



ARAŞTIRMA MAKALESİ

**Posthümanist Perspektiften Bir Cosmic-Horror Okuması:
Annihilation Filmi Üzerine Bir İnceleme***

Baturalp ONRAT, Yüksek Lisans Öğrencisi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir, e-posta: baturonrat@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2598-9794>

Doç. Dr. Pınar ÖZGÖKBEL BİLİS, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Çanakkale, e-posta: pinar.ozgokbelbilis@comu.edu.tr

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5770-5886>

Öz

Eleştirel posthümanizmin 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 çalışmasının temel amacı bir bilimkurgu-korku alt türü olarak Cosmic-Horror'un güncel olaylara ve geleceğe dair kurduğu tahayyülleri posthümanist kuram çerçevesinden analize tâbi tutulabileceğini ortaya koymaktır. İşbu amaçtan yola çıkarak çalışmada Cosmic-Horror sinemasına örnek teşkil eden *Annihilation* filmi, eleştirel posthümanist söylemler üzerinden niteliksel film analizine tâbi tutularak gelecekte insana dair beklentilerin posthuman olma durumuna doğru sinemasal anlatı ile nasıl kurulduğunu göstermektedir.

* Bu çalışma, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Baturalp Onrat'ın Doç. Dr. Pınar Özgökbel Bilis danışmanlığında tamamlanan "Posthümanizm ve Cosmic-Horror Sineması" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Posthümanizm, Cosmic-Horror, Eleştirel Posthümanizm, Bilimkurgu-Korku, Niteliksel Film Analizi.

Makale Gönderme Tarihi: 01.02.2022

Makale Kabul Tarihi: 04.05.2022

Önerilen Atıf:

Onrat, B. ve Özgökbel Bilis, P. (2022). Posthümanist Perspektiften Bir Cosmic-Horror Okuması: Annihilation Filmi Üzerine Bir İnceleme, *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(5): 603-621.



Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences

2022, 5(5): 603-621. DOI:[10.26677/TR1010.2022.979](https://doi.org/10.26677/TR1010.2022.979)

ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: www.sobibder.org



RESEARCH PAPER

A Cosmic-Horror Reading from a Posthumanist Perspective: A Review on the Annihilation Movie

Baturalp ONRAT, MSc. Student, Ege University, Social Sciences Institute, İzmir, e-mail:
baturonrat@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2598-9794>

Associate Prof. Dr. Pınar ÖZGÖKBEL BİLİS, Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of
Communication, Çanakkale, e-mail: pinar.ozgokbelbilis@comu.edu.tr

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5770-5886>

Abstract

The discourses created by critical posthumanism offer a structure that is suitable to 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. The main purpose of this study is to demonstrate that as a sci-fi subtype of horror, Cosmic-Horror's imaginations for current events and the future can be subjected to analysis from the framework of posthumanist theory. Based on this purpose, the film *Annihilation*, which exemplifies Cosmic-Horror cinema in the study, shows how human expectations are established with a cinematic narrative towards the posthumanization of human expectations in the future by subjecting them to qualitative film analysis through critical posthumanist discourses.

Keywords: Posthumanism, Cosmic-Horror, Critical Posthumanism, Sci-fi Horror, Qualitative Film Analysis.

Received: 01.02.2022

Accepted: 04.05.2022

Suggested Citation:

Onrat, B. and Özgökbil Bilis, P. (2022). A Cosmic-Horror Reading from a Posthumanist Perspective: A Review on the Annihilation Movie, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 5(5): 603-621.

GİRİŞ

İnsan, aklına başvurarak dünyada var olduğu andan beri hayatta kalabilmek ve çevresini anlamlandırabilmektedir. Bu özellik, insanı diğer canlılardan ve yaşamdan ayırmakta ve onun bugünün dünyasını şekillendirmesinde etkin olmaktadır. Teknolojiler aklın kullanımı ile geliştirilmekte, insan doğanın gücünü ve vahşiliğini akli yardımıyla kontrol altına almaya çalışmaktadır.

Aydınlanma düşüncesinin rasyonel akla inanarak ve ilerlemenin ancak akıl aracılığıyla olduğunu vurgulaması, modernite ve hümanizm düşüncelerinin gelişmesini sağladığı ve günümüzün modern dünyasının aklın kullanımı ile şekil aldığı söylenebilmektedir. Ancak Aydınlanma ile ortaya çıkan rasyonel akıl, günümüz dünyasının sorunsallarını da beraberinde getirmiştir. Söz konusu sorunların temelinde eşitsizlikler yatmaktadır ve bu süreçte hümanizm bir eşitsizlik aracına dönüşebiliyorken, rasyonel akıl da bir yıkım aracı konumuna gelebilmektedir. 20. Yüzyılda gerçekleşen savaşlar, nükleer fecaatlar, ekonomik krizler gibi büyük travmalar, araçsal akıl ve hümanizmin sorgulanmasına sebep olmuş, yaşanan acılar sonucunda değişen dünyayı anlayabilmek ve açıklayabilmek için farklı kuram ve teorilere ihtiyaç duyulduğu söylenebilmektedir. Bunlardan biri posthümanizm yaklaşımıdır. Posthümanist yaklaşım, insanın her şeyin ölçütü kabul edildiği hümanizm düşüncesi üzerinden inşa edilerek toplum, insan, doğa ve yaşam olgularının değişimini, bu değişime nasıl yaklaştığını ve bu değişimin sonuçlarını nasıl değerlendirdiğini ortaya koymaya çalışan yaklaşımlardan biridir. İşbu tespitten yola çıkarak bu çalışma, kuramsal dayanak olarak posthümanizm yaklaşımını seçmekte ve perspektiften bilimkurgu-korku sinemasının aktardığı mesajların metaforlar, idealize edilmiş ve yüceltilmiş anlamlar ve üstü kapalı anlatılar ile nasıl iletildiğini, ayrıca söz konusu mesajlar aracılığıyla nasıl bir korku algısının yaratıldığını ortaya koymaya amaçlamaktadır. Burada da özellikle bilimkurgu-korku filmlerinin doğa-insan ilişkisine, insanın özneliğinin yitimi tartışmasına ve insanın çevresi üzerinde kurmaya çalıştığı bilimsel temelli hakimiyetin sonuçlarına sunulan perspektifler mercek altına alınmaktadır. Dolayısıyla bilimkurgu-korku sinemasında Cosmic-Horror kavramının nasıl işlendiği sorunsalı, Türk sinema alanyazın içerisinde kısıtlı yer bulması sebebiyle bu makale ve elde ettiği bulgular, önem kazanmaktadır. Söz konusu amacı hayata geçirebilmek adına çalışmada kuramsal çerçevede posthümanizm ve onun altında gelişen düşünceler irdelenmekte ve bilimkurgu-korku sinemasında Cosmic-Horror'un türsel özellikleri açıklanmaktadır.

Posthümanizm çerçevesinde bilimkurgu-korku türü filmleri Cosmic-Horror bağlamında irdelenebilmek adına modernite, hümanizm ve eleştirel posthümanizm gibi kavramların düşünsel açıklamalarının yapılması gerekmektedir. Buna ilaveten, çalışmada niteliksel film analizine tabi tutulan *Annihilation* filminin anlamlandırılabilmesinde Avrupa merkezliyetçi hümanizm, antroposentrizm karşıtlığı ve eleştirel posthümanist gibi kuramsal yaklaşımların da irdelenmesi önemli olmaktadır.

Çalışmada gerçekleştirilen niteliksel film analizinin bulgularını değerlendirebilmek için ayrıca bilimkurgu-korku sineması ve Cosmic-Horror evreni, kavramsal olarak tanımlanmakta ve özellikle korku sinemasının tarihsel gelişiminin modernitenin krizi olarak ifade edilen olaylara ve olgulara paralellik göstermesi, türün özellikle eleştirel posthümanizm kuramı çerçevesinden açıklanabilmesine neden olmaktadır. Buna ilaveten, Cosmic-Horror kavramının temelinde yer alan bilinmez ve anlaşılamaz olana karşı duyulan korku, yüce kavramı ile yaratılmaktadır. İnsanın kendisini önemsiz hissettiği yüce karşısında, dehşet ve huşu duygularının birleşiminden oluşan tekinsiz bir duygu duyumuna bürünmesi yine Cosmic-Horror kavramının açıklanmasındaki önemi ortaya koymaktadır.

KURAMSAL ÇERÇEVE: POSTHÜMANİZM PERSPEKTİFİNDEN BİLİMKURGU-KORKU SİNEMASI ve COSMİC-HORROR

Modernite'den Hümanizme

Gündelik yaşamda modernite ve modernizm kelimelerinin kökünü oluşturan “modern” kelimesine bir kavram olarak 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 de 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 ve bireysel görünürlüğün arttığı 21. Yüzyıl dünyasında modernite ve modernitenin getirdiği olan hümanizm gibi kavramlar sıklıkla eleştirilmektedir.

“Modern” kelimesi Habermas’ın (2010:29-41) 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, modern kavramından türetildiği için onunla bağlantılı olarak açıklanabilmekte ve bu doğrultuda modernliğin bir durum ve somut bir süreç olarak ele alınması anlamına gelmektedir. Hollinger (2005:38) “modernite”nin modern zamanı ve süreci kapsayan bir kavram olduğundan ancak modern algısına göre aralığının değişim gösterdiğinden dolayı 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.

Hümanizm ise, 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, 2017:32). Aydınlanmanın doğal bir uzantısı olarak hümanizm, bu tanımlamanın da ışığında, insanın yol göstericisinin, bilginin gerçek kaynağının dogmalar değil, yine ancak ve ancak rasyonel insan aklının olduğunu savunmaktadır. Bu insanı temele alan ve diğer tüm etkenleri yok sayan tutum, hümanizm kavramının temelini ve ortak paydasını da oluşturmaktadır.

Moderniteye 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 azalttığını dile getirmekte ancak aynı zamanda da daha önce hiç bilinmeyen yeni riskleri de beraberinde getirebileceğini ifade etmektedir. Giddens bu yeni risk parametrelerine, nükleer silahlanma, büyük ölçekli yıkıcı savaş riskleri ve ekolojik felaketleri örnek vermektedir (Giddens, 2010:14-15). Modernite dönemi içerisinde yaşanmış olan savaşlar ve yıkımların tabii ki bu düşüncede etkisi büyüktür. Ancak 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. Burada akıl ve ilerleme ile insan özgürleşecek ve ona engel teşkil edecek tüm bağlantılarından kurtulacaktır. Ancak tarihsel gelişim göz önünde bulundurulduğunda, moderniteye atfedilen insanın özgürleşme ütopyasının gerçekleşmediği, araçsal aydınlanmacı aklın dünyaya, ölüm kampları, ölüm mangaları, militarizm, iki dünya savaşı, nükleer ve ekolojik yok oluş tehdidi gibi yeni risklerin oluşturulduğu gözlemlenebilmektedir. Aydınlanma ve modernitenin bu nedenle aslında tam tersi bir etki yaparak, insanları ve toplumları özgürleştirecek bir olgu olmaktan

ziyade evrensel bir baskı sistemine dönüşebileceği tehlikesinden dolayı kuşku yarattığı söylenebilmektedir.

Aydınlanma ve modernite düşüncesine getirilen tüm bu eleştirilerin ortak noktasının, araçsal aklın dünyaya getirdiği yıkım ve modernitenin bir tahakküm aracına dönüşme postansiyelini barındırmasından kaynaklanmaktadır. Özellikle modernite krizi olarak görülen dünya savaşları, ölüm kampları ya da nükleer savaş riski gibi nedenlerden dolayı moderniteye getirilen eleştirilerin arttığı gözlemlenebilmektedir.

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. Hümanizm, tıpkı Aydınlanma düşüncesi gibi modernite kavramının temelinde yer almaktadır. Hümanizm ve Aydınlanma düşüncesi ile dogmalar reddedilmekte, böylelikle rasyonel ve araçsal akıl aracılığıyla ilerleme süreci hedeflenmektedir. Bu açıdan bakıldığında Hümanizm, tıpkı Aydınlanma düşüncesinde olduğu gibi, modernist bir yaklaşım olarak, insan aklının merkeze alınmasıyla toplumsal gelişimi amaçlayan bir olgu niteliği taşıdığı söylenebilmektedir.

Bu çalışmanın kuramsal perspektifinde bulunan eleştirel posthümanizm bu hususta hümanizm kavramının yeniden ele alınması olarak anlaşılabilir ve eleştirel posthümanizm, hümanizm olgusuna karşı bir tutum olarak hümanizm üzerinden bir gelecek perspektifi oluşturduğu görüşü ifade edilmektedir.

Hümanizme Karşı Bir Yaklaşım Olarak Eleştirel Posthümanizm

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) ya da 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, 2019:21). 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, 2003:20). Rosi Braidotti'ye göre eleştirel posthümanizmin, iki ana eleştiri konusu bulunmaktadır. Bunlardan ilki, "erkek insanı" her şeyin ideal ölçütü sayan hümanizm düşüncesiyken, ikinci eleştiri konusu, insanı merkeze alan ve türler arası bir hiyerarşi ortaya koyan "antroposentrizm" düşüncesidir (Braidotti, 2021:12). Bahsedilen bağlamlarda eleştirel posthümanizm, sosyoloji disiplini içerisinde "öteki" olarak nitelenen olgular üzerinden söylemini inşa etmektedir.

Donna Haraway (2010:45-48), 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. Siborg bir canlıdır, ama aynı zamanda makinedir. Siborg, hem insandır hem insan sonrasıdır. Burada ikiliklerin hiçbir önemi kalmamakta, sınırlar tamamen eriyerek birbirleri ile iç içe geçmektedir. Siborgu siborg yapan yoldaş türlerdir, ancak yoldaş türleri de ortaya çıkaran yine siborgun kendisidir. Bu bağlamda antroposentrik yaklaşım yok olmakta, ortak bir dünya görüşü ve yaşam antroposentrizmin yerini almaktadır. Haraway, yoldaş türlerin sadece hayvan olarak düşünülmemesi gerektiğine vurgulamaktadır (2010:229). Makineler, yazılımlar, teknolojik cihazlar, hayvanlar, bitkiler, kısacası doğada var olan her şey, yoldaş tür olarak anlaşılabilmektedir.

Yoldaş türler olgusuyla birlikte, doğanın ele alınışında *Bios/Zoe* ayrımı ön plana çıkmaktadır. *Bios* ve *Zoe* kavramları, doğanın iki ayrı tarafını işaret etmekte ve antik Yunan filozoflarından Aristoteles'e dayanmaktadır. *Bios* kavramı, ayrıcalık ve siyasi temsil hakkını elinde bulunduran, sağlıklı erkek öznenin kamusal alanına işaret ederken, *Zoe*, bahsedilen ayrım dışında kalan herkes ve her şeydir (Ağın, 2020:40). *Bios*, apolloniktir, erkeği ve kültürü merkezine almaktadır. *Zoe* ise diyonizyaktır, kadını, doğayı ve erkek insan dışında kalan türlerin tamamını temsil etmektedir. Braidotti, *Bios* ve *Zoe* tanımlamasına antropos üzerinden yaklaşmaktadır. Bu bağlamda *Bios*, antroposa tanınan, antroposa bağlı olan çevre iken, *Zoe*, yaşamın insani olmayan her yönünü ifade etmektedir (Braidotti, 2018:78-79).

Doğa/Kültür ikiliği üzerinden *Bios* ve *Zoe* yaklaşımları, özellikle yeni medya ve teknolojilerin insan hayatını şekillendirdiği dönemde anlam kazanmaktadır. Baudrillard'ın bahsettiği üzere güncel insan veya bu durumda insan sonrası, oluşturulmuş bir simülasyon evreni içerisinde var olmaktadır (Baudrillard, 2011:172). Bahsedilen simülakr ve simülasyonlar düzeninde *Zoe*, *Bios* tarafından, yani antropos 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, 2007:103). Biyopolitik yaklaşım, iktidarın bakışını bireysel öznenin yaşamın kendisine çevirmektedir (Clough, 2008:18). 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 nesnelere 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 bu bağlamda antroposentrizmi reddederek Kartezyen diyalekten uzak monist bir yaklaşımı benimsemektedir.

Eleştirel posthümanizm, hümanizm ve antroposentrizmi temel alarak eleştirel bir bakış açısıyla, insanın modernizm sonrası dünyada nasıl bir dönüşüm geçirdiğini anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bu bağlamda eleştirel posthümanizm, posthümanın gelecekte var olacak yeni bir insanı ifade etmediğini, halihazırda var olan toplumun bir posthüman toplum olduğunu söylemektedir (Hayles, 1999:2-3). 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 dezavantajlı olan kimseler, doğa ve insan-dışı türler, antroposun şekillendirdiği bir objeye dönmüş olan dünyada hayatın ve günlük yaşamın merkezi problemlerini oluşturmaktadırlar (Ağın, 2020:27-28). Bu perspektifle eleştirel posthümanizm,

felsefi ya da düşünsel bir yaklaşım olmaktan çıkarak insan yaşamının temelinde bulunan güncel bir kuram halini almaktadır.

Temel bağlamda posthümanist görüş, yaşam üzerine ürettiği fikirlerle, kültür, toplum ve yaşamı şekillendirme gayesi içerisinde bulunmakta ve kültürel ve toplumsal söylemleri ile sinema alanında da yer edinmektedir. Özellikle fütürist yapısı, hümanizm ve Aydınlanma düşüncesi çerçevesinde gelişmiş görüşler olmasından ötürü posthümanizm, bilimkurgu ve korku sinemasını anlamlandırmada ve çözümlemede önem kazanmaktadır.

Bilimkurgu-Korku Sineması ve Cosmic Horror Kavramı

Bilimkurgu türü gerek isminden gerekse içeriğinden, basitçe, bilim ve kurgunun bir birleşimi olarak tanımlanabilmektedir. Edebiyat alanında bilimkurgunun ortaya çıkışı ve gelişimi, sinemayı da doğrudan etkilemiş ve bilimkurgunun sinemada bir tür olarak yer bulmasını sağlamıştır. Lumiere kardeşlerin ilk sinema gösteriminden 6 yıl sonra, 1902 yılında, Georges Méliés *Ay'a Seyahat* filmi ile sinemada bilimkurgunun ilk örneğini ortaya koymaktadır. Film, günümüz modern bilimkurgu sinemasında hala önemli olan özel efektler ve kurgunun yaratıcı kullanımının temellerini attığı söylenebilmektedir (Bould, 2019:84-91).

Bilimkurgu ve korku türleri, birbirleri ile organik bir şekilde uyum sağlayabilmektedir. Bilimkurgu, gerek Raymond Williams'ın (1988:356-357), gerekse James Gunn'ın (1996:377) 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-korku sinemasının örnekleri, II. Dünya Savaşı sonrası, savaşın da travmalarının etkisi ve soğuk savaşın fitilinin ateşlenmesi ile, 1950'lerde Amerika Birleşik Devletleri'nde görülmektedir (Olney, 2013:11). Fatih Danacı (2011) (akt. Şimşek, 2013:269) 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. *The Day The Earth Stood Still* (1951), *Invasions from Mars* (1953), *Them!* (1954) ya da *Invasion of the Body Snatchers* (1956), gibi filmler bu dönemde bilimkurgu-korku sinemasının hareketlenmesini sağlamaktadır. İşaret edilen filmlerin istila filmleri olması ve bunun yanı sıra filmlerin soğuk savaşın başlangıç dönemlerinde gergin bir Amerika'da çekilmiş olması nedeniyle bilimkurgu ve korku sinemasının ideolojik yapısını da göz ardı edilmemesi gerekmektedir. Ryan ve Kellner (2010:265-266), 1950'lerin hâkim sinemasının, önceki hâkim korku akımlarına nazaran daha çok toplumsal kaygı ve kötümserlik içerdiğini vurgulamaktadırlar. Bahsi geçen türler, dönemselsel konjonktürden, hâkim ideolojiden sıklıkla etkilenmekte ve 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 (1981:18) aktaran Colin Odell ve Michelle Le Blanc (2011:14), 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 (2012:73), 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.

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.

Howard Phillips Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature* isimli çalışmasında Cosmic-Horror kavramını, "insanlığın en eski ve kuvvetli duygusu korku, korkunun ise en eski ve kuvvetli hali bilinmeyene karşı duyulan korkudur" (1973:1) 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 korkunun en eski formunun bilinmeyene karşı duyulan korku olduğu düşüncesinden şekillenmektedir.

Lovecraft (1973:2), 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 onu korkutabilmektedir. Ancak bu korku, sebep ve sonucu bilinen olgulara dayalı korkudan farklı bir nitelik taşımaktadır. Lovecraft, bu tür korkuları Cosmic-Horror olarak nitelemektedir.

Vivian Ralickas (2007:364), 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 evreninde önemsizleşmesine neden olmaktadır. Hem hissiyatların açıklanmasındaki muğlaklık hem de insani durumdan çok daha büyük çaplı olmasından dolayı dini anlatılar da Cosmic-Horror içinde değerlendirilebilmektedir. Bu bağlamda, Mark Bould'un (2019:91), bilimkurgu gösterisinde

büyük öneme sahip olduğunu söylediği “yüce” kavramı, Cosmic-Horror için oldukça önemli olmaktadır.

Cosmic-Horror, en basit tanımıyla bilinemeyene karşı duyulan korku olarak ifade edilmekte ve burada yüce kavramı Cosmic-Horror’un bilinmeyene duyduğu korku üzerinden önem kazanmaktadır. Yüce kavramını Frances Reynolds (1996:126) (akt. Bould, 2019:93), mutluluğun korku, çarpıklık ve deliliğe varabilecek ve aklın sınırlarının ortadan kalktığı, kesinlik ile belirsizlik arasındaki doruk olarak nitelemektedir. Yüce, bir insan olarak müdahil olunamayacak ve karşısında ancak dehşet ve hayranlık hissedilebilecek olgudur. Bu bağlamda Lovecraft’ın Cosmic-Horror yaklaşımında yer alan dehşet ve aynı zamanda hayranlık hisleri, doğrudan yüce ile ilişkili olmaktadır. Bould (2019:94), yüce konusunda Edmund Burke ve Immanuel Kant’ın olmak üzere, iki hâkim görüşün bulunduğunu ileri sürmektedir. Burke’un tanımlamasına göre yüce, korku ve dehşete içkin olan her şeyde bulunurken, aynı zamanda güvenli mesafelerden haz verici olmaktadır. Kant ise Burke’un, güvenli mesafeden kaynaklı haz durumuna karşı çıkarak, yüceden alınan hazzın, yüceyi anlamlandırırken ilk başta aciz olan ancak sonrasında deneyimler sayesinde kavrayan akıldan kaynaklandığını savunmaktadır. Her iki yüce görüşü de özneyi merkeze almakta, ancak özneye bakış açıları üzerinden farklılık göstermektedir. Burke’un yüce görüşünde insan kendisini yücenin dışında, güvenli bir mesafede tutmaya çalışmakta, Kant’ın görüşünde ise insan akıl aracılığıyla yücenin anlamlandırılma sürecine dahil edilmektedir. Lovecraft’ın öykülerinin kahramanları öznel değil, fenomenler olmaktadır. Thomas Hull (2006:10), 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 (2018:78), Lovecraft’ın eserlerinde gerçek terörün, insan anlayışının çok ötesinde, hayal dahi edilemeyecek büyüklük ve güce içkin olarak, karanlık derinliklerden geldiğini ifade etmektedir. Bu bağlamda Lovecraft’ın eserlerinde ele aldığı yücelik durumunda, 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 arasında kurulan ilişkide önem kazanmaktadır.

Ralickas (2007:369), Lovecraft’ın ürettiği Cosmic-Horror yapıtlarında, batı merkezli hümanizmin reddedildiğini ve batılı öznenin ahlaki değerleri ile Hıristiyan 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 nitelemesinden kaynaklandığını aktarmaktadır. Cosmic-Horror, bilinmezlik ve yüceliğe karşı duyulan bir korkuyu ifade etmekte ve huşu durumunu gösterdiğinden dolayı insan, bahsedilen bilinmez ve yüce olanın yanında oldukça değersiz ve küçük kalmaktadır. Bu bağlamda Lovecraft, hümanizmin temele aldığı yapıyı tamamen reddetmekte ve merkezden insanı alıp onun yerine kozmik olanı yerleştirmektedir. Lovecraft’ın insan özneye ve yaşanan çevreye karşı işaret edilen karamsar tutumu, modernite üzerine de fikir üretmesini sağlamaktadır.

Cosmic-Horror bir tür olarak bilimi içeriğinde barındırması, ancak bilimin sonunda yıkıma yol açacağı görüşünden dolayı, ayrıca da 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 yaşamı 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.

ÇALIŞMANIN METODOLOJİSİ

Bu çalışmanın amacı, H. P. Lovecraft'ın "Cosmic-Horror" tanımından yola çıkarak, kavramın bilimkurgu-korku sinemasında posthümanizm çerçevesinde irdelenmesi ve temsiliyetinin ortaya konmasıdır. Söz konusu amaca ulaşmak için çalışmada öncelikle literatür taraması sonucunda kavramsal çerçeve oturtulmakta, ikinci adımda ise çalışmanın evreni olan bilimkurgu sineması bilimkurgu- korku alt türü ile sınırlandırılmakta ve bilimkurgu-korku sineması/Cosmic-Horror ve posthümanizm olguları arasındaki ilişki ortaya koyabilmek için bilimkurgu- korku sineması türüne ait olan ve Alex Garland'ın yönetmenliğini üstlendiği 2018 Amerika Birleşik Devletleri yapımı "*Annihilation*" filmi, çalışmanın amacına uygun olan örneklemi oluşturarak, niteliksel film analizi aracılığıyla analiz edilmektedir.

Niteliksel film analizinde izlenen yöntembilimsel süreçte öncelikle filmin künye bilgisi ve özeti aktarılmaktadır. Bir sonraki aşamada film sinematografi, anlaşılabilirlik/bilinmezlik, ötekinin sunumu/dikotomi ve rasyonalizm kategorileri olmak üzere toplamda dört kategori altında incelenmektedir. Elde edilen bulgular doğrultusunda çalışmada bilimkurgu-korku sinemasının Cosmic-Horror ve posthümanizm çerçevesinde nasıl ilişkilendirilebildiği üzerinden bir değerlendirme sunulmaktadır.

COSMİC-HORROR'UN BİLİMKURGU-KORKU SİNEMASINDA İZDÜŞÜMÜ: ANNİHİLATION FİLMİ

Yönetmen: Alex Garland

Senaryo: Alex Garland, Jeff VanderMeer (Roman)

Yapım: Amerika Birleşik Devletleri

Gösterim Tarihi: 2018



Annihilation Film Afşi

Filmin Özeti

Lena, Johns Hopkins Üniversitesi'nde bir 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 oluştuğu ve yuttuğu bölgenin yanında bulunur. 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 müdürlerinden biri 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 ulaşıp içeri girdiğinde, bildikleri dış dünyadan farklı bir ortam ile karşılaşır. Doğa, bölge üzerinde tamamen bir hakimiyet kurmuştur. Zaman, parıltının dışında olduğu şekilde ilerlemez ve Parıltı’nın içerisinden dışarıya ile herhangi bir iletişim kurulamaz. Tüm bunlara ek olarak, parıltının içerisinde bulunan her canlı mutasyon geçirmektedir. Parıltı’nın bulunduğu merkez ise bir deniz feneridir ve ekibin nihai amacı söz konusu deniz fenerine ulaşarak, ne olup bittiğini öğrenmektir.

Beş kişilik ekipten deniz fenerine yalnızca Dr. Ventress ve Lena ulaşır. Diğer ekip üyeleri yol boyunca karşılaşılan çeşitli tehlikeler ve sıra dışılıklara yenik düşer. 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 kişi olur.

Sinematografi

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, film anlatısının düz ve sürekli ileriye akmakta olan bir zaman çizgisinde olmamasıdır. Filmin 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 anlatım, film evreninde izleyiciyi zorlayabilecek olan zaman çizgisinin bütünsüzlüğünü vurgulamakta, yaşananlar ve geriye dönüş sahneleri arasında yumuşak bir geçiş yaratılarak izleyicide kafa karışıklığına yol açmamakta ve filmdeki temponun kontrol edilebilmesi adına tercih edilmektedir.

Filmin sinematografik çıktılarında ışık kullanımı, mizansenin oluşturulması ve atmosferin belirlenmesinde önemli bir işlev göstermektedir. Filmin aydınlatma tercihleri özellikle filmin anlatısının temelinde bulunan ve “Parıltı” ismiyle anılan bir anomali merkezi olan bölgenin aktarılmasında ön plana çıkmaktadır.

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, böylelikle de atmosferin olağandışılığı vurgulanarak *Cosmic-Horror*’un önemli unsurlarından birisi olan anlaşılmazlık hissi desteklenmektedir.

Parıltı'nın içi insanların bulunmadığı, doğanın hakimiyeti altında olan bir bölge olarak yansıtılmaktadır. Burada tercih edilen aydınlatma aracılığıyla Parıltı'nın içerisinde bulunan ekibin yalnızlığı ve bölgenin tekinsizliği efektif bir biçimde aktarılmaktadır. Gerek aydınlatma tercihleri gerekse görsel efektler ile aydınlatmanın desteklenmesi sonucu, bölgenin ıssızlığına dair bir atmosfer yaratılmaktadır. Örneğin Lena'nın ölmüş olan Sheppard'ı aradığı sahnede, Lena sık ağaçlıklarda yalnız başına dolaşmaktadır. Bu sahnede ağaçların arasından süzülen ışık kırılarak ortamın ıssızlığına işaret etmekte ve bunun sonucunda doğan tekinsizliğe bağlı gerginlik hissi yaratılmaktadır.

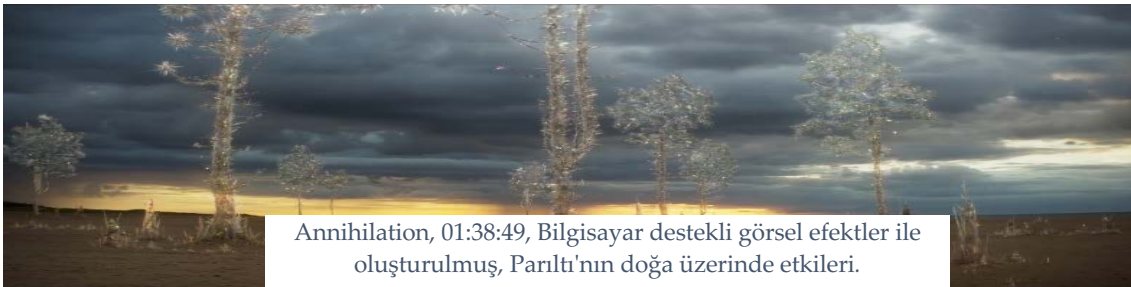


Annihilation, 00.30.20, Parıltı'nın içerisinde ışığın kırılması.

Parıltı içerisinde gece vaktinde geçen sahnelerde ise aydınlatma tercihi doğal ışığı yansıtmaya amacını 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 aydınlatma tercihi, karakterlerin çevre hakimiyetinin olmadığını vurgulamakta ve tekinsiz bir ortamda bulunduğu hissi aktararak, izleyici ile karakterler arasında bir özdeşleşme duygusu oluşturulmaktadır.

Aydınlatmanın yanı sıra filmin anlatısını desteklemek adına efekt kullanımına da sıklıkla başvurulmaktadır. Parıltı'nın kubbe şeklinde olan yapısı doğrudan bilgisayar destekli efektler ile oluşturulmakta ve 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 Radec, 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 sahnesinde de efekt kullanılmaktadır. Söz konusu sahnede hücrenin bölünmesi ve bölünen hücrede Parıltı'nın ışık kırılması sonucu ortaya çıkan renklerin oluşumu doğrudan efekt ile yaratılmakta, böylelikle de anlatıya destek sağlanmaktadır.

Bilgisayar destekli görsel efektlerle de izleyicide korku ve gerginlik duygusu yaratılmaktadır. Ekibin Southern Reach'e vardığında buldukları video kaydında, karnı yarılarak açılan askerin



Annihilation, 01:38:49, Bilgisayar destekli görsel efektler ile oluşturulmuş, Parıltı'nın doğa üzerindeki etkileri.

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 görsel dili, efektler dışında kamera hareketleri ve mizansen üzerinden de incelenebilmektedir. Filmin anlatısında Parıltı, onun bilinmez yapısı ve çevre üzerinde yaptığı değişimler ön planda olduğu için kamera sürekli hareket kalindedir ve böylelikle korku yaratımında etkili olmaktadır. Film boyunca kamera bir ray üzerinden hareket etmekte, sağdan sola, soldan sağa, ileri ve geri hareketleri ile çevre ve karakterlerin buldukları alanlar izleyiciye tanıtılarak gösterilmektedir.

Önemle üzerinde durulması gereken bir diğer sinematografik unsur ise sestir. Filmin özellikle Parıltı'nın içerisinde geçen bölümlerinde, ortamın ıssızlığı ve tekinsizliği ses tasarımı ile aktarılmaktadır. 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 gerçekleştirilmektedir.

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 niteliktedir.



Annihilation, 00:48:02, Filmde dekor tasarımı.

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. İnsan biçimini almış olan ağaçlar ve bitkiler, duvarlarda adeta bir mantar gibi türeyen çiçekler ve fenerin hemen önünde bulunan insan iskeletleri, Cosmic-Horror'un temelinde bulunan bilinmezlik duygusunun tetiklenmesine örnek teşkil etmektedir.

Anlaşılmazlık/Bilinmezlik

Annihilation filmi, Cosmic-Horror türü ile bağlantısını anlatı özelinde izleyici üzerinde oluşturduğu duygular ile sağlamaktadır. Filmin anlatısı içerisinde uzaydan gelen ve tanımlanamayan bir fenomen 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



Annihilation, 01:04:13, Parıltı'nın doğa üzerinde yarattığı değişim.

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.



Annihilation, 01:25:12, Parıltı'nın merkezi olan deniz feneri ve dekor kullanımı ile tekinsizlik hissiyatının oluşturulması.

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 iletibilmesinden ötürü, Cosmic-Horror türü içerisinde konumlandırılacak bir eser özelliği taşımaktadır.

Ötekinin Sunumu/Dikotomi

Annihilation filminin hikayesinin düşünsel çerçevesini, antroposentrik yaklaşımın kurduğu doğa ve insan dikotomisi oluşturmaktadır. Filmin hikayesinde, uzaydan gelen ve Parlıt'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 merkezietçi 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 belirtmektedir. Filmin hikayesinin merkezini oluşturan Parlıt, doğrudan *Zoe*'nin bir temsili konumundadır. *Zoe* diyonizyak olarak tekinsiz, kontrol edilemez ancak aynı zamanda büyüleyici olmanı yansıtmaktadır. *Zoe* her ne kadar fiziksel bir kavramı ifade etmese de fizikselleşmiş bir şekilde film evreni içerisinde Parlıt'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 Parlıt'nın *Bios*'u yutarak ilerlemesi ile gerçekleşmektedir. Dr. Ventress'in filmin finalinde Parlıt'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." ifadeleri, *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 özgün 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.

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 has 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 olmalı" 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 merkezli 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 temsili olduğu söylenebilir.

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 söylenebilir. 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 nitelendirilebilir. 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 toplumunda, yetileri üzerinden bilim insanı olarak tanım kazanmaktadır. Film toplumsal cinsiyet çerçevesinden kurduğu söylemler ile cinsiyet sonrası toplumun siborg öznesini yüceltmektedir.

Böylece filmde Kartezyen öznenin yerine antroposentrizm sonrası, *Zoe*'ye içkin monist bir özneyi yerleştirilmektedir. Aynı zamanda hümanizmin toplumsal cinsiyet temelli öznesini de eleştirerek, yerine cinsiyet ve hümanizm sonrası bir toplumun siborg öznesi takdim edilmektedir.

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 aracılığıyla aktarılmaktadır. Thorensen uyuşturucu bağımlısıdır, Radek intihara teşebbüs etmiştir, Sheppard çocuğunu lösemiden kaybetmiştir, Ventress kanser hastasıdır. Böylece Parıltı'nın içine giren ve 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 girmeden 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.

SONUÇ

Bu çalışma 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.

Posthümanist kuram, hümanizm kavramı üzerinden bir sonralık ifade ettiğinden dolayı, etrafına kurulu olduğu düşünce temelde hümanizm kavramını irdelemekte, ancak kavrama yaklaşım biçimi açısından farklı başlıklar altında söylemi şekillendirmektedir. Bu makale çalışmasının kuramsal çerçevesini oluşturmakta olan eleştirel posthümanizm, hümanizme eleştirel ve karşıt bir yaklaşım getirerek, hümanizmin eşitsizlik ve ayırım çerçevesinde güç kazandığını vurgulamakta ve yaşama dair yeni bir posthümanist bakış açısı önermektedir. Bu bağlamda eleştirel posthümanizm, hümanizm sonrası bir dünyada, insanın toplumsal durumu üzerine söylemler üretmektedir.

Eleştirel posthümanizm hem güncel toplumsal olgular hem de geleceğe dair oluşturulan insanın toplumsal durumu fikirleri açısından güncel önemli düşünceler niteliği taşımaktadır. Sinema sanatı gerek güncel toplumsal olaylardan etkilenmesi ve bu olayları işlemesinden dolayı gerekse bir gelecek resmi oluşturmasından dolayı eleştirel 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 eleştirel 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, bilimkurgu sineması ise fütürist yapısı nedeniyle eleştirel posthümanizm perspektifinden incelenebilmektedir.

Bu makale çalışmasında analize tâbi tutulan *Annihilation* filmi, çalışmanın temelinde yer alan Cosmic-Horror türünün ve bilimkurgu-korku sinemasının güncel toplumsal olaylara ışık tutması ve gelecek tahayyülünde bulunması düşüncesini, eleştirel posthümanizm açısından incelenebileceğini onaylamaktadır. Filmin sunmuş olduğu çıktılar ışığında posthümanizm kuramının, sinema filmleri üzerinden incelenebileceği, güncel filmlerin söylemi ile posthümanizmin söyleminin örtüştüğü söylenebilmektedir. Bunun yanı sıra bilimkurgu-korku sinemasının kurmuş olduğu gelecek tahayyülünün karamsar bir yapıda olması, eleştirel posthümanist yaklaşımın güncel olgulara realist bir çerçeveden yaklaştığı görüşünü de ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

- Ağın, B. (2020). *Posthümanizm: Kuram, Kavram, Bilim-kurgu*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Badmington, N. (2003). Theorizing Posthumanism. *Cultural Critique*. 53, 10-27.
- Badmington, N. (2004). *Alien Chic: Posthumanism and the Other Within*. New York: Routledge.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- 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.
- Cevizci, A. (2017). *Aydınlanma Felsefesi*, İstanbul: Say Yayınları.
- Clough, P. T. (2008). The Affective Turn. *Theory, Culture & Society*. 25(1), 1-22.
- Ferrando, F. (2019). *Philosophical Posthumanism*. New York: Bloomsbury.
- Foucault, M. (2007). *Cinselliğin Tarihi* (Çev. Hülya Uğur Tanrıöver). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Giddens, A. (2010). *Modernite ve Bireysel-Kimlik: Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum* (Çev. Ümit Tatlıcan). İstanbul: Say Yayınları.
- 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*, 1, 29-41.
- Haraway, D. (2010). *Başka Yer* (Çev. Güçsal Pular). İstanbul: Metis.
- Hayles, K. N. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hollinger, R. (2005). *Postmodernizm ve Sosyal Bilimler* (çev. Ahmet Cevizci), İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Hull, T. (2006). H. P. Lovecraft: A Horror in Higher Dimensions. *Math Horizons*. 13(3), 10-12.
- Kawin, B. F. (2012). *Horror and the Horror Film*. London: Anthem Press.
- Lovecraft, H. P. (1973). *Supernatural Horror in Literature*. New York: Dover Publications.
- 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.
- Ralickas, V. (2007). "Cosmic Horror" and the Question of the Sublime in Lovecraft. *Journal of the Fantastic Arts*. 18(3), 364-398.
- Ryan, M., and Kellner, D. (2010). *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası* (Çev. Elif Özsayar). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sauchelli, A. (2014). Horror and Mood. *American Philosophical Quarterly*. 51(1), 39-50.
- Soper, K. (1986). *Humanism and Anti-Humanism*. London: Hutchinson
- Şimşek, G. (2013). Siyasi Olayların Korku Sinemasına Yansımaları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*. 12(46), 264-280.
- Türk Dil Kurumu TDK (2021) *Modern*. <https://sozluk.gov.tr> adresinden elde edildi. [Erişim Tarihi: 03.05.2021]
- Williams, R. (1988). Science Fiction. *Science Fiction Studies*. 15(3), 356-360.