

## TOPLUMUN KORKULARI: ZOMBİ FİLMLERİ VE ÖLÜMCÜL DENEY SERİSİNİN ANALİZİ

**Barış Tolga EKİNCİ**

T.C. İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi  
İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarım Bölümü

### ÖZET

Korku filmleri, diğer popüler türlerden farklı olarak, bilinçaltı temalara dayanır. Bu filmlerde, bilinçaltı korkulardan biri olan ölüm teması farklı yaratıklarla temsil edilir; vampirler, kurt adamlar ve zombiler gibi. Zombi bu yaratıklardan en az bireysel olanıdır. Zombiler topluluk olarak gezer ve herhangi bir ayırt edici cazibeleri yoktur. Popüler sinemada zombi filmleri dönemler arasında değişimlere uğramıştır. Toplumsal korkuları bu dönüşümlerde etkili olmuştur. Araştırmanın amacı, toplumsal bilinçaltı korkularını sinema bağlamında ortaya koymaktır. Toplumsal bilinçaltı korkuları zombi temasıyla incelenecektir. Çalışmada; popüler zombi serilerinden olan *Ölümcül Deney* filmleri, psikanalitik film çözümleme yöntemiyle analiz edilecektir. *Ölümcül Deney* serisi beş filmde oluşmaktadır: *Ölümcül Deney* (2002), *Ölümcül Deney: Kıyamet* (2004), *Ölümcül Deney: İnsanlığın Sonu* (2007), *Ölümcül Deney: Ölümden Sonra* (2010), *Ölümcül Deney: İntikam* (2012).

**Anahtar Sözcükler:** Zombi Filmleri, Korku Filmleri, Toplumsal Korku, Ölümcül Deney Serisi.

### The Fears of the Society: Zombie Movies and the Analysis of the Resident Evil Series

#### ABSTRACT

Horror movies are based on subconscious themes unlike other popular genres. The dead theme, which is the one of the subconscious fears, is represented with the different creatures; like vampires, werewolves and zombies. Zombie is the least individual one of these creatures. Zombies look around as a community and they have not got any distinctive attractiveness. Zombie movies have undergone many changes between the periods in popular cinema. The fears of the social have been effective in this transformation. The purpose of the study is to reveal the subconscious fears of the social in the context of cinema. The subconscious fears of the social will be examined with the zombie themes. The Resident Evil Series, which is one of the popular zombie series will be analyzed with the psychoanalytical film analysis method in the study. The Resident Evil Series have consisted of five films: *Resident Evil* (2002), *Resident Evil: Apocalypse* (2004), *Resident Evil: Extinction* (2007), *Resident Evil: Afterlife* (2010), *Resident Evil: Retribution* (2012).

**Key Words:** Zombie Movies, Horror Movies, Social Fear, Resident Evil Series.

## Giriş

Korku, insanlığın varoluşundan günümüze, kaçmaya çalıştığı temel duygulardan biridir. İnsanların, başta ölüm korkusu olmak üzere, bireysel ve toplumsal korkuları vardır. Korkular genellikle bireysel kaynaklıdır ama bazı korkular yaşadığımız toplumsal yapıyla bağlantılıdır. Özellikle, ölüm, kaos ve felaket korkusu bu korkulardan biridir. Görsel ve işitsel bir araç olan sinema, toplumsal korkuların yansıtıldığı önemli mecralardan biridir. Sinemada korku teması toplumsalın yüreğine yapılan fantastik bir yolculuğa benzetilebilir. Sinemada zombi (yaşayan ölü) miti, bugünün ideolojik kaymasının temel göstergelerinden biri olarak korku filmlerinde sürekli tekrarlanmaktadır. Sinemada zombi miti ne anlama gelir? Neleri temsil etmektedir? Korku sinemasında bu mitin farklı uyarlamalarındaki değişimler neyi ifade etmektedir? Zombi filmlerindeki yaratıklar, sadece birer ölü ya da öldükten sonra dirilen hayaletler değildir. Aksine, sistemin baskıcılığının dışı yansıyan meyveleridir. Zombi filmlerindeki karakterler, yeniden canlanmanın ardından aydınlanan doğal insanlara benzetilebilir.

Araştırmanın amacı, popüler bir mit olan zombi temasını toplumsal korkular bağlamında inceleyerek ortaya koymaktır. Zizek (2013) düzgün bakınca karmaşadan başka bir şey görünmeyen ama belli bir açıdan yamuk bakınca biçimi ayırışan bir gerçeklikten bahseder. Gerçeklik, ancak böyle algılanabilir, ancak bu sayede simgesel düzende bir yere oturtulabilir (2013, s. 28). Çalışmada; popüler bir zombi serisi olan *Ölümcül Deney* filmleri, psikanalitik film çözümleme yöntemiyle analiz edilecektir. *Ölümcül Deney* serisi beş filmden oluşmaktadır: *Resident Evil* (2002) (*Ölümcül Deney: Kıyamet*), *Resident Evil: Apocalypse* (2004) (*Ölümcül Deney: Kıyamet*), *Resident Evil: Extinction* (2007) (*Ölümcül Deney: İnsanlığın Sonu*), *Resident Evil: Afterlife* (2010) (*Ölümcül Deney: Ölümden Sonra*), *Resident Evil: Retribution* (2012) (*Ölümcül Deney: İntikam*).

Zizek'in yaklaşımıyla *Ölümcül Deney* serisi ve zombi filmlerini incelemek, toplumsal korkulara farklı bir açıdan bakmak olarak ele alınabilir. Serinin her bir filmde bu korkular dönüşümler geçirerek, tekrarlanmaktadır.

## Amaç ve Yöntem

Çalışmada kullanılacak yöntem "Psikanalitik Film Çözümleme" yöntemidir. Psikanalitik film kuramı 1970'lerde Laura Mulvey'in (1975) "Görsel Haz ve Anlatı Sineması (*Visual Pleasure And Narrative Cinema*)" isimli makalesiyle öne çıkan bir yaklaşımdır. Bu kuram Sigmund Freud, Carl Jung, Ernest Jones, Melanie Klein, Joan Riviera, Jacques Lacan ve Slavoj Zizek'in düşünceleri üzerine inşa edilmektedir (Butler, 2011, s.74).

Sinema ile psikanaliz kuram arasındaki bağlantı Lacan'ın teorisine dayanmaktadır. Ancak asıl ilişki Freud'un bilinçdışı dil teorisine değin uzanır. Psikanalitik temsil, film biçimine ve seyretme deneyimine odaklanmaktadır. Lacan kuramında iki önemli kavramdan bahseder Simgesel ve Gerçek. Özdeşleme kimlik edinme sürecinin diğer bir adıdır ve kökeninde taklit vardır. Bu nedenle özünde imgesel bir boyut taşır. Film izleme sürecindeki özdeşleşme stratejisi yönetmenin tercihleriyle ilgilidir. İzleyicilerin haz almasını sağlayan ikinci bir boyut daha vardır. Bu boyut Ötekinin bakışıdır (Bakır, 2014, s.133-134).

Psikanalitik film kuramı film karakterlerini gerçek insanlar ya da örnek olay incelemeleri olarak ele alabilmek, yönetmenin kişiliğini inceleyebilmek ve sinemanın kendi işleyişini değerlendirmek için kullanılabilir (Butler, 2011, s.73). Psikanaliz film kuramında bazı temel kavramlar inceleme için yol göstericidir. Bu kavramlar şu şekilde özetlenebilir; bilinç-bilinçaltı, bağlanma-ayrılma, kimlik-özdeşleşme, ego-id-süpergo, nevroz-psikoz, imgesel-gerçek-sembolik gibi. Bilinç ve bilinçaltı, bireyin kendi ve dünya hakkındaki farkındalığına işaret eder. Bilinç saf zihinsel eylemler olan düşüncelerin ve duyguların bir karışımıdır. Bilinçaltı ise bilincin altında yatan zihinsel işleyiştir. Bağlanma ve ayrılma, bireylerin dünyayı sanki bilişsel bir nesneymiş gibi ele almasıyla öğrenilen bir deneyimdir. Birey, kendini kaptırmak yerine, kendi içinde bağımsız bir unsur haline gelmek üzere bağlarından ayrılabilir. Kimlik, diğerleriyle kurduğumuz mevcut ilişkiler, içinde bulunduğumuz durumlar ve toplumsal roller nedeniyle karmaşık bir olgudur. Ancak, kişilik tüm bunlardan ayrı bir varlıktır. Kişiliğin oluşmasını sağlayan aile ve sosyal çevre gibi birçok unsur vardır. Özdeşleşme, büyüme sürecinde çevremizdeki insanları taklit ederek kişiliğimizi şekillendirme sürecini tarif eder. Ego-id-süpergo, Sigmund Freud'un zihni bileşenlerine ayırmasıyla ortaya çıkmıştır. Ego bilinçli benliğimizdir. İd bilinçaltıdır. Bizi kontrol eden, denetleyen kontrol mekanizması da süperegodur (Butler, 2011, s. 74).

Psikanalitik yaklaşım, yönetmenin bilinçdışında var olan özelliklerini ortaya çıkararak, filmin anlaşılmasını sağlamaya çalışır. Bu bağlamda *Yurttaş Kane* (1941) filmi önemli örneklerden biridir.

Kane'in yaşamını dolduran maddi doluluk, zenginlik, güç aynı zamanda onun içinde açılan boşluğun derinliğine de işaret etmektedir. Rosebud filmin içindeki kimsenin ne olduğunu anlayamadığı o muamma şey, tam da bir arzu nesnesi, bütün o Kane'in fantastik hayatını geçtikten sonra arda kalan imkânsız bir nesne statüsüne yükselir. (Bakır, 2014, s. 137)

Psikanalitik film çözümlemesi sadece bireyi ilgilendirir gibi görünse de esasında toplumsal yapı ve ideolojiyle ilişkilidir. Bu bağlamda, bireylerin ideojiler içinde nasıl oluştukları ortaya çıkarılır. Psikanalitik film çözümlemesi, filmsel metnin, filmsel anlatının

inşasını analiz ederek filmlerin psikolojik temellere dayanan derin anlam katmanlarına ulaşmamızı sağlamaktadır (Özden, 2014, s. 191). Araştırmanın kuramsal zemininde Slavoj Zizek'in psikanalitik film çözümleme yaklaşımları yol gösterici olmaktadır. Araştırmanın amacı, ideolojik bir uykuya yatmış olduğumuz bu çağda, toplumsal bastırılmış korkularını zombi filmleri bağlamında inceleyerek ortaya koymaktır. Bu bağlamda, *Resident Evil Serisi* karakter, öykü ve toplumsal yapı doğrultusunda incelenecektir.

### **Korku Filmleri ve Yaratıklar**

Korku her canlının doğumundan ölümüne kadar süren yolculuğunun her anında var olan doğal bir duygudur. İnsanın yaşadığı diğer duygusal tepkiler gibi “korku da temel heyecanlardan biridir ve bir yandan biyolojik, öte yandan da duygusal alanda yer alır (Amırı, 2012, s. 25). Korku kavramı, gerçek ve gerçeküstü korkular olarak ikiye ayrılabilir. Korku filmleri genellikle gerçeküstü korkulara yöneliktir. Gerçeküstü korkuların temelinde ölüm korkusu vardır. Ölümün bulaşıcılığı veya ölünün geri dönüşü gerçeküstü korkularının başında gelmektedir. Bu Freud'un en tartışmalı kuramlarından biri olan, “Evrensel Ölüm Arzusu” kuramının bir yansımasıdır. Bu kuram, bir tür evrim hatası olan insan ırkının yapısındaki kendini yok etme arzudur (Wood, 2003, s. 35). Özellikle de son dönemde toplumsal korku ikonlarındaki artış bu eğilimi geçerli kılmaktadır.

Sinemada korku teması genellikle izleyicilerin bilinçaltına yöneliktir. Korku türünü bilimkurgu filmlerden ayırmak her zaman mümkün değildir. Film eleştirmenleri korku türünü bilimkurgu filmlerin bir alt türü olarak görmektedir. Korku filmlerinin izleyicileri bilinçdışına götürdüğü söylenebilir. Korkunç olaylar, vampirler, hortlaklar, hayaletler, kurt adamlar, zombiler ve acayip yaratıklar bu türün başlıca öğeleri arasındadır (Özön, 2008, s. 246).

George Melies'in *Le manoir du diable* (1896) (*Şeytan'ın Malikânesi*) filmi ilk korku filmi olarak kabul edilmektedir. Filmde Gotik korku unsurları olan; yarasalar, kaleler, troller, hayaletler ve şeytan karakteri kullanılmıştır (Türkel & Kasap, 2014, s. 713).

**Şekil 1:** *Le manoir du diable* (1896)



Korku filmlerinin kökenleri on dokuzuncu yüzyılın sonları Viktorya dönemi gotik romanlarına dayanmaktadır. 1900'lerin başındaki Gotik romanların sinema uyarlamaları ve 1920'lerdeki Alman Dışavurumculuğu dekor ve aydınlatma ilkeleri bu türün anlatım tekniklerine etkide bulunmuştur (Hayward, 2012, s. 260). Bu bağlamda, yürüyen ölü kavramını dolaylı yoldan işleyen ilk film Robert Wiene'nin *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1921) filmidir. Bu filmde başka birinin kontrolü altındaki bir uyurgezer tasvir edilmiştir.

Biryıldız'ın (2000) belirttiği üzere;

Bilinçaltı saldırganlığın bir simgesi olarak alınan Cesare, sürekli bir biçimde üçgen şekillerle ilişkilidir. Bu rolü gerçekleştiren Conrad Veidt derisine yapışmış olan siyah bir giysi giymektedir. Kendisi de dar kalçası, geniş omuzuyla tam bir üçgen vücut yapısına sahip olan oyuncu, bu üçgenlerden oluşmuş atmosfere korkunç bir uyum sağlamaktadır. (s.46)

Korku filmlerinde makyaj büyük öneme sahiptir. Çevre, dekor ve aydınlatmanın bütün olanakları ve ses ön sırada yer alır. Genellikle düz anlatıma başvurulur. Bu bağlamda, Dışavurumcu Alman sinemasının korku filmlerine etkileri yadsınamaz.

**Şekil 2:** *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1921)



1930'larda Hollywood stüdyo sistemini elinde tutan "Universal Pictures" tarafından Gotik korku öğelerini içeren yapımlar ortaya çıkmıştır. *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931), *Mumya* (1932), *The Invisible Man* (*Görünmez Adam*) (1933), *Werewolf of London* (*Kurt adam Londra'da*) (1935), *Dracula's Daughter* (*Dracula'nın Kızı*) (1936) bunlardan bazılarıdır (Türkel & Kasap, 2014, s. 714). İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yaratık filmleri yerini uzaylı anormalliğe bırakarak, inişe geçmiştir. Korku filmleri yetmişli ve seksenli yıllarda oldukça fazla rağbet görmüştür. Bu film türü korku, güvensizlik ve özgüven yokluğundan kaynaklanan yaygın ruh haliyle ilintili, gizli güçler, kurt adamlar, vampirler ve yaşayan ölülerle ilgili temaları içermektedir. Bu filmler kültürel kaygıya, aileye, politik liderliğe ve cinselliğe ilişkin artan kaygılara işaret etmektedir (Ryan & Kellner, 2010, s. 263-264).

### Zombi Filmleri ve Simgesel Ölümsüzlük

İngilizce bir kelime olan "zombie" Türkçe'de zombi olarak geçmektedir. Öldükten sonra dirilen ruhsuz kişiler için zombi veya yürüyen ölü benzetmeleri kullanılmaktadır. Korku filmlerindeki diğer karakterlere nazaran kaba ve ilkeldirler. Yürüyen ölülerle ilgili filmlerde, Frankenstein, vampir, kurt adam gibi diğer film yaratıklarından farklı kılan özellik, diğer kavramların Gotik Edebiyat'tan sinemaya uyarlanmasına rağmen yürüyen ölü kavramının Haiti folklorundan besleniyor olmasıdır. Her bir mitsel karakter gibi yürüyen ölülelerin de bazı ayırt edici özellikleri bulunmaktadır. Yürüyen ölüler Haiti'de yaygın olan voodoo kültürüne ait bir inanç biçimini yansıtmaktadır (Şimsek, 2013, s. 29).

Yurdigül ve Zinderen'e (2014) göre; "Şeytan filmleri 'şeytan' ikonunu, vampir filmleri 'vampir' ikonunu, katil/sapık filmleri 'katil/sapık' ikonunu, doğüstü filmler 'yaratık/canavar' ikonunu, hayalet filmleri 'hayalet' ikonunu, mumya filmleri 'mumya' ikonunu, zombi filmleri 'yaşayan ölü' ikonunu, cadı filmleri ise 'cadı' ikonunu ortaya çıkarmaktadır" (s. 382).

Voodoo inancına göre öldükten sonra dirilen kişi aynı zamanda bir cadının kontrolü altında bulunmaktadır. Bu inanç, popüler kültürde, özellikle B sınıfı korku filmlerinde, yaşayan ölü yani zombi olarak nitelik değiştirmiştir. Zombi, kısmen çürümüş, konuşma dili çok basit, sık sık aynı kısa cümleyi tekrarlayan, akıldan ve bilinçten yoksun, tek amacı yaşayanların etini yemek olan bir varlıktır. İlk zombie filmi, 1932 yılında Amerika'da çekilen ve zombie rolünde Bela Lugosi'nin yer aldığı 67 dakikalık "*White Zombie*" adlı filmidir. (Şimşek, 2013, s.30)

Korku sinemasında zombi, ölüm korkusunun ölümsüzlükle aşılması ve toprağın altıyla üstü arasında hiç fark olmadığına dair iki ana öneriye malzeme olmuştur. Ölüm korkusunu akıldışı yollarla aşma çabası, akıldışı, bilinçdışı bir süreç olduğu için, korkunun daha büyük bir korkuyla bastırılması yani ölüm gerçeğinin ölümlerin dirilmesiyle aşılması, zombilerin temel dinamiklerini oluşturur (Arkan, 2007, s. 30).

Amerikanın Haiti'yi işgalinden sonra, Zombi kelimesi Amerikan kültürüne girmiştir. Her ne kadar *White Zombie* ve Jacques Tourneur'ın *I Walked with a Zombie* (1943) filmleri dikkat çekmişse de; 1968'de George A. Romero'nun *Yaşayan Ölümlerin Gecesi* (*The Night Of The Living Dead*) serisi, zombi kehanetini yeniden hayata getirmiştir (Bishop, 2009, s. 15). George Romero'nun *Yaşayan Ölümlerin Gecesi* filmi, saf kötülüğün basit bir öldürme ya da intikam alma dürtüsünün cisimleşmiş halleri olarak değil, acı çeken kurbanların peşine beceriksizce düşen kişiler olarak betimlenmiştir.

Ölümler niye geriye dönerler? Lacan'ın cevabı popüler kültürde bulunanla aynıdır: usulünce gömülmedikleri için, yani cenaze törenlerinde bir şey yanlış gittiği için. Ölümlerin geri

dönüşü simgesel ayindeki, simgeseleştirme sürecindeki bir bozukluğun alametidir. Ölüler bazı ödenmemiş simgesel borçları ödetmek üzere geri dönmektedirler. Zombilerin dönüşü fiziksel yok oluştan sonra bile baki kalan belli bir simgesel borcu temsil eder (Zizek, 2013, s. 40). Ölmüş olanın geri dönmesinin altında ölenin hayatta kalanın düşmanı haline geldiği ve yeni hayatını paylaşsın diye onu da yanında götürmek isteyeceği yolundaki o eski inanış yatmaktadır. Lacan bu düşüncenin oluşmasını Lamella kavramıyla açıklamaktadır.

Lamella, özün yoğunluğuna sahip olmayan, pürüzsüz bir yüzeyin varlığıdır; sürekli olarak şekil değiştirmekle kalmayıp aynı zamanda kendini bir başka araca dönüştürebilen sonsuz, plastik bir nesnedir (Zizek, 2012, s. 16). Lacan Lamella'yı ölümsüzlük olarak açıklar. Lamella saf libidodur. Ancak cinsel farklılıklarla ilişkili değildir. Daha çok ölümlü varlıkların statüsüyle ilişkilidir. Bu yüzden genelde zombi filmlerinde geri dönen ölümler hayatın tadını çıkaranlardan intikam almaktadırlar.

*Yaşayan Ölülerin Gecesi*'nden sonra zombi karakteri, virüsler nedeniyle yürüyen ölümlere dönüşen insanları tasvir etmek için kullanılmıştır (Şimsek, 2013, s. 31). *Return of the Living Dead* (1985), *Zombie Brigade* (1986), *I Was a Teenage Zombie* (1987) ve *Redneck Zombies* (1987) filmleri bu kapsamda ilerleme göstermiştir (Bishop, 2009, s. 19). Zombi filmleri uzun bir dönem popülerliğini koruyamamıştır. Vampir ve kurt adam mitleri izleyicilerin ilgisini daha çok meşgul etmiştir. Ancak, 1990'lardan sonra zombi filmlerine ilgi tekrar artmıştır. Zombi filmlerinin tekrar popülerlik kazanmasında video oyunlarının etkisi olduğu düşünülmektedir. 1993'de zombileri konu alan *Doom* isimli video oyunu ve *Capcom*'un 1996 yılında piyasaya sürdüğü *Biohazard* (*Resident Evil* olarak yeniden isimlendirilmiştir) oyun piyasasındaki ilgiyi tekrar sinemaya taşımıştır (Bishop, 2009, s. 20).

### Ölümcül Deney Serisinin Çözümlemesi

Çalışmada, *Ölümcül Deney* serisinin beş filmi psikanalitik açıdan incelenmiştir. Bu incelemede, öyküde yer alan; ana karakterin temsili, zombilerin ele alınışı ve ideolojik göstergeler yol gösterici olmuştur. Serinin beş filmi bir bütünü anlatmaktadır. Bu bağlamda, filmler çekim yılları itibarıyla sıralı olarak incelenecektir.

#### **Resident Evil (2002) (Ölümcül Deney: Kıyamet)<sup>1</sup>**

Ölümcül Deney (*Resident Evil*) serinin ilk filmidir. Serinin ilk filmi, *Capcom* oyun şirketinin *Resident Evil* adlı ünlü video oyunu serisinden uyarlanmıştır. *Capcom*, George A. Romero'nun zombi filmlerinden esinlenerek *Biohazard* oyununu (*Resident Evil* olarak bilinir) üretmiştir. Romero *Resident Evil* serisi için *Capcom* ile birlikte çalışmıştır. Daha sonra oyunu

<sup>1</sup> *Ölümcül Deney* serisinin birinci, dördüncü ve beşinci filmlerinin yönetmeni Paul W. S. Anderson'dır.

destekleyen bir film projesi düşünölmüştür. Ancak Romero'nun senaryosu oyun için çok karmaşık bulunduđu için projeden vazgeçilmiştir. İlk *Ölümcül Deney* filminin yönetmenliğini Paul W. S. Anderson üstlenmiştir. Film kısa bir dış ses anlatımla başlamaktadır. Dış ses anlatımında, Umbrella isimli şirketin kapitalist faaliyetleri ve sonuçları anlatılmaktadır. Şirket yerin altında inşa ettiđi bir laboratuvarında kapitalist amaçlar doğrultusunda bir virüs geliştirmektedir. Laboratuvarında oluşturulan virüsün yayılması filmin öyküsünü oluşturmaktadır. Serinin ilk filminde yeraltındaki laboratuvara gönderilen bir ekip ve başından geçenler anlatılmaktadır.

Filmin açılış sekansında laboratuvar ortamı ve kaza anı gösterilmektedir. Bu sekandan sonra filmin protagonist karakteri olan Alice (Milla Jovovich) büyük bir malikânenin banyosunda uyanırken gösterilir. Alice, filmin başından itibaren kırmızı bir elbise giymektedir. Alice'in uyandıđı malikânede kırmızı koltuklar ve nesnelere yer almaktadır. Kırmızı renkler mekânın kötölük hazzı mekânlardan biri olduđunu göstermektedir. Filmin ilerleyen sekanslarında laboratuvarın malikânenin altında inşa edildiđi gösterilmektedir. Yerin altında kurulan laboratuvarın adı ölümü ve toplumsal bir salgın korkusunu temsil eden HIVE'dir. Kızıl Kraliçe isimli sanal zekâya sahip bilgisayar salgını kontrol etmek için giriş ve çıkışları kapatmıştır. Aslında Kızıl Kraliçe gerçek bir nesne değildir, bir fantezi nesnesidir. Zizek'e (2013) göre; "Özne, simgesel sistemin bir türlü sınırları içine alamadıđı gerçeğin bir türlü açıklanamayan, anlamlandırılmayan bu fazlasıyla ile başa çıkabilmek bir fantezi nesnesi yaratır. Bu arzu nesnesi aslında yoktur. Gerçekte boş bir yüzeyden ibarettir, aldatıcı ve sahtedir" (s. 22). Kızıl Kraliçe film boyunca ekibe zorluk çıkarır ve yok etmeye çalışır.

**Şekil 3:** *Resident Evil* (2002)





Filmin sonunda Alice Umbrella şirketi tarafından ele geçirilir. Filmin son sekansında Alice beyaz bir kıyafetle uyanırken gösterilmektedir. Filmin başında ve sonunda Alice bir tür uyanışı simgeler. Filmin başında yer altındaki kötülüğün rahmine kırmızı bir kıyafetle inen Alice, filmin sonunda beyaz bir kıyafetle yok olmuş bir caddede yürürken gösterilir. Kötülük, öznenin kimliğini simgesel dokusunu yırtıp atan vahşi müdahalelerdir. Terör saldırıları, kadın cinayetleri, cinsel tecavüz, salgınlar aynı zamanda doğal felaketler, depremler, kasırgalar kurbanın kişiliğini tümünden değiştirebilir ve hatta yok edebilir (Zizek, 2010, s. 358). Alice'in filmin sonunda beyaza bürünmesi bu tür bir değişimi vurgulamaktadır.

**Şekil 4: Resident Evil (2002)**



Filmde kötülüğün kaynağı olarak gösterilen Umbrella şirketinin karşısına, görsel bir figür olarak kadın karakter Alice, bir kurtuluş öznesi olarak yerleştirilmiştir. Mulvey feminizm ve psikanalizi sinema bağlamında yorumlarken varlık ve yokluk, libido ve ego gibi daha derin anlamları teorize etmiştir. Protagonistin kadın olmasının anlamı, sembolik bir düzene ve babanın yasasına katılışın örgütlenmesinde zorunluluk taşıyan hadım edilme kompleksinin, üzerine temellendiği maddi delil olan penisin yokluğu, yani cinsel farklılıktır (İri, 2011, s. 171).

**Resident Evil: Apocalypse (2004) (Ölümcül Deney: Kıyamet)<sup>2</sup>**

İkinci filmde, zombi salgınının Umbrella Şirketi'nin gizli sığınaklarından Raccoon City'ye yayılması işlenmektedir. Filmde zombi istilası ve sonuçları anlatılmaktadır. Filmde Alice karakteri dışında yan karakterler de yer almaktadır. Alice, Umbrella Şirketi tarafından yapılan deneyler sonucu insanüstü güçlere sahip olmuştur. Bir grup insan, Alice ile birlikte zombilere karşı savaşıyor. Grup bir yandan tüm şehre yayılmış zombilerle uğraşırken bir yandan da Umbrella'nın yarattığı ikinci süper zombi olan Nemesis (Matthew G. Taylor) ile mücadele etmek zorunda kalır. Filmde yer alan zombiler bir önceki filme göre daha saldırgandır. Filmde

<sup>2</sup> Ölümcül Deney serisinin ikinci filmini Alexander Witt yönetmiştir.

zombiler ne kadar iticiyse, Alice o kadar erotiktir. Erkek bakışıyla Alice karakteri fetiş nesnesidir.

**Şekil 5:** *Resident Evil* (2002)



Filmde psikolojik korku unsurları, şiddet temaları ve süper zombi karakterler yer almaktadır. Bu yönüyle geleneksel zombi filmlerinden çok bilgisayar oyunlarını çağrıştırmaktadır. Zira filmde ölme ve yeniden canlanmanın sürdüğü öldürülmez sonsuz bir plastikliği olan bir ölümsüzlük evreni sunulmaktadır. Filmde Freud'un ölüm dürtüsü dediği şey, ölümsüz görünme biçimine, yaşam ve ölüm, doğma ve çürüme biyolojik döngüsünün ötesinde ayak direyen ölmeyen bir dürtü olarak sürekli yinelenmektedir (Zizek, 2012, s. 17).

Filmde, bir fantezi öyküsü gerçeklik bağıyla (küresel salgın) işlenmektedir. Lacan, haz ilkesini sınırlarının ötesine iten ölüm itkisini, haz itkisinin karşısına koymuştur. Ölüm itkisinin tersine, bu durum mümkün olduğunca daha çok empati kurmaya yöneliktir. Filmde zombilerin oyunlaştırılarak sunulması, tüm toplumsal sınırları parçalamaktadır. Lacan'a göre; "Gerçekliği ve imgeseli zıtlıktan kendimizi sakınmamız gerekir. Öznenin bu ikisini ayırma aracı yoktur. Gerçeklik, haz ilkesinin işleyişinin bizi soktuğu yanlış yollara karşı koymamızı sağlamak için orada değildir. Gerçeklikte, gerçekliği hazla birlikte yapıyoruz" (akt. Clero, 2011, s. 68).

Zombi istilası, toplumda korku yaratan virüslere dayalı salgınları simgesidir (kuş gribi, domuz gribi gibi). Toplumsal korkuların kökeni, temizlik kurallarını zorlayarak uygulayan insanların isteklerini istemeyerek yapan çocuğun hoşnutsuzluğuna benzetilebilir. Filmin sonunda zombilerin Raccoon City'yi işgali düzen tarafından silinir. Yaşananlar, nükleer bir sızıntıyla ilişkilendirilir. Toplumsal korkular düzen vasıtasıyla yatıştırılır.

**Şekil 6: Resident Evil (2002)****Resident Evil: Extinction (2007) (Ölümcül Deney: İnsanlığın Sonu)<sup>3</sup>**

*Ölümcül Deney* serisinin üçüncü filminde, Nevada çölünde saklanan Alice'in öyküsü anlatılmaktadır. Dünyada insan nüfusu oldukça azalmıştır. Zombi virüsü her yere yayılmıştır. Alice ve beraberindeki küçük bir grup, zombilerin olmadığı Alaska'ya doğru yola koyulur. Ancak Umbrella şirketi, Alice ve beraberindekilere saldırılara devam eder.

Filmin açılış sekansında ilk filme gönderme yapılmaktadır. Alice, filmin başında duşa yarı çıplak halde uyanırken gösterilmektedir. Duş sahnesi Hitchcock'un ünlü *Sapık (Psycho)* (1960) filmini hatırlatmaktadır. Ancak bu sahneden farklı olarak, fiziksel bir cinayet yoktur. *Sapık*'ta yer alan duş perdesi metaforu, bu sahnede Alice'in çıplak bedenini örtmek için yer alır. Marion, Norman Bates tarafından katledilmişken, Alice'in kopyaları Umbrella şirketi tarafından her gün katledilmektedir. Bu sahne sürekli tekrarlanmaktadır.

**Şekil 7: Resident Evil (2007)**

*Sapık*'ta suyun kaybolduğu delik temasını (lavabo deliğinden akıp giden sudan Marion'un ölü gözüne geçiş), *Ölümcül Deney* de Alice'in sürekli tekrarlanan göz simgesi tamamlamaktadır. Böylece birbirinden tümüyle farklı iki evren (insan evreniyle zombi evreni) arasında, gizli bir geçit işlevi simgelenmektedir. Öteki'nin dünyasına geçmenin tek yolunun,

<sup>3</sup> *Ölümcül Deney* serisinin üçüncü filmini Russell Mulcahy yönetmiştir.

bizim dünyamızdaki gerçekliğimizden, ölüm sonrası aracılığıyla geçiş olduğu anlatılmaktadır (Zizek, 2006, s.162).

**Şekil 8:** *Resident Evil* (2007)



*Ölümcül Deney* serisinde anlatı yapısına bağlı olarak, Alice karakterinin fiziksel ve ruhsal özellikleri sürekli değişmektedir. Serinin ikinci filminde Alice karakteri, Hz. İsa'nın yokluğundaki bir kadın kurtarıcıyı (Çağdaş Meryem Ana) çağrıştırmaktadır. Paternal sadakatsizlikle yüzleşen toplum, kurtarıcı olarak, kadın karakterin libidinal cazibesine bel bağlamaktadır. Filmde Alice, benzin istasyonunda dolaşırken bir defter bulur. Defterde, insanların zombilerin bulunmadığı Alaska'ya (kutsal topraklara) gitmeleri gerektiği yazmaktadır.

**Şekil 9:** *Resident Evil* (2007)



Filmin en gerilimli sahnelerinden biri, çöl ortasında konaklayan konvoyu karga sürüsünün saldırdığı sahnedir. Zombi etiyle beslenen kargalar, Hitchcock'un *Kuşlar* (*Birds*) (1963) filmindeki gibi insanları cezalandırır. Wood'a (2003) göre; "Kuşların saldırmalarının üç nedeni olabilir. Kuşlar, insanların kendilerine yaptıkları eziyetin intikamını alıyor olabilir. Kuşlar, günahkâr insanlığı cezalandırmak adına Tanrı tarafından gönderilmiş olabilir. Kuşlar karakterler arasındaki gerilimi ifade ediyor olabilir" (s.188). Her üç durumda da kuşların saldırısı, toplumun bastırılmış duygularıyla ilintilidir. Hitchcock'un filminde olasılıklar boşlukta bırakılmıştır. *Kuşlar*'ın son sahnesinde, kuşlar kurbanlarının geçip gitmesine izin vermiştir. *Ölümcül Deney*'de ise, kuşların zombilerden farkı yoktur, oldukça vahşilerdir.

*Ölümcül Deney* serisinin tümünde gerilim dolu birçok sahneye rastlanabilir. Örneğin, grubun kuşların saldırısına uğradığı yer, merkezden uzak gizlenmiş eski bir moteldir (*Sapık* filmindeki Bates Motel gibi).

**Şekil 10:** *Resident Evil* (2007)



İlk iki filmde kötülüğün kaynağı olarak zombiler gösterilmiştir. Serinin üçüncü filmindeyse Antagonist unsur olarak Umbrella şirketinin patronları konmuştur. Umbrella şirketi dünyanın sonunu getirmiş olsa da, küresel çevre felaketi koşulları altında bile kendisini sürdürebilir tek gerçekmiş gibi üretim biçiminde sunabilmektedir (Zizek, 2011, s. 7). Bu bağlamda, filmde Umbrella patronları Nazi subaylarını çağrıştırmaktadır. Duygusuz, katı, acımasız ve amaca yönelik olarak tasvir edilmektedirler. Şirketin logosu bile, Nazilerin gamalı haçını andırmaktadır. Filmde şirketin yaptığı katliamlar, nihai bir Nazi paradoksu olarak cisimlendirilmektedir.

### **Resident Evil: Afterlife (2010) (Ölümcül Deney: Ölümden Sonra)**

Serinin dördüncü filminde Alice karakterinin Umbrella ile olan savaşı devam etmektedir. Alice hayatta kalan son insanlarla birlikte kurtuluş umudu olarak gördükleri *Arcadia*<sup>4</sup> isimli yere ulaşmaya çalışır. Filmin ilerleyen sekanslarında *Arcadia*'nın Umbrella şirketinin bir tuzağı olduğu anlaşılır.

Filmin açılış sekansında Tokyo'da başlayan virüs salgını gösterilmektedir. Kamera, üst açıdan caddede şemsiyeleriyle (Şemsiye imgesi Umbrella'ya ve dolayısıyla kapitalizme bir göndermedir) yürüyen insanları görüntüler. Caddede donuk bir şekilde duran kız, şemsiyeli bir adama saldırır. Bu sekanstan sonra, Umbrella'nın Tokyo'da bulunan üssüne Alice'in saldırdığı sekansa geçiş yapılır. İki sekans birbiriyle bağlantılıdır. Tokyo sekansındaki kız ile Alice'in Umbrella'ya saldırdığı aksiyona dayalı sekans, düzenin maskeleyiği şiddeti ifşa etmektedir.

<sup>4</sup> Arcadia, Arcade kelimesiyle ilişkilidir. Arcade, oyun salonlarına verilen isimdir.

Çok az şiddet etkisizdir, çok fazla şiddet de isyana sebep olabilir. Şiddet eski iktidarı yok edebilir, ama yeni iktidara meşruiyetini verecek otoriteyi asla yaratamaz.

Otoritelere kafa tutan gruplar ellerinde yeterince olmadığını düşündükleri iktidarı sık sık şiddete başvurarak telafi etmeye çalışır. Böyle bir şiddet devlet iktidarını pekiştirir. Bir binayı havaya uçuran ya da bir siyasetçiyi öldüren terörist, zaten bireysel özgürlükleri bastırmak ve denetim alanını genişletmek isteyen devlete bir bahane sunar. Devletin şiddete başvurması, iktidarının elinden kaymakta olduğunu hissetmesindedir. (Zizek, 2010, s. 470)

**Şekil 11:** *Resident Evil* (2010)



Alice, karakteri dördüncü bölümde klonlarıyla birlikte mücadele etmektedir. Sistem, klonlama ve yeniden üretim teknolojileriyle bireylerin ikizini kolaylıkla oluşturabilmektedir. Toplumsal yapı içinde DNA'nın klonlanması; sanal teknolojiler ve hipergerçeklik gibi alanlarla ilişkilidir. Baudrillard DNA üzerinde yapılan kusursuzlaştırma işlemlerini Bütünsel Gerçeklik kavramıyla ifade etmiştir. Baudrillard'e göre; "Uğruna her türlü illüzyondan vazgeçmiş olduğumuz bu uygulamalar, çaresizlik nedeniyle kendisine teslim olduğumuz bir gerçeklik hayaletinden başka bir şey değildir (akt. Adanır, 2010, s.174).

**Şekil 12:** *Resident Evil* (2010)



Alice, filmin başlarında bazı insanüstü güçlerini kaybeder ve sıradan bir insan haline gelir. Bu dönüşüm, Alice karakterinin ego-id-süpergo bağlamındaki gizil yönleriyle ilişkilidir. Lacan egonun kuruntulu karakterini imgesel anlam üzerine kurmuştur. Gerçek yaşamda bilinçaltı, çok daha belirleyici bir role sahiptir. Ancak gerçek, ego tarafından tam olarak

algılanamaz. Bunun yerine takıntılı semptomlar halinde kendini gösterir. Ruhun derinliklerinde yatan bu sembolik göstergeler kimliğin gizil yönlerini açığa vurmaktadır (Ryan, 2012, s. 67-70).

Güçlerinin bir kısmını kaybeden Alice, ilerleyen sekanslarda kırmızı bir uçakla seyahat ederek, zombilerle çevrili bir hapisaneye iniş yapar. Hapishanedeki grupla birlikte kurtuluş umudu olarak gördükleri *Arcadia* isimli yük gemisine ulaşmaya çalışırlar. Filmin sonunda *Arcadia* gemisine ulaşan grup, Titanik'in buzdağına çarptığı felaket gibi kötülükle yüzleşir.

Film korku filmlerinin ötesinde, aksiyon ve gerilime dayalı bir video oyununa benzetilebilir. Umbrella'nın askerleri ve zombiler korku mitlerinin ötesinde birer video oyunu karakteridir. Geleneksel zombilerden farklı yaratıklar, aksiyon filmlerini aratmayan çatışma sahneleri, filmi zombi serisinin dışına itmektir. Zombiler artık filmin ana figürleri olmaktan çıkmış, dekoru süsleyen nesnelere haline gelmiştir. Bu durumda kötülük süper ego figürüyle ortaya çıkmaktadır. Bu figürde, imgesel ile gerçek birbiriyle çakışır; bu çakışmanın nedeni de uygun simgesel etkinliğin askıya alınmasıdır (Zizek, 2012, s. 106).

**Şekil 13:** *Resident Evil* (2010)



**Resident Evil: Retribution (2012) (Ölümcül Deney: İntikam)**

Serinin son filminde Alice, sanal zekâ Kızıl Kraliçe'nin ele geçirdiği Umbrella'nın kalıntılarıyla savaşır. Serinin diğer filmlerinde Umbrella'nın açgözlü ve acımasız patronlarıyla mücadele eden Alice, son filmde onlarla ittifak kurar. Dünya'da insan nüfusu neredeyse yok olmuştur. Umbrella'nın yer altındaki tesisleri Kızıl Kraliçe tarafından yönetilmektedir. Umbrella'nın başındaki Albert Wesker Alice'i, Kızıl Kraliçenin laboratuvarından kurtarır ve ondan dünyayı kurtarması için yardım ister.

Filmin açılış sekansı, Alice'in bir evde uyanışıyla başlamaktadır. Bu sekansta, Alice sıradan bir ev kadını olarak, kızı ve eşi için kahvaltı hazırlarken gösterilmektedir. Sekans geleneksel Amerikan aile yapısının bir modelini sunar: anne, baba ve çocuk. En önemli medeni kurum ailedir ve bilinçaltımızın büyük bölümü aile içi ilişkilerin ve dinamiklerin etkisi altındadır. Freud'e göre kimlik aile ile bağlantılı olarak inşa olur. Ailevi durumlarda

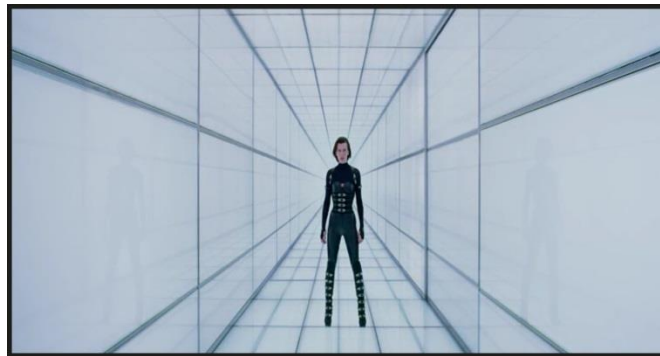
yaşadığımız hayal kırıklığı deneyimi, toplumun normal olarak dayattığı her şeyden kopuşun motor gücü halini alabilir. Psikanalitik perspektiften incelenebilecek filmlerin aileyi veya aile tarzı dinamikleri ele alan filmler olmasının nedeni budur (Ryan & Lenos, 2012, s. 208).

Durağan sahne, zombilerin saldırısıyla hareketlenir. Bu sahnenin ardından gelen sahnede, Alice diyagonal bir mekânda uyanırken gösterilir. İki sahne birbirinden bağımsız bir rüya sahnesini çağrıştırabilir. Ancak, filmde aynı zaman diliminde birden çok Alice bulunmaktadır. Umbrella, olası bir zombi salgını için farklı şehirlere paralel mekânlar kurmuştur. Bu mekânlarda her şey sahtedir. Film setlerine benzeyen bu evrenlerde ölüm ve yeniden doğuş, bilgisayar oyunlarındaki gibi sürekli tekrarlanmaktadır. Alice, kendisini kurtarmaya gelen gruba ulaşmak için, farklı evrenlerdeki zombilerle mücadele etmek zorundadır.

**Şekil 14:** *Resident Evil Retribution* (2012)



**Şekil 15:** *Resident Evil Retribution* (2012)



Umbrella'nın inşa ettiği evrende, gerçek hipergerçeğe dönüşmüştür ve gerçekle simülasyon arasındaki fark ortadan kalkmıştır. Bu evrende, tüm iletişim araçları kurmaca bir gerçekliği çağrıştırmaktadır. Gerçek işlevsel bir şeye dönüşmüştür. Asıl gerçek bu değildir, çünkü onu sarıp sarmalayan bir düşsellikten yoksundur. (Öker, 2005, s. 213). Bu dünyada gerçek, ancak modelin kopyası olabilme özelliğine sahiptir.



Filmde simülasyonu andıran mekanlar, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramını çağrıştırmaktadır. Baudrillard'ın simülasyon evreni dediği şey bir tür düşsel evrene benzer ancak bu evren gerçekmiş gibi sunulur. Baudrillard simülasyon evrenindeki simülakrları üç grup altında ele alır: Doğal Simülakrlar: Tanrı'nın yaratmış olduğu ideal doğanın aynısını oluşturmayı amaçlayan imgeleme ve kopyalama ve taklit üzerine kurulmuş simülakrlar. Üretici Simülakrlar: Tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güç üstüne kurulmuş, makinelerin somutlaştırdığı üretici özelliğe sahip simülakrlar. Simülasyon Simülakrları: Bilgi, model ve siberetik oyunlardan oluşan, toplam bir işlemsellik, hipergerçeklik ve toplam bir denetimi amaçlayan simülakrlardır (Öker, 2005, s. 216).

Zizek'e (2008) göre; "Her şey sanallaştırılmaz, yine de bir gerçek gerçeklik olmalıdır, sanal evrenler kalabalığını yaratan dijital ya da biyogenetik devrenin kendi gerçekliği!" (s. 68). Alice, inşa edilen sanal mekânlardan birinde annesini kaybeden küçük bir kız çocuğunu kurtarır. Kızın ölen annesi, Alice'in bir klonudur. Sistem, Alice ve kızın yüzlerce kopyasını yaratmıştır. Alice, kızını kurtarır ve annelik görevini üstlenir. Böylece, filmin başından beri bağımsızmış gibi görünen iki sahne arasında bağlantı kurulmuş olur: kadın ve annelik görevi.

**Şekil 16:** *Resident Evil Retribution* (2012) Klonlar



Filmde orijinaler ve sahteleri birlikte yer almaktadır. Zombi karakterleri bile, orijinalleriyle iç içedir. Rusya'daki virüs salgınının taklit edildiği sekansta, zombiler silah ve araç kullanabilmekte ve hatta örgütlenebilmektedir. Geleneksel zombi filmlerinde, zombilerin düşünme yetisi yoktur. Zombiler başıboş aylak karakterlerdir. Ancak, serinin son filminde diğer filmlerden farklı olarak zombilerden kurulmuş düzenli bir ordu gruba saldırırken gösterilmektedir.

**Şekil 17:** *Resident Evil Retribution* (2012) Zombi Ordusu

Filmin sonunda protagonist karakter Alice'i, Beyaz Saray'ın yıkıntılarında antagonist karakter Albert Wesker karşılar. Wesker, Alice'e insanüstü güçlerini geri verir ve erkek egemen düzenin yeniden inşasını canlandırmak amacıyla bir birliklik kurarlar. Bu bağlamda, erkeğin iktidar oyununu kabul eden ve bir bakıma onu kendi oyununda yenen feminist yaklaşım, babaya ait yasayla uzlaşmaktadır. Filmin ortalarında Alice karakterinin, süper kahraman rolünden anne rolüne geçişi bu önermeyi doğrulamaktadır.

### Sonuç

Korku filmleri temelde üç ana kategoride ele alınmıştır. Doğadışı yaratıklar (vampirler, kurt adamlar, zombiler gibi), psikolojik korku örnekleri (Alfred Hitchcock filmleri gibi) ve katliam filmleri (kesme biçme filmleri). Üç kategori de günümüzde iç içe geçmiştir. Doğüstü yaratıklar, psikolojik öyküler ve şiddet günümüzde birleşmiştir. Bu bağlamda, ele alınan zombi filmleri de bilinçdışı arzunun gerçeğinde kapitalist gerçekliğin birer semptomları olarak incelenmiştir.

Modern sinemadaki zombi karakterleri simgesel evrenden dışlanan erkeğin cisimleşmiş hallerine benzetilebilir. Erotik dürtünün nesnesinden vazgeçişte bulunulacak şey, her zaman için ölüm dürtüsüdür (Bakır, 2008, s. 88). Erotizm, karakterin toplumsal ilişkilere girerken bastırmak zorunda kaldığı bütünlük duygusudur Cinsellik ya da cinsel etkinlik sadece bu bastırmadan geriye kalan kısımdır. Araştırmada incelenen, *Ölümcül Deney* filmlerinin ana karakteri Alice, erotik bir figürdür. Bu nedenle, Umbrella (düzen) tarafından sürekli bastırılmaya çalışılmaktadır. Cinsellik ve ölüm birbirleriyle ilişkili kavramlardır. Her cinsel özne kendi içinde ölümü yaşar. *Ölümcül Deney* filmlerinde, ölemeyen ölümlerin hayatta kalma çabası, bu olumsuzlaşmanın olumlanmasıdır. Zombiler, hayatta kalmayı başarırken ancak bedenlerini koruyabilmektedir. Bilinç ve zihinsel faaliyetler yok olmaktadır. *Ölümcül Deney* serisinde, her ikisini koruyarak hayatta kalabilen tek kişi Alice karakteridir. Alice, beş filmde de zombi virüsüne maruz kalır, yüzlerce zombiyle karşılaşır ama hiç ısırılmaz. Zombiler, hayatta kalmayı başarırken, insani özelliklerini ve fiziksel estetiklerini kaybederler. Alice erotik

bir figür olarak tüm özelliklerini koruyabilmektedir. Lacan'a göre; "kadın erkeğin bir semptomudur". Bu bağlamda, Alice karakteri, zombilerin bir sinthome<sup>5</sup>u olarak ele alınabilir. Her bölümde, Alice'in farklı bir süper zombiyle mücadele etmesi bunu desteklemektedir. Alice karakterinin bu bağlamda ele alınması, onu hem id hem de süper ego boyutunda incelemeyi kolaylaştırmaktadır.

*Ölümcül Deney* serisinde, kadının ataerkil düzenle mücadelesi anlatılmaktadır. Seri içinde, Alice birçok kez, düzen tarafından bastırılır. Üzerinde deneyler yapılır ve sürekli kontrol edilmeye çalışılır. Düzen tarafından laboratuvarında yaratılan zombiler aslında birer metafordur. Zombiler sistemin korkularını ve çürümüşlüğüne betimlemektedir. Aslında Alice için atılacak ilk adım ataerkillikle mücadele etmek değildir. İlk adım konumun haksız, aşağılayıcı olduğunun ve pasifliğin de müdahalede bulunamamaktan kaynaklandığının bizzat farkına varılmasıdır (Zizek, 2004, s. 38). Ölülerin istilası idealize edilmemiş toplumsal dünyaya ilişkin birer metafordur. Tüketimin ruhsuz ve kaba doğasına ilişkin bir figürdür. Bu figür, tüketici kapitalizmi altında insanları yok eden ve başkalarını yok etmeye yönelten gerçek açlığa işaret etmektedir.

2000'lerden itibaren bu türde kesme biçme döngülerinin arttığı ve şiddet odaklı temaların ağırlık kazandığı söylenebilir. Özellikle sinema ve televizyon yapımlarında ve bilgisayar oyunlarında zombi temalı konular iç içe kullanılmaktadır. Günümüzde zombi filmleri toplumsal korkuların bir yansıması olarak şiddete yönelmiştir. Çünkü bilinçaltı korkularımızın gerçek olması bize çok acı verebilir. Bu korkuların çözümü yoktur, onlardan kaçış yoktur; yapılması gereken onu aşmak değil onu ortadan kaldırmak olabilir.

### Kaynaklar

- Adanır, O. (2010). *Baudrillard*. 1.Baskı. İstanbul: Say Yayınları.
- Amırlı, F. (2012). *Korku Sinemasında Doğa Korkusu ve İdeolojik Temelleri*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). T.C. İstanbul Üniversitesi Radyo ve TV Sinema Anabilim Dalı, İstanbul.
- Arkan, N. G. (2007). *Korku Sinemasında Çocuk İmgesi ve "The Ring", Halka Filminin Çözümlemesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). T.C. Marmara Üniversitesi, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, Radyo ve TV Bilim Dalı. İstanbul.
- Bakır, B. (2008). *Sinema ve Psikanaliz*. İstanbul: Hayalet Kitap.
- Bakır, B. (2014). "Psikanalitik Film Kuramı", *Sinema Kuramları 2*, Ed. Zeynep Özasan, 1.Baskı, İstanbul: Su Yayınevi. 131-142.
- Butler, M. A. (2011). *Film Çalışmaları*. Çev: Ali Toprak. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

<sup>5</sup> Özneyi bir arada tutan semptomal bir düğüm veya sentetik bir tamamlayıcı.

- Bishop, K. W. (2009). *Dead Man Still Walking: A Critical Investigation Into The Rise And Fall . . . And Rise of Zombie Cinema*. (Doctor of philosophy Thesis). The University of Arizona. Arizona.
- Biryıldız, E. (2000). *Sinemada Akımlar*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Clero, P. Jean. (2011). *Lacan Sözlüğü*. Çev: Özge Soysal. İstanbul: Say Yayınları.
- Hayward, Susan. (2012). *Sinemanın Temel Kavramları*. Çev: Uğur Kutay ve Metin Çavuş. İstanbul: Es Yayınları.
- Ryan, M. & Lenos, M. (2012). *Film Çözümlemesine Giriş*. Çev: Emrah Suat Onat. Ankara: De-Ki Yayınları.
- Ryan, M. (2012). *Eleştiriye Giriş: Edebiyat, Sinema, Kültür*. Çev: Emrah Suat Onat. Ankara: De-Ki Yayınları.
- Ryan, M. & Kellner, D. (2010). *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. Çev: Elif Özsayar. 2. Basım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Özden, Z. (2014). *Film Eleştirisi: Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. 3. Baskı. İmge Kitabevi.
- Özön, N. (2008). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Öker, Z. (2005). "Baudrillard", *Kadife Karanlık: 21.Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar*. Ed. Prof.Dr. Nurdoğan Rigel, 2.Baskı, İstanbul: Su Yayınevi. 193-260.
- İri, M. (2011). *Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar*. 2.Basım. İstanbul: Derin Yayınları.
- Şimşek, G. (2013). "Küreselleşme Yerelleşme Ekseninde Bir Örnek: Ada: Zombilerin Düğünü". *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, TOJDAC*. April, Volume:3. Issue 2. 29-37.
- Türkel, E. & Kasap, F. (2014). Türk Sineması'nda Korku: 2000 Sonrası Türk Korku Sineması'nda Dinsel Motifler Üzerine Bir İnceleme ve Yaratım Sorunları. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. Cilt: 7 Sayı: 32 Volume: 7 Issue: 32. 711-721.
- Wood, R. (2003). *Hitchcock Sineması*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Yurdigül, A. & Zinderen, E. İ. (2014). "Türk Sinemasında Özel Efekt Teknolojileri Aracılığıyla Oluşturulan Korku İkonları". *Global Media Journal: TR Edition*: 5 Fall.
- Zizek, S. (2004). *Ödünç Alınan Irak Çaydanlığı*. Çev: Mehmet Öznur ve Sibel Erduman. İstanbul: Encore Yayınları.
- Zizek, S. (2006). *The Parallax View*. London: The MIT Press.
- Zizek, S. (2008). *1968*. Çev: Sabri Gürses. İstanbul: Encore Yayınları.
- Zizek, Slavoj. (2010). *Ahir Zamanlarda Yaşarken*. Çev: Erkan Ünal. İstanbul: Metis Yayınları.
- Zizek, S. (2011). *İdeolojiyi Hatırlamak*. Çev: Sibel Kibar. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Zizek, S. (2012). *İdeolojinin Aile Miti*. Çev: Mine Yıldırım. İstanbul: Encore Yayınları.
- Zizek, S. (2013). *Yamuk Bakmak: Popüler Kültürden Jacques Lacan'a Giriş*. Çev: Tuncay Birkan. İstanbul: Metis Yayınları.
- <http://www.retrojunk.com/article/show/3239/george-romeros-resident-evil> erişim tarihi: 22.05.2015