

**EĞİTİM**  
yayınevi

# BİLİM KURGU SİNEMASI ve ÖTE(Kİ)Sİ



GİZEM PARLAYANDEMİR  
DENİZ OĞUZCAN

BİLİM KURGU SİNEMASI ve  
**ÖTE(Kİ)Sİ**

GİZEM PARLAYANDEMİR  
DENİZ OĞUZCAN

**EĞİTİM**  
yayınevi

## BİLİM KURGU SİNEMASI VE ÖTE(Kİ)Sİ

Gizem Parlayandemir, Deniz Oğuzcan

**Genel Yayın Yönetmeni:** Yusuf Ziya Aydoğın (yza@egitimyayinevi.com)

**Genel Yayın Koordinatörü:** Yusuf Yavuz (yusufyavuz@egitimyayinevi.com)

**Sayfa Tasarımı:** Eğitim Yayınevi Grafik Birimi

**Kapak Tasarımı:** Şüheda Şenyuva

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

**Yayıncı Sertifika No:** 47830

**E-ISBN:** 978-625-6489-59-2

1. Baskı, Temmuz 2023

### Kütüphane Kimlik Kartı

## BİLİM KURGU SİNEMASI VE ÖTE(Kİ)Sİ

Gizem Parlayandemir, Deniz Oğuzcan

118 s., 160x240 mm

Kaynakça var, dizin yok.

E-ISBN: 978-625-6489-59-2

Copyright © Bu kitabın Türkiye'deki her türlü yayın hakkı Eğitim Yayınevi'ne aittir. Bütün hakları saklıdır. Kitabın tamamı veya bir kısmı 5846 sayılı yasanın hükümlerine göre kitabı yayımlayan firmanın ve yazarlarının önceden izni olmadan elektronik/mekanik yolla, fotokopi yoluyla ya da herhangi bir kayıt sistemi ile çoğaltılamaz, yayımlanamaz.

## EĞİTİM

yayınevi

**Yayınevi Türkiye Ofis:** İstanbul: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Atakent mah. Yasemen sok. No: 4/B, Ümraniye, İstanbul, Türkiye

**Konya:** Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye  
+90 332 351 92 85, +90 533 151 50 42, 0 332 502 50 42  
bilgi@egitimyayinevi.com

**Yayınevi Amerika Ofis:** New York: Eğitim Publishing Group, Inc.  
P.O. Box 768/Armonk, New York, 10504-0768, United States of America  
americaoffice@egitimyayinevi.com

**Lojistik ve Sevkiyat Merkezi:** Kitapmatik Lojistik ve Sevkiyat Merkezi, Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye  
sevkiyat@egitimyayinevi.com

**Kitabevi Şubesi:** Eğitim Kitabevi, Şükran mah. Rampalı 121, Meram, Konya, Türkiye  
+90 332 499 90 00  
bilgi@egitimkitabevi.com

**İnternet Satış:** www.kitapmatik.com.tr  
+90 537 512 43 00  
bilgi@kitapmatik.com.tr

*Annem'e...  
Bilmenin, arařtırmanın ve sevginin  
sınırının olmadığını öğrettiđi için...  
Gizem Parlayandemir*

*Anıl, Arya ve Ezel'e  
Evrenimin parlayan yıldızlarına...  
Deniz Ođuzcan*



## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	VII
GİRİŞ.....	9
ÖTEKİ KAVRAMI.....	10
SİNEMADA ÖTEKİ .....	19
BİLGİ VE İKTİDAR İLİŞKİSİ .....	21
SİNEMANIN ORTAYA ÇIKIŞI VE TEKNOLOJİYLE İLİŞKİSİ.....	25
SİNEMADA TÜR.....	26
BİLİM KURGU TÜRÜ .....	28
BİLİM KURGU EDEBİYATI.....	32
BİLİM KURGU FİLMİ .....	33
BİLİM KURGU SİNEMASININ TARİHİ .....	38
Metropolis (1927) .....	45
2001: A Space Odyssey (1968) .....	48
Alien (1979).....	50
Blade Runner (1982).....	52
1984 (1984).....	57
The Terminator (1984) - Terminator 2: Judgement Day (1991) .....	60
Gattaca (1997) .....	62
The Matrix Serisi (1999-2021).....	64
Donnie Darko (2001) .....	70
Minority Report (2002).....	72
The Day After Tomorrow (2004) .....	75
Coherence (2013) .....	78
Interstellar (2014) .....	81
Ex Machina (2014).....	85
Mad Max: Fury Road (2015) .....	88
Blade Runner 2049 (2017).....	92
Dune: Çöl Gezegeni (2021).....	95
Her Şey Her Yerde Aynı Anda (2022).....	98
TÜRK BİLİM KURGU FİMLERİ .....	101
SONUÇ YERİNE .....	105
KAYNAKÇA .....	109
YAZAR BİYOGRAFİSİ .....	117



Büyükler sayılardan hoşlanır. Onlara yeni bir dostunuzdan söz açtınız mı, hiçbir zaman size önemli şeyler sormazlar. Hiçbir zaman: “Sesi nasıl? Hangi oyunu sever? Kelebek toplar mı?” diye sormazlar. “Kaç yaşındadır? Kaç kardeşi var? Kaç kilodur? Babası kaç para kazanır?” diye sorarlar. Ancak o zaman tanıdıklarını sanırlar onu. Büyüklere: “Pembe kiremitten bir ev gördüm, pencerelerinde sardunyalar, damında güvercinler vardı” dersiniz, o evi bir türlü gözlerinin önüne getiremezler. Onlara: “Yüz bin franklık bir ev gördüm” demeniz gerek. O zaman: “Aman ne güzel!” diye bağırlarlar.

Küçük Prens, Antoine de Saint-Exupéry

## ÖNSÖZ

Endüstriyel devrim ve sonrasındaki teknolojik gelişmelerin etkisiyle dünyanın değişimi, gittikçe hızlanıyor ve ivmeleniyor. Bu denli değişim, sosyolojiyi ve sosyolojiye bakışımızı da dönüştürüyor. Sinema çalışmaları da sosyolojik okumalara imkan tanırken popüler olanla da ilişki kurabiliyor. Bilmenin, merak etmenin ve hayal etmenin sineması olan bilim kurgu sineması da bir yandan genellikle popüler kültürün içinde konumlanırken bir yanılla da bize ‘öteki’ni anlamada, ‘öteki’ni tanımada, ‘ötekilik’ üstünde düşünmede alan açıyor. Bildiklerimiz ya da hayal ettiklerimiz bizi korkutuyorsa, aslında bilgidен değil, ötekiden ve kendimizden korktuğumuzdan. Çünkü başlangıçtan günümüze, yapay zeka korkumuza kadar biliyoruz ki aslında, Yunus Emre’nin de dediği gibi, “Neye bakar isen kendi yüzündür. Kimde ne görürsen kendi özündür.”

Bu çalışmada biz, bilim kurgu sinemasının tarihsel gelişimine de bakarak hem öteki’nin kim olduğunu hem de bu korkuyu anlamaya çalıştık. Bir yanılla da öteki’nden korkmadıkça, birbirimizi öteki hakkında korkutmadıkça, ötekileştirmedikçe aslında kendimizi de koruyacağımızı daha iyi anladık. Albert Einstein’a ait olarak nakledilen bir söz: “Günde yüz kez kendime iç ve dış yaşamımın, yaşayan ya da ölü başka insanların emeğine dayandığını hatırlatıyorum; çok derinlere dalmadan günlük yaşamdan biliyoruz ki, bir insan başkaları için vardır.” Bu söz, bizim de hem hayata hem de bilime bakışımızı anlatıyor.



Bu çalışmanın temelleri 2009 yılında Prof. Dr. Esra Biryıldız'ın verdiği Sinema ve Toplum dersi için hazırlanan bir ödevle başladı, yıllar sonra, ortak çalışmamız ile genişledi. Bizim çalışmamız genişlerken, alanyazın da genişledi. Türkçe alanyazında bu çalışmaya başladığımızda henüz olmayan bazı çok güzel çalışmalar da biz bu çalışmayı bitiriyorken artık varlar. Öncelikle hem o çalışmaları yapan araştırmacılara, hem de kullandığımız bütün kaynakları üreten araştırmacılara ve izlediğimiz filmlerin ekiplerine teşekkür ederiz. Akademik bakışın oluşumu uzun ve diyalektik bir süreç; dolayısıyla fikirlerimiz ve bakış açılarımız da bugüne kadar okuduğumuz kuramcılar, izlediğimiz filmler; dinlediğimiz ve katıldığımız tartışmalar; derslerimize giren hocalarımız, birlikte derslere girdiğimiz sınıf arkadaşlarımız ve derslerine girdiğimiz öğrencilerimizle oluştu. Üzerimizde emeği olan herkese ve bu çalışmanın şahane kapağını tasarlayan, kapaktaki illüstrasyonu da yapay zeka sanatı aracılığı ile gerçekleştiren Şüheda Şenyuva'ya; son okumalarımı yapan Dr. Öğr. Üyesi Özgür İpek ve Dr. Anıl Uğur Oğuzcan'a teşekkür ederiz.

Sayısal verinin ve nicel başarıların ötesinde bilimin, yaşamının kendisine emek vermemizi anlamamıza da imkan tanıyacağı; bilimin ve sanatın, insanlığın ve dünyanın yararına kullanıldığı; 'öteki'nin ötekileştirilmediği; ötekine ve kendimize saygı duyduğumuz; neye bakarsak kendi yüzümüzü, kimde ne görürsek kendi özümüzü gördüğümüzü anladığımız yakın bir gelecek dileğiyle.

Gizem Parlayandemir & Deniz Oğuzcan  
İstanbul, Temmuz 2023

## GİRİŞ

Bilmek ve bilmediğini öğrenmek insanlık tarihinin başından beri insanın temel amaçlarından birisi olmuştur. İnsan gerek felsefi gerek teknik bağlamda bilgi eksikliğini gidermek için düşünme ve düşünme süreci içerisine girmiş ve bu süreçte insanın bildikleri oranında, bilmedikleri ve her iki duruma paralel olarak korkuları da artmıştır.

Arkaik dönemden itibaren, kavrayamadığı doğa yasalarından ve ölümün bizzatı kendisinden korkan insan, bu korkusunu sanata da yansıtmıştır, ölüm korkusu<sup>1</sup> ya da doğal felaketler<sup>2</sup> başta edebiyat olmak üzere sanatı derinden etkilemiştir.

İnsanın bilmediğinden korkması görece kolay anlaşılabilir olsa da “bilgi” ölçüsünde diğerini ötekileştiren insanın, bu bilgiyi “ötekine” -kölelik sisteminde olduğu gibi- üstünlük sağlamak, ya da savaş teknolojisinde olduğu gibi “ötekini” yok etmek için kullanmasının sonucu olarak, temelde “bilgi” karşısındaki korkusu bilginin kendi varlığından çok, bilen kimliğine dayanır ve bundan ötürü, bilgi ve teknolojik gelişmeyle doğrusal orantıda artan korkunun kaynağı ilk bakışta kavranamayabilir. Bu korkunun kaynağının insanın hemcinsini denetleyememe korkusu olduğu düşünülebilir. Devlet fikrine temel oluşturan bu korku, zaman, mekan, konjonktür, iktidar tanımı ve iktidar araçları gibi parametrelere göre biçim değiştirmiştir. Örneğin Orta Çağda, kilisenin baskı aracı olduğu dönemde, Avrupa için din bir korku unsuruyken, 21. yüzyıla gelindiğinde ileri kapitalist ülkelerde, yabancılaşmadan ve insanın ruhsal olarak çözülmesinden ya da terörizmden korkular hale gelmiştir; bu korkuların da dönemlerine ve sanatlarına yansımaları, akımlar ve türler ortaya çıkarması gözlemlenebilir.

<sup>1</sup> Tarihteki en eski destanlardan biri olan Gılgamış destanında, Uruk kralı Gılgamış'ın ölümsüzlüğü araması anlatılır.

<sup>2</sup> Yunan mitolojisinde doğal felaketlerle ilgili hakim olan Olimposlu Tiranların hişmi olduğu düşüncesidir (Akmaz, 2019: 829-830).

Sanat ve sanatsal üretim süreci, sosyo-ekonomik altyapıdan bağımsız düşünülemez. Bundan dolayı, tıpkı sinemanın bizatihi kendisi gibi bilim kurgunun da gerek edebi bir tür olarak gerek sinemasal bir tür olarak, bilim ve teknoloji üreten ülkelerin sinemasında ortaya çıkması şaşırtıcı olmayacak ve çok uzun süre bilim üretimini merkeze almayan toplumların sineması –örneğin Türk sinemasındaki<sup>3</sup> gibi- çoğunlukla fantastik filmler olacaktır.

İlk döneminde iyimser bir bakış açısına sahip olan bilim kurgu sinemasını, bilgiyi üreten toplumlar yarattığından dolayı, bu sinemaya zaman içinde hakim olmaya başlayan korku da yine o toplumların korkuları olacak, konjonktüre bağlı olarak değişim göstermekle birlikte, başlangıçta teknolojinin kendisinden kaynaklanan korku, ilerleyen dönemlerde bilim ve teknolojinin dolayısıyla bilginin, kimlik olarak çeşitlense de kavramsal olarak değişmeyen “ötekinin”, görece “kötünün” eline geçmesi paranoyası üstünden temellenecektir.

Fidan Terzioğlu (2023: 11-12) bilim kurgunun ötekilik ile doğrudan bağlantılı olduğunu öne sürerek bilim kurgunun “farklı, yabancı, yeni, görülmemiş, tekinsiz, belirsiz ama daima cezbedici ve davetkâr olan ötekiliğe” derinden bağlı hikayelerin evreni olduğunu ifade eder. Buna göre öteki, bir bilinmezdir. Bu sebeple de her zaman merak uyandıran, keşfetmeyi arzulatandır. Bilim kurgunun istenilen ötekiliği; korkutucu, ürpertici, vurucu, güçlü ve tehlike taşıyandır. Korkulan, reddedilen, mücadele edilen, fakat yine de kaçınılmaz bir şekilde yakın olandır. Bu noktada ifade etmek gerekir ki bilim kurgu, ötekiliği çok yakın bir mesafede tutar ve yarattığı gerçeklik insanlık için kalıcıdır.

1902 yılında Melies’in Aya Seyahat adlı filmiyle başladığı kabul edilen (Onaran, 1994) bilim kurgu sinemasının bütün yapıtlarının incelenmesinin çalışmanın sınırlılıkları gereği mümkün olmadığı bu çalışmada, genel olarak türün doğuşu, gelişimi, ana dönemleri ve bu dönemlerin sosyo-politik altyapıları anlaşılmasına çalışılacak, iddia edildiği gibi bir korkunun gerçekten var olup olmadığı ve örnek filmler üstünden değişen “öteki” algısı tartışılacaktır.

## ÖTEKİ KAVRAMI

Latince’de aynı anlamına gelen “idem” kelimesinden türeyen identité (identity) sözcüğü özdeşliği göstermektedir (Kılıçbay, 2003: 155). Bununla birlikte tüm özdeşimler -identity, kimlik- karşıtlarına, farklı tasarlananlara, başka bir deyişle ötekine zıt olarak varlık göstermek ve yaratılmak durumundadır. Yani

<sup>3</sup> Daha derin bir inceleme için konuyla ilgili olarak Giovanni Scognamillo ile Metin Demirhan’in yazdıkları, Kabalcı Yayınları’ndan çıkan Fantastik Türk Sineması adlı kitaba başvurulabilir.

ne olunduğu ile tanımlanmaz aksine ne olunmadığı ile açıklanan olumsuz bir inşadır. Diğer taraftan, kendi kimliğinin bir yansıması olarak “öteki” olumsuz bir inşa olmasının yanı sıra, söz konusu “kimlik” tarafından da yapılandırılmaktadır (Kılıçbay, 2003: 156). Kimlikleri yaratan farklılıklar, bazen cinsiyet, deri rengi gibi fiziki nitelikler dolayısıyla doğumdan itibaren vardır. Bazen ise millet, sınıf, statü gibi nitelikler şeklinde toplum tarafından oluşturulur ya da sonradan bazı sebeplerle oluşur. Bireyin doğumundan itibaren var olması ya da daha sonra oluşması önemli değildir. Önemli olan nokta, farklılıkların var olmadığı bir toplumun olmamasıdır (Torun, 2015: 7).

Bireye ya da toplumsal gruba göre dışarıda kalan, yabancı olarak da anlaşılandırılan ‘Öteki’ olarak adlandırılır. Özne’nin karşısında konum alması sebebiyle öteki, toplum bağlantılarından uzakta olanı belirtmektedir. Marx, bireyin kendisinin karşısında olduğunda onun karşısındakinin öteki olduğundan bahseder (Marx, 1993: 148). Her insan, inanış, fikir ya da topluluk, kendini öteki üzerinden anlatır. Başka bir deyişle bireyin kendini tanımlamak için ötekiye ihtiyacı vardır. Tekeli (1996: 1) ise biz’in ve o’nun karşısında öteki’nin oluşmasının toplumsal bir kavrayış olduğundan bahseder.

Kimlikler kişiyi tasvir eder, kategorilere ayırır, onun farklı niteliklerini öne çıkararak diğer insanlardan ayrılmasının ve farklı olmasının yolunu açar. Resmi olarak kabul edilen kimliğe sahip olan bir insanın ayrıca sosyal kimliği de bulunmaktadır. Kimlik, dini değerlere bağlılık, ortak bir dil kullanan topluluğa bağlılık, icra edilen mesleğe karşı hissedilen aidiyet, sosyal statü ve benzeri toplumsal gruplar dahil olmak üzere sınırsız varyasyonlar barındırır. Bütün zamanlarda geçerli bir kimlik oluşması, öteki sayılan diğerlerinden farklı olmanın farkındalığı ile gerçekleşmektedir (Maalouf, 2000: 16-18).

Öteki olarak nitelendirilme belli aşamalardan sonra meydana gelir. Kimlik kazanma süreci belirli niteliklerin kişiye ya da topluluklara ait olduğu kanısı ile başlar. Kişinin ya da bir toplumun kimliklendirilmesi, kategorilere ayrılması, toplumsal belleğin oluşumuna katkı sağlarken, oluşan toplumsal bellek, kişilerin birbirine bağlılığını ve birbirlerine yardım etme gibi davranışların oluşmasını sağlar. Toplulukların kendilerini kabul ettirmek için belirli niteliklerle tanımlanması ve kimliklendirilmesi gerekmektedir. İnsanların işçi, yönetici gibi isimler ile etiketlenip bir arada bulunması daha kolay gerçekleşirken ortak isimlerin dışında kalan topluluklar öteki olarak değerlendirilmektedir (Aslan, 2018: 67).

Tüm bu tanımlamalarla birlikte benzer şekilde sınıflandırmak da ötekileştirmenin başka bir tarafını gösterir. Tanımlanan isimlere uygun olan ya da olmayan varlıklar şeklinde gerçekleşen bir sınıflandırmada, bu sınıfların dışında kalan varlıklar ötekiler olarak adlandırılabilirler. Bu açıdan bakıldığında bu tip bir sınıflandırma hareketi, topluma gösterilen bir şiddet hareketidir ve bu hareket gerektiği zaman zorlamayı da içerebilir. Dâhil etme ve hariç tutma hareketlerinden ortaya çıkan ayırimsamayı sınıflandırma olarak da isimlendirmek olasıdır (Bauman: 2003: 11).

Özetlemek gerekirse, öteki olgusunun zıtlıklar vasıtasıyla meydana geldiğini söylemek mümkündür. Bireyler, etraflarında gerçekleşen şeyleri karşıt olanla kavrayabilmektedir. Karşıtlığın oluşmasında ortaya çıkanların başlangıcındaki söylem “ben” ve “o” nun varlığıdır. Karşılaştırma sürecinin bitiminde gerçekleşen söylem ise “öteki”dir. “Öteki” farklı olan, istenmeyen, uzak durulması gereken, hor görülen ve dönüşmekten korkulan bir kavramdır (Erdem ve Şener- Kocabaş, 2013: 344).

Öteki olgusunu öne sürerek ortaya atılmış birçok negatif toplumsal akım ve kavram bulunmaktadır. “İrkçılık, soykırım, etnikmerkezcilik, seksizm, tekkültürcülük, yabancı düşmanlığı” gibi kavramlar öteki’den türeyen ayrımlardır. Gerçekte üstün olduğunu varsayarak öteki olgusunu oluşturan bir topluluk, ötekiyle belirli bir bağlantı şekline ve belirli bir ahlaka göre hareket ederek aslında kendini tutsak etmiş olmaktadır. Hegel’in sahip ve köle diyalektiğinde olduğu gibi insanın benliği ve nitelikleri, öteki sebebiyle oluşur duruma gelir. Özellikle mikro milliyetçiliklerin arttığı dönemlerde mevcudiyetlerini geçmişte yitirmiş taraf olarak oluşturdukları için bu yeni kimlikleri nedeniyle bir hak talebinde bulunan gruplar, kendi ötekilerini oluştururken bunu değiştirme imkanını da kaybetmektedirler. Bu yüzden ötekiliklerini belirli bir biçimde koruyarak ayrıma sebep olmaktadırlar. Başka bir deyişle ötekiliği değiştirecek yeni bir aksiyon almak yerine yalnızca oluşturdukları veya ortaya çıkardıkları öteki’yi reddetme imkanına kavuşmaktadırlar. Bu şekilde, yaratıcı hareketlerini kendinden olmayanı reddetmeye indirgemiş olmaktadırlar (Tekeli, 1996: 2).

Becker, toplumun dışında bırakılmış, öteki olarak adlandırılmış insanları “harici” olarak ifade eder. Goffman’ın fiziki eksikliklere dair ortaya attığı damga kuramında işaretlenen insanlar olarak tarif ettiği ötekiler için Becker hariciler kavramını kullanır. Toplumu oluşturan insanlar toplumun sürdürülebilirliği için belli bazı kuralları öne sürer ve bu kurallara uyulmasını talep ederler.

Genellikle zorlama ile topluma kabul ettirilen bu kurallar toplamı, doğru ve yanlış anlayışları toplumdan topluma farklılık gösterebileceği için değişiklik gösterebilir. İçinde yaşadığı toplumun koyduğu kurallara uyum sağlamayan birey, harici olarak etiketlenir. Bu noktada öteki olarak etiketlenen harici bireyin, toplumsal kurallara dair tutumu önem arz etmektedir. Toplumun dayattığı bu kurallara uyum sağlayamayan öteki yani harici için kuralların gerçekçi bir zemine sahip olup olmadığı dikkat edilmesi gereken bir noktadır. Becker'e göre, meşruiyetin kabul edilmesi kişiye göre farklılık gösterebilir. Bu sebeple kurallara biat etmeyen harici birey, kuralları koyanların harici olduğunu düşünür. Bu da hariciler ile kuralı koyanlar ilişkisinin tutarlı bir zeminde buluşmasının imkansızlığını göstermektedir (Becker, 2015: 21-22).

Ötekinin varlığının bulunmadığı bir topluluk aslında yoktur. Ötekinin bulunmadığı bir toplulukta kimliklerden, toplumsallıktan bahsetmek olanaksızdır. Öteki kavramı, karşıtlığa sebep olduğu gibi yaratıcılığı besleyen sürece katkı sağlar hatta iş birliklerine yol açar. Ötekinin bulunmadığı bir topluluk aramak boşa bir gayrettir. Bunun yerine çatışma oluşturmamayan, kapsayıcı olan "öteki" düşüncelerinin yaratılmasının nasıl mümkün olacağını düşünmek gerekmektedir. Bu kısımda dikkat edilmesi gereken temel etken öteki'yi yaratan ben'lerin üstün olduğunu düşünmemeleridir. Ben ve öteki arasında üstünlük statüsü olmayan farklılıklar üzerine bir ilişki inşa edildiğinde, toplumun bütün farklılıkların birlikte bulunduğu bir ortam yaratılmış olacaktır (Tekeli, 1996: 3).

Agacinski ise özellikle kadın erkek politikasında cinsler arası ötekiliğin üzerinde durur. Kadın erkek ilişkilerinde meydana gelen ötekilik mücadeleleri, insan ırkı dahilinde tüm dünyada gerçekleşen bir durumdur. Cinslerde iki olasılığın yer aldığını belirten Agacinski, üçüncü olasılığın ötekileşmeye sebep olan ilk ihtimal dahilinde olan ayrışma olduğuna işaret eder. Erkek ya da kadın kimlikleri dikkat edilmesi gereken politik bir anlayışın odak noktasını oluşturur (Agacinski, 1998: 60-61). Buradan yola çıkarak kimlik olgusunun çok çeşitli biçimlerde örnekleri olduğunu söylemek mümkündür. Bu nedenle kimlikleri daraltmak üzerine çalışmaları olan Anthony Smith (1994: 17-18); kimlik kavramını cinsiyet, mekân-ülke-toprak ögesi, kolektif kimlik ögesi olmak üzere üç ögeye ayırmıştır.

Kimlik politikaları ve kimlik yaratımını içeren kimlik paradoksu, kimlikten kaçınma özgürlüğünün olduğuna ihtiyaç duymak anlamına gelmektedir. Bireyin

bir topluma ya da sınıfa ait hissetmesi, bir kültüre sahip olma gayreti, belirli bir kimliği bulunmayan insanı mutlu kılmaktadır (Eagleton, 2005: 81). Bu sebeplerden ötürü kimlik, bir aidiyet hissetmeyi arzulayan insanlar için benzer özellikleri barındıran nitelikler bütünü anlamına gelmektedir. Bu nitelikler bütünü bireysel olarak gerçekleştirilmediğinde içinde bulunduğu toplumun cezalandırma süreçleri başlamış olur. Erving Goffman'ın "Damga Kuramı" olarak kavramsallaştırdığı bu süreç, bir topluluğun içinde ötekinin varlığının algılanması olarak gerçekleşmektedir.

Damga olgusundan ilk kez köleleri ve serserileri topluluktan ayrı tutmak için vücutlarına kesici bir araçla nokta şeklinde işaret bırakarak gerçekleştirdikleri eylem olarak söz edilmiştir (Thornicroft, 2014: 197). Goffman ise, bu ayırt edici damgaların Yunanlılar'da toplumdaki ahlak dışı olan bireyleri kötü olarak mimlemek için kullanıldığını ifade etmektedir. Damga kavramı çağımızda kökenine benzer bir manada kullanılsa da hor görülmenin ve dışlanmanın bedensel karşılığı olarak değil; dışlanmanın direkt kendisi biçiminde kullanılmaktadır (Goffman, 1963: 29).

Toplumda bulunan bir kişinin fiziki, ekonomik, kültürel, cinsel veya farklı bir kavramı topluluğun üyelerinden daha farklı biçimlerde gerçekleştirmesi bireyi yaftalayarak toplumun diğer üyelerinden ayrı tutmaktadır (Burke, 2007: 11). Damga kavramı, kişinin ilişkileri olduğu toplumun diğer üyelerinden farklı olarak deneyimlediği kabul edilemez olarak belirlenen ve bir çeşit toplumsal cezalandırmayı meydana getiren özellik veya farklılıktır (Scambler, 1998: 1054). Goffman (1963: 33) damga olgusunu üç farklı başlık altında incelemiştir:

- I. Vücudun farklı yerlerindeki fiziksel deformasyonları,
- II. Gücsüz bir irade, baskı altında olması gereken veya doğal olmayan tutkular, sapkın ve ahlak dışı olarak kabul edilen bireysel karakter damgaları (ruhsal sorunlar, hüküm giymek, bağımlılık, alkolik olmak, eşcinsellik, işsizlik, intihara teşebbüs ve radikal politik tutumlar vb.)
- III. Irk, millet ve inanç gibi etnolojik damgalar (soy sebebiyle ailenin bütün bireylerini kapsayan özellikler).

Gelişmiş sanayi toplumlarının sisteminde, 19. yüzyıldan 20. yüzyılın başlarına kadar, politik bir endişe olarak görülen problemin kaynağını; toprak sahipleri

ve işçilerin politikalarına yön veren sosyal refah, politik statü ve toplumsal olanaklardan faydalanma gayretleri oluşturmaktaydı. Ancak özellikle 1970’li yıllardan itibaren bu endişelerin yerini kadınlara kürtaj özgürlüğü, eşcinsel hakları, çevre hakkı gibi istekler ve ırksal, dilsel, etnik grup politikalarını içeren mücadeleler almıştır. Bu şekildeki kimlik ve farklılık politikaları ile çağımızdaki liberal sistemlerde en çok tartışma yaratan şey, toplumdaki farklılıkların kabul edilmesi ve farklılıkların temsili olmaktadır (Sönmez Selçuk, 2012: 81).

1970’li yıllardan itibaren modernizm eleştirilirken, “herhangi bir ortak noktada buluşamayacak somut bir farklılık, eşitliği engellemeye başlamıştır. Politik olarak ise, ilgi çekici özelliğini kaybeden evrensel eşitlik üzerinden özgürlük kavrayışı yerini ‘kimlikler savaşı’na bırakmıştır (Laclau, 2003: 9). Bu dönemde kültürel kimlikler, cinsel kimlikler, etnik kimlikler politikanın en çok kullanılan sembolleri haline gelmişlerdir. Bireysellik evrensel olmaktan önemli hale gelmiş ve evrensel eşitliğin önemi azalarak kültürel kimliğin üstünlüğü daha önemli duruma gelmiştir. Dayatılmış veya değiştirilmiş kimliklere bir isyan olarak kimlik politikaları, çağımızın politik düşüncelerinin odak noktası haline gelirken “kimlik” bir probleme dönüşerek politikleşmiş ve hatta politikanın öznesi olarak kullanılmaya başlanmıştır (Sönmez Selçuk, 2012: 82). Kimliklerin ötekileştirilmesinin sonucunda hem politik hem de kültürel anlamda toplumsal ayrımlar yaşanmaya başlamıştır.

Ünsal Oskay, ötekileştirmeye sınıf kimliği açısından yorum getirmiştir. Sınıf denildiğinde en kalabalık topluluklardan olan işçi sınıfı kimliği; feminizm, siyahi hareket, nükleer karşıtı hareket, doğayı koruma hareketleri, ırk ya da inançla ilgili oluşumlar gibi pek çok farklı toplumsal örgütlenmeler sebebiyle değersizleşmiş ve yeteri kadar öne çıkamamıştır. 1970’li yıllardan itibaren, modernizmin getirdiği değişimler, Fordist sistemden sonra post-Fordist üretim şeklinin kullanılması, emeğin bölünmesine, esnek çalışma şartlarına, toplu olarak gerçekleşen iş sözleşmelerinin son bulup bireysel iş sözleşmelerinin artmasına sebep olarak emek sisteminde bölünmenin resmileşmesine yol açmıştır. Bundan sonra kişi olarak işçi, kendini işçi sınıfına ait olarak görmemekte ve farklı nitelikleri ile tanınmak istemektedir. Kendini dahil olduğu işçi sınıfı ile sınırlamayıp ırk, etnik köken, inanç ya da cinsiyet konumlandırımlarıyla farklı kimliklerle tanımlanmaktadır. Kültürel kimliklerin bir kenara konularak yeni oluşumların (anti-nükleer, ekolojik, feminist, etnik köken, inanç, cinsiyet



hareketleri) oluşturulması sosyal alanı bölmekte; bütünsel kimliklerin yok edilmesi; bir araya gelmeyen, kimliksiz ve parçalanmış insanlardan oluşan bir toplumun ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Oskay, bu parçalanmış toplumu yaratan sermaye sahiplerinin, küresel kapitalizmin devam etmesi için yeni bir toplumsal düzen yarattığını ve böylece bireylerin eskisi gibi bütünleştirici kimlikler altında toplanmamasını sağlamak istediklerini iddia eder (Oskay, 2001: 119). Başka bir deyişle toplumu birleştirici kimliklerin yok edilmesi ve yeni birçok kimliğin yaratılması toplumun kendi içinde sürekli olarak “ötekiyi” yaratmasına sebep olmaktadır.

Stuart Hall, öteki olgusunu tanımlamak üzere, ırk özellikleri sebebiyle gerçekleşen ayrıştırmalar üzerine çalışmalar yapmıştır. Hall, sosyoloji, antropoloji ve psikoloji alanlarında özellikle kültürel çalışmalar yaparak belli bir kişi ya da belli bir toplum kimliği haricinde tutularak farklı oldukları için dışlanan ya da alt insan olarak tanımlanan insanların öteki olarak adlandırıldığını ifade eder (Hall, 1996). Hall (2002: 235), farklı bir incelemesinde öteki olarak isimlendirilen bireylere dikkat çekerek bu problemin insanlık tarihinde her zaman yaşandığına vurgu yapar ve çoğunluktan farklı özellikleri barındıran insanın öteki sayıldığı toplumlarda bu problemin çözümüne ulaşmaya çalışır. Hall’a göre farklılık anlamın altında yatan en önemli unsurdur. Farklılık olmadığı sürece anlam da olmaz. Bir kavramın zıttı ile karşılaştırılarak varlığının anlam bulacağını ifade eder. Siyah rengi, onun karşıtı olan “beyaz” ile gördüğümüzde anlam kazanacağını işaret eder. Anlamı yaratan, siyah ve beyaz renk arasındaki farklılığın varlığıdır.

Stuart Hall’a paralel olarak Jean François Lyotard, Michel Foucault ve Jacques Derrida gibi postmodern olarak kabul edilen düşünürler de farklılığın önemine dikkat çekerler: “cinsiyet, ırk, etnik köken, cinsellik gibi tikel kimlikleri; bu kimliklerin birbirinden ayrı verdikleri savaşları ve ezilmişliklerini; etnik gruplara özgü bilimler de dâhil tikel bilgiler anlamı oluşturur” (Wood, 2001: 14). Başka bir deyişle insan, çok akışkan ve parçalı olduğu için sahip olduğu kimlikler de çok değişken, belirsiz ve kırılmandır. Bu nedenle paylaşılan toplumsal kimlik kolektif deneyim ve kolektif amaçlar üzerine kurulu hareketler ve dayanışma için bir temel oluşturamaz (Wood, 2001: 15).

Foucault, Batı’daki toplumlarda genellikle eşcinsellik, suç eylemleri, hastalık ve delilik gibi bireysel durumların “marj” olarak adlandırıldığını ifade eder. Fakat

17. Yüzyıl'dan 18. Yüzyıl'a kadar marjlar haricinde uygulamalar gerçekleşmiştir. Çünkü bu zaman aralığında yaşanan Büyük Kapatma'da bireysel isteklere göre kurallar uygulanmış ve daha sonra normal olarak kabul edilen inşaların da kontrolü devam ettirmek için kapatılmış ve deli olarak etiketlenmiştir. Bu dönemde kapatılmaya maruz kalan bireyler arasında yoksullar, eğlence düşkünü sefiherler, akli melekesi düşük kişiler, engelliler, yaşlılar, eşcinseller, hayat kadınları, meczuplar, bedensel hastalıkları olanlardır (Foucault: 2013: 140). Bütün bu birbirinden ayrı toplulukların ortak noktası, sabit bir evi ve mesleği bulunmamasıdır. Bu nedenle Büyük Kapatma esnasında gerçek durumlarına bakılmaksızın deli olarak etiketlenmiş ve kapatılmışlardır. Fakat daha sonra bir ayrıma gidilmiş ve modern dönem başladığında bu topluluklar arasındaki fark hesaba katılarak delileri tımarhaneye, fiziksel engellileri ve hastalık sahibi olanları hastaneye, suç eylemlerinde bulunanları da hapishaneye kapatmışlardır (Foucault, 2011: 12).

Dünya üzerindeki bütün toplumlarda gerçekleşen dört farklı ötekileştirme süreci bulunmaktadır. Batı toplumlarında delilik, daima söz konusu dört tür ötekileştirme sisteminde dışlanan olmuştur (Foucault, 2012: 216). İlk ötekileştirme süreci, iş sahibi olan, ekonomik olarak üretim yapanların karşısında olanlar içindir. Bu tür bir süreçte, işi olmayan, çalışmayan bireylerin ötekileştirilmesi gerçekleşir. İkinci süreç, toplum üyelerinin gerçekleştirdiği şeylere karşılık bunu yapmayan marjinal olanları kapsamaktadır. Bütün toplumlarda evlenemeyecek, çocuk yapamayacak durumda bireyler yer almaktadır. Bu dışlanma türü aile konumu karşısında olan marjı tanımlamaktadır. Üçüncü süreç ise söylem üretiminin dışında tutulan marjları kapsamaktadır. Kimi bireylerin söylemleri normal olarak kabul edilirken kimi bireylerin söylemleri önemsiz olarak görülmektedir. Söylemlerine önem verilmeyenler, söylem karşısındaki marj olarak yansıtılmaktadır. Dördüncü ve son ötekileştirme ise oyun karşısında dışlama sürecini ele alır. Tüm toplumlarda, içinde bulunduğu toplumun oyunlarına katılım sağlamayacak olan insanlar vardır. Bu tip insanlar toplumda gerçekleşen oyunlar karşısında marj olarak yer alan kişiler olarak anılmaktadır (Foucault, 2012: 217).

Tüm toplumlarda, söz konusu dört ötekileştirme sürecini yaşayan bireyler bulunmaktadır. Örnek verilecek olursa üretim endüstrisinin içinde yer almayan, üretim gücünden ayrı olan grup rahiplik statüsüdür. Ailenin zıddında yer alan marj sayılan kişilere örnek olarak evlenmeyi kabul etmedikleri için ya da dini

konum nedeniyle evlenmemiş olan kişiler; söylem karşısında dışlanan insanlara örnek olarak şairlerin söylemleri; oyun oynamak istemeyen marjlar ise günah keçisi yani bir oyunda hem oyunun parçası olup hem de oyun sebebiyle şehirden atılan bireyler örnek olarak verilebilir (Foucault, 2012: 216).

Michel Foucault, öteki konusundaki çalışmalarında deliliğin ötekileştirilmesinden söz eder. Foucault, Deliliğin Tarihi adlı kitabında deliliğin olumsuzluk olarak görüldüğünü söyler. Bu olumsuzluk insan aklının olumsuz yönüdür. Aklın olumsuzluğu; aklın öteki halini göstermektedir (Foucault, 2013: 373). Foucault, ben ile öteki ayrıştırmasının ilk olarak kullanıldığı zamanı, cüzzam hastalığının ortaya çıktığı Orta Çağ olduğunu ifade eder (Foucault, 2013: 23). Çalışmalarında marjlar üzerinden iktidar ilişkilerinin ne şekilde geliştiğini irdeleyen Foucault'a göre iktidarın insan üzerinde kurduğu otorite en derin şekliyle marjlar üzerinden anlaşılabilir. Dolayısıyla Foucault'nun çalışmalarındaki amaç, iktidar tarafından dört farklı "marj"ın kullanılarak (hastalık, delilik, suçluluk, cinsellik) toplumun ne şekilde kontrol altında tutulduğunu ve normalleştirildiğini vurgulamaktır (Korkmaz, 2014: 12).

Marjlar sebebiyle oluşturulan bu iktidar, toplum içinde normal sayılan bireylerin hangi söylem ve enformasyona göre normal kabul edileceğini söylemektedir. Zira marjların toplum içinde ait olduğu statüde yer almak istemeyen bireyler, öteki sayılan insanların sahip olduğu davranış ve tutumlardan kaçınacak ve bu davranışları sergilediği takdirde tecrit edileceğini bilecektir. Böylelikle iktidar, amaçladığı iki hedefe de ulaşmış olacaktır. Bu amaçlardan ilki, toplum dışına itilen ötekileri ıslah edip topluma faydalı bir üye yaratıyor gibi görünerek öteki üzerinden kendi egemenliğini sağlamlaştırmaktır. İkincisi ise, öteki olarak toplum dışında tutulan kişinin eylemlerini kontrol edebilmesidir. Bahsedilen gözetim altında tutma, modern zamanda toplum üyelerini göz önünde tutarak yapılmaktadır. Kişi kendinin ne şekilde davranması gerektiğini, neye göre hareket etmesi gerektiğini, uzman olarak kabul edilen kişilere (psikolog, doktor, öğretmen) göre belirlemek zorunda kalacaktır. Uzmanların güçlenen otoritesi yoluyla yaratılan iktidar, suçlu, akıl hastası veya hastalık sahibi bireyin topluma geri kazandırılmasına önem vermemektedir. Çünkü iktidarın hedefine ulaşabilmesi için ötekilere ihtiyacı bulunmaktadır (Foucault, 2012: 162). Ötekilik kavramı özetle, iktidar olanın yarattığı temsillerin dışında kalan bütün kimlikler için kullanılan bir olgu olarak görülebilir. Başka bir insanla ya da bir toplulukla birlikte yaşamının öğrenilmesi zorlayıcı olan bir süreçtir. Bu sebeple

yaş, cinsiyet, ırk, ten rengi gibi birçok fiziksel özellik ve farklılıklar ötekiliğin tanımlanması için elzem olan niteliklerdir (Jasper ve Plate, 1999: 4).

## SİNEMADA ÖTEKİ

Diken ve Laustsen, sinemanın toplumla birlikte geliştiğini ve toplumdaki etkilediğini şu şekilde ifade eder:

“Sinema, bir tür toplumsal bilinç dışı görevi üstlenir: toplumsal incelemenin nesnesini yorumlar, üretir, yerinden eder ve eğip bükür. Sinema yalnızca toplum üzerine bir fikir sunmaz, resmettiği toplumun ayrılmaz bir parçasıdır. Gelgelelim sinema yalnızca bir dış gerçekliği yansıtmaz/eğip bükmez, aynı zamanda toplumsal yaşamın önüne çok büyük bir imkanlar evreni serer. Bu bakımdan çoğu zaman, değişen toplumsal biçimlerle yapılan bir deney niteliği taşır.” (Diken ve Laustsen, 2011: 24).

Öteki kavramı ile ötekileştirme eylemi, içinde bulunduğumuz dünyanın bir gerçeği olarak görülmektedir. Popüler kültürün ürettiği ürünlerin herhangi bir farkındalık yaratmak yerine daha fazla önyargı oluşturduğu bilinmektedir. Bu noktada öteki ile alakalı temsil uygulamalarının uzman kişiler tarafından oluşturulması gerektiği bir gerçektir. Medyada temsiller yoluyla “doğallaştırma” faaliyetleri de titizlikle ele alınması gereken konulardan biridir (Kırel, 2010: 325).

İzleyicilerin medya içeriklerini izlerken medyanın sunduğu temsiller yoluyla davranış biçimlerini öğrenerek içselleştirdiklerini söylemek mümkündür. İnsanların gündelik hayattaki düşünme şekilleri, algılayışları ve alışkanlıkları zamanla medyada izledikleri temsillerle aynı hale dönüşmektedir. Çağımızın teknolojik olanakları bireylerin kendileri ve diğer insanları nasıl değerlendireceklerini belirlemeye başlamıştır.

Ataerkil bir yapının bulunduğu toplumlarda medyanın sunduğu içeriklerde kadın ve erkek temsili, ötekinin bakışına göre belirlenmektedir. İdeal olan kadın bedeninin belirli ölçülerde olması ve genç görünmesi önemlidir. Erkekler de buna benzer şekilde atletik ve kuvvetli görünmeli ve dinç olmalıdır (Coward, 1993: 56). Kadın ve erkek farkları ile alakalı bu modelleme belirli şemalara dönüşmüştür. Başka bir deyişle kadın ve erkekte olması gereken kimlik özellikleri durumuna gelmiştir. Medyada gösterilen temsiller, bireylere modelleyecekleri davranış ve tutumları öğretmektedir. Medyada temsili gerçekleştirilen kimlik biçimlerine dair kodlar ve semboller böylece toplumun üyelerine yansıtılmaktadır. Böylelikle

bu kod ve semboller, toplumsal belleğe işlemekte ve bireylerin kimliğinin oluşmasında rol almaktadır (Varol, 2014: 308).

Woodward'ın ifade ettiği etki sürecine göre, kişiler benliklerini, medyada izledikleri insanlarla kıyaslayarak değerlendirmektedir. İnsanların bireysel nitelikleri, zevkleri, kaygıları, başarı hedefleri, diğer insanlarla bağlantılı olma yolları ve yetenekleri medyada gördükleri örneklerden etkilenmekte ve farklı kimlik biçimleri söz konusu süreçte şekillenmektedir. Medyada belirli kimliklerin, davranış şekillerinin, tutumların ve yaşam standartlarının gösterilmesi, o kişilerin sahip olduğu niteliklere dair bir özenme ve özlem hissi oluşturulması, toplumun her üyesinden, üyelerin de kendilerinden beklentilerini değiştirmektedir. Bundan dolayı, kişilerin hayatlarına anlam kazandırma, kimlik edinme ve kendini gerçekleştirme şekilleri, kişisel hedefleri, hobileri, giyim seçimleri, saç modelleri, anlam evreni ve yaşam biçimi gibi kimliklerin yaratımında medyanın etkisi büyüktür. Bireysel kimliklerin pek çok ögesi medyada sunulan belirli kimlik nitelikleriyle benzeşmektedir (Varol, 2014: 309).

Öte yandan toplumsal yaşamda edindiğimiz tutum ve davranışlarımız üretilen medya içeriklerine de aynı şekilde yansımaktadır. Medya içeriklerini yaratanların toplumun bir üyesi olması sebebiyle, genel önyargıları kıracak biçimde içeriklerin üretilmesi çoğu zaman mümkün olmamaktadır. Aynı zamanda günlük yaşamın akışında farkında olmadan yinelediğimiz ve içselleştirdiğimiz bu alışkanlıklar normalleştiği için farklı bir tutum içinde olmayı denemek aklımıza gelmemektedir. Bu nedenlerle televizyonda ya da sinemada gösterilenler aslında günlük yaşam alışkanlıklarının bir uzantısı olarak öne çıkmaktadır. Burada sorumluluğu olan egemen iktidarın konuyla ilgili politikaları olacaktır. Söz konusu politikalar, ben ve öteki arasındaki ilişkiyi belirlemektedir (Eke, 2016: 101).

Büyük anlatıların ve evrensel kabullerin artık bulunmadığı bir çağda, öteki olgusu ile eyleme geçilerek ötekileştirme davranışlarının, insan merkezli ideal düşünceler katkısıyla homojen bir dünyanın yaratılacağını tasarısı pek gerçekçi olmamaktadır. Fakat bireyler arasında farklılıklar olduğunu kabul ederek, farklılaşmanın ön plana alınması ile heterojen bir topluluk durumuna gelmenin, hoşgörülü davranışların devamlılığına ve sınırların genişlemesine bağlı olduğu kabul edilmektedir. Öteki olgusunun, ötekiliği azaltmak yerine öteki yaratma durumuna gelmesi, yaşadığımız geç kapitalizm döneminde ne gibi sonuçlara sebep olduğu incelenmelidir. Bu inceleme, ötekinin neden yaratıldığı ve

ötekinin oluşmasının koşullarının neler olduğu gibi tartışmalara yol açmalıdır. Çünkü bu aşamada varılacak sonuçlar, etik bakımdan önemli olup bireylerin ve toplumların iletişim ve etkileşim anlamında ne tür bir geleceğe neden olacağı noktasında belirleyici olacaktır. Sanat ve sanat dallarından biri olarak sinema, öteki tartışmalarının en çok ele alındığı önemli alanlar olarak kabul edilmektedir (Keşaplı, 2020: 47).

Toplumların belirli olan kültürü içinde ve buna bağlı olarak sinemada karşılaşılan şekilleriyle ötekiler, çoğu zaman en sade anlamda başka insanlar, kadın, işçi sınıfı, farklı kültürler, kültürde bulunan etnik azınlıklar, farklı ideolojiler ve siyasal süreçler, cinsel tercihler (biseksüellik, eşcinsellik vb.) ve çocuklar olarak yansıtılmaktadır. Bununla birlikte kültürel farklılıklar, öteki olarak karşımıza çıkanlar grubunu daha fazla uzatabilmekte ve değiştirebilmektedir (Wood, 1989: 150). Bu açıdan değerlendirildiğinde sinemanın, üretildiği toplumların yargılarını, tutum ve davranışlarını yansıttığını söylemek mümkündür. Sinemada gösterilenlerle birlikte sinemaya taşınmayanlar da içinde bulunduğu toplumun sınırlarını yansıtan göstergelerdir (Eke, 2016: 103).

Özetle sinema, içerdiği temsiller ve kimlikler bağlamında bulunduğu toplumun yapısını, değer yargılarını, davranış ve tutumlarını yansıtmaktadır. Bu nedenle toplumun öteki olarak kabul ettikleri genellikle sinemada da öteki olarak yer almaktadır. Dolayısıyla sinema, toplumun özelliklerini perdede yeniden inşa eden bir yansıtma aracıdır.

## **BİLGİ VE İKTİDAR İLİŞKİSİ**

Bilgi ve iktidar arasındaki ilişkinin düşünsel temelleri Antik Yunan'da atılmıştır. Antik Yunan'da bir düşünür (sofist), bir söylemin doğru veya yanlış olmasını önemsememektedir. Onun için önem arz eden unsur, tartıştığı kişiyi alt etmekte söylemin ne kadar yarar sağladığıdır. Bir düşünür için fazla bilgi sahibi olmak, derin bir gerçeği öğrenme arzusundan ziyade şeref ve iktidar sahibi olmak demektir. Sofistler her bilgiye vakıf olduğunu savunan ve toplum üzerinde egemenlik kurmak isteyen bireyler olarak bilgiyi bir tür silah olarak gören gezgin filozoflardır. Söz konusu sofistler için bilgi, iktidar sahibi olma yolunda değerli bir güçtür (Zeller, 1958: 63-64).

Nietzsche'ye göre ise teknik bir terim olarak iktidar istenci, zaman zaman yaşamla aynı anlamda kullanılır. Yaşam, bilme olanağının koşuludur, çünkü bilen öznenin olanağının koşuludur. Dünyanın ana hammaddesinin güç olduğunu ifade

eden Nietzsche'ye göre bilgi ve gerçeklik iktidarın dışında yer alamaz. Çünkü bilgi ve gerçeklik iktidara sahip olmanın işlevsel mekanizmalarıdır. İktidar sahibi olan bireyler bilgiyi çıkarlarına göre biçimlendirir. "Kendinde bilgi oluşun içinde mümkün değildir. Bu halde bilgi nasıl mümkündür? Kendi kendisi üzerine yanlıgı, güç arzusuna yönelik irade, aldaniş iradesi olarak mümkün olmaktadır" (Nietzsche, 2002: 308). Nietzsche'ye göre bilgi, mutluluk ve aşkla birlikte korkunun, hasetin, düşmanlığın, arzusunun, kendini gerçekleştirme isteğinin de bir çıktısıdır.

Bilgi, bir öznenin dünya hakkındaki anlama ve anlayışını ifade eder. Özne, dünyayı algılayan ve anlayan bir varlıktır ve bu nedenle bilgi, öznenin dünya hakkındaki anlama ve anlayışını yansıtır. Özne, dünyayı algılaması ve anlaması için gereken bilgiyi toplar, sınıflandırır ve anlamlandırır. Özne, bilgiyi kendi iç dünyasında işler ve bunu, kendi düşünceleri, inançları ve değerleriyle bütünleştirir. Bu nedenle, bilgi ve özne arasındaki ilişki, öznenin dünyayı algılama, anlama ve yorumlama sürecini ifade eder.

Bilgi, iktidar ve özne kavramları birlikte ele alındığında Foucault'un düşüncelerinden bahsetmek gerekmektedir. Foucault'un yaklaşımındaki temel kavramlardan biri de iktidar olgusudur. Foucault'un iktidar anlayışı tek taraflı bir olgu değildir. Dolayısıyla diğer iktidar kavramlarıyla karşılaştırsak, Foucault'un iktidar olgusunun diğer tanımlardan nasıl ayrıldığını görmek mümkün hale gelir. Foucault, iktidar olgusunu tasvir ederken, bilgi ve iktidar arasındaki bağlantıyı vurgular ve bu ilişkiye dayalı geleneksel anlayışı alt üst eder: "Genel olarak, bilgiyi, iktidarla istediğimizi yapabileceğimiz ama yapamadığımız bir bağlamda düşünürüz" (akt. Sarup, 2004). Foucault, bilginin başkalarına dayatılan bir güç olduğunu ve dolayısıyla başkalarını tanımladığını öne sürer. Ona göre bilgi, özgürleşmeyi engelleyen bir gözetleme, düzenleme ve disipline etme biçimi haline gelir (Sarup, 2004: 101).

Yaşadığımız dünyanın ana ham maddesinin güç olduğunu ifade eden Nietzsche'ye göre, bilgi ve hakikat iktidarın haricinde gelişen kavramlar değildir. Söz konusu kavramlar, iktidarda bulunmak için elzem olan vasıtalarıdır. Bu nedenle iktidarda bulunanlar tarafından biçimlendirilmektedir. Nietzsche, bilginin her zaman bir çıkara hizmet ettiğini ve hakikate değil; güç itkisine bağlı olduğunu belirtir. Dolayısıyla bilgiye olan istenç aslında güce ve iktidara olan arzudur. "Bilgi arzusunun ölçüsü, güç tutkusunun bir türdeki artış ölçüsüne

bağlıdır: bir tür gerçekliğin belirli bir miktarını ona egemen olmak, onu hizmetine sokmak için kavrar” (Nietzsche’den akt. Schrift, 2002: 24).

İktidar teorisini ve özelde iktidar-bilgi ilişkileri teorisini açık bir şekilde ortaya koymak ve geliştirmek için özne kavramını incelemek gerekir. Foucault’a göre öznenin kendisi tarihsel güçlerin ürünüdür ve farklı koşullar, farklı özne türleri üretir. Bu şekilde özneler, iktidar ilişkileri içinde şekillenir. Özne, iktidar-bilgi ilişkilerinin merkezinde yer alır ve iktidar ile bilgi arasındaki bu karşılıklı ilişkiden doğar. Dolayısıyla iktidarın bilgi sistemini analiz etmek, arkeolojiyi konu haline getirmek demektir. Güç özneler tarafından uygulanmaz, iktidar özneler yaratır. Güç bireyler yaratır ve merkezi değildir (Foucault, 1991).

Güç ve bilgi arasında yakın bir ilişki vardır. Sıklıkla ifade edildiği gibi, iktidarda olan tüm bireylerin bilgiye ihtiyacı vardır. Bilgi, gücü meşrulaştırır ve etkili kılar. Bilgiye sahip olmak, güce sahip olmak demektir (Bauman, 1996: 62).

Foucault’nun bilgi ve iktidar arasında bağlantı kuran anlayışına göre, doğa bilimlerinin doğuşu ve kesinlik içinde gelişmesi, kralın kuralının çiğnendiği ampirik olgusunu ortaya koyması ve bulması gereken egemen gücün ihtiyaçlarıyla el ele gider. Bunun için ihlalin doğruluğunun ampirik olarak kanıtlanması gerekir. Dolayısıyla, bu iktidar mekanizması ampirik bilimlerin büyümesine paralel olarak işler. Ancak sanayileşmenin ortaya çıkmasıyla birlikte yeni bir iktidar mekanizması ortaya çıkar ve bu mekanizmanın başka bir bilgi türüne, yani insanın bilimsel ve normalleştirici bilgisine ihtiyacı bulunur. Spesifik olarak, disipliner güç işlemek için bilgiye ihtiyaç duyar: normalleştirici işlevini gerçekleştirmek için normlar üretmelidir. Dahası, insanın sınıflandırılabilir, belgelenebilir ve manipüle edilebilir bir bilgi nesnesi olarak kavramsallaştırılmasına ihtiyaç duyar. Bu da insanın bireyselleşmesine yol açar. Yani, disipline edici güç-bilgi ağları, insanları bilinmesi gereken bireysel vaka çalışmaları olarak kavramsallaştırır. Bilgi ise ortaya çıkmak için güce ihtiyaç duyar. Çünkü iktidar operasyonlarına dayalı yeni ihtiyaçlar ortaya çıkmaydı psikoloji, psikiyatri, kriminoloji gibi bilimler ortaya çıkmayacak ve faaliyet alanı bulamayacaklardı -çünkü bunlar ancak belgelenmiş detayların belgelendiği bir sistem içinde faaliyet gösterebilirler. Gücün işlemesi için bireylere ihtiyaç vardır. Yani, insanı belgelenebilir, sınıflandırılabilir ve manipüle edilebilir/normalleştirilebilir varlıklar olarak kavramsallaştırmak için bir neden olması gerekir. Kısacası, beşeri bilimlerin, çalışma konularını sahiplenebilecekleri



bir episteme, insanların sınıflandırılabilir ve belgelenebilir kabul edildiği bir episteme ihtiyacı bulunmaktadır. Disipliner güç, insan bilimlerinin tarihsel belirtisidir (Foucault, 1991).

Disiplin erkinin işlediği bağlamda, yukarıdakilerin ışığında, özne konumunda olan kişi, ne kralın bedeninin karşısındaki suçlunun bedeni, ne de toplum sözleşmesine katılan hukuki öznedir. Ancien Régimé'nin ceza adaleti anlayışında adaletin doruk noktası, hükümdarın mutlak gücü gerçeğinin bir tezahürü olarak mahkumun bedeninin sonsuz bir şekilde yok edilmesiydi. Buna karşılık, günümüz ceza adaletinin ideal noktası, bireylerin ruhlarının sonsuz parçalanmasıdır- adeta, tüm hücresele bireyler, “normal” olarak beraat etme ihtiyacı ile normların ihlali nedeniyle bir mahkumiyetle karşı karşıya kalan sürekli soruşturma altındadır (Foucault, 1991: 217). Foucault bu noktada şunu sorar: Düzenli kronolojileri, zorunlu çalıştırma, gözetim ve kayıt otoriteleri, yargıcın işlevlerini sürdüren ve çoğaltan normallik uzmanlarıyla hücre hapishanesinin modern ceza aracı haline gelmesi şaşırtıcı mı? Hapishanelerin hapishanelere benzeyen fabrikalara, okullara, kışlalara, hastanelere benzemesi şaşırtıcı mı? (Foucault, 1991: 227).

Foucault, somut kişi veya topluluklara gönderme yapmadan iktidarın hem niyetsel hem de akli olduğunu iddia eder. İktidar ilişkileri tabiatı sebebiyle aklidir; fakat nedensel olma durumunda değildir. Foucault'nun “Bilgi iktidardır” söyleminde iktidarın bilgiye bağlı olduğunu söylenmemektedir. Vurgulanmak istediği şey iktidar ile bilginin birbirini tamamlayan bir bütün olduğunu, bilginin iktidar ilişkilerinin doğal bir üyesi olduğudur. Foucault “Bilgi iktidardır” veya “İktidar bilgidir” biçiminde olan düşüncelere karşılık olarak şu sözleri dile getirir:

“Bilgi iktidardır” ya da “iktidar bilgidir” tezlerini okuduğumda gülmeye başladım; çünkü benim sorunum tamamıyla bunlar arasındaki ilişkinin incelenmesiydi. Eğer bilgi ve iktidar özdeş olsalardı, onları incelemeydim ve sonuçta böyle bir yorgunluğa katlanmazdım. İlişkilerini sorunlaştırmam bile onları özdeş kıldığımı açıkça kanıtlar” (Foucault, 2001: 53).

Güç-bilgi ilişkisinin bu yönü sıklıkla vurgulansa da bir diğer yönü olan iktidardakilerin bilgi üretiminin görece ihmal edildiği görülmektedir. Aslında, bilgi güce hizmet ettiği gibi, güç de bilgiye hizmet eder. İktidardakilerin tarih, sosyoloji gibi sosyal bilimler alanlarında kendi ideolojileriyle örtüşen yeni bir söylem geliştirdikleri ve kontrol ettikleri eğitim sistemi aracılığıyla bunu geniş

kitlelere yayma eğiliminde oldukları görülmektedir. Dolayısıyla iki kavram arasında çift yönlü bir bağlantı vardır (Hunt ve Wickham, 1994: 12).

Bilgi ve iktidar arasındaki ilişki, bilginin bir toplumda ya da bir kurumda nasıl kullanıldığı ve nasıl etki ettiği ile ilgilidir. Bilgi, iktidarın kullanılmasına ve etkileşimine yardımcı olabilir ve iktidarın nasıl kullanılacağını etkileyebilir. Bir devletin iktidarını kullanarak, halka yönelik bir politika uygulaması veya bir karar alınması sırasında, devletin elindeki bilgilere dayanarak hareket etmesi, bu bilgiye güvenmesi ve halkın bu bilgiye inanması, iktidarını etkileyebilir. Aynı şekilde, bir kurumda bir çalışanın bilgi birikimine ve yeteneklerine dayanarak, çalışanın kariyer yolunda ilerlemesi veya bir pozisyon elde etmesi de iktidarı etkileyebilir. Bilgi, aynı zamanda iktidarın nasıl kullanılacağı konusunda da etki edebilir. Bir devletin halka yönelik bir politika uygulaması sırasında, halkın bilgiye dayanarak bu politikaya karşı çıkması veya destek vermesi, iktidarın nasıl kullanılacağını etkileyebilir. Sonuç olarak, bilgi ve iktidar arasındaki ilişki, bilginin nasıl kullanılacağı ve nasıl etki ettiği ile ilgilidir ve bu ilişki, toplumda ve kurumlarda iktidarın nasıl kullanılacağını etkileyebilir.

Foucault'a göre yalnızca bir çeşit iktidar biçimi olduğunu söylemek mümkün değildir. Toplumsal hayatta bütün ilişkiler, iktidar ilişkileridir. Bu nedenle iktidarın farklı yöntemleri bulunmaktadır. Foucault, iktidarın yalnızca zor kullanan, baskı uygulayan şekilde olumsuz etkileri olan bir kavram olmadığını ifade eder. İktidar sadece bu şekilde hareket ederse beklediği itaati temin edemeyeceğini iddia eder (Akal, 1998: 352). Buradan hareketle iktidarı bilgi ve söylem üreten bir süreç olarak kabul etmek gerekmektedir. Foucault, bu fikirden hareketle iktidar teorisinin bilgi ile bağlantılı olduğunu söyler ve biyoiktidar olgusunu ortaya koyar.

### **SİNEMANIN ORTAYA ÇIKIŞI VE TEKNOLOJİYLE İLİŞKİSİ**

Şüphesiz ki “gözlerimiz kusursuz olsaydı, sinema olamazdı” (Onaran, 1994: 7) ama bu göz kusuru kendi başına 7. sanatın var olmasını sağlamamıştır. Sinema tarihini incelediğimizde, halka açık ilk film gösterimiyle -28 Aralık 1895- İskenderiyeli Batlamyus'un görüşün devamlılığı olgusunu keşfi -MS 130- (Monaco, 2002: 539) arasında 1765 yıl olduğunu görürüz. Neredeyse 18 yüzyıl süren hazırlığın, felsefi, sanatsal, ticari ve elbette bilimsel dayanakları vardır- “sinema bilimsel ruha çok şey borçludur. Onun yaratıcıları hiç şüphe yok ki bilginlerdir” (Bazin, 1995: 23).

“Hareketli resimler” olarak da adlandırılan sinema tarihinde, fotoğraf sanatının ve tekniğinin gelişmesi -1873’te başladığı hareketin fotoğrafını çekme denemelerini 1877’de başaran Muybridge (Monaco, 2002: 539) örneğinde olduğu gibi- önemli kilometre taşlarındandır.

Öte yandan Andre Bazin “Tüm Sinema Miti” adlı makalesinde sinemanın kaynağıyla ilgili farklı bir görüşe de yer verir (Bazin, 1995: 26):

“Film tarihçisi olan P. Potoniée sinema sanatının kaynağının sanıldığı gibi fotoğrafın icadı sayesinde değil, stereoskopun icadı sayesinde olduğunu söylemektedir. Araştırmacıların bu işte bir gelecek olduğunun farkına varmaları için gözlerini açan olay bu olmuştur. Sinemanın bir pazar olabilmesi buna bağlıdır. Uzaydaki devingensizliği gören insanlar fotoğraf karelerinin birleştirilerek hayatın kendisinin yeni baştan yaratılabileceğini gerçeğine ulaşabileceklerini görmüşlerdir.”

Dönemin insanları için salt uzaydaki devingensizliğinin değil, uzayın bizatihi kendisinin sinemanın önemli temalarından birisi olması bilim kurgu sinemasının başlangıcında da görülecektir.

Bilim ve teknolojinin –ve onların ateşleyicisi sanayi devriminin- sinemadaki tezahürü de ilgi çekicidir. Halka açık olarak gösterimi yapılan ilk film “Trenin İstasyondan çıkışı” – ki sanayi devriminin en büyük simgelerinden biri buharlı trendir- ve izleyicinin teknolojinin tıpkı kendisi gibi mimetik üretimi karşısındaki tepkisi, teknoloji-teknofobi-sinema incelemelerine konu olabilir.<sup>4</sup>

## SİNEMADA TÜR

Gombrich’in (2006: 21) “Gerçek anlamda sanat diye bir şey yoktur. Sadece sanatçılar vardır.” sözüne atıfla, sinemada genel olarak türlerden değil, özel olarak filmlerden bahsedebileceğimizi iddia edebiliriz; ama tıpkı diğer sanatlarda olduğu gibi sinemada da türleri incelemek bize eseri anlamada ve yorumlamada paradigmatik bir bakış açısından ziyade, filmlerle toplum arasındaki ilişkiyi anlamak için bir öngörü kazandırabilir.

Genel olarak tür: “Ortak unsurları olan herhangi sanat ya da kültürel sanat olgusu çeşitlerinin kategorisidir” (Blandford, Hillier ve Grant, 2000: 112) ve diğer sanat dallarının çoğundaki gibi onu üretenlerden/yaratanlardan ziyade sinemada da “tür kavramı, esas olarak endüstrinin kendi içinde doğmuş ve eleştirmenlerin,

<sup>4</sup> Her ne kadar ilk gösterime katılan izleyicinin çekildiği belgesel nitelikte bir kayda ulaşamamak da ulaşabildiğimiz yazılı metinlerden edindiğimiz bilgi izleyicinin –kamera trenin hareket aksı üstünde konumlanmadığı halde- korktuğu yönünde.

seyircilerin ve son olarak da sinema yazarlarının katkısıyla yerleşik bir nitelik kazanmıştır” (Abisel, 1999: 22).

Filmler belirli türlerin kalıplarına göre üretilmiş ya da üretildikten sonra ortak unsurlara göre -bu unsurlar konu (subject matter), tema, anlatı, biçimsel teammüller, motifler, karakter tipleri, konu (plots) ve ikonografiyi içerir. (Blandford, Hillier ve Grant, 2000: 112)- sınıflandırılmış olabilir.

Film çalışmalarında terim<sup>5</sup> aynı anda üç olguya tekabül eder:

Prodüksiyonda- özellikle stüdyo sistemi döneminde- standardizasyon ve markalama, paketleme sayesinde, pazarlamada düzenlemeyi sağlayan endüstriyel yaklaşım.

İzleyicilere belirli bir filmde ne türlü bir “zevk” beklentileri gerektiğini anlatan, ya da “video kiralayan” dükkanlarda rafları düzenlemesinde yol gösterecek bir tüketici indisi.

Filmler ile film grupları arasında ilişkilerin teorisinin çalışılmasında araç olan, popüler sinema ile popüler kültür arasındaki kompleks ilişkileri anlamada ve popüler filmlerin sınıflandırılmasında yol gösteren eleştirel bir içeriktir (Blandford, Hillier ve Grant, 2000: 112).

Sinema ve toplum ilişkisini incelerken asıl önemli olan, popüler kültür ile popüler sinema ilişkilerini çözmemize yardımcı olabilecek, toplumun hemen hemen her sınıfının genel durumunu ve konjonktürü yorumlamamızı sağlayan eleştirel yaklaşımdır. Bu bağlamda tür çalışmasının üretici-yapımcı-dağıtımcı üçgeninden daha çok konuyla ilgili araştırmacıları aydınlatabileceğini düşünebiliriz; fakat tür çalışması yapmanın amacı ne olursa olsun “türleri birbirinden ayıran kesin sınırlar” (Özon, 2000: 649) olmadığı gibi, “çeşitli metinlerarasılık birleşmelerinden” (Hayward, 2006: 186) mütevellit incelenen bir filmin içinde “değişik tür özellikleri de yer alabilir” (Özon, 2000: 649).

Başlıca türler belgesel, tarihsel, yaşam öyküsel, destan, kovboy filmi, ağılatı, dram, melodram, güldürü, müzikli ve danslı film, serüven filmi, savaş filmi, polis filmi, gangster filmi, korku filmi, bilim kurgu film, düşlemsel film, soyut ya da salt film, canlandırma (Özon, 2000: 649).

5 “Tür” terimi

Türleri sinema ve toplum ilişkisi bağlamında incelediğimizde gerek sanatın kendi yapısından gerek sinema endüstrisinin varlığından gerekse toplum yapısında altyapı ve üstyapı etkileşimlerinden kaynaklanacak ve birbirlerini de etkileyecek değişimler sonucu sinemanın da statik olmasını ve harfi harfine kalıplara uymasını bekleyemeyiz.

Şeyler arasındaki bu diyalektik ilişki, zamandaş ve/ya türdeş filmlerle ve toplum ilişkisi ile ilgili çalışma yaparken kesin bir yargıya varmaktan alıkoymalıdır. Bu bağlamda Nijat Özön'ün tür tanımında yaptığı ikaz niteliğindeki açıklamalar dikkate alınmalıdır:

Yine de türleri birbirinden ayıran kesin sınırlar yoktur; ayrıca aynı film içinde değişik tür özellikleri de yer alabilir. Öte yandan türler kendi içinde de değişim ve gelişime uğrayabilirler; yeni türler ortaya çıkabilir. Türler dolayısıyla kalıplaşmalar oluşabilir; bu kalıpları kırıp türü geliştirme, genişletme, yenileştirme çabaları kendini gösterebilir. Toplumdaki değişmelere göre kimi türler ikinci sıraya atılıp kimi türler öne çıkarılabilir. Bütün bu değişiklikler ve gelişmeler bir yandan da sinema uygulayım bilimindeki gelişmelere bağlıdır (Özon, 2000: 649).

Bilim kurgu türünü kavrama çabasında, derinlemesine bir incelemeden ziyade türün kavramsal olarak anlaşılmaya gayret edildiği bu çalışmada da kapsamı daraltma çabasından dolayı benzer indirgemeler yapıldığı ve türler arası filmlerin salt inceleme alanına giren özellikleriyle ilgilenildiği göz önünde tutulmalıdır.<sup>6</sup>

## BİLİM KURGU TÜRÜ

İngilizce “science fiction” olan bilim kurgu kelimesi ilk kez 1926 senesinde ilk bilim kurgu dergisi *Amazing Stories* isimli derginin yayıncısı Amerikalı Hugo Gernsback tarafından dile getirilmiştir. Bilim kurgu okurları ve yazarları tarafından beğenilen terim bu tarihten sonra kullanılmaya başlanmıştır (Akkoc, 2018). Kimi eleştirmenler tarafından korku filmi ya da fantastik film türlerinin alt türleri olduğu iddia edilen bilim kurgu, 19. yy'ın sonlarına doğru bilimsel ve teknolojik gelişmelere yanıt olarak doğan edebiyat kökenli bir türdür (Hayward, 2006: 336).

Bir anlatı veya kurgusal bir evren oluşturmak için insanlık çağlar boyunca hikayeler yaratmış ve anlatmıştır. “Bilim” olgusu ise bilim kurgu için kilit bir noktadır. Buradan yola çıkarak modern bilimin doğuşuyla bilim kurgu türünün

<sup>6</sup> Örneğin incelenen filmlerden biri olan *Matrix* (yön. Andy ve Larry Wachoski, 1999) salt bir bilim kurgu filmi olmayıp aynı zamanda aksiyon filmi türüne de girmektedir.

birbiriyle ilişkili olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Ütopya öykülerinin kaleme alınması, farklı canlı deneyleri, keşfedilmemiş topraklarda görülmemiş türler, yaratıklar ve ölümü yenen canlılar gibi örnekler modern bilimin ve teknolojinin gelişmesiyle yakından bağlantılıdır (Boz, 2022: 103).

Bilim kurgu gelecekle alakalı olan her şeydir. Tam olarak ne yaşanacağı bilinmese de henüz belki de hiçbir belirtisi olmayan olayların, durumların ya da teknolojilerin üzerinde tartışmayı ve konuşmayı gerektiren tüm gerçeklerdir. Bilim kurgu çoğu zaman geleceği tamamıyla kabul eder. Bu gelecek yarın kadar yakın bir gelecek de olabilir; uzun yıllar sonrası da olabilir. Ancak her biçimde insanlığın gayretinin sürdüğü gelecekte herhangi bir günü yansıtmaktadır. Bilim kurgu esasen insan ırkının geleceğini ve bu açıdan bakılırsa insanlığın ütopyaya dair ümitlerini veya distopyaya dair korkularını yansıtmaktadır. Yaşadığımız çağın olumlu ya da olumsuz olarak kabul edilen tüm gelişmeleri genellikle mükemmel şekilde yorumlayarak sunar (Zepke, 2012: 92).

Bilim kurgu yoluyla insanlık, sanatı kullanarak hayata daha güçlü dahil olur. Çağımızda gerçekleşemeyecek hayaller ve düşüncelerin hayata geçirilmesi, gerçek yaşamın sunduğu olanakların yeterli gelmemesi durumunda bile bir yansıtma sürecine giren bilim kurgu, bu hayalleri ve düşünceleri gerçekleştirir. Bilim kurgu, insanlığın geliştireceğinden oldukça emin olduğumuz ileri teknolojileri, insan varlığının tüm imkanlarını, evreni, yapay zekayı, Dünya'nın sonunu, Stephen Hawking'in ölmeden önceki sözlerinde olduğu gibi yeni bir gezegen umudunu ve pek çok görülmemiş fenomeni öne çıkarmaktadır (Önder, 2017: 3).

Frederic Jameson'un İlerlemeye Karşı Ütopya, ya da Geleceği Hayal Edebilir Miyiz? (1982) isimli eseri bilim kurgunun işlevini tartışmak adına önemlidir. Jameson'un çağdaş çok uluslu kapitalizme yönelik süregelen eleştirisi ve ütöpic hayal gücünün olasılıklarına uzun süredir devam eden ilgisi bağlamında kitap bir düşünme egzersizi sunar. Jameson (1982: 148) bir anlatı kipi olarak bilim kurgunun, doğası gereği çelişkili olduğunu, sınırsız bir geleceğe doğru uzandığını, ancak yine de bu sınırın işareti olarak işlev gören bir tür romansal çözüme ulaşmakla sınırlı olduğunu ya da düşüncenin ötesine geçemeyeceği bir sınırın varlığını savunur. Jameson, "bir tür olarak bilim kurgunun öngörülü doğasına ilişkin sağduyulu konum, bugün bizim temsili olarak adlandırdığımız şeydir" (Jameson 1982: 150), çağdaş bilim kurgu eserinin aslında, "kendi şimdimizele

ilgili deneyimimizi yabancılaştırmak ve yeniden yapılandırmak” (Jameson 1982: 151) olduğunu; bilim kurgunun “çoklu sahte geleceği”nin, herhangi bir “gerçek” geleceği tasavvur etmeye çalışmaktan öte, “kendi şimdimizi henüz gelecek bir şeyin belirli geçmişine dönüştürmenin oldukça farklı bir işlevine hizmet ettiğini iddia eder (Jameson 1982: 152). Sonuç olarak, Jameson’a göre bilim kurgu, herhangi bir gelecek beklentisinden farklı olarak, mevcut hayal gücümüzün sınırlarının bir işareti olarak daha doğru bir şekilde işlev görür. Jameson’a göre bu, ütopyik hayal gücünün çağdaş başarısızlığını gösterir; bir tür olarak bilim kurgu “kendi mutlak sınırlarımızın bir tefekkürüne dönüşür” (Jameson, 1982: 153). Bununla birlikte Veronica Hollinger (1999: 243), Sobchack ve Jameson’u analiz ederken Jameson’un postmodernizm üzerine çok etkili yazılarında “postfütürizm”in bilim kurgunun filmsel görüntülerinin uzamsallığının kuramsallaştırıldığı şekliyle çağdaş Batı bilincinin uzamsallığından etkilendiğini belirtir. Başka bir deyişle bilim kurgu türü, Batı’nın bilinciyle şekillenmiştir denilebilir.

Bilim kurgunun hayali ve fütürist niteliklerini vurgulayan ve gerçekliği çıkarımlar yaparak yeniden değerlendiren kavramlar Christopher Evans tarafından 1988 yılında tanımlanmıştır. Bu nitelikleri zamanda yolculuk, başka gezegenlerde yaşamak, uzaylı varlıklarla temas kurmak gibi başlıklar altında toplamak mümkündür. Bilim kurgunun başlangıç noktası, yaratıcısının olayları olağanın dışında yorumlayarak sunmasıdır (Evans 1988: 9).

Baudou ise bilim kurgu türünün ana temalarını şöyle sıralamaktadır (akt. Boz, 2022: 111-112):

<i>Uzay</i>	<i>Zaman</i>	<i>Kıyamet sonrası insan toplulukları</i>	<i>Makineler</i>	<i>Farklı dünyalar ve farklı boyutlar</i>	<i>Evrimselmiş insan</i>
<i>Uzay seyahati</i>	<i>Geleceğe seyahat</i>		<i>Robotlar</i>	<i>Dördüncü boyut ve başka boyutlar</i>	<i>Mutant insan</i>
<i>Uzayda koloni kurma</i>	<i>Geçmişe seyahat</i>		<i>Yapay beyin ve yapay zekâ teknolojileri</i>	<i>Paralel evrenler</i>	<i>Klonlanmış insan</i>
<i>Dünyaya dönüştürme</i>	<i>Farklı Zaman Akışları</i>			<i>Mikroskobik evrenler</i>	<i>İnsan-makine canlılar</i>
<i>Kozmik okyanuslar ve mitolojileri</i>	<i>Alternatif tarih</i>				
<i>Uzaylı varlıklar</i>	<i>Ölümsüzlük</i>				
<i>Uzaylı medeniyetler</i>	<i>Dünyanın Sonu</i>				
<i>Uzaylı varlıkların işgali</i>					

Bilim kurgu edebiyatının başlangıcı sayılan Jules Verne'nin "De la Terre à la Lune" (Onaran, 1994: 19) adlı eseri Melies tarafından yine bilim kurgu edebiyatının öncülerinden sayılan H.G Wells'in "First Man in the Moon" (Alkon, 2002: 42) adlı eseriyle birlikte "Le Voyage Dans la Lune" olarak çekilmiş ve bilim kurgu sinemasının başlangıcı olmuştur (Hayward, 2006: 336).

Sinema tarihinde edebiyat uyarlamalarını incelediğimizde, George Orwell'in 1984'ü, Philip K. Dick'in Minority Report'u gibi bilim kurgu edebiyatından sinemaya geçmiş senaryolar vardır. Ama sırf uyarlamalardan dolayı değil; daha çok türün felsefi ve sosyolojik altyapısını anlamak için bilim kurgu edebiyatını ve tarihini incelemek faydalı olacaktır.



## BİLİM KURGU EDEBİYATI

Western gibi, bilim kurgu da filminden önce edebiyatta var olmuş bir türdür. Ama bilim kurgu edebiyatındaki çeşitlilik Western'den fazladır, bu yüzden içinde her zaman aynı düzenlenmelere ve proplara rastlanmayabilir. Uzay gemileri, lazer tabancalar, çılgın bilim insanları, canavar uzaylılar bilim kurgunun belirli bir tipinde olsalar da genellenemezler (Lyden, 2003: 202).

Her dönem için bilim seviyesiyle ve toplumların yaşadığı olaylarla ilintili olarak bilim kurgu anlayışını yeniden düşünmek yararlı olabilir. Örneğin yeni kıtaların keşfedildiği, donanmaların önem kazandığı, “uygarlığın” sorgulandığı bir dönemde Defoe'nin “Robinson Crusoe”yi yazması şaşırtıcı değildir. Bugünden baktığımızda ilk bakışta bilim kurgu olduğunu düşünmeyeceğimiz bu eser, kimi araştırmacılara göre bilim kurgu edebiyatının içerisinde (Alkon, 2002).

Sanayi Devrimi'nden sonra sürekli gelişen teknoloji, bu teknolojik geleceğin belirsiz ve sınırsız imkanları, insanlığın kaderini belirleyecek gibi bir görünüm sunmuştur. Burjuvazi bir sınıf olarak makinelerin teknolojisinin metafiziği içinde, son derece sömürücü bir biçimde davranıp acımasız işlevlerini saklamaya çabalamıştır. Bunu izleyen süreçte, teknolojinin hem geleceğe yönelik perspektif ve umutların hem de teknolojik metafiziğini estetik bir dile çeviren ve bu çabasını kitlelere yayabilen bir edebiyat şeklinin ortaya atılması yalnızca mümkün değil aynı zamanda kaçınılmaz da olmuştur (Roloff ve Seeblen, 1995: 36)

Öte yandan bilim kurguyu, bilim ve tekniğin ilerlemesi sayesinde/ilerlemesine karşı olarak gelişmiş bir tür olarak ele alırsak türün doğuşunu önceden belirtildiği gibi 19. Yüzyıl sonlarında aramak, kapsamı daraltmaya yardımcı olabilir.

Daha kesin olarak bilim kurgunun asıl atası, bilim ve tekniğin henüz gerçekleştiremediği bir dünyayı, gerçeküstü imgelere ve ucuzlatılmış fantastiğe kaçmayan bir anlatımla önceden haber veren tarzıdır. Jules Verne'nin Aya Seyahat (“De la Terre à la Lune”, 1865) ve H. G. Wells'in Zaman Makinesi (“Time Machine”, 1895) ile yaptıkları budur.<sup>7</sup>

Bilim kurgu edebiyatının ilk döneminden itibaren (İngiltere'deki bakış açısını kapsam dahilinde tutmazsak) birbiriyle karşıt iki klinik yaklaşımın, Fransız teknofili<sup>8</sup> (Alkon, 2002: 56) ile Amerikan teknofobisinin<sup>9</sup> (Alkon, 2002: 101)

<sup>7</sup> Öte yandan türün başlangıcını Mary Shelley'nin 1818 tarihli ve ünlü eseri Frankeştayn (“Frankenstein or The Modern Prometheus”) kabul eden araştırmacılar mevcuttur.

<sup>8</sup> Teknoloji seviciliği

<sup>9</sup> Teknoloji korkusu

hakim olduğunu görebiliriz. Bilim kurgu sinemasındaki ilk dönem iyimser havanın, katastrofik bir şekilde bürünmesiyle sinemanın Fransız öncülerinden, Amerikan sinemacıların eline geçmesiyle ilişkili midir?” sorusu bu çalışmayı aşabilecek daha kapsamlı bir çalışmada incelenebilir.

Elbette sinemacıların bakış açısını genel konjonktürden bağımsız düşünemeyeceğimizden, eğilimi salt edebiyattaki “Fransız nikbinliği” ya da “Amerikan kötümserliği”nin sinemaya tezahürü bağlamında değerlendiremeyiz.

Öte yandan Amerika’da McCarthy dönemiyle başlayan, belki de dünyanın varoluşundan beri her yerde her zaman özgürlük alanı pek de geniş olamayan politik eleştiri de bilim kurgu üstünden mümkün olmuştur.

“Tür olarak ütöpik (mükemmeliyetçi) ya da distopik (katastrofik) gelecek projeksiyonuyla, bizim umutlarımız ve korkularımız ya da her ikisinin bileşimiyle ilgilenen” (Lyden, 2003: 203) bilim kurgu sinemasını incelemek için filmleri ve üretildikleri dönemdeki “zamanın tını”<sup>10</sup>ni kavramak gerekebilir. Bu kavrama çabası için bilim kurgu sinemasının tarihini ve belirli sosyo-politik olaylarla ilişkisi sonucunda gerek tema gerekse anlatım dilinde bir değişim olup olmadığının tartışılması aydınlatıcı olabilir.

## BİLİM KURGU FİLMİ

“Bilimin günümüzdeki verilerine dayanarak insanların ileriki yıllarda gerçekleştirebileceklerini, bu gelişmelerin, insan toplulukları üzerinde yol açabileceği etkileri düşlemek, kestirmek, önceden bilmek yoluyla çevrilen film”ler (Özon, 2000: 112) olarak tanımlanabilecek bilim kurgu filmleri gelecekte ya da şimdide, hatta kimi zaman geçmişte kurgulanabilir (Lyden, 2003: 202). Sinema ve bilim kurgu, birbirleriyle karşılaşmak için yaratılmıştır. Hareket halinde imge ve özel efekt imkânları, edebiyat eserlerinin daha önce oluşturduğu, insanın ve bilimin geleceği üzerine en fantastik varsayımlara ancak yeni bir boyut kazandırabilirdi.

Bilim kurgu sineması, toplumsal olayları ve hakikatleri, diğer sinema türlerinden çok daha fazla yansıtan bir türdür. Aynı zamanda eksiksiz bir sinema dünyası yaratabilen, bu farklı dünyayı yaratırken de gerçek dünyanın sınırlarından kolaylıkla sıyrılabilen tek film türüdür. Bilim kurgu filmlerinde aktarılan olaylar ve durumlar sıradan şeyler değildir. Çok sıradan ve bilindik konular işleyen

10 “İdeoloji” kelimesi hakkındaki kavramsal tartışmalar nedeniyle, dönemsel eğilimler ve düşünme biçimine göndermede bulunan Türkçe’ye “zamanın tını” olarak çevrilen “zeitgeist” kavramı tercih edilmiştir (Cevzici, 2009: 834) ama bazı filmler için bu eğilimler Marxist literatürde “negatif bilince” göndermede bulunan “ideoloji” kelimesiyle de okunabilir.

bir bilim kurgu filmi dahi, kişinin evren ve yaşam ile hesaplaşmasını, dünyayı anlayıp özümseme çabasını ve hatta dünyanın dışına sürülme macerasını barındırır. Bilim kurgu filmlerinin, ideolojik eleştiriler yapabilmek için en uygun türlerden biri olduğunu söylemek mümkündür. Diğer film türleri incelendiğinde ancak çok dikkatli izleyerek anlayabildiğiniz şey, bilim kurgu filminde daha açık şekilde fark edilebilir. Aslında bütün sinema filmlerinde bunu görebiliriz; çünkü her film, özü gereği politik bir mesaj taşımaktadır. Fakat bu nitelik, bilim kurgu filmlerinin yalnızca bir yanını göstermektedir (Roloff ve Seeblen, 1995: 8).

Bilim kurgu filmleri genel olarak “uzay, uzayda gezi ve yaşam, öbür gezegenler, bu gezegenlerdeki yaşam, bu gezegenlerin insanları ya da yaratıkları, zaman içinde gezi; bilimin gerçekleştirebileceklerinin” (Özon, 2000: 112) bireyler ve toplumlar üstündeki etkilerini konu alır.

Fantezi ve Sinema adlı eserinde James Donald bilim kurgu türünün şunları içerdiğini öne sürmektedir: “sadece bariz ikonografik ve anlatsal gelenekleri değil... aynı zamanda endüstri, metin ve özne arasında dolaşan yönelimler, beklentiler ve gelenekler sistemlerini” de barındırır. Bir türü diğerinden ayıran şey, belirli biçimsel öğelerden çok bu tür öğelerin -bir dizi türde ortak olabilen- belirli anlatı yapıları ve hitap tarzları üretecek şekilde bir araya getirilme biçimidir (Donald, 1989: 10). Bu sebeple tür teorisi, saf bir tasvir, dahil etme ve dışlama aracı olmaktan ziyade koordinasyon ve konum için daha faydalıdır. Onlarca yıldır tür araştırmalarının peşinde koşmak, bir türün ‘en saf’ örneğini aramak anlamına gelmektedir. John Caughie de benzer bir yol izleyerek ve tekrarlamaya olduğu kadar jenerik farklılıklara ve özellikle de basitçe yazarlığın sihirli failliğine atfedilemeyecek olan jenerik farklılığa duyarlı olmamız gerektiğini öne sürer (Caughie 1991: 127). Bunu yaparken, türlerin belirli amaçlar için kullanıldığını, belirli sorunları ele aldığını, belirli zevkler sağladığını, belirli türde içgörüler ve deneyimler ürettiğini görebiliriz (Gripsrud, 1995: 20).

Bilim kurgu türü çoğu zaman diğer popüler türlerle ortak özellikler taşır, hatta Outland (1981) ve onun yankılarını bulduğumuz gibi, oldukça açık bir şekilde bu türlerin geniş bir yelpazesinden ödünç alır (Telotte, 2001: 6). Westernlerden, savaş filmlerinden, Japon samuray destanlarından ve dizilerden özellikler taşıdığını söylemek mümkündür. Bir film türüne ilişkin her çalışmanın ister açık ister örtük olsun, benzer şekilde sorunlu meselelerden başladığını ileri sürmek mümkündür: neyi dahil edip neyi dışarıda tutacağımızla ve bu belirlemeleri hangi temelde

yapmaya başlayabileceğimizle ilgili endişeler. Bir kültür, bilimsel ilerlemeler ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak çok fazla değişim geçiriyorsa ve daha fazlasını geçirmeyi bekliyorsa, bu değişikliklerle ilgili hikayelerin insanların değişimle ilgili duygularını (iyimser veya başka türlü) ifade etmenin bir yolu olarak popüler hale gelmesi şaşırtıcı değildir (Telotte, 2001: 7). Bilim kurgu, büyük ölçüde alternatif olasılıklar hakkında rasyonel bir şekilde yazmaya dayanır. Genellikle bilinen gerçekliğe aykırıdır, ancak aynı zamanda çeşitli kurgusal unsurlara olası bilimsel açıklamalar tarafından sağlanan inançsızlığın önemli ölçüde askıya alınmasına da dayanır. Bilim kurgunun tanımına gelince, onun doğru bir tanımını bulmak pek kolay değildir. Birden fazla olduğu söylenebilir. Çok çeşitli temalar ve alt türler içerir. Bunların hepsinin ortak yönleri vardır, ancak varyantları da vardır. Bilim kurgu nasıl tanımlanırsa tanımlansın, kolonyal anlatıda temellenmektedir (Grewell, 2001: 27). Geç modern çağda kimlik, vücutta nesneleşmiş durumdadır. Kimliğin öznenin dürtüleri ve isteklerine göre yapılanması, vücudun yapılanması ile bağlantılıdır ve aynı zamanda birbirine benzeyen bir süreçtir. Bilim kurgu filmleri, siber mekanda vücutsuz olma ya da kusursuz vücuda sahip olma gibi temaları sıklıkla ele almaktadır (Akşit ve Favaro, 2021: 91).

Bilim kurgu filmleri çok nadir olarak olumlu ütopya tasarımlar yaratma ve içinde yaşamak isteyebileceğimiz bir dünya oluşturma düşüncesinde olur. Bilim kurgu filmlerinin pek çoğu, geleceğin insanlara getirebileceği tehlike ihtimallerini ve bu tehlikelerle ilgili korkuları anlatırlar. Aynı zamanda içinde bulunduğumuz çağda veya günlerde genel olarak tüm insanları endişelendiren tehlike ihtimallerini barındırırlar. Buna bağlı olarak da Susan Sonntag'ın "felaketler fantezisi" ismini verdiği kavramın, yani korkuya karşı savunma geliştirmenin kendine özgü bir şeklinin, bilim kurgu filmlerinin tarihinde en başından şu an yaşadığımız güne kadar uzanmış olması da gayet olası bir durumdur (Roloff ve Seebler, 1995: 9).

Bilim kurgu, değerlendirilmek üzere yeni kavramlar sunar. Örneğin; uzaylı yaşam formları, zaman yolculuğu, warp sürücüler bunlardan birkaçıdır. Görsel bilim kurgu, bu kavramların görüntülerini ikna edici bir şekilde ortaya koymalıdır ve bir düzeyde bilim kurgu anlatıları, sinemanın muazzam teknikleriyle ve genellikle daha az doyum veren, yavan bilimsel deneylerin gerçekleriyle rekabet etmelidir. Bilim kurgu kabul edebilir ve dolayısıyla makul olarak inanabilir veya olay örgüsünün gidişatını mümkün kılan kültürel bağlamın yanı sıra

bilimi de reddedebilir. Greg Grewell “bir bilim kurgu metni belirli bir sosyotarihsel bağlam olmaksızın anlamsızdır: Anlamlandırma koşullarını sağlayan bir bağlamın dışında hiçbir metin okunamaz bile. Sadece bir metnin bir bağlama eklenmesi onu anlaşılır kılar” diyerek bilim kurgu türünün içinde bulunduğu çağın yapısal özelliklerinden etkilendiğini vurgular (Grewell, 2001: 27)

Yaşadığımız çağ söz konusu olduğunda bilim kurgunun bir alt türü olan “siberpunk”tan söz etmek gerekmektedir. 1980’li senelerden itibaren teknolojik gelişmeleri pozitif olarak değerlendirmeyen aksine tehlikeli olabileceğini aktarmak isteyen siberpunk türü ütopya anlatılarına tepki olarak ortaya çıkmıştır. Yapay zeka, yapay hatıralar, bilinç barındıran teknolojik varlıklar, sanal evrenler, endişe uyandıran gelişmiş teknolojiye sahip bir gelecek siberpunk türünün temel öğelerinden birkaçıdır (Akşit ve Favaro, 2021: 87).

Siberpunk alt türü, biyoteknolojinin değer kazandığı ve donanım yerine yazılımın başı çektiği günümüzde “post-siberpunk” türünü doğurmuştur. Post-siberpunk türü filmlerde genetik mühendisliğinin hem toplumu denetim altında tutmanın anahtarı olduğu hem de insanı özgür kılacak şekilde bedeni değiştirecek teknolojileri barındırdığı vurgulanır. Teknolojinin rahatlıkla gündelik hayata yerleşmesi, disiplin ve denetimin toplumu kontrol altına aldığı bir kurgu yaratılması bu tür bilim kurgu filmlerinde sıklıkla yer alan bir unsurdur. Siberpunk ve post-siberpunk filmler içinde buldukları toplumu ve dolayısıyla o toplumun gelecek hakkında kaygı ve korkularını yansıtmaktadırlar (Akşit ve Favaro, 2021: 89).

Aydınlanma Dönemi’nden sonra, insanlık akıl ve aklın yarattıklarına duyduğu inançla gelişerek süregelmiştir. İnsan üretimi olan teknolojinin de böylece bilim kurgu türünün en önemli öğesi olması kaçınılmaz olmuştur. Fakat hem edebi metinlerde hem de beyaz perdede bilim kurgunun teknolojiyi kullanım şekli iki farklı şekilde yansıtılmıştır. Teknoloji; insanlık içinde umutları canlandıran yeniliklerle sunulduğu gibi kimileri teknolojiyi korku ve gerilim hikayelerinin temel öğesi olarak sunmuştur. Teknolojinin pozitif bir etkisi olduğunun vurgulanması, Sanayi Devrimi sonrası daha kaotik bir duruma gelen günlük yaşam pratikleri etkili olmuştur. Zira pozitif bakış açısıyla yaşam mücadelesinin ve endişesinin çaresi olarak teknoloji gösterilmektedir. Bilim kurgu, bu endişeleri avutmak için teknolojiyi kullanmaktadır. Teknoloji, bilim kurgu türünde hem endişe gideren hem de umut veren bir şekilde kullanılmamıştır. Çoğu zaman korku ve endişe kaynağı olarak izleyiciye

sunulmuştur. Bu ikili etkiyi uyandıran etken ise insanlığın tarihinde önemli bir yeri olan Dünya Savaşları'dır. Sanayi Devrimi ile yaşamımıza giren teknoloji ile hayatın kolaylaşacağını zannederken Dünya Savaşları'nı tetikleyici rolü ile teknoloji hayal kırıklığı da yaratmıştır. Böylece teknoloji, insanlar için bir korku kaynağı olmuştur (Yılmaz ve Turan, 2018: 285).

Konu, diğer film türleri gibi bilim kurgu türünü belirlemede esas kabul edilse de filmlerin fantastik sinema ya da korku sinemasıyla içeriksel bağlamda paralellikleri bir kavram kargaşasına neden olabilir. Bu noktada doğaüstü gücün temeli sorgulanabilir.

Bir film, özgür kalmış bir canavarı anlatıyorsa ve eğer bu canavar başka bir gezegenden gelmişse bilim kurgu, canavar doğaüstüye korku mudur? Benzer şekilde, fantastik film ile bilim kurgu arasındaki tek farklılık, doğaüstü gücün "sihir"den veya "teknoloji"den kaynaklanması mıdır? Eğer öyleyse türler arasındaki ayrım zayıf sayılacaktır; zira (bilim kurgu yazarı Larry Niven'in de ifade ettiği gibi) had safhada gelişmiş teknoloji bilgisine sahip olmayan biri tarafından sihir gibi algılanabilirken, örneğin telekinezi ya da telepati –anlatıya bağlı olarak- sihirle ya da teknik/bilimsel olarak açıklanabilir (Lyden, 2003: 202).

Ama böyle bir sorgulamada hem eserin yapıldığı döneme hem dönemin teknoloji seviyesine hem de eserin izleyicisinin bireysel entelektüel altyapısına bağlı olarak farklı cevaplar elde edilebilir.<sup>11</sup>Bir başka bakış açısı da protagonistin antagonistle mücadelesinden hareketle filmin türünün belirlenebileceğidir. Bir filmin korku türü değil de bilim kurgu olarak tanınmasını sağlayan mesaj, toplumun canavarların varlığını (onları yok etme çabasından yola çıkarak) devam ettirmesine izin vermesi ve canavarlarla mücadele eden kişinin merhametsiz toplumdan hiç yardım almadan cesurca savaşa atılması olarak görülebilir (Lyden, 2003: 204).

Bu bakış açısı korku sinemasıyla bilim kurgu sinemasını ayırmakta bize görece yardımcı olsa da bir antagonistin olmadığı -örneğin Aya Seyahat (yön. Melies, 1903) gibi- filmlerde işlevsiz kalacaktır. Öte yandan bu türün filmlerini bilim temelinde üretilmiş filmler olarak düşünmek de filmlerin yönetmenlerinin sanatçı olmalarından dolayı bizi bu çalışmada ilerletmeyecektir.

<sup>11</sup> 1966 Yılında TV dizisi olarak başlayan ve 1979 Yılında sinemaya uyarlanan Star Trek-Uzay Yolu'nda cep telefonun kendisi bir bilim kurgu kodu iken; 1999'da yapılan Matrix adlı filmde cep telefonu kullanıldığında, cep telefonu gündelik hayatımızın bir parçası olmuştur. Filmde, cep telefonuyla gerçek dünya ile simülasyon arası konuşma, bir bilim kurgu kodu olmuştur.

En temel ayırım, bu noktada Sobchack'ın tanımı üzerinden yapılabilir. Türleri epistemolojik kaygılara bağlı tematik ilişkileri ve anlatı dürtüleri bakımından birbirinden ayırırsak, korku türünün “doğal yasa” ile uyumlu olmadığını ve aynı zamanda onu tanımladığını, bilim kurgu filmlerinin doğal yasayı aştığını ve fantastik filmlerin onu askıda tuttuğunu söyleyebiliriz. Üç türün en gerçekçisi ve ampirik temelli olan bilim kurgu, ampirik bilgiyle bireysel arzunun uyumunu imkanlı görür. Buna ulaşmanın her zaman kısmen mümkün olduğunu, teknolojinin gelişimine ve bireysel arzunun rasyonelliğine bağımlı olduğunu kabul eder. Üçlünün en teknolojik odaklı olanı bilim kurgudur ve geri dönülmez bir biçimde makinedeki hayaletle ve insandaki makineyle ilgilenir. Bu üç tür seyirci ile kurdukları ilişki biçimleriyle de birbirlerinden ayrılır. Her biri çoğunlukla farklı bir izleyici türüne ve izleyicilerden her birinin farklı bir yanına seslenir. Bilim kurgu ise izleyiciyi kavramsal ve görsel olarak kendine bağlama -yani düşündürüp merak uyandırma- eğilimindedir (Sobchack, 2008: 365- 366).

Bu bağlamda gerek sanatın yapısı gereği nesnel olmamasından, gerekse eleştirinin ve alımlamanın nesnel olmamasından dolayı mutlak bir bilim kurgu türü tanımına ulaşmak mümkün olmasa da Glassy'nin (2009) “onun ne olduğunu bilmezsiniz ama onu görünce tanırız” sözüne atıfla, kendi dönemleri içerisinde ya da günümüzde bilim kurgu türüne dahil olmuş/edilmiş örnek filmler ve bu filmlerin dönemleri üstünden sinema toplum ilişkisi tartışılacaktır.

Böyle bir tartışmaya geçmeden önce, bilim kurgu sinemasının tarihçesine kısaca bir göz atmak tartışma sürecini besleyebilir.

### **BİLİM KURGU SİNEMASININ TARİHİ**

Bilim kurgu sinemasında Melies'in önemini vurgulamak, onun türün tek öncüsü olduğu anlamına gelmez ama yine de *Le Voyage Dans La Lune* (1902) ile birlikte *Le Voyage A Travers L'impossible* (1904) ve *L'éclipse Du Soleil En Pleine Lune* (1907) da bilim kurgu tarihini incelerken üstünde durulması gereken filmlerdir, zira bilim kurgu türünde cinsel sembollerin çözümlenmesi açısından fikir verici olabilir (Cornea, 2009: 14). *L'éclipse Du Soleil En Pleine Lune* filminde bilim adamlarının teleskopla gökyüzüne baktığı sahne onların gözünden (3'-4'33" arasındaki plan) maskülen güneş ile feminen ay arasındaki homoseksüel ilişkiyi çağrıştırabilir. Bu belki de sanatın ya da bilimin kamera ya da teleskop kullanarak başkalarının hayatını “röntgenlediği”ne dair bir gönderme ve bir sanat eleştirisi olarak da okunabilir.





**L'éclipse Du Soleil En Pleine Lune filmi**

Elbette ki bilimin ve tekniğin ivme kazandığı bir dönemde, Melies'in çağdaşı sinemacılar Avrupa ve Amerika'da bilim kurgu türünün öncülü sayılabilecek filmler üretmişlerdir. Bu filmler arasında Darwin'in Türlerin Kökeni adlı kitabından etkilenerek yapılmış biyolojik bilimler ya da evrim konulu filmler bulunmaktadır. Bu filmlerden bize ulaşanlar arasında Gaumont'un çılgın bir bilim insanının insanları maymuna çevirdiği *The Doctor's Experiment or Reversing Darwin's Theory* (1908) ya da daha sonraki dönemde Robert Louis Stevenson'ın *The Strange Case of Dr. Jekyll and Miss Hyde*'dan etkilenerek yapılmış İngiliz yapımı *The Duality of Man* (Yön. bilinmiyor<sup>12</sup>, 1910) ve Danimarka yapımı *Den Skaebnesvangre* (Yön. August Blom<sup>13</sup>, 1910) sayılabilir. Mary Shelley'nin *Frankenstein* (1818) adlı romanından ilk uyarılma da 1910 tarihlidir<sup>14</sup>. Bu dönemde incelediğimiz filmler üstünden, Melies'in filmlerini istisna tutarsak, türün korku türüne yaklaştığını söylemek hatalı olmayacaktır (Cornea, 2009: 15). İlerleyen dönemde, özellikle İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra bu yaklaşmanın zaman zaman arttığını gözlemleyebiliriz.

Birinci Dünya Savaşı üretim olarak bilim kurgu filmlerinin sayısında dramatik bir düşüşe neden olmuştur. Öte yandan iki savaş arası dönemde kıta Avrupası'nda üretilen üç önemli bilim kurgu filmi dönemleriyle ilişkileri bakımından da ilgi alanımız içine girmektedir. İlk Sovyet bilim kurgu filmi olan *Aelita* (Yön. Yacov Protazanov, 1924), Alman yapımı *Metropolis* (Yön. Fritz Lang, 1927) ve İngiliz yapımı *Things to Come* (Yön. William Cameron Menzies, 1936) gerek detaylı ve fütüristik şehir tasarımlarından, gerekse anlatı ölçekleri ve ideallerinden dolayı epik film olarak yorumlanabilirler (Cornea, 2009: 16).

12 Yönetmeni bilinmeyen filmin yapım şirketi Wrench Films'dir. <http://www.imdb.com/company/co0018542/> erişim tarihi 08/10/2009

13 <http://www.imdb.com/title/tt0126876/> erişim tarihi 08/10/2009

14 *Frankenstein* 1910 yılında J. Searle Dawley yönetiminde çekildikten 21 yıl sonra, 1931 yılında James Whale yönetiminde bir kez daha çekilmiştir.



H.G. Wells'in 1933 tarihli *The Shape of Things to Come* adlı romanından uyarlanan *Things to Come* (Landon, 2002: 40) adlı filmde İngiltere bir refah toplumuyken 1940'ta çıkan bir dünya savaşı sonrasında olanlar ve sonrasında gelen bir "yabancı"nın anlattığı bir barış kuruluşu ve bilimsel ilerlemenin tekrar insanlığı yıkıma götüreceğine inanan insanlar vardır. Sanatçının öngörüsü, Birinci Dünya Savaşı'ndan kalan korkunun etkisiyle ya da tesadüf eseri ama gerçekten de 1940'a 3 ay kala-1 Eylül 1939'da İkinci Dünya Savaşı başlar ve savaşın arkasından barışı yeniden tesis etmek ve sürekli kılmak için 1950 yılında -1 Ekim 1993'te Avrupa Birliği'ne dönüşecek- Avrupa Kömür Çelik Topluluğu (ECSC) kurulur.

Öte yandan diğer iki filmde konjonktürün etkisi daha belirgindir. *Aelita*'da Komünist Parti'nin 1921'de Yeni Ekonomi Politikası'yla sosyalist ideallerden uzaklaşması, *Metroplis*'te 1919-1933 arasında Weimar döneminin ekonomik ve politik belirsizliğinin etkileri hissedilebilir (Cornea, 2009: 16-18), öyle ki bu kaotik ortam 1933'te Hitler'i iktidara taşıyacaktır.

Bilim kurgu filmlerinin 1950'li yılların ilk çeyreğinde Amerika ve İngiltere'de ulaştığı büyük atılımın II. Dünya Savaşı'nın etkileriyle birlikte anılması oldukça doğrudur. Tüm dünyanın, aynı H.G. Wells'in on sene önce tasarladığı gibi, iki büyük bloğa ayrıldığı bu dönemde belki de en korkutucu, en gerçek sonucunun nükleer bomba olduğu bir teknoloji, bu savaş süreci içinde yaratılmıştır. Yaşadıkları dünyanın sonunu getirebilecek bir teknoloji oluşturdukları gerçeği, insanların karşılaştığı acımasız bir sonuç olarak karşılarında belirmiştir. Bu his ve düşüncelere bilim kurgu iki yönlü bir tepki vermiştir: bir tarafta insan uzayın en diplerine kadar ulaşmış ve bu gezegenlerde istasyonlar oluşturarak dünya dışında "sınırlarını" güvenliğe taşımış, fakat diğer taraftan iletişim sağlamanın tamamen imkansız olduğu uzaylı yaratıkların yüksek teknoloji içeren silahlarıyla dünyayı kuşatmaları çok sık yinelenen konular olarak ortaya çıkmıştır. Bu iki temel konu çevresinde anlatım da bir zamanlar olduğunun tersine fantastik kalıpları bir yana bırakmaya başlamış; yansıtılan olayların görece akla ve bilime uygun bir açıklaması olan anlatımlar daha çok üretilmeye başlanmıştır. Bu yıllardaki uzaylı istilasları filmleri ve uzaya gidiş öykülerindeki gerçeklik, dönemin doğasıyla direkt olarak ilişkili olmuştur. Filmlerin barındırdığı bilim kurgu özelliğini yaratan olay gerçeklikten, gerçek dünyadan, alışık olduğumuz temel fizik yasalarından bağımsız olarak yer alır. Bu olaylar; Ay'a seyahat, UFO'ların saldırısı, uzaylı

yaratıkların ya da canlıların Dünya'ya gelmesi olarak özetlenebilir (Roloff ve Seebler, 1995: 209).

Bilim kurgu sinemasının Amerika'daki gelişimini incelediğimizde, özellikle 1920'lerin sonuyla 1950'lere kadar olan dönemde, 'ergenleri' hedefleyen çizgi-roman uyarlamalarını ve yetişkin izleyicisi olan ve genelde korku filmlerinin alt türü sayılabilecek filmlere rastlarız (Cornea, 2009: 22-23). Bu filmlerdeki dünyaya saldıracak olası düşmanları yenen ve dünyada barışı egemen kılan Amerika fikri aslında belki de 1918'de Wilson İlkeleri olarak açıklanan ardından Truman doktrini olarak 1947'de Amerika'nın dış politikasında aktifleşmesiyle yeniden gündeme gelen ideolojiyle paralel düşünülmelidir. Wilson İlkeleri ile öğüt verici ve politika belirleyici olan Birleşik Devletler, Truman doktrini ile politika yürütücü bir noktaya taşınmıştır.

İkinci Dünya Savaşı bittikten sonra dünya tam olarak yaralarını saramadan bu kez soğuk savaş başlamış ve bilim kurguya konu sağlamaya devam etmiştir. Bu dönemde bir tehdidin varlığı, ne olduğu belirsiz, paranoyakça bir korkunun sancısı özellikle Amerika'nın dört bir yanında görmek son derece olasıdır. Bu paranoya o kadar belirsiz ve gerçeklikten uzak bir korku barındırmaktaydı ki çok kısa zamanda toplumsal bir histeriye ve bir nevi nevroza sebep olmuştur. Farklı bir açıdan bakılacak olursa "kızıl tehlike" halihazırda var olan ve tekrar belirmiş bir hastalığın ismi haline gelmiştir. Bir insanın komünist casusu olan yakın komşusundan korkması olasıdır. Bu da ihbarcılığın, ispiyonculuğun ve çamur atma alışkanlığının artmasına sebep olmuştur. Bu dönemdeki bilim kurgu filmlerinin birçoğu, soğuk savaşın etkisiyle yayılan "içe dönük sosyo-psikolojik baskıyı, sınır yasaları baz alınarak sürdürülen, dışa dönük (uzaya taşınmış) bir savaşa yansıtma misyonuyla" donatılmıştır (Roloff ve Seebler, 1995: 210).

1947 senesinde UFO korkusu ilk kez Amerika'yı etkisi altına aldığında bahsedilen tehlike yalnızca uzaydan gelen varlıkları içermiyordu. Rusya'nın sahip olduğu gizli silahlar ve casus sistemleri de UFO söylentilerine dahil olmaktadır. Daha sonra ise Avrupa'da görüldükleri iddia edilen ilk "Uçan Dairelerin", aslında, insanlardan bir şekilde saklanamadığı için var oldukları kanıtlanan Amerikan süper silah sistemleri olduğu düşüncesi oldukça inanılan bir söylenti olarak yayılıyordu. Tam olarak bu korku ve endişeler bir süre sonra bilim kurgu sinemasında başrol almaya başladılar ve türün içeriğine sızdılar. Tehlike her türlü olasılıkta havadan gelecekti ve Amerikan bilim-kurgu filmleri de bu durumu fark ederek buna göre filmler üretmeye başladılar. Aynı tarihlerde

meydana gelen Kore Savaşı'nın da etkisiyle uzayın fethedilmesi teması sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Birbirine benzeyen bu temayı kullanan filmlere örnek olarak Irving Pichel'in yönettiği *Destination Moon* (1950) filmi gösterilebilir. Ay'a gitmeye niyetlenen bir generalin ilk denemesi bir sabotaj düzenlenerek durdurulur. İkinci denemesi ise başarılı olur ve Ay'a ulaşır. Amerika'nın Ay'ı fethetmesi yalnızca teknolojilerinin mükemmelliğini kanıtlanmanın bir aracı değil; aynı zamanda Dünya'yı kontrol altına almanın büyük bir göstergesidir. Ay üzerindeki askeri öneme sahip olan stratejik yerleri kontrol altına alan bir kuvvet, Dünya'yı da yönetebilecektir. Bu kontrolü ele geçirmenin yanı sıra General, Ay'ın derinliklerinde büyük miktarda uranyum maddesi tespit ettiğini düşünmektedir. Bu filmin önemi, politik düşüncelerinde bulunduğu halde, bilimsel olarak da gerçeğe bağlı kalmaya çalışması da öne çıkmaktadır. Aynı şekilde Lang'ın Ay'daki Kadın (1929) filminde uygulandığı gibi, bilim insanlarının önerileriyle, bilimin bu yıllarda elde ettiği uzay teknolojisi bu filmde de yer almaktadır (Roloff ve Seeblen, 1995: 211-212).

Yüzyılın sonuna yaklaştıkça, teknoloji kontrolümüzde mi yoksa o mu biz kontrol ediyor sorusu önem kazanır. Kürtaj, yapay zeka destek sistemleri veya atletizmde steroid kullanımı gibi konulardaki tartışmalar arasındaki fark gittikçe azalır. Bu sorular arttıkça 1950'lerde bilimsel ilerlemedeki inayetten kaynaklanan seküler iyimserlik ve Tanrı'nın her şey ters giderse dengeleri sağlayacağı inancından kaynaklanan dini iyimserlik vardır. 1960'larda bedenle doğa arasındaki doğrusal ilişki, madde kullanımının hayata bağlılık olarak yorumlanması örneğindeki gibi, her olayda doğrulanmıştır. 1970'lere gelindiğinde "beden" diyetler ya da body building gibi bedeni kontrol etme çabalarıyla, farklı bir anlam kazanır. 1980'lerde tüketimin gelişmeden fazla olması, bedenle ilişkiyi daha karanlık bir hale gelir (Braudy, 1998: 206-207).

Bilim kurgu sineması 1950'lerde "B film" janrasına sokulabilecekken (Cornea, 2009: 30-31) özellikle Kubrick'in 2001: A Space Odyssey filmi türün tarihinde önemli bir kırılma noktası kabul edilir (Cornea, 2009: 83). Metropolis'in istisna olduğu bu çalışmada genel olarak Amerikan sinemasındaki filmlerle sosyo-politik ve felsefi alt metinler arasında ilişki kurulmuştur. 20. yüzyılda iki büyük dünya savaşı ve bölgesel savaşlar gören, bunlardan gelişmiş teknoloji sayesinde haberdar olan insan için gelecekte korktuğu (future-phobia taşıdığı) iddia edilebilir. Sinemadaki gelecek tasavvuru, 20. yüzyılın düşünürlerinin gelecek tasavvurundan farklı değildir:

Evrensel tarih açıklanmalı ve reddelilmelidir. Meydana gelen felaketlerden sonra ve bizi bekleyen felaketlerin ışığında, tarihte daha iyi bir dünya tasarısının tezahür ettiğini ve bu tasarının tarihi bütünleştirdiğini söylemek, klinik bir yaklaşım olacaktır. (...) Vahşetten insancılığa götüren bir evrensel tarih yoktur, ama sapandan bombaya götüren bir evrensel tarih vardır. Bu tarih, örgütlenmiş insanlığın, örgütlenmiş insanların karşısına çıktığı topyekün tehditte, süreksizliğin özünde son bulur (Adorno, 2009: 12-13).

Paramount Pictures bir zamanlar popüler olan bilim kurgu film döngüsünün bittiğini ve izleyicilerin artık ilgi duymadığını açıklasa da teknolojinin gelişmesiyle birlikte gerçek şu ki bilim kurgu filmleri en çok izlenen filmler olmuştur. Mart 2018 itibariyle tüm zamanların en başarılı filmlerinin küresel gişe hasılatına göre en başarılı 10 filmde 6 tanesi bilim kurgu filmleridir. Bunlar; Avatar, Star Wars: The Force Awakens, Jurassic World, Marvel's: The Yenilmezler, Yenilmezler: Ultron Çağı, Yıldız Savaşları: Son Jedi'dir (Peng, 2018: 3).

Bilim kurgu filmleri ne anlatır? Bilim kurgu filmi, dünya dışı yaşam formları, uzaylı dünyalar, duyu dışı algı ve zaman yolculuğu gibi ana akım bilim tarafından tam olarak kabul edilmeyen fenomenlerin spekülatif, kurgusal bilim temelli tasvirlerinin yanı sıra uzay aracı, robotlar, robotlar, cyborglar, yıldızlararası seyahat ve farklı teknolojileri anlatan filmlerdir. Bilim kurgu filminde bilim her zaman toplumla ilişkilendirilir ve toplumsal etkilerin ışığında toplumun olumlu ve olumsuz yönleri yansıtılır. Bilim kurgu filmlerini, 1970'lerden önceki dönem, 20. yüzyılın sonları ve 21. yüzyıl olmak üzere başlıca üç döneme ayırmak mümkündür.

1902'de Fransızlar Aya Yolculuk filmini yayınlar ve bu film, bilim kurgu türünün ilk gerçek filmi olarak kabul edilir. Film, Jules Verne'in 1865'te yazdığı bir romandan uyarlamadır. İnsanlığın uzayı, yıldızları, dünyayı, ayı, güneşi merak ettiği bir gerçektir. Bu yüzden ilk bilim kurgu filmleri uzayda ya da uzayda yaşamlar hakkındadır. Mars'a Yolculuk (1918), Mars'a bir gezi hakkında bir Danimarka filmidir. Aelita: Queen of Mars (1924), Mars'a bir gezi hakkındadır. Things to Come (1936), Ay'a yolculuk hakkında bir İngiliz filmidir. Başka bir gezegenden gelen istilacı uzaylılar, 1950'lerden bu yana bilim kurgu türünün temel anlatılarından biri olarak görülmektedir. Daha fazlası ve hatta daha fazla bilim kurgu filminin adı ay, Mars, uzay veya diğer gezegenlerdir. Bunlara örnek olarak şu filmler gösterilebilir: Destination Moon (1950) Yön: Irving Pichel,

Radar Men From The Moon (1952) Yön: Fred C. Brannon, Red Planet Mars (1952) Yön: Harry Horner, Abbott ve Costello Go to Mars (1953) Yön: Charles Lamont, Cat-Women of the Moon (1953) Yön: Arthur Hilton, Invaders from Mars (1953) Yön: Tobe Hooper, It Came from Outer Space (1953) Yön: Jack Arnold, The Lost Planet (1953) Yön: Spencer Gordon Bennet, Project Moonbase (1953) Yön: Richard Talmadge, Crash of Moons (1954) Yön: Hollingsworth Morse, Devil Girl from Mars(1954) Yön: David MacDonald, Killers from Space (1954) Yön: W. Lee Wilder, Stranger From Venus (1954) Yön: Burt Balaban, Earth vs. the Flying Saucers(1956) Yön: Fred F. Sears, Forbidden Planet (1956) Yön: Fred M. Wilcox, The Brain from Planet Arous (1957) Yön: Nathan Juran, Missile to the Moon(1958) Yön: Richard E. Cunha, First Man into Space (1959) Yön: Robert Day (Peng, 2018: 4).

21. yüzyıldan itibaren bilim kurgu filmlerinin ağırlıklı olarak sosyal medya sorunu, yapay zeka sorunu ve çevre sorunu ile ilgili olduğunu söylenebilir. Sosyal medya sorunuyla ilgili olarak, Hard Candy (2005) filminde sosyal medyanın özellikle gençler arasında güvenlik sorunlarına yol açtığını, Her (2014) filminde insanların yaşadığı iletişim engelinin yapay zeka ile çözüldüğünü görebiliriz. Ready Player One (2018) filminde insanların sosyal medyanın neden olduğu bu sorunları fark ettiğini ve sosyal medyaya karşı olumlu tavırlar ortaya koyulduğunu söylemek mümkündür. Yapay zeka konusu ise hala üzerinde en çok durulan temadır. Yapay Zeka (2001), I, Robot (2004), Robot & Frank (2012), Ex Machina (2015) gibi filmler yapay zeka temasının işlendiği filmlerdir.

21. Yüzyılda insanların en çok endişelenmesi gereken sorun doğanın bozulmasıdır. Günümüzde doğa kaynaklı felaketler konusunda daha fazla bilim kurgu filmi olduğundan söz etmek mümkündür. The Day After Tomorrow (2004), iklim değişikliği nedeniyle şiddetli hava koşullarının mahvettiği bir dünyayı anlatır. The Happening (2008), insan eliyle çok fazla çevresel yıkımdan sonra doğanın intikamını konu almaktadır. Wall-E (2008), çöp birikimi ve tüketim kültürünün aşırılıkları ile ilgilidir. Children of Men (2006), insanlar kısırlaştığında dünyanın çöküşüyle ilgilidir. Bunun, Dünya'ya verilen çevresel hasar nedeniyle meydana geldiği ileri sürülmektedir.

İstatistiklere göre film tarihinde çevre sorunlarıyla ilgili 163 film bulunmaktadır. Söz konusu 163 filmde 129'u 2000 yılından sonra, yani 21. yüzyılda çekilmiştir. Bu 129 film arasında belgesel filmler ve bilim kurgu filmleri

yer almaktadır. 2016 yılı içerisinde çevre sorununun neden olduğu sorunları bir şekilde görebildiğimiz 14 bilim kurgu filmi bulunmaktadır. 2017 yılında ise çevre sorunları hakkında en az 11 bilim kurgu filmi çekilmiştir. Haziran 2018’e kadar konuyla ilgili en az 4 bilim kurgu filmi bulunmaktadır. Annihilation (2018), Ready Player One (2018) ve The Titan (2018) farklı bakış açılarıyla çevre sorunlarını yansıtan filmler olarak film tarihinde yerlerini almıştır (Peng, 2018: 6).

Bu bağlamda 1927 (Metropolis) ile 2022 (Her Şey Her Yerde Aynı Anda) arasındaki süreçte, filmlerin üretildikleri dönemden bağımsız olarak geleneksel toplumsal kodlarla ilişkisi, üretildikleri dönemlere bağlı doğanın, bilimin ve teknolojinin kendisinden kaynaklanan korkuların ve kavram olarak var olmaya devam ederken kimlik olarak çeşitlenen “öteki”lik filmler üzerinden tartışılacaktır. Filmlerin analizinde nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi kullanılacaktır. Analiz edilecek filmler Jacques Baudou’nun (2005) kategorize ettiği bilim kurgu ana temaları (uzay, zaman, kıyamet sonrası insan toplulukları, makineler, farklı dünyalar ve farklı boyutlar, evrimleşmiş insan) kapsamında seçilmiştir.

### **Metropolis (1927)**

“Başla eller arasındaki aracı yürek olmalı” cümlesiyle başlayan filmi, hem kendi üretildiği dönemle hem de kullandığı döneme bağlı olmayan, toplumun beslendiği mitolojik kökenlerle çözümlenmek mümkündür.

Filmde karşımıza çıkan karakterler, sistemin kurucusu (Hristiyanlık’taki “Baba” figürüyle de ilişkilendirebileceğimiz Yehova) John Frederson, oğlu Freder Frederson (kendini insanlık için feda eden İsa), bilgiyi insanlığın kötülüğü için kullanan ve Frederson’a ihanet eden bilim adamı (şeytan) Rotwang ve hem işçilerin annesi, kutsal bakire, hem de onun kopyası olup Babil Fahişesi olarak yeniden üretilen Maria’dır.

Baba Frederson sistemi, bilgisi ve zaman üstündeki denetimi sayesinde yönetirken, işçiler zamana tabi olarak sistemin altında ezilirler, filmde onluk ve on ikilik iki farklı dilimi olan zaman, çan ve saat imgelerinde de vurgulanır. Öte yandan –önce Oğul’a ihanet edecek, daha sonra kendini onun için feda edecek havarisi- 11811’in çalıştırdığı makine bir saati andırırken, “küçük prens”vari bir biçimde, yorulunca onun yerine geçen ve bir bakıma kardeşi için kendini feda eden oğul Frederson’un “Baba, Baba on saatlik vardiya hiç bitmeyecek mi diye



yakarmasını, İsa'nın çarmıhta "Baba, Baba Beni neden unuttun?" ("Eloi, Eloi, lama sabachthani?") (Matta 27:46) diye yakarmasıyla ilişkilendirebiliriz.



#### **Metropolis filmi**

Oğul'un ve 11811'in davranışlarını filmde "bireyin sistem için feda edilmesi" olgusunun mitolojiyle açıklanmasının örnekleri olarak görmek mümkündür.

Filmde "Babil" kodu, hem Esinlenme'de bahsedilen 7 ölümcül günahın simgesi üstünden hem de Maria'nın Hristiyanlığın ilk dönemindeki ayinleri andıran konuşmasında da vurguladığı, Baba Frederson'un çalıştığı Yeni Babil Kulesi'ne de ismini veren, mitolojide iletişimsizliğin nedeni olarak anlatılagelen Babil Kulesi efsanesi üstünden okunabilir.

Bir başka bakış açısı da Cennet'in terki olgusuna ilişkin olabilir. Oğul Frederson çalışmasına gerek olmayan, her şeye sahip olabildiği Oğullar Kulübünü ve Sonsuzluk Bahçelerini, Maria'nın gelişi ve konuşmasıyla (Havva) terk edip, babasına gidip isyan etmiştir (ilk günah). Bununla birlikte filmde sıkça kullanılan ve genellikle Rotwang karakteriyle ilişkilendirilen beş köşeli yıldız (pentagram), Süleyman'ın yıldızı olarak Semitizmle ilgili yorumlanabilirse de filmdeki gibi ters duran pentagram negatif bilince göndermede bulunur, filmde aynı zamanda kadın sembol Hel'in arkasında gördüğümüz pentagram Venüs'ün olduğu gibi komünizmin de simgesidir.

Filmi anti-komünist bir perspektifle okursak, evinin kapısı "yıldızlı" bilim adamı Rotwang'ın yarattığı antagonist makina Maria'nın deyimiyle "makinelere"

kanlarıyla ve etleriyle” beslememe kararları ve işçilerin “ayaklanması” bir kaos yaratmakla kalmayacak “üst kattakilerden” önce onların ve şehirlerinin sonları olacaktır; kurtarıcıları kendi sınıflarından değil oğulları için sonsuzluk bahçeleri yaratan “makinede yapılan her devrimin değerini bilen babalar”ın oğulları arasından çıkacaktır, bu oğullar onları ve işçilerin çocuklarını kendi yol açtıkları kaotik ortamdan da koruyacaktır. Gerçekleşebilecek bir mutlu sonun koşulu, “kenti kendi elleriyle vareden” işçilerin, kente sahip olmaları değil barışçı Maria’nın söylediği üzere akılla (Baba Frederson), elin (usta başı Grot) kalp (Baba Frederson) aracılığıyla uzlaşmasıdır.

Filmin üretildiği tarihte Almanya’da, Müjde Ayan’ın çalışmasında<sup>15</sup> belirttiği gibi kısa süren ama içinde önemli birçok politik, sosyal ve ekonomik dinamiğin çatışmasını barındıran bir dönem yaşanmaktadır (Ayan, 2009):

Weimar Cumhuriyeti, 1918’de Monarşinin yıkılıp, 1919 yılında Alman Ulusal Meclisi seçimlerinde imparatorluğun yerine getirilmiş bir cumhuriyet dönemidir. Bu dönem, Alman tarihinin en demokratik cumhuriyeti olarak, başkanlık ve parlamenter yönetim sistemlerinin karışımı, bir “Federal Devlet” yapısı içinde görülmektedir. Ancak I. Dünya savaşı sonrası yaşanan sosyo-ekonomik bunalımlar, ülkenin merkez ve sosyal demokratlarını, sosyalistlerini ve komünistlerini birbirine düşürerek, kısa bir süre sonra (1933) rejimin yıkılmasına ve Weimar döneminin bir anda faşizmin ve ırkçılığın değer kazandığı Nazi Almanya’sına dönüşmesine neden olmuştur.

Bu çalkantılar Birinci Dünya Savaşı yenilgisi ve savaş sonrası en ağır antlaşmalardan biri olan -İkinci Dünya Savaşı’nın da nedenlerinden biri olarak gösterilen- Versay antlaşmasının ağır maddeleridir<sup>16</sup>. Bu denli karmaşık ve ümitsiz bir dönemde filmde çılgın bilim adamı Rotwang’ın yarattığı kötücül Maria gibi gerçek hayatta da Hitler, kitleleri peşinden sürüklemiş ve onları 20. yüzyılın en trajik olaylarından birine, 2. Dünya Savaşı’na dahil etmiştir.

Metropolis, insanlığın bilim ve teknoloji alanlarında yaşadığı gelişmeler neticesinde oluşan bir distopyayı tasvir etmektedir. Filmde insanlık yüksek teknolojiye sahip olsa da toplumsal adaletsizlik, sınıf ayrımları ve emeğin sömürülmesi gibi problemler öne çıkmaktadır. “Öteki” kavramının bir boyutunu

<sup>15</sup> Feminist bir barışsever, ve işçi sınıfının mücadelesi ile ilgili çalışmalar yapan bir sanatçı olan K. Kollwitz ile Maria arasındaki benzerlik dönemin kadın kimliği açısından fikir verici olabilir.

<sup>16</sup> Versay antlaşması da diğer antlaşmalar gibi temelini Wilson ilklerinden alır. “ABD başkanı Wilson’un 8 Ocak 1918’de yaptığı konuşmada barışın kurulması için temel ilkeler olarak açıkladığı ‘14 nokta’ programı savaş sonrası kurulan statükonun belgesi niteliğindedir. Bu statükonun ana hedefi ise yeni dünyada ‘efendilik’ kavramı yerine ‘eşitlik’ kavramının ikame edilmesidir. Ancak ortaya koyulan bu eşitlik ilkesi 20. yüzyıl süresince ABD’nin primus inter pares olacağı bir sisteme doğru evrilecektir” (Ürer, 2003: 19).



gösteren baskı altında kalan gruplar filmde sosyal, ekonomik, kültürel açılardan dışlanmış ve ayrımcılığa maruz kalmıştır. Metropolis, ötekileştirilmiş insanlar örneğini vurgulayarak bu duruma yol açanın bilim ve teknoloji olduğunu belirtir. Filmde yüksek sınıfa ait insanlar, şehirlerin zirvesinde lüks yaşamlar sürerken alt sınıf olarak görülen işçiler ezilmektedir.

Ötekileştirme, sınıf ayrımı, işçilerin ve robotların “öteki” olarak tasvir edilmesiyle belirginleştirilmiştir. Filmin ana karakteri Freder’in zenginlerin üst şehri ve işçi sınıfının yaşadığı alt şehri gördükten sonra dehşete düşmesi ve ayrımın acımasızlığını fark etmesi önemli bir dönüm noktasıdır. Freder’in babasına sorduğu “Bu şehri inşa edenler nereye aitler, derinlere mi? Ya o derindekiler sana karşı ayaklanırsa?” sorusu toplumsal bölünmenin şiddetini yansıtmaktadır. Öteki kavramı, bu toplumsal bölünmenin bir sonucu olarak filmde önemli bir rol oynar. Freder’in sevdiği kadın Maria ise “öteki”nin diğerleriyle olan ilişkisini sorgulamamıza ve toplumsal adaletin sağlanması adına harekete geçmemiz için bir işaret olarak görülebilir. Film, genel anlamda toplumsal adaletin sağlanması ile farklılıkların kabul edilmesi mesajını verir. Sonuç olarak Metropolis, ötekileştirme pratiklerinin eleştirisi olarak yorumlanabilir.

### **2001: A Space Odyssey (1968)**

İnsanın Primat’tan Übermensch (Fevkalbeşer)’e doğru evrilmesinin bilgi (bilim) ve alet (teknik) ile ilişkisi üstünden yorumlandığı film büyük bütçeli, gelişmiş içerikli, türünün anaakım Amerikan filmi olmuş, MGM tarafından 6 milyon \$ olarak öngörülen bütçe, filmin kotarılmasının sonunda 10-11 milyon \$’a yaklaşmıştır (Cornea, 2009: 82-83).

Gösterim tarihi 1968, Apollo’nun 1969’da fırlatılmasından hemen önce olan film, dönem için zamanın tinine uygun düştüğü için gişedeki başarısını garantilemiştir ama sonunun anlaşılammış olması izleyiciler tarafından olumsuz tepki alabileceğini düşündürmüştür. Öte yandan dönemin gençlik hareketi Hippi toplulukları göz önüne alındığında, 2001 ya da Hair müzikali incelenirken, bu iki ürün William Kloaman’ın da belirttiği gibi genç kuşak üstünde duyumsal olarak yeniden birleşmenin nasıl tanımlanabileceğinin (Kloaman’dan akt. Cornea, 2009: 83) örneği olmuşlardır.

Arthur C. Clarke’ın öyküsünden uyarlanan filmin konusuna baktığımızda insanın bilinmeyen karşısında duyduğu korkuyu ve iktidar mücadelesini primatlara dayandırabileceğimiz gibi, tıpkı onu bir uzay gemisinin içinde

uzay boşluğuna yolculuk yaptıracak bilinmeyeni keşfetme arzusu gibi iktidar tutkusunun da “gelecekte” de süreceğini düşünebiliriz. Burada göz önünde tutulması gereken, insanın kendi yarattığı teknolojiye mutlak güvenidir. Öyle ki astronomlar “kimsesiz”, kaybedecek bir şeyi olmayan insanlar değillerdir. Aileleri olduklarını biliriz ama bu onların bir “maceraya atılmalarına” engel olmaz; çünkü onların profesyonellikleri tıpkı haber spikeri ya da makineyi tasarlayan insanınki gibi yaptıkları işi sıradan kılar. İşlerine giderken olağandışı bir heyecan ya da korku duymazlar. Bununla birlikte, yapay zeka HAL onlardan daha fazla “insandır” ve korkmaktadır. Bu bir bakıma insanın kendi taşıdığı korkuyu yansıtmadır. Tıpkı edebiyattaki fabl türünde olduğu gibi özellikle bu filmde sonra bilim kurgu türünde insana ait duyguların başka varlıklara aktarıldığını görmeye başlarız.

Filmde HAL, onları yaratan insana ve onun kendi ile ilgili verdiği ölüm emrine karşı çıkıp, Tanrılarını öldürür. (Bu da özellikle 20. yy’a damgasını vuran “Tanrıyı öldürmek” fikriyle, bilimsel bağlamda okunabilir.) Uyuyan astronomların ölümü hissetmemeleri ama HAL’in Dave’ye “I’m afraid/ Korkuyorum” demesi bu çelişkinin altını çizer, öte yandan fırlattığı kemiğe hükmedebilen etkin primattan, bir uzay gemisinin içinde yapay zekanın hakimiyeti altında uzay boşluğunda süzülen edilgen nesneye dönüşen insanın “übermensch”, yıldız çocuk, olması evrimsel süreçte ona hükmeden “şey”e maddeye yine kemik gibi basit bir aletle, tornavidayla karşı koyması ile gerçekleşecektir.

Filmin bakışının ütöpic ya da distöpic olarak yorumlanması görecelidir. Michel Chion filmi kapanış sahnesine bağlı olarak iyimser bulur; bu düşüncenin temelinde onun yıldız çocuğu evrendeki embriyo olarak yorumlaması ve filmin sonunda, film boyunca anlatılan karamsar dünyanın küllerinden hayatı doğrulayan yeni bir başlangıç olduğunu düşünmesi yatar. Cornea’ysa filmin iletisini muğlak bulur, yeni bir başlangıç olarak yorumlanan yıldız çocuk, bir tekerrür, aynı döngünün tekerrürü de olabilir (Cornea, 2009: 89).

Bir bilim kurgu klasiği olarak 2001: A Space Odyssey filmi, öteki kavramı bağlamında uzayda bulunan diğere yaşam biçimlerine ve insanların bu varlıklara olan tepkilerine odaklanmaktadır. Astronomların keşfettiği bir monolit ile uzay yolculuğuna çıkarlar. Bu yolculuk esnasında astronom Dave Bowman ‘öteki’ olan varlıklarla karşılaşır. Film Bowman üzerinden insanın öteki ile karşılaşmasını ve ötekiyle nasıl etkileşimde bulunduğunu sorgular. Aynı zamanda bu etkileşimin

insan psikolojisi üzerine olan etkisi de tartışılmaktadır. Dave Bowman'ın öteki varlıkla olan etkileşiminin onun algılarını ve davranışlarını değiştirdiği vurgulanır. Bu değişim insanı, evriminin bir sonraki aşamasına geçirir.

Filmin bakış açısını öteki kavramı ile birlikte düşündüğümüzde insanın kendine benzeyen ancak kendinden olmayanla karşılaşmasını ve kendini aşma arayışını görmek mümkündür. İnsanın aslında evrende ne kadar küçük bir yer kapladığını ve kendi dışında var olan ötekinin varlığını keşfetmesi, onun gelişmesine imkan vermektedir. Film, insanın evriminin ancak öteki ile birlikte olarak gerçekleşeceği mesajını vermektedir.

### ***Alien (1979)***

Sinemanın toplum üstündeki etkilerinden biri, bireylerde kendi deneyimlemedikleri olayların izlerini bırakmasıdır. Başlangıçta ikaz niteliği taşıyan söylem zaman içinde bir tehdide dönüşür (Tok, 1998: 47):

Soğuk savaş yıllarında bir atom savaşı yaşanmasından korkuyordu. Bu korku nükleer savaşın yol açabileceği felaketlere dikkat çekmek için bilim kurgu yapıtlarında kullanıldı (...) Hiroşima ve Nagazaki'de yaşananların ne olduğunu anlayabilme, atom bombasının yıkıcılığını görebilme, bütün bu dehşetin hiç yaşanmadan yalnızca kitaplardan ve sinemadan öğrenilmesiyle mümkün oldu.

Bu tehdidin “mantıklı” olması gerekmediği gibi dönem içinde “öteki”ni çoğaltmış, yeni ve düşman “öteki”ler yaratmıştır (Tok, 1998: 47):

Dünyanın başına gelebilecek felaketler bununla sınırlı değildi. Uzay araştırmalarının başlamasıyla yoğun olarak gündeme gelen ‘Evrende yalnız mıyız?’ sorusu yerini giderek ‘Evrende düşman canlılar var mı?’ sorusuna bırakıyordu. Böylece dünyanın ve insan ırkının düşmanı olan uzaylı yaratıklar doğuverdi.

Bilim kurguda insanın özneliği ve kimliğine geleneksel olarak kendi (insan) ve öteki (insan olmayan) karakterlerin karşılaştırılması sayesinde ulaşılmıştır. Böylece, bilim kurguda alien (uzaylı), yaratık ya da robot, ‘has’ insanın kimliğinin onaylandığı, sorgulandığı ve duruma göre sorunlu olan temsilin karşısında ötekiliğin bir örneğini doğurur. Bilim kurgu filmlerindeki öteki imgesi, toplumun içindeki ya da toplumlararası öteki için bir metafor olarak anlaşılabilir ve bu sayede tür, bahsedilen toplumdaki ötekilerle ilgili korku ve kaygıya

bağlanabilir (Cornea, 2009: 176). “Alien” sözcüğünün “yabancı” anlamının yanı sıra taşıdığı “Amerikan vatandaşı olmama” anlamı da göz önünde tutulduğunda Ridley Scott’ın 1979 tarihli filmi Alien bu perspektifte değerlendirilebilmektedir.

Öteki kelimesi, bir şeyin diğer tarafında olmak anlamına gelmektedir. Bu öteki, aynıından veya benzerlerinden farklıdır ve aynı olan üzerinden tanımlanır. Bu bakımdan bu süreç, kimlik ve özelliğin işleyişi üzerinden gündeme gelmektedir (Irigaray, 1993: 61). Öteki ile ilişki söz konusu olduğunda, her zaman bir yüzleşme ve izolasyon vurgusu vardır. Buna göre, sadece diyaloga sahip olmak Öteki’ni tanıma sürecine yardımcı olur. Sadece diyalog halinde olan benlikler kendi bakış açılarını ve temellerini elde edebilirler. Aksi takdirde herhangi bir grubun üstünlüğü söz konusu olacak ve diyalog içinde olma şartı ortadan kalkacaktır. Bu durum da özneler arasındaki farklılıklara odaklanılmadığından bahsedildiği gibi, bakış açıları ve tutumlardaki farklılıklara yol açmaktadır (Collins, 1995: 11).

Alien filminde uzaylı yaratıklar hem fiziksel olarak farklı hem de insanların birlikte yaşadıkları herhangi bir canlıya benzemeyen varlıklardır. Öteki olarak algılanmalarının ilk nedeni budur. Filmdeki insanların uzaylı yaratığı anlamaya çalışmadan önce kontrol altına almaya çalışması aslında öteki’ye olan korku ve önyargılardan kaynaklanır. Filmde uzaylı varlıkların tehditkâr görünüşleri tıpkı “Amerikan vatandaşı olmayan” ötekiler gibi korku uyandırıcıdır. Filmde, Xenomorph’lar (yaratıklar) insandan farklı olan bir görünüme sahiptir. Vücut yapıları, uzun kuyukları, asimetrik yüzleri ve diğer özellikleriyle ‘öteki’dirler.

‘Ben’, ‘öteki’ ile buluştuğunda benzerlikler ve farklılıklar gündeme gelir. Bu karşılaşma durumunda, ‘ben’ öteki’ne kayıtsız kalamaz. Bu karşılaşma, bakmayı reddetme, rahatsız hissetme veya görmezden gelme gibi çeşitli şekillerde yansıtılabilir (Davies, 2002: 178). Filmde insanların Xenomorph’lar ile karşılaştıklarında bakmayı reddetme ve rahatsız hissetme gibi davranışlar sergiledikleri görülmektedir.

Xenomorph’lar insanları avlamak için kullandıkları tehlikeli silahları vücutlarında taşırlar. Bununla birlikte insanlarla Xenomorph’lar arasındaki dil ve kültür farklılıkları da iletişim kurmalarını zorlaştırmaktadır. Xenomorph’lar insanlarla konuşamazlar. İnsanların ise Xenomorph’larla konuşmak için önce onların duygularını anlamaları gerekir. Bu iletişim zorluğu iki taraf arasındaki ötekileştirmeyi arttırmaktadır. Tüm bu nedenler, insanların Xenomorph’lara karşı korku, nefret ve şüphe duymasına sebep olmaktadır.

Öteki'yle ilk karşılaşmamızda ilk tepki inkar, yani öteki'ne kendi bakış açımızdan yaklaşımdır. Örnek verecek olursak 1665 yılında Tibetli bir Budist keşiş, bir gravürde rahip kostümü ile resmedilmiştir. Bilim kurgu sinemasına bakıldığında ise öteki, izleyicinin yansımaları değildir. Öteki, izleyicinin karşıtı olarak inşa edilir. Bu, Yunan halkının gözünden canavar ırkında, Hıristiyanların gözünden Müslümanlarda, beyazların gözünden siyahilerde, erkeklerin gözünden kadınlarda, şehirlielerin gözünden kırsalda ve nihayet “androidler, cyborglar, canavarlar”da gözlemlenebilmektedir. İnsanın gözleri klişeleri de beraberinde getirmektedir. Klişeleştirme yapılmasının sebebi basitleştirme ile birlikte anlaşılması ve kontrol edilmesi kolay olmasıdır (Yardımcı, 2012). Filmde canavar olarak yer alan Xenomorph'lar insanlara karşı olan saldırgan tutumları ve farklı görünüşleri sebebiyle öteki olarak kabul edilebilir. Bu ötekileştirmenin, gerçek hayatta yabancı düşmanlığı ve ırkçılık gibi ötekileştirme biçimleriyle benzer olduğunu söylemek mümkündür.

### ***Blade Runner (1982)***

1982 tarihli film, dünyada sosyo-ekonomik konjonktürün hızla değiştiği, tezgah üretimiyle başlayan endüstrileşmenin “darbeler kuşağı” olarak adlandırabileceğimiz politik atmosferin ardından ülkelerin ekonomilerinin post-endüstriyel sürece doğru evrilmeye başladığı, sosyal ilişkiler ve felsefik açıdan postmodernizmin tartışıldığı bir dönemde Philip K. Dick'in “Do Androids Dream of Electric Sheep?” adlı romanından uyarlanmıştır. Bununla birlikte 7 ayrı versiyonu olan film, Ridley Scott'ın kurguladığı 117 dakikalık versiyon üstünden incelenmiştir.

Film, bir uzay gemisi ya da uzay istasyonu yerine Los Angeles'da, 2019 yılında çağdaş (contemporary) toplumun imarından kısa bir süre sonra geçmektedir. Filmin post-endüstriyel tahribatı tasvirinde, postmodernizmle geç kapitalizm arasındaki bağ vurgulanmıştır. Gelecek ideal bir biçimde, “aseptik” (patojen içermeyen) bir teknolojik düzende gerçekleştirilmemiş, şehrin o günkü durumunun ve geç kapitalizmin sosyal düzeninin gelişmesi olarak görülmüştür. Blade Runner'ın şehri, “ultramodern” değil “postmodern”dir. Gökdelenlerin düzenli bir yerleşimi ve “ultra-konforlu” “hiper-mekanize” bir iç mimari değildir. Aksine, tahribatın estetiğini, teknolojinin karanlık taraflarının “ışıkta kalmasını”, çözülmenin sürecini yaratır (Bruno, 1987: 63).

Emekliliğin ölümle eşleşmesi, filmi sosyo-ekonomik bağlamda yorumlarken bize bir hareket noktası gösterir. Byrant artık çalışmak istemeyen Decker'a "Sen iyi 'adam' değil misin? Hadi Deckard, bana ne olduğunu göster!" derken onun varlığını, insanlığını kanıtlaması için çalışmaya devam etmesi gerektiğini ima eder. Özellikle Protestan ahlakı<sup>17</sup>'nin belirleyici olduğu toplumlarda bireyin "özdeğerliliği" ile çalışmasının arasında belirgin bir ilişki vardır. Bu dönem kişinin yalnız işi değil, tüketim alışkanlıkları, etnisitesi gibi bireysel özellikleriyle kimlik kazanma arayışına, kişisel iletişimde "şiddetle" tavsiye edilen -zaman içinde bireye aidiyetsizlik kazandırdığını öne sürebileceğimiz- "ben dilinin" ortaya çıkmaya başladığı dönemdir. Bu ayrışmalar tıpkı Yugoslavya'daki gibi, bireylerde de çözülmenin hız kazandığı bir süreci ortaya çıkarır. Bu çözülmenin sebebi de olan "kimlik", çözülme sonucu daha da ihtiyaç duyulan bir olgu olmuştur. Filmde "replikant"lar da bir kimlik arayışında, daha doğru bir ifadeyle kimliklerinin tanınma çabasındadırlar. Duyguları olan ama tasarlandığı için insan sayılmayan Batty'nin "Biz bilgisayar değiliz Sebastian, biz fizikiyiz" demesi ya da Rachel'in Deckard'a çocukluk fotoğrafını getirmesi örnek olarak gösterilebilir. Bununla birlikte görsel kültürün önem kazandığı süreçte, film, karakterlerinin kimliği kanıtlamak için başvurduğu fotoğrafla bellek arasında ilişki kurar.

Fotoğraflar hatıralara aktarılan tarihte, geçmişin anıtları, varoluşun belgeleridir. Michel Foucault'nun belirttiği gibi geçmişin böylece meydan okumasıdır. "Tarih belgeleri anıtlara aktarandır." Foucault için belge tarihin ana sorusudur, Blade Runner için belge geçiciliğin, geçmişin ve geleceğin algısının tesisi için temel unsurdur. Foucault tarihi "toplumun ayrılmaz bağlarla bağlı belgeleme yığını geliştirme ve hatırlama yolu" olarak tanımlar. Replikantlar için 24 fotoğraf böyle bir belgelendirme olabilir. Rachel annesiyle olan geçmiş anın belge-fotoğrafını sergilemekle kalmaz, aynı zamanda fotoğraflarla büyülenir (Bruno, 1987: 72).

Öte yandan fotoğrafla tarih arasındaki ilişki Rachel gibi Deckard üstünden de kurulabilir. Deckard fotoğrafları/belgeleri Leon'un dairesinde bulunca, onları sorgulayarak ilerler. Tarih bir sorgu süreci olarak, belgenin sorgulanmasını içerir "Tarih şimdi belgeyi düzenler, onu bölüştürür, dağıtır, tanzim eder, düzeylerde

<sup>17</sup> "Çok değerli ve kısacık dünya, hayatımızın bir tek anını bile boşa harcamamalıyız, tek ödülümüz Tanrı'nın bize yüklediği görevde elimizden geleni yapmamızda yatar, onun bize uygun gördüğü yerde çalışmalıyız. Kimin kurtarılacağını ve kimin cehennemine gideceğini Tanrı önceden bilir; ama, kişinin mesleğindeki başarısı onun seçkinler arasında olduğunun işaretidir. Servet kazanan tacir başarısında, Tanrı'nın onu seçmiş olduğunun kanıtını görür" (Braudel'den akt. Torun, 2002: 95).

düzenler, diziler kurar, neyin ilintili olup olmadığını ayırt eder, unsurları keşfeder, birlikleri tanımlar, ilişkiyi açıklar. Foucault'nun tarihsel sürecinin tanımı tam olarak Deckard'ın tarihi üreten belgeleri/fotoğrafları sorgulamasının yolunu tanımlar (Bruno, 1987: 73).

Bununla birlikte, fotoğraf üstünden tanımlanabilen tarih, onun yeniden üretimiyle tekrar üretilebilir; günümüz toplumu için “photoshop”lu fotoğrafların belge niteliği taşımasının, gerçeğin manipüle edilebilmesinin öncülü filmde Deckard'ın fotoğrafı teşhir edip yeniden düzenlemesi üstünden okunabilir.

Deckard bir video makinesine analiz etmek için bir fotoğraf koyar. Fotoğraf; yeni ilişkilerin yaratımı, şablonun yönünün kaydırılması, yakınlaşma ve uzaklaşma, unsurları seçme ve yeniden düzenlenmesi, anlamlı olan için yakın plan yaratımı yoluyla görsel olarak çözülür ve yeniden yapılandırılır. Fotoğrafın teşhir edilmiş ve yeniden düzenlenmiş belirtileri yeni bir anlatı meydana getirir (Bruno, 1987: 73).

“Şey”lerin aslını değil, görsel olarak üretilmiş hallerini deneyimlediğimiz dünya için gerçek, ulaşılamayacak ama hakkında bilgi edinilebilecek bir kavrama dönüşmüştür. Fotoğraf bu yüzden referansın tekrar ortaya çıkmasının, gerçeğin ve tarihsel sürekliliğin tekrar benimsenmesinin bir görev olarak gösterimidir. Böylece tarihsel referans, fotografik referansla yer değiştirir. Bölünmüş geçiciliğin dünyasında, tarihin kendisine ulaşamazken, tarih araştırması imgesini, fotografik simularkını bulur.

Deckard'ın, Rachel'e “Onlar senin hatıraların değil, başkalarının hatıraları” demesi, gördüğümüz ama yaşamadığımız bir gerçekliğe, “hiper gerçekliğe” işaret eder. Hiper gerçekliğin beslendiği simülasyon kuramı filmdeki karakterler üstünden tartışılabilir. Bruno'ya göre (1987: 67), taklitlerin, yeniden üretimlerin ve diziselliğin düzeninde, başka bir deyişle, “replikantlar” gerçekliğin kurmacasını teyit eder. Replikantların “icadı”nın anlatısı neredeyse Baudrillard'ın “simulacra and simulation” çağı olarak postmodernizm teorisinin harfi harfine açıklanmasıdır. Replikantlar -genetiğin ve dilbilimselin yakınsaması, simülasyonun boyutlarının yasalaştırarak genetik minyatürleştirilmesi, kusursuz simulakrlardır. Baudrillard simulakrumu “gerçeğin ve ondaki bütün değişimlerinin-(vicissitude)<sup>18</sup>- kısa devresinin işaretlerini sunan, işlevsel çift, meta-durağan<sup>19</sup>, programlı, kusursuz tanımlı makine olarak açıklar. Doğanın ve replikantların ve onların Blader

18 “Vicissitude” sözcüğü değişim anlamını taşıdığı gibi, (koşullarda, karakterde, ya da kaderde) çeşitlilik anlamını da taşır.

19 Meta-durağan (metastable) fiziksel ve kimyasal bir terimdir ve kararsızlıkta kararlılık olarak düşünülebilir. Hassas biçimde kararlı sistemler, en ufak bir değişimde alt enerji seviyelerine geçiş yapabilirler.

Runner'ın anlatısındaki güdüsünde simülasyon kapasitesinin işlevinin daha iyi bir tanımını bulmak zor olacaktı. L.A.'da, 2019 yılında, simülasyon, varoluşun ve replikant/simulakrumun faaliyetinin etkisi olarak, tamamen baskındır. “Gerçek olmayan hayalin, fantezinin dışından veya içinden kaynaklanmaz, gerçeğin kendisi ile sanrısız benzeşiminden kaynaklanır. Replikant söz konusu sanrısız benzeşimi gerçekleştirir. “O”<sup>20</sup>, “o”<sup>21</sup> ya da “o”<sup>22</sup> gibi görünür ve davranır. Bu yönüyle mükemmel simülasyonun amacıdır ve Rachel ona ulaşmanın yolunu bulur. Simule etmek, benzetmek ya da taklit etmekten daha karmaşık bir davranıştır. Simule etmek aslında birinin simule etmek istediği bazı özellikleri kendinde üretmesini ifade eder. “Yanlı” ve “doğru”, “gerçek” ve “düşsel” arasında hiçbir farkın olmadığı yerde, işaretleri ya da belirtileri içselleştirme meselesidir. Rachel ile sistem kusursuzluğuna ulaşır. O, en kusursuz replikanttır çünkü replikantlardan biri olup olmadığını bilmez. Kendi belirtilerini, cinselliğini, hafızasını simule ettiğini söylemek, onları gerçekleştirdiğini ve deneyimlediğini söylemektir (Bruno, 1987: 68).

Replikant'ları deşifre etmek için yapılan Voight-Kampff Testi'ndeki soru-“Senin yardımın olmadan başaramaz, ama sen yardım etmiyorsun. Neden yardım etmiyorsun Leon?”- Tyrell için de sorulabilir, öte yandan Tyrell'la Batty'nin konuşması ya da Gaff'la Batty'nin “öteki”ne karşı tutumu “insan” olmayı ya da felsefi açıdan hangisinin insanın kendisi, hangisinin bir insan “kopyası” olduğu tartışılabilir. Tyrell, sistemin insana dayattığı mantıkla makineleşirken, Batty daha “insancıl” bir karmaşanın içindedir:

Tyrell: Upgrade edilmek mi istiyorsun?

Batty: Aklımda daha radikal bir şey var.

Tyrell: Ne... Sorun gibi gözüken ne?

Batty: Ölüm

Tyrell: Ölüm; bu biraz benim yetki alanım dışında. Sen...

Batty: Daha fazla yaşam istiyorum, baba.

Tyrell'i Teyrat'taki Baba figürü, Batty'yi elinde çivisiyle İsa olarak okuyabileceğimiz filmde, Deckard babasını kandıran Yakup, Rachel de onun karısı Rachel'e gönderme olabilir. Bununla birlikte filmdeki Baba-Oğul, Baba-Kız ilişkisi Ödipal bağlamda okunabilir.

20 Metnin aslında, “it”, cansız varlıklar için kullanılan kişi zamiri olarak geçer.

21 Metnin aslında, “he”, eril canlı varlıklar için kullanılan kişi zamiri olarak geçer.

22 Metnin aslında, “she”, dişi canlı varlıklar için kullanılan kişi zamiri olarak geçer.



Bruno (1987: 71), Rachel'in babadan kalma figürü kabul ettiğini ve "normal", yetişkin, dişi, cinselliğin yolunu izlediğini söyler: Cinselliğini, diğerinin, babanın, bir adamın gücünün kabulüyle ispatlar. Ama, replikantların lideri, Roy Batty, sembolik düzene girmek için gereken sembolik kastrasyonu reddeder. Reddettiği babadan daha küçük, daha güçsüz olmaktır. Roy, Odipal suç u işler. Babasını öldürür, körlüğün "ödipal topos"u nükseder, tersine döner. Roy böylece kendi çözünmesini ve kurtuluşunu reddederek, kendini baht(sızlığın)ını mühürler.

Rachel için "Şüphelenecek mi? Ne olduğunu nasıl bilmez?" diyen Deckard da kendinden şüphelenmemiştir, öyle ki Rachel'in "Bu testi kendine yaptın mı?" sorusuna bir cevap vermez, metodik şüpheciliğin, akılcılığın ilk basamağı olduğu göz önüne alındığında Rick Deckard'ın Rene Descartes olarak yorumlanabileceği filmde "Cogito ergo sum"- "Düşünüyorum, Sebastian, varım" Replicant Pris'in repliğidir. Öte yandan Rick için ateş çemberi kendini sorgulayıp cevaplar bulması da onun Pris'i emekliye ayırması/öldürmesiyle aşılar. Akılcılığın ve aydınlanmanın temel hareket noktası olarak yorumlanabileceği filmde gündüz çekimi olmaması "doğu"ya dair bir gönderme olabilir.

Filmdeki insanlar "yüzleri olmayan" eklektik bir kalabalıktır, Oryantel tacirler, punklar, Hari Krishna'lar. Dil bile "pastiche"tir, "şehir dili" "Japonca'nın, Almanca'nın, neyin varsa onun karmaşası"dır. Şehir büyük bir pazardır, "yeraltı" bağlarının dalaveresi bütün ilişkilere yayılmıştır. "Patlayıcı" Oryent, bugünün Oryent'yle birleşmiş olan dünün Oryentine hükmeder. Şehre nazır olan "Japon simulacrum"dur, baştan çıkarıcı bir Japon yüzüyle Coca Cola'nın simgesinin birbirini izlediği büyük reklam. Post-endüstriyel şehirde, kentleşmenin patlaması, fütüristik yüksek teknolojik görünüşü kültürler arası senaryoya dönüştürür, üçüncü dünyayı birincinin içinde yeniden yaratır. Biri "Oryent yerleşkelerinden" sonraki bloğa neredeyse hareket etmeden gider. Blade Runner'ın Los Angeles'ı içinde Çin olan şehir- "China(in)town"dır (Bruno, 1987: 66).

Filmde gördüğümüz "Doğulu" figürlere rağmen güneşin olmaması, doğuluların artık "Doğulu" olmamasıyla ilişkili yorumlanabilir, öyle ki "Doğu" zamansızlığın, rehabetin, huzurun sembolü olmaktan çıkıp metropolün merkezine konuşlanmıştır. Cornea çalışmasında, Doğuluların gettolarda yaşasalar da "beyaz elit" için ticari hayatla ve teknolojik kültür üzerinden Replikantlarla ilişkilerinin altını çizer. "Blade Runner'ın yayımlandığı dönemde belirli doğulu

ekonomiler hızla büyüyorlardı ve Japonya, Kore gibi ülkeler bilgisayar parçaları üretimlerinde ve diğer “ileri teknoloji”lerde bilinir hale gelmeye başladılar” (Cornea, 2009: 194). Bu bağlamda 1980’lerde Doğulu ekonomilerin büyüme hızı ve teknolojik gelişmelerin Amerika’da “oryantalizasyon korkusu”nu (Cornea, 2009: 195) arttırdığını ve bu korkunun Amerikan kültürünün etkisinin azalacağı ya da saflığının yiteceği düşüncesinden beslendiği iddia edilebilir. Belki de bu yüzden filmdeki billboardlarda “Japon kadın” imgesiyle birlikte 2017’de -45 yıl sonra bile- biçiminde değişiklik olmayan “Coca Cola” markasını görürüz.

Filmin genelinde insanın kendi iktidarını güçlendirmek için bilim aracılığıyla yarattığı Replikantları ötekileştirdiği görülmektedir. Foucault, bilginin iktidar tarafından biçim verilerek yayılımının sağlandığını iddia eder. Bu nedenle bilim, iktidarın önemli bir parçasıdır (Foucault, 2012). İnsanlara benzer görünüşleri ve pek çok konuda insan ırkından ileride olan bu yapay zekalı varlıklar, iktidara hizmet etmediği noktada avlanan tür olarak karşımıza çıkar. İnsanın öteki ile olan ilişkisi bağlamında Replikant’ların, Alien filmindeki Xenomorph’lardan pek farkı yoktur. Her ikisi de öteki olarak insanlar tarafından avlanır. Tek fark Replikant’ların insan eliyle yaratılmış yapay zekaya sahip ve insana benzer olmasıdır.

Filmin bir sahnesinde Replikant Roy Batty’nin söylediği gibi: “Sana bir sır vereceğim. Biz ötekiyiz, senin gibi değiliz. Bizler düşünür ve izleriz ama kesinlikle farklıyız.” Sonuç olarak Replikantlar ve insanlar arasındaki iktidar ve ‘kurulu’ özne ilişkisinin ötekileştirme ile sonuçlandığını görmek mümkündür.

### **1984 (1984)**

“Geçmiş kontrol eden geleceği kontrol eder.  
Bugünü kontrol eden geçmiş de kontrol eder.”

George Orwell- 1984

Orwell’in 1948 yılında yayımlanan aynı adı taşıyan kitabından, 1984 yılında Michael Radford tarafından uyarlanan film hem yazıldığı hem de çekildiği dönemin toplumsal durumuna dair işaretler taşır. Kitabın yazıldığı dönem 1948, çift kutuplu dünyada Soğuk Savaş dönemidir ve Amerika’da McCarthy, Sovyetler’de Stalin’in politikalarıyla anti-demokratik, baskıcı bir ortam vardır. “Büyük Birader”in herkesin üstünde mutlak egemenliği olduğu eser anti-komünist propaganda olsa da filmin çekildiği dönem itibarıyla filmin kitabın kendi söylemine karşıt bir söylem geliştirdiği iddia edilebilir.

İkinci Dünya Savaşı yarattığı yıkım dışında, özellikle Avrupa’da bir savaş korkusu da oluşturmuştur. Sonraki en kritik dönemlerde bile sıcak savaştan kaçınılacağı, İkinci Dünya Savaşı ile Sovyetlerin kendini feshi arasında geçen bu dönem Soğuk Savaş dönemi olarak adlandırılır. “Kazara çıkabilecek bir nükleer savaş tehlikesinden korunmak için Washington ve Moskova arasında doğrudan bir iletişim ağı –kırmızı telefon- kurulmuştur” (Coplin, 1980: 41). Bu dönem her ne kadar kıta Avrupası’nda ve Birleşik Devletler ile Sovyetler Birliği arasında kendi topraklarında savaş olmadıysa da özellikle Küba füze krizi, U2 krizi gibi krizlerle “tansiyonun yükseldiği” dönemler olmuştur (Coplin, 1980: 58). Bir yandan 2. Dünya Savaşı’nda Hiroşima ve Nagazaki’de insanlığın gördüğü nükleer kıyımlar, öte yandan Birleşik Devletler ile Sovyetler Birliği arasındaki nükleer silahlanma yarışı, toplumlarda bir nükleer savaş korkusunu ayakta tutmuştur.

Distopya bir atmosferde kurgulanan 1984 filmi, 3. Dünya Savaşı yaşandıktan sonra olan olayları anlatır. Tüm dünyanın en büyük devleti olan Okyanusya, İngiltere’nin başkenti olan Londra’da yer almaktadır. Okyanusya, korkunun hüküm sürdüğü totaliter bir rejimdir. Ülkede bulunan herkes, yönetimin koyduğu kurallara tamamıyla uymak zorundadır. Tüm vatandaşlar bir tür gözetim altındadır ve kamera ve ses kayıt cihazları ile takip edilmektedir. Bu ülkede normal olarak karşılanan bazı alışkanlıklar yasaktır: Kitap okumak gibi. Hükümetin haberleşme ve sansür faaliyetlerinin gerçekleştirildiği Bakanlıkta çalışan Winston Smith, diğer çalışanlar gibi Büyük Birader’in kurallarına uygun şekilde sahte gerçeklikler üretmek zorundadır. Fakat Okyanusya’ya ait tüm bilgilerin aslında gerçek olmayabileceğini öğrendiği zaman sorgulamaya başlar. Gün geçtikçe ülkenin geçmişi gibi şimdinin de kurgulandığını fark ettiğinde kurtuluş yolu aramaya başlar. İktidar bilginin efendisi, sahibi olmayı arzu eder ve bilgiyi elinde tutmak için gerçek bilginin belli bir kısmını sürekli olarak kendi kontrolünde tutar. Böylece bilgi “bir moral güç değil; bir iktidar gücüne dönüşür” (Nietzsche, 1967: 266). Okyanusya’nın amaçladığı da tam olarak budur: bilgiyi elinde tutarak öznelere yönetebilme gücü.



### Büyük Birader'in halka seslenişi

Kapitalist, demokratik toplumlarda bilgilenme ile dezenformasyonun ne denli ilişkili olduğu ya da özellikle 21. yüzyıldan bakıldığında teknolojinin insan hayatını “gözetleyen” büyük biradere dönüştüğü düşünülebilir. 1984’le ilgili belki de en dikkat çekici nokta aynı hikâyenin 1948, 1984, 2000 ve 2023’te başka şekillerde yorumlanabilir olmasıdır.

Başka bir film örneğine bakılacak olursa Kubrick’in U2 krizinden 3 yıl sonra, 1963’te çektiği “Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb” bir bilim kurgu filmi olarak yorumlamak doğru olmasa da kara-komedi unsurları taşıyan teknofobik bir film olduğu için çalışmanın kapsamı içine alınması yararlı olabilir. Peter George’un “Red Alert” (Kırmızı Alarm) adlı kitabından uyarlanan filmde Kubrick, Dr. Strangelove (Dr. Merkwürdigliebe<sup>23</sup>)’ın üstünden bilimin tıpkı Hitler Almanyası’ndaki gibi insanlık için bir felakete sebep olabileceği anlatılmaktadır. Yağmur suyu için “çatlak” komutanın verdiği komutla, emirleri sorgulamadan ve içeriklerini de tam olarak bilmeyen askerlerin kıyamet gününü nasıl başlatabileceklerini ve politikacıların böyle bir durumda kendi çıkarlarını gözetebileceklerini anlatır.

23 Dr. Merkwürdigliebe (Alm. Tuhafaşk), Almanya’dan Amerika’ya kaçıp ismini değiştiren ama isminin anlamını koruyan Nazi bilim insanıdır.

Bu bağlamda sanat eseri ile sadece üretildiği toplum arasındaki değil; alımlandığı toplum arasındaki ilişki de göz önünde tutulmalıdır. 1948 yılında “Dr. Strangelove”ın oluştuğu koşullar altında yorumlanan 1984 filminde, 1984’te ve 2009’da farklı ölçeklerde tıpkı “Blade Runner” için tartışıldığı ya da “Matrix”te tartışılacağı gibi post-modern toplum üstünden yorumlanabilir.

1984 filminde tüm insanların yaşamları devlet tarafından kontrol edilir. Bu kontrolün sağlanmasında sürekli olarak “öteki” ülkeler ve “öteki” kültürler korkusu öne çıkarılır. Gerçek bilgiye sahip olan iktidar, bu bilgiyi korku yaratmak için kullanır. Bu korku, toplum içindeki insanların birbirine yabancılaşmasına ve birbirlerini ötekileştirmelerine yol açar. Filmin baş karakteri Winston, öteki korkusunu aşmak ister. Sürekli kontrol edildiği bu düzenden kurtulmaya çalışır. Film ötekileştirme örnekleriyle doludur: Parti içinde partinin görüşlerine uymayan her görüş sahibi birey ötekidir. Parti, diğer kültürleri düşman olarak görür ve onları “Üçüncü Dünya Ülkeleri” olarak nitelendirir. Bu ülkelerin vatandaşları ötekidir ve düşmandır. Parti kontrolünden kaçmaya çalışan her birey suçlu kabul edilir ve ötekileştirilir. İnsanların kendi özgür iradeleriyle hareket edemedikleri bu evrende parti üyeleri dışında olan işçi sınıfı da ötekileştirilir. Üyeler daha fazla kazancı olan yüksek bir statüye ve daha fazla ayrıcalığa sahiptir. İşçi sınıfı ise toplumun alt kesimindedir. Daha az kazanca ve ayrıcalığa sahiplerdir. Parti üyeleri işçi sınıfını ötekileştirerek aşağılamaktadır. Bu distopik evrende, bireyler arasındaki tüm etkileşimler öteki korkusuyla hiçbir zaman gerçek bir bağa dönüşmez. Partinin yarattığı “öteki”, korkulan ve düzene boyun eğmeyi sağlayan bir güçtür.

### ***The Terminator (1984) - Terminator 2: Judgement Day (1991)***

James Cameron’un yazıp yönettiği film, 2029’da Blade Runner’da olduğu gibi Los Angeles’tan başlayıp 1980’lerin Amerika’sına geçer. Geleceğin sokaklarında yerlerde kafatasları varken, o günün dünyasında yerde çöpler vardır. Gelecekte gönderilen “iyi” ve “kötü” Adem gibi çıplak gelirler. Geleceğin toplumundaki gibi, 80’lerin Amerika’sında da şiddet vardır, punkçuların elindeki bıçak bunu açıklar. Markete silahla giren Kylee Reese’nin ayağındaki Nike sıkça karşılaştığımız marka kullanımına örnektir.

Çalışmayan yürüyen merdiven, sistemde yürümeyen bir şeyler olduğunu gösterir. Öte yandan silah kolay alınabilir, zarar veren teknolojiye ulaşım kolaydır. Bu “kara teknoloji” Sarah O’Connar’ın gittiği yerin ismi olan

“technoir” göndermesinden de okunabilir. Sarah’ın ev arkadaşı popüler kültür –müzik- yüzünden tehlikenin farkına varmamıştır. Sarah ile Kylee’nin girdikleri fabrikadaki makineler terminatörün evrim geçirmemiş atasıdır. “There is a storm coming!” “Fırtına yaklaşıyor” bir şeylerin bitmediğine işaret eder ve bu söz Donnie Darko’da da tekrar karşımıza çıkacaktır. Öte yandan “Terminator 2: Judgment Day”de Terminatör’ün kendini imha etmeden önce “I know why you are crying but it is something I can never do. /Neden ağladığımı biliyorum ama bu benim asla yapamayacağım bir şey” demesi, filmin, yapay zekanın insan gibi düşünebilse de insan gibi hissedemeyeceği iddiasıdır.

Sarah, bu savaşa dahil olmak, geleceğin annesi olmak istemiyordur. Öte yandan Terminatör’ün, Sarah’ın annesinin sesini kopyalayabildiği sahne kaçışın olmadığını gösterir. Terminatör ve Terminatör 2 toplumsal hayattaki değişimle ilgili en temel bağı “kadınlık” meselesi üstünden kurar.

1980’lerin bilim kurgu filmlerinde maskülen kimlik ve maskülen öznelik bunaltıcı derecede sergilenmektedir. 1970’lere kadar burjuva ailesinin kanıksanmış Freudyen rol dağılımı 1960’ların sonlarında başlayan feminist hareketler ve karşı kültürel hareketlerle değişmeye başlar. 1980’lerin filmlerinin çoğunda babalık ve erkeklik hala merkezi bir rol taşısa da kadın karakter de filmlerde var olmaya başlamıştır (Cornea, 2009: 146-147).

Terminatör (1984) filminde, Sarah Connor karakteri üzerinden kadının ötekileştirilmesi gerçekleşir. Başlangıçta Sarah, sıradan bir garson olan pasif bir karakterdir. Ancak Terminatör tarafından avlanmaya başladığında, hayatta kalmak için güçlenmeye ve savaşmaya başlar. Sarah, hayatta kalma mücadelesi veren, güçlü ve bağımsız bir karaktere dönüşür. Bununla birlikte, filmde Sarah’ın korunmaya ihtiyacı olduğu ve filmin erkek karakteri olan Kyle Reese tarafından kurtarılması gerektiği de yer alır. Bu durum, kadının, ne kadar güçlü olursa olsun kurtarıcıya ihtiyaç duyan zayıf bir figür olarak tasvir edilmesine bir örnek olarak kabul edilebilir.

İkinci film olan Terminatör 2: Mahşer Günü (1991) filminde ise Sarah Connor karakterini merkeze yerleştirir. Filmde Sarah, Terminatörün saldırısına karşı mücadele ederken, güçlü bir savaşçı ve lider olduğunu gösterir. Sarah karakterinin postfeminist açıdan daha doğru bir konumda olduğunu görürüz. Postfeminizm, kadınların güç kazanması ve özgürlüğünü elinde tutması gibi bazı feminist olguları benimserken feminizmin ataerkilliği devirme gayretini

ya da kadınların sistematik olarak ezildiği gibi fazla radikal taraflarını kabul etmemektedir (Windels vd., 2019: 2-3). Bununla birlikte, filmde Sarah'ın bazen anneliği ve duygusal bağları nedeniyle kısıtlandığı ve diğer karakterler tarafından ciddiye alınmadığı görülür. Dolayısıyla kadın karakterin güçlü bir lider olarak yansıtılmasına rağmen, duygusal bağları ve anneliği nedeniyle bazı sınırlamalarla karşılaştığı görülmektedir.

İki filmde de kadın karakterlerin güçlenmesi ve özgürleşmesi temaları bulunmasına rağmen kadının ötekileştirilmesi de söz konusudur. Her iki filmde de kadın karakterler, başlangıçta zayıf ve korunmaya muhtaç olarak işlenirken, güç kazanıp mücadelelerini kazanmaktadırlar. Buna rağmen, kadın karakterlerin güçlerinin sınırlı olması, annelik rolleri ve duygusal bağları tarafından etkilenmesine bağlanmaktadır.

İki film boyunca, Sarah'ın karakterindeki değişim anlamlıdır; ilk filmde feminen bir kurban, ikinci filmde bir kadın kahramana dönüşür. Bu yeni Sarah, silah kullanan, erkeksi bir dövüş makinesidir. Öte yandan Sarah'a bu özelliklerini kazandıran, ona silah verip, savaş aletleri yapmasını öğreten Reese'dir (Cornea, 2009: 163-165). Mary Ann Jezewski "Kadın Kahramanın Özellikleri" adlı makalesinde Yunan mitolojisine atıfla "Kadın kahraman genellikle gücünü babasından, ya da evlilik yoluyla kazanır dolayısıyla babası ve/ya kocası onun hikayesinin önemli bir parçası olur" (Jzewski'den akt. Cornea, 2009: 165) der. Her iki filmde de güçlü kadın karakterin gücünü erkek karakterden aldığı işlenir. Bu da kadının ne kadar güçlü olursa olsun erkeğin ötekisi olarak konumlandığına işaret etmektedir.

### **Gattaca (1997)**

"Geleceğin bize sunduğu vaatlerden biri de sonsuz gençlik ve kalıcı güzelliştir. (...)Günümüzde ortalama yaşam süresi uzamaktadır. (...)1700'lü yıllarda 30 yıl olan ortalama yaşam süresi günümüzde ortalama 70 yıldır" (Tok, 1999: 74). Bu kalıcı gençlik ve güzellik arzusu gerek estetik cerrahi alanında gerekse genel tıp alanındaki çalışmalara hız kazandırmış ve genetik çalışmalarla ilgili tartışmaları da arttırmıştır.

1953'te James D. Watson ve Francis Crick DNA'nın, bazların eşlendiği bilgisini kullanarak, bugün kabul gören yapısını öne sürmüştür (Zülal, 2000: 35). 1970'li yılların başında ise; temel ve teknik bilginin birikimiyle, istenilen amaca uygun gen kombinasyonu çalışmaları moleküler (nükleik asit) düzeyine



indirilmiş ve günümüzde genetik mühendisliği denince akla gelen rekombinant DNA teknolojisinin temelleri atılmıştır. Bu teknoloji, genetik mühendisliğindeki en etkili ve çarpıcı gelişmedir (Zülal, 2000: 34). Türkiye’de son dönemde GDO (genetiği değiştirilmiş organizma)lar ile tartışılan genetik mühendisliğinin ya da tüp bebek teknolojisindeki gelecekte olabilecek gelişmelerin toplumsal hayatı ne ölçüde etkileyeceği ve bunun sanata aktarımının ne şekilde olacağı belirli olmamakla birlikte, Shelley’nin Frankenstein eserinden itibaren bilim kurgu edebiyatını ve sinemasını etkilemiştir.

Guanin Adenin Timin Citosin (Sitozin), DNA’nın yapısındaki bazlar, Andrew Niccol’ün 1997 yılında senaryosunu da yazıp yönettiği filmin ismini oluşturmuşlardır. “Çok da uzak olmayan bir gelecekte” film Vincent Freeman (Ethan Hawke)’ın tıraş sahnesiyle başlar, kılın DNA testleri için önemi göz önünde tutulduğunda ardından gelen idrar ve kan dolu torbalar filmin söylemini pekiştirir. Öte yandan soyadı “Freeman” kadar özgür bir adam olmayan kahramanın iş yerindeki çalışma arkadaşları birbirine benzeyen, “kusursuz” insanlardır. Kapıdaki kimlik kontrolünde artık parmak izi yerine kan tahlili yapıyor olması kimliğin, “kendine özgülüğünün” yıkımıdır.

Kahramanın çocukluğunun anlatıldığı bölümde çocukların karakterlerinin genlerinden belirlendiği, kadercı bir dünya tasviri vardır. Vincent, “doğal doğan” bir varlık olarak, genetik olarak geliştirilmiş ve daha üstün olan “inanılmaz” insanların egemen olduğu bir kitlede ötekileşir. Bununla birlikte genetik olarak “hataları” olan Vincent’in “kusursuz” kardeşi ile yaptığı yüzme yarışında “kardeşinin sandığı kadar güçlü, kendisinin o kadar güçsüz olmadığını” anlaması hikâyenin dönüm noktasıdır. Vincent’in kardeşi Anton Freeman ile arasındaki ilişki iyi değildir. Vincent ve Anton aynı genetik mirasa sahip olmalarına rağmen, Vincent genetik olarak “üstün” kabul edilmeyen bir kişi olduğu için aile içinde sürekli olarak aşağılanır. Anton, genetik mükemmelliği nedeniyle daha fazla fırsata ve ayrıcalığa sahiptir. Bu durum, Vincent’in hayalini gerçekleştirmesini engellerken, aralarında düşmanlığa da sebep olur. Vincent, Gattaca’da temizlik görevlisi olarak çalışırken, genetik olarak üstün olan diğer çalışanlarla karşılaşır. Bu çalışanlar yüksek pozisyonlarda çalışmaktadır.

“Öteki”nin tanımının değiştiği ama “ötekiliğin” kavram olarak varlığını sürdürdüğü bu dünyada, bu kez ayrımcılık bilim ve genler sayesinde olur. Foucault (2012) bilimin, aydınlanma filozoflarının düşündüğünün tersine bir

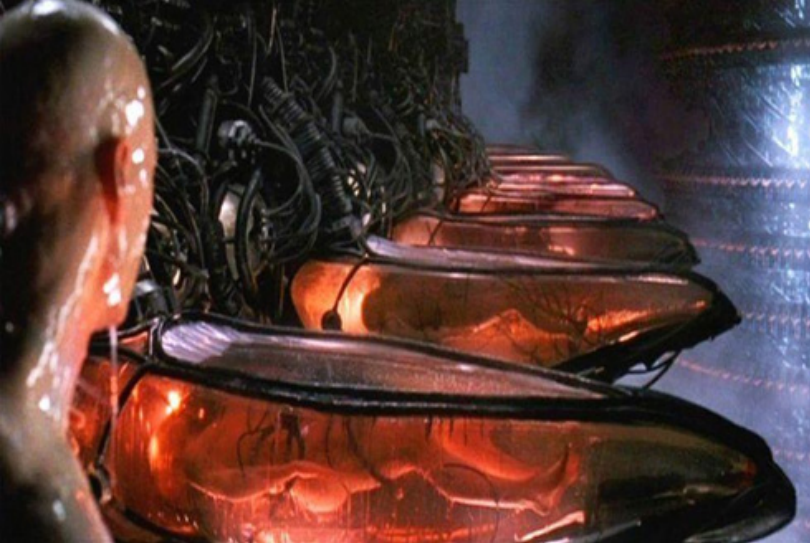


özgürleştirme tekniği olmadığını tam tersine iktidarın denetim sisteminin bir parçası olduğunu ve insanları sınırladığını ifade eder. Vincent'in çalışmak için çaba sarf ettiği ama kabul edilmediği işe, giyindiği başka bir kimlikle "mülakat" olmadan girebilmesi de "genlerin" dolayısıyla bilimin bu kurmaca dünyada nasıl bir anlam taşıdığıнын göstergesidir. Uma Thurman'ın canlandığı Irene Cassini karakterinin, Vincent'in bıraktığı saç telini bir laboratuvara götürüp genetik kodlarını elde edebilmesi, tıpkı trafik kontrollerinde yapılan kimlik -kan- tespiti gibi öngörülen bu karamsar dünyada mahremiyetin olamayacağını özetler.

Vincent'in Jerom'a dönüşmek için geçirdiği estetik operasyon, başka birine, Anglo-Sakson güzellik anlayışına benzemeye çalışan "diğerleri"ne bir gönderme olarak okunabilir. Gattaca, bilgi- iktidar aracılığıyla yapılan ötekileştirmenin eleştirisini yaparak bireylerin genetik miraslarına dayalı olarak ayrımcılığa uğramalarının, insanların potansiyellerini gerçekleştirmelerini engellediğini ve toplumsal eşitsizlik yarattığını vurgulamaktadır.

### ***The Matrix Serisi (1999-2021)***

Matrix filmi, insan ile makinelerin savaşından sonra makinelerin kazandığı ve Dünya'yı ele geçirdiği bir düzlemde geçmektedir. Dünya karanlıktır çünkü güneş enerjisi yok olmuştur. Makineler yaşamlarına devam edebilmeleri için gereken enerjiyi insan vücudunun oluşturduğu enerjiden elde etmektedirler. Bu insanlar, makinelerin kurduğu bir mekanizma ile bir insanın sığılabileceği kapsüller içinde trans halinde bulunmaktadır. Vücutları uyku durumunda olan insanlar makinelere enerji üretirken, zihinsel olarak gerçek dünyada yaşıyormuş gibi hissetmektedir. Aslında makinelerin dünyasında enerji üreten bir araç olduklarını bilmemektedirler. Matrix adı verilen bu dünya aslında bütünüyle makineler tarafından tasarlanmıştır ve onların kontrolü dışında bir eylem gerçekleştirmek mümkün değildir.



**Matrix- İnsan kapsülleri**

Filmin baş kahramanı Neo, Matrix dünyasında diğer bütün insanlar gibi yaşamını sürdürmektedir. Neo, Matrix'te hayatını sürdürse de bulunduğu dünyayı sorgulayan bir yapı sergilemektedir. Bu sorgulamanın temelinde yatan soru, dünya ile ilgili asıl gerçekliğin ne olduğu sorusudur. Neo'nun bu sorgulayan aklı, Matrix dünyasının dışında Zion'da yaşayan Morpheus ve arkadaşları tarafından fark edilir. Morpheus sayesinde Neo, gerçekliğin ne olduğunu öğreneceği bir maceraya atılacaktır. Neo'nun gerçeği kavrama macerası zorlu koşullar barındırmaktadır. Matrix sisteminin gerçek dünya ile birebir benzemesi ve her şeyin kusursuz olması, gerçek dünyayı algılamasını engelleyen en büyük engellerden biridir. Gerçek Dünya'da aslında olan şey, insanların kapsüllerde tutularak makineler tarafından enerji kaynağı olarak kullanılması ve zihinlerinin normal bir hayat yaşıyormuş düşüncesiyle yönetilmesidir.

Eflatun'un Devlet adlı eserinin 7. kitabında başlayan, tasavvufta ve ardından Baudrillard'ın simülasyon kuramında değişik dönem ve bölgelerde, süren "Mağara alegorisi" diye simgeleştirebileceğimiz düşünce, yaşadığımız gerçeklikle mutlak gerçek arasına bir mesafe koyar.

Waschowski kardeşlerin, 1999 yılında çektikleri Matrix bu bağlamda değerlendirilmiş ve film üstünden sistemin gerçekliği sorgulamasında bulunulmuştur.<sup>24</sup> Eflatun'un mağara alegorisi ile film birçok noktada, en azından

<sup>24</sup> Bu çalışmada, Neo'nun kurtarıcı olması, Morpheus'un Baba, Trinity'nin Cebrail ya da Maria Magdalena olması gibi çokça irdelenen ve artık malumun ilanı olan kodlar üstünde durulmayacaktır. Öte yandan konuyla ilgili derin bir analiz için Ömer Tecimer'in Sinema: Modern Mitoloji adlı çalışmasına başvurulabilir.

başlangıçta örtüşmektedir, Neo'nun bebekliğini öğrendiği bölüm, Eflatun'un mağara tasvirine uymaktadır.

Şimdi dedim, insan denen yaradığı eğitimle aydınlanmış ve aydınlanmamış olarak düşün. Bunu şöyle bir benzetmeyle anlatayım: Yeraltında mağaramsı bir yer, içinde insanlar. Önce boydan boya ışığa açılan bir giriş... İnsanlar çocuklarından beri ayaklarından, boyunlarından zincire vurulmuş, bu mağarada yaşıyorlar. Ne kımıldanabiliyor ne de burunlarının ucundan başka bir yer görebiliyorlar. Öyle sıkı sıkıya bağlanmışlar ki, kafalarını bile oynatamıyorlar. Yüksek bir yerde yakılmış bir ateş parlıyor arkalarında. Mahpuslarla ateş arasında dimdik bir yol var. Bu yol boyunca alçak bir duvar, hani şu kukla oynatanların seyircilerle kendi arasında koydukları ve üstünde marifetlerini gösterdikleri bölme var ya, onun gibi bir duvar (Eflatun, 2001: 183).

Öte yandan Eflatun'un aydınlanmış bireyi ile “Bu bifteğin gerçekte olmadığını biliyorum. Matrix'in beynime onun sulu ve lezzetli olduğunu söylediğini biliyorum. Ama kimin umrunda. Farkına vardığım şey şu: Cehalet mutluluktur.” diyen Cyphe arasındaki fark, bugünün meselelerin farkında ama onlara ilgisiz toplumu açısından da bize bir bakış açısı kazandırabilir.

Mağaradan kurtulan adam artık onlara imrenir mi? O ünleri, o kazançları sağlayanları kıskanır mı? O boş hayallere dönmekten, eskiden yaşadığı gibi yaşamaktansa Homeros'taki Akhilleus gibi, “fakir bir çiftçinin hizmetinde uşak olmayı”, dünyanın bütün dertlerine katlanmaktan bin kere daha iyi bulmaz mı? (Eflatun, 2001: 185).

Özellikle günümüz toplumunun “aydın işçileri” olarak adlandırabileceğimiz “beyaz yakalılar”, tükettikleri “şey”lerin ya da çalıştıkları işlerin aslında kendilerini tatmin etmediklerini bildikleri halde, sistem içinde, Neo'nun reddettiği “mavi hap”larla uyumlu bir şekilde kalmaya direnirler. Kevin Warwick, Cyphe'in yediği biftek ile günümüz toplumunun yediği hamburger arasında bir bağlantı kurmuştur. Warwick'e göre, tıpkı Matrix'in Cyphe'e hissettirdiği gibi, günümüzdeki reklamlar sayesinde–bilimsel verilerle Fast food'un o denli sağlıklı ve lezzetli bir beslenme yolu olmadığını bilmemize rağmen- koşullandırılmış beyinlerimiz bizlere yediğimiz yiyeceğin lezzetli olduğu bilgisini yollarlar (Warwick, 2005: 205).

Bununla birlikte Kubrick'in 2001'inden beri filmlerde konu edilen yapay zekanın yaratıcısını ele geçirmeye çalışması, Stephen Hawking'in “Bizim bilgi

seviyemize karşın, bilgisayarlar kendi performanslarını her 18 ayda bir iki katına çıkarırlar. Bu yüzden zekalarını geliştirip, dünyayı ele geçirmeleri tehlikesi gerçektir” (Warwick, 2005: 198) sözü Matrix’in çıkış noktasıdır. Bu korku da belki de doğaya bağımlıyken, onu yönetebilen insanın aynı evrimi kendi ürettiği makinelerin de yapabileceği düşüncesi vardır. Ajan Smith’in Neo’ya “gerçek dünyayı”nın nasıl çevre sorunlarıyla yüzleştiğini göstermesi ya da insanı doğaya zarar veren bir “virüs” olarak tanımlaması, ya da “Matrix” içinde her bireyin tek tipleşmesi ve kimliğini “bir sistem ajanına” devredebilmesi filmin post-endüstriyel, postmodern topluma getirdiği eleştirilerden biri olarak okunabilir.

Matrix serisinin diğer filmlerinde de bu tür eleştiriler devam eder. Matrix serisinin, felsefi ve kültürel açıdan insanlık tarihi boyunca sürekli olarak tekrarlanan olayların bir tür sorgulanması olduğunu söylemek mümkündür. Hakikat, gerçeğe uyanış, sistem, ayrımcılık, ötekilik ve özgürlük gibi üzerinde tartışılan olguların kolektif bir bilinç yaratmak için bilim kurgu filmi olarak kurgulanan bir seridir.

Film, kapitalizmin problemleri üzerinden iktidarı eleştirmektedir. Makineler kapitalizmin sistematik işleyişini yansıtmak amacıyla filmdeki iktidar faktörü olarak tasarlanmıştır. Fakat daha sonra bu eleştiri zayıflar ve tam tersi bir şekle evrilir. Bu dönüşüm iktidar karşısındaki çaresizliği ya da sisteme gönüllü boyun eğme olarak yorumlamak mümkündür (Atayman, 2004: 211).

Filmlerdeki karakter adlarının seçimi de iktidar ilişkileri açısından yorumlanabilmektedir. Baş karakter “Neo” isminin İngilizce tek anlamına gelen “one” sözcüğüne benzemesi bu göndermelerden biri olarak görülebilir. Neo, hakikatin ve insanlığın kurtulmasının tek umududur ve adı bu misyonun bir göstergesi olarak anlanmaktadır. Morpheus mitolojide rüya ve kabus tanrısı olarak geçmektedir. Filmdeki Morpheus isimli karakter Neo’nun “tek” olduğuna inanmış biridir. Rüyanın, kahinlik ve öngörüş ile bağlantısı ve hayal etmenin kuvvetini yansıtmak bağlamında Morpheus adı bir gösterge olarak kabul edilebilir. Niobe ismi de mitolojide adı geçen karakterlerden biridir. Çocuklarının fazla olması sebebiyle bereket ve bolluğun sembolü olarak görülür. Bununla birlikte çocuklarını yitirdiğinde içinde bulunduğu yasın kuvveti de bulunmaktadır. Matrix filminde yer alan Niobe karakteri ise tek başına kadının kuvvetini simgeler. Erkeklerin girmekten çekindiği yollara direkt olarak giren, savaştaki etkili karakterlerden biri olarak Niobe kadının gücünü gösterir (Ketenag, 2005: 78).

Matrix serisi genel olarak gerçeğin artık var olmadığını, simülakr bir dünyada gerçekleşen her şeyi Matrix olarak isimlendirmiştir. Bu dünyanın efendileri makinelerdir. Matrix’te mekanın gerçek dışı oluşu, makinelerin yeni bir dünya yaratmış olması insanlığın korkularından biri olarak filmde yer almaktadır. Gerçeğin sonsuz bir biçimde üretilerek yok olduğunu belirten Baudrillard, “gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makineden” bahseder (Baudrillard 2011: 15). Matrix evreni de Baudrillard’ın ifade ettiği kusursuz ve programlanabilen bir makineyi akla getirmektedir.

Morpheus ve Neo’nun gerçek dünyadaki sahnelerden birinde Matrix dışındaki dünyayı “gerçeğin çözü” olarak adlandırması ilgi çekicidir. Buldukları yer gerçek dünyaya benzerdir. Fakat bilinen tüm şeyler yok olmuştur. Etrafta şekilsiz taş parçaları bulunmaktadır. Gökyüzü gri siyah renktedir ve sürekli olarak şimşek çaktığı görülmektedir. Morpheus, gökyüzünü makinelerin enerjisini kesmek için yıktıklarını söyler. Gerçek Dünya’nın sonunu makinelerin değil, makinelerden ve onların yapay zekasından korkan insanlar getirmiştir.

Bilim kurgu sineması açısından Matrix’e bakıldığında filmdeki gerçeklik kavramı, distopik ve siberpunk geleneklerine göre değerlendirilebilir. Distopik bilim kurgu filmlerinde karanlık ve umut vaat etmeyen bir gelecekte egemen gücün baskısı altında olan karakterler bulunmaktadır. Siberpunk geleneğinde ise gerçekliğin bütünüyle farklı olduğu bir yapı bulunmaktadır. Siberpunk bilim kurgu filmlerinde dünya, bildiğimiz dünyadan oldukça farklıdır. Bu dünyada gerçekliğin sınırlarının çizilmesi kolay değildir. Buradan hareketle Matrix evrenine distopik bilim kurgu filmi değil; siberpunk bilim kurgu filmi demek mümkündür. Çünkü Matrix evreni, gerçeklik kavramının farklı olduğu bir evrendir. Tamamen değiştirilmiş bir gerçeklik olan Matrix’te yalnızca belli bir miktar insan, Matrix dışında (Zion’da) bir gerçeklik yaşamaktadır (Ersümer 2014: 97).

Matrix evreninde Dünya’nın gerçek halinde yaşamını sürdüren Zion’daki insanlar, Matrix sisteminden kaçmayı başarmış veya sisteme hiç dahil olmadan yaşamaya çalışan karakterlerdir. Bu kişiler, gelişmiş teknolojilerle çevrelenmiş bir dünyada bulunsalar da yeryüzünü görememektedirler. Makinelerin korkusuyla sürekli yer değiştirerek yaşamaya çalışırlar. Sınırlı bir alanda hayatlarını sürdüren ve makinelerden kaçarak yaşayan Zion insanları, siberpunk

bilim kurgu filmlerinde yer alan “hayatta kalmaya çalışan insan” özelliğine uyum sağlamaktadır. Matrix sistemi, alıştığımız gerçekliğe benzemese de bütünüyle fantastik değildir. Aslında teknolojik olarak yaşanabilecek bir gerçekliği betimlemektedir. İnsanlığın en büyük korkularından biri, teknolojinin gelişmeye devam ettiği bir dünyada yapay zeka ve makineler tarafından yönetilmektir. Bu açıdan bakıldığında, insanların ötekileştiği bir dünya düşüncesi Matrix filminin birçok sahnesinde vurgulanmaktadır.

Matrix serisinin son filmi olan Matrix Resurrections ise 2021 yılında serinin yönetmenlerinden biri olan Lana Wachowski tarafından çekilmiştir. Serinin devamı olsa da devam niteliğini taşımayan film, ilk üç filmin yeniden yorumlanması olarak okunabilir. İlk filme geri dönen hikaye, Thomas Anderson (Neo)’nun bir bilgisayar oyunu tasarımcısı olduğunu ve Matrix serisinin bilgisayar oyunları olduğunu anlatır ancak hayatında yolunda gitmeyen şeylerin varlığı onu rahatsız etmektedir. Neo, Trinity ile karşılaştığında gerçek kimliğini ve Matrix’i hatırlamaya başlar. Güçlerini yeniden kazanırken tekrar insanlığın kurtarıcısı rolüne bürünür. Son film olarak serinin mesajlarını sürdüren Matrix Resurrections’da dikkat çekici mesajlardan biri de feminizme olan vurgudur. Bir aile kurup, çocuk sahibi olmuş Trinity’nin kendini yeniden keşfetmesi, toplumsal cinsiyet rollerine bir eleştiri olarak okunabilir. Geleneksel cinsiyet normlarına aykırı şekilde güçlerini keşfetme ve kaderini yeniden belirleme sürecine giren Trinity, ötekileşen kadın statüsünü de yıkararak özgürlüğünü elde etmektedir.

Günümüz teknolojileri düşünüldüğünde Matrix evreni, sanal gerçeklik olarak değerlendirilebilir. Matrix sisteminde hayatını kaybeden bir insanın gerçek hayatta da ölmesi Matrix sisteminin sanal gerçekliğine dair bir bulgudur. Morpheus’un Neo ile bir diyalogunda “Zihin yokluğunda vücut yaşayamaz” demesi de sanal gerçeklik ilişkisini doğrulamaktadır. Sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik ve metaversenin tartışıldığı günümüzde insanlığın geleceği teknolojik gelişmelerle iç içe ilerlemektedir. Matrix filmleri, teknolojik gelişmelerin varacağı son noktada yol açabileceği karamsar dünyayı tasvir etmektedir. Aynı zamanda transmedya içeriği olma açısından da önem taşıyan Matrix hakkında Henry Jenkins, Cesur Yeni Medya adlı kitabında “yakınlaşma kültüründe kült filmin simgesi” olduğunu iddia eder (Jenkins, 2016: 148).

Jenkins’e göre Matrix bir transmedya hikayesi olarak büyük öneme sahiptir. Filmdeki karakterler, kapı numaraları hatta reklam panoları filmin farklı medya platformlarında transmedya hikayelerinin gelişimine katkıda bulunur. Örneğin

filmin arka planındaki reklam panoları Enter The Matrix (2003) bilgisayar oyunundaki seviyeleri açmakta kullanılan hile kodlarını içerir (Jenkins, 2016: 149). Matrix serisi, hayran kültürünün yarattığı kolektif zeka ile filmin ana temasını kullanarak farklı hikayelerin anlatıldığı bloglara, videolara ve oyunlara dönüşür. Tüm bunlar Matrix'in kült bir transmedya hikayesi olduğunu göstermektedir.

Matrix filmlerinde ötekileştirme, insanların düşmanı olan yapay zekâlar tarafından gerçekleştirilmektedir. Yapay zekâlar, insanları enerji kaynağı olarak kullanmak için onları Matrix adı verilen bir sanal dünyada tutsak eder. Böylece insanları güçsüzleştirme ve kontrol altında tutmaktadırlar. İnsan ırkı, bu ötekileştirmeyi gerçek dünyaya dönerek kendi kimliklerini keşfetmeleri ile fark edebilmektedir. İnsanlar, Matrix'e bağımlı hale gelir ve gerçeklikten koparıldıklarının farkında olmadan yaşarlar. Bu durum, toplumdaki bireylere benzer bir şekilde, yönlendirme, propaganda ve ideolojik kontrol ile toplumun ötekileştirilebileceğini düşündürmektedir.

### ***Donnie Darko (2001)***

20. yüzyıl zamanın gerek sosyolojik gerekse bilimsel temelde tartışıldığı bir dönem olmuştur. Endüstrileşme ile birlikte toplumsal hayatta “metropol yaşamının tekniği, etkinlikleri ve karşılıklı ilişkileri, kararlı ve kişisel olmayan bir zaman çizelgesi içinde en dakik bir biçimde bütünlenmemiş olarak hayal edilemez” (Simmel, 1996: 83) iken, bilim dünyasında Planck'ın Kuantum teorisi, Einstein'ın görelilik teorisi ve ardından Hawking'in “Her Şeyin Teorisi” zaman ve uzayla ilgili tartışmaların kaynağını oluşturmuştur (Hawking, 2007).

Bilim kurgu filmlerinde çokça konu edilen zamanda yolculuk, Richard Kelly'nin yazıp yönettiği Donnie Darko'da paralel evrenler fikrinden temellenir. Filmin ilk sahnesinde gördüğümüz teknolojik alet, 1840'larda ortaya çıkan bisiklet, belki ilk çıktığı zaman haber değeri olan tartışılan bisiklet nasıl normalleştiyse, bundan 150 yıl sonra paralel evrene gidip gelmek o denli olağanlaşır.

Sonrasında Donnie'nin evini ve ailesini görürüz ki; bu mutlu Amerikan ailesi tablosundan epey farklıdır. Donnie'nin odasında gördüğümüz bilim kurgu filmlerinde sıkça karşılaştığımız “göz” bize bir şeyler olacağını; yönetmenin saati göstermesi ise zamanla ilgili bir şeyler olacağını hissettirirken, tavandaki Amerikan bayrağı tıpkı “Pepsi” içen kız kardeş gibi önemli bir simge, “Çocuğum



bundan para kazanmanın bir yolunu bulamaz mıyız? Televizyona haber verelim” demesi de toplumsal bir eleştiri olarak okunabilir.

Filmin ana karakteri Donnie Darko, bir ergen olarak toplum içinde kendini yalnız hisseden bir gençtir. Darko'nun depresyon ve şizofreni belirtileri yaşadığını söylemek mümkündür. Donnie bu durumla başa çıkmaya çalışırken aynı zamanda toplumun onu dışlaması ile karşılaşmaktadır. Hem aile içinde hem de okulda kendini dışlanmış ve yabancılaşmış hisseder. Akademik olarak başarılı olsa da diğer öğrenciler tarafından sık sık alay konusu olur. Bunlar, Donnie'nin kendini toplum içinde öteki olarak hissetmesine sebep olan faktörler olarak görülebilir. Farklı tavırların ve kişiliklerin ötekileştirildiğini, kilo sorunu olan Çinli kıza gösterilen davranış da kanıtlamaktadır. Donnie'nin ailesi de ötekileştirme temasının bir parçasıdır. Donnie'nin kız kardeşi, okuldaki popüler kızlara uymaya çalışırken, abisi tuhaf davranışlarıyla ailenin gözünde “sorunlu” olarak görülür. Aile üyeleri arasında iletişim kopukluğu vardır ve her biri kendi içinde yalnızdır.

Film, ötekileştirme teması yanında bir bilim kurgu filmi olmasının gereği olarak zaman paradoksunu ele alır. Donnie, bir gece rüyasında devasa bir tavşan olan Frank adlı bir varlık tarafından çağrılır. Frank, Donnie'ye dünyanın sonundaki düzenlemeleri ve belirli dönemlerde yapılması gereken cinayetleri anlatır. Donnie, Frank'in yönlendirmelerini takip etmeye başlarken olaylar zinciri başlar. Donnie, yaşadığı tuhaf olaylar sonucunda zamanda yolculuk yapma yeteneğine sahip olduğunu keşfeder. Film boyunca zamanın karmaşıklığını ve belirsizliğini vurgulayan olaylar gerçekleşir. Donnie'nin zamanın içinde yaptığı seçimleri ve müdahaleleri, yaşanan olayların farklı gerçekleşmesine ve farklı gerçekliklerin doğmasına neden olur.

Donnie Darko karakteri, motivasyonu, algılayışı ve olası eylemi önlemesi, hatta çok sayıda ipucu vermesi ve doğaüstüne gönderme yapması, sicim teorisi ve kara deliklerle ilgili kitaplarıyla karanlık gizemini korumayı sürdürür. Aslında bütün bu ayrıntılar, dikkatleri, ebeveynlerinin çatısına düşen uçak motoru ya da uyurgezer yürüyüşleri sırasında karşılaştığı figürler gibi anlatıyı kuran fazla “çerçevelememiş” olaylardan kendi üzerlerine çekmek için filme serpiştirilmiş gibidir. Donnie “ağırdan almaktadır”, bir başka deyişle en sıra dışı olaylar karşısında sakin kalır. Bu yüzden onun aklına ulaşmak için varlığını deneyimleme gerçeğinden başka hiçbir şey kalmaz bize (Elsaesser, 2011: 93).



Donnie Darko karakteri, film boyunca zamansal paradokslar, geleceğe yönelik ipuçları ve kaderin belirsizliğini vurgular. Gerçeklik ile hayal arasındaki ince çizgilerin arasında dolaşır. Zaman içinde farklı seçimler yapma hakkı vardır ancak belli bir kaderin peşinden gitmesi inancına sahiptir. Kader ve özgür irade arasındaki bu çatışma, film boyunca süregelen bir düşünsel sorun olarak ortaya çıkar. Donnie, kendi kaderini takip etmeye karar verir ve diğer karakterlerin de kendi kaderleri ve seçimleriyle yüzleşmesini sağlar. Film, zaman döngüleri, rüyalar, mitolojik ve dini referanslar gibi unsurlar kullanılarak derin anlamlar içermektedir. Tavşan kostümlü Frank, ölüm, korku ve tahakküm sembollerini temsil ederken, filmin ismi olan “Donnie Darko” da karanlık bir varlık veya görünen bir gücü çağırıştırır.

Filmin genel çerçevesine ötekileştirme açısından bakıldığında içinde bulunduğu topluma uyum sağlayamama, bireylerin kendi benliklerini bulma ve kabul etme çabalarını ötekilik kavramı üzerinden işlendiği görülebilir. Ana karakter Donnie'nin, bir yandan kendi içinde keşfettiği yolculuğunu yaşarken öte yandan toplum tarafından ötekileştirilmenin etkisiyle içinde olduğu topluma yabancılaşmasına şahit oluruz. Donnie Darko, ötekileştirme temalarını karmaşık bir şekilde ele alan ve izleyicilere toplumun dışına itilmiş bireylerin deneyimlerini anlamaları için fırsat sunan bir film olarak kabul edilebilir. Film, bireylerin kimlik arayışını, yalnızlık hissini ve toplumun içine uyum sağlamakla ilgili zorlukları ele alırken, bunu fantastik bir kurgu ve zaman yolculuğu öğeleriyle birleştirerek anlatır.

### ***Minority Report (2002)***

Özgürlük ve güvenlik, insanın diğeri için birini feda etmek zorunda kalmaya başladığı ihtiyaçlar olmuştur. Devletin kuruluşundan beri insan kendi özgürlüğünün aleyhine güvenliğini tercih etmiş; öte yandan özgürlüğünü yitirmeye ve sorgulamamaya başlayan insan bu alışverişten zararlı çıkmış, güvenliğini de yitirmeye başlamıştır. “Aynı durum teknoloji için de geçerli olabilir mi?” diye düşünen insan, bu bağlamda sanatsal üretimlerde bulunmuştur.

Philip K. Dick'in aynı adlı öyküsünden Steven Spielberg tarafından uyarlanan ve Türkçe'ye “Azınlık Raporu” olarak çevrilen “Muhalefet Şerhi” üstünden yeni yaratılan “post-modern” toplumda muhalefetin mümkün olup olmadığını, suç ve ceza kavramını, görseelliği ve simülasyon kavramını tartışmak mümkündür.

Her ne kadar filmin üretimi önce olsa da film “9/11”den hemen sonra 2002 yılında vizyona girmiştir. Bu bağlamda filmdeki suç ve ceza kavramları tartışıldığında, filmde güvenlikleri için özgürlüklerini ve dolayısıyla sorgulama güçlerini yitiren toplumla Amerikan toplumu arasında bir paralellik fark edilebilir. Genel hukuk prensibi olan cezanın suçtan sonra gelmesi, Irak işgalinde de tıpkı bu filmde olduğu gibi çiğnenmiştir. Filmde insanlar kamu güvenliği gözetilerek suç işlemeyen önce yakalanır ve cezalandırılırlar. Bu da kadercı bir ideolojiyi temsil eder, filmin söylemiyse bu kadercı yaklaşıma karşı özgür iradede yanadır.

Bilim kurgu filmlerinde önemli bir simge olan gözler, filmin hikayesinin temellendiği bir yerde konumlanmaktadır. Filmin başında uyuşturucu satıcısının, John Anderton’a söylediği “Körlerin ülkesinde tek gözlü adam kraldır” sözü filmin söylemini destekler, Anderton’ın sistemle girdiği mücadelede en büyük gücü gözlerini -bakış açısını- değiştirmesidir. Bu bağlamda film, muhalefeti fark etmek için, bakış açısının değişmesi gerektiğini söyler. Gözlerle ilgili bir başka olgu da insanların makinalara, dolayısıyla sisteme gözleriyle bağlı olmasıdır. Anderton’ın girdiği alışveriş merkezindeki reklâm panosu, bizim her gün maruz kaldığımız açık hava reklamcılığının gelişmiş halidir. Tüketmenin alternatifinin onu değil de bir diğerini tüketme özgürlüğüne dönüşmesi günümüzdeki yaşantıdan çok da uzak değildir. “Özgür irade” tüketilecek markayı seçme özgürlüğüdür, seçmeyip sistemin dışında durmak olanaklı değildir. Bireye dayalı reklamcılıkla ilgili bir diğer tartışma da günümüzde bireylerin kişisel bilgilerine göre özel reklam verme imkânı olan sosyal medya platformlarıdır. Bununla birlikte film kötümser gelecek projeksiyonu içine reklam ve tüketimi dahil etse de filmde sıklıkla gösterilen planlar ya da Nokia markasının filmle sponsorluk ilişkisi göz önünde tutulduğunda, filmin ideolojik olarak bu durumla büyük bir derdinin olduğunu iddia etmek çelişkili olacaktır.

Filmde, parlak ışıklı alışveriş merkezi gibi bir diğer önemli mekân da Anderton’ın kahinin zihnini okumak için, insanların patronlarını öldürmek, sevdiği film yıldızlarıyla sevişmek için gittiği karanlık “sanal dünya”dır. Televizyon ya da sinemada karakterlerin, kahramanla özdeşleşmeleri sayesinde yaşadıkları katharsise, bu simülantik dünyada bireylerin kendilerinin “sanal kahramanlarına” dönüşmesiyle ulaşılır. Bu noktada suçun olmayacağı bir dünyada suç işleme arzusunun yok olmayabileceği, filmin önermelerinden biri olarak okunabilir. Bu açıdan baktığımızda, insanların vahşet ve cinsel içerikli

görüntüler izleyerek, ya da özellikle internet aracılığıyla örgütlenmenin alanlara yansımadağı ülkemizde çeşitli mecralarda karşı oldukları şeyleri yazarak “sanal tatmin” yaşadıkları internet ortamıyla bir paralellik düşünülebilir.

Günümüzde sanal tatmin yaşanan bir evren olarak metaverse evreni örnek verilebilir. Metaverse, bir sanal gerçeklik dünyasıdır. İnsanların dijital dünyada etkileşimde bulunabilecekleri ve farklı alanlarda deneyim yaşayabilecekleri geniş bir evrendir. Metaverse, gerçek sınırlamaları aşarak, özgür bir deneyim sunmayı amaçlayan bir dünya olarak görülmektedir.

Metaverse’de insanlar, sanal gerçeklik hikayeleri, genişletilmiş gözlük gerçeklikleri veya diğer cihazlar aracılığıyla gerçek ürün hislerinden ve deneyimlerinden bağımsız olarak farklı bir dünyayı keşfedebilirler. Bu sanal dünya, gerçek verilerin kısıtlamalarından ve sınırlarından bağımsız olarak yaratılan bir evrendir. Metaverse, insanlara sanal olarak seyahat etme, farklı kültürel yerleri ziyaret etme, farklı deneyimleri deneyimleme, etkileşimde bulunma ve hatta sanal dünyada çalışma ve eğitim alma gibi hizmetler sunar. İnsanlar, sanal avatarlar aracılığıyla diğer kullanıcılarla etkileşimde bulunabilir, sanal toplantılar düzenleyebilir, eğlenceli etkinliklere katılabilir ve sanal mülkler veya sanal işletmeler kurabilir. Bu şekilde Metaverse’de tatmin olmak, insanlara gerçek dünyada mümkün olmayan deneyimler sunar. İnsanlar, hayal güçlerini kullanarak, farklı bir kimlik veya karakter oluşturarak, yetenekleri geliştirebilir ve sanal dünyada başarı elde edebilirler.

Filmle ilgili önemli noktalardan biri, Amerikan sinemasının –tıpkı “kötü” polis ya da “generalin” sonunda iyi kahraman tarafından yenilip sistemin sorunsuz devam etmesi gibi- “sorun sistemde değil bireyde” söyleminin bu filmde de savunuluyor olmasıdır. Kamu güvenliği için üç bireyin köleleştirilmesi, güvenlik için özgürlüğün göz ardı edilebilmesi, her ne kadar meşrulaşsa da yine de sonunda –Philip K. Dick’in öyküsünden farklı olarak- Önsuç (PreCrime) biriminin kapatıldığını ve üç bireyin özgürlüklerine kavuştuklarını görürüz.

Ötecilik kavramı, film ile düşünüldüğünde filmin merkezinde yer alan Önsuç sistemi ve bu sisteme karşı olanlar arasındaki çatışmayı görebiliriz. Önsuç sistemi, suç işlemeden önce suçlu ilan edilen insanların “öteki” haline gelmesine neden olur. Suç işlemeden hüküm giymiş olmalarına rağmen, suç işlememiş olan insanlar, toplum tarafından öteki olarak görülür ve izole edilir. Foucault, iktidar ve bilgi bağlantısındaki karşılıklı olma haline önem atfetmektedir. Zira iktidarın

devamlılığı hedefe ulaşmak için üretilen, şekillendirilen bilginin devamlılığı ve geçerli olması yoluyla elde edilir. İktidarın devamlılığı için sürekli bilgi yaratımına sebep olur. Bununla birlikte bilgi üretimi de iktidar etkisinin devamlılığına sebep olmaktadır (Foucault, 2012: 35). Bu durumda, filmdeki ötekilik, bilgiyi sürekli olarak üreten egemen gücün, bireylerin suç işleme potansiyeline dayalı olarak damgalanması ve ayrımcılığa maruz kalması ile gerçekleşir. Bilgiyi üreten Önsuç sistemi, insanları potansiyel suçlu olarak işaretler ve bu durum, insanların toplum içinde normal bir yaşam sürmelerini engeller. Böylece, filmde ötekilik, insanların suç işlememiş olmalarına rağmen suçlu gibi muamele görmeleriyle ilgili olarak adaletsizliğe uğramalarını ele alır.

Film, bu ötekiliği daha da derinleştirir. Baş karakter John Anderton, Önsuç sistemi tarafından kullanılan bir polistir. Anderton'ın kendi “suçunu” araştırırken, suçsuz olduğunu kanıtlamaya çalışmasına ve bu süreçte ötekiliğe maruz kalmasına tanık oluruz. Anderton, toplum içinde sürekli olarak avlanan biri haline gelir.

Ötekilik teması, film boyunca suç işlemeyen insanların suçlu gibi muamele görmesi durumunu işlerken, aynı zamanda bireylerin özgürlüklerinin ve kişisel mahremiyetlerinin ihlal edilmesi ile de bağlantılıdır. Önsuç sistemi, kullanıcıların yaşamlarını okuyan Precog'ların (kahinlerin) yeteneklerine bağlıdır. Bu da bireylerin özel hayatlarının ve mahremiyetlerinin ihlal edilmesine yol açar. Bu açıdan bakıldığında filmdeki ötekilik kavramı, toplumsal güvenlik ve özgürlük arasındaki dengenin nasıl korunabileceği konusunda da düşünmeye iter.

“Azınlık Raporu” filmi, ötekilik ve özgürlük kavramlarını derinlemesine ele aldığı söylenebilir. Suç işlemeyen önce suçlu ilan edilen insanların toplumdaki dışlanması ve ayrımcılığa uğramasını işler. Aynı zamanda, bireylerin özgürlüklerinin ve kişisel mahremiyetlerinin Önsuç sistemi gibi güvenlik önlemleriyle nasıl sınırlandırabileceğini sorgular. Bu nedenlerle “Azınlık Raporu” filmi, ötekilik kavramına dair önemli bir eleştiri getirir ve izleyiciye üzerine düşünmeleri için çarpıcı bir zemin sunar.

### ***The Day After Tomorrow (2004)***

Soğuk savaşın ardından insanlık için travmatik olaylardan biri öngörüldüğü gibi bir nükleer savaş değil bir nükleer felaket “Çernobil felaketi” oldu<sup>25</sup>, hızlı endüstrileşme ve hidrokarbon ekonomisi ile yüzleşmek zorunda kaldığı çevre

25 Nükleer felaket konusunun nasıl çevre kirliliği korkusuna evrildiğini anlamak için Nicholas Meyer'in *The Day After* (1983) ile *The Day After Tomorrow*'u birlikte düşünmek faydalı olabilir.

sorunlarıyla insan, dünya ve kendisi için tehlike yaratanın birdiğeri değil, bizzat kendisi olduğunu fark etmiştir. Zaman zaman yeni bir pazarlama stratejisine – çevreye duyarlı beyaz eşya, ozon delmeyen deodorant gibi- dönüşmekle birlikte, çevrecilik politik bir tavra dönüştü, gerek Greenpeace gibi Sivil Toplum Örgütleri'nin çalışmaları, gerek Al Gore'un yaptığı açıklamalar, dünyada artık önemli olanın çevreci mücadele olduğu, olası bir küresel felakette herkesin – etnik, ulusal, sınıfsal fark olmaksızın- zarar göreceği bilincinin yaygınlaşmasında önemli olmuştur.

Godzilla ve Independence Day filmlerinin yönetmeni Roland Emmerich'in çektiği The Day After Tomorrow, küresel ısınma konusundan hareket ederek Kuzey Yarımküre'nin karşılaştığı dolayısıyla dünya halkını yakından ilgilendiren bir felaketi anlatır. Filmin başlangıcında değişik ülkelerden olaylar gösterilmiş olsa da filmin büyük bir kısmı Kuzey Amerika'da –tüm dünya için ortak bir simge olabilecek bir yerde- geçer.



**Tsunami'nin yuttuğu Özgürlük Heykeli**

Filmde alıştığımız kodlar -bir fallus nesnesi olarak Özgürlük heykeli-kullanılmış, böylece olası bir felaketin etkilerinin özellikle Amerikan toplumu için sarsıcılığı artırılmış, öte yandan politikacıların, akademisyenlerin söylemleriyle ilgilenmiyor olması, özellikle Bush döneminde artan ulusal güvenlik kavramını terörizme indirgeme politikası filmde Amerikan Başkanı üstünden eleştirilmiştir.

Filmin sonu üçüncü dünya ülkeleriyle ilgili gerçek hayattaki politikayla örtüşmese de yönetmenin ABD Savunma Bakanlığı tarafından hazırlanan küresel ısınma tehlikesinin altını çizen, insanlığı 2020 yılından itibaren büyük felaketlerin beklediğiyle ilgili raporun Beyaz Saray tarafından kamuoyundan saklandığı düşünülürse<sup>26</sup>, sırf kamuoyunun farkındalığını arttırması bakımından yararlı olduğu düşünülebilir. Tabi ki bu filmde de “ne türlü bir felaket olursa olsun Amerikan halkı kurtulur” yaklaşımı değişmemiştir, öte yandan filmde Kuzey Yarımküredeki iklim değişikliğini gösteren haritaya dikkat edildiğinde, belki tesadüf eseri, belki “müttefik ortağa yapılan bir jest” ya da Türkiye'nin bir Avrupa ülkesi değil, üçüncü dünya ülkesi olmasından mütevellit Türk'e de bir şey olmamıştır.

Filmin hikayesi, insanların doğal felaketlerle mücadele ettiği bir dünyada geçer. Felaketler ortaya çıktığında bazı karakterler ve gruplar farklı bir şekilde ötekileştirilir veya dışlanır. Örneğin, Jack Hall gibi bilim insanları, iklim değişikliği konusunda uyarıda bulunmalarına rağmen çoğu zaman ciddiye

26 <http://arsiv.ntvmsnbc.com/news/258317.asp>

alınmaz veya dışlanırlar. İklim değişikliğiyle ilgili gerçekleri dile getirmeleri ve olası felaketler hakkında bilgi sahibi olmaları nedeniyle bir “öteki” kalıbına sokulurlar. Bunun haricinde filmde gösterilen felaketler, farklı sosyal ve ekonomik sınıflardan insanları farklı etkiler. Örneğin, zengin ve güçlü gruplar, kaynaklara daha kolay erişim sağlayarak onları korumaya alabilirken, yoksul insanlar bu kaynaklara ulaşamaz ve ötekileştirilir.

Film, ötekilik kavramını, felaket durumlarında toplum içindeki eşitsizlikleri ve ayrımcılığı göstererek işlemektedir. Ancak bunun dışında öteki kaygısının ekolojik felaket kaygısına evrildiğini görmek mümkündür. Özellikle 2000 sonrası bilim kurgu filmlerinde ötekiliğin, öteki insan haricinde ‘ekolojik problemler’ üzerinden işlendiğini ve genellikle insanın doğaya yenildiğini görebiliriz.

### ***Coherence (2013)***

Coherence, ilk uzun metraj filmini çeken Yönetmen James Ward Byrkit’in filmidir. Kelime anlamı “bütünleşme” olan filmin yola çıktığı konu, paralel evrenlerin birleşerek birbirinin içine geçmesidir. Filmin herhangi bir görsel efekt barındırmadan bilim kurgu türüne ait olması bakımından öncül olduğunu söylemek mümkündür. Aynı zamanda öteki kavramını da farklı bir şekilde sunarak kendine özgü bir perspektif sunar.

Film sekiz arkadaşın bir akşam yemeğinde toplanmasıyla başlar. Yemek sırasında o gece bir kuyrukluyıldızın Dünya’ya çok yakın geçmesi söz konusudur. Kuyrukluyıldızın bu kadar yakın mesafeden geçmesinin insanları etkilediğinden ve garip olaylar yaşandığından bahsedilir. O sırada elektrik kesilir. Ev karanlık haldeyken kuyrukluyıldızı izlemek için dışarı çıkarlar ve iki blok ötede bir evin ışıklarının yandığını görürler. Bu andan sonra filmde paralel evren teorisiyle alakalı gelişmeler yaşanacaktır.

Filmin bir sahnesinde “eş evreli olma” ve “Schroedinger’in kedisi” gibi teoriler yer almaktadır. Bilimsel olarak gerçekleşme ihtimali olan teorilere göre Kuyruklu Yıldızın yarattığı çekim kuvveti nedeniyle paralel evrenler birbiriyle çakışabilir. Filmdeki karakterlerin yaşadığı olaylar da buna bağlı olarak gerçekleşmektedir. Kuantum fiziğiyle ilgili ders veren Hugh’un kardeşi Brian, Hugh’a kuyruklu yıldızın geçişi sırasında garip olaylar yaşanır evden çıkmaması gerektiğini ve kendisini aramasını söylemiştir. Ancak karakterler birden fazla kez evden çıkarlar ve olaylar zincirini başlatırlar.

Filmin bilimsel dayanağı çoklu evrenler teorisidir. Bu teoriyi açıklayan Cankoçak'a göre "boyutları farklı olabilecek herhangi bir boyutta dalgalanmalar yaşanır. Buna bağlı olarak sonsuz bir çoklu evrende, her şeyin farklı kopyaları olması ihtimali doğmaktadır. Eğer sonsuz sayıda çoklu evren bulunuyorsa, bunlardan birkaçında yaşadığımız dünyanın bir benzerinin oluşu ihtimali oldukça fazladır. Fakat bu benzer evrenler ulaşılamayacak kadar uzak mesafede ya da farklı bir boyuttaki evrende bulunmaktadır. Bu benzer dünyada varlığını sürdüren biz, gerçekte biz değil; bize benzeyen bir benzerimizdir. Farklı bir dünyanın varlığında biz, tam olarak biz olmayabiliriz. Diğer evrenlerde bize benzeyen insanların tercihleri ve yaşamları farklılıklar barındırabilir. Dün sabah vapur iskelesinden çıktığımızda sola döndüğümüzü varsayalım. Başka bir evrende bizim benzerimiz sağa dönmüş olabilir ve böylece farklı bir "yaşam dallanması" meydana gelmiş olabilir. Bütün çoklu evrenler modellerinde sonsuz sayıda veya sonsuza çok yakın sayıda evren olduğu varsayılır. Dolayısıyla bu bakış açısına göre sonsuz sayıda evren bulunmaktadır demek mümkündür. Zaten bu nedenle başka bir evrende bize benzeyen bir dünya olma olasılığı vardır. Sonsuz o kadar büyük bir sayıdır ki, sonsuz olasılıklardan birisi de bize benzeyen bir evrendir. Eğer çoklu evrenler varsa bunun anlamı sonsuz sayıda dünya, sonsuz sayıda varyasyonlara ve esasen sonsuz sayıda eşdeğer kopyalar demektir. Bu bağlamda sonsuz bir evrende, bize eşdeğer insanların hayatlarını tıpkı bizim gibi sürdürdüğü sonsuz sayıda evren dâhil olmak üzere her şey mümkündür. Ama bu benzer evrenlerin herhangi birinin bizim evrenimizi işgal etme olasılığı yok denilecek kadar azdır. Çoklu evrenlerin bir değil birçok versiyonu bulunmaktadır" (Cankoçak, 2013: 9-16).

Film, birden fazla evrenin birbiriyle kesişmesiyle oluşabilecek ihtimalleri konu almaktadır. Durumu ilk fark eden karakterin Em olduğu görülmektedir. Filmin başlangıcında telefonu elindeyken aniden ekranı çatlar. Bu olay, izleyiciye kuyruklu yıldız etkisi olduğunu düşündürür ancak evrenler birbirine geçmeye başlamıştır. Yemek masasında Laurie, ünlü bir dizide uzun süre boyunca yer aldığını söyleyen Mark'a inanmaz; çünkü dizinin sıkı bir takipçisidir ancak Mike'ı hiç görmemiştir. Film boyunca gerçekleşmiş birçok durumun daha öncesinde öyle olmadığı fark edilir. Karakterler paralel evrenler arasında farkında olmadan geçiş yapmaktadır.



Film, ötekilik kavramını iki farklı şekilde ele alır. İlk olarak, karakterlerin ana versiyonları diğer gerçekliklerle çatışmalara girdikçe, yabancılaşma ve kendini tanımlama güçlükleriyle yüzleşirler. Bir evrendeki karakterler, diğer evrende farklı bir dünya ve yaşamları olduğunu keşfederler. Bu durum, karakterlerin kendi benliklerinin, kimliklerinin ve ilişkilerinin ne olduğunun sorgulamalarına neden olur. Ötekilik hissini karmaşık bir örneğini yaşarlar; çünkü karakterler kendi benliklerine ve davranışlarına yabancılaşırken, bir yandan da diğer gerçeklikteki versiyonlarının benliklerini kabul etmek zorundadırlar. Örneğin, bir karakter, başka bir gerçeklikteki versiyonun daha başarılı, mutlu bir hayat yaşadığına tanık olur. Bu durum, karakterin kendini başarısız, mutsuz veya eksik hissetmesine yol açabilir. Başka bir gerçeklikteki versiyonuna karşı kıskançlık yaratır. Karakter, kendinin ötekisine duyduğu öfke veya hayal kırıklıklarıyla mücadele etmek zorunda kalabilir. Bu da ötekiliği ortaya çıkarır ve karakterlerin kimliklerini yargılamalarına ve yaşamlarını sorgulamalarına yol açar.

İkinci olarak, filmde karakterlerle yaşamak arasında bir ötekilik duygusu yaratılır. Film, karmaşık bir senaryo ve uzantılar kullanarak izleyiciyi de karakterlerin yerine koyar. Karşılaşılan şaşırtıcı olaylar ve gizemler, izleyicinin de kendini öteki olmasına ve tanıdık olmayan bir dünyada hissetmesine neden olur. Böylelikle film, ötekilik kavramını film deneyimine aktaran bir yöntem kullanarak izleyicinin ötekilik hissine dahil olmasını amaçlar. Ötekilik kavramını karmaşık bir şekilde anlatan film, aynı zamanda izleyicileri düşündüren ve sorgulatan bir yol izler.

Filmin finalinde Em, bulunduğu evin aslında kendi evreni olmadığını fark eder. Evde yaşanan kaos sebebiyle kendi evrenini bulmak için evden çıkar. Yolda çok karanlık bir kısım bulunmaktadır ve bunun bir karadelik olma olasılığı Em'i farklı evrenlere götürebilir. Nitekim sürekli farklı evrenlere geçiş yapan Em, her evde bir tartışma ve kaos yaşadığını görür. Son gittiği evde muhtemelen kimse evden çıkmadığı için hiçbir şeyin bozulmadığını fark eder ve kendi kopyasını bayıltır. Fakat evden dışarı çıkıp içeri girdiklerinde kopyası banyoya ulaşmıştır. Bu kez onu öldürür ve kendisi de bayılır. Sabah uyandığında her şey normal görünmektedir. Ancak dışarı çıktığında erkek arkadaşı Kevin'ı biri arar. Arama, Em'in telefonundan gelmektedir. Film bu muamma ile sona erer.

Coherence filmi, Bergson'un insanın algısı üzerinden düşünülebilir. Bergson'a göre insanın algısındaki temel yanlış, eylemin, konumların ya da olayların art

arda gelen bir dizilimi olduğunu varsaymaktır: “Hareket etme ve değişimlerin yeniden üretilmesine olan insan algısının alışkanlığı asıl sebebi görmemizi engeller. Hareketlerin ve değişimlerin dizilimi olduğunda, zaman da birbirinden farklı parçaların ardışık dizilimiyle kurgulanır” (Bergson 1992: 18). Film evreni bu düşünceyle değerlendirildiğinde, eylemlerin yarattığı dalgalanmalar sebebiyle oluşan zaman dizilimi farklılıklar barındırır. Em, bulunduğu bir evrende büyük bir dans gösterisinde yedek olmayı kabul etmiştir. Asıl dansçı işi bıraktığında baş dansçı konumuna yükselir ve mutludur. Başka bir evrende ise yedek olmayı gururuna yedirememiş ve işi kabul etmemiştir. Bunun sonucunda işi kaybetmiş ve mutsuz olmuştur. Bergson’un insan bilincinin kendi içinde akışı olduğunu belirttiği sürenin (ya da zamanın) (Özkan, 2012: 260), Em için her bir evrende farklı işlediğini ve farklı sonuçlara yol açtığını söylemek mümkündür.

Coherence, ötekileştirmeyi farklı bir perspektiften ele alarak, karakterlerin kendi benliklerini ve yaşamlarını sorguladıkları karmaşık bir senaryo sunar. Ötekileştirme, filmdeki gerilim ve karakterler arasındaki çatışmaları güçlendirerek, varoluşsal bir ötekileştirme duygusu uyandırır.

### ***Interstellar (2014)***

Yakın bir gelecekte geçen Interstellar filminde, Dünya’nın artık yaşanabilir olmadığı ve insan nüfusunun azaldığı bir yer olduğu tasvir edilir. Küf isimindeki bir madde sebebiyle tarım durma noktasına gelmiştir ve Dünya’nın birçok yerinde kıtlık baş göstermiştir. İklim değişikliğinin neden olduğu kuraklık nedeniyle de yeryüzüne eskiye nazaran daha az yağmur yağmaktadır. Buna bağlı olarak da sık sık toz fırtınaları yaşanmakta ve insanların yaşamını daha da zorlaştırmaktadır. Yaşamına devam etmeye çabalayan insanlar ise kıtlıktan kurtulmak için bilgi toplumundan tarım toplumuna dönüşmek zorunda kalmıştır. Ancak mısır haricinde başka bir şey yetiştirmek mümkün değildir. İklim değişikliğinin söz konusu olduğu günümüzde de Dünya’nın kaynaklarının tükenmesi en önemli problemlerden biridir.

21. yüzyılda iklim bilimi ile ilgilenen hemen hemen tüm bilim insanları tarafından Dünya ikliminde geri çevrilemez düzeyde bir değişikliğin varlığı kabul edilmektedir. Doğal dengenin sarsılmasına sebep olan insan türü, gerekli koşulları yerine getirmese ve doğal dengeyi bozmaya devam ederse küresel iklim bozukluğunun artması sonucunda çok kaygı verici olan, küresel ısınma sebebiyle iklim değişikliklerinin gerçekleşeceği kesin bir dille vurgulanmaktadır.

İnsan ırkının faaliyetleri nedeniyle, atmosferdeki sera gazı miktarı ve sera gazı partiküllerindeki yükselme, doğal alanların yok edilmesi, ozon tabakasındaki incelmeye, küresel olarak dengeyi bozacak ve sıcaklık artışına sebep olacaktır (Öztürk, 2002: 58). Film, bu iklim değişikliğine vurgu yaparak değişen iklimi, tarım ürünlerinin yok olmasını ve insanların toz solunumu kaynaklı hastalıklarını yansıtmaktadır. Gerçekten de yakın zamanda gerçekleşeceğine kesin gözüyle bakılan bu durum insanlığın gelecek korkularından biridir. Artık öteki ‘doğa’nın kendisi haline gelmiştir.

Filmde daha önce NASA test pilotu olduğu belirtilen Cooper, çok sevdiği işini bırakarak çiftçi olmuştur. İki çocuğu ve babasıyla mısır tarlalarında çalışarak hayatını sürdürmektedir. Cooper’ın kızı Murphy, babası gibi bilimle ilgilenmektedir. Odasında yaşadığına inandığı hayaletin ona bir şeyler göstermeye çalıştığını düşünmektedir. Ancak babası dahil kimse ona inanmamaktadır. Hayaletin varlığını bilimsel yollarla ailesine kanıtlamaya çalışmaktadır.

NASA ise artık kamuoyunun desteğini kaybetmiş ve kendini insanlardan izole etmiştir. Çalışmalarını gizlice ilerleten NASA, Satürn gezegeni çevresinde bir solucan deliği keşfeder. “Lazarus Projesi” adının verildiği bu projeye göre yaşanabilir yeni bir gezegen bulmak mümkündür. NASA’nın gizli üssünde projeyi yürüten Profesör John Brand’ın ‘onlar’ ismini verdiği uzaylı bir varlığın, Satürn gezegenine yakın bir noktada solucan deliği yaratarak başka bir galaksiye geçmeyi ve yeni bir gezegen bulmayı mümkün kıldığını söyler. NASA desteklediği yıllarda, gönüllü olan astronotları bu şekilde başka galaksilere göndererek yaşanabilir gezegen aramıştır. Astronotlardan gelen sinyallere göre insanlığın yaşayabileceği olası üç gezegen keşfedilmiştir. Bu gezegenler adlarını onları keşfeden astronotlar Miller, Edmund ve Mann’dan alır. Cooper ise tesadüfen keşfettiği gizli NASA üssünde bu görev için gönüllü olur. Cooper’ın görevi, pilotluğunu yaptığı Endurance uzay mekiğini kullanmak ve onunla görev alan astronotlarla beraber bu üç gezegendeki uzay üslerinden gelen sinyallere göre hangi gezegenin insanlık için yaşanabilir olduğunu öğrenerek Dünya’ya ulaştırmaktır.

NASA’nın yaşanabilir bir gezegen bulma planını anlatan Prof. Brand, Cooper’a Dünya’da yaşayan tüm insanları kurtarmak istediğini ancak yerçekimi ile alakalı bilgilerin noksan olmasından dolayı bu planı gerçekleştirmediğini ve

b planı olarak döllenenmiş insan yumurtalarını yeni gezegene taşıyıp insan ırkının devam etmesini sağlayacaklarını anlatır. Prof. Brand'ın anlattığı söz konusu "Lazarus Projesi" ismini dini bir anlatıdan alır. Lazarus, İsa Peygamber'in ölümünden dört gün sonra dirilttiği ve daha sonra normal hayatını sürdüren bir adamın öyküsüdür. Kitab-ı Mukaddes ismi verilen Hristiyanlık ve Yahudilik dinlerinin kutsal kitabında yer alan Yeni Ahit bölümünde bu dirilte olayının anlatıldığı ve bu olayın İsa Peygamber'in ilahiliğinin kanıtlarından biri olarak görüldüğü bilinmektedir (Yuhanna 11: 1-44).

Filmin çekildiği 2010'lu yıllar teknolojinin hızla geliştiği zamana denk gelmektedir. Bu teknoloji hem avantaj hem de dezavantajlara sahiptir. Bir yanda özgürlükleri için teknolojinin sunduğu imkanlardan olan sosyal medya platformları ile örgütlenen insanlar varken öte yandan terör örgütleri, sosyal medya platformlarından adını duyurarak insanları kandırıp örgüte dahil etmeye çalışmakta, özellikle masum insanları hedef almaktadır. Interstellar filmi, insanın ulaşabileceği en yüksek teknolojinin bile kaynaklarını tükettiğimiz Dünya'yı kurtaramayacağı mesajını verir. Yaşanabilir başka bir Dünya arayışı bu korkunun bir sonucudur.

Filmin yarattığı distopik evren, son derece gerçekliğe yakın bir biçimde kurgulanmıştır. Distopya yaratmak ve bilimsel olan bilgiye bakış açısı düşünüldüğünde aynı tarihlerde çekilen birçok bilim kurgu filminden farklı bir konumdadır. Hayal gücünün daha az yer aldığı, bilimsel bilgiyle birlikte gelişen teknolojinin odak noktası olduğu ve insanlığın geleceğine dair bilimsel bir film olduğu görülmektedir (Doğan, 2023: 262- 270).

Filmde "onlar" olarak bahsedilen uzaylılara karşı bir korku beslendiği görülmektedir. Cooper'ın kızının odasında olduğunu düşündüğü hayalet olarak ya da NASA'ya gezegenlerin koordinatlarını ileterek varlıklarını belli eden uzaylılar bir yandan insan ırkına iyilik ederken öte yandan insanlarda korku uyandırmıştır. İnsan ırkının ulaşabildiği bilginin sınırlarından öte olan "onlar" film boyunca korku ve endişe kaynağı olarak yer alırlar. Onlar korkusu filmdeki 'öteki' korkusudur.



#### Interstellar - Uzak gemisindeki astronotların zaman kaygısı

Film boyunca kaygı uyandıran bir diğer şey ise zamandır. Kara delikten geçildiğinde zamanın farklı akacağı ya da ulaşılan gezegenlerde zamanın farklı ilerlemesi uzay aracında bulunan her bilim insanının kaygı hissetmesine neden olur. Zamanla ilgili kaygılar da modernizm ve postmodernizm ile birlikte okunabilir.

Astronotların bu kaygısı bilimin henüz çözüm bulamadığı ölüm kaygısıyla açıklanabilir. Dünya'ya geri döndüklerinde geçen zamanda sevdiklerini yitirmeleri olasıdır. Geri dönüp dönemeyecekleri belli olmayan bu yolculuğa çıkmalarına rağmen geçen zamanın hissettirdiği kaygı daha büyüktür. Birçok filozof, “varoluşun kırılmasından”, “olmama” korkusundan “daha öte bir olasılığın imkansızlığından”, ontolojik anksiyeteden bahsetmektedir (Yalom, 2000: 70). Yaşadığımız çağda teknolojik gelişmeler sayesinde birçok hastalık tedavi edilebilmektedir. Ancak yaşlanmaya bağlı ölümün bir tedavisi yoktur. Filmde birçok sahnede insanlığın belki de en büyük korkusu olan varlığın sona ermesine vurgu yapılmaktadır. Bilim kurgu filmlerinin birçoğunda ölüme çare

bulmak temel amaçlardan biri olarak yer alır. Filmin finalinde Dünya'nın eski haline çevrilemeyeceği ve yok olacağı ortaya çıkar. Tek çare, yeni bir gezegen bulmaktır. Filmin kahramanları Cooper ve kızı Murhpy karadelikten elde edilen verilerle insanlığı yok olmaktan kurtarır.

Filmdeki ötekilik kavramı, insanlık ve uzaydaki diğer varlıklar arasında iletişim ve etkileşim ile gösterilir. Bilinmeyen bir uzaylı varlık, insanlığa mesajlar göndererek iletişim kurmaya çalışır. İnsanlar, bu mesajı çözümlenmeye çalışırken kendilerinden farklı bir zeka ve anlam sistemiyle karşılaşır. İletişim kurmak için önyargıları aşmak, farklı bir varlıkla anlaşmak ve ortak bir dil bulmak zorunda kalırlar. Bu süreçte yaşananlar insanın öteki ile karşılaşmasını, farklı olanla karşılaştığında nasıl tepki vereceğini ve bu deneyimlerin insan ilişkileri, iletişim ve empati üzerinde nasıl bir etkisi olduğunu irdelemektedir. Filmdeki ötekilik vurgusu, izleyicilerin kendi sınırlarını ve ön kabullerini zorlamalarına ve anlamlandırmalarına yardım edebilir.

### ***Ex Machina (2014)***

Filmin kahramanı Caleb, bir teknoloji şirketinde çalışmaktadır. Nathan ise bu şirketin sahibidir. İnsanlardan uzak bir dağ evinde yaşamakta ve evinde yapay zeka üzerine çalışmalar yapmaktadır. Daha sonra anlaşılacağı üzere yapay zeka üzerinde denemeler yapmış ve son olarak geliştirdiği “Ava” karakterini yaratmıştır. Yapay zekanın isminin Ava (Havva) olması dikkat çekicidir. Yaratılan ilk kadının ismi olması ve bir erkeğin (Nathan) yaratması dini anlatılarda yer alan Havva'nın Adem'den yaratıldığına dair bir göndermedir. Film bu imgeyle kadını ötekileştirmenin yolunu açmıştır.

Caleb, şirkette düzenlenen bir piyangoda gizemli şirket başkanı Nathan'la tanışacağı ve evinde bir hafta geçireceği ödülü kazanır ancak orada nelerle karşılaşacağını bilmemektedir. Nathan'la karşılaşan Caleb, sadece şirket başkanıyla tanışmakla kalmayacağını, Nathan'ın üzerinde çalıştığı yapay zeka ile de tanışacağını öğrenir. Nathan, yarattığı yapay zeka Ava'nın ne kadar başarılı olduğunu Caleb'a Turing testi uygulayarak ölçmek istemektedir. Filme göre turing testi bir insanla bir bilgisayarın etkileşimde bulunması ile başlar. Testi uygulayan insan, bilgisayarla etkileşime girdiğini anlayamazsa test başarılı olmuş sayılmaktadır.

Nathan, Caleb'e Turing testinin insan bileşeni olduğunu ve böylece “insanoğlunun tarihinin en büyük bilimsel olayının merkezinde olacağını”

söyler. Caleb ise “bilinçli bir makine yarattıysan buna insanoğlunun tarihi denmez, Tanrıların tarihi denir” diyerek cevap verir. Bu sahnede yapay zekanın yaratılmasıyla insanın yaratılması arasında bir ilişki olduğu vurgulanır. Caleb’in bakış açısına göre test başarılı olursa Nathan bir Tanrı kadar yüksek seviyede olacaktır. Filmde, insan ve yapay zekanın karşılaştırılmasının ilki gerçekleşmiştir.

Ava ile karşılaşan Caleb ondan oldukça etkilenir. Ava’ya normal bir insan gibi davranarak sohbet eder. Ava, kıyafet giyerek Caleb’a beğenip beğenmediğini sorar. Ona resimlerini gösterir ve burada çıkacak olsa onunla nereye gitmek isteyeceğini anlatır. Öte yandan bu etkilenmenin sebebinin Nathan’ın Ava’yı bu şekilde programlaması olup olmadığını sorar. Ancak Nathan böyle bir algoritma uygulamadığını, Ava’nın kendi kendine Caleb’la flört ettiğini, Ava’yı sadece heteroseksüel olarak programladığını ifade eder. Caleb bunun sebebinin anlayamadığını söylediğinde “etkileşim olmadan bilincin de olmayacağını” söyler. Caleb’in da doğa tarafından buna programlandığını söyler. Bu sahne, yapay zeka ile insanın karşılaştırıldığı başka bir sahnedir.



**Ava ve Caleb’in buluşması**

Evde hizmetçi olarak çalışan bir yapay zeka daha vardır. Ancak Nathan bunu Caleb’a söylemez. Caleb’in gizlice öğrendiği bilgilerden biri de onlara hizmet eden Kyoko’nun yapay zeka olduğudur. Diğer bilgi ise Ava’dan önceki yapay zeka denemelerinin yok edilmeleridir. Ava ile Caleb’in buluştuğu sahne aynı zamanda, Caleb’in öteki ile empati kurduğu bir sahne olarak görülmektedir. Hatta Caleb bir adım ileri giderek kendini jilette keser ve insan olup olmadığını ölçer. Kanının aktığını görür. Bu sahne, insan ve yapay zekanın -insan ve



ötekinin- karşılaştırıldığı sahne olması dışında da ilgi çekicidir. Film, insan ve yapay zekanın benzerliğinin ayırt edilemeyecek kadar fazla olduğunu Caleb'in kendisinden şüphe etmesiyle gösterir. Bu da Nathan'ın kendine biçtiği Tanrı konumunu güçlendirir.

Film boyunca Ava'nın özgürlüğüne kavuşmak için Caleb'ı manipüle ettiğini görürüz. Film burada izleyiciyi bir ikileme baş başa bırakır. Ava'nın bilinçli bir varlık olarak özgür kalmaya hakkı yok mudur? Caleb'a göre Ava özgür kalmalıdır çünkü Nathan onu önceki denemelere yaptığı gibi yok edecektir. Nathan ise en mükemmel yapay zekayı yaratmak ve insanlığın hizmetine sunmak istemektedir. Filmin ikilemi, insanlar ve Dünya'daki diğer canlılar yani ötekiler üzerinden değerlendirilirse insan ırkının tam olarak yaptığı budur: gezegendeki tüm kaynakların insan ırkının yararına tüketilmesi. Bugün doğal kaynakların zamanından önce tükendiği, türlerin yok olduğu, doğanın zapt edildiği sistemde insan ırkının da etkileneceği bir gerçektir.

Çoğu bilim kurgu filminde yapay zeka insanlığa karşı bir tehdit unsuru olarak yansıtılırken Ex Machina filminde bu durum sebepli bir kötülüğe evrilmiştir. Yapay zekanın yaratıcısı Nathan'ın davranışları ve hırsları Ava ve Kyoko'nun, Nathan ve Caleb'a karşı acımasız davranmasına sebep olmuştur. Köleleşmeye karşı direnen yapay zekalı bu robotlar bilinçli olarak hareket ederek Nathan'a -yani sisteme- karşı isyan etmişlerdir. Öte yandan bu direniş ve zaferi, erkek egemenliğine karşı duran kadın gücü olarak değerlendirmek de mümkündür. Ötekileştirilen, aşağılanan Kyoko ve Ava erkeklerden bu şekilde intikam almışlardır. Ava, Havva değil de Lilith midir?

Filmin tartışmaya açtığı bir diğer konu ise posthümanizm olgusudur. Postyapısalcı düşüncelerin bir sonucu olarak ortaya çıkan posthümanizm, Antroposen kavramına çokça değinerek insanın tüm diğer varlıkların merkezinde durduğunu söyleyen hümanist düşüncüyü eleştirmektedir. (Braidotti, 2014: 17-20). Posthümanizm düşüncesine göre insanın kendini üstün görmesi ve insan dışındaki varlıklara karşı tutumu günümüz dünyasında yaşadığımız felakete sebep olmuştur (Braidotti, 2014: 35). Ex Machina, insan dışı bir varlık olan yapay zekanın insan doğasını ve bilincini sorgulayabileceğini ve hatta aşabileceğini tartışır. Ava'nın gelişimi, insanlığın sınırlarını zorladığı için post-hüman bir varlık olarak kabul edilebilir. Ava'nın bilinçli ve irade sahibi bir varlık olması insan ve yapay zeka arasındaki etik ve ahlaki sınırlamaları beraberinde getirir. Yapay



zeka teknolojisinin tam olarak gelişmesi ve bilinçli bir varlık haline gelmesi durumunda neler olabileceği ve öteki korkusunun yapay zeka ile eşleştiği filmin mesajı, insan ırkının ötekilere karşı yanlış davranış ve tutumlarının insanlığa zarar verebileceği yönündedir.

Filmin finalinde Ava, Nathan'ı öldürmek için bir bıçak kullandığında, Nathan şaşırılmış ve çelişki içinde bir yüz ifadesine sahiptir. Bunu yapan nesneyi kendi eliyle yaratmış olmanın gururu, acısı ve çelişkisini hissederken hayatını kaybeder. Bilinmeyen öteki, bu sahnede sanki ilk defa kendini Nathan'a kanıtlamıştır (Terzioğlu, 2023).

### ***Mad Max: Fury Road (2015)***

George A. Miller tarafından yönetilen Mad Max: Fury Road (2015), post apokaliptik bilim kurgu türünde bir filmidir. Film evreninde Dünya çöle dönmüş, su, petrol ve yiyecek sıkıntısı baş göstermiştir. İnsan ırkı başlangıçta çete veya küçük topluluklar şeklinde yaşamaya devam etmiştir. Bu topluluklar daha sonra küçük şehir devletleri haline dönüşmüştür. Ölümsüz Joe isimindeki despot bir adam, gücünü artık Dünya'da miktarı çok az olan sudan almaktadır. Toplulukların birçoğu Joe'nun emri altında hayatta kalmaya çalışmaktadır. Furiosa isimindeki bir kadın, Joe'nun haremindeki kadınları kurtarmak için harekete geçer. Onları, yeşil bölge denilen bir yere götürmek ister. Bu durum Joe'nun onların peşine düşmesiyle sonuçlanan bir ava dönüşür.

Filmin insanlığın geleceğine dair öngörüsü, atom bombasını barındıran savaşlar, doğanın insan tarafından bozulması, suyun azaldığı Dünya'nın yaşanamaz bir yere dönüşmesi, medeniyetlerin çöküşü ve bununla ilişkili olarak toplumsal düzenin yok olmasıdır. Bütün bu olayların sebep olduğu Dünya ise insanlığın tıpkı ilkel çağlarda olduğu gibi kuralsız olması ve en güçlü olanın hayatta kaldığı bir yere dönüşmesidir. Bu tür bilim kurgu filmlerinde genellikle yaşandığı gibi insanlar istediklerini elde etmek için şiddete başvuran vahşi canlılar haline dönüşmüştür. Soğuk Savaş döneminde yaşanmasından korkulan geleceğin bir yansıması olan Mad Max, o dönemin korkularını barındırmaktadır. Nükleer bombalarla yıkılan uygarlıkların, en başa dönerek şiddetle yönetilen bir dünya düzenine evrilmesi korkusu, insanlığın geleceğinde olmasından korkulan felaketlerden biridir.

Yok olan uygarlığın sonucunda insanların yaşama şekilleri de değişmiş; hayatta kalmak için bir mücadeleye dönüşmüştür. Suyun azalması yiyecek

kıtlığını da beraberinde getirmiş ve gün geçtikçe tükenen petrolü elde etmek isteyen çeteler ile yetersiz su, açlık ve çeşitli hastalıklarla yaşamaya çalışan diğer insanlar iki ayrı grup olarak amansız bir yaşam savaşına girişmişlerdir. Topluluklar halinde veya yalnız kendi kendilerine kurdukları düzende, bu zor dönemi atlatacaklarına ve her şeyin daha iyi olacağına inanan insanları bu yeni dünya düzeninin ötekileri olarak görmek mümkündür. Zayıf olanın dışlandığı veya öldürüldüğü bu düzen, insanları güçlü ve zayıf olarak ikiye ayırmıştır.

Mad Max filmi, insan eliyle yok edilmiş bir medeniyetin yansımasıdır. Teknoloji ve sosyal düzenin içinde kısmen rahat olan modern insan, bu yeni dünyada yalnızca hayatta kalmaya çalışmaktadır. Yarını görebilmek için güçlü olmayı ve yeni düzene göre yaşamayı öğrenmek zorundadır. Aynı zamanda doğanın zorlu koşullarına uyum sağlamak da hayatta kalmanın gerekliliklerinden biridir. İnsan ırkı, hem kendi eliyle dünyanın sonunu hazırlamış hem de bu sonucun sorumlusu olan politik güçlere umudunu bağlamıştır. Günümüzde yaşadığımız küresel ısınmanın yol açtığı iklim krizi ya da Orta Doğu'daki sonu olmayan savaşların tüm dünyanın gözü önünde gerçekleşmesi, insanların büyük bir bölümünün çektiği acıya ve sefalete rağmen hiçbir önlem alınmaması film evreninin örneklediği gerçeklerdir. Nükleer savaş, küresel ısınma, tarımın azalmasına bağlı olarak kıtlık, su kaynaklarının kuruması, insan eliyle bozulan doğanın düzeni, sosyal düzenin bozulması bir bilim kurgu filmi olarak Mad Max'in dikkat çekmek istediği temalardır.



**Mad Max: Fury Road'da çölleşmiş Dünya**

Küresel ısınma gibi doğa problemlerinin yanı sıra, bilim kurgu türünde sıklıkla kullanılan mutasyona uğrayan ya da klon teknolojisi ile yapay olarak üretilen insan tipolojisi de Mad Max’de bulunan apokaliptik öğelerden biridir. Ölümsüz Joe’nun egemenliğini ilan ettiği topluluğu koruyan savaş birliklerinde “savaş çocukları” ismini verdiği ve genetik özellikleri değiştirilmiş erkekler bulunmaktadır. Kan hücrelerini yenileyemeyen, savaşa ön saflarda katılarak bir anlamda ilk feda edilen insanlardır. Savaş çocukları güçlü tarafta yer alsalar da yine de ‘öteki çocuklar’dır.

Savaş çocukları insan eliyle yaratılmış olmaları sebebiyle yine insanın üretimi olan Blade Runner filmlerindeki replikantları hatırlatırlar. Aynı şekilde replikantların, üretiliş nedeni insanların hayatını kolaylaştırmak olduğu gibi savaş çocukları da Ölümsüz Joe’nun iktidarını sürdürebilmek ve güç kazanmak için yarattığı varlıklardır. Yaratılmalarının yegâne amacı Joe’nun egemenliğinin hem ilahi hem de kuvvetli olduğunun gösterilmesidir. Bu açıdan bakıldığında Joe’nun kuvvetinin, hem teolojik (Valhalla’ya ulaşma) hem de teknokrasi (biyoteknoloji ile genetik değiştirme) temeliyle varlığını sürdürdüğü söylenebilir.

Filmde yer alan savaş çocuklarının ölünce gideceklerine inandıkları Valhalla, yeryüzünde acı çekenlerin varacağı cennet benzeri bir yerin tasviridir. Bu inanç, filmde Joe’nun egemenliğini güçlendirmek üzere onun için savaşan insanların gönüllü olarak çalışmalarını sağlamak için kullandığı dini bir referanstır. Valhalla, Cermen savaşçılarının öldükleri zaman varacaklarına inandıkları cennettir. Cermen halkı, savaşta ölen insanların Valhalla’da tekrar bir arada olacaklarına inanmaktadır. Valhalla, diğer birçok dini öğretilerde olduğu gibi yalnızca savaşta ölenlerin gidebildiği ilahi bir dinlenme yeridir (Canetti, 2006: 45). Joe, hakimiyetinde bulunan savaş birliklerine Valhalla’ya gideceklerini söyleyerek ölümüne savaşmalarını sağlamaktadır.

Joe, insanlık tarihindeki örneklerinde olduğu gibi halkı yönetmenin ilahi bir görev olduğunu ve kendisine Tanrı tarafında bu görevin bahşedildiğini iddia eder. Böylece halk üzerindeki egemenliğinin koşulsuz şartsız kabul edilmeli, emirlerine karşı gelinmemelidir. Aksi halde Tanrı’nın emrine karşı gelmiş olarak günahkar olmakla itham edilme tehlikesi ortaya çıkar. Joe’nun kurduğu bu düzen, savaş birlikleri kadar korunmaya muhtaç olan insanlarına da egemenliğini kabul ettirebilmek için dini göndermeleri referans alması ile devam etmektedir. Joe, söz konusu dini yazıları kendi iktidarını güçlendirmek adına kullanmaktadır.

Biyoteknolojik faaliyetlerin bir sonucu olarak üretilen savaş çocukları için Joe, Tanrı'nın elinin değdiği ilahi bir varlık olarak hak ettiği konumdadır.

Yaşadığımız çağ ile “üretmiş savaş çocukları” birlikte düşünüldüğünde günümüzde yaşananların bir benzerini perdeye yansıttığını söylemek mümkündür. Bugün hala Orta Doğu'da süren savaşlarda kullanılan canlı bombalar, tıpkı savaş çocuklarının Valhalla inancı gibi cennete gideceklerine inanmaktadırlar. Bu açıdan bakıldığında filmin yarattığı savaş çocukları, şimdinin canlı bomba insanlarından farklı değildir. Kendi canlarını feda edebilecek kadar inandıkları bir lider etrafında toplanarak söylediği her şeyi ilahi bir buyruk olarak kabul etmektedirler. Savaş Çocukları, Joe'nun egemenliğinin devamı için onun istediği tüm suçları işleyerek Valhalla'ya gideceklerini düşünmektedirler. Bu inanış o kadar derindir ki mantıklı düşünceye yer bırakmamaktadır.



Ölümsüz Joe ve savaş çocukları

Mad Max: Fury Road filminde kadınların öteki olarak yer aldığı görülür. Kadın nüfusunun azaldığı, güzel ve doğurgan kadınların ise esir olarak tutulduğu sistemde bir kadının isyan ederek Joe'nun haremindeki kadınları kaçırmayı dikkat çekicidir. Filmde bu eyleme cesaret eden kadın karakter Furiosa, haremdeki kadınları Yeşil Diyar denilen çölleşmemiş bir bölge olduğuna inanılan yere götürmek ister. Erkeklerin egemen olduğu bir düzende bu başkaldırı, feminist

açıdan da değerlendirilebilir. Furiosa'nın cesareti, kaçırdığı kadınlara da örnek olmuştur. Tek görevlerinin Joe'yu memnun etmek ve çocuk doğurmak olmadığını fark eden kadınlar özgürlükleri için savaşırlar.

Filmin sonunda Furiosa ve onunla kaçan diğerleri Yeşil Diyar diye bir yer olmadığını, aslında kaçtıkları şehrin koordinatlarına gitmeleri gerektiğini fark ederler. Film, bu totaliter düzen devam ettiği sürece kadınların özgürlüklerini kazanamayacağı ve öteki olarak kalmaya devam edeceği mesajını vermektedir. Kadınların kurtuluşu için tek çare Ölümsüz Joe'nun egemenliğinin yıkılmasıdır. Kadınlar ve onlara destek verenler Joe'nun iktidarını yok ederler. Film, Dünya'nın düzelebileceğine dair umudun tazelenmesi ve her bireyin eşit olacağı yeni bir düzen hayaliyle sona erer.

Filmin, post apokaliptik anlatısı ötekilik üzerine kuruludur. Filmin ana karakteri Max Rockatansky ve Furiosa, Joe'nun emirlerine karşı gelerek ötekileşir. Furiosa, hem kadın olması hem de Joe'nun emirlerinin dışına çıkması nedeniyle ötekileştirilmiş kadınların simgesidir. Furiosa'nın kadın dayanışması ve direnişiyle ötekiliğe meydan okuması vurgulanır. Ölümsüz Joe'nun toplumu yönetme şekli ve savaşçıları arasındaki ötekilik hem çocuklar için hem de toplum için geçerlidir. Joe'nun "ayrıcalıklı" savaşçılarına verilen imtiyazlar, toplumun diğer üyelerinin dışlanmasına ve ezilmesine yol açar. Bu hiyerarşik düzen, güçlülerin zayıfları ezdiği bir sistem olarak ötekiliğin bir genelidir. Öte yandan Savaş çocukları genetik mutasyonları ve kısa ömürleri ile Joe'nun yarattığı ötekiler olarak görülebilir.

### ***Blade Runner 2049 (2017)***

Blade Runner 2049 filmi, bir yeniden çekim (remake) olarak Denis Villeneuve tarafından çekilmiştir. İlk filmin yönetmeni Ridley Scott bu filmde yapımcı olarak yer almaktadır. İlk filmde otuz yıl sonra, insanlarla Replikantlar arasında bir savaşın başlamasına büyük bir sırrı ortaya çıkaran bir Blade Runner sebep olacaktır.

Blade Runner 2049'un, ilk filmle benzer bir atmosfere sahip olduğunu söylemek mümkündür. Bu yüzden farklı dillerde -Rusça, Japonca, Hintçe, Korece- işaretlerle dolu şehirdeki aynı yüksek binaları ve Spinner'ları ve hatta neon stilini görebilmek mümkündür. İlk filmde olduğu gibi bu filmde de bir tür mekanik insan olan Replikantları insanlardan ayırt etmek imkansızdır. Ancak 2017 versiyonunda bu ayırımın daha da zor olduğu söylenebilir. Filmin

bir sahnesinde Replikant bir kadının doğum yapmış olma ihtimali üzerine Polis Amiri şöyle der:

Polis Amiri: -Dünya bir duvar üzerine kurulu. Türleri ayıran bir duvar. Herhangi bir tarafa “Duvar yok” de, bir savaş başlatırsın ya da bir katliam. Bu yüzden hiçbir şey görmedin. Her şeyi sil.

Blade Runner: -Daha önce hiç doğmuş birini kaldırmadım.

Polis Amiri: -Ne farkı var ki?

Blade Runner: -Doğmuşun ruhu olur sanırdım.

Filmin genel mesajına bakılırsa replikantlarla insan arasında hiçbir fark olmadığı, farkın sadece insanlıkla ilgili olduğu söylenebilir. 21. yüzyılın başlangıcından itibaren biyo-teknolojiler alanında araştırmalar ilerlemiş ve evrimci teori birleşmiştir. Yaşamın teşvik edici yönleri ve değerleri tarafından biçimlendirilen, bilim ve teknoloji yoluyla şu anki yaşam biçiminin ve insan sınırlarının ötesinde akıllı yaşamın devamlılığını ve evrimini araştıran bir yaşam felsefesi olan transhümanizm; insan ırkının daha uzun ömürlü olmasını amaçlamaktadır. Fiziksel ve zihinsel açıdan üst düzeyde insanlar üzerine çalışırken, insanın gelişimi bakımından çok fazla eleştiri alan transhümanizm, çağdaş felsefede son trend olarak kabul edilir (Pilsch, 2017: 2). Replikantlar, transhümanizm ile düşünüldüğünde insan ırkının gelecekte olası bir replikant türüne dönüşebileceği düşünülebilir. Bu da felsefi bir soruyu akla getirmektedir. İnsan ve replikantlar arasında gerçekten bir fark var mıdır? Belki de replikantlar da insanlar gibidir ve ruhları vardır. Ya da belki insanlar replikantlar gibidir ve her şey mekaniktir. Böylece aslında içinde yaşadığımız çağdaki gibi ‘öteki’ diyerek ayırttığımız insanlardan korkmanın, onu etiketlemenin gereksiz olduğunu görebiliriz. Bu davranışın aksine daha çok farklılıklar barındıran toplumlar olarak birbirimizle nasıl daha iyi iletişim kurabiliriz sorusu medeniyetlerin geleceğine de ışık tutabilir.

Filmin yeniden çekimi Blade Runner 2049’da ötekinin korkusu dışında endişe veren diğer şey, sosyal sorunlar ve çevre sorunlarıdır. Replikantların çocuk doğurma yetisi olmadığı bilinirken bir replikantın doğum yapmış olduğuna dair kanıt bulunur. Bunun üzerine bir Blade Runner bu olayın peşine düşer. Günümüze bakıldığında ise özellikle birçok ülkede doğum oranlarının düştüğü ve nüfusun yaşlandığına dair istatistikler paylaşılmaktadır. Doğurganlığın son yıllarda gündemde olduğunu ve teşvik edildiği görülmektedir. Doğumların



azalması ya da olmaması endişesi üzerine başka bilim kurgu filmleri de vardır. Children of Men (2006), The Space Between Us (2017) filmleri konuyla ilgili filmlerden ikisidir.

Filme konu olan bir diğer endişe ise doğa sorunlarıdır. Filmin girişinde ekranda şu açıklama yer almaktadır: “2020’lerin ortalarında ekosistemlerin çöküşü, sentetik tarımdaki ustalığı sayesinde kıtlığı önleyen sanayici Niander Wallace’ın yükselişine yol açtı.” Blade Runner 2049 filminde ekosistemlerin çöküşünün yaşandığı görülmektedir. Tüm su kaynaklarının kirlendiği, geleneksel tarımın yok olduğu, sürekli fırtınalar yaşandığı ve yeryüzünde kalan tek ağacın da ölü olduğu görülmektedir. Bu atmosfer, çağımızın en önemli sorunlarından biri olan iklim değişikliğinin yansımasıdır. Bilim insanlarının öngörüsü ile yakın bir gelecekte böyle bir Dünya’ya dönüşmemiz an meselesidir. Bir devam filmi olarak çekilen Blade Runner 2049’un ilk filme nazaran doğanın bozulmasına ağırlık verdiğini görebiliriz.



**Blade Runner 2049- Toz fırtınaları**

Blade Runner 2049 filminde öteki korkusu, ilk filmde olduğu gibi varlığını göstermektedir. Filmin distopik dünyası, insanlar ve Replikantlar arasındaki sınıfsal ayrım vurgulanmaktadır. Filmin görsel anlatımı da ötekileştirme temasına dair mesaj verir. Replikantların yaşadığı bölgeler gri ve kasvetli bir atmosfere

sahiptir. Ancak insanların yaşadığı çevrede de soğuk tonlar kullanılmıştır. Bu atmosferi, küresel iklim krizinin bir tasviri olarak kabul etmek mümkündür. Yozlaşmış bir toplumu yansıtan film, iklim krizinin yaşandığı bir Dünya’da insanların yıkım ve kaostan etkilenmeden ihtiyaç duydukları her şeyi yaratmaya devam ettiklerini gösterir.

İlk film ile karşılaştırıldığında ötekiye duyulan korkunun yanında artık ekolojik korkuların olduğu söylenebilir. İnsan eliyle bozulan doğa, intikamını almaktadır. Filmde yozlaşmış ve bozulmuş bir Dünya’ya şahit oluruz. Bu açıdan bakıldığında Blade Runner 2049’u güncel korkulara vurgu yapan başarılı bir remake filmi olarak kabul etmek mümkündür.

### ***Dune: Çöl Gezegeni (2021)***

Bilim kurgu türünün en temel eserlerinden biri olan Frank Herbert’in 1965’te yazdığı Dune romanı birden fazla defa perdeye aktarılmıştır. Dune filmi hem 1984 yılında hem de 2021 yılında perdeye aktarılmıştır. İlk film David Lynch tarafından yönetilmiştir. Dune: Çöl Gezegeni (2021) ise Denis Villeneuve’un yönetmenliğini üstlendiği son uyarlamadır (Tooper ve Arda, 2022: 148).

Caladan’a hükmeden Atreides Hanedanlığı, Arrakis gezegenini yönetmeleri için İmparator tarafından görevlendirilir. Atreides Hanesi’nin genç veliht prensi Paul Atreides ise Arrakis ve orada yaşayan Fremenler ile ilgili rüyalar görmektedir. Arrakis gezegeni, baharat kaynağı olarak önemli bir konuma sahiptir. Ancak oranın yerlileri Fremenler baharat hasadını engellemeye çalışmaktadır. Baharat, yıldızlararası yolculukta kullanılan değerli bir maddedir. Bu madde sebebiyle Arrakis, tüm hanedanlar için stratejik olarak çok önemlidir. İmparator’un Arrakis’in yönetimini Harkonnen Hanedanlığı’ndan alıp Atreides Hanedanlığı’na vermesi ise bir ödül değil tam aksine bir tuzaktır.

Atreides ailesi toparlanıp Arrakis gezegenine vardığında Fremenler, annesi ve Paul’a bakarak “Lisan al-Gaib” diye seslenir ve sevinirler. Paul bunun ne demek olduğunu annesine sorduğunda “Mesih” anlamına geldiğini öğrenir. Annesinin de dahil olduğu Bene Gesserit denilen bir grup kadın büyücü Caladan’dan ayrılmadan önce Paul’u ziyaret eder ve onun potansiyel mesih olduğunu söylerler. Annesinin verdiği eğitimle Paul’un geleceği Bene Gesserit öğretileriyle şekillenir.



Filmde yer alan halklara bakıldığında yönetici olan hanedan insanları ve yerliler arasında sınıf farkı olduğu görülmektedir. Hanedan üyeleri son derece gelişmiş teknolojiler ile çevrili evlerinde yaşarken Fremenler'in çölde yaşadıkları görülmektedir. Giydikleri kıyafetler de bu ayrımın göstergelerinden biridir. Fremenler, "Dışarıdan Gelenler" olarak isimlendirdikleri tüm hanedanlara karşı bir tutum sergilemektedirler. Fremen temsilcisi, Atreidesler ile buluştuğunda topraklarını terk etmelerini ister. Hanedanların Arrakis'i sömürge olarak kullandıkları görülmektedir. Harkonnen Baron'u Atreides yerleşkesine baskın yaparak Arrakis'i tekrar ele geçirdiğinde Fremenler için yok edilme emri verir.

Öteki olgusu, keşiflerin başladığı aydınlanma çağı ile insanların yaşamına dahil olmuş bir kavramdır. Sömürgeler yaratan imparatorluklar ve daha sonrasında kapitalizmin de rol aldığı bu temsil modeli, ulus-devletleşme çabalarında da önemli bir yere sahip olarak, "insan ve toplum bilimlerinin disiplinlere ayrılması, evrimci ve öjenist çalışmaların" meydana gelmesiyle kendisine kuramsal bir çerçeve edinmiştir (Yardımcı, 2013: 108). Ötekileştirici bakış açısı, sürekli gelişmeye devam ederek eğlence kültürüne dahil olmuş, sonrasında da post apokaliptik kaygılar ile de birlikte anılmaya başlamıştır. Evrenin istilası, teknolojik gelişmelerin çıktısı olan robotlar, evrimleşerek üst seviyeye ulaşan mutantlar, bu yabancı korkusu faktörünün içsel bir problem olarak yerleşmiştir. Ötekilik olgusu birçok bilim kurgu filminde örneklenerek tekrar tekrar vurgulanmaktadır.

Arrakis gezegeninde kendi evlerinde olmalarına rağmen ötekileştirilen halk, Fremenlerdir. İnsanlık tarihinde sürekli yaşanan kendi topraklarından sürülme, köleleştirme ve asimile edilme ile karşılaşan birçok halk vardır. Amerikan yerlileri olan Kızılderililer bunun bir örneğidir. ABD, Amerika kıtasını sahiplenirken bu toprakların asıl sahipleri olan Kızılderilileri köleleştirmek ya da yok etmekten kaçınmamıştır (Çoruh, 2020: 627). Filmde uzun süredir Harkonnen Hanedanı tarafından avlanan ve kendi topraklarında özgürce yaşamalarına izin verilmeyen Fremenler, Atreides Hanedanı'na da şüphelerle yaklaşır. Ancak Atreidesler tuzağa düştüğünde ve yok edildiğinde geriye kalan Paul Atreides ve annesi Jessica Atreides, bu halk tarafından kurtarılır. Fremenler, topraklarının özgürlüğü için Paul Atreides ile çalışacaklardır.

Filmin geleceğe dair korku barındıran mesajı ise Arrakis'in çölleşmiş topraklarıyla verilmektedir. Tüm gezegenin kaya ve kumlardan oluştuğu,

aşırı sıcak bir atmosfere sahip olduğu görülmektedir. Öyle ki insanlar güneş doğduğunda korunmak için yöntemler geliştirmişlerdir. Dışarı çıktıklarında su kaybını önlemek için özel giysiler giymekte ve nefes alabilmek için burunlarına özel bir ekipman takmak zorundadırlar.



**Paul ve Jessica Atreides'in çöl giysileri**

Paul ve Jessica'ya gezegenin aslında kurtarılabileceğini ve çöl altında sıkışmış olan suyun yeryüzüne çıkarılabileceğini anlatan Değişim Yargııcı, İmparatorluğun baharat ihracatı için Arrakis'i çöl olarak bıraktığını söyler.

Bilim kurgu filmler, ekolojik bir odak noktası ile incelendiğinde şimdinin gerçeğinden yola çıkarak geleceğe dair öngörüler ve problemler ortaya çıkmaktadır: Farklı bir Dünya'da, farklı bir zamanda, farklı bir teknoloji ile hayatlarını sürdüren varlıkları tasavvur ettiğimizde onları ne biçimde betimliyoruz? Gelecekte insan uygarlığını, ekolojik dengeyi, doğa ve kültür dikotomisinde nasıl ve ne şekilde görüyoruz? Geleceğin dünyasını nasıl hayal ediyoruz? Çağımızın kültürüne, şimdinin ekolojik şartlarına, teknolojideki yeniliklere, sosyo-ekonomik sistemlere baktığımızda geleceğin “cennet”i ve “cehennem”i nasıl olacaktır? “Cennet” ve “cehennem”e dair ümitlerimizin ve korkularımızın filmlerdeki temsilleri çağımız hakkında ne anlatır? Algılarımızı ve bununla ilişkili olarak tutum ve davranışlarımızı nasıl değiştirir? (Şen, 2018: 48). Tüm bu soruların cevabı aslında bilim kurgu filmlerinde bulabiliriz.

Filmin öteki üzerine mesajı oldukça nettir. Temel olarak Dune gezegeninin kendisi bir ötekilik anlatısının odak noktasıdır. Bu gezegen, kumların egemen olduğu bir yerdir. Bu durum, Dune gezegenini diğer gezegenlerden farklılaştırır ve orada yaşayan insanlar için zorlu bir yaşam ortamı oluşturur. Kum gezegeninde yaşayan Fremenler, diğer gezegenlerin sakinleri tarafından dışlanmış ve ötekileştirilmiştir. Filmde farklı kültürler, toplumlar ve halklar arasındaki çatışmalar ötekilik olgusunu vurgular. Paul Atreides, aristokrat bir aileden gelirken, kendini Dune gezegeninde yerli halk olan Fremenler arasında bulur. Paul, hem ailelerin ait olduğu aristokrat çevrede hem de Fremenler'in toplumunda dışlanmışlık ve ötekileşme duygusunu yaşar. Farklı kültürler arasında bir köprü oluşturma çabası, ötekilik düşüncesini daha belirgin hale getirir. Filmde güç, politika ve krallık gibi temalar da ötekilikle bağlantılıdır. Farklı güç odakları arasındaki mücadelelerde, zayıf veya marjinal olanlar dışlanır ve ötekileştirilir. Filmde, güçlü ve zengin olan Harkonnen ailesi, güce sahip olma arzusuyla diğer toplumları sömürür ve onları öteki olarak görür.

### ***Her Şey Her Yerde Aynı Anda (2022)***

Daniel Kwan ve Daniel Scheinert tarafından yazılan ve yönetilen “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” filmi, dünyayı kurtarması gerektiğini öğrenen Evelyn'in hikayesini anlatır. Evelyn, eşiyile birlikte Çin'den Amerika'ya göç etmiş bir kadındır. Bir çamaşırhanesi vardır ve vergi denetiminden geçmektedir. Denetim esnasında paralel evrendeki eşi tarafından ziyaret edilir ve kendini dünyayı kurtarmaya çalışırken bulur.

Film, postmodern çağın nihilizme karşı sunabileceği herhangi bir şey olup olmadığına dair bir eleştiri sunar. Bir eş, anne ve çamaşırhane sahibi olan filmin ana karakteri Evelyn, vergi denetimi sebebiyle gerginken ve vergi memuru tarafından denetlenirken eşinin alternatif bir versiyonuyla temasa geçer. Bu bağlantı sayesinde, paralel dünyalardan oluşan çoklu evreni, başka çoklu evrenlere geçiş yapabilen biri tarafından yaratılan bir kara deliğe çökmekten kurtarması gerektiğini öğrendiğinde süper güçler edinmeye başlar. Evelyn'in bu kahramanlık girişimi, kendi dünyasındaki günlük hayatıyla absürt bir gerilim oluşturur. Filmin hikayesine bu şekilde bakıldığında klişeleşmiş bir kahramanlık hikayesi olduğu görülmektedir. Ancak aynı zamanda yaşamın anlamına dair derin bir felsefe barındırmaktadır.

Evelyn'in yařamı, denetimden geçmesine baėlı bir iř, yařamındaki seçimlerinden sürekli olarak hayal kırıklıėına uėrayan bir baba, iyi gitmeyen bir evlilik ve kendini ailesine kabul ettirmeye çalıřan bir kız çocuuėu sebebiyle oldukça karmařık bir haldedir. Aslında bu iliřkiler Evelyn'in kimliėinin anahtarıdır. Ebeveynler tarafından onaylanmamanın zorlukları, çalıřma hayatının monotonluėu ve muhafazakâr ailelerde yoėun bir Őekilde hissedilen aileyi memnun etme baskısı ve gœçmenlik deneyimi gibi oldukça problemliler, Evelyn karakteri üzerinden anlatılır.

Filmin ötekilik üzerine söylediėi birçok Őey bulunmaktadır. Her ne kadar film Evelyn üzerinden ilerlese de filmin 'öteki' karakteri sadece Evelyn deėildir. Çin'den Amerika'ya gœç eden bir aile olarak hepsi, ötekilerden biridir. Evelyn'in kızı Joy, cinsel kimliėi sebebiyle bir öteki olarak filmdeki yerini alır. Jobu Tupaki ise her Őeyi bilmenin getirdiėi hegemonik eril nitelikleri öfke ve Őiddetiyle bařka bir ötekidir. Bauman (2004: 67), ötekini kendi niteliklerini gœrerek anlamamız ve ondan öğrenmek için ötekinin sesini çıkarmasına izin vermemiz gerektiėinin altını çizer. Ötekinin varlıėını ve yerini belirleyen iktidar güçler ve politik mekanizmalar olduėu için, ötekinin kendine ait bir sesinin olması engellenir. Evelyn'nin denetim memuru Deidre'nin karřısında kendini tam anlamıyla savunamaması öteki olmanın getirdiėi sessizlik olarak yorumlanabilir. Aynı zamanda Deidre ile Evelyn arasındaki iktidar- birey iliřkisi, Deidre'nin Evelyn'i kendi diline zorlaması ile üst bir noktaya tařınır. Foucault'a (2012: 162) göre, birey kendinin ne Őekilde davranması gerektiėini, neye göre hareket etmesi gerektiėini, uzman olarak kabul edilen kiřilere göre belirlemek zorundadır. Vergi memuru Deidre, Evelyn'e kendi istediėini yapması için baskı uygularken amacı, Evelyn'in bireyliėini yok edip; onu iktidarın sürekliliėini saėlayacak bir özneye çevirmektir. Evelyn, iktidarın bir öznesine dönüşmüřtür bile.

Evelyn paralel evrenden gelen eřiyle karřılařtıėında, Evelyn'in alternatif evrenlerde çok iyi versiyonları olduėunu ve kendisinin "en kötü versiyonu" olduėunu öğreniriz. Gerçekten de paralel evrenlerden birinde Evelyn yaratıcı bir Őefken, bařka bir evrende Kung Fu ustası, bir bařka evrende ise dünyaca ünlü bir aktristir. Evelyn bu bilgiyle karřılařtıėında kendine karřı ötekileři. Kendi varlıėını sorgulamaya iten bu bilgi sonrasında diėer versiyonları ile etkileřime geçip "seçilmiş kiři" olarak dünyayı kurtarmakla görevlendirilmesi filmin ötekilik açasından da önemli bir noktadır. Kendisinin en kötü versiyonu olan, potansiyelini ortaya çıkaramamıř Evelyn'in seçilmiş kiři olabileceėi vurgusu

ötekinin varlığının değerli olduğunun bir kanıtıdır. ‘Ben’ ve ‘öteki’ arasında üstünlük olmadığı ve farklılıklar üzerine bir ilişki kurulabildiğinde, toplumun bütün farklılıkların birlikte bulunduğu bir ortam yaratılmış olacaktır (Tekeli, 1996: 3). Kendinin en kötü versiyonu olsa da Evelyn, dünyayı kurtaracaktır.

Dünyayı kara deliğe sürükleyecek olan kötü karakter Jobu Tupaki’nin Evelyn’nin kızı Joy’un paralel evrenlerdeki bir versiyonu olduğu ortaya çıkar. Her evrene geçiş yapabilen ve evrenin tüm versiyonlarına hakim olan Jobu Tupaki, Evelyn’nin bulunduğu evreni de yok etmek istemektedir. Çünkü tüm evrenleri yaşamış biri olarak eline geçen şeyin sadece bir hiç olduğunu düşünmektedir. Aynı zamanda bu hale gelmesinin sebebi de tıpkı onun gibi tüm evrenlere hükmedebilen Alfa Evelyn’dir. Alfa Evelyn, Jobu’yu çok fazla zorlayarak zihninin çoklu evrenlerde parçalara ayrılmasına sebep olmuştur. Jobu’nun yarattığı “her şey simidi” bir karadelik gibi her şeyi kendine çekerek yok etmektedir. Jobu, hiçbir şeyin anlamı olmadığını ve her şeyin yok olması gerektiğini düşünmektedir. Evelyn Jobu’yu durdurmak için seçilmiş kişidir.

Öte yandan tüm evrenlerin hakimi olan ve Jobu’yu baskılayan Alfa Evelyn karakteri, hegemonik erillik üzerinden de okunabilir. Hegemonik erkeklik, iktidara sahip olan erkeklerde mevcut olan erkeklik biçimidir (Connell, 1998: 245). Hegemonik erkeklik, erkeklerin kadınlar üzerinde iktidar olmasını mümkün kılan, yalnızca bu role dair beklentiler ya da bir kimlik olarak kalmamaktadır. Hegemonik erkeklik bir konum olarak, diğer erkeklik türlerinin ve heteroseksüel kadınların iş birliği ile sürdürülmektedir (Connell ve Messerschmidt, 2005: 830). Alfa Evelyn, erkeklik rolü üzerinden üretilen sert, hakim, duygularını göstermeyen ve şiddet yanlısı özellikleriyle Jobu üzerinde egemenlik kurar. Halberstam, bunu “kadın erkekliği” kavramıyla açıklar. Ona göre pek çok durumda kadınlar, öğrenilmiş erkeklik davranışları sergiler (Halberstam, 1998: 3).



**Evelyn, Jobu ve Her Şey simidi**

Filmin sonunda, bu kadar kati bir nefret ve şiddete karşı ne yapılabilir sorusu son derece basit bir gerçekle cevaplanır: Empati. Evelyn, Jobu ile empati yapmaya başladığında yaşadıklarının ona neler hissettirdiğini anlamaya çalışır. Evelyn'in merdivenden çıktığı ve kendisine saldıranları şiddet kullanmadan silahsızlandığı sahne önemlidir. Levinas'a göre, "başkaya sahip olunabilseydi, başka yakalanabilseydi başka olmazdı. Sahip olmak, yakalamak iktidarla eş anlamlıdır" (Levinas, 2005: 119). Ötekiliğin yok edilmesi diktatörlüktür ve bu düşünce ötekini anlayamaz (Levinas, 2005: 102). Ötekini anlayabilmek için empati gereklidir. Jobu'nun Alfa Evelyn'den öğrenemediği; ancak en kötü versiyon olan Evelyn'den öğrendiği empati sayesinde hem Jobu hem de evren kurtulur.

Film, kültürel dayanakları, felsefi eleştirileri, ötekilik ve hegemonik erkeklik kavramı gibi geniş bir paradigmalara yelpazesi ile zor sorulara odaklanmaktadır. Bu açıdan bakıldığında filmin, Matrix'ten sonra derin felsefi anlamlar içeren aksiyon bilim kurgu olma özelliğini başarıyla taşıdığını söylemek mümkündür.

## **TÜRK BİLİM KURGU FİMLERİ**

Sinemada bağımsız bir tür olarak kabul edilen bilim kurgu filmleri, genel anlamıyla insanların hakkında bilgi sahibi olmadığı durumlar hakkındadır ve konu açısından gerçek olarak kabul edilmeyen filmlerdir. Bu açıdan, yıldız oyuncuların, devasa setlerin, kostümlerin, dijital efektlerin fazla olduğu büyük bütçeli, gişe rekorları beklenen filmlerdir (Parlayandemir, 2015: 132). Sinemanın doğuşundan itibaren bilim kurgu filmleri Aya Seyahat (1902) (Georges Méliès)

örnekler vermeye başlar. Ancak Türk Sineması'nda bilim kurgu örnekleri 1950'li yıllardan itibaren görülmektedir. Bunlar; Uçan Daireler İstanbul'da (1955), Kilink Uçan Adama Karşı (1967), Baytekin: Fezada Çarpışanlar (1967), Gökler Kraliçesi (1970), Çılgın Kız ve Üç Süper Adam (1973), Turist Ömer Uzay Yolunda (1973), Yılmaz Şeytan (1973), Deli Yusuf (1975), Astronot Fehmi (1978), Dünyayı Kurtaran Adam (1982), Badi (1983), Japon İşi (1987) filmleridir (imdb, 2022). Daha sonraki yıllarda çekilen bilim kurgu filmleri de komedi unsurları barındıran yapımlar olmuştur.

Türk yapımı bilim kurgu filmlerin Ferdi Merter'in yazıp Hulki Saner'in yönettiği 1973 tarihli Turist Ömer Uzay Yolunda ve Cem Yılmaz'ın yazıp Ömer Faruk Sorak'ın yönettiği 2004 tarihli G.O.R.A, komedi unsurları bol olan ama hikâyenin uzay yolculuğundan kaynaklanmasından mütevellit bilim kurgu türü olarak da incelenebilecek iki filmidir. Her iki filmin temel ortak noktası, kahramanların hikâyeye “tesadüf eseri” dahil olmaları ve bilim kurgu unsurlarıyla eğlenip, buldukları ortamı “Türkleştirmeleri”dir. Turist Ömer, uzaylıların rasyonelliğini mizah konusu yaparken, G.O.R.A'daki Arif, Amerikan Sinemasına “Uzaylı da olsa insan insandır” diye seslenerek, zenofobiye göndermede bulunur. Turist Ömer Uzay Yolu'ndaki sermaye ve teknolojiden kaynaklanan eksiklikler G.O.R.A'da artık var olmasa da iki filmin bakış açısında belirgin bir değişim yoktur.

Turist Ömer Uzay Yolunda filmi, Turist Ömer karakterinin, eşi ve sevgilisi Zeynep'i başka bir gezegene götüren bir uzay aracıyla olan maceralarını konu alır. Turist Ömer, uzaydaki teknolojik gelişmelerin ve farklı şekilli uzaylılarla karşılaştığı uzay yolculuğu boyunca komik ve absürt olaylar yaşar. Ömer'in uzayda karşılaştığı uzaylılar, farklı şekil ve formlara sahip komik yaratıklardır. Ömer, bir yandan iletişim kurmaya ve uzaylı varlıkları algılamaya çalışırken bir yandan da kendi saf ama akıllı nasihatleri ile dikkat çeker. Film, uzaylıların dünyayı anlama çabalarını ve Ömer'in onlara yardımcı olma çabalarını mizahi bir şekilde ele alır.

Ömer, uzayda kendisini tamamen yabancı bir savaşın içinde bulur. Uzaydaki teknolojik cihazlar, farklı uzaylılar ve bilinmeyen bir dünya, onun için tamamen yabancı bir ortam oluşturur. Bu durum, Ömer'in öteki olduğu bir konuma sebep olur. Kendi topraklarından ve çevresinden kopmuş bir şekilde, yeni ve farklı olanla karşılaşması kendini öteki olarak görmesine sebep olur. Ömer, uzaylılarla



iletişim kurma deneyiminde zorluklarla karşılaşır. Dil, kültürel farklılıklar ve iletişim engelleri, onun ötekileştirilmiş bir konumda hissetmesine yol açar ancak film, ötekiliği mizahi bir dille ele alır. Ömer'in saflığı ve neşesi, onun farklılıkları kabul etme ve anlama çabalarını komik bir şekilde yansıtır. Uzaylılar da farklılıklara rağmen Ömer'in dostluğunu kazanır ve onunla birlikte çalışmaya başlar. Bu da ötekileştirilmiş bireylerin, anlayış ve dayanışma ile karşılaşarak toplumla bütünleşebileceğini vurgular. Film, farklılıkların kabulünü ve ötekiliğin aşılmasını mizahi bir şekilde ele alarak, seyirciye de farklılıkları anlama ve hoşgörü beslemeyi tavsiye etmektedir.

G.O.R.A ise, baş karakter Arif'in yanlışlıkla bir uzaylı gemisi tarafından kaçırılması ve G.O.R.A adındaki uzak bir gezegene götürülmesini konu alır. G.O.R.A gezegeni, farklı uzaylı ırklarının bir arada yaşadığı bir yerdir. Burada Arif, uzaylıların lideri Komutan Logar tarafından esir alınır. Ancak Arif, Uzaylı Prenses Ceku'ya aşık olur ve onunla birlikte kaçma planları yapmaya başlar. Arif'in amacı, dünyaya geri dönüp gezegeni uzaylı istilasından kurtarmaktır. Bunun için G.O.R.A'da başka insanlarla da tanışır ve bir ekip oluştururlar. Arif ve ekibi, uzaylılar tarafından ele geçirilen bir uzay gemisini geri almak için bir maceraya atılırlar. Film boyunca Arif ve ekibi bir dizi komik olayla karşılaşır ve çeşitli maceralara atılır. Arif, G.O.R.A'da geçirdiği süre boyunca uzaylı kültürünü ve yaşam tarzını öğrenirken, gezegeni istila etmeye çalışan kötü niyetli uzaylılarla da mücadele etmek zorunda kalır.

Filmde ötekileştirme, uzaylıların insanları ve insan kültürünü aşağılaması, dışlaması veya yabancılaştırması yoluyla gerçekleşir. Örneğin Komutan Logar, G.O.R.A. gezegeninin komutanıdır ve insanlara karşı sürekli olarak aşağılayıcı ve küçümseyici bir tavır sergiler. İnsanları aptal ve değersiz olarak uzaylı ırklarının altında bir seviyede görür. Arif, Ceku'ya aşık olduğunda da diğer uzaylılar bu ilişkiye karşı çıkar. Arif'i bir insan olarak Ceku'ya uygun olmayan biri olarak görürler.

Ötekileştirme, filmde mizahi bir dille yansıtılmış olmakla birlikte, insanlar arasındaki farklılıkların, cinsiyet, ırk veya kültürel farklılıklar gibi nedenlerden dolayı ötekileştirmenin gerçekleştiğini vurgular. Film, bu konuya dikkat çekerek izleyicilere toplumsal farklılıkları kabul etme ve hoşgörüyle yaklaşma mesajını iletmektedir. Ancak aradan geçen yıllara ve sinema sektöründe yaşanan teknolojik gelişmelere rağmen Arif'in Turist Ömer'den bir farkı yoktur. Bu bağlamda bir



bilim kurgu filmi üretmek için, teknolojiden ziyade içinde geliştiği toplumun bilimle ilgili bir derdi, söyleyecek bir sözü olması gerektiği iddia edilebilir.

Ancak son yıllarda bir bilim kurgu filmi olarak bilimle ilgili mesajları olan, çağımızın bilimsel problemlerinden yola çıkarak kurgulanan ve komedi türünde olmayan örnekler bulunmaktadır. Bunlardan biri Semih Kaplanoğlu'nun yönettiği *Buğday* (2017) ve Serpil Altan'ın yönettiği *Bir Zamanlar Gelecek: 2121* (2022) filmleridir.

Semih Kaplanoğlu'nun özellikle İslam felsefesi bağlamında çoklu okumalara açık olduğu kadar bir distopya olarak da okunabilecek filmi *Buğday*, yakın bir gelecekte geçer. İklim krizi, insan ırkını derinden etkilemiş, ülkelerin sınırları yeniden çizilmiş ve doğa geri dönülemez şekilde bozulmuştur. İnsan ırkının kalanı *Terk Edilmiş Doğa*, *Ölü Topraklar* ve *Tampon Bölge* haricinde askerler tarafından korunan 'Şehir'de yaşamaktadır. Ancak hastalık kapmış insanlar bu şehre girememektedir. Şehre kabul edilmek için kontrolden geçen insanlar eğer genetikleri uygun değilse reddedilmektedir. Filmin ilk sahnesinde bu kontrole giren çocuklar görülür. Testi geçemeyen çocuklar aileleri ile şehrin dışındaki kamplarına dönerken bir çocuk kaçar ve görünmeyen manyetik bir duvara çarptığında yanarak öldüğünü görürüz. "Öteki" farklı olan, istenmeyen, uzak durulması gereken, hor görülen ve dönüşmekten korkulandır (Erdem ve Şener-Kocabaş, 2013: 344). Devasa manyetik duvarlar, silahlı korumalar ve insansız hava araçları ile korunan bu sistem, elit insanlar sınıfı yaratarak ötekileştirmeye yol açmaktadır. Modern bilimin ve bilginin gücünü elinde bulunduran iktidarın, insanları genetik özellikleri sebebiyle ötekileştirmesine vurgu yapılan filmde, bu iktidarın yansımaları olarak görülen uzun koridorlar, yüksek kapılar ve bilim insanları öne çıkarılmaktadır. Şehir'de yaşayan az sayıda insanın "genetik ırkçılık" yapıldığını söyledikleri görülür. Filmin, bilimsel gerçeklerden yola çıkarak kurgulanan senaryosu ötekiliğe, bilgi ve iktidar ilişkisine dair güçlü mesajlar barındırmaktadır. Filmde özellikle vurgu yapılan tarım ürünü buğday, bozulmuş topraklarda yetişmemektedir. Bunun sebebi ise geçmişte buğday tohumlarının genetiğine yapılan müdahalelerdir. Çözümün "M parçacığı" denilen bir parçada olduğunu, bunu bulmak için insanın içsel bir yolculuğa çıkması gerektiğini anlatan film pek de bilimsel olmayan bir çözümle sona erer.

Bir diğer Türk bilim kurgu filmi *Bir Zamanlar Gelecek: 2121* ise Serpil Altan'ın ilk uzun metrajlı filmi olarak distopyan bir gelecekte geçer. *Buğday*

film ile benzer olarak iklim değişikliği ve buna bağlı olarak kıtlık yaşanması nedeniyle Dünya yaşanılmaz bir durumdadır. Bu sebeple insanlar yeraltında oluşturulan kolonilerde yaşamaktadır. Kıtlık Kanunları adı verilen sisteme göre yeni doğan bir bebek için, aynı aileden en yaşlı insanın yok edilmesi gerekmektedir. Bu sistemde yaşayan bir kadın, bebek sahibi (yeni bir hayat) olduğunda annesinin ölmesi zorunlu hale gelir.

1984 ve Cesur Yeni Dünya hikayelerine göndermede bulunan filmde herkesin ve her şeyin “Genç Yönetim” denilen sistem tarafından yönetildiği, insanların tek tip giyindiği ve beslendiği, kişisel eşyalara izin verilmediği ve insanların yakın temastan kaçınıp mekanikleştiği görülür. İnsanlık tarihi ve kitaplar yok edilmiştir. Bilgiyi ve dolayısıyla iktidarı elinde tutan Genç Yönetim’in kararları ise sorgulanamamaktadır. Sisteme direnenin öteki olacağı bu düzende yeni hayata sahip olacak ailenin ölecek olan büyükannesi filmdeki öteki karakterdir. Diğerlerinden farklı saç kesimi, mekanik olmayan hareketleri onun bir öteki olduğunun göstergelerindedir.

Filmin ‘yeşil film’ olma iddiası ise dikkat çekicidir. Film çekilirken atıkların kullanıldığı, çöplerin en aza indirildiği ve enerji tasarrufu yapılarak sürdürülebilir bir film yapım süreci sağlanmıştır (Albayrak, 2022). İklim değişikliğinin yaşandığı çağımızda filmin mesajıyla birlikte film yapım sürecinin de doğayı korumaya yönelik olması Dünya’nın geleceğini düşünen bir sinema için umut vericidir.

## **SONUÇ YERİNE**

İnsanın bilgiyle ilişkisi, sanatla ilişkisi gibi çetrefilli olmuştur. Bilmediklerinden korkan insan, bu korku sayesinde öğrenmiş, bu kez de öğrendiklerinden korkmuştur. Bu korkunun temeli aslında bilginin kendisi değil bilginin “öteki”nin eline geçmesidir. Kimlik olarak çeşitlense de kavram olarak var olmaya devam eden “öteki”lik, zamana, bölgeye ve toplumlara göre değişir. Sinema, diğer sanatlar gibi, bu korkunun aktarım yollarından biri olmuştur.

1895’te başladığı kabul edilen sinema tarihi, aslında görüşün devamlılığı ilkesine dayanır. Bu uzun zaman aralığında, gerekli bilimsel ve teknolojik gelişmeye ulaşılması gerekmiştir. Bu yüzden sinema, varoluşu açısından da bilimle yakın ilişkilidir ve sinemadaki gelişmelerin birçoğu teknolojik gelişmeden kaynaklanır.

Bilim ve teknolojinin sinemadaki tezahürü de ilgi çekicidir. Halka açık olarak gösterimi yapılan ilk film “Trenin İstasyondan Çıkışı” – ki sanayi devriminin en büyük simgelerinden biri buharlı trendir- ve izleyicinin teknolojinin tıpkı kendisi gibi mimetik üretimi karşısındaki tepkisi, teknoloji-teknofobi-sinema incelemelerine konu olabilir.

Tür çalışmaları açısından, sinema ve toplum ilişkisini incelerken, elbette altyapı temelli ekonomik yaklaşımlar önemlidir; fakat bizim için asıl önem teşkil eden, popüler kültür, popüler sinema ilişkilerini çözmemize yardımcı olabilecek, toplumun hemen hemen her sınıfının genel durumunu ve konjonktürü yorumlamamızı sağlayan eleştirel yaklaşımdır.

Kimi eleştirmenler tarafından korku filmi ya da fantastik film türlerinin alttürleri olduğu iddia edilen bilim kurgu, 19. yy’ın sonlarına doğru bilimsel ve teknolojik gelişmelere yanıt olarak doğan edebiyat kökenli bir türdür. Bilim kurgu edebiyatının ilk döneminden itibaren birbiriyle karşıt iki klinik yaklaşımın, Fransız teknofilisi ile Amerikan teknofobisinin hakim olduğu düşünülebilir. Öte yandan üzerinde konuşmak mümkün olsa da bilim kurgu filmlerini, korku filmleri ve fantastik filmlerden ayırmak noktasında eleştirmenler farklı görüşler iddia etmişlerdir.

Bu bağlamda gerek sanatın yapısı gereği nesnel olmamasından, gerekse eleştirinin ve alımlamanın nesnel olmamasından dolayı mutlak bir bilim kurgu türü tanımına ulaşmak yerine kendi dönemleri içerisinde ya da günümüzde bilim kurgu türüne dahil olmuş/edilmiş örnek filmler ve bu filmlerin dönemleri üstünden sinema toplum ilişkisi tartışılmıştır.

Bilim kurgu sinemasının Amerika’daki gelişimini incelediğimizde, özellikle 1920’lerin sonuyla 1950’lere kadar olan dönemde, “ergenleri” hedefleyen çizgi-roman uyarlamalarını, ve yetişkin izleyicisi olan ve genelde korku filmlerinin alt türü sayılabilecek filmlerdeki dünyaya saldıracak olası düşmanları yenen ve dünyada barışı egemen kılan Amerika fikri aslında belki de Wilson İlkeleri olarak açıklanan ardından Truman doktrini olarak Amerika’nın dış politikasında aktifleşmesiyle yeniden gündeme gelen ideolojiyle paralel düşünülmelidir. 1970’lere geldiğinde bedeni kontrol etme çabalarıyla, farklı bir anlam kazanır. 1980’lerde tüketimin gelişmeden fazla olması, bedenle ilişkiyi daha karanlık bir hale gelir.

Metropolis'in istisna olduğu bu çalışmada genel olarak Amerikan sinemasındaki filmlerle sosyo-politik ve felsefi alt metinler arasında ilişki kurulmuştur. 20. yüzyılda iki büyük dünya savaşı ve bölgesel savaşlar gören, bunlardan gelişmiş teknoloji sayesinde haberdar olan insan için gelecekte korktuğu (future-phobia taşıdığı) iddia edilebilir.

Bu bağlamda filmlerin geleneksel toplumsal kodlarla ilişkisi; üretildikleri dönemlere bağlı olarak bilim ve teknolojiden dolayısıyla bilginin kendisinden türeyen korkular; “ötekinin” eline geçen bilgiden kaynaklanan korkular ve kavram olarak var olmaya devam ederken kimlik olarak çeşitlenen “öteki”lik filmler üzerinden tartışılmıştır. Filmlerde “zamanın ruhunun” değişimine de tanık olunmuş tüm bu korkuların yanında insan eliyle bozulan doğanın kendisinde de korkulduğu ortaya çıkmıştır. Bir anlamda korkulan ‘öteki’, doğanın kendisine dönüşmüştür.

Bu tartışmada, insanın temel korkusunun kendi kurduğu düzene başkasının egemen olmasından, kurduğu düzenin ona egemen olmasına, sonrasında da doğanın ondan intikam alacak olmasına evrildiği görülmüştür. Filmlerde yalnızca korkular değil, “öteki” ve “kadın” kimliklerinin değişimi de görülmektedir. Metropolis’te hem işçilerin annesi, kutsal bakire, hem de onun kopyası olup Babil Fahişesi olarak yeniden üretilen “kadın”, Blade Runner’da “babadan kalma figürü kabul eder ve “normal”, yetişkin, dişi, cinselliğin yolunu izler: cinselliğini, değerini, babanın, bir adamın gücünün kabulüyle ispatlar.” Terminatör’de ise feminen bir kurbandan, silah kullanan, erkeksi bir dövüş makinesine, bir kadın kahramana dönüşür, Gattaca’da sadece savaşçı değildir, erkeklerle aynı yerde çalışan zeki bir bireydir, ama “genetik ayrıcalıklı zekâsı” bile “sıradan” erkek kahramandan daha başarılı olmasına yetmez.

Öteki kavramındaki değişim sadece toplumdaki değişimlere değil, uluslararası ilişkilerdeki değişime de bağlıdır. Dr. Strangelove’daki ‘Amerikan-Sovyet’ çatışması belirginken, Blade Runner’daki tekno-oryantalizm örtüktür. Oryent hikayenin baş kahramanı değil dokusudur, öte yandan hikayenin kaynağı da oryentin kendisi olmasından çıkıp “batı”lı gibi davranmasıdır.

İncelenen filmlerden 1984 aynı hikâyenin, 1948, 1984 ve 2009’da başka şekillerde yorumlanabileceğini, sanat eseri ile sadece üretildiği toplum arasındaki değil alımlandığı toplum arasındaki ilişkinin de göz önünde tutulması gerektiğini açıklaması açısından dikkat çekicidir. Belki de bu yüzden, bütün filmler aynı

zamanda postmodern bir bakış açısıyla okunabilmektedirler. Postmoderniteyle ilgili bir başka tartışma da Türkçe'ye Azınlık Raporu olarak çevrilen “Muhalefet Şerhi” üstünden yeni yaratılan “postmodern” toplumda muhalefetin mümkün olup olmadığı bağlamında denenmiştir. Öte yandan bu filmde “korku” duygusunun sonucu olarak kendi özgürlüğünün aleyhine güvenliğini tercih ettiği, özgürlüğünü yitirmeye ve sorgulamamaya başlayan insanlığın bu alışverişten zararlı çıkıp güvenliğini de yitirmeye başladığı iddia edilmiştir.

2010'lu yıllara gelindiğinde ise tüm bu korkuların yanında doğanın insanı yendiği distopyan filmlerin iklim krizine yoğunlaştığı görülür. Interstellar, Mad Max: Fury Road ve Blade Runner 2049 filmlerinde çölleşmiş Dünya, derinleşen kıtlık sorunu ve doğanın bozulması had safhadadır. Türk bilim kurgu filmleri Buğday ve Bir Zamanlar Gelecek: 2121'de iklim değişikliğinin getireceği gelecekte duyulan korkunun yansımalarını barındırır. Ötekinin varlığı, incelenen tüm bilim kurgu filmlerinde farklı şekillerde ancak belirgin bir biçimde görülmektedir. Ex Machina filminde ötekiliğin yapay zeka ile; Her Şey Her Yerde Aynı Anda filminde hegemonik erkeklik ve sınıfsal ayrımla; yine Dune: Çöl Gezegeni filminde sınıfsal ayrımla işlendiğini görebiliriz.

Sonuç olarak, diğer bütün sanat eserleri gibi bilim kurgu filmleri üzerinden çeşitli toplumsal dinamiklerin tartışılabileceği söylenebilir. Bununla birlikte bu çalışmanın sınırlılığı gerek film seçiminde gerek kaynak seçiminde gerekse tarihsel ve toplumsal ilişkilerin incelenmesinde “Amerikan-merkezli” bir biçimde hareket edilmiş olmasıdır. Dünya sinemasındaki farklı ülke ve bölgelerdeki bilim kurgu türünün nasıl bir gelişim izlediği de başka bir çalışmanın konusu olacaktır.

**KAYNAKÇA**

- Abisel, N. (1999). Popüler Sinema ve Türler. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Adorno, T. (2009). Kültür Endüstrisi - Kültür Yönetimi. Elçin Gen, Nihat Ülner, Mustafa Tüzen (Çev.), 5.Baskı İstanbul: İletişim Yayınları.
- Agacinski, S. (1998). Cinsiyetler Siyaseti. İsmail Yerguz (Çev.). Ankara: Dost Kitapevi.
- Albayrak, N. E. (2022). Serpil Altın ve Selen Öztürk ile Bir Zamanlar Gelecek: 2121 (2022) Filmi Üzerine Söyleşi. <https://filmhafizasi.com/serpil-altin-ve-selen-ozturk-ile-bir-zamanlar-gelecek-2121-2022-filmi-uzerine-soylesi/> (Erişim Tarihi 05.05.2023).
- Alkon, P. K. (2002). Science Fiction Before 1900. London: Routledge.
- Akmaz, G. (2019). Hint, Yunan, Sümer Ve Türk Mitolojilerinde Tufan Mitinin Kültürel Bellek Açısından Önemi. DTCF Dergisi, 59(2), 825-843.
- Akşit, O. O. ve Favaro, A. (2021). Teknokültürel Düşler ve Kabuslar: 21. Yüzyıl Bilim Kurgu Sinemasında Teknoloji ve İnsan. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Aslan, M. (2018). Türk Sinemasında Öteki Karakter: Üçüncü Sayfa Filminde Ötekilik. Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi 5 (2), 65-76.
- Atayman, V. (2004). Postmodern Kurtarıcılar. İstanbul: Donkişot Yayınları.
- Ayan, H. M. (2009). Weimar Dönemi Kadın Devrimci Ruhu ile Käthe Kollwitz [http://www.sanatvetasarim.gazi.edu.tr/makaleler/1\\_mujde.pdf](http://www.sanatvetasarim.gazi.edu.tr/makaleler/1_mujde.pdf) (Erişim tarihi 18.12.2020)
- Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon. Oğuz Adanır (Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudou, J. (2005). Bilim Kurgu. İpek Bülbüloğlu (Çev.). Ankara: Dost Kitapevi.
- Bauman, Z. (1991). Modernlik ve Müphemlik. İsmail Türkmen (Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (1996). Yasa Koyucular ile Yorumcular. Kemal Atakay (Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bauman, Z. (2004). Sosyolojik Düşünmek. Abdullah Yılmaz (Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bazin, A. (1995). Sinema Nedir? İbrahim Şener (Çev.). İstanbul: Sistem Yayıncılık.

- Becker, H. S. (2015). Hariciler: Bir Sapkınlık Sosyolojisi Çalışması. Levent Ünsaldı ve Şerife Geniş (Çev.). Ankara: Heretik Yayıncılık.
- Bergson, H. (1992) Creative Mind: An Introduction to Metaphysics. Mabelle L. Andison (çev). New York: Carol Pub. Inc.
- Blandford, S., Hillier, J. ve Grant B. K. (2000). The Film Studies Dictionary. England: Hodder Education Publishers.
- Braidotti, R. (2014). İnsan Sonrası. Öznur Karakaş (Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Braudy, L. (1998). The Genre of Nature. Refiguring American Film Genres: History and Theory (içinde) Nick Browne (Der.). Berkeley: University of California Press.
- Bruno, G. (1987). Ramble City: Postmodernism and “Blade Runner” Vol. 41. pp. 61-74., The MIT Press.
- Boz, M. (2022). Sinemada Bilim Kurgu ve Kıyamet. İstanbul: Fihrist Kitap.
- Burke, P. (2007). Disadvantage and Stigma: A Theoretical Framework for Associated Conditions. P. Burke, J. Parker (Ed.), Social Work and Disadvantage: Adressing The Roots of Stigma Through Association içinde, pp. 11-26. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Byrkit, J. W. (Yönetmen). (2013) Coherence (Film). ABD: Oscilloscope Laboratories.
- Cameron, J. (Yönetmen). (1984-1991) The Terminator (Film). ABD: TriStar Pictures.
- Canetti, E. (2006). Kitle ve İktidar. Gülşat Aygen (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Caughie, J. (1991). Adorno’s Reproach: Repetition, Difference and Television Genre. Screen, 31(2), 127-153.
- Cevizci, A. (2009). Felsefe Tarihi. İstanbul: Say Yayınları.
- Connell, R. W. (1998). Toplumsal Cinsiyet ve İktidar: Toplum, Kişi ve Cinsel Politika. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Connell, R. and Messerschmidt, J. (2005). Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept. Gender & Society, 19(6). 829-859.
- Coplin, W. D. (1980). Introduction to International Politics. 3rd edition. London: Prentice Hall.
- Cornea, C. (2009). Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality. Edinburgh University Press.

- Coward, R. (1993). *Kadınlık Arzuları*. Alev Türker (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Çoruh, H. (2020). Amerika Birleşik Devletleri Tarihinde Seminole Soykırımı (1818-1858). *Vakanüvis- Uluslararası Tarih Araştırmaları Dergisi*, 5 (2), 611-684.
- Diken, B. ve C. B. Laustsen. (2011). *Filmlerle Sosyoloji*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Doğan, E. (2023). *Bilimin Sineması/ Postmodern Bilim, Bilim Kurguyu Nasıl Değiştirdi?*. İstanbul: Doruk Yayınları.
- Donald, J. (1989). *Fantasy and The Cinema*. London: BFI
- Eagleton, T. E. (2005). *Kültür Yorumları*. Özge Çelik (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Elsaesser, T. (2011). Akıl Oyunu Filmleri. *Sinecine Kolektif* (Çev.). *Sinecine Dergisi*, 2(1), 81-104).
- Eke, N. P. (2016). Beyazperdede ‘Öteki’ Olmak: ‘Dönersen Islık Çal’ Filmi Üzerine Bir İnceleme. *Sinefilozofi Dergisi* 1(2), 97-124.
- Emmerich, R. (Yönetmen). (2004) *The Day After Tomorrow* (Film). ABD: 20th Century Studios.
- Erdem, N. ve Şener, Koçabaş, N. (2013). Bir Öteki Yaratmak: Yüzüklerin Efendisi Üçlemesinde Öteki Yaratımı. II. International Conference on Communication, Media, Technology and Design, 344-349.
- Ersümer, O. (2014). *Yavuz Turgul’dan Terrence Malick’e Sinema Yazıları*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Evans, C. (1988). *Writing Science Fiction*. London: A & C Black.
- Foucault, M. (1991). *Discipline and Punish: The Birth of Prison*. A. Sheridan (Trans.) New York: Vintage Books.
- Foucault, M. (2001). *Yapısalcılık ve Post Yapısalcılık*. Ümit Umaç ve Ali Utku (Çev.). İstanbul: Birey Yayıncılık.
- Foucault, M. (2011). *Büyük Kapatılma*. Ferda Keskin (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2012). *İktidarın Gözü*. Ferda Keskin (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2013) *Deliliğin Tarihi*. Mehmet Ali Kılıçbay (Çev.). Ankara: İmge Yayınevi.



- Garland, A. (Yönetmen). (2014) *Ex Machina* (Film). Birleşik Krallık: DNA Films, Film4 & Scott Rudin Productions.
- Glassy, M. C. (2001). *The Biology of Science Fiction Cinema*. Jefferson, N.C.: McFarland. [http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilim\\_kurgu](http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilim_kurgu) (Erişim tarihi 15.10 2021)
- Grewell, G. (2001). *Colonizing The Universe: Science Fictions Then, Now, and In The (Imagined) Future*. Rocky Mountain Review of Language and Literature, V:55, N: 2 Rocky Mountain Modern Language Association, 25-47.
- Goffman, E. (1963). *Stigma*. London: Penguin.
- Gombrich, E.H. (2006). *The Story of Art*. Pocket Edition. UK: Phaidon Press,
- Gripsrud, J. (1995). *The Dynasty Years: Hollywood Television and Critical Media Studies*. London: Routledge.
- Halberstam, J. (1998). *Female Masculinity*. Durham ve London: Duke University Press.
- Hall, S. (1996). *The Problem of Ideology: Marxism Without Guarantees*. Stuart Hall: *Critical Dialogues in Cultural Studies*. David Morley and Kuan-Hsing Chen (Der.). içinde. London: Routledge. 25-47.
- Hall, S. (2002). *The Spectacle of The Others*. Representation-Cultural Representations and Signifying Practies. Stuart Hall (Ed.). USA: Sage Publications. 225-290.
- Hawking, S. W. (2007). *The Theory of Everything: The Origin and Fate of the Universe*. Delhi: Jaico Publishing House.
- Hayward, S. (2006). *Cinema Studies: The Key Concepts*. London: Routledge.
- Hollinger, V. (1999). *Contemporary Trends in Science Fiction Criticism 1980-1999*. Science Fiction Studies. Vol: 26, N: 2, SF-TH Inc.,232-262.
- Hunt, A. and Wickham, G. (1994). *Foucault and Law* London-Sterling: Pluto Press.
- Jameson, F. (1982). *Progress Versus Utopia; or Can We Imagine The Future?* Science- Fiction Studies 9, 58-147.
- Jenkins, H. (2016). *Cesur Yeni Medya: Teknolojiler ve Hayran Kültürü*. Nihan Yeğengil (Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Kelly, R. (Yönetmen). (2001) *Donnie Darko* (Film). ABD: New Market Films.
- Ketenağ, A. (2005). *21.Yüzyıl Başında Sinemadaki Avangard İzler*. Koceli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

- Keşaplı, O. (2020). Bir Mutlak Öteki Örneği: Leos Carax Sinemasında Mösyö Merde. *Sinefilozofi Dergisi*, 4(2), 40-62.
- Kılıçbay, M. A. (2003). Kimlikler Okyanusu. *Doğu-Batı Düşünce Dergisi*. S: 23. 155- 159.
- Korkmaz, M. (2014). Michel Foucault'da Öteki Kavramı. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Kirel, S. (2010). Kültürel Çalışmalar ve Sinema. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Kubrick, S. (Yönetmen). (1968). 2001: A Space Odyssey (Film). ABD & Birleşik Krallık: MGM
- Kwan, D. ve Scheinert, D. (Yönetmen) (2022) Her Şey Her Yerde Aynı Anda (Film). ABD: AGBO & IAC Films.
- Laclau, E. (2003). Evrensellik, Kimlik ve Özgürleşme Ertuğrul Başer (Çev.). İstanbul: Birikim Yayınları.
- Landon, B. (2002). Science Fiction After 1900. London: Routledge.
- Lang, F. (Yönetmen). (1927). Metropolis (Film). Almanya: Babelsberg Studios.
- Levinas, E. (2005). Zaman ve Başka. İstanbul: Metis Yayınları
- Lyden, J. C. (2003). Film as Religion. New York University Press.
- Maalouf, A. (2000). Ölümcül Kimlikler. A. Bora (Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Marx, K. (1993). Ekonomi Politikin Eleştirisine Katkı. Sevim Belli (Çev.). Ankara: Sol Yayınları.
- Miller, G. (Yönetmen). (2015) Mad Max: Fury Road (Film). ABD: Warner Bros Pictures.
- Monacco, J. (2002). Bir Film Nasıl Okunur. Ertan Yılmaz (Çev.). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Matta İncili 27:46
- Nietzsche, F. W. (1967). The Will to Power. New York: Vintage Books.
- Nietzsche, F. (2002) Güç İstenci. Sedat Umran (Çev.). İstanbul: Birey Yayıncılık.
- Niccol, A. (Yönetmen). (1997) Gattaca (Film). ABD: Columbia Pictures.
- Nolan, C. (Yönetmen). (2014) Interstellar (Film). ABD & Birleşik Krallık: Syncopy, Legendary Pictures & Lynda Opst Productions.
- Onaran, A. Ş. (1994). Sessiz Sinema Tarihi. İstanbul: Kitle Yayınları.
- Oskay, Ü. (2001). Yıkanmak İstemeyen Çocuklar Olalım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Önder, M. E. (2017). Psikesinema'dan. *Psikesinema Dergisi*, 2(10), 1-3.
- Özkan D. (2012) Empresyonizm, Sinema ve Bergsoncu Zaman Kavramı: Zaman ve Mekân Algılarının Dönüşümü. *International Journal of Social Science Dergisi*. C: 5 S: 5 Sf: 247-268
- Öztürk, K. (2002). Küresel İklim Değişikliği ve Türkiye'ye Olası Etkileri. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi* C:22(1), 47-65
- Özon, N. (2000). Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Parlayandemir, G. (2015). Türlerle Türk Sineması. Yelda Özkoçak (Ed.). İstanbul: Derin Yayınları.
- Peng, Q. (2018). Fears in 21st Century Through Sci-Fi Movies. *The European Conference on Media, Communication & Film 2018 Official Conference Proceedings*.
- Platon (Eflatun) (1995). Devlet. Sabahattin Eyüboğlu ve M. Ali Cımcöz (Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Pilsch, A. (2017). Transhumanism: Evolutionary Futurism and The Human Technologies of Utopia. London: University of Minnesota Press.
- Radford, M. (Yönetmen). (1984) 1984 (Film). ABD:20th Century Pictures.
- Roloff, B. ve Seeblen, G. (1995). Ütopik Sinema: Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi. Veysel Atayman (Çev.). İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Sarup, M. (2004) Post-yapısalcılık ve Post-modernizm. A. Güçlü (Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Schrift, A. D. (2002). "Dil, Metafor ve Retorik" İnsan Bilimlerine Prolegomena. Hüsamet Arslan (Çev. ve Ed.). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Scrambler, G. (1998). Stigma and Disease: Changing Paradigms. *The Lancet*. 352(9133), 1054-1055.
- Scott, R. (Yönetmen). (1982) Blade Runner (Film) ABD: Warner Bros. Pictures.
- Scott, R. (Yönetmen). (1979). Alien (Film). ABD: 20th Century Pictures.
- Simmel, G. (1996). "Metropol ve Zihinsel Yaşam" *Cogito Dergisi*. Bahar Öcal Düzgören (Çev.).
- Smith, A. D. (1994). Milli Kimlik. Bahadır Sina Şener (Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Spielberg, S. (Yönetmen). (2002) Minority Report (Film). ABD: 20th Century Fox & Dreamworks.

- Sobchack, V. (2008). *Fantastik Film. Dünya Sinema Tarihi*. Geoffrey Nowell-Smith (Der.). Ahmet Fethi (Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Sönmez-Selçuk, S. (2012). Postmodern Dönemde Farklılığın Kutsanması ve Toplumun Parçacılaştırılması: “Öteki” Ve “Ötekileştirme”. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 15(2), 78-99.
- Şen, A. (2018). Bilim Kurgu Sinemasında Ekolojik Adalet ve Ekoeleştirme. *İlef Dergisi*, 5(1), 31-59.
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema Modern Mitoloji*. İstanbul: Plan B Yayınevi.
- Tekeli, İ. (1996). Tarih Yazıcılığı ve Öteki Kavramı Üzerine Düşünceler. *Defter Dergisi*, 9 (26).
- Telotte, J. P. (2001). *Science Fiction Film*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Terzioğlu, B. (2023). İnsanı İnsan Yapan Nedir? Yapay Zeka Filmlerine Tasavvuf Gözüyle Bakmak. İstanbul: Metis Yayınları.
- The Observer. (2004). Beyaz Saray’ı Korkutan Rapor. (Erişim Tarihi: 01.11.2010) <http://arsiv.ntvmsnbc.com/news/258317.asp>
- Thornicroft, G. (2014). Toplumun Reddedtiği: Ruhsal Hastalığı Olan İnsanlara Karşı Ayrımcılık. N. Uluhan, T. Doğan, H. Soygür (Çev.). Ankara: İmaj Yayınevi.
- Tok, G. (1998). Bilim Kurguda Felaketler. *Bilim ve Teknik Dergisi*, sayı 372, TÜBİTAK
- Tok, G. (1999). Bir Zamanlar Bilim Kurguydu, *Bilim ve Teknik Dergisi*, sayı 374, TÜBİTAK
- Toper, B. ve Arda, Ö. (2022). Bilim Kurgu Sineması Bağlamında “Eski” Dune’dan “Yeni” Dune’a. Film Türleri Anlatı Yapısı ve Uylaşım (içinde). Muhsine Sekmen (Ed.). İstanbul: Eğitim Yayınevi. 141-155.
- Torun, İ. (2002). Kapitalizmin Zorunlu Şartı Protestan Ahlâk. C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi. 3(2), 87-98.
- Ürer, L. (2003). Woodrow Wilson’un “İdeal” Dünya Tasarımının Türkiye Cumhuriyeti’nin Kuruluş Felsefesine Etkileri. İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi. 0 (28), 1-22.
- Varol, S. F. (2014). Medyada Yer Alan Temsillerin Kimlik Edinme Sürecindeki Rolü. *The Journal of Academic Social Science Studies*. 26, 301-313.

- Villeneuve, D. (Yönetmen). (2021) Dune: Çöl Gezegeni (Film). ABD: Legendary Pictures.
- Villeneuve, D. (Yönetmen). (2017) Blade Runner 2049 (Film). ABD: Columbia Pictures & Alcon Entertainment.
- Wachowski L. & Wachowski L. (Yönetmen). (1999-2021) The Matrix (Film) ABD: Warner Bros. Pictures.
- Warwick, K. (2005). The Matrix-Our Future? Philosophers Explore Matrix. Christopher Grau (Der.). London: Oxford University Press.
- Windels, K., Champlin, S., Shelton, S., Sterbenk, Y. ve Poteet, M., (2019). Selling Feminism: How Female Empowerment Campaigns Employ Postfeminist Discourses. Journal of Advertising, 1-16.
- Wood, R. (1989). Amerikan Korku Filmine Devrimsel Açıdan Bir Bakış. Nihal Yeğınobalı (Çev.). Argos Dergisi. S:13, 148-155.
- Yalom, I. (2000). Varoluşçu Psikoloji. (Çev. Z. Babayiğıt), İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Yardımcı, S. (2013). Canavar: Kültüralizm Ne Zamandı?. Çağdaş Sanat ve Kültüralizm (içinde). Ali Artun (Der.). İstanbul: İletişim Yayınları 103- 151.
- Yılmaz, M. ve Turan, S., N. (2018). Zekâ Yapay Ama Aşk Doğal: Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ- İnsan Aşkının Temsili. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Aralık (30). 281-300.
- Zeller, E. (1958). Outlines Of The History Of Greek Philosophy. London: Meridian Books.
- Zepke, S. (2012). Beyond Cognitive Estrangement: The Future of Science Fiction Cinema. European Journal of Media Studies, 1(2), 91-113.
- Zülal, A. (2000). İnsan Genom Projesi, Bilim ve Teknik Dergisi, S: 393, TÜBİTAK
- Zülal, A. (2000). Gen Mühendisliği ve Etik Kaygılar, Bilim ve Teknik Dergisi, S: 391, TÜBİTAK
- <http://www.imdb.com/company/co0018542/> (Erişim Tarihi 08.10.2021)
- <http://www.imdb.com/title/tt0126876/> (Erişim Tarihi 08.10.2021)
- <http://arsiv.ntvmsnbc.com/news/258317.asp> (Erişim Tarihi 19.12.2021)

## YAZAR BİYOGRAFİSİ

### *Gizem Parlayandemir*

İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, Doç. Dr.

2007-2014 yılları arasında çeşitli ulusal ve uluslararası projelerde Yapım asistanı, Sanat asistanı, Kamera asistanı, Kurgucu ve Yönetmen Yardımcısı olarak çalıştı. Kendi yazıp yönettiği dört kısa metraj, doktora tezi kapsamında çektiği bir bağımsız uzun metraj filmi vardır. Sinema, Yeni Medya ve Toplumsal Cinsiyet ile ilgili akademik çalışmaları bulunmaktadır.

Ekim 2014'ten itibaren İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Sinema Anabilim Dalı'nda çalışmaktadır. İletişim Tarihi, Transmedya Anlatıları, Film Kuramları, Ülke Sinemaları, Sinema Sosyolojisi gibi geniş bir yelpazedeki çeşitli dersleri vermiştir. Film ve Yapay Zeka Uygulamaları ve İletişim Çalışmalarında Yapay Zeka derslerini de vermektedir.

### *Deniz Oğuzcan*

Altınbaş Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Arş. Gör.

2018 yılında İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nden mezun oldu. 2020 yılında İstanbul Üniversitesi Radyo, Televizyon ve Sinema yüksek lisansını tamamladı. Aynı üniversitede doktora eğitimine devam etmektedir.

Yönetmen ve senarist olarak yer aldığı kısa filmleri bulunmaktadır. Altınbaş Üniversitesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak çalışmaktadır. Sinema Felsefesi, Sinema Sosyolojisi, Dijitalleşme ve Kültürel Çalışmalar alanlarında akademik çalışmalarına devam etmektedir.

