

**H. R. GIGER'İN "ALIEN" FİLMİNİN KARAKTER
TASARIMLARINDA GROTESK KAVRAMININ ETKİSİ VE
BİLİMKURGU İÇERİKLİ GROTESK KARAKTER TASARIM
ÖNERİLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MURAT GÖKHAN DURMUŞ

**MERSİN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**GRAFİK
ANASANAT DALI**

**MERSİN
AĞUSTOS-2019**

**H. R. GIGER'IN "ALIEN" FİLMİNİN KARAKTER
TASARIMLARINDA GROTESK KAVRAMININ ETKİSİ VE
BİLİMKURGU İÇERİKLİ GROTESK KARAKTER TASARIM
ÖNERİLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MURAT GÖKHAN DURMUŞ

**MERSİN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

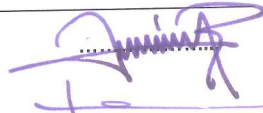
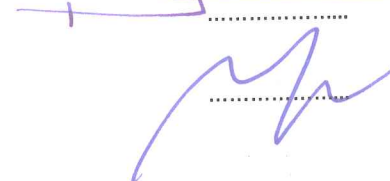
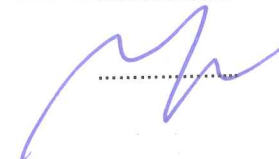
**GRAFİK
ANASANAT DALI**

**Danışman
Dr. Öğr. Üyesi H. ARİF BAĞCIVAN**


**MERSİN
AĞUSTOS-2019**

ONAY

Murat Gökhan DURMUŞ tarafından Dr. Öğr. Üyesi Haşim Arif BAĞCIVAN danışmanlığında hazırlanan "H. R. Giger'ın "Alien" Filminin Karakter Tasarımlarında Grotesk Kavramının Etkisi ve Bilimkurgu İçerikli Grotesk Karakter Tasarım Önerileri" başlıklı bu çalışma, yapılan Tez Savunma Sınavı sonucunda oy birliği/çokluğu ile Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Görevi	Ünvanı, Adı ve Soyadı	İmza
Başkan	Dr. Öğr. Üyesi Haşim Arif BAĞCIVAN	
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Şeref EROL	
Üye	Prof. Yusuf KEŞ	

Yukarıdaki Jüri kararı Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun/...../.....tarih ve/..... sayılı kararıyla onaylanmıştır.


Doç. Dr. Savaş YILDIRIM
Güzel Sanatlar Enstitü Müdürü

Bu tezde kullanılan özgün bilgiler, şekil, tablo ve fotoğraflardan kaynak göstermeden alıntı yapmak 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu hükümlerine tabidir.

ETİK BEYAN

Mersin Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliğinde belirtilen kurallara uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada,

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
 - Görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlâk kurallarına uygun olarak sunduğumu,
 - Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
 - Atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak kullandığımı,
 - Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
 - Bu tezin herhangi bir bölümünü Mersin Üniversitesi veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı,
 - Tezin tüm telif haklarını Mersin Üniversitesi'ne devrettiğimi
- beyan ederim.

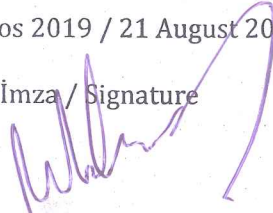
ETHICAL DECLARATION

This thesis is prepared in accordance with the rules specified in Mersin University Graduate Education Regulation and I declare to comply with the following conditions:

- I have obtained all the information and the documents of the thesis in accordance with the academic rules.
- I presented all the visual, auditory and written informations and results in accordance with scientific ethics.
- I refer in accordance with the norms of scientific works about the case of exploitation of others' works.
- I used all of the referred works as the references.
- I did not do any tampering in the used data.
- I did not present any part of this thesis as an another thesis at Mersin University or another university.
- I transfer all copyrights of this thesis to the Mersin University.

21 Ağustos 2019 / 21 August 2019

İmza / Signature



Öğrenci Adı ve Soyadı / Student Name and Surname

Murat Gökhan DURMUŞ

ÖZET

H. R. GIGER'İN "ALIEN" FİLMİNİN KARAKTER TASARIMLARINDA GROTESK KAVRAMININ ETKİSİ VE BİLİMKURGU İÇERİKLİ GROTESK KARAKTER TASARIM ÖNERİLERİ

Bilimkurgu anlatılarda biyolojik, endüstriyel ya da mimari bir yapı tasarlanırken, gelecekte sahip olabileceği morfolojik ve yapısal özellikleri, fonksiyonları hakkında öngörülerde bulunmaktadır. Bu öngörüler birer tasarım önerisidir. Grotesk ise bilimkurgunun tasarım alanına bir anlatım ve kavrayış biçimi olarak katkıda bulunmaktadır. Özellikle görsel bilimkurgu anlatılarda yer alan karakterlerin tasarımında groteskin bedenle olan ilişkisi önemli bir yer tutmaktadır. Bilimkurgunun ve groteskin ortak unsurlarından olan yabancılaşma, bedenin bozulmaya ve değişime uğraması, farklı nesne ve organizmaların hibrit bir şekil oluşturması, tekinsizlik illüstrasyon sanatında da teknik olarak fikir vermektedir. Karakter tasarımının başlıca çalışma alanları olan sinema, animasyon ve dijital oyunlarda bilimkurgu, üretim yapılan en yaygın türdür. Bu alanlarda karakter tasarımının önemi, yeni hikayelere ve dolayısıyla yeni tasarımlara talep sayesinde giderek artmaktadır. Tasarımcılar bu yüzden daha iyi ve daha farklı tasarımlar için biçim arayışlarına yönelirler. Grotesk bir anlatım tekniği olarak bu konuda oldukça geniş olanaklara sahiptir. Bilimkurgu ile korku ve fantastik gibi türleri birbirine yakınlaştırabilir. Rönesans'tan bu zamana kadar gelen grotesk estetiği, bilimkurguda anlatım biçimi olarak farklı bir bakış açısı ile ortaya çıkmıştır. Beden korkusu ve biyolojik korku bu bakış açısıyla ortaya çıkan bilimkurgu alt türlerindedir. Bu çalışmada grotesk ve bilimkurgunun ilişkisi, groteskin bilimkurgu bir yapıtta yaratıcı süreçteki rolü, karakter tasarımlarına etkileri ve izleyici üzerine etkileri araştırılmıştır. Bilimkurgu anlatılarda groteskin ortaya çıkış biçimleri bilimkurgu türündeki filmler üzerinden anlatılmıştır. "Alien" filmindeki karakterler incelenmiş ve grotesk bir karakterin nasıl yaratılabileceği sorusu bir öykü kurgulanıp, karakter tasarımı yapılarak ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilimkurgu, Grotesk, Gotik, Korku, İllüstrasyon, Karakter Tasarımı.

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi H. Arif BAĞCIVAN, Mersin Üniversitesi, Grafik Anabilim Dalı, Mersin.

ABSTRACT

THE EFFECT OF GROTESQUE CONCEPT IN CHARACTER DESIGNS OF H. R. GIGER'S "ALIEN" AND SUGGESTIONS FOR GROTESQUE CHARACTER DESIGN WITH SCI-FI CONTENT

In the process of designing biological, industrial or an architectural structure in science-fiction narration; one foresees its morphological and structural properties as well as its functions. These foresights are suggestions of the design itself. Grotesque contributes to the designing process of science-fiction as a form of expression and conception. Especially designing the characters in the visual narration of science-fiction, the relation between the grotesque and the body as a form is very important. Common elements of both science-fiction and grotesque; alienation, the deterioration and the changing of the body, the forming of hybrid from different subjects and organisms and being uncanny technically forms a base idea in the art of illustration as well. Science-fiction is a very productive genre for cinema, animation and digital games which are the main areas of the character design. The importance of character design in these areas increases with the demand for new stories and new visions. Therefore designers are always in search for the better and the more different. Grotesque has a wide range of possibilities as a narrative technique. With science fiction, genres such as horror and fantasy can be brought closer. The grotesque aesthetics from the Renaissance to this time has emerged from a different perspective as a narrative style in science fiction. Body fear and biological fear are among the science fiction subtypes that emerged from this perspective. In this dissertation; the relationship between grotesque and science-fiction, the role of grotesque in the creative process of a science-fiction work, its effects on character design and its effects on the audience are discussed. The forms of grotesque are studied through science-fiction films. The characters of the movie "Alien" are analyzed. The question of how a grotesque character can be created is searched by constructing a story and designing its characters.

Keywords: Science fiction, Grotesque, Gothic, Horror, Illustration, Character Design.

Advisor: Assistan Professor H. Arif BAĞCIVAN, Department of Graphic, University of Mersin, Mersin.

TEŐEKKÜR

Bu alıőmada yksek lisans eđitimi sresinde bilgilerini, tavsiyelerini benimle paylaőan, alıőma boyunca sabrını esirgemeyen saygıdeđer danıőman hocam; Dr. đr. yesi H. Arif Bađcıvan'a teőekkr ederim. Ayrıca sevgili arkadaőlarım Evrim Őahinkaya Kaplancık, Y. Eren Kaplancık, Őahin zdemir, Elif Leylek, Mert Serkan Benek'e alıőmamda benden esirgemedikleri destekleri iin teőekkr ederim.



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
İÇ KAPAK	ii
ONAY	iii
ETİK BEYAN	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
TEŞEKKÜR	vii
İÇİNDEKİLER	viii
RESİMLER DİZİNİ	x
<hr/>	
1. GİRİŞ	1
2. BÖLÜM: BİLİMKURGU	3
2.1. Bilimkurgu Nedir?	3
2.2. Bilimkurguda İşlenen Temalar	8
2.2.1. Uzay	8
2.2.1.1. Uzay Yolculuğu	8
2.2.1.2. Uzayda Kolonileşme	9
2.2.1.3. Dünyalaştırma (Terraforming)	9
2.2.1.4. Kozmik Okyanuslar ve Mitolojileri	9
2.2.1.5. Uzaylılar	9
2.2.1.6. Uzaylı Uygarlıklar	10
2.2.1.7. Uzaylıların İşgali	10
2.2.1.8. Gelecek Öyküleri	10
2.2.2. Zaman	11
2.2.2.1. Geleceğe Yolculuk	11
2.2.2.2. Geçmişe Yolculuk	11
2.2.2.3. Diğer Zaman Akışları	12
2.2.2.4. Ükroni	12
2.2.2.5. Ölümsüzler	12
2.2.2.6. Dünyanın Sonu	12
2.2.2.7. Kıyamet Sonrası (Post-Apokaliptik) Topluluklar	12
2.2.3. Makineler	13
2.2.3.1. Robotlar	13
2.2.3.2. Elektronik Beyinler ve Yapay Zekâlar	14
2.2.4. Başka Dünyalar, Başka Boyutlar	15
2.2.4.1. Dördüncü Boyut ve Diğerleri	15
2.2.4.2. Paralel Dünyalar	15
2.2.4.3. Mikroskobik Dünyalar	15
2.2.5. Dönüşüme Uğramış İnsan	15
2.2.5.1. Mutasyona Uğrayanlar	15
2.2.5.2. Klonlar	16
2.2.5.3. İnsan-Makine Kırmaları	16
2.3. Bilimkurgunun Kökenleri	17
3. BÖLÜM: GROTESK	20
3.1. Grotesk Kavramı ve Tarihçesi	20
3.2. Groteskin Bileşenleri ve Teknikleri	32
3.3. Resim Sanatında Grotesk	40
4. BÖLÜM: BİLİMKURGU ve GROTESK	50
4.1. Bilimkurgu ve Groteskin İlişkisi	50
4.2. Grotesk Kavramının Bilimkurgu üzerindeki Etkileri	52
4.2.1. Body Horror	57
4.3. Bilimkurgu Grotesk Film Örnekleri	59

	Sayfa
4.3.1. The Thing	59
4.3.2. Videodrome	61
4.3.3. Akira	63
4.3.4. The Fly	65
5. BÖLÜM: ALIEN ve H. R. GIGER	67
5.1. Alien'daki Grotesk Ögeler ve Xenomorph Karakteri İncelemesi	70
5.2. Alien Filminde Grotesk ve Korku İlişkisi	77
5.3. Karakter Tasarımlarının İllüstrasyon Özellikleri	81
6. BÖLÜM: BİLİMKURGUDA GROTESK BİR KARAKTER TASARIMI	85
6.1. Bilimkurgu Öykü	85
6.2. Karakter Tasarımı	87
6.2.1. Taslaklar	87
6.2.2. Modelleme	90
SONUÇ	95
KAYNAKLAR	97



RESİMLER DİZİNİ

	Sayfa
Resim 1. Gryllos Örneği http://www2.szepmuveszeti.hu/talismans/images/object/736/large-1.jpg (Erişim Tarihi 15.04.2019)	21
Resim 2. Domus Area'nın Duvarındaki Freskin Detayı Goodwin, J. (2013). Modern American Grotesque Literature And Photography. Columbus: The Ohio State University Press. (Erişim Tarihi 15.05.2019)	22
Resim 3. Titus Hamamları Sarıkaya, N. (2018). Antik Yunan Komedyasında Grotesk Düşünce (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Anabilim Dalı, İstanbul. (Erişim Tarihi 25.04.2019)	22
Resim 4. Loggetta Bibbiena'nın Tavan Detayı http://albertis-window.com/2014/04/raphaels-studio-graffiti-and-grotesques-at-the-vatican/ (Erişim Tarihi 15.04.2019)	23
Resim 5. Grotesk Karikatür Örneği http://doreillustrations.com/sketches/ (Erişim Tarihi 16.04.2019)	25
Resim 6. Sea Monster https://www.mutualart.com/Artwork/Sea-Monster/3DB34674496EB532?login=1 (Erişim Tarihi 15.05.2019)	41
Resim 7. Max ve Moritz Altıncı Şaka https://www.wilhelm-busch.de/werke/max-und-moritz/alle-streiche/sechster-streich/ (Erişim Tarihi 15.04.2019)	42
Resim 8. Max ve Moritz Altıncı Şaka https://www.wilhelm-busch.de/werke/max-und-moritz/alle-streiche/sechster-streich/ (Erişim Tarihi 13.05.2019)	42
Resim 9. The Great Metaphysician https://arquilatria.tumblr.com/image/93191991471 (Erişim Tarihi 19.04.2019)	43
Resim 10. The Nightmare https://artsandculture.google.com/asset/the-nightmare/IwFwTbrht4QzgA (Erişim Tarihi 15.04.2019)	44
Resim 11. Against the Common Good https://www.nybooks.com/daily/2016/01/19/tumult-of-translation-primo-levi/ (Erişim Tarihi 15.04.2019)	44
Resim 12. The Haywain Triptych https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-haywain-triptych/7673843a-d2b6-497a-ac80-16242b36c3ce (Erişim Tarihi 23.04.2019)	45
Resim 13. Dulle Griet https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dulle_Griet_by_Pieter_Brueghel_(I).jpg (Erişim Tarihi 15.04.2019)	46
Resim 14. Medusa https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Medusa.jpg (Erişim Tarihi 3.05.2019)	46
Resim 15. Mehmet Siyahkalem'in İsimsiz Demonları https://www.tarihli-sanat.com/wp-content/uploads/2018/06/kk3.jpg (Erişim Tarihi 15.04.2019)	47
Resim 16. Dante and Virgil in Hell http://www.williambouguereau.org/dante-and-virgil-in-hell/ (Erişim Tarihi 5.05.2019)	48
Resim 17. The Torment of Saint Anthony http://www.williambouguereau.org/dante-and-virgil-in-hell/ (Erişim Tarihi 28.04.2019)	48
Resim 18. Nature at Dawn (Evensong) https://artblart.com/tag/max-ernst-nature-at-dawn-evensong/ (Erişim Tarihi 17.04.2019)	49
Resim 19. Dünya Dışı Varlığın Ara Formları https://br.pinterest.com/pin/334251603564481379/?autologin=true (Erişim Tarihi 15.04.2019)	60
Resim 20. Dünya Dışı Varlığın Ara Formları II https://rpggeek.com/thread/751285/cardiff-boys-vs-pendragon-year-530 (Erişim Tarihi 15.04.2019)	60

	Sayfa
15.04.2019)	
Resim 21. Videodrome filminden sahneler https://www.denofgeek.com/us/movies/videodrome/243412/videodrome-as-disturbing-as-ever (Erişim Tarihi 12.05.2019)	62
Resim 22. Videodrome filminden sahneler II https://scariestthings.com/2018/11/26/the-scariest-things-podcast-episode-xlvi-one-off-oddball-horror/videodrome-gunhand/ (Erişim Tarihi 21.04.2019)	62
Resim 23. Oyuncak Ayı Sahnəsi Ôtomo, K. (1988). <i>Akira</i> [Film]. Japonya: TMS Entertainment. (Erişim Tarihi 15.05.2019)	64
Resim 24. Tetsuo Ôtomo, K. (1988). <i>Akira</i> [Film]. Japonya: TMS Entertainment. (Erişim Tarihi 15.05.2019)	64
Resim 25. Psişik Çocuklar Ôtomo, K. (1988). <i>Akira</i> [Film]. Japonya: TMS Entertainment. (Erişim Tarihi 15.05.2019)	65
Resim 26. The Fly Filmi Dönüşüm Sahneleri https://www.bilimkurgukulubu.com/wp-content/uploads/2015/04/fly3.jpg (Erişim Tarihi 12.05.2019)	66
Resim 27. The Fly Filmi Dönüşüm Sahneleri II https://i1.wp.com/www.filmloverss.com/wp-content/uploads/2016/02/the-fly-cronenberg-filmloverss.jpg?w=550&ss (Erişim Tarihi 19.05.2019)	66
Resim 28. Erotomechanics https://www.germannauktionen.ch/en/items/7160-giger-h-r (Erişim Tarihi 19.05.2019)	68
Resim 29. Alien Filmindeki Terkedilmiş Uzaylı Gemisi http://alienexplorations.blogspot.com/2010/09/dissecting-derelict-scene-on-acheron.html (Erişim Tarihi 15.05.2019)	69
Resim 30. Alien filmindeki Space Jockey Tasarımı https://www.herocollector.com/en-gb/Article/alien-the-space-jockey (Erişim Tarihi 15.05.2019)	69
Resim 31. Space Jockey https://www.herocollector.com/en-gb/Article/alien-the-space-jockey (Erişim Tarihi 15.05.2019)	69
Resim 32. Necronom IV https://www.wikiart.org/en/h-r-giger/necronom-iv-1976 (Erişim Tarihi 19.05.2019)	71
Resim 33. Xenomorph'un Ağzı ve Fallus Şeklindeki Kafası https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g540698/homenaje-a-h-r-giger/ (Erişim Tarihi 15.05.2019)	71
Resim 34. The Facehugger Çizimi https://www.otekisinema.com/wp-content/uploads/2014/08/20299.jpg (Erişim Tarihi 15.05.2019)	72
Resim 35. Chestburster https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/xenomorphların-bilimsel-analizi/ (Erişim Tarihi 13.04.2019)	72
Resim 36. Chestburster II https://www.stanwinstonschool.com/blog/aliens-chestburster-mechanism-behind-the-scenes (Erişim Tarihi 13.04.2019)	72
Resim 37. Uzaylı Gemisinden Çıkış Sahnesi https://www.scified.com/topic/42143&page=2 (Erişim Tarihi 16.04.2019)	73
Resim 38. Uzaylı Gemisine Giriş Sahnesi https://www.scified.com/topic/42143&page=2 (Erişim Tarihi 17.04.2019)	73
Resim 39. Facehugger Tasarımı https://www.buzzfeed.com/danieldalton/original-alien-concept-art-h-r-giger (Erişim Tarihi 18.04.2019)	75
Resim 40. Xenomorph Sırtındaki Çıkıntılar https://www.alien-covenant.com/news/ridley-scott-wants-replace-xenomorph-alien-covenant-2 (Erişim Tarihi 13.04.2019)	76
Resim 41. Xenomorph Sırtındaki Çıkıntılar Detay https://avp.fandom.com/wiki/Dorsal_spines#cite_note-WYA-0 (Erişim Tarihi 13.04.2019)	76

	Sayfa
Resim 42. İlkel Form	87
Resim 43. Karakterin Kanat Eskizi	88
Resim 44. Gergedan Böceği Eskizi	88
Resim 45. Karakterin Yandan Görünüşünün Eskizi	88
Resim 46. Karakterin Eskizi	89
Resim 47. Karakterin Önden Görünüşü	90
Resim 48. Karakterin Yandan Görünüşü	91
Resim 49. Karakterin Dokusu ve Detayı	92
Resim 50. Karakterin Hareketi	93
Resim 51. İlkel Formun Görünüşü	94

1. GİRİŞ

Bilimkurgu yaşanmış ya da yaşanması olası olan olaylar dizisi içerisinde geleceğe ve bilime, teknolojiye dayalı varsayımlardan yola çıkarak yaratılan tasarımlardan oluşan bir kurgudur. Bilimkurgu kavramı, yeni türlerin ortaya çıkması, yeni bilimsel ve teknolojik gelişmelerin eklenmesiyle etki alanını sürekli güncellemektedir. Bu yüzden tanımı da zaman içerisinde değişiklikler göstermektedir. Bilimkurgu yapısı dolayısıyla tasarımlardan oluşur. Tamamen hayal gücüne dayalı olmasıyla birlikte görsel tasarım disiplinleri için verimli bir alan olmuştur.

Grotesk, yüce olanın aşağı bedensel düzleme çekilmesi ile gülünç ve korkunç bir biçim yaratma; nesnelerin, canlıların nitelik ve nicelikleriyle oynanarak, bozularak veya kaynaştırılarak yeni biçimler ortaya çıkarılması gibi yöntemlere sahiptir. Bu açıdan bilimkurgu tasarımlar için oldukça zengin bir anlatım tarzıdır. Bilimkurgu anlatılarda yer alan beden deformasyonları, uzaylı ya da yabancı yaşam formları, insan-makine hibritleri grotesk biçimlere dahildir. Groteskin iki uçluluğu, devamlılık ve tamamlanmamış olma gibi unsurları bilimkurgu anlatılardaki yaratıcı süreçlerde oldukça etkilidir. Grotesk, anlaşılması zor ve okuma gerektiren bir görsel dildir. Bu dil resim ve heykel sanatında olduğu gibi diğer görsel tasarımlarda yaratıcı bir süreci başlatır.

Araştırmanın ilk bölümünde bilimkurgu kavramı tarihçesiyle birlikte ele alınmış ve alt türler örnekleriyle birlikte açıklanmıştır.

İkinci bölümde grotesk kavramı tarihi ile anlatılmış ve tarihteki ilk grotesk eserler incelenmiştir. Kavram üzerine yapılan tartışmalar birbirleriyle karşılaştırılıp, groteskin bileşenleri ve teknikleri incelenmiş, resim sanatındaki örnekleri üzerinden anlatılmıştır.

Üçüncü bölümde grotesk ve bilimkurgu kavramlarının yöntemleri, ortak özellikleri ve birbirlerine etkileri incelenmiştir. Bilimkurgu ve korku anlatılarında groteskin rolü irdelenmiş ve grotesk beden olgusu üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda bir bilimkurgu türü olarak "Body Horror" örneklerle birlikte ele alınmıştır.

Dördüncü bölümde araştırmalarla birlikte "Alien" filminin karakterleri ele alınarak içinde barındırdığı grotesk, korku ve bilimkurguya etkileri anlatılmıştır. H. R. Giger'in çalışmaları incelenerek ve karakter tasarımlarındaki grotesk unsurlar üzerinde durulmuştur.

Bu çalışmada bilimkurgu anlatılarda grotesk etkisinin araştırılması ve bu tip karakterler için bir yöntemin ortaya konulması açısından H. R. Giger'in, "Alien" filmi için yaptığı tasarımlar çıkış noktası olmuştur. Birçok bilimkurgu-korku türündeki filmlerde ve diğer anlatı türlerinde benzeri yöntemlerin takip edilmesi açısından "Alien" filmi örnek niteliği taşımaktadır.

Çalışmada farklı film örnekleri bu çerçevede incelenmiş ve uygulama kısmında grotesk bir karakterin dahil olduğu bilimkurgu bir öykü yazılarak, bu karakterin görsel tasarımı yapılmıştır. Aynı zamanda bu çalışmanın uygulama kısmı bir fonksiyon niteliği taşımaktadır. Karakterin fonksiyonları tasarlanıp daha sonra farklı karakterlerin oluşturulabilmesi amacıyla ele alınmıştır.



1. BİLİMKURGU

1.1. Bilimkurgu Nedir?

Bilimkurgunun, tanımı henüz yapılmamışken ve sınırları çizilmeden yüzlerce yıl önce de edebiyatta örnekleri görülmektedir. Tam anlamıyla bir kavram haline geldiği geniş çevrelerce kabul edilse de bilimkurgunun neliği hala bir tartışma konusudur. Bu tartışmanın merkezinde ise bilimkurgu ve fantastik edebiyat arasındaki çizginin yer yer aşılması durumu vardır. Bilimkurgu yazarı Damon Knight'a göre: "Bilimkurguyu tanımlamanın zorluğu, Hint okyanusu gibi, doğal sınırlarının olmayışıdır. Herkesin fikir birliği içinde olduğu merkez bir saha vardır; sonra, bunun dışına doğru çıktıkça diğer kurmaca formlarına ilişkin rahatsız edici benzerliklerle karşılaşsınız; ve sonunda, sınırlarda, en muammalı şeyler gerçekleşir" (Knight, akt. Ersümer, 2013:7). Bilimkurgunun fantazyadan ayrıldığı nokta bilimin hayal gücüne kılavuzluk etmesidir. Kurguda tasarlanan bilimin gerçeğe uygunluğu ya da gerçekleşme olasılığı eserin bilimkurgu olup olmadığı konusunda bir kıstas olarak öne sürülür.

Bilim fantazyası veya uzay operası yeni ve heyecan verici ortamları betimleyebilmek için bilimkurgudan türetilen aygıtları kullanacaktır, ancak birçok yönden her iki alt kategori de 1920 ve 1930ların ucuz roman türünün aynısı olmaya devam edecektir. Bunun sebebi tasarladıkları gelecek kurgularının akla yatkın hale getirme zahmetine girmemeleri, hikâyelerinde macera bileşenleri ile daha çok ilgili olmaları ve bilimsel etkilerin yaratılması adına bilimin olasılık sınırlarının ötesine gitmeye daha istekli olmalarıdır. Bu, gerçek bilimkurgunun tatmin edici bir tanımına ulaşmamızı zorlaştıracak başka bir faktördür (Mann, 2001:5).

Bilimkurgu anlatılar, oluşturulduğu zamandaki bilimsel gelişmeleri, yaşamdaki etkilerini, toplumun ve bireyin sosyolojik ve felsefi problemlerini, kurgusal bir zaman ve evren içinde sorgularken, mantıksal dayanaklarla ve ussal yollarla eleştiriler, öneriler sunar, bir yandan yanıtlarını arar. Örneğin nükleer enerji fikri ortaya atıldığında, insan yaşamına ve doğaya etkisini, yok edici gücünü anlatan ve eleştiren birçok eser kaleme alınmıştır. H. G. Wells'in 1914 yılında yayınladığı *The World Set Free* hikâyesi atomik savaşın medeniyetin sonunu getireceğine işaret ettiği bir eserdir (Stableford, 2003:26). Wells, teknolojik yenilikleri öngörme siciline sahipti. Winston Churchill, Birinci Dünya Savaşı öncesinde savaşta uçak ve tank kullanma fikriyle geldiği için Wells'e kredi verdi (Was HG Wells the first to think of the atom bomb?, 2015).

Bazı bilimkurgu önerisi olarak sunulan eserlerde bilimin bir dekor olarak kullanıldığı görülür. Bilimkurgu edebiyatında bu tarz eserlere "soft science-fiction, space opera" gibi isimler verilmiştir. Bilimin, bilimkurguda ağırlıklı olarak incelendiği eserler ise "Hard Science Fiction" olarak isimlendirilmiştir. "Hugo Gernsback'ın çıkardığı ucuz (pulp) bilimkurgu dergilerinde şekillenen politikalar temelde Edisonvari bireysel mucitlik kültüne ve teknolojik ilerlemeye

sorgusuz inanca dayalıydı... Bu 'katı' uyum ilkelerine göre yazılan ürünler daha sonra bilimkurgu literatüründe Hard Science Fiction denilen kolu oluşturacaktır" (Ersümer, 2013:8). Bu kolu kimi yazarlar tartışmaya açmayacak şekilde gerçek bilimkurgu olarak savunurken, kimi yazarlar katı bilimsellik yerine, bilimsel düşünce bakımından olası ve de akla uygunluğunu, ürünün bilimkurgu olması için yeterli görmektedir.

Theodore Sturgeon katı bilimkurguları: "eğer bir hikâyeniz var ve içindeki bilimsel bilgiyi çıkardığımızda hikâye yapısı dağılıyorsa, o hikâye bir bilimkurgu ürünüdür, fakat başka bir hikâyede bilimle alakalı öğeleri çıkardığımızda hikâye ayakta kalıyorsa, o zaman Teksas yerine Mars'ta geçen bir kovboy hikâyeniz var demektir" sözleri ile desteklemektedir (Sturgeon'dan aktaran Topuz, 2013). Bilimkurguda katı bilimsellik bazı yazarlar tarafından şart koşulsa da bir edebiyat türü olduğu için estetik kaygılar kurguda kaçınılmaz olabilir.

Bilimkurgunun, bilimin sahici bir yönü ve de bir edebiyat türü olduğu görüşüne yönelik bir itiraz, kurgunun ve diğer kültürel-sanatsal söylemlerin (sinema, TV, grafik roman vb.) mantıksal tündengelim süreçlerden ziyade estetiği baz alarak ilerlediğidir. Bu itirazın gücü kurgu, okuma ve yazma süreçlerinin, zaman zaman tündengelimsel olmakla birlikte, esasında daha çok sezgisel, metaforlara dayanan, kinayeli, imalı, psikolojik ve hayal gücüne dayalı olduğu inancına dayanır. En katı bilimsel bilimkurgu örnekleri bile bu soft ve estetik elementleri bir dereceye kadar barındırır (Roberts, 2006:6).

Bir bilimkurgu eserin tasarlanmasında, yeni bir dünya ve zaman oluşturulurken, yeni kurallar da oluşturulur. Bilinen dünya ile bağları olabildiğince aza indirilir. Bu durum bilimkurguda anlatının güçlendirilmesi ile ilişkilidir; ama bu tasarımda bilim, dünyadan koparılmaz, yaratılan yeni dünyaya taşınır ve uyarlanır. Örneğin geleceğin dünyasının nasıl olabileceği kurgulanırken, küresel ısınmanın gelecekte hangi türleri yok edeceği ve canlıların yeni koşullara nasıl uyum sağlayacağı sorularının bilimsel yanıtlarından faydalanılabilir. "Bilimkurgu öykülerinin birçoğu da benzer şekilde bazen bugünün koşullarının varacağı nokta ve tehlikelere işaret eder, bazen de "başka dünyalar"ı anlatır. Ancak tarza egemen olan yaklaşım, toplumsal ve ahlaki değişimler, yani "yeni bir yaşam"ın araştırılmasından çok, "yeni bir doğa"nın gözden geçirilmesidir" (Öztürk ve Mollamustafaoğlu, 1993:6).

Mann, "Gerçek bilimkurgu hikâyelerinin çoğu, geleceğe yönelik kendi görüşlerini güvenilir hale getirme girişimlerinde, akla uygunluğunu güçlendirmek için bazı bilimsel teoriler veya araçlar kullanır" (Mann, 2001:5) görüşüyle, gerçek bilimkurgu hikâyelerin bilimsel teorileri ve araçları kullanma zorunluluğuna işaret etmektedir. Bir bilimkurgu anlatı, ortaya attığı iddiaları mantıklı bir zemine oturtmalı, bilimsel dayanağı olmalı ya da okuyucuyu öyle olduğuna ikna etmelidir. Eserin bilimkurgu özelliği bu iddiaya dayanır da denilebilir.

Bilimkurgu, düşsel edebiyatın alt türüdür. Düşsel edebiyat, bilimkurgu, fantastik ve korku türlerini içermektedir. Jacques Baudou'ya göre dekoru dünya küreye indirgenmiş, yaşadığımız dünyaya sadık (natüralizm, psikolojik doğruculuk ve polisiye edebiyatla beslenen) “gerçeğin” edebiyatına karşı, bilimkurgu; özelliği itibarıyla, dünyamızı, yalnızca yazarların hayal gücünde var olan yaratıklar, uygarlıklar ve buluşlarla zenginleştiren düşsel edebiyatların bir parçasıdır. Bir başka deyişle, yaşadığımız fiziki dünyadan kendini kurtarma özelliği gösteren edebiyatlardandır (Baudou, 2005:10). Darko Suvin, bilimkurgunun gerekli ve yeterli koşulları, yabancılaşma, bilişin varlığı ve etkileşimi olan; ana aracı, yazarın deneysel ortamına alternatif, yaratıcı bir çerçeve olan edebi tür veya sözel bir yapı olduğunu savunur. Aynı zaman da teknik-endüstriyel üretim, dağıtım, tüketim ve elden çıkarma yöntemlerinin yükselmesi ve üstlenmesinde yer alan epistemik değişimlere uğrayan bir kültüre özgü bir anlatı biçimi olarak görür (Roberts, 2006). Bayar'ın tanımıyla Bilimkurgu, “pozitif bilimin” temel alınarak, bu bilimin gelecek içinde alabileceği durumları sanat ve edebiyat formları içinde dile getiren bir sanat türüdür (Bayar, 2001:17). Bilimkurgu, yalnızca estetik kaygı barındırması değil yapısı itibarıyla bilgiye dayalı bilinçli bir yaratma hedefi olması bakımından sanat olarak ele alınmaktadır. Yunanca “tekhne” terimini karşılayan, sanat için kullanılan Latince “ars” sözcüğü bilinçli ve esaslı meydana-getirme anlamına gelir (Soykan, 2013). Bilimkurgu bu yönüyle sınırsız yaratım olanaklarına sahiptir. İnsanlığın sahip olduğu her yeni bilgi, bilimkurgunun kültürel sermayesine eklenebilir. Baudrillard'a göre sanayileşme öncesine ait sınırları belli bir evrenin karşısına/yerine, ideal bir alternatif evren olan ütopya konuluyordu, bir başka deyişle sınır tanımayan potansiyel bir üretim evrenine kendi olanaklarını ekleyen bilimkurgu bu sınır tanımazlığın boyutlarını daha da genişletiyordu (Baudrillard, 2011).

Yanılsama bir bilimkurgu anlatının önemli özelliklerden birisidir. Pratikte mümkün olmayan bazı olaylar dizisi, bir mantık dizgesine oturtularak var olma ihtimali, bilim üzerinden kurgulanır. Tasarlanan bir sistem o günün teknolojisi ile yapılması mümkün olmasa bile gelecekte yapılabilir. Bu durum bilimkurgunun konusudur. Nobel ödüllü fizikçi Gerard't Hooft “Bilim Kurguları” adlı eserinde bu duruma şu şekilde örnek vermiştir; “Gelecek teknolojilerin, mono-atomik hidrojen gibi egzotik kimyasalların kullanımına izin vermesi olasıdır. Bu tür yakıtlar, saniyede beş kilometreden daha yüksek hızlar da üretebilir, ama henüz hiç kimse bu tür yakıtların nasıl güvenlice depolanabileceğini bilmiyor” (Hooft, 2006:19). Kimi yazarlar bilimkurguyu öngörü ekseninde tanımlar. Oğuzhan Ersümer'in “Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk” adlı eserinde James Blish'den aktardığı, “Tüm bilimkurgular temelde bilinene dayalı tahmindirler... Bir bilimkurgu yazarı... bilinen verileri alır, onlardan bir yönelim ortaya çıkarır, ve eğer, bu yönelim devam ederse ne olur düşüncesi etrafında öyküsünü yazar” düşüncesi bu durumu desteklemektedir (Ersümer, 2013:8). Bilimkurgu ayrı ayrı tasarımlardan oluşan bir kurgusal yapıdır. Öykü içerisinde yer alan bir uzay gemisi, herhangi bir aygıt, mimari bir yapı,

sosyokültürel yapı, biyolojik formlar, görsel örneklerde öykünün içinde geçtiği mekândaki dil, font, reklamların görsel kodlar ve işlevleriyle tasarlandığı görülür. Bir başka bakış açısı da fikirlerin edebiyatı da denilen türün, varsayımların kesiştiği bir bölge olduğudur. Baudou'nun 'Bilimkurgu' kitabında sözlerine yer verdiği Maurice Renard bu konuda "Bilinmez karanlığıyla bilginin ışığı arasında insanı içine çeken, filozof ve bilginlerin tüm çabalarına direnen bir bölge vardır, bu, varsayımın alanıdır. Burada varsayımın romanının kişilerinden bahsedilir" der (Baudou, 2005:13). Bilimkurgu kendi içinde bilişsellik eğilimini, gotik romandan ayrılmaya başladığı zamanlarda göstermiştir. Daha sonrasında her ne kadar gotik ve fantastik öğelerden sıyrılrsa da bilimkurgu alanında iki tür harmanlanarak eser verilmeye devam edilmektedir.

Bilimkurgunun bilişsellik göstermesi ise batı toplumlarında modernitenin yükselişiyle paralel olmuştur. İnsanların yaşam tarzında büyü ve dinin etkisinin azalması, bilimsel düşüncenin bütün alanlarda söz sahibi olmasıyla gerçekleşmiştir. Günümüzde ise "fantastik" türü de bilimkurgu gibi bir sorgulama ve ifade aracı haline gelmiştir. Fantastik bir evrende, kendi kuralları içerisinde bir tutarlılık aranırken, bir bilimkurgu anlatıda, bilimle tutarlılık sağlanmakta ve akla yatkın tahminlerin zihinlerde farkına varılmadan kabul edilebilmesini olası kılan bir retorik oluşturulmaktadır. Bu retorik, bilişsel etki aracılığıyla ya da başka bir deyişle bilim dilini kullanma becerisiyle oluşturulan yanılsamayla mümkündür. Mark Bould 'Bilimkurgu' adlı kitabında, bilişsel etkiler yaratmak için yalnızca diyaloglara ihtiyaç duyulmadığını, Piers D. Britton'a atıfta bulunarak şu şekilde açıklamıştır; "bilimsel fizik kurallarından ziyade, seyircinin benzer bir fenomenle ilgili, birebir yaşayarak veya dolaylı yoldan edindiği kişisel deneyimini çağrıştıran 'genişletilmiş sağduyu'nun inandırıcı çeşitlemeleriyle donatılmış görsel ve işitsel tasarıma da yaslanır" (Bould, 2015:18). Bu duruma örnek olarak bilimkurgu filmlerinde uzayda gerçekleşen patlamaların gerçek hayatta dünya atmosferinde olduğu gibi görkemli bir şekilde yansıtılmasını verebiliriz. Ses dalgaları boşlukta, yeryüzünde olduğu gibi hareket edemez. Fakat filmlerde bu abartının, yukarıda bahsedilen bilişsel etkinin kurguda oluşturulması için verildiği gözlemlenir.

Bilimkurgu kavramı ortaya çıkmadan önce farklı isimler önerilmiştir. Bilimkurgunun isim babası da sayılan Hugo Gernsback, bilimsel olgular ve kehanetlere karışmış, düşsel, sürükleyici bir öykü anlamında kullandığı "bilimsel kurgu" (scientific fiction) kelimesini önermiş ve kullanmıştır. Daha sonraları Robert Heinlein, daha geniş bir kapsamı olduğunu düşünerek "spekülatif kurgu"yu öne sürmüştür. Judith Merrill spekülatif kurguyu, gerçek bir durum karşısında geleneksel bilimsel yöntemleri (gözlem, varsayım, deney) kullanan, "bildik olgular" temelinde buna düşsel ya da yaratılmış değişiklikler ekleyen, böylelikle içinde buluşlar ve/veya kişiler hakkındaki tepkilerin ve algıların ortaya konduğu bir durum olarak tanımlar

(Baudou, 2005:11-12). Bilimkurgunun okuyucu üzerinde bıraktığı etki Baudou'nun eserinde "Sense of wonder" olarak tanımlanmıştır.

Bilimkurgu genel olarak yapısı itibariyle teknoloji odaklıdır. Belirli bir zaman diliminde yer alan sosyo-kültürel yapı ve o döneme ait teknolojinin biçimi bilimkurgunun içeriğini belirler. Öykünün katı bilimsel olması, gerek Gernsback ve çağdaşı yazarlar tarafından şart koşulsa da kültürel sermayenin belirlediği alanlar içerisinde bu ayırım, zamanla alımlayıcılar tarafından bir gereklilik olarak görülmemiştir. Katı bilimsel olmayan fakat genişletilmiş sağduyunun ana çatısını oluşturduğu bilişsel özelliğe sahip anlatılar da alımlayıcılar tarafından benimsenmiştir. Roloff ve Seeßlen'e göre bilimkurgunun barındırdığı nitelikleri spekülatif bir hayal gücü; doğabilimsel-teknolojik yanların işin içine katılması; romantik dönemden beri özellikle cazip bir hal alan bilimsel sınır-fenomenlerinin ilgi alanına girmesi; düşünce içerikleriyle gönlünce oynama; daha önce mitolojinin ya da ilkece gizli, esrarengiz alanlarının içinde yer alan şeylerin, akla dayalı açıklamayla çözülebileceğine ve izah edilebileceğine duyulan inanç ve bu yöndeki varsayım ve nihayet ve her şeyden önce, insanın geleceğiyle, gelecekteki olasılıklarla sürekli ilinti içinde olması olarak sıralamaktadır (Roloff ve Seeßlen, 1995:42). Herhangi bir estetik anlatı bu nitelikleri gösteriyorsa bilimkurgudur denilebilir.

Darko Suvin, Gernsback dünyasıyla şekillenen bilimkurgu tanımına farklı bir boyut kazandırır. "Bilimkurgu yeterli ve gerekli şartları yadırgatma ve biliş olan ve merkezi önermesi bir novum olan edebi türdür (Suvin'den aktaran Ersümer, 2013:9)" Novum (yeni olan) burada yadırgatmanın bir etkisidir; alışılmış duygu ve düşüncelerin dışında olanların keşfedilmiş halidir. Yadırgatma kavramı ise Bertolt Brecht'in tiyatrodaki yabancılaştırma kuramından kaynaklanmaktadır. Özetle, "...alışılmış duygu ve düşünce (ya da dünyayı algılama) biçimlerinin dışına çıkabilme amacıyla yazarın ve kurgunun kendini ampirik dünyaya (dış gerçekliğe) yabancılaştırılması" şeklinde açıklanabilir. Yadırgatıcılık özelliğiyle bilimkurgu, gerçekçi anlatımdan ayrılmakta; halk masalları, efsaneler, peri masalları, fantastik kurgular ile ortak bir düzenleme gelmektedir. Suvin bilimkurguyu bunlardan bilişsellik özelliğiyle ayırır ve bir bilimkurgu anlatısının, Gernsbackçi katı bilimsellik yerine, bilimsel düşünce açısından olası ve akla yatkın olmasını bekler. (Ersümer, 2013:9-10)

Bilimkurgu için genel bir tanım olarak, kurgusal bir zamanla ve uzamla ilgili yaşama dair sorgulama ve anlama ediminin, teknolojik ve bilimsel verilerden yola çıkılarak kurgu aracılığıyla gerçekleştirilen bir anlatı türü denilebilir. "Bilimkurgu özünde, günümüze özgü birtakım şeylerin gelecekte radikal biçimde değişeceği varsayımının yattığı deneysel bir yabancılaştırma sanatıdır" (Babaoğlu, 2004:51). Bilimkurgu, eserlerin ortaya çıkış kronolojisine ve içeriğindeki olgunlaşma sürecine bakıldığında, modernite ile zemini hazırlanmış, modernizm ile şekil

almıştır. Modernizmin ilk akımlarından birisi olan fütürizm, bilimkurgu ile birçok yönden ilişki içindedir. “Fütürizmin teknolojiye, hıza, dinamizme yönelik ilgisini biçimsel düzeyde yepyeni bir görsel anlayışa değil, ancak kentsel ve endüstriyel temalara, uçak, araba, tren gibi hareketli konulara aktardıkları görülür”(Antmen, 2009:66). Fütürizmdeki teknoloji tutkusu, hız, değişim, enerjinin yükseltilmesi, yaratıcı yıkım duygusu bilimkurgunun ele aldığı konularla bağlantılıdır. Modern dönemin toplumsal, sosyal, bilimsel bütün kaygıların ve öngörülerin sanattaki yansıması bilimkurgudur denilebilir. Octavia Paz’ın, “Modern çağ, değişimi yücelten ve onu bir temele dönüştüren ilk çağdır. Farklılık, ayrılık, ötekilik, çoğulluk, yenilik, evrim, devrim, tarih -bu sözcüklerin hepsi tek bir sözcüğe sığdırılabilir: Gelecek” (Paz, 1996:27) sözleri de bilimkurgunun modernizm ile ilgisine dair fikir vermektedir.

Bilimkurgu aracılığıyla toplum, toplumun, bireyin ve teknolojinin geleceği üzerine tahminler yürütülür. Bu durumda tahminler bilişsel etkiler üzerinden akla uygun bir şekilde yapılır. Bilimkurgu bu noktada fantastikle arasındaki çizgiyi kendi tanımıyla çelişmemek adına tamamen geçemez. Todorov’un, “Yanıtlardan herhangi birisini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak komşu bir alana, ya tekinsiz ya da olağanüstü türlerin alanına girmiş oluruz” (Todorov, 2017:31) ifadesinde yer alan anlamdan yola çıkarak, bilimkurgunun olağanüstü türlere dahil olduğu görülmektedir. Uzayda geçen bilimkurgu filmlerinde kimi zaman büyü, sihir gibi kavramlarla karşılaşırız. Bu durumda bilimsellikten uzaklaşılır. Bu yapıtlarda fantastik temalardan esinlenilmesi, yapıtının bilimkurgu özelliğini yitirmesini sağlamasa da hangi türe girdiği tartışmaya açık hale gelir hatta fantastik türüne dahil edilmesini sağlayabilir. Star Wars’un orijinal üçlemesindeki “force” kavramına daha sonraki filmlerde bilimsel bir açıklama getirilmeye çalışılmıştır.

1.2. Bilimkurguda İşlenen Temalar

Bilimkurgunun başlıca temalarını Baudou aşağıdaki kategoriler altında incelemiştir (Baudou, 2005:68-119):

1.2.1. Uzay

1.2.1.1. Uzay Yolculuğu

İnsanlar tarih boyunca gökyüzü ve ardındakiler hakkında düşünmüşlerdir. Kimi zaman yaratıcıyı gökyüzünde aramışlardır. Bu yüzden çoğu dinlerde ve mitolojilerde tanrılar gökyüzünde, bulutların üstünde otururken tasvir edilmiştir. Astronomi ile ilgili çalışmalar başladığı zaman bazı gezegenlere tanrıların isimleri verilmiştir. Bilimsel gelişmelerle birlikte insanlar gökyüzünün ötesinde yıldızları ve gezegenleri keşfetmeye başladıkça, bu yerlere yolculuk yapma fikri de zihinlerini meşgul etmeye başlamıştır. Wright Kardeşler henüz uçak denemelerine başlamadan önce, Jules Verne Aya seyahat kitabını 1865 yılında yayınlamıştır.

Verne'den çok önceleri de bu konuda eserler verilmiştir. "Gerginliğin ve gizemin doğurduğu hayranlık, hiç şüphesiz, teknolojik gelişmelerin uzayın keşfine imkân tanyacağı zamandan önce edebi eserlere ilham kaynağı oldu. Samsatlı Lukianos bir fırtınayla dünyadan kopan bir gemiyi Ay'a ve Güneş'e göndermişti bile" (Baudou, 2005:69). Lukianos bu hikâyeyi M.S. 2. Yüzyıl'da kaleme almıştır. Bu türe edebiyatta örnek olarak, E. C. Tubb'ın "Yıldız Gemisi", Brian Aldiss'in "Sonsuz Yolculuk" ve John Brunner'ın "Coelacanth" isimli eserleri verilebilir.

1.2.1.2. Uzayda Kolonileşme

İnsanların uzayda farklı yaşam biçimlerini, gezegenleri, insanlara uygun yaşam şartlarının olup olmadığını araştırmasını, sosyal ve iktisadi sistemler kurmasını konu edinir. Edebiyatta örnek olarak Arthur C. Clarke'ın "SOS Ay, Mars"ın Kumları, Robert Heinlein'in "Kızıl Gezegen", Stephen Baxter'ın "Yolculuk", Frank Herbert'in "Dune" isimli eseri; sinemada ise James Cameron'ın "Avatar" filmi bu konuda örnek olarak verilebilir.

1.2.1.3. Dünyalaştırma (Terraforming)

Üzerinde yaşam belirtisi olmayan gezegenleri ileri teknoloji aracılığıyla insanların yaşayabileceği bir hale getirme, suni yollarla atmosfer oluşturma ve dünyadaki ekolojik sistemin benzerini oluşturmayı konu alır. Edebiyatta Kim Stanley Robinson'un "Mars", Pamela Sargent'in "Rüyaların Venüsü" ve "Gölgelerin Venüsü", Ian Mcdonald'ın "Desolation Road", Frank Herbert'in "Dune", Andy Weir'in "Marşlı" isimli eserleri örnek verilebilir. Andy Weir'in "Marşlı" kitabı 2015 yılında Ridley Scott tarafından sinemaya uyarlanmıştır.

1.2.1.4. Kozmik Okyanuslar ve Mitolojileri

Uzay insanlar tarafından okyanus ve denizlere benzetilmiştir. Bu yüzden uzay gemisi gibi kavramların yanı sıra birçok denizcilik terimi kullanılmıştır. Dünya tarihinde yer alan denizcilik hikâyeleri, mitleri, efsaneleri uzayla ilgili bilimkurgu eserlere uyarlanmış ve esin kaynağı olmuştur. John Brunner'ın "Kozmosun Esirleri" kitabı örnek verilebilir.

1.2.1.5. Uzaylılar

Bilimkurgu doğası gereği insanın merak duygusuyla gelişen evrende yalnız olmadığı fikrine yoğunlaşmış ve konu edinmiştir. İnsanlar ilk zamanlardan beri göksel varlıklardan kimi zaman korkmuş, kimi zaman yardım istemiştir. Mitoloji ve dinlerin de konusu olan göksel varlıklar ilk uzaylı tasvirleri olsa da bilimkurgu anlatıda bilişsel olarak ele alınmıştır. Bazı kurgularda uzaylılar gelecekle ilgili tahminlerden öte birer metafor olarak tarihteki savaş ve işgal gibi olayları anlatmak için kullanılmıştır. Uzaylılar tasvir edilirken yeryüzündeki ekolojik sisteme dahil olan canlı formlarından esinlenilmiştir. Edebiyatta örnek olarak E. Van Vogt'un

“Cooperate or Else”, Murray Leinster’in “First Contact”, Stanley G. Weinbaum’un “Bir Mars Serüveni” isimli eserleri örnek verilebilir.

1.2.1.6. Uzaylı Uygarlıklar

İnsanların kendi aralarındaki diplomatik ilişkilerin geleceği, sosyolojik yapı ve kurumların nasıl olabileceği bu temada uzaylı uygarlıklar üzerinden anlatılmaktadır. İnsanların bilinmeyene duyduğu korku ve yeni bir türle temas kurması gibi sorulara yanıt aramaktadır. Günümüze kadar merak edilen bir toplumun farklı koşullarda nasıl olabileceği gibi tasarımlar ve olası sonuçları ifade eder. Ayrıca bir canlı türünün dünyadaki ekolojik sistemden farklı doğa koşullarında nasıl form alabileceği, iletişim biçimlerinin nasıl olacağı bu tema içinde tasvir edilir. “Bu betimlemeler, gerçek bir etnolojik kesinliğin kanıtlarını oluşturmaktadır. Ursula K. Le Guin’in “Aka’nın Sözü”, Gecenin Sol Eli gibi romanlarında olduğu gibi” (Baudou, 2005:81). Edebiyattaki örnekleri Arthur C. Clarke’ın “Rama’yla Randevu”, Jack Vance’in “Tschai”, C. J. Cherryh’in “Chanur”u örnek verilebilir.

1.2.1.7. Uzaylıların İşgali

H. G. Wells tarafından yazılan ve 1898 yılında yayınlanan Dünyaların Savaşı isimli kitap bu türün ilk örneğidir. Daha sonraları bu temayı kullanan pek çok eser ele kaleme alınmış ve günümüze kadar sinema, televizyon ve edebiyat alanlarında kullanılmaya devam edilmiştir. Toplumdaki sosyal eşitsizlikler bu tema içinde oldukça sık eleştirilmiştir. Uzaydan gelenler doğrudan işgalci olarak işlenmesinin dışında toplum içinde kendilerini gizleyerek önemli konumlara yükselerek insanları yönetebilir ve köle haline getirebilir şeklinde de ele alınmıştır. Bu durum soğuk savaş döneminde Amerika Birleşik Devletleri’nin komünizm karşısındaki paranoyasına benzemektedir. Bir toplumun yabancı toplumlara, bir sınıfın başka bir sınıfa karşı ilkel korkularını almaktadır. Edebiyatta Jack Finney’in “Kural Tanımazların İşgali”, E. Frank Russell’in “Görünmezlerle Savaş”, Robert Heinlein’in “Kukla İnsanlar”, Arthur C. Clarke’ın “Çocukluğun Sonu” kitapları örnek verilebilir. Sinemada John Carpenter’ın “They Live” filmi ve televizyon dizisi olarak Kenneth Johnson’ın yönettiği 1984 yapımı “V: The Final Battle” örnek verilebilir.

1.2.1.8. Gelecek Öyküleri

Bilimkurgu yazarları insanların gelecekte dünya dışında uzaya dağıldıktan sonraki durumunu bu temayla ele almışlardır. “Uzayın fethinin ve kolonileştirilmesinin bilimkurgunun başlıca eksenlerinden biri haline geldiği 1940’lı yıllardan beri, bilimkurgu yazarlarının sorduğu sorulardan bir tanesi de Homo Galacticus’la ilgili olandı: İnsan ırkı galakside çoğaldıktan sonra ne olacaktı?” (Baudou, 2005:84). Edebiyatta Michel Demuth’un “Galaxiales”, Strugatsky Kardeşler’in “İktidar Mahkumları”, Isaac Asimov’un “Vakıf”, Frank Herbert’in “Dune”, Dan

Simmons'ın "Hyperon" isimli eserleri örnek verilebilir. Sinemada ise "Star Wars" ve "Star Trek" en bilinen örnekleridir.

1.2.2. Zaman

Bilimkurgunun zaman teması felsefi tartışmalarla birlikte yürütülmüştür. Bu konu, aynı zamanda gerçeklik, paralel evrenler ve zaman paradoksları ile ilişkilidir. H. G. Wells "Zaman Makinesi" adlı romanıyla bu temayı ilk kez kullanmıştır. Tarih, kayıt altına alınmış olaylar dolayısıyla zaman yolculuğuna imkân veren bir aygıt olarak düşünülebilir. Bilimkurgu yazarı bu temada tarihi bilgilerden yola çıkarak geçmiş ve gelecekle ilgili kurgular gerçekleştirir. Bazı kurgularda bir zaman makinesi kullanılırken, bazılarında farklı tasarımlar görülmektedir. "Eugene Mouton, belli koşullarda geçmişteki olayları görmeyi sağlayan bir aleti, 'historioscope'u tasarlamıştır. Maurice Renard ise 'luminite' adlı, kimi geçmiş anıları yeniden canlandıran bir sıvı icat etmiştir. Regis Messac'ın yazdığı Boğulanlar Kenti'nde, matematikçi Rodolphe Carnage gelecekte 'kesitler' okumayı sağlayan bir 'Chronoscope', yani zaman makinesi yapmıştır" (Baudou, 2005:87-88).

1.2.2.1. Geleceğe Yolculuk

Gelecek öyküleri distopik düşüncelerin yanı sıra günümüzdeki ya da geçmişteki olayların gelecekteki olası sonuçlarının ifade edildiği temadır. Gelecekteki teknolojiye ait bir aracın günümüze getirilmesi tarihin olağan akışını bozabileceği; bu durumun toplumsal, evrimsel ve ekolojik etkileri sık sık bilimkurgu anlatılarda ifade edilir. Edebiyatta Philip K. Dick'in "Tek Tuş", Henry Slesar'ın "Baştan Sonra Kat Edilmiş Bir Yaşam", Vargo Statten'in "Sıfır Saati", Wilson Tucker'ın "Durgun Güneş Yılı" eserleri örnek verilebilir. Yapay zekânın hüküm sürdüğü bir gelecekte robotların 1984 yılına gelerek geleceği değiştirmesi ve zamansal bir paradoksa yol açması yönüyle James Cameron'ın "Terminatör" filmi sinema alanında bu temaya örnek verilebilir.

1.2.2.2. Geçmişe Yolculuk

Kahramanın bilim tutkusunun peşinden maceralara koşmasını, geçmişle ilgili gözlemler yapmasını, tarihi olayları aydınlatmasını ya da yaşadığı tarihte karşılaştığı bir felaketi engellemek için zamanda yolculuk ederek geçmişi baştan yazma girişimini konu edinir. Geçmişe yolculuk her zaman şimdiki zamanı etkileme riskini taşır. Ray Bradbury'nin Yıldırım Çarpması romanında bu durum anlatılır. "Mezozoyik Zaman'da geçen bir dinazor avı sırasında, bir zaman gezgini, tarih öncesi çağlarda yaşayan bir kelebeği istemeden ezer. Geri döndüğünde, görünürde zararsız bu hareketin günümüzde derin biçimde etki etmiş olduğunu anlar" (Baudou, 2005:91). Bu durum zamanın doğal akışında olası tahripleri önlemek adına zaman polisi karakterinin oluşmasını sağlamıştır. BBC yapımı bir televizyon dizisi olan Doctor Who bu karakter türünün

en ünlü örneğidir. Geçmişe yolculuk temasının sinemada en bilinen örneği Robert Zemeckis'in Geleceğe Dönüş serisinin ikinci ve üçüncü filmleri örnektir.

1.2.2.3. Diğer Zaman Akışları

Bu tema zamanın akışının normalden farklı hızlarda ya da tersine doğru yol almasını ifade eder. Philip K. Dick'in "Tersine Zaman" kitabı örnek verilebilir.

1.2.2.4. Ükroni

Bu terim Charles Renouvier tarafından 1876 yılında ortaya atılmıştır (Baudou, 2005:93). Tarihte belli bir noktadan sonra olayların bilinenin dışında gelişmesi ve yeni sonuçların ortaya çıkmasını anlatır. Philip K. Dick, "Yüksek Şatodaki Adam" romanında, ikinci dünya savaşını Almanya ve Japonya'nın kazanması durumunda Amerikan toplumunun gelecekte nasıl sonuçlarla karşı karşıya kalabileceğini anlatmıştır. Steampunk bilimkurgu, "elektrik yerine buhar enerjisi ile çalışan makineler günümüzdeki başat teknoloji olsaydı nasıl bir dünya olurdu?" sorusu üzerinden kurgulandığı için ükroni sayılır.

1.2.2.5. Ölümsüzler

Bu tema fantastik edebiyatta ve mitolojilerde yaşam iksiri efsanesiyle benzer nitelikler taşımaktadır. Bilimkurgu yazarları insan yaşamının uzun sürmesi ve fizyolojisinin daha dayanıklı olmasını bu konu altında işler. Yaşam iksirinin bilimsel olarak ele alınmasının yanı sıra ölümsüzlüğün evrim ve genetik müdahaleler ile sağlanması söz konusudur.

1.2.2.6. Dünyanın Sonu

Kökenleri mitoloji ve dinlere dayanan eski bir temadır. Evrenin bir başlangıcının olduğu gibi, sonunun da olması bilim dünyasını meşgul etmeden çok önce, doğal felaketler insanlardaki kıyamet korkusunu beslemiştir. Bilimkurgu bu temayı nükleer savaş, meteor çarpması, salgın hastalıklar, uzaylı işgali gibi farklı etkenlerle ele alır. Edebiyatta örnek olarak John W. Campbell'ın "Gökyüzü Öldü", Conan Doyle'un "Zehirli Gökyüzü", Philip Wylie ve Eric Balmer'ın "Dünyaların Çarpışması", Marcel Roland'ın "Gelecek Tufanı", Henri Allorge'un "Büyük Felaket", Wilson Tucker'ın "The Long Loud Silence", Philip Jose Farmer'ın "Dayworld" eserleri verilebilir.

1.2.2.7. Kıyamet Sonrası (Post-Apokaliptik) Toplular

Dünyada gerçekleşecek büyük bir felaket sonrasında hayatta kalan insanların yaşamını konu eder. İnsanların kıyamet anına kadarki birikimlerinin yok olması sebebiyle sosyal yapıda ve teknolojiye tarihsel bir geri dönüş söz konusudur. Edebiyatta örnek olarak Stanley G. Weinbaum'un "Kara Alev", Leigh Brackett'in "Yeni Başlangıç", Roger Zelazny'nin "Cehennem Taklacıları", Pierre Boule'un "Maymunlar Cehennemi" eserleri verilebilir. Sinemada en bilinen örneği George Miller'ın "Mad Max" filmidir.

1.2.3. Makineler

Makineler, endüstri devrimiyle birlikte toplum içindeki yerini almaya başlamıştır. İnsanların yerini alma korkusu da bu tarihlere denk düşmektedir. Aynı dönemler içerisinde otomatların ortaya çıkmasıyla insansı robot fikirleri de ortaya atılmaya başlanmıştır. “İnsanlar tarafından üretilmiş yapay yaratıklar yaratma fikri, 18. Yüzyılda Vaucanson’un ya da Jaquet-Droz’un ‘otomat’larına dek geri giden eski bir fikirdir” (Baudou, 2005:102). Makineler bilimkurgu romanlarında yeni bir işçi sınıfı olarak da yorumlanmıştır.

Bu figürler, insanı insan yapan şeyin ne olduğunu, insanın kapasitelerini ve sınırlılıklarını, özne-nesne, doğal-yapay, canlı-cansız, ruh-beden, akılduygu ayrımlarını ve evrendeki yerimizi sorgulamak için oldukça işlevsel oldukları gibi, iktidarla, toplumsal-ekonomik örgütlenmeyle, sınıfsal ayrımlarla, insanın bilim ve teknolojiyle kurduğu ilişkiye dair eleştirel bir tutum takınmış olan yazarlar için de biçilmiş kaftandır (Çekem, 2018:49).

19. Yüzyılda bu konuda edebiyatta ilk örnekler vermeye başlanmıştır. Villiers del’Isle-Adam’ın “Geleceğin Havvası”, Gaston Leroux’un “Ağlayan Oyuncak”, Ambrose Bierce’in “Moxon’s Master” kitapları 19. Yüzyılda yayınlanmıştır.

1.2.3.1. Robotlar

Robot kelimesi Çekçe’den gelmektedir ve Karel Çapek tarafından ortaya atılmıştır. “Alana en büyük katkısı, belki de 1921’deki R.U.R. isimli oyununda robotlar mekanik yapılardan daha çok, organik olmalarına rağmen, ‘robot’ kelimesini yaratmasıydı” (D’Amassa, 2005:403). Teknolojik gelişmelerle birlikte makinelerin işlev yelpazesi genişledikçe robotlar üzerine daha çok fikir üretilmiştir. Bilimkurgu eserlerde insansı robotlar “android” olarak anılmaya başlanmıştır. Kimi yazarlar robotları sempatik bir biçimde düşlemiş, kimileri insanlığın yerini alacak ya da insanları yok edecek bir düşman olarak tasvir etmişlerdir. Isaac Asimov üç robot yasasını ortaya atmış ve bu kurallar üzerinden anlatılar kaleme almıştır. Daha sonra bu kuralları terk etmiştir. Bunlar:

- Bir robot ne bir insanı yaralayabilir ne de kendi devinimsizliği yüzünden yaralanmasına seyirci kalabilir.
- Bir robot, ilk kurala aykırı olanlar hariç, insanlar tarafından kendisine verilen emirlere uymak zorundadır.
- Bir robot elinden geldiğince uzun süre kendi varlığını sürdürmek zorundadır ancak bu kural da birinci ve ikinci kuralla ters düşmediği sürece geçerlidir (Baudou, 2005:103).

Edebiyatta örnek olarak Isaac Asimov’un “Ben Robot”, John T. Sladek’in “Tik-Tok”, Clifford D. Simak’ın “Herkesin Tanrısı Kendine”, Philip K. Dick’in “Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?” kitapları verilebilir.

1.2.3.2. Elektronik Beyinler ve Yapay Zekâlar

Bilimkurgu, bilgisayarların ortaya çıkmasıyla birlikte yapay zekâ üzerine yoğunlaşmaya başlamıştır. Henüz kişisel bilgisayarlar ortaya çıkmadan çok önce de bu konu üzerine fikirler ortaya atılmıştır. Kendi varlığının bilincine varan (self aware) bilgisayar fikri daha ilk zamanlarında insanları korkutmaya başlamıştır. İnsan bu korkudan sebeple doğada kendisi kadar karmaşık bir düşünce yapısına sahip olan başka bir yapıyı doğrudan düşman olarak görmüştür. Uzaylılarda olduğu gibi sonunda insanlara üstün gelmeye çalışacağını düşünerek bu doğrultuda öyküler yazılmıştır. Sinemada en çok bilinen örneği James Cameron'ın 1984 yapımı "Terminatör" isimli filmidir. Filmde gelecekte kendilerine tehdit olarak gördükleri John Connor isimli bir direniş liderini yok etmek üzere geçmişe giden robotlarla insanlar arasındaki mücadele anlatılmaktadır. Edebiyatta A. Lafferty'nin "Bir Makinenin Otobiyografisi", William Gibson'ın "Neuromancer", Bruce Sterling'in "Şebekenin Halkaları" isimli eserleri örnek verilebilir.

William Gibson'ın Neuromancer romanı ile birlikte, bu temadan zamanla ayrılarak bir tür haline gelen Cyberpunk 1980'li yıllardan sonra sık sık duyulmaya başlanmıştır. Gibson ne kadar türün babası olarak anılsa da, Philip K. Dick'in "Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?" eseri türün ilk örneği olarak görülmüştür. Cyberpunk: "Cyber" ve "punk" kelimelerinin birleşimidir.

Sibernetik ile ilişkili bir kelime olan, cyber; gelecekte endüstriyel ve politik bloklar yerele göre daha küresel hale (veya uzaysal habitatın merkezi durumuna) gelebilir, ve enformasyon networkü (bilgi ağı) aracılığıyla ile kontrol edilebilir; gelecekte, insan bedeninin mekanik-destekleri (robotik uzuvlar, organlar beyin çipleri vs.) olağan hale gelecek (sıradanlaşacak), düşünsel ve bedensel değişiklikler ilaçlar ve biyolojik mühendislik tarafından gerçekleştirilecektir (Clute ve Nicholls, 1995).

Punk ise sokak kültürünü, isyanı, otorite karşıtlığını temsil eden, rock'n roll terminolojisine ait bir alt-kültür terimidir. "Bu türde genel olarak, William Gibson'ın 1984 yılında yayımlanan Matrix Avcısı (Neuromancer) romanında olduğu gibi, ağırlıklı olarak hackerler, yapay zeka, sanal gerçeklik ve mega şirketleri konu almaktadır ve genellikle dış uzay yerine yakın geleceğin dünyası mekân olarak seçilir" (Topuz, 2013:11). Edebiyatta William Gibson'ın "Neuromancer", "Idoru", Pat Cadigan'ın "Yapay Mirasçılar", Bruce Sterling'in "Şebekenin Halkaları" kitapları örnek verilebilir. Sinemada Wachowski Kardeşler'in "Matrix" (1999), Robert Longo'nun "Johnny Mnemonic" (1995) filmleri örnek gösterilebilir.

1.2.4. Başka Dünyalar, Başka Boyutlar

1.2.4.1. Dördüncü Boyut ve Diğerleri

Uzayda bilinen en, boy ve yüksekliğin yanı sıra zaman da eklenince dört boyutlu bir dünyada yaşadığımız genel bir bilgidir. Bilimkurgu yazarları daha fazla ya da daha az boyuta sahip dünyalarla ilgili öyküler yazmıştır. Edwin Abbott'un "Düz ülke", Wallace West'in "Plane People" eserleri iki boyutlu bir dünyadaki yaşamı konu almıştır. Daha sonraları üçten fazla boyutlu dünyalar düşünmeye başlanmıştır (Baudou, 2005:109). Örnek olarak Robert Heinlein'in "Biçimsiz Ev", David Lindsay'in "Ecinnili Kadın", Catherine L. Moore ve Henry Kuttner'in "Bütün Smoullar Aslında Borogrove" isimli eserleri verilebilir.

1.2.4.2. Paralel Dünyalar

Dünya ile aynı anda farklı doğa kuralları olabilen ya da aynısı olup farklı bir zaman akışı olan farklı evrenleri konu alır. Bazı kurgularda sonsuz sayıda paralel evren olduğu anlatılırken, geçmişte yolculukta yapılan bir değişikliğin yeni bir paralel evren ortaya çıkardığı anlatılır. Özellikle popüler çizgi romanlarda bu konu oldukça fazla işlenmiştir. Bu duruma "çoklu evren" de denir. Clifford D. Simak'ın "Kızıl Çiçekler", Isaac Asimov'un "Tanrıların Kendileri", Frederic Brown'un "Çıldırılmış Evren", Bob Shaw'ın "Diğer Bugün" eserleri bu temaya örnek verilebilir.

1.2.4.3. Mikroskobik Dünyalar

Paralel dünyalar temasına benzemektedir ve atom çekirdeğindeki mikroskobik dünya şeklinde ele alınmıştır. Rutherford ve Bohr'un atom modelinin bir gezegen sistemine benzeyişi bu temanın bilişsel zeminini hazırlamıştır (Baudou, 2005). Sinemaya da uyarlanan Richard Matheson'ın "Küçülen Adam" romanı ve Isaac Asimov'un "Fantastik Gezi" adlı öyküsü bu temaya örnek olarak verilebilir.

1.2.5. Dönüşüme Uğramış İnsan

İnsanın morfolojik olarak değişime uğraması evrim tartışmalarından çok önce de edebiyatın konusu olmuştur. Mitolojik karakterlerin bazıları insan-hayvan karışımı ya da başka formlarla kaynaşmış yarı-tanrı figürler olarak tasvir edilmiştir. Fantastik ve korku edebiyatındaki karakterlerde de dönüşüm fikri işlenmiştir. Bilimkurgu yazarları başkalaşım geçiren insan konusunu bilimsel bir ifade ile ele almış; radyasyon, genetik mutasyon, makinelerle insan vücudunu birleştirme gibi yöntemlere başvurmuşlardır.

1.2.5.1. Mutasyona Uğrayanlar

Genetik bilimindeki keşiflerle paralel olarak bu tema da bilimkurgu anlatıların başlıca konusu haline gelmiştir. "Mutasyon motifi çoğu zaman mevcut yapının yarattığı fakat bu yapıya karşı gelen brutalist bir unsurdur" (Yürür, 2015:231). Richard Matheson'ın "I am Legend" isimli

romanında biyolojik savaş sonrasında sağ kalan bazı insanların mutasyona uğrayıp orta çağ koşullarına geri dönerek “aile” adını verdikleri bir topluluk altında yaşamaları anlatılır. “Aile”, biyolojik savaşta kendi geliştirdiği bir aşı sayesinde mutasyondan kurtulan bilim insanı Dr. Neville ile sürekli bir çatışma halindedir. Dr. Neville insanlığın eski düzenini temsil etmektedir.

“Mendel’in kalıtımın aktarımı üzerine yaptığı çalışmaları yeniden ele alınınca, Hugo ve Vries, 1901-1903 yılları arasında mutasyonla ya da, başka bir deyişle, genetik mirastaki aktarılabilir değişikliklerle ilgili bir teori geliştirdiler. Ancak, mutasyon kavramının sağlam, deneysel bir temele kavuşması için 1926 yılını ve Morgan’ın X ışınlarının genleri ve bu mirasın taşıyıcıları olan kromozomları etkilediğini kanıtlamasını beklemek gerekti” (Baudou, 2005:113).

Bu tema ile yazılan eserlerde mutasyon, geriye dönük olarak işleminin yanı sıra fiziksel özellikler bakımından insanı diğerlerinden üstün hale getirecek şekilde de ele alınmıştır. Özellikle çizgi romanlarda süper kahramanların birçoğu güçlerine bu şekilde kavuşur. Edebiyatta René Thévenin’in “Ormanda Gezinen”, Jack Williamson’ın “The Metal Man”, John Taine’in “Demir Yıldız”, Olaf Stapleton’ın “Yalnızca Bir İnsanüstü”, A. E. Van Vogt’un “Slanların İzinde”, Poul Anderson’ın “Tomorrow’s Children”, Richard Matheson’ın “Bir Canavarın Güncesi”, Philip K. Dick’in “Geleceğin Zincirleri” eserleri örnek verilebilir. Sinemada çizgi roman uyarlaması olan “X-Men” serisi bu temanın bilinen bir örneğidir.

1.2.5.2. Klonlar

Bilimkurguda insanların, hayvanların çoğaltılması ya da yeniden oluşturulması fikri bir embriyonun bölünmesi ve bu embriyodan yeni canlıların üretilmesi ile ilgili deneylerden çok öncesinde işlenmeye başlanmıştır. Normal koşullarda bir anne ve babanın DNA’larının birleşimi ile yeni bir DNA’ya sahip bir birey dünyaya gelirken, klonlama yönteminde DNA’sı kopyalanan bireyin birebir aynısı dünyaya gelmektedir. Buradan yola çıkarak kimi yazarlar daha önce yaşamış bir bireyi tekrar hayata döndürme, bir bireyin birden çok benzerini üretme gibi fikirleri eserlerinde işlerler. Theodore Sturgeon’un “Aşk ve Ölüm”, Ursula K. Le Guin’in “Dokuz Yaşam”, Pamela Sargent’in “Cloned Lives”, Ira Levin’in “Brezilyalı Çocuklar”, Jean-Michel Truong’un “Yasak Çoğalma” eserleri edebiyattaki örnekleridir.

1.2.5.3. İnsan-Makine Kırmaları

İnsanların eksik uzuvlarının yerine makine ekleme ya da bir makineye insan beyni yerleştirme fikri bilimkurguda 20. Yüzyılın ilk yarısından sonra ortaya çıkmıştır. Siberetik bilimindeki ilerlemelerle birlikte protezlerin kullanımı bu temanın fikrinsel altyapısına zemin hazırlamıştır. Bilimkurguda cyberpunk akımıyla insan-makine melezleri yeni bir form kazanmıştır. Bir Japon animesi olan Ghost in the Shell filmi bu temanın öne çıkan örneklerinden birisidir. Filmde insanlarla makineler arasındaki geçişkenlik hat safhalara ulaşmış ve

sıradanlaşmıştır. Günümüzde bu durum medikal teknolojideki gelişmeler, robotik protezler ve beyne yerleştirilen elektronik implantlarla birlikte gerçeklik kazanmaya başlamıştır.

1.3. Bilimkurgunun Kökenleri

Bilimkurgunun ilk izlerine, kavram olarak henüz ortaya atılmadan çok uzun süre önce kökenleri ilk çağa kadar giden gezi kurmacalarında, macera öykülerinde rastlanmıştır. “MS. II. yüzyılın ortalarında yaşamış olan Yunanlı Samsatlı Lukianos’un Herodotos ve Homeros’u hicvetmek için yazdığı, *Gerçekmiş Gibi Sunulmuş Yüz Olay* adlı antolojisinde yer alan *Bir Gerçek Öykü* başlıklı hikâye, bir fırtınayla Ay’a fırlayan bir geminin serüvenidir” (Başaran, 2007:49). Bu hikâyede Ay ve Güneş’de yaşayan uzaylılar arasında geçen bir savaş anlatılmaktadır. Bu hikâye türün ilk örneği sayılmaktadır. Bilimkurgunun ortaya çıkmasında felsefi düşünmek etkili olmuştur. Merak ve bilinmeyenin peşinden gitmek, özgür düşünmek bilimkurgusal tasarımların zeminini oluşturmuştur. Bireyin aydınlanması ve düşünce üzerindeki baskılardan arınması onu koşulsuz sorgulamaya itmiştir. Roloff ve Seeßlen’e göre aydınlanma çağının olgun döneminden bugüne uzanagelen akıl-doğa mücadelesi, bu eski savaş, bilimkurgu edebiyatının ana teması olmuştur (Roloff ve Seeßlen, 1995:18). Bilimkurgunun odağı, sanayi devrimiyle birlikte teknoloji olmaya başlamıştır. Makineler ve elektriğin gündelik hayattaki önemi arttıkça ve bilim öğrenimi halk arasında yaygınlaştıkça bilimkurgu anlatılar da yaygınlaşmaya başlamıştır. Bir yandan bu yeni toplum düzeninin bilimkurgu üzerinden sorgulanması, bir yandan da bilimkurgu tasarımlar için malzeme niteliği taşıyan bilimsel gelişmeler türün gelişmesine olanak sağlamıştır. Jacques Baudou 18. Yüzyılda ve öncesinde kaleme alınan, “düşsel geziler” olarak adlandırılan eserlerin yergi ya da felsefe türünde öyküler anlatmak amacıyla yazılsa da, yazılış yöntemlerinin fantezilerini ve hayal güçlerini özgür kılmalarına olanak sağladığını ifade etmektedir (Baudou, 2005).

Ütopyalar, bilimkurgunun gelişmesinde önemli bir basamak olmuştur. Bazı ütopyalar, gelecek kurgusu olması ve gelecekle ilgili tasarımları barındırması sebebiyle bilimkurgu türüne dahil edilse de tanım itibarıyla ütopya bilimkurguyla komşu bir tür olarak görülmektedir. Bunun sebebi ideal toplumun tanımlanırken, ütopyalarda genellikle hareketsizlik özelliğinin ön plana çıkmasıdır. Ütopyalar, mutluluğun ve mükemmelliğin yakalandığı bir toplum düzenini, şimdiki zamanda donup kalmış bir dünyayı anlatan öykülerdir (Baudou, 2005:18).

Ütopyanın karşıtı olan anti-ütopya ya da distopyalar gelecekte karşılaşılabilecek olumsuzluklarla örülü öykülerdir. Ütopyalardan sonra sanayi devrimiyle paralel bir şekilde ortaya çıkmıştır. Bunun sebebi sanayi devrimiyle gelen toplumsal korkulardır. Bilimkurgu ile birlikte sıkça kullanılan bir anlatı türüdür. Ütopyaakinin aksine bir hareketsizlik söz konusu değildir.

Distopik atmosferin kullanılmaya başlandığı ve günümüzde çok sık başvurulan 'Kıyamet Günü' ya da 'Kıyamet Sonrası' (post-apocalyptic) teması 1960'larla birlikte çok sık işlenen bir tema olmaya başlar. Bu filmler genellikle yaşanan bir felaket sonrasında hayatta kalanların yaşam mücadelesi vermesini konu alırken dünyanın karamsar bir gelecek içerisinde yaşayacağına dair bir yapı çizerler (Altınkaya, 2016:98).

Thomas More'un "Ütopya" (1516), Rabelais'in "Thélème Manastırı" (1534), Campanella'nın "Güneş Ülkesi" (1623), Francis Bacon'un "Yeni Atlantis" (1627) eserleri en çok bilinen ütopyalardır. Distopyaların ise en çok dikkat çeken örnekleri Zamyatin'in "Biz", George Orwell'in "1984", H. G. Wells'in "Uyuyan Uyanınca", Jack London'un "Demir Ökçe" eserleridir ve distopyalar hâlen yazılmaya devam etmektedir (cyberpunk türü öykülerin çoğu aynı zamanda birer distopyadır).

Mary Shelley'nin Frankenstein ya da Modern Prometheus'u 1818 yılında yayımlandığında, eser gotik roman olarak tanımlanmıştır. Orijinal metinde Frankenstein'in yarattığını canlandıran yaşam kıvılcımının nasıl çıktığı Baudou'ya göre geçirilmiştir ve kitabın 1831 yılındaki baskısında yer alan önsözünde elektrik ya da galvanizleme yoluyla yapıldığına dair açıklama getirilmiştir (Baudou, 2005:21). Bu dönem içerisinde, "Penny Dreadful" olarak ya da kitap olarak basılan fantastik ve korku türünden birçok eserde gotik anlatım tarzı görülmektedir. Penny Dreadful, 19. Yüzyılda İngiltere'de bir peni olarak satılan dönemin gotik tarzda yazılan Pulp magazinleridir. Viktorya döneminde halkın alt gelir seviyesindeki insanlarına hitap eden dönemin yayıncılık fenomenidir (Flanders,2014).

Edgar Allan Poe, bilimkurgu edebiyatının ilk ustalarından biri olarak gösterilmektedir. "Bilimsel felsefi kurgu için uygun anlatı çerçeveleri tasarlama ve geliştirme problemi 19. yy boyunca kaçınılmaz olarak akut hale geldi ve bu problem kolay da çözümedi. Bu problemi geniş kapsamlı deneysel bir şekilde ele alan ilk yazar Edgar Allan Poe idi" (James ve Mendlesohn, 2003:18). Dünyanın sonunu getirmek üzere dev bir yıldızın yaklaşmasını anlattığı "Eiros ile Charmion'un Sohbeti" isimli öyküsü, 2848 yılında geçen "Mellonta Tauta", uygarlığın ilerlemesinden doğan kirlenmenin yok ettiği dünyanın çöküşünün konu edildiği "Monos İle Una Arasındaki Görüşme", balonla Atlantik'in aşılmasını konu ettiği "Balondaki Ördek" kitapları Poe'nun bilimkurgu eserlerine örnektir (Baudou, 2005).

Jules Verne ve H. G. Wells bilimkurgu kavramının, edebiyatta somutlaşmış ilk örneklerini vermişlerdir. Önceki yazarların sahip olduğu eğilim daha çok spekülatif kurgu olarak ele aldıkları eserlerde bilimin arka planda olması üzerinedir. Fakat Wells ve Verne bilimkurguyu ana amaç olarak görmüşlerdir. "Verne'in hedefi, modern bilimin bir araya getirdiği coğrafya jeoloji, fizik ve astronomiye ilişkin bilgileri özetleyerek, kendine özgü bir çekicilikle, yeryüzünün tarihini yeniden oluşturmaktır" (Baudou, 2005:23). Verne'in en ünlü bilimkurgu eserleri,

“Denizler Altında Yirmi Bin Fersah”, “Dünyanın Merkezine Yolculuk”, “Aya Seyahat”, “Ayın Etrafında”, “Karpıtlar Şatosu”, “Yirminci Yüzyılda Paris”, “Fatih Robur”dur.

Verne keskin bir gözlemlerle incelediđi, ironik portrelerle desteklediđi teknolojik ilerlemeyi, serüvenli bir oyuna çevirirken, Herbert George Wells’le teknolojinin gözlemlenmesi, getireceđi olanaklarının boyutları bir kenara bırakılır. Wells’te spekülasyon (varsayımlara, tahminlere, niyetlere bađlı beklenti anlamında) bir edebiyat biçimine dönüşür ve teknolojinin deđil de onun toplumsal temellerinin araştırılmasına dönük bir boyut kazanır (Roloff ve Seeßlen, 1995).

H. G. Wells tarihçi ve öğretmen kimliđi dışında bilimkurgu edebiyatın kurucularından sayılacak türün en önemli yapıtaşlarını kaleme alan bir yazardır. “Olay örgüsünün ortasına bir buluş, genellikle bir “edebi icat” (zaman makinesi gibi) yerleştirmek suretiyle de bir öncü olmuştur. Bu tür icatların amacı, bu edebi türde gerekli olan ‘kuşku ile gerçeklikten kopma’nın akla uygunluđunu korumaktır” (Baudou, 2005:29). En popüler eserleri “Zaman Makinesi”, “Dr. Moreau’nun Adası”, “Görünmez Adam”, “Dünyaların Savaşı”, “Aydaki İlk İnsanlar”, “Uyuyan Uyanınca”dır.

Hugo Gernsback “scientifiction” dediđi gerçeklerden yola çıkan türün örneklerini yayınlamıştır ve bunların çođu biçimsel açıdan zor, oldukça geleneksel, anlatı unsuru ve dönemin bilimkurgu romanlarındaki macera duygusu açısından eksik metinlerdir. Çođunlukla yeni teknolojik fikir ve aletler için basit bir vitrin olarak işlev görür. Ancak Amazing Stories’in kurulmasından sonra Gernsback, Poe’nun, Wells’in ve Vern’in işlerini yeniden basma ve seri halinde yayınlama hakkını elde etmiştir. Okuyucuları özgün teknolojik öğeler içeren hikâyeler göndermeleri konusunda cesaretlendirmiştir. Bunun karşılığında ABD, yazarlara kendi işlerini pazarlayabilecekleri ortam sunmuştur ve bu yazarların eserlerindeki teknofilia akımını beslemiştir. Bilimkurgu bu süreçten sonra geniş kitlelere hitap eden bir tür olmuştur (Mann, 2001). Zamanla Gernsback’in ortaya attığı “scientifiction” kelimesi “science-fiction” haline gelir ve dilimize de Orhan Duru’nun önerisiyle “Bilimkurgu” olarak geçer.

2. GROTESK

2.1. Grotesk Kavramı ve Tarihçesi

İnsanın kendi varlığını, doğadaki yerini sorgulaması, felsefenin ve bilimin konusu olduğu gibi aynı zamanda sanatın da konusu olmuştur. Varlığın karmaşık yapısının groteskle ifadesine dair tarihte, sanatta, edebiyatta, gündelik yaşamda örnekleri görülmektedir. Grotesk kavramının uzun süre net bir tanımı yapılamamıştır. İlk kez bir ifade olarak Rönesans'ta kullanılmış olsa da sanat tarihçilerinin ve kuramcılarının, tarihte inceledikleri farklı örnekler ve sanatçıların üretimlerinden yola çıkmaları, kavrama ve yönetime bir netlik kazandırmamış birbirinden tamamen uzak olmasa da farklı tanımlar yapılmıştır. Halen kavram üzerine tartışmalar sürmektedir. TDK'nın sanat terimleri sözlüğündeki tanımında "tiyatroda karikatürleştirme işleminin özü olan grotesk kavramı, seyirciyi yabancılaştırarak tuhaf ve şaşırtıcı biçimlerle karşıt görüntüleri birleştirerek güldürmeye yönelik, ussal dizgeye karşı çıkarak, ussal bir sonucu getiren, temelde ciddi, ama görünüşte gülünç ve abartılı olan biçimdir" şeklinde yer almaktadır (<http://www.tdk.org.tr/>, 2019). Kelime anlamı mağaraya özgü olan "grotesco"dan gelir. Geç Roma döneminin tipik mimari özelliklerinden sonra grotesk, Rönesans'ta etkisini devam ettirerek, kitap süslemeleri, gravür ve duvar resimlerinde de görülmeye başlamıştır. Arkaik dönemlerde ve mitolojide groteskin izlerine rastlanmaktadır. Rızvanoğlu, grotesk gerçekliğin, ortaçağ halk mizah kültürünün yarattığı bir imgeler sisteminde yeşerip, Rönesans edebiyatıyla zirveye çıktığını belirtmiştir (Pala Güzel, 2016:33). Wolfgang Kayser'e göre, İtalyancadan gelen "La Grottesca" ve "Grottesco" kelimeleri, mağaraya atıfta bulunmaktadır ve 15. yüzyılın sonlarında yapılan kazılar sırasında ortaya çıkan belli bir süs biçimini belirtmek için kullanılmıştır. Roma'da ve daha sonra İtalya'nın diğer bölgelerinde ortaya çıkan, Rönesans'a dek bilinmeyen antik bir süs resmi olarak belirtilmiştir. Bir süre sonra grotesk tarz, Romalılara özgü olmadığı keşfedilmiş, ancak İtalya'ya nispeten daha geç, Hristiyanlık döneminin başında yeni bir moda olarak gelmiştir. Kayser'e göre, İtalyan Rönesans ressamaları ve onların koruyucuları, yeni dönemi heyecanla beklemişlerdir. 1502 gibi erken bir zamanda Kardinal Todeschini Piccolomini, ressam Pinturicchio'yu Siena Katedrali kütüphanesinin kusurlu tavanını, fantastik formlar, renkler ve düzenlemelerle dekore etmesi için görevlendirmiştir (Kayser, 1981:19-20). Bu düzenlemeler grotesk bir biçimin izlerini taşır. Grotesk, Rönesans döneminde açığa çıkarılan bir olgudur ve ismini bu dönemde kazanmıştır.

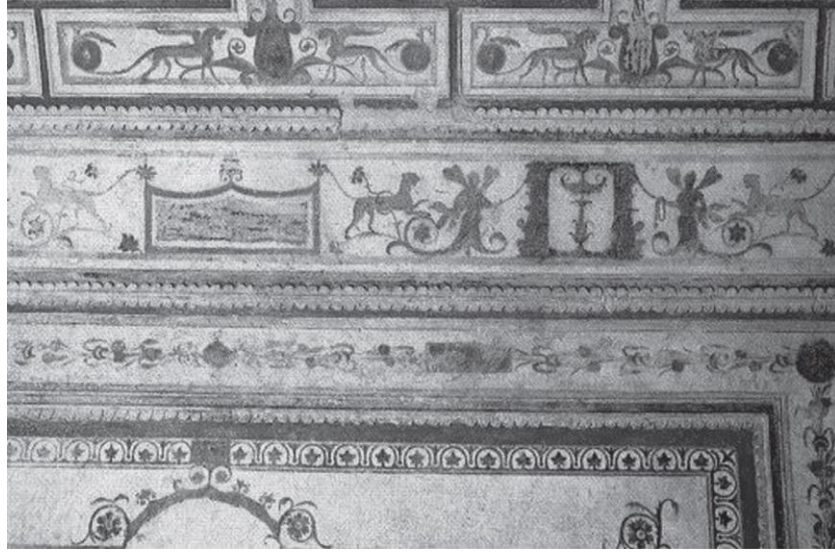
Baltrusaitis, Yunan-Roma oymalarında, insan ve hayvan karışımı pek çok figür olduğu, özellikle baş ve ayak gibi uzuvların çok sayıda birlikte ve düzensiz bir şekilde kullanıldığını, bu pratiklerin sıradan bir uygulama olmayıp, aynı zoolojik gruba dahil olduğunu ifade etmektedir. Ve şu şekilde devam eder:

Bu yontulmuş figürlere, yaşlı Plinius'un; Apellus'un çağdaşı olan Mısırlı Antiphilos tarafından yapılan gryllos (domuzcuk) adlı birinin karikatürüne ilişkin bir yazısına izafeten Grylloslar adı verilmiştir. Başlangıçta, büyük deformasyonlarla hiciv yapmaya yönelik resimleri ifade eden bu ad, sonunda yalnız bedenleri başlarken meydana gelen varlıkların oyma figürlerine uygulanmıştır. Bu figürlerin oyulduğu taşların herhalde sihirselle güçleri bulunmaktaydı. Canavarca şekillerin veya canlı biçimlerin karışımlarının yer değiştirmelerinden veya tekrarlarından doğaüstü bir güç fişkirmaktaydı (Baltrusaitis, 2001:26-27).



Resim 1: Gryllos Örneği

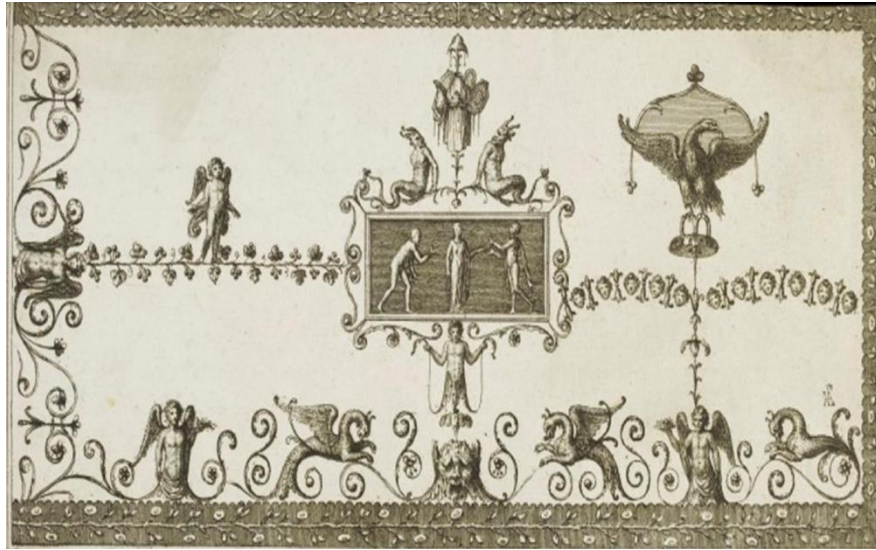
15. Yüzyılda kazılan ve araştırılan başlıca antik alanlardan biri olan İmparator Neron'un Altın Evi olarak bilinen Domus Area'nın duvarlarındaki freskler grotesk olarak adlandırılmıştır.



Resim 2: Domus Area'nın duvarındaki freskin detayı

Goodwin ana binanın, önceki sarayların boyutlarının üzerinde olduğunu, duvarlarının ve boyalı tonozlarının, rastgele yapılan süslü tasarımları yönünden zengin olduğunu söyler. Romalı zanaatkârlar ve sanatçılar, erken dönem grotesklerle ilişkilendirilen motiflerin yapımında üretkenlerdi. Bu motifler, bitkisel formların olağanüstü bir şekilde, gerçek ve doğaüstü figürlerle karışımını gerektirir. Bu şekilde, bir asma, vahşi hayvanlarla veya kâbuslarda yer alan figürlerin dekoratif bir şekilde birbirine bağlanmasıyla, insan veya tanrısal bir figürü temsil eden mimari bir özellikle tasarlanabilir (Goodwin, 2009:5).

Altın Evi'yle yakın zamanlarda inşa edilen Titus Hamamları'nın duvarlarını süsleyen resimler de grotesk olarak belirlenmiştir.



Resim 3: Titus Hamamları

Büyük yangınlardan ve Pompei gibi yanardağ facialarından kalan antik Roma'yı 1550 yıl sonra inceleyen Rönesans araştırmacıları, Neron'un görkemli duvarları ve Titus'un hamamlarındaki buluntular (süslemeler, desenler, freskler) için ilk kez grotesk ifadesini kullanmışlardır. Dönemin ressamı Pinturicchio, Rafaeollo ve Michelangelo yer altında kalan bu mağaraya inerek gözlemler yapmış, kendi sanatlarında da gözle görülür derecede groteskin etkisinde kalmışlardır. Kelime literatüre kazandırıldıktan sonra bilinen ilk grotesk çizer olan Romalı Fabullas'ın hikâyesi de ayrıca ilginçtir. Ölümünden yüzlerce yıl sonra Rönesans resmini etkileyecek olsa da yaptığı sanat kendisi hayattayken İmparatorluk tarafından hoş karşılanmaz. En doğru ışığı kullanabilmek için günde 2 saatten fazla çalışmayan, işinde oldukça titiz olan Fabullas duvarlara yaptığı resimler nedeniyle suçlanır ve Fabullas'ın sanatı Domus Area onun hapisanesi olur. Tahmin edildiği kadarıyla Fabullas, Neron'un istediği formları kavramakta başarısız olmuştur. Ortaya çıkan anlamsız ve tuhaf işler imparatorluğu yüceltecek yerde itibarsızlaştırmıştır. Ancak bu yanlış anlaşılma M.S. 100 yılında yeni bir form olarak yaygınlık kazanmaya başlar. Anatomik imkânsızlıklar, küçük canavarlar, insan kafaları, bitkiler, yarı insan yarı hayvan mitolojik karakterlerin iç içe geçerek temsil edilmesi artık bir üslup olma özelliği kazanmıştır. Çok sonra Rönesans döneminde keşfedildiğindeyse Fabullas ve kullandığı teknik sanatta yeni bir dönemin miladı olacaktır. (Sarıkaya, 2018:9).

Fabbulas'ın süslemeleri Rönesans sanatçıları için önemli bir referans olmuştur. Groteskin hem bir biçem olarak hem de kavramsal derinliği açısından önemi zamanla anlaşılmaya ve değer kazanmaya başlamıştır. Raphael de Domus Area'nın duvarlarındaki fresklerin benzeri işler yapmıştır. Bu resimlerinin birçoğu, monokromatik beyaz fon ve lirik bitkisel tasarımlar gibi Üçüncü Roma tarzı duvar resmini hatırlatan dekoratif unsurlara sahiptir (Raphael's Studio, Graffiti, and "Grotesques" at the Vatican, 2014).



Resim 4: Raphael, 1516-1517, Loggetta Bibbiena'nın Tavan Detayı

Antikiteden gelen süslü (işli) bir tarzı belirtmek için kullanılan “grottesco” kelimesinden Rönesansın anladığı sadece oyuncu, neşeli ve ölçsüz bir fantazma değil ayrıca alışık olunandan farklı uğursuz ve şeytani bir dünyadır. Bu dünyada cansız varlıkların dünyası artık bitkilerden, hayvanlardan ve insanlardan ayrılmaz. Ayrıca statik, simetri ve oran kuralları da geçerli değildir (Kayser, 1981:21).

Diğer Avrupa ülkeleri 16. Yüzyılda, ortaya koydukları sanat türüyle beraber “grotesk” terimini de kabul etmiş ve kelime bir isim olarak her yere yayılıp kök salmıştır. Aynı zamanda orijinal biçimde kalması amacıyla sıfat olarak da ortaya çıkmıştır. Alman dilinde bu tür bir kullanımın ilk örneği olarak grotesk biçimin en belirgin ve tipik özelliği olan insan ve insan dışı öğelerin korkunç füzyonuna atıfta bulunulmasıdır (Kayser, 1981:24). Bu dönemden sonra gündelik konuşma dilinde de yaygınlaşmaya başlamıştır.

Grotesk, 17. Yüzyıl Fransa’sının sanat kamuoyunda daha fazla gündem olmaya başlamıştır. Artık bir eserin kenarlarındaki süsleme, desen, motif gibi birbirine geçen tamamlanmamış parçalarda yer alan biçiminden çok, eserin merkezindeki figürlerde kullanılmaktadır. Romantiklerin Grotesk anlayışında “gülmek”, hayat veren niteliğini yitirir. Koç’un gülme imgesine yaklaşımı şu şekildedir;

Gülme imgesi artık soğuk ve iğneleyici alaya indirgenir. Halk Grotesk’inde delilik resmi anlayışın ve de dar kafalı zihniyetin parodisi iken Romantik Grotesk’te bireysel tecridin imgesidir. Halk Grotesk’inde maske imgesi değişim ve dirilişi sembolize eder. Bir örnekliliği reddeder. Romantik Grotesk’te ise maske hayat veren ve tazeleyen özelliğini kaybetmiştir. Kasvet veren bir ruha bürünmüştür. Romantik Grotesk’te kukla imgesi yabancı bir gücün insanlığı kuklalara çevirip hükmetmesini temsil eder. Romantik Grotesk’in şeytan imge algısı da halk kültüründen farklıdır. Halk Grotesk’inde şeytan gayr-i resmi anlayışı, maddi bedensel bölgeleri temsil etmektedir (Koç, 2017:138).

Edebiyattaki etkilerinin yanı sıra karikatür sanatına da katkısı görülür. Karikatür karakterlerinin fizyolojik yapısında groteskin abartma, çarpıtma, kaynaştırma gibi yöntemleri kullanılmaktadır. Bir süre karikatürler grotesk güldürü olarak tanımlanmıştır. Zamanla bu tanımlama geçerliliğini yitirmiş, groteskin sadece karikatürler üzerindeki etkileri tartışılmıştır. Bahtin’e göre karikatürler, gerçek groteskte bulunmayan yüzeysel alaylardır (Bahtin, 2016:349). Eco, *Çirkinliğin Tarihi* kitabında Rosenkranz’ın karikatüre dair, çirkinliğin estetik bir kurtuluşu olduğu sözüne yer verir (Eco, 2009:152).



Resim 5: Gustave Dore, "Grotesk Eskizler", Grotesk Karikatür Örneği

Ana hatlarıyla grotesk, iki geleneği ile farklı şekilde yorumlanmıştır. Bunlar, korkunç ve bireysel deneyime yönelik olan öznel grotesk, diğeri temelde neşeli, halk mizahı ve fizikseliği ile karakterize edilen karnaval-grotesktir (Juntunen, 2015:76). Grotesk, bir zamanlar günlük hayatta kullanıldığı gibi yalnızca "tuhaf, korkunç, çirkin, şaşırtıcı, abartılı, doğal olmayan, gülünç vs." gibi kavramlara karşılık gelmemektedir. Bahtin'in ifadesiyle "karnavallaşmış imgeler", sanatta kullanılan bu kavramları özünde saklayarak kendi formunu korumuş, başka formlarla kaynaşmış sürreal bir anlatım biçimi haline gelmiştir. Genel bir tanım olarak varlıkları, kendileri dışında nitelikler ile kaynaştırarak ya da bu nitelikleri veya kendi niteliklerini abartma, hiperbolleştirme, aşırıya kaçma, ölçüsüzleştirme yollarıyla yeni ve dünya dışı bir olgu haline getirme sanatı denilebilir. Juntunen, uyumsuz öğelerin kaynaşması ve kararsızlığını, groteskin karakteristiğini yansıttığını, bu nedenle korku ve kahkaha arasındaki eşikte olan, liminal (eşiksel) bir fenomen ve deneyim olduğunu öne sürmektedir (Juntunen, 2015:78). Fakat bu tanımlar kavramın anlaşılması için yeterli olmayabilir. Bunun nedeni kavramın yöntemlerindeki yenilikler, güncellemeler, yeni bakış açıları, üzerine yapılan ve sürmekte olan akademik tartışmalardır.

Kavrama dair bazı açıklamalarda "çirkinlik" olgusuna dikkat çekilmektedir. Tarih boyunca sanat ve felsefede "güzellik", sürekli olarak yeni bir tariflerle karşılanmıştır. Çoğunlukla estetik kavramının tarihindeki birikimler "güzel" olgusu üzerinden oluşturulmuştur. Bu açıdan bakıldığında eserler hakkında güzellik üzerinden beğenilerin beyanına tarihte sık sık rastlanılmaktadır. Fakat "çirkinlik" üzerine net bir tanım getirilmediği gibi, sanatsal üretimin, kavram üzerinden bir parçası olarak ele alınması çok nadir görülmektedir. Sanat tarihinde genel olarak batı perspektifinden bakılmasından dolayı, diğer kültürlerin sanatsal üretimlerinde çirkinliğin ele alınması, nesnel bakış açısından doğal olarak aşılamaz. Örneğin Afrika'da yerli kabilelerde, bir heykelcik tanrısal bir obje olarak görülürken, batı kültüründeki estetik

karşılığında ona atfedilen değer, Afrikalı yerlilerin yargılarından bağımsız olarak ölçülür ya da tam tersi gerçekleşebilir. Güzel ve çirkin kavramları ayrıca farklı tarih dönemlerine ve farklı kültürel sınıflara göre de görecelidir. Çirkinliğin temelinde yatan genel yargı, biçimsizlik, ölçsüzlük, rastgelelikten geldiği, belli bir düzenin bozulması, sistemin dağılması sırasında ortaya çıktığıdır. Biyolojik bir sistem olarak insan vücudundaki herhangi bir bozulma toplumun çoğunluğu tarafından çirkinlik olarak algılanmaktadır. Bu şekilde çirkinlik, düzenden ve bütünlükten gelen güzelliğin karşıtı olarak ele alınmıştır.

Rosenkrantz çirkinliğin güzelliğin karşıtı, güzelliğin çirkinliği içinde taşıyan mümkün bir yanığı olduğunu ve bu yüzden güzellik bilimi ya da estetiğin çirkinlik kavramına bağlı kalmaya mecbur olduğunu öne süren geleneksel eğilimi desteklemektedir. Ama bu tam olarak onun soyut tanımlamalardan, güzelliğin çeşitli şekillerinin basit olumsuzlamalar dizisinden çok daha karmaşık ve çok daha zengin yapan “çirkinliğin özerkliği”ne bir göz atmamızı sağlayan çirkinliğin çeşitli vücutlara bulmasının fenomenolojisine geçtiği zamandır. Çirkinliğin uyum orantı ya da bütünlük olarak anlaşılan güzelliğin sadece karşıtı olduğunu söylemeyi sürdürmemize izin veren çok şey vardır. (Eco, 2009:16)

Çirkinliğe atfedilen bütün dilsel ifadeler iğrenmenin sonucu ortaya çıkmıştır. Fakat bu durum zamansal ve mekânsal farklılıklarda değişiklik gösterir.

Hayvanlarda ve İnsanlardaki Duyguların İfadesi adlı denemesinde Darwin belirli bir kültürde iğrenme uyandıran şeyin bir başka kültürde aynı şeyi uyandırmadığını ya da tam tersinin olacağını göstermiştir, ama bununla birlikte ‘aşağılama ve tikslenme ifade edenler olarak tanımlanan çeşitli eylemlerin dünyanın birçok yerinde hâkim olduğunun görüldüğü’ sonucunu çıkarmıştır. (Eco, 2009:19)

Bilinç düzeyi gelişmemiş toplumlarda bir bireyin, aşağı yukarı belirli bir düzeyde bedensel bütünlüğünde uyumsuzluk ya da bozulma olduğunda insanların bu duruma yakıştırması çirkinlik olur. Bedendeki yoksunluk, bozulma ya da uyumsuzluk bu toplumda hoş karşılanmaz ve iğrenme duygusunu harekete geçirir. Bu durum o bireyle kurulan özdeşlik sonucunda gerçekleşir. Julia Kristeva’ya göre tüm iğrenmelerin, aslında her varlığın, anlamın, dilin ve arzunun üzerinde temellendiği *eksikliğin* kabul edilmesi olduğunu gösteren tek şey, benlikten iğrenmedir (Kristeva, 2018:17). Günümüzde medeni toplumlarda bu bedensel yoksunluk, yine özdeşlik kurulması sonucunda iğrenme duygusunun yerini merhamete bırakır ve kişi toplumda “özel birey” olarak görülür. Bahtin’in, karnavalesk groteskin, insanların hayatta karşılaştığı zorluklar ve korkularla başa çıkmasının bir yolu olduğuna dikkat çekmesi bu duruma karşılık gelebilir. Kayser, groteskin daha çok ürkütücü ve tedirgin olan yönüne dikkat çekmiş ve Bahtin’in karnavalesk groteskinden daha farklı bir açıda değerlendirmiştir. Kayser, groteskin ortaya çıkışından Rönesans’taki konumlanışına ve tanımına kavuşana kadar olan

süreci hakkında; “Bu süsleyici kompozisyonlarla oluşturulan dünya artık kendi kendine yeten bir dünya değildir, daha ziyade aydınlık ve rasyonel bir şekilde organize olmuş dünyanın karanlık ve kötü arka planını şekillendirerek eski groteskleri taklit eder. İşlemeli madalyonlar, merkezinde Vergil’in bulunduğu İlahi Komedyadaki sahneleri temsil eder” şeklinde bir değerlendirme getirir (Kayser, 1981:21).

Eco, ortaçağda halk tarafından gerçekleştirilen şenlikler için “halk, feodal ve kilise güçlerinden eğlenceli bir şekilde intikam almış olur, iblisler ve öteki dünyayla ilgili parodiler vasıtasıyla ölüm ve öte taraf korkusu ile yılın diğer zamanlarında hâkim olan hastalık ve afetlerin dehşetine tepki göstermeye çalışırdı” ifadesini kullanmıştır (Eco, 2009:140). Batı toplumlarında karnavallar, kültürde ölümün, cinselliğin, çirkinliğin, yoksunluğun kısacası bedensel aşağılığın bütün eylemlerinin ve sonuçlarının hayatın bir parçası olduğunun kabullenilmesine ve bunlara duyulan korkunun sıradanlaşmasına neden olmuştur. Eco’ya göre Rönesans döneminde gerçekleşip açığa çıkan tüm bu olağandışı olgular bir anlamda insanın ilgisini çekmiştir:

Rabelais’in Gargantua ve Pantagruel’inde eski halk kültürünün en müstehcen formlarını olağanüstü bir özgünlükle ele alıp yağmalamakla kalmamış, müstehcenliği de artık (veya sadece) avama ait bir özellik olmaktan çıkıp, bir saray dili ve davranışı haline gelmiştir. Dahası, (eşsiz, komik sonuçlar doğuran) gösterişli ağız bozukluk, artık hor görülen şölenlerin yapıldığı mahallelerde yapılmıyordu. İnce edebiyata aktarılmıştı, resmen sergileniyordu, seçkin âdetler dünyası üzerine bir taşlama olmuştu. Kısacası felsefi bir işlev üstlendi. Artık arada bir uygulanan anarşik popüler bir isyan olmaktan çıkmış hakiki bir kültürel devrim haline gelmişti. İnsanın ve dünyevi varlıkların ilahi varlıklar üzerinde hüküm sürmesini savunur hale gelen bir toplumda müstehcenlik vücudun haklarının vakur destekçisi oldu. Klasik ortaçağ kıstaslarına göre Gargantua ile oğlu Pantagruel vücutları orantısız olduğu için çarpıktılar, ama çarpıklıkları zafere dönüşür. Artık ne Jupiter’e kafa tutan, klasik mitolojinin acımasızca lanetlediği devlerdir, ne de Ortaçağ söylencesindeki Hindistan’da yaşayan canavarlardırlar: ölçsüz ve “anormal” irilikleriyle yeni bir günün kahramanları ilan edilirler (Eco, 2009:142).

Ortaçağ söylenceleri ve karnavalları grotesk kavramının rönesansta kullanımına referans olmuştur. Mihail Bahtin, *François Rabelais ve Ortaçağ-Rönesans Halk Kültürü* isimli kitabının bir bölümünde, Alman bilimci G. Scheneegans’ın Rabelais üzerinden yapmış olduğu grotesk tanımını eksik bularak alternatif bir tanım ortaya koymuştur. Kavramın tanımına dönülecek olursa, grotesk yalnızca yergi içeren eleştiri, olumsuzlayıcı abartmadan ibaret değildir. Mihail Bahtin abartma (hiperbolleştirme) momentinin groteskin önemli belirtilerinden biri olduğunu (özellikle Rabelaisci imgeler sisteminde); ifade eder. Grotesk imgenin tüm özünü

ona taşımının boşuna olduğuna dikkat çeker ve “eğer olumsuz ve olmaması gereken bir şey abartılıyorsa, bu pathos (izleyicide duygusal katılma), bu abartma ‘keyfi’ nereden kaynaklanmaktadır?” sorusunu sorar (Bahtin, 2016:335). Bahtin, Rabelais üzerinden, kavrama dair açıklama getirmeye çalışan Schneegans’ın tanımına karşı çıkararak, groteskin unsurlarından sadece birisi olan abartma eyleminin, tek başına groteskin anlamını karşılamadığına dikkat çekmektedir.

Olumsuz olanın saf satirik abartmasını en iyi durumda ancak abartmanın saf niceliksel momenti açıklayabilir, ama imgenin ve ilişkilerinin niteliksel çeşitliliği ve zenginliği değil. İçinde sadece doğru olmayanın abartılmış gibi durduğu grotesk dünya, niceliksel olarak büyük olabilir, fakat niteliksel olarak yoksul, sıkıcı, renksiz ve neşeli olmaktan uzak olacaktır. Böyle bir dünyanın Rabelais’inin neşeli ve zengin dünyasıyla ortak ne yanı olabilir? Tek başına satirik yönelim saf niceliksel abartmanın olumlu pathosunu bile açıklayamadıktan sonra, niteliksel zenginliğin pathosundan hiç bahsedemez. (Bahtin, 2016:341)

Grotesk bir imgede olumlu ve olumsuz iki kutbun birleşme olasılığı söz konusudur. Groteskin alanındaki nesne yalnızca niceliksel değil niteliksel sınırlarını, hatta kendisini de aşabilir ve başka nesnelere karışabilir. Bahtin, grotesk imgenin temelinde bedensel bütün ve bu bütünün sınırları üzerine özel bir kavrayışın yattığını, hayvan ve insan özelliklerinin kaynaştırılmasının en eski grotesk yöntemlerinden olduğunu ifade eder (Bahtin, 2016:350).

Michael Gillum’a göre komedi ve pathos arasındaki gerilim bireysel okuyucuların zihni dışında çözülemez. Grotesk’i karakterize eden uyumsuz unsurlardan en göze çarpanlarından biri, sonuç bölümünde groteskin “her zaman künt bir fizikselliğe sahip” olduğunu söyleyen Joyce Carol Oates tarafından vurgulanan insan vücudunun brüt olmasıdır. Sanattaki grotesk, genellikle bize vücut kokuları, deformasyonları, bedensel atıkları ve doyumsuz iştahları ile insan idealizmlerini ve iddialarını sorguladığını hatırlatır (Gillum, 2009:14).

Işıkman, groteski yapısal olarak ortaya çıkaran unsurları, fiziksel anormallik, çirkinlik, bedensel özür, yabancılaşma ve yabancılaştırma, kategorilerin sorunsallaştırılmasını doğuran farklı ontolojik alanların veya türlerin birleşimi gibi kombinasyonlar ve uyumsuz parçaların bir araya getirilmesi, sınırların ihlali olarak nitelmiştir (Pala Güzel, 2016:73). Akışkan ve organik bir biçimin ağır ağır diğerinin yerini aldığı dinamik yapılar, tuhaflık, tedirginlik, gülünç olma durumu ve korku unsurları da grotesk biçimin özellikleridir. Bitki, hayvan ve insan figürlerinin özellikleri birbiriyle yer değiştirebilir ve bu haliyle gülünç ya da korkutucu bir hal alabilir. Korku groteskte temel özelliklerdendir ve Salihoğlu’na göre bu korku, masalsı ve fantastik dünya, mistik gerilimlerin ve karşıtlıkların yarattığı gülünçlülle evrilerek modern metinlerde bir tiksintiye ve de özellikle bir tekinsizlik hissine dönüşür (Salihoğlu, 2016:56). Bu durum

tiyatroda, resim sanatında, heykelde ve bunların yanı sıra sık sık bilim-kurgu metinleri ve sinemasında başvurulan bir anlatım tarzıdır. İnsan kontrolünün dışında doğa kurallarına aykırı, doğaüstü güçlerin temsil edildiği abartılı bir anlatım biçimidir. Gürsel Aytaç'a göre grotesk, okuyucuyu giderek dünyaya yabancılaştıran ve onu eğlenceli hayali bir alana götüren, içinde esrarengiz, tekin olmayan güçlerin egemenliğinin yansıdığı, trajikle komiklik, adilikle yücelik gibi aslında bir araya gelmez gibi görünen şeylerin bir oyun havasında birleştirildiği, biçimsizliğin biçimi, tabiata aykırılığın tabiiliğidir (aktaran Dalkılıç, 2018).

Tamamlanmamış olma durumu, belirsizlik, çelişki ve iki uçluluk groteskte oluşturduğu biçimde özelliklerini koruyarak sürekli devam halindedir. Groteskin ortaya çıktığı alan ise iki bedeni birbirinden ayıran sınır, kesişim noktasıdır. Rızvanoğluna göre grotesk imge, sürekli dönüşüm halinde olan bir fenomeni yansıtır. Söz konusu fenomen, doğduğumuz andan ölüme, büyümeden oluşa doğru giden bir başkalaşımdır. Zamanla ilişkisi grotesk imgenin belirleyici özelliklerindedir. Bir diğer özelliği müphemliktir. Eskide yeni, ölmekte olanda döllenmekte olan, başkalaşımın sonucuyla başı görülür (Pala Güzel, 2016:30). Grotesk biçimden doğan imge farklı olguların işlevleriyle, niteliksel ve niceliksel olarak kaynaşmasıyla yeni bir olgu haline gelir. Bahtin'e göre; "imgede konu kendi niteliksel sınırlarından çıkar kendisi olmayı keser. Burada bedenle dünya arasındaki sınırlar silinir, bedenle dış dünya ve nesnelere kaynaşması gerçekleşir. ...Ve bu imgeyi hazırlayan tüm bağlam, bu grotesk dönüşümü doğrulayan bir ortam yaratır" (Bahtin, 2016:343-344). Oluşturulan imge aynı zaman da bu dünyaya da aittir. Victor Hugo grotesk'in fantastikten tamamen bağımsız olduğunu savunmuştur. "Groteskin fantastikle değil, gerçeklikle bağlantılı olduğunu savunan Victor Hugo (1802-1885), sadece bir sanatsal mod ya da kategori olmadığını, doğada ve bizi çevreleyen dünyada da var olduğunu ileri sürdü" (Yanikkaya, 2003:32). Grotesk, bir yönüyle fantastiğin de konusu olsa bile, bağlamı gerçeklikle ilişkilidir ve bu dünyadan olan varlıklar üzerinden kurulur.

Groteskin ortaya çıktığı alan iki bedeni birbirinden ayıran sınır, kesişim noktasıdır. Birbirini doğuran biçimler eklektik bir yapıdan çok düalist bir çerçevede değerlendirilmelidir. Grotesk imgede özellikle birbirine indirgenemeyen iki niteliğin ya da niceliğin bir araya getirilmesi söz konusudur. Buradan itibaren diyalektik bir süreç başlar. Ergül'e göre; "Grotesk, karşıtlıkları durmaksızın ayırıp birleştiren bir sınır hareketinin parçalayıcılığı içinde kalırken; diyalektik karşıtlıkların hareketini bir sentezde kavramsallaştırmaya çalışır" (Pala Güzel, 2016:54). Groteskin ortaya çıktığı alanlarda genellikle "yeni bir arayış" söz konusudur. Bu alanlar sınırların, tabuların, kuralların, yasaların göz ardı edilebildiği karnavallar gibidir. Ergül'e göre; "Grotesk, eski kategorilerin artık işlev görmediği, verili olanın yetmediği anda ortaya çıkan kanonsuz bir tarzıdır. Değişimi yaratan kavramlar, figürler ve biçimler de grotesk için bir kanon oluşturamazlar" (Pala Güzel, 2016:44). Karnaval, yaşamın altüst olduğu, devinimsel ve zıtların

birbirini anladığı, bir arada yaşadığı, birbirine yansıdığı ve birbirini anladığı yerdir. Birbirinden farklı insanların karnaval meydanında bir arada ve özgür olduğu görülür.

Rızvanoğlu bu şekilde kopuk ve uzak olan her şeyin, tek bir uzamsal ve zamansal “nokta”da kesişmek zorunda olduğunu; bunun için gerekli olanın karnaval özgüllüğü ve karnavalın sanatsal uzam ve zaman anlayışı olduğunu ifade eder (Pala Güzel, 2016:19). Bahtin, Avrupa halklarının resmi edebiyatına son dört yüz yıldır hâkim olan yeni kanonun karakteristiğini, tamamen hazır, tamamlanmış, katı biçimde sınırlanmış, kapalı, şeffaf, birbirine kaynaşmamış ve bireysel gelişmiş beden olarak tanımlar.

Yeni kanonun bedeni tek bir gövdedir; iki gövdeliliğin hiçbir belirtisi yoktur onda; kendine yeter, yalnız kendi adına konuşur; onunla olan şey yalnız onunla ilgilidir. Bu yüzden onunla gerçekleşen tüm olayların tek bir anlamı vardır: burada ölüm yalnız ölümdür, hiçbir zaman doğumla karıştırılmaz, yaşlılık gençlikten koparılır; darbeler sadece belli bir bedeni incitir ve hiçbir şeyin doğmasına neden olmaz. Burada tüm etkinlik ve olaylar tek bir bireysel yaşam düzleminde ele alınır: aynı bedenin bireysel doğum ve ölümünün sınırları arasına kapanmışlardır; bu sınırlar, bu bedenin sınırlarında hiçbir zaman karşılaşmayan mutlak başlangıç ve sonun sınırlarıdır (Bahtin, 2016:355-356).

Grotesk, tarihte genellikle iki dönem arasındaki geçişlerde kullanılan bir yöntem olmuştur. Çünkü yenilik aramaya başlayan sanatçılar, yazarlar önceki sınırlarını aşmaya ve yeni bir yöntem ortaya çıkarmak için kalıpları zorlamaya çalışırlar. Grotesk sadece biçim olarak değil ortaya çıkışı da kesişim noktasında, sınırların arasındadır.

Buna karşıt olarak grotesk bedende ölüm, var olan herhangi bir şeyi sonlandırmaz, çünkü ölüm doğuran bedeni ilgilendirmez, tersine onu yeni kuşaklarda yenilemektedir. Grotesk bedenin olayları, sanki iki bedenin kesişim noktasındaymışçasına, hep bir ve bir başka bedenin sınırlarında gelişmektedir: bir beden ölümünü sunmaktadır, diğeri doğumunu, fakat tek bir iki gövdeli imgede buluşmaktadırlar (Bahtin, 2016:356).

Bir embriyonun insana dönüşmesi süreci gibi daima bir tamamlanmama, sürekli olma hali söz konusudur. Bu bağlamda ölüm ve doğum grotesk bedenin unsurlarından birisidir. Bir yapının başka bir yapıya dinamik bir şekilde morfolojik olarak dönüşümü görülür. Oluş, büyüme, yaşlanma, çürüme bu etkilerden bazılarıdır.

Yanıkaya, gülünç olabilecek bir sahne ile yaratılan groteskin korkutucu yanına vurgunun söz konusu olduğunu iddia etmektedir. Tabu ya da yasak olanla yüce olanın bir arada kullanılmasının neden olduğu korkunun, groteskin karnavallara özgü şenlik ve ihlal havasında yapıldığını gösterdiğini ifade eder. Bu durumun Freud’un “bastırılanın geri dönüşü”nden

kaynaklandığını belirttiği tekinsizlik hissi ile dünyanın çocuk gözleri ile algılanışından kaynaklandığını, özgürlüğün ise ilkel törenlerin kesin düzeni ve şenliklerle kutlamaların neden olduğu duygudan geldiğini belirtir (Yanıkaya, 2003:3). Yüce ve üstün olanın aşağı dünyaya çekilmesi ortaçağ şenliklerinin ana temasıdır. “Ortaçağda grotesk gerçek olmayanı acayip göstererek Tanrıya ulaşma çabası, romantizm aşamasında korkunun ve gülüncü yaratan unsurların oluşturduğu bir karşıtlıklar bütünü olarak görülmüştür” (Salihoğlu, 2016:55). Karnavalesk groteskin pek çok pratiğini buradan aldığı daha önce belirtilmiştir. Burada dikkat edilmesi gereken, insanın, korku ve üstesinden gelemediği güçleri bir nevi kendi düzeyine çekmesi, onları dönüşüme uğratarak algılayabilmesidir. Tedirginlik hissini ortadan kaldırmak için önce ortaya çıkartır ve gülünç bir hale getirir. Anlaşılmaz olan bu şekilde anlaşılır.

Bahtin’e göre alçaltma, grotesk gerçekçiliğin de temel sanat ilkesidir. Kutsal ve yüce olan her şey maddi-bedensel aşağı düzleminde yeniden anlamlandırılır ya da bu aşağının imgeleriyle kaynaştırılır ve karıştırılır (Bahtin, 2016:413). Groteskin görsel sanatlardaki uygulamalarında da bu durum daha anlaşılır bir şekilde gözlemlenebilir. Farklı olguların arasındaki sınırlar kaldırılırken, biçimler bozuma uğrattılır, birbirine eklenir, kutuplar değişir ya da fazlalaşır. Bu durum bir çocuğun öğrenme şekline, gözlerinden dünyaya bakmaya benzer.

“Grotesk imgenin sanatsal mantığı, bedenın kapalı, pürüzsüz ve nüfuz edilemez yüzeyini yok sayar; yalnızca fazlalık oluşturan çıkıntıları (filizleri, tomurcukları) ve delikleri, yani bedenın sınırlı uzamının ötesine uzanan ya da bedenın derinliklerine giren kısımlarını seçer. Grotesk, bedenın yalnızca dış değil iç uzuvlarını sergiler” (Pala Güzel, 2016:31). Grotesk, özünde dünyayı farklı bir şekilde algılama çabasına işaret etmektedir.

Bununla birlikte, groteskin algılama ile ilgili olduğu da bir gerçektir. Öyle ki, yapısal olarak hiçbir nedene dayanmadan da bir şeyın grotesk olarak görülmesi tamamen olasıdır. İnkı kültürüne yabancı olanlar heykellerini grotesk olarak niteleyeceklerdir, ama belki de korkunç ve uğursuzca şeytani bulduğumuz şey aslında korkunun, ıstırabın veya bilinmezlikten kaynaklanan endişenin bir ifadesi olarak son derece açık göndermeler yapan tanıdık biçimlerdir. Böyle bir durumda “grotesk” kelimesini kullanmamızın tek haklı dayanağı cahilliğimiz olacaktır ve daha yakın bölge ve dönemlerde de benzer örnekler görülmektedir (Kayser, 1981:181).

Grotesk, genel olarak bakıldığında gündelik konuşma dili dışında, sanatta güzel olanın, gerekli unsurlarından birisi haline gelmiştir. Tiyatro, edebiyat ve görsel sanatlarda kullanımı dışında bir algılama yöntemi olarak da insan yaşamında izleri, sanatın insan hayatındaki yeri ve anlamıyla ilişkisi dolayısıyla, neredeyse her yerde görülmektedir.

2.2. Groteskin Bileşenleri ve Teknikleri

Grotesk, sanat ve edebiyat türlerinde bir yabancılaştırma metodu olarak kullanılır. Bunun için gerçek dünyanın bir yansımasına ihtiyaç duyar. Bu dünyanın kurallarının, olgularının yapısını değiştirir, dönüştürür ve kendisine uydurur. Fantastikten farklı olarak gerçek dünya ile bağlantısını korur. Yalnız groteskin bazı yöntemlerinin kullanılması da bir eserin bütünüyle grotesk olarak adlandırılması için yeterli olmayabilir. Çünkü groteske sadece yöntem olarak başvurulmuştur. Eserin grotesk bir yapı kazanması için bulunduğu uzayın, groteski ortaya çıkaracak koşullarının da oluşturulması gerekmektedir. Grotesk gerçeklik burada ortaya çıkmaktadır. Özellikleri, anlamları birbiriyle kaynaşan, çarpıtılan, yer değiştiren unsurlar yine de içinden çıktığı dünyanın gerçekliklerini grotesk dünyaya taşırlar ve yeni bir anlam kazanırlar. Önceki dünyaya göre yabancı, gülünç, korkunç, tuhaf bir görünüme bürünürler (Yanikkaya, 2003). Örneğin bir el, grotesk dünyada el olarak kullanılmaya devam edebilir ama üzerinde gözler belirmiş, ayakla yer değiştirmiş ve kaynaşmış olabilir. Artık gören, yürüyen ve bir şeyleri tutup kavrayan bir organdır, fakat onu bir araya getiren unsurların gerçek dünyadan geldiği gerçeği değişmez.

Grotesk, birbiriyle uyumsuz görünen karşıtların kendilerine özgü bir dünya yarattıkları yerde ortaya çıkar. Bu karşıtları “birleştiren ilke hissedilir ama üstü örtülü ve tamamlanmamış” olarak algılanır. Normalin anormalle, kutsalın insanla, insanın insanüstüyle, yücenin bayağıyla ilişkisinde ortak olarak duran, aynı anda çoğul ve karşılıklı olarak özel yorumları doğrulayan bir tamlığın, bütünlüğün bulunması olarak algılanabilir. Çatışmaya konu olan güçlerin ya da çatışanların kendilerinden başka bir şeyi temsil edip etmedikleri ise, groteskin ortaya çıktığı yapıya göre değişim göstermektedir. İster zihinsel isterse bedensel olsun (soyut ya da somut), karşıtlar arasındaki mücadele gerçekliğin bütünlüğü parçasıdır. Hatta kendisidir (Yanikkaya, 2003:46).

Groteskin belirgin özellikleri ele alındığında iki uçluluk, biçim ihlali, çok dillilik ve oyunsu tarafı yöntem olarak öne çıkmaktadır. Bunların yanı sıra groteskin diğer nitelikleri bu yöntemler içinde konumlanmaktadır. Örneğin yabancılaşma, ihlalin ve iki uçluluğun sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. İki uçluluk, bir araya gelmesi imkânsız gibi görünen iki kutbu, aynı düzleme çekerek yeni bir biçim oluştururken aynı zamanda kutupların bir araya geleceği koşulları da ortaya çıkarmaktadır. Yüce olarak atfedilen bir olgunun nitelikleri, bedensel aşağının nitelikleriyle kaynaşırken bunun sebepleri gün yüzüne çıkartılır, mantık dizgesi belirtilir. Bahtin, yüksek ruhsal eylem, doğrumsa eyleminin maddi-bedensel düzlemine çevrilerek, burada alçaltılmakta ve aşağı edilmektedir der. Fakat bu aşağı edilme sayesinde sözcük bir tür yeniden doğmaktadır. Dahası burada altüst olmuş bedensel hiyerarşinin özel

topografik momenti de görülür: burada aşağı yukarının yerini alır. Aşağı ile yukarıyı buluşturan karşıtlık mantığı söz konusudur (Bahtin, 2016:342). Burada bahsedilen moment biçimsel olarak bir nesnenin işlevlerini devam ettirmesi, aynı zamanda da içsel niteliklerini de bir şekilde korumasıdır. Bahtin groteskin bedeni ayrı ve tamamlanmış bir olgu gibi kapatıp sınırlayan o boş yüzeyselliği göz ardı ettiğini ve bu yüzden de grotesk imgenin, bedenin yalnız dışsal değil, içsel özelliklerini de yansıttığını ifade eder. Bunlar, kan, bağırsaklar, kalp ve başka iç organlardır. İçsel ve dışsal özelliklerin genellikle tek bir imgede kaynaştığını belirtir (Bahtin, 2016:352).

Groteskte tuhafılık, zıt kutupların bir arada bulunmasından gelmektedir, fakat bu birliktelikte iki ucun, ne tamamen birleşmesi ne de tamamen ayrı olması söz konusudur. Karşıtlıklar birbiriyle çatışmaktadır. Bu durum aynı zamanda bir uyumu da gerekli kılar. Bu groteskin düalist yapısıyla ilişkilidir.

Doğan'a göre fiziksel olarak arada olma, "her ikisi de olma" durumu, bizi grotesk bedenin belirsizlik özelliğine götürür. Burada belirsizlik, fantastik ve gerçeğe yakının ayna anda bulunmasından doğan paradoksal karışıklıktan yaratılır (Doğan, 2018:94).

Sevda Şener, "Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi" kitabında modern dram'ın, insanın hayvansal yanı ile ruhunu bir araya getirmesinden ötürü, yüce ile groteskin doğal bileşimi olduğundan bahsetmektedir. İnsanın, bir yandan Hristiyanlığın dünyaya saldırdığı korkunun etkisi ile topraktan geldiğini bilmesi, bir yandan da ruhun ölümsüzlüğüne inanmasından ötürü tanrıya yönelmesi ikileminin, Romantizmin grotesk duygusuna varmasına sebep olduğunu öne sürmektedir. Ona göre grotesk, gülüncü ve yüceyi içerdiği için korkunç, aynı zamanda yaşamın üstün güzelliklerinden biridir (Şener, 2006:156). Grotesk biçimin farklı sanat alanlarında aynı amaçla kullanıldığı görülmektedir. Ortaya çıkartılan eserin yaşamın içinde ve özgün bir nitelikte olması, yaratıcılıkta sınırların ihlali ile mümkündür ve grotesk sınırlarda ortaya çıkar. Doğan bu durumu şu şekilde açıklar;

...Sınırlara meydan okuyan tekensiz ve grotesk beden; ölüm ile yaşam, nesne ve özne, teklik ve çokluk arasındaki sınırı belirsiz kılar. Farklılığı, heterojenliği, değişimi, yenilenmeyi ve bolluğu vurgular ve bozukluğu kucaklar. Dünyayla bütünlük ve birlik içinde olmayı gösterir. Klasik düşüncenin aksine, maddi olana ve ete vurgu yaparak bedenden ve süreçlerinden çekinmeyi engeller (Doğan, 2018:94).

Sarıkaya'ya göre; "Rönesans ve Romantizm döneminde olduğu gibi kötücül güçler açığa çıkmak için fırsat kollar. Kimi zaman biri kimi zaman diğeri öne çıkar ancak ikisi daima bir aradadır. Grotesk olanın yaşattığı katışıksız olmayan gülme; iğrenme, tikslenme, korku gibi farklı duyguları (eros ve thantosus) barındırdığı için böylesi bir belirsizlik alanındadır" (Sarıkaya, 2018:51).

Ortaya çıkan bu belirsizlik, tedirginlik ve gerilimi de yanında getirmektedir. Yanıkkaya, bir yapıda üyelerin birbirinden ayrılması için, kendi içlerinde düzgünce yerleştirilmesinin gerektiğini, fakat zihinsel ya da fiziksel her türden yerleştirmenin, groteski ortadan kaldıracığını ifade etmektedir. Groteskin, karşıt olarak belirtilen unsurlar arasında fazladan bir bağlantıya işaret ettiğini ve içinde “aynı” ile “farklı” arasında gergin bir oyunu ortaya çıkardığını öne sürmektedir (Yanıkkaya, 2003:56).

Grotesk, yazında da, sınırların kalktığı, farklı formların kaynaştığı biçimde işlemektedir. Biçimde farklı kavramların, kelimelerin anlamlarının, birbirlerinin yerini alması, birbirlerine kaynaşması, tamamlanmamış ve sürmekte olması gözlemlenir.

Groteski kullanan yazarların birçoğu, yaratımlarında sözel buluşlar kullanırlar. Bir ses, bir sözcük, bir deyim uyarıcı olur. Süsleme sanatında kullanıldığı gibi insan, hayvan, bitki ve mimari yapı arasındaki sınırlar dilde de kalkar. Kullanılan sözcüklerin yaşamlarını borçlu oldukları gerçeklikte ya da dildeki yerleri açıkça görülebilir. Grotesk olan, birbirinden çok uzak görünen sözcüklerin bir arada kullanılmasıyla ortaya çıkan sonuçtur (Yanıkkaya, 2003:62).

Metonimi, Jale Parla'ya göre “tamamlanmamış, bitmemiş, çağrışımları kapatılmamış metofoz” anlamındadır, Roland Barthes ise, “Metaforların tutunamadığı boşluğu metonimiler, anlamı hep açık, hep kaygan, hiçbir zaman tamamlanmayacak anlam imaları alır” şeklinde ifade etmiştir (Aktaran Yanıkkaya, 2003:64). Yanıkkaya, groteskin sürekli kayan, yer değiştiren metonimiye kullandığını öne sürmektedir (Yanıkkaya, 2003). Farklı dillerin bir arada kullanılarak, anlamlarından uzaklaşarak, yeni anlamlar türetmesi groteskin çok dilli yapısından dolaydır.

Groteskin en başta görünür olduğu biçim, yapının bozulduğu, deforme olduğu yerdir. Genellikle burada beden devreye girer. İnsan kendi bedeni üzerinden grotesk formları oluşturmuştur. İnsan - hayvan, insan bitki, insan - nesne karışımlarına görsel üretimlerde sık sık rastlanmaktadır. Bunun dışında hayvan insan yerine geçip diğer nesne, bitki gibi formlarla kaynaştırılan örnekler de vardır. İnsan bedeninin kullanılmasındaki amaçlar genellikle metaforik anlatımlar olmuştur. Bedensel atıklar, ağız, burun, kulak gibi yüzün kısımları belli anlamlara karşılık gelmektedir. Örneğin gündelik konuşma dilinde “burnunu sokmak” deyiminde, buruna fallus görevi yüklenmiştir ve bir aşağılama söz konusudur. Bedenin topografik yapısında girinti ve çıkıntılar, bu düzlemde kullanılır. Bahtin'e göre grotesk imgelerde başlıca rolü, ağız oynar ve topografik bedensel aşağıyla bağlantılıdır. Bu bağlantı aşağıya, bedensel yeraltına doğru açılan geçittir. Aralanan ağızla yutma (sindirme imgesi ile ilişkilidir) ölüm ve yıkımın ambivalent imgesidir (Bahtin, 2016:359). Burada kullanılan “ambivalent” kelimesi kararsızlık ve kafa karışıklığı gibi bir anlama gelmektedir. Groteskin ambivalentliği konusunda Kaleda'nın “Groteskin temel özelliklerinden biri, karşıt bağlantıların

birliğinden oluşan belli bir estetik, ontolojik ve aksiyolojik kafa karışıklığıdır” ifadesi biraz daha açıklık getirebilir (Kaleda, 2013:75). Beden groteskin adeta bir tuvali gibi işlev görmektedir. Bunun sebeplerinden birisi de bedenın aynı zaman da bir iletişim aracı olmasıdır. Her uzuv ve organ, işleviyle, konumlanmasıyla bir mesaj iletebilir.

Physis (doğa) ve gnomon (yorum) kelimelerinin birleşiminden oluşan fizyognomoni basitçe, “yüzden karakteri okuma sanatı” olarak tanımlanabilir. Çok eski çağlardan itibaren insan bedeni ile karakteri arasında bağlantı kurulmuş, bu eğilim iki yönde ilerlemiştir. Dolaysız fizyognomonik yöntemde insanın oranları dikkate alınırken, zoomorfik yöntemde insan ve hayvan bedeni arasında paralellikler kurulmuş ve insan karakteri benzerlik gösterdiği hayvanın karakterinden yola çıkılarak tanımlanmaya çalışılmıştır. (Doğan, 2018:44)

Ünlü Aycıl’a göre grotesk sanatın ayırt edici özelliği, olguları, bedeni, uzam ve zamanı belirlenmiş bir kategoriler düzleminde değil, dönüşüm, geçişim, başkalaşım sürecinde ele almasıdır (Ünlü Aycıl, 2002:25). Bedenin parçaları hem kendi içinde hem başka bedenlerle kaynaşabilir. Kaynaştığı beden bir hayvana ait olabilir. Uzuvarı bitkisel formlara dönüşebilir. Ortaya çıkan amorf yapının geçirdiği dönüşümler, groteskin yapısı gereği sonlanmaz ve devam eder. Burada bir nevi akışkanlık ve devinim söz konusudur. Bu durum somut olarak gösterilmediği durumlarda bile her an başka bir yapıya evrilebilir hissi uyandıracak şekilde yansıtılabilir. Rızvanoğlu’na göre, grotesk süslemelerde bitki, hayvan ve insan biçimleri etkileyici bir biçimde ele alınmış ve bu biçimler sanki birbirlerini doğuruyor gibi örülüdürler; varoluşun içsel deviniminin kendisi, bu bir biçimden ötekine geçişlerde, varoluşun daima yarım kalan karakterinde ifade bulur (Pala Güzel, 2016:33). Klasik kusursuz ve mükemmel beden anlayışına karşı çıkar, onu maddi bedensel aşağıya indirgeyerek farklı bir yorum getirir.

Spooner’a göre grotesk beden, tamamlanmamış bir bedendir: girinti ve çıkıntılarla parçalanmış, ayrılmış, tuhaf, abartılı ve hiperbolik bir beden; klasik bedene ya da ortaçağın pürüzsüz, tüm, tamamlanmış, dünyaya ve başka bedenlere kapalı baskın beden görüşüne tamamıyla karşı olan bir beden (Spooner, 2006:66-67). Grotesk bir anlamda doğaya ve doğal olana dönüşür. Doğada, çevresel koşullarında gereği olarak mükemmel olan nadirdir ve her zaman tamamlanmamış süreçler görülür.

Grotesk beden, kısaca vurguladığımız gibi, olmakta olan bedendir. Hiçbir zaman hazır, tamamlanmış değildir: hep yapılmaktadır ve kendisi başka bir bedeni yapar ve yaratır; dahası, bu beden dünyayı yutar ve kendisi de dünya tarafından yutulur. Bu yüzden grotesk bedende en önemli rolü, onun kendi kendinden gelişen, kendi sınırlarından çıkan, yeni (ikinci) gövdeye başlayan kısımları, yerleri oynar: rahim ve fallus. Grotesk beden imgesinde başlıca rol onlara aittir; başlıca olumlu abartma, hiperbolleştirmeye

onlar karşılaşır; bedenden ayrılabilir ve bağımsız bir yaşam sürebilirler, geride kalan bedenlerini ikincil bir şey olarak gizledikleri gibi (Bahtin, 2016:351).

Groteskin uygulandığı figürün, bedenin işlevsel organlarına bakıldığında her ne kadar tamamlanmamış olması gözlemlense de izleyici buradan bir kaniya, yanıtı varabilir. Edward ve Grauland, grotesk ve tekinsizliğin, hem içsel bir durumla ilgili olan belirsizliği yansıttığını hem de yabancılaşmadan ve uzaklaşmadan, teröre ve kahkahaya kadar bir dizi yanıt üretebildiğini ifade etmektedir. Groteskin, oryantasyon bozukluğu, kayıtsızlık, karışıklık ve şaşkınlık deneyimleriyle maddi dünyadan esrarengiz gizem alemine geçme gücüne sahip olduğunu öne sürmüştür (Edwards ve Graulund, 2013:5-6).

Rabelais'in Gargantua ve Pantagruel eseri üzerinden Bahtin, groteskin bedensel topografisi ile ilgili olarak; "Bereketli derinliklerden ve üretici çıkıntılardan oluşan beden hiçbir zaman dünyadan belirgin biçimde kopamaz: ona katılır, onunla kaynaşır ve birleşir; onda (Pantagruel'in ağzında olduğu gibi) yeni bilinmeyen dünyalar gizlidir" der (Bahtin, 2016:376).

Başkalaşım, hibritleşme ve diğer grotesk süreçlerden geçen beden, farklı anlamlar kazanarak yeniden doğar fakat bu dönüşümler doğumdan sonra da devam etmektedir. Bahtin, insan bedenindeki organların, grotesk imgedeki rollerini şu şekilde anlatır:

İnsan yüzünün tüm kısımları arasında grotesk beden imgesinde özsel rolü ağız ve özellikle fallus yerine geçen, burun oynamaktadır. Başın, kulakların ve yine burnun biçimi ancak hayvan biçimi ya da eşya biçimi aldığı zaman grotesk bir karakter kazanır. Gözler ise grotesk yüz imgesinde hiçbir role sahip değildir. Gözler insanın, grotesk için önemli olmayan, saf bireysel ve deyim yerindeyse kendine yeterli içsel yaşamını yansıtır. Groteskin sadece dışarı fırlamış gözlerle yakınlığı vardır, yani o bedenden çıkan, uzaklaşan koşan her şeyle, bedenin sınırlarından uzaklaşmaya yönelen her şeyle ilgilenmektedir. Groteskte her tür fişkırmaya ve dallanmaya, bedeni sürdüren ve onu başka bedenler ya da beden dışındaki dünyayla ilişkilendiren her şeye özel bir önem verilmektedir. Bunun dışında, patlak gözler, saf bedensel bir gerilime tanıklık ettikleri için groteski ilgilendirirler. Fakat yüzde grotesk için en önemli şey ağızdır. O hepsine hâkimdir. Grotesk yüz, özünde, aralanan ağıza indirgenmiştir, geri kalan her şey bu ağız için, bu açılmış ve yutan bedensel uçurum için sadece bir çerçevedir (Bahtin, 2016:350-351).

Bahtin'in deyimiyile bedensel dramın eylemleri olan yeme, içme, terleme, kusma, dışkılama, sümükürme, çiftleşme, doğurma, büyüme, yaşlılık, hastalık, ölüm, parçalanma, çürüme insan ve doğanın sınırlarında gerçekleşen olaylardır; bunlar yaşamın başı ve sonunun birbirinden ayrılmayacak şekilde içe içe olduğunu göstermektedir (Bahtin, 2016:351). Bu eylemler grotesk imgede, maddi-bedensel aşasının metaforik anlatımında başvurulan belirti ve

olgulardan bazılarıdır. Grotesk, iğrenme tepkisiyle anılan bu eylemlerin sıradan ve insana ait özellikler olduğunu, yansıtılan yapıtta oluşturduğu bozulma, çarpıtma ve kaynaştırmayla, daha doğrusu sınırları ihlal ederek ifade eder. Bu sınırlar bireylerin, toplumun içinde yaşadığı kültür, gelenek ve sahip olduğu mantık dizgesinde kabul gören olgulardır.

Burjuva toplumu ile içselleşmiş birçok hibritleştirme yönteminin “belirlenmiş göstergebilimsel (semiyotik) bir sistemde yeni kombinasyonlar ve garip dengesizlikler” üretmesiyle, geleneksel rafine/kaba, yüksek/alçak veya medeniyet/yabanıllık gibi karşıtlıklar aşılacaktır. Liminal (eşiksel) fenomen sayılabilecek bu tarz bir grotesk, mantıksal zıtlıkların uyumunu bozacaktır. Bu liminal (eşiksel) formla birlikte grotesk hem bedensel hem de acayip veya tekin olmayanla ilişkilendirdiğimiz kavramsal biçim oyunundan ayrılacaktır (Edwards ve Graulund, 2013:6).

Bedenin, grotesk süreçten geçişinde uğradığı yapısal değişiklikler, yeni ve değişken bir yapı ortaya çıkarırken, mevcut mantıksal ilişkilere uyum sağlamaz. Doğal süreçlere bir dönüş söz konusudur, aslında olması gerektiği gibi tamamlanmayan ve sürekli devam eden bir oluş halindedir. Sadece form değişir ama varlık başka şekillerde devam eder.

...Grotesk ve folklor gerçekçiliğinde, tekhücreli organizmaların ölümü sırasında olduğu gibi, geriye ceset kalmaz (tekhücreli organizmanın ölümü çoğalmasıyla olur, yani iki hücreye, iki organizmaya, tüm “ölü kalıntılardan” arınmış olarak ayrılmasıyla), burada yaşlılık gebedir, ölüm yüküdür, sınırlı karaktere sahip, donmuş, tamam olan her şey kabuk değiştirmek ve yeniden doğmak için bedensel aşağıya atılır (Bahtin, 2016:63).

Grotesk bir biçimde, kavramının gözlemlenebilen belirtileri eseri grotesk olarak nitelendirmeye yeterli olmayabilir. Burada daha önceden de değinildiği gibi sürekli olma durumunu sağlayan unsurlar belirleyici olacaktır. Ergül bu durumu şu şekilde açıklar;

Çatışma, karşıt ikilikler, hareket ve dönüşümler, bedenler, tuhaf görüntüler, korku ve gülünç olanın etkileri hep imgeye yüklenebilecek özelliklerdir. Kavram devreye girdiğinde, ister istemez bu özellikleri ve oluşu dondurmak zorunda kalır; imgesel boyutu ise bütünüyle dışarıya atmıyorsa bile zenginliğini azaltıp yoksullaştırır. O zamanda grotesk, grotesk olmaktan çıkıp o şaşırtıcı ve yıkıcı özelliğini kaybeder. ...Şaşırtıcı, tuhaf olan, tekinsiz olan, daima oluş halinde olup kesin bir sabitliğe asla geçmeyen ve tam olarak nasıl ve nerede konumlandıracağını bilemediğimiz bir özne

ve nesneye yönelen kuramsal bir bakış gereklidir. Çünkü ancak bu özellikleri taşıyan bir kuramsal bakış grotesk olanı üretebilir (Pala Güzel, 2016:49).

Tekinsizliğin ortaya çıktığı alanlar aynı zamanda groteskin de oluşturulabildiği sınırların arasındadır. Bu durum insanın yerini değiştirmesinde ya da bedeninde alışık olduğu uzuvların, kısımların, değişmesi, dönüşmesi veya yok olmasında yaşadığı duygular gibidir. Alışık olunan, mantıklı bulunan kanonun aşılması, terk edilmesi söz konusu olduğunda tedirginlik ortaya çıkar. Çünkü yeni olan bilinmezdir, tahmin edilemeyendir. Yavuz bu durum için; “Karakterler, bedenler ve çevre her an değişmeye müsaittir. Grotesk beden gibi grotesk mekânlar da her ne kadar sınırlarla çevrelenmiş olsa da ani gelişmeleri sunarlar. Bu sınırları güçlendirmek şöyle dursun onları öngörülemeyen, değişken ve geçici niteliğinden ötürü ihmal eder. Tıpkı korku filmlerindeki birden bire çatlayan duvarlar, patlayan camlar ve açılan kapılar gibi” der (Yavuz, 2018:49). Gülünç ve korkunç olarak tanımlanmaya çalışılan groteskin bu etkilerinin kaynağı, değişim, yeni, beklenmeyen ve bilinmeyenle olan ilişkisinde saklıdır. Aynı zamanda ortaya çıktığı süreçte, asla tamamlanmayan yapısı her zaman bir eksiklik hissini ortaya çıkarır. Bu durum gülme veya korku ile karşılanan bir yüzleşmedir. Giovanni Scognamillo “Dehşetin Kapıları” isimli çalışmasında, en belirgin korku nesnesinin Orta Avrupa’dan, doğuya kadar geniş kültürel coğrafyada, “değişim” olduğunu ifade eder ve ay doğarken kurtlaşan adam, kan içen yarasaya dönüşen kadın, canlanan kerpiç heykel gibi Orta Avrupa’dan korku izleklerini örnek vermektedir (Scognamillo, 1994:10).

Kozmik korkunun, ölçüsüzce büyük ve ölçüsüzce güçlü olan karşısındaki korkunun önemli rolünü değerlendirmeye girmek kaçınılmazdır: en eski mitolojilerde, dünya görüşlerinde, imge sistemlerinde, dillerin kendisinde ve onlarla bağlantılı düşünce biçimlerinde yer alan yıldızlı gök, dağların maddi kütleleri, deniz karşısındaki ve kozmik oluşumlar ve doğal felaketler karşısındaki korkular. Geçmişin kozmik oluşumlarına ve gelecekteki birtakım bulanık kozmik altüst oluşlara yönelik canlı bir bellek, insan düşüncesinin, dilinin ve imgelerinin temelinde yatmaktadır. Bu kozmik korku, kendi içinde kesin bir anlamda mistik değildir (çünkü bu korku maddi-büyük ve maddi-yenilmez güçler karşısında duyulmaktadır), insanı ve bilincini baskılamak amacıyla tüm dinsel sistemler tarafından kullanılmaktadır. Fakat halk yaratıcılığının en eski imgelerinde bu kozmik güçlerle savaşım, kozmik yıkım ve kayıp kehanetleri ve bunların anılarıyla savaşım da ifade bulmaktadır. Bu savaşla ilişkili halk imgelerinde, gerçek insani korkusuz öz bilinç de geliştirilmiştir. Kozmik korkunun tüm biçimleri ve dışavurumuyla yapılan savaşım soyut bir umuda, ruhun ebediliğine değil, insanın kendisinin maddi ilkesine dayanmaktadır. İnsan sanki kozmik öğeleri (toprak, su, hava, ateş) kendi içinde, kendi bedeninde bularak ve canlı biçimde hissederek özümsemiştir; kozmosu kendi içinde hissetmiştir (Bahtin, 2016:371-372).

İnsanın gökyüzüne bakıp yalnız ve güçsüz hissetmesi, gökyüzünde meydana gelen doğa olayları karşısındaki korkuları, aşağıda ve savunmasız olmasından kaynaklıdır. Bahtin'e göre, "kozmetik korku daha derin ve özsevidir; sanki insanlığın atasal [doğurgan] bedeninde gizlenmektedir, bu yüzden dilin, imgelerin ve düşüncenin temelinde yatmaktadır" (Bahtin, 2016:372). Groteskin korku unsurları, Bahtin'in de burada sözünü ettiđi gibi insanın içinde yaşadığı kozmosun bütün güçlerine karşı ayakta durması ve kendini güvende hissetmesi için bir meydan okuma içermektedir. Burada kilisenin bir zamanlar İsa temsillerine izin vermesi gibi bir durum söz konusudur. Sanat bir kavrayış ve yorumlama biçimidir. Grotesk, sanatla birlikte insanın korkularını zihninden çıkarıp onlarla yüzleşmesine aracılık etmektedir. Bütün kozmik güçleri kendi seviyesine çeker, sıradanlaştırır, anlar ve onları bu şekilde yener.

Burada kendi içinde maddi kozmosu özellikle de bedeninin yine maddi elem ve dışlamalarındaki doğal öğeleriyle duyup özümsemenin altını çizmek gerekmektedir: yeme, dışkılama, cinsel yaşam eylemlerinde; tam da bunlarda kendini bulmaktadır ve kendi bedeninin derinliklerinde yer, deniz, hava ateş ve de tüm görünüşleriyle bütün dünya maddesini duymakta ve onu özümsemektedir. Gerçekten bedensel aşağı imgelerine hâkim bir mikrokozmetik anlama sahiptirler (Bahtin, 2016:373).

Groteskin ortaya çıkışında bütün bu abartma, ölçüsüzleştirme, bozulma, hiperbolleştirme, aşırıya kaçma gibi etkiler oyunsu bir şekilde ele alınmaktadır. Bu durum dünyayı bir çocuk gözüyle yorumlamak gibidir. Dolayısıyla oyunu gerektirir ve bu süreç çocukların algılamasına benzer bir şekilde işler. Oyun, insanın erken yaşlarda, olguları, olayları, eylemleri ve nesnelere zihninde kavrayabilmesi, içselleştirebilmesi için gerçekleştirdiđi bir tür deneyimlemedir. Huizinga; "Oyunun varlığı, bizim evren içindeki konumumuzun mantıküstü karakterini sürekli ve en yüksek anlamıyla ortaya koymaktadır" der (Huizinga, 2006:20).

Oyun ne tam bir ciddiyet ne de ciddiyetsizlik içeren bir aktivitedir. Burada gerçek olmayan fakat gerçeğin yanı başında olan bir alanda gerçekleştirilen ve oyuncuların gerçek hayattakinin aksine eylemsel doyuma ulaşma çabasının söz konusu olduđu bir deneyim söz konusudur. Bu eylemsel doyum çocuklarda enerjinin bu alana yönlendirilmesiyle gerçekleşir. Oyuncu bu alandan tecrübelerle ve zihinsel olarak rahatlamış olarak ayrılır. Groteskin de yarattığı, gerçeğin yanı başındaki alanda gerçekleşen olaylar, oyunun pratiklerini andırmaktadır. Grotesk de bu alanda devamlılığı olan bir oyun kurgular ve deneyimler sunar. Fakat oyunsu olması da tek başına grotesk imgenin gereklerinden birisi değildir. Ergül bu durumu aşağıdaki şekilde açıklamaktadır;

Groteskin temel özelliđi olarak, komik ve korkunç olanın birlikteliđi gösterildiğinden bu birlikteliđin pek çok durumda yeniden üretilmesi de mümkün olmalı. Fakat bu

karşıt birlikteliğe eşlik eden groteskin bir başka özelliği olan, dünyanın uyumsuzluğu ve canavarca yapısı ortaya çıkmadığında, sadece komik ve korkunç olanın varlığı groteskin oraya çıkmasına yetmez. Korkunç ve oyunsu olanın ardından tuhaflık duygusunu yaymaktan geri durmayan yabancılık, uyumsuzluk ve tekinsizlik de olmalı (Pala Güzel, 2016:44).

Groteskin oluşturulma ve ifade biçimleri, kavramın kendisi gibi güncellik gösterebilir. Yukarıdaki açıklamaların pek çoğu günümüze kadar yapılan araştırmaların sonucu olduğu gibi groteskin farklı dönemlerde uygulama alanlarının, yorumlanma biçimlerinin daha da geniş bir şekilde yaygınlaştığı, dönüştüğü görülmektedir. Grotesk, yeniyi aramak adına sınırları zorlaması yönüyle, ilerleyen zamanlarda farklı sanat disiplinleri ortaya çıktığında dahi bir şekilde tekrar başvurulmuş bir biçim olacaktır.

2.3. Resim Sanatında Grotesk

Resim sanatında groteskin uygulanması Rönesans döneminde ağırlık kazanmıştır. Rönesans'tan önce duvarlardaki freskler ve tabloların kenarlarında süsleme olarak kalan grotesk figürler artık eserin merkezine doğru yol almaktadır. Daha sonra sanattaki yerinin önemi anlaşılınca 17. Yüzyılda tabloların merkezine yerleşir. Goodwin, duvar, tavan, sütun ve diğer mimari yapılar üzerine resmedilen grotesk desenlerin çeşitli organik, düzenli, metamorfik ve saf hayali formlar olarak iş gördüğünü ve bu formların düzensiz, beklenmedik kombinasyonlarla, ölçüyü göz ardı eden ve ana fikirle ilgisiz bir şekilde bir araya getirildiğinden söz etmektedir. Bu desenlerin, belirgin bir tematik ima olmaksızın, fantezi oyunu ve görsel hazza doğrudan referans, biçimciliğe, simetriye ve klasik mimari/tasarıma karşı konumlanmış bir kültürel perspektife ait gibi olduğunu ifade eder (Goodwin, 2013:3).

Kayser, groteskin yaratıcı süreç, sanat eserinin kendisi ve kabulü olarak üç farklı alana uygulanan temel bir estetik kategori yapısının göstergesi olduğunu, bu alanların genel olarak tüm üretim biçimlerinin aksine, kelimenin tam anlamıyla "yaratılan" sanat eserinin karakteristiği olduğunu öne sürer (Kayser, 1981:180). Grotesk olarak kategorize edilen resimlerde daha önce anlatılan bileşenler kendisini belli etmektedir. Bu bileşenlerden hiperbolleştirme, abartma, ölçsüzlük karikatürün yöntemlerinden birisidir. Fakat karikatür başlı başına grotesk sayılmamaktadır. Bahtin'e göre karikatürler, gerçek groteskte bulunmayan yüzeysel alaylardır (Bahtin, 2016:349). Bu durum bir karikatürün grotesk olmayacağı anlamına gelmez. Grotesk yalnızca abartıyla oluşturulmazken karikatür buna olanak sağlayabilir.

Grotesk resimlerde karşılaşılan bitki, hayvan ve insan birleşimleri ve kaynaşmaları sık kullanılan unsurlardır. Bu unsurlarda özellikle bitki formlarının kaynağını orman temsil etmektedir. Orman, grotesk bir yapı barındırır.

Bitkilerin dünyası da çok sayıda motif sunar, üstelik sadece dekoratif grotesk için de değil. Karmaşık yapısı ve tekinsiz ihtişamıyla orman – ki içinde doğa bitkiler ve hayvanlar arasındaki farkı silikleştirmiş gibidir – abartısız bir şekilde çok grotesktir. Genişleyen bir mikroskop ya da organik varlıklara bir bakış grotesk biçimler ortaya çıkarır. Serenus Zeitblom ve Adrian Leverkühn'ün Adrian'ın babasının akvaryumunda keşfettiği şeyi Alfred Kubin gerçek hayatta tecrübe etmiştir. Paul Klee de bir defasında Napoli akvaryumunda elde ettiği görüntülerden rahatsız olduğunu itiraf etmiştir. (Kayser, 1981:183)

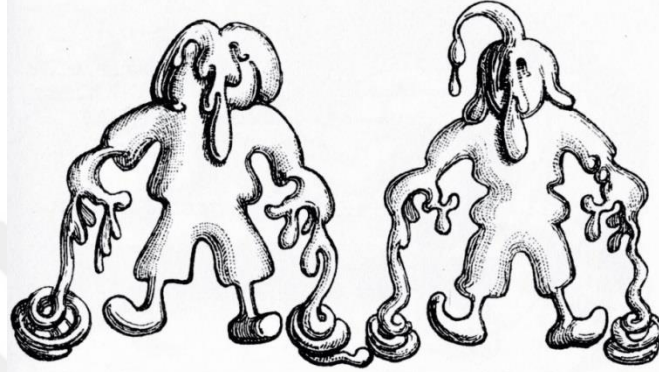
İnsana göre sınırsız gibi görünen ve belirsiz niteliğinden dolayı tekinsizlik yaratan deniz de grotesk bir yapı için ekolojisiyle birlikte oldukça zengin olanaklara sahiptir. Orman ve deniz gibi modern dünyada da bu tekinsizlik hissi grotesk resim için pek çok alan oluşturabilir. Burada endüstrinin de yarattığı belirsizlik ve insan yaşamındaki tehlikeli süreçlere kattığı deneyimler de oldukça etkilidir. Dolayısıyla insan ve makinelerin kaynaştığı yazınsal ve görsel bazı eserler bu sürecin kültüre etkisiyle ortaya çıkmıştır.



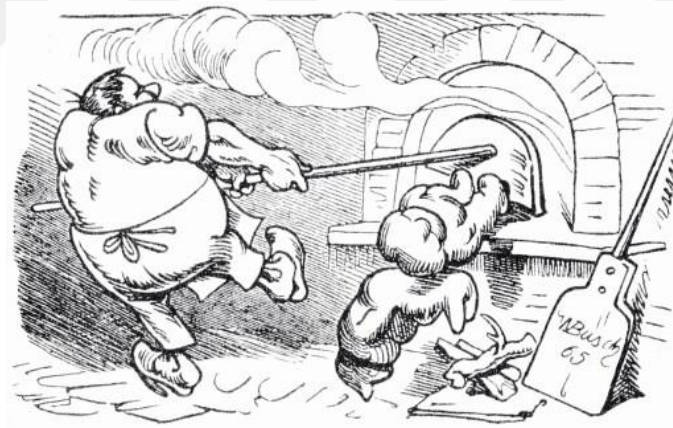
Resim 6: N.C. Wyeth, 1922, Sea Monster

Groteskin karakteristik motifleri kendi tehlikeli yaşam süreçlerini gözler önüne seren tüm araçları da içinde barındırır. Wilhelm Busch'un işaret edilen objelerinin yerini, başta gürültülü motorlu taşıtlar olmak üzere, modern teknolojinin ürünleri almaya başladı. Organik ve mekanik öğelerin karışımı, geçmişte orantısızlığın etkisi gibi kolay bir sonuç önerir (ortaya çıkarır). Modern resimlerde, uçaklar devasa yusufçuklar şeklinde belirirler - veya tam tersi, yusufçuklar uçak formunda - ve tanklar da canavarımsı (korkunç büyüklükte ve çirkinlikte) hayvanlar gibi hareket ederler. Bu teknik görünüme (donanıma) modern insan öylesine aşınadır ki; araçların kötücül yok

ediciler olduğu ve yaratıcılarını yendikleri bu “teknik” groteski düzenlemede zorluk çekmez. Mekanik obje hayata getirilerek yabancılaştırılır; insan ise hayattan mahrum bırakılarak. Groteskin en yaygın motifleri; yüzleri maskelenerek donmuş; kuklalara, ipli kuklalara ve otomatlara dönüşen insanlardır. Zamanla karakteristik özellikleri değişse de, süslü grotesk maskelerden günümüze tema yaygın olarak kullanılmıştır (Kayser, 1981:183).



Resim 7: Wilhelm Busch, T.y., Max ve Moritz Altıncı Şaka

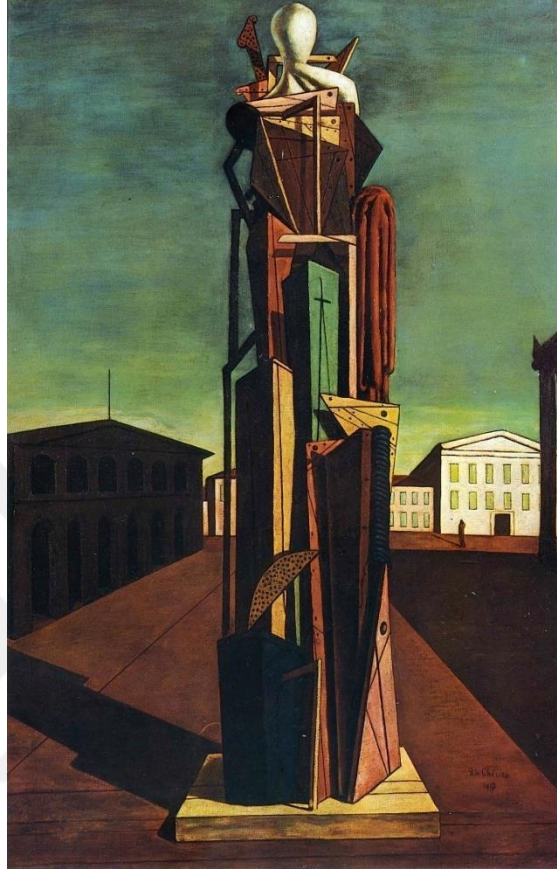


Resim 8: Wilhelm Busch, T.y., Max ve Moritz Altıncı Şaka

Giorgio de Chirico'nun resimlerinde modern groteskin etkileri daha net görülmektedir. Mekanik ve geometrik şekiller ile insan ve toplumu kaynaştırır.

...Chirico'nun resimlerinde, dünyanın tuhafılığı uğursuz bir aşırılık alır ve hayat mekanik incelemeye sıkışmıştır durumdadır. Bu cisimleri saran hava o kadar incedir ki, nefes almak zorlaşır. Keskin çizgiler ve pürüzsüz geometrik yüzeyler organik yaşamın üzerine yerleştirilmiştir. Chirico'nun karakteristik özelliği, Yapıtlarında heykellerin ve mankenlerin insanların yerini almasıdır. Otomata ve balmumu bebeklerinin eski Romantik motifi böylece İtalyan ressam tarafından canlandırılır.

Chirico'nun İşleri'nde dünya görüşümüzün bilinen düzenini tahrip eden, organik ve mekanik elementlerin karışımı olan âlemlerin kaynaşmasının da görüldüğü fark edilmektedir (Kayser, 1981:170).



Resim 9: Giorgio de Chirico, 1917, The Great Metaphysician

Bazı grotesk resimlerde kavramın gülünç, şakacı özelliği ayrıntı olarak verilebilir ve bu haliyle merkezdeki konuya ikilik yaratır, konumunu sorgular, rahatsızlık verir. Bryant'ın çalışmasında Markman Ellis, Henry Fuseli'nin resminde yer alan at figürü üzerinden şakacılığı şu şekilde ifade eder: "At figürü o halde resmin ismindeki bir şaka ya da cinastır: başlığı merkeze çekmekten çok, onu rahatsız eden bir yorumlamadır. Nightmare isimli resim Gotik'in ifade edilmemiş ya da tarifi mümkün olmayan temaları nasıl da şaka ve cinas gibi aşırı, süslü, retoriğe dayalı jestlerle ifade ettiğini gösteren etkili bir örnektir" (Aktaran Bryant, 2017:19).



Resim 10: Henry Fuseli, 1781, The Nightmare

Herbst, Goya'nın grotesk olarak tanımlanan çalışmaları hakkında, ister gerçek dünyanın çarpıtılması ister tamamen başka bir grotesk dünyanın temsili olsun, sanatında bir nesnenin karikatür olup olmadığını söylemenin zor olduğundan söz etmektedir (Herbst, 1999:68).



Resim 11: Francisco Goya, 1810-1820, Against the Common Good

Sanatçıların resimleri her ne kadar grotesk bileşenleri barındırsa da eserin grotesk olup olmaması, kavramın serüveniyle de ilgili olarak, önemli değildir; kavramının izleyicilere ve yaratıcılığa etkisi, kültüre katkısı önem arz etmektedir.

Sanat tarihi hâlihazırda Hieronymus Bosch'un resim dilini deşifre etme çabası içindedir. Eğer başarılırsa, o zaman Bosch'un resimlerini, kelimenin genel (tam) anlamıyla grotesk olarak düşünmediğine ve muhtemelen batı (Occidental) grotesk tarihinde eşsiz olan eserlerinden kaynaklanan etkinin de aslında bir yanlış anlamaya dayandığına dair elimizde kanıtlar olabilecektir (Kayser, 1981:181).



Resim 12: Hieronymus Bosch, 1512 - 1515, The Haywain Triptych

Bosch ve Bruegel gibi Rönesans ressamlarının, eserlerinde kaos, tamamlanmama durumu ve düzensizlik gözlemlenir. Kompozisyonlarına düzensizliğin ve tahribatın coşkusu hâkimdir. Sarıkaya'ya göre; "İki karşıt dünyanın bir arada ve mücadele içinde gösterilmesindeki grotesk durum bir tür "trajik delilik" olarak ifade edilir. Rönesans döneminde grotesk, Tanrı ile Şeytan arasında galibi olmayan mücadelede ve daimonik dünya ile somut maddi dünyanın bir arada sunulmasıyla açığa çıkar" (Sarıkaya, 2018:18).



Resim 13: Pieter Bruegel, 1561, Dulle Griet

Resimde grotesk biçimlerin uygulanmasında bir başka esin kaynağı da mitoloji olmuştur. Yunan mitolojisi ve efsanelerindeki yaratıklar genellikle hayvan ile insan melezi şeklinde tasvir edilmiştir. Bu yaratıklar öykülerde ötekiyi, insanların korkularını temsil ederler. Saçları yılanlardan oluşan kadınlardan (Gorgonlar) Medusa göz göze geldiği erkekleri taşa çevirir ve Perseus tarafından öldürülmüştür (Doğan, 2018:103).



Resim 14: Arnold Böcklin, 1878, Medusa

Doğu mitolojisindeki cinler ve şeytanların yer aldığı grotesk eserlerden örnek olarak ne zaman yaşadığı ve kim olduğu tam olarak bilinmeyen gizemli ressam Mehmet Siyah Kalem'in eserleri verilebilir. "Siyah Kalem'in resimlerindeki demonlar/iblisler ya da iblis kıyafeti giymiş şamanlar arasında ayırım yapılmaz. Çünkü büyü ritüeli içinde şaman, kendi yüzünü maske ile gizleyerek kendi benliğinden sıyrılır ve başıboş dolaşan ruhların somutlaşmış kimliği ile özdeşleşir. O artık insan gibi konuşmaz, ruhların sesiyle çılgın atar" (Karayel Gökkaya, 2013:134).



Resim 15: Mehmet Siyah Kalem, T.y., Mehmet Siyahkalem'in İsimsiz Demonları

Romantikler savaş ve toplumsal infialler sonucunda meydana gelen ruhsal bunalımlar sonucunda doğayla ilgilenmeye başlamışlardır. Bunun sebebi doğayı dönemin sorunlarından uzaklaşabilecekleri ve kendileriyle baş başa kalabildikleri bir alan olarak görmeleridir. Bu yüzden grotesktekin insan, bitki ve hayvan motifleri Romantizm dönemindeki sanat anlayışı tarafından ilgi çekici bulunmuştur. William-Adolphe Bouguereau'nun "Dante'nin İlahi Komedyası" sını konu edindiği "Dante and Virgil in Hell" tablosu bu dönemin grotesk olarak ifade edilen eserlerindedir. Cehennem alt-üst olmuş bir dünyadır. Grotesk figürler barındırmaktadır. Czachesz'e göre "Cehennem iki uçlu, belirsiz ve tamamlanmamış, devam eden doğasını korur. Sonsuza dek hareket halinde olan bu alt-üst evren, içinde yaşayan lanetli ruhlar, şeytanlar ve eziyet dolu meleklerle doludur. Cehennem, aynı zamanda doğum ve ölümün ambivalent işlevini barındırır" (Czachesz, 2012:20). Michelangelo'nun Martin Schongauer'in gravüründen esinlenerek yaptığı Aziz Antonio'nun Azabı tablosunda da cehennemden gelen şeytanların

saldırısına uğrayan Aziz Antonio resmedilmiştir. Şeytanların yapısındaki grotesk öğeler dikkat çekmektedir.



Resim 16: William-Adolphe Bouguereau, 1850, Dante and Virgil in Hell



Resim 17: Michelangelo, 1487-88, The Torment of Saint Anthony (Ayrıntı)

Modern dönemde sürrealist ressamlar grotesk imgelerden faydalanmışlardır. Max Ernst'ün Nature at Dawn (Evensong) tablosu groteskin erken dönemlerindeki süs anlayışını resmin ana unsuru haline getirerek oluşturduğu kompozisyonlardandır. Resimde bitki, insan ve hayvan formlarının akışkan bir biçimdeki füzyonuna tanık olunur.



Resim 18: Max Ernst, 1938, Nature at Dawn (Evensong)

İnsan hayatında sanatın, tasarımın, edebiyatın kapladığı alan ve öneminden dolayı groteskin kültürdeki konumu oldukça önemlidir. Bir imgeleme biçimi olarak sanat ve tasarıma etkisi oldukça fazladır. Modern dünyanın yeni güçlerini, yeni korkularını keşfetmek, anlamak ve onları yenmek için grotesk, tarihinde daha önceleri olduğu gibi dönem dönem gündeme gelmesinden öte, zamanla estetiğin önemli bir parçası haline gelmiştir. Grotesk, eserlerdeki düşünsel altyapının derinliğini artırır ve dilini zenginleştirir. Çerçevesine hapsolan kompozisyonların zihindeki sınırlarını kaldırır ve anlatımı güçlendirir. Grotesk bu dünya ile bağlantısını korurken, başka dünyalara ve bambaşka formlara kapılar açar.

3. BÖLÜM: BİLİMKURGU ve GROTESK

3.1. Bilimkurgu ve Groteskin İlişkisi

İnsanların dünyada ekolojik sistemdeki karşılaştığı biyolojik sistemlerin ve nesnelerin dışında, mikro ve makro kozmostaki keşifleriyle groteskin görsel zenginliği daha da genişlemiştir. Dünyayı bulunduğu yerden algılayan insan, ulaşamadığı ve göremediği yerler hakkında varsayımlarda bulunmuş, hayal gücünün desteğini almıştır. Kimi zaman etrafındaki nesnelere, olguları grotesk bir şekilde ele alarak farklı algılamak ve yeni bir bakış açısı geliştirmek istemiştir. Buradan yola çıkarak tasarımlar yapmıştır.

Bilimkurgunun niteliklerine bakıldığı zaman groteskin yöntemlerine benzerliği fark edilir. Bu durum bilimkurgunun da grotesk gibi var olan verilerin yetersiz kaldığı yerde, sınırlara meydan okuyarak yeninin peşinden koşmasıdır. Buradaki yeni, salt teknolojik ve kültürel yenilikler olarak düşünülmemeli, insan zihninin üretkenliği ve çevresindeki sorunlara içgüdüsel yaklaşımı ile ilişkilidir. Dolayısıyla insanın sorunları algılaması ve üstesinden gelmesi, onları anlayabileceği düzeye, bir nevi, groteskte olduğu gibi, aşağıya çekerek çözümlemesiyle, tekrar üretmesiyle olanaklıdır. Bülent Somay bu konuya “Tarihin Bilinçdışı” adlı eserinde şu şekilde bir açıklama getirmiştir:

Bilimkurgu, yalnızca doğal olanın, bilin(e)meyenin, Gerçek’in, bilimsel bir müdahale fantazisi yoluyla tanıdık, evcil alana çekilmesinden ibaret değildir. Yani elektrik gibi, daha önce mitolojinin elinde olan bir (yıkıcı) gücü kendi ellerimize alma, Zeus’un yıldırımlarını minik bir pil yoluyla denetleme fantazisinin getireceği kendine güven duygusunun öyküsü değildir bilimkurgu yalnızca. Aynı zamanda *kendimiz* dediğimiz şeyin bir yanını, yani bedenimizi de *Gerçek olarak* algılamamızın ve onu da (tıpkı elektrik örneğinde olduğu gibi), kendimizi dışsal bir saf akıl konumuna yerleştirerek “denetlemeye” çalışmamızın fantazisidir aynı zamanda. Bilimkurgu, Aydınlanma’nın zihin/beden ya da ruh/beden ikiliklerini yeniden üretmekle kalmaz, bu ikilikleri problematize eder (Somay,2015:54).

Bilimkurgu özellikle korku ile iç içe geçen anlatılarda, insan bedeni üzerinden tasarımlara kapı aralar. Bu tasarımlar, korku ve bilimkurgu arasında bağlantılara dayalı olarak bedenin grotesk anlatımıyla ele alınır. Bunlar biyolojik korku, bedensel korku gibi alanlardır. Grotesk bedenin bilimkurgu ile olan ilişkisini kurarken Fantastik’in tanımının anlaşılması gerekmektedir. Çünkü fantastik tamamen bu dünyadan ayrı iken grotesk gerçek dünya ile fantastik dünya arasında bir yerde durmaktadır. Bilimkurgu ise çoğu zaman fantastiğin sınırlarına dayansa da, çizgiyi geçmez ve grotesk biçimlere başvurur. Todorov’a göre; “Fantastik, kendi doğa yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır” (Todorov, 2017:31). Bu kararsızlık groteskin

özelliklerinde de görülür, fakat fantastik bir biçim aynı zamanda durağandır. Groteskin birden fazla koşulu vardır ve bunların birisi, groteski sağlamak için tek başına yeterli değildir. Groteski sağlayan alanına girdiği unsurlardan tekinsizlik ve bilimkurgunun alanına girdiği olağanüstü tür için Todorov şu şekilde bir ifade getirir; “Yanıtlardan herhangi birisini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak komşu bir alana, ya tekinsiz ya da olağanüstü türlerin alanına girmiş oluruz” (Todorov, 2017:31). Daha önce de belirtildiği üzere grotesk gerçek dünya ile bir şekilde bağlantılıdır. Groteskin fantastikten ayrıldığı yer Sarıkaya’nın ifadesinde net bir şekilde görülmektedir;

Bu noktada fantezi ile grotesk arasındaki ilişki üzerinde kısaca durmamız gerekiyor. Hayal, hayalet, fantezi (phantom, phantasma) kelimeleri aynı kökten türer ve Rönesans ile Romantizm döneminde bu ifadeler groteskle neredeyse aynı anlamda kullanılır. Özellikle “hayalet”in daimonik (doğaüstü kötücül) anlamı hesaba katıldığında Rönesans ve Romantizm dönemi grotesk anlayışı için oldukça uygun bir ilişkilendirmedir bu. Ancak groteski tümüyle fantezi alanında görmek, onu somut maddi gerçekliğin tamamıyla dışına atıp salt hayalle ilişkilendirmek doğru değildir. İçinde fantezi unsurları barındırır da grotesk, gündelik yaşamdan türemiştir. Groteskte hayal gücüyle yapılmaya çalışılan gündelik yaşamı bozulmaya/değişime uğratmaktır. Fantezi ise gerçekte olmayan hayali bir dünya tasarımıdır, tamamıyla kurmacadır. Başka bir ifadeyle fantezi, hayal gücüyle gerçekte var olmayan kurmaca bir dünya yaratırken grotesk, somut dünyayı hayal gücünün yardımıyla kurmaca kılar ve yabancılaştırır. Groteskle aralarındaki bağ, fantezi kelimesinin kökeni olan “hayal”dir. İkisi de insanın “hayal etmesi” sonucunda açığa çıkar (Sarıkaya, 2018:22-23).

Bilimkurgunun dahil olduğu olağanüstü türler, tekinsizlikle komşu bir alandır. Bilimkurgu yer yer tekinsizliğin alanına girer. Bu durum edebiyat ve sinemada bilimkurgu-korku, bilimkurgu-gerilim türünde sıkça gözlemlenmektedir. Bilimkurgunun yarattığı yabancılaşma, tekinsizliğin sonucudur. Somay, 18. Yüzyılın ikinci yarısındaki buluşların insan hayatına girmesiyle birlikte, yıldırım, ateş, uçmak gibi denetimsiz doğa alanına ait olan bütün olayların, gerçeğin alanına, gündelik yaşamın güvenli, tekinsiz olmayan alanına çekildiğini ve gündelik yaşamın düzeninin alt üst olduğunu, bu sebeple bilimsel gelişmelerin insanların kendine güven duygusunu sarstığını belirtmektedir. Fransız devriminin etkilerinden sonra iki popüler kültür biçimin ortaya çıktığını, bunların birinin tekinsizi “bilimsel” bir çerçevenin içine çekerek “yukarı”, aklın alanına taşıyan, diğerinin tekinsizi cinselliğin metaforuna dönüştürerek “aşağı” aktardığını ifade eder (Somay, 2015:53-56). Tekinsizliğin bu süre zarfında bilimkurgudaki etkisi, gotik kurgulardakine benzetilmektedir. Shelley’nin Frankenstein’i buna örnek verilebilir.

“Biliş”in “bilim” ile çakıştığı ya da çakışır gibi görüldüğü dönemler, bilimkurgu için görece sorunsuz gelişme dönemleridir. Ancak kurumlaşmış bilimin bilişin önüne engel olarak dikildiği dönemlerde bilimkurgu da krize girer, ya muhafazakârlaşır ya da fantastik olana doğru kayar. Tekinsizi yok sayma ile ona teslim olma arasında gider gelir, salınır. Ta ki yeni bir bilimkurgu yazarı (örneğin 19. Yüzyılın sonundaki *fin du siècle* krizinde H. G. Wells) ya da kuşağı (örneğin 1960’lar devrimci krizindeki “Yeni Dalga”) çıkıp Gerçek, biliş, bilim ve fantasti arasındaki ilişkileri yeniden tanımlayana, bilimkurgunun “namevcut pardigma”sının parametrelerini yeniden oluşturana kadar (Somay, 2015:56).

Seksenli yıllardan beri, eskinin Gotik edebiyatının bazı unsurları, bilimkurguda tekrar gündeme gelmiştir. Bunun sebebi bilimkurgunun tekrar tekinsizliğin alanına ziyareti olarak düşünülebilir. Bu süreç henüz devam etmektedir. Post modernizmin biçimsel açıdan bilinçli olarak tüm kural ve sınırlamaları reddetmesi, dünyayı bir karmaşa ve düzensizlik ortamı olarak görmesi bu arayışın sebebi görülebilir (Hacızade Kerimov, 2011). Bu durum ister istemez eserin biçimine de yansımaktadır. Form arayışı devamlılık halindedir. Grotesk bu konuda bilimkurgu için oldukça kullanışlı bir araç olarak ortaya çıkar. Seksenli yıllarda ortaya çıkan korku-bilimkurgu karışımı bir biçim olan “Body Horror”, grotesk unsurların oldukça yoğun kullanıldığı bir akım olmuştur.

3.2. Grotesk Kavramının Bilimkurgu Üzerindeki Etkileri

Bilimkurgu yüzyılı aşkın geçmişinde pek çok deneme üzerinden yeni alt türler ortaya çıkarmıştır. Özellikle insan bedenini konu alan kurgular, mutasyon, metamorfoz gibi konuları bilimkurgunun groteskle ilişkisine ilk adım olarak görülebilir. Mitolojik figürlerde olduğu gibi insan-hayvan, insan-bitki füzyonları bilimkurguda da görülmektedir. Bunu 20. Yüzyılın sonlarına doğru insan-makine hibritleri takip etmektedir. Seksenli yıllarda başlayan body horror akımıyla birlikte grotesk tam anlamıyla bilimkurgunun merkezinde yer almaya başlamıştır. Bilimkurgularda yer alan insan dışı formlar bu şekilde daha çirkin, bir o kadar da işlevsel bir form alırken, daha da yaratıcı bir tasarıma kavuşmaya başlamıştır. Grotesk, bilimkurgunun katı bilimselci tutumundan dolayı, kurguda ne kadar yaratıcı olsa bile, görsel olarak neredeyse tekdüzeleşen tasarım anlayışına da nefes aldırılmıştır. Bunun sebebi katı bilimsel bilimkurgu yazarlarının, bilinmeyen varlıkların biçimlerine ve var olma koşullarına dair öngöründen kaçınmalarıdır. Kültürel sermayenin bu konuda ortaya çıkardığı ihtiyaçlar, groteskin yıktığı sınırlar sonrası yenilikçi bilimkurgu yazarları tarafından hızlı bir şekilde giderilmiştir. Body horror filmlerinin seksenlerdeki başarısı bundan kaynaklanmaktadır. Aynı zamanda bu dönemler yerleşik sinema, müzik ve edebiyat anlayışında modernizmin dayattığı kurallar, birçok avangart deneme ile karşı karşıya kalmış ve yerini onlara bırakmıştır. Body horror

bunlardan sadece birisidir. Bilimkurgu insan bedeninin dönüşümünün üzerinden toplumsal konulara da özgürce değinebilme fırsatı yakalamıştır. Beden bir tabu olmaktan çıkmış bozulabilen, parçalanabilen ve yeniden istenilen düzende birleştirilebilen bir yapıya dönüşmüştür. Beden üzerinden insanın ahlaki tutumu, dünyaya bakışı, cinsellik anlayışı da eleştirilmiştir. Her ne kadar seksenli yıllarda yaygınlaşsa da tarihteki ilk örneği Shelley'nin Frankenstein yapıtı sayılabilir. Bunun dışında H. G. Wells'in "The Island Of Moreau" isimli kitabı bir diğer erken örnek sayılabilir. Oskay'a göre;

Ampirik zamanın ve uzamın, ampirik algılamalarımızla bilip öğrendiğimiz şeylerin, tanıdığımız kişi ya da karakterlerin dışında öğeler kullanabilir bilimkurgu yazını. Fakat bütün bunlara karşın, bilimkurgu yazınındaki *irréalité*'nin realist olduğunu; insan olmayan canlılar ya da karakterlerle de kurulmuş olsa, bilimkurgudaki dünyanın ampirist algılamalarımızın gösterdiğinden daha aslına uygun, doğru anlaşılmiş, insansal bir dünya olduğunu; bir bilimkurgu yapıtındaki "öte dünya" ortamının da, gerçekte yazarın kendi tarih döneminde kozmolojik ve antropolojik açıdan bilişsel olarak imkânsız görülmeyen insansal bir yaşam ortamı olduğunu unutmamak gerekmektedir. En dünya ötesi gibi görünen bir kurgusal uzam bile, eğer anlatılanlar okuyucunun kafasında belirli bir ölçüde geçerlilik kazanabiliyorsa, bu durum söz konusu bilimkurgu yapıtındaki kurgusal yaşam uzamına, yazarın kendi tarih dilimindeki bilişsel normların prestij kazandırması ve okuyucuda duygusal katılma (pathos) oluşturmasıyla gerçekleşebilmektedir (Oskay, 2018:29).

Grotesk, bilimkurgu bir öyküde tasarlanan karakterlerde, daha önceden bahsedilen grotesk beden imgeleri ile kendini ortaya çıkarır. Öyküde işlenen konudan daha çok, yansıtılan evrenin koşullarına göre bir değişim söz konusudur. Kayser'in, Hegel'in grotesk oluşumunda bahsettiği üç ölçüt; farklı var oluş alanlarının birbirine düzensiz kaynaşması, aşırılık, abartı, ölçsüzlük ve çarpıtma, bozulma ve doğal olmama, bir şeyin fonksiyonuyla birlikte çoğaltılması (çok sayıda kol, kafanın varlığı), bilimkurgu karakterlerin dönüşümünde karşılaşılan olaylardır (Kayser, 1981:102). İnsanın, kozmik korku ve ölçsüz güçlülerle olan mücadelesinde ayakta kalması için dönüşüm geçirmesi gerekmektedir. Ya da karşısındakini tanımlaması için onu tasarlarken ebedi korkularından yararlanmak durumundadır. Atalarından miras kalan bu korkular insanın bedeninde saklıdır. Onları açığa çıkarırken yine kendi bedenini kullanır.

Bilimkurgunun genellikle bedensel uçurumu ütöpic değil de korkutucu bir olgu olarak tasvir etmesi gibi, beden ve toplumu sık sık birbiriyle eşleştirmesi de, groteski, "normatif olmayan" ötekilerle (kadınlar, eşcinseller, renkli ırklar, işçi sınıfı, yabancılar, vs.) ilişkilendirme ve grotesk karşısındaki üstünlüğü "doğal" toplumsal ilişkilerin selameti/iyileştirilmesi olarak niteleyerek farklılığı denetim altında tutmaya yönelik

muhafazakar bir gayreti temsil etme eğilimi içerir. Fakat grotesk, tabiatı gereği, - muğlak veya değişken bir biçimde de olsa- dünya üzerindeki farklı varoluş hâllerinin bir ifadesi olarak, bu denetim hattından dışarı sızmaya meyillidir (Bould, 2015:111-112).

Grotesk bedeninin imgeleri bu noktada devreye girer. Ağız, burun, kulak ve diğer uzuvlar grotesk karşılıklarını ve anlamlarını bulurlar. Işıkman'ın bahsettiği fiziksel anormallik, çirkinlik, bedensel özür, yabancılaşma ve yabancılaştırma, kategorilerin sorunsallaştırılmasını doğuran farklı ontolojik alanların veya türlerin birleşimi gibi kombinasyonlar ve uyumsuz parçaların bir araya getirilmesi, sınırların ihlali gibi groteski yapısal olarak ortaya çıkaran unsurlar, bilimkurguda grotesk karakterin görünümünde de belirleyicidir (Pala Güzel, 2016:73).

Ersümer'e göre korku türünde korkunun nesnesi olarak sıklıkla 'bedenin istilası' teması üzerinde durulur ve korku türü için beden, ahlaki suçlamaların ve şiddetin yöneleceği bir hedef iken, bilimkurgu türünde beden, bilimsel bir araştırma nesnesidir (Ersümer, 2013:12). Beden ve makine hibritleri, cyborgler ise bu araştırma nesnesinin sonuçlarındandır. İnsanın bedeniyle makinelerin, elektronik aksamaların birleşerek, uyum içinde çalışmasıyla ortaya çıkan yeni bir beden söz konusudur. Burada beden kendinden bazı nitelik ve nicelikleri feda eder. Bu durum 20. Yüzyılda insanların, gelecekteki doğa şartlarına uyum sağlamak adına geçireceklerini düşündüğü değişimlerden duyduğu korkunun sonucudur.

Doane'e göre cyborg edebiyatındaki ikili insanın çözülüşü doğurganlığın kaybına ve doğurgan bedeninin kaybına ilişkin ciddi kaygıların nedenidir. Bu kaygı, cinsellik ve cinsiyet gibi normatif kategorilerin çözüldüğüne yönelik bir algı yaratır, ki bu da reddedilmesi gereken tehdit edici ve korkunç bir tecrübedir. Bu çözülme tehdidinin neden olduğu kaygı, psikanalitik kavramlarla ve normatif cinselliğin klasik ikili yapısının radikalleştirilmesiyle çözülür (Cohen Shabot, 2006:225).

Grotesk bir yapıya bürünen bilimkurgu öykü, sınırlar arasındaki alanda tekinsiz olanla birlikte izleyiciyi gerilime sürükler. İzleyicinin bilinmeyen bir dünyadan gelen, tanımlayamadığı bir olgu, onda huzursuzluk yaratır. Rahatsız eder. Bilimkurgu modernist akımların etkisinde fantastiğe yakın gibi görünen bu etkilerden uzak kalmaya çalışmış olsa da günümüzde tam aksi bir anlayış hâkimdir. İnsanların birikimi arttıkça, bilinmeyenlerin yoğunluğu da bu birikime paralel olarak artmıştır. Bilimkurgunun, sanat bakış açısıyla ve var oluş amacıyla bundan etkilenmesi kaçınılmaz olmuştur.

Kaderini kendi eline almak isteyen insanın temsilciliğini yaparken bilimkurgu, metafizik yüklerden kurtulmaya; fantastiği, korku ve dehşet verici olanı, bilinenin alanına çekerek aşmaya veya en azından kontrol altına almaya çalışmıştır.

Bilimkurgunun anlaşılabilir olanı bilinenin alanına çekmesinin yolu, bilinmeyeni kendi anlatı evreni içinde emip güçsüz hale getirmesinden geçiyordu. Bu açıdan bilimkurgunun yapısı özellikle korku ve fantezi (veya fantastik) türleriyle iç içedir. Sözelimi, bilimkurgu türünün prototipi olan ve aynı zamanda gotik formunu da bünyesinde barındıran *Frankenstein*, korku türüne de önemli ölçüde kaynaklık etmişti. Bu bağlamda *Frankenstein* romanı, bilimkurgunun, kovmaya çalıştığı unsurlarla olan iç içeliğinin en açık göstergelerinden biridir (Ersümer, 2013:11).

Gotik türünde etkisi tartışılmayan groteskin bilimkurguyla ilişkisi bu noktada başlamaktadır. Ersümer'in de yukarıda sözünü ettiği bilimkurgunun bilinmeyeni kendi alanına çekip güçsüzleştirilmesi, groteskin karnavalesk yönüyle benzeşmektedir.

Bilimkurgunun groteskle etkileşiminde tekinsizlik, bir belirsizlik durumunun yaratılması, ortam koşullarının tekrar yaratılması kadar karakterlerdeki fiziksel dönüşümlerinde etkisi vardır. Edwards ve Graulund'a göre, grotesk ve tekinsizlik, hem içsel bir durumla ilgili olan belirsizliği yansıtır hem de yabancılaşmadan ve uzaklaşmadan, teröre ve kahkahaya kadar bir dizi yanıt üretebilir. Grotesk, oryantasyon bozukluğu, kayıtsızlık, karışıklık ve şaşkınlık deneyimleriyle maddi dünyadan esrarengiz gizem alemine geçme gücüne sahiptir (Edwards ve Graulund, 2013:5). Korku, insanın yalnızlığı kadar, vücudundaki bütünlüğün bozulması, değişmesi ve hatta yansısıyla da ortaya çıkabilir. Bahtin'e göre, "kozmetik korku daha derin ve özsevidir; sanki insanlığın atasal [doğurgan] bedeninde gizlenmektedir, bu yüzden dilin, imgelerin ve düşüncenin temelinde yatmaktadır" (Bahtin, 2016:372). İnsanın atalarından kalan korkuları kadar, içinde bulunduğu çağ ile gelen yabancılaşma da gerilimi tırmandırabilir. Evrenle arasındaki maddi-manevi mesafe onu bu tedirginlikten alıkoyamaz, dil ve imgeler sisteminde korkularını taşımaya devam eder.

Geçmişin kozmik oluşumlarına ve gelecekteki birtakım bulanık kozmik altüst oluşlara yönelik canlı bir bellek, insan düşüncesinin, dilinin ve imgelerinin temelinde yatmaktadır. Bu kozmik korku, kendi içinde kesin bir anlamda mistik değildir (çünkü bu korku maddi-büyük ve maddi-yenilmez güçler karşısında duyulmaktadır), insanı ve bilincini baskılamak amacıyla tüm dinsel sistemler tarafından kullanılmaktadır (Bahtin, 2016:371-372).

Tekinsizlik, daima hareket halindedir ve kestirilemez. Ergül'e göre "...Şaşırtıcı, tuhaf olan, tekinsiz olan, daima oluş halinde olup kesin bir sabitliğe asla geçmeyen ve tam olarak nasıl ve nerede konumlandıracağını bilemediğimiz bir özne ve nesneye yönelen kuramsal bir bakış gereklidir. Çünkü ancak bu özellikleri taşıyan bir kuramsal bakış grotesk olanı üretebilir" (Pala Güzel, 2016:49). Bilimkurgu bir anlatıda groteskin oluşturulabilmesi için, devamlılık halinde olan ve tamamlanmayan yapının (nesne ve öznenin) kendisine özgü paradigmasının bilişsel bir açıklamayla örtüşme ihtiyacını ortaya çıkarır. Bilimkurgunun bilinmeyeni kendi alanına çekip

açıklama çabası, groteskle etkileşiminde bu zorluğu ortaya koyar. Bu durumda fantastikten farklı olarak, bedensel bir deformasyonun nedeni (mutasyon, metamorfoz gibi) bilimsel etkilerle açıklanmaya çalışılır. Fantastikte bu değişimler açıklanmadığı gibi, izleyicinin hazır bulunuşluğu dolayısıyla yadırganmaz da. Oskay'a göre, bilimkurgu türünün en önemli özelliği olan alışılmış duygu ve düşünce ya da dünyayı algılama biçimlerinin dışına çıkabilme amacıyla yazarın ve kurgunun kendini ampirik dünyaya (dış gerçekliğe) yabancılaştırması (estrangement) özelliği bile, bilimkurgunun kurgusal dünyasında, yaşadığımız, bilinen dünyanın bilişsel öğelerinin yer alması sayesinde oluşabilmektedir (Oskay, 2018:29).

Bilimkurgu anlatılarda sıkça karşılaşılan insan benzeri robotlar, yaratıklar insanlarda bir rahatsızlığa sebep olmaktadır. Bu durum, "Tekinsiz Vadi" olarak adlandırılmaktadır. Anlamı neredeyse insana benzeyen ama tam olarak insan da olmayan bir varlıkla karşılaşıldığında meydana gelen duygusal tepkideki karakteristik bir sapmadır. Bu durum insanda bir rahatsızlık hissi yaratır. Bu benzerlik rahatsızlık yarattığı noktadan daha öteye geçip ve insana daha çok yaklaşırsa, duygusal tepki pozitif hale gelir. Tekinsiz vadi bu duygusal tepkiler arasındaki eşikte ayırt edici bir özelliktir (Lay, 2015). Tamamen insan olmama, ama insan özelliklerini taşıma durumunun yarattığı rahatsızlık, groteskin bedensel imgelerindeki dönüşümün kullanımına göre değişebilir.

Bu durum izleyicinin, grotesk bedenle özdeşlik kurdurulması ile gerçekleşir. Bilimkurgunun bilişsel desteği bu noktada, bu rahatsızlığı güçlendirebilir, çünkü bilimsel açıklamalar inandırıcılığı arttırmaktadır. Bunun nedeni Bould'un bahsettiği genişletilmiş sağduyudur; "bilimsel fizik kurallarından ziyade, seyircinin benzer bir fenomenle ilgili, birebir yaşayarak veya dolaylı yoldan edindiği kişisel deneyimini çağrıştıran 'genişletilmiş sağduyu'nun inandırıcı çeşitlemeleriyle donatılmış görsel ve işitsel tasarıma da yaslanır" (Bould, 2015:18).

Günümüzde tekinsizlik kavramının, sinemadaki dijital karakterler üzerinde de etkisinin olduğu görülmektedir. Japon Robot Bilimci Masahiro Mori'nin Tekinsiz Vadi kavramı bu etkinin açıklamasında kullanılan temel kaynaktır. Mori'nin bu teorisi sinema filmleri içinde kullanılan sayısal karakterler için de geçerlidir. Karakterlerin gerçeğe çok yakın olmaları teorinin sayısal karakterler içinde geçerli olmasının altında yatan nedendir. Mori'nin yıllar önce ortaya koyduğu bu teori güncel sinema filmlerindeki sayısal karakterlerin gerçekçilik düzeylerinin nerede durması gerektiğiyle ilgili ipucu vermektedir. Mori'nin çalışması, bir anlamda filmlerle ilgili olarak izleyicilerin ilgisinin çekilebilmesi ve filmlerde onlara çekici gelebilecek karakterler yaratılması için canlandırma filmlerinde yer alan karakterlerin görünümünün ve hareketlerinin sınırlarını belirlemiştir. Mori'nin ortaya koyduğu bu teoriye göre insana benzeyen robotlar ya da yapay tasarımlar belli bir dereceye kadar insanların ilgisini çekmektedir. İnsanlar bu benzerlikten dolayı söz konusu bu

robotlarla empati kurabilmektedir. Ancak, gerçekliğin düzeyi artıp belli bir aşamaya geldikten sonra bu empatinin yerini tikslenme, korkma, nefret gibi olumsuz duygular alabilmektedir. Bu duyguların ortaya çıkış aşaması robotun insana benzerliğinin çok üst düzeye çıktığı bir aşamada gerçekleşmektedir. Ancak bu benzerlik durumuna karşın, insana tam anlamıyla benzemeyen robotlar, yapay tasarımlar insanlar için rahatsız edici olma durumunu sürdürmeye devam etmektedir (Balaban, 2016:5).

Tekinsiz vadinin ortadan kalktığı yer, varlığın insana benzerlik derecesi artmasıyla tamamen insanın yerini almaya başlaması değil, kişide bu dönüşümlere karşı hazır bulunuşlukla da ilgilidir. Böyle bir figürle karşılaşıldığı anda yaşanan duygu yoğunluğu, kişiden kişiye göre değişirken, aynı zamanda bilimkurgu unsurlarına olan aşinalığa da bağlı olarak değişme gösterir (İnce, 2011). Bu yüzden bilimkurgu bir eserde bu türden bir figür, herkeste şaşkınlık ve tuhafılık hissinin oluşturamayabileceği gibi, zamanla izleyicilerde aşinalık sonucunda sıradanlaşma, tuhafılığı kaybetme riskiyle karşı karşıya kalır. Bu durum groteskin belli bir süre içinde var olan, geçici ama sürekli kendini yeniden doğuran biçimine de benzeşmektedir. İnsanların görsel kültür birikiminde bu türden görüntüler yoğunlaştıkça tekinsizlik, tuhafılık, şaşırtma ve korku hislerini canlı tutmak için bilimkurgu ve fantastik karakterlerde daha da yaratıcı olmak zorunluluk haline gelir.

3.2.1. Body Horror

Body Horror seksenli yıllarda ortaya çıkan bir korku – bilimkurgu temasıdır. Özellikle tekinsizlik hissi üzerinden kendisini konumlandıran bu tür, insanın bozulmuş, çarpıtılmış, parçalanmış veya taklit edilen bir bedenle empati kurdurup korku ve gerilim yaratma üzerine kurgulanan anlatılardan oluşmaktadır. Bu tür özellikle grotesk beden imgelerinden yararlanmaktadır. Bilimkurgu sinemasının anlatı tarzına, kültürel sermayenin de etkisiyle, teknolojinin ve teknolojiyle yabancılaşmanın getirdiği etkilere karşı koymak için bir zemin oluşturmuştur. Bilimkurgu izleyicileri açısından oldukça cazip bulunan ve popüler kültürde yaygınlaşan bir akım haline gelmiştir. Body Horror, 20. Yüzyılda ilerlemeler kaydeden ve günümüzde çarpıcı şekilde sonuçlar geliştiren tıbbi bilimlerin, biyoteknolojinin, gen mühendisliğinin etkisi altında, göz alıcı ve hayal gücünün sınırlarını zorlayan anlatıları ortaya çıkarmıştır. Bunlar insanın ve doğanın gelecekteki fizyolojik durumuna dair yanıtlar ararken, evrimsel, ekolojik, toplumsal ve bireysel sorunsalları, beden üzerinden tartışmaya açan, bazen sadece yaratıcılık sınırlarının aşılması çabasının sergilenmesinden ibaret olan anlatılardır. “Mutasyonlar gibi bu değişimlerden kaynaklanan korku, barındırdığı göndermelerle, kendisi de bizatihi korkutucu olan genetiğin alanındadır” (Cruz, 2012:164).

Seksenli yıllarda çekilen Body Horror filmlerinin çoğundaki özel efektler, sayısal teknolojilerden ziyade elle yapılmıştır. İlk örneği Mary Shelley’in romanından sinemaya

uyarlanan “Frankenstein” filmidir. Ursula Le Guin, Shelly’nin “Frankenstein’in canavar”ını bir daha uyanmamak üzere uyanmış bilimkurgusal fakat fantaziden doğmuş, kederli, ahlaki soruların yanıtını arayan ölümsüz bir arketip olarak niteler (LeGuin, 2017:58-59).

Sinema seyircileri için çok fazla kan ve vücut parçasını içeren, parçalanmış bedenlerin korkunç öznelere dehşet verici görüntüler eşliğinde sunan bu filmler seksenli ve doksanlı yıllarda pek çok insan tarafından takip edilen ve ilgi duyulan yapımlardır. Body Horror özellikle insan bedeninin fiziksel olarak bozulmasını ve görsel olarak tahribatını sergilemeye çalışır. Bu girişimler, uç seviyede hastalıkları, bozulma, çürüme, bir konak olarak vücudun parazit istilasına uğraması ve bedensel mutasyonun temsillerinden oluşur (Body Horror, 2015). Cruz, bedensel korkunun ve ondan iğrenmenin, henüz yetkin bir şekilde sinema türlerinde ve keşfedilmemiş bazı anlatı türlerinde biyolojik olarak ele alınabileceğini açıklar. Bu durumun, korku filmlerinde sıklıkla karşılaşılan şaşırtıcı biçimlerdeki anatomilere ve fizyolojilere biyolojik bir açıklama getirme çabası olmadığını, onun yerine amacın bedensel korkuyu gerçekten korkunç bir hale getirenin, biyolojik perspektiften ne olduğunun gösterilmesi şeklinde ifade eder (Cruz, 2012:161). Burada amaçlardan birisi de kurguya bilişsel bir alt yapı hazırlamaktır.

Body Horror biyolojik türler arasında normal anatomi ve işlevlerden ziyade, biyolojik korkuyu esas alır; fiziksel ve davranışsal bozukluk, dönüşüm ve zombileşme olarak ortaya çıkan mutasyonlar ve hastalıklar gibi korkunç hibritlerden oluşmaktadır (Cruz, 2012:161). Hastalık ve mutasyon temalı anlatılar bir süre sonra Body Horror’ın görsel öğelerini taşısa da eleştirel bir forma dönüşmüşlerdir. Mutasyon ve salgın hastalıkları konu edinen anlatılar için Yürür’ün açıklaması şu şekildedir;

Kısa süre içerisinde neredeyse tüm insanlığın ortak paranoyası haline gelen pandemi korkusu, geçmişte Soğuk Savaş döneminde yaşanan, nükleer felaket sonrası maruz kalınan yüksek oranda radyasyon sonucu fizikî deformasyona uğrayan insanları ve bu manzaradan yola çıkılarak oluşturulan mutasyon temelli anlatıları andırmaktadır. Bu sebeple, maruz kaldıkları zehirli gaz, virüs ya da yüksek oranda radyasyon sebebiyle saldırganlaşan, çıldıran, fizikî deformasyona uğrayan ya da zombiye dönüşen insanların yer aldığı salgın odaklı filmler; tematik açıdan kendilerini yinelemekle birlikte daha farklı ve edimsel tasaları karşılayan yeni ve tenkidî bir forma kavuşmuşlardır (Yürür, 2015:216).

Body Horror filmlerinde, bilimkurgu ve korkunun yine grotesk etkisinde bir etkileşimi görülmektedir. Bilimkurgunun ve groteskin ortak etkilerinden olan yabancılaşma, insan bedenine, çevresine ve toplumsal normlara karşı yabancılaşma olarak belirir. Body Horror, içerisindeki korku öğelerini grotesk bedenin tipik olgu ve belirtilerinden alır. Kusma, dışkılama, kanama ve bedenin salgılarını kurgusunda cesurca sergilemekten kaçınmaz. İğrençliği kurgu

üzerinden sergilerken anlatılan sahneler, olaylar, çevrenin veya nesnenin temiz olmamasından ya da pis olmasından kaynaklı değildir. Kristeva'ya göre iğrenç, bedenden kaçış halinde olan, bütünü dışında olan ya da bütünlüğün bozulmasından kaynaklanandır (Kristeva, 2018:14). Örneğin kanama, kusma gibi; bu salgılamaların sonucunda insan, genellikle bedenindeki organları ve salgılama süreçlerini düşünmesi sonucunda bir rahatsızlık hissi yaşar.

Groteskin anormalliği, evrenin sınırlandırılmış –ayrık, tekil, bağımsız- nesnelere değil, nihayetsiz süreçler ve karşılıklı ilişkilerden; adlar ve varlıklardan değil, filler ve oluşlardan meydana geldiğini bize hatırlatan evrenin maddi bütünlüğünü açıklamak için rasyonalize edilmiş sistemlerin yetersizliğinden doğar. Grotesk, “insani tensel işlevlerin şen ve özgürce paylaşımına ve bedenler arasındaki sınırların kaldırılmasına” ütopyik bir canlandırma sunarak, “bedenle dünya arasındaki ve bağımsız bedenler arasındaki” ayrımları sorgulamaya çağırır (Bould, 2015:104).

Descartes'ın düalizmine göre, bedenin kontrolünün zorla elinden alınması ruhun, dünyada varlığını sürdürebilmesi için kullanması gereken mekanik aracın kullanılamaz hale gelmesi; kişinin, insan ideasından çıkması ve farklı bir şeye dönüşmesi anlamına gelmektedir. Bedenin varlığının farkına varılmasıyla gelen korkunun biraz daha ileri taşınması için, bedenin bozulması gerekmektedir. Body Horror filmlerinde dönüşüme uğrayan insanlar, bu değişimi kabullenerek ona göre hareket etmeye başlarlar ve içinde buldukları koşulların değişmesine rağmen, yeni koşullara uyum sağlayarak hayatta kalmaya çalışırlar (Fırat, 2018).

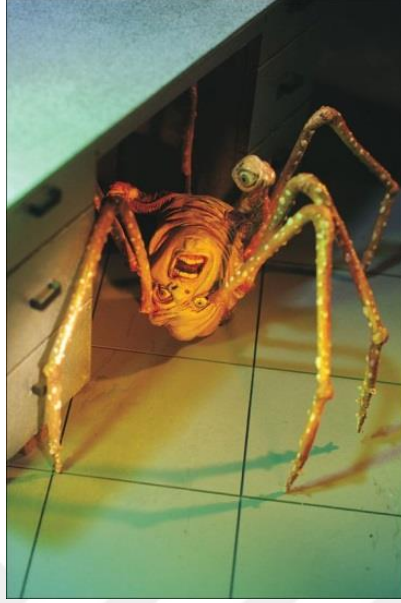
Body Horror, bilimkurgu ve groteskin etkileşimi ile yaratılan bir türdür. Bu tür, görsel olarak ne kadar itici bir duygu durumu yaşatsa da başarılı olmuş pek çok örneği, azımsanmayacak sayıda bir izleyici kitlesi ve bilimkurgu sinemasında büyük bir etkisi vardır. Günümüzde pek çok sinema filmi, video oyunu ve animasyonun başlıca temalarından olmuştur.

3.3. Bilimkurgu Grotesk Film Örnekleri

3.3.1. The Thing (1982)

John Carpenter tarafından 1982 yılında çekilen film, John W. Campbell, Jr.'ın “Who Goes There?” adlı bilimkurgu romanından uyarlanmıştır. Filmin senaryosu Bill Lancaster tarafından kaleme alınmıştır. John Campbell, Jr.'ın kitabının, The Thing'den önce, sinemaya ilk uyarlaması 1951 yılında Christian Nyby tarafından çekilen “The Thing from Another World” adlı filmidir. The Thing filmi, dönemin rağbet gören akımlarından Body Horror'ın başarılı örneklerinden birisidir (The Thing, 1982). The Thing filminde, Güney Kutbunda buzulların içerisinde gömülü olan bir uzay gemisinden kaçan dünya dışı bir varlığın, yakınlarda bir istasyonda çalışan bilim adamlarının içine sızarak ortaya çıkardığı terörü konu almaktadır. Bu dünya dışı varlık

etkileşimde olduğu canlıyı öldürüp onun formunu taklit etmektedir. Form değiştirmesi bir anda gerçekleşmez. Belli bir süre ara formlarda görülür. Filmde bu ara formlar grotesk yapıda oluşturulmuştur. Film boyunca bir belirsizlik ve tedirginlik hâkimdir.



Resim 19: The Thing, 1982, Dünya Dışı Varlığın Ara Formları



Resim 20: The Thing, 1982, Dünya Dışı Varlığın Ara Formları II

Filmde uzaylı formun kimin şeklini aldığı, hayatta kalanlar arasında bilinmezlik ve onunla birlikte gelen bir güvensizlik hissi oluşturur. Bu uzaylı karakterin geçmişi belli olmadığı gibi amacı ve kimliğide film boyunca tam olarak kestirilemez. Konakçısına yerleştikten sonra akıllı bir form olduğu bilinir fakat uzay aracının sahibi mi yoksa aracı da istila etmiş bir başka tür mü olduğu tam olarak bilinmemektedir. Yıllar sonra filmin görüntü yönetmeni Dean Cundey bir söyleşide, filmde uzaylı formun ele geçirdiği canlı türleri hakkında açıklamada bulunur. Uzaylının kimi ele geçirdiğiyle ilgili gösterge, konakçının gözlerinde ışıltının olup olmadığıdır.

Cundey, filmdeki karakterin gözünde ışıltı varsa o insan, eğer yoksa ele geçirilmiştir şeklinde açıklar. Bu ipucu ile birlikte filmin arkasında hissedilen bütün gerilimi yaratan bilinmezlik yok olur (Karakülah, 2016).

Bould, The Thing filminin karnavalesk bir groteski resmedecek şekilde tasarlandığını, fakat onun pozitif toplumsal ve siyasi çağrışımlarından yoksun bırakılmış olduğunu ifade eder. Bould filmde, Bahtin'in, insanların tüm atalarının birikimlerini taşıyan kolektif bedenin doğurganlığını, gelişimini, bolluk ve bereketle dolup taşması, çevredeki hayvan, insan, nesnelere kaynaşan tamamlanmamış, serbest, olmakta olan (grotesk) beden tanımlamasının temsil edildiğini ifade eder (Bould, 2015:105).

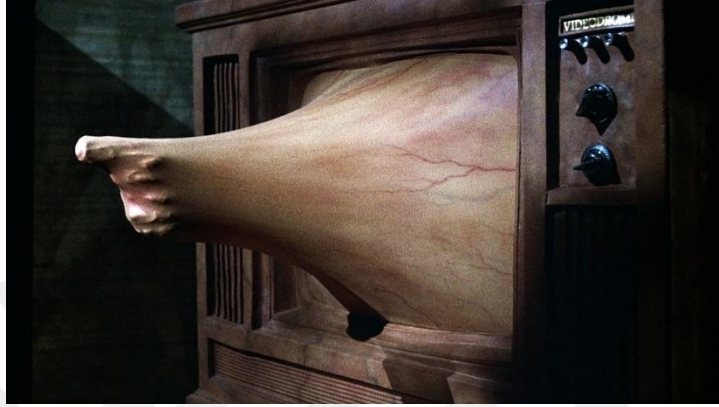
Filmde uzaylı form, Antartika'daki araştırma üssünde yaşayan bütün personeli durmak bilmeden yok etmeye girişir. Uzaylı, her bir insan ya da canlıyı ele geçirdiğinde, dönüşüme uğramaktadır. Bu groteskin devamlılık ve bedenler, sınırlar arasındaki geçişini gösterir. Son aşamada, taklit ettiği canlıya ne kadar benzese de, davranışlarından, işlevlerindeki çarpıklıklardan sezilen tedirginlik hissi ortaya çıkar. Filmde bir kazanan ortaya çıkmaz ve tamamıyla bir yıkım görülür. Bu da filmin anlatım olarak groteskten etkilendiğine işaret etmektedir.

3.3.2.Videodrome (1983)

Senaryosunu ve yönetmenliğini David Cronenberg'in yaptığı Videodrome filmi 1983 yılında yayınlanmıştır. Filmin ana karakteri Max Renn, softporn, aşırı şiddet içeren görüntüler ve snuff tarzı filmler toplayıp yayınlayan bir televizyon yapımcısıdır. Max bir gün korsan yayınları takip ederken, Videodrome'a denk gelir. Videodrome işkence ve cinsel içerikleri içeren görüntülerden oluşan bir yayındır. Bu yayını kaydedip televizyonda yayınlayarak hem ekonomik olarak hem de yayıncılık başarısı anlamında bir kazanç elde edeceğini düşünür. Filmde birlikte olduğu radyo sanatçısı olan arkadaşı Nicky ile bir gece Videodrome'u izlerler. Daha sonra Nicky'nin arzularında ve şiddet eğiliminde bir artış ortaya çıkar. Videodrome sıradan görüntülerden oluşturulmuş bir kayıt değildir;

Videodrome, izleyicilerin beyin ve sinir sistemine ilettiği sinyaller ile izleyicilerin beyinlerinde tümörler oluşmasına sebep olan görüntülü bir silahtır. Bu tümörler beyinde büyük bir yer kaplayarak kişinin halüsinasyon görmesine sebep olur. Bir kez sinyale maruz kalan ve halüsinasyon görmeye başlayan birey, yeni videolar ile yönlendirilebilmektedir. Halüsinasyonların tesiri ile izleyici, videoda gördüğü kişi ile bizzat konuştuğunu sanabilir ve hatta bizzat videonun içine dahil bile olabilir (Kenger, 2018).

Filmde beden oldukça sık kullanılan bir imgedir. Max'in hayatındaki bütünlüğünün bozulması, bedeninin bozulmasıyla paralel bir şekilde devam eder. Bozulmanın şiddeti arttıkça bedenindeki deformasyonların yoğunluğu da artar. Max'in bedeni Videodrome'un kontrolü altına girince, televizyon ve bedeni bütünleşir. Gerçek ve sanal arasındaki duvar yıkılır. Filmde sık sık bedenin dönüşümüne ve yeni bedenin ortaya çıkışına atıfta bulunulur. Max'den birden fazla kez şu slogan duyulur; "Yeni beden çok yaşa."



Resim 21: David Cronenberg, 1983, Videodrome Filminden Sahneler



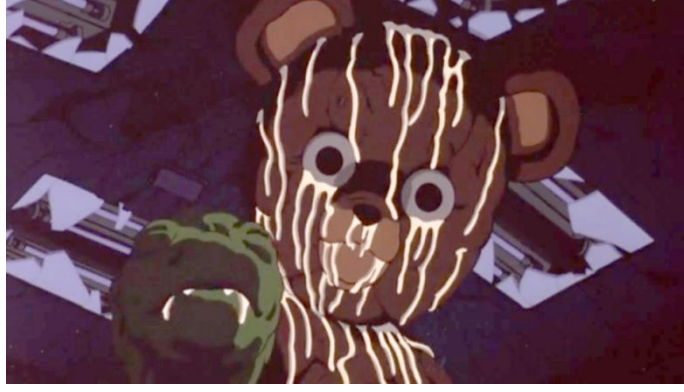
Resim 22: David Cronenberg, 1983, Videodrome filminden sahneler II

Filmde Videodrome görüntülerine maruz kalan Max'in, bedenindeki değişimler grotesk imgelerle oluşturulmuştur. Evrenol'a göre filmin kalbinde, yirminci yüzyıl bilimkurgu edebiyatına hâkim olan "teknoloji sayesinde insanın evrim geçirmesi" düşüncesi yatmaktadır (Evrenol, 2009). Filmde Videodrome, Profesör O'Blivion tarafından evrimde yeni bir aşama olarak görülmüştür. Videodrome gerçekliği değiştiren ve zihni kontrol edebilen bir sinyal taşıır. Filmde televizyonun zihin gözünün retinası olduğu anlatılır ve şu cümle Videodrome'un alt metnine işaret eder; "Televizyon, bedenin fiziksel varlığına gereksinim duyulmayan bir varoluş biçimidir." Beden üzerinden yabancılaşma ve sanal ile gerçek arasındaki sınırların belirsizleşmesi söz konusudur. Beden etrafındaki nesnelere, televizyonla birleşmekte, yeni bir

form oluşturmaktadır. Filmde sunulan grotesk yapılar, H. R. Giger'ın Erotomechanic adını verdiği insan bedeni ve teknolojiyi birleştiren fetişist biomekanik nesnelere oluşturan tarzına benzeşmektedir (Üşenmez, 2014). Film, cinsellik, bedensel dönüşümle ilişkilendirilen korkuların, şiddet ve kan gibi bedensel yıkımın olduğu sahneleri içermektedir. Videodrome bu özellikleri ile Body Horror akımına dahil edilmektedir.

3.3.2. Akira (1988)

Akira, Katsuhiro Otomo'nun yönettiği 1988 yılında çekilen bir anime filmidir. Film üçüncü dünya savaşından otuz bir yıl sonrasını anlatmaktadır. Tokyo üzerinde patlayan büyük bir bomba sonrasında dünya savaşı ortaya çıkar ve tamamen yıkılan şehir, bir tekrar yapılanmaya gider. Hükümet yetkilileri ve ordu, bu patlamadan oldukça fazla etkilenmişlerdir. Bu yüzden tekrar yenilmemek için yeni silahlar üzerinde çalışmaktadırlar. Bu silahlar özel yeteneklere sahip çocuklardır. Bu yetenekler ışınlanma (teleportasyon), telekinezi, telepati ve geleceği görme gibi psişik güçlerdir. Şehrin yeniden yapılanması kontrolsüz bir şekilde ilerlemektedir. Hükümetin vergi reformuna karşı düzenlenen protestolar, çete savaşları ve terörist bir örgüt tarafından yapılan saldırılar artık şehrin rutini haline gelmiştir. Filmin ana karakterleri, çocukluk arkadaşları da olan Kaneda ve Tetsuo'dur. Kaneda bir motosiklet çetesinin lideridir ve Tetsuo da onun yanında yer almaktadır. Bir başka motosiklet çetesi ile yaptıkları kavgada Tetsuo motosikletindeyken bir anda yolunda beliren psişik çocuklardan biri ile çarpışmıştır. Bu çarpışmadan sonra Tetsuo güçler kazanmaya başlar. Ordu Tetsuo'yu ele geçirip deneylerine dahil eder ve onun güçlerini kontrol etmeye çalışırlar. Fakat kontrol edilemez ve Tetsuo giderek güçlenir. Akira psişik çocuklardan birisidir, yıllar önce Tokyo'daki patlamadan sorumlu olup olmadığı belirsizdir, fakat her şeyin başlangıcında onun etkisinin olduğu film boyunca hissedilir. Akira'nın beden parçaları hala hayatta fakat bir laboratuvarında birbirinden ayrı şekilde tutulmaktadır. Sürekli güç kazanan Tetsuo'yu durdurmak için diğer psişik çocuklar Akira'dan yardım isterler. Tetsuo, ordu ile savaşırken kolunu kaybeder ve kolunu etrafında bulunan demir, kablo vs. gibi nesnelere tekrar oluşturur. Bu noktadan sonra Tetsuo da bedeninin kontrolünü kaybeder ve beden giderek etrafında ne kadar nesne ve canlı varsa onlarla kaynaşmaya, kendine katmaya, büyümeye başlar. Bedenin bu dönüşümlerinde kan ve irin gibi bedensel sıvıların bir yerlerden fıskırdığı görülür. Organlar yer değiştirir.



Resim 23: Akira, 1988, Oyuncak Ayı Sahnesi



Resim 24: Akira, 1988, Tetsuo

Akira, savaş ve atom bombası sonrası Japon halkının umutsuzluğu, ruh yıkımı, teknolojik ilerleme sonucunda gelecek olan felaketin paranoyası olarak görülmüş ve bu anlatımıyla değer bulmuştur. Fakat filmde ifade bulan ve grotesk bir şekilde gösterilen travmanın nedeni yalnızca atom bombalarına bağlanamaz. Asıl nedenleri görebilmek için çok daha gerilere gitmek gerekiyor. Aslında atılan iki atom bombası, Japonya'da uzun süredir devam etmekte olan başka bir savaşa yeni bir cephe kazandırmıştır yalnızca. Bu, yüzyıllardır toplumun bilinçaltında 'sessizce' süregiden bir savaştır (Kirisci, 2013).

Film, Neo Tokyo şehrinin özelinde Japonya'nın kısaca tarihini, toplumsal travmalarını, farklı toplumsal kesimlerin psikolojik durumlarını karakterler üzerinden anlatmaktadır.



Resim 25: Akira, 1988, Psikik Çocuklar

Filmde Tetsuo dönüşüp, kontrolsüz bir şekilde büyüdüğü sırada onu durdurmaya çalışan çocukların üzerinde akışkan bir formda birden çok el görülür. El ve ayak grotesk imge olarak, ağız, burun ve kulak dışında, oldukça sık kullanılan bir organdır. Özellikle çok sayıda fakat bir arada ve birbirine kaynaşmış bir şekilde kullanımı grotesk bir görüntü sunar. Tetsuo'nun geçirdiği başkalaşım ve halüsinasyon sahnelerindeki imgeler, şehrin uçsuz bucaksız dehlizleri, girintileri, çıkıntıları grotesk bir anlatımın ürünüdür.

3.3.3. The Fly (1986)

David Cronenberg'in yönettiği film 1986 yılında yayınlanmıştır. 1958 yılında aynı isimle çekilen filmin, Cronenberg'in felsefi temalarının farkını gösterebildiği bir (remake) yeniden yapımıdır. Düşük bütçeli bir film olmasına rağmen, çoğu sahne iç mekânlardan oluşmaktadır ve diyaloga dayalıdır. Bütçeye rağmen filmin makyajları o kadar başarılıdır ki en iyi makyaj dalında Oscar ödülü almıştır. Makyaj, oyuncu ve en iyi film gibi dallarda Bafta, Saturn, Hugo ve Fantasporto ödülleri bulunmaktadır. Time'ın tüm zamanların en iyi 100 filmi arasındadır (Evrenol, 2008).

Cronenberg bedensel dönüşüm ve deformasyonlara olan ilgisi, kendi yönettiği The Fly filminde etkisini gösterir. Daha abjekt ve grotesk bir film ortaya çıkarır. Filmde oldukça zeki bir bilim adamı olan Seth Brundle'in teleportasyon deneyinde, kaza sonucu bir sinekle, genlerinin birbirine karışması ve ardından yaşadığı dönüşüm hikâyesi anlatılır. Teleportasyon, yani ışınlanma, Seth Brundle'in makinesinde bir kabinden diğer kabine aktarım yapılarak gerçekleşmektedir, fakat sadece cansız objeler gönderebilmektedir. Daha sonra canlı organizmaları gönderebilme koşulları sağlamaya yaklaşmıştır. Sürekli bu durum üzerine düşünmektedir. Seth, kız arkadaşıyla bir sorun yaşar ve sarhoş bir halde iken kendisini ışınlamayı dener. Kabine kendisi ile birlikte bir sinek girmiştir. Plazma havuzunda Seth'in ve sineğin DNA'ları birleşir. Diğer kabine teleport olan Seth hiçbir şeyin farkında değildir fakat bir

süre sonra fiziksel güçlerinde ve içgüdülerinde değişimler başlar, kas yapısı güçlenirken sürekli şekere karşı açlık hisseder. Bu durumu hastalıklar, fiziksel dönüşümler, deformasyonlar takip eder. Seth, giderek bedeninin dağıldığını görür; kusma, terleme ve irin gibi sıvıların boşalması, titreme, deri dökülmesi, tümör benzeri belirtiler yavaş ve rahatsız edici abjekt sahneleri oluşturmaktadır. Bu sancılı süreç giderek onun bir sinek oluşuna kadar sürer.



Resim 26:David Cronenberg, 1986, The Fly Filmi Dönüşüm Sahneleri



Resim 27:David Cronenberg, 1986, The Fly Filmi Dönüşüm Sahneleri II

Gündelik yaşamın neredeyse yok sayıldığı bu akvaryumvari habis ve tekinsiz mekânlar, izleyiciyi bir yandan sarıp sarmalarken, bir yandan da tarifsiz bir huzursuzluğa sürükler. Artık yavaş yavaş kendi bedenine dahi yabancılaşıp ucubeleşen bir karakterle karşı karşıyayızdır. Zaman karakterin aleyhine işlediği kadar, seyircinin de aleyhine işlemektedir ve kendimizi, onunla birlikte tiksindirici bir akışa saplanmaktan kurtaramayız (Yamanol, 2015).

Film Cronenberg'in ilgi alanı olan grotesk ve abjekt öğelerin sonuna kadar kullandığı oldukça başarılı bir Body Horror örneğidir. Cronenberg bu tarz filmleriyle, Hollywood içinde birkaç yönetmenle birlikte sıyrılmaktadır. Daha sonraları grotesk anlatımlar, sinemada bu birkaç yönetmenin öncülüğü ile gittikçe yaygınlaşmıştır. Özellikle bilimkurgu sinemasının seyrini değiştirmiştir.

4. BÖLÜM: ALIEN ve H. R. GIGER

Dan O'Bannon tarafından yaratılan "Alien" filminin yönetmenliğini Ridley Scott yapmış, 1979 yılında yayınlanmıştır. Alien fikri, Dan O'Bannon görüntü yönetmeni olarak yer aldığı, fakat yapım aşamasındaki sorunlar yüzünden çekilemeyen, Alejandro Jodorowsky'nin Dune filminin hemen sonrasında ortaya çıkmıştır. Dune ekibinde yer alan H. R. Giger'in çizimlerinden oldukça etkilenen O'Bannon, ekonomik olarak da zor durumda olduğu bir dönemde Alien fikri üzerine yoğunlaşmış ve senaryosunu yazmıştır. Film sadece bir bilimkurgu – korku türü olarak düşünülmüştür. Nereden geldiği belli olmayan uzaylı bir yaratığın yarattığı korku ve dehşetin yer aldığı, buna karşı Teğmen Ripley'nin hayatta kalma öyküsüdür. Aslında iki türün (insan ve uzaylı yaratık) hayatta kalma savaşına tanık olunur. Filmdeki bu yaratığın adı Xenomorph'tur. İlk filmden yıllar sonra, 2012'de yayınlanan ve Ridley Scott'ın yönettiği Prometheus adlı filmde Xenomorphların geçmişine dair bazı açıklamalar yapılmaya çalışılmıştır. Prometheus filminde "mühendis" denilen –genetik mühendisliğinde ve genel olarak teknolojide oldukça ilerlemiş- üstün bir uzaylı ırkının çeşitli gezegenlerde hayatı başlatan müdahaleler gerçekleştirdiği ve Xenomorphların biyolojik silah ürettikleri bir uzay gemisinin kazasından sonra ortaya çıkışı anlatılmıştır. Prometheus'tan sonra 2017 yılında yayınlanan ve yönetmenliğini yine Ridley Scott'ın yaptığı Alien Covenant filminde, Xenomorphların nihai halini oluşturan kişinin dünyada üretilmiş, David isimli son derece zeki bir android olduğu fikri ortaya atılmıştır. David, Xenomorphların hayatta kalma tutkusuna hayran kalmış ve onu kendi deyimiyle mükemmelleştirmiştir.

İlk film Alien'a geri dönülecek olursa mühendislerin kaza yaptığı ve nereden geldiği belli olmayan uzay gemisinin bulunduğu LV-426 isimli gezegenden bir sinyal gelir ve Teğmen Ripley'nin bulunduğu bir kargo gemisi olan Nostromo'nun oraya gidip keşif yapması istenilir. LV-426 isimli gezegene iniş yapan gemi mürettebatı mühendislerin terkedilmiş uzay gemisini bulurlar ve içine girerler. Burada Nostromo mürettebatından Kane yüzlerce yumurta benzeri nesne bulur. Yumurtalardan birisini incelerken içinden "Facehugger" denilen akrep benzeri bir yaratık çıkar ve Kane'in yüzüne yapışır. Arkadaşları onu Nostromo'ya götürür ve iyileştirmeye çalışırlar. Gemide görevli olan sonradan kötü niyetli bir karakter olduğu anlaşılan android Ash bu yaratığı incelemeye koyulur. Facehugger bir süre sonra Ash'i serbest bırakır. Bir süre gayet sağlıklı ve kendinde görünen Ash, yemek sırasında fenalaşır ve göğüs kafesi yırtılarak içinden Xenomorph oldukça küçük bir formda çıkar. Facehugger'ın aslında onu serbest bırakmayı bir konakçı olarak kullandığı anlaşılır. Xenomorph etrafındaki bütün canlıları öldürüp onlardan beslenerek giderek büyür ve yetişkin hale gelir. Film Teğmen Ripley ile Xenomorph arasında bir hayatta kalma savaşına evrilir. Yıldız'a göre Alien filminde korku ögesi daha çok yerini

bilimkurguya bırakmış, soğuk savaş döneminde yaygın olan “saklı düşman” gibi felsefi unsurlarla harmanlanmış bir yapıdır (Yıldız, 2017).

Hans Rudolf Giger, 1940 yılında İsviçre’de doğmuş, kendi söylemine göre sanatla ilk tanışması 1944 yılında evinde kalan Amerikalı askerlerin ona verdiği *Life* dergisi ile olmuştur; dergide Coctteau’nun *Güzel ve Çirkin* filmi sanata ilgisini çekmiştir. Babasının işlettiği eczanedeki kafatasları, Giger’in ölümlerle kurduğu sanatsal ilişkinin ilk adımlarını oluşturmuştur. İnsan ve makineleri, organik bir formda yeniden ürettiği tarzı Giger’in *Erotomechanics* isimli eserinden yola çıkılarak *Erotomechanic* denilmiştir. Bu biçimde cinsellik de oldukça belirgin bir şekilde öne çıkar. *Erotomechanic*, grotesk öğeler barındıran, birbirine kaynaşan canlı cansız nesnelerin kas dokusuna, kemiklere kadar tam anlamıyla çıplak bir şekilde fakat biyomekanik biçimde resmedilmesiyle ortaya çıkmıştır.

21. Yüzyıl *Zeitgeist*’inin bütün temel unsurları, Giger’in biyomekanik sanatının karmaşık bileşiminde mevcuttur. İnsan ve makinelerin karmaşık tasviri yıllar içinde onun resimlerinde ve heykellerinde esas motif olmuştur. Giger, özgün tarzı içerisinde teknolojik dünyanın tehlikeli mekanik sistemlerine ilişkin elementlerle, insan anatomisinin çeşitli bölümlerini (kol, bacak, yüz, göğüs, karın ve genital organlar) ustaca bir araya getirmiştir. Aynı şekilde sıradışı olan bir başka şey de Giger’in sapkın cinselliği, şiddet ve ölüme ilişkin sembollerle harmanlaştıran tarzıdır. Kafatası ve kemiklerin cinsel organlara ya da makine parçalarına dönüştüğü eserlerde ortaya çıkan nihai imgeler cinsel olarak kendinden geçmişliği, şiddeti, ızdırıp ve ölümü aynı sembolik güçle tasvir eder. Bu temaların satanik boyutları, onlara arketipik bir derinlik veren artistik bir beceriyle betimlenir. (Grof, 2005)

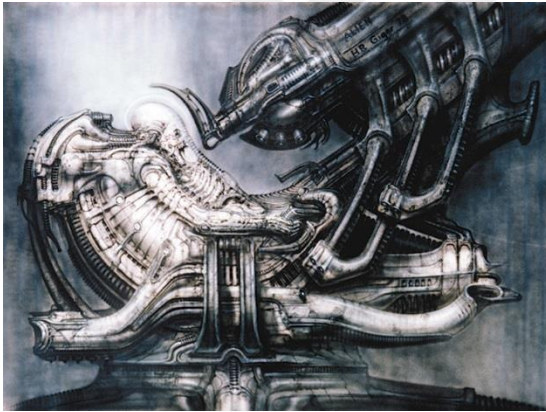


Resim 28: H. R. Giger, 1980, *Erotomechanics*

Bu biçimdeki karakterlere “Biomechanoid” denilmektedir. Hayvan biçimindeki robotların genel adıdır. İnsan ve hayvanın taksonomik ilişkisi göz önünde bulundurulursa Humanoid de (insansı robot) bir Biomechanoid’dir. Giger çalışmalarında satanik ve cinsel öğeleri korkunçluk, tekinsizlik bağlamında kullanmıştır. Alien’da tasarladığı Biomechanoidlerinde de bu türden unsurlar görülmektedir.



Resim 29: H. R. Giger, 1979, Alien Filmindeki Terkedilmiş Uzaylı Gemisi



Resim 30: H. R. Giger, 1979, Alien filmindeki Space Jockey Tasarımı



Resim 31: H. R. Giger, 1979, Space Jockey

Giger’in sanatı, içinde çeşitli canlıların bağlandığı, bıçaklanıp, parçalandığı ve çarmıha gerildiği işkence odalarını resmeder. Onun keskin ve titiz gözlemi bu acıyı ruhun arketipsel derinliğine kadar götürür ki orası da korkunç boyutları ifade eder. Giger’in garip mutantlardan oluşan galerisi onun kendi kategorisini temsil eder. Bu garip yaratıklar heterojen insan bölümlerinden oluşturulmuş Frankenstein ya da android robotlar değildir. Giger’in biyomekanikleri Star Trek’teki Cyborglar gibi insan ve makine karışımından oluşan garip hibritlerdir ve bunları çevreleyen dünyanın kendisi de aynı zamanda hem biyolojik hem de mekaniktir. Gördüğümüz gibi bu, çocuk doğumunu karakterize eden kombinasyonla aynıdır (Grof, 2015:113).

Alien’da Xenomorph ve türevi olan bütün biomechanoidleri, iç kısmının duvarlarındaki rölyeflere kadar terkedilmiş uzaylı gemisinin tamamını ve geminin içinde Space Jockey denilen yapıyı Giger tasarlamıştır. H. R. Giger bu tasarımlarıyla Alien’a en iyi Görsel Efekt ve En İyi Efekt Akademi ödüllerini kazandırmıştır (Alien, 1979). Giger’ın tasarımları daha sonradan çekilen bütün Alien filmlerinde orijinallerine sadık kalınarak referans olarak kullanılmıştır.

4.1. Alien’daki Grotesk Öğeler ve Xenomorph Karakteri İncelemesi

Alien filmi kurgusu ve tasarımları bakımından grotesk öğelerin oldukça yoğun olduğu bir yapıdır. Film, öncelikle öyküsü ile ele alınacak olursa bilinmezliğe ve yabancılığa dayalı bir tekinsizlik üzerine kuruludur. Soğuk ve karanlık bir gezegen olan LV-426 isimli gezegende, terkedilmiş, yabancı bir teknolojinin eseri olan uzay gemisi etrafında, gerilimli bir hayatta kalma savaşı yaşanmaktadır. Nereden geldiği belli olmayan bir yaratık gemi mürettebatını oldukça vahşi bir şekilde avlamakta, onlarla beslenmekte ve üremeye çalışmaktadır. Karşıt güçlerin çatışması sürekli bir doğum ve ölüme sahne olmaktadır. Bir canlının ölümünden bir başka canlı türüne ait doğum gerçekleşmektedir. Tamamen yabancı olan düşman oldukça güçlü ve kolayca ölmeyen, bir şekilde hayata tutunan varlıktır. Yeryüzünden gelen insanlar karşısında kötü niyetli tanrısal bir varlık gibidir. Terkedilmiş uzay gemisinin duvarlarında ve koridorlarında bu yabancının zaferlerine ait izler görülmektedir. Bu izler yok ediciliği, savaşçılığı ve vahşetine dair kalıntılardır: yok ettiği üstün uzaylıların kalıntıları. Filmin bilinen dünyaya olan yabancılığı sadece hikâyenin başka bir gezegende geçmesi ya da yaratığın dünya dışı görüntüsünden ibaret değildir; gezegenin, uzay gemisinin, bütün olarak oradaki yansıtılan evrenin, kültürün de tamamen yabancı olmasıdır. Aynı şekilde yaratığın da grotesk olması değil, filmde yansıtılan bütün evrenin ve kültürün de grotesk biçimde tasarlanması söz konusudur. Bu yabancılaştırmanın en önemli göstergelerinden birisi de gezegendeki bütün araçlar ve nesnelere arasındaki ölçsüzlük ve hiperbolik olma durumudur.

Grotesk, hangi alanda uygulanırsa uygulansın bir yabancılaşma, yabancılaştırma yöntemidir. Yabancılaşmanın gerçekleşebilmesi için, bu yabancılaşmanın referans noktası olarak alıp, uzaklaşacağı bir dünyaya gereksinim duyulur. Aynı zamanda tek başına grotesk bir figür, bir yapıtı grotesk olarak nitelendirmek için yeterli değildir. Bu nedenle, groteski kullanan sanatçılar, sadece farklı biçimleri bir arada kullanmakla ya da yüzeylerin biçimini bozmakla kalmaz, bir yandan da bu tür bir çarpıtmanın olası olduğu bir dünya yaratırlar (Yanıkaya, 2003:45).



Resim 32: H. R. Giger, 1976, Necronom IV

Filmde gerçekleşen bütün ölümler Bahtin'in karnavalesk groteskinden izler taşır. Yabancı düşman fallus şeklindeki kafası ile amansızca diğer canlıları kovalamaktadır. Giger Necronom serisinde Xenomorphları filmdeki biçiminden biraz daha farklı resmetmiştir. Filmde Xenomorph'un gözleri yoktur. Sese karşı duyarlıdır. Bahtin'e göre, gözler insanın, grotesk için önemli olmayan saf bireysel ve kendine yeterli içsel yaşamını yansıtır (Bahtin, 2016:350). Yaratığın ise iç dünyası oldukça karanlık, yabancı ve de tekinsizdir. Bu yüzden gözleri yoktur. Giger da, "Yaratığın gözlerini özellikle koymadım. Nereye baktığını bilmez isek daha da korkutucu olacağını düşündüm" demiştir (Üşenmez, 2014).



Resim 33: H. R. Giger, T.y., Xenomorph'un Ağız ve Fallus şeklindeki kafası

Grotesk bedeninin en önemli organı olan ağız bütün yüze hâkimdir. Bahtin'e göre grotesk yüz aralanan ağıza indirgenmiştir ve geri kalan her şey bu ağız için, bu açılmış ve yutan bedensel uçurum için sadece bir çerçevedir (Bahtin, 2016:351). Xenomorph'un da ağız açıldığı anda yoğun bir şekilde salya akışıyla birlikte başka bir ağız daha ortaya çıkar. Bu ağızın içinde dişleri olan başka bir ağızdır. Bir dil gibi dış dünyaya uzanır ve bu tuhaf çıkıntı ile ölüm meydana gelir.

Oldukça korkutucu olan bu görüntü, bedensel dramın eylemlerinden olan salya, ağzın grotesk biçimini desteklemektedir. “Aralanan ağızla yutma -sindirme imgesi ilişkilidir- bu ölüm ve yıkımın ambivalent imgesidir” (Bahtin, 2016:359). Alien’da ağız, oldukça sık kullanılmaktadır. Xenomorph yumurtalarından çıkan ve canlının yüzünü sarıp parazitini ağız yoluyla yerleştiren Facehugger denilen bir ara form vardır.



Resim 34: H. R. Giger, 1978, The Facehugger Çizimi

Facehugger, Xenomorphların yetişebilmesi için konakçı arayan bir varlıktır. Bütün Xenomorphlar erkek iken sadece bir tane dişi vardır. O da annedir. Anne sadece Facehugger gibi ara formların bulunduğu yumurtaları üretmektedir. Bu evreye Ovomorph denilmektedir. Facehuggerların akrep benzeri, eklemli bir yapısı vardır. Xenomorph’un bebek haline Chestburster denilmektedir (Türkoğlu, 2015). Facehugger konakçının yüzüne yapışıp, ağız yoluyla parazitini konakçıya yerleştirir ve Chestburster olgunlaşana kadar bırakmaz. Daha sonra Facehugger, iğnesini bırakan arılar gibi ölür ve bir süre sonra konakçının göğüs kafesini parçalayarak Chestburster dünyaya gelir.



Resim 35: Alien, 1979, Chestburster

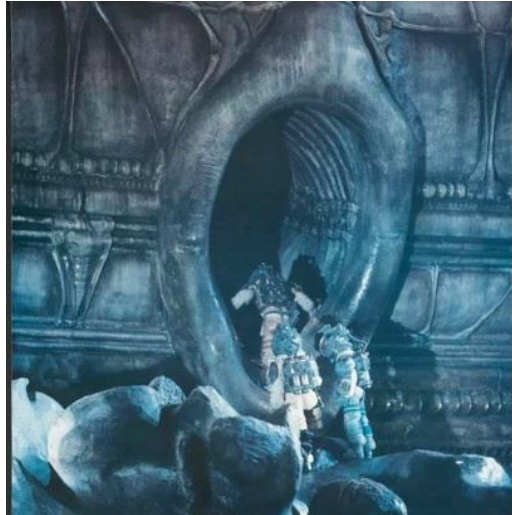


Resim 36: Alien, 1979, Chestburster II

Bu olay sancularıyla ve belirtileriyle birlikte bir doğum sahnesini andırmaktadır. Grotesk bedendeki en önemli rolü, onun kendi kendinden gelişen, kendi sınırlarından çıkan, yeni (ikinci) gövdeye başlayan kısımları, yerleri oynar: rahim ve fallus (Bahtin, 2016:351). Ergül'e göre groteskin beden imgesiyle cisimleştirdiği dünya, bir bedenden her zaman, şu veya bu şekilde başka bir yeni bedeni çıkarmaya çalışır (Pala Güzel, 2016:48). Alien'da göze en çok çarpan olgular bu rahim ve fallus ilişkisidir. Xenomorph'un ağız bir fallus iken, diğer bütün canlılar bir rahim rolü oynamaktadır. Aynı şekilde terk edilmiş uzaylı gemisinin koridorlarında ve dışarıya açılan kısımdaki giriş, çıkışlar dişil cinsel organı şeklinde tasarlanmıştır.



Resim 37:Prometheus, 2012, Uzaylı Gemisinden Çıkış Sahnesi



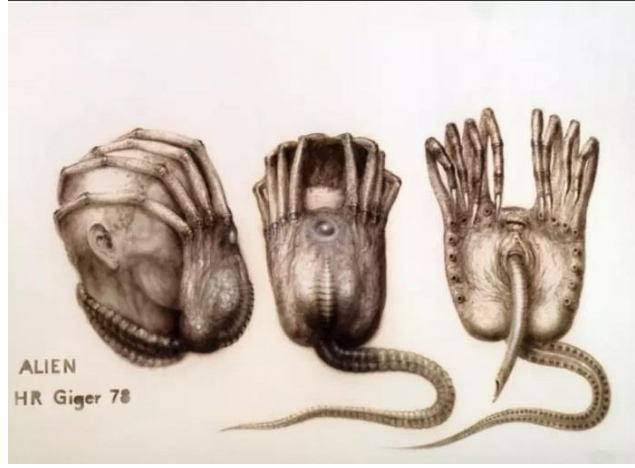
Resim 38: Alien, 1979, Uzaylı Gemisine Giriş Sahnesi

Alien'daki yaratıklar insanlara göre oldukça üstündür. Bu Alien'ın kurgusundaki tekinsizlik hissini sağladığı gibi karaktere de korkunçluk ve yücelik rolünü yükler. Son derece zeki bir avcı olan Xenomorph, Nostromo mürettebatından Teğmen Ripley'nin kişiliğinde aslında bütün insanlığa karşı savaşıyor. Bu durum Martin'in çalışmasında şu şekilde açıklanır; "Lovecraft'ın karakterleri insan algısının ötesine geçen gerçeklik belirtilerini yakalamaya zorlanır, bu şekilde insanın önemsizliğinin farkına varırlar, bunu da insanı, her alanda gölgede bırakan zeki canlılarla yan yana koyarak başarır. Bu alanlar: zekâ, uzun ömürlülük, cesaret, teknoloji, duyuşsal algı ve evrenin mekanizmaları ile genişliğini anlamaktır" (Martin, 2008:16).

Bir Xenomorph'un dünyaya gelişi bir dizi ölüm sonucunda meydana gelirken sürekli bir biçim deęiştirme ve tamamlanmama durumu vardır. Xenomorphlar sürekli gelişen ve evrim geçiren varlıklar olarak yaratılmıştır. Farklı konakçılara göre farklı özellikler kazanırlar. Dört ayaklı bir canlıdan doğan Xenomorph, dört ayak üzerinde koşabilmektedir. Bunun sebebi onu ortaya çıkaran parazitin, konakçının DNA'sının üzerine yerleşmesi ve DNA'sını yeniden yazmasından kaynaklıdır. Daha sonra çekilen Prometheus filminde bu konuya açıklık getirilmeye çalışılmıştır. "Böylece grotesk imgenin sanatsal mantığı bedenın kapalı, düz ve nüfuz edilemez yüzeyini (dışını) göz ardı eder ve ancak onun tümseklerine -filizlerine, tomurcuklarına- ve gediklerine, yani ancak bedenın sınırlarından öteye ve bedenın derinliklerine uzanan kısımlara yönelmektedir" (Bahtin, 2016:351).

Alien'ın bir dięer grotesk özellięi de beden sınırlarının oldukça yoğun bir şekilde belirtilmesidir. Xenomorph karakterinin ağzından çıkan salyalar ve oldukça güçlü bir asit olan kanı film boyunca görüntülenir. Kanının çok güçlü bir asit olması, bedeninin de ne kadar güçlü olduğunu göstermektedir. Böylesine yaşamsal bir sıvının önüne gelen bütün cisimleri eritip geçmesi, fakat bedenine zarar vermemesi de karakterin ne kadar korkulması gereken bir düşman olduğunu vurgular. Bütün Alien filmlerinde kusma, kanama, terleme gibi eylemler yoğun bir şekilde gösterilir. Bunlara Xenomorph'un tükürürmüş gibi ağzındaki uzantıyı dışarı çıkarması da dahil edilebilir. Bedenin grotesk yaşamının tepkileri hayvan benzeri bu hibrit varlığa aktarılmıştır. Bu durum topografik küçültme, yani bedensel aşağıya çekilme olarak nitelendirilebilir.

Bir dięer grotesk öęe ise "el"dir. Xenomorphların elleri oldukça uzun parmaklara ve keskin, sert tırnaklara sahiptir. Giger, "İnsan ellerini hep ürkütücü bulurum. Bu yüzden yaratığa uzun parmaklar vermeyi uygun buldum" der (Üşenmez, 2014). Facehugger'da da eklemeler parmakları andıracak bir şekilde oluşturulmuştur.



Resim 39: H. R. Giger, 1978, Facehugger Tasarımı

Alien’da bütün Biomechanoid’ler silah olarak da kullandıkları güçlü bir kuyruğa sahiptir. Xenomorphların sırt kısmından kuyruklarının ucuna kadar giderek küçülen bir sürü çıkıntı vardır. Bu çıkıntılar omurgalarının uzantısıdır. Kuyruk, uç kısmında akrelerde olduğu gibi bir iğneye sahiptir. Farklı olarak aynı zamanda keskin ve bedeninin diğer kısımlarının olduğu kadar serttir. Xenomorph’un bedeni ıslak ve metalik bir görüntüye sahiptir. Fakat bütün bu özelliklerine rağmen, insan gibi elleri ve ayakları olan, iki ayağı üzerinde durabilen bir görüntüsü de vardır. İnsan bedeni ve Alien bedeni arasında bir geçiş söz konusudur. “Özünde, grotesk imgede, eğer sınır durumunda ele alınır, bireysel bir beden yoktur: bu imge sanki bir başka bedenden gebe kalmış çöküntü ve çıkıntılardan oluşmaktadır; bu ölüm ve gebeliğin tükenmez kaynağı, sonsuza dek yaşamı yenileyen geçiş kapısıdır” (Bahtin, 2016:352). Bu insansı görüntüsü de tasarımında grotesk bakış açısına işaret etmektedir. Doğan’a göre; “Dolaysız fizyognomonik yöntemde insanın oranları dikkate alınırken, zoomorfik yöntemde insan ve hayvan bedeni arasında paralellikler kurulmuş ve insan karakteri benzerlik gösterdiği hayvanın karakterinden yola çıkılarak tanımlanmaya çalışılmıştır” (Doğan, 2018:44). Aynı zamanda karakterin sırt kısmında, biyomekanik tasarımından kaynaklı, solunum sistemiyle ilişkili dört adet boru şeklinde çıkıntı vardır. Xenomorph, insan, sürüngen ve eklembacaklılardan oluşturulmuştur. Bu kaynaştırmada mekanik objeler temel alınmıştır. Xenomorph’un damarları, kasları, eklemleri bir makineyi andırmaktadır, ki uzay gemisinde saklanırken, bütün endüstriyel yapının içerisinde adeta fark edilmez. Biyomekanik görüntüsü onun aynı zamanda kamufleajıdır.



Resim 40: Xenomorph Sırtındaki Çıkıntılar



Resim 41: Xenomorph Sırtındaki Çıkıntılar Detay

Spooner'a göre, grotesk beden tamamlanmamış bir bedendir: girinti ve çıkıntılarla parçalanmış, ayrılmış, tuhaf, abartılı ve hiperbolik bir beden (Spooner, 2006:66-67). Alien ve benzeri karakterlerin biyomekanik görüntüsü, günümüzde bilimkurgu izleyicisi açısından yadırganacak bir sahne değildir. Bunun altında yatan neden ise insanların son yüz elli yıldır makinelerle olan ilişkisi olarak görülebilir.

Bu teknik görünümüne (donanıma) modern insan öylesine aşınadır ki; araçların kötücül yok ediciler olduğu ve yaratıcılarını yendikleri bu "teknik" groteski düzenlemede zorluk çekmez. Mekanik obje hayata getirilerek yabancılaştırılır; insan ise hayattan mahrum bırakılarak. Groteskin en yaygın motifleri; yüzleri maskelenerek donmuş; kuklalara, ipli kuklalara ve otomatlara dönüşen insanlardır. Zamanla karakteristik özellikleri değişse de, süslü grotesk maskelerden günümüze tema yaygın olarak kullanılmıştır (Kayser, 1981:183).

Artık mekanik hibritler, insan algısında giderek alışılan bir görüntü olmaya başlamıştır. Her geçen dönemde ise tasarımcılar, sanatçılar bu seviyeyi daha da arttırmaktadır. Yabancı olan bir süre sonra tanıdık bir imge haline dönüşür. Tekinsiz olma özelliği ortadan kaybolur. H.R. Giger'ın Alien'ı, Dan O'Bannon ve Ridley Scott'ın katkılarıyla sürekli evrim geçiren, asla tamamlanmayan, devamlılığı olan oldukça başarılı grotesk bir karakterdir. Bu özelliği ile uzun süre sonra çekilen devam filmlerinde dahi tekinsizlik hissi izleyicileri terk etmemiş ve korkutucu olma özelliğini yitirmemiştir.

4.2. Alien Filminde Grotesk ve Korku ilişkisi

Bilimkurgu filmlerinde korku unsurları Frankenstein'dan bu yana kullanılmaktadır. Kimi katı bilimsel kurgu yazarları tarafından eleştirilen bir yapı olsa da, gotik romanların pek çok özelliği 20. Yüzyılın son çeyreğinden itibaren tekrar bilimkurguyla arasındaki sınır aşmaya başlamıştır. Bu eleştirilerin sebebi kurgunun fantastiğe doğru geçmesi ve bilişselliğini yitirmesiyle ilgilidir. Günümüzde türler arasındaki sınırların aşılması anlatım gücünü arttırmak için başvurulan bir yöntem haline gelmiştir. Aynı zamanda ortaya çıkarılan işlerde kültürel sermayenin gelişmesi de bu sınırların esnetilmesinde etkili olmuştur. Sözen bu durumu şu şekilde açıklar;

Ana akım sinema dışında gerçekleşen filmlerde türlerin iç içe geçirilerek ve daha yoğun biçimde kullanılması, sinema diline ve estetiğine yeni anlamlar yüklemektedir. Bir başka deyişle, yeni modülasyonların yarattığı yeni formlar sanatın dilsel sınırlarını zorlamakta, dil olanaklarını yepyeni biçimlere bürünmesine yol açmaktadır. Farklılıklar, epistemolojiye getirdiği karmaşıklık ve dünyayı algılayış biçimlerimizde dönüşüm ve değişimlere yol açması kaçınılmaz bir süreci işaret etmektedir (Sözen, 2009:84).

Bilimkurgu anlatımda groteskin kullanılması, groteskin izleyiciyi belli bir okuma ve zihinsel olarak yenilenmeye zorlaması gibi getirilerinden dolayı, oldukça zengin sinemasal bir anlatım biçimini ortaya çıkmasında olanak sağlar. Özellikle korkutucu unsurların bir süre sonra bu özelliklerini kaybetmesi, film ekibini ve özellikle karakter tasarımcısını, daha korkutucu tasarımlar için yaratıcılığa zorlar. Korku ve gülünç arasındaki sınırlar tasarımcı için sürekli genişleyen bir evren gibidir. Bu noktada belirsizlik bu duyguların oluşturulmasında, yaratıcının (yazar, tasarımcı veya yönetmen vs.) yardımına koşar. İzleyicinin zihninde bu belirsizliği oluşturmak korkunç olma niteliğini güçlendirir. Alien'ın korkunçluğu bu duruma örnek olmuştur. Her bir devam filminde yeni bir belirsizlik ve önceki belirsizliğin ortadan kalkışına tanık olunur. Bu belirsizlikler groteskin kendi yapısındaki devamlılık, tamamlanmama, bütünlüksüz ve tekinsiz olma durumuyla ilgilidir. Kuhn'a göre bilimkurgu-korku filmleri bedeni

belirsiz bir gelecek için metafor olarak da kullanır: yeni, bilinmeyen, potansiyel olarak yaratıcı ve potansiyel olarak yıkıcı bir gelecek (Kuhn, 1990:215). Alien filmlerinde sadece yaratık tasarımlarında değil, diğer dünya dışı varlık ve onların araç, gereçlerinin tasarımında da grotesk beden imgelerinden yararlanılmıştır. Bu şekilde tekinsizliğin alanı da genişletilmiştir.

Xenomorph, doğumundan yetişkinliğe önemli fiziksel değişimler ve gerçek anlamda biyolojik dönüşümlerden geçen bir yaratıktır. Bu anlamda Alien'ı korkunç yapan şey metamorfik yolculuğunun tuhaflığıdır (Cruz, 2012:164). Bedendeki dönüşümler sadece Xenomorph ya da diğer dünya dışı formlarda değil aynı zamanda kurbanların bedenindeki dönüşümler, parçalanmalar ve göğüslerinde meydana gelen patlamalar da sıra dışı olduklarından dolayı izleyicide şok etkisi yaratmaktadır. Bu durumun sebebi izleyicinin kendi bedeni üzerinden kurbanın bedeniyle kurduğu özdeşliktir.

Freud, tekinsizliğin rahat ve huzurlunun antitezi olduğu konusunda Jensch'le aynı fikirdeydi, ama alışılmadık olan her şeyin tekinsiz olmayacağına da işaret etti. Schelling'e atıfta bulunarak, bizi tekinsizliğiyle etkileyenin bastırılanın geri dönüşü olduğunu ileri sürdü, mesela unuttuğumuz bir şeyin silinmesinden sonra alışılmadık şey tekrar ortaya çıkar, çocukluğumuzda ya da insanlığın çocukluğunda sorun yaratan şey (hayaletler ve diğer doğüstü fenomenlerle ilgili ilkel fantezilerin geri dönmesi gibi). Aynı teorik ilkenin çizgisinden gidersek, Freud cinsel korkulara ve özellikle iğdiş edilme korkusuna dayalı kişisel baskıların izini sürdü. Beklenildiği üzere, gövdeden ayrılıp kendi başlarına dans eden kafaların ve ayakların olduğu "gotik" olayların bizleri kaygılandırmasından bahsetti (Eco, 2009:312).

Yaratığın bedensel gelişimi de sürekli bir değişim içerisinde gerçekleşir. Her safhasında korku veren nitelikleri tekrar oluşur. Örneğin Chestburster aşamasında kuyruğunun üzerinde kobra yılaninkine benzer bir şekilde hareket ederken, yetişkin hali iki ayak üzerinde ve görkemli bir şekilde koşar. Bould'a göre bilimkurgu, bedensel sınırsızlığı, izleyicinin dikkatini, "durmadan, şiddetle başkalaşan bir akış içinde olduğunu tespit ettiği şeylere, zihin henüz onları yerli yerine oturtmaya fırsat bulamadan, durmaksızın değişen yaşamsal süreçlerin birbirine karıştığı bir girdaba çekerek" korkutucu veya distopik biçimde resmeder (Bould, 2015:105). Alien'ın beden üzerinde gerçekleşen fizyolojik ve biyolojik dönüşümlerin yanı sıra, Alien evreninin genel tasarımında hâkim olan korku aslında biyolojik korkudur.

Bedensel korku ve ondan öğrenilme gücü, bu bağlamda henüz doyurucu bir şekilde keşfedilmemiş başka yollarla, daha çok sinemanın diğer türlerinde ele alınabilir: Biyolojik (tür). Bu, korku filmlerinde sıklıkla karşılaşılan şaşırtıcı anatomilere ve fizyolojilere biyolojik bir açıklama getirme çabası değildir. Onun yerine, amaç bedensel korkuyu gerçekten korkunç bir "şey" haline getiren o "şey" in ne olduğunu göstermektir. Hatta biyolojik bir perspektiften olsa bile. Temel hipotez, bedensel

korkunun, biyolojik türler (insanla sınırlı olmayan) arasında normal anatomi ve fonksiyon olarak değerlendirilene karşı izlediği yolda bir güç kazandığıdır: ki bu gerçekten de biyolojik korkudur. Buradaki odak noktası, korkunç hibritlerin yaratılması üzerine olacaktır; fiziksel ve davranışsal bozukluk, dönüşüm ve zombileşme olarak ortaya çıkan mutasyonlar ve hastalıklar (Cruz, 2012:161).

Alien’da bir anda olma, ortaya çıkma durumu bir diğer korku unsurudur. Diğer korku filmlerinden farklı olarak bu durum aynı zamanda beden üzerinden de gelişmektedir. Bir kapının aniden açılması yerine, göğüs kafesinin patlayarak içinden bir canlı çıkması gibi. Nostromo mürettebatından Kane, yüzüne yapışan Facehugger’dan kurtulduktan sonra başına gelecek olaydan habersiz bir şekilde yemek esnasında farkında olmadan kendisiyle birlikte, göğüs kafesinde başka bir canlıyı beslemektedir.

Müstehcen bir doğum anı parodisiyle, “alien” -canavarsı bir sperm, hırçın bir penis-göğüs kafesini delerek dışarı fırlar. Bu sahnenin uyandırdığı korku, yalnız Kane’in kendini kaybetmiş bir hâlde çırpınışı, fışkıran kan, müstehcen uzaylı ya da sırf -başka bir bağlamda, Kristeva’nın “nihai tiksincilik”, “kan dökülmesinin ve yaşamın doruğu, (içle dış, benle öteki, yaşamla ölüm arasındaki) yakıcı tereddüde dair bir an, korku ve güzellik, cinsellik ve cinselliğin körlemesinin inkarı” olarak nitelediği- doğum olgusundan değil, beklenmedik oluşundan da kaynaklanır (Bould, 2015:111).

Metal dişleri, böceksi ve biyomekanik görünümü ile bedensel salgıları, doğum süreçleri, fizyognomisindeki belirtiler (gözlerinin olmayışı ve ağzı) seyircide iğrenme ve korku hislerini harekete geçirmektedir. Bu durum yaratığa yüklenen düşman ve yabancı rolü ile de ilgilidir. Seyircideki tedirginliğin genelleştirilmesi için yabancı ve saklı düşman figürü kullanılmıştır. Gündelik hayattaki korkular kişiden kişiye farklılaşabilir. Fakat saklı, alışılmadık, tanımlanamayan ve belirsiz olan her insanda tekinsizlik hissi uyandırır.

Düşmanın çirkinliği üzerine yolculuğumuz, ancak galaktik düşmanın, “yaratık”ın, anlaşılmasız olanın ilk gerçek görüntüsüyle son bulabilir. Lovecraft’ta, bu biçimsiz ya da salya sümüklü çok şekilli varlık hâlâ bu dünyaya aittir ve bizim bilinçaltı korkularımızı temsil eder. Fakat bilimkurguda (romanlar ve filmler), daima uzaydan gelen yaratık istilacı, patlak gözlü bir canavar, uzaydan gelen böcek gözlü bir yaratık, kelimenin tam manasıyla bir barbardır; insan-dışı olduğundan tehditkârdır ve kabullenmesi zordur. Aslında, patlak gözlü canavar tüm düşmanların kişileştirilmesidir ve tüm biçimlerden yoksun varlık olarak neden nefret etmemiz gerektiğini tanımlama konusundaki insan eğilimini doğrular. Yani onu her zaman şeytanın nihai canlı örneği haline getirir (Eco, 2009:201).

Alien'daki yaratıkların gözleri yoktur. Bu daha korkutucu bir tanımlamadır. Seslere duyarlı olan bir varlıktan saklanılamaz. Çünkü her insanın kalp atışı, canlılığını simgeler. Bu yüzden Xenomorphlardan kaçmak mümkün değildir. Bu durum anneyle çocuğun hamilelik esnasındaki bağlantısı gibidir. Çocuk anne karnında iken kalp atışlarını duyar. Yaratık da bütün kurbanlarını duyduğu gibi hepsi birer potansiyel kuluçka makinesidir. Bu da düşmanın etki alanını ve hem kurgudaki kurbanların hem de seyircilerin tedirginliğinin, korkularının alanını genişletir.

O, kasılan rahmin pençesinde sıkışmış ceninin ızdırabını, cefasını ve umutsuz çıkmazını ve de doğuran annenin çilesini sıradışı bir sanatsal deha ile resmetmiştir. Klinik olarak bu, ağır depresyonun altında yatan bilinçdışının alanıdır. Ancak Giger'in "kaçış yok" durumunu ifade eden dahiyane betimlemeleri, ceninin çilesinin ötesine geçerek benzer umutsuz çileleri de kapsar (Grof, 2015:113).

Filmin dış dünya ile ilgili olan bütün öğeleri, groteskin ölçsüzlük ve abartma eylemlerinden etkilenmiştir. Bu ölçsüzlük aynı zamanda tedirginlik yaratmaktadır. İnsanlar kendi boylarından daha büyük kapılara, girişlere, koltuklara ve diğer objelere karşı, küçük düşme, önemsiz hissetme tepkisi verir. "Dış dünyayı dönüştürme yazarın amacına göre okurda kaçış, avuntu, büyülenme, korku, sıkıntı, zihinsel kavrayış, aydınlanma, yüzleşme, kararsızlık gibi durumlar yaratır" (Aslan Ayar, 2015:27). Alien'da ilk filmlerde insanlara göre büyük ölçeklerde olan nesnelere kullanan varlıkların boyutları ve biçimleri hakkında bilginin olmaması aynı zamanda bir korku unsurudur. Lotman'a göre, "Filmsel dizinde insan gerçekliğinin derecesi, bu insanın çevresine uygun düşer. Üstelik insan, deyim yerindeyse, öteki nesnelere benzer. Tüm nesnelere ve de insanla ilgili olmayan nesnelere bile, eşit ölçüde anlam taşıyıcı olabilirler" (Lotman, 1999:134). Bu durumda insanlar filmde etrafındaki nesnelere aracılığıyla yabancılaştırılmış ve tekinsiz bir ortama bırakılmıştır. Bu tekinsizlik filmdeki insanla kurulan özdeşlik aracılığıyla seyirciye de geçer.

Alien'daki düşman figürü her şeyden öte bütün kültürlerde, mitlerde var olan bir canavar imgesidir. Yaratık aynı zamanda, insanların ortak düşmanı, hayatta kalmak için önüne çıkan bütün engelleri ortadan kaldıran bir canavardır. Ridley Scott daha sonraki filmlerde, serinin geçmişine yönelik kurgular yaratarak, Alien'ı bir mitolojiye çevirme çabasına girişmiştir.

Yardımcı'ya göre, "canavar" yani "monster" kelimesinin Latince göstermek, teşhir etmek anlamına gelen "monstrare" ve uyarmak, tehlikeyi haber vermek anlamında "monere" kelimesiyle bir ilişkisi vardır ve bizden olmayanın, sınıflandırılmayanın varlığının göstergesidir; yabancılığın izi, ötekiliğin delili olarak aramızdadır (Yardımcı, 2015:77).

Korku ve bilimkurgu filmlerinin günümüz sinemasında yaygın bir tür haline gelmesinde teknoloji ve anlatı biçimlerinin giderek gelişmesi, genişlemesi tek başına bir neden değildir. Bu

durum sadece türe ait yapımların estetik açıdan doyurucu bir şekilde gerçekleştirilmesine yaramaktadır. Bu filmlere, bu doyurucu yetkinliği sebebiyle son zamanlar da seyircilerin talepleri oldukça çok artmıştır.

İnsanoğlu, Roma arenalarından beri zalim törenleri her zaman sevmiştir ve korkunç işkencelerin ilk tasvirlerinden biri Ovidius'ta bulunabilir. Burada bize Apollo'nun, kır ve orman tanrısı Marsyas'ın ona bir müzik yarışmasında yenildiği için derisini nasıl canlı canlı yüzdüğünün hikâyesini anlatır. Schiller, bu korkunçlukla ilgili "doğal mizacı" çok iyi tanımlamıştır ve bize insanların her dönemde daima infazlara tanıklık etmek için heyecanla koşturdukluklarını hatırlatır. Eğer bugün kendimizi "medeni" addediyorsak, bu belki de sinemanın bize, seyircilerin vicdanını rahatsız etmeyen "bol kanlı" filmler sunmasındandır (Eco, 2009:220).

Eco'ya göre oldukça eski bir tatmin arayışına, şiddet duygusunun bastırılmasına dayanmaktadır. Body Horror filmlerinin seyircilerdeki yarattığı haz bu durumla ilişkilidir: Kan ve şiddetin, kovalamacanın, beden deformasyonlarının olduğu filmler.

İnsan zihni bir şekilde tekinsiz olana çekilir. Bu tekinsizliğe meydan okumak ve onu yok etmek için bir reflektir. Bu yüzden bilinmeyen sınırlarında gezinir. Groteskin de ilişkili olduğu Gotik türünün kökenlerinin, barbar kabilelerden oluşan ve Roma'yı istila eden Got'lara dayanır. Bu istilaların sonrasında yaşanan ortaçağın ardından Avrupa'da Rönesans hâkim olmuştur. Bu süre zarfı içerisinde ortaçağın söylenceleri, mitleri, efsanelerinin içinde korku, fantastik, gerçek ve dünya dışı olan imgelerin ortaya çıkışında barbar istilalarının etkisi olduğu düşünülmektedir. Toplumlarda gerçekleşen travmaların arkasında kalan izler bu şekilde fark edilebilir. Kurt adam, Frankenstein'in Canavarı, Vampirler gibi her dönemin korkularının vücut bulduğu bir şeytan figürü ortaya çıkar. Alien'daki yaratık da post-modern dönemlerin bir şeytanı olarak görülebilir.

4.3. Karakter Tasarımlarının İllüstrasyon özellikleri

Karakter tasarımı bir illüstrasyon türüdür. İllüstrasyon ise tasarım bağlamında bir iletişim biçimi olarak değerlendirilmelidir. Kavramların anlaşılmasında yardımcı olmak gibi bir rolü vardır. Bu nedenle karakter tasarımında hedef kitlenin, seyircinin tepkileri göz önünde bulundurulur.

İllüstrasyon sözcüğü latince "lustrare" sözcüğünden türemiştir, aydınlatmak ve anlaşılır hale getirmek demektir. Lustrare ise ışık ve parıltı anlamındaki "lucere" kökünden türemiştir. İllüstrasyon, bir metni, bir durumu, bir kavramı anlaşılır hale getirmeye yardımcı olur. Zor metinlerin zihni açan bir eşlikçisi olabilir ya da eğitsel materyalleri daha kolay anlaşılır hale getirebilir (Songür Dağ, 2015:11).

Karakter tasarımı filmlerde, animasyonlarda ve bilgisayar oyunlarında yapım aşamasından önce gerçekleştirilir. Karakterin özellikleri, öyküye ve öyküde geçen çevresel koşullar göz önünde bulundurularak tasarlanır. Daha doğrusu karakterin özellikleri öyküden bağımsız değildir. Animasyon için hazırlanan karakterlerde genellikle metinle birlikte çalışılır. Ayrıca hedef kitle seçimi, sosyolojik araştırmalar karakterde dolayısıyla metinde belirleyici bir konumdadır. Sinema ve oyun sektöründe ise bu noktada görece bir esneklik vardır. Bunun nedenleri animasyon izleyicilerinin çoğunlukla daha küçük yaş gruplarına hitap etmesidir. Yetişkin grubunda ise metin ve yaratıcılık, görsel tasarımda görece daha fazla belirleyicidir. “Özellikle oyunlar ve filmler için belirli tipler, karakterler bir bağlam içerisinde değerlendirilir. Burada amaç, izleyicinin zihninde en uygun imajı, kimliği ve duyguyu yaratmaktır” (Songür Dağ, 2015:66). Yine de film ve oyun karakterlerinin tasarımı, yapım aşamasında animasyonla aşağı yukarı aynı süreçlerden geçerler; karakterin önceden tasarlanması, işleri kolaylaştırmasının yanı sıra estetik kaygıların giderilmesi açısından zorunluluk haline gelmiştir. Songür’ün de bahsettiği üzere, “illüstrasyonun açıklama ve anlaşılır hale getirme işlevinin yanı sıra, estetik tamamlayıcılık yönü de bulunur” (Songür Dağ, 2015:11).

Karakterin tasarımı, içinde bulunduğu evrenin çevresel, sosyal, fiziksel koşullarına göre şekillenir. “Karakter tasarımcısı oluşturduğu karakterin yalnızca formunu değil, yapım sürecinin devamlılığı içinde kullanılacak ipuçlarını da tasarlamaktadır” (Özden ve Ülgen, 2015:26). Dolayısıyla görselin arka planındaki metin burada devreye girer. Aslında yapılmaya çalışılan konseptin tasarlanması, yani kavramın tasarlanmasıdır. Songür, karakter tasarımının yazınsal, sözel ya da kavramsal olarak betimlenmiş bir karakteri (bir insan, hayvan ya da düşsel bir canlı vb.) görselleştirdiğini ifade eder (Songür Dağ, 2015:65).

Çevresel, fiziksel ve sosyal koşulların karakter tasarımını, tutarlı olması bağlamında etkiler. Örneğin uzaylı bir karakterin, uzay gemisi kendisine göre tasarlanır. Karakterin uzuvlarının, çevresindeki nesnelere uyumlu olması gerekir. Bu durum tasarlanan karakterin çevresindeki görsel kodlar için de geçerlidir. Onun okuyabileceği, onun beğeneceği bir şekilde tasarlanır. Bu da yine metinle birlikte konsept tasarımlarda çözülmesi gereken sorunlardır.

Hangi teknik kullanılırsa kullanılsın arka plan, merkezi figürlerin, çalışmanın genel estetiğini bozmadan birbirleriyle etkileşimine yardımcı olacak şekilde tasarlanmalıdır. Esas soru tutarlılıktır: arka planı tasarlarken ve figürleri hareket ettiren aynı araçların kullanılıp kullanılmayacağı. Farklı araçlar, figürlerin bir çevreden ayrılmasını sağlayabilir ancak aynı araçların kullanılması eylemin geçtiği yerdeki film dünyasını ya da birleşik anlatımı sağlamak için daha faydalıdır. Her iki durumda da bazen daha basit olan daha iyidir. Karmaşık zeminler ilgiyi hareketten uzaklaştırabilir ve özellikle fazla renk kullanıldığında figürlerin görünmesini engelleyebilir (Furniss, 2013:27).

Karakterin arka planı, çevresi bu durumda oldukça önemlidir. Tasarımcıyı zorlayacak bir kompozisyondan öte, tasarımın tutarlılığını bozacak bir yola sapmamak önceliklidir. Renk, perspektif, uyum ve biçem, karakter ve karakterle ilgili bütün tasarımları anlaşılır kılabileceği gibi daha ilgi çekici bir noktaya da götürür. Furniss'e göre, renk biçimden önce algılanır ve görsellerin anlaşılması konusunda belirgin bir etkisi vardır; bu nedenle kompozisyondaki tek tek parçaların renginin değil aynı zamanda yan yana yerleştirildiklerinde ve hareket ettiklerinde birbirileriyle olan etkileşimlerinin de göz önünde tutulması önemlidir (Furniss, 2013:57). Renk tutarlığın yanı sıra biçeminde öne çıkan parçalarından birisidir. Dedeal, rengin, biçimin ölçülebilirlik anlamında en güçlü birim oluşturan ögesi olduğunu ifade eder (Dedeal, 2018:185).

Karakterin tasarlanmasında ortaya çıkacak farklılıklar, karakterin dahil olduğu öykünün türüyle de ilişkilidir. Bilimkurgu, fantastik, korku, mizah ya da güncel konularla ilgili yapımlar karakterin fizyolojisini de belirler. Bilimkurgu bir öyküde uzay gemisi ve uzaylı yaşam formları, fantastik bir öyküde ise ejderhalar, şövalyeler ya da grotesk canlılar tasarlanabilir.

Karakterlerin anormal gibi görünen biçimleri senaryo akışı içindeki görsel veya diğer anlatımlarla bize kolayca aktarılır. "Şu materyal ile beslenip bu kimyasal kökenli biyolojik canlı olduklarından duyma ya da görme duyularının organları bu şekilde oluşmuştur" gibi evrimsel bir açıklama sorunu çözer. Zorluk da burada başlar. Bilimi okumak, anlamak ve bu olasılıkların ortaya çıkacağı karakterlerin temelini oluşturmalarını sağlamak gerekiyor. İnsan vücuduna başka bir canlının kafasını koymak en kolay yaklaşım. Zor olan, kendi evrimi içerisinde oluşmuş biçimin yakalanması ve bu biçimin izleyicide kabul edilebilir sunumunun çalışılmasıdır (Dedeal, 2018:130).

Karakterin ortaya çıkartılmasında aynı zamanda metaforlar, benzeşimlerin yanı sıra doku, detay, soyutlama, abartma, bitişirme gibi teknikler önem göstermektedir. Karakterin biçimini özgün kılarken iletişimi ve anlaşılabilir olmayı sağlar.

Görsel metaforlar çoğu zaman sözcüklerle ifade edilmesi zor olan, görmekle daha rahat algılanabilecek betimlemelerle ilişkilidir. Birbiri yerine kullanılan imge-kavram ilişkileri genellikle aralarındaki benzerlikten yola çıkılarak betimlenir. Örneğin "büyülü bahçe" metaforu, dilsel olarak hamile bir kadını imler, çünkü hamilelik süreci bilimsel olarak neden ve sonuç aşamaları gözlemlenip açıklansa, aşamaları bilgi ve kanıt dahilinde de olsa kadınların yaşadığı bu dönem, toplumsal olarak olağanüstü bir mucize olarak algılanmaktadır (Songür Dağ, 2015:38).

Karakterin yer aldığı metindeki konsept, anlatım biçim ve biçemlerinin belirlenmesinde etkilidir. Wigan'ın "Görsel İllüstrasyon Sözlüğü"ne göre illüstratörler işaretler, belirsiz anlamlar ve görsel imalardan yararlanarak mecaz aracılığıyla tutarlılık elde edebilirler, bu sayede görsel

mecazlar, birininden farklı nesnelere arasında kıyaslama ve bağlantılar oluşturarak bir fikri aktara bilir (Wigan, 2012:48). Songür'e göre, kavramlar arası benzerlikler veya öykülere dayandırılan anlamlandırmalar, analogiyi oluşturur (Songür Dağ, 2015:40). Ayrıca doku, karakterin kültürel, sosyal, ekolojik ve biyolojik açıdan hakkında fikir verir. Furniss'e göre doku, görsel ilgi uyandırır ve izleyicilere zekice bilgi verir (Furniss, 2013:22).

Mitolojik karakterler karakter tasarımında fikir veren başka bir öğedir. Hibrit yaratıklar, yarısı insan yarısı hayvan olan grotesk yaklaşımlar da buna dahil edilebilir. Bunun yanı sıra öyküde karaktere ait eylemler, kemik, kas yapısını, bütün fizyolojisini etkileyecektir (Dedeal, 2018:356). Karakterin bulunduğu ortamın hem ışık dengesi, hem de perspektifi oldukça önemlidir. Perspektif karakteri öne çıkartabilmesinin yanı sıra kompozisyona dramatik anlamlar yükleyebilir. Bazı durumlarda perspektif eksikliği istenebilir: düz ortamlar klostrofobi etkisi yaratabilir ya da onların içindeki görüntüleri vurgulayabilir (Furniss, 2013:27).

Karakter tasarımı sonuç olarak illüstrasyonun bir dalıdır. Bu yüzden illüstrasyonun genel hedefleri, anlatım biçimleri ve sunumu, karakter tasarımları için de geçerlidir. Karakterin tasarlanmasındaki hedef, öyküde taşınması istenilen duyguları, aktarılan fikirleri en anlaşılır biçimde görsel olarak ifade edebilmesidir.

6. BÖLÜM: BİLİMKURGUDA GROTESK BİR KARAKTER TASARIMI

Bilimkurgu bir karakter tasarımında grotesk unsurların kullanılması için öncelikle biyolojik öyküsü olan bir metine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu öyküde biyolojik sürece göre karakterin gelişimi ele alınacaktır. İlk aşamada karakterin eskizleri çizilmeli ve daha sonrasında karakterin tasarımında modelleme yapılacak ve dokusu belirlenecektir. Karakter tasarımında kullanılacak öykü tez çalışmasının yazarı tarafından kaleme alınmıştır.

6.1. Bilimkurgu Öykü

Yaşam denilen muammanın sorumlusu yüzyıllardır filozoflar ve teologlar tarafından şiddetli tartışmalar eşliğinde aranmaktadır. Şimdi size inanmak zorunda olmadığınız gerçeklerden bahsedeceğim.

Yaşamın 3.7 milyar yıllık kalıntıları hâlâ mevcut. İlgili bilim insanlarının çalışmaları bize tortullarda sindirim atığı denilebilecek moleküler yapılar göstermekte. Anlatacağım hikâye bu denli eski işte.

Şu an içinde bulunduğumuz buzul arası dönem, insan denilen, homo sapiens sapiens denilen, rüyaları ve düşleri olan, iki ayağının üzerinde canının istediği yere koşabilen canlının oluşması için gerekli ve yeterli koşulları sağlamıştır. Fakat üzerinde yaşadığımız dünyanın ilk buzul arası dönemi bu değil.

Henüz yaşam tek hücreliler seviyesindeyken ve dünyamız soğumasını tamamlarken, atmosferimiz bu kalınlığına ve güneş ışınları konusunda bu seçiciliğine ulaşmamışken başlamış bir hikâyedir yaşam. Yaşamın olduğu yeryüzü, yukarıdan güneş radyasyonu ile yıkanırken, aşağıdan da tektonik hareketler ve yer kürenin eriyik merkezinin ısıyla sarsılmaktaydı. Bu yüksek yoğunluklu enerji ortamında canlılık düşük bir ihtimaldi haliyle. Fakat hayat her zaman kendine bir yol bulur. Dünya aminoasitler bakımından güçlü bir havuz gibidir.

Ve tanrı dedi ki: "yaşam olsun!" Sonra baktı ve "... işte bu güzel oldu" dedi.

İşte o... İlk atamız zamanla, yer kürenin maruz kaldığı bütün bu enerjiyi kullanmayı öğrendi. Güneş ışınlarının radyasyonunu da yer kürenin ısını ve hatta tektonik sarsıntıların kinetik enerjisini yaşam adına bir alete dönüştürebildi.

Maruz kaldığı bu büyük enerjiyi kullanabilen varlık, gen havuzuna hâkimiyet kurmayı öğrendi. Bildiğimiz çift şeritli DNA biçimini alterasyona uğratarak saçaklı DNA biçimini oluşturdu. Dünyada çok hücreli yaşam biçimeri gelişirken o, az hücreli biçimlerle diğer canlıları bir konakçı olarak kullanarak kendi içgüdülerini bir virüs gibi canlı tutmayı başardı. Başka yaşama biçimlerinin gelişmesine katkıda bulundu. Bu dünyayı oluşturan tek hücreli bir genetik mühendis olarak işlev gördü. Ta ki Cryogenian buzullaşmasına kadar.

Milattan önce 710 milyon yıllarına tekabül ettiği düşünülen bu kartopu dünya döneminde, buzulların içine gömülen bu canlının soyu neredeyse tükendi. Sonraki buzul arası dönemlerde de kutuplarda buzullar içerisinde tükenmeye devam etti. Fakat buzulların o ışığı kıran kalın katmanlarına rağmen, hâlâ hayatını alabildiğince sınırlı güneş radyasyonu ile devam ettirenler vardı.

Rivayet odur ki günümüzde karbondioksit oranının artması ve diğer sera gazlarının etkisiyle kırılıp okyanusa dökülen buzullar, korunmayı başarabilen bu organizmayı dünyamızın okyanuslarına dağıttı ve tek bildiği şeyi tekrar yapması için ona olanak sağladı; hayatta kalmak. İlk bir balıkla birleşti. Balıkların sudaki oksijen seviyeleri dolayısıyla dar olan yaşam alanları vardır. Birleştiği balığın solunum sistemini güçlendirdi ve kıyılara doğru ilerlemesini sağladı. Balığın DNA'sında gizlenmiş akciğer solunumu genlerini uyararak suyun yüzeyinde de yaşamasını sağladı. Böylece oluşan yeni organizmanın beslenme alanları çoğaldı ve avcılardan uzak, yüzeye yakın yerlerde daha güvende olabilecekti.

Zamanla karayı gördü balıksı canlı. Akciğer solunumu gelişmişti fakat karada hareket etmesini sağlayacak uzuvları yoktu. Solucansuları bir süredir tüketiyordu. Balıksı canlı solucansı yapının DNA modelini çözmüştü bile. Kısa bir süre içerisinde bedenini bir tür sürüngenine dönüştürüp yeni yaşam biçimleriyle tanışmak için ormana girdi.

Onunla bu esnada, başka bir sürüngenin peşindeyken tanıştık. Sizler için gelişmiş evcil hayvansılar üretmek amacıyla onu inceledik. İki ayak üzerinde durabilecek kedi ve köpekler, market alışverişinizde poşetlerinizi taşıyıp size kapıyı açacak pitonlar, politika yapan papağanlar ve nicesi...

Bilmiyorduk. Anlayamamıştık. Bu organizma varlığından hemen vazgeçmiyordu. O kadar uzun süre geçmemişti. Atalarımızın vücudunda kendi varlığını feda ederek onları bu günkü hallerine yani olduğumuz şeye getirmişti. Ama bunun için çok uzun süre gerekiyordu. Biz bunu çok geç öğrendik. Nereden geldiğini, bilmediğimiz bu organizma, isterseniz başka bir şey deyin, bir etki, bir ruh, belki de bir kod...

... Tanrımız olabilir mi? Ya da kovulan?

Laboratuvarında üzerine çalışırken tek düşündüğüm onu bulmuş olmam pişmanlığıydı. Tek hedefi gelişmek olan bu "şey"i izole etmek, en büyük travmasına geri göndermek, tutsak etmek ve üstüne ona müdahale etmek bizim anlayışımızın çok üstünde ve küstahça bir davranıştı. Hayatta kalma paradigması değişmişti. Nezaketi bir kenara bıraktı. Ve sadece yok etmek için işine yarayanları öğrenmeye odaklandı. Kısacası savunmaya geçti ve karakteri değişti. Ya da biz onu değiştirdik. Bu yüzden o da bizi değiştirmek istiyordu. Fakat sadece kendi arzuları doğrultusunda.

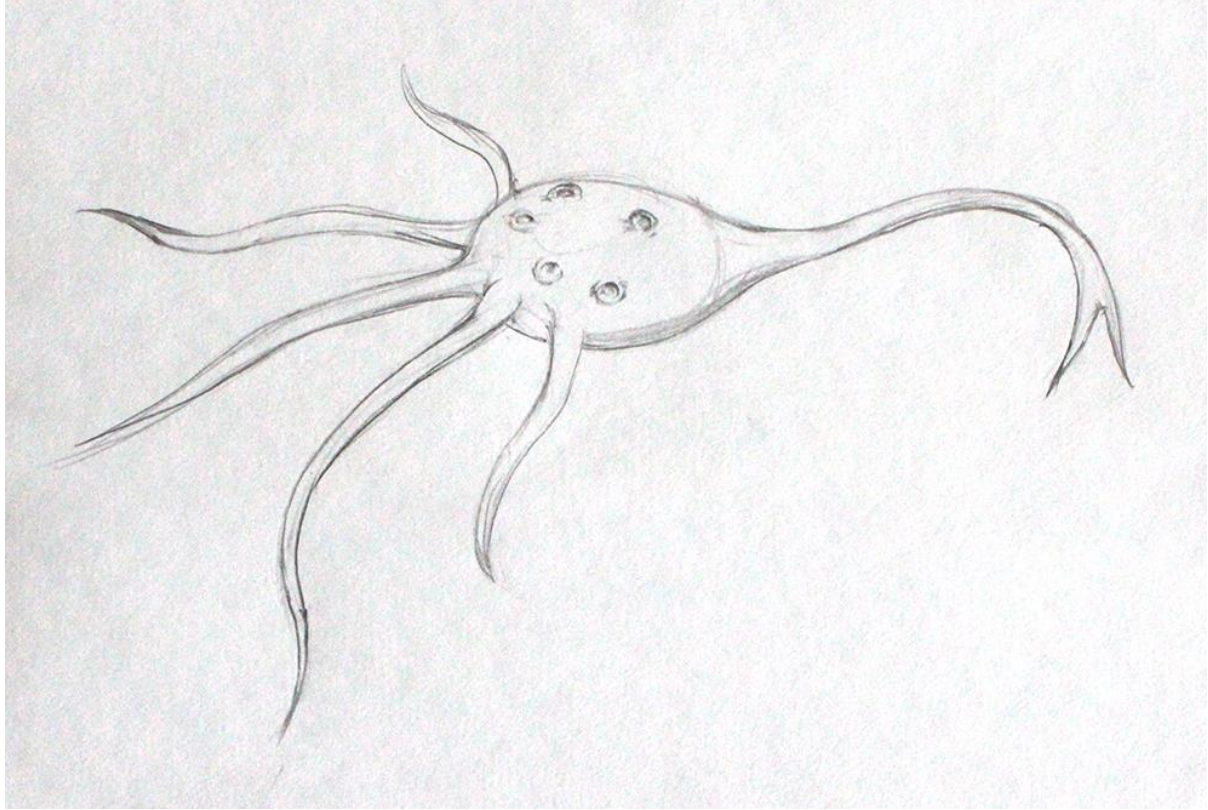
Kobay fareleriyle işe koyuldu. Hayatta kalma dürtüleri bu kadar kuvvetli olan bir canlı, tam da onun istediği gibi, ihtiyacı olandı. Ve evrimiyle giderek güçlenen, bu süratle neredeyse yenilmez bir hale gelecek olan hamamböcekleri. Rejenerasyon yetenekleriyle cezbeden kertenkele. Bizlerin üreme sistemini çoktan anlamıştı bile.

Şimdilerde onu anlamak konusunda daha çok yardıma ihtiyacımız var. Çünkü dönüştüğü şey karşısında aciz, yorgun ve cahil birer kaçağız. Onu anlamazsak, yok olacağız ya da en iyi ihtimalle sonsuza kadar birer kaçak.

6.2. Karakter Tasarımı

6.2.1. Taslaklar

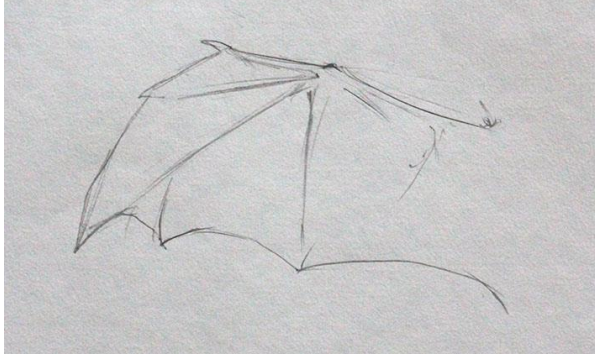
Öyküde yer alan karakter ilk aşamalarında bir bakteri benzeri ilkel bir varlık daha sonrasında hibrit bir organizma olarak tasvir edilmiştir. İlkel bir canlı formunda bazı virüsler, bakteriler, tek hücreli organizmalar incelenmiştir.



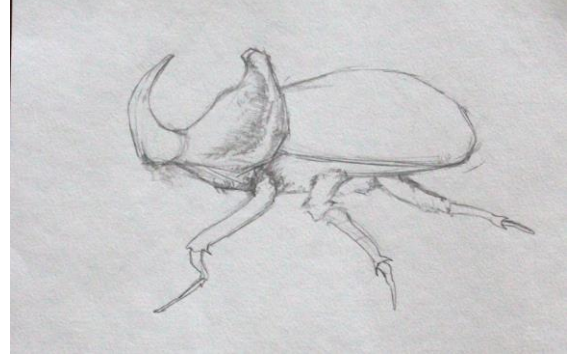
Resim 42. İlkel Form

Diğer organizmaların DNA'sını kopyalaması ve onlarla etkileşimde bulunabilmesi için ahtapotların olduğu gibi kavramaya yarayan dokunaçlara ihtiyacı olduğu düşünülmüştür. Grotesk yapı çok fazla uzuv, kavrama, birleşme, esneklik ve tamamlanmama özellikleri ile oluşturulmaya çalışılmıştır. Karakterin birleştiği canlının özelliklerini alması aynı zamanda başka sınırları ihlal etmesi olarak görülebilir.

Organizmanın geçiş sürecinde farklı canlılar incelenmiştir. Hibrit bir beden olması adına gergedan böceği, akrep, fare, kertenkele, yarasa düşünülmüş ve bütün bunların niteliklerinin insan bedenine taşınmasıyla karakterin oluşması belirlenmiştir. Yarasanın kanat yapısının bir silah olarak kullanılması doğrultusunda uç noktalarındaki kemikler sivriltilmiştir.



Resim 43: Karakterin Kanat Taslağı



Resim 44: Gergedan Böceği Taslağı

Karakterin kafa yapısında gergedan böceğinin formu kullanılmıştır. Genel olarak insan formundan uzaklaşmamak adına insan başıyla kaynaştırılmıştır. Ağız büyültülmüş ve dişler sivriltilmiştir. Burada grotesk unsur olarak ağız belirginleştirilmiştir. Dişlerin sivri ve çene kemiğinin sağlamlaştırılması, böceklerdeki gibi dış ağız yapılması ile karakterin gerilim yaratan dış görünüşüne katkı sağlaması amaçlanmıştır.



Resim 45: Karakterin Yandan Görünüşünün Taslağı

Aynı zamanda karakterin bedenine bir savunma ve denge aracı olarak kuyruk yapısı eklenmiştir. Sürüngenlerin kuyruğundaki esneklik ve akreplerin kuyruğundaki hareket kabiliyeti dikkate alınarak tasarlanmıştır.



Resim 46: Karakterin Taslağı

6.2.2. Modelleme

Karakterin dış görünüşü ve özellikleri belirlendikten sonra modelleme aşamasına geçilmiştir. Taslakların üzerine daha fazla ayrıntı eklenmiş, doku oluşturulmuştur.



Resim 47: Karakterin Önden Görünüşü



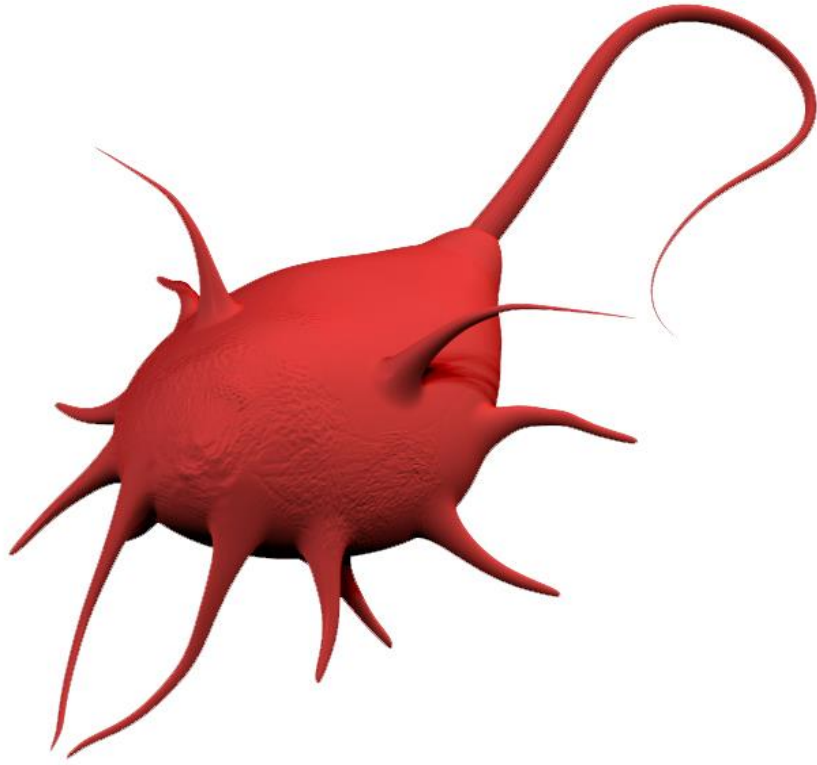
Resim 48: Karakterin Yandan Görünüşü



Resim 49: Karakterin Dokusu ve Detayı



Resim 50: Karakterin Hareketi



Resim 51: İlkel Formun Görünüşü



Resim 52: Karakterin Mekânda Görünüşü

SONUÇ

Bu tez çalışmasında bilimkurgu eserlerde dünya dışı, mutant ve insan-robot hibritleri gibi karakterlerin grotesk anlatım biçimiyle tasarlanabilmesinin olanakları ve karakter tasarımında iki kavramın etkileşiminin araştırılması hedeflenmiştir. Araştırmanın amacı doğrultusunda, bilimkurgu ve groteskin yapısal özelliklerinin neler olduğu, birbirleriyle nasıl ve hangi durumlarda etkileşebileceği, seyirci üzerindeki etkisinin ne olduğu ve groteskin bilimkurgu bir karakterin tasarımına nasıl bir katkısının olduğu tezin temel sorularını oluşturmuştur.

İlk kısımlarda konunun anlaşılabilmesi için kavramların tanımlarına ve tarihteki gelişimine örnekleriyle birlikte yer verilmiştir. Bu bilgiler ışığında araştırmanın içeriğini destekleyecek eserler incelenerek groteskin özelliklerinin resim sanatındaki yansımalarına dikkat çekilmiştir. Groteskin bedenle olan ilişkisi üzerinde durularak, sonraki bölümlerde bilimkurguya etkilerinin çıkış noktası belirtilmiştir. Korku, tekinsizlik ve yabancılaşma gibi unsurların grotesk biçimde nasıl ve hangi durumlarda oluşturulduğu anlatılmıştır.

Groteskin sınırlar arasında olma durumu bağlamında bilimkurgu ve fantastik arasındaki farkların belirtilmesini gerekli kılmıştır. Çünkü tekinsizlik bilimkurgunun olduğu gibi fantastiğin de alanındadır. Bilimkurgu ve fantastik arasındaki sınırın aşılmasını konusundaki önemi açısından, groteskin bir yöntem olarak nasıl kullanılacağı sorusuna, iki kavramın karşılaştırıldığı üçüncü bölümde yanıt aranmıştır. Bu bölümde bilimkurgunun özellikle korku türünün alanına girdiği eserlerde, biyolojik korku ve beden korkusu gibi alt türleri ortaya çıkarması ve groteskin bu alt türlerdeki etki alanı incelenmiştir.

H. R. Giger'in "Alien" filmi için yaptığı tasarımlar, grotesk bilimkurgular için oldukça etkileyici ve örnek oluşturacak niteliktedir. Bu çalışmada Giger'in filmde kullanılan tasarımları grotesk bağlamında incelenmiştir ve tezin uygulama kısmı için bir fonksiyon tasarımı ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu bölümde groteskin hem işlevleri hem de etkileri açısından görsel bir dil gibi kullanılmasına işaret edilmiştir.

Groteskin kullanıldığı bilimkurgu eserler, Bahtin'in karnavalesk grotesk olarak tanımladığı biçimde ele alınmaktadır. Bu durum karnavalesk groteskin yaratıcı yıkıcılık özelliğiyle ilişkilidir. Bu anlayışta yeni tasarımlar, yeni biçimler ortaya koymak adına eski olanlardan vazgeçmek ve yıkmak hedeflenmektedir.

Bilimkurgunun sürekli gelişen ve artan temaları, yeni anlatım biçimlerini zorunlu kılmaktadır. Belli bir süre sonra karakterlerin korkutucu, tedirgin edici özellikleri alımlayıcılarda etkisini yitirmektedir. Bu açıdan grotesk oldukça verimli ve yaratıcı bir yöntemdir. Karakterin bu özelliklerinde devamlılık sağlar.

Grafik tasarım, karakter tasarımının dışında da bir yöntem olarak groteskten etkilenmiştir. Bir tasarım problemine yaklaşırken groteskin tasarımcıya sunduğu, çevreyi ve problemin kendisini farklı algılama ve yeniden oluşturmada getirdiği olanaklar oldukça kullanışlıdır.

Bu çalışmanın kapsamında yapılan bütün araştırma ve incelemeler sonucunda groteskin bilimkurgu anlatılarda yaratıcı süreçte görsel bir dil olarak ne kadar etkili olduğu, aynı amaçla yapılan eserlerin alımlayıcılar üzerindeki etkileri görülmektedir. Bilimkurgu anlatılar da seslenen hedef kitlenin beklentileri gerçekliğin farklı yorumlarını etkileyici bir şekilde görsel olarak sunulmasından yanadır. Bu beklenti bilimkurgunun geleceğe ve bilinmezliğe yönelik önermelerde bulunması özelliğinden kaynaklıdır. Bu yüzden her yeni bilimkurgu anlatıda karakterlerin görsel olarak tasarlanmasında bir öncekine göre daha fazla etkileyici daha fazla yaratıcı olması için farklı bakış açılarına ihtiyaç duyulmaktadır. Grotesk bir yöntem olarak bu ihtiyaca oldukça verimli bir biçimde yanıt vermektedir.

KAYNAKLAR

- [1]. Alien. (1979). USA, Dir. Ridley Scott. Erişim Adresi: <https://www.imdb.com/title/tt0078748/>. Erişim Tarihi: 16.05.2019.
- [2]. Altınkaya, M, T. (2016). *Frankfurt Okulu'nun (Aydınlanma Eleştirisi) Penceresinden 'The Road', 'Snowpiercer', 'Cloud Atlas' Filmleri Özelinde Distopyalar*. SineFilozofi, 1(1), 85-112. 4 Haziran 2019 tarihinde <http://dergipark.org.tr/sinefilozofi/issue/29023> adresinden alınmıştır.
- [3]. Aslan Ayar, P. (2015). *Fantastik Roman (1876-1960)*. İstanbul: İletişim.
- [4]. Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu* (Çev. İ. Bülbüloğlu). Ankara: Dost.
- [5]. Babaoğlu, F. (2004). *Bilimkurgu Sineması'nın Mimari Ütopya Kavramı Bağlamında Bir Temsiliyet Aracı Olarak Kullanılması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- [6]. Bahtin, M. (2016). *François Rabelais ve Ortaçağ-Rönesans Halk Kültürü* (Çev. S. Gürses). İstanbul: Alfa Yayınları.
- [7]. Balaban, Y. (2016). *Canlandırma Sinemasında Üç Boyutlu Sanal Karakterlerin Hareketlerinin ve Fiziksel Özelliklerinin 'Tekinsiz Vadi'ye Düşmedeki Etkisi*. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 51, 1-26. DOI: 10.17064/iuifd.289336
- [8]. Baltrusaitis, J. (2001). *Düşsel Ortaçağ Gotik Sanatta Antik, İslami ve Uzak Doğu Etkileri* (Çev. M. A. Kılıçbay). Ankara: İmge Kitabevi.
- [9]. Başaran, T. (2007). *Soğuk Savaş Sonrası Bilimkurgu Sinemasında Distopik Sistemler ve Kontrol Mekanizmaları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- [10]. Baudrillard, J. (2015). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- [11]. Bayar, Z. (2001). *Bilimkurgu ve Gerçeklik*. İstanbul: Broy.
- [12]. Body Horror (2015). Erişim Adresi: <http://filmtheory.org/body-horror/>. Erişim Tarihi: 18.04.2019.
- [13]. Bould, M. (2015). *Bilimkurgu* (Çev. S. Okan, E. Genç). İstanbul: Kolektif.
- [14]. Bryant, C, M. (2017). *An Effect All Together Unexpected: The Grotesque In Edgar Allan Poe's Fiction*. Unpublished Master's Thesis, University of Vermont, Vermont, USA.
- [15]. Czachesz, I. (2012). *The Grotesque Body in Early Christian*. New York: Routledge.
- [16]. Clute, J., Nicholls, P. (1995). *The Encyclopedia of Science Fiction*. New York: St. Martins Press.

- [17]. Cohen Shabot, S. (2006). *Grotesque Bodies: A Responseto Disembodied Cyborgs*. Journal of Gender Studies, 15(3), 223-235. Retrieved April 15, 2019 from <https://www.tandfonline.com/DOI: 10.1080/09589230600862026>
- [18]. Çekem, K. (2018). *Bilimkurgu Edebiyatında Araçsallık – Özgürlük Gerilimi: Makine/İnsan*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, İzmir.
- [19]. D’Amassa, D. (2005). *Encyclopedia of Science Fiction*. New York: Facts On File.
- [20]. Dalkılıç, L. (2018). *Averçenko’nun “Kara Güç” Adlı Eserinde Anlatım Gücü Olarak Semboller ve Retorik Figürlerin Analizi*. Folklor/Edebiyat, 24 (96), 111-125. DOI: 10.22559/folklor.303
- [21]. Dedeal, M, N. (2018). *Çizgili Dünyada Karakter Tasarımı*. İstanbul: Epsilon Yayınevi.
- [22]. Doğan, H. (2018). *Sosyolojik ve Psikolojik Olguların Etkisinde Sanatta Grotesk Beden İmgesi*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- [23]. Eco, U. (2009). *Çirkinliğin Tarihi (Çev. A, Uysal Ergün ve diğerleri)*. İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.
- [24]. Edwards, J, D., Graulund, R. (2013). *Grotesque*. New York: Routledge.
- [25]. Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.
- [26]. Evrenol, C. (2008). *The Fly / Sinek (1986)*. 22 Nisan 2019 tarihinde <https://www.otekisinema.com/sinek-1986/> adresinden alınmıştır.
- [27]. Evrenol, C. (2009). *Videodrome (1983)*. 20 Nisan 2019 tarihinde <https://www.otekisinema.com/videodrome-1983/> adresinden alınmıştır.
- [28]. Fırat, T. (2018). *David Cronenberg Ve Body-Horror*. 14 Nisan 2019 tarihinde <http://www.gazetebilkent.com/2018/01/17/david-cronenberg-ve-body-horror/> Adresinden alınmıştır.
- [29]. Flanders, J. (2014). *Penny Dreadfuls*. Retrieved June 15, 2019 from <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/penny-dreadfuls>.
- [30]. Furniss, M. (2013). *Animasyonun Kutsal Kitabı (Çev. S. Çelenk, N. Cihanşümül Maral)*. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları
- [31]. Gillum, M. (2009). *‘Great God, What They Got in That Wagon?’: Grotesque Intrusions in As I Lay Dying*. H. Bloom & B. Hobby (Ed.), Bloom’s Literary Themes: The Grotesque (pp.13-22), New York: Infobase Publishing.
- [32]. Goodwin, J. (2013). *Modern American Grotesque Literature And Photography*. Columbus: The Ohio State University Press.

- [33]. Grof, S. (2005). *H. R. Giger and the Zeitgeist of the Twentieth Century*. California. Retrieved April 15 , 2019 from <http://primal-page.com/grofgige.htm>.
- [34]. Grof, S. (2015). *Modern Consciousness Research and the Understanding of Art including The Visionary World of H. R. Giger*. California: MAPS.
- [35]. Grotesk (2019). *Türk Dil Kurumu Bilim ve Sanat Terimleri Ana Sözlüğü* içinde. 15 Ocak 2019 tarihinde http://www.tdk.org.tr/index.php?option=com_bilimsanat&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5c3dc7ad3728a1.93237762 adresinden alınmıştır.
- [36]. Herbst, M. (1999). *Goya's Grotesque: Abjection in Los Caprichos, Desastres de la Guerra, and Los Disparates*. Unpublished doctoral dissertation, University of the Witwatersrand, Johannesburg, South Africa.
- [37]. Hooft, G. (2012). *Bilim Kurguları Bilimsel Temele Dayanan Gelecek Tasarımları* (Çev. T. Göbekçin), İstanbul: Alfa.
- [38]. İnce, G. (2011). Tekinsiz Vadi. 19 Nisan 2019 tarihinde <http://www.acikbilim.com/2011/12/dosyalar/tekinsiz-vadi.html> adresinden alınmıştır.
- [39]. Juntunen, H. (2015). *Emerging from the Margin – Absurd, Grotesque, and Meaningless Meanings in Waiting for Godot*. Unpublished Master's Thesis, University of Tampere, Finland.
- [40]. Kaleda, A. (2013). *Forms Of The Grotesque: Parallels And Intersections In Lithuanian And Polish Literature*. Laurynas Katkus (Ed.), *Grotesque Revisited: Grotesque and Satire in the Post/Modern Literature of Central and Eastern Europe* (pp.74-85), Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- [41]. Karakülah, O. (2016). *John Carpenter'in The Thing Filmindeki Canavarın Sırrı Açığa Çıktı!* 20 Mayıs 2019 tarihinde <https://www.filmloverss.com/john-carpenter-in-the-thing-filmindeki-canavarin-sirri-aciga-cikti/> adresinden alınmıştır.
- [42]. Karayel Gökkaya, E. (2013). *Orta Çağ'ın Grotesk Dünyası ve Mehmed Siyah Kalem'in Demonları*. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 5 (5), 132-139.
- [43]. Kayser, W. (1981). *The Grotesque In Art And The Literature*. (Almanca'dan Çev. Ulrich Weisstein) New York: Columbia University Press.
- [44]. Kenger, A. (2018). *Zion Provaları I: Videodrome & Ussal/Duyusal İletişim*. 19 Nisan 2019 tarihinde <http://www.provamag.com/2018/05/13/zion-provalari-i-videodrome-ussal-duyusal-iletisim/> adresinden alınmıştır.

- [45]. Kerimov, L. (2015). *Postmodern Edebiyatta Estetik Anlayışı*. Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 0 (26), 59-70.
- [46]. Kirisci, M. (2013). *Akira (1988)*. 20 Nisan 2019 tarihinde <https://www.otekisinema.com/akira-1988/> adresinden alınmıştır.
- [47]. Koç, Y. (2017). *Edebiyat Teorisi: Rabelais ve Dünyası*. Söylem Filoloji Dergisi, 2 (1), 132-148. DOI: 10.29110/soylemdergi.292961
- [48]. Kristeva, J. (2018). *Korkunun Güçleri İğrençlik Üzerine Deneme* (Çev. N. Tural). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- [49]. Kuhn, A. (1990). *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Verso: Brooklyn.
- [50]. Lay, S. (2015). *Uncanny valley: why we find human-like robots and dolls so creepy*. 18 Nisan 2019 tarihinde <https://www.theguardian.com/commentisfree/2015/nov/13/robots-human-uncanny-valley> adresinden alınmıştır.
- [51]. LeGuin, U, K. (2017). *Zihinde Bir Dalga* (Çev. T. Birkan ve diğerleri). İstanbul: Metis.
- [52]. Lotman, Y, M. (1999). *Sinema Estetiğinin Sorunları* (Çev. O. Özgül). Ankara: Öteki.
- [53]. Mann, G. (2001). *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*. London: Robinson
- [54]. Martin, S, E. (2008). *H.P. Lovecraft and the Modernist Grotesque*. Unpublished doctoral dissertation, Duquesne University, Pittsburgh, USA.
- [55]. Oskay, Ü. (2018). *Çağdaş Fantazy*. İstanbul: İnkılâp.
- [56]. Özden, Z. , Ülgen, Ç. (2015). *Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması*. YEDİ, (14), 23-38. DOI: 10.17484/yedi.27611
- [57]. Öztürk, S., Mollamustafaoğlu, L. (1993). *Korkunun Bütün Sesleri*. İstanbul: Metis.
- [58]. Pala Güzel, Ş. (2016). *Grotesk*. Ankara: Bilgesu Yayıncılık.
- [59]. Paz, O. (1996). *Çamurdan Doğanlar* (Çev. K. Atakay). İstanbul: Can Yayınları.
- [60]. Raphael's Studio, Graffiti, and "Grotesques" at the Vatican. (2014). 20 Mayıs 2019 tarihinde <http://albertis-window.com/2014/04/raphaels-studio-graffiti-and-grotesques-at-the-vatican/> adresinden alınmıştır.
- [61]. Roberts, A. (2006). *The History of Science Fiction*. New York: Palgrave Macmillan.
- [62]. Roloff, B., Seeßlen, G. (1995). *Ütopik Sinema* (Çev. V. Atayman). İstanbul: Alan.

- [63]. Salihoğlu, B. (2016). *Gülmeden Grotesk Etkiye*. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 2 (3), 47-59.
- [64]. Sarıkaya, N. (2018). *Antik Yunan Komedyasında Grotesk Düşünce*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- [65]. Scognamillo, G. (1994). *Dehşetin Kapıları*. İstanbul: Mitos.
- [66]. Somay, B. (2015). *Tarihin Bilinçdışı Popüler Kültür Üzerine Denemeler*. İstanbul: Metis.
- [67]. Songür Dağ, E. (2015). *İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı*. İstanbul: Grafik Tasarım Yayıncılık.
- [68]. Soykan, Ö. (2013). *Sanatın Neliği - Sanatçının Kimliği Sorunu*. Felsefe Arkivi, 0 (30), 15 Mayıs 2019 tarihinde <http://dergipark.org.tr/iufad/issue/1309/15448> adresinden alınmıştır.
- [69]. Sözen, M, F. (2009). *Bakhtin'in Romanda "Karnavalesk" Kavramı ve Sinema*. Akdeniz Sanat Dergisi, 2 (4), 0-0.
- [70]. Stableford, B. (2003). *Science Fiction Before The Genre*. E.James & F. Mendlesohn (Eds.), *The Cambridge Companion To Science Fiction* (pp.15-26). New York: Cambridge University.
- [71]. Şener, S. (2006). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- [72]. The Thing, (1983). USA, Dir. John Carpenter. 12 Mayıs 2019 tarihinde <http://www.imdb.com/title/tt0085404/> adresinden alınmıştır.
- [73]. Todorov, T. (2017). *Fantastik* (Çev. N. Öztokat). İstanbul: Metis.
- [74]. Topuz, Ö. (2013). *Bilimkurgu Filmlerinin Mimari Açından Gelecekle İlgili Fikirlerin Oluşmasına Katkısı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- [75]. Türkoğlu, P. (2015). *Xenomorph'ların Bilimsel Analizi*. 20 Nisan 2019 tarihinde <https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/xenomorphların-bilimsel-analizi/> adresinden alınmıştır.
- [76]. Ünlü Aycıl, N. (2002). *Tiyatroda Grotesk Anlatım ve Türk Oyun Yazarlığına Katkıları*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- [77]. Üşenmez, M. (2014). *Karanlık Fantazilerin Ustası H. R. Giger*. 16 Nisan 2019 tarihinde <https://www.otekisinema.com/karanlik-fantazilerin-ustasi-h-r-giger/> adresinden alınmıştır.
- [78]. Yanıkkaya, Z. (2003). *Tiyatroda Grotesk ve Bir Örnek Olarak Fernando Arrabal Tiyatrosu*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- [79]. Yardımcı, S. (2015). *Canavar: Kültüralizm Ne Zamandı?*. Seval Şahin ve diğerleri (Eds.), *Edebiyatın İzinde Fantastik ve Bilimkurgu*. içinde (ss.71-109). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

[80]. Yavuz, Ç, C. (2018). *The Grotesque Space: Grotesque Bodies And Identities In Wonderlands*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, İzmir.

[81]. Yıldız, A., F. (2017). *Alien 1979: Bir "Tür"ün Doğuşu*. 19 Haziran 2019 tarihinde <https://kahramangiller.com/sinema/alien-1979-bir-turun-dogusu/> adresinden alınmıştır.

[82]. Yürür, F. (2015). *Bilimkurgu Sinemasında Güncel Korkuların Yansıması: Post Apokaliptik Filmler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli.

[83]. Was HG Wells the first to think of the atom bomb. (2015). 18 Mart 2019 tarihinde <https://www.bbc.com/> adresinden alınmıştır.

[84]. Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü* (Çev. M. Emre Uslu). İstanbul: Literatür.

