

### 53. Valdimar J6hannsson'nın Lamb/Kuzu filminin teolojik, mitolojik ve bilimsel y6nlerinin plastik sanatlar k6keninde incelenmesi

Derya Aysun CANSAN<sup>1</sup>

**APA:** Cancan, D. A. (2023). Valdimar J6hannsson'nın Lamb/Kuzu filminin teolojik, mitolojik ve bilimsel y6nlerinin plastik sanatlar k6keninde incelenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi*, (35), 887-906. DOI: 10.29000/rumelide.1346236.

#### 6z

21. Y6zyıl sanatı bilimsel icatların g6c6yle geleneksel yapım anlayıřının 6tesine kendisini tařımıřtır. Sanatın her dalı bu buluřlardan kendisine d6řen payı sonuna kadar kullanmıřtır. Bu bađlamda sanatsal yapıtlar eleřtirilere yođun d6zeyde maruz kalabilmekte, sanatsal yaratım toplumsal, k6lt6rel, ekonomik, etik ve inanç bakımından yeniden ele alınabilmektedir. İnsanın merkeze konumlandırıldıđı insan merkezci anlayıřta, kibrin ve t6m jeolojiye h6kim olma vasfıyla hareket etme d6rt6s6n6n son bulması ve kendisinin dıřında insan olmayan failleriyle etkileřimde bulunması d6ř6ncelerin bulanıklařmasına neden olmaktadır. Bu ve benzeri d6ř6ncelerin oluřmasının sanatsal yansımalarının bir temsili olan Kuzu filmi, insan ve kendi dıřındaki failleriyle olan g6c6 savařının ve sahip olduđu kudretin elinden alınmasının bir temsili niteliğindedir. Antroposen 6ađın genetik ve biyoteknolojik geliřmeleri, 6c6nc6 bir t6r6n varlıđının ortaya konulması ve bu geliřmelerin sonucunda sanata entegre olan bu buluřlara arařtırmada deđinilmiřtir. Kuzu filminin sunduđu insan-hayvan melezi yaratıkların dođa-bilim, din-mitoloji parametrelerinin birbiriyle 6eliřkileri ya da bađlantıları irdelenmiřtir. İnsan t6r6n6n 6st6nl6đ6n6n ve dođaya uyguladıđı tahribatın sonucunda insanın aciz olma durumu filmde ele alınmıřtır. İzleyiciyi d6ř6nd6rme gayesi g6d6len filmde 6c6nc6 t6r6 olarak nitelendirebileceđimiz melez canlılar ve filmin sahnelerinin beslendiđi g6rsellerin İlk 6ađdan g6n6m6ze kadar olan s6re6teki plastik sanatların yapıtlarından 6rneklerle karřılařtırılarak sunulması ama6lanmıřtır. Bu melez canlıların ayrıca bilimsel arařtırmalar ıřıđında eserler 6reten biyosanat uygulamalarındaki 6c6nc6 t6rlere benzerliđi de ele alınmıřtır. Bu irdelemeler sayesinde alt temalarına ayırıřtırdıđımız Kuzu filminin 6z6ndeki meselenin sebeplerine ulařıldıđına inanılmaktadır.

**Anahtar kelimeler:** Kuzu filmi, kimera, melez canlı, genetik

### Analyzing the theological, mythological and scientific aspects of Valdimar J6hannsson's Lamb in the origin of plastic arts

#### Abstract

The art of the 21st century has moved itself beyond the traditional understanding of production with the influential power of scientific inventions. Every branch of art has utilized its share of these inventions to the fullest. In this context, therefore, artistic works can be subjected to intense criticism, and artistic creation can be reconsidered in terms of social, cultural, economic, ethical and religious perspectives. In an anthropocentric understanding where the human is positioned at the center, the end of arrogance and the urge to act with the qualification of dominating the entire geology and interacting with non-human agents outside of oneself causes thoughts to blur. The film Lamb, which

<sup>1</sup> Dr. 6đr. 6yesi, Sivas Cumhuriyet 6niversitesi, Eđitim Fak6ltesi, G6zel Sanatlar Eđitimi B6l6m6, Resim İř Eđitimi (Sivas, T6rkiye), derya1602@hotmail.com, ORCID ID: 0000-0003-3215-5130 [Arařtırma makalesi, Makale kayıt tarihi: 18.07.2023-kabul tarihi: 20.08.2023; DOI: 10.29000/rumelide.1346236]

represents the artistic reflection of the formation of these and similar thoughts, demonstrates the power struggle between man and non-human agents and discharging of his power. The genetic and biotechnological developments of the Anthropocene era, the existence of a third species, and the inventions integrated into art as a result are discussed in the research. The contradictions or connections between the nature-science, religion-mythology parameters of the human-animal hybrid creatures presented in the movie *Lamb* were analyzed. As a result of the superiority of the human species and the destruction it inflicts on nature, the movie deals with the helplessness of human beings. In the film, which aims to make the viewers think, it is aimed to present the hybrid creatures, which can be characterized as the third species, and the visuals on which the scenes of the film are based by comparing them with examples from the works of plastic arts in the timeline from the antiquity to the present day, the resemblance of hybrid creatures to the third species in bio-artistic practices that produce works in line with scientific research has also been mentioned. Thanks to these examinations, it is argued that the actual reasons of the issue that is dealt in the film *Lamb*, which was divided into sub-themes.

**Keywords:** *Lamb* movie, chimera, hybrid creature, genetics

## 1. Giriş

Yönetmenliğini ve senaristliğini Valdimar Jóhannsson'nın yaptığı "*Lamb/Kuzu*" filmi 74. Cannes Film Festivalinde "Un Certain Regard" bölümünde yarışan filmler arasında "Prize of Originality" ödülünün yanında 2022'de Edda Ödüllerinde en iyi film ve en iyi senaryo dahil toplam 12 ödüle layık görülmüştür (Erlingsson, 2022; Wikipedi, 2022). Korku, gerilim türünde değerlendirilen filmin yönetmeni Jóhannsson filmin türü hakkında şu ifadeleri kullanmıştır:

Öncelikle film türü belirlemeyi seven insanlardan değilim ama yine de *Lamb*'i bir korku filmi diye tanımlamadığımı açıkça söyleyebilirim. Film aslında klasik bir aile draması, sadece içerisinde bir adet gerçeküstü bir öge var (Jóhannsson, 2022).

Minimal özellikler doğrultusunda kurgulanan ve İzlanda halk söylencelerine/efsanelerine dayanan film sürrealist bir senaryo sunmaktadır. Yas tutan bir ailenin çocuk sahibi olma tutkusu ve bu istek uğruna doğanın dengelerine müdahale edecek bir cürette bulunmalarıyla birlikte doğanın, kusursuz düzenini bozan bu aileye ödettiği bedelin ne denli kötü olabileceğini göstermesi filmin temasını oluşturmaktadır. Yönetmenin ilk uzun metrajlı filmi olan "*Lamb/Kuzu*" da tekinsizlik, huzursuzluk, korku gibi duyguların yanında mitoloji ve teoloji tarihinden de etkiler bulunmaktadır. Filmin özünde bulunan insan dışı varlıklar bu çalışmada yüklendikleri anlamlar bağlamında irdelenmiş ve sanat tarihi sürecindeki yansımaları ele alınmış, plastik sanatlardaki uygulamalarıyla karşılaştırılmıştır. Araştırmanın amacını *Lamb* filminde genetik mutasyona sahip melez (hibrit) bir canlının dünyaya gelmesi bilimsel, dinsel ve mitolojik bağlamda ele alınarak özünde yatan temaları ortaya çıkarmak oluşturmaktadır. Bu çalışmada betimsel ve içerik analizi yöntemleri kullanılmıştır. Betimsel analiz yaklaşımının amacı elde edilen bulguları düzenleyip yorumlayarak okuyucuya sunmaktır. Öncelikle elde edilen veriler sistematik ve açık bir biçimde betimlenir.

"...yapılan betimlemeler açıklanır ve yorumlanır, neden-sonuç ilişkileri irdelenir ve birtakım sonuçlara ulaşılır" (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.239-240).

Yıldırım ve Şimşek'e göre içerik analiziyle elde edilen veriler tanımlanmaya ve içlerinde saklı olabilecek gerçekler açığa çıkarılmaya çalışılır. Ayrıca çalışmada literatür tarama yöntemi kullanılarak dinsel, mitolojik ve bilimsel kaynaklara ulaşılmıştır.

## 2. Genetik, bilim ve sanat

### 2.1. Genetik biliminin tarihi ve gen araştırmalarının günümüze kadar olan yolculuğu.

Her canlıda var olan özelliklerin bir sonraki nesillere aktarılmasını sağlayan genler küçük bilgi paketlerine benzemektedir. Ayrıca belirgin kalıtsal özelliklerin her biri ayrı bir gene sahiptir (Hogland, 1999, s.15-16). Genetik 1860'lardan sonra Gregor Mendel'in yapmış olduğu deneylerin sonucunda bugün gen olarak bildiğimiz biyolojik elementlerin varlığını içeren biyolojinin bir dalı olarak nitelendirilmektedir. Gen teriminden gelen genetiğin temel konusunu ve genetikçilerin çalışmalarının merkezini genler oluşturmaktadır. Genetik, organizmalardaki kalıtım çalışmaları olarak tanımlandığı gibi (Karakaya, 2020, s.1) genetik bilimi genetik hastalıkları ve organizmalarda var olan kalıtsal yapıların nesilden nesile aktarılma niteliklerini incelemektedir (Teşken, 2006, s.2). Genetik bilimi 1920'lerde yeni bir ilerleme göstermiş, önemli genetikçi Thomas Hunt Morgan, genlerin hücre içindeki yerlerini tespit etmiştir. 1930'larda genlerin nelerden oluştuğu bulunmuş (Hogland, 1999, s.15-16), 1902'de ise Theodor Boveri ve Walter Sutton "kromozom kalıtım teorisi"nin formülasyonuna öncülük etmişlerdir (Janning ve Knust, 2008, s.6) ve yapılan bu çalışmalar şimdi "moleküler biyoloji" olarak adlandırılan modern çağı başlatmıştır. Genetik biliminin tarihsel gelişiminin dönüm noktası ve aynı zamanda en tartışmalı araştırması klonlamaya dairdir. Klonlama üzerine yapılan araştırmalar uzun yıllar sürmüştür. "Klon, bir bireyden fertilizasyon olmaksızın elde edilen yavru olarak tanımlanabilir" (Bağış ve Sağırkaya, 2001, s. 187). Klonlamanın üreme ve tedavi amaçlı iki ayrı parametresi vardır. Bunlar bir canlının çoğaltılması ve çoğaltılan embriyodan kök hücre elde edebilme amaçlarını kapsamaktadır (Ekici, 2012, s. 16). 1996 yılında İngiltere Roslin Enstitüsü'nden Dr. Wilmut ve arkadaşları tarafından yetişkin bir koyundan klonlanan Dolly (Ekici, 2012, s. 16) kendi annesinin bir kopyası olarak yaratılmıştır (Zankl, 1998, s. 89). Dolly anne rahminde olan ve yeniden türetilen koyun mirasından gelen türünün son yansımasıdır. Yeni bir cinsiyetin temsili olan Dolly ataerki akrabalık anlayışının cinsiyet ilişkilerinin uzağındadır (Braidotti, 2014, s. 98). Filozof, feminist ve kuramcı Braidotti üçüncü bir türün varlığı olarak Dolly'yi;

Cisimleştirdiği karmaşıklığından ötürü artık hayvan olmayan ama tam bir makine de olmayan bu teşekkül, insan sonrası durumun ikonudur (Braidotti, 2014, s.99) şeklinde tanımlamıştır.

### 2.2. Genetik araştırmaların sanat yapıtlarına etkisi ve üçüncü türün imgenişi.

21. yüzyılın başlarında genetik mühendisliğinin yaşadığı bilimsel gelişmeler, biyosanat adlı yeni bir sanat anlayışının varlığına temel oluşturmuştur. Canlı doku, bakteri gibi çeşitli organizmaların yaşam süreçleriyle çalışarak eserlerini tasarlayan bir sanat anlayışı olan biyosanat, bilimsel yöntemleri biyoteknoloji bünyesinde sanata uyumlu hale getirmiştir. Moleküler biyoloji ve rekombinant genetiğin toplumsal, çevresel ve felsefi etkileri, sanat yapıtlarının bu bağlamda üretilmesine esin kaynağı olmuştur (Azamet ve Karahan, 2019, s. 1456). Biyoloji ve genetik bilimindeki gelişmeler ışığında, sanatın bu disiplinlerle oluşturduğu etkileşimin olanaklarını kullanan sanatçılar, alışlagelmiş sanat anlayışının dışında eserler yapmışlardır.

21. Yüzyıl, sanatın sınırsızlıklarını, sorgularını, eleştirilerini, kişisel dönüşümlerini, varlığın ya da yokluğun sebeplerini, etikliğini, nedenini, nasıldığını, bilimselliğini, mantığını, bağımsızlığını, özgürlüğünü ve daha birçok nosyonunu tek tek ya da hepsini birden irdelemektedir. Sanatın her disiplini bu yüzyılın getirilerinden nasibini almıştır. Plastik sanatlardan gösteri sanatlarına, analogdan dijitale, eski medyadan yeni medya sanatına, fotoğraftan sinemaya ve daha başka sanat disiplinlerinin içerik, anlayış ve yapım biçimi noktasında değişimlerinin söz konusu olduğu görülmektedir. Bilimsel ve teknolojik

gelişmeler sanatçılara sonsuz düzeyde yaratıcılık olanakları sunmaktadır. Araştırmanın temelini oluşturan ve yüzyıllar öncesine dayanan hayali canavarlar ya da yaratıklar bu yüzyılın sanat disiplinlerinde bilimin ışığında yeniden yorumlandıkları gibi farklı biçimde ve formda başka görüntülerde de ortaya çıkmışlardır. Sanat ve bilimlerin aynı noktada birleştiğini gösteren en belirgin sanat anlayışlarından birisi biyosanattır. Gelişmekte olan bu sanat pratiği;

Küresel zorlukların yaşandığı bu dönemde, biyo-sanat, sanatçı, bilim, halk ve biyolojik organizma ya da biyolojik kavram arasındaki ilişkileri içeren düşünce ve duyguları iletir (Melkozernov ve Sorensen, 2021, s.1313).

**Biyosanat;**

...geleneksel olarak ampirik yaşam bilimi araştırmalarının alanının dışında kaldığı görülen konuların ele alınmasına ve sorunsallaştırılmasına yardımcı olabilir (Kac, 2007, s. 39).

Bilim olgusu kendi kulvarında gelişimini sürdürürken bu gelişimin ekonomiye, kültüre, sanata, düşünce dünyasına yansması doğal olarak kültürel, sosyolojik ve felsefi anlayışlarının yeniden sorgulanmasına neden olmaktadır. İzleyicinin bilimle harmanlanmış eserlerle etkileşimi bir sürece girmesi eleştirel ve sorgulayıcı tavrını aktif hale getirebilmektedir. İlkçağlardan itibaren insan dışı, genetik farklılıklar gösteren yaratıklar defalarca betimlenmiş ve bu varlıklara insanlar tarafından yüklenen inanç ve korku gibi öğelerle toplumlarda genel anlamda kabul görmüşlerdir. Son yüzyılda çağdaş sanatın içine aldığı ve yeni arayışlarına kaynak sağladığı en önemli ve tartışmalı disiplin genetik ve biyoloji bilimidir. Bilimsel dinamiklerin sanat eserine müdahalesi yaşamın merkezinde olan insanın, bu kaotik uzamın bir parçasına dönüştüğünü, onun yaşam formlarının en değerlisi olma niteliğinin elinden alınması ve melez canlıların dünyasına dahil olmayı kabul etmesi ya da etik, inanç değerleriyle sorgulayarak reddetmesi mümkündür.

Biyoteknolojilerdeki gelişmelerin sonucunda koyun Dolly, Philip K. Dick'in Blade Runner (1982) android toplumunun öncüsü elektronik koyunu ve araştırma amacıyla yaratılmış, dünyanın ilk patentli hayvanı transgenik bir organizma olan OnkoFare gibi genetik oluşumlar üçüncü türün temsili oldular. Biyogenetik, hayvanların bilimsel deneyler için kullanılmasına olanak sağlamaktadır. Birçok alanda kullanılan hayvanlar işkence görmekte ve yine çeşitli sektörler için üretken olacak nitelikte genetik olarak yeniden üretilmektedirler. Genetik biliminin kuşkusuz en önemli deneysel sonucu koyun Dolly'nin klonlanmasıdır. Canlıların çoğaltılabilir olması sadece biyoloji biliminin ilgisini çekmemiş aynı zamanda sanatsal alanda üretilen yapıtların geniş ve farklı yöntemlerle ortaya çıkmasına da neden olmuştur.

Geleneksel sanat yapılarını terk eden sanatçı, bilim adamlarıyla iş birliği içinde, biyolojinin araç ve tekniklerini kullanarak biyoteknolojideki temel etik ve politik konulara ilişkin farkındalığı artırmak amacıyla, yapılan çalışmalara halkın ulaşmasını mümkün kılabilmişlerdir. Biyosanat bağlamında yapılan çalışmalar, teoriden kopardığı bilimsel meseleleri, tartışmalı ve kışkırtıcı konuları gündeme getirerek, eleştirel bir tutum geliştirmesinde oldukça etkili olabilmektedir. Transgenik sanat ve genel olarak biyosanat biyolojik malzemelerin farklı seviyelerde manipülasyonu gerçekleştirerek (kişisel hücreler, proteinler, genler, nükleotidler) yeni hayatın fiili yaradılışına neden olmaktadır (Kac, 2007, s.12).

Sanatta canlı organizmaların kullanımı 20. yüzyıla dayanmaktadır. Hayvan ve bitkileri sanat metasına dönüştüren ve bu tavrın da ilk örneklerini sunan Edward Steichen'dan sonra canlı organizmalar sanata dahil olmaya başlamıştır. 1910'da Roland Dorgele bir eşeğin kuyruğuna bağladığı fırçayla üç resim



yapmıştır, 1938'de Paris'te açılan bir sergide Picasso kıskırtıcı olduğunu düşünerek geri çektiđi Leo Malet mankeninin midesi olarak canlı balık bulunan bir akvaryum yapmayı planlamıştır. Aynı sergide Salvador Dali'nin Yađmurlu Taksi adlı yerleřtirmesinde, köpekbalđı kafası olan bir řoför, iki manken yolcu, arka koltukta etrafı marulla çevrili ve canlı salyangozlarla kaplı bir kadın yer almaktadır. Ekolojik sanat hareketleri 1960-1970'li yıllarda etkin olmuş, mikroorganizmalarla oluşturulan projeler sanat ve kirlilik, çevre sorunları gibi meselelere yeni fikirler sunmuřtur. Bununla birlikte, Arcimboldo insan-bitki çalışmalarıyla, biyomorfik bir hayal gücünün benzersiz vizyonlarını gözler önüne sermektedir. Ayrıca 20. Yüzyılın ikinci yarısına kadar sanatçılar vücut sıvılarını sanata entegre etmişlerdir. Saint Hilare, Philosophie Anatomique kitabındaki çalışmalarında ise fantastik canavarlarla ilgili halk masallarını deđil, fetüsün gelişimi esnasındaki kesintilerin önemli deformasyonlara yol açtıđını göstererek bu durumun önemini vurgulamıştır (Kac, 2007, s.9).

Bir organizmadaki genlerin farklı bir organizmaya aktarılarak yeni bir yaratma biçimini ifade eden transgenik, birçok sanatçıya organizmaların transgenik manipölasyonunu sanat yapıtına dönüřtürmesine kaynak olmuřtur. Catts ve Zurr Symbiyotika laboratuvarında domuzdan aldıkları kök hücreyle canlı dokuya sahip domuz kanadı üretmişlerdir. Bu serginin amaçlarından birisi insanların biyoteknolojiden beklentilerinin fazla olduğunu göstermekti. Böylece izleyiciler galeriye geldiklerinde uçabilen domuzlar görmeyen yerine küçük doku heykelleriyle karşılaşmışlardır (Catts ve Zurr, 2007, s. 127). Kavramsal sanatçı Orlan, bilimin ve kendi bedeninin sınırlarını zorlayarak sanat galerilerinde defalarca estetik ameliyatı olarak kendi vücudunu manipüle ediyor, yüzünü tarihsel ve efsanevi karakterlerin bileşik bir benzerine benzeyecek şekilde biçimlendiriyordu (Andrews, 2007, s. 128). Sanatçının kendi bedeni üzerindeki bu müdahaleleri bir güzellik unsuru olarak kabul edilmemenin ötesinde iğrenç ve tiksindiriciydi. Biyoteknoloji sanatı ve transgenik sanat insan veya hayvan mutasyonu, mükemmel insan ya da canavarların sirkölasyon programını savunarak ileri boyuta götürmektedir (Michaud, 2007, s.394). 1944 yılında modern çağın zirvesinde yayınlanan Schrödinger'in Hayat Nedir? adlı kitabı insanın negatif öjeliğini ve ölümün endüstrileşmesini ironik bir şekilde konu almaktadır:

İkili sarmalın görselleştirilmesinden tüp bebeđe, birleşik fareden iki anneden doğan ve babası olmayan kemirgene kadar, insan üretimi melezlerin, klonların, mutantların, sentetiklerin ve transgeniklerin cesur yeni dünyasını ortaya çıkaran şey, tam da yaşamın ve süreçlerinin klasik bilimin atomizmi tarafından araçsallaştırılmasıdır (Kac, 2007, s. 9).

### 3. Sanatın tarihsel serüveni içerisinde Kuzu filminin incelenmesi

İzlandalı yönetmen Valdimar Jóhannsson'ın Kuzu filmi senaryosunun dramatik içeriđinin ve filmin neredeyse tamamına hâkim olan görsel manzaraların yönetmenin aynı zamanda görüntü yönetmeni ve efekt teknisyeni olması nedeniyle masalsi bir tablo gibi sunulmasını kaçınılmaz kılmıştır. *Kuzu* filminin özellikle giriş sekansında ve sonraki sahnelerde sisli ve belirsiz gri görüntüler, at sürüşü ve neredeyse filmin uzun sürecinde karşımıza çıkan köpek figürü, filme hâkim olan tekinsizliğin ve korkunun arkasına gizlendiđi gizemli, dramatik ve belirsiz manzaralar, zaman zaman görülen düşler görsel anlamda filmi etkileyici kılmaktadır. Gerçek bir aile dramıyla gerçeküstü öğeler arasında bir bađ kurarak kurgulanan filmin kısa özeti şöyledir:

İzlanda'da insanlardan uzak, güneşin batmadıđı, puslu ve sisli, gri renklerin baskın olduđu bir çiftlikte geçen filmde, çiftçi Maria ve eři Ingva'nın sıradan hayatları konu alınmaktadır. Aralarında iletişim yokmuş ya da zıt karakterler gibi düşünölseler de Maria ve Ingva birbirlerine benzemektedirler. Ortak bir acıyı yaşamış kahramanlar, çocukları Ada'yı kaybetmiştir. Maria ve Ingva'nın ettikleri toprakları ve

koyun sürüleri vardır. Baharın gelmesiyle birlikte koyunlar yavrulamaya başlamaktadır. Maria'nın doğurduğu bir koyunun yavrusunu annesinden alana kadar her şey sakin ve normal ilerlemektedir. Bu doğan kuzu karşısında şaşkınlık geçiren Maria ona bir bebek gibi bakmaya başlamıştır. Ingva'nın önce karısının bu durumuna herhangi bir karşılık vermemesinin ardından, o da bu kuzuya çocuğu gibi davranmaya başlamaktadır. İzleyicinin önce sıradan bir kuzu olarak düşündüğü bu hayvan aslında yarı insan yarı kuzu görünümündedir. Maria ve Ingva daha önce kaybettikleri kızlarının adı olan Ada ismini çoğunluğu insan olan bu kuzu melezi yaratığa verirler. Ingva'nın kardeşi Petur çiftliğe geldiğinde kardeşi ve Maria'nın bir kuzuya çocuk gibi davrandıklarına şahit olmaktadır. Onlara yaşadıkları durumun normal olmadığını ve çocuk olarak gördükleri yaratığın bir hayvan olduğunu söyler ama sonrasında Petur da Ada'yı kabullenir ve çiftlikten ayrılır. Ada ise kendisinin anne ve baba olarak gördüğü insanlardan farklı olduğunun farkındadır. Sonunda bilinmezden gelen koç başlı, insan gövdeli yaratık Ingva'yı öldürerek zorla Ada'yı kaçıtır. Maria ise kocasının ölümü ve Ada'nın kayboluşu karşısında şaşkın ve üzgündür.

Jóhannsson *Lamb* filmini üç bölümde ele almıştır. Filmin ilk sekansı ancak son sekansı izlendikten sonra anlamlı bir bütüne dönüşebilmektedir. Karlı, fırtınalı bir havada karşımıza çıkan at sürüsü ilk anda hayvan ayak sesi ve nefesi olarak düşündüğümüz birisi tarafından korkutulur. Dağlanan at sürüsünün görüntüsünün ardından bu seslerin sahibi ışık yanan eve yönelir. Tekinsizlik ve bilinmezlik içinde yönetmenin kamerasını odakladığı bu evde de bir şeyler ama kötü şeyler olacağı fikri izleyicide uyanır. Korkan bir koyun sürüsü ve ekranın önüne yatan bir koyun görüntüsü karşısında anlamlı bağlantılar kurmakta zorlanır.

Filmin okunmasında bazı alt metinlerin olduğu belirtilebilir. İlk olarak dinsel motiflere dayandırılabilen filmin, özellikle bahsedilen giriş sahnelerinde bu tür vurgular belirgindir. Film, ancak tamamen izlendikten sonra bu varsayılan düşünce netleşebilmektedir. Dinsel simgeler, mitoloji ve bilimsel yaklaşımlar filmin algısı üzerinde sürekli bir değişim yaşatmaktadır. Bu bağlamda *Lamb* filminin din ve mitoloji nosyonları doğrultusunda yorumlanmaya açık bir yapısı vardır. Yönetmen senaryoyu halk hikayelerinden yola çıkarak kurguladığını bir röportajında şöyle ifade etmiştir:

İzlanda halk hikâyelerinden genellikle ilham aldığımı söyleyebilirim. Ancak spesifik bir hikâye ismi veremem (Jóhannsson, 2022).

İlk izlenimde Maria ve Ingva'nın bu yeni doğan kuzuya ölmüş çocuklarının varlığını yüklemesi teması hissedilmektedir. Bu süreçte kendilerine ait olmayan bir canlının kendi parçası gibi sahiplenme duygusuyla karşılaşılır. Annelik temasının vurgulandığı sahnelerde, kuzunun gerçek annesinin yavrusunu geri alma çabası, Maria'nın çocuk sahibi olamamasından daha güçlü duygu frekansları yaymaktadır. İnsanın doğaya iletmediği bu güç gösterisi karşısında ona her şeyi yapabileceğini vurgulanmaktadır. Maria'nın anne koyunu hunharca öldürmesi ve bu sahneye Ada'nın tanıklık etmesi oldukça etkileyicidir.

19. Yüzyıl ressamlarından August Friedrich Schenck'in "Acı" ve "Yetim, Auvergne'nin Anısı" adlı yapıtlarında işlediği tema Kuzu filminde Maria'nın Ada'nın annesini katlettiği sahnelerle karşılık gelen bir görsellik sunmaktadır. "Acı" resminde ölen yavrusunun başında etrafını çeviren kargalara karşı yavrusunu koruyan koyunun annelik vasfıyla ve güçlü tavırla karşılaşmaktayız (Görsel 1). Sanatçının koyuna yüklediği insani nitelikler tablonun en etkileyici özelliğidir. Hüznü bir şekilde bakan koyun, yavrusunu kargalara vermemede kararlıdır. Ancak çaresizliğini hissettiğimiz koyunun savunmasız bir anında kargaların yavrusuna saldıracağını hissetmekteyiz. Bu tasvirler filmde Ada'nın annesi olan koyunu yansıtır gibidir. Filmde bulunan koyuna antropomorfist nitelikler yüklenmiş ve koyunun ölene

kadar yavrusunu alma çabasını, yüzündeki duygusal ifadeleri, kararlılığının Maria'nın onu öldürmeden önceki ana kadar sürdürmüştür. Filmin (Görsel 1) "Acı" tablosuyla görsel ve anlam bakımından büyük benzerlik gösterdiği sahnesi, Ada'nın biyolojik annesi tarafında ıssız bir yere kaçırdığı, Maria ve Ingva'nın kuzuyu anne koyundan öfkeyle alması görüntüsü (Görsel 2), ardından anne koyun Maria'nın silahı karşısında çaresiz bırakılarak, filmde her şeyin insanın tekelinde olduğu düşüncesi öne çıkarılmıştır.



**Görsel 1.** August Friedrich Schenck, "Angoisses-Acı"



**Görsel 2.** Kuzu, 37:16- 38:6



**Görsel 3.** August Friedrich Schenck, "Yetim, Auvergne'nin Anısı"

Friedrich'in (Görsel 3) "Yetim, Auvergne'nin Anısı" tablosu ise annesinden zorla alınan Ada'nın çaresizliğini ve masumiyetinin bir görseli niteliğindedir. Filmde Maria'nın koyunu öldürdüğü sahnede öfkeli ve cani olarak nitelendirebileceğimiz yüzü, koyunu sürükleyerek götürüp gömdükten sonraki ondan kurtulmanın verdiği rahatlık ve Ada'nın çaresizce bu insan ailesine boyun eğmesi tablonun temasıyla uyumaktadır. Maria ve anne koyun arasında geçen bu sahneler izleyicinin annelik, merhamet ve insan gücünün sınırsızlığını ya da her şeyin merkezinde olma özelliğini yeniden düşünmeye yöneltir.

Ada bir kuzu olarak dünyaya gelmiş gibi gösterilse de filmin ilerleyen karelerinde onun aslında koyun başlı insan gövdeli, bir kolu toynak diğeri ise insan kolu şeklinde olan melez bir varlık olduğu görülür. Filmin ortalarında bu yaratığın tam olarak görselleriyle karşılaştığımızda, izleyicide uyanan ilk tepki kuşkusuz değişkenlik göstermiştir. Ada'nın bir çocuk karakteri olma vasfını da belirtmek gerekmektedir. Masumiyeti, ürkekliği içerisinde kendisini sorgulayan bir kimlik gösteren bu varlık, belli ki görüntüsünün koyun olduğunun farkındadır. Merhametli, sevecen bir yaklaşımın ötesinde tikslenme ya da iğreti duyma gibi yaklaşımların izleyiciye göre değişmesi tartışılabilir. Ada karakteri çeşitli tartışmalara açık bir tür olarak seyirci karşısına çıkmaktadır. Bu yarı koyun bedeninin en önemli insani niteliklerini taşıdığı bölümü yani kafası koyundur. Alımlayıcı bu bağlamda çağın algılama biçimi göz önüne alındığında Ada'yı bir kuzu olarak nitelendirebilir ki filmin bir sahnesinde Ada'nın suya olan

yansımaya bakması onun da kendisini bu yönde sorguladığını düşündürmektedir. Bu algılama biçimi Ada'nın mitolojik bir varlık ya da dinsel bir figür olmaktan uzaklaştırıcaktır. Bir hayvanın dünyaya getirdiği bir yavru yine hayvandır ya da öyle olmalıdır düşüncesine dayalı anlayışta, dünyaya gelen Ada toplum tarafından nasıl karşılanırdı? O bir koyundan doğan bir canavar mıydı? Bu soruların cevapları bireysel olarak değişkenlik gösterebilir. Filmdeyse Ada sadece konuşamamakta ve insani tepkileri verememektedir. "Şimdi, çok sıkça ifade edilmiş olduğu üzere insanı doğadan (hayvandan) ayıran en temel özelliklerden birisi bilinç olgusudur. Bu bilinç sayesinde ki inanç çevresindeki olguları, olayları algılamının ötesinde 'anlamlandırmakta' ve hem değiştirmekte hem de kendisi de değişmektedir" (Bakır, 2008, s. 21-22). Açıklamalar doğrultusunda Ada'ya baktığımızda başının kuzu şeklinde olması onu insani bir özellik olan bilinç olgusundan yoksun bırakmamıştır. Babasıyla yaptığı yürüyüşte, Ingva'nın ona evin yolunu nasıl bulacağını anlatması karşısında tepkisini verdiğini ve anlatılanları onayladığını filmin bahsi geçen karesinde izlenmektedir. Bu niteliklerin dışında Ada annesiyle eğlenebilmekte, dans etmekte ve acıktığını konuşmadan da gösterebilmekte, utanma ve korkma gibi duygu durumlarını da yansıtabilmektedir. Ada karakterinin anatomik yapısı tam tersi bir anlayışta kurgulansaydı, yani başı insan olsaydı o da bu defa kendisini insan olarak görüp ifade edebilecek ve insansı niteliklerini rahat bir şekilde sunabilecekti fakat Ada doğaya ait bir canlıydı ve ondan zorla koparılmıştı. Bir insan tarafından büyütülmesi onu insana daha çok yaklaştırmıştır. Özetle ruhu insan olan bir çocuktur Ada.

Filmin sonunda ekrana giriş yapan güçlü bedeni ve öfkesiyle koç başlı, insan gövdeli yaratık doğanın temsili niteliğinde bir tavır sergilemektedir. Bu melez canlı Maria ve Ingva'nın doğadan zorla alarak normalleştirdikleri yaratığı bu çiftten ağır bedeller ödeterek geri almıştır. Ait olduğu yere götürülen Ada ise insan olan ailesini bırakmak istememektedir.

### 3.1. Filmdeki sembol ve örüntülerin ikonografisi.

#### 3.1.1. Ada.

*Kuzu* filminin en önemli kahramanı olan Ada'nın yaratılış süreci ve dünyaya gelmesi dinsel simgeleri akla getirmektedir. Son sekansta ekranda beliren koç insan melezi yaratığın, aslında filmin başında nefesin ve ayak sesinin sahibi olduğu görülmektedir. Uzakta görünen bir evin ışığına yönelen nefes ve ayak sesinin sahibinin, fırtına eşliğinde ilerlediğini ve bu yaratığın gözünden olayların izlediği bu sahnelerde pencereden dışarı bakan bir koyun tarafından beklendiği görülmektedir. Bu yaratığın ahıra girmesi ve koyunların korku dolu bakışları arasında bir koyuna odaklanılan görüntünün ardından, bu koyunun yere düşme sahnesi oldukça etkileyicidir. Barok döneminin görsel etkisinin görüldüğü filmde Francisco De Zurbaran'ın tanrının kuzusu anlamına gelen "Agnus Dei" tablosu (Görsel 5) ilk akıllara gelen görüntü olmaktadır. Tabloda yerde yatan kuzunun hareketi, resmin renk ve ışık etkisini filmin bu sahnesinde de görülmektedir (Görsel 4).



**Görsel 4.** Kuzu Filmi (4:28-4:34)



**Görsel 5.** Francisco de Zurbarán, "Agnus Dei"

Hristiyanlık dininin önemli bir temsili olan kuzunun, Lamb filminde de dinsel bir simgenin yansıması olduğu söyleyebilir. Çünkü nefes nefese yere yığılan koyunun canlandırıldığı bu karede aynı zamanda radyodan "Mutlu Noeller" anonsu etraftan duyulmaktadır. Yuhanna İncilin 'de geçen ve İsa için kullanılan isimlerden birisi olan "Tanrı'nın Kuzusu" ya da "Agnus Dei" İsa'nın günahsızlığının ve masumiyetinin temsili olarak kullanılır. İncil'de Yahya, İsa'yı görür ve şöyle der: "İşte, dünyanın günahını ortadan kaldıran Tanrı Kuzusu!" (Tunç, 2022, s. 223). Kutsal bu düşünce doğrultusunda başladığı düşünülen filmde bilinmeyen yaratığın Noel Gecesi bir mucizeyi başlattığı söylenebilir.

Hristiyanlık inancında kuzu hem İsa'yı temsil etmekte hem de çoban olarak nitelendirilen İsa'yı takip eden sürüyü sembolize etmektedir. Kuzu masumiyet, nezaket, sabır ve acı çekerken sabırlı olmanın simgesidir. Bu bağlamda çarpmıha gerilen İsa'nın bu durumu yaşaması günahlar için yaptığı bir fedakârlık olarak görülürken İsa kurban edilen bir kuzuya benzetilmektedir.

"Lekesiz kuzu" olarak da anılan İsa, insanların günahlarına "Kefaret" olarak kendini Allah'a feda etmiştir. İsa'nın feda edilmesi Allah'a sunulan son kurban olarak kabul edilmektedir (akt. Kaplan, 2017, s.133).



**Görsel 6.** Matthias Grunewald, “Çarmıha Gerilme”

Grünevald'ın Çarmıha Gerilme tasvirli sunak resmi sanat tarihi açısından oldukça önemli bir yere sahiptir (Görsel 6). Ancak burada değinilecek nokta resimdeki kuzu tasviridir. Bu resimdeki kuzu simgesel olarak yine İsa'nın bir imgesidir. Orta Çağ'dan itibaren dinsel bir motif olarak kullanılan bu kuzu simgesi ön ayaklarından birisiyle haç tutmaktadır.



**Görsel 7.** Raphael, “Holy Family with the Lamb” **Görsel 8.** Leonardo Da Vinci, “Aziz Anna, Bakire ve Çocuk”

Kuzunun Hristiyanlık için önemli bir simge olduğunu Raphael ve Da Vinci'nin resimlerinde de görülür (Görsel 7-8). Resimlerde Meryem, Çocuk İsa ve kuzu birlikte betimlenmiştir. İsa ve kuzu imgeleri iki resimde de bir bütün olarak birbirlerinin ayrılmaz parçalarıymış gibi vurgulanmışlardır. Bu açıdan Kuzu filmi ele alındığında, Ada karakterini oluşturan varlık bir kuzu insan melezidir ve Noel gecesi bir mucize eseri dünyaya gelmektedir. Dünyaya geliş şekli ve ruhunun taşıdığı bedeni göz önüne alındığında Ada babasız dünyaya gelen İsa'nın mucizevi doğumuyla bağlantılanabilir. Tarihi süreç içinde birçok sanat yapıtında kuzuyla betimlenen İsa, Kuzu filminde insan ve kuzu birleşimi bir varlık olarak farklı bir boyuttan ele alınmıştır.



### 3.1.2. Kutsal aile.

Teolojik ve mitolojik bağlamda bir arketip olarak görülen kuzu sembolü filmde her iki düzlemde de yorumlanmıştır. Filmin birçok karesinde karşılaşılan Maria'nın kuzuyu yani Ada'yı kucakladığı ve beslediği sahneler, izleyiciye bu görüntülerin Meryem-İsa tasvirinin bir imgelemi olduğunu düşündürmektedir. Bu bağlamda filmde karakterin isminin Maria olması belli ki tesadüf değildir. Dinsel açıdan kuzunun İsa gibi mucizevi bir biçimde dünyaya geldiği görülmektedir. Nasıl ki filmdeki kuzu İsa'yı temsil ediyorsa, Maria ve Ingva da kutsal ailenin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ayrıca Maria'nın kuzuyu ilahi bir tavırla sahiplenmesi, kendi doğurmasa da kuzunun doğumunu gerçekleştirerek o mucizeye kendi elleriyle tanık olması, filmin çoğu karesinde kutsal anların yeniden canlandırılması, barok ve rönesans dönemi resimlerinde ele alınan kutsal aile betimlemelerinin filmdeki sahnelerle benzerlikler göstermesi, filmin özünde olan dinsel temaların varlığını güçlendirmektedir.



**Görsel 9.** Francisco de Zurbarán, "Kutsal Aile"



**Görsel 10.** *Kuzu* Filmi (23:49-24:18)

Zurbarán, "Holly Family" tablosunda Meryem ve Yusuf'u sevgiyle bakan birer ebeveyn olarak gösterirken, bu sahne izleyiciye sıcak bir yakınlık hissettirmektedir (Görsel 9). Filmde ailenin tamamının bir arada olduğu bu sahnede Maria, kuzuyu sevgiyle kucagında tutarken Ingva uzaktan onları izlemektedir (Görsel 10). Ingva'nın onlardan uzakta durması ve herhangi bir karşılık vermemesi, izleyicide Ingva'nın bu durumu kabullenip kabullenmediği düşüncesini uyandırmaktadır. Ancak Ingva, İsa'nın dünyevi babası ve Meryem'in eşi olduğu kabul edilen Yusuf'un (akt. Bedir, 1998, s.126) bir temsili gibidir. Ingva Ada'ya içten sevgisi ve merhametiyle babalık yapmakta ve onun dünyaya geliş şeklini ya da varoluş biçimini sorgulamadan kabullenmektedir. Reni'nin "Yusuf ve İsa" tablosu (Görsel 11) ve *Kuzu* filminin 31:24. saniyesindeki Ingva ve Ada sahnesi arasındaki benzerlik dikkat çekicidir (Görsel 12). Filmde birçok kez ailenin Aday ile bir araya geldikleri mutlu ve sevgi dolu sahnelerle karşılaşmaktayız.



**Görsel 11.** Guido Reni, “Yusuf ve İsa”



**Görsel 12.** *Kuzu* Filmi (31:11-31:23)

Babasız bir çocuğun sorgusuzca kabulünü sunan filmde Ingva'nın kardeşi Petur'un bu durumu yadırgamasıyla karşılaşmaktadır. Kuzu melezi bu yaratığı öldürmek için götürülen Petur, bu yaratığın şefkatine ve masumiyetine boyun eğerek varlığını kabul etmiştir. İnanç bağlamında bakılırsa Petur isminin Latince karşılığının Petrus olduğunu söylenebilir. Hristiyanlık inancında Aziz Petrus olarak bilinen kişi İsa'nın on iki havarisindedir. Petrus İsa'yı inkâr etmiş ancak sonrasında İsa onun kendisine inanmasını sağlamış ve Petrus en önde gelen havarisi olmuştur. İsa'nın çarmıha gerilme anına kadar onun destekçisi olmuş ancak o andan sonra İsa'ya olan bağlılık yeminini tutmayarak oradan ayrılmıştır (Kutluay, 2017). Filmde Petur inananların yansıması olarak filmin kısa bir bölümünde ailenin yanına gelip sonrasında oradan ayrılmaktadır. Dinsel simgelerin filme yerleştirildiği diğer bir sahne ise Maria'nın Ada'ya papatyadan taç yapması ve onu Ada'nın başına şefkatle takması kutsal bir anın temsili niteliğindedir. Hristiyanlık inancında kanayan taç olarak betimlenen ve İsa'nın çarmıha gerilmeden önce başına takılan (Cherry, 2010), ürpertici gerçekliğe dönüşen bir tür işkence alegorisi olan bu sahne, filmde tam tersi bir düşünceye evrilerek sevginin ve huzurun yansıması olur.

### 3.1.3. Yarı insan yarı hayvan yaratıklar (Koç başlı insan).

Birçok kadim kültürde insan hayvan ya da farklı hayvanların karışımından oluşan yaratıklar defalarca tasvir edilmiştir. Bu yaratıkların her kültürde varlık bulma amacı çeşitlilik göstermektedir. Mitler içinde önemli bir yer tutan karışık yaratıklar tanrılar ve insanlar arasında, bazen tabiat olaylarının kişiselleştirilmesi ya da insanların korkularının bir göstergesi olarak varlık bulmaktadırlar (Temür, 2016, s. 2). Bu yaratıkların ortaya çıkış amaçlarını Temür şöyle ifade etmiştir: Tanrı fikrinin var olmasıyla insanlar arasında oluşan boşluğu doldurmak için ortaya çıkmış, bazen tanrıların emirlerini uygulamış, bazen de tanrıların işlevini yerine getirmiş, tanrıların, insanların veya kutsal mekânların koruyuculuğunu yapıp, insanlar ile ruhlar alemi arasında aracı olmuşlardır (Yiğitpaşa, 2015, s. 12).

*Kuzu* filminde de görülen insan hayvan melezi yaratıklar mitolojide adı geçen kimereleri göz önüne getirmektedir. Farklı canlı türlerinin bir bedende bulunduğu kimereler ile sanat tarihi sürecinde ve farklı sanat yapılarında karşılaşmaktadır.

Mitolojide adı geçen kimera, tek bedende çok kimlikli bir yaratığın temsili keçi ve aslan karışımından oluşmuş bir canavardır. Bazı versiyonlarda bir keçi gövdesi üzerinde aslan başı ve kuyruğu yılan olduğu öne sürülürken, biri keçi ve biri aslan olmak üzere iki baş olduğu ve ateş püskürttüğü de söylenmektedir



(Grimal, 1986, s. 95). Gövdesi insan ve başı kurt görünümünde olan ve bu örnekler gibi pek çok kimerik canlı modeli de mitolojide yer almaktadır (Demirhan ve Demirbek, 2006, s. 54). Birden fazla türün bir bedende birleşmesiyle var olan bu mitolojik varlık, günümüzde genetik bir oluşumun adına da temel oluşturmuştur. Bilimsel anlamda kimerizm kavramının içeriği şöyle açıklanabilir: Genetik biliminde Kimerizm olarak adlandırılan bu durumda, iki farklı döllenmiş yumurta erken gelişim dönemlerinde birleşerek tek bir vücutta yer alırlar (Keskin ve Müdok, 2016, s. 1). Kimerik olarak dünyaya gelen bu canlılarda hem fiziksel hem de ruhsal farklılıklar görülebilmektedir. Kimera tanımlamaları doğrultusunda filmde yaratık olarak nitelendirilebilen melez karakterleri kimera olarak değerlendirmek mümkündür. Filmin en etkileyici görseli denilebilen son sahnede yönetmenin hayal gücünün bir ürünü olarak karşılaşılan kimera ve bu yaratığın şekillenmesinde sanat tarihi sürecindeki kimeraların ya da çağdaş sanattaki yansımaları arasında büyük benzerlikler olduğu görülebilmektedir.

*Kuzu* filminin sonunda ortaya çıkan ve yaşanan tüm olayların sebebini üstlenen, başlangıcın ve bitişin güçlü imgesi koç başlı insan gövdeli yaratık, ana merkezde yer almaktadır. Bu yaratık filmin sonunda güçlü, öfkeli ve ürkütücü bir bedenle kendisini göstermektedir. Efsane yaratık kimera çok güçlüdür ve neredeyse yok edilemezdir. Bunun sebebi bu mitolojik yaratığın kendi gücünün dışında birleştiği diğer varlığın gücüne de sahip olmasıdır (Nikbin, Talebian ve Mohyeddin, 2007, s.2). Filmin başlangıcında anlamlı bir bağ kurulamayan olayların sebebini, en önemlisi de Ada'nın babasının bu kimerik varlık olduğu anlaşılmaktadır. Filmde görsel anlamda sadece son sekansta ortaya çıkan yaratık, aniden filme dair düşünceleri ya da filmin üzerine oturtulan ikonların değişmesine neden olmaktadır. Filmin Hristiyanlık inancı taşıyan simgeleri mitolojiyle yer değiştiriyor gibidir. Bu koç başlı yaratık filmin başlangıç sekansında görünmese de kurgulanan olaylardaki rolü gereği dinsel simgelere, düşünceleri yöneltmektedir. Dinsel bağlamda bakıldığında bu melez yaratık, Ada'nın babası olma vasfından dolayı tanrı yerine koyulabilmektedir.

Filmin son sahnesinde yüzünü gösteren bu kimera merhamet, sevgi ya da masumiyet gibi iyi niyetli duyguları ortadan kaldırıp filme yüklediğimiz dinsel metaları yok ederek düşünceleri mitolojiye yönlendirmektedir. Hristiyanlık inancından ayrıştığı ve doğanın temsili olarak yorumlanabildiğinde koç başlı yaratık, filmin sonunda insan yapımı bir silahla onun yavrusunu alan Ingva'yı öldürmektedir. İnsan her şeye sahip ve gücü her şeyin üstünde bir varlık olarak kendi kendisini nitelendirmektedir. Böylelikle insan merkezli bir bakış açısı sunan filmin sonunda doğanın üstünlüğü vurgulanmıştır. Doğanın sahip olduğu dengelerin insan eliyle bozulması ve ortaya çıkan sonuçların olumsuzluklarını yine insan ödemektedir. Filmde bu yaratık ya da doğa insandan daha güçlü olduğunu göstererek ondan zorla alınan parçasını bedelini ödeterek geri almaktadır.

Jóhannsson, filmi Hristiyanlık itkisiyle başlatıp izleyiciyi bu doğrultuda düşündürdüğü anın ardından, dinsel anlayış bir anda boyut değiştirmektedir. Hristiyanlıktan pagan inancına geçişin temsili imgesi ise koyunların tanrısı Pan'dır (Görsel 13). Mitolojide önemli bir yeri olan Pan'ın temel niteliklerinin bilinmesi filmde yer alan koç başlı yaratığın bu bağlamda yorumlanmasını daha gerçekçi kılabilir. Yarı insan yarı keçi olan bu yaratığın yüzü buruşuk ve alnında iki tane boynuzu vardır. Vücudu kıllarla kaplı, bedeninin alt tarafı erkek keçi olan Pan'ın ayakları yarı toynaklıdır. Sivri bir çeneye sahip olan bu yaratık çok hızlı koşabilmekte ve kayalıklara rahat tırmanabilmektedir. Zevkine düşkün Pan, çalılıklar arasında uyumayı sever ve öğle saatlerinde rahatsız edilmekten hoşlanmaz. Ayrıca yoğun cinsel güce sahip olan, çok iyi saklanan Pan, perileri ve erkek çocukları izleyerek kovalamaktadır (Grimal, 1986, s. 334-335).

Koyun ve keçi çobanı olarak bilinen Pan aynı zamanda balıkçı, avcı, savaşçı, yolların ve bekçilerin tanrısı, kuşbaz, arı avcısı... gibi özelliklere de sahiptir (Boyana, 2005, s.167).



**Görsel 13.** Pan ve Çoban Daphnis



**Görsel 14.** *Kuzu* Filmi (1:35:17)

Pan'ın tarihi süreçteki tasviri ve kadim kültürlerde görülen yaratıklara yüklenen anlamlar doğrultusunda filmde kurgulanan hayali varlığın ne olduğu tartışılabilir. Filmdeki koç başlı yaratık tanrı ya da tanrının emirlerini yerine getiren tabiatın kendisi olarak nitelendirilebilir (Görsel 14). Koç başlı yaratık Pan'ın fiziksel niteliklerine benzerlik gösterse de karakterini oluşturan özellikleri daha çok yansıtmaktadır. Film boyunca bu aileyi izleyen, filme belirsiz bir gerilim ve huzursuzluk yaydığını varsaydığımız, öfkeli ve intikam duygusuna sahip bu yaratık Pan'ı yansıtmaktadır. Pan'ın mitolojideki tasvirleri, filmde bulunan koç başlı yaratığa, böyle bir varlık olduğu bakış açısı yüklemektedir. Ancak mitolojide tasvir edilen Pan'ın fiziksel nitelikleri filmde ele alınan bu yaratığın görsel tasviriyle tam olarak uyuşmamaktadır. Filmdeki kimeranın gövdesi insan, başı hayvan olarak betimlenmiştir. Bu yapısal niteliğinden baktığımız zaman Jóhannsson'un yaratığı çağdaş heykeltıraş sanatçısı Piccinini'nin yaratıklarıyla benzerlik göstermektedir. Piccinini'nin 2002'de yapmış olduğu "Genç Aile" heykel düzenlemesindeki kimerik canlıların başları domuz benzeri olsa da alışılmış toynakları yerine büyük, insan benzeri elleri ve kolları vardır (Görsel 15). Film mitolojinin de dışına taşarak biyolojik bir dönüşümün ya da genetik bir yapı bozukluğunun niteliklerini sorgulatır gibidir.



**Görsel 15.** Patricia Piccinini, "Kindred"

Çađın bilimsel teknolojik gelişmelerinin yaşamı şekillendiren ve manipüle eden sanatın tavrıyla aynı çizgi doğrultusunda yol almasıyla var olan yeni ve yaratıcı düşünceler, farklı dinamiklerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Disiplinlerarası ilişkiler bağlamında yeni anlam ve kavramların bir araya gelerek oluşturduğu bu dinamikler, sanatın yeniden şekillenmesine neden olmuştur. Biyoloji ve genetik bilimini sanatla bir araya getiren biyosanat anlayışı doğrultusunda eserler veren Patrice Piccinini'nin yapıtları, transtürizm ve posthümanizm etkisindedir. Kullandığı malzemeler ve yaptığı heykellerle kuşkusuz günümüzün en tartışmalı ve düşündürücü sanatçılarından birisi olan Avusturyalı Piccinini hiperrealist, sürrealist heykeller ve enstalasyonlar düzenleyerek, çağdaş sanat aracılığıyla yeni bir türün varlığını ve bu varlığın bilimle, hayal gücüyle ilişkisini semptomatik olarak göstermiştir.

Piccinini'nin eserleri bağlamında *Kuzu* filmindeki yaratıklara bakıldığında zaman Jóhannsson'ın filmdeki yaratıkları kendine ait kurgusal görüntüler sunmaktadır. Film teoloji ve mitolojiyle derinden beslenmesine rağmen yönetmenin çeşitli yerlere belirsiz bir şekilde yerleştirdiği simgelerden biyoloji ve genetik biliminin etkisi de hissedilmektedir. Filmde, Ada doğmadan önce geçen sahnede Maria mutfakta, temelinde siyasi bir içeriğin yanında genetik bir dönüşümü anlatan Mihail Bulgakov'un "Köpek Kalbi" kitabını okumaktadır. Bir süre sonra Maria mutfaktan ayrıldığında ve yönetmen kamerayı buraya odaklar. Bu sahnede buzdolabının kapağında, üzerinde soru işareti bulunan yarı insan yarı hayvan bir imgenin fotoğrafı belirmektedir.

Filmin temelinde bulunan, biyoloji biliminde ve sanat tarihinde kimera olarak adlandırılan Ada ve koç başlı yaratık mutant canlı niteliğinde de görülebilirler. Ada'nın babası olarak düşündüğümüz yaratık koç başına rağmen gövdesi tam bir insanı yansıtmaktadır. Ancak Ada'nın fiziksel özellikleri onun genlerinde bir değişim olduğunu göstermektedir çünkü Ada'nın tek kolu toynak biçimindedir. Bilimsel bir yaklaşım da sunan film, bu yaratıkların kurgusal bağlamda öznel tasarımlarla yapıldığını hem de bu doğrultuda sanat tarihinden beslendiğini söyleyebiliriz.

Biyoloji bilimi plastik sanatların anatomik çalışmalardan manzara resmine ve gerçeküstücülüğün biyomorfizmine kadar tarihsel olarak birçok önemli sanatçı için güçlü bir kaynak sağlamıştır. Biyolojik bilimlerin alanlarına ve bunların plastik sanatlara dahil edilmesine atıfta bulunan bir terim olarak ortaya çıkan Biyosanat, gelişen biyoteknolojilerin toplumdaki sosyal, etik ve kültürel değerleri nasıl değiştirdiği noktasında farkındalık oluşturma kapasitesidir (Anker, 2021, s.1389). Kimera kültürünü çağdaş bir yorumla ele alan önemli isimlerden birisi de Alexis Rockman'dır. Bu anlayış doğrultusunda çalışmalarını yürüten Amerikalı çağdaş sanatçı Alexis Rockman iklim değişikliği ve evrimin etkisiyle gelecekte değişen dünyanın manzaralarını resimlemiştir (Görsel 16).



**Görsel 16.** Alexis Rockman, “Biyosfer”

Alexis Rockman eserlerindeki kimeraları bilimsel deneylerin sonuçlarını sorgulama amacı için kullanmıştır (Anker ve Nelkin, 2004). Gamwell, Rockman’ın sanatının özünde yatan düşünceyi şöyle nitelendirmiştir:

“Alexis Rockman, izleyicileri gelecekte mutasyona uğramış canavarlar olabileceği konusunda uyarmak için genetiği değiştirilmiş bitki ve hayvanlarla dolu renkli bir manzara çizdi” (Gamwell, 2003, s.817).

Bilimsel bir yönden film ele alındığında Rockman nasıl kimeraları bilimsel deneylerin sonuçlarını sorgulamak için kullandıysa, Jóhannsson’da kimeraları doğaya müdahale eden ve dengesini bozan insanı sorgulamak için kullanmıştır. Yönetmenin kimeraları kullanım amacı Piccinini’nin yaklaşımıyla da benzerlik göstermektedir. Piccinini insan ve doğa arasındaki ilişki sorununu, diğer türleri kendi ihtiyaçlarımız için kullanma hakkı ve etik sorunlarla ilgilenmiştir. Onun sanatında etik konular yer alır ama aynı zamanda önemli bir geçiş süreci olan, insandan insan-hayvan melezi dönüşümü betimler. İzleyiciye duyguları, tutkuları, düşünceleri ve eylemleri üzerinde düşünme ihtiyacı uyandırır ve mantığı zorlayan ve bozan bir şaşkınlık süreci yaşatır (Michna, 2021, s.151). Piccinini’nin sanat yaklaşımı doğrultusunda *Kuzu* filminde de insan doğa birlikteliği, etik, insandan insan-hayvan melezi dönüşüm betimlemelerine yer verilirken aynı zamanda özellikle Ada karakterine karşı değişkenlik içeren duygularını yüklenmiştir.

#### 4. Sonuç

*Kuzu* filmi din ve bilim ilişkisi arasında bir yere konumlandırılmış, izleyiciyi düşünmeye zorlayan kurgusal bir düzene sahiptir. Filmde insan gücünün vurgusu ve her varlığa sorgusuzca sahip olma yetisinin görülmesi ve doğanın döngüsünü bozan insanın bu yıkımı karşısında kendisinin daha çok zarar görmesini teoloji ve mitoloji arketipleriyle ele alınmıştır. Aydınlanma felsefesi her şeyin ölçüsü olan insanı, tüm varlıkların ve her şeyin merkezine koymuştur. Bu bakış açısına göre yaratılmış tüm varlıkların var olma amacı insana hizmet etmektir. Modern felsefenin kurucusu olan Descartes ise insanı tüm varlıklardan ayrı bir konumda tutarak, akli her şeyin üstünde bir yere yerleştirmiştir. Bu bağlamda bakıldığında hümanist bir eksende Maria ve Ingva’nın merkeze yerleştirildiği filmde, onların hayvanlara ve doğaya hükmetme gücünün karşısında insanın ve aklın önemi sorgulanır. Maria’nın anne olamaması ve bu durum sahip olduğu koyunun yavrusunu alma hakkını ona vermiştir. İzleyicinin düşüncelerinde bir devrim oluşturan bu süreçte antropomorfist özelliklerin yüklendiği anne koyunun dramatik durumu, insan varlığının egomanyasını sert bir biçimde göstermektedir. Maria ve Ingva başka bir

canlının yavrusuna zorla sahip olarak onu kabullenmiş, yaşam sürecine dahil ederek olayları normalleştirmişlerdir. Filmin başlangıcından sonuna kadar din, bilim ve mitoloji olguları bir devinim içindedir. Dinsel bağlamda birçok metaforun yerleştirildiđi filmde bir müddet sonra mitolojinin temsili varlıkların görülmesiyle düşünceler deđişmektedir. Sona geldiğimizde ise filme doğa-insan ikilemi doğrultusunda bakıldıđı zaman bilimsel temanın din ve mitlerin içerik ya da görsellerindeki ayrıntılarla harmanlanarak sunulduđunu anlaşılmaktadır. İnançla başlayan algılarımız, melez doğan kuzunun bedensel niteliklerini sorgularken deđişmiş, bu yaratıđa karşı sevecenlik, iğreti duyma gibi duygu biçimlerinin dışında onun neden bu şekilde doğmuş olabileceđini, Ada'yı bir hayvan olarak mı yoksa bir insan olarak mı kabullenileceđi noktası tartışmaya açılmıştır. Filmde doğa-insan ve insan olmayan varlıkların kendi içerisindeki ilişkisini, üstünlüklerini var olma savařını, doğanın tahrip edilmesi izlenmektedir.

Yönetmenin filmin bütününde izleyicinin aklını bulanıklařtırdıđı asıl noktanın filmin konusunun bir dönüşüm anlatısı üzerine kurulu olmasıdır. Dünyaya koyundan doğan bir kuzu olarak geldiđini düşündüğümüz canlının büyük çoğunluđunun insana dönüşmüş olması, filmin sahnelerine yerleştirilmiş simgeler, İsa'nın biçim deđiřtirerek tekrar dünyaya gelmiş olma fikri ve doğadan gelen her canlının doğaya tekrar dönüşünü gösteren filmin son sahnesi din ve bilim arasındaki çeliřkileri ve aralarındaki tutarsızlıkları sunar niteliktedir. İnsan türünün ya da herhangi bir canlının dönüşümünü kabullenmek veya yok etmek antroposen çağda temellenen bilimin bünyesindeki genetik ve biyoteknolojik gelişmelerin etik açısından sorgulanmasını da gündeme getirmektedir. Bu noktada sanat bilimin getirileri doğrultusunda geleneksel tavrının ötesine giderek organik bir yapı oluşturmuştur. Kuzu filminde yer alan tür farklılıklarının ya da melezlerin sorgulanması kadim kültürlerden modern avangart sanata kadar olan süreçte varlık bulmuştur. Kimeraların eski çağlardaki biçimi günümüzde sanatçıların bilimin getirileri doğrultusunda yarattıkları melez canlılarla defalarca yeniden bu yeni dünyaya uyanmışlardır. Posthümanist anlayış içinde olan sanatı Steve Baker şöyle ifade etmiştir: "Sanatçının bir filozof, sanatın da doğada felsefe olduđu" (akt. Azamet,2022, s. 319) anlayışı Piccinini, Rockman, Eduardo Kac gibi sanatçıların eserlerine yansımıştır. Piccinini'nin sanatsal evreninde çevre sorunları ve ileri teknolojik gelişmelerle ilgili güncel sorunlar yatmaktadır (Antonson, 2019). Rockman ise çalışmalarında canlılar üzerinde uygulanan deneylerin bilimsel sonuçlarını ve mutantlaşmalarını ele almıştır. Filmdeki kimeralarla ise yönetmen, doğa-insan ikilemini sorgulamıştır.

*Kuzu* filmi alıcının ilginç deneyimler yařadıđı, bilinmeyen, melez, tuhaf yaratıkların doğal olmayan biçimde kabullenildiđi bir dünya sunmaktadır. Bu yaratıkların tasarımlarında hayal gücünün ötesinde yüzyıllar öncesinde defalarca tasvir edilmiş suretleri yatmaktadır. Film görsel gücünü belli ki İlk Çađ'dan başlayarak rönesans ve barok dönemlerin teolojik ve mitolojik içerikli eserlerinden almıştır. İnsan doğa arasındaki ilişki sorununun temelinde yatan üstün olma meselesindeki savařı tabii ki doğa kazanmaktadır. Jóhannsson doğanın filmdeki konumunu şöyle açıklamıştır;

...en başından beri doğa filmde bir karakterdi. Dođa, hayatın güzelliđini temsil ediyor ama aynı zamanda biz insanlar için de bir tehdit. Bizden daha büyük ve kontrol edilemez. Biz insanlar şimdiye kadar tabiat anaya karşı alçakgönüllü olmayı öğrenmiş olmalıydık, o çok şey veriyor ama alıyor da. Ve ona sayđı duymalıyız (Jóhannsson, 2022).

**Kaynakça**

- Andrews, L. B. (2007). *Art As a Public Policy Medium* (1 b.) E. Kac içinde, *Signs of Life Bioart and Beyond*. London: The MIT.
- Anker, S. (2021). Epistemic Practices in Bio Art. *AI & Society* volume, 36, s. 1389–1394.
- Anker, S., ve Nelkin, D. (2004). *The Molecular Gaze: Art in the Genetic Age* (1 b.) New York: Cold Spring Harbor Laboratory.
- Antonson, D. (2019). Embrace the Unknown: Patricia Piccinini and the Aesthetics of Care. Patricia Piccinini: <https://www.patriciapiccinini.net/a-essay.php?id=117>
- Azamet, A. (2022). Posthümanist Sanat Söylemi (1. baskı) S. Buran ve P. Kümbet (Dü) içinde, *Çokdisiplinli Çalışmalarda Posthümanizm* (s. 315-326). London.
- Azamet, A., ve Karahan, Ç. İ. (2019). 21. Yüzyılda Biyosanat. *İdil Dil ve Sanat Dergisi*, 8 (63), s. 1455-1462.
- Bakır, B. (2008). *Sinema ve Psikanaliz* (1 b.) İstanbul: Hayal Et.
- Bağış, H., ve Sağırkaya, H. (2001). Klonlama. *J Fac Vet Med*, s. 187-198.
- Bedir, A. (1998). Kuran ve İncillere Göre Hz. İsa'nın Var Olduğu İleri Sürülen Kardeşleri Meselesi. *Harran Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*(4), s. 124-131.
- Boyana, H. (2005). Arkadia Kökenli Keçi Tanrı Pan. *Tarih Araştırmaları Dergisi*, 24 (37), s. 167-193.
- Braidotti, R. (2014). *İnsan Sonrası* (4 b.) (Ö. Karakaş, Çev.) İstanbul: Kolektif.
- Catts, O., ve Zurr, I. (2007). *Semi-living art* (1 b.) E. Kac içinde, *Sings of Life and Bio Art Beyond* (s. 127). London: The MIT.
- Cherry, J. F. (2010). *The Holy Thorn Reliquary* (1. baskı) London: The British Museum.
- Ekici, Ö. K. (2012, Mayıs). *Bilim ve Teknik*. Türkiye'nin Dolly'si, İlk Klon Koyunumuz Oyalı. Tübitak.
- Erlingsson, G. S. (Dü.). (2022, August 19). LAMB victorious at the Edda Awards 2022. Ağustos 11, 2023 tarihinde Icelandic Film Centre: <https://www.icelandicfilmcentre.is/news/edda-awards-2022-lamb-won-12-eddas> adresinden alındı
- Demirhan, O., ve Demirbek, B. (2006). Çocuğunun Teyzesi Olmak Tetragamatik Kimerizm. *Bilim ve Teknik*, 54-57.
- Gamwell, L. (2003). Art After DNA The Double Helix Has Inspired Scientists and Artists Alike. *Science in Culture*, s. 817.
- Grimal, P. (1986). *A Conside Dictionary of Classical Mythology* (1 b.) (S. Kershaw, Dü.) England: Basil Blackwell .
- Hogland, M. B. (1999). *Hayatın Kökleri* (14 b.) (Ş. Güven, Çev.) İstanbul: Tübitak.
- Janning, W., ve Knust, E. (2008). *Genetik Allgemeine Genetik Molekulare Genetik Entwicklungsgenetik* (2 b.) New York: Georg Thieme Verlag.
- Jóhannsson, V. (2022). Valdimar Jóhannsson. (E. H. Akbayrak, Röportaj Yapan) <https://bluesyemre.com/2022/03/03/roportaj-valdimar-johannsson/>
- Jóhannsson, V. (2022). Valdimar Jóhannsson. (A. S. Kjørulff, Röportaj Yapan) <https://nordiksimit.org/2022/02/roportaj-valdimar-johannsson/> adresinden alındı
- Kac, E. (2007). *Art That Looks You in the Eye: Hybrids, Clones, Mutants, Synthetics, and Transgenics*. E. Kac, ve E. Kac (Dü.), *Sings of Life Bio Art and Beyond* (s. 1-29). London: The MIT.
- Kaplan, N. (2017). Resimli KutsalKkitap (Hıristiyan) El Yazmalarındaki Kurban Sahnelerine Genel Bakış. *Kadim Akademi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), s. 125-137.
- Karakaya,H.(2020). *Genetik*. Samsun.

- Keskin, İ., ve M6d6k, T. (2016). Bir Ben Var Benden İçeri; Kimerizm. *Ibni Sina Journal of Medical Sciences*, 2(1), 1-6.
- Kutluay, H. (2017, Ekim 6). Aziz Petrus Kimdir, Petrus Haçı Nedir? Makaleler: <https://www.makaleler.com/>
- J6hannsson, V. (Y6netmen). (2021). Kuzu [Film]. Hr6nn Kristinsd6ttir.
- Melkozernov, A. N., ve Sorensen, V. (2021). What Drives Bio Art In The Twenty Frst Century? Sources of Innovations and Cultural Implications in Bio Art/Biodesign and Biotechnology. *AI & Society*, s. 1313-1321
- Michaud, Y. (2007). Art and Biotechnology (1 b.) Sings of Life E. Kac içinde, Bio Art and Beyond (s. 394). London: The MIT.
- Michna, N. A. (2021). More-than-human world? A Posthumanist Critique of Anthropocentrism in the Art of Olga Tokarczuk and Patricia Piccinini. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, s. 145-158.
- Nikbin, B., Talebian, F., ve Mohyeddin, M. (2007). Chimerism a New Look. *Urology Journal*, 4(1), 1-9. file:///C:/Users/derya/Downloads/146-Main%20Text-175-1-10-20090215.pdf
- Tem6r, A. (2016). Yunan Sanatında Karışık Yaratıklar ve K6kenleri Işığında, Dođu Sanatları ile Batı Sanatları Arasındaki Etkileşimler. *Uluslararası Amisos Dergisi*, 1(1), s. 1-15.
- Teşken, F. (2006). Tıbbi Biyoloji ve Genetik (2 b.). Ankara: Ankara 6niversitesi Sađlık Eđitim Fak6ltesi.
- Tunç, İ. (2022). Kanonik İncillerde İsa ve Őeytan Diyal6đu: Karşılařtırma Bir Yaklaşım. *Oksident*, 4(2), s. 207-232.
- Yiđitpařa, D. (2015). Kitap Tanıtım. *T6rk Eskiçađ Enstit6s6 Haberler* (39), s. 12-13.
- Yıldırım, A., & Őimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Arařtırma Y6ntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Zankl, H. (1998). Genetik Von Der Vererbungslehre Zur Genmedizin. (1 b.) M6nchen: C. H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung.
- Wikipedi. (2022, Aralık 19). Kuzu (film, 2021). Ađustos 11, 2023 tarihinde Wikipedi 6zg6r Ansiklopedi: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Kuzu\\_\(film,\\_2021\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Kuzu_(film,_2021)) adresinden alındı

### G6rsel kaynakça

G6rsel 1 : August Friedrich Schenck “Angoisses-Acı.”

[https://de.wikipedia.org/wiki/August\\_Friedrich\\_Schenck#/media/Datei:August\\_Friedrich\\_Albrecht\\_Schenck\\_-\\_Anguish\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/August_Friedrich_Schenck#/media/Datei:August_Friedrich_Albrecht_Schenck_-_Anguish_-_Google_Art_Project.jpg)

Eriřim Tarihi: 01.06.2023, Saat: 20:08

G6rsel 2: Valdimar J6hannsson, *Kuzu* Filmi, Saat: 37:16- 38:6

G6rsel 3: August Friedrich Schenck, “Yetim, Auvergne'nin Anısı.”

[https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:L%27Orphelin\\_-\\_souvenir\\_d%27Auvergne.jpg](https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:L%27Orphelin_-_souvenir_d%27Auvergne.jpg)

Eriřim Tarihi : 01.06.2023, Saat : 20 :10

G6rsel 4 : Valdimar J6hannsson, *Kuzu* Filmi, Saat : 4:28-4:34

G6rsel 5 : Francisco de Zurbarán, “Agnus Dei.”

[https://en.wikipedia.org/wiki/Agnus\\_Dei\\_%28Zurbar%C3%A1n%29#/media/File:Francisco\\_de\\_Zurbar%C3%A1n\\_006.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Agnus_Dei_%28Zurbar%C3%A1n%29#/media/File:Francisco_de_Zurbar%C3%A1n_006.jpg)

Eriřim Tarihi : 03.06.2023, Saat : 17:59

G6rsel 6 : Matthias Grunewald, “Çarmıha Gerilme.”

<https://tr.painting-planet.com/carmiha-gerilme-matteas-grunewald/>

Eriřim Tarihi : 26.05.2023, Saat :15 :23

Görsel 7 : Raphael, “Holy Family with the Lamb.”

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Raphael\\_Holy\\_Family\\_with\\_the\\_Lamb.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Raphael_Holy_Family_with_the_Lamb.jpg)

Erişim Tarihi : 22.05.2023, Saat : 22 :57

Görsel 8 : Leonardo Da Vinci, “Aziz Anna ile Bakire ve Çocuk.”

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La\\_Vierge,\\_l'Enfant\\_J%C3%A9sus\\_et\\_sainte\\_Anne,\\_by\\_Leonardo\\_da\\_Vinci,\\_from\\_C2RMF.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La_Vierge,_l'Enfant_J%C3%A9sus_et_sainte_Anne,_by_Leonardo_da_Vinci,_from_C2RMF.jpg)

Erişim Tarihi : 29.05.2023, Saat : 23 :15

Görsel 9 : Francisco de Zurbarán, “Kutsal Aile.”

<https://www.mfab.hu/artworks/the-holy-family-2/>

Erişim Tarihi : 03.06.2023, Saat :18.30

Görsel 10 : Valdimar Jóhannsson, *Kuzu* Filmi, Saat : (23:49-24:18)

Görsel 11 : , Guido Reni, “Yusuf ve İsa.”

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Yusuf\\_\(Yeni\\_Ahit\)#/media/Dosya:Saint\\_Joseph\\_with\\_the\\_Infant\\_Jesus\\_by\\_Guido\\_Reni,\\_c\\_1635.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Yusuf_(Yeni_Ahit)#/media/Dosya:Saint_Joseph_with_the_Infant_Jesus_by_Guido_Reni,_c_1635.jpg)

Erişim Tarihi : 22.05.2023, Saat : 19 :45

Görsel 12 : Valdimar Jóhannsson, *Kuzu* Filmi, Saat : (31:11-31:23)

Görsel 13 : Pan ve Çoban Daphnis.

[Syrinkshttps://tr.wikipedia.org/wiki/Pan\\_\(mitoloji\)#/media/Dosya:Pan\\_Daphnis\\_Altemps\\_Inv8571.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Pan_(mitoloji)#/media/Dosya:Pan_Daphnis_Altemps_Inv8571.jpg)

Erişim Tarihi : 03.06.2023, Saat : 19.07

Görsel 14 : Valdimar Jóhannsson, *Kuzu* Filmi, Saat : (1:35:17)

Görsel 15 : Patricia Piccinini, “Kindred.”

<https://www.patriciapiccinini.net/a-show.php?id=2018-Tarrawarra>

Erişim Tarihi : 06.06.2023, Saat : 23 :37

Görsel 16 : Alexis Rockman, “Biyosfer.”

<https://alexisrockman.net/biosphere/>

Erişim Tarihi : 06.06.2023, Saat : 23 :5