

BATI KÖKENLİ POPÜLER KORKU FİLMLERİNDEKİ FANTASTİK KORKU İKONLARI: TOPRAĞIN KABUL ETMEDİĞİ LANETLİLER*

FANTASTIC HORROR ICONS IN POPULAR HORROR FILMS OF THE WEST:
CURSED ONES THAT EARTH DOES NOT ACCEPT

Bilgehan Ece ŞAKRAK**

ÖZ: 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan sinema, başlangıcından bugüne kadar, teknolojinin de ilerlemesiyle birlikte anlatıları, temsiliyet biçimleri ve onun dönüştürücü gücünün potansiyeli bağlamında, politik bir araç olarak her dönem popüleritesini korumuştur. “Toprak” ise, varoluş, yaşam, sonrası ve öncesiyle ilişkilendirilerek mitolojiden dinlere, halk anlatılarından sanata, hukuktan sosyolojiye kadar birçok disiplinin konusu olmuştur ve olmaya da devam etmektedir.

“Korku filmleri”nin, günümüze kadar popüleritesini korumuş ve hala hem beyaz perdede, hem de diğer kitle iletişim araçlarında farklı prodüksiyonlarda boy gösteren en belirgin fantastik korku figürleri, hiç şüphesiz ki vampirler, zombiler, ölü insanlar üzerinde yapılan bilimsel deneyler sonucu ortaya çıkan Frankenstein’in yaratıklarıdır.

Bu çalışmada, sinemanın ilk yıllarından bugüne kadar Batı kökenli ancak küresel ölçekte popüler olmuş korku filmlerindeki fantastik korku karakterlerinin aslında ölü olmasına rağmen, ölümlerle yaşam arasına sıkışmış bir noktada, “toprağın kabul etmediği kötüler” olarak temsiliyet biçimleri incelenmiştir. Korku filmlerinde sinemasal kodlara atfedilen anlamlar, “toprağın kabul ettikleri/etmedikleri”yle ilişkilendirilerek değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Film, toprak, vampir, zombi, Frankenstein.

ABSTRACT: *Cinema, that appears in early 19th century preserves its popularity as a politic vehicle in every age with technological developments from its first days to today, in the context of narratives, representations and its potential about power of transformation.*

On the other hand, “earth” has become to be the subject of many disciplines, from myths to religion, from folk tales to art, from law to sociology, by relating to existence, life, after and before; and it remains the subject of many disciplines, too.

The most prominent fantastic horror figures of “horror films”, preserving their day-to-day popularity and still appearing in different productions on both white screen and other mass communication tools, are undoubtedly vampires, zombies, Frankenstein’s creatures who appears as results of scientists’ experiments on dead people.

In this study, fantastic horror characters in horror films of Western origin but globally popular have been handled from the early years of cinema to today. These characters’ position which are actually dead but stuck between life and death as being “evil that earth does not accept” is examined in the meaning of representation. Meanings attributed to cinematic codes in horror films are evaluated in relation with “earth accepts/ does not accept”.

Keywords: Film, earth, vampire, zombie, Frankenstein.

* 13-15 Ekim 2017 tarihleri arasında Sivas'ta gerçekleştirilen *Halk Kültüründe Toprak Uluslararası Sempozyumu*'nda sunulan bildirinin genişletilmiş şeklidir.

** Dr. Öğretim Üyesi - İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü/İstanbul - ecesakrak@gmail.com

1. Giriş

Batı kökenli ancak küresel ölçekte öne çıkmış korku filmlerinin vampir, Frankenstein'ın Yaratığı, zombiler gibi klasikleşmiş korku ikonları, korku sinemasının erken dönemlerinden bugüne kadar popülerliğini korumuştur. Birçoğu edebi eserlerden yapılmış uyarlamalar olarak, farklı dönemlerde farklı anlatıların konusu olmuştur. Dönemleri ve öyküleri ne kadar farklı olursa olsun, hepsinin ortak noktası, bu korku ikonlarının toprağın kabul etmediği canavarlar olarak metaforik anlamlar taşımalarıdır.¹ Toprak ise mitolojiden dinlere, halk anlatılarından hukuk ve sosyolojiye kadar birçok disiplinin konusu olmuş, varoluş, yaşam, sonrası ve öncesiyle ilgili kavramların odağına oturmuştur. Vampir, zombi, Frankenstein'ın Yaratığı gibi ikonlar ise ölmüş ancak toprağın kabul etmediği lanetliler olarak ölümden sonra ölümlerle-yaşam arasına sıkışmış metaforlardır. Bu çalışmada, eleştirel yaklaşımlardan yararlanılmış, birçoğu edebi metinlerden uyarlanan ve sinema tarihinde öne çıkan Batı kökenli ancak küresel üne kavuşmuş korku filmlerindeki vampir, Frankenstein'ın Yaratığı, zombi ikonları, bu eleştirel yaklaşımlar dahilinde, "var oldukları toplumda ve dönemde neyi temsil ettikleri" üzerinden değerlendirilmiştir. Hakim sınıfın hakim ideolojileri doğrultusunda onaylanan veya onaylanmayan toplumsal, ekonomik, kültürel, politik pratiklerin neler olduğu ve bu doğrultuda toprağın kabul etmediklerinin, onaylanmayan metaforlar üzerinden neler oldukları çözümlenmeye çalışılmıştır. Ele alınan filmler, sinema tarihinde özellikle küresel anlamda alana hakim olan Amerikan sinemasının popüler örnekleri arasından seçilmiştir. Ara ara diğer ülke sinemalarından örneklere yer verilse de, sayfa sayısı, makelenin uzunluğu gibi sınırlamalar göz önünde bulundurularak örneklemeler açısından kısıtlamalara gidilmek durumunda kalmıştır.

2. Kuramsal Değerlendirme ve Örnekler

Çalışmanın bu bölümünde eleştirel yaklaşımlar çerçevesinde, Batı'da üretilmiş ancak küresel ölçekte ün kazanarak birçoğu farklı coğrafyalardaki uyarlamalara kaynaklık etmiş sinema tarihinin kült örneklerindeki vampir, Frankenstein'ın Yaratığı, zombi figürleri değerlendirilecektir. Bu doğrultuda, öncelikle "toprak" kavramına değinmek, ardından vampir, Frankenstein'ın Yaratığı, zombi figürlerine, toprağın kabul etmediği

¹ Vampir, Frankenstein'ın Yaratığı ve zombi ikonlarının yer aldığı, Batı dışında Uzakdoğu, Hint, İran, Türkiye gibi ülkelerin yapımları mevcuttur. Ancak bu ikonlar, köken olarak Batı'da doğdukları için Batı dışındaki ülkelerde, yer yer kütleleşmiş özellikleri devam ettirse de o ülkelere özgü kültürel özellikleri anlatısına katarak melezleşmiştir. (Örneğin bir Türk filmi olan *Drakula İstanbul'da* [Yönetmen: Mehmet Muhtar, 1953]'da, Dracula'nın orijinal versiyonundaki gibi Hristiyan kültürünün değerlerinden biri olan haçlar yer almaz, yerine sarımsak işlev gösterir, Müslümanların aşına olduğu "muska" vampire karşı koruyucudur, vb.) Ancak değişmeyen nokta, bu ikonlar, olumsuzlanan canavarlar olarak toprağın kabul etmedikleridir.

lanetlenmiş canavarlar olarak hangi metaforları oluşturdukları bağlamında yer vermek doğru olacaktır.

2.1. Toprak

“Yer” kavramı, ilk dini inanışlarda ya da mitlerde, insanı çevreleyen bütün ortam anlamına gelmektedir ve yer anlamına gelen pek çok sözcüğün kökeni, “geniş, arazi, katı, kara” gibi mekanla ilgili izlenimlerden kaynaklanmaktadır. Yerin toprakla ilişkili olarak değer kazanması ise çok sonraları, özellikle kırsal döngülerden tarım döngüsüyle ilişkilendirilerek değer kazanması şeklinde gerçekleşmiştir. Bu bağlamda, yerin toprak katmanı ve yeraltıyla kazandığı en yüksek değerlerden biri, onun sonsuz üretkenlik kapasitesi olan doğurganlığıdır. Yer, bir ana tanrıça ya da bereket tanrıçası olmadan önce “Ana”dır. Daha sonra tarımsal tapınmalar, bitki ve hasat tanrıçası olarak Ulu Tanrıça figürünü daha da vurgulamış, giderek Yeryüzü Ana figürünün izleri kaybolmuş ve farklı uygarlıklarda farklı isimlerle anılmaya başlamıştır (Eliade, 2009: 248).

İnsanın topraktan çıkışı da yine toprağın sundukları arasındadır. Farklı uygarlıklarda farklı inanış, yorum ve uygulamalar olsa da hepsinin ortak özelliğinin Yeryüzü Ana kavramının güç, ruh ve doğurganlık kaynağı olarak görülmesi olduğunu belirtmek mümkündür (Eliade, 2009: 250). Örneğin bebeğin doğduktan sonra toprağa yatırılması âdetinde, onun toprak ana tarafından tanınması ve kutsanması amacı vardır. Hastalananların toprağa gömülmesi ya da yatırılması, işlenen bir suç ya da günahın temizlenmesi için toprakta açılan bir çukura girilmesi gibi farklı topluluklardaki inanış ve uygulamaların temelinde, toprağın gücünden yararlanarak simgesel bir yeniden doğuşla yenilenmek amacı vardır (Pasin, 2013: 210). Toprak saflığın, arınmanın, şifanın kaynağı olarak görülmektedir.

Yeryüzü Ana’ya bağlı bir diğer ritüel de topraktan gelenin yine toprağa dönüşüdür. Yani ölülerin gömülmesidir (Eliade, 2009: 252). Bu ritüel de farklı toplumlarda değişik biçimlerde gerçekleştirilse de temel olan nokta, toprağın anne olarak kabul ediciliğidir. Toprağın kabul ediciliğine ilişkin mecazi, deyimleşmiş ve gündelik konuşma diline yansımış sözlerine, toplumumuzda da rastlamak mümkündür. Örneğin toprağa gömmek eylemi için “toprağa vermek” ifadesi, kötülüğü fazla olduğu düşünülen kimseler için onları “toprağın kabul etmemesi” nitelendirmesi, sıkışıp kalmak anlamı için “Araf’da kalmak” sözü gibi kullanımlar, toprağın kabul ediciliğini olumlayan, kabul etmediklerinde de olumsuz anlamlar içeren kalıplaşmış sözlere verilebilecek örneklerdendir.

Farklı uygarlıkların farklı inanışlarına bakıldığında ortak sonuç, yerin yani toprağın anne oluşu üzerinedir. Yer, özünden canlılar çıkardığı alandır. Yer, üretken olduğu için canlıdır ve yerden çıkan her şey yaşam doludur. Yere dönen her şey de yeniden yaşam bulur (Eliade, 2009: 255). Tohum yere düştüğünde yeniden bitki olarak dünyaya gelecektir. Birçok dinsel

inanıştaki “öteki dünya” kavramı, yeniden diriliş gününe kadar insanı saklayan mekân olarak toprağı işaret eder ve ölülerin gömülmesi inancı, insanın bir bütün olarak, belki de geldiğı yere yeniden toprağın özüne karışması, diriliş gününe kadar toprak annesinin kollarında korunması anlamında yorumlanabilecek niteliktedir. Toprakta gelmek saflıktan gelmeye, toprağı dönmek yine arınmaya ve diriliş gününe kadar korunmaya işaret ederken toprağın kabul ediciliğı, metaforik olarak da olumlanmaya işaret etmektedir. Toprağın kabul etmediklerinin annenin reddettikleri, saflığın ve iyiliğın karşı tarafındaki ötekiler olarak olumlanmayana işaret ettiğini ifade etmek yanlış olmayacaktır. Bu noktada, çalışmanın ana eksenini oluşturan fantastik korku ikonlarından “toprağın kabul etmediğı lanetliler” olarak vampir, Frankenstein’in Yaratığı ve zombilerin neyi temsil ettiklerine, neden toprağı karışamadıkları için olumsuzlanan canavar metaforuna dönüştüklerine yer vermek anlamlı olacaktır.

2.2. Vampir

Vampir miti, on sekizinci yüzyılda Doğı Avrupa ya da Yunanistan’dan yayılan salgınlar nedeniyle genellikle bu bölgelerle ilişkilendirilmesine rağmen, vampirizm bir çok kültürde görülmektedir. “Üçüz Tanrıça Hekate’nin elçileri Lamiaların akıttığı kan; Adem’in hayatındaki öteki kadın olan Lilith’in emdiği kan; ölü Attis ve yaşlı Ana Tanrıça Kibele için dökülen kan; bir tabu olarak kan; şifa için, doğurganlık için, gençleşmek için kan; mundar kan; Nepalli Ölüm Lordu’na ya da Moğol Vampir Tanrısı’na feda edilen kan...” (Frayling, 2009: 9). Bu bağlamda toprak ve kan arasında bir benzerlik kurmak, yaşam ve ölüm ikilisi ile bu ikiliyle ilgili üretilen metaforların çözümlenmesi açısından anlamlıdır. Toprak da dünya kadar eskidir ve canlılar yaşamak için toprağı ne kadar çok ihtiyaç duyuyorlarsa, yaşayan bir ölü olan vampir de kana o kadar ihtiyaç duymaktadır.

Frayling (2009), günümüze kadar bir çok uyarlaması yapılan, vampir ikonu, canavar-kurban ilişkisi üzerine farklı mecralardaki farklı uyarlamaların temel aldığı Bram Stoker’ın ünlü romanı *Dracula* (1897)’da, Stoker’ın gerek olay örgüsü gerek vampir ikonunun oluşumunda, o tarihe kadar bir çok eserden yararlanmış olabileceğini öne sürer. Bu doğrultuda, tarihi 1687’ye uzanan, folklorda, nesirde ve şiirde yer alan vampirlerden bir vampir mozaiğı ortaya koyar. Ona göre bu farklı vampirlerin belirgin özellikleri, kurbanları, cinsiyetleri, ortadan kaldırılma şekilleri, var oldukları coğrafyalar gibi özellikler, Stoker’ın romanındaki vampirin özelliklerini ve olay örgüsünün akışına katkı sağlamıştır. *Dracula*’nın emperyalizmin yükselişte olduğu bir dönemde yazıldığı için dönemin özelliklerini yansıttığını ifade eder. O dönemki toplumun imajı, eserdeki karakterlerle ortaya koyulmuştur. İşçi sınıfı ayyaşlıkla, paragözlükle ve daha üstün konumda olanlara karşı acınası bir itaatle ilişkilendirilmiştir. Kadınlar zeki olmayan, uysal ya da evlendikten sonra potansiyel vahşi hayvanlara dönüşmüş var sayılmaktadır. Çingeneler aşağılanmakta,

Doğu'yla ilgili hiçbir şeye güven duyulmamaktadır. Toplumsal imajı oluşturan karakterlerin görevi, Kont'un İngiltere'yi sömürgeleştirmesini engellemektir.

Atanososki'e (2007:69) göre ise, Bram Stoker'ın vampirizmin kökenini coğrafi olarak Balkanlarda konumlandırıyor oluşu, bazı çağdaş söylemlerin "balkanizasyon" olarak tanımladığı, yabancı topraklar ve etnik sınırlara işaret eden bir çeşit politik ayrıştırmaya işaret etmektedir. Kara ve kan ayrıştırmasına dayanan etnik tanımlamalar, Batı üstünlüğünün ırksal anlatıları vasıtasıyla Avrupa emperyalizmini meşrulaştırmaktadır.

Franco Moretti (2005:118) *Dracula*'nın, on dokuzuncu yüzyılın, yani burjuva yüzyılının nihai ürünü ve onun olumsuzlaması olduğunu düşünür. On dokuzuncu yüzyılın sonunda Britanya'da tekeli yoğunlaşma, diğer ileri kapitalist toplumlara oranla daha zayıftı. Bu nedenle tekel, Britanya tarihine daha yabancı olduğu için tehdit edici olarak bir dış tehlike şeklinde algılanabilir. *Dracula*'nın Britanyalı olmaması, karşısındaki karakterlerin sonuna kadar Britanyalı oluşu bu nedene bağlanabilir. *Dracula*'da, Britanya uygarlığının çöküşü karşısında milliyetçilik kavramı, bir savunma figürü olarak ortaya çıkar. Ulus fikri merkezdedir, kolektif birliktelik tehdide karşı koymayı sağlar.

Dracula'nın kanını içtiği kişi sadece vampire dönüşmez, bu durum onun aynı zamanda yeni bir ırksal kimlik kazanmasını da sağlar. Cinsel ele geçirilme süreci, *Dracula*'nın cinsel yırtıcılığı, ısırma ve kan emme saplantısı ile ölü seviciliği bileşimi üzerinden tanımlanır ki bu nedenle süreç, 'normal' değildir. Bu durum, korkutuculuğu iki katına çıkarır. O, para ve mülkiyetin peşinde değildir. *Dracula*, istilası sapkınlık ve cinsel kastlar barındıran bir yabancıdır aslında. Ona ait doğaüstü emperyalizm, aynı zamanda cinsel bir emperyalizm de taşır (Neocleous, 2015: 139). Bu doğrultuda *Dracula*'nın, Doğu dünyasından yani dışarıdan İngiltere'ye gelen, kurulu düzeni tehdit eden, doğaüstü güçlere sahip bir emperyalist olarak cinsel emperyalist tavrıyla kadınlara da hükmeden, kanını içtiklerini ırksal olarak da dönüştüren Batı'yı tehdit edici bir "öteki" olduğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır.

Dracula, yalnızca konuşma şekliyle bir aristokratlık sergiler. Oysa bir kont olarak yemek pişirmek, yatakları toplamak, şatoyu temizlemek için uşaklara sahip değildir. Aristokratların gösterişçi tüketim dünyasına sahip değildir. Şatafatlı giysileri yoktur, yemez içmez, davetler vermez, tiyatrolara konserlere gitmez, kalabalık bir çevresi hiç bir şekilde yoktur. *Dracula*, boşu boşuna zevk için kan dökmeyiz; o, kana ihtiyaç duyduğu için yeterli miktarda içer ve kanın bir damlasını bile ziyan etmez. *Dracula*'nın Protestan ahlakını benimsemiş olduğunu söylemek mümkündür. Bir gölgeye sahip, aynaya yansıyan gerçek bir bedeni yoktur. Onun bedeni, tıpkı paranın olduğu gibi cisimsizdir. Bedeni olmayan, değişim değeri olup kullanım de-

ğeri bulunmayan toplumsal ürün paradır. Tıpkı Dracula'nın cisimsiz bedeni gibi (Moretti, 2005: 114-115).

Marx, vampir ve kapitalist sistem arasında, birçok çalışmanın referans verdiği ünlü benzetmeyi kurar: "Sermaye, vampir misali, yaşayan emeğin kanını sömürerek yaşayabilir ancak ve ne kadar çok emek sömürürse canına o kadar can katar" (Marx, 1976: 342; aktaran Moretti, 2005:114-115). Bu bağlamda kapitalistin sermaye birikimi sağlamak zorunda olması, Dracula'nın sürekli yeni kurbanlar bulmak zorunda olması gibidir. Dracula'nın bu laneti, onun doğası gereğidir. Yalnızlığı tercih etmesi, rekabete tahammülsüzlüğü, onun tekelciliğinin işaretidir. Bu noktada vampir de tekel gibi, bir gün bağımsız olunabileceği umudunu yok ederek bireyin özgürlük ilkesini tehdit eder (Moretti, 2005: 117). İdeolojik bağlamda eleştirel perspektiften değerlendirildiğinde, vampir metaforunun olumsuzlanarak toprak tarafından kabul edilmeyişi, onun yaşayan ölü olmaya mahkum edilmesiyle imgeselleştirilmiştir. Onun ortadan kaldırılması, orijinaline sadık kalarak yapılmış bir çok Batılı uyarlamada, ancak kalbine kazık çakılarak, ya da güneş ışığına maruz bırakılarak gerçekleştirilir. Hristiyan inancında yeri olan haçlardan ve kutsal sudan korkar. Çünkü o, kötülüğün simgesi olarak toprağın kabul etmediğidir; ve lanetlenmiş ölümsüzlüğüne ölüm bahşedilmesi, ancak tanrının yüceliği ve kutsadığı değerlere göre gerçekleştirilebilir. Din, insanoğlunun canavar karşısındaki acizliğini ortadan kaldırıp onu alt etmek için sığındığı, toplumsal düzeni garanti eden en önemli kurumlardandır.

2.3. Frankenstein'in Yaratığı

Sanayi devriminin en parlak döneminde doğan Frankenstein da Dracula gibi simgelediği metaforlarla burjuva uygarlığının korkularını sembolize eden iki isimden biridir (Moretti, 2015:105). *Frankenstein*'in yazarı Mary Shelley, romanında, bölünmüş toplumun içinde var olan dinamikleri, karakterlere yansıtarak ifade etmeye çalışır. Victor Frankenstein ve onun ölülerin farklı uzuvlarını birleştirerek tek vücutta canlandırmayı başardığı Yaratığı arasındaki ilişkiden doğan olaylar dizisinde mevcut olan eleştirel yaklaşım, bilimle uğraşmanın ötesinde mülkiyetçi bireycilikle bezenmiş bir toplum içinde bilimsel, entelektüel ve sanatsal üretimin doğurduğu tehlikelere dikkat çekmektir. Dr. Frankenstein, kendisine emekçi yoksullar tarafından küfredilen cerrahlar, anatomistler ve mezar soyguncularıyla aynı saflarda konumlandırılarak katı bir işçi sınıfı karşıtlığıyla özdeşleştirilir. Aynı zamanda işçi sınıfının yaratıldığı süreç, Frankenstein'in Yaratığı üzerinde görselleşmiş gibidir. Kendi toprakları ve gruplarından ayrılmış, ardından korkutucu bir kolektif varlık yani proleter avam olarak bilinen tuhaf biçimde bir araya getirilmiş grotesk bir yığın gibidir (McNally, 2015: 133-139).

Frankenstein'in Yaratığı'nın bir isminin yoktur. Proleterya da bireyselliğin uzağındadır ve onun da bir ismi yoktur. Frankenstein'in

Yaratığı da tıpkı “Ford işçisi” demek gibi “Frankenstein’in Yaratığı/Canavarı” olarak anılır. Proleterya gibi kolektif ve yapma bir yaratıktır. Doğal değildir, insan eliyle yapılmıştır. Aslında, öykü boyunca Frankenstein’in Yaratığı’nın istekleri, doğal bir insanınki kadar normaldir ve korkunç bir tarafı yoktur. Onun isteği, diğer insanlar arasında yaşamak için kendisi gibi korkunç bir ucube daha yaratılması ve onunla evlenmektir. Moretti (2005:108-109).

İsmi bile olmayan bu yaratık, kendi türünden bir arkadaşa, eşe dahi sahip olamaz. Mucit bir bilim adamı tarafından fiziksel deformasyonunun onu ucubeye çevirdiği, herkesin kendinden korktuğu, dışladığı, istemediği bir öteki olarak kendi istediği dışında var edilmiştir. Bu noktada canavar olanın Frankenstein’in Yaratığı mı, yoksa insanoğlunun hırs ve hükmetme arzusunun insan türünü düşürdüğü durum mu olduğunu sorgulamak anlamlı olacaktır. Doğaya hükmetmeye çalışırken, öyküdeki bilim adamının dünyevi hırsları göz önünde bulundurulduğunda, bilimin tanrıyla yarıştırdığı anda aslında insanlığın düşüşünü insanoğlunun kendi eliyle hazırladığını göstermek, belki de anlatının en temel noktalarından biridir.

Canavar ikonunun yer aldığı birçok filmde -*Dracula*’ya sadık kalarak yapılmış uyarlamaların çoğunda olduğu gibi- din, canavarın tehdit ettiği düzenin yeniden sağlanmasında insanoğlunun sığınarak zafere ulaştığı en belirgin toplumsal kurumlardandır. Freud’a (2007) göre din, uygarlık için temel olan toplumsal düzeni sağlamada ve korumada önemlidir. İnsan bu düzenin bozulmaması için bastırdığı gerçekleşmeyecekmiş gibi görünen arzular ve yasakları kutsal olana, tanrılara atfetmiştir. Böylelikle de aslında haz alacağı ancak düzeni tehdit edeceği için sistemin yasakladığı durumları, yüceleştirdiği alanda atfederek, gerçekleştiremediğinde mutsuzluk yaşayacağı durumlarla baş etmektedir.

Tüm bu değerlendirmeler bağlamında da, lanetlenmiş olanı toprağın kabul etmemesi, metafor olarak, hakim sistemde norm dışı olanın reddedilmesi şeklinde okunabilecek niteliktedir.

2.4. Zombi

Zombi imgesi, kapitalist toplumun yaşayan ölüler gecesinde olduğuna ilişkin anlamlar barındırır. Kapitalist piyasa toplumunda zombiler, vampirler, Victor Frankenstein’in Yaratığı gibi ucubeler sıklıkla boy gösterir. Ona göre vampirler bizi ele geçirip itaatkar hizmetkarlara dönüştürebilecek korkunç canavarlarsa, zombiler de bizim, yabancı güçlerin güçsüz temsilcileri olarak çoktandır ölü olduğumuzun metaforudur. Ancak “yaşayan ölü” diye bir şey olamayacağı için, zombilerin her an silkinme, uyanma, geç kapitalizmin hastalıklı enkazı altından yaşamayı yeniden talep etme potansiyeli vardır. Dolayısıyla zombiler, yok edilmiş yaşamın tekdüzeliği içinde hantal hantal yürürken beklenmedik bir isyan sonucu kabuklarından sıyrılarak saklı enerjilerini açığa çıkarmak için her an bir çıkış bulabilecek kapasitededirler. Zombi’ye türsel açıdan

yaklaşıldığında ise bazı ortak göstergeler mevcuttur. Bunlar yaralar, kesikler, sallanan uzuvlar, kapitalizmin merkezindeki bedensel parçalanmanın ve ücretli emekçileri ucube bir kolektiviteye katan açık yaraları hatırlatan görüntülerdir. Zombiler, gündelik yaşamın düzenli anlarının dehşet verici aksamalarını içerir. Yaşayan ölümler hiperaktif yağmacılara dönüşür, fiziksel deformasyona uğramış bedenleriyle alışveriş merkezlerini istila eder, otoritenin çöküşünü getirir. Koltuklarında oturan izleyicilere düşen ise düzenli toplumun kibar vatandaşları olarak fantastik görüntülerden haz duymaktır (McNally, 2015: 341-343).

Bu görüntüler, korku filmlerinin zombi metaforuyla ilişkili olarak korku ve eleştirel yaklaşımı bir arada sunduğu en yoğun görsel kodlardır. Bu noktada belki de sorulması gereken, kimin zombi olduğu ya da zombileştiğidir. Hakim sistemin düzenli vatandaşlarının ekrandaki korkunun uzağında koltukları başında rahatlamışken belki de farketmeden yaşayan ölümlere dönüşmüş olması, kimin canavarlaştığı ve bu noktada toprağın kabul etmeyeceği varlıklara dönüştüğü konusunda ironi taşır.

2.5. Sinemada Toprağın Kabul Etmediği Lanetliler

Walter J. Ong'a göre sinemanın icadı ile gerçekleşen elektronik dönüşümle, ikincil sözlü kültüre girilmiştir (2010:161). Bu çalışmada incelenen ikonik korku filmi canavarlarının çoğunlukla edebi eserlerden beyaz perde ve televizyon ekranlarına aktarılmış uyarlamalar olduğu düşünüldüğünde, bu korku ikonlarının sözlü kültürün birincil aşamasından beslenerek yazılı kültüre, teknolojik ilerlemelerle de yazılı kültürden sözlü kültürün ikincil aşamasına yol kat ettiğini belirtmek, sinemanın farklı alanların anlatı malzemelerinden yararlanma kapasitesini vurgulamak açısından önemlidir.

Korku türü, basit geleneksel öykü anlatıcılığından farklı olarak onun önüne geçmiş ve bir sanat formu halini almıştır. Olağandışılık, doğaüstülük gibi korku türünün içeriğine katılan unsurlar, din ve ahlakla bağlantılı ruhani öğeler içeren bir anlatı zinciri oluşturur. Korku filmlerinin birçoğu inancın doğasını irdelerken açık dini çağrışımlar yapar ve bu filmlerin amacı kurallarla belirlenmiş bir dünyanın empoze ettiği davranışları onaylamak ve bu davranışlara aykırılık gösterenlerin başına neler geleceğini göstermektir. Korkunun diğer bir amacı da, ahlaki dünyanın uyarıcı noktalarını eğlenceli bir yoldan sunup, izleyiciyi acımasız dünyaya hazırlamak için onu güvenli ortamında ilkel korkularla yüzleştirmektir (Odell ve Blanc, 2011: 12). Bu nedenle, korku filmlerindeki metaforları çözümlenmeye çalışmak, içinde yaşadığımız dünyanın korkularını, bir başka deyişle eleştirel yaklaşımlarla çözümlenmeye çalışıldığında hakim sınıfın hakim ideolojileri tarafından sağlanan hegemonyanın tehdidine yönelik korkuları ortaya çıkarmak açısından anlamlıdır.

Franco Moretti (2005:129, 131-132), bastırılanın canavar kılığında geri döndüğünü söyler. Ona göre ekonomik, cinsel, ruhsal, ideolojik, dinsel

korkuların dahil olduğu sosyoekonomik yapılar ile cinsel-psikolojik yapılar, canavar eğretilemesi üzerinden aktarılmaktadır. Kearney (2012) ise birçok yabancı, tanrı ve canavarı, insan ruhunun derinliklerindeki bir yarığın göstergeleri olarak yorumlar. Ona göre bu ayrımlar, bilinç ve bilinçdışı, aşına ve yadırgatıcı, aynı ve öteki arasındaki bölünmemizi gösterirler. Ona göre yabancılar, tanrılar ve canavarlar, hepimizi uçurumun kıyısına getiren aşırılık deneyimlerini sembolize eder. Yerleşik kategorileri çökertip yeniden düşünmeye teşvik ederler. Bilinir olanı bilinmez olanla tehdit ettikleri için korkuyla ayrılarak çoğu zaman ya cennete, ya cehenneme ya da yabancıların ülkesine gönderilirler (Kearney, 2012:15-17). “Oyunlar, kitaplar ve filmler mit gibidirler; çünkü gündelik hayata göre çok başka, çok daha kadim olan bir hayatı açığa çıkarırlar; bir dünya ki geleneksel mitlerde görülenlere benzeyen, olağanüstü kişilerden ve olaylardan oluşan” (Segal, 2012: 80). Bu bağlamda bilinçdışı korkular, genellikle başkalarına yansıtılarak onları “yabancı” diye etiketleyip günah keçisi ilan ederek cisimleştirilir. Bu, bir çeşit hayatı kolaylaştırma çabasıdır. Kişi, “öteki” olarak kendisini tanımak istemediği için kurban edilecek bir yabancıyı canavarlaştırmaya ya da yüce bir tanrıya dönüştürmeye çalışır (Kearney, 2012: 18). Kısacası toprağın dahi kabul etmeyerek olumsuzlandığı canavar, içinde bulunulan dönemin hakim ideolojileri tarafından onaylanmayan “öteki”sidir. Bu nedenle korku filmlerinde canavarın neyi temsil ettiği, bu filmlerin çekildikleri dönemin ekonomik, siyasi, politik ve kültürel gündeminden ayrı düşünülmemesi gereken yansımalar barındırmaktadır.

Korku filmlerinin daima uluslararası bir boyutu olmuştur; korku türü bugün, Batı’da üretilen yapımlardan, gelişmekte olan korku filmi endüstrisiyle Uzakdoğu’da üretilen geleneksel öykü ve mitsel anlatıları içeren değişik yapımlara kadar uzanan geniş bir alana sahiptir (Conrich, 2010: 2). Bu uluslararasılık bağlanmında, Batı kökenli olsa da sinemanın ilk yıllarından bugüne kadar küresel olarak popülerleşmiş vampir, Frankenstein’in Yaratığı, zombi figürlerini işleyen sayısı burada verilemeyecek kadar çok yapım vardır. Ancak bu noktada, filmlerin en öne çıkmış, kült sayılabilecek örneklerine yer vermek anlamlı olacaktır. Birinci Dünya Savaşı’ndan sonra Alman ekspresyonist akımı içinde yer alan F.W. Murnau’nun yönettiği *Nosferatu* (1922), vampir imgesinin erken dönem temsililerindedir. 1931’de Tod Browning’in yönettiği, Bela Lugosi’nin oynadığı ve Dracula karakterine birçok standart özellik kazandırmış *Dracula*², James Whale’nin yönettiği ve Boris Karloff’un başrol oynadığı *Frankenstein* (1931) Amerika’da Universal Stüdyoları’nın korku filmi serisinin bugün dahi en popüler örneklerindedir. 1952’de çekilmiş olan, uzun metraj ilk zombi filmi olarak değerlendirilen *White Zombie* [Beyaz

² Türkiye’de 1953 yılında vizyona giren bir Türk filmi olan *Drakula İstanbul’da* (Yönetmen: Mehmet Muhtar), uyarılamanın yerel bazı özellikler taşıması dışında, çalışmada belirtilen örneklerdeki vampir figürüne farklı bir yaklaşım getirmediği ve o dönemki Batılı örneklerine neredeyse sadık kaldığı için bu çalışmada ayrıca değerlendirilmemiştir.

Zombi], yine Bela Lugosi'nin canlandırdığı zombi karakteriyle kapitalist sistemde emekçinin irksal sınıflandırmasını eleştirel yaklaşımla irdeleyen, çoğunluğu Universal Stüdyoları'nda çekilmiş bağımsız bir yapımlar olarak izleyici karşısına çıkmıştır. 1950'lerde renkli film teknolojisiyle korku türünün en can alıcı özelliklerinden kanın ön planda olacağı yapımlar için canavar filmleri kuşkusuz ilk sıralardadır. İngiltere'de Hammer Stüdyoları ilkleri *Curse of Frankenstein* [Frankenstein'in Laneti] (1957) ve *Dracula* (1958) olmak üzere, birçoğu Terence Fisher yönetmenliğinde, Peter Cushing ve Christopher Lee 'nin oynadığı bir dizi korku filmini yeniden çekerek türün kült filmleri arasına eklerler. 1960'larla birlikte George Romero, ilerleyen zamanlarda zombi filmlerinin en önemli yönetmenlerinden biri olarak anılacak biçimde alana damgasını vurur. *Night of the Living Dead* [Yaşayan Ölülerin Gecesi] (1968), *Dawn of the Dead* [Ölülerin Şafağı] (1979), *Day of the Dead* [Ölüm Günü] (1985), zombi filmlerinin en kült yapımları olarak sinema tarihinde yerini alır.

Korku ikonu olarak vampir, Frankenstein ve Yaratığı, zombiler bağlamında bu ikonların beyaz perdede boy gösterdiği en popüler örneklerle bakıldığında, birçoğunun yakın tarihte yeniden çevriminin yapıldığını görmek mümkündür.

Korku filmlerindeki canavar figürleri normallığe yönelmiş tehditlerin ortadan kaldırılmasını temsil ettiklerinden, mevcut düzeni onaylamak için kullanılacak niteliktedir. Anlatıdaki gerilim, genellikle toplumun muhafazakar kurumları yoluyla giderilir. Diğer yandan canavarlar, normal toplumsal işleyişin özellikle canavarca taraflarına dikkat çekerler. Genel olarak bütün canavar figürlerinin hakim toplumsal normlara karşı çıkışı ifade ettiği söylenebilir. Çünkü kültürün "normallikle" ilgili olarak "canavarlık" şeklinde yansıttığı, çoğunlukla çağdaş dünyanın sürekliliğini sağlamak için dizginlenmemiş saldırganlık ve bastırılmamış cinsellik gibi dışarıda tutulması gerekenlere ait metaforlardır. Klasik canavar filmlerinde tehdit edilen toplumsal düzen, muhafazakar kurum ve otorite figürlerinin müdahaleleriyle yeniden sağlanır ve güven oluşturulur. Çağdaş canavar filmlerinin büyük kısmı ise toplumsal düzenin güven sağlanarak yenilenmesi gibi olumlu görüşler içermez. Bunun yerine, genellikle canavar, iyi bir toplumsal düzene yönelmiş dışsal bir tehdit olmaktan çok, tam da bu düzenin son derece normal yanlarının abartılması üzerine kurulmuş metafor olarak izleyici karşısına çıkar (Ryan ve Kellner, 279-280). Bu noktada eleştirinin, içinde bulunulan toplumdaki hakim düzenin "normal" gördüğü mekanizmalara yönelik olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

1950'lereki canavar filmlerinin çoğunda nükleer veya ekolojik faaliyetlere dayalı liberal görüşlü senaryolar işlenirken, bu filmlerden sadece küçük bir kısmı şirketleşmiş hırs ve denetimden çıkmış militarizm eleştirilerine yer vermiştir. Daha yeni eleştirel canavar filmlerinin ise bu eleştirel tutumu, 1960 ve 1970'lerdeki radikal hareketlerin sonucu olarak

görülebilecek nitelitedir. Kültür, ekolojik ve çevreci akımların etkisiyle bu tarz felaketlerin gerçekten ortaya çıkma durumuna karşı duyarlılık kazanmıştır. Bununla birlikte aynı dönemde Amerikan şirketlerinin ve muhafazakar politik güçlerin daha çok güçlenmesi, nükleer enerji ve kimyasal zehirlenmeler, zehirli atıklar gibi sorunlara umarsızca yaklaşımların artmasına sebep olmuştur. Bunun sonucunda dönemin pek çok canavar filmi bu kamusal yaklaşımları şifreleyerek anlatılarına konu edinmiştir. Bu dönemdeki en önemli toplumsal eleştiri içeren canavar filmleri arasında George Romero'nun üç zombi filmi *Night of the Living Dead* [Yaşayan Ölülerin Gecesi] (1968), *Dawn of the Dead* [Ölülerin Şafağı] (1979), *Day of the Dead* [Ölüm Günü] (1985) yer alır. Filmlerde zombi benzeri ölümler, canlı insanlara saldırarak onları yer ve kurbanlarını da yaşayan ölümlere dönüştürürler. Üçlemde, ırklar ve cinsler arası ile aile içi işbirliği, ölümlerin akıldışı ve bencilce sergiledikleri açgözlülüklerine alternatif olarak gösterilir. Zombiler filmlerin her birinde bir tarihsel bağlama işaret etmek için metafor oluştururlar. Nixon döneminde ölümler, sorgusuz sualsiz muhafazakar liderlerin arkasına takılan "Sessiz Çoğunluğu" ifade ederken, *Dawn of the Dead*'de zombiler bir alışveriş merkezinde Amerika'nın programlanmış maddesel tüketim kültürünü sembolize etmiştir. *Day of the Dead* ise Reagan'ın gücünün doruk noktasında olduğu bir dönemde yapılmış, militarizme karşı daha net görünen politik bir önerme olarak üçlemenin son bölümünü oluşturmuştur (Ryan ve Kellner, 2010: 280-283).

McNally'e (2015: 349-351) göre ise, bugün popüler kültürde boy gösteren Hollywood zombileri, 1960'ların radikal yükselişi sırasında revizyona uğramıştır. Bu revizyon, George Romero'nun filmlerine çok şey borçludur. Son zamanlardaki Hollywood korku filmlerindeki zombiler, aşırılıkla nitelenen Amerikan kapitalizminin hiper tüketimci tavrının keskin bir eleştirisini sunma eğilimindedir. Ancak bu eğilim, saklı emek dünyasını ve bu tüketimi mümkün kılan sınıf eşitsizliklerini görünmez yapar. Filmler kapitalizmin değil, tüketimciliğin eleştirisini sunar, burjuva toplumundaki çalışma süreçlerinin yaşamı mahveden ve zombileştiren yanlarını sorgulamakta başarısızdır. 60'lardan önceki dönemde, çekilen *White Zombie* [Beyaz Zombi] (1932) gibi filmler, işsizlik, yoksulluk, sınıf hincıyla kavru lan Amerikanın genel portresine uyuyor ve sınıfsal farklılıkların eleştirisini içeriyordu. Dolayısıyla, 60'lardan sonra çekilen filmlerinde zombi emekçinin dışarıda bırakılması, zombi isyanı imgelerinin ırk boyutundan uzaklaştırılması anlamına gelmektedir. Oysa Amerika'da İkinci Dünya Savaşı dönemi, ırk, toplumsal cinsiyet ve sınıf başkaldırısı dönemi olmuştur. Bu dönemdeki zombiler de başkaldırı figürü olarak ortaya çıkmıştır.

Bu bağlamda, toprağın kabul etmedikleri lanetli canavarların, dönemin politik koşullarına göre şekillendirildiği, temsiliyet biçimlerinin revize edildiklerini söylemek yanlış olmayacaktır. Aynı paralellikte

toplumun, tarihsel süreç içinde dönemin politik koşullarına göre kendi korkularını yarattığını, onları canavar metaforuyla görselleştirdiğini ifade etmek anlamlı olacaktır. Bu doğrultuda toprağın neyi kabul edip neyi etmediği, neyi onaylayıp neyi dışarıda bıraktığı da aslında çoğunlukla politik bir temsiliyet biçiminin ürünüdür.

Günümüzde vampirleri, zombileri, Frankenstein'ın Yaratığı'nı, orijinal öykülerinden farklı biçimlerde hem sinema filmlerinde hem de televizyon dizilerinde değişik yapımlarda görmeye devam etmekteyiz. Örneğin 1990'ların ikinci yarısında televizyon ekranlarında boy gösteren *Buffy the Vampire Slayer* [Buffy Vampir Avcısı] (1997-2003), *Angel* (1999-2004) gibi anlatıları birbiriyle ilişkilendirilmiş olarak devam eden dizi filmlerde, vampirler bluejean ve t-shirt giyen, okula giden, gerçek insanlara aşık olabilen, ırksal anlamda siyahlarla beyazların birlikte yaşadığı gündelik ortamda var olan, kendi içlerinde iyi vampirlerin de kötü vampirlerin de olduğunu ve hatta insan türüne zarar vermemek için insan kanı dışında beslenmeye çalışan vampir karakterler olarak ekranlara yansımıştır. Bu yapımlarda vampir avcılığı, seriyi bir bölümden diğerine taşıyan ana anlatı unsurlarından biri olarak ekranlara yansımıştır.

Konusu yine modern dünyada geçen *Blade* [Bıçağın İki Yüzü] (1999) ve *Blade II* [Bıçağın İki Yüzü II] (2002) filmlerinin siyahi başkarakteri yarı-insan yarı-vampirdir ve insan ırkını korumak için canavarlarla savaşan bir vampir avcısıdır. *Blade: Trinity* [Bıçağın İki Yüzü:3] (2004)'de ise kahraman vampir, Dracula'yla mücadele eder.

Vampirlerin hepimizin arasında olduğuna işaret eden bir diğer yapım da 5 bölüm halinde sinema perdesinde boy gösteren *The Twilight Saga* [Alacakaranlık Efsanesi] (2008), *The Twilight Saga: New Moon* [Alacakaranlık Efsanesi: Yeni Ay] (2009), *The Twilight Saga: Eclipse* [Alacakaranlık Efsanesi: Tutulma] (2010), *The Twilight Saga: Breaking Dawn-Part I* [Alacakaranlık Efsanesi: Şafak Vakti-Bölüm I] (2011), *The Twilight Saga: Breaking Dawn-Part II* [Alacakaranlık Efsanesi: Şafak Vakti-Bölüm II] (2012) serisidir. Okula giden, gerçek insanlarla birlikte yaşayabilen ve onlarla aşk ilişkisi kurabilen, güneşe çıkabilen, ders çalışan, partilerde eğlenen, kurt adamlarla ve diğer şeytani yaratıklarla savaşan vampir figürü, *Twilight* serisinde de kendini göstermiştir.

Tüm bu örneklerde, toprağın kabul etmediği canavar figürleri, artık Transilvanya'nın ya da İngiltere'nin sınırlı coğrafyasından çıkmış, sınırları sorgulanmayan bugünün dünyasında spor arabalar kullanan öğrenciler ya da meslek sahibi olan profesyoneller biçiminde, sevgili, arkadaş, komşu kadar yakın, her an her yerde olabilecek şekilde aramıza karışmıştır. Bu noktada kimin iyi kimin kötü olduğu ayrımı da sorgulanır hale gelmiştir. Canavar figürünün kötülükle özdeşleştirilmesi, insana iyiliğin atfedilmesi bu örneklerde yeniden irdelenen yaklaşımlar olarak kendini göstermiştir. Küresel dünyanın eriyen sınırlarında, teknolojinin yakın ettiği uzaklar, et-

nik, dini ve ırksal, sınıfsal farklılıkları da bu yapımlarda silikleştirmiştir. Bram Stoker'ın *Dracula*'sını temel alan birçok yapımdaki Hristiyanlığa referans veren haç, kutsal su, incil gibi figürler, modern dünyada geçen vampir öykülerinde sıklıkla görünmez hale gelmiştir. Çünkü küresellik aynı zamanda farklılıkların katılımını kuşatan geniş coğrafyalara hükmeden bir yaklaşımdır. Bu nedenle keskin sınırların törpülenmesi, din, ırk, etnik köken ayrımlarının yapılmaması, aynı zamanda küresel bir pazara hitap etmek ve küresel izleyiciyi yakalamak açısından da oldukça fazla önem taşır.

Vampirleri diğer geleneksel canavarlarla buluşturan uyarlamalardan farklı olarak, 2003'de *Underworld* [Karanlıklar Ülkesi] serisi başlar. Özellikle gelişen teknolojiyle birlikte dijital efektlerle daha da çarpıcı hale gelen bir oluşum izleyiciye sunulur. Sadece savaşmak yerine birbirleriyle ilişkiye sokulan, aralarında aşk yaşayan, kurt adamlar, vampirleri avcılar gibi karakterler üzerinden işleyen öykü izleyiciye sunulur (Scognamillo ve diğ., 2011: 173). Devam filmleri ise *Underworld: Evolution* [Karanlıklar Ülkesi: Evrim] (2006), *Underworld: Rise of the Lycans* [Karanlıklar Ülkesi: Lycan'lerin Yükselişi] (2009), *Underworld: Awakening* [Karanlıklar Ülkesi: Uyanış] (2012), *Underworld: Blood Wars* [Karanlıklar Ülkesi: Kan Savaşları] (2016)'dır.

2014'de vizyona giren *Frankenstein I* [Frankenstein Ölümsüzlerin Savaşı], Shelly'nin romanından farklı, yeni bir öykü uyarlaması olarak beyaz perdede yerini almıştır. Bu filmde Frankenstein'ın Yaratığı, dünyayı ele geçirmeye çalışan doğaüstü yaratıklarla bugünün dünyasında çarpışarak insanoğlunun yardımına koşar.

Bernard Rose'nin yönetmenliğini yaptığı 2015 yapımı *Frankenstein*, Dr. Frankenstein ve ekibinin mükemmel bir insan prototipi yaratmak için yaptığı deneysel çalışmalar sonucu ortaya çıkardıkları yaratığı zehirli iğneyle öldürülüp deneyin tamamlanmasını öngörürken yaratığın ölmemesi ve kaçarak modern dünyaya katılmasını konu alan, anlatısı günümüzde geçen sinema filmi uyarlamalardan biridir. Canavar figürü hiç kuşkusuz ki görüntüsel ve anlatısal olarak aşırılık taşısa da onu modern dünyanın yalnızlaşan bireyleriyle özdeşleştirmek mümkündür. Çünkü yaratığın, Los Angeles gibi bir şehirde var olaya çalışırken çektiği acılarla ötekileştirilme, yabancılık, yalnızlık gibi kavramların sorgulandığı filmde, modern dünyanın yalnız bireylerinin de Dr. Frankenstein'ın Yaratığı'nın yaşadıklarından çok da farklı şeyler yaşamadığını söylemek doğru olacaktır. Üstelik bu ötekiliğe, yalnızlaşmaya, acı çekmeye, dışlanmaya, diğerleri gibi olmamaya kendisi adına karar veren, bir grup seçilmiştir. Bu seçilmişler anlatıda bilim adamları olarak cisimleştirilse de, bu kişileri gerçek dünyada bilim adamları yerine, hakim düzenin hakim ideolojileri doğrultusunda karar mekanizmalarını yöneten bir grup seçilmiş olarak çözümlemek daha anlamlı olacaktır. Bu noktada toprağın kabul etmediği kötülerin acınası duruma düşmüş canavar mı yoksa karar mekanizmasını oluşturan üstü örtük canavar-

ların mı olduğu düşüncesi, anlatının masaya yatırdığı ana eksen olarak izleyici karşısında belirmiştir.

Günümüzde, küreselleşen dünyada, tüm dünyanın tehdit altında olmasına ilişkin verilen mesajlar yalnızca Frankenstein'in Yaratığı ve vampir metaforlarında değil, zombi filmlerinde de kendini göstermektedir. Örneğin 2013'de vizyona giren, yönetmenliğini Marc Forster'ın yapmış olduğu *World War Z* [Dünya Savaşı Z] Uzakdoğu'da ortaya çıkan bir virüsle insanların zombilere dönüşmesini, dönüşmeden kalabilenlerin de zombilerle mücadelesini anlatan bir film olarak beyaz perdede yerini almıştır. Zombi filmlerinin önceki dönemlerinde işaret ettiği sınırlı coğrafi alanlar, artık tüm insanlığı tehdit eden bir dünya savaşına dönüşmüş ve bu bağlamda yine küresel yaklaşımlara referans vermiştir. Artık tehdit tüm insanlık içindir.

Bu noktada, canavar ikonunun korku filmleri içindeki temsiliyetinin, her dönemin kendi korkularını içeriyor olması dikkat çekicidir. Bununla birlikte dönemler, koşullar, nesiller ne kadar değişirse değişsin, hiç kuşkusuz ki kötülük ve iyilik erdemleri evrenseldir. Bu nedenle toprak da evrensel bir değer olarak kabul ettiği ve kabul etmediklerini evrensel bir adaletle değerlendirmeye devam edecektir.

3. Sonuç, Değerlendirme ve Öneriler

Bu çalışmada Batı kökenli, ancak küresel üne sahip klasik korku filmi ikonlarından vampir, Frankenstein'in Yaratığı, zombi figürleri toprağın kabul etmediği canavarlar olarak, eleştirel kuramlarla sinema tarihindeki Batılı korku filmi örnekleri üzerinden değerlendirilmiştir.

İlk olarak toprağın mitolojiden dinlere, halk anlatılarından gündelik hayattaki uygulamalara kadar var olmaya ilişkin öncesi ve sonrasıyla bağlantılı olarak farklı uygarlıklar tarafından verilen benzer bir öneme, yani toprağın sahip olduğu güce değinilmiştir. Toprağa atfedilen anlamlardan, özellikle annelikle özdeşleştirilen üretkenlik, bereket ve kabul edişe dikkat çekilerek, toprağın kabul ettiklerinin olumlanan, kabul etmediklerinin ise olumlanmayana işaret ettiğine yer verilmiştir. Bu bağlamda, öldüğü halde toprağa karışamayan, lanetlenmiş ve en büyük lanetleri ölümle yaşam arasına sıkışmış olan "yaşayan ölü" figürlerinden vampir, Frankenstein'in Yaratığı ve zombi metaforları, eleştirel kuramlarla çözümlenmeye çalışılmış, bu ikonların korku filmlerindeki temsiliyet biçimleri değerlendirilmiştir. Korku filmlerinin sinema tarihinin ilk örneklerinden günümüze kadar geçen sürede klasikleşmiş bu canavarlarının, filme alındıkları dönemin sosyoekonomik, politik ve kültürel korkularını yansıtmak için eleştirel metaforlar olarak kullanıldığı sonucuna varılmıştır. Hakim sistemin hakim ideolojilerine göre onaylanmayanların sistem tarafından norm-dışı kabul edildiği; hakim sistemi tehdit eden yapıların, olguların ya da bireylerin/grupların mevcut bu sistem tarafından onaylamadıkları için ötekileştirildiklerinin; korku filmlerinde "öteki"nin de sistemin lanetlediği norm-

dışlıklar olarak toprağa atfedilen “kutsallık, analık, bolluk, bereket, güç, temizlik, saflık, vb.” olguların karşısında konumlandırıldığı için toprağa giremeyen, toprağın kabul etmediği lanetliler biçiminde ölüm ile yaşam arasına sıkışmış canavar metaforuyla temsil edildikleri sonucuna varılmıştır. Bu bağlamda ötekileştirilerek mevcut sistemi tehdit eden canavarlarda ve tarihsel süreçte yapılan yeniden uyarlamalarda gerek öykülerde gerek canavarların özelliklerinde ortaya çıkan evrilmenin, gerçek dünyanın değişen sosyokültürel, ekonomik ve politik şartlarının, canavarlara yansıyan yüzü olduğunun altı çizilmiştir. Bugün ise vampirler, Frankenstein’ın Yaratıkları, zombiler uzaklarda değil, aramızdadır; tehdit küçük köylerde ya da kasabalarda değil, sınırları aşan küresel ölçekte bir coğrafyadadır.

Diğer yandan, birçok korku filminde “olumsuzlanan” canavar ikonunun karşısına, mevcut sistemi kabul ederek sınırların dışına çıkmadığı ve onun devamlılığını sağladığı için “olumlanmış” insanoğlunun oturtuluşuna ve bu durumun politikliğine dikkat çekilmiştir. Onaylanan düzen, en nihayetinde –tıpkı kapitalist düzen içinde Amerika’ya referans veren tüketim toplumu kavramının zombilerle ilişkilendirilmesi gibi- hakim sınıfın hakim ideolojileri bağlamında onun kurumları tarafından yeniden üretildiği süreçte meşrulaşıp devamlılığını sağlayabilecektir. İyilik-kötülük gibi ikili karşıtlıklar, sistemin politikaları bağlamında, lanetlendiği için toprağa giremeyen canavar metaforu üzerinden aktarılmıştır. Ancak birçok filmde, canavarı alt eden insanoğlu, kimin canavar kimin masum kurban olduğu konusunu ironik olarak tartışmaya açmaktadır.

Çalışmanın kısıtlılıkları sebebiyle, popülerliği açısından çoğunlukla Amerikan filmlerinden örnekler yer verilse de, ara ara diğer ülke sinemalarından örnekler de değinilmiştir. Bu çalışma bundan sonraki daha derinlemesine yapılabilecek araştırmalara gerek literatür, gerek örnekler anlamında yol gösterici olacaktır. Ele alınan canavar metaforunun daha detaylı bir biçimde çözümlenmesi için ilerleyen dönemlerde yapılacak çalışmalarda, farklı ülke sinemalarının dönemsel örneklerine daha geniş yer verilmesi, özellikle içerik, söylem ve göstergebilimsel analizlerle birlikte karşılaştırmalı değerlendirmeler yapılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- ATANASOSKI, Neda (2007). “Dracula as Ethnic Conflict: The Technologies of “Humanitarian Intervention” in the Balkans during the 1999 NATO Bombing of Serbia and Kosovo”. (Ed.: N. Scott), *Monster and the Monstrous Myths and Metaphors of Enduring Evil* (pp. 61-79). Amsterdam-New York: Rodopi.
- CONRICH, Ian (2010). *Horror Zone The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. New York: I. B. Tauris& Co. Ltd.
- ELİADE, Mircea (2009). *Dinler Tarihine Giriş*. (Çev.: Lale Arslan Özcan), 2. Basım, İstanbul: Kabalıcı Yayınevi .
- ER PASİN, Gülay (2013). *Vampirin Kültür Tarihi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları

- FRAYLING, Christopher (Der.) (2009). *Vampirizm*. (Çev.: Elif Ersavcı), İstanbul: Varlık Yayınları.
- FREUD, Sigmund (2007). *Uygarlık, Din ve Toplum*. (Çev.: Selçuk Budak), 6. Basım, İstanbul: Öteki Yayınları.
- KEARNEY, Richard (2012). *Yabancılar, Tanrılar ve Canavarlar*. (Çev.: Barış Özkul), İstanbul: Metis Yayınları.
- MCNALLY, David (2015). *Piyasanın Ucubeleri Zombiler, Vampirler ve Küresel Kapitalizm*. (Çev.: İdil Çetin), Ankara: Dipnot Yayınları.
- MORETTI, Franco (2005). *Mucizevi Göstergeler*. (Çev.: Zeynep Altıok Akatlı), İstanbul: Metis Yayınları
- NEOCLEOUS, Mark (2015). *Canavar ve Ölü*. (Çev.: Ahmet Bekmen), İstanbul: H2O Yayıncılık.
- ODELL, Colin - BLANC, Michelle (2011). *Korku Sineması*. (Çev.: Ali Toprak), İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- ONG, Walter J. (2010). *Sözlü ve Yazılı Kültür*. (Çev.: Sema Postacıoğlu Banon), 5. Basım, İstanbul: Metis Yayınları.
- RYAN, Michael - KELLNER, Douglas (2010). *Politik Kamera*. (Çev.: Elif Özsayar), 2. Basım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- SCOGNAMILLO, Giovanni ve diğerleri. (2011). *Vampir Manifestoları*. İstanbul: Marjinal Kitap.
- SEGAL, Robert A. (2012). *Mit*. (Çev.: Nursu Öрге), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.