

## BİLİM KURGU SİNEMASINDA TEKNOFOBİK BİR ANLATI ÖRNEĞİ OLARAK “FRANKENSTEİN (1931)” FİLMİ

Hasan Selim Övüç \*

### Özet

*Teknoloji insanların hayatına yeni giren bir kavram değildir. Antik çağlardan günümüze kadar uzanan ve sürekli olarak gelişme gösteren bir olgudur. Teknolojinin çıkış noktası insan hayatını kolaylaştırmak ve insanlığın dünyada kalıcı olabilmesini sağlamaktır. Teknolojinin gerçekleştirdiği en büyük sıçrama 18. Yüzyıl'da İngiltere'de başlayan Sanayi Devrimi ile olmuştur. Toplumun her alanına nüfuz eden teknoloji sanat dallarının da dikkatini çekmekte geç kalmamıştır. Hatta fotoğraf ve sinema gibi yeni sanat dallarının oluşmasına da yol açmıştır. Teknolojinin sağladığı bu olumlu katkıların yanında yarattığı büyük yıkımlar da söz konusudur. Özellikle II. Dünya Savaşı'nda kullanılan teknolojik silahlar milyonlarca insanın ölümüne neden olmuştur. İnsanlar bir yandan böylesine büyük yıkımlar yaratan teknolojik silahların varlığından korku duyarken bir yandan da hayatlarının her alanında kullandıkları teknolojiden oldukça memnun kalmaktadırlar. Bu nedenle teknolojinin doğurduğu sonuçlar konusunda ortak bir paydada birleşememektedirler. Teknolojinin yarattığı ve bundan sonra da yaratacağı her türlü olumsuz etkiden endişe duyan insanların sayılarındaki artış neredeyse her dönemde sinemanın bu konuya ilgi göstermesini sağlamıştır. Beyaz perdeye yansıtılan filmlerde işlenen teknofobik anlatılar insanların teknoloji hakkındaki fikirlerine yön vermek konusunda oldukça etkili olmuştur. Neredeyse bütün sinema türlerinde çeşitli şekillerde ele alınan teknoloji olgusu en belirgin biçimde bilim kurgu türünde işlenmektedir. Literatür taraması yöntemi ile kuramsal zemini oluşturulan bu çalışmanın amacı, teknofobik anlatının ve bilim kurgu türünün ilk örneklerinden olan Frankenstein (1931) filmi bilimkurgu türünün özellikleri kapsamında teknofobi kavramı üzerinden incelemektir. Çalışmanın inceleme kısmında Frankenstein (1931) filmi tür eleştirisi/inceleme yöntemi çerçevesinde analiz edilmiştir. Çalışmanın sonucunda, filmdeki teknofobik anlatı yapısının bilimkurgu sinemanın belirleyici bir dramatik anlatı kalıbını oluşturduğu ortaya konulmuştur.*

**Anahtar Kelimeler:** Sinema, Teknoloji, Bilim Kurgu, Teknofobi, Frankenstein.

\* Sorumlu Yazar: Yüksek Lisans Öğrencisi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İletişim Bilimleri. ovucselim00@gmail.com ORCID ID: 0000-0003-3059-6207

Geliş Tarihi: 02.09.2021 Kabul Tarihi: 23.09.2021 Yayın Tarihi: 24.11.2021

### Atıf Bilgisi / Reference Information

Övüç, H, S. (2021). Bilim Kurgu Sinemasında Teknofobik Bir Anlatı Örneği Olarak “Frankenstein (1931)” Filmi, Türkiye Medya Akademisi Dergisi, Cilt:1 Sayı:2, s. 137 -154

## FRANKENSTEIN AS AN EXAMPLE OF A TECHNOPHOBIC NARRATIVE THE MOVIE “FRANKENSTEIN (1931)” AS AN EXAMPLE OF TECHNOPHOBIC NARRATIVE IN SCI-FI

Hasan Selim Övüç\*

### Abstract

*Technology is not considered a new term nowadays. It is a concept that has been there since the ancient ages and today's world. The starting point of this notion is to make everyday life easier and help humanity to stay everlasting. The Industrial Revolution in the 18th century can be considered as the biggest outbreak technology has ever seen. As it influenced every aspect of human life, it quickly caught the interest of all art fields. It also made room for new branches of art like photography and cinema. Although, there are many good side effects of technology; there are, undeniably, a good number of bad ones as well. Especially during World Wide u, technology introduced us to new deadly weapons that cost billions of people their lives. On the one hand, people feared those lethal weapons but on the other hand they enjoyed the bright side of technology which made their daily life a lot better. Thus, not many can meet on a common ground when it comes to arguing on the consequences of technology. As the fear of 'what might happen' increased, cinema paid a great deal of attention to this particular topic. All of that technophobic narrative that took place in the silver screen, became very effective in shaping the general view of society. Almost every genre in cinema included the concept of technology but sci-fi most definitely did it explicitly. This article has been hypothetically grounded with the help of literature review and it took it as a goal to analyse the movie Frankenstein (1931) in terms of technophobic narrative as it is one of the first examples of sci-fi. In conclusion, the movie Frankenstein (1931) has been framed with comment/analysis method and it's been found that the technophobic narration in the movie has set up a base for sci-fi and also identified a dramatic narrative pattern.*

**Keywords:** Cinema, Technology, Sci-fi, Techophobia, Frankenstein

---

\* Corresponding Author: Graduate Student, Selcuk University Institute of Social Sciences, Department of Radio, Television and Cinema, Communication Sciences. ovucselim00@gmail.com ORCID ID: 0000-0003-3059-6207

## GİRİŞ

İnsanlığın teknoloji ile tanışması binlerce yıl öncesine dayanmaktadır. Antik çağlarda kullanılan pek çok araç ve gereç insanların hayatlarını kolaylaştıran basit düzeyde teknolojilerdir. Yerleşik hayata geçilip ilk uygarlıkların kurulması ile birlikte kullanılan teknolojiler gündelik yaşamın bir parçası olmuşlardır. Fakat bu teknolojilerin gelişme hızı belli bir döneme kadar oldukça yavaştır. Her ne kadar eski bir olgu olsa da teknolojinin günümüzdeki boyutlara ulaşması Sanayi Devrimi'nin gerçekleşmesi ile mümkün olmuştur. 18. Yüzyıl'da Britanya'da başlayan Sanayi Devrimi süreci üretim, ekonomi, siyaset, toplumsal yapı vb. birçok alanda önemli değişimlere yol açtığı gibi teknoloji olgusunun da temelli değişmesine neden olmuştur. Sanayi Devrimi ile yaşanan teknolojik gelişmeler sadece teknik altyapıları değiştirmekle kalmamış, toplumun her alanına nüfuz etmiştir.

Teknoloji toplumsal yaşamın vazgeçilmez bir unsuru olduktan sonra kimi düşünürler, filozoflar, araştırmacılar teknoloji üzerine düşünmeye ve eleştiriler yöneltmeye başlamışlardır. Benzer şekilde çeşitli alanlardan sanatçılar da teknolojinin yarattığı etkileri eserlerinde belli tutumlar çerçevesinde ele almışlardır. Sinema da tıpkı diğer sanatlar ve kitle iletişim araçları gibi toplumsal olaylar tarafından şekillenmiş ve gelişmiştir (Güçhan, 1993, s.52). Savaşın ne kadar büyük yıkımlar doğurduğunu gösteren filmler arasında akla ilk gelenler örneklerden bazıları Fransız yönetmen Marcel L'Herbier tarafından çekilen *L'Inhumanité (İnsanlık Dışı Kadın, 1924)*, diğer bir Fransız yönetmen Alain Resnais'in yönettiği *Gece ve Sis (Night and Fog, 1955)* ile *Hiroşima Sevgilim (Hiroshima Mon Amour 1959)* ve yönetmenliğini İtalyan Roberto Benigni yaptığı *La Vita e Bella (Hayat Güzeldir, 1997)* gibi filmlerdir. Teknolojinin olumsuz yönlerini yansıtan bazı eserler sanat alanında teknofobik temanın oluşmasını sağlamıştır. Teknofobi teması bilim kurgu sinemasında sıklıkla işlenmektedir. Bilim kurgu sineması, teknolojinin yol açtığı kötü sonuçları yaşanan olaylar ya da geleceğe yönelik öngörüler üzerinden ele almakta ve özellikle yarattığı karakterler ve tasvir ettiği teknolojik gelecek öyküleriyle insanların teknoloji karşısındaki fikirlerinin şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Çılgın bilim insanları, teknolojik robotlar, laboratuvarlarda yaratılan canavarlar ve insanlığın sonunu getirmeye çalışan

bilgisayarlar sinemanın yarattığı evrende teknofobik anlatıyı güçlendirmek için kullandığı öğelerdir.

Teknofobi teması sinemada sıklıkla ele alınsa da aslında ilk olarak edebiyat alanında ortaya çıkmıştır. 1818 yılında Mary Shelley tarafından kaleme alınan ve yazıldığı dönemde büyük bir yankı uyandıran “*Frankenstein ya da Modern Prometheus*” romanı teknofobi temasını işleyen ilk edebiyat eseri olmasının yanında ilk bilim kurgu eseri olarak da kabul edilmektedir. Mary Shelley’in Sanayi Devrimi’nin sonuçlarının erken bir tasvirini yaptığı kitabında yaratılan canavar, insan ve insanın yarattığı varlığın girdiği savaşı anlatmasıyla bilim kurgu türünün öncülerinden kabul edilmektedir. Shelley’in bu romanı birçok kez sinemaya uyarlanmıştır. Bu çalışmada da Shelley’nin romanından uyarlanan 1931 yapım “*Frankenstein (James Whale)*” filmi teknofobi teması ve bilim kurgu türü çerçevesinde incelenmiştir.

Bu çalışmanın örneklemini “*Frankenstein (James Whale, 1931)*” filmi oluşturmaktadır. *Frankenstein* filminin örneklem olarak seçilmesinin ana nedeni, bilim kurgu türünün özelliklerini barındırmasının yanında teknofobi temasını yansıtan ilk filmlerden birisi olmasıdır. Literatür taraması ile kuramsal temeli oluşturulan bu çalışmada *Frankenstein* filmi türsel eleştiri/inceleme yöntemi ile teknofobi olgusu üzerinden incelenmiştir. Çalışmanın amacı, filmdeki teknofobik anlatının bilim kurgu türü ile olan ilişkisini ortaya koymaktır.

## 1. TEKNOFOBİ KAVRAMI VE BİLİM KURGU TÜRÜ İLİŞKİSİ

Fobi kelimesi TDK’ye göre, belirli nesnelere ya da durumlar karşısında duyulan olağan dışı güçlü korku olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2009). Teknofobi ise teknoloji ile gelişen ve karmaşık bir hâle gelen aygıtlara, özellikle bilgisayarlara karşı duyulan korku, endişe veya nefret durumu olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar fobisi sadece bilgisayar kullanıldığı esnada değil bilgisayar hakkında düşünüldüğünde ve hatta bilgisayar hakkında konuşulduğunda dahi tetiklenmektedir. Maurer ise bilgisayar fobisini “bireyin bilgisayar teknolojisini kullanıyor olduğunu düşündüğünde veya gerçekten bilgisayar kullandığında yaşadığı endişe ve korku” olarak tanımlamıştır (Akt. Çırakoğlu, 2004, s.2).



Teknolojik ilerleme insanlık tarihi boyunca sürekli olarak devam etmiş ve neredeyse 19. yüzyıla kadar (teknolojinin yavaş ve basit düzeyde ilerlemesinden kaynaklı olarak) insanların bu teknolojiye uyum sağlamaları oldukça kolay olmuştur. İngiltere öncülüğünde gerçekleşen Sanayi Devrimi ile antroposen bir çağın başlangıcı gerçekleşmiştir. Geri döndürülemez ve neredeyse durdurulamaz bir ilerlemenin içerisinde bulunduğumuz 21. Yüzyıl'da insan ile çevresi arasında yaşanan uyumsuzluk giderek daha da belirgin bir hâle gelmiştir. Bireyler teknoloji hayranlığı ya da teknoloji korkusu olarak birbirinden farklı iki seçeneğe yönelmiştir (Namlu-Gürcan, 2000, s.3).

Benzer şekilde Mumcu ve Altun da (2008) teknolojinin toplum üzerindeki etkisinin iki farklı şekilde gözlemlenebileceğini belirtmektedir. Bunlardan ilki teknolojik iyimserlik yani teknolojinin doğal bir yol izleyerek gelişmesi hâlinde topluma mutluluk getireceği fikridir. Diğeri ise teknolojik kötümserlik yani teknolojinin insana ve doğaya karşı başlatacağı savaş fikridir. Oluşan bu fikrin uç noktası teknofobi olarak adlandırılmaktadır. Bu açıdan bakıldığında teknofobi, teknolojinin her türünün reddedilmesi, uyum sağlama açısından sorunlar yaşanması ve teknoloji içeren ürünlere karşı duyulan korku, rahatsızlık veya endişe anlamındadır. Bazı araştırmacılar teknofobi kavramını teknolojiden elde edilebilecek olan faydanın sağlanamaması ve beklentilerin sonuçsuz kaldığı bir psikolojik tepki olarak açıklarken bazı araştırmacılar ise teknofobinin bir önyargı olduğu konusunda fikir birliği sağlamıştır (2008, s.56-57). Osiceanu'a (2014) göre, teknofobi iki farklı biçim göstermektedir. Yaşanan teknolojik gelişmelerin toplum ve insan çevresi üzerinde oluşturacağı yan etkilere dair duyulan korku ve bilgisayarların, ileri düzeyde teknoloji içeren aygıtların kullanımına dair oluşan korkudur (Akt. Doğan, 2019, s.12).

Teknoloji, basit bir makineleşme sorunu olarak görünmekle birlikte aslında son derece ideolojik bir yöne sahiptir. Doğanın bir parçası olan kurumların yeniden inşa edilebilir olmaları toplumsal otoriteyi ve egemen ideolojiyi tehdit etmektedir (Ryan ve Kellner, 2016, s.347). Teknofobinin, insanlar üzerinde yarattığı etki iki farklı şekilde gözlemlenmektedir. Bu etkilerden biri insanların teknolojinin sağladığı kusursuz kontrol mekanizmasına karşı koymadan kendilerini deyim yerindeyse gönüllü kullar olarak ilan etmesidir. Diğeri ise bir bilim kurgu imgesi olarak teknolojinin kontrolden çıkarak, yaratıcısına karşı açtığı savaş ya da başkaldırıdır (Baykan, 2012, s.3). Pek çok bilim

kurgu filminde, başlangıçta insanlar için çalışan ve yaşamı kolaylaştıran teknolojinin kontrolden çıkarak insanlığa karşı yarattığı tehlikeler anlatılmaktadır.

Bilim kurgu türü ilk olarak edebiyat alanında karşımıza çıkmaktadır. Mary Shelley'in 1818 yılında kaleme aldığı Frankenstein romanı ilk bilim kurgu eseri olarak kabul edilmektedir. Mary Shelley'in öncü kabul edilmesindeki neden ise Brain Aldiss'e göre romanında fantastik öğeler içermesi ve diğer bilim kurgu romanlarından farklı olarak ana karakterin temkinli kararlar alıp fantastik sonuçlara ulaşabilmek adına laboratuvarında modern deneyler gerçekleştirmesi olmuştur (Akt. Erol, 2013, s.4). İsaac Asimov ise Mary Shelley'in Frankenstein'in mantığın sınırlarını zorlayarak yeni buluşlar elde etmesinden ötürü ilk bilim kurgu hikâyesi olduğu fikrini savunmaktadır (Akt. Erol, 2013, s.16). Diğer türlere kıyasla bilim kurgu, kitap sayfalarından beyaz perdeye en çok aktarılan tür olmuştur. Yazarların okuyucuların hayal gücüne hitap ederken bu fikirleri canlandırma etkisini gözler önüne geçiren sinema olmuştur. Bu nedenle bilim kurgu sineması sürekli olarak bilim kurgu edebiyatının bir yansıması olma riski taşımaktadır (Roloff ve Seebler, 1995, s. 127-128).

Bilim kurgu ile sinemanın tanışması 20. yüzyıl başlarında gerçekleşmiştir. Beyaz perdede karşımıza çıkan ilk bilim kurgu örneği olarak Georges Melies'in *Aya Yolculuk* (1902) filmi verilmektedir. 1950'li yıllara kadar çeşitli bilim kurgu örnekleri yapılmış olsa da bilim kurgunun bir tür olarak kabul edilmesi zaman almıştır. Bu durumun nedeni ise sinemadaki teknolojik imkânların yetersizliği ve diğer film türlerinin izleyici karşısında daha çok ilgi görmesi olmuştur (Çalışkan ve Karadaş, 2016, s.98).

Dünya savaşlarının patlak vermesiyle 1950'li yıllara kadar birer propaganda aracı olarak işlev gören bilim kurgu filmleri daha sonrasında soğuk savaş dönemlerinde gelişen teknolojiyle birlikte adına yakışır bir biçim almaya başlamıştır (Ekem, 1992, s.73). Dünya savaşlarının yaşandığı dönemler ve hemen arkasından gelen soğuk savaş dönemi dünyadaki teknoloji korkusunun en derin yaşandığı zamanlar olmuştur. Çılgın bilim insanları, kontrolden çıkarak insanlara ve dünyaya saldıran robotlar, şeytani olarak tanımlanabilen bilgisayarlar, laboratuvarlarda mutasyona uğrayan yaratıklar, insanların teknoloji karşısında güçsüz ve çaresiz kalacaklarına ilişkin teknofobik bir korkuya kapılmalarına neden olmuştur (Erol, 2013, s.49).

Gelecek tasviri, sinemada genel olarak uzak gelecek ile yapılmaktadır. Gelişen teknolojiyle iletişim ve ulaşım ağlarındaki akıl almaz yenilikler, kültürel değişimler ve olumlu veya olumsuz yönde değişen yaşam standartları ağırlıklı olarak uzak gelecekte anlatılmaktadır. Bilim kurgu türünün bir alt başlığı olarak ortaya çıkan siberpunk ile beraber yakın geleceğe ait kurgular işlenmeye başlanmıştır. 1980’lerde ilk olarak edebi eserler ile adını duyuran Siberpunk’ın en çok ele aldığı konulardan biri aşırı enformasyona maruz kalınmasıdır. Ayrıca tehdit altında kalmış olan bedenler, protez organlar takmak zorunda kalan insanlar, bilgisayarlar ve bireyler arasındaki benliğin tekrar tanımlanması teknofobik anlatılarda sıklıkla işlenen temalar arasında sayılabilir. Teknoloji ile beraber bedenin istilasının anlatılması insanların teknolojiye karşı bakış açılarını şekillendirmiş, teknoloji hayranlığı veya teknoloji korkusunu oluşturmuştur (Ersümer, 2014, s.4).

Bilim kurgu evreninde genellikle ilerleyen teknolojinin insanlığı tehdit etmesi ele alınmaktadır. Fritz Lang’ın *Metropolis* (1927) filmi, arkasından gelecek olan pek çok filmin yolunu açmış, altyapısını hazırlamıştır. İnsanlığın belki de en büyük korkusu olan ‘insanlıktan çıkmak’ bilim kurgu filmlerinin ana konusunu oluşturmaktadır (Voytilla, 2020, s.333). Teknolojik gelişmeler, ilk yıllarında teknik açıdan sınırlı olan sinema evrenine giderek daha fazla genişleme imkânı sağlamış, 21. Yüzyıl’a gelindiğinde ise teknoloji, sinemaya neredeyse sınır tanımayan sonsuz bir alan oluşturmuştur. İnsanların teknolojiye karşı duydukları endişeler, korkular teknolojinin değişim süresi ve boyutuyla birlikte farklılıklar göstermiştir.

## 2. TEKNOFOBİNİN BİLİM KURGU SİNEMADAKİ İZLERİ

Sinema, diğer bütün sanat dalları gibi her zaman için toplumların yaşadığı olayların izlerini taşıyan, toplumsal olaylardan beslenen, toplumsal yapıyı merkezinde tutarak ilerleyen bir sanat olmuştur. Bülent Diken’in ve Carsten Laustsen’in 2016 yılında basılan *Filmlerle Sosyoloji* kitabının önsözünde Slavoj Zizek’in bahsettiği gibi “Filmler asla ‘sadece film’ ya da bizleri eğlendirmeyi ve dolayısıyla dikkatimizi dağıtarak bizi toplumsal gerçekliğimizle ilgili asıl sorunlardan ve mücadelelerden uzaklaştırmayı amaçlayan hafif kurgular değildir. Filmler yalan söylerken bile toplumsal yapımızın can evindeki yalanları söylerler.” (Diken ve Laustsen, 2010). Yaşanan toplumsal olaylar sinemanın ilerleyeceği yolu da şekillendirmiştir. Yaşanan

savaşlar, nükleer silahlanmalar, yapılan deneyler sinema anlatılarında da yer bulmuş, filmler insanlara teknolojinin yaratabileceği yıkımları göstermiştir.

İnsanların bilime karşı duyduğu hayranlığı olumsuz yönde etkileyen en önemli ve küresel olay dünya savaşlarının patlak vermesi olmuştur. Bilimin, sadece toplumun geleceğini şekillendirmekle görevli olmadığı, savaşçı bir yol ile insanlığı yok etmeye de neden olabileceği fark edilmiştir. Bunun sonucu olarak canavarlarla dolu bilim kurgu senaryoları yazılmaya başlanmıştır. Özellikle I. Dünya Savaşı'ndan sonra yenilen tarafta yer alan ve büyük bir bunalıma sürüklenen Alman toplumunu ele alan filmler üretilmeye başlanmıştır. *The Golem (Paul Wegener, 1915)* ve *Homunculus'un Öcü (Homunculus, Otto Rippert, 1916)* filmlerinde yapay insanlar yardımıyla kötülüğün kaynağı sunulmaya çalışılmıştır (Ekem, 1992, s.73).

I. Dünya Savaşı'ndan yenilgiyle ayrılan Alman toplumunda savaşın bir yansıması olarak Alman Dışavurumculuğunda çılgın bilim insanı örnekleri yer almaya başlamıştır. En önemli örneklerinden olan *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920)* filminde Kracauer'e göre Dr. Caligari savaş yanlısı Alman hükümetini temsil etmektedir (Doğan, 2019, s.20). Aynı zamanda bir propaganda aracı olarak da oldukça önemli bir görev üstlenen sinemada izleyicilerin önlerine sunulan canavarlar, kötü amaçlar için üretilen yapay insanlar toplumlara, o günlerin şartlarından daha da kötü olayların yaşanabileceğinin mesajını vermektedir (Ekem, 1992, s.73).

Fritz Lang'ın 1927 yapımı *Metropolis* filmi de savaş sonrası Alman Dışavurumculuğunun bir diğer örneğidir. Filmde, Nazi Almanya'sının temellerini oluşturan 'üstün ırk-köle' zıtlığına dayalı toplumun bir nevi canlandırılması gerçekleştirilmiştir. Amerika'da başlayarak bütün dünyayı etkisi altına alan 1929 ekonomik bunalımı Hollywood sinemasını da etkisi altına almıştır. *Frankenstein (1931)*, *Görünmeyen Adam (1933)* gibi yaratıkların olduğu filmler, 1935 sonrasında ise yavaş yavaş korku ögesi olmaktan çıkarak güldürü öğelerine dönüşmeye başlamıştır (Demir, 2009, s.5). Toplamların içerisinde bulunduğu dönemler aynı figürlerin farklı tarz anlatılara konu olmasını sağlamıştır. İnsanların teknolojiye duydukları korku veya istek durumu da yaşanan toplumsal olaylar ışığında şekillenmektedir.

Daha önce de belirtildiği gibi bireyler, teknoloji için her iki duyguyu da yaşamaktadır. Hem teknolojiden korkmakta hem de teknolojiye bağımlı bir hâlde yaşamaktadır.

Sinema, insan ve makine arasındaki bu ilişkiyi bolca ele almaktadır. İnsanın yarattığı varlık ya da canlının yaratıcısı ile girdiği savaş bilim kurgu temasının merkezine yerleşmiştir. *Frankenstein* (James Whale, 1931), *2001: Uzay Macerası* (Stanley Kubrick, 1968), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Terminator* (James Cameron, 1984) filmleri insanın ve yarattığı varlık ya da canlı ile arasında yaşanan savaşın akla gelen ilk örnekleridir (Baykan, 2012, s.4).

*Frankenstein*'dan *Terminator*'e kadar uzanan insan ve yarattığı varlık arasındaki mücadele, 20. yüzyılın ortalarına doğru gelişen teknoloji ile araçsal akıl boyutuna doğru dönüşmeye başlamıştır. Yaşanan bu dönüşümün doğurduğu en büyük sorunlardan birisi Yahudi Soykırımı olmuştur. Modernliğin yıkıcı sonuçlarından birisi olarak insan ve yaratısı arasındaki mücadele, kıyamet senaryosu gibi bir gerçeklik sunmuştur. Teknolojinin özel olarak bir soykırımı gerçekleştirmek için üretilmesi ve kullanılması, modern iktidar mekaniğine duyulan büyük bir korku ve şaşkınlık yaratmıştır (Baykan, 2012, s.6).

Yaratılan bu travmatik durumun sinema ile karşılaştığı noktayı, aslında sinema ve Holokost'un karşılaşması olarak da tarif edebilmek mümkündür. Başka bir deyişle sinemanın dili ile travmayı tercüme etmeye çalışmaktır. Pek çok araştırmacı ve kuramcı arasında, sinemada Holokost'un temsili konusunda fikir ayrılığı yaşanmıştır. Adorno'nun "Auschwitz sonrası şiir yazmak barbarlıktır" cümlesi etrafında şekillenen tartışmalarda böylesine büyük travmaların bir estetik ve sanat kaygısı güderek anlatılmasının yanlış olduğu görüşü ağır basmaktadır (Yıldız, 2015, s.5). Atom bombası, gaz odaları, geliştirilen savunma ve saldırı araçları gibi gelişen teknolojik silahlanmalar insanların toplu şekilde ölümlerine yol açmıştır. İnsanların teknolojiye karşı olan düşünceleri savaşların yarattığı yıkımlarla beraber yerini korkuya bırakmıştır. Teknolojik katliamlar sinemada sıkça karşımıza çıkmaktadır. Dünya Savaşları, Nazi Almanyası'nın neden olduğu katliamlar, Amerika Birleşik Devletleri tarafından Japonya'ya atılan atom bombalarının yarattığı korkunç etkiler pek çok sinema filmine konu olmuş, teknoloji temelli savaş ve katliamlar da teknofobi duygusunu beslemiş, güçlendirmiştir.

21. Yüzyıl'da karşımıza çıkan teknofobik duygular, değişen toplumsal yapıyla beraber eskisinden daha farklı bir hâl almıştır. 21. Yüzyıl sinemasıyla birlikte teknoloji, tekno-insan olma gayesinde bireylerin kimliğini değiştirme yoluna girmiş ve karanlık bir fenomen olarak düşünülmeye başlanmıştır. Teknoloji insanları yok eden veya köleleştiren bir yapıda insan düşmanı olarak resmedilmektedir. Bu yapılanmanın en bariz örneği olarak akla ilk gelen film *Matrix* serisidir (Çalışkan, 2016, s.4).

*Matrix* evreninde betimlenen dünyada, gerçeklik sanal bir simülasyon şeklinde sunulmaktadır. Gerçek bedenler, sanal gerçeklik içerisindeki kimliklerinin kontrolü altındadır. Birer birer ayrılmış olan kuvözler içerisinde olan bedenler 'bağımlı ve itaatkâr bedenler' olarak tanımlanabilmektedir. Teknolojik bir yenilik olan panoptik düzenek sayesinde gözetleme mekanizmalarının insanlar üzerindeki hâkimiyeti dikkat çekicidir. Sanal simülasyona geçiş evresinde kişinin belleğine yönelik bir engelleme söz konusudur ve bu engelleme durumu isteyerek veya istemeyerek de olsa sistem makinenin çıkarları doğrultusunda gerçekleşmektedir. (Baykan, 2012, s.9).

Görüldüğü üzere sinemanın yarattığı teknofobi, anlatılan dönemlere göre farklılık göstermektedir. 20. Yüzyıl'ın ilk yarısında ağırlıklı olarak çılgın bilim insanları yer alırken gelişen teknoloji ile insanların yerini daha çok bilgisayarlar, makineler almaya başlamıştır.

### 3. METODOLOJİ

#### 3.1 Problem

Bir tür anlatısı olarak bilim kurgu sineması içeriğinde bir bütünlük barındırmaktadır. Bilim, teknoloji ve fantazyaya öğelerinden oluşan bilim kurgu türünün teknofobik anlatı ile nasıl bir içerik oluşturduğu örnekleme olarak alınan 1931 yapımı *Frankenstein* filmi ile incelenmiştir. Çalışmanın problemi bilim kurgu sinemasının ilk filmlerinden biri olan *Frankenstein*'de teknofobik anlatının nasıl işlendiği ve bu teknofobik anlatının bilim kurgu türü ile ilişkisinin ne olduğudur.

#### 3.2. Amaç

Çalışmanın amacı *Frankenstein* filmindeki teknofobik anlatının bilim kurgu türü ile ilişkisinin ortaya konulmasıdır.



### 3.3. Önem

İçerisinde bulunduğumuz yüzyılda teknoloji insanların günlük yaşamlarından iş yaşamlarına kadar her noktasına nüfuz etmiştir. Teknolojinin bu denli güçlü ve hızlı bir şekilde ilerlemesi pek çok alanda çalışmalara konu olmasını sağlamaktadır. Teknolojinin insanlara sundukları kolaylıklar bir kesim tarafından olumlu karşılanırken başka bir kesim tarafından endişe verici bulunmaktadır. Bilim kurgu filmlerinde yer yer ele alınan konular teknoloji karşıtlığını güçlendirecek nitelikte olmaktadır. Bilim kurgu filmlerinde teknofobik anlatıları ortaya çıkarmak sinema sanatında teknoloji kavramını anlayabilmek açısından önemlidir.

### 3.4. Varsayımlar

Çalışmada ele alınan filmdeki teknofobik temanın bilimkurgu türünü oluşturan önemli dramatik anlatı yapılarından biri olduğu varsayılmaktadır.

### 3.5. Sınırlılıklar

Çalışma bilim kurgu sineması içerisinde teknofobik anlatıyı barındıran filmler ile sınırlandırılmıştır.

### 3.6 Evren ve Örneklem

Çalışmanın evrenini teknofobik anlatı içeren bilim kurgu filmleri oluşturmaktadır. *Frankenstein* filminin örneklem olarak seçilmesinin nedeni ise çalışmaya konu olan teknofobik anlatıyı barındıran ilk bilim kurgu filmlerinden birisi olmasıdır.

### 3.7. Yöntem

Filmlerin sınıflandırılma gayesi ile oluşan tür kavramı, filmlerin incelenmesinde ve çözümlenmesinde kullanılmaktadır. Belirli ortak özellikler taşıyan, görsel geleneklere bağlı olan anlatı yapıları kapsamında bilim kurgu türü özelliklerini ortaya koyan *Frankenstein* filmi bu özellikler kapsamında tür analizine uygun bir biçimde incelenmiştir. Filmin anlatı yapısı, karakterleri ve ikonografik özellikleri tespit edilerek çalışmaya aktarılmıştır. Bu sayede filmde kullanılan metotlar üzerinden teknofobik anlatılar tartışılacaktır.

### 3.2. “*Frankenstein (1931)*” Filminde Teknofobi İncelemesi

Tür filmleri genel hatlarıyla ortak temaları ele alan, benzer teknikler kullanan anlatılar olmuştur. Bilim kurgu türünde karşımıza çıkan çılgın bilim insanları, şeytani zekâsı ile masum insanların hayatlarını tehlikeye atan, deneylerini tamamlamak uğruna karşısına çıkan bütün engelleri aşan bir tiptir. Bilim kurgu türü için vazgeçilemez bir kaynak olan çılgın bilim insanı tiplemesinin en akılda kalıcı örneklerinden birisi ise Frankenstein karakteridir. Yönetmenliğini James Whale’in üstlendiği *Frankenstein* filmi 1931 yılında seyirciyle buluşmuştur. Colin Clive, Boris Karloff, Dwight Frye ve Mea Clarke’in oyuncu kadrosunu oluşturdukları film ilk bilim kurgu anlatılarından birisi olma özelliğini taşımaktadır.

Bilim kurgu sineması sıklıkla edebiyat alanından faydalanmaktadır. Pek çok bilim kurgu romanı sonrasında sinemaya uyarlanmıştır. Edebiyat alanında ilk bilim kurgu anlatılarından birisi olarak karşımıza çıkan 1818 yılında Mary Shelley’in kaleme aldığı *Frankenstein ya da Modern Prometheus* kitabı, 1931 yılına gelindiğinde sinemaya uyarlanmıştır. Filmde ve kitapta tanrıya kafa tutarak yaratıcı olmayı ve ölümsüzlüğü bulmayı amaçlayan çılgın bilim insanı tarafından yaratılmış bir canavarın öyküsü işlenmektedir. Çılgın bilim insanı, masum insanların hayatlarını tehlikeye atan bir canavar yaratmış ve insanlık ile teknolojik bir yaratığın arasındaki savaşı başlatmıştır.

İnsan bedeni ve teknolojinin birleşerek yeni bir biçim kazanması bilim kurgu türünün ilk zamanlarından günümüze kadar uzanan ve de teknolojinin insanlığa verebileceği zararları gösteren teknofobik bir anlatı ögesi olmuştur. Bilim, teknoloji ve insan bedeninin birleşerek bir canavara dönüştüğü filmde sürekli gelişmekte olan bilim ve teknolojinin sanıldığı kadar masum olmadığı aktarılmaktadır. Bilimin, teknolojinin ve insanın içinde yer alan kötü kavramı *Frankenstein* filmi ile ortaya çıkartılmıştır.

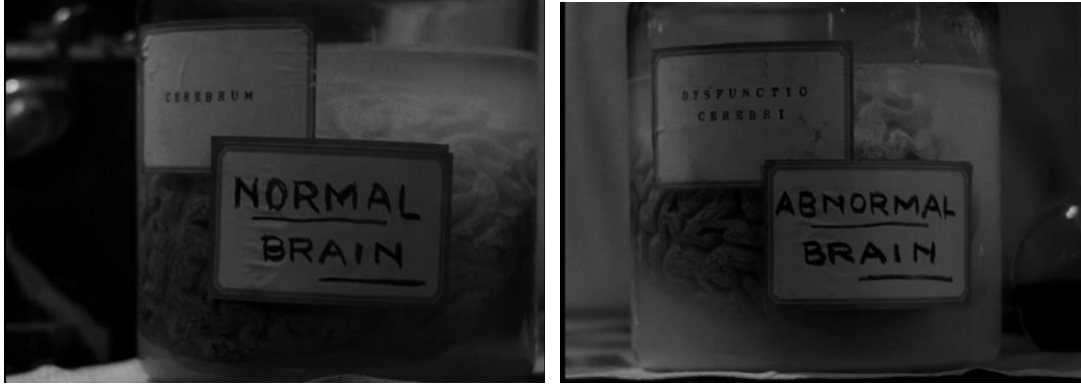
Yaratıldığı andan itibaren bir ölüm makinesine dönüşen canavar, bilim ve teknolojinin insanlar üzerinde ne kadar korkunç etkiler yaratabileceğini gözler önüne sermektedir. Canavarın yarattığı bu dehşet sinemada karşımıza çıkan teknofobik anlatımın ilk örnekleri arasındaki yerini almıştır.

Tür filmlerinin gelişimine katkı sağlayan özelliklerden birisi de bilim kurgu türünde çılgın bilim insanı tiplemesi olmuştur. Bilim kurgu sinemasının ilk yıllarından

İtibaren işlenmiş ardından korku sinemasında da kendisine yer bulmuştur. *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920)* çılgın bilim insanı denildiğinde akla ilk gelen filmler arasındadır. Fransız sinemasının örneklerinden olan Marcel L'Herbier'nin yönetmenliğini yaptığı 1932 yapımı *L'Inhumaine (İnsancıl Olmayan)* filminin öyküsünde âşık olduğu kadını ölümünden sonra tekrar canlandırmaya uğraşan ve bu konuda başarılı olan bir bilim insanı görürüz. Bilim kurgu ve Alman sinemasının yapı taşlarından birisi olan *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) filminde ölümü yenmeye çalışarak sevdiği kadını yeniden yaratmak için bir robot icat eden bilim insanı Rotwang vardır. Tanrının canlılar için doğum, yaşam, ölüm döngüsünü bozarak ölümsüzlüğü arayan ve bilimi Tanrı dahil her şeyin üzerinde gören dahiyane çılgın bilim insanı *Frankenstein* filminde de karşımıza çıkmaktadır.

*Frankenstein* filminin açılışında 'Sizlere, *Frankenstein*'in hikâyesini açıklamak üzereyiz; Tanrıyı hesaplamadan kendi imajından bir insan yaratmayı araştıran bir bilim insanı' tarzında bir uyarı yer almaktadır. Bu ibare çılgın bilim insanımız Dr. Henry Frankenstein'in direkt olarak tanrıyı yok saymasını ve bir canlı yaratarak tanrının yerine geçemeye amaçladığını göstermektedir. Dr. Henry Frankenstein mezarlıklardan, idam tahtalarından ve üniversite laboratuvarlarından çaldığı insan parçalarını birleştirerek yeni bir beden yaratmıştır. Kasvetli bir mezarlık sahnesiyle başlayan filmde Dr. Frankenstein ve yardımcısı Fritz yeni defnedilen ölüleri, idam edilen suçluları toplayarak, deneyini tamamlamak için insanlardan uzakta olan laboratuvarına götürmüştür. Bu laboratuvarda gördüğümüz makineler, elektrik akımları ve korkutucu ortam gelişen teknolojilerin insanlara zarara vereceği düşüncesini uyandırmaktadır.

Çılgın bilim insanı Dr. Henry Frankenstein'in korkunç deneyini tamamlaması için ihtiyacı olan parça bir insan beynidir. Dr. Henry Frankenstein'in da eğitim görmüş olduğu üniversitenin laboratuvarında incelenmek için iki adet insan beyni bulunmaktadır. Bunlardan birisi normal bir insanın beyni diğeri ise geçmişi şiddet ve cinayetlerle dolu birisine aittir. Ufak bir kaza sonucunda normal insan beyninin olduğu kavanozu düşüren yardımcı Fritz, anormal beyini almak zorunda kalmıştır.



Resim 1: Dr. Üniversitede yer alan normal beyin Resim 2: Bir suçluya ait olan beyin

Dr. Waldman, üniversitede Dr. Henry Frankenstein'in öğretmenliğini yapan ve çalışmalarının temelinde ona büyük katkılar sağlayarak yol gösteren bir bilim insanıdır. Ancak Dr. Henry Frankenstein galvanizm ve elektrobiyoloji alanında yürüttüğü deneylerini hayvanlar üzerinde değil de insanlar üzerinde devam etmek isteyince üniversiteden ayrılmıştır. Gerek Dr. Waldman'ın üniversitedeki odasında yer alan insan kemikleri, kafa tasları ve pek çok laboratuvar araç gereçleri gerekse Dr. Frankenstein'in insanlardan uzakta bir dağda bulunan kaleye kurduğu laboratuvarında gördüğümüz devasa makineler ve bu makinelerden çıkan elektrik akımları insanların bilim ve teknolojiye duydukları korkuları pekiştirir niteliktedir.

Deneyi için ihtiyacı olan eksik insan parçalarını toplayan Dr. Frankenstein "*Cennetin bütün elektrikli sırları*" olarak tabir ettiği yıldırımlardan faydalanmak için özel dizayn ettiği laboratuvarında yardımcısı Fritz ile son hazırlıkları yapmaktadır. Dr. Frankenstein, bir kez daha sakarlık yaparak yere düşen yardımcısı Fritz'e işlerin yolunda gitmesi hâlinde deneyini tamamladığı zaman korkması gereken bir sürü şey olacağını söyler. Bu durum elektrik akımlarıyla hayat verilecek olan canavar hakkında seyirciyi neyin beklediğine dair bir bilgilendirmedi.

Fırtınanın şiddetlenmesini beklerken son bir test yapan Dr. Frankenstein laboratuvarında yer alan makinelerin çalışıp çalışmadığını kontrol eder. Yakın çekimlerle makinelerden çıkan elektrik akımlarının korkutucu görüntüsüne dikkat çekilmiştir. Bu esnada gelen davetsiz misafirler nişanlısı Elizabeth, Dr. Waldman ve en yakın arkadaşı Victor Dr. Frankenstein'i delilikle itham ederler ve böylelikle korkunç deneye kendi gözleriyle şahit olurlar. Dr. Waldman'a hatalı olduğunu söyleyen Dr. Frankenstein

kurduğu makine ile dünyaya ilk yaşamı getiren ışını keşfettiğini anlatır. Dünyaya gelen ilk yaşamı keşfederek yeni yaşamlar yaratmayı amaçlaması Dr. Frankenstein'in Tanrının yerine geçmeyi amaçladığını göstermektedir. Artan gök gürültüleri, laboratuvarın içinde yer aldığı kale ve ürkütücü atmosfer canavarın doğuş anına seyirciyi hazırlamaktadır.



Resim 3: Dr. Frankenstein'in Laboratuvarı



Resim 4: Canavarın Doğuşu

Dr. Frankenstein'in deyiimiyle bir deli bilim insanı ve aklı başında üç izleyicinin tanıklık edeceği an gelmiştir. Fırtınanın en yoğun olduğu anda bir düzencek yardımıyla hayat bulabilmesi için laboratuvarın çatısına çıkarılan yaratık korkunç bir yıldırım çarpmasıyla canlanmıştır. Büyük ve korkutucu makinelerden geçen elektrik akımları bir kez daha yakın planlarda verilerek ve canavarın hayat bulduğuna dair işaret olarak parmaklarını oynatması, çılgın bilim insanın teknoloji ile insanlığın arasında istemeden olsa başlattığı savaşı göstermektedir. Canavarın yaşadığını gören Dr. Frankenstein *“Tanrı aşkına yaşıyor! Artık Tanrı gibi hissetmenin ne demek olduğunu biliyorum!”* diye bağırması yaratıcısına meydan okuduğunu göstermektedir. Dünyadaki canlıların tek yaratısının ilahi güçlere sahip olan bir Tanrı olması ve Tanrıya karşı çıkarak hiç yaşamamış bir varlığın yaratılarak can verilmiş olması, teknolojinin insanlara sunduğu imkânların yanında insanlığa getirdiği korkuyu da göstermektedir.

Amacı ölümü engellemek ve insanlara sonsuz bir yaşam sunmak olan Dr. Frankenstein'in yarattığı bu canavarın beyninin bir suçluya ait olduğunu öğrenmiştir. Adeta küçük bir çocuğu eğitir gibi bu canavarı eğitmeye başlamış ancak ne yaparsa yapsın canavar etrafına sadece şiddet saçmıştır. Canavar, kendisine bir ucube gibi davranan Fritz'i ilk fırsatta öldürmüştür. Artık Dr. Frankenstein da onun bir canavar olduğuna ikna olmuş ancak hastalanarak ailesinin yanına dönmek zorunda kalmıştır.



Canavar ile laboratuvarıda tek başına kalan Dr. Waldman onu incelemeye koyulmuş ama canavarın kurbanlarından birisi olmaktan kurtulamamıştır.

Teknolojik, laboratuvar ürünü bir yaratık olan canavar yeni hayatına cinayetler işleyerek başlamış ve kendi yaratıcısının izini sürmeye başlamıştır. Karşısına çıkan herkesin kendisine kötü davrandığı ve korktuğu canavar ilk kez küçük bir kız çocuğundan bir şiddet veya zulüm görmez. Küçük kız canavarı oyun oynamaya davet eder ve canavarın oyun zannederek küçük kıza suya atmasıyla ölür. İlk defa işlediği bir cinayetten duyduğu üzüntü ve pişmanlık duygusu canavarın yüzüne yansır, burada aslında canavarın ne kadar acınası olduğu seyirciye gösterilmektedir. Aynı zamanda kadın, erkek, çocuk fark etmeksizin karşısına çıkan her insanı öldüren bir canavarın yaratılması, insanlara gelecekteki teknolojinin kötülüklerle dolu olabileceği ve insanlara koşulsuz şartsız düşman olacağı izlenimini yaratmıştır.



**Resim 5: Canavar ile Küçük Kızın tanışması**      **Resim 6: Canavar ve Küçük Kızın Oyunu**

Teknoloji ürünü bir katil bebek karşısına çıkan herkesi kendi elleriyle öldürmeye başlamış, kimseye merhamet etmemiştir. Canavarın, karşılaştığı bütün insanlardan daha güçlü ve korkusuz olması insanların teknoloji karşısında tek başlarına ne kadar zayıf kaldıklarını göstermektedir. Dr. Frankenstein ve nişanlısı Elizabeth'in düğünü için

toplanan neşeli kalabalık küçük kızın ölüm haberiyle ve canavarın geline saldırmasıyla öfkeden çılgına dönmüştür. Bütün kasabalı ellerinde sopalar ve ateşlerle canavarın peşine düşerler. İnsanlar kendisinden olmayanı ve kendisini tehdit edeni yok etmeye çalışır ve Dr. Frankenstein'in teknolojik canavarı da insanlık için büyük bir tehdit haline gelmiştir. Burada insanlığın teknoloji ile girdiği savaş en somut şekilde yansıtılmaktadır. Bir değirmen evinde sıkışan canavar yaratıcısından intikam almaktan



vazgeçmiş ve öfkeli kalabalıktan korkarak teslim olmuştur. Ancak kalabalığın durmaya niyeti yoktur ve canavarın içinde bulunduğu evi yakarak onu yok etmek istemektedir. Yanan değirmen evi insanlığın teknoloji ile girdiği savaşı kayıplar vererek de olsa kazandığını göstermektedir. Teknofobinin sinemada karşımıza çıkan izlerinin ilk eserlerinden olan *Frankenstein (1931)* toplumun teknolojiyle olan savaşının en belirgin örneklerindedir.

## SONUÇ

Teknoloji zaman içerisinde yaratıcısından daha üstün bir yapıya bürünerek ona zarar vermeye başlayabilir mi? Sürekli olarak gelişen teknoloji belli bir noktadan sonra insanlara hizmet etmek yerine savaş açacağı fikri giderek daha yaygın bir hâle gelmektedir. Bu fikrin böylesine geniş bir alana yayılmasını sağlayan kitle iletişim araçlarının başında sinema gelmektedir. Bu çalışmada; insanın elinde bulundurduğu erk algısını ve bütünlüğünü kendi yarattığı bir varlığa kaptırarak oluşturduğu teknoloji korkusu gözlemlenmiştir. Sonucu ne olursa olsun deneyini tamamlayarak insanlığı tehlikeye atan bir bilim insanı ve mecbur kaldığı bir savaşı kazanmak için her şeyi yapan insanlar. Filmde çılgın bilim insanı teknolojinin olumsuz yönlerini yansıtmakta ve teknolojinin insanlık için fayda sağlamaktan çok zarar verdiği resmedilmektedir.

## KAYNAKÇA

- Baykan, T. (2012). Hollywood Bilim Kurgusunda Makine, Beden ve Teknofobi. *Sinecine*, 1(3), 55-73.
- Çalışkan, Ö. (2016). Technophile Individual In Society: Examples From Cinema To Technium. *Intermedia International e-Jurnal*, 3 (1), 96-105.
- Çalışkan, Ö. ve Karadaş, N. (2016). Kültürel ve İdeolojik Açıdan Türkiye’de Bilim Kurgu Filmleri. *Yeni Kadrajlar Türkiye’de Sinema*, De Ki Yayınevi, Ankara.
- Çırakoğlu, O. (2004). Bilgisayar Kaygısı. *PİVOLKA*, 3(13), 15-18.
- Demir, M. (2009). Sinemanın İlk Yıllarında Korku Temaları ve Dışavurumcu Alman Sineması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 1(1), 7-27.

- Diken, B. ve Laustsen, C. (2010). *Filmlerle Sosyoloji*. Metis Yayınları, İstanbul.
- Doğan, K. (2019). *Tekno-noir Filmlerde Teknofobi Olgusu*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Konya.
- Ekem, N. (1992). *Bilim Kurgu Filmler Yoluyla Sinemada Bilimsel Gerçekler*. *Kurgu Dergisi*, (10), 71-86.
- Erol, V. (2013). *Bilim Kurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk Çerçevesinde Dönüşen Gelecek Tasvirleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), *İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Ersümer, O. (2014). *Yavuz Turgul'dan Terrence Malick'e Sinema Yazıları*. Hayalperest Yayınevi, İstanbul.
- Güçhan., G. (1993). *Sinema-toplum ilişkileri*. *Kurgu Dergisi* (12), 51-71.
- Mumcu, F. ve Altun A. (2008). *Teknoloji Korkusu: Teknofobi*. Bilişim Teknolojileri Öğretiminde Sosyo-Psikolojik Değişkenler, Maya Akademi, Ankara.
- Namlu- Gürcan, A. (2000). *Teknoloji Korkusu ve Bunu Etkileyen Etmenler: Öğretmen Adaylar Üzerinde Bir Çalışma*. *Kuram ve Uygulama Eğitim Bilimleri*, 2 (1), 223-246.
- Ryan, M. ve Kellner, D. (2016). *Politik Kamera*. (Özsayar, E. Çvr.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Roloff, B. ve Seeblen, G. (1995). *Ütopik Sinema Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*. (Atayman, V. Çvr.), Alan Yayıncılık, İstanbul
- Türk Dil Kurumu, (2009). *Büyük Türkçe Sözlük*.
- Voytilla, S. (2020). *Sinema ve Mit*. (Kelso, İ. Çvr.) Hil Yayınları, İstanbul.
- Yıldız, P. (2015). *Sinemada Hatırlamanın Politikası: Gece ve Sis*. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (22), 101-118.