kristal ağaçlar ve anomaliler tamamen bilgisayar destekli görsel efektler ile oluşturulmaktadır. Fenerin içerisinde yaşanan, Ventress'in içinden dışına doğru yanması, Parıltı'nın merkezinde bulunun varlık, Lena'nın klonlanması ve filmin tüm gizemin açıklanacak olduğu final bölümü gibi olaylar tamamen bilgisayar destekli görsel efektler aracılığıyla aktarılmakta, böylelikle de izleyici doğrudan etkilenmektedir.



Filmin görsel dili efektler haricinde, kamera hareketleri ve mizansen üzerinden de incelenebilmektedir. Film boyunca kamera, sabit bir şekilde konumlanmakta ve titremeyen, stabil bir görüntü sunmaktadır. Ancak filmin anlatısında Parıltı, Parıltı'nın bilinmez yapısı ve çevre üzerinde yaptığı değişimler ön planda olduğu için kamera

çevreyi izleyiciye göstermek ve bu sayede izleyici üzerinde etki sağlamak amacıyla hareket halindedir. Film boyunca kamera bir ray üzerinde hareket eder bir şekilde kullanılmakta, sağdan sola, soldan sağa, ileri ve geri hareketler ile çevre ve karakterlerin bulundukları alanlar izleyiciye tanıtılarak gösterilmektedir. Kameranın hareketleri pan ve tilt gibi hareketler olmayarak, ray sistemi veya vinç yardımı ile oluşturulmaktadır. Bu sayede kameranın sabitliği korunabilirken, sahne yatay ve dikey olarak da kullanılabilir.

Filmde çoğunlukla nesnel bir kamera kullanımı görülmek ile birlikte, izleyicinin filmin içine girebilmesi adına kamera yer yer öznel bir perspektif sunmaktadır. Lena'nın mikroskop ve gece görüşü kullandığı sahneler, öznel kamera kullanımına örnek olarak gösterilebilmektedir. Bu hususta gece görüşü kullanımında izleyici gördüklerini Lena'nın gözünden görmektedir. Böylelikle de karakter ile izleyici arasında özdeşleşme sağlanmaktadır.

Bir diğer önemli üzerinde durulması gereken sinematografik unsur, sestir. Filmin özellikle Parıltı'nın içerisinde geçen bölümlerinde, ortamın ıssızlığı ve tekinsizliği ses tasarımı ile yansıtılmaktadır. Karakterler hareket ederken bastıkları yerlerden ayak seslerinin duyulması, çevrede doğaya ait olan kuş ve hayvan seslerinin ön planda tutulması, Parıltı'nın insan varlığının bulunmadığı bir ortam olduğunu vurgulamaktadır. Bölgenin ıssızlığı gibi, tekinsizliği ve anlaşılmazlığı da filmde ses tasarımıyla yansıtılmaktadır. Parıltı içerisinde karakterlerin iletişim cihazları kullanmaya çalıştıklarında bozuk cızırtı sesleri, rasyonel akıl ve teknolojik cihazlar ile Parıltı'nın anlamlandırılmayacağını göstermektedir. Sheppard'ı öldüren ayının, Sheppard'ın son anlarında söylediği sözlerden sesini taklit edebiliyor olması da aynı şekilde bölgede yaşanan olayların garipliği ve açıklanamaz oluşunun ses tasarımı üzerinden yansıtılması olarak ele alınabilmektedir.

Bazı sahnelerde görsel etki artırılabilmek adına sessizlik faktörü tercih edilmektedir. Filmin henüz giriş bölümünde, Kane'nin ambulans içerisinde olduğu sahnenin girişinde, ambulansın dışarıdan çekimi sırasında görsel olarak yavaş çekim kullanılmaktadır. Bu yavaş çekim esnasında siren sesi veya trafik sesi duyulmamakta, tam sessiz bir ortam bulunmaktadır. Cut ile ambulansın içine geçildiği anda ise sesler

duyulur hale gelmektedir. Bu hususta girişin etkisi artırılabilme adına böyle bir kullanıma başvurulmaktadır.

Annihilation filminde ses tasarımının yanı sıra müzik kullanımı da önemli yer tutmaktadır. Filmde gergin anlar müzik kullanımı ile desteklenmektedir. Özellikle filmin doruk noktasında kullanılan müzik, sahne ile oldukça uyumlu bir şekilde gerginlik ve bilinmezlik hissini artırarak, izleyici üzerinde etki yaratmaktadır. Burada Dr. Ventress'in fener içerisinde yok oluşu sonrasında ortaya çıkan Parıltı'nın kaynağı ile birlikte sahneye cızırtıların ön planda olduğu ve bas tonların ağırlıklı kullanıldığı elektronik müzik hakimdir. Böylelikle sahnede kullanılan müziğin temposu yavaş, ancak şiddeti yüksektir. Müziğin filmsel anlatının yavaş akan temposu ile uyumlu olması, genel olarak gerginliği ve aksiyonu destekleyici bir niteliktedir.



Annihilation filmi sanat yönetimi ve dekor tasarımı konusunda oldukça ön plana çıkmaktadır. Filmde kullanılan bilgisayar destekli görsel efektler haricinde çevrede bulunan çoğu yapı, maket ve makyaj kullanılarak oluşturulmaktadır. Filmde Parıltı'nın çevre ve insanlar üzerinde yaptığı değişimler dekor tasarımında en önemli yer tutan unsurlardır. Parıltı içerisinde dikkat çeken ve filmin bilinmezlik, anlaşılmazlık, korku hissini tetikleyen kullanımları arasında ekibin Southern Reach'in eski karargahına ulaştıkları bölümde, buldukları bir askerin cesedinin Parıltı'nın etkisiyle doğayla birleşerek adeta bir sarmaşığa dönüşmesi gösterilebilmektedir. Bunun yanı sıra, insan biçimini almış olan ağaçlar ve bitkiler, duvarlarda adeta bir mantar gibi türeyen çiçekler, fenerin hemen önünde bulunan insan iskeletlerin, filmde dekor kullanımı ile Cosmic-

Horror'un temelinde bulunan bilinmezlik duygusunun tetiklenmesine örnek teşkil etmektedir.

Filmde her ne kadar önemsiz gibi gözüксе de bir su bardağı, filmin anlatısına adeta bir kılavuz nesne olarak işlev kazandırmaktadır. Filmin giriş bölümünde uzun bir görevlendirme sonrasında evine geri dönen Kane'nin sudan bir yudum aldığı sahnede, su kanlanmakta daha sonrasında ise Kane kan kusmaya başlamaktadır. Bu sahnenin kurulumunda bardak sürekli merkeze alınarak karakterler adeta kadrajın kenarlarına sıkıştırılmakta ve bardağa dikkat çekilmektedir. Filmin finalinde ise olaylar yaşandıktan ve Lena Parıltı'yı yok ettikten sonra yanında bulunan sudan bir yudum almaktadır. Bu sahnede müzik kullanımı ve kadrajın odağı bardağa alınarak gerilim tırmandırılmakta ancak Lena'da Kane'de olduğu gibi bir kanama görülmemektedir. Böylece filmin anlatısı çerçevesinde her şeyin normale döndüğü, anlaşılmazlıkların ortadan kalktığı ve tehlikenin artık geçtiği, bardak üzerinden izleyiciye aktarılabilir.

-Anlaşılmazlık ve Bilinmezlik

Annihilation filmi, Cosmic-Horror türü ile bağlantısını hem anlatı hem de sinematografik çıktılar çerçevesinde izleyici üzerinde oluşturduğu duygular ile sağlamaktadır. Filmin anlatısı içerisinde uzaydan gelen ve tanımlanamayan bir şey olan Parıltı'nın varlığı Cosmic-Horror'un temel unsurları ile örtüşmektedir.

Filmde Parıltı'nın kaynağı, canlı mı cansız mı olduğu, bir varlık mı yoksa bir fenomen mi olduğu bilinmemektedir. Film anlatısının temelini Parıltı'nın bilinmezliği üzerine kurarak, karakterler aracılığıyla izleyici üzerinde bir merak duygusu uyandırmakta ve bilinmeze karşı duyulan korku hissini harekete geçirmektedir. Parıltı'nın içerisine gönderilen canlı veya cansız hiçbir varlık geri dönmekte, Parıltı'nın içerisinden, dışarıdaki dünya ile iletişim kurulamamaktadır. Bu bağlamda Parıltı'nın ne olduğu tam bir muamma halindedir. Ayrıca Parıltı'nın sürekli bir genişleme eğilimi içerisinde olması, tedirginlik, korku ve dehşet yaratmaktadır. Böylece Parıltı ve Parıltı'nın kaynağının bilinemez, anlamlandırılmaz olması, Cosmic-Horror türü çerçevesinde oldukça anlamlıdır.



Parıltı içerisine gönderilmiş olan hiçbir şeyin geri dönmemiş olması izleyici üzerinde Parıltı'nın bilinmezliği ve tekinsizliği perspektifinden bir korku hissi oluşturmaktadır. Karakterler ile özdeşleşen izleyici, Parıltı içerisine giren karakterler hakkında bir yandan endişelenirken, bir yandan da olay örgüsünün gizem unsurundan ötürü olacaklara karşı merak duygusu beslemektedir. Böylece film anlatısının merkezinde bulunan Parıltı unsuru ile birlikte izleyicide anlaşılmazlık ve bilinmezlik hissini, bu hisle bağlantılı olarak da korku hissini tetiklemeye çalışmaktadır. Ancak korku duygusu filmde fazla ön plana çıkamamakta, izleyici her ne kadar gerilim hissetse de gördükleri karşısında bir dehşet ve korku duymamaktadır. Tam aksine Parıltı'nın içerisi görsel olarak etkileyici tasarlanması, izleyicide merak ve hayranlık duygusu uyandırmakta, korkudan ziyade izleyici tekinsizlik ve ıssızlıktan kaynaklı olarak bir huzursuzluk hissettirmektedir.



Parıltı'nın içerisinde bulunan, mutasyona uğramış organizmalar tarif edilemezlik ve bilinmezlik üzerinden, Annihilation ve Cosmic-Horror bağlantısını anlamlı hale getirmektedir. Parıltı içerisinde görülenler hem korkunç hem de büyüleyici olabilmektedir. Filmin kurgusunda aralıklı bir şekilde yerleştirilmiş, Lena'nın Parıltı'dan döndükten sonra sorgulandığı sahnelerden birisinde, Parıltı'nın içinin bazen bir kâbus kadar dehşet verici, bazen de huşu dolu bir rüya olduğunu ifade etmesi, Cosmic-Horror tanımlamasında da önemli bir yer tutmaktadır. Böylece mutasyonlar üzerinde doğanın hakimiyeti sonucu oluşmuş ve dehşet ile huşu arasında bir duyguya içkin olma durumu, Cosmic-Horror'un savı ile paralel bir şekilde anlam kazanmaktadır. Parıltı'nın sürekli genişleyen ve önüne çıkan her şeyi yutan, yüce bir yapıya içkin olması, Cosmic-Horror tanımlamasında önemli yer tutan yüce vurgusuyla birlikte ele alınabilmektedir. Bu bağlamda, yıkıcılığından duyulan dehşetle birlikte gizemli ve göz alıcı görüntüsü ile huşuya sebep olan Parıltı'nın, Burke'un yüce tanımlaması anlamında, güvenli bir mesafeden huşu uyandıran yüce ile örtüştüğü söylenebilmektedir. Annihilation filmi, hikâye içerisinde bulunan karakterler haricinde, filmi deneyimleyen izleyicilere de Cosmic-Horror'un huşu ile birlikte tekinsizlik ve gizem duygularını iletebilmesinden ötürü, Cosmic-Horror türü içerisinde konumlandırılabilir bir eser özelliği taşımaktadır.

3.2.3.3 Posthümanist Unsurların Temsili

Annihilation filmi söylemsel temelini özellikle eleştirel posthümanist yaklaşımda ötekinin sunumu üzerinden şekillendirmekte, bunun yanı sıra araçsal akla ve rasyonalizme dayalı çıktılar da sunmaktadır. Bu hususta filmin analizi eleştirel posthümanizm ve transhümanizm ana başlıkları altında gerçekleştirilmektedir.

3.2.3.3.1 Eleştirel Posthümanizm

Annihilation filmi söylemini Braidotti'nin tanımladığı *Bios* ve *Zoe* dikotomisi üzerine inşa etmektedir. Filmde yer alan eleştirel posthümanist söylemler bu hususta dikotomi, ötekinin sunumu ve rasyonalizm başlıkları altında incelenebilmektedir.

-Dikotomi

Annihilation filminin hikayesinin düşünsel çerçevesini, antroposentrik yaklaşımın kurduğu doğa ve insan dikotomisi oluşturmaktadır. Filmin hikayesinde, uzaydan gelen ve Parıltı'yı oluşturan nesne, insanın “ehlileştirdiği” doğayı, tekrardan vahşileştirmekte,

insanın hüküm sürdüğü yerleri, tekrardan doğanın hükmü altına almaktadır. Bu bağlamda, diyonizyak ve apollonik olarak tanımlanabilecek bir dikotomi üzerinden, doğanın, diyonizyak, grotesk, vahşi yapısı karşısında, apollonik olan insan uygarlığının rasyonel akıl aracılığıyla cevap arıyor olması, filmin antroposentrizm perspektifinden çatışmasının temelini oluşturmaktadır. Söz konusu düşünce çerçevesinde posthümanizm, antroposentrik ve Kartezyen düalizme dayanmayan bir görüş benimsemektedir. Posthümanizmin görüşünde, doğa-kültür veya diyonizyak-apollonik gibi ayrımlar bulunmamakta, bu hususta antroposentrizmin insan merkezîyetçi tavrı eleştiriye tutulup, reddedilmektedir. Rosi Braidotti antroposentrizmin durumunu *Bios* ve *Zoe* kavramları üzerinden tanımlarken, *Bios*'un antroposun merkezi konumda olduğu ve insana içkin olan yaşamı tanımladığı, *Zoe*'nin ise insan dışında kalan tüm yaşamı kapsadığını ele almaktadır. Filmin hikayesinin merkezini oluşturan Parıltı, doğrudan *Zoe*'nin bir temsili konumundadır. *Zoe* diyonizyak olarak, tekinsiz, kontrol edilemez ancak aynı zamanda büyüleyici olanı yansıtmaktadır. *Zoe* her ne kadar fiziksel bir kavramı ifade etmese de, fizikselleşmiş bir şekilde film evreni içerisinde Parıltı'da vücut bulmaktadır.

Eleştirel posthümanizmin savunduğu, yaşam mefhumunu *Zoe* yönünde genişletmek ve merkezi olmayan ortak bir yaşam sürme durumu, Annihilation filminde, *Zoe*'nin vücut bulmuş hali olan Parıltı'nın *Bios*'u yutarak ilerlemesi ile gerçekleşmektedir. Dr. Ventress'in filmin finalinde Parıltı'nın anlamını kavradığı an sarf ettiği "Bizim gibi değil. Bizden farklı. Ne istiyor, bilmiyorum. Ya da bir şey istiyor mu? Ama büyüyecek her şeyi içine alana kadar. Bedenimiz ve zihnimiz en ufak parçalarına ayrılacak, ta ki hiçbir şey kalmayana dek. Yok oluş." cümleleri, *Zoe*'nin *Bios*'u yutması üzerinden anlam kazanmaktadır. Dr. Ventress'in sözleri içerisinde bahsettiği "biz", *Bios*'u ve *Bios*'un kapsadığı yaşamı kastetmekte ve modernite ile hümanizmin temelinde bulunan diyalekt Kartezyen özneyi işaret etmektedir. Bu bağlamda doğanın, yani *Zoe*'nin monist yapısı Kartezyen öznenin, beden ve zihin ikilemini reddetmektedir. Dr. Ventress'in son sözü olan "Yok oluş." ise, filmin ismine bir gönderme olmak ile, yok olacak şeyin *Bios* temelli yaşam, yani antroposentrizm olduğunu göstermektedir. Bu hususta beden ve zihnin parçalanması ile Kartezyen özne yok olmakta, tüm dikotomiler tek potada eriyerek monist, *Zoe*'ye içkin bir posthümanist özne var olmaktadır.

Annihilation filmi, bahsedilen *Bios-Zoe* dikotomisinin yerle bir edilmesi ve Kartezyen öznenin yerini, ortak yaşama içkin monist posthümanist bir öznenin almasını posthümanist bir perspektiften göstermektedir. Söz konusu monist posthümanist özne, köksapsı ve siborg olarak nitelendirilen bir yapı arz etmekte ve böylelikle de film, antroposentrizme bir eleştiri getirmektedir. Aynı zamanda antroposentrizmin yanı sıra film yine *Bios* ve *Zoe* kavramları aracılığıyla, Avrupa merkezli hümanizm ve biyoiktidar olgularına da eleştirel bir yaklaşımı sunmaktadır.

-Ötekinin Sunumu

Annihilation filminde dikotomi olgusu doğrudan filmin anlatısının temelinde yer almakta, film söyleminde yer alan bütün dikotomileri *Bios* ve *Zoe* üzerinden oluşturmaktadır. Ötekinin sunumu olgusu çerçevesinde *Bios* insana içkin yapısı ile kültürün merkezi konumunda yer almaktadır. Bu hususta *Zoe*'ye bağlı yaşam olgusu doğrudan ötekiyi oluşturmakta ve ötekinin sunumu *Bios* ve *Zoe* dikotomisi üzerinden kurulmaktadır. Bunun yanı sıra hümanizmin Avrupalı erkek özneyi merkezi olarak konumlandırması da Annihilation'ın öteki sunumunu şekillendirmektedir.

Filmin evreninde Parıltı'nın içerisinde bulunan daha önce antroposa ait olan ve doğanın bir nevi kontrol altına alınması sonucu kurulmuş olan bölgelere doğanın tekrardan ulaşmış olması, yaşam üzerinden monist bir yapının olduğuna işaret etmektedir. Bu bağlamda *Bios* ve *Zoe* yoktur, zaten her şey *Zoe* içerisinde, *Bios* ise *Zoe*'ye dahil bir durumdadır. Filmin hikayesinde Radek karakterinin de dönüştüğü, Parıltı içerisinde insan şeklini oluşturmuş bitkiler böylece anlam kazanmaktadır. Antropos da tıpkı, hayvanlar ve bitkiler gibi doğanın bir parçası konumundadır. İnsan şeklinde büyüyen çiçekler üzerinden film, insan ile bitkinin farkını Kartezyen beden-zihin diyalekti üzerinden işleyerek, *Bios-Zoe* ayrımını onaylıyor gibi gözükse de daha sonradan Radek'in de bir bitki halini almasıyla temelde bir ayrım olmadığına işaret etmektedir. Antroposentrizm, Annihilation filminde bu düşünce aracılığıyla eleştirilmektedir.

Bir biyolog olan Lena, Parıltı içerisinde bulunan bitkileri ve canlıları ilginç olarak tanımlamaktadır. Lena'nın "Bunlar çok tuhaf. Hepsi çok farklı. Aynı tür gibi görünmüyorlar. Ama aynı dal yapısından çıkıyorlar. Yani aynı tür olmalılar." ifadeleri, doğrudan, *Bios* ve *Zoe* diye bir dikotominin aslında var olmadığı düşüncesi çerçevesinde

antroposentrizm üzerinden yorumlanabilmeye imkân tanımaktadır. İnsan ve ötekiler ayrımı, rasyonel akıl, modernite ve hümanizm çerçevesinde hâkim olan görüş olarak var olmaktadır. Bu hususta Lena'nın bitkilerin ortak bir yapıyı paylaşıp farklı bir tür olması karşısında şaşkınlığı, insan ve doğa üzerinden anlamlandırılabilir. Lena'nın kendi kan hücrelerini, mikroskop altında incelediği kısımda da aynı olgu söz konusudur. Bölünen hücreler farklı gözükseler de aslında aynı bedeni paylaşan ve tek bir yapıyı oluşturan parçalardır. Parıltı'nın içerisi böylece *Bios* ve *Zoe*'nin ortak bir yapı halini almasının göstergesi konumundadır.

Annihilation filmi Haraway'in siborg kavramı üzerinden, özellikle toplumsal cinsiyet perspektifinde anlam kazanmaktadır. Filmin evreni içerisinde Lena, kadın cinsiyet kimliğini toplumsal olarak güçlü ve kendi ayakları üzerinde duran bir karakter çerçevesinde sunmakta ve Avrupa merkezîyetçi hümanizmin cinsiyet üzerinden tanımlanmış rollerini kırmaktadır. Lena'nın bu kodlanmış ve tanımlanmış rolleri kıran yapısı, Southern Reach'e ilk ulaştığı anda Dr. Ventress ile yaşadığı diyalog üzerinden izleyiciye aktarılmaktadır. Dr. Ventress'in kurduğu "Yedi yıl orduda görev yapmışsın." cümlesi üzerine Lena, "Johns Hopkins'te profesörüm." şeklinde yanıt vermektedir. Askerlik, erkek egemen toplumsal düzende erkeğe atfedilen rollerden biridir. Ancak Lena'nın askerlik görevini değil, eğitimcilik niteliğini ön plana çıkartması modernitenin erkek egemenlik üzerine kurmuş olduğu söylemi reddetmektedir. Böylelikle Lena cinsiyet sonrası dünyanın bir siborgu olarak anlam kazanan bir karakterin temsilidir.

Annihilation filminde toplumsal cinsiyet olgusu sadece Lena karakteri üzerinden değil, filmin tamamında işlenmektedir. Siborg kavramının, filmin söylemi içerisinde, *Zoe*'nin *Bios*'a doğru genişlemesi ile paralel bir şekilde, antroposentrist düşüncenin eleştirisinin yanı sıra, hümanist düşüncenin eleştirisinde de önem kazandığı söylenebilmektedir. Bu hususta Annihilation filmi antropos olarak özneyi, Kartezyen düalizm ve monizm düşünceleri çerçevesinde eleştirmekte ve sonuç olarak monist bir özneyi ortaya koymaktadır. Film ortaya koyduğu monist özne üzerinden de siborg kavramı aracılığıyla hümanizmi eleştirmektedir. Filmde Parıltı'yla mücadele konusunda kurulan ekibin tamamının kadın bilim insanlarından oluşturulması, hümanizm ve Aydınlanmacı aklın biçtiği rollerin yıkımı olarak da nitelendirilebilmektedir. Bu hususta bir sahnede Lena'nın ekibi "Tamamı kadın" tespitine karşın Thorensen'in "Tamamı bilim

insanı” cevabında toplumsal cinsiyet konusu işlenerek cinsiyet sonrası bir dünyada siborg söylemi oluşturulmaktadır. Böylece ekibin tamamı kadınlardan değil, cinsiyet sonrası bir siborg toplumda, yetileri üzerinden bilim insanı olarak tanım kazanmaktadır. Film toplumsal cinsiyet çerçevesinden kurduğu söylemler ile cinsiyet sonrası toplumun siborg öznesini yüceltmektedir.

Böylece film Kartezyen öznenin yerine antroposentrizm sonrası, *Zoe*’ye içkin monist bir özneyi yerleştirmektedir. Aynı zamanda hümanizmin toplumsal cinsiyet temelli öznesini de eleştirerek, yerine cinsiyet ve hümanizm sonrası bir toplumun siborg öznesi takdim etmektedir.

-Rasyonalizm

Annihilation filminin rasyonel akla dair söylemi doğrudan *Bios* ve *Zoe* dikotomisi üzerinden şekillenmekte ve ötekinin sunumu ile bağlantılı olarak işlenmektedir. Böylece filmin anlatısında Parıltı yani *Zoe* üzerinde tekrardan *Bios*’un tahakküm kurabilmesi adına rasyonel akıl önemli olmaktadır. Ötekinin sunumu çerçevesinde biyoiktidar ve nekro-politika filmin rasyonalizm söylemini etkilemektedir.

Dr. Ventress, Parıltı’nın içerisine bir intihar görevine gidecek olan kişilerin psikolojik muayenelerini yapmaktan ve çıkarımlarda bulmaktan sorumludur. Bu bağlamda biyoiktidar, Vitriivius’un estetik standartları üzerinden belirlenen sağlıklı bireyler ile sağlıksız bireyleri ayırmaktadır ve sağlıksız ötekileri feda edilebilir olarak kabul etmektedir. Bu durum Lena ve Sheppard arasında geçen, görev için gönüllü olmuş herkesin psikolojik problemleri olduğuna dair diyalog üzerinden aktarılmaktadır. Thorensen uyuşturucu bağımlısıdır, Radek intihara teşebbüs etmiştir, Sheppard çocuğunu lösemiden kaybetmiştir, Ventress kanser hastasıdır, Parıltı’nın içine giren, intihar görevine katılan herkes hümanizmin standartlarında hasarlı ve feda edilebilir yapıdadır. Biyoiktidar, bu çerçevede, nekro-politikayı, Vitriivius’un ötekisi üzerinden işletmektedir.

Biyoiktidar olgusunun, Vitriivius’un estetik standartları çerçevesinde şekillenmesinin bir örneği, Parıltı içerisinde yaşananlara dair üretilen teorilerde anlam kazanmaktadır. Parıltı’ya girilmeden önce, ilk tanıştıkları anda, Thorensen, Lena’ya Parıltı içerisinde yaşananlara dair iki teori olduğunu şu sözleri ile anlatmaktadır: “Parıltı’da neyin ters gittiğine dair iki teori var. İlki, bir şey onları öldürüyor. İkincisi,

delirip birbirlerini öldürüyorlar.” Thorensen’in sarf ettiği bu sözlerin çerçevesinde, hümanizmin ötekileştirdiği, bozuk psikoloji, *Bios* yaşamı için bir tehlikeyi temsil etmektedir. Böylece, akıl sağlığı yerinde olmayan, rasyonel akla dahil olmayan özne, çevresi için bir tehlike yaratabilecektir. Thorensen’in söylemi üzerinden, hümanizmin yanı sıra, rasyonel aklın da biyoiktidar olgusu üzerinden anlam kazandığı vurgulanmaktadır.

Filmin hikayesi içerisinde Parıltı’ya dair tüm olgular, rasyonel bir çerçevede anlamlandırılmaya çalışılmaktadır. Bu hususta, *Bios*’un, *Zoe* üzerinden tahakküm kurmasının, rasyonel akıl ile gerçekleşeceği düşünülmektedir. Ancak rasyonel aklın tüm uygulamaları, *Zoe*’yi tahakküm altına almakta başarısız olmaktadır. Tamamı bilim insanlarından kurulu bir ekibin, Parıltı içerisinde inceleme yapması, *Zoe*’nin, *Bios* tarafından kontrol edilmesi amacı üzerinden anlam kazanmaktadır. Bu çerçevede ekibin Parıltı’nın içine girdiği ilk andan itibaren çevrede olan biteni bir açıklama dürtüsü içinde olması, tahakküm ilişkisi üzerinden yorumlanabilmektedir. Ancak Parıltı yani *Zoe*, *Bios*’un rasyonel aklının algılayabileceğinden çok daha fazlasıdır. Aslında her şeye bir döngü içerisinde *Zoe*’ye dahil olmaktadır. Ancak Kartezyen diyalekt düşüncenin, dolayısıyla da rasyonel akıl ile açıklama ihtiyacının bir kenara bırakılarak ortak yaşamın monist bir perspektiften ele alınması ile birlikte her şey anlam kazanabilmektedir. Filmin finalinde, Lena karakterinin Parıltı’yı adeta çözerek oradan çıkmış olması, bu sebepten ötürü, rasyonel akıl aracılığıyla değil, ortak yaşamın monist bir perspektifte kabulü üzerinden gerçekleşmektedir.

Annihilation filmi anlatısını doğrudan *Bios* ve *Zoe* dikotomisi üzerine kurmakta, böylece *Zoe*’ye içkin olan ötekinin sunumu ve *Bios*’un temelinde yer alan rasyonalizm üzerinden eleştirel posthümanizm çerçevesinde anlam kazanmaktadır.

3.2.3.3.2 Transhümanizm

Annihilation filmi Kartezyen öznenin varlığı üzerinden transhümanizm çerçevesinde incelenabilmektedir. Filmin bir bilimkurgu-korku sineması olması, bir kriz anında öznenin durumunun nasıl olacağı, transhümanizm düşüncesini analiz açısından önemli kılmaktadır. Bu hususta Annihilation filmi teknoloji, öznenin durumu ve ölüm/ölümsüzlük başlıkları altında transhümanizm ile bağlantılı değerlendirilebilmektedir.

-Teknoloji

Annihilation filmi teknoloji kullanımı konusunda bariz bir transhümanist unsur barındırmasa da Lena'nın bir geriye dönüş sahnesinde Kane'e teknoloji hakkında söyledikleri transhümanizmin temelinde yatan insanın potansiyeline ulaşması düşüncesini aktarmaktadır. Bu sahnede Lena, Kane'e yaşlanma ve ölme olgularının temel olarak hücresel bir bozukluktan kaynaklandığını ve hücrelerin kendilerine saldırmaya meyilli olduğunu açıklamaktadır. Ancak bu duruma bir çözüm bulunduğunda yaşlanma ve ölümsüzlük kavramlarının önüne geçilebileceğini de söyleyerek transhümanizm düşüncesini açığa çıkarmaktadır.

Verilen örnek haricinde Radek'in çevrede gördükleri hakkında teorisini teknoloji yardımı ile kanıtlaması ve Parıltı'ya ilk girdikleri anda ellerinde bulunan cihazların hiçbirinin çalışmıyor olmasından dolayı Radek'in moralinin bozulması, insanın yaşamının, gelişiminin ve ilerlemesinin teknolojiye ne kadar bağımlı olduğunun bir ifadesi olmaktadır.

Ancak filmde teknoloji ile kurulan en önemli transhümanist söylem, Lena'nın Zoe olarak nitelenebilecek Parıltı'yı araçsal akıl ve teknoloji ile alt etmiş olmasıdır. Bu hususta Lena, Parıltı'yı bir fosfor bombası ile yok etmekte ve Zoe üzerinde kültürün tahakkümünü tekrardan oluşturmaktadır. Ancak eleştirel posthümanist perspektiften bu durum bir döngü olarak yer bulmakta ve Zoe üzerinde bir tahakküm kurulamamaktadır. Çevrede bulunan Bios da Zoe de monist vitalist bir perspektiften tek vücut olmaktadır. Bunun yanı sıra eleştirel posthümanizmin araçsal aklın ancak yıkım getireceğine dair yaklaşımı, Lena'nın araçsal akıl ile adeta Parıltı'yı yıkarak yok etmesi üzerinden ele alınabilmektedir. Bu hususta filmde araçsal akıl eleştiriye tutulurken, ölümsüzlük ve yaşlanma üzerinden transhümanist düşünce olumlu olarak değerlendirilebilmektedir.

-Öznenin Durumu

Filmde öznellik olgusu, tıpkı ötekinin sunumunda olduğu gibi doğrudan dikotomi üzerinden anlam kazanmaktadır. Ancak öznelikte kurulmakta olan dikotomi, Bios ve Zoe dikotomisinden ziyade, Kartezyen öznenin temelini oluşturan beden ve zihin ayrımında ortaya çıkmaktadır. Bu hususta eleştirel posthümanist görüş tüm dikotomileri reddederek

yaşama ve özneye karşı monist vitalist bir yaklaşım içinde olmakta ve film özne hakkındaki söylemi üzerinden incelenebilmektedir.

Annihilation filmi, Kartezyen öznenin yok olup, yerine monist bir posthümanist öznenin geldiğini, filmin finalinde bulunan deniz feneri sekansı üzerinden açıklamaktadır. Filmin hikayesinde, Lena'yı ziyarete gelen Kane'nin kendisi değil, Parıltı'nın oluşturduğu bir klonudur. Filmin finalinde ise aynı şekilde Lena'nın da bir klonu oluşmaktadır. Bu klon, bir ayna gibi, karşısındaki ne yaparsa onu taklit etmektedir. Film bu kısımda, klonlama ve ayna mantığı üzerinden bir dikotomi kurmaktadır. Klon, sadece beden konumundadır, konuşmamaktadır ve düşündüğüne dair hiçbir açıklamada bulunulmamaktadır. Bu hususta, deniz feneri içerisinde yer alan klon, Kartezyen diyalekt çerçevesinde bedeni, Lena ise zihni temsil etmektedir. İzleyicinin özdeşleştiği yegâne karakter olan Lena, bu sahnede zihin olarak özne görevini üstlenmektedir. Film, Lena'dan önce Kane üzerinden bu dikotomiye kurmakta ve Kane'in söylediği şu sözlerle bu durumu onaylatmaktadır: "Kendimi insan sanıyordum. Bir hayatım vardı. Bana Kane derlerdi. Artık pek emin değilim. Kane değilsem, neydim? Sen miydin? Sen ben miydin? Etim hareket ediyor. Sıvı gibi. Zihnim dağıldı. Dayanamıyorum." Film, Kane'nin ağzından doğrudan Kartezyen kimliği yok etmektedir. Böylece öznenin temelinde ne zihin ne de beden bulunmaktadır.

Braidotti, posthüman özneyi tanımlarken, Deleuze ve Guattari'nin kullandığı, köksap kavramını kullanmaktadır. Posthüman öznenin, derinlere inen, atalara dayanan bir kökü yoktur, posthüman özne hareket halinde olan ve her tarafa genişleyebilen konumundadır. Kane'nin sözlerindeki gibi, posthüman öznenin kendisini sınıfsal ve türsel olarak tanımlamasına, hatta kendisine bir isim benimsemesine gerek yoktur. Filmin son sahnesinde, Lena ve Kane'nin Southern Reach tesisi içerisinde yaşadıkları diyalog, Kane'nin daha önce söyledikleri ve deniz fenerinde yaşananlar etrafından anlam kazanmaktadır. Lena'nın "Sen Kane değilsin, değil mi?" sorusuna, Kane "Sanmıyorum. Sen Lena mısın?" cevabını vermektedir. Lena, bu soru karşısında sessiz kalmakta herhangi bir cevap vermemektedir. Ancak, sorunun cevabı "hayır"dır, çünkü deniz fenerinde yaşananlar sonucunda Kartezyen özne ölmüş, yerini monist bir posthüman özne almıştır. Bu noktada önemli olan ise, deniz fenerinde Kane'nin zihni sembolize eden parçasının, Lena'nın ise bedeni sembolize eden parçasının yok olmuş olmasıdır. Filmin

söylemi çerçevesinde, dikotomi diye bir şey bulunmamaktadır, zihin de beden de tek monist bir yapıyı oluşturmaktadır.

Transhümanist yaklaşım perspektifinden, bedenin ölümlülüğü ancak zihnin ölümsüzlüğü olgusu ve buna bağlı olarak Kartezyen dikotomi çerçevesinde ayrı değerlendirilen benden ve zihin, filmin monist yaklaşımı çerçevesinden reddedilmektedir. Bu hususta film Lena karakteri üzerinden olay örgüsünün ilerleyişi boyunca dikotomileri birbirinden ayrı değerlendirmektedir. Ancak finalde Lena yaşadıklarından sonra zihin ve beden dikotomisi başta olmak üzere tüm dikotomileri adeta reddederek monist vitalist bir yapı içerisine bürünmektedir. Monist bir yapıda posthüman özne olarak Lena, böylece hem Lena'dır hem de Lena değildir. Kartezyen dikotomilerin yok olması sonucunda, özne kimliği ortadan kalkmakta, sınırlar erimekte ve tüm yaşam monist bir çerçevede ele alınmaktadır. Bu hususta monist bir perspektiften öne çıkan diğer bir söylem, ölüm ve ölümsüzlük olgusudur.

-Ölüm-Ölümsüzlük

Kartezyen dikotomilerin yok olduğu ve sınırların eridiği bir yapıda ölüm ve ölümsüzlük olguları temelde anlamını yitiren kavramlar olmaktadır. Bu hususta özne artık var olmadığı ve tüm yaşam monist bir yaklaşım ile ele alındığı için, öznenin ölümlülüğü veya ölümsüzlüğünün önemi kalmamakta, her şey tek bir bütün olarak hayata devam etmektedir. Ölüm sonrasında bedenin çürümesi, toprağa karışması, mikroorganizmalara ve canlılara besin görevi görmesi sonucu canlılığın devamına neden olması, monist bir çerçeveden ölüm diye bir olgunun olmadığına bir göstergesi niteliğindedir. Bu hususta Kartezyen öznenin sıyrılış sonrasında ölüm kavramı ortadan kalkmaktadır. Film görsel göstergeler ve anlatı içerisinde ölüm olgusunun işlenişi üzerinden monist döngüsel yaklaşım fikrini desteklemektedir.

Filmin bu hususta önemli göstergelerinden bir tanesi, Parıltı'nın içerisinde bulunan kişilerin kollarında oluşan "ouroboros" dövmeleleridir. Bu dövmeleler, film boyunca, Parıltı'dan dönmüş olan Lena'nın kolunda, Parıltı'nın içerisinde Thorensen'in kolunda ve doğanın, üzerinde hakimiyet kurduğu bir askerin cesedinin kolunda gözükmektedir. Ouroboros, kendi kuyruğunu yiyen bir yılanın bulunduğu semboldür. Genel itibariyle bir döngüyü ifade eden bu sembolün, filmin içerisinde kullanımı,

standart, yuvarlak olan ouroboros değil, “8” şekline sahip bir ouroborostur. Sonsuzluk sembolü ile birleştirilmiş olan ouroborosun filmin içinde bu kullanımı, sonsuz bir döngüyü sembolize etmekle birlikte, sonsuzluk sembolünün iki halkası, *Bios* ve *Zoe* döngüsü üzerinden yorumlanabilmektedir. Bu bağlamda, filmin söylemi içerisinde yer alan, aslında bir dikotomi olmadığı düşüncesi, ouroboros sembolüyle bağıntılı monist bir perspektiften, *Bios* ve *Zoe*’nin sonsuz bir döngü oluşturduğu şeklinde anlam kazanmaktadır. Tıpkı insan şeklini alan çiçekler gibi, Radek’in de çiçeğe dönüşüyor olması, ouroborosun sonsuz döngüsü üzerinden monist yaklaşımı desteklemektedir. Radek ölmekte, doğayla bir olmaktadır. Monist yaklaşım çerçevesinde ölümün olmayışı bu hususta eleştirel posthümanizmin yanı sıra transhümanist yaklaşımda da anlam kazanmaktadır. Temel olarak zihin ve beden ayrımı üzerinden ölümsüzlük düşüncesini şekillendirmekte olan transhümanist görüş, *Annihilation* filminde insan ve doğa arasında sınırların kalkması ile birlikte ölümsüzlük fikrini aktarmaktadır. Bu hususta film teknoloji ve ölümsüzlük olguları çerçevesinde transhümanist görüş üzerinden anlam kazanırken, öznelik olgusu perspektifinden de eleştirel posthümanizm bağlamında ele alınabilmektedir.

3.2.4 In The Tall Grass

Yönetmen: Vincenzo Natali

Senaryo: Vincenzo Natali (Senaryo), Stephen King ve Joe Hill (Kitap)

Yapım: Kanada, Amerika Birleşik Devletleri

Gösterim Tarihi: 2019



In The Tall Grass (2019)
Film Afişi

3.2.4.1 Filmin Özeti

Hamile olan Becky ve kardeşi Cal, San Diego'ya doğru giderlerken Becky'nin hamilelikten kaynaklı olarak mide bulantısı şikayeti tutar. Kardeşler yol kenarında bulunan bir kilisenin yanında, Becky'nin rahatlaması için mola verirler. Arabaya dönüp yola devam edecekleri esnada Becky, yolun kenarında bulunan uzun çalılıarın bulunduğu alandan yardım isteyen bir çocuğun sesini duyar ve kardeşi Cal'e durmasını söyler. Çalılıarın içerisinde gelen çocuk sesi, burada ailesi ile birlikte kaybolduklarını ve yolu bulamadıklarını söyler. Becky ve Cal duydukları bu yardım çağrısı üzerine çalılığa girerek çocuğu ve ailesini çıkartma kararı alırlar.

Kardeşlerin çalılıra girdikleri ilk anlarda her şey yolunda gider ve isminin Tobin olduğunu öğrendikleri çocuğu ararlar. Ancak bir süre sonra arama esnasında kardeşler birbirlerini kaybederler ve Tobin'in yanı sıra birbirlerine de ulaşma çabası içine girerler. Çok zaman geçmeden kardeşler çalılıkta bir takım tanımlanamayan olaylar yaşandığını fark ederler. Çalılar, kişilerin yerlerini değiştirmekte, çalılık içerisinde zaman ve mekân kavramı farklı şekilde işlemektedir. Böylece kardeşler de tıpkı Tobin ve ailesi gibi çalılık alanı içerisinde mahsur kalırlar.

Becky ve Cal'ın uzun süreli yoklukları sonucu, Becky'nin sevgilisi Travis onları aramak için bölgeye gelir ve kilisenin önünde kardeşlerin uzun süre önce terk edilmiş olan arabasını bulur. Bu esnada çalılıarın içerisinde Tobin'in sesini duyan Travis doğrudan çocuğu kurtarmak için çalılıra girer. Bunun üzerine tıpkı kardeşler gibi Travis de çalılıarın içerisinde kısıp kalır. Travis burada Tobin ile karşılaşır. Çocuk ona daha önceden de

tanıştıklarını söyler ve Travis'i, Becky'nin cesedine götürür. Becky uzun süre önce ölmüştür, ancak çalılık alan ölü olan bedenlerin yerleri ile oynamamaktadır. İçeride sıkışıp kalan Travis yardım çılgınlıkları atmaya başlar. Bu esnada yoldan geçen Tobin ve ailesi Travis'in çalılıklardan gelen çılgınlıklarını duyarak ona yardım etmek adına çalılıklara girerler. Çalılıkların içerisinde ve etrafında zaman döngüsel olarak işlemektedir.

Çalılıkların içerisinde bulunan bir kaya çevrede yaşanan ve açıklanamayan olayların kaynağıdır. Kayaya dokunmuş olan Ross içeride bulunanları her döngüde yakalayıp öldürmektedir. Döngüyü kırmanın tek yolu Travis'in de kayaya dokunmasıdır ve böylelikle kendisini feda etmesidir. Böylece Tobin'in dışarı çıkmasını sağlayan Travis, Becky ve Cal'ın çalılığa girmesini de engellemeyi amaçlar. Dışarı çıkan Tobin, zaman döngüsünde daha olayın en başında bulunan Becky ve Cal tam çalılığa girecekken onları engelleyebilir. Böylelikle Travis'in kendisini feda etmesi, Becky ve Cal'ın hayatta kalmasını sağlamış olur.

3.2.4.2 Cosmic-Horror Unsurlarının Temsili

Bir bilimkurgu-korku sineması örneği olarak In The Tall Grass filmi korku ve gerilim unsurlarını anlaşılmazlık ve bilinmezlik üzerinden kurmakta ve bu unsurların izleyiciye aktarılması açısından görsel ve anlatısal bağlamlarda ön plana çıkmaktadır. Bu hususta filmin analizinde sinematografik inceleme ile anlaşılmazlık ve bilinmezlik başlıkları önem kazanmaktadır.

-Sinematografik İnceleme

In The Tall Grass filminde aydınlatma tercihleri, filmin büyük bölümünün dış çekim olarak gerçekleştirilmesinden kaynaklı olarak doğal ışık kullanımı etrafından şekillenmektedir. Doğal ışık kullanma tercihi gündüz sahnelerinde, çalılığın özelliklerini açıklamada önem kazanmaktadır. Çalılığın sürekli hareket halinde olması ve içinde bulunan kişilerin yerleri ile oynaması, güneşin konumu ve aydınlatma değişimleri üzerinden izleyiciye aktarılmaktadır. Travis karakterinin çalılığa ilk girdiği sahnede, sürekli güneşi takip ederek ilerlemesi ancak bir anlık dikkat kaybı sonrasında düşen ışıktan güneşin yerinin değişmiş olduğunu fark etmesi, aydınlatma kullanımının filmin anlatısı üzerindeki önemine bir örnek teşkil etmektedir. Gündüz sahnelerinde yapılan bu

aydınlatma tercihi ile izleyicide anlaşılabilirlik hissi uyandırılmakta ve filmin devamında bu anlaşılabilirlik kaynaklı gerginliğin yükseleceğine dair mesaj verilmektedir.

Çalılıklar içerisinde geçen sahnelerde doğal bir aydınlatma hissi yaratılmak adına özellikle çalılıkların sık olduğu bölgelerde gölgeler aracılığıyla daha loş bir atmosfer kurulmakta, çalılığın içerisinde bulunan açık alanlarda ise güneşin ışığı gösterilmektedir. Bu kullanım ile film sanki doğal ışık altında çekilmiş izlenimi yaratmaktadır.



Filmin büyük bölümünün geçtiği gece sahnelerinde kullanılan doğal ışık, filmin oldukça karanlık bir atmosferde geçmesine neden olmaktadır. Öyle ki sadece ay ışığı etkisi yaratabilmek adına beyaz bir aydınlatma kullanılmakta ve gündüz bile loş olan sık çalılıkların içerisi neredeyse görünmez hale gelmektedir. Karanlık atmosfer, görünmeyen sık çalılıkların arkasındaki tehlikelere gebe olduğu hissini uyandırmakta ve böylelikle izleyici üzerinde korku ve gerilim duygusu yaratılmaktadır. Cosmic-Horror'un temel unsurlarından birisi olan bilinmeyene karşı duyulan korku ve dehşet olgusu filmin aydınlatma kullanımı ile, görünmeyene karşı duyulan bir korkuya dönüştürülerek desteklenmektedir.

Gece sahnelerinde tercih edilen aydınlatma biçimi açık alanlarda farklı işlemektedir. Buna örnek olarak kayanın yanında bulunan ve terk edilmiş olan bowling salonunda aydınlatma mekanı daha net gösteriyorken, aynı aydınlatma çalılıkların sık olduğu yerlerde mekanı daha karanlık bir atmosfere büründürmektedir. Böylelikle farklı alanlarda aynı aydınlatmayla gerginlik ve korku hissi yoğunluk bakımından değişim

göstermektedir. Bir sahnede kayanın dolunay ışığı ile aydınlatılması sonucunda yüce ön plana çıkartılmakta ve izleyicinin dehşet ile bilinmezliğe karşı olan korku tetiklendirilmektedir.



Filmin aydınlatma açısından dikkatle üzerinde durulması gereken sahnelerden biri, Travis'in kilisenin içerisine baktığı sahne, diğeri ise filmin finalinde Tobin'in kilise içerisinden çıktığı sahnedir. Birinci sahnede kullanılan yeşil aydınlatma ile kilisenin yeşil olan camlarından içeriye güneş vuruyormuş izlenimi yaratılmaktadır. Bunun yanı sıra ışığın hüzmeler halinde içeriye düşmesi çift taraftan gelen bir aydınlatma sağlayarak kadrajın estetik ve simetrik bir görüntü oluşturmaya neden olmaktadır. Ayrıca yeşil aydınlatma ile çalılık arasında bir bağlantı kurulmakta, kilisenin çalılığa ait olduğu vurgulanmaktadır. Kilisenin boş olması, yeşil aydınlatmadan gelen tekinsizlik hissiyatını kuvvetlendirmekte ve sessizlik ile desteklenen çekimde izleyicide ayrıca bir gerginlik ve korku duygusu yaratılmaktadır. Ancak görünmeyen ve kadrajda var olmayan bir şeye duyulan bu korku doğrudan filmin atmosferi çerçevesinden Cosmic-Horror'un bilinmezliğe karşı duyulan korku hissiyatı ile paralellik göstermektedir.

In The Tall Grass filminde drone çekimleri ile bir panoptikon etkisi yaratılmakta, bunun yanı sıra çalılık alanın genişliği ve hareketleri gösterilmektedir. İçeride yaşananlar ile paralel bir şekilde hareketli olan çalının gökyüzünden yapılan bu çekimleri, dışarıdan sürekli izleyen bir göz olduğu izlenimi ile birleşerek tekensizlik hissini tetiklemektedir. Ayrıca çalılık alanın ne kadar sıkı ve içerisinin kesinlikle görünmez olduğu, aynı şekilde tepe çekimlerinden yansıtılmaktadır. Bu kullanımların yanı sıra, Becky'nin çalılığa

yaklaştığı sahnede kamera yükselerek bir tepe çekim ile kadrajı ikiye bölmektedir. Bu hususta çalılık alan kadrajın solunda kalarak uçsuz bucaksız bir görüntü sağlanmakta, kadrajın sağ bölümü ise Becky ve dış dünyayı göstermektedir. Tercih edilen bu kullanım çalının içerisinde olan yaşam ile dışında olan yaşam arasına bir perde çekmektedir.

Filmde kamera hareketlerine sıklıkla yer verilmektedir. Kameranın hareketli kullanımında raylı sistem, vinç, omuz kamerası ve drone çekimleri kullanılmaktadır. Özellikle çalılık içerisinde takip sahnelerinde kamera sabit bir şekilde veya bir ray üzerinde kullanılmamakta, omuz kamerası ile kaçan kişi hareketli bir şekilde takip edilmektedir. Böylece aksiyon ile birlikte gerginlik hissi kamera kullanımıyla desteklenmekte ve kamera kovalayan kişinin öznel görüşü gibi konumlandırılmaktadır. Özellikle gerilim filmlerinde sıklıkla kullanılan bu yöntem ile izleyicinin diken üstünde hissetmesi sağlanmaktadır. Takip sahnelerinde yapılan bu kamera tercihi ile tempo, aksiyon ve gerilim unsurları desteklenmektedir.

Çalılığın sık olduğu alan içerisinde sakin geçen sahnelerde karakterlerin takibi için raylı sistem üzerinde bir kamera kullanımı söz konusudur. Filmde bu tarz kamera kullanımı iki nedenle tercih edilmektedir. Birincisi, hikâyenin aktarımı ve karakterler arasında kimyanın kurulması için sakin geçen diyalog sahnelerinde karakterlerin yürürken takip edilmesidir. İkinci neden ise çalılığın sık olduğu alandan bir varlığın karakterleri sessizce takip eden ve onları izlediği fikrinin yaratılmasıdır. Bu hususta izleyici ilk kullanımda dışarıdan bir gözlemci olarak bulunurken, ikinci kullanımda gizli bir tehlike olarak konumlandırılmaktadır.

In The Tall Grass filminde vinç veya JimmyJib gibi yardımcı araçlar ile kullanılan kamera hareketlerine de başvurulmaktadır. Filmin çevre tasarımı sık ve insan boyunu geçen çalılarının bulunmasından ötürü, vinç gibi araçlar yardımıyla kamera aşağıdan yukarıya veya yukarıdan aşağı hareketlerde bulunmakta, böylece çalılarının dışından içine doğru veya içinden dışına doğru bir hareket gerçekleştirmektedir. Bu kullanıma çoğunlukla sahne ve zaman geçişlerinde yer verilerek yumuşak bir sahne geçişi sağlanmaya ve zamanın farklı bir düzlemde aktığı vurgulanmaya çalışılmaktadır.

Filmin anlatısının büyük bir bölümü sık çalılıkların içerisinde geçtiğinden ötürü özneler sıklıkla karenin merkezine yerleştirilerek, üçte bir oranında odak noktasına çalılar sokulmaktadır. Bu mizansen tercihi ile filmde anlatının merkezinde karakterlerin değil çalılık alanın bulunduğu pekiştirilmekte, izleyicinin karakterler ile özdeşleşerek sıkışmışlık hissini oluşturması amaçlanmaktadır. Böylece izleyici üzerinde oluşturulan sıkışmışlık hissiyle gerilim, korku ve klostrofobi duyguları uyandırılarak tekinsizlik hissiyatı tetiklenmektedir.



Filmde öznel kamera kullanımı yalnızca dış bir varlık gözünden oluşturulmamakta, özellikle kaçış ve takip sahnelerinde nesnel bir kamera kullanımından öznel kullanıma sıklıkla geçişler görülmektedir. Kovalayan karakterin öznel görüşünden gösterilen sahnelerde aksiyon hissi güçlendirilmekte, kaçan karakterin öznel görüşünden gösterilen sahnelerde ise sıkışmışlık ve çaresizlik hissi oluşturularak gerilim ile korku hissi tırmandırılmaktadır. Bu hususta nesnel olmayan kamera kullanımı ve mizansen tercihleriyle karakterlerle izleyici özdeşleştirilerek klostrofobiye dayalı tekinsizlik, gerginlik ve korku hisleri izleyiciye aktarılmaktadır.

Çalıların dışında bulunan açık alan sahnelerde ise genellikle geniş açılı bir lens tercih edilerek çalılık alanın genişliği vurgulanmaktadır. Bu kullanım ile izleyicinin perspektifinde çalılığın tekinsizliği pekiştirilmekte ve çalılık ile dış dünyanın kesin ayrımı yapılmaktadır. Mizansen tercihleri tıpkı kamera hareketleri ile olduğu gibi kurgu ile de desteklenmekte ve filmin görsel dilinin izleyici üzerinde oluşturduğu etki artırılmaktadır.

In The Tall Grass filminde sıklıkla yavaş çekim sahneler başvurulmaktadır. Özellikle ara geçiş sahnelerinde zamanın çalılık alan içerisinde dışarıdan daha farklı aktığını vurgulama amacıyla yavaş çekim sahneler kullanılmakta, bunun yanı sıra özellikle Becky karakterinin kendisini iyi hissetmediği sahnelerde, söz konusu hissiyatın izleyici üzerinde pekiştirilmesi adına yavaş çekim sahneler yer verilmektedir. Filmin gelişme bölümünde Becky'nin yüzüne konan sineklerin yavaş çekimde gösterilmesi ile Becky kendisini kötü hissetmekte ve çevresinde yaşananlara dikkat edememektedir. Aynı zamanda kulak ve dudak gibi hassas bölgelere konan sineklerin yakın çekim ile verilen görüntüsü izleyicide rahatsızlık hissini de oluşturmaktadır.

Karakterin kendisini iyi hissetmediğine dair vurgular, vizyonlar veya rüyalar görmesi gibi olgular etrafından gerçekleştirilmektedir. Bu kullanım kadrajın bulanıklaştırılması ile izleyiciye aktarılmaktadır. Becky'nin kaya önünde doğum yaptığı sahnede, neredeyse odak noktası bırakmadan tüm görüntü bulanıklaştırılmakta, Becky karakterinin algısının kapalı olduğu ve bitap düştüğü vurgulanmaktadır. Bu sahnede, Becky'nin Ross karakterini, kardeşi Cal olarak görmesi ve bebeğini yiyor olması ise izleyici üzerinde tekinsizlik, yorgunluk ve dehşet duygusunu tetiklemekte, yapılan bu görsel tercihle de anlatı desteklenerek tüm bu duyguların izleyici üzerinde baskı oluşturmaları sağlanmaktadır.

Sinematografik görsel dilin yanı sıra filmin ses tasarımı ve müzik kullanımı da izleyici üzerinde tekinsizlik, bilinmezlik, yalnızlık ve bu duygulara bağlı olarak da korku hissini tetiklemektedir. In The Tall Grass filminde özellikle anlık olarak kullanılan ses efektleri, görsellik ile desteklenerek zaman zaman izleyicinin yerinden sıçramasına neden olmaktadır. Travis'in filmin son bölümünde kaya önünde Ross ile dövüştüğü sahnede tercih edilen kadrajda Travis'in sırtı karenin sağına dayanmakta ve Travis'in devinimleri ile hareket eden bir kamera kullanımı tercih edilmektedir. Karanlık bir aydınlatmaya sahip olan bu sahnede, Travis'in karenin adeta ucuna dayanmış olması ve arkasını görememesi, izleyicinin Travis ile özdeşleşmesini sağlayarak onun gerilimini tırmandırmaktadır. Travis arkasına döndüğünde ise kamera onunla birlikte hareket ederek, onu karenin sol tarafına almakta, tam bu noktada Ross'un kadraja girmesi ile ani bir ses efekti görüntüye eşlik ederek, izleyicinin bir anlığına yerinden sıçramasına neden olmaktadır. "Jump scare" olarak adlandırılan bu korkutma yöntemi izleyici tarafından her

ne kadar biraz ucuz ve basit bulunuyor olsa da filmin görselliğinin ses efektleri ile desteklenerek izleyici üzerinde duygusal değişimler yaratmasına iyi bir örnek niteliği taşımaktadır.

Çalılık alan içerisinde doğa ve çevre sesleri yüksek bir şiddette kullanılarak bölgenin ıssızlığı ve karakterlerin yalnızlıktan doğan çaresizliği ön plana çıkartılmaktadır. Özellikle rüzgârın çalıları hareket ettirme sesi ve vahşi hayvanların sesleri ile izleyici üzerinde karakterlerin hiç de güvenli bir ortamda bulunmadıkları ve başlarına bir şey geleceği hissi uyandırılmakta, buna bağlı olarak da izleyicinin filmi adeta sürekli bir şekilde diken üzerinde takip etmesi sağlanmaktadır.

Filmin anlatısında kaya ve kayaya bağlı olan çalılar içerisindeki yaşam adeta bir kabile gibi resmedilmektedir. Bu hususta kabile ritüelini andıran, vurmali çalgılar ve koro halinde düzenli ritmik bir şekilde çıkarılan sesler ile oluşturulmuş müzik, filmde sıklıkla kullanılmaktadır. Filmin ses tasarımında görüntüler ve bu ritüelistik müziğin kullanımı tempoyu belirleyerek aksiyon anlarının, gerilimin ve tekinsizliğin sınırlarını oluşturmaktadır. Ritmik yapısı ile çalılık alanın hareketleri bu müzik ile sağlanmakta, özellikle drone kamerası çekimlerinde çalılığın içe ve dışa hareketleri müzik ile birleştirilerek adeta bir kalp atışı etkisi yaratılmaktadır.



Filmin müzik tercihlerinde, anlatıda bulunan kayanın etkisi önemli bir yer tutmaktadır. Öyle ki kayanın yanına yaklaşıldığı sahnelerde kabile tarzı ritüelistik müziğe cızırtılar ve seste birtakım bozulmalar eşlik etmektedir. Kayanın yanında tercih edilen bu müzik ile, filmin anlatısında kayanın tekinsiz, bilinmez ve çevresinde bulunan her şeyi

etkileyen yüce yapısı desteklenmekte, izleyici üzerinde korku, gerilim ve rahatsız edici bir hissiyat oluşturmaktadır.

Filmin doruk noktası olan Becky'nin Ross ile mücadelesi ve sonrasında gerçekleşen doğum sahnesinde müzik kullanımı doğrudan izleyicinin film karşısında duygu durumunu oluşturmakta, doruk noktası adeta müzik kullanımı ile belirlenmektedir. Bu sahnede kayanın yanında ritüelistik kabile müziğine eşlik eden cızırtılı ve bozulmalara uğramış müzik, alçak şiddetten başlamakta ve kademeli olarak yükselerek izleyicinin duyduğu aksiyon, gerilim ve korku hislerini kontrol etmektedir.

Filmin anlatısının merkezinde yer alan olgu olarak kaya, filmin en önemli dekorunu oluşturmakta, hatta bir kılavuz nesne olarak ele alınabilmektedir. Kaya filmin anlatısında temel bilinmezlik olgusunu şekillendirirken aynı zamanda yüceyi de temsil etmektedir. Çalılık alanın hem kalbi hem beyni olarak değerlendirilebilecek kaya üzerinde bulunan oymalar, karakterlerin çalılık içerisinde yaşadıklarını ve yaşayacaklarını barındırmakta, kaya, ona dokunan kişiye çalılığın sırlarını vermekte ve çalılığın coğrafi olarak tam merkezinde yer almaktadır. Boyutlarının aşağı yukarı çalılar kadar olması, dışarıdan seçilememesine neden olmakla birlikte yakınında gerek görsellik gerek müzik ile kayanın bir güç alanı olduğu gösterilmektedir. Bu hususta karakterler döngü içerisinde dönüp dolaşıp en nihayetinde her seferinde kayaya ulaşmakta ve olaylar kayada düğümlenmektedir. Kayaya atfedilen bu unsurlar ile kaya filmde kılavuz nesne olarak kullanılmakta, kaya üzerinden izleyiciye Cosmic-Horror'un bilinmezlik ve anlaşılmazlığa karşı duyulan korku olgusu ile yüce kavramı aktarılmaktadır.

-Anlaşılmazlık ve Bilinmezlik

In The Tall Grass filmin anlatısının merkezinde çalılık bir alan ve bu alanın merkezinde bulunan bir kayanın çevrede yarattığı zaman-mekân manipülasyonu yer almaktadır. Filmin hemen giriş sekansında kayanın mistik tanıtımının yapılması, izleyicinin anlaşılmazlık ve bilinmezlik hissine filmin daha ilk başından itibaren kapılmasına neden olmaktadır. Filmin öyküsünde her şeyin açıklanmasından kaçınılmakta ve izleyicinin filmde yalnızca gördüğü, izlediği ve deneyimlediği kadarıyla yetinmesi amaçlanmaktadır. Filmin finalinde dahi çok fazla cevapsız soru bırakılması

izleyicide film evreni dışında da bir bilinmezlik durumunun oluşturulmasını sağlamaktadır.



Cosmic-Horror unsurlar çerçevesinde In The Tall Grass filmi sinematografik olarak izleyici üzerinde anlaşılmazlık ve bilinmezliğe karşı duyulan bir gerginlik ve korku hissini tetiklediği gibi, anlatısı ile de bu hislerin oluşumunu desteklemektedir. Filmde zaman döngüsel bir biçimde ele alınmakta, zamansal çizelgenin net bir başı ve sonu bulunmamaktadır. Film başladığında Becky ve Cal'ın çalıya girişleri, Tobin'in onları içeri çekmesi ile gerçekleşmektedir. Tobin'in bir süredir orada kısıp kaldığını, bir adamın yardım istemesi ile içeri girmiş olduğunu söylemiş olması film evreninde bulunan zaman anlayışının çözümlenemez ve cevaplanamayan yapısının temelini oluşturmaktadır. Öyle ki filmin ilerleyen safhasında, Becky ve Cal'ı aramaya gelen Travis yine Tobin'in yardım isteği üzerine çalıya dalmaktadır. Fakat filmde daha sonra anlaşılan, aslında Travis'in çağrısı üzerine Tobin ve ailesi çalılık alana girmektedir. Böylece film evreni içerisinde geçmiş olan zaman ile izleyicinin filmde gördüğü zaman olgusu aynı olmamakta, filmin başladığı andan daha öncesi de aslında film evreni içerisinde bulunmaktadır. Bu tercih sonucunda döngüsel zaman ve döngülerin kırılması mantığı, izleyicide kafa karışıklığı ve bu duruma bağlı olarak da anlaşılmazlıkla birlikte bilinmezliğe karşı hissedilen tekinsiz duygunun temelini oluşturmaktadır.

Karakterlerin davranışları ve motivasyonları da film evreni içerisinde bir diğer anlaşılmazlık ve bilinmezliği destekleyen unsur konumunda ele alınabilmektedir. Filmin başında Cal'ın Tobin ile ilk karşılaştığı sahnede Tobin'in hali ve tavrı ile daha sonra Travis tarafından içeri çekilmiş olan Tobin'in hali ve tavrı arasında oldukça fark bulunmaktadır. Tobin filmin başında yaşanan sahnede kayaya dokunmakta bu nedenle de

daha tekinsiz, güvenilmez ve ürkütücü bir karaktere sahip olmaktadır. Kayanın temelde insanların karakterleri üzerinde yaptığı bu değişim filmin anlatısında açıklanmamakta ancak kayaya dokunmuş olan Ross'un da Tobin ile paralel bir karaktere sahip olması, kayanın karakter üzerinden konuştuğu ve yönlendirmelerde bulunduğu izlenimi yaratmaktadır. Bu hususta kayaya dokunan karakterlerin delilik ile duru görü arasında bir mental durumda olduğu, karakter özelliklerinin ve tavırların değişimi çerçevesinden izleyiciye aktarılmaktadır. Cosmic-Horror kavramının özellikle Lovecraft'ın eserlerinde en önemli unsurlarından birisi olan delilik olgusu ve bu deliliğin yüce ile bağlantısı sayesinde bir duru görü olgusu oluşturulmaktadır. Böylelikle film, Cosmic-Horror türüne uygun bir yapı göstermektedir.



Filmde anlaşılmazlık ve bilinmezlik olgusunu bir diğer destekleyen öge çalılığın içerisinde yaşayan ve kaynağıyla birlikte ne oldukları da açıklanmayan halk olgusudur. İnsan bedeni üzerinde yüzleri tamamen otlarla kaplı bu halk filmin büyük bölümünde gözükmekte, doğrudan kareye sokulmayarak yalnızca “jump scare” olarak tabir edilen, izleyicinin anlık tepki verdiği sahnelerde yer almaktadır. Filmin finalinde bu halk doğrudan kadrja alınmakta fakat ne oldukları ve neden burada bulunduklarına dair bir açıklama getirilmemektedir. Bu hususta, filmde çalılık olgusunun anlaşılmazlığı ve etki alanı çalı halkıyla da özdeşleşmekte ve anlaşılmazlık ile bilinmezliğe karşı duyulan korku hissi desteklenmektedir. Lovecraft'ın Cosmic-Horror türü içerisinde ortaya koymuş olduğu eserlerde, genetik değişikliğe uğramış, yüce tarafından manipüle edilmiş tarikatlar

ve topluluklar önemli yer tutmaktadır. Bu hususta filmin içerisinde yer alan çalı halkı, net bir açıklama yapılmadan anlatıda bir gizem unsuru oluşturmaktadır.



Karakterlerin bedensel ve zihinsel durumlarında yaşadığı bozulmalar da anlaşılabilirlik ve bilinmezliğe karşı duyulan gerginlik ile korku unsurunu destekleyen bir diğer öge konumundadır. Filmin anlatısının merkezinde yer alan ve bir kılavuz nesne görevi gören kayanın karakterlerin bedensel ve zihinsel durumları üzerinde yarattığı etkiler özellikle Becky ve Travis karakterleri aracılığıyla izleyiciye net bir biçimde aktarılmaktadır. Becky'nin özellikle doğum yaptığı sahnede, zihninin kapanması ve bilinçsiz bir şekilde Cal sandığı Ross'un, Becky'e bebeğini yediriyor olması, bilinmezlik hususunda tekinsiz bir biçimde izleyici üzerinde korku ile gerginlik hissini yaratarak, çalı içerisinde yaşananların anlaşılabilirliği çerçevesinde anlam kazanmaktadır. Aynı şekilde Travis'in kayaya dokunması sonucunda yüce olarak kayanın karakterlerin zihinsel durumlarını manipüle etmesi izleyicide bilinmeze karşı duyulan korkunun ana kaynaklarından biri olmaktadır. Böylece film Cosmic-Horror çerçevesinde, Cosmic-Horror türünün diğer örnekleri ile paralellikler kurmakta ve bu tür içerisinde ele alınabilmektedir.

3.2.4.3 Posthümanist Unsurların Temsili

Bu tez çalışmasının kuramsal alt yapısını oluşturan posthümanizmin iki perspektifi eleştirel posthümanizm ve transhümanizm, In The Tall Grass filminin söylemsel yaklaşımını belirlemektedir. Bu hususta filmin analizi eleştirel posthümanizm ve transhümanizm ana başlıkları altında gerçekleştirilmektedir.

3.2.4.3.1 Eleştirel Posthümanizm

In The Tall Grass filminde medeniyetten uzak, ıssız bir bölgede bulunan çalılık alan içerisinde sıkışmış karakterlerin varlığı, filmin doğa-kültür dikotomisi üzerinden incelenmesine imkân sağlamaktadır. Bu hususta film doğa-kültür ve *Bios-Zoe* dikotomileri üzerinden irdelenebilirken aynı zamanda dikotomi, ötekinin sunumu ve rasyonalizm çerçevesinden değerlendirilebilmektedir.

-Dikotomi

Filmin anlatısının merkezinde bulunan en önemli dikotomi, Rosi Braidotti'nin de antroposentrizm fikrini üzerine kurduğu *Bios-Zoe* dikotomisidir. In The Tall Grass filminde yer alan çalılık alan metaforik olarak, doğanın yaşam ve kültür üzerindeki etkileri çerçevesinden irdelenebilmektedir. Filmde çalılık alan insan dışında kalan yaşamı, doğayı, yani Braidotti'nin tanımlaması ile *Zoe*'yi temsil etmekte, *Bios*'a doğru bir genişleme ve yutma eğilimi içerisinde yer almaktadır. Çalılığın merkezinde terk edilmiş halde bir bowling salonu bulunması alanın daha öncesinde *Bios*'a içkin bir konumda olduğunu göstermektedir. Ancak kayanın çevresini manipüle etmesi ve çalılık alanın *Bios*'a doğru genişleme eğilimi içerisinde olması sonucunda *Bios*'a içkin alanlar *Zoe* tarafından yutulmaktadır. Böylece Braidotti'nin *Zoe*'nin *Bios*'u kapsaması ve yaşam mefhumunu *Zoe* tarafına genişletme düşüncesi ile filmin söylemi örtüşmektedir. İnsanlık dışında kalan yaşamın tamamını ifade eden *Zoe*'nin, insan yaşamını ifade eden *Bios*'u da barındırıyor olması ve etki alanını genişletiyor olması bu hususta antroposentrizm eleştirisinin temelini oluşturmaktadır. In The Tall Grass filminin çalılığı *Zoe* çerçevesinde tanımlaması ve filmin finalinde nihai kurtuluşun yine doğaya boyun eğmek üzerinden gerçekleşmesi ile film antroposentrizme eleştirel bir yaklaşım getirmektedir.

Bios ve *Zoe* dikotomisi görsel olarak çalılığın sınırları üzerinden oluşturulmakta, yol *Bios* ve *Zoe*'nin sınırını belirlemektedir. Yolun karşı tarafından bulunan kilise *Bios*'a ait bir yapı ve kurum olarak çalılığın temsil ettiği insan dışı yaşam ile insanı içeren yaşamın sınırını oluşturmaktadır. Öyle ki Travis çalılık alan ulaştığı ilk sahnede öncelikle *Bios*'a içkin bir insan yaşamı aramakta ve kiliseye başvurmaktadır. Ancak kilisede kimsenin bulunmaması sonucunda çalılıktan gelen bir yardım çağrısına kulak vererek çalılığa giriş yapmaktadır. Çalılık alanı yani *Zoe*, *Bios*'u içerisinde barındırmaktadır.

Filmin anlatısını etrafına kurduğu bir diğer dikotomi, *Bios* ve *Zoe* dikotomisi ile bağlantılı bir şekilde oluşturulmakta olan doğa-kültür dikotomisidir. Doğa-kültür dikotomisi filmin anlatısından öznellik üzerinden ele alınabilmektedir. In *The Tall Grass* filminde bu dikotomi Kartezyen özne çerçevesinde anlam kazanmakta, bu hususta modernitenin temelinde yer alan rasyonel aklın varlığı ile kültürün doğa üzerinden tahakküm kurması olgusu, eleştirel posthümanizm ile irdelenebilmektedir. Filmde bulunan özellikle Travis karakterinin çalılık alanı alt etmek adına rasyonel akla başvurması ancak başarısızlığa uğraması sonucunda doğaya boyun eğmesi, filmin doğa-kültür dikotomisi açısından temelini oluşturmaktadır.

Kartezyen öznenin zihin-beden dikotomisi böylece doğa-kültür ile bağlantılı olarak filmde ön plana çıkan bir diğer durumdur. Filmin anlatısının merkezinde bulunan kaya olgusunun, çalılık alan ve bu alanın içerisinde bulunan herkes üzerinde bir manipülasyon yaratması, öznenin temelini zihnin mi bedenin mi oluşturduğu sorusuyla değerlendirilebilmektedir. Posthümanist düşüncenin ve posthüman öznenin monist vitalist yapısı çalılığın manipülasyonu ile birlikte ele alındığında, filmin bu söylemi Kartezyen öznenin zihin-beden dikotomisinin bir eleştirisi haline dönüşmektedir. Bu hususta döngüsel zaman çizgisinin varlığı da monist vitalist bir yapıyı destekleyerek, eleştirel posthümanizmin modernite eleştirisi olarak filmin anlatısında yer almaktadır.

Çalılık alan filmin anlatısında metaforik olarak bir beden işlevi taşımakta ve monist vitalist perspektiften, Kartezyen düalist özne bu metafor ile yok sayılmaktadır. Çalılık alan, içinde barındırdığı tüm yaşamsal faaliyetler ile tek bir vücut olarak hareket etmektedir. İçeride yaşanan ölümler sonucu döngüsel zaman başa sarılarak yaşam tekrardan oluşmaktadır. Böylece, Kartezyen özneliğin aksine monist bir biçimde her şeyin ortak bir töze sahip olduğu ve döngüsel bir biçimde hayata içkin konumda olduğu söylemi izleyiciye aktarılmaktadır. Çalılığın merkezinde bulunan kaya çalılık alanının hem beyni hem de kalbi görevini üstlenmekte, böylece beden ve zihinsel ikilik ortadan kalkmaktadır. Öyle ki kayaya dokunan kişinin çalılık alana hâkim olması, yaşanmış ve yaşanacak olan olayları görmesi, hem beden hem zihin olan çalılık alan üzerinden ele alınabilmektedir. Çalılık alan metaforik olarak bir insan vücuduna benzetilirse, içinde yer alan Becky, Travis ve diğer karakterler, insanın vücudunda yer alan organ olarak anlamlandırılabilirler. Kaya ile ortak bir zihinsel alanı paylaştıkları için ne

karakterler birbirlerinden, ne de kayalık alan karakterlerden ayrı biçimde düşünülmemekte, hepsi film evreni ile birlikte monist bir yapıyı oluşturmaktadırlar.

Filmde monist yapı ile değerlendirilebilecek bir diğer dikotomik unsur ölüm-yaşam olgusu olmaktadır. Filmde ölüm önemli bir yer tutmakta, ölüm, doğum ile döngüsel bir unsur olarak izleyiciye yansıtılmaktadır. Filmin zaman çizgisinin iç içe geçmiş çemberler şeklinde akışta olması, ölüm ve doğum döngüsü ile paralellik kurmakta, transhümanist bağlamda ölümsüzlüğe bir nevi eleştiri getirilmektedir. Filmin anlatısında ölüm bir son değil bir başlangıcı nitelemekte, aynı zamanda doğum ise bir başlangıcı değil sonu nitelemektedir. Ölüm ve yaşam olgularının modernist anlamda eşleştiği kavramların yerini değiştirerek film, eleştirel bir bakış açısı tutarak dikotomilerin ortadan kalktığı monist vitalist bir pencereden olgulara yaklaşmaktadır.

-Ötekinin Sunumu

Filmin anlatısında yer alan ve çalılığın içerisinde var olan halk, Avrupa merkeziyetçilik eleştirisi perspektifinden değerlendirilebilmektedir. Dış dünyadan uzak izole bir yaşam süren bu halk, yeni dünyanın keşfinde olduğu gibi dış dünyadan gelen insanlarla karşılaşmakta, bu hususta korumacı ve saldırgan bir tutum takınabilmektedir. Filmde anlatsal olarak çalılık ve çalılığın içinde yer alanlar kendi varlıklarını ve birliklerini koruma peşinde olmakta, o yüzden dış dünyadan gelen tehdide karşı durmaktadırlar. Ancak film evreninde izleyici kendisini Avrupa merkezli figürler ile özdeşleştirmekte ve bu durumda öteki egzotik olarak görülerek insan dışına itilmektedir. Bir başka perspektiften çalı halkını, posthüman olarak tanımlamak da mümkün olmaktadır. Böylece insan ile insan sonrasının karşılaşmasında öteki, insan sonrası olarak var olmakta, Donna Haraway'ın kavramı bağlamında siborg olarak bulunmaktadır. Siborg cinsiyet sonrası dünyanın türsüz ve cinsiyetsiz bir varlığı olarak, Avrupa ve antropos merkezli modernist dünyanın öznesinin gözünde tüm ötekilikleri temsil eden bir yapıyı oluşturmaktadır. Film bu yaklaşım ile eleştirel posthümanizm bağlamında sınırların ortadan kalkması ve ötekiliklerin yok olmasının, Avrupa merkeziyetçi hümanizm gözünde korkunç ve yanlış olduğunu vurgulamaktadır.

Filmde *Bios* ve *Zoe* arasında bulunan sınırların erimesi sonucunda antroposun korkusu, karakterler üzerinden aktarılmaktadır. Filmde izleyicinin özdeşleştiği Becky,

Travis, Cal ve Tobin karakterleri doğrudan antropos merkezli dünyanın öznelere konumundadırlar. Sınırları erimiş, monist ve posthümanist bir dünya ise karakterlerin öznellik anlayışları üzerinde bir tehdit oluşturmaktadır. Karakterlerin kayaya dokunma konusunda bu kadar çekingen olmalarının başlıca sebebi sınırların eridiğini kabullenmemekten ve ötekiye meşru görmemekten kaynaklanmaktadır.

In The Tall Grass filmi toplumsal cinsiyet rolleri bakımından da önemli veriler sunmaktadır. Becky karakterinin filmde hamile olması, doğurganlık unsuru nedeniyle önemli bir konumda yer almakta, Becky'nin doğum yaptığı sahnede doğa ve kadın doğurganlığı arasında bir bağlantı kurulmaktadır. Bu sahnede kayanın önünde Becky doğum sancıları çekerken ve doğum yaparken yer yarılmakta ve yerin altında adeta bir ağacın köklerini andıran insanlar gözükmektedir. Böylece diyonizyak olarak doğanın hem doğurgan hem yıkıcı özellikleri kadın ile bağlantı kurularak aktarılmaktadır.

Filmde kadının doğurganlığı üzerinden işlenmesi filmin toplumsal cinsiyet rollerini onayladığına bir gösterge olarak ele alınabilmektedir. Bu durumun başka bir örneğinin filmde kurtarıcı rolünün Travis karakterine verilmiş olması gösterilebilmektedir. Vitruvius standartlarına uyan sağlıklı ve güçlü Avrupalı beyaz erkek bu hususta filmin toplumsal cinsiyet söylemi üzerinden onaylanmaktadır. Böylece filmin söylemi, eleştirel posthümanizmin toplumsal cinsiyet çerçevesindeki yaklaşımı ile ters düşmekte ve film toplumsal cinsiyet rollerini onaylamaktadır.

Tobin filmin başında korunmaya ve yardıma muhtaç bir çocuk olarak gösterilmekte ancak zaman içerisinde gelişen ve zorluklar karşısında ayakta kalabilen bir karaktere dönüşmektedir. Böylece egemen söylem içinde zayıf olarak atfedilen topluluk temsilcileri yüceltilerek, Avrupa merkezliyetçi hümanizmin ötekileştirme algısı eleştirilmektedir.

-Rasyonalizm

In The Tall Grass filminin anlatısında doğa-kültür dikotomisinde Zoe olarak konumlandırılan çalılık alan içerisinde rasyonel akıl ile tahakküm kurmanın mümkün olmadığı vurgulanmaktadır. Bu hususta hem Cosmic-Horror'un anlaşılmazlık ve bilinmezlik kavramları ile hem de eleştirel posthümanizmin araçsal aklın ancak yıkım getireceği düşüncesi, filmin anlatısında kullanılmaktadır.

Çalılık alan içerisinde farklı akan zaman olgusu filmde rasyonel yaklaşımın sekteye uğradığının en önemli göstergelerinden biridir. Film evreninde çalılık içerisinde zaman hem farklı bir hızda akmakta hem de döngüsel bir zaman çizgisi benimsenmektedir. Bu hususta Travis'in Tobin ile tanıştığı ilk sahnede Tobin'in onu tanıması üzerine yaşadığı şaşkınlık ve şok, mantık çerçevesinde rasyonel aklın işlemediğini göstermektedir.

Travis karakteri çalılığa ilk girdiği andan itibaren rasyonel aklı, moderniteyi ve Vitruvius estetiğine içkin Avrupa merkezîyetçi hümanizmin insanını temsil etmektedir. Travis, çalılık alan içerisinde yolunu kaybetmemek adına sürekli güneşi takip etmekte, çalıları bağlayarak geldiği yönü işaretlemektedir. Ancak geçtiği yerlerde bulunan çalılar kendiliğinden tekrar çözülmekte ve güneşi bir anlığına gözden kaybettiğinde ise güneşin yerinin değiştiğini fark etmektedir. Bunun yanı sıra çalılık alanın ölülerin yerini değiştirmemesi bilgisi üzerine Travis rasyonel akıl ile çalılığı bir noktada alt etse de filmin finalinde kendisini *Zoe* 'ye teslim etmektedir. Travis'in bu tutumu ile film, *Bios* üzerinde *Zoe* 'nin tahakkümünü kabul ederek onaylamaktadır. Böylece çalılık alan *Bios* 'un, yani kültürün, araçsal akıl vasıtasıyla doğa üzerinde tahakküm kurmasını engellemekte ve kültür üzerinde bir tahakküm kurmaktadır. *Zoe*, *Bios* 'a içkindir ve *Bios* 'un kendisi üzerinde hakimiyet kurmasına izin vermemektedir.

Filmin finalinde de olayların araçsal aklın doğaya boyun eğmesi sonucu çözülmüş olması, Braidotti'nin sıklıkla vurguladığı, yaşam mefhumunun *Zoe* 'ye doğru genişlemesi düşüncesi üzerinden anlam kazanmaktadır. Kartezyen zihin beden ayrımı da *Zoe* olarak çalılık alan ile birleşerek eleştirel posthümanist monist vitalist bir çerçeveden gösterilmektedir.

3.2.4.3.2 Transhümanizm

In The Tall Grass filminde zaman döngüsü ve döngü içerisinde ölüm anlatının temelini oluşturmaktadır. Döngüsel zaman içerisinde ölüm ve yaşamın anlamını yitiriyor olması filmin transhümanizm perspektifinden incelenmesine olanak tanımaktadır. Bu hususta In The Tall Grass filmi teknoloji, öznenin durumu ve ölüm/ölümsüzlük başlıkları altında transhümanist söylem çerçevesinde analiz edilebilmektedir.

-Teknoloji

In The Tall Grass filmi teknolojiye dair tespitlerini metaforik bir anlatım üzerinden kurmaktadır ve transhümanist perspektife eleştirel bir yaklaşım getirmektedir.

Filmde bulunan cep telefonu ve telefonun çalışmada problem yaşaması teknoloji üzerinden ele alınabilmektedir. Haraway'ın yoldaş tür olarak nitelediği teknoloji ve hayatı kolaylaştıran cihazlar, posthüman için önemli bir unsurdur. Filmde de bir yoldaş tür olarak cep telefonu, Becky ve Cal'ın kayboldukları ve çalılık içerisinde kısıp kaldıkları anda Becky'nin ilk başvurduğu nesne olmaktadır. Zoe'nin hakimiyeti altında olan çalılık içerisinde, teknolojiye ait hiçbir şey çalışmamakta, cep telefonu bu bağlamda işlevsiz konuma gelmektedir. Teknolojinin doğa içerisinde önemini yitirmesi olgusu transhümanist düşüncede insanın posthüman duruma ulaşması için teknolojiye atfettiği önemi eleştirmekte, teknolojinin insanın potansiyeline ulaşması için değil, yaşantısına yardımcı olması için bir yoldaş tür olarak var olduğu düşüncesini desteklemektedir. Bu çerçeveden filmde bulunan yegâne teknolojik unsur transhümanist teknolojik görüşün bir eleştirisi konumunda bulunmaktadır.

-Öznenin Durumu

Filmde transhümanist yaklaşım ve posthüman duruma ulaşma olgusu kayanın yüceliği üzerinden ele alınmaktadır. Filmin anlatısında kayaya dokunan kişi, çalılık içerisinde insan üstü bir güce ve gelişmiş bir algı ile zihinsel kabiliyete sahip olmaktadır. Teknolojiden bağımsız olarak, kayaya dokunan insan potansiyeline ve böylelikle de posthüman duruma ulaşmaktadır. Ancak filmin anlatısı bu durumu tahakküm ve baskı üzerinden irdelemekte, kayaya dokunan kişinin akıl sağlığını yitirerek iyi özelliklerinin törpülenip, barındırdığı kötü özelliklerin ön plana çıktığına işaret etmektedir.

Filmin çatışmasında ana rakip olan Ross karakteri, posthüman duruma ulaşma üzerinden bir eleştirel araç olarak kullanılmaktadır. Ross kayaya dokunduktan sonra bencil hisleri ön plana çıkarak diğer insanları küçük görmekte ve onları yok etmeye çalışmaktadır. Anlatı içerisinde bu duruma kayanın zorladığına dair bazı emareler bulunsa da kayaya daha önce dokunmuş olan Tobin'de veya filmin finalinde kayaya dokunan Travis'te benzer durumların yaşanmıyor oluşu, transhümanist perspektif üzerinden durumu ele almayı anlamlı kılmaktadır. Öyle ki modernite ve modernitenin unsurlarına getirilen en önemli eleştirilerden birisi olan, tahakküm ve baskı aracına

dönüşme potansiyeli, transhümanist eleştiride de ön plana çıkmaktadır. Toplumda bulunan eşitsizlik gibi problemler çözülmeden posthüman duruma ulaşmanın, doğrudan bir tahakküme ve baskıya yol açacağı varsayımı filmin bu eleştirel tutumu ile paralellik kurmaktadır. In The Tall Grass filminde Ross karakterinin diğer karakterler üzerinde baskı kurarak şiddet eğilimi göstermesi durumu böylece kayayla alakalı olmamakta, posthüman duruma geçişte karakterin içinde gizil olarak saklı duran duygularının ortaya çıkması sonucu gerçekleşmektedir.

Transhümanist perspektifte posthümana ve ölümsüzlüğe ulaşma manasında Kartezyen zihin-beden ayrımı önemli olmakta, öznenin temelini zihnin oluşturduğu düşüncesi ön plana çıkmaktadır. Filmde kayaya dokunuş sonrasında zihnin etki altında olması, zihne bazı imajlar ile bilgilerin işlenmesi durumu kişinin öznelik durumuna zarar vermektedir. Bu hususta zihnin sabitliği ile kişinin özneliğini koruması durumu, filmde posthümana ulaşma konusunda önem kazanmakta, transhümanist perspektifin özneyi zihin üzerinden konumlandırmasına dair bir eleştiri getirmektedir.

-Ölüm/Ölümsüzlük

Filmde ölüm olgusu, çalılığın ölü bedenleri hareket ettirmediği gerçeği ile bağlantılı işlenmektedir. Söz konusu gerçeklik Tobin'in elinde taşıdığı karga yardımı ile Cal'ı bulma sahnesinde görünmektedir. Filmin içerisinde ölüm böylece yüce tarafından yok sayılan bir unsur olarak değerlendirilmekte, ölümler üzerinde bir izleme yapmadığı ve onlarla ilgilenmediği vurgulanmaktadır. Aydınlanma düşüncesinde ve buna bağlı olarak modernist perspektifte ölüm, yaşamın dışına itilmekte ve gerçek olan bir olgu böylece yok sayılmaktadır. Filmde bulunan ölümlerin kaya tarafından dikkate alınmaması, film evreninin yüce üzerinden modernist bir bağlantı kurduğunu göstermektedir. Bu hususta, kaya filmin temelinde modernist yaklaşımın vücut bulmuş hali olmakta, aynı zamanda da posthüman duruma ulaşmada bir anahtar görevi üstlenmektedir.

Filmin anlatısında döngüsel bir zaman işleyişi tercih edilerek temelde ölüm olgusu bir bakıma yok edilmektedir. Film evreninde yüce olan kaya, çevresinde bulunan zamanı ve mekânı manipüle etme yetisine sahiptir, aynı zamanda zamanın işleyişini düzenleyerek karakterlerin sürekli bir döngü içerisinde var olmalarını sağlamaktadır. Filmde bulunan karakterler ölmekte ancak döngüsel işleyen zaman başa sardığında aynı olaylar

karakterlerin canlanmasıyla tekrar tekrar yaşanmaktadır. Bu hususta filmin anlatısının merkezinde bulunan döngüsellik olgusu, eleştirel posthümanist yaklaşımda olduğu gibi monist vitalist bir pencereden ele alınabilmekte, yaşamın ve ölümün bir döngüden ibaret olduğu düşüncesi ile paralellik taşımaktadır. Transhümanist düşüncenin ölümsüzlüğe ulaşma çabası içerisinde öznenin önemi böylece anlam kazanmaktadır. Transhümanist görüş monist vitalist, döngüsel bir yaşamı kastetmeyerek ölmeyen bir özneyi amaçlamaktadır. Filmde ölüm olgusunun varlığı bu hususta transhümanist görüş ile örtüşmemekte, transhümanizmin kastettiği ölümsüzlük bu şekilde olmamaktadır.

Film, kayanın modernist yaklaşımın somutlaşmış ve vücut bulmuş halini sembolleştirmesi, ölümsüzlüğün döngüsel bir başa sarma durumunda ibaret olması ve öznenin bedensel ölümü gerçekleşmese bile zihinsel ölümünün er ya da geç olacağı düşüncesi ile transhümanizmi eleştirmektedir. Öyle ki öznellik durumunda filmin ele aldığı temel noktanın, kayaya dokunulduğu anda zihnin değişime uğruyor olması zaten öznenin öldüğünün bir göstergesi niteliği taşımaktadır. Transhümanist perspektiften bedensel ölümsüzlüğe ulaşılabilse bile zihin aynı kalmayacak böylece ölüm her halükârda özne üzerinden gerçekleşecektir. Bu hususta ölüm ve ölümsüzlük konusu, filmin söylemini monist vitalist bir yaklaşım etrafında şekillendirmekte ve eleştirel posthümanizm cephesinden transhümanist görüşe karşı bir eleştiri getirmektedir.

In The Tall Grass filmi belirtilen hususlarda bir Cosmic-Horror filmi olarak, eleştirel posthümanist bir söylem üretmekte ve transhümanizmin özellikle öznellik ve ölüm hakkındaki görüşlerine eleştiriler getirmektedir.

3.2.5 Underwater

Yönetmen: William Eubank

Senaryo: Brian Duffield, Adam Cozad

Yapım: Amerika Birleşik Devletleri

Gösterim Tarihi: 2020



Underwater (2020) Film Afişi

3.2.5.1 Filmin Özeti

“Tian Endüstri” isimli özel bir şirket Mariana Çukuru’nda kaynak arama amaçlı bir sonda sistemi kurmuştur ve sistematik bir şekilde çalışmalarını yürütmektedir. Filmin ana karakteri 20’li yaşlarda bir kadın olan Norah’dır. Norah, sondanın Kepler 822 isimli istasyonunda makine mühendisi olarak görev yapmaktadır.

Norah, gündelik işler ile uğraşırken bir anda şiddetli bir yer sarsıntısı ile istasyon sarsılır. Basıncın da etkisiyle yavaş yavaş yıkılmaya başlayan istasyondan Norah son anda kurtulur. Norah ile kurtulan bir diğer kişi ise Rodrigo’dur. Norah ve Rodrigo birlikte acil durum protokollerini uygulayarak hayatta kalmayı başarırlar. Norah ve Rodrigo bu noktada acil durum kaçış kapsüllerine ulaşmak için enkazlar arasında bir yolculuğa koyulurlar. Kapsüllere ulaşmaya çalıştıkları sırada enkaz altında kalan Paul’u de kurtararak, üçlü bir şekilde hareket ederler.

Kapsüllere ulaştıkları anda “Kaptan” lakaplı Lucien’e rastlarlar ve Emily ile Smith’i de ekibe katarak Roebuck istasyonuna ulaşmaya çalışırlar. Ancak ekibin karşılaştığı temel sorun su altında basınca karşı verecekleri mücadeledir. Sahip oldukları ekipman basıncın üstesinden gelmeye yeterli olmaz ve su altında karşılaştıkları yaratıklar sonucunda ekibin üyeleri teker teker ölürlür. Sona kalan Norah, Emily ve Smith Roebuck İstasyonu’na ulaşmayı başarırlar. Ancak istasyon terk edilmiş ve yüce bir varlık tarafından kontrol altına alınmıştır. İstasyonda bulunan iki kaçış kapsülü ile Norah, Emily ve Smith’i yüzeye yollar. Norah, çevredeki yaratıklar ve yüce varlığın sonunu getirmek adına kendisini feda ederek istasyonu patlatır.

3.2.5.2 Cosmic-Horror Unsurlarının Temsili

Büyük bütçeli bir Hollywood yapımı olan Underwater filmi, suyun altında geçen hikayesini görsel ve işitsel çıktılarla klostrofobik bir biçimde desteklemekte, bu sayede izleyici üzerinde baskı kurarak gerginlik ve korku hissinin oluşmasına neden olmaktadır. Filmin Cosmic-Horror türü ile bağlantısı yaratılmaya çalışılan gerginlik ve korku hissinin anlaşılmazlık ile bilinmezlik temelinde var olmasını sağlamaktadır. Bu hususta filmin sinematografi ile birlikte anlaşılmazlık ve bilinmezlik çerçevesinden incelenmesi önem kazanmaktadır.

-Sinematografik İnceleme

William Eubank'ın yönetmenliğini üstlendiği Underwater filminin hikayesi dünyanın en derin noktası kabul edilen Mariana Çukuru'nda geçmektedir. Bu hususta film sinematografik olarak derin, karanlık, ıssız ve ürkütücü bir su altı atmosferi oluşturmaktadır. Su altının gizemleri, bilinmezliği ve karanlığı filmin izleyici üzerinde kurmaya çalıştığı gerilim ve korku hissinin çıkış noktasını oluşturmaktadır. Yönetmenin sinematografik tercihlerinin filmin atmosferini nasıl şekillendirdiği ve izleyici üzerinde korku ile gerginlik duygusunu ne şekilde oluşturmaya çalıştığını incelemek önem kazanmaktadır.



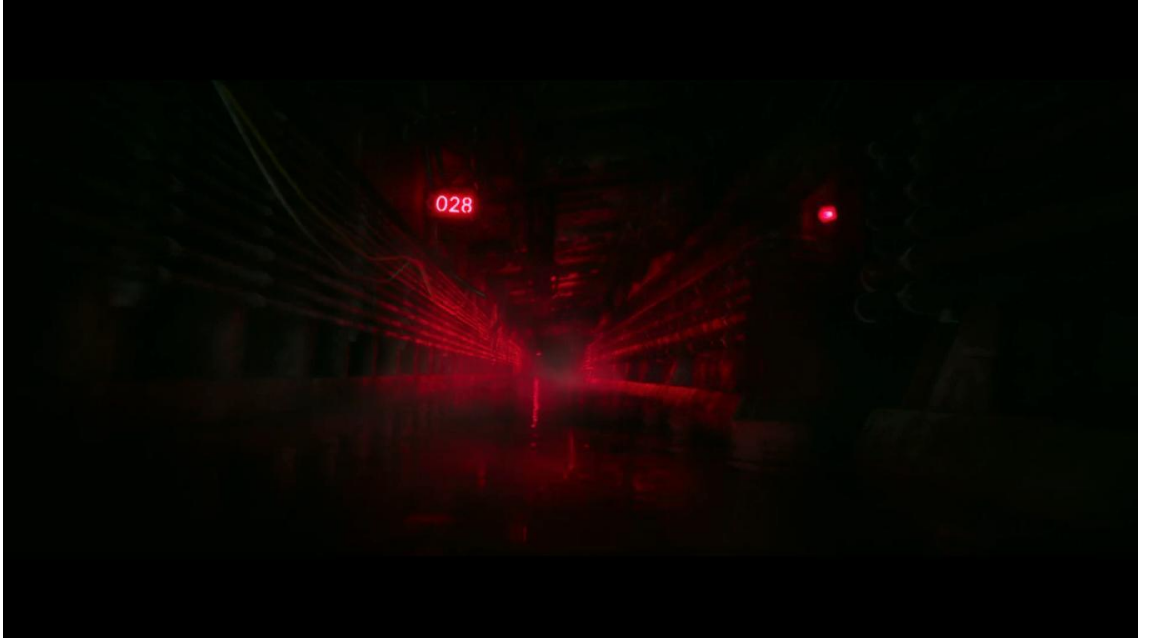
Filmde tamamıyla okyanus altında bulunan sonda istasyonun, dünyadan izole konumda olması ve steril bir yapı olarak ele alınması filmin sinematografik tercihleri üzerinde etki yapmaktadır. Filmde sonda istasyonunun tasarımıyla kişinin kapana kısıлып kalmış olduğu düşüncesi etrafından klostrofobi hissi uyandırılmaktadır. Uzun ve dar koridorlar, duvarlarda bulunan güvenlik ve acil durum notları gerginlik hissi yaratmaktadır.

Filmde aydınlatma tercihleri, mekânın dar, klostrofobik yapısını desteklemektedir. Filmde henüz felaketin gerçekleşmediği, istasyonun bütünlüğünü koruduğu giriş bölümünde ortam beyaz floresanlarla aydınlatılmaktadır. Bu, atmosferin oldukça loş, renksiz ve iç karartıcı olmasına sebep veren soğuk renk aydınlatma kullanımı ile yaratılmaktadır. Aydınlatmaların yanıp sönüyor olması ve sürekli olmaması ise bir arıza olabileceği düşüncesiyle birlikte, suyun altında bulunan istasyonda yaşanacak teknik bir sıkıntının nasıl sonuçlar doğurabileceği düşüncesi bir gerginlik faktörünü oluşturmaktadır.

Filmin genelinde okyanus altının karanlığının yansıtılması ve izleyicide tıpkı karakterler gibi sıkışmışlık hissinin oluşturulması için oldukça karanlık bir aydınlatma tercih edilmektedir. Sondanın bütünlüğünü kaybederek yıkıldığı sahneden sonra, karakterler enkazlar arasında hareket etmekte, ışık ise yalnızca karakterlerin ellerinde bulunan el fenerleri ve yer yer çalışmayı sürdüren ekran gibi aydınlatma kaynaklarından verilmektedir. Her ne kadar çekim esnasında sahnenin görülebilmesi için bir aydınlatma sistemi kuruluyor olsa da, çevrenin yalnızca karakterlerin ışık kaynakları ile aydınlanıyor olduğu illüzyonu başarılı bir şekilde izleyiciye aktarılmaktadır. Zaten enkazlar arasında hareket edilmesinden kaynaklı oldukça basık ve klostrofobik olan ortam, ışık kaynağının noksanlığı nedeniyle ekstra bir baskı ve gerginlik hissi yaratmaktadır. Özellikle Norah'nın sürünerek enkaz altında ilerlediği sahnelerde, sadece elindeki fenerin doğrultulduğu yerin görünüyor olması gerginliği tırmandırmakta, izleyicide karşısına ne çıkacağını bilmemesi etrafından bir korku hissi kurmaktadır.

Filmde karakterlerin ellerinde bulunan nesnelerden saçılan ışık aracılığıyla aydınlatmanın kurulması, suyun altında geçen sahnelerde ön plana çıkmaktadır. Dünyanın en derin noktası olan Mariana Çukuru'nun dibinde ışık olmaması sonucu aydınlatma yalnızca karakterlerin dalgıç kıyafetleri üzerindeki ışık kaynaklarından

gerçekleşmektedir. Bilinmez bir ortam olarak okyanus dibinin karanlık atmosferi, çevreye hâkim olamama durumu bu hususta bilinmezliğe karşı duyulan korkuyu tetiklemektedir. Paul ve Smith'in deniz dibinde olası hayatta kalanları aradıkları sahnede çevrenin ışıktan yoksunluğu gerek Paul ve Smith'in diyalogları ile gerek de görsellik ile izleyiciye aktarılmakta, izleyicinin bu bilinmezlik karşısında çaresizlik ve buna dayalı olarak korku duyması sağlanmaktadır. Kamera kullanımı ve müzik de filmin bir çok sahnesinde izleyicinin gerginlik hissini yavaşça yükselttilerek, her an bir şey olacakmış fikri ile izleyiciyi diken üzerinde tutmaktadır.



Underwater filminin temel anlatısı su altında bir felaketin yaşanması ve bu felaketten kurtulma çabası üzerine kurulmaktadır. Söz konusu anlatının korkutucu atmosferi aydınlatmada kullanılan renk tercihleri ile desteklenmektedir. Bu doğrultuda filmde özellikle kırmızı aydınlatma ön plana çıkmakta, loş ve karanlık atmosfer, kırmızı aydınlatmalar ile desteklenerek tehlikeli bir durum içerisinde bulunulduğu hissi aktarılmaktadır. Acil durum anonsları ve siren sesleri kırmızı aydınlatma kullanımını desteklemekte, böylece gergin bir atmosfer oluşturulmaktadır. Kırmızının yanı sıra filmde yeşil aydınlatma da sıklıkla kullanılarak, kırmızı ile zıtlık kurulmaktadır. Filmde sağlık ve ekipmanların güvenlik durumu yeşil renkli aydınlatmalar ile sağlanmaktadır. Böylece izleyicinin zihninde yeşil ışığın güvenliği ifade ettiği fikri oluşmaktadır. Güvenli

olma durumunu ifade eden yeşil renkten kırmızıya dönüşler filmin temposuna katkıda bulunarak işaret edilen gerginliğin oluşumunu sağlamaktadırlar. Norah, Smith ve Emily'nin Roebuck istasyonuna ilk ulaştıkları sahnede çevrenin tamamen kırmızı aydınlatmalar ile ışıklandırılıyor oluşu, Roebuck'ta da işlerin yolunda gitmediğinin bir tehlikenin varlığının göstergesi olarak kullanılmaktadır.

Filmde kamera hareketleri de aydınlatmanın yanında izleyici üzerinde etki kurmada ön plana çıkmaktadır. Filmde durağan ve plan sekanslarla kurulan kamera hareketleri ile çevrenin tanıtımı yapılmakta, filmin anlatısının merkezinde yer alan okyanus altı ve sondanın ürkütücülüğü böylelikle gösterilmektedir. Film doğrudan sondanın derinliğini ve çevreyi gösteren bir tilt hareketi ile açılmakta, izleyicinin deniz dibinin karanlığı karşısında korku, sondanın ihtişamı karşısında ise insan potansiyeline hayranlık duyması amaçlanmaktadır.

Filmde açılış sahnesi ve sakin geçen sahneler haricinde tamamen hareketli kamera kullanımı bulunmaktadır. Özellikle yer sarsıntısı veya bulunulan ortamın güvensizliğinden kaynaklı oluşan sarsıntılar hareketli kamera kullanımı ile yansıtılmakta, bu sayede izleyicide korku hissi uyandırılmaktadır. Karakterlerin enkaz altında hareketleri de hareketli takip kamerası ile işlenmektedir. Yer yer kamera öznel bir perspektife geçerek, karakterlerin sıkışmışlığı, ilerlemenin zorlukları ve enkazın klostrofobik yapısı izleyici üzerinde baskı uyandırarak gerginlik hissini harekete geçirmektedir.

Filmde ses ve müzik tasarımı da görsel sinematografik öğeleri destekleyerek filmin stresli atmosferini tetiklemektedir. Filmin anlatısının okyanus dibinden bir sondada geçmesi ve ortamın bir tesis olması sebebiyle film boyunca duyulan anons ve alarm sesleri büyük bir rahatsızlık oluşturmakta ve var olan gerginlik duygusunu artırmaktadır.

Filmin ses tasarımında anons ve alarm seslerinin yanı sıra etki yaratmada kullanılan bir diğer unsur su altında sesin hareketi olmaktadır. Karakterlerin su altında hareket ettikleri sahnelerde birbirleri ile konuşmaları telsizden duyulmakta, bu sayede filmde derin suyun altında sesin hareket edemeyeceği gerçeği ile bilimsel bir bağ kurulmaktadır. Aynı zamanda karakterlerin kıyafetler içerisinde yalnız olduğu ve çevrede

seslerini duyabilecek kimsenin olmadığı düşüncesi, ıssızlıktan kaynaklanan tekinsizlik hissinin uyandırılmasına neden olmaktadır.

Filmde müzik kullanımı ise izleyicide gerginlik ve aksiyonun etkisinin artırılmasının amaçlandığı sahnelerde ön plana çıkmaktadır. Arka planda düşük şiddette başlayarak öncelikle izleyiciye bir sıkıntının yaklaştığı hissi verilmekte, yavaş yavaş müziğin şiddeti yükselerek gerginlik tırmandırılmakta, son olarak ise gerginlik ve aksiyonun doruk noktasına ulaştığında müzik de en yüksek şiddetine ulaşmaktadır. Bu sayede izleyicinin sahneye tepkileri görselin yanında işitsel yollarla da desteklenmektedir.

Underwater filminde kurgu görsel ve işitsel kullanım ile birlikte etki yaratma konusunda öne çıkmaktadır. Bu hususta kurgu tercihinde özellikle yavaş çekim sahneler önemli olmaktadır. Filmin anlatısında bir kriz durumu oluştuğunda yıkımlar ve patlamalar yaşanmakta, bu, kurguda özellikle yavaş çekim ile aktarılmaktadır. Patlamalar esnasında görsel bir anda yavaşlamakta, ses boğuklaşmakta, izleyicinin patlamanın büyüklüğü karşısında hayranlık ve gerilim duyması amaçlanmaktadır. Patlamanın etkisiyle karakterlerin fiziksel durumlarında yaşanan baygınlık, görme ve işitme kaybı gibi etkiler de yavaş çekimler ve seslerin boğuklaşması ile aktararak, izleyici ve karakterler arasında bir özdeşleşme sağlanmaktadır.

Filmde sinematografik görsel ve işitsel öğeler aracılığıyla oluşturulan korku ve gerilim duygusu, anlatısal bazda anlaşılmazlık ve bilinmezlik çerçevesinde de dikkat çeken veriler sunmaktadır.

-Anlaşılmazlık ve Bilinmezlik

Underwater filmi, bilinmezlikler ile dolu Mariana Çukuru'na kurulmuş ve kaynak çıkartmak amacı ile kullanılan bir sonda ve bu sondanın çevresinde geçmektedir. Okyanusların dibinin bilinmezliği ve filmin dünyanın en derin noktası kabul edilen Mariana Çukuru'nda geçiyor olması, film evreninin dışına çıkarak gerçek dünya ile bağlantılı bir şekilde bilinmezlik olgusunu desteklemektedir. Bunun yanı sıra insanın deniz dibinde yaşamaya adapte bir canlı olmaması, doğal olmayan bir biçimde deniz dibinde kurulu olan kapalı bir tesiste yaşam durumu, izleyicinin filme karşı gergin bir hissiyat duymasını sağlamaktadır. Bu hususta okyanusun filmin anlatısının merkezinde

konumlandırılmış olması anlaşılmazlık ve bilinmezlik ögesinin en önemli kaynağı olmakta, böylece izleyicide filmi izlemeden dahi tekinsiz bir gerginlik hissi oluşmasını sağlamaktadır.

Hiçbir dış tehdit bulunmasa bile okyanusun derinliğindeki basınç ve insanın nefes alma sisteminin suya uyumlu olmaması durumu, sürekli bir tehlikenin var olduğu izlenimi yaratmakta ve bu hususta korku tetiklenmektedir. Filmde bulunan sondanın, insan tarafından yapılmış olan her yapı gibi kusursuz olmaması sonucu yaşanabilecek tehlikeler, okyanusun kilometrelerce altında olma durumu ve buna bağlı olarak yalnızlık olgusu, izleyici üzerinde baskı oluşturarak klostrofobiden kaynaklı bir bunalmışlık ve rahatsızlık hissi yaratmaktadır.



Filmin geçtiği bölgenin okyanus dibi olmasından ötürü atmosferin mutlak karanlık çerçevesinde şekillenmesi, karşılaşılabilecek herhangi bir tehlikenin görülememesine sebep olmakta ve bilinmezliğe karşı bir korku duyulmasını sağlamaktadır. Filmin finalinde bir siluet olarak gösterilen devasa yaratık, insanın okyanus tabanında nasıl bir yaşam olduğuna dair çok az bilgisi olduğu gerçeği ile paralel olarak izleyicide anlaşılmazlık ve bilinmezlik çerçevesinde yine korku duygusunu yaratmaktadır.

Filmin anlatısında bir anda oluşan ve sebebi bilinmeyen yıkımın varlığı, bilimsel olarak hiçbir mantık ile açıklanamamakta ve sondanın güvensizliği ile de birleşince devamında başka neler gelebileceğine dair korku oluşturmaktadır. Smith'in enkaz halindeki sondaya bakarken söylediği "O sondaj 6 bin ton ağırlığında. Nasıl o şekilde

sökölüp atılmış?’’ sözleri durumun açıklanamamasından kaynaklı ortaya çıkan korkuyu yansıtmaktadır. Bunun yanı sıra, özellikle Paul ve Smith’in okyanus tabanında yıkım sonrası hayatta kalan birisinin olup olmadığını aradıkları sahnede karşlarına ne çıkacağını bilemeden ilerlemeleri, izleyici ve karakterler arasında bir bağ kurarak, izleyicinin filmi diken üzerinde deneyimlemesini sağlamaktadır. Böylece izleyici de karakterler gibi karşısına daha önce görmediği bir şey çıkabileceği ve ortamın her türlü tehlikeye gebe olabileceği düşüncesi ile bir korku ve gerilim hissetmektedir. Anlaşılmazlık ve bilinmezlik böylece çevrenin tekinsizliği, ıssızlığı ve karanlığı ile birleşerek izleyicinin korkularını açığa çıkartmaktadır.



Cosmic-Horror kavramının temelinde yer alan yüce olgusu ve yüceye karşı duyulan huşu ve dehşet duygusu filmde okyanus üzerinden anlam kazanmaktadır. Filmin anlatısında, her ne kadar finalde çıkan yaratık veya sonda gibi yüce olguları bulunsa da, temelde yer alan yüce okyanusun kendisidir. Bu hususta filmi deneyimleyen izleyicinin aklında, dünya dışının aksine, aynı gezegen üzerinde bulunduğu yanı başında var olan ancak hakkında hiçbir bilgisinin olmadığı bir yücelik canlanmakta ve bu yüceye karşı bir dehşet duygusu ön plana çıkarak tekinsiz bir korku hissinin tetiklenmesine neden olmaktadır.

3.2.5.3 Posthümanist Unsurların Temsili

Posthümanist kuramın iki perspektifi olan eleştirel posthümanizm ve transhümanizm görüşleri Underwater filminin söylemine farklı noktalardan etki

etmektedir. Bu hususta filmin analizi eleştirel posthümanizm ve transhümanizm ana başlıkları altında gerçekleştirilebilmektedir.

3.2.5.3.1 Eleştirel Posthümanizm

Underwater filminin söyleminin doğa-kültür dikotomisi üzerine kurulu olması ve filmde rasyonel akıl ile doğanın kontrol altına alınma çabası, filmin eleştirel posthümanist yaklaşım çerçevesinde incelenmesine imkân tanımaktadır. Bu bağlamda film, dikotomi, ötekinin sunumu ve rasyonalizm başlıkları altında eleştirel posthümanist bir analize tâbi tutulabilmektedir.

-Dikotomi

Underwater filminin anlatısı doğa ve kültür dikotomisi üzerinden şekillenmektedir. Film, dünya kaynaklarının insan tarafından sonuna kadar sömürülmesini, rasyonel akıl aracılığıyla oluşturulmuş teknolojiler ile dünyanın en ücra ve derin noktasından bile bir kaynak çıkartma çabasını işlemekte ve söz konusu tema ile kültürün, doğa üzerinde kurduğu tahakkümünü ele almaktadır. Bu hususta filmin temelinde antroposentrizm olgusu bulunmakta, eleştirel posthümanizm perspektifinden bu olgunun eleştirisi filmin analizinde önemli yer tutmaktadır.

Moderniteye getirilmiş en büyük eleştirilerden biri olan araçsal aklın en nihayetinde ancak yıkımlara ve acılara yol açacağı olgusu, filmin anlatısı üzerinden oldukça önem kazanmaktadır. Aynı zamanda araçsal aklın kullanımı ile kültürün doğa üzerinde egemenlik çabası filmin anlatısının dikotomisini oluşturmaktadır. Böylece filmde yer alan doğa-kültür dikotomisinden yola çıkarak filmin oluşturduğu posthümanist ve transhümanist söylemler, özellikle teknoloji, ötekinin sunumu ve öznellik üzerinden irdelenebilmektedir.

Filmde doğa-kültür dikotomisi kadar modernite ve hümanizm kavramları ile ön plana çıkan birey-toplum dikotomisi de yer almaktadır. Görev bilinci, bireysellik ve toplumsallık gibi olgular çerçevesinden ele alınabilen birey-toplum dikotomisi her ne kadar ahlak felsefesi üzerinden tartışılmaya daha elverişli olsa da, modernitenin temel hümanist yaklaşımı çerçevesinde eleştirel posthümanizm başlığı altında da değerlendirilebilmektedir. Bu hususta çoğunluğun iyiliği için azınlığı feda etme olgusu, Mbembe'nin nekro-politika yaklaşımı ile örtüşmekte ve iktidar kavramı açısından anlam

kazanmaktadır. Filmin anlatısı boyunca başkalarının iyiliği için kendini feda etme motifi görülüyor olması, böylece birey-toplum dikotomisi üzerinden de okunabilmektedir.

Filmin ana karakteri olan Norah'ın güçlü bir kadın figürü olması, ötekinin sunumu ve toplumsal cinsiyet bağlamında eril-dişil bir dikotomi üzerinden değerlendirilebilmektedir. Bu hususta filmde ötekinin sunumunun ele alınması önem kazanmaktadır.

-Ötekinin Sunumu

Film ötekinin sunumu konusunda modernitenin Avrupa merkezîyetçi hümanist yapısı etrafından şekillenen toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında ele alınabilmektedir. Bu hususta toplumsal açıdan erkeklere biçilmekte olan mesleki ve sosyal roller, Underwater filminde kadın karakterler üzerinden okunabilmektedir.

Filmin ana karakteri olan Norah, okyanus tabanında yer alan Kepler 822 istasyonunda bir makine mühendisi olarak görev almaktadır. Film boyunca, mekanik ve dijital problemlerin çözülmesinin yanı sıra sıcak çatışma içerisinde de bulunan Norah karakteri üzerinden film, modernist toplum tarafından kadına ve erkeğe biçilen rol kodlarını kırmaktadır. Norah'ın yanı sıra Emily karakterinin de filmin finaline kadar hayatta kalması ve bunun yanı sıra Smith'i de kurtarması onun güçlü bir karakter olarak resmedilmesine, kadın karakter olarak ön plana çıkartılmasına ve toplumsal cinsiyet rolleri üzerine eleştirel bir söylemin oluşturulmasına neden olmaktadır.

Donna Haraway'in siborg kavramı ile oluşturduğu söylem, Norah ve Emily karakterleri ile paralellik göstermekte, karakterler cinsiyetsiz bir dünyanın bireyleri olarak değerlendirilebilmektedir. Filmin anlatısı içerisinde toplum ve toplumsal roller bulunmamakta, okyanus altında adeta ayrı ve yeni bir toplum kurulmaktadır. Bu hususta kara dünyasının modernist kuralları okyanus tabanı dünyasında geçerli olmamakta, güçlü ve elinden iş gelen karakter önem kazanmaktadır. Norah ve Emily karakterleri böylece cinsiyetsiz bir dünyanın, siborg bireyleri olarak kabiliyet ve yetileri ile ön plana çıkarak filmin finaline kadar hayatta kalmaktadırlar.

Filmde deniz yaratıklarının varlığı da ötekinin sunumu başlığı altından ele alınabilmektedir. Özellikle filmin anlatısında sondanın okyanus tabanından kaynak çıkartmak için kurulmuş olması gerçeği, sömürgecilik ve koloni kavramları

çerçevesinden okunabilmektedir. Kurulmuş olan sonda yapısı bir koloni devleti olarak nitelenebilmekte, istasyonlar ise o devletin şehirleri gibi değerlendirilebilmektedir. Bu hususta filmde sonda üzerinden bir sömürge ve koloni metaforu oluşturulmaktadır. Coğrafi keşifler ve kolonyalizm dönemlerinde yeni keşfedilen yerlerin “boş toprak” olarak değerlendirilmesi Underwater filminde Mariana Çukuru üzerinden ele alınabilmektedir. Tıpkı tarihi dönemlerde olduğu gibi, filmde de bu bölgede yaşayan bir halk bulunmakta, bu hususta Avrupa merkezietçi hümanist görüş çerçevesinde bu halk öteki olarak yer almaktadır. Filmin işleyişinde kötücül olarak gösterilen ve problemlerin ana kaynağı olan su altı halkının temelde bölgelerine giren işgalci ve sömürgeci güçlere karşı bir hareket içerisinde olması filmde ön plana çıkartılmakta, bu hususta insanın diğer türler ve toplumlar üzerinde bir tahakküm ilişkisi kuruyor olması onaylanarak aktarılmaktadır. Böylece bir öteki olarak okyanus halkı üzerinde kurulan tahakküm ilişkisi doğrudan hem antroposentrizm hem de Avrupa merkezietçi hümanizm düşünceleri çerçevesinden gerçekleşmektedir.

Eleştirel posthümanist yaklaşımın hümanizm ve antroposentrizm düşüncesine getirdiği en büyük eleştirileri, *Zoe*’nin *Bios*’u kapsadığı görüşü ve böylece yaşamın tüm türler ve canlılar ile birlikte ortak ele alınması gerekliliği üzerinden şekillenmektedir. Bu hususta monist vitalist bir biçimde yoldaş türler olarak ele alınabilecek insan dışı türler ve tüm yaşam ile uyum ve denge içerisinde yaşamak, eleştirel posthümanist yaklaşımın temel idealarından birisini oluşturmaktadır. Böylece filmde yer almakta olan okyanus halkının öteki olarak konumlandırılması ve şeytanlaştırılması, eleştirel posthümanizm çerçevesinden çatışmalı bir durum oluşturmakta, filmin anlatısında Avrupa merkezietçi hümanizm ve antroposentrizm ile kurduğu bağlar ön plana çıkmaktadır.

-Rasyonalizm

İnsanlık, yaşadığı dünya üzerinde akli ve bilinci aracılığıyla bir hakimiyet kurma çabası modernist görüşün temelini oluşturmaktadır. Aynı zamanda kültürün doğa üzerinde tahakküm kurma isteği, eleştirel posthümanizmin antroposentrizme karşıt olan yaklaşımı üzerinden ele alınabilmektedir. Filmin anlatısında okyanus tabanında kurulmuş olan sonda ve okyanusa hâkim olma çabası yer almakta, bilinmeyen ve gizemlerle dolu okyanus tabanı böylece rasyonel akıl yardımıyla aydınlatılmaya çalışılmaktadır.

Filmin gerek görselliğinde gerekse anlatısında sondanın yüceliği karşısında izleyicinin insan aklının neler yapabileceği ve insanın potansiyelinin ne noktalara ulaşabileceği konusunda hayranlık duyması beklenmektedir. Her ne kadar anlatıda sonda içerisinde bir problem çıkmış ve kriz anı gerçekleşmiş olsa da, kurtuluşun yine rasyonel akıl ile gerçekleşiyor oluşu, insan potansiyeline karşı duyulan hayranlığın ön plana çıkmasına sebep olmaktadır.

Eleştirel posthümanizmin rasyonel akıl ve Aydınlanma düşüncesine getirdiği en önemli eleştiri, rasyonel aklın bir tahakküm aracına dönüşerek, insanlığın sonunu getireceği fikri olmaktadır. Bu hususta Underwater filminde rasyonel akıl aracılığıyla okyanusun tabanına inilmesi, okyanusta bulunan ve dış dünya ile bağlantısı bulunmayan yaratıkları uyandırması, ötekinin sunumu konusunda onlar üzerinde tahakküm kurma çabası olarak ele alınabileceği gibi, filmin finalinde yaşanan büyük patlama ile bu canlıların sonunu da hazırlamaktadır. Filmin anlatısında rasyonel akıl kullanımı böylece bilinen anlamda insanlığın değil ancak başka türlerin sonunu hazırlamaktadır. Eleştirel posthümanizmin antroposentrizm karşıtlığı çerçevesinde, türlerin bir arada uyumlu yaşam sürmesi düşüncesinin tam aksine, insanın tahakkümünün diğer türler üzerinde hissedilmesi böylece filmde rasyonel akıl ile gerçekleştirilmektedir.

Filmde rasyonel aklın ön plana çıkartılarak geleceğin bu şekilde inşa edileceği fikri desteklense de, bu düşüncenin eleştirildiği sahneler de bulunmaktadır. Özellikle insanın yaptığı en ihtişamlı yapılardan birisi konumunda olan sondanın, tehlikeli okyanus tabanında bir kriz esnasında bütünlüğünü koruyamıyor olması, insanın her ne kadar hayran olunacak yapılara imza atıyor olsa da yüzde yüz kusursuz bir yapı üretemeyeceğini göstermektedir. Bu hususta tüm güvenlik önlemleri alınmış, kusursuz bir şekilde işlemesi gereken sistem bile problem çıkartmakta ve yerle bir olmaktadır. Benzer bir durum sondanın işlemlerini sağlayan devreler ve kaçış kapsülleri özelinde de görülmektedir. Güvenlik için oluşturulmuş bu unsurların, en önemli kullanım zamanları olan kriz anlarında problemler çıkartıyor oluşları ile insan her ne kadar akıllı ve mantığıyla doğayı kontrol etme çabası içerisinde bulunsun da öngörülemez durumların her zaman var olduğu düşüncesi aktarılmaktadır. Böylece her ne kadar hayranlık uyandıracak yapılar ve teknolojiler kullanılıyor olsa da doğanın yıkıcılığı rasyonel akla geçit vermemekte,

Braidotti'nin eleştirel posthümanist görüşünde olan yaşam mefhumunun Zoe'ye doğru genişlemesi, bu hususta doğa-kültür dikotomisi üzerinden anlam kazanmaktadır.

Bunun yanı sıra okyanus tabanında kurulu olan sonda, filmde doğrudan insanın hırsı ve açgözlülüğü ile özdeşleştirilmektedir. Paul karakterinin yaşanan felaketi “Çünkü çok derine indik. Tamam mı?” ifadeleri ile açıklaması, insanın rasyonel akıl aracılığıyla doğayı hakimiyet alma çabasındaki hırsının bir ifadesidir. Böylece insan hırsları ve doğayı tahakküm altına alma çabası, büyük bir yıkıma yol açabilecek hatalara neden olabilmektedir. Film ürettiği bu söylemler ile eleştirel posthümanizmin rasyonel akla karşı görüşü ile paralellik kurmaktadır.

Filmde rasyonel akıl çerçevesinde ortaya konan görüşler, filmin transhümanizm perspektifinden özellikle teknoloji alanında ele alınışı konusunda önemli yer tutmaktadır.

3.2.5.3.2 Transhümanizm

Underwater filminde insanın normal şartlar altında yaşayamayacağı bir ortamda var olması fikri işlenmektedir. Gelişen teknoloji ile insan doğayı kontrol altına almaya çalışmakta ancak bu çaba doğanın gücü karşısında yetersiz kalmaktadır. Filmin anlatısında yer alan doğanın kontrol edilemez oluşuna dair söylem filmin bir noktada transhümanizm eleştirisine dönmesine neden olmaktadır. Bu hususta filmin transhümanizme dair söylemleri teknoloji, öznenin durumu ve ölüm/ölümsüzlük başlıkları altından incelenebilmektedir.

-Teknoloji

Bill Joy'un teknolojinin riskleri ve insanlığın sonu konulu çalışmasında yer alan ve transhümanist perspektiften bir eleştirel görüş oluşturan fikirleri, Underwater filmi özelinde ele alınabilmektedir. Filmde her ne kadar toplu bir biçimde insanlığın sonu ön plana çıkmıyor olsa da, tehlikeli bir çevrede teknolojinin güven vermiyor olması, geniş bir perspektiften değerlendirildiğinde tüm insanlık için geçerli olabilmektedir.

Filmde okyanus tabanını delen sonda bir teknoloji harikası olarak yer bulmakta, böylece doğal yaşam alanı suyun altı olmayan insanların suyun altında yaşadığı ve çalıştığı bir yapay tesis görevi görmektedir. Filmin söyleminde teknoloji aracılığıyla insan sınırlarını aşmakta, basınç ve oksijen yoksunluğundan hayatta kalamayacağı bir ortam içerisinde yaşayabilmektedir. Transhümanist perspektifin teknoloji ile posthümana

ulařma süreci çerçevesinde, Underwater filminde yer alan bu durum anlam kazanmaktadır.

Filmin eleřtirel yaklařımında yer alan doęanın bir řekilde teknoloji ve kùltùre hâkim olacaęı olgusu, teknolojiyi bir nevi anlamsız kılarak, insanın posthümana ulařmasının çok da mümkün olmadığı fikrinin oluřmasını saęlamaktadır. Öyle ki transhümanist perspektiften ele alındığında, robotik, genetik mühendislięi ve nanoteknoloji gibi olgular ile tekillięe, dolayısıyla da posthümana ulařmanın mümkün olduęu fikri, Bill Joy’un ele aldıęı gibi beklenmedik bir sıkıntı karřısında insan ırkının toplu bir biçimde yok olmasına sebep olabilmektedir. Underwater filminde teknolojinin etkisi ile kurulmuř olan ancak doęa tarafından yok edilen sonda, bu hususta transhümanist görüřte ele alınan robotik, genetik mühendislięi ve nanoteknolojiye karřılık gelmektedir. Beklenilmeyen bir problem yařandığında ya da en ufak bir hatanın oluřumunda dahi büyük bir yıkıma sebep olacak olması, Underwater filminin doğrudan anlatısal temelini oluřturmaktadır. Emily karakterinin söyledięi “Bunu biz yaptık. Okyanusun dibini deldik. Çok fazla ileri gittik ve řimdi intikam alıyor. Burada olmamamız gerekirdi. Hiç birimizin.” sözlerine Norah’ın hak vermesi, filmin söyleminde doęanın tahakküm altına alınması sonucu doğabilecek yıkımların sorumlusunun ancak insan olduęu düşüncesini onaylamaktadır. Böylece Underwater filmi teknoloji ağıısından transhümanizmin bir eleřtirisi olarak deęerlendirilebilmektedir.

Filmde teknoloji ile baęlantılı bir biçimde bulunan dięer olgu ise, řirketler ve kapitalist düzeni ön plana çıkartmaktadır. Transhümanist düşüncede insanın posthümana ulařmasında yařanacak teknolojik geliřmelerin devletleri ortadan kaldıracaęı ve özel řirketlerin güç odaęı konumuna geleceęi düşüncesi, Underwater filminde yer alan Tian Endüstri örneğinde vücut bulmaktadır. Filmde okyanus dibinde yer alan sondanın doğrudan bir devlete baęlı olmaması, her ne kadar karakterler Amerikalı olsa dahi, sondanın bir özel řirketin mülkü olması ve okyanusun dibini adeta kendi topraęı haline getirmesi, transhümanist düşünce ile paralellik kurmaktadır. Kapitalist düzende řirketlerin ana amacının kârlılık olması, insan hayatının önemini düşürmekte, eřitlik problemleri bař göstermektedir. Bu hususta filmde anlatının temelinde bir řirket olması, transhümanizmin posthümana ulařma yolunda řirketlere atfedilen önemin bir eleřtirisi

niteliği taşımaktadır. Filmin anlatısında teknolojinin ele alınması böylece transhümanizme eleştirel bir yaklaşım getirmesi çerçevesinde anlam kazanmaktadır.

-Öznenin Durumu

Öznellik olgusu Underwater filminde birey-toplum dikotomisi çerçevesinde değerlendirilebilmektedir. Filmin anlatısında bulunan çoğunluğun iyiliği için kendini feda etme olgusu bu hususta toplumsal bir bakış açısını barındırmakta, Kartezyen öznenin bireysel yapısından ayrılarak monist öznenin toplumsal yapısına doğru bir genişleme göstermektedir.

Transhümanist görüşün çıkış noktalarından birisi Kartezyen düalizm olmaktadır. Kartezyen düalizm içerisinde yer alan zihin ve bedenin bir ayrım içerisinde bulunması, transhümanist öznenin zihin temelinde değerlendirilmesine ve posthümana ulaşma yolunda Moravec'in yaptığı ayrıma paralel olarak zihnin ve bilincin ön plana çıkmasını sağlamaktadır. Filmde yer alan öznelerin değerlendirilmesinde, karakterlerin içerisinde bulundukları topluluktan güç bulması ve kendilerini bir bütünün parçası olarak konumlandırmaları ile monist özne yapısı desteklenmektedir. Bu hususta filmde bulunan Rodrigo'nun Norah kurtulsun diye kendini feda etmesi, Kaptan'ın ekibin ilerleyebilmesi adına geride kalmış olması ve Emily'nin Smith'i adeta sırtında taşıyarak kurtarması gibi olgular bireysellikten uzak ve toplumdan güç alan bir özne motifinin oluşmasını sağlamaktadır.

Filmin özneye yaklaşımı eleştirel posthümanist görüşün monist öznesi üzerinden anlam kazanmaktadır. Ancak transhümanist görüş de buna paralel olarak toplumsal iyilikten bahsetmekte, transhümanistler posthümana ulaşmanın toplum için gerçekleşeceğini ön plana sürmektedirler. Fakat özellikle Fukuyama'nın transhümanist eleştirisinin eşitlik temelinde olması, transhümanist öznenin toplumsaldan ziyade bireysel bir ilerlemeyi ön plana çıkardığı üzerinden şekillenmektedir. Böylece filmde yer alan özne konumlandırılması, bireyselden uzak toplumsal bir özne olarak, transhümanist yaklaşıma ters olmakla birlikte eleştirel posthümanist görüş penceresinden anlamlandırılabilir.

-Ölüm/Ölümsüzlük

Underwater filminde transhümanist anlamda ölümsüzlük düşüncesi çerçevesinde herhangi bir veri bulunmamaktadır. Ancak daha önce yer alan insan için uygun olmayan bir ortamda yaşanabilir bir atmosfer yaratılmış olması, insanın potansiyeline ulaşarak yaşam standartlarını değiştirmekte ve normalde insanı öldürebilecek şeylere meydan okumasını sağlamaktadır. Bu perspektiften filmde her ne kadar ölümsüzlük hakkında bir yaklaşım bulunmasa dahi, teknolojik gelişmeler ve adaptasyon sonucunda ölümsüzlüğe ulaşmak mantıksal çerçevede mümkün olabilmektedir.

Filmde ölüm olgusu bir korku ve travma şeklinde ele alınmaktadır. Emily karakteri filmin ilk yarısında hiç kimsenin kurtulamayacağını ve öleceğini histerik bir yaklaşım ile sergilemektedir. Rodrigo'nun ölümü üzerine Emily'nin söylediği "Daha önce ölen birini görmemiştim." sözü, ölümün korkunçluğu ve sanki hayatın bir parçası olmadığına dair vurgu oluşturmaktadır. Bu hususta film söylemsel olarak ölümün gerçekliğini Emily karakteri üzerinden kurmaktadır.

Ölümün insan için korkutucu olması ve her şeyin sonu olarak görülmesi, transhümanist yaklaşımda da obsesif hale gelmiş bir durumu ifade etmektedir. Bu hususta filmde bireyin ölümün gerçekliği karşısında psikolojik olarak verdiği tepkiler, transhümanist yaklaşım paralellik göstermektedir. Özellikle bu kadar teknolojik birikim ve güvenlik önlemine rağmen ölümün hala var olması, filmde ölümsüzlüğün var olamayacağına dair bir söylem oluşturmaktadır. Bu hususta filmde ölüm ve ölümsüzlük bağlamında transhümanist bir veri elde edilememektedir.

3.3 Bulguların Değerlendirilmesi

Bu çalışmada niteliksel film analizi ile incelenen ve son beş yıla ait olan The Void, The Endless, Annihilation, In The Tall Grass ve Underwater filmleri, Cosmic-Horror unsurlarının değerlendirilmesi, eleştirel posthümanist ve transhümanist unsurlar bağlamında değerli veriler sunmaktadır. İnceleme kapsamında filmler Cosmic-Horror unsurlarının değerlendirilmesinde sinematografik açıdan ve anlaşılabilirlik ile bilinmezlik; eleştirel posthümanist unsurların değerlendirilmesinde dikotomi, ötekinin sunumu ve rasyonalizm; transhümanist unsurların değerlendirilmesinde ise teknoloji, öznenin durumu ve ölüm/ölümsüzlük alt başlıkları kurularak irdelenmektedir.

Cosmic-Horror unsurlarının filmlerde yer alan yansımaları hususunda, sinematografik çıktılar göz önünde bulundurulduğunda ele alınan filmlerin tamamı izleyicide gerginlik ve korku hissinin oluşturulması açısından benzer yollara başvurmaktadır. Filmlerin tamamında oldukça loş ve doğal ışık görünümlü aydınlatmalar kullanılmakta, karanlık atmosfer izleyici üzerinde göremediği tehlikelere ve bilinmezliğe karşı hissedilen bir korku hissi uyandırmaktadır. The Void filminde karakterler ile izleyici arasında aydınlatma üzerinden bir bağ kurulmakta, çevrenin gözükmediği ışısız ortamın bir anda aydınlanmasıyla karakterlerde olduğu gibi izleyicide de ani bir tepki yaratılmaktadır. The Endless ve In The Tall Grass filmlerinde çoğunlukla dış çekimlerin yer almasından ötürü doğal bir ışık kullanımı bulunmakta, yaşanan olayların gerçek hayatta geçtiği izlenimi oluşturularak anlatıda yer alan gariplikler karşısında bir korku hissi uyandırılmaktadır. Annihilation filminde bulunan Parıltı olgusu ve bu olgunun çevre üzerinde kırılmalara yol açması aydınlatma kullanımında ön plana çıkmakta, her ne kadar dış çekimler yer alsa da ışık sanki bir prizmadan kırılıyormuş gibi yansıtılmaktadır. Bu kullanım ile izleyicide bilinmeyen bir olgu karşısında duyulan huşu ile dehşet hissi tetiklenerek korku ve gerilim duygusuna ağırlık verilmektedir. Underwater filminde aydınlatmanın kullanımının renk paletini belirlemesi ile kriz anında olumsuz ve sıkıntılı bir durum olduğu gerçeğinin kırmızı aydınlatmayla veriliyor olması yine gerginlik duygusunun oluşmasını sağlamaktadır.

Filmlerde mizansen tercihleri özellikle sahneler çerçevesinde, karakterlerin sanki dışarıdan bir varlık tarafından izleniyormuş olduğu fikrini oluşturmaktadır. The Void ve In The Tall Grass filmlerinde kadraja sokulan duvar kirişi veya sık çalılar gibi objeler ve

The Endless filminde kullanılan balık gözünü andıran efektli kareler bu hususta karakterlerin dış dünyadan izleniyormuş olduğu etkisini tetiklemektedir. Bunun yanı sıra filmlerde sıklıkla hareketli kamera kullanılması, harekete bağlı olarak aksiyon, gerilim ve korku duygusunun pekişmesini sağlamaktadır. Özellikle Underwater ve The Void filmlerinde oldukça klostrofobik ve basık olan ortamlarda öznel kameralara yer veriliyor olması, atmosferin baskı oluşturmaya ve izleyicinin filmi deneyimlerken her daim diken üzerinde ve gergin olmasına neden olmaktadır. Bunun yanı sıra In The Tall Grass filminde kovalama sahnelerinin öznel ve hareketli kamera ile çekiliyor olması zaman zaman izleyiciyi kovalayan, zaman zaman ise kaçan konumuna sokarak aksiyona dahil etmektedir. Kamera kullanımında özellikle Annihilation ve Underwater filmlerinde ön plana çıkan, büyüleyici ve tekinsiz çevrenin kamera hareketleri ile gösterilmesi, bir huşu duygusu uyanmasına ve ilgi çekiciliğin artırılmasına neden olmaktadır.

Tüm filmlerde ses tasarımı ve özellikle müzik kullanımları benzerlik göstermektedir. Filmlerin tamamında sanki aynı bestecinin elinden çıkmış gibi çok benzer tarzlarda ve benzer tempolarda müzikler yer almaktadır. Özellikle gerilim ve korku hissinin yükseltilmeye çalışıldığı sahnelerde kullanılan ve adeta bir radyasyon ölçeği sesini andıran cızırtılı müzik, Cosmic-Horror'un bilinmeyen karşısında duyulan korku duygusu ile özdeşleşmekte, bu nedenle filmlerin tamamında kullanılmaktadır. Müziklerin radyasyon ölçeği andıran bir ses barındırıyor olması, tıpkı radyasyonun anlamlandırılmaz ve tehlikeli yapısına işaret ettiği gibi Cosmic-Horror'da bulunan tehlikenin anlamlandırılmazlığı arasında paralellik kurarak, izleyicide bilinç dışı bir gerginlik oluşturma amaçlanmaktadır. Müzik tercihlerinin yanı sıra filmlerin tamamında müziklerin düşük şiddet ile başlıyor ve yavaşça şiddeti artıyor oluşu, müziğin ilk duyulduğu anda izleyiciye bir şeylerin yaklaşıyor olduğu sezdirilerek, şiddetinin artmasıyla gerginlik tırmandırılmaktadır. Böylece ele alınan tüm filmlerde müzik, görselliği destekleyerek izleyicinin duyguları üzerinde bir hakimiyet kurmaktadır.

Tüm filmlerin bir diğer ortaklaştığı nokta ses tasarımı konusunda olmaktadır. Filmlerin tamamı, ıssız, az insanın bulunduğu terk edilmiş ortamlarda geçmekte, ortam doğal olsun veya olmasın karakterlerin çevre içerisinde yalnızlığı ön plana çıkartılmaya çalışılmaktadır. Bu hususta tüm filmlerde ses tasarımı çevre sesleri oldukça önem taşımakta, ortamın rahatsız edici derecede sessiz olduğu, çevre sesleri ile izleyiciye

aktarılmaktadır. Gündelik hayatta dikkat çekmeyecek, bir saatin, adım attığında ezilen çimlerin veya kıyafete sürtülen bir bezin sesi gibi normalde düşük şiddetli olan sesler fazlasıyla kullanılmakta, böylece çevrenin ne kadar sessiz olduğu vurgulanmaktadır. Fakat Underwater filminde bir kriz anı yaşandığı için ortam sesi, kriz kaynaklı uyarılar, alarmlar ve anonsların sürekli olarak duyulduğu bir ses tasarımı kurmaktadır. Ancak insan sesinden yoksunluk durumu üzerinden değerlendirildiğinde Underwater'da, ses tasarımı karakterlerin mekânda yalnız ve insanlardan uzak olduklarını hissettirmektedir. Bu hususta filmlerde yalnızlığın vurgulanması amacıyla kullanılmakta olan ortamın ıssızlığını ön plana çıkartan ses tasarımı, izleyicinin karakterler ile özdeşleşerek, yalnızlık, çaresizlik ve buna bağlı olarak korku duygusunun açığa çıkmasını sağlamaktadır.

Filmlerin tamamında Cosmic-Horror unsurlar çerçevesinde bir yüce tanımlaması bulunmaktadır. The Void filminde finaldeki kara piramit, The Endless filminde sürekli dışarıdan izleyen gizemli varlık, Annihilation filminde Parıltı, In The Tall Grass filminde kaya ve Underwater filminde ise okyanusun derinlikleri doğrudan karşısında dehşet ve huşu duyulacak yüceleri oluşturmaktadır. Böylece filmler Cosmic-Horror'un yüce karşısında tutumu çerçevesinden korku duygusunun uyandırılmasını sağlamaktadır.

Filmlerin anlatısında bulunan anlaşılmaaz olaylar ve bilinmeyene karşı duyulan korku olgusu da ortaklık gösteren bir diğler unsur olmaktadır. The Void filminde gizemli bir kültün bulunması ve ölen insanların grotesk bedenler olarak hayata dönmesi doğrudan anlaşılmaazlık çerçevesinde karakterleri etkileyerek bu sayede korku hissi uyandırmaktadır. The Endless filminde insanları döngüler içerisinde tutan ve sürekli öldürüp tekrar diriltten bir varlığın bulunuyor olması, bilinmez bu güç karşısında izleyicinin dehşete düşmesine, döngülerin açıklanamaz oluşları da anlaşılmaazlığa dayalı korkunun oluşmasına neden olmaktadır. Annihilation filminde Parıltı'nın, içerisinde bulunan tüm canlılar üzerinde etkisinin olması, onların genetik yapısını değıştirmesi ve dış dünya ile bağlantıyı tamamen kopartması, anlamlandırılamaaz bir atmosfer yaratmakta ve anlaşılmaazlık ile bilinmezlik olgusu etrafından izleyicinin hem gördüğü sahnelerin güzelliğı karşısında huşu duymasına hem de doğanın yıkıcılığı karşısında dehşete düşmesine neden olmaktadır. In The Tall Grass filminde tıpkı The Endless filmi gibi bir döngü kavramının bulunuyor olması ve zaman çizgisinin doğrusal bir şekilde ilerlemeyip,

döngüsel bir harekette bulunması, izleyicinin filmin olay örgüsünü anlamlandırabilmesini güçleştirmekte, bunun yanı sıra kaynağı ve amacı bilinmeyen bir gücün varlığı korku hissinin uyanmasına neden olmaktadır. Son olarak Underwater filminin, insanlığın bilgisinin çok kısıtlı olduğu okyanus altında geçiyor olması, aynı gezegen üzerinde yaşadığımız ve bilemediğimiz güçlerin var olabileceği düşüncesiyle doğrudan bilinmezlik karşısında bir korku uyanmasına yol açmaktadır. Böylece bu çalışmada analiz edilen tüm filmler, sinematografik ve anlatısal çıktılar çerçevesinde Cosmic-Horror unsurlarını barındırdığı tespit edilmektedir.

Bu çalışmada eleştirel posthümanizm ve transhümanizm çıkış noktaları incelendiğinde şu tespitleri yapmak mümkün olmaktadır:

Analize tâbi tutulan filmlerin tamamı, söylem dilini bir dikotomi üzerine kurmaktadır. Filmlerde kurulan dikotomiler benzerlik göstermekte, filmlerde doğa-kültür veya *Bios-Zoe* dikotomisi ön plana çıkmaktadır. The Void filminin söylemsel temelinde bulunan ve anlatıyı şekillendiren ölüm-yaşam dikotomisi, doğa-kültür ile paralel bir işleyiş gütmekte, böylece doğa-kültür dikotomisinin bir kolu olarak söyleme hizmet etmektedir. Filmler doğa ve kültür dikotomisiyle, eleştirel posthümanist düşüncenin antroposentrizm karşıtı görüşü çerçevesinde değerlendirilebilmektedir. Böylece filmlerin ürettikleri söylemler ile eleştirel posthümanist yaklaşımın tüm dikotomileri reddeden monist vitalist görüşünü desteklediği ifade edilebilmektedir. Filmler kurulan bu doğa-kültür dikotomisiyle doğanın kültürü kapsadığını, bir başka deyişle *Zoe* 'nin *Bios* 'a doğru genişlediği görüşünü desteklemektedirler.

Ötekinin sunumu konusunda ele alınan filmler evrenlerinden ve anlattıkları hikayelerden kaynaklı olarak ötekiye farklı açılardan yaklaşmaktadırlar. The Void ve The Endless filminde ötekinin sunumu iktidar kavramı üzerinden irdelenebilmekte, biyoiktidar ve nekro-politika kavramları bu filmlerde önem kazanmaktadır. Annihilation ve Underwater filmlerinde özellikle toplumsal cinsiyet rolleri ön plana çıkmakta, güçlü kadın ana karakterlerinin hikâyede rolleri böylece toplumsal cinsiyetin oluşturduğu kodların yıkımını amaçlamaktadır. In The Tall Grass filminde ve yine The Void ile Underwater filmlerinde bulunan insan dışında bir topluluk, postkolonyal görüş çerçevesinden ve nekro-politika üzerinden açıklanabilmektedir. Böylece filmlerin evrenlerinden kaynaklı ötekiye dair sunumları farklılık gösterse de filmler, eleştirel

posthümanizmin ötekinin durumu ve Avrupa merkezîyetçi Vitruvius estetiğini reddeden görüşlerine paralel bir yaklaşım sergilemektedirler.

Aydınlanma felsefesi ve modernitenin temelinde bulunan rasyonel düşüncenin analiz edilen filmlerde ele alınış biçimleri filmde eleştirel posthümanist yaklaşımın yanı sıra transhümanist yaklaşım üzerinde de doğrudan bir etkiye sahip olmaktadır. Analiz edilen filmlerde rasyonalizmin iki farklı şekilde ele alındığı tespit edilmiştir. Bu yaklaşımlardan ilki, rasyonel aklın bir tahakküm ve yıkım aracına dönüşme potansiyelinden yola çıkmaktadır. Bu yaklaşım doğa-kültür dikotomisi üzerinden anlam kazanmakta ve akıl aracılığıyla doğanın kontrole alınması fikrini kapsamaktadır. The Void filminde Doktor Powell'ın ölümü rasyonel akıl ile alt etme çabası, ancak bu çabanın insanlar üzerinde bir tahakküm nesnesine dönüşüyor olması, rasyonel aklın nihayetinde bir tahakküm nesnesine dönüşeceği fikri ile örtüşmektedir. Underwater filminde rasyonel akıl ile gelişen teknoloji sayesinde insanlık okyanusun daha önce ulaşamadığı noktalarına ulaşmakta, ancak bu durum suyun altında görev alan insanlara sadece yıkım getirmektedir. Rasyonel aklın doğa üzerinde kurduğu tahakküm Annihilation filminde de görülebilmektedir. Filmin anlatısında Zoe'nin Bios'u kapsamasının önüne rasyonel aklın ürettiği yıkım silahları ile geçilmektedir. Filmlerde görülen rasyonalizmin bu ilk kullanımı, eleştirel posthümanist görüşün, salt araçsal aklın ancak insana yıkım getireceği fikri ile örtüşmektedir.

Filmlerde rasyonalizme getirilen ikinci yaklaşım ise The Endless ve In The Tall Grass filmleri örneği üzerinden gerçekleşmektedir. Bu filmlerde özellikle akıl ve mantık yoluyla olguların açıklanamıyor oluşu, sadece rasyonel akıl ile her sorunun üstesinden gelinebileceği fikrine bir eleştiri olarak değerlendirilebilmektedir. Postmodernist yaklaşımda savunulan ve eleştirel posthümanizmin de sahip çıktığı bir fikir olarak modernist rasyonel düşüncenin dünyayı sıkıcı bir yer yaptığı ve büyüsünü öldürdüğü görüşü, her şeyin rasyonel akıl ile çözülemeyeceği söylemini desteklemektedir. Özellikle The Endless ve In The Tall Grass filmlerinin rasyonalizme yaklaşımı eleştirel posthümanizm düşüncesi ile böylece bağlantı kurmaktadır.

Bu çalışmada analiz edilen filmler transhümanizm çerçevesinde, teknoloji, öznenin durumu ve ölüm/ölümsüzlük olguları üzerinden ele alınmıştır. Filmlerin eleştirel

posthümanizm perspektifinden söylemler şekillendiriyor oluşları, transhümanizme nasıl bir bakış açısı barındırdıkları düşüncesini de önemli kılmaktadır.

Rasyonalizm açısından eleştirel bir söylem oluşturmuş filmlerin transhümanizmin teknoloji bağlamında ortaya koyduğu fikirler de paralellik göstermektedir. Özellikle The Void ve Underwater filmleri, transhümanist görüşte sıklıkla irdelenen insanlığın sonu olgusu üzerinden okunabilmektedirler. The Void filminde Doktor Powell'ın genetik çalışmaları insanları değiştirmekte, onları acı çeken ve bilinçsiz yaratıklar haline getirmektedir. Genetik mühendisliğin tehlikeli olarak görülen yapısı bu hususta The Void filminde ön plana çıkartılmakta, eleştirel posthümanist görüşü destekler bir çerçeve oluşturularak transhümanist yaklaşımın eleştirilmesine neden olmaktadır. Underwater filminde dünyada sınırlılıklardan ötürü ulaşımın mümkün olmadığı Mariana Çukuru'na insanın teknoloji sayesinde ulaşmış olması ve oradan kaynak çıkartması, kurulan sondanın bütünlüğünü koruyamaması sonucu bir felaket senaryosuna dönüşmektedir. Bu hususta Underwater filminde oluşturulan söylemin temelde insan yapımı olan teknolojinin hatalar barındırabileceği, bu nedenle de robotik, genetik mühendisliği ve nanoteknolojinin insanlığın sonu senaryosunda aktif rol oynayacağı fikri ile örtüşerek transhümanist düşünceye eleştirel bir yaklaşım getirilmektedir. The Endless, Annihilation ve In The Tall Grass filmlerinde ise teknoloji bakımından önemli veriler elde edilememekte, bu filmlerde teknoloji Haraway'ın ifade ettiği yoldaş türler düşüncesi çerçevesinden ele alınmaktadır. Böylece The Void ve Underwater filmlerinin teknoloji bağlamında oluşturdukları söylem, eleştirel posthümanizm görüşleri ile örtüşmekte ve transhümanizme bir eleştiri niteliği taşımaktadır.

Bu çalışmada ele alınan filmlerin her birinde öznenin durumu hikâye ve olay örgüsü gereği farklı işlenmekte, ancak iktidarın özne üzerinde kurduğu tahakküm ortaklık göstermektedir. The Void ve The Endless filmlerinde bir iktidar ve panoptikonun varlığı, özneliğin yitimine sebep olmaktadır. Bu hususta The Void filminde değişmiş grotesk bedenler üzerinde Doktor Powell'ın kurmuş olduğu tahakküm, The Endless filminde ise panoptikonun kamp çevresinde kurduğu tahakküm ilişkisi, özneliğin yitimine sebep olarak onu adeta bir deney malzemesi ve eğlence aracına dönüştürmektedir. Transhümanizme getirilen eleştirilerden biri olan, posthümana ulaşma yolunda tahakküm

ve iktidarın güç kazanacağı görüşü bu hususta iki filmde öznelğin yitimi ile aktarılmaktadır.

Annihilation, In The Tall Grass ve Underwater filmlerinde ise özne, monist bir çerçeveden ele alınabilmektedir. Özellikle kendini feda etme olgusunu içeren In The Tall Grass ve Underwater filmlerinde, bireylikten çıkarak toplumun bir parçası olma durumu, iktidara ve tahakküme karşı bir başkaldırı niteliği taşımaktadır. Annihilation filminde ise yaşamın döngüsellliği vurgulanmakta ve öznenin durumunun Kartezyen bakış açısının sabitlik görüşünün aksine, sürekli hareket halinde ve değişim içerisinde olduğu gösterilmektedir. Lena'nın bedeni, Kane'nin ise zihninin yok edilmesi sonucunda finalde ikisinin de hayatta kalması, öznenin zihin ve beden dikotomisinden kaynaklanmadığına işaret etmektedir. Bu hususta ele alınan filmler, her ne kadar öznelik durumuna farklı noktalardan yaklaşımlar getiriyor olsalar da temelde ortaklaştıkları nokta, transhümanizmin iktidar ve tahakküm kavramlarının özne ile ilişkisinin özneliği öldürdüğü ve öznenin zihin-beden ayrımı üzerinden ele alınamayacak bir bütünün parçası olduğu düşüncesidir. Böylece filmlerin tamamı öznenin durumu çerçevesinden transhümanizme bir eleştiri getirmektedirler.

Transhümanist düşüncenin en önemli çıkış noktaları, insanın potansiyeline ulaşması ve ölümsüzlük olgularıdır. İnsan potansiyeline ulaşip ölümsüz bir varlık olması ile posthüman duruma gelecektir. Bu çalışmada analize tâbi tutulan filmlerde ölüm ve ölümsüzlük düşüncesine önem verilmekte, filmlerin söylemleri insanın ölümlülüğü olgusu üzerine kurulmaktadır.

The Void filminin anlatısı doğrudan transhümanist düşüncenin insanı potansiyeli fikri ile paralellik kurarken, Doktor Powell'ı ölümsüzlüğü hedefleyen bir karakter olarak resmetmektedir. The Endless filminde ise ölümsüzlük döngüler içerisinde var olmaktadır. Öte yandan Annihilation filmi, ölümü ve yaşamı döngüsel olarak ele almakta, ölümün bir son olmadığını, döngünün bir sonraki aşaması olduğunu aktarmaktadır. In The Tall Grass filmi de benzer bir yaklaşım ile ölümü döngüsel bir biçimde ele almakta, ancak ölümün hayatın bir gerçekliği olduğu ve ne yapılsa yapılsın ölümden kaçmanın mümkün olmayacağı olgusunu da söylemsel olarak vurgulamaktadır. Underwater filminde ise ölüm fedakârlık olgusu olarak gösterilmekte, ölümün toplumsal değil bireysel bir kavram olduğu fikri oluşturulmaktadır. The Void ve The Endless filmlerinde ölümsüzlüğe

ulařmanın sürekli acı ve ıstıraba ikin olduęu dűřüncesi vurgulanarak, lümün doęallıęı ön plana ıkartılmaktadır. Bu bağlamda Annihilation, In The Tall Grass ve Underwater filmlerinin yaklařımları olan lümün döngüsellıęi, ondan kamanın mümkün olmadığı ve onun bireysel olduęu görüşleri, lümün doęallıęı fikri ile paralellik oluřturmaktadır. Böylece filmler, transhümanizmin lümsüzlük dűřüncesi ve insanın potansiyeli fikrine bir eleřtiri getirmektedirler.

Filmlerin söylemlerinin eleřtirel posthümanizm perspektifinden anlam kazanması, transhümanist perspektifi ise yine eleřtirel posthümanist dűřünce ile eleřtiriye tutması, alışmanın temel varsayımı olan Cosmic-Horror unsurlar barındıran filmlerin eleřtirel posthümanizm ve transhümanizm kuramları çerçevesinde okunabileceęi dűřüncesini onaylamaktadır. Bunun yanı sıra korku-bilimkurgu türü olarak Cosmic-Horror unsurları barındıran filmlerin daha karamsar bir yaklařımda bulundukları ve pozitif transhümanist perspektiften ziyade eleřtirel olan posthümanist perspektiften söylem üretiyor olmaları, elde edilen önemli bulgulardan olmaktadır. Bu hususta korku sinemasından kaynaklı olarak muhafazakâr ve karamsar yapının bir eleřtiri aracı olarak kullanılması anlam kazanmaktadır. Filmlerin tamamında yer alan eleřtirel yaklařımlar ile transhümanist dűřüncenin olanaklılıęı sorgulanarak, farklılıklar üzerinden bir ayrıma giden Avrupa merkezietçi hümanizm ve antroposentrizm dűřünceleri eleřtirilmektedir. Böylece alışmanın ıkıř noktası olan Cosmic-Horror unsurları barındıran filmlerin eleřtirel posthümanizm çerçevesinde deęerlendirilebileceęi ve bu türden filmlerin transhümanizme eleřtirel bir yaklařım getireceęi varsayımları niteliksel film analizi sonrasında elde edilen bulgular sayesinde desteklenmektedir.

Sonuç

“Posthümanizm ve Cosmic-Horror Sineması” adlı bu tez çalışması, modernite ve hümanizm kavramları ile ortaya çıkan Avrupa merkezîyetçilik ve antroposentrizm düşüncelerinin, günümüz dünyasında nasıl yorumlandığı ve gelecekte alacağı hal üzerine fikirler ortaya koyan posthümanizm kuramının sinema filmlerinde yansımalarını analiz etmektedir. Tez, posthümanizm kuramı çerçevesinden doğa-kültür, birey-toplum ve zihin-beden gibi dikotomilerin günümüz dünyasında ne gibi çıktıkları olduğu ve gelecek tahminlerinde neye dönüşeceklerinin bilimkurgu-korku filmleri üzerinden yeniden okunmasını amaçlamaktadır. Analiz edilmek üzere ele alınan filmlerin güncel döneme ait olması, söylemsel açıdan posthümanizmin temelinde bulunan Avrupa merkezîyetçi hümanizm ve antroposentrizm düşüncelerinin, günümüzdeki yansımalarının değerlendirilmesinde önem kazanmaktadır. Bu hususta çalışma, analiz edilen filmler doğrultusunda eleştirel posthümanizmi dikotomi, ötekinin sunumu ve rasyonalizm kavramları üzerinden; transhümanizmi ise teknoloji, öznenin durumu ve ölüm/ölümsüzlük görüşleri üzerinden bir okumayı tâbi tutmaktadır. Böylece güncel toplumsal konular ile sinemada yer alan eserler arasında bağlantı ortaya konulmaktadır.

Posthümanist kuram merkezinde yer alan düşünceye yaklaşım bakımından iki perspektif çerçevesinden ele alınabilmektedir. Bu perspektifler eleştirel posthümanizm ve transhümanizmdir. Posthümanist kuram hümanizm kavramı üzerinden bir sonralık ifade ettiğinden ötürü, oluşturulan iki perspektif de temelde hümanizm kavramını irdelemekte ancak kavrama yaklaşım biçimleri farklılık göstermektedir. Eleştirel posthümanizm, hümanizme eleştirel ve karşıt bir yaklaşım getirirken, transhümanizm hümanizmi destekleyici bir açıdan yaklaşmaktadır. Ancak iki perspektif de hümanizm sonrası bir dünyada, insanın toplumsal durumu üzerine söylemler üretmektedirler.

Eleştirel posthümanizm temelini modernite ve hümanizm kavramlarının toplumda yarattığı eşitsizlikler üzerinden inşa etmektedir. Rosi Braidotti, Donna Haraway ve Cary Wolfe gibi eleştirel posthümanist düşünürler kavrama postkolonyalizm, feminist kuram ve türlerin eşitliği çerçevelerinden yaklaşmakta, Avrupa merkezîyetçi hümanizm ve antroposentrizmi eleştiriye tutmaktadırlar. Eleştirel posthümanist söylem olarak Avrupa merkezîyetçi hümanizmin kültür, dil, din, ırk ve cinsiyet gibi olgular çerçevesinden insanlar üzerinden, antroposentrizmin ise türsel bağlamda insan dışında kalan canlı yaşam

üzerinden ayrıma gittiği düşüncesini savunmaktadır. Bu şekilde eleştirel posthümanizm hümanizme bir eleştiri getirmekte ve hümanizmin sonrası bir dünya olarak posthümanizmi önermektedir. Eleştirel posthümanist düşüncede hümanizm sonrası dünyanın varlığı olarak insan toplumsal cinsiyetten, her türlü milliyetten ve türsel üstünlükten sıyrılmış, tek bir monist çerçevede ele alınmaktadır. Böylece eleştirel posthümanizm geçmişten gelen ve güncel problemler ile bu problemlerin çözümü sonrasında kurulabilecek bir geleceği tahayyül etmektedir.

Transhümanist yaklaşımda ise hümanizm görüşü desteklenerek insanın geleceğinin ancak rasyonel akıl ve pozitif bilimlerde olduğu görüşü savunulmaktadır. Ray Kurzweil, Nick Bostrom, Carl Elliott gibi düşünürlerin katkı sağladığı transhümanist görüşte, insan dünyanın merkezinde bulunan varlık konumundadır, bu konuma ise ancak akli ve mantığı ile gelir. Fakat insan henüz kendi potansiyeline ulaşmamıştır. İnsan potansiyeline yine aklını kullanarak ulaşabilecektir ve böylelikle tek ve mutlak bir varlık olarak ele alınabilecektir. Bu hususta eleştirel posthümanizmin üzerinde durduğu eşitsizlikler gibi konular transhümanist perspektifte önem arz etmemekte, insan salt bir varlık olarak ele alınmaktadır. Transhümanist düşünce insanın güncel toplumsal durumunu ele almamakta, bunun yerine geleceğe yönelik fikirleri ön plana çıkartmaktadır. Ancak transhümanist düşünce içerisinde yer alan, teknoloji gelişimi ile ömrün uzaması, hatta ölümsüzlüğe ulaşılması, dış dünyaların keşfi ve kolonileştirilmesi, insanlığın yok olma riski gibi konuları, güncel çerçeveden de kuramı önemli kılmaktadır. Böylece geleceğe dair kazançlar ve risklerin hesaplanması transhümanist kuram ile gerçekleştirilmektedir.

Posthümanizm kuramın iki perspektifi olan eleştirel posthümanizm de transhümanizm de hem güncel toplumsal olgular, hem de geleceğe dair oluşturulan insanın toplumsal durumu fikirleri açısından güncel önemli düşünceler niteliği taşımaktadırlar.

Sinema sanatı gerek güncel toplumsal olaylardan etkilenmesi ve bu olayları işlemesinden dolayı gerekse bir gelecek resmi oluşturmasından dolayı posthümanizm kuramı çerçevesinde önemli olmaktadır. Bir görsel anlatı olan sinemanın toplumsal olayları işlemesi ve gelecek tahminlerinde bulunması salt anlatının ötesine geçmekte, görsel bir dil kullanarak izleyicide o gerçeklikte bulunuyormuş hissi yaratarak adeta bir

simülasyon evreni oluşturmaktadır. Bu nedenle posthümanist kuram için sinema sanatında işlenen söylem önem kazanmaktadır. Özellikle sinemada korku ve bilimkurgu türleri gerek toplumsal olayların işlenmesi gerekse gelecek tahminlerinde bulunulması konusunda söylemsel açıdan ön plana çıkmaktadırlar. Korku sineması bir toplumsal eleştiri biçimi olarak eleştirel posthümanizm perspektifinden, bilimkurgu sineması ise fütürist yapısı nedeniyle transhümanizm perspektifinden incelenebilmektedir.

Bu tez çalışmasının birinci bölümünde posthümanizm kuramının temelini anlamlandırılabilmesi adına modernite ve postmodernite olguları irdelenmekte, daha sonrasında ise eleştirel posthümanizm ve transhümanizm kavramları önemli düşünürlerin fikirleri ve söylemleri ışığında açıklanmaktadır. Posthümanizmin toplumsal olarak güncel konular ile olan bağlantısı ve gelecek hakkında fikirleri ile böylece bağlantı kurulmaktadır. Ayrıca analiz edilmek üzere ele alınan filmlerin kuramsal altyapısı, birinci bölümde oluşturulmaktadır. Buna müteakiben çalışmanın ikinci bölümünde korku sineması, bilimkurgu sineması ve bilimkurgu-korku sinemasının gelişimi ile içkin olduğu söylemler aktarılmakta, böylece analiz edilen filmlerin türler ile bağlantıları ortaya konulmaktadır. Bunun yanı sıra posthümanist kuramlar ile sinema bağlantısı kurulmaktadır. Analiz edilen filmler birinci bölümde açıklanan eleştirel posthümanizm ve transhümanizm düşüncelerinin, dikotomi, ötekinin sunumu, rasyonalizm, teknoloji, öznenin durumu ve ölüm/ölümsüzlük başlıkları altında, ikinci bölümde açıklanan Cosmic-Horror türünün sinematografik ve anlatısal çıktıları bağlamında incelenmektedir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise Cosmic-Horror türünden, her yıl için birer tane olmak üzere son beş yıla ait filmler analiz için seçilmektedir. Seçilen filmlerde türsel ortaklık gözetilmekte ve böylece posthümanist kuramın Cosmic-Horror türü ile olan bağlantılı söylemleri birbiriyle ilişkilendirilmektedir.

Niteliksel film analizine tâbi tutulan ilk film 2016 yapımı The Void filmidir. Filmde kırsal, az insanın yaşadığı ve ıssız olarak nitelendirilebilecek bir bölgenin hastanesinde geçen olaylar anlatıyı şekillendirmektedir. Filmde ölüm olgusu insanın potansiyeline ulaşip ölümü yenmesi fikri üzerinden transhümanizm ile bağlantılı bir söylem taşıdığı tespit edilmektedir. Ancak ölümsüzlük düşüncesi zorla insanlar üzerinde deneyler yapılması çerçevesinde bir tahakküm aracı olarak ele alınmakta ve rasyonel aklın ancak insanlığın sonunu getireceği düşüncesi ile örtüşmektedir. Bu hususta da

eleştirel posthümanist çerçeveden transhümanist görüşe eleştirel bir yaklaşım ile yaklaşılmasına neden olmaktadır. Öyle ki eleştirel posthümanizm, modernitenin krizlerinin ve eşitsizliklerin hümanizm ve Aydınlanma düşüncesinden kaynaklandığı görüşleri ile The Void filmi özelinde rasyonel aklın bir tahakküm aracına dönüşmesi üzerinden söylemsel olarak izleyiciye aktarılmaktadır.

Bu çalışmada analiz edilen ikinci film 2017 yapımı The Endless filmidir. The Endless filminde zaman döngüleri içerisinde sıkışmış bir alanda yer alan ölüm ve yeniden doğum unsurları işlenmekte, dikotomilerin ortadan kalktığı monist bir düşünce etrafından eleştirel posthümanist görüş ile bu bağlamda film örtüşmektedir. Filmde ölüm ve yeniden doğum olguları bir döngü içerisinde var olmakta, bir karşıtlık olarak bulunmamaktadır. Bu hususta eleştirel posthümanist görüşte yer alan *Bios* ve *Zoe* dikotomisinde, *Zoe* 'nin aslında *Bios* 'a içkin bir konumda olması ve tüm yaşam ile kültürün bir döngü içerisinde birbirlerini tetikleyerek sürmesi, filmin döngüsel ölüm ve yeniden doğum söylemi ile örtüşme göstermektedir. Bunun yanı sıra döngülerin bir üst güç, panoptikon tarafından kontrol ediliyor olması modernitenin temelinde yer alan iktidar tahakkümü üzerinden anlam kazanmaktadır. İnsanın bu döngüsel olgu içerisinde asla özgür bir özne olamayacağı düşüncesi, döngüye geniş çerçeveden bakılarak bu döngüden çıkılabileceği fikri ile desteklenmekte, iktidarın alt edilmesi ancak öznenin monist bir perspektifi kabulü ile gerçekleşeceği düşüncesi üzerinden söylemsel olarak aktarılmaktadır. Bu hususta The Endless filmi eleştirel posthümanizmin dikotomilerin reddi ve modernitenin unsurlarına eleştirisi çerçevesinde söylemsel paralellikler taşıyarak, modern dünya içerisinde öznenin durumu ve iktidar gözünde ötekileştirme olguları üzerinden anlamlı bir çıktı sunmaktadır.

Çalışmada ele alınan ve niteliksel film analizine tâbi tutulan üçüncü film 2018 yapımı Annihilation olmaktadır. Annihilation filminde uzaydan gelen ve dünyada çevre üzerinden anlaşılamaz etkilere neden olan Parıltı isimli bir fenomen işlenmektedir. Parıltı etki alanında bulunduğu bölgelerde bir değişim yaratmakta, daha öncesinde insana ait olan, yani doğa-kültür dikotomisinde kültürün hakimiyetinde olan bölgeleri doğaya tekrardan kazandırmakta ve sürekli bir gelişim eğilimi göstermektedir. Yine eleştirel posthümanist görüş içerisinde *Zoe* ve *Bios* olguları çerçevesinde Parıltı'nın *Zoe* 'nin bir temsili olması ve Braidotti'nin yaşam mefhumunun *Zoe* 'ye doğru genişletilmesi düşüncesi ile filmin oluşturduğu anlatı örtüşmektedir. Parıltı'nın etki alanında bulunan

bölgeler üzerinde kırılmalar gerçekleştirerek tüm canlılığı tek bir ortak töz etrafından şekillendirmekte, filmde görülen insan şeklinde bitkiler veya insan cesetlerinden çıkan sarmaşıklar ile çiçekler, tüm yaşamın ortak bir tözden geldiği monist görüş ile örtüşmektedir. Filmin finalinde yer alan zihin ve beden dikotomisinden ortaya çıkan iki farklı öznenin aslında birbirinin aynısı olduğu, öznenin zihin üzerinden veya beden üzerinden değil bir bütün halinde okunabileceği görüşü ile dikotomiler reddedilerek monist vitalist bir fikir söylemsel olarak aktarılarak eleştirel posthümanist görüş ile bir örtüşme sağlanmaktadır. Bunun yanı sıra insanın potansiyeli olgusunun kibirli bir düşünce olduğu, yaşamın merkezinde insanın değil doğanın yer aldığı ve yok oluş kavramının insanı ilgilendiren bir fikir olarak doğayı etkilemiyor oluşu transhümanist düşünceyi bir eleştiriye tutarak doğa ve kültür dikotomisinin yer almadığı ortak bir yaşam düşüncesi önermektedir. Böylece film eleştirel posthümanist görüş üzerinden bir transhümanizm eleştirisini barındırmaktadır.

Niteliksel film analizine tâbi tutulmak üzere ele alınan dördüncü film olan 2019 yapımı *In The Tall Grass* filminde çalılık bir alan içerisinde döngüsel zaman içerisinde sıkışıp kalmış karakterler ele alınmaktadır. Filmin döngüsellliği daha öncesinde incelenmiş olan *The Endless* filminden farklı olarak var olmakta, *The Endless*'ta ölüm ve yeniden doğum bir döngüsellik içerisinde yer alırken *In The Tall Grass* filminde zamanın kendisi doğrudan döngü içerisinde var olmaktadır. Zamanın döngüsellliği fikri rasyonel aklın her şeyin ölçütü olmadığı düşüncesi üzerinden aktarılmakta, filmde çalılık alanın rasyonel aklı anlamsız kılması bir eleştiri olarak bulunmaktadır. Bunun yanı sıra eleştirel posthümanist görüşün monist yaklaşımı döngüsel zaman üzerinden de anlamlı bulunabilmekte, döngüsel olarak ölüm ve doğum olguları doğanın ve yaşamın merkezinde yer almaktadır. İnsanın yaşamının rasyonel akla bağlı olmadığı, monist bir ortak yaşamı kabulü ile gerçekleşeceği fikri filmin finalinde onaylanmaktadır. Bunun yanı sıra filmde yer alan kabile olgusu eleştirel posthümanizm üzerinden öteki söylemi etrafında incelenebilmektedir. Çalılık alanın karakterler tarafından boş bir alan olarak görülmesi, ancak içerisinde bir yaşamın yer alıyor olması tıpkı coğrafi keşifler zamanında yeni dünyanın keşfinde öteki olarak konumlandırılan yerlilerin insan statüsünde kabul edilmemesi gibi okunabilmektedir. Bu hususta eleştirel posthümanist görüşün öteki

sunumu filmde kabile olgusu ile önem kazanmakta, transhümanizm ise rasyonel aklın aslında hiçbir şeyin çözümü olmadığı görüşü ile eleştiriye tutulmaktadır.

Bu tez çalışmasında son analiz edilmek üzere seçilmiş film 2020 yapımı Underwater filmi olmaktadır. Filmde dünyanın en derin noktası kabul edilen Mariana Çukuru'na kurulmuş bir sonda ve buradan kaynak çıkarma çabası yer almaktadır. Filmin söyleminde insan aklı ve mantığı sayesinde dünyanın her bir noktasına hakimiyet sağlamak ve yaşamın mümkün olmadığı en derin noktada bile tesisler kurularak bir yaşam sağlanmaktadır. Ancak filmin anlatısında sondada çıkan bir problem sonucu bu ütöpik dünyanın tehlikeler ile dolu bir hayatta kalma mücadelesine dönüşüyor olması transhümanist eleştiri içerisinde bulunan insanın yok oluşunun ancak yine teknoloji ile olması fikri ile örtüşmektedir. Öyle ki insanın üretimi olan makineler ve cihazlar kusurlu yapılar olarak ele alınabilmektedir. Tüm hayatın ve canlılığın kusurlu bir yapıya bağlanması ise ancak ve ancak insanlığın sonunu getirecek olaylar dizisinin başlangıcı olmaktadır. Bu hususta transhümanist görüşte yer alan nanoteknoloji, genetik bilimi ve robotik gibi olguların, nanobotların kontrolsüz çoğalması, laboratuvar ortamında geliştirilen tehlikeli virüslerin yayılması, robotların insan üzerinde tahakküm kurması riskleri ile birlikte insanlığın sonunun geleceği düşüncesi ile filmde sondanın yıkımı sonucu yüksek basınç altında insanların yaşayamayacağı bir ortamda gerçekleşen felaket örtüşmektedir. Bu hususta filmde rasyonel aklın önemli ancak kusurlu olduğu aktarılmakta, eleştirel posthümanizm üzerinden filmin söylemi bir transhümanist eleştiri olarak konumlanmaktadır. Bunun yanı sıra deniz tabanının doğayı, sondanın ise kültürü sembolize ettiği doğa-kültür dikotomisi, eleştirel posthümanist çerçeveden *Zoe* ve *Bios* olguları üzerinden okunabilmekte, *Bios* 'un *Zoe* 'yi kontrol altına almadığı, *Zoe* 'nin *Bios* 'u içinde barındırdığı bir yaklaşım sergilenmektedir.

Analiz edilen filmler, tez çalışmasının temelinde yer alan Cosmic-Horror türünün ve bilimkurgu-korku sinemasının güncel toplumsal olaylara ışık tutması ve gelecek tahayyülünde bulunması düşüncesini, eleştirel posthümanizm ve transhümanizm açısından incelenebileceğini onaylanmaktadır.

Çalışmanın ileri sürdüğü bilimkurgu-korku sinemasının oluşturduğu evren ve gelecek tahminlerinin güncel toplumsal sorunlar çerçevesinde eleştirel posthümanizm ile paralellik göstererek transhümanist düşünceye bir eleştiri getiriyor olması varsayım,

yapılan niteliksel film analizi sonucunda doğrulanmaktadır. Böylelikle bu çalışma, Türkçe alanyazında sınırlı olarak yer alan posthümanist kuram ile sinema ilişkisinde yeni bir perspektif kazandırılması ve posthümanist kuram ile Cosmic-Horror türünün bilinirliğinin artırılması hedefine ulaşmaktadır.

Bu tez çalışmasında posthümanizm ve sinema ilişkisi bağlamında kurulmuş olan temel varsayım, analiz edilen filmler sonucunda doğrulanmaktadır. Böylece çalışma amacına ulaşmakta, çalışmanın sonucunda elde edilen bulguların çerçevesinde, özellikle posthümanizm alanında bundan sonraki yeni yapılacak çalışmalara ışık tutması temenni edilmektedir.

Kaynakça

- Ađın, B. (2020). *Posthümanizm: Kuram, Kavram, Bilim-kurgu*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Akay, A. (1995). *Michel Foucault'da İktidar ve Direnme Odakları*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Asimov, I. (1975). How Easy to See the Future!. *Natural History*. 4(1), 62.
- Badmington, N. (2003). Theorizing Posthumanism. *Cultural Critique*. 53, 10-27.
- Badmington, N. (2004). *Alien Chic: Posthumanism and the Other Within*. New York: Routledge.
- Baily, D., Sandberg, A., Gustavo, A., More, M., Wagner, H., Vita-More, N., Leidl, E., Staring, B., Pearce, D., Fantegrossi, B., den Otter. Fletcher, R., Morrow, T., Chislenko, A., Crocker, L. D., Reynolds, D., Elis, K., Quinn, T., Sverdlov, M., Kamphuis, A., Spaulding, S., Bostrom, N. (2009). Transhumanist Declaration. <https://humanityplus.org/transhumanism/transhumanist-declaration/> adresinden elde edildi. Erişim tarihi: 12.07.2021.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu* (Çev. İpek Bülbülođlu). Ankara: Dost Kitabevi.
- Baudrillard, J. (2009). *Gösterge Ekonomi Politikı Hakkında Bir Eleştiri* (Çev. Oğuz Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Dođu Batı Yayınları.
- Baumann, F. (2010). Humanism and Transhumanism. *The New Atlantis*. 29, 68-84.
- Beauvoir, S. (1985). *The Second Sex*. Londra: Jonathan Cape.
- Best, S. Ve Kellner, D. (2016). *Postmodern Teori* (Çev. Mehmet Küçük). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bolter, J. D. (2016). Posthumanism. *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*. 1-8. DOI: 10.1002/9781118766804.wbiect220
- Bostrom, N. (2003). Are You Living in a Computer Simulation?. *Philosophical Quarterly*. 53(211), 243-255.
- Bostrom, N. (2005). In Defence of Posthuman Dignity. *Bioethics*. 19(3), 202-214.

- Bostrom, N. (2009). The Future of Humanity. *Geopolitics, History, and International Relations*, 1(2), 41-78.
- Bould, M. (2019). *Bilimkurgu*. İstanbul: Kolektif Kitap.
- Braidotti, R. (2018). *İnsan Sonrası* (Çev. Öznur Karakaş). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Braidotti, R. (2021). *İnsan Sonrası Bilgi* (Çev. Seyran Sam, Eda Çaça). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Browning, T. (Yönetmen). (1931). *Dracula* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Universal Pictures.
- Burleson, D. R. (2009). *Lovecraft: Disturbing the Universe*. Lexington, KY: The University Press of Kentucky.
- Burnham, W. H. (1888). Memory, Historically and Experimentally Considered. I. An Historical Sketch of the Older Conceptions of Memory. *The American Journal of Psychology*. 2(1), 39-90.
- Cabrera, L. Y. (2015). *Rethinking Human Enhancement: Social Enhancement and Emergent Technologies*. New York: Palgrave Macmillan.
- Carroll, N. (1981). Nightmare and the Horror Film: The Symbolic Biology of Fantastic Beings. *Film Quarterly*. 34(3), 16-25.
- Carroll, N. (1987). The Nature of Horror. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 46(1), 51-59.
- Cevizci, A. (1999). *Paradigma Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Cevizci, A. (2009). *Felsefe Tarihi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Cevizci, A. (2017). *Aydınlanma Felsefesi*, İstanbul: Say Yayınları.
- Clough, P. T. (2008). The Affective Turn. *Theory, Culture & Society*. 25(1), 1-22.
- Corliss, L. (1997). *The Philosophy of Humanism*, New York: Humanist Press.
- Davies, T. (1997). *Humanism*. New York: Routledge.
- Dawley, J. S. (Yönetmen). (1910). *Frankenstein* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Edison Manufacturing Company.
- Dawson, A. (2016). *Extinction: A Radical History*. New York: OR Books.

- Deleuze, G., Guattari, F. (1993). *Kapitalizm ve Şizofreni 2: Bin Yayla* (Çev. Ali Akay). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Demirci, T. T. (2006). *Korku Sinemasının Psikanalizi*. İstanbul: Es Yayınları.
- Douglas, G. (Yönetmen). (1954) *Them!* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Warner Bros.
- Drexler, K. E. (1985). *Engines of Creation: The Coming Era of Nanotechnology*. London: Forth Estate.
- Elliott, C. (2003). Humanity 2.0. *The Wilson Quarterly*. 27(4), 13-20.
- Ferrando, F. (2019). *Philosophical Posthumanism*. New York: Bloomsbury.
- Fisher, T. (Yönetmen). (1959). *The Hound of the Baskervilles* (Film). Birleşik Krallık: Hammer Films.
- Fisher, T. (Yönetmen). (1959). *The Mummy* (Film). Birleşik Krallık: Hammer Films.
- Foucault, M. (1966). *Les mots et les choses*. Éditions Gallimard
- Foucault, M. (1970). *The Order of Things*. Routledge Classics.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay) Ankara: İmge Kitabevi.
- Foucault, M. (2001). *Kelimeler ve Şeyler: İnsan Bilimlerinin Bir Arkeolojisi* (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). Ankara: İmge Kitabevi.
- Foucault, M. (2007). *Cinselliğin Tarihi* (Çev. Hülya Uğur Tanrıöver). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2012). *İktidarın Gözü*. (Çev. Işık Ergüden, Osman Akınhay) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Freund, K. (Yönetmen). (1932). *The Mummy* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Universal Pictures.
- Fukuyama, F. (2004). Transhumanism. *Foreign Policy*. 144, 42-43
- Furedi, F. (2001). *Korku Kültürü: Risk Almanın Riskleri* (Çev. Barış Yıldırım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Garland, A. (Yönetmen). (2018) *Annihilation* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Paramount Pictures, Skydance Media, Scott Rudin Productions.

- Gay, P. (1989). The Freud Reader. S. Freud, *Leonardo Da Vinci and a Memory of His Childhood* (443-481). New York: W. W. Norton & Company.
- Giddens, A. (2010). *Modernite ve Bireysel-Kimlik: Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum* (Çev. Ümit Tatlıcan). İstanbul: Say Yayınları.
- Good, I. J. (1965). Speculations Concerning the First Ultraintelligent Machine. *Advances in Computers*. 6, 31-88.
- Gordon, C. (1980). Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977 Michel Foucault. M. Foucault, *The Eye of Power* (146-166). New York: Pantheon Books.
- Grassie, W., Hansell, G. R. (2010). H+/- Transhumanism and Its Critics. K. N. Hayles, *Wrestling with Transhumanism* (215-226). W. Grassie, *Millennialism at the Singularity: Reflections on the Limits of Ray Kurzweil's Exponential Logic* (249-270). Philadelphia: Metanexus.
- Guest, V. (Yönetmen). (1955). *The Quatermass Xperiment* (Film). Birleşik Krallık: Hammer Films.
- Gunn, J. (1996). Teaching Science Fiction. *Science Fiction Studies*. 23(3), 377-384.
- Habermas, J. (1981). Modernity versus Postmodernity, *New German Critique*, No: 22, s.3-24.
- Habermas, J. (2010). Modernlik: Tamamlanmamış Bir Proje, *Dipnot Dergisi*, Sayı:1, 29-41.
- Hantke, S. (2010). American Horror Film: The Genre at the Turn of the Millennium. S. Hantke, *Introduction: They Don't Make 'Em Like They Used To: On the Rhetoric of Crisis and the Current State of American Horror Cinema* (vii-xxxii). B. Davis, K. Natale, "*The Pound of Flesh Which I Demand*" *American Horror Cinema, Gore, and the Box Office, 1998-2007* (35-57). Jackson, MS: Universty Press of Mississippi.
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Haraway, D. (2010). *Başka Yer* (Çev. Güçsal Pular). İstanbul: Metis.

- Harvey, D. (2014). *Postmodernliğin Durumu* (Çev. Sungur Savran). İstanbul: Metis Yayınları.
- Hassan, I. (1985). The Culture of Postmodernism. *Theory, Culture & Society*. 2(3), 119-131.
- Hayles, K. N. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Heidegger, M. (2013). *Hümanizm Üzerine* (Çev. Yusuf Örnek). Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu.
- Heilbroner, R. L. (1995). *Visions of the Future: The Distant Past, Yesterday, Today, Tomorrow*. New York: Oxford University Press.
- Hobbes, T. (2007). *Leviathan* (Çev. Semih Lim). İstanbul: YKY.
- Hollinger, R. (2005). *Postmodernizm ve Sosyal Bilimler* (çev. Ahmet Cevizci), İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Honda, I. (Yönetmen). (1954). *Gojira* (Film). Japonya: Toho Film Co. Ltd.
- Hooper, T. (Yönetmen). (1974). *Texas Chain Saw Massacre* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Vortex.
- Hull, T. (2006). H. P. Lovecraft: a Horror in Higher Dimensions. *Math Horizons*. 13(3), 10-12.
- IMDb. Dracula, 1931. Erişim Tarihi: 04.08.2021. Erişim Adresi: https://www.imdb.com/title/tt0021814/?ref =nv_sr_srsrg_8 .
- Jarvis, D. S. L. (1998). Postmodernism: A Critical Typology. *Politics & Society*. 26(1), 95-142.
- Joshi, S. T. (2010). Time, Space, and Natural Law. *Lovecraft Annual*. 4(1), 171-201.
- Joy, B. (2000). Why the Future Doesn't Need Us. http://www.wired.com/wired/archive/8.04/joy_pr.html adresinden elde edildi. Erişim tarihi: 14.07.2021.
- Kakoudaki, D. (2017). *Robot Anatomisi: Edebiyat, Sinema ve Kültürel Çalışmalarda Yapay İnsan* (Çev. Deniz Aras). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Kawin, B. F. (2012). *Horror and the Horror Film*. Londra: Anthem Press.

- Kilgore, D. D. W. (2010). Difference Engine: Aliens, Robots, and Other Racial Matters in the History of Science Fiction. *Science Fiction Studies*. 37(1), 16-22.
- Kostanski, S. Ve Gillespie, J. (Yönetmen). (2016) *The Void* (Film). Kanada: 120dB Films, Cave Painting Pictures, JoBro Productions & Film Finance.
- Kurzweil, R. (2020). *İnsanlık 2.0: Tekilliğe Doğru Biyolojisini Aşan İnsan*. İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Leslie, J. (1998). *The End of the World: The Science and Ethics of Human Extinction*. New York: Routledge.
- Lovecraft, H. P. (1973). *Supernatural Horror in Literature*. New York: Dover Publications.
- Lovecraft, H. P. (2019). *Cthulhu'nun Çağırısı*. (Çev. Hasan Fehmi Nemli) İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Lucas, G. (Yönetmen). (1977). *Star Wars* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Lucasfilm.
- Lumière, A., Lumière, L. (Yönetmen). (1896). *L'arrivée D'un Train A La Ciotat* (Film). Fransa: Lumière.
- Lyotard, J. (1992). *Postmodern Explained*. Minnesota:University of Minnesota Press.
- Lyotard, J. F. (2014). *Postmodern Durum* (Çev. İsmet Birkan). Ankara: BilgeSu
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*. 50, 370-396.
- Mbembe, A. (2003). Necropolitics. *Public Culture*. 15(1), 11-40.
- Méliés, G. (Yönetmen). (1896). *Le Manoir Du Diable* (Film). Fransa: Star Film Company.
- Méliés, G. (Yönetmen). (1902). *Le Voyage dans la Lune* (Film). Fransa : Star Film Company.
- Méliés, G. (Yönetmen). (1903). *Le Chaudron Infernal* (Film). Fransa: Star Film Company.
- Méliés, G. (Yönetmen). (1903). *Le Monstre* (Film). Fransa : Star Film Company.
- Méliés, G. (Yönetmen). (1905). *Le Diablo Noir* (Film). Fransa : Star Film Company.

- Menzies, W. C. (Yönetmen). (1953) *Invaders From Mars* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Edward L. Alperson Productions.
- Miller, T. S. (2011). From Bodily Fear to Cosmic Horror (and Back Again). *Lovecraft Annual*. 5(1), 121-154.
- Moore, G. E. (1965). Cramming more components onto integrated circuits. *Electronics*, 38(8).
- Moorhead, A. Ve Benson, J. (Yönetmen). (2017) *The Endless* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Snowfort Pictures, Pfaff & Pfaff Pictures, Love & Death Productions.
- Moreland, S. (2018). New Directions in Supernatural Horror Literature. S. Moreland, *The Birth of Cosmic Horror from the S(ub)lime of Lucretius* (13-42). A. Burger, *Gazing Upon "The Daemons of Unplumbed Space" with H. P. Lovecraft and Stephen King: Theorizing Horror and Cosmic Terror* (77-98). Cham, İsviçre: Plaggrave Macmillan.
- Murnau, F. W. (Yönetmen). (1922). *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (Film). Almanya: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal.
- Nagl, M. (1983). The Science-Fiction Film in Historical Perspective. *Science Fiction Studies*. 10(3), 262-277.
- Odell, C., Le Blanc, M. (2011). *Korku Sineması* (Çev. Ali Toprak). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Olney, I. (2013). *Euro Horror: Classic European Horror Cinema in Contemporary American Culture*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Oskay, Ü. (2018). *Çağdaş Fantazya: Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması*. İstanbul: İnkılâp Kitap.
- Pepperell, R. (2003). *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond The Brain*. Bristol: Intellect.
- Ralickas, V. (2007). "Cosmic Horror" and the Question of the Sublime in Lovecraft. *Journal of the Fantastic Arts*. 18(3), 364-398.
- Rees, M. (2003). *Our Final Hour: A Scientist's Warning: How Terror, Error, and Environmental Disaster Threaten Humankind's Future in This Century-On Earth and Beyond*. New York: Basic Books.

- Romero, G. A. (Yönetmen). (1968). *Night of the Living Dead* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Image Ten.
- Rust, S. A. (2014). Comfortably Numb: Material Ecocriticism and the Postmodern Horror Film. *Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*. 21(3), 550-561.
- Ryan, M., Kellner, D. (2010). *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası* (Çev. Elif Özsayar). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Santesso, A. (2014). Fascism and Science Fiction. *Science Fiction Studies*. 41(1), 136-162.
- Sartre, J. P. (1985). *Varoluşçuluk* (Çev. Asım Bezirci). İstanbul: Say Yayınları.
- Sauchelli, A. (2014). Horror and Mood. *American Philosophical Quarterly*. 51(1), 39-50.
- Scognamillo, G. (1996). *Korkunun Kanatları*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Siegel, D. (Yönetmen). (1956) *Invasion of the Body Snatchers* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Allied Artists Pictures.
- Soper, K. (1986). *Humanism and Anti-Humanism*. Londra: Hutchinson
- Stanley, R. (Yönetmen). (2019) *Color Out of Space* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: SpectreVision, ACE Pictures Entertainment, XYZ Films.
- Suvin, D. (1982). Narrative Logic, Ideological Domination, and the Range of Science Fiction: A Hypothesis with a Historical Test. *Science Fiction Studies*. 9(1), 1-25.
- Şaylan, G. (2016). *Postmodernizm*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Şimşek, G. (2013). Siyasi Olayların Korku Sinemasına Yansımaları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*. 12(46), 264-280.
- Taylor, D. (2012). Modernliğe Karşı Durmak: Irk ve Irkçılık Konularında Foucault ve Arendt. *Cogito*. 70-71, 139-162.
- Torun, T. (2018). Yaşam-Dünyasının Sömürgeleştirilmesi Olarak Modernitenin Krizi. *Kaygı*. 30, 173-190.
- Turner, O. (Yönetmen). (1908). *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Selig Polyscope Company.

- Türk Dil Kurumu (2021) *Modern*. <https://sozluk.gov.tr> adresinden elde edildi. Erişim Tarihi: 03.05.2021
- Vattimo, G. (1999). *Modernliğin Sonu* (Çev. Ş. Yakin). İstanbul: İz Yayıncılık.
- Verne, J. (1865). *De la Terre à la Lune, trajet direct en 97 heures 20 minutes*.
- Waggner, G. (Yönetmen). (1941). *The Wolf Man* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Universal Pictures.
- Whale, J. (Yönetmen). (1931). *Frankenstein* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Universal Pictures.
- Whale, J. (Yönetmen). (1933). *The Invisible Man* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Universal Pictures.
- Wiene, R. (Yönetmen). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Film). Almanya: Decla-Bioscop AG.
- Williams, R. (1988). Science Fiction. *Science Fiction Studies*. 15(3), 356-360.
- Wise, R. (Yönetmen). (1951). *The Day The Earth Stood Still* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Twentieth Century Fox.
- Wolfe, C. (2010). *What is Posthumanism*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Wood, R. (1979). American Nightmare: Essays on the Horror Film. R. Wood, *An Introduction to the American Horror Film* (7-28). Toronto: Festival of Festivals.
- Yıldırım, M. (2009). Modernizm, postmodernizm ve kamu yönetimi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*. 6(2), 380-397.
- Zekâ, N. (1990). Postmodernizm. N. Zekâ, *Yolları Çatallanan Bahçe, Aynalı Gökdelenler, Dil Oyunları ve Robespierre* (7-30). F. Jameson, *Postmodernizm Ya Da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı* (Çev. Deniz Erksan) (59-116). J. F. Lyotard, *Postmodern Nedir Sorusuna Cevap* (Çev. Dumrul Sabuncuoğlu) (45-58). İstanbul: K1y1 Yayınları.

Özgeçmiş

Ad Soyad.....Baturalp Onrat

Eğitim Bilgileri

2019-2022.....Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı
Radyo, Televizyon ve Sinema Tezli Yüksek Lisans Programı

2013-2018.....Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi
Radyo, Televizyon ve Sinema Lisans

2009-2013.....Ahmet Kanatlı Anadolu Lisesi

İş Deneyimleri

2021 Kasım-Devam.....Telus International İzmir
Content Moderator

2020 Ekim-Devam.....Sporda Manşet Dergisi
Serbest Yazar

2018 Haziran- 2018 Ekim.....Glacier Highland Resort, West Glacier/MT
Kitchen Staff

2017 Haziran- 2017 Eylül.....TRT İzmir Televizyonu İç Yapımlar
Stajyer