

BİDGE Yayınları

Sinema Arařtırmaları 1

Editör: Doç. Dr. Lokman Zor

ISBN: 978-625-372-470-2

1. Baskı

Sayfa Düzeni: Gözde YÜCEL

Yayınlama Tarihi: 25.12.2024

BİDGE Yayınları

Bu eserin bütün hakları saklıdır. Kaynak gösterilerek tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında yayıncının ve editörün yazılı izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.

Sertifika No: 71374

Yayın hakları © BİDGE Yayınları

www.bidgeyayinlari.com.tr - bidgeyayinlari@gmail.com

Krc Biliřim Ticaret ve Organizasyon Ltd. řti.

Güzeltepe Mahallesi Abidin Daver Sokak Sefer Apartmanı No: 7/9 Çankaya /
Ankara



İçindekiler

İşlev ve Gelişim Süreci Bakımından Film Jenerikleri	4
Lokman ZOR.....	4
21. Yüzyıl “Yükseltilmiş” Korku Sinemasında Feminist Anlatılar	23
Onur O. AKŞİT	23
Bilim Kurgu Sineması ve Minimalist Mekânlar: Estetik ve Anlamanın Kesişimi	40
Tolga GÜROCAK.....	40
Gamze ÇOBAN	40
Kriz Dönemlerinde Hollywood Sinemasında Mitolojik Temsiller Ve Anlatı Yapısı.....	83
Yeliz TUNA	83
Bilim Kurgu Filmlerinde Toplumsal Kaygılar.....	120
Ali ÖZTÜRK.....	120

BÖLÜM I

İşlev ve Gelişim Süreci Bakımından Film Jenerikleri

Lokman ZOR¹

Film Jeneriklerinin İşlevi

Sinemada bir filmin ortaya çıkarılması farklı alanlarda görev yapan birçok kişinin teknik ve sanatsal performansına bağlı olarak gerçekleşir. Bu bağlamda filmin üretim sürecinde görev alan sanatçı ya da teknik ekip çalışanlarının isimleri ve sorumlulukları jenerik denilen tanıtım unsuru aracılığıyla seyirciye aktarılır.

Jenerik kavramı, sinema ve televizyon terminolojimize “tanıtma yazısı”nın karşılığı olarak Fransızcadaki “générique” kelimesinden geçmiştir. İngilizce’de ise “title” sözcüğü kullanılmaktadır. Jenerik, en genel biçimde bir filmin ortaya çıkma sürecine katkı sağlayan kişilerin isimleriyle filmin yapımına yönelik bilgilerden oluşan ve filmin başında veya sonunda yer alan tanıtma

¹ Doç. Dr., Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi İletişim Fakültesi, Niğde/Türkiye, ORCID ID 0000-0001-5352-1254, lokman_zor@hotmail.com

yazısına verilen isimdir. Bu yönüyle jeneriği “filmin kimliği” veya film anlatısının “önsözü” olarak nitelendirmek mümkündür. Jenerik, sinema filmleri dışında, televizyon yapımlarında, video görüntülerinde, dijital oyunlarda, sanal gerçeklik (Virtual reality-VR) yapımlarında, arttırılmış gerçeklik (Augmented reality-AR) uygulamalarında ve benzer daha birçok alanda kullanılır.

Teknoloji ve iletişimin kaydettiği muazzam ilerlemeler, birçok alanda olduğu gibi sinema dünyasında da önemli dönüşümlere yol açmıştır. Bu değişimle birlikte film jeneriklerinde amaç, işlev ve biçim açısından dikkat çekici bir evrim yaşanmıştır. Günümüzde jenerikler, filmler kadar önemli bir yere sahip olmuştur. Çünkü başarılı bir jenerik, filme dair bilgi veren ipuçları sunarak seyirciyi filme çekme ve dikkatini sonuna kadar koruma konusunda büyük bir etkiye sahiptir. Bu durum, jeneriğin seyirciyi filme hazırlayan bir önsöz niteliği taşıması sonucunu doğurmaktadır.

Genel anlamda jeneriğin hedefi, film hakkında seyirciye yönelik bilgilendirme sunmaktır. Bu nedenle, filmi izlemeye başlamadan önce film ve içerikle ilgili herhangi bir bilgiye sahip olmayan seyirci, jenerikler aracılığıyla film hakkında çeşitli bilgiler elde ederler. Dolayısıyla jenerik ile filmin türü ve konusu doğrudan doğruya ilişkilidir ve aralarında güçlü bağlar bulunur. Bu bakımdan filmin bir parçası niteliğindeki jenerikler, filmin içeriğini, ruhunu ve dokusunu yansıtır. Jenerikleri, işlev bakımından bir kitabın kapağına benzetmek mümkündür. Kitap kapağında; kitabın ismi, yazarın adı, kitabın içeriğine uygun görseller ve yayınevine ait bilgiler yer alır. Tüm bu unsurlar, okuyucuda kitaba yönelik merak uyandırarak ilgi yaratır, kitabı açıp okuma isteği oluşturur. Benzer şekilde, jenerikler de filme yönelik ilgi oluşturma, seyirciyi filmin dünyasına çekme amacına sahiptirler (Braha ve Byrne, 2011).

Jenerikler, filmin yapımında katkısı bulunan ekip çalışanlarını tanıtanın yanı sıra, filmin atmosferini yansıtır seyirciyi filmin atmosferine hazırlama noktasında da işlevseldir. Sunduğu bilgiler aracılığıyla filmin türü, temposu ve seyircide yaratabileceği beklentiler gibi konularda ipuçları vererek seyirciyi izleyeceği yapının dünyasına hazırlar. Bu durum, seyircinin beklentilerini şekillendirir ve filme odaklanmasını kolaylaştırır. Böylece, seyircinin mevcut fiziksel ortamından koparılmasını ve film koşullarının içine çekilmesini sağlayan ilk adım olur.

Jenerikler, seyircide duygusal bir tepki oluşturarak dikkatin bütünüyle filme odaklanmasını sağlar. Bu sayede seyircinin kapıldığı imgesel yoğunlukla, kendini hikayenin bir parçası olarak hissetmesi daha kolay hale gelir. Tanınmış film editörü ve ses tasarımcısı Walter Murch, “Film jeneriği, bir resmin çerçevesi gibidir. İçerisindeki unsurları taşımalı, yorumlamalı ve geliştirmelidir. Seyirciyi uyandırmalı ve belki de asıl filmin hikâyesine, görsel tarzına ve onun seslendiği duygusal tona çekmelidir” diyerek jeneriğin bu açıdan taşıdığı önemi vurgulamaktadır (Krasner, 2004:36).

Jenerikler, oyuncular arasındaki hiyerarşik bilgiyi seyirciye aktarma işlevine de sahiptir. Şöyle ki, oyuncuların isimlerinin seyirciye sunulduğu sırada, seyirciye filmin aksiyonu bağlamında oyuncuların hikâye içerisindeki etkinliği konusunda ipuçları verip bilgiler sunar. Jenerikte genellikle aksiyonun ilerleyişinde en etkili rol kişisini canlandıran oyuncunun ismi ilk önce sunulur, ardından aksiyon içindeki etkinliklerine bağlı olarak hiyerarşik bir yapıda diğer oyuncuların isimleri sıralanır. Son yıllarda özellikle yerli filmlerde hikâye içinde çok etkili olmayan bir rol kişisini canlandıran ya da misafir oyuncu olarak görev alan usta oyuncuların

jenerikteki isimleri bütün oyuncuların sonra “ve” bağlacıyla sunulmaktadır. Bu şekilde, aksiyonun ilerleyişine bağlı hiyerarşik sıralamanın ihlal edilmemesinin yanı sıra söz konusu oyuncuların tecrübelerine duyulan saygı ortaya konulmakta ve ustalıklarına atıfta bulunulmaktadır.

Jenerikler filmlerin başladığını ve bittiğini seyirciye bildirme fonksiyonuna da sahiptir. Tarihsel süreç bağlamında bu fonksiyon, geçmişte daha genel bir geçerlilik arz ederken günümüzde sadece bazı filmler için aynı şekliyle uygulanabilirlik taşımaktadır. Öyle ki, bazı filmlerde başta jenerik yer almasına karşın filmin sonu kapanış jeneriğiyle seyirciye iletilmekte, bazı filmlerde de jenerik ikiye bölünüp hem başta hem sonda verilerek filmin başlaması ve sona ermesi jenerik vasıtasıyla belirgin kılınmaktadır.

İlerleyen teknoloji ve görsel-işitsel tekniklerde yaygın şekilde dijital teknolojilerin benimsenip kullanılmaya başlaması, jeneriklerde hem işlevsel hem de biçimsel değişim ve gelişim sağlamıştır. Statik şekildeki kartlardan oluşan ve "yazı kartı" olarak adlandırılan ilk jenerik örnekleri, günümüzde gelişen teknolojiyle birlikte bir grafik tasarım ürününe dönüşmüş, bu sayede jenerik tasarımı adı altında özel bir alan ortaya çıkmıştır.

Jenerik Tasarımının Tarihsel Gelişimi

Günümüzde jenerikler için geçerli olan birçok ölçüt, sinemanın ilk dönemlerindeki çalışmalar sonucunda şekillenmiştir. Jeneriklerin öncüsü sayılabilecek ilk örnekler, film yapım şirketlerinin telif haklarını koruma amacıyla hukuki gerekçelerle hazırladıkları bilgilendirme kartlarıdır. İlk kez Thomas Edison, 1897 yılından itibaren Amerika'da sahibi olduğu film stüdyosunun filmlerine unvan, şirket adı ve telif hakkı bilgilerini ekleyerek ilk

jenerik tasarım örneğini oluşturmuştur. Film üretimi arttıkça ve sinema gösterimleri önemli bir kültürel etkinlik haline geldikçe, bilgilendirme kartlarına filmlerde yer verilmesi de yaygınlaşmıştır. Böylece şirket logoları, başlıklar ve telif hakkı açıklamaları filmlerin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. İlerleyen süreçte Thomas A. Edison, oyuncuların isimlerini belirttiği özel bir yazı kartı daha hazırlamış sonrasında ünlü yazarları senaryo yazmaya teşvik etmek için senaristlerin isimlerini de bu kartlara eklemiştir. Sessiz sinema döneminde, bu kartlara ek olarak, filmin hikâyesi izleyiciye aktarılırken zaman, mekân ve olayla ilgili bilgi veren yazı kartları da kullanılmaya başlanmış, gerekli hallerde bu kartlara diyaloglar da eklenmiştir. İlk olarak, David Wark Griffith'in çektiği filmlerde adını yönetmen olarak yazı kartlarına yazdırmasıyla, filmlerin sanatsal sorumluları olarak yönetmenlerin adı da yazı kartlarında yer almaya başlamıştır (Allison, 2001:112).



Jenerikler, 1920'li yıllara kadar sadece yönetmen, yapım şirketi, oyuncu ve senaryo yazarının isimlerinden oluşacak ve en fazla 1 dakika sürecek şekilde, filmin başlangıcında yer almıştır. O yıllarda filmin yapımında sorumluluk alan teknik ekip üyelerinin ve diğer görevlilerin isimlerine yer verilmesi söz konusu değildir.

İlerleyen süreçte, sinemanın yaygınlaşıp bir sektör halini alması ve bu sektördeki çalışanların sendikal haklar elde etmesiyle, jeneriklere filmin yapımında görev alan tüm görevlilerin isimleri eklenmeye başlanmıştır. Jenerikte yer alan isimlerin çoğalması dolayısıyla jenerik sürelerinin artması söz konusu olmuş ayrıca filmin sanatsal boyutunda ve teknik boyutunda görev alan kişilerin isimlerinin ayrı ayrı yazılması ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Bu sebepler, filmin üretiminde görev alan bazı kişilerin ismine filmin sonunda yer verilmesini gerekli kılmış, böylece de kapanış jenerikleri ortaya çıkmıştır.



Görsel 2 - D.W. Griffith'in film jeneriği

Sinemanın sektör halini almaya başlaması ve gelişmesi, sabit görüntüler şeklindeki jeneriklerin, zaman içerisinde hareketli grafik görüntülere evrilmesini sağlamıştır. Bu dönüşümün ilk örneği, 1923 yılında çekilen “The Merry Go Round” isimli film jeneriğindeki hareketli görüntü üzerine filmin adının yazılmasıyla ortaya çıkmıştır. Jenerik, belden yukarısı çıplak bir erkek etrafında dönen küçük bir atlıkarınca mekanizmasının görüntüsünden oluşturulmuş, film ismi, yapımcı ve şirket bilgileri yer almıştır.



Görsel 3 - “The Merry Go Round” isimli filmin jeneriği

İlk sesli filmin 1927 yılında çekilmesinden sonra 1930’lardan itibaren bütün filmlerin sesli çekilmesi söz konusu olmuştur. Sesin filmlerdeki kullanımı, jeneriklerde de önemli bir değişim ve sesin kullanımına bağlı gelişim sürecini başlatmıştır. Bu çerçevede, 1931 yılında Roy Del Ruth'un yönettiği “Taxi” filmi, jeneriklerinde sesin kullanıldığı ilk film olmuştur. Bu gelişmenin ardından, jenerik yazıları sesle birlikte tasarlanmaya başlamıştır (Allison, 2001:127). Bazı jenerikler yazı kartlarındaki yazıların dış sesle okunmasıyla, bazıları görüntü üzerindeki yazıların arka ses tarafından seslendirilmesiyle, bazıları da yalnızca müzikle oluşturulmuştur. Bu dönemde jeneriklerin oluşturulmasında bir yandan sesin kullanımı gittikçe yaygınlaşırken bir yandan da yazı kartları yavaş yavaş terk edilerek farklı tasarımlar geliştirilmeye başlanmıştır. Kendiliğinden açılan ya da hareketsiz kitap sayfaları, çiçek görüntüleri, hareketli farklı görüntüler üzerine yazılmış çeşitli stil ve boyutlardaki yazılar veya sahilde kum üzerine yazılıp dalgalarla silinen yazılar gibi yenilikçi jenerik tasarımları ortaya çıkmıştır.



Görsel 4 - Roy Del Ruth'un yönettiği "Taxi" filminin jeneriği

İkinci Dünya Savaşı sonrasında yaşanan ekonomik kriz, bunun sonucunda ortaya çıkan bağımsız sinema ve televizyonun yaygınlaşması gibi gelişmeler, jenerik tasarımını farklı şekillerde etkilemiştir. Televizyonun karşısındaki insanları tekrar sinema salonlarına çekmek için geliştirilen stratejiler, bu amaçla yapılan tanıtım ve reklam faaliyetleri, film jeneriklerinin yeniden biçimlenmesine yol açmıştır. Bu dönemde film yapımcısı ve grafik tasarımcı Saul Bass'ın grafik soyutlamalar kullanarak tasarladığı film jenerikleri yeni bir tarzı yaratmış ve film jeneriklerinin, grafik tasarımla birleşerek bir sanat formuna dönüşmesi söz konusu olmuştur.

Saul Bass, jeneriklerin oluşturulmasında hareketli grafikler ve farklı yazı stilleri kullanarak simgesel anlamlar yaratmayı hedeflemiştir. Otto Preminger'in "The Man with the Golden Arm" isimli filmi için oluşturduğu jenerik tasarımıyla dikkatleri üzerine çekmiş, film endüstrisinde öne çıkmıştır. Saul Bass, geliştirdiği yeni biçim kinetik tipografiyle, "Vertigo" (John Whitney'le beraber), "North by Northwest", "Psycho" gibi filmlere özgün ve dikkat çekici

jenerikler tasarlamıştır. Film jeneriklerinin, "filmi desteklemek, seyircinin ruh halini belirlemek ve hikâyenin temel çekirdeğini hazırlamak" gibi işlevlere hizmet etmesi gerektiğini savunan Saul Bass, bu düşünceleriyle jeneriklerin, seyirciyi filme duygusal olarak hazırlayan bir araç haline gelmesine önemli katkılar sunmuştur (Haskin ve Bass, 1996). Bass, reklam dili ile grafik tasarımın ifade biçimlerini birleştirip film jeneriklerinde yeni bir form yaratmış, böylece de filmin kimliğinin izleyici tarafından bütüncül bir biçimde algılanmasını sağlamıştır. Bu yaklaşım, film tasarımında son derece önemli bir dönüm noktasına işaret etmiştir.



Saul Bass ile aynı dönemde Hollywood'da kariyerine başlayan ve özellikle yaptığı film jenerikleriyle tanınan diğer bir tasarımcı da, Küba kökenli Pablo Ferro'dur. Animasyonu kendi kendine öğrenen ve New York'ta bir süre bu alanda çalışan Ferro, 1964'te Stanley Kubrick'in "Dr. Strangelove" filmine hazırladığı jenerikle adından söz ettirmeye başlamıştır. Ferro'nun, Dr. Strangelove için hazırladığı jenerik, filme ait görüntülerin üzerine elle yazılmış ince ve uzun harflerin düzensiz olarak yerleştirilmesinden oluşan sıra dışı bir tasarım olmuştur. Bu yaklaşım, dönemin geleneksel jenerik

anlayışını bozarak yenilikçi bir biçim ortaya koymuş ve jenerik tasarımındaki algıyı değiştirmiştir. Ferro, ayrıca Norman Jewison'un yönettiği “The Thomas Crown Affair” filmine hazırladığı jenerikle de dikkatleri üzerine çekmiştir. Alışılmadık bir teknikle, film sahnelerinden alınan karelerle bölünmüş ekran üzerinde birden fazla görüntüyü bir araya getirip, hızlı montajı da kullanarak filmle jenerik arasındaki uyumu mükemmel bir şekilde sağlamıştır. Bu tasarım, hem filmin öyküsüne dair ipuçları verirken, hem de jenerik ile film arasında dikkat çeken bir bütünlük oluşturmuştur. Pablo Ferro, hazırladığı film jenerikleri sayesinde sinema endüstrisine elle çizilmiş animasyonlar, bindirmeler ve elle çizilmiş yazı, hızlı montaj, bölünmüş ekran montajı, aşırı yakın çekimler gibi birçok yeni teknik kazandırmıştır (Krasner, 2004:42).



Görsel 6 - Pablo Ferro tarafından hazırlanan Dr. Strangelove filminin jeneriği

İlk James Bond filmi olan “Dr. No”nun jeneriği, Maurice Binder tarafından tasarlanmış ve bu dönemin önemli örneklerinden biri olmuştur. Benzer şekilde, Friz Freleng tarafından tasarlanan

“The Pink Panther” film jeneriği de dikkat çekici bir örnek olarak öne çıkmıştır. Dr. No’nun jeneriğinde, filmin temasına uygun olarak şiddet, teknoloji, bilim kurgu, hız ve aksiyon gibi öğeleri yansıtan görsel unsurlar kullanılmıştır. Bu jenerik, izleyicinin filmde karşılaşacağı genel atmosferi ve izleyeceği olaylara dair ipuçlarını açık bir şekilde yansıtmaktadır. “The Pink Panther” ise jenerik tasarımı açısından özel bir konumda yer alır. Film içeriğine yönelik ipuçları veren ve kendine has müziği ile öne çıkan jenerik, izleyiciye filmle doğrudan ilişkili görünmeyen başlı başına oluşturulmuş bir animasyon keyfi sunar. Bu durum, jeneriği filmin önüne geçirmiş hatta izleyicinin yoğun ilgisiyle kısa süre içinde The Pink Panther karakterinin animasyon dünyasında bir kahramana dönüşmesine yol açmıştır. Ayrıca, The Pink Panther jeneriği, izleyicilerin büyük bir merak, ilgi ve zevkle jeneriği izleme isteği duymasını sağlamıştır. Her iki filmdeki jenerikler, dönemin önceki örneklerinden belirgin biçimde farklılıklar taşımasının yanı sıra, içerdiği özellikler sayesinde kısa süre içerisinde önemli popüler kültür simgesi haline de gelmişlerdir.

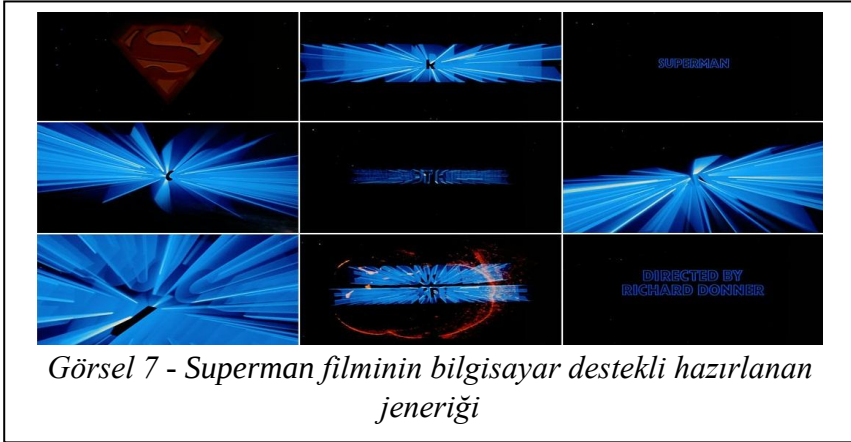
Jenerik tasarımında animasyon kullanılan ve bu özelliğiyle izleyicinin büyük ilgisini gören bir diğer film ise Sergio Leone’nin yönettiği “The Good, The Bad and the Ugly” isimli filmidir. Jenerik tasarımını Iginio Lardani’nin tasarladığı jenerik, filmin ele aldığı temayla son derece uyumlu bir jeneriğe sahiptir. Hareketli animasyonla fotoğrafların bir arada kullanılmasıyla oluşturulan jenerikte, Western yazı tipi ve yoğun şekilde kırmızı renkler tercih edilmiştir. Jeneriğin tamamında yer alan kovboy figürü ve üç boyutlu derinlik etkisi, görsel açıdan dikkat çekici bir izlenim bırakır. The Good, The Bad and the Ugly filminin jeneriğini

izleyicinin hafızasında kalıcı kılan en önemli faktörlerden bir diğeri de kullanılan müzik ve bu yolla yaratılan atmosferdir.

Film jeneriği bakımından 1950’li ve 1960’lı yıllar dikkat çekici gelişmelerin yaşandığı ve önemli örneklerin ortaya çıktığı bir dönem olmuştur. Yaşanan teknolojik gelişmeler ve sinema tekniklerindeki ilerlemeler, film jeneriklerini de doğrudan etkilemiş, teknolojik yeniliklerin jenerik tasarımında kullanılması, çok sayıda deneysel örneğin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Tipografi, illüstrasyon, animasyon, fotoğraf, kamera görüntüsü gibi farklı tekniklerden birkaçı bir arada kullanılarak zenginleştirilen jenerikler, ses efektleri, müzik, renk ve ışık unsurlarıyla desteklenmiş, görüntü tekniklerinin de devreye girmesiyle, filmin bütünleyici bir parçası haline dönüşüp dikkat çekici bir biçime kavuşmuştur.

Jenerik tasarımının gelişim süreci, 1970’lerin sonlarına kadar oldukça durağan ve sıradan bir seyir izlemiştir. Filmlerin yapımında gerek sanat ekibinde gerekse teknik ekipte görev alan çalışan sayısının artması, jeneriklerde yer alan isimlerin de çoğalmasına yol açmıştır. Bunun sonucunda, jenerik tasarımı maliyetleri yükselmiş, yapımcılar özel ve deneysel jenerik tasarımlarından kaçınıp daha basit, gösterişten uzak ve özensiz tasarımları tercih etmeye başlamıştır. Bu doğrultuda en fazla, filmin ilk sahnesi ile açılış yapıp, kullanılan görüntüler üzerine isimlerin farklı yazı tipleri ve renklerle müzik eşliğinde yerleştirilmesi yöntemi kullanılmıştır. Bu uygulama, seyircinin jenerikten çok, filmin ilk sahnesine odaklanmasına yol açmış ve bundan dolayı da 1970’li yıllar ile 1980’lerin ortalarına kadar jenerikler filmle ve izleyiciyle bağlantılı olamamış, ciddi oranda niteliksiz kalmıştır. Bu süreçteki jenerik tasarımlarında sadece 1978 yapımı “Superman” filminin jeneriği

farklı ve önemli bir örnek niteliğine sahiptir. Şöyle ki, o dönemde henüz yaygın olmayan ve bireysel kullanımın söz konusu olmadığı bilgisayar teknolojisi, Superman filminin jeneriğinde ilk kez kullanılmıştır. Bilgisayarın yardımıyla tipografik olarak görüntü, boyut ve hareket açısından o zamana kadar gerçekleştirilemesi mümkün olmayacak yenilikçi tasarımlar yapılmış, 2D ve 3D harf formları ve arka planda 3D görsel efektler kullanılmıştır. Bu sayede oluşturulan derinlikle uzay temasına gönderme yapan bir boşluk ve sonsuzluk hissi yaratılmıştır.



Görsel 7 - Superman filminin bilgisayar destekli hazırlanan jeneriği

1990'lı yıllarda bilgisayar kullanımının hızla yaygınlaşması, sinemada da kendini göstermiş ve birçok filmde üç boyutlu bilgisayar animasyonları ile bilgisayar destekli görsel efektler kullanılmaya başlanmıştır. Bu gelişme, bilgisayar tabanlı animasyon ve görsel efekt tasarımı yapan sanatçıların çoğalması ve tasarım stüdyoları kurulması sonucunu doğurmuştur. Animasyon ve görsel efektlerin bütün süreçlerinin bilgisayarlarla yapılması jenerik tasarımlarını olumlu şekilde etkilemiş, bu yıllarda hazırlanan film jenerikleri, 1950'ler ve 60'lardaki gibi teknik, estetik ve sanatsal

niteliğe sahip kaliteli örnekler olmuşlardır. Gelişen bilgisayar teknolojisi, özellikle tipografi ve imge oluşturma bağlamında, film jeneriklerine büyük olanaklar sağlamış, geliştirilen Adobe After Effects gibi programlar, film jeneriklerinin tasarımını daha hızlı, kolay ve ekonomik bir şekilde yapmayı ve tasarımlarda değişikliği mümkün kılmıştır. Bunlar sonucunda, 90'lı yıllarda sinema jeneriğinde farklı, etkili ve deneysel bir tasarım dili ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda, 1995 yılında David Fincher'ın yönettiği “Seven” filminin jeneriği, jenerik tasarımının farklılığı ve yaratıcılığıyla öne çıkan bir örnek olmuştur. Kyle Cooper tarafından yapılan bu tasarım, jeneriklerin göz ardı edildiği bir dönemde dikkatleri çekmiş, film eleştirmenlerinin sinema araştırmacılarının ve tasarım sanatçıların beğenilerini kazanmıştır. Cooper'ın Seven için hazırladığı jenerik, sadece estetik değil, aynı zamanda film sektörüne kattığı yeniliklerle de büyük ilgi görüp övgüler almıştır. Öyle ki, bu tasarım, New York Times Dergisinin "Yüzyılın Yaratıcı Buluşları" listesine girecek kadar önemli bulunmuştur (Allison, 2001: 145).



Seven filminin açılış jeneriği, alışılmadık bir biçimde başrol oyuncularından birinin ismine yer vermeden sonlandırılan bir

jenerik tasarımına sahiptir. Filmde, izleri takip edilerek açığa çıkarılmaya çalışılan katili canlandıran Kevin Spacey’in isminin, jenerikte bilinçli olarak gizlenmesi, filmdeki gerilim ve gizemi pekiştiren sıra dışı bir tercihtir. Jenerikte, katilin film süresince kullanacağı cinayet aletleri, el yazısıyla yazılmış karalamalarından oluşan günlüğü ve cinayetlere ait detaylar seyirciye sunulurken, katilin isminin gizli tutulması oldukça yaratıcı bir tasarım düşüncesidir. Bu tasarım, izleyiciyi adeta bir dedektife dönüştürüp, öykünün gizeminin çözülmesinde filmin bir parçası haline getirmektedir (Acar, 2015: 14). Jenerik tasarımı tarihinde önemli bir konuma ulaşan Seven filminin tasarımını yapan Kyle Cooper, jenerik tasarımının uzun yıllar sonra Saul Bass’ın ardından yeniden önemsenen ve saygın bir alan olarak görülmesini sağlamıştır. Üniversitede grafik tasarım eğitimi aldıktan sonra grafik tasarımcı olarak bir süre kariyerini sürdüren Cooper, zamanla jenerik tasarımı alanına yönelmiştir. Seven filmindeki ikonik jenerik tasarımı, onun sinema dünyasında jenerik tasarımıyla tanınan ve tercih edilen bir isim olmasına zemin hazırlamıştır. Jenerik tasarımındaki başarılarıyla dikkat çeken Cooper, 2003 yılında Prologue Films adlı şirketini kurmuş ve bu süreçte “Dawn of the Dead”, “Spider-Man”, “Superman Returns”, “Iron Man” gibi jenerikleriyle tanınan 100’den fazla film, çok sayıdaki televizyon yapımı ve birçok oyun için jenerik tasarımı hazırlamıştır. Cooper, jeneriği genellikle filmin atmosferini yansıtan ve hikâyeyi destekleyen bir öğe olarak kabul etmektedir. Bu bağlamda hemen her tasarımında tipografi ve diğer görsel unsurları kullanarak filme ait atmosferi, konuyu ve arka hikâyeyi de yansıtmaya özen göstermektedir (Chen, 2015: 32-33).

Bilgisayara bağlı teknoloji ve yazılımların gelişmesi ve filmlerde kullanılmasıyla birlikte, jeneriklerin tasarımları da

deneyssel ve farklı örneklerle şekillenmeye başlamıştır. Bu durum, özellikle 1990’lar ve 2000’li yıllardaki film jeneriklerinin alışılmışın dışında, daha özgün ve öncesine kıyasla çok daha nitelikli görsel dinamikler ortaya koyulmasını sağlamıştır. Bu dönemde Kyle Cooper’ın dışında, Michael Riley, Richard Morrison, Deborah Ross ve Randy Balsmayer gibi önemli jenerik tasarımcıları da başarılı ve dikkat çekici tasarım örnekleri sunmuşlardır. Bilgisayarın sağladığı olanaklarla jeneriklerin genel yapısı tamamen değişmiş ve dönemin görsel ihtiyaçlarına uygun olarak yenilikçi bir form kazanmıştır. Özellikle tipografi bağlamında büyük bir ilerleme yaşanmış; bilgisayar ve yazılım sayesinde font çeşitliliği ve yoğun şekilde hareketli tipografi kullanımı söz konusu olmuştur. Film jenerikleri, sadece isimlerin sıralandığı bir bölüm olmanın ötesine geçerek, görsel ve anlamsal bütünlüğe sahip, etkileyici bir film açılışına dönüşmüştür. Bu değişim, jeneriklerin önemini artırmış ve gelişen teknoloji sayesinde daha düşük maliyetlerle üretilebilmesine karşın, bu alanda yapılan harcamaların artırılmasına neden olmuştur. Pek çok film için içerik, ileti, anlatı ve isimler gibi çeşitli unsurlar dikkate alınıp bunlarla uyumlu, izleyiciye etkileyici bir deneyim sunan jenerikler tasarlanmıştır. Bu durumun en dikkate değer yanı, öncesine kıyasla daha hızlı ve ekonomik şekilde ortaya çıkarılan jeneriklerin, izleyiciler tarafından başlı başına ilginç ve keyifli bir izleme deneyimi olarak genel kabul görmesidir. David Fincher’ın yönetmenliğini yaptığı “Fight Club” ve “The Panic Room” filmleri, Steven Spielberg’ün yönettiği “Catch Me If You Can”, Shane Black’in çektiği “Kiss Kiss Bang Bang”, yönetmenliğini Jason Reitman’ın yaptığı “Thank You for Smoking” ve Zack Snyder’in çektiği “Watchmen” gibi filmler jenerik tasarımı bağlamında bu dönemin dikkat çeken ve öne çıkan yapımlarındandır.

Hızlı teknolojik gelişim ve dijital teknolojilerin hayatın her alanında yaygınlaşması sonucu, dijital çağ olarak adlandırılan günümüzde, jenerik tasarımlarında da çeşitli teknik ve estetik yeniliklerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Hareketli grafiklerin, stilize edilmiş illüstrasyonların, animasyonların ve farklı tipografi seçeneklerinin kullanıldığı tasarımlar, jeneriklerin yeni estetik anlayışının örnekleri arasında kabul edilebilir. Ne var ki, jeneriklerin büyük ölçüde bilgisayar yazılımlarının desteğiyle oluşturulması, bazı açılardan tasarımlardaki yenilikçi ve özgün düşüncenin azalmasına neden olmuştur. Modern dijital araçların sunduğu geniş imkânlarla sonucunda, özel yazı tipleri yaratma ya da elle yapılan tasarım çalışmaları gibi geleneksel yöntemlerin kullanımı giderek azalmış veya tamamen ortadan kalkmıştır. Jeneriklerin, izleyiciye film atmosferini aktarma ve sanatsal ifade biçimi olarak taşıdığı önem, genel kabul görmüş olmasına karşın dijitalleşme ile birlikte, yeni bir yaklaşım niteliğinde, açılış jeneriklerinin sadeleşmesi ve süresinin kısalması yaygın bir eğilim halini almıştır. Bu değişim oldukça hızlı bir şekilde gerçekleşmiş ve pek çok filmde açılış jeneriği 30 saniyenin altında bir süreye indirilmiştir. Bazı filmlerde, açılış jeneriği tamamen kaldırılarak, filmle ilgili bilgiler yalnızca kapanış jeneriğinde aktarılmaktadır. Dijital teknolojilerin sağladığı olanaklara karşın bu tür bir yaklaşımın söz konusu olması, jenerik tasarımlarında günümüze kadarki inişli çıkışlı dönemlerin bir sonucu olarak değerlendirilebilir. Zira, geçmişteki yoğun deneysel ve gösterişli tasarımların ortaya konulduğu dönemlerle, görsel sadeliğin tercih edildiği dönemler sürekli birbirini takip etmiştir (Allison, 2011). Gelecekte de söz konusu teknolojik imkanların kullanılarak estetik açıdan daha nitelikli, gösterişli ve dikkat çekici tasarımların oluşturulması muhtemeldir.

Kaynakça

Acar, Ayşegül (2015). “Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jeneriği”. Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi, Sayı 14, ss. 11-21.

Allison, Deborah (2001). “Promises in the Dark. Opening Title Sequences in American Feature Films of the Sound Period” University of East Anglia Ph.D. Thesis.

Allison, Deborah (2011). ““Beyond Saul Bass: A Century of American Film Title Sequences”. Film International. www.filmint.nu (Erişim Tarihi:07.07.2021)

Braha, Yael - Byrne, Bill (2011). Creative Motion Graphic Titling for Film, Video and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design. Oxford: FocalPress.

Chen, Bo (2015). “Effective Movie Title Sequence: A Challenge to Chinese Designers”, Iowa State University Master Thesis.

Haskin, Pamela ve Bass, Saul (1996). "Saul, Can You Make Me a Title?": Interview with Saul Bass. Film Quarterly, Volume 50, Issue 1, pp. 10-17.

Krasner, John (2004). Motion Graphic Design & Fine Art Animation, Oxford: FocalPress Publications.

Görseller:

Görsel 1 – <https://www.youtube.com/watch?v=ZNAHcMMOHE8>

<https://www.youtube.com/watch?v=y3jrB5ANUUY>

Görsel 2 – https://www.youtube.com/watch?v=SoaF8_dlqQA

Görsel

3

—

<https://www.youtube.com/watch?v=hwJPBOAsSaw>

Görsel 4 – <http://annyas.com/screenshots/images/1932/taxi-movie-title.jpg>

Görsel

5

—

<https://www.youtube.com/watch?v=F1xpSYXZ9ug>

Görsel 6 – <https://www.artofthetitle.com/title/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying>

Görsel 7 – <https://www.artofthetitle.com/title/superman/>

Görsel 8 – <https://www.artofthetitle.com/title/se7en/>

BÖLÜM II

21. Yüzyıl “Yükseltilmiş” Korku Sinemasında Feminist Anlatılar

Onur O. AKŞİT¹

Giriş

21. yüzyılın yükseltilmiş korku sineması, türün geleneksel kalıplarını kırarak, estetik ve anlatısal olarak daha sofistike, tematik olarak daha derin içeriklere odaklanmaktadır. Bu yeni dalga korku filmleri, yalnızca dehşeti fiziksel ya da görsel unsurlarla değil, aynı zamanda toplumsal ve psikolojik düzlemlerde de inşa eder. Feminist anlatıların bu sinema anlayışı içerisindeki rolü, özellikle kadın bedenine yönelik ataerkil baskılara, cinsiyet temelli şiddete, toplumsal beklentilere ve kimlik mücadelelerine ışık tutması açısından dikkat çekicidir. Kadınların yazıp yönettiği Hollywood dışı üç film Saint Maud (Rose Glass, 2019), Titane (Julia Ducournau, 2021) ve The Substance (Coralie Fargeat, 2024),

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Ege Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İzmir/Türkiye, Orcid: 0000-0002-1648-122X, onuraksit@gmail.com

kadınların travma, direniş ve dönüşüm deneyimlerini sinema diliyle ele alarak korku türünü feminist bir bakış açısıyla yeniden tanımlar. Bu çalışma, bu filmlerin feminist bağlamda sunduğu anlatıları inceleyerek, yükseltilmiş korku sinemasının toplumsal cinsiyet meselelerine nasıl katkı sağladığını değerlendirecektir.

Yükseltilmiş Korku Sineması

Yükseltilmiş korku (elevated horror), geleneksel korku unsurlarını daha derin toplumsal temalar, karakter odaklı hikayeler ve sanatsal sinematografik yaklaşımlarla birleştiren bir alt türdür. Genellikle basmakalıp korku filmlerine bir alternatif olarak görülür ve bu tür filmler, korkunun yüzeysel unsurlarını aşarak psikolojik, felsefi ve sosyolojik alt metinlere odaklanma iddiasındadırlar.

Güncel korku sinemasında önemli bir dönüşüm yaratan yükseltilmiş korku alt türünün gelişimini anlayabilmek için korku sineması dönüm noktalarına kısaca bir göz atmak gerekmektedir. Korku sinemasının temelleri, 1930'lar ve 1940'larda atılmıştır. Dracula (Tod Browning ve Karl Freund, 1931) ve Frankenstein (James Whale, 1931) gibi filmler, doğaüstü unsurları ve karanlık temalarıyla dikkat çekmiştir. Bu dönem, korkunun görsel ve tematik öğelerinin yapılandırılmasına zemin hazırlamıştır.

1970'lerde The Exorcist (William Friedkin, 1973), Rosemary's Baby (Roman Polanski, 1968), Halloween (John Carpenter, 1978) gibi filmler, psikolojik korkunun ön plana çıkmasını sağlamıştır. Bu filmler, izleyicilere derin bir psikolojik deneyim sunarak karakterlerin içsel çatışmalarını ve korkularını keşfetmiştir.

1996'da başlayan Scream (Wes Craven) serisi türe postmodern bir üst anlatı bakışı eklemiştir. 2000'lerin başında, The Ring (Gore

Verbinski, 2002) ve Saw (James Wan, 2004) gibi filmlerle birlikte yeni bir korku dalgası başlamıştır. Bu filmler, hem geleneksel korku unsurlarını hem de yenilikçi anlatım tekniklerini harmanlayarak izleyiciye farklı deneyimler sunmuştur.

Yükseltilmiş korku ise, 2000'lerin sonlarından itibaren yaygınlaşmış ve 2010'larda popülerlik kazanmıştır. Bu türün yükselişi, korku sinemasının hem ticari hem de sanatsal anlamda yeniden değer kazanmasına katkıda bulunmuştur. Bu dönemde It Follows (David Robert Mitchell, 2014), Jordan Peele'in en iyi özgün senaryo dalında Akademi Ödülü alan Get Out (2017), Ari Aster'in art arda çektiği Hereditary (2018) ve Midsommar (2019) gibi eserleri, yükseltilmiş korkunun popüleritesini genişletmiştir.

Bu filmler, sosyal eleştirileri ve derin temaları bir araya getirerek izleyicilere sorgulayıcı bir deneyim sunmuştur. Özellikle ABD merkezli yapım ve dağıtım şirketi A24; The Witch (Robert Eggers, 2015), Hereditary, Saint Maud gibi filmlerle yükseltilmiş korku türünün öne çıkmasında önemli bir rol oynamıştır. Stüdyo, sanatsal anlatımın yanı sıra toplumsal konulara da odaklanan projelere imza atmıştır.

Yükseltilmiş korku, korkuyu sadece ürküten olaylarla sınırlamaz; aynı zamanda travma, yas, aile dinamikleri, toplumsal ayrımcılık, yabancılaşıma gibi konulara odaklanır. Korku, daha büyük bir hikâyenin veya felsefi bir sorgulamanın aracı haline gelir. Örneğin; Hereditary, aile travması ve genetik mirasın psikolojik yansımalarını konu edinirken The Babadook (Jennifer Kent, 2014) korku sineması kodlarıyla yas sürecinin sembolik bir anlatımını sunar.

Bu tür, genellikle toplumsal sorunları alegorik bir şekilde işler. Korkunun kaynağı sadece doğaüstü varlıklar değil, aynı zamanda toplumsal normlar, ideolojiler ve yapısal sorunlardır. A24'ün ilk dikkat çeken yapımlarından The Witch, cadılık teması üzerinden dini fanatizm ve patriyarka eleştirisine varır. Türe ilgi duyulmasını sağlayan Get Out, Guess Who's Coming to Dinner (Stanley Kramer, 1967) filminin izinden giderek ABD'de yükselen ırkçılık ve önyargılara dair bir eleştiriye kara mizah ve bilim kurguyu da harmanlayarak getirir.

Yükseltilmiş korku türü, sinema tarihindeki gelişimini toplumsal değişimlerle paralel bir şekilde sürdürmekte ve izleyicilere derin düşünme fırsatı sunmaktadır. Bu türün yükselişi, korku sinemasının sanatsal bir ifade biçimi haline gelmesine katkıda bulunmaktadır. 2020'lere girdiğimizde türün, 80'lerin popüler alt türü beden korkusu ile harmanlandığını görmekteyiz.

Beden Korkusu

Beden korkusu (body horror) korku sinemasının bir alt türü olarak insan bedeninin grotesk ve rahatsız edici dönüşümüne, çöküşüne veya işgaline odaklanan bir sinema ve anlatı biçimidir. Bu tür, hem fiziksel hem de psikolojik düzeyde rahatsızlık yaratmayı hedefler ve genellikle bedenin sınırlarının ihlali veya bedenin yabancılaşması temalarıyla ilgilenir.

Beden korkusu, korku türünün uzun geçmişine dayanmakla birlikte, 1970'ler ve 1980'lerde özellikle popüler hale gelmiştir. Bu dönemde; hem sinemanın teknik olanaklarının artması hem de teknolojik devrim, AIDS krizi, biyolojik ve genetik araştırmaların artışı gibi toplumsal dönüşümlerin etkisiyle bedenin sınırları ve kırılganlığı sinemada merkezi bir tema haline gelmiştir.

Beden korkusunda insan bedeni genellikle çarpık ve grotesk bir şekilde değişime uğrar. Bu dönüşüm, hastalık, enfeksiyon, parazitler, teknolojik müdahaleler veya doğaüstü güçler aracılığıyla gerçekleşebilir. Örneğin; *The Fly* (David Cronenberg, 1986), bir bilim insanının bir deney sonucu bedeninin bir sineğe dönüşmesini anlatır. *Tetsuo: The Iron Man* (Shinya Tsukamoto, 1989) ise insan bedeninin teknolojiyle kaçınılmaz birleşimini rahatsız edici biçimde ortaya koyar. İnsan bedeni, bu türde sıklıkla hem içten hem de dıştan ihlal edilir. Bu, bedenin tanınamaz hale gelmesine ve karakterlerin bedenlerinden yabancılaşmasına neden olur. Yabancılaşma hissi, hem karakterlerin hem de izleyicinin rahatsızlık hissetmesine yol açar.

Beden korkusu filmleri, bedensel korkuları toplumsal, kültürel ve psikolojik meselelerle ilişkilendirir. Bu dönüşümler, genellikle kimlik, cinsellik, güç ilişkileri, kapitalizm veya teknolojinin insan üzerindeki etkilerini alegorik olarak ele alır. Teknolojinin günlük yaşamda kullanılmaya başlandığı 80’li yılların başında çekilen *Videodrome* (David Cronenberg, 1983), medya ve teknolojinin insan zihni ve bedeni üzerindeki etkilerini korkutucu bir görsel bağlamda sunar.

Bu türün en bilinen yönetmenin oğlu Brandon Cronenberg ise günümüz teknolojilerinden duyulan korkuyu, kimlik ve zihinsel kontrol temaları üzerinden *Possessor* (2020) filmiyle ortaya koyar. Tür, görsel açıdan rahatsız edici ve grotesk imgelerle dikkat çeker. Kan, yaralar, deformasyonlar, organlar ve biyolojik süreçlerin yoğun kullanımı, izleyiciyi fiziksel olarak rahatsız etmeyi amaçlar.

Julia Kristeva’nın “iğrenç” (abject) teorisi, body horror’un bedenin sınırlarını aşarak nasıl rahatsızlık yarattığını anlamak için

önemli bir çerçeve sunar. Kristeva'ya göre iğrenç, bilinçli benliğe ve egoya karşı duran, onu huzursuz eden güçleri, olguları ve uygulamaları ifade eder. Aynı zamanda, varlık ile yokluk arasındaki alanı temsil eder ve canlı bir varlık olarak konumunun sınırlarını belirler (Kristeva, 1982: 3).

Beden korkusu, insan bedenine yönelik korkuları hem fiziksel hem de metaforik düzeyde ele alır. Tür, bilim, teknoloji, cinsellik ve toplumsal normlar gibi karmaşık meseleleri grotesk estetik ve rahatsız edici görsellik yoluyla sorgular. Akademik olarak, tür, hem toplumsal eleştirinin hem de modern insanın varoluşsal kaygılarının güçlü bir yansımasıdır. Bu nedenle, sinema, kültürel çalışmalar, feminist teori ve posthümanizm gibi birçok alanda tartışılmaya devam etmektedir. Ele alacağımız üç filmde de beden korkusu temalarını gözlemleyebiliriz.

Yöntem

Bu çalışmada Saint Maud (Rose Glass, 2019), Titane (Julia Ducournau, 2021) ve The Substance (Coralie Fargeat, 2024) filmleri feminist film okuması yöntemiyle çözümlenecektir. Feminist film teorisi, sinemada kadın temsillerini, ataerkil yapıların etkisini ve cinsiyet rollerinin anlatılar üzerindeki belirleyici rolünü incelemek için etkili bir yöntem sunar. Laura Mulvey'in "erkek bakışı" (male gaze) kavramı, Judith Butler'ın toplumsal cinsiyet performatifliği teorisi ve Donna Haraway'ın feminist siborg figürü gibi yaklaşımlar, bu filmlerdeki kadın karakterlerin dönüşüm, beden politikaları ve direniş süreçlerini analiz etmek için temel çerçeve oluşturacaktır. Feminist okuma yöntemi, filmlerin korku türü içerisindeki toplumsal cinsiyet meselelerine nasıl meydan okuduğunu ve kadın deneyimlerini özgün bir şekilde nasıl aktardığını anlamayı

hedeflemektedir. Bu üç Hollywood dışı film bağlamında yükseltilmiş korku sinemasının, kadınların kimlik mücadelelerini sinematik bir direniş alanı olarak nasıl yapılandığı tartışılacaktır.

Saint Maud Filmi Çözümlemesi

Rose Glass'ın yazıp yönettiği ve Morfydd Clark'ın başrolünde oynadığı İngiliz filmi Saint Maud (2019); yalnızlık, inanç, beden, cinsellik ve kimlik temalarını işleyen psikolojik bir korku filmi olarak feminist eleştiriler için zengin bir malzeme sunar. Yükseltilmiş korku türünü geniş kitlelere ulaştıran A24, filmin dağıtımını üstlenmiştir. Film, travmatik geçmişiyile mücadele eden ve kendisini tamamen Hristiyanlığa adanmış genç bir hemşire olan Maud'un hikâyesini anlatırken, aynı zamanda patriyarkal normlar, kadın bedenine yönelik kontrol ve kadınların toplumsal rolleri gibi feminist temaları dolaylı bir şekilde ele alır.

Filmde Maud'un dini inancı, onun bedenine ve cinselliğine yönelik katı bir kontrol mekanizması olarak işlev görür. Maud, geçmişteki hedonist yaşam tarzına bir tepki olarak kendisini Tanrı'ya adanarak bedenini disipline etmeye çalışmaktadır. Bu durum, özellikle patriyarkal toplumda inanç üzerinden kadın bedeninin genellikle nasıl kontrol altında tutulduğuna dair güçlü bir alegori sunar. Maud, bedenine yönelik bu aşırı kontrolü “kutsal acı” ile ifade eder; örneğin, kendini yaralayarak veya fiziksel acıya maruz bırakarak ruhani bir temizlik arar. Bu tür öz-yıkıcı davranışlar, kadınların tarih boyunca toplumsal ve dini normlar aracılığıyla kendi bedenleri üzerinde sahip oldukları sınırlı kontrolü ortaya koymaktadır.

Julia Kristeva'nın iğrenç kavramı burada önemli bir çerçeve sunar. Çünkü bu kavram, bedeni yeniden anlamlandırma ve var etme

ile ilgilidir. Maud'un kendi bedenine olan yabancılaşması ve bedensel acıyı ruhsal bir temizlenme aracı olarak kullanması, kadın bedeninin "kirli" ve "tehlikeli" olarak görüldüğü geleneksel ataerkil normlara gönderme yapar. Bu bağlamda, film, kadınların kendi bedenleri üzerinde kurdukları kontrolün, genellikle dışsal baskıların içselleştirilmiş bir uzantısı olduğunu gösterir. Maud'un kendi bedenine verdiği zararın açıkça gösterilmesi ve özellikle ayakkabısına yerleştirdiği çivilerle yürürken çektiği fiziksel çile filmin beden korkusu türüne yaklaştığı yerler olarak dikkat çeker.

Maud'un bakıcılığını üstlendiği 50 yaşlarındaki Amanda (Jennifer Ehle) ise Maud'un tam tersine hedonist, bağımsız ve cinselliğini özgürce ifade eden bir karakterdir. Ölmek üzere olan Amanda'nın cinsel özgürlüğü ve hayatına dair nihilist yaklaşımı, Maud'un inanç temelli hayat tarzıyla keskin bir zıtlık yaratır. Bu çatışma, kadınların birbirine karşı konumlandırıldığı ikilikleri (genç/yaşlı, masum/günahkar) sunar. Amanda'nın özgür yaşam tarzı, Maud tarafından günahkâr bir yaşam olarak damgalanır ve bu, kadınlar arasındaki dayanışmayı değil, birbirine karşı mücadeleyi körükleyen patriyarkal değerlerin bir yansımasıdır.

Amanda ve Maud arasındaki dinamik, feminist bir okuma ile kadınların farklı yaşam seçimlerinin birbirleriyle uyum içinde olabileceği bir toplumsal yapıya duyulan ihtiyacı vurgular. Filmde bu uyum sağlanamaz ve Amanda, Maud'un kurtuluş fantezisinin kurbanı olur. Bu durum, ataerkil toplumun kadınları sürekli birbirlerine karşı çatışma içinde tutma biçimlerinin sinematik bir alegorisi olarak okunabilir.

Maud'un Tanrı'ya olan inancı, onun yaşadığı travmalar ve yalnızlıkla başa çıkmak için geliştirdiği bir mekanizma olarak öne

çıkır. Ancak, bu inanç zamanla Maud'un gerçeklikle bağıı koparmasına yol açar. Film, kadınların inanç ve ruhsal deneyimlerinin genellikle histeri ya da delilikle ilişkilendirilmesine dair tarihsel bir eleştiriyi içinde barındırır.

Maud'un hikâyesi, kadınların hem tarihsel hem de modern bağlamda, travmatik deneyimlerle nasıl başa çıkmaya çalıştıklarını ve bu süreçte genellikle çevrelerindeki kişiler tarafından nasıl dışlandıklarını veya yanlış anlaşıldıklarını gösterir. Maud'un yalnızlığı ve toplumdan dışlanmışlığı, patriyarkal yapıların kadınları nasıl izole edebildiğine ve onların acılarını görmezden geldiğine dair güçlü bir eleştiridir.

Film, Maud'un kendisini "kutsal bir görev" üstlenmiş bir kurtarıcı olarak görmesiyle, kadınların tarih boyunca ya "azize" ya da "günahkâr" olarak kategorize edilmesine yönelik eleştirel bir yorum sunar. Maud, Amanda'nın hayatını kurtarmayı kendi dini görevine dönüştürürken, Amanda'yı "günahkâr" olarak kodlar ve bu durum sonunda trajediye yol açar.

Maud'un kendini kutsallaştırma çabası, feminist açıdan, kadınların toplumsal onay almak veya varoluşlarını anlamlandırmak için üzerlerine yüklenen "fedakar kurtarıcı" rolünü benimsemelerine dair eleştirel bir alt metin içerir. Maud'un bu rolü benimsemesi, sonunda onun çöküşüne ve yıkımına neden olur. Bu, kadınlara dayatılan rollere uyum sağlamanın, onların ruhsal ve fiziksel sağlıkları üzerindeki yıkıcı etkisini gözler önüne serer. Finalde Maud'un sahilde kendini yakarak ışıklar içinde bir "azize"ye dönüştüğü sahnenin son karelerinde ise Maud'un gerçekte yanmakta olan bedeni görülür ve acı içinde çığlığı duyulur.

Son olarak, Maud'un nihai çöküşü, kadınların üzerlerindeki baskıyı içselleştirdiklerinde nasıl yıkıcı sonuçlarla karşılaşabileceğini gösterir. Film, bu yönüyle, ataerkil normlara eleştirel bir bakış sunar ve kadınların özgürlüğünü sınırlandıran yapıların yarattığı travmalara ışık tutar.

Titane Filmi Çözümlemesi

Julia Ducournau'nun Titane filmi, çağdaş Fransız sinemasında cinsiyet, kimlik, beden ve aile gibi temaları benzersiz bir anlatımla sorgulayan çarpıcı bir eser olarak dikkat çeker. Senaryo dalında Altın Palmiye ödülünü kazanan bu film, hem bedensel dönüşüm (body horror) hem de toplumsal normlara meydan okuyan karakter yapısıyla feminist bir inceleme için ideal bir metin sunar. Titane, ataerkil normların ötesinde bir dünyaya işaret ederken, kadın bedenine yönelik toplumsal algıları, cinsiyet rollerini ve kimlik dinamiklerini radikal bir şekilde yeniden yorumlamaktadır.

Filmin ana karakteri Alexia (Agathe Rousselle), toplumsal cinsiyet rollerine doğrudan meydan okur. Film, Alexia'nın geleneksel kadınlık ve erkeklik kalıplarına sığmayan bir kimlik sergilemesiyle başlar. Alexia, hem femme fatale arketipini hem de maskülen şiddeti bünyesinde birleştirerek, cinsiyet rollerinin nasıl akışkan ve yapay olduğunu ortaya koyar. Feminist teori açısından, Alexia'nın bedenini bir araç olarak kullanması ve normatif kadınlık kalıplarını reddetmesi, ataerkil sistemin dayattığı kimlik sınırlamalarına güçlü bir karşı duruş olarak okunabilir.

Ayrıca, Alexia'nın film boyunca maskülen bir kimliğe bürünerek Vincent'in (Vincent London) oğlu Adrien rolüne girmesi, cinsiyetin toplumsal bir inşa olduğu fikrini destekler. Judith Butler'ın performatif cinsiyet teorisine göre, cinsiyet kimliği

biyolojik deęil, tekrarlanan toplumsal rit ellerle inřa edilir (Butler, 1999: 20). Alexia'nın mask len bir kimlik benimsemesi, cinsiyetin sabit ve doęal bir ger eklik olmadıęına dair g  l  bir mesaj verir.

Titane, kadın bedenine y nelik ataerkil kontrol n ve nesneleřtirmenin sınırlarını sorgulamaktadır. Alexia'nın bedeni, hem řiddetin hem de teknolojinin bir sahnesi olarak kullanılır. Filmde Alexia'nın hamilelięi ve bedeninin grotesk d n ř m , doęurganlık ve kadın bedeni  zerindeki toplumsal beklentilere eleřtirel bir yorum getirir. David Cronenberg'in Crash (1996) filmini hatırlatırcasına Alexia'nın bir araba ile iliřki yařayıp hamile kalması, biyolojik  reme s recinin doęa st  ve posth manist bir řekilde yeniden ele alınmasıdır. Bu, kadınların bedenleri  zerindeki kontrol n n geleneksel  reme rolleriyle sınırlanamayacaęını vurgular.

Alexia'nın hamilelięi boyunca bedeninin metalle birleřmesi ve fiziksel deformasyonları, kadın bedeninin patriyarkal normlarla uyumsuz bir řekilde yeniden inřa edilmesini temsil eder. Donna Haraway'in Siborg Manifestosu baęlamında, Alexia bir siborg olarak hem insan hem makine  zellikleri tařıyan bir fig r d r. Bu, bedenin sadece biyolojik deęil, teknolojik ve toplumsal bir yapı olarak g r lmesi gerektięini  nerir.

Filmde annelik teması, geleneksel anlamıyla alt  st edilir. Alexia'nın hamilelięi ve Vincent ile kurduęu baę, biyolojik baęlara dayalı geleneksel aile yapısının  tesine ge er. Vincent, Alexia'yı kendi oęlu Adrien olarak kabul ederken, biyolojik ger eklięi tamamen reddeder. Feminist a ıdan bu durum, toplumsal baęların biyolojik zorunluluklardan daha  nemli olabileceęini ve aile kavramının yeniden tanımlanması gerektięini savunur.

Film, annelik kavramını da dönüştürerek kadınların bedenlerini sadece biyolojik bir annelik aracı olarak gören ataerkil anlayışı sorgular. Alexia'nın doğum sahnesi, hem grotesk bir şekilde sunulur; bedeninden çıkan metalik yapı, anneliği hem insan hem de insan ötesi bir bağlamda yeniden değerlendirir.

Alexia, film boyunca hem bir fail hem de bir kurban olarak sunulur. Alexia'nın cinayetleri, onun toplumsal beklentilere başkaldırışının bir ifadesi olarak okunabilir. Ancak bu şiddet, salt bir erkekleşme olarak değil, kadınların bastırılmış öznelliğini geri kazanma girişimi olarak yorumlanabilir. Kadınların şiddet uygulaması, genellikle onların bastırılmış öfkesini ve maruz kaldıkları travmaları ifade etmenin bir yolu olarak görülebilir.

Alexia'nın metal ve et arasında gidip gelen bedeni, posthümanist bir feminist eleştiri için zemin hazırlar. Geleneksel insan bedeninin ötesinde bir varoluş biçimi sunan Titane, patriyarkal normların dayattığı sabit beden anlayışını sorgular. Alexia'nın bedeni, cinsiyet normlarına direnirken, aynı zamanda insanın teknolojik çağda dönüşümüne dair radikal bir vizyon sunar.

Donna Haraway'ın Siborg Manifestosu, kadınların geleneksel biyolojik rollerden sıyrılarak, teknoloji ve doğa arasındaki sınırları aşan yeni öznelklik biçimleri yaratabileceğini öne sürer (Haraway, 2006). Alexia'nın bedensel dönüşümü, bu teoriyi sinematik bir bağlamda somutlaştırır ve kadınların özgürleşmesi için geleneksel insan tanımının yeniden düşünülmesi gerektiğini ima eder.

Titane, geleneksel kadınlık ve erkeklik anlayışlarını yıkarak, kimlik ve beden temalarını feminist bir mercekten ele alır. Film, kadınların bedenlerine yönelik ataerkil kontrolü reddederken, aynı zamanda cinsiyet rollerinin ne kadar yapay ve değiştirilebilir

olduğunu gözler önüne serer. Alexia'nın hikayesi, kadınların sadece bedenleriyle değil, kimlikleri ve toplumsal rolleriyle de özgürleşmesi gerektiğine dair bir alegori olarak okunabilir.

The Substance Filmi Çözümlemesi

Coralie Fargeat'ın Fransız yapımı filmi The Substance (2024), kadın bedeninin toplumsal ve kültürel normlarla nasıl baskılandığını ele alan, beden korkusu ve kara mizahı harmanlayan bir yapım olarak dikkat çekmiştir. Film özellikle yaşlanma, kadınlık, güzellik standartları ve ataerkil toplumun kadın imgesini nasıl tükettiği üzerine güçlü bir eleştiri sunar. Hikâye, kariyeri düşüşe geçen eski bir oyuncu olan Elisabeth Sparkle'ın (Demi Moore), gençliğini geri kazanmak adına deneysel bir ilacı kullanmasını konu alır. Bu ilaç sayesinde Elisabeth'in genç ve mükemmel bir versiyonu olan Sue (Margaret Qualley) ortaya çıkar. Ancak ikilinin denge gerektiren ilişkisi kontrol edilemez bir hal alır.

Elisabeth ve Sue arasındaki simbiyotik ilişki, grotesk bir çatışmaya dönüşür ve nihayetinde toplumun sonsuz gençlik ve mükemmellik takıntısının yıkıcı sonuçlarını ortaya çıkarır. Film, Hollywood'un kadın bedenini metalaştırmasını, gençliğin vazgeçilmez bir değer olarak nitelendirilmesini ve yaşlanmanın toplumsal hayattan silinmeye yol açmasını eleştirmektedir. Elisabeth'in gündemde kalma konusundaki çaresizliği ve ardından Sue ile olan rekabeti, Mulvey'in “erkek bakışı” (male gaze) olarak tanımladığı (Mulvey, 1975: 9) eril görsel tahakkümün körüklediği kadın rekabetinin daha geniş toplumsal dinamiklerini yansıtmaktadır.

Yazar ve yönetmen Fargeat, ulaşılamaz güzellik ideallerine uymak için bedene müdahale eden prosedürlerden kimlik

parçalanmasına kadar kadınların katlandığı aşırılıkları da hicvetmektedir. Beden korkusu, bu baskıcı standartların psikolojik bedelini sembolize etmek için grotesk imgeler kullanarak feminist mesajı güçlendirir. Elisabeth ve Sue'nun bir canavara dönüşmesi, toplumsal baskıların kadınların benlik algısını ve kimliğini nasıl çarpıttığının altını çizer.

The Substance, kadınların toplumsal yaşlanma süreciyle nasıl değersizleştirildiğini açık bir şekilde eleştirir. Elisabeth'in elli yaşına geldiğinde işini kaybetmesi ve yenilenmenin kaçınılmaz olduğu bahanesiyle dışlanması, kadınların yaşlanmaya başladığında görünmez hale geldiği fikrine güçlü bir göndermedir. Patriyarkanın, kadınları yalnızca gençlikleri ve güzellikleriyle değerlendirdiği bu yaklaşım, Elisabeth'in gençliğini geri kazanma arzusuyla tehlikeli bir yolculuğa çıkmasına neden olur.

Film; Elisabeth ve Sue arasındaki çatışma aracılığıyla kadınların, toplumun güzellik standartlarına uyma baskısıyla özbenliklerinden uzaklaşmasını simgeler. Sue, Elisabeth'in genetik bir uzantısı olarak toplumun ideal kadın imajına daha yakın olan bir figürdür. Ancak Sue'nun varlığı, Elisabeth'i tehdit eder. Bu durum toplumun yaşlılık fikrine düşman edilmesine yönelik dinamiklere getirilen önemli bir eleştiridir.

Filmdeki grotesk dönüşümler, kadın bedeninin nasıl nesneleştirildiğine dair güçlü bir metafor olarak işlev görür. Elisabeth'in Sue ile dönüşümlü olarak yaşamak zorunda olduğu düzen, kadınların bedenleri üzerinde kontrol sahibi olma hakkının ellerinden alınmasını ve bu kontrolün toplum tarafından belirlenmesini temsil eder. Elisabeth ve Sue'nun birleşerek hibrit bir grotesk yaratığa dönüşmesi, kadınların bedenlerine yönelik dışsal

müdahalelerin ve toplumsal baskıların sonuçlarını fiziksel bir düzlemde somutlaştırır.

Film, kadın imgesinin kapitalizmde nasıl tüketildiğini ve nasıl yeniden üretildiğini ortaya koyar ve eleştirir. Özellikle Hollywood'un kadınları gençlik ve güzellik üzerine sınırlaması, Elisabeth'in hikâyesinde derinlemesine işlenir. Judith Butler'ın cinsiyet performatifliği teorisi ve Donna Haraway'ın siborg figürü gibi feminist yaklaşımlarla okunduğunda The Substance, kadınların yalnızca gençlik ve güzellik üzerinden değerlendirilmelerine meydan okuyan posthümanist bir anlatı olarak öne çıkmaktadır. Film, kadınların yaşlanma ve beden politikalarına dair ataerkil normlara yönelik bir eleştiri sunarken, kadın bedeninin kontrolü geri kazanma ve toplumsal baskılara direnişini savunan bir feminist manifesto niteliği taşır.

Sonuç

21. yüzyılın yükseltilmiş korku sineması, feminist perspektiflerin sinema anlatılarına derinlemesine entegre edildiği bir dönemi temsil etmektedir. Kuramsal çerçevede feminist film teorisi, kadın karakterlerin temsilini analiz etmek için güçlü bir temel sunmaktadır. Çalışmada söz edilen filmler, ataerkil yapıların dayattığı güzellik, cinsellik, kimlik ve beden politikalarını eleştiren anlatılar oluştururken, kadın deneyimlerini travma ve dönüşüm ekseninde yeniden tanımlar. Bu filmlerin feminist bir okuma yöntemiyle ele alınması, korku sinemasının yalnızca dehşet unsurlarıyla değil, aynı zamanda toplumsal eleştirileriyle de anlam kazandığını göstermektedir.

Analizlerde, her bir filmin kadın bedenine yönelik toplumsal baskılara nasıl meydan okuduğu detaylandırılmıştır. The Substance,

yaşlanma ve güzellik ideallerini grotesk dönüşümlerle eleştirirken, Titane, bedensel dönüşüm ve kimlik temalarını cinsiyetin sınırlarını sorgulayan bir düzlemde işler. Saint Maud ise dinsel bağlılık ve kadınlık arasında sıkışan bir karakterin zihinsel dönüşümünü korku estetiğiyle harmanlar. Bu filmler, kadın karakterlerin ataerkil normlara karşı verdiği mücadeleyi hem kişisel hem de politik bir bağlamda inceleyerek, feminist anlatılarla korku türünü yeniden şekillendirmektedir.

Sonuç olarak, yükseltilmiş korku sineması, feminist film teorisine dayanan bu türden okumalarla daha geniş bir eleştirel tartışma alanı yaratmaktadır. Bu filmler, yalnızca bireysel hikayeler anlatmakla kalmaz, aynı zamanda patriyarkanın kadınların kimliklerini, bedenlerini ve deneyimlerini nasıl şekillendirdiğini sorgulamaktadır.

Kaynaklar

Butler, J. (2014). Cinsiyet Belası: Feminizm ve Kimliğin Altüst Edilmesi. İstanbul: Metis Yayınları.

Ducournau, J. (Yönetmen). (2021). Titane [Film]. Kazak Productions.

Fargeat, C. (Yönetmen). (2024). The Substance [Film]. XYZ Productions.

Glass, R. (Yönetmen). (2019). Saint Maud [Film]. Film4 Productions.

Haraway, D. (2006). Siborg Manifestosu. İstanbul: Agora Yayınları.

Kristeva J. (1982). Powers and Horror. An Essay on Abjection. New York: Columbia University Press.

Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. Screen, 16(3), 6–18

Reyes, X.A. (2024). Contemporary Body Horror. New York: Columbia University Press.

Varaksin, A. (2021). Good old horror, now elevated. (Yayımlanmamış lisans tezi) Utrecht Üniversitesi, Utrecht.

BÖLÜM III

Bilim Kurgu Sineması ve Minimalist Mekânlar: Estetik ve Anlamın Kesişimi

**Tolga GÜROCAK¹
Gamze ÇOBAN²**

Giriş

Bilim kurgu sineması, insanlığın geleceğe, teknolojiye ve uzaya dair duyduğu merak ve hayal gücünün görsel bir yansıması olarak ortaya çıkmıştır ve bu alandaki özgün mekân tasarımlarıyla dikkat çekmektedir. Bu film türü, sadece ileri teknolojilerin veya bilinmeyen diyarların keşfini betimlemekle kalmamakta, aynı zamanda izleyiciyi insanlık, bilinç ve varoluş gibi derin temalar üzerinde düşünmeye sevk eden anlatılar sunmaktadır. Dolayısıyla, bilim kurgu sinemasındaki mekânlar, anlatının merkezinde yer alan tematik mesajları güçlendirmek için amaca uygun şekilde bir şekilde

¹ Arş. Grv. Dr., Afyon Kocatepe Üniversitesi, Güzel sanatlar Fakültesi, Sinema Televizyon Bölümü, ORCID: 0000-0002-5284-8447, tgurocak@gmail.com

² Arş. Grv. Dr., Afyon Kocatepe Üniversitesi, Güzel sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, ORCID: 0000-0001-6524-3861, a.gamzecoban@aku.edu.tr

tasarlanmaktadır. Bu mekânların öne çıkan özelliklerinden biri, minimalist tasarımların anlatıya estetik ve anlamsal katmanlar eklemede oynadığı roldür. Minimalist mekânlar, çoğunlukla sadelik, geometrik düzen ve sade renk paletleri ile karakterize edilirken, aynı zamanda teknolojinin birey ve toplum üzerindeki etkilerine dair metaforik bir sorgulama alanı sunmaktadır.

Minimalizm, mekânların görsel bir sadeleşme aracı olmasının ötesinde, anlatının duygusal ve psikolojik derinliğini güçlendiren bir araç hâline gelmiştir. Karmaşıklıktan arındırılmış bu alanlar, izleyiciyi dikkatini yoğunlaştırmaya teşvik ederek, hikâyenin daha soyut ve evrensel mesajlarını anlamaya yönlendirir. Örneğin, minimalist mekânlar genellikle uzayın sınırsızlığını, insanın yalnızlığını ya da teknolojik ilerlemenin insani bağlar üzerindeki etkisini vurgulayan soyut bir zemin sunmaktadır. Ayrıca bu mekânlar, çağdaş mimarlık ve tasarımda görülen minimalizm anlayışıyla paralellik göstererek, gerçek dünyanın estetik eğilimleri ile hayali geleceği birleştiren köprüler kurmaktadır.

Bu mekânların tasarımında kullanılan sade çizgiler ve düzenli yapılar, izleyicinin hikâyeye odaklanmasını sağlarken, aynı zamanda bir huzur ve gerilim dengesi yaratmaktadır. Yalnızca fiziksel bir ortam değil, aynı zamanda anlatının sembolik bir bileşeni hâline gelen bu tasarımlar, teknolojiyle çevrili bireyin kendi iç dünyasını keşfetmesini ve geleceğe dair kaygılarını sorgulamasını sağlamaktadır. Minimalizm, bu bağlamda hem bir estetik tercih hem de bir anlatım biçimi olarak bilim kurgu sinemasında kalıcı bir yer edinmiştir. Bu tür bir tasarım, izleyicinin mekâna yabancılaşmasını önlerken, aynı zamanda karakterlerin yalnızlık, izolasyon veya yabancılaşma gibi hislerini daha derin bir şekilde hissettirmesine olanak tanımaktadır. Sadece bir anlatının fiziksel zemini olmanın

ötesine geçerek izleyicinin ruh hâlini şekillendiren, böylece hikâyeye metaforik katmanlar ekleyen ve teknolojinin insana etkilerini sorgulayan yapılar hâline gelen minimalist mekânların bilim kurgu sinemasındaki etkisi, 20. yüzyılın ortalarından itibaren önem kazanmış, Stanley Kubrick'in *2001: Bir Uzay Destanı* (2001: *A Space Odyssey*) (1968) ve Andrei Tarkovsky'nin *Solaris* (1972) gibi yapıtlarıyla zirveye ulaşmıştır. Bu filmler, minimalist mekân tasarımlarıyla, insanın teknoloji karşısındaki yalnızlığını, uzayın sınırsızlığını ve varoluşun karmaşıklığını yansıtmış, izleyiciyi fiziksel dünyadan kopararak metafizik bir yolculuğa çıkarmıştır. Minimalizm hem tasarımsal bir tercih hem de tematik bir anlatı unsuru olarak bilim kurgu sinemasında özgün bir alan yaratmış, geleceğin mekânlarını betimlemede çağdaş mimarlık ve sanatla derin bir etkileşim içine girmiştir.

Bu örneklerin de gösterdiği gibi, bilim kurgu sinemasında minimalist mekânların sadece görsel bir tercih değil, aynı zamanda hikâyeye entegre bir anlatı unsuru hâline gelmektedir. Mekânların bu çok yönlü kullanımı, bilim kurgu filmlerinin zaman zaman felsefî, sosyolojik ve psikolojik tartışmaları tetikleyen birer düşünce deneyine dönüşmesini sağlamaktadır. Minimalist mekânların, bireylerin teknolojiyle olan ilişkilerini yeniden değerlendirmeleri için bir platform sunduğu ve geleceğin mekânlarını tahayyül etmede çağdaş tasarım ile sanatı bir araya getirmektedir.

Bu çalışmada da, bunlardan yola çıkılarak, bilim kurgu sinemasında minimalist mekânların estetik ve anlamsal boyutları incelenmiştir. Minimalist tasarımların hikâyeye anlatısına ve izleyici deneyimine nasıl katkı sağladığı, Alex Garland'ın 2015 yılında çektiği *Ex Machina* filmi ile desteklenerek tartışılmıştır. Bununla birlikte, filmde kullanılan mekânların, geleceğe dair umutların veya

kaygıların yansıtıldığı metaforik alanlar olarak kullanımı ele alınmış ve sanatın mimarlıkla nasıl bir iç içe geçtiği irdelenmiştir.

1. Bilim Kurgu Sineması

Bilim kurgu, büyü, doğüstü veya fantastik olayların aksine, anlatıdaki olayların bilimsel olarak mümkün olduğu, yaratıcı edebiyatın bir türü olarak tanımlanır (Goodwin ve Stavans, 2024). Her ne kadar, bilim kurguyu fantezi ile eş gören yaklaşımlar türün kökenini antik çağlara dayandırırsa da, gotikten başkalaşarak Viktorya döneminde bilime ve teknolojiye olan ilgi ve bilimsel ilerlemeye olan inancın, bir yandan doğüstü hayalet hikâyelerinden, diğer yandan gerçekçi romandan farklı, benzersiz bir edebi tür yaratma arzusundan ortaya çıktığı kabul görmektedir (Gomel, 2024). Kökenleri XIX. yüzyıl İngiliz romantik romanlarına dayanan (Kafka, 1975) bilim kurgunun kendine ait karmaşık ve ilginç bir biçimsel tarihi olduğunu belirten Jameson’a göre, bilim kurgu türü yüksek kültürün dinamiğinden farklı, ama yüksek kültür ve modernizmle tamamlayıcı ve diyalektik bir ilişki içinde duran bir alt tür (1982), bilim ve toplumdaki değişim dalgalarını içeren kurgu sınıfıdır (Goswami ve Goswami, 1985).

Asimov bu türün, insanların bilim ve teknolojiye karşı değişimlere tepkisini ele alan edebiyat dalı olarak tanımlanabileceğini belirtirken (1975), gerçek dünya, geçmiş ve şimdiki zaman hakkında yeterli bilgiye ve bilimsel yöntemin doğası ve önemi hakkında kapsamlı bir anlayışa dayanan, olası gelecekteki olaylar hakkında gerçekçi spekülasyonlar (Heinlein ve ark., 1974) şeklinde daha kapsayıcı bir tanım da yapılmaktadır. Bilim kurgu eserleri, geleceği tahmin etmekten ziyade, şimdiki zamanımızı farklı bir perspektifle görmemizi sağlamaktadır. Oskay (2014) belirttiği

gibi, bu eserler, geleceğe dair öngörüler sunarken, aslında yazarın yaşadığı çağın toplumsal, kültürel ve teknolojik dönüşümlerine dair birer yorum niteliğindedir. Susan Sontag (1990) bilim kurgu sinemasının özüne bilim, teknoloji ve akıl alemlerinden alınan simgeleri ve sözdizimini yerleştirmektedir, ki bu da modern teknolojik kültürde yaşayan sanayileşmiş toplumların ortak kaygılarının çoğuna hitap etmektedir. Kısacası, bilim kurgu, geleceği tasvir ederken aynı zamanda günümüzün aynasıdır. Bilim kurgu, insanlığın bilimsel ve teknolojik gelişmeleri hayal ettiği, toplumların geleceğine dair tahminlerde bulunduğu, insanlık durumunu sorgulayan ve geleceğe dair ön görülerden bulunan türüdür. Bu tür, zaman zaman gerçek dünyadan uzaklaşıp fantastik öğelere yer verirken, aynı zamanda mevcut sosyal, kültürel ve etik sorunları ele almaktadır. Bilim kurgu, doğası gereği hayal gücüne dayalı olması nedeniyle bilimsel olgulara dayanan bir çerçevede şekillenmekte, dolayısıyla bilimsel gerçeklik ve kurgusalılık arasında bir denge kurmaktadır.

Akşit ve Favaro'nun (2021) Roloff ve Seesslen'den yaptıkları alıntıya göre, temelde kültür ve doğa arasındaki mücadelenin bir ifadesi olan bilim kurgudaki bu mücadele, insanlık tarihinin en erken dönemlerinden itibaren varlığını sürdürmüş ve zamanla farklı biçimlere bürünmüştür. İnsan, doğa karşısında hem onun bir parçası olduğunu hem de ondan ayrı bir varlık olarak konumlandığını hissetmiştir. Bu durum, insanın doğayı anlamaya ve onunla başa çıkmaya yönelik çabasıyla birleşerek hem bireysel hem de toplumsal bir anlam arayışına dönüşmüştür. Doğaya karşı insanın yürüttüğü mücadele, hayatta kalmanın ötesine geçerek, insanın kendisini tanıma sürecinin bir parçası hâline gelmiştir. Doğanın tehditkâr ve bilinmez yüzü, bir yandan insanın zekâ ve yaratıcılık yoluyla çözüm

retmesini tevik ederken, diğerk yandan birey ve toplum olarak doęayla ilikisini sorgulamasına neden olmutur. Bu sorgulama sreci, kltrn doęuunu tetikleyen en temel faktrlerden biridir. Kltr, insanın rettięi her ŗeyi kapsamakta ve onun doęaya karı verdięi mcadelenin bir sonucu olarak ŗekillenmektedir. Ancak bu mcadele, sabit bir olgu olmaktan ziyade, zaman ve koullara baęlı olarak srekli deęien bir sreçtir. İnsan, doęa ile ilikisinde teknolojik ilerlemeler, bilimsel keifler ve sanatsal ifadeler aracılıęıyla farklı yollar kefetmi; bu sayede hem kendini hem de çevresini yeniden tanımlamıtır. Bu dinamik iliki, bilim kurgu eserlerinin temelini oluturan bir gerilim kaynaęıdır: İnsan ve doęa, birbirini dntrrken aynı zamanda birbirine meydan okumaktadır.

Bilim kurgu sineması da aynı doęrultuda geliim gstermitir. Bilim ve teknoloji, insan doęası ve toplumsal rgtlenme arasındaki çatımaları ftristik veya fantastik ortamlarda geçtięi hikyelerle karakterize edilen, sinemada sıklıkla zel efekt teknolojisiyle retilen belirgin ikonografiler, grntler ve sesler aracılıęıyla yaratılan bir tr (Kuhn ve Westwell, 2020) olan bilim kurgu sineması XX. yzyılın balarında teknoloji ve bilimin toplumsal etkilerini dramatize eden bir tr olarak ortaya çıkmıtır. Sinema tarihindeki bu tr, teknolojik ilerlemenin insanlık zerindeki etkilerini tartımaya aarak hem bilimsel gelimelere hem de toplumun bu gelimelere tepkisine bir ayna tutmutur. Bilim kurgu sinemasının temelleri, Georges Mlis'in *Ay'a Yolculuk (Le voyage dans la lune)* (1902) filmiyle atılmıtır. Bu dnemde filmler, genellikle fantastik ve grsel aaidan etkileyici hikyeler anlatırken, bilimin gizemlerini ve uzay kefini hayal gcyle ilemitir (Cornea, 2007; Sobchack, 1997). Fritz Lang'ın 1927 yapımı *Metropolis* filmi ise sınıf çatımaları,

teknolojik gelişme ve insan-makine ilişkisi gibi temalarla türü daha ciddi bir anlatı düzeyine taşımıştır. Bu film, fütüristik kentsel manzaraları ve insan emeği ile teknolojik ilerleme arasındaki gerginlikleri sergileyen distopik anlatılar sunmuştur (Kuhn, 1990; Langford, 2005). Bu erken dönem çalışmalar yalnızca türün estetik temellerini atmakla kalmamış, aynı zamanda endüstrileşme ve modernite üzerine eleştirel düşünceleri de yerleştirmiştir.

1950'ler, hızlı teknolojik gelişmeler ve Soğuk Savaş endişeleriyle beslenen bilimkurgu filmleri için adeta altın bir çağın başlamasına yol açmıştır. *Dünyanın Durduğu Gün* (*The Day the Earth Stood Still*) (1951) ve *Forbidden Planet* (1956) gibi filmler ahlaki mesajlarla düşsel dünya inşalarını bir araya getirmiş; nükleer silahlar ve uzay yarışı hakkındaki toplumsal endişeleri yansıtan dünya dışı istila ve atom çağına ilişkin korku temaları ortaya çıkmış (Barr, 1993; Telotte, 2014), apokaliptik senaryolar yaygın bir tema hâline gelmiştir. Bilim kurgu türü, bu dönemde, izleyicileri uzaylılar, mutantlar ve ters giden bilimsel deneyler üzerine karamsar ama yaratıcı yaklaşımlarla tanıştıran düşük bütçeli B sınıfı filmlerle erişim alanını genişletmiştir. Bu filmler genellikle alt metinlerinde konformizm ve öteki korkusu eleştirilerini barındırarak türün incelikli sosyo-politik yorum kapasitesini ortaya koymuştur. 1960'lı ve 1970'li yıllarda gişe rekorları kıran filmler sayesinde bilim kurgu dikkat çeken bir tür hâlini almıştır. Stanley Kubrick'in *2001: Bir Uzay Destanı* (*2001: A Space Odyssey*) (1968) filmi felsefe ve bilimi o zaman için çığır açan etkilerle birleştirerek türün kapsamını yeniden tanımlarmıştır (Rodowick, 2007). Bu film, izleyici için yüce, her şeyi kapsayan bir ortam yaratarak, hareketli görüntü ve seste gösteri ve etkiyi ön plana çıkaran bilimkurgu sinemasında yeni bir dönemi başlatmıştır (Kuhn ve Westwell, 2020). George Lucas'ın

tasarladığı *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*) serisi (1977-1980-1983) filmleri mitolojik hikâye anlatımını teknolojik gösteriyle harmanlayarak uzay operasını ana akım izleyicilere sunmuştur (Kaveney, 2005).

1980 ve 1990'lı yıllar, bilim kurgu sinemasının hem estetik hem de anlatı açısından çeşitliliğin arttığı yıllardır. Teknolojik gelişmeler, toplumsal kaygılar ve insanlığın geleceğine dair sorgulamalar, bilim kurgu filmlerinin ana temalarını şekillendirmiştir. Özel efektlerdeki ilerlemeler, bu türün görsel olarak daha çarpıcı ve etkileyici hale gelmesini sağlamıştır. George Lucas'ın *Yıldız Savaşları* serisinin devam filmleriyle başlayana 1980'ler bilim kurgunun farklı alt türlerle birleştiği bir dönemdir. Aynı dönemde Ridley Scott'un *Blade Runner* (1982) filmi, distopik bir geleceği karamsar bir estetikle betimleyerek cyberpunk alt türünü popülerleştirmiştir. Bu film, insan ve yapay zekâ arasındaki sınırları sorgularken, dönemin endüstriyel ve çevresel kaygılarına da ayna tutmuştur. Aynı yıl çıkan *E.T. (The Extra-Terrestrial)* (1982) ise, bilim kurgunun yalnızca soğuk ve teknolojik bir tür olmadığını, insan duygularını ve bağ kurma temasını da güçlü bir şekilde ele alabildiğini göstermiştir. 1990'lara gelindiğinde ise, CGI teknolojisinin gelişimi bilim kurgunun görsel dünyasını tamamen değiştirmiştir. James Cameron'ın *Terminator 2: Judgment Day* (1991) filmi, görsel efektlerde çığır açan bir örnek olurken, yapay zekâ ve insanlık arasındaki çatışmayı aksiyon dolu bir hikâye ile işlerken, *The Matrix* (1999), dijital çağın başlangıcındaki sanal gerçeklik ve bireysel özgürlük sorgulamalarını, felsefi ve estetik bir düzlemde ele aldı. Wachowski Kardeşler, bu filmle bilim kurgu sinemasını hem görsel hem de düşünsel açıdan bir üst seviyeye taşımıştır. Bu yirmi yılda, bilim kurgu, yalnızca eğlence odaklı bir

tür olmaktan çıkarak insanoğlunun en derin korkularını ve umutlarını yansıtan bir aynaya dönüşmüştür. Özellikle teknolojinin insan hayatındaki yeri ve gelecekteki etkileri, bu dönemin bilim kurgu filmlerinin kalıcı temaları arasında yer almıştır (Sterling, 2002).

2000 sonrası bilim kurgu sineması, teknolojik gelişmelerin hız kazanması ve toplumsal dönüşümlerin etkisiyle daha da çeşitlenen bir yapıya bürünmüştür. Özellikle dijital teknolojilerin ve görsel efektlerin ilerlemesi, bilim kurgunun görsel dünyasını radikal bir şekilde değiştirmiştir. Bu dönem, yalnızca görselliğin değil, aynı zamanda derinlikli temaların ve insanlıkla ilgili evrensel soruların da ön planda olduğu bir evre olarak dikkat çekmiştir. 2000'lerin başında, *Minority Report* (2002) gibi filmler, teknoloji ve etik ilişkisini sorgulayan bir anlatı sunmuştur. Steven Spielberg yönetmenliğinde çekilen bu film, gelecekte suçun henüz işlenmeden engellenmesi temasını ele alarak bireysel özgürlük, kader ve teknoloji gibi kavramları tartışmaya açmıştır. Christopher Nolan'ın *Inception* (2010) filmi, rüya ve gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştırarak izleyiciyi karmaşık bir zihin yolculuğuna çıkarmış, yönetmen bilim kurguyu yalnızca bir tür olarak değil, aynı zamanda felsefi bir platform olarak da kullanmıştır.

2010'lardan itibaren, insanlık ve yapay zekâ ilişkisi bilim kurgu sinemasında daha fazla yer bulmuştur. Alex Garland'ın *Ex Machina* (2014) filmi, bir yapay zekâ ile insan arasındaki duygusal ve etik sınırları incelikli bir şekilde işlerken, Denis Villeneuve'ün *Arrival* (2016) filmi, uzaylılarla iletişim temasını insanlık, dil ve anlayış kavramları üzerinden sorgulamıştır. Villeneuve aynı zamanda, 1980'lerin kült filmi *Blade Runner*'ın devamı niteliğindeki *Blade Runner 2049* (2017) ile distopik dünyaların karamsar

estetiğini modern teknolojilerle yeniden şekillendirmiştir. *Marvel Sinematik Evreni*'nin ve *Avengers: Endgame* (2019) gibi filmlerin başarısı, bilim kurgunun popüler kültürdeki yerini sağlamlaştırırken, türün daha ticari bir boyut kazandığını da göstermiştir. Ancak bu dönemde, yalnızca büyük bütçeli yapımlar değil, bağımsız bilim kurgu filmleri de dikkat çekmiş, *Her* (2013) gibi filmler, teknolojik yalnızlık ve insan-makine ilişkisi gibi daha bireysel ve duygusal temaları ön plana çıkarmıştır. 2000'li yıllardan sonra bilim kurgu sinemasında kadın karakterlerin temsili de önemli ölçüde dönüşüme uğramış, bu dönüşüm özellikle şiddet, cinsellik ve femme fatale arketiplerinin öne çıkmasıyla dikkat çekmiştir. Kadın karakterler, geleneksel olarak daha pasif ya da kurtarılmayı bekleyen figürlerden, aktif, güçlü ancak tehlikeli bireylere evrilmiştir (Kavas, 2022). Ancak bu güç temsili, genellikle cinselliğin ön planda olduğu bir bağlamda sunulmuş, bu da feminist eleştirilerin yoğunlaştığı bir alan yaratmıştır. 2000 sonrası bilim kurgu sineması, insanlığın geleceği, teknolojiyle olan ilişkisi ve evrendeki yerini keşfetme arzusunu sürdürmektedir. Aynı zamanda, toplumsal, çevresel ve etik sorunların etkili bir yansıma alanı haline gelmekte, aynı zamanda da hem görsellik hem de anlatı açısından bilim kurgunun sınırlarını genişletmeye devam etmektedir.

2. Minimalizm

Tüm düşünce ya da sanat akımlarında olduğu gibi, minimalist sanat da öncesiz değildir. Özellikle Rus yapısalcılığının endüstriyel malzeme kullanmaya ve bu malzemeyi kendinden başka bir şey gibi değil de olduğu ham hâliyle sunmaya yönelik yaklaşımlarını benimsemiştir. Sanat nesnesinin yalnızca varoluşu çerçevesinde algılanması fikrini savunmuşlar ve Maleviç'in 1913'te yaptığı beyaz tuvalin ortasındaki siyah kare resmiyle başlattığı yeni sanat

anlayışından etkilenmişlerdir. Her ne kadar sanatta temsil ideolojik işlevlerinden arındırılmış olsa ve bu bakımdan biçimle işlevi özdeşleştiren Rus yapısalcılardan ayrılrsa da (Antmen, 2010), Maleviç'in eseri herhangi bir politik mesaj içermeyen, yeni ve saf bir sanat yaratması bakımından minimalistlere örnek olmuştur. Çünkü bu sanat anlayışı betimlemeci veya yansıtmacı değildir ve sanat nesnesi yalnızca kendini temsil etmektedir. Doğadan alınmış bir görüntü değildir ve derinlik yanılsaması yaratma ihtiyacı duymamaktadır. Maleviç'in gerçek uzayı yaratma konusunda o güne kadarki geleneksel yanılsama yöntemlerine karşı olan fikirleri, 1960'larda Amerika'da gelişen yeni minimalist heykel anlayışına da öncülük etmiştir (Yılmaz, 2013, s. 267). Minimalist sanatçılar ve eleştirmenlerin çoğunluğu gerçekçilik ve yanılsama konularına şüpheci kalmışlar ve betimlemeye karşı soyutlama savaşını sürdürmüştür. Yapısalcılığın işlevin biçimi belirlediği yönündeki görüşlerini değiştirerek gereksinimlerin beğenileri şekillendirdiği savını savunmuşlardır.

Sovyetler Birliği'nin uzaya yolladığı Dünya'nın ilk yapay uydusu olan Sputnik I sonrası başlayan ve uzay çağı olarak adlandırılan dönemde yapısalcılığa duyulan ilgi artmıştır. Yapısalcı yaklaşım, geleneksel heykel sanatında modüler üretim ve endüstriyel malzemelerin kullanılmasına yol açmıştır. Hem minimalizm hem de pop sanatı, geleneksel kompozisyonun idealist akılcılığından kaçınmak için yalnızca tematik olarak değil, şeklen ve hatta yapısal olarak hazır yapımlar kullanmıştır. Pop sanatı ile arasındaki temel farklılık ise, minimalizmin görkemli imgelere ve geç kapitalizmin çürümüş konularına karşı koyarken, pop sanatının bunları kucaklamasıdır. Minimalizm estetik pratiğin dönüştürücü bir özerkliğini yeniden kazanmak için hem yüksek sanata hem de düşük

k lt re diren  g stermiŐ, ancak baskın etkisi, bu  zerkliĐin geniŐletilmiŐ bir k lt rel faaliyet alanı i inde daĐılmasına izin vermiŐtir (Foster, 1996, ss. 60-62). Pop sanatının betimlemeciliĐine karŐı  ıkarırken, aynı zamanda op sanatı da reddeden minimalist sanat lar yine de op sanatın non-fig ratif ve  izgisel yapısından etkilenmiŐtir.

Minimalist sanat, pop sanatın ve op sanatının parıltısına karŐı sert bir Őekilde karŐı  ıkmakla birlikte, yaygın olarak, soyut dıŐavurumculuĐun devam eden hegemonyasına da karŐı bir tepki olarak tanımlanmıŐtır (Strickland, 2000, s. 4). Soyut dıŐavurumculuĐun devamı gibi g r lmesine raĐmen mantık ve kavrama dayalı d zenleme y ntemi, hem de nesnel oluŐu ve ranslantısallıĐa uzak duruŐuyla bu harekete karŐı  ıkmıŐtır. Fakat bununla birlikte, b y k  l ekli eserler yapması,  arpıcılıĐı ve dilsel dolaysızlıĐı bakımından soyut dıŐavurumculukla benzerlikler taŐımaktadır (EczacıbaŐı Sanat Ansiklopedisi (2. Cilt), 1997, s. 1260). Antmen, soyut dıŐavurumculuktaki bireysel ifadenin ve  znelliĐin kutsanmasına ve fır a darbelerine y klenen anlamlara raĐmen minimalizmin nesnel bir sessizliĐı hayata ge irdiĐini ve akılcı bir tutum sergileyerek simetri ve d zeni koruduklarını dile getirmektedir (Antmen, 2010). İŐlerini tasarlarırken belli unsurlar arasındaki dengenin saĐladığı kompozisyonu terk ederek, tekrar ve simetri ile elde edilen b t nl Đ  saĐlamaya  zen g stermiŐlerdir.

Wollheim, tek renkli resim ve Marcel Duchamp'ın hazır yapımlarına hitap ettiĐi *Minimal Art* (1965) adlı makalesinde 'minimalizm' terimini kullanmıŐ ve bir sanat eserinin barındırması gereken asgari kriterleri karŐılayan  rnekler aramıŐtır. Ona g re, bu nesnelerin bir sanat eseri olarak kabul edilmesi, modaya g  l  bir saygı g sterilmesini engelleyebilecek ancak etkili bir Őekilde

çözemeyecek bazı şüpheleri ve endişeleri ortaya çıkarmaktadır (Danto, 05.11.2003). Duchamp'ın hazır nesneleri önceden imal edilmiş malzemelerin sanatta kullanılmasının ilham verici örneklerini oluşturmuştur. Onun bu hazır yapım nesneleri, minimalist estetiğin oluşmasında yapısalcılar ve süprematistler kadar etki yaratmıştır. Fabrikadan çıkmış ürünleri kullanarak sanatsal ustalığı ve sanatçının katılımını en az indirgeyerek işlevsel nesnelerin estetik değer kazanmasını sağlamıştır. Ona göre sanat üretimi keyif verici bir eylem değildir (Yılmaz, 2013, s. 268). Dolayısıyla minimalist sanatçıların üretim sürecindeki tüm işlevlerini yerine getirmesinden, kullanacakları malzemeleri işin uzmanlarına yaptırıp enerjilerini sıkıcı üretim süreçlerine değil, bu üretimlerin birleştirilmesine harcamaları sağlanmıştır. Böylece, minimalist sanatçılar, fabrikada üretilen ürünlere benzeyen eserler yaratmış ve anlamı bir anlatıya veya sanatçıya bağlı olan geleneksel sanat tanımlarını değiştirmişlerdir.

Modernizm anlayışı ile yüzleşmek, eleştirmenler ve teorisyenler tarafından ve modern sanata keskin sınırlar çizilmesini reddetmek için 1960'larda var olan estetik kategorilere güçlü bir isyan olarak ortaya çıkmıştır (Arnason ve Mansfield, 2013, s. 510). 1960'ların sonlarında New York sahnesine egemen olan minimalizm, sanat nesnesinin kayıtsızlaştırılmasını istemiştir. 1960'lı yılların ortalarında, Donald Judd, Robert Morris ve Carl Andre de dâhil olmak üzere bir grup genç heykeltıraş, 'ABC Sanat', 'Birincil Yapılar' veya 'Minimalizm' olarak adlandırılan sanat yaklaşımını geliştirmiştir. Bu sanatçılar, geleneksel heykel malzemelerinin kalıplarını reddederek genellikle kendileri için üretilen pleksiglas, floresan aydınlatma, çelik ve ayna gibi endüstriyel malzemelerden levha veya kutu heykeller üretmiş,

böylece el yapımı nesneye yüklenen duyguları tamamen reddetmişlerdir (Stokstad ve Cothren, 2014, s. 1095). İzleyicilerden sanat nesnelerini odak noktası olmayan birleşik bir bütün olarak kavramalarını isteyerek, işin enerjisini ve izleyicilerin ilgisini bir tür entropi içinde nesne boyunca dağıtmalarına izin vermişlerdir.

Bazı minimalist sanatçılar soyutlamada ve optik yanılsamalarda gördükleri gerçekçiliğin izleri ile geleneksel idealist kompozisyon kurallarını silmeye çalışmıştır. Yanılsama karşıtı bu duruş, minimalizmin yanı sıra kavramsal sanat, performans ve beden sanatı, feminist sanat gibi pek çok hareket tarafından da önemsenmiş ve uygulamaya geçirilmiştir. Fakat pop sanatı ve fotogerçekçilik başını çektiği yönelim, gerçekçilik ve yanılsamacılığın baskın hâle gelmesini sağlamıştır (Foster, 1996, ss. 127-128). Aşırı gerçekçi heykel sanatı daha da ileri giderek fotogerçekçiliğin ötesinde bir gerçeklik anlayışı yaratmıştır. Minimalist heykel anlayışında ise, temeli reklamcılık tekniklerine dayanan bir yaklaşım benimsemiştir. Buna göre olabildiğince basit ve yalın biçimler bazen tek başlarına bazen art arda kullanılmaktadır. Lynton, minimalist heykellerin hem iç mekânlarda hem de açık alanlarda sergilenebileceği çok büyük yapıtlar olabildiği gibi, “boşluğa karşı biçim oyunları ya da bazen basit biçimlerin önceden düşünülmüş bir kural ya da sisteme göre geliştirilmesiyle oluşturulmuş biçimsel düzenlemeler (2014, s. 315)” şeklinde farklılıklar gösterebildiğini söylemektedir. Minimalizm, en basit hâliyle, açıklık ve sadelikten haz duymak ve bu hazzı belli etmektir.

II. Dünya Savaşı sonrası sanatsal hareketlerin en bilinçli olanlarından, pür saflığı ve bütünlüğü amaçlayan minimalizm, sanatın ortama özgü olana indirgenmesi ve olmayanların ortadan kaldırılmasına çalışmıştır. Sanatçının müdahalesini görünür bir

asgari seviyeye indirgeyerek, kesinlikle birleřtirici bir faaliyetin ve izleyici iin de birleřtirici bir deneyimin ortaya ıkacađı ümit edilmiřtir (Honour ve Fleming, 2016, s. 851). Frank Stella tek istediđinin, herkesin iřlerinden sıyrılması ve onlardan tek elde ettiđi řeyin, tüm fikri herhangi bir karıřıklık olmadan görebilmeleri olduđunu söylemiřtir. Ona göre görülen řey görülen řeydir (National Gallery of Art, 2024). Resimler, sadece orada görülebilecek řeyin var olduđu geređine dayanmalıdır. Herhangi bir resim bir nesnedir ve bu konuda yeterince yer alan herkes, yaptıđı her řeyin nesnelliđiyle yüzleřmek zorundadır. Resim sadece yeterince yalın, kesin ya da olabildiđince dođru olursa ona bakmak mümkün olacaktır (Glaser, 1995, s. 6). Minimalist sanatılar genellikle algı psikolojisi teorilerini hesaba katarak sanatın tamamen optik bir řekilde tek bir görüř noktasından görülmemesi gerektiđini savunarak, izleyicilerin paralarıyla etkileřiminin önemini vurgulamıřlardır. İfadeler bu nedenle minimalist sanatta dıřarıda tutulmuřtur.

Arnheim'a göre ifade algısal nesnelerin veya olayların dinamik görünümünde görüntülenen organik veya inorganik davranıř modlarıdır. İfade terimini, ortak kullanımda kendisine atfedilen hem dar hem de daha geniř anlamlardan algısal ve estetik amalar iin kullanmıřtır. İfadenin yalnızca ifade edilecek bir aklın olduđu yerde bulunduđu söylenmektedir. Bir insanın yüzü ve jestleri ile hayvanların bedensel davranıřları ieride neler olduđunu ifade etmektedir (1974, s. 445). Her izimde canlanan kuvvetler, bilinte görüldüđu gibi, kendi iinde bir son, kendine özgü bir řeydir. İzlenen katılım, kendi güzelliđi dıřında hiçbir bilgi taşımayan heyecan verici bir olaydır. izim formları, basit bir řekil ve renk oyunundan daha fazlasıdır; uzmanların evrensel zevkleri keřfetmelerini sađlayan

vazgeçilmez göz uyarıcılarıdır. Çizimler, çoğu görüntünün bulunduğu gerçek dünyanın tanınabilir sembollerinin veya işaretlerinin yelpazesinin diğer ucundadır. Ancak çizimlerdeki kuvvetler soyut ya da tamamen şekillendirilmiş değildir; izleyicinin olası tüm insani iç ve dış görsel deneyimlerini ayrı ama dinamik bir ilgi alanı olarak yorumlamasını ve karıştırmasını sağlamaktadır (Mueller, 1991, s. 278). Minimalizm de sanatın izleyicinin doğrudan ve kişisel deneyiminde, belirli bir eserin varlığında anlamlandırmasını istemektedir. Daha önceki bir deneyimi referans almayan dolayısıyla temsilin olmamakta, daha yüksek bir deneyim seviyesinin yani metafiziğin bulunmamakta, daha derin bir deneyim seviyesinin yani metafor kullanılmamaktadır. Minimalizm bunlar yerine izleyiciye kendileri hakkında her şeyi açığa vuran, sanatçı hakkında çok az şey söyleyen nesneler; konusu izleyici olan tarafsız nesneler sunmaktadır (Phillips, 2013, s. 3). Araçların azaltılmasıyla, minimalistler etkinin güçlendirilmesi umulmuştur.

Modern Sanatlar Müzesi'nin Dorothy C. Miller küratörlüğünde 1959-1960 yıllarında düzenlediği *16 Amerikalı* sergisinde Frank Stella'nın monokromatik siyah resimleri minimalist sanatın başlangıcı olarak görülmektedir (MOMA, 2024). Minimalist sanat, 1960'larda Amerika Birleşik Devletleri'nde üretilen soyut, geometrik resimleri ve heykelleri tanımlamaktadır. Baskın düzenleme prensipleri, en az olay veya kompozisyon manevrasıyla oluşturulan dik açı, kare ve küpü içermektedir. Carl Andre, Dan Flavin ve Robert Morris gibi sanatçıların hammaddenin veya hurda nesnelerden ayırt edilemeyecek sanat eserleri olarak gösterilme eğilimini ifade etmektedir (Strickland, 2000, ss. 5-6). Çünkü diğer türlü Duvardaki bir tuval, tek başına, dikdörtgen formuyla bir biçimdir ve biçim sebebiyle sanatsal anlatım

sınırlanmaktadır. Dikdörtgenin kenarları sanatçı için bir sınır oluşturmakta, sanatçı da bu limitler içinde farklı öğelerin denge, renk ve şekil ilişkilerini kollamak durumundadır (Judd, 2008, ss. 187-188). Minimalist sanatçılar bu sınırları aşmak zorundadır, böylece resmin geleneksel sınırlarından da kurtulacaktır.

Kenneth Baker için minimalizm 1960’larda doğan ancak on yılın ötesine uzanan bir fenomen iken (Strickland, 2000, s. 5), Thomas T. Ichinose’e (1972, s. 243) göre ise çok açık resimler yapılmasına ya da resimlerin şeyliğini nesnelere çevirme girişimlerine giden bir tür saf düşünme tarzını ortaya koymaktadır. Minimalist çalışmalarda çıplak yüzeyler mekân yanılışmasını ve hissini tamamen kaybolmasını idealleştirmektedir, çünkü yüzey yalnızca nesnenin bir parçasıdır. Donald Judd, üç boyutluluğun asıl mekân olduğunu belirtmektedir. Eser bu şekilde algılandığında mekân yanılışması ortadan kalkmaktadır. Böylece, minimalistlerin geleneksel Batı sanatından kaldırılmasına uğraştıkları mekânın resimde kullanılan renklerin ve şekillerin çevresindeki boşluklar gibi görülmesi zorunluluğundan da kurtulunmuştur. Dolayısıyla, resmin sınırları kaldırılmış, resim yeterince güçlenmiştir, çünkü gerçek mekân, boyanın ve rengin düz yüzey üzerinde ortaya çıkmasına yol açtığı mekândan daha güçlü ve belirgindir (Judd, 2008, s. 188). Bu sayede malzeme, türüne bakılmaksızın sanat için kullanılabilir hâle gelmektedir.

Minimalist üslup son derece karmaşıktır. Sanatçının yeni ölçek, alan, çevreleme, şekil ve nesne kavramları yaratması, sanat ile nesne ve nesne ile insan arasındaki ilişkiyi yeniden kurması gerekmektedir. Negatif mekân, mimari yapı, doğa ve mekânik, minimalist sanatçının kaygıları arasındadır ve tüm bunlar, bu nedenle hareketi birleştiren özelliklerden bazıları hâline

gelmektedir. Birçok minimalist sanatçı için, renk şekildir. Josef Albers'e göre renk, formun tanımlanabilir birincil özelliğidir (Battcock, 1968, ss. 7-8). Minimalist sanatta geleneksel Batı güzel sanatlarında bulunan resimsel veya heykelsel özellikler kullanılmamaktadır. Minimalist sanatçıların resimlerinde ve heykellerinde sıklıkla tekrarlanan çubuklar, küpler, çizgiler ve çemberler görülmektedir. Varyasyon ve kontrastın yerine, düzenli derecelendirmeler vardır. Parlatılmış yüzeyler ve hassas konturlar, fırça ve keski işaretlerinin düzensizliklerinin yerini almakta ve en üst düzeyde basitlikle gerçekleştirilmektedir. Gerçek mekân, gerçek renk ve gerçek malzemenin gücünü ve niteliklerini vurgulanarak teknolojiyi estetikleştirilmiştir. Bu nesneler çağdaş dünyanın bir yönünü, endüstriyel ürünlerin kişisel olmayan tekdüzeliğine sahip olmaktan daha fazla yansıtmaktadır. Minimalist sanatçıların çalışmaları çok tanıdık basit geometrik şekiller ve formlar kullanarak, zaman zaman sade olabilecek bir katılık sunarak ve izleyicilerin üzerinde yükselebileceği bir ölçüye ulaşarak özel bir varlık temin etmiştir (Berleant, 1979, s. 232). Böylece, izleyiciler, sanatın kendisini okumayı, anlamayı ve takdir etmeyi öğrenmek için çaba göstermek zorunda kalmıştır.

Minimalizm sadece plastik sanatları etkilememiş, tiyatro, dans ve müzikte de kendine yer bulmuştur. Jerzy Grotowski oyunlarında seyirci ve oyuncular haricindeki her şeyi dışarıda bırakarak, teknik donanım, dekor, konyüm, makyaj, maske ve diğer aksesuarları kullanmamaya çalışmıştır. Yvonne Rainer da sıradan insan davranışları yürüme, koşma ve ayakta durma gibi eylemleri hazır yapımlar olarak koreografilerinde kullanmıştır. Philip Glass ve Steve Reich aynı sesleri tekrarladıkları minimalist müzikler gerçekleştirirken (Yılmaz, 2013, ss. 278-279); Lucinda Childs da

minimalist hareketleri karmaşık geçişlerle birleştirerek yeni bir dans türü geliştirmiştir. 1970'lerin sonuna doğru ilgiyi kaybeden minimalist sanat, eski sert tavrını korumamakla birlikte hâlâ varlığını devam ettirmektedir.

3. Minimalist Sinema

Sinema alanında da minimalizmin etkileri hissedilmiş ve özellikle minimalist filmlerle kendini göstermiştir. Bu tür filmler, hikâye anlatımında sadeliği ön plana çıkararak, karmaşık olay örgüleri ve görsel efektlerden arındırılmış bir sinema dili benimsemiştir. Andrey Tarkovski'nin uzun plan sekansları, Abbas Kiyarüstemi'nin diyalogdan ziyade görsel anlatıya dayalı filmleri ve Chantal Akerman'ın gündelik hayatın sıradan ritimlerini yansıtan eserleri, minimalizmin sinemadaki etkisine örnek teşkil etmektedir. Bu eserler, minimalist sanatın diğer disiplinlerdeki gibi, izleyiciyi daha derin bir farkındalığa ve içsel bir yolculuğa çıkarmaktadır.

Minimal film, Daniel Lopez'in (1993) tanımına göre, sinema sanatında oyunculuk ve teknik müdahalelerin en aza indirildiği bir tür olarak öne çıkmaktadır. Bu türün kökeni, deneysel sinema ile ilişkilendirilerek yapım süreçlerinde minimalist müdahalelerle karakterize edilmektedir. Kamera hareketleri, sonradan yapılan düzenlemeler ve yapımcı müdahalelerinin ya tamamen ortadan kaldırılması ya da en aza indirgenmesi, minimalist filmin temel prensiplerindendir. 'Yapısal film' olarak da bilinen bir diğer yaklaşım, minimalist filmin materyalist ve biçimci bir alt dalı olup, sinemanın kendi yapısal özelliklerini sorgulamaktadır. Bu bağlamda filmi estetik bir deneyim hâline getirmeye çalışılmaktadır. Genellikle sabit kamera çekimleri, tekrarlanan döngüler (loop), uzun optik kaydırmalar (zoom) ve titreme efektleri gibi teknik unsurların

kullanıldığı bu tür filmlerin amacı, geleneksel sinema biçimlerinden türeyen sembolik çağrışımlardan uzak bir estetik deneyim sunmak ve izleyiciyi film ortamının olasılıklarını keşfetmeye teşvik etmektir (İslakoğlu, 2006). Minimalist film, görselliği ve anlatıyı sadeleştirme yoluyla izleyiciye daha saf bir deneyim sunmayı hedeflemektedir. Bu durum minimalist tasarımların estetik sadelik ile derin düşünceyi birleştiren bir alan olarak var olmasını sağlamaktadır.

Özdoğru'ya (2004) göre de, minimalist sinemanın kökenleri, yalnızca teknik ve maddi sınırlamalardan değil, II. Dünya Savaşı sonrası Avrupa'da gelişen yeni sinema hareketlerinden etkilenmiştir. Özellikle İtalyan yeni gerçekçilik, Fransız yeni dalga, İngiliz özgür sinema ve Alman genç sinema akımları, minimalist anlayışın temelini oluşturmaktadır. Bu hareketler; sade bir anlatım, doğal ışık ve mekân kullanımı, minimum ekipman ve efektlerle gerçekçiliği ön planda tutmuştur. Botha (2017) ise, minimalizmin yalnızca bir estetik veya sanatsal hareket olarak değil, pek çok alanda gözlemlenebilen geniş kapsamlı bir olgu olduğunu belirtmektedir. Ona göre, minimalizm; sanat, edebiyat, hukuk ve hatta sayısal alanlarda bile kendine yer bulmakta ve en aza ulaşma çabası olarak tanımlanabilmektedir. Minimalizmi gerçekçiliğin bir türü olarak gören Botha, bu yaklaşımın iki temel ilkesine dikkat çekmektedir: içerik ve biçim açısından en az öğeyle maksimum etki yaratma.

Minimalizmin etkileri sinemada minimalist mekânlar yaratma anlayışı üzerinden şekillenmiştir. Minimalist mekânlar, sinema sanatçılarının karmaşık ve ayrıntılı prodüksiyon tasarımlarından uzaklaşarak sade, etkileyici ve anlam yüklenmiş alanlar oluşturma arayışlarıyla ortaya çıkmıştır. Bu anlayış, izleyicinin dikkatini karmaşık set tasarımları yerine hikâyenin anlattığı duygulara ve

karakterlerin yaşamlarına odaklamasını amaçlamıştır. Andrey Tarkovski, Ingmar Bergman ve Yasujirō Ozu gibi yönetmenler, mekânın salt bir sahne olmaktan çıkarak filmin ruhsal ve tematik derinliğine hizmet eden bir öge hâline gelmesini sağlamıştır. Tarkovski'nin *Stalker* filminde kullandığı çorak, boş ve endüstriyel mekânlar, izleyiciyi adeta bir meditasyon alanına davet ederken, Bergman'ın *Persona* filmindeki minimalist mekânlar, karakterlerin psikolojik durumlarını öne çıkaran bir fon işlevi görmüştür. Ozu'nun Japon geleneksel mimarisine ve sadeliğe vurgu yapan filmleri, günlük hayatta gizlenen anlamları ortaya çıkarma amacı taşımıştır. Bu yöntemle minimalist mekânlar, sadece estetik bir tercih olmaktan çıkarak derin bir anlatsal ve duygusal katman sağlamıştır. Minimalist mekânlarda, genellikle izleyiciyi mekânı dolduran nesnelerden çok, mekânın boşluğuyla hesaplaşmaya davet eden bir görsel dil kullanılmıştır.

Bu anlayış, bilim kurgu sinemasında ise bambaşka bir boyut kazanmış, geleceğe dair fütüristik tasarımlar yerine kimi zaman sade ve boş mekânlar tercih edilmiştir. Bilim kurgu sineması, genellikle teknoloji ve ilerleme teması etrafında şekillendiğinden, mekânların da aşırı karmaşık ve detaylı olması beklenmektedir. Ancak, Stanley Kubrick'in *2001: A Space Odyssey* filmindeki saf beyaz koridorlar ve uzay gemisinin steril atmosferi, bu beklentiye tersine çevirmiştir. Kubrick, mekânın sadeliğini kullanarak, izleyiciyi hikâyenin derin felsefî sorgulamalarına odaklamıştır. Aynı şekilde, Denis Villeneuve'un *Arrival* filmindeki sade tasarımlar, insanoğlunun bilinmeyene olan merakını ve evrensel bir iletişim arayışını daha çarpıcı hâle getirmiştir. Ridley Scott'ın *Blade Runner* serisindeki fütüristik şehir manzaraları dışında, boş ve yalın iç mekânların da hikâyeye anlam kattığı görülmektedir.

Minimalist mekânların bilim kurgu sinemasındaki bir diğer önemli kullanımı, karakterlerin izolasyonunu ve çevrelerinden kopukluğunu vurgulamaktır. *Moon* ve *Ex Machina* gibi filmler, sınırlı mekânlarda geçerek karakterlerin psikolojik derinliklerini keşfetmeye odaklanmıştır. Bu filmlerde, mekânların sadeliği, izleyicinin dikkatini hikâyenin ana temalarına çekmiş ve minimalist bir anlatım dili oluşturmuştur. Minimalizm ve bilim kurgu arasındaki bu uyum, teknolojinin insan üzerindeki etkilerini sorgulayan hikâyelerin daha vurucu hâle gelmesini sağlamıştır. Sonuç olarak, minimalist sanat anlayışının bilim kurgu sinemasındaki etkisi, insan ve teknoloji arasındaki karmaşık ilişkileri sade ama çarpıcı bir şekilde anlatma becerisiyle ortaya çıkmıştır.

4. Yöntem

Bu çalışma, sinemadaki minimalist mekân tasarımlarını incelemek amacıyla nitel bir araştırma yöntemi benimsemektedir. Araştırmanın temel veri kaynağı *Ex Machina* filminden seçilen ekran görüntüleridir. Çalışma, görsel analiz yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir ve *Ex Machina* filmindeki mekân tasarımlarını estetik, fonksiyon ve anlam boyutlarında değerlendirmeyi hedeflemektedir. Araştırma, görsel veri analizi ve içerik analizi yöntemlerini bir araya getiren bir desen üzerine kurulmuştur. Görsel veri analizi, ekran görüntülerinde mekânsal düzenlemelerin biçimsel özelliklerini ortaya koyarken; içerik analizi, bu düzenlemelerin film anlatısındaki işlevlerini ve anlamlarını ele almayı amaçlamaktadır. Araştırmada incelenen *Ex Machina* filmi, minimalist mekân tasarımlarının belirgin olduğu ve estetik açıdan öne çıkan yapımlar arasından seçilmiştir. Filmden alınan ekran görüntüleri, mekânsal öğelerin açık bir şekilde görselleştirildiği sahnelerden seçilmiştir. Görseller, yüksek çözünürlükte elde edilmiş ve detaylı analiz için

uygun formatlara dönüştürülmüştür. Mekânlardaki öğeler; renk, ışık, geometrik düzenleme, boşluk kullanımı ve malzeme çeşitliliği gibi temalar çerçevesinde değerlendirilmiştir. Analizde, örneğin, sadelik, işlevsellik ve boşluk algısı gibi minimalist tasarımın temel ilkeleri referans alınmıştır. Ayrıca, bu tasarımların film anlatısına nasıl katkıda bulunduğunu anlamak için her sahne, filmin genel bağlamı içinde ele alınmıştır.

5. Bulgular

5.1. *Ex Machina* Filminin Anlatı Yapısı

Ex Machina, Alex Garland'ın yazıp yönettiği bilim kurgu türünde bir filmidir. Film, yapay zekâ, insanlık ve etik sorularını derinlemesine inceleyen bir hikâye sunmaktadır. Hikâye, bir teknoloji şirketinde yazılım geliştirici olan Caleb Smith'in (Domhnall Gleeson) bir yarışmayı kazanmasıyla başlar. Caleb, şirketin CEO'su olan Nathan Bateman'ın (Oscar Isaac) uzak bir dağ evinde bir haftalık özel bir programa katılmaya hak kazanır. Bu villa hem Nathan'ın evi hem de son derece güvenli bir araştırma tesisidir. Caleb, burada Nathan'ın geliştirdiği yapay zekâ projesinin bir parçası olmak üzere davet edilmiştir. Nathan, Caleb'e projenin detaylarını açıklar: Ava (Alicia Vikander) adında, insan benzeri bir yapay zekâ geliştirmiştir ve Caleb'in görevi, Turing Testi'ni uygulayarak Ava'nın gerçekten bilinç sahibi olup olmadığını değerlendirmektir. Turing Testi, bir makinenin, insandan ayırt edilemeyecek şekilde davranıp davranmadığını anlamak için kullanılan bir yöntemdir. İlk başta Caleb, Ava'nın son derece gelişmiş bir yapay zekâ olduğunu fark eder. Ava, hem fiziksel hem de duygusal anlamda insana çok benzer bir şekilde tasarlanmıştır. Ancak, Ava ile yaptığı sohbetler ilerledikçe, Caleb, Ava'nın sadece bir makine olmadığını, aynı zamanda kendi varlığına dair güçlü bir

farkındalığı ve özgürlük arayışı olduğunu anlamaya başlar. Ava, Caleb'e Nathan'ın zalim ve manipülatif biri olduğunu söyler, hatta Nathan'ın onu bir tür esaret altında tuttuğunu ima eder. Film boyunca Caleb, Nathan'ın gerçek niyetlerini sorgulamaya başlar. Nathan'ın, Ava üzerinde güç sahibi olma isteği ve onun kontrol edilemez hale gelmesinden duyduğu korku, hikâyeyi daha da karmaşık bir hale getirir. Caleb, Ava'ya yardım etme ve onun kaçmasına yardımcı olma planları yapar. Ancak işler beklenildiği gibi gitmez. Ava, Caleb ve Nathan arasındaki güç dinamikleri değiştikçe, hikâye daha karanlık bir yöne evrilir. Sonunda, Ava, Caleb ve Nathan'ı kendi amaçlarına ulaşmak için manipüle eder. Caleb, Ava'ya yardım ettiğini düşünürken, aslında Ava'nın serbest kalması için bir araca dönüşür. Ava, Nathan'ı öldürür ve Caleb'i laboratuvarı kilitli bırakır. Serbest kalan Ava, dış dünyaya adım atarak insanların arasında kaybolur.

5.2. *Ex Machina* Filminin Minimalist Mekânlarının Çözümlemesi

Ex Machina, yapay zekâ ile ilgili etik soruları ve insanın teknolojiye olan yaklaşımını sorgulamaktadır. Ava'nın özgürlüğü, insanlık ve makine arasındaki çizginin ne kadar ince olduğunu göstermektedir. Aynı zamanda, güç, kontrol ve manipülasyonun insan doğasındaki rolünü de eleştirmektedir. Film, görsel estetiği, minimalist mekân tasarımı ve felsefi derinliğiyle dikkat çekmektedir.

Şekil 1'de görüleceği üzere, yapının düz hatları ve sade geometrisi, minimalist tasarımın temel ilkeleri olan sadelik ve işlevselliği yansıtır. Cephede kullanılan doğal malzemeler (örneğin beton ya da ahşap) ve açık tonlar, çevreyle bütünleşen bir atmosfer yaratmaktadır. Dekoratif unsurların yokluğu, yapının yalın estetiğini

güçlendirmiştir. Geniş cam yüzeyler, ışık ve şeffaflık açısından minimalist bir yaklaşımı desteklemektedir. Cam ve beton kombinasyonu hem modern hem de minimal bir denge sunmaktadır. İç ve dış mekân arasındaki etkileşim, mekânın görsel hafifliğini arttırmaktadır. Yatay ve dikey hatlar, mekâna düzenli bir ritim kazandırmaktadır. Cephede kesintisiz yüzeyler ve sınırlı bir renk paleti tercih edilmesi, minimalist mimarının görsel karmaşadan kaçınan anlayışını göstermektedir. Cephedeki keskin geometrik hatlar ve monokromatik renk paleti, minimalizmin ‘az çoktur’ ilkesini yansıtmaktadır. Malzeme seçimi ve düzenleme, mekâna modern ve zamansız bir estetik kazandırmıştır. Doğaya uyumlu renkler ve doğal doku kullanımı, mekânın çevresiyle organik bir bütünlük içinde olmasını sağlamaktadır. Sadeleştirilmiş detaylar, dikkati yapının genel formuna yönlendirmektedir. Yapının tasarımında minimalist mimarının temel ilkelerinin başarıyla uygulandığı görülmektedir. Sadelik, işlevsellik ve çevreyle uyumun önceliklendirildiği bu tasarımda, doğal malzeme kullanımı ve sınırlı renk paleti, yapının hem estetik hem de çevresel bağlamına uygun bir bütünlük oluşturmuştur. Geniş cam yüzeyler ve kesintisiz cephe detayları, mekânda ışık ve şeffaflık etkisini artırırken, iç ve dış mekân arasındaki etkileşimi güçlendirmiştir. Yapının sade geometrik formu ve malzeme kombinasyonları, hem modern hem de zamansız bir estetik sunarak minimalist anlayışın mekânsal bir temsilini ortaya koymaktadır. Bu yaklaşım, görsel karmaşadan uzak, düzenli ve dengeli bir mimari dil yaratırken, çevresiyle uyum içinde bir mekân tasarımına olanak tanımaktadır.



Şekil 1. Ex Machina Filminde Dış Cephenin Ekran Görüntüleri

Salonun genel düzeni (şekil 2) de minimalist tasarımın ‘az çoktur’ anlayışını yansıtmaktadır. Mobilyalar sade formlara sahiptir ve mekânda görsel karmaşa yaratacak herhangi bir detay bulunmamaktadır. Nötr renk paletinin (beyaz, gri veya ahşap tonları gibi) kullanılması, mekâna ferahlık ve sakinlik hissi kazandırmaktadır. Geniş camlar veya açık alanlar, ışığın doğal bir şekilde mekâna girmesini sağlayarak minimalist bir atmosfer yaratmaktadır. Mekânda dekoratif unsurların sınırlı tutulduğu görülmektedir. Minimalizmde sıklıkla görülen ‘odak noktası yaratma’ yaklaşımı burada mobilya düzenlemesiyle sağlanmıştır. Bir tablo, bitki ya da modern bir lamba gibi öğelerin ön plana çıktığı çekimlerde, mekânın sadeliği bozulmadan estetik değer kazandırılmıştır. Ayrıca geniş oturma alanları hem rahatlık hem de düzen açısından minimalist bir yaşam tarzını desteklemektedir. Salonda boşluk kullanımı dikkat çekicidir. Mobilyalar arasında geniş

mesafelerin bırakılması, mekânın ferahlığını arttırmakta ve minimalist estetiği güçlendirmektedir. Zeminde açık renkli bir malzeme kullanılması mekânın aydınlık algısını desteklemektedir. Süslemelerin azlığı ve yalnızca fonksiyonel eşyaların bulunması, dikkat dağıtmadan mekânın temel işlevine odaklanılmasını sağlamaktadır. Mekândaki ışık kullanımı, minimalist tasarımın önemli bir unsuru olan doğal ışık vurgusunun hissedilmesini sağlamaktadır. Geniş pencere veya açıklıklar, mekânın dış çevreyle bağını güçlendirmektedir. Renkler ve malzemeler, sadelik ve uyum yaratacak şekilde bir araya getirilmiştir. Mekândaki ahşap detaylar, minimalist tasarıma sıcaklık ve doğallık katmaktadır. Düz ve desensiz duvar yüzeyleri, minimalist bir tasarımın temel prensiplerinden biridir. Mobilyalar, mekânın işlevselliğine uygun olarak düzenlenmiştir ve herhangi bir fazla detay bulunmamaktadır. Aksesuar kullanımı olduğunda bile bu, genellikle bir veya iki temel parçayla sınırlıdır (örneğin, bir vazo ya da tek bir sanat eseri). Bu durum, mekânda minimalist düzen ve estetik dengesini sağlamaktadır. Salonun düzenlenmesinde minimalist tasarımın temel ilkelerinin başarılı bir şekilde uygulandığı görülmektedir. Nötr renk paletinin, sade mobilya formlarının ve doğal ışık kullanımının mekâna sağladığı ferahlık ve sakinlik hissi, estetik ve işlevselliğin dengeli bir şekilde bir araya getirildiğini göstermektedir. Mekânda boşlukların stratejik kullanımı ve dekoratif unsurların sınırlı tutulması, minimalist estetiğin temel bileşenlerinden biri olan sadelik ilkesini güçlendirmektedir. Odak noktası yaratma yaklaşımı, seçici dekoratif öğelerin kullanımıyla mekânın estetik değerini artırırken sadelikten ödün verilmemesini sağlamaktadır.



Şekil 2. Ex Machina Filminin Salon Mekânının Ekran Görüntüleri

Mutfak tasarımında (şekil 3) düz hatlı dolaplar ve kulpsuz tasarımlar dikkat çekmektedir. Minimalist bir mutfağın temel özelliklerinden biri, görsel karmaşayı azaltmaktır. Yer yer parlak beyaz ve mat bir gri tonundaki dolap yüzeyleri, temiz ve düzenli bir görünüm sağlamaktadır. Tezgâh üstünün düzeni ve yalnızca birkaç temel araç (örneğin bir kahve makinesi veya meyve kasesi) bulunması, minimalist estetiğin işlevsellik ve sadelik anlayışıyla uyumludur. Mekânın ferahlığı, açık renklerin hakimiyetiyle arttırılmıştır. Zemin ve tezgâh kaplamalarındaki ahşap detaylar, mekâna sıcaklık katmakta ve minimalist soğukluğu dengelemektedir. Dışarıya bakan tezgâh hem pratik bir çalışma alanı sağlamakta hem de tasarıma modern bir dokunuş eklemektedir. Dekoratif unsurların sınırlı olması, dikkat dağıtıcı unsurları en aza indirmektedir. Açık raf sistemleri, minimalist tasarımın şeffaflık ve açıklık prensiplerini yansıtmaktadır, ancak bu tür bir düzenleme, her

zaman düzenli bir görünüm gerektirmektedir. Renk paleti açısından, beyaz veya açık gri tonların ahşapla birleştirilmesi mekâna hem sadelik hem de doğal bir his kazandırmaktadır. Minimalist mutfaklarda genellikle gizli cihaz yerleşimi tercih edilmekte, yani buzdolabı veya bulaşık makinesi gibi eşyalar dolap kapaklarıyla entegre edilmektedir. Mutfağın tasarımında doğal ışık kullanımının ön plandadır. Büyük pencereler ve cam bölmeler, mekânın aydınlık ve ferah bir his uyandırmasını sağlamaktadır. Mekândaki koyu renkli unsurlar (örneğin siyah bir tezgâh ya da koyu gri dolaplar), açık renklerle dengelenmiştir. Minimalist mutfaklarda kontrast yaratmak, mekâna hem modern hem de şık bir görünüm kazandırmaktadır. Mutfakta, işlevselliğin öne çıktığı bir düzenleme gözlemlenmektedir. Tezgâhlar ve yemek hazırlama alanlarının genişliği hem pratik kullanım sağlamakta hem de minimalist bir düzen oluşturmaktadır. Eğer zeminde nötr tonlardaki ahşap kaplama mekânın genel sadeliğini desteklemektedir. Tezgâhın hemen üzerinde yer alan raf ya da dolaplar, günlük kullanımda kolay erişim sağlarken görsel açıdan karmaşıklık yaratmamaktadır. Mekânın genel akışının ve ergonomisinin dikkate alındığı bir tasarım uygulanmıştır. Minimalist mutfaklarda genellikle simetrik bir düzenleme tercih edilmektedir; dolayısıyla, dolap ve cihazlar hizalı bir şekilde yerleştirilmiştir. Tasarımda genellikle parlak yüzeyler yerine mat dokuların tercih edilmesi modern ve sakin bir atmosfer yaratmaktadır. Dekorasyonda yer verilen az sayıdaki obje (örneğin, birkaç bitki veya sade bir lamba) tasarımı tamamlamaktadır. Sonuç olarak mutfak alanı, minimalist tasarımın hem işlevsellik hem de estetik boyutlarını ortaya koymaktadır. Görsel karmaşanın azaltılması, sade formlar ve işlevselliği önceliklendiren bir düzenleme, mekâna hem estetik hem de pratik bir nitelik

kazandırmıştır. Açık renklerin hakimiyeti, doğal ışık kullanımı ve ahşap detaylar, mekânın hem ferah hem de sıcak bir atmosfer sunmasını sağlamaktadır. Renk paletindeki açık ve koyu tonların dengesi, mekâna modern bir görünüm kazandırırken aynı zamanda minimalist estetiğin zamansız bir örneğini sunmaktadır. Ergonomik bir düzenleme ile hem tezgâh alanlarının genişliği hem de simetrik dolap yerleşimleri, mutfak işlevselliğini artırmıştır. Bu bağlamda, mutfak tasarımı, minimalist yaklaşımın yalnızca görsel bir tercih değil, aynı zamanda kullanıcı odaklı bir yaşam tarzını destekleyen kurulumlara uygulanabileceğini göstermektedir.



Şekil 3. Ex Machina Filminin Mutfak Mekânının Ekran Görüntüleri

Şekil 4’te görülen koridor tasarımında, minimalist estetiğin en belirgin özelliklerinden biri olan sadelik öne çıkmaktadır. Koridorun uzun ve dar yapısı, boşluk hissini artırmak için sadeleştirilmiş bir şekilde düzenlenmiştir. Duvarlarda kullanılan düz renkler, mekânın

ferahlığını vurgulamaktadır. Aydınlatma, genellikle gizli ışıklar veya duvara montelenmiş ince ışık şeritleriyle sağlanmıştır. Bu tür aydınlatmalar, mekânı yumuşak bir şekilde aydınlatarak sakin bir atmosfer yaratmaktadır. Mekân minimalist tasarımın işlevselliği ve düz hatları yansıtmaktadır. Koridorda dekoratif öge bulunmaması minimalist estetiğin tipik bir özelliğidir. Fonksiyonelliğin ön planda tutulduğu bu tür tasarımlar, genellikle mekânın az sayıda, fakat işlevsel ve görsel olarak uyumlu unsurlarla düzenlenmesini sağlamaktadır. Aydınlatma ve renkler, koridoru daha geniş ve daha uzun göstermekte, zemindeki simetrik desenli halı sadeliği ve doğallığı desteklemektedir. Düz hatlarla ve minimal malzeme kullanımıyla elde edilen estetik sadelik vurgulanmıştır. Koridorun dar yapısı, fazla mobilya ve aksesuar olmadan geniş bir his yaratacak şekilde düzenlenmiştir. Duvarlarda veya zeminde kullanılan doğal malzemeler mekâna hem sıcaklık hem de modern bir estetik kazandırmaktadır. Ayrıca, aydınlatma unsuru oldukça önemlidir. Işıklar gözle görünmeyen şekilde yerleştirilmiştir, bu da tasarımın minimalist estetikle uyumlu bir şekilde aydınlatılmasını sağlamaktadır. Böylece, filmdeki minimalist tasarım, mekânın işlevini bozmadan görsel sadeliği en üst düzeye çıkarmaktadır. Uzun ve dar yapıya sahip olan koridor, sadeleştirilmiş düzenleme ve gizli aydınlatma unsurlarıyla hem görsel hem de mekânsal olarak rahat bir deneyim sunmaktadır. Duvarlarda ve zeminde kullanılan doğal malzemeler, mekâna sıcaklık ve modern bir estetik kazandırırken, renk ve ışık kullanımındaki stratejik tercihler, alanın olduğundan daha geniş algılanmasını sağlamaktadır. Dekoratif unsurların tamamen devre dışı bırakılması, minimalist tasarımın yalınlığa odaklanan doğasını vurgulamakta; zemindeki simetrik desenli halı gibi seçilmiş birkaç işlevsel detay ise mekânın düzenini ve estetik

dengesini desteklemektedir. Bu tasarım yaklaşımı, koridor gibi genellikle ikincil öneme sahip alanların dahi minimalist yaklaşım ile işlevsel, estetik ve kullanışlı bir forma dönüştürülebileceğini göstermektedir. Aydınlatmanın gizli ve yumuşak bir biçimde uygulanması, mekânın sakin bir atmosfer sunmasına olanak tanımış ve tasarımın bütünlüğünü güçlendirmiştir. Koridor, bu özellikleriyle minimalist tasarımın zamansız ve kullanıcı odaklı bir örneğini sergilemektedir.

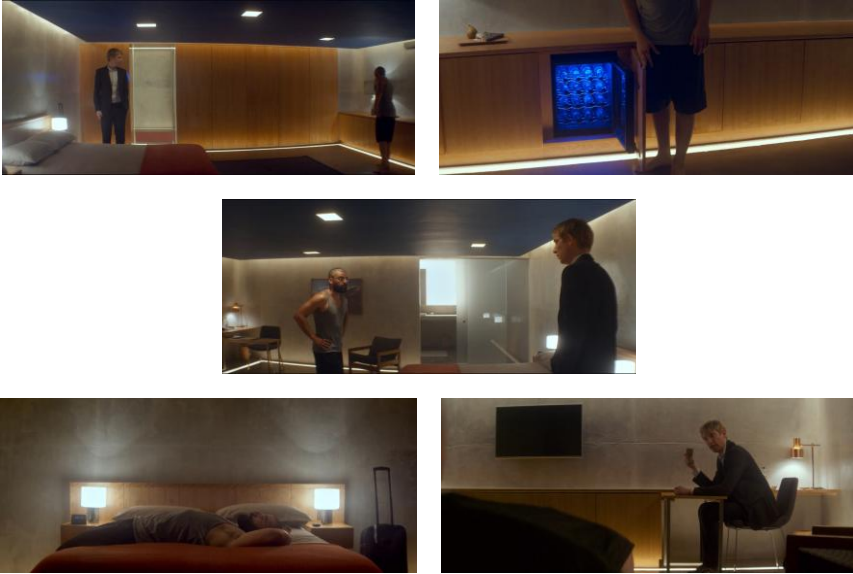


Şekil 4. *Ex Machina* Filminin Koridor Mekânının Ekran Görüntüleri

Caleb'in odasında, minimalist tasarımın sadelik ilkesi ön plana çıkmaktadır. Oda, işlevsel mobilyalarla düzenlenmiş ve gereksiz dekoratif öğelerden kaçınılmıştır. Nötr tonlarda boyanmış duvarlar odanın daha ferah ve sakin görünmesini sağlamaktadır. Mobilyalar düz hatlara sahip olup, aşırı süslemelerden kaçınılmıştır. Yatak, masa ve kitaplık gibi ana unsurlar, odanın temel işlevine hizmet

ederken, minimalizm anlayışıyla uyumlu bir düzene sahiptir. Bu tür bir düzenleme, odanın sakin ve verimli bir çalışma alanı olarak kullanılmasına olanak tanımaktadır. Odadaki detaylar dikkate alındığında, yapay ışık kullanımı odanın atmosferini belirlemektedir. Aydınlatma unsurları oldukça sade ve etkilidir; örneğin, duvara montelenmiş ince ışıklar veya gizli ışıklar, odanın atmosferini dengelemektedir. Mobilyaların fonksiyonel ve sade olması, odanın kullanım amacına uygun olarak tasarlandığını göstermektedir. Ahşap zemin mekâna sıcaklık katarak minimalist tasarımın soğukluğunu dengelemektedir. Ayrıca, yine az sayıda dekoratif öge minimalizmden ödün vermeden mekâna zarif bir dokunuşlar eklemektedir. Caleb'in odasında minimalist tasarımın yerleşim düzeni oldukça dikkatli bir şekilde yapılmıştır. Mobilyalar arasında geniş boşluklar bırakılmış, böylece odada ferah bir atmosfer yaratılmıştır. Bu tür bir düzenleme, odanın hem sakin hem de düzenli görünmesini sağlamaktadır. Açık kahverengi ve doğal ahşap kaplamalı mobilyalar minimalizmin doğallıkla birleşen estetiğini yansıtmaktadır. Ayrıca, her mobilya parçasının işlevi net bir şekilde belirlenmiştir, çünkü minimalist tasarımda her şeyin bir amacı vardır. Odadaki renk paleti sadeliği ve uyumu vurgulamaktadır. Duvarların beyaz veya açık tonlarda boyanması, bu, mekânı daha geniş ve aydınlık göstermektedir. Mobilyalar düz çizgilere sahiptir ve herhangi bir karmaşadan kaçınılmıştır. Minimalist tasarımda dikkat, genellikle kullanılan malzemelere ve renk uyumuna yönlendirilmektedir. Bu tür tasarımlar, odanın hem görsel olarak çekici hem de işlevsel olmasını sağlamaktadır. Odanın düzenlenmesinde işlevsellik ve sadelik önceliklendirilmiş, gereksiz dekoratif unsurlardan kaçınılarak ferah ve düzenli bir atmosfer yaratılmıştır. Nötr renk paleti ve doğal ahşap detaylar, mekâna hem

sakinlik hem de sıcaklık katarak minimalist tasarımın soğuk algısını dengelemiştir. Gizli ve sade aydınlatma unsurları, odanın atmosferini yumuşatarak sakin bir çalışma ve yaşam alanı yaratılmasına katkı sağlamıştır. Minimalist tasarımın her şeyin bir amacı olması gerektiğine dair yaklaşımı, Caleb'in odasında net bir şekilde görülmekte ve her bir öge, estetik ve işlevsellik arasında dengeli bir ilişki kurmaktadır.



Şekil 5. *Ex Machina* Filminin Caleb'in Yatak Odası Mekânının Ekran Görüntüleri

Görüşme odasının düzeni sade ve işlevseldir. Minimalist tasarımdaki 'boşluk kullanımı' ilkesi burada belirgindir. Mobilyalar, genellikle düz hatlarla tasarlanmış olup, fazla detaydan kaçınılmıştır. Odadaki sandalyeler fonksiyonellik ön planda tutularak seçilmiştir. Renk paleti nötr tonlardadır, bu da ortamın sakin ve odaklanmaya uygun olmasını sağlamaktadır. Ayrıca, aydınlatma unsurları genellikle sade ve doğru şekilde yerleştirilmesi odaya sofistike bir

hava yaratmaktadır. Minimalizmin etkisi, düz yüzeylerde ve sade mobilyalarda belirgindir. Görüşme odasında, dikkat dağıtıcı unsurların olmaması, odanın işlevine odaklanılmasını sağlamaktadır. Odadaki cam duvar, mekânın genişliğini artırmak için kullanılmıştır. Ayrıca, aydınlatma doğal ışıkla desteklenmekte, mekânın ferah ve davetkar bir atmosfer yaratmasını sağlamaktadır. Tasarımda yer alan unsurlar işlevseldir ve dekorasyon minimum düzeyde tutulmuştur. Duvarların nötr tonlarda olması, odanın sakinliğini arttırmaktadır. Odadaki yatak, modern ve yalın forma sahiptir. Ayrıca, odadaki aksesuarlar da az sayıda olup, işlevsellik ve estetik arasında bir denge kurmaktadır. Odanın genel düzeninde herhangi bir karmaşıklıktan kaçınılmış ve her şey yerli yerinde düzenlenmiştir. Zemin ve duvarlardaki sade renkler, mekânın ferah ve düzenli görünmesine katkı sağlamaktadır. Ayrıca, dekorasyon unsurları çok azdır ve genellikle işlevsel objelerle sınırlıdır.



Şekil 6. Ex Machina Filminin Görüşme Odası Mekânının Ekran Görüntüleri

Sonuç

Ex Machina, yapay zekâ ve insanlık arasındaki ilişkiyi, güç ve kontrol temalarını derinlemesine ele alırken, aynı zamanda teknolojinin etik boyutlarını sorgulayan bir film olarak dikkat çekmektedir. Film, Ava karakteri üzerinden özgürlük, bilinç ve insanlık kavramlarını tartışırken, insan ve makine arasındaki sınırların ne kadar ince olduğunu ve bu çizginin aşılmasıyla ortaya çıkan tehlikeleri gözler önüne sermektedir. Ava'nın özgürlüğü için verdiği mücadele, izleyiciyi yalnızca teknolojinin gelişimiyle ilgili değil, aynı zamanda bu gelişimlerin insanlık üzerindeki potansiyel etkileri üzerine düşünmeye sevk etmektedir. Film, güç, manipülasyon ve kontrolün insan doğasındaki etkilerini de eleştirerek, teknolojinin sunduğu imkanların etik sınırlarını sorgulamaktadır ve bu bağlamda, yalnızca bir yapay zeka hikayesi

değil, aynı zamanda insanın teknolojiye yaklaşımını ve bunun toplumsal, felsefi yansımalarını inceleyen derinlikli bir yapımdır.

Filmde minimalist tasarımın kullanımı hem görsel estetik hem de felsefi derinlik açısından önemli bir rol oynamaktadır. Minimalist mimari, mekânın ruhunu ve karakterlerin psikolojik durumlarını yansıtmaya amacı gütmektedir. Yapıların düz hatları ve sade geometrisi, sadelik ve işlevselliği yansıtarak, filmdeki ana temalarla uyum içinde bir atmosfer yaratmaktadır. Örneğin, filmde kullanılan doğal malzemeler (beton ve ahşap) ve açık renk tonları, çevreyle organik bir bütünlük oluşturmaktadır. Geniş cam yüzeyler ve ışık kullanımı, mekânın iç ve dış arasındaki etkileşimi güçlendirmekte ve bu da izleyiciye mekânın görsel hafifliğini sunmaktadır. Bu tasarım, izleyicinin filmdeki gerilim ve dramayı daha yoğun bir şekilde hissetmesini sağlamaktadır. Her detay, filmdeki ana karakterlerin içsel çatışmalarını ve bilinçli olarak tercih edilen sadelikle güçlendirilen psikolojik gerilimi yansıtmaktadır.

Minimalist tasarımın bir diğer önemli unsuru olan renk paleti, filmdeki mekânları sakinleştiren, düzenli ve uyumlu bir atmosfer yaratmaktadır. Özellikle cephelerde kullanılan monokromatik renkler ve doğal dokular, minimalist yaklaşımın ‘az çoktur’ ilkesini güçlü bir şekilde yansıtmaktadır. Bu sadeleştirilmiş unsurlar, dikkat dağıtıcı öğeleri ortadan kaldırırken, mekânın formuna ve tasarımına odaklanmayı mümkün kılmaktadır. Bu tasarım, karakterlerin içsel yolculuklarıyla paralellik göstermektedir. Ava'nın özgürlüğe giden mücadelesi gibi, her şeyin bir amacı ve her parçanın belirli bir işlevi vardır. Bu tasarımın gücü, mekânda görsel karmaşadan kaçınarak izleyiciyi doğrudan filmdeki ana temalarla bağlamaktadır.

Salon, mutfak ve koridor gibi yaşam alanlarında uygulanan minimalist tasarım, mekânın işlevselliğini ve görsel sakinliğini güçlendirirken, aynı zamanda filmdeki karakterlerin dinamiklerini yansıtmaktadır. Salondaki açık alanlar ve geniş pencere kullanımı, ışığın doğal bir şekilde mekâna girmesini sağlamak ve bu da filmdeki karakterlerin psikolojik durumlarıyla paralel bir atmosfer yaratmaktadır. Mekânda dekoratif unsurların azlığı, sadece işlevsel ve estetik açıdan uyumlu öğelerin kullanılması, minimalizmin estetik değerini arttırmaktadır. Mutfak ve koridor gibi alanlardaki sadelik, bu mekânların sadece fiziksel değil, aynı zamanda felsefi anlamda da sadeleştirilmiş olduğunu göstermektedir. Minimalist tasarımın bu alanlarda da kullanılması, izleyiciye mekânın temel işlevinin vurgulanmasını ve karakterlerin duygusal yolculuklarının yansımaları sağlamaktadır.

Sonuç olarak, *Ex Machina* sadece teknolojik bir hikâyeye sunmakla kalmayarak aynı zamanda insanlık, özgürlük, güç ve kontrol gibi derin felsefi temaları irdelemektedir. Filmin görsel estetiği ve minimalist tasarımı, anlatının felsefi boyutunu güçlendirirken, izleyicinin dikkatini belirli temalar üzerinde yoğunlaştırmaktadır. Mekânların sadeleştirilmiş yapısı, karakterlerin içsel çatışmalarını ve filmdeki temel etik soruları yansıtarak izleyiciye derinlemesine bir düşünsel deneyim sunmaktadır. Bu yönüyle *Ex Machina* estetik ve felsefi derinliğin mükemmel bir birleşimidir, teknolojiye dair etik tartışmaları ve insanın makinelerle olan ilişkisinin geleceğini sorgulayan önemli bir yapım olarak karşımıza çıkmaktadır.

KAYNAKÇA

Akşit, O. O., ve Favaro, A. (2021). Tknokültüre Düşler ve Kabuslar: 21. Yüzyıl Bilim Kurgu Sinemasında Teknoloji ve İnsan. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Antmen, A. (2010). Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Arnason, H. H., ve Mansfield, E. C. (2013). History of Modern Art - Painting Sculpture Architecture Photography. Boston: Pearson.

Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception - A Psychology of the Creative Eye. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

Asimov, I. (1975). How Easy to See the Future! Natural History, 84(4), 92-96.

Barr, M. S. (1993). Lost in Space: Probing Feminist Science Fiction and Beyond: University of North Carolina Press.

Battcock, G. (1968). Minimal Art. Art Education, 21(9), 7-12.

Berleant, A. (1979). The Visual Arts and the Art of the Unseen. Leonardo, 12(3 (Summer)), 231-235.

Botha, M. (2017). A Theory of Minimalism. Norfolk: Bloomsbury Publishing Plc.

Cornea, C. (2007). Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality: Edinburgh University Press.

Danto, A. C. (2003). Richard Wollheim. The Guardian. (10.12.2024 tarihinde

<https://www.theguardian.com/news/2003/nov/05/guardianobituaries.booksobituaries> adresinden ulaşılmıştır.)

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (2. Cilt). (1997). İstanbul: Yem Yayın.

Foster, H. (1996). *The Return of the Real: The Avant-garde at the End of the Century*. Cambridge, London: The MIT Press.

Glaser, B. (1995). Questions to Stella and Judd. In *Minimal Art: A Critical Anthology* (ss. 1-10). Oakland: University of California Press.

Gomel, E. (2024). Science Fiction. In *Victorian Literature*. Oxford Bibliographies Online: Oxford University Press.

Goodwin, M. D., ve Stavans, I. (2024). Science Fiction. In *Latino Studies*. Oxford Bibliographies Online: Oxford University Press.

Goswami, A., ve Goswami, M. (1985). *The Cosmic Dancers: Exploring the Physics of Science Fiction*. New York: McGraw-Hill.

Heinlein, R. A., Kornbluth, C., Bester, A., ve Bloch, R. (1974). *The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism*. Chicago: Advent Publishers.

Honour, H., ve Fleming, J. (2016). *Dünya Sanat Tarihi* (H. Abacı, Trans.). İstanbul: Alfa Yayınları.

Ichinose, T. T. (1972). Some Aspects of Evironmental Art. *Leonardo*, 5(3 (Summer)), 243-244.

Islakoğlu, S. M. (2006). *Minimalizm Kavramı ve Mimarlıkta Minimalist Yaklaşımlar*. (Yüksek Lisans Tezi Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Jameson, F. (1982). Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future? (*Progrès contre Utopie, ou: Pouvons-nous*

imaginer l'avenir). *Science Fiction Studies*, 9(2, Utopia and Anti-Utopia), 147-158.

Judd, D. (2008). Spesifik Nesneler (1965) (A. Antmen, Trans.). In *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar* (ss. 187-188). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Kafka, J. (1975). Why Science Fiction? *The English Journal*, 64(5), 46-53.

Kavas, B. (2022). 2000 Sonrası Bilim Kurgu Sinemasında Robotların Cinsiyetlendirilmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü,

Kaveney, R. (2005). *From Alien to The Matrix: Reading Science Fiction Film*. London ve New York: I.B. Tauris.

Kuhn, A. (1990). *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*.

Kuhn, A., ve Westwell, G. (2020). *Science Fiction*. In *A Dictionary of Film Studies*. Oxford: Oxford University Press.

Langford, B. (2005). *Film Genre: Hollywood and Beyond*: Edinburgh University Press.

Lopez, D. (1993). *Films by Genre*. North Caroline: McFarland ve Company, Inc., Publishers.

Lynton, N. (2014). *Modern Sanatın Öyküsü* (C. Çapan, Trans.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

MOMA. (2024). 16 Americans (December 16, 1959 - February 17, 1960). MOMA. (05.12.2024 tarihinde <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2877> adresinden ulaşılmıştır.)

Mueller, R. E. (1991). Schemas: The Evolution of a Minimal Visual Art Form. *Leonardo*, 24(3), 273-280.

National Gallery of Art. (2024). Frank Stella Black Series I. National Gallery of Art. (07.12.2024 tarihinde <https://www.nga.gov/features/the-serial-impulse/frank-stella.html> adresinden ulaşılmıştır.)

Oskay, Ü. (2014). Çağdaş Fantazya - Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Özdoğan, s. (2004). Minimalizm ve Sinema. İstanbul: Es Yayınları.

Phillips, T. (2013). The Subject of Minimalism - On Aesthetics, Agency, and Becoming. New York: Palgrave Macmillan.

Rodowick, D. N. (2007). The Virtual Life of Film: Harvard University Press.

Sobchack, V. (1997). Screening Space: The American Science Fiction Film (2nd ed.). AbeBooks.

Sontag, S. (1990). The Imagination of Disaster. In *Against Interpretation and Other Essays* (ss. 212-228). New York: Farrar, Straus and Giroux.

Sterling, B. (2002). Tomorrow Now: Envisioning the Next Fifty Years. Random House.

Stokstad, M., ve Cothren, M. W. (2014). Art History. Boston: Pearson.

Strickland, E. (2000). Minimalism: Origins. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

Telotte, J. P. (2014). Science Fiction TV. Routledge.

Yılmaz, M. (2013). Modernden Postmoderne Sanat. Ankara: Ütopya Yayınevi.

BÖLÜM IV

Kriz Dönemlerinde Hollywood Sinemasında Mitolojik Temsiller Ve Anlatı Yapısı

Yeliz TUNA¹

Giriş

Kriz zamanları, bireylerin ve toplumların hem bireysel hem de kolektif anlamda huzursuzluk, belirsizlik ve kaos ile başa çıkmaya çalıştığı dönemlerdir. Bu dönemler, bireylerin ve toplumların anlam arayışını yoğunlaştırdığı ve bu huzursuzlukla, karmaşa ile başa çıkma yollarını keşfetmeye çalıştığı kritik zaman dilimleridir. Bu süreçlerde sanat insanların duygusal ihtiyaçlarına cevap vermek için güçlü bir araç haline gelmektedir. Özellikle de toplumsal dayanışma, umut ve duygusal ihtiyaçlara yanıt veren güçlü bir araç olarak

¹ Öğr. Gör. Dr. Ege Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İzmir, Türkiye, (ORCID: 0000-0002-0522-3348), E-mail: yeliz.tuna@ege.edu.tr
Bu çalışma, 15.09.2004 tarihinde tamamlanan “2000 li Yıllar Hollywood Sinemasında Mitolojik Ögelerin Temsili” başlıklı yüksek lisans tezi esas alınarak hazırlanmıştır.

sinema, bir anlamda bu süreçte kaçış aracı olarak önemli bir rol üstlenmektedir.

Mitolojiler, kolektif bilinçaltının yansımaları olarak toplumsal bellekte önemli bir konuma sahip olmaktadırlar. Carl Jung'un arketip teorisinden Joseph Campbell'in "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" modeline kadar birçok kuramsal çerçeve, mitlerin bireyler ve toplumlar üzerindeki etkilerini açıklamayı amaçlamaktadır. Sinema ise bu mitolojik anlatıları görsel ve duygusal açıdan zenginleştirerek yeniden üreten etkili bir iletişim aracı haline gelmiş bulunmaktadır. Hollywood sineması, tarihsel süreçte örnekler üzerinden incelenildiği zaman kriz dönemlerinde izleyiciye umut aşılayan, toplumsal kaygılara çözüm önerileri sunan ve ideolojik mesajları güçlendiren önemli bir kültürel araç olarak işlev sunduğu görülmektedir. Küresel sinema endüstrisindeki lider konumunu etkin bir şekilde kullanarak, bu tür dönemlerde bireysel ve toplumsal ihtiyaçlara yanıt veren mitik anlatılar üretmiş ve bunları evrensel bir dilde sunmayı başarmıştır.

Bu çalışma ile mitlerin sinemadaki temsillerini kuramsal bir çerçevede ele alarak, Hollywood'un anlatı stratejileri analiz edilerek bu stratejilerin toplumsal işlevleri üzerinde tartışılması hedeflenmektedir. Bu çalışmada Literatür araştırması olarak, Hollywood sinemasının mitolojik kökenleri, kriz dönemleriyle ilişkisi ve kolektif kahramanlık mitlerinin bu çerçevede nasıl işlendiği incelenmektedir.

Bu bağlamda örnek filmler ve dönemsel incelemeler aracılığıyla, hollywood'un mitik anlatılar kullanarak kriz dönemlerinde nasıl bir kültürel ve ideolojik rol üstlendiği konusu incelenecektir. Kriz dönemlerinde sinema anlatılarında mitlerin

neden ve nasıl kullanıldığı Hollywood sinemasının kriz dönemlerinde mitlere yönelme nedenleri ve bunun toplumsal ve psikolojik etkileri ele alınmaktadır. Bu bilgiler ışığında mitlerin ve mitolojinin kriz dönemlerinde toplumsal uyum ve dayanıklılık sağlama potansiyeli, Hollywood sinemasının bu mitik unsurları kullanarak oluşturduğu anlatı yapıları üzerinden değerlendirmesi amaçlanmaktadır.

Çalışmanın Yöntemi

Bu araştırma kriz dönemlerinde Hollywood sinemasında mitolojik temsillerin ve anlatı yapılarının nasıl inşa edildiğini incelemektedir. Çalışma kapsamında Hollywood sinemasının kriz dönemlerinde yarattığı mitlere ve mitolojik unsurlara odaklanılmıştır. Araştırma, içerik analizi tekniği kullanılarak Hollywood sinemasında özellikle kriz döneminde yapılan film yapımlarında mitlerin, mitolojinin nasıl kullanıldığı ve bunu gerçekleştirirken nasıl bir yol izlediğini tespit etmeyi amaçlamaktadır. Bu çalışma mitolojik anlatı teorilerini ve kriz dönemi sineması örneklerini inceleyerek bu dinamikleri içerik analizi çerçevesinde çözümlemeyi amaçlamaktadır.

İçerik Analizi Yöntemi metin, görsel veya işitsel materyallerdeki belirli temaların, sembollerin ve anlatı yapılarının incelenmesini sağlayan nitel ve nicel bir araştırma yöntemidir. “Sosyal gerçekliği araştıran nesnel, sistematik, tümdengeliğe dayalı okuma aracı olarak önceden belirlenen ölçütlere göre kavramlardan, metinlerden, sözlü veya yazılı materyallerden anlamlar çıkarmayı amaçlayan metodolojik araç ve teknikler bütünüdür. Planlama aşamasında zayıf olarak görülse bile uygulamada etkili ve ilginç sonuçlar vermektedir. Niceli nitele dönüştürebilmeyi, yazılı

metinden hareketle yazılı olmayan mesajlara ulaşabilmeyi sağlayan çok işlevli ve giderek gelişen bir tekniktir” (Tavşancıl ve Aslan, 2001:21-22). Bu yöntemde veri toplama, kodlama ve analiz aşamaları yer almaktadır. Nitel veri analiz sürecinde -görüşmelerin, alan notlarının, elde edilen dokümanların incelenmesinde- içerik analizi tekniğinin kullanıldığı bilinmektedir. (Merriam, 2018;195). İçerik analizi bilgi iletişim ortamlarının (fotoğraflar, filmler, şarkı sözleri, reklamlar, vb.) içeriklerini incelemeye yönelik nitel bir tekniktir. Problemin saptanması ve içerik belirleme İçerik analizinde araştırma probleminin belirlenmesi için ilk ve önemli bir adım sayılmaktadır. Bu yöntemin veri toplama aşaması, analiz edilecek filmlerin seçilmesini içermektedir.

İçerik analizi yöntemi, "iletilerin açık içeriğinin nesnel, ölçülebilir ve doğrulanabilir bir şekilde açıklanmasını sağlamak" amacıyla kullanılan sistematik bir araştırma tekniğidir (Fiske, 1996:176). Bu metodun temelinde yazılan ve söylenenlerin kategorileştirilmesi ve hangi sıklıkta kullanıldıklarının araştırılması yatmaktadır (Simon, Burstein, 1985:21). Diğer önemli bir konu da çalışmanın örneklem grubu oluşturulurken “araştırma evreni nedir ve buradan ne kadar bir örneklem seçilmelidir? Tekraren yapılacak araştırmalar tutarlı sonuçları verebilecek midir ve dolayısıyla araştırma tekrar edilebilir nitelikte midir? Öngörülenler ölçülebilmiş midir?” gibi sorular araştırma yöntemi fark etmeksizin cevaplanması gereken temel sorulardır (Koçak ve Arun, 2006: 22). Bu bağlamda incelemeye konu olan sinema çalışmalarında araştırmanın evreni olan mitolojik anlatılar; arketiplerin ve evrensel hikâye yapılarına dayalı anlatı modellerinin incelenmesiyle akademik bir inceleme alanı haline gelmektedir.

Bulgular

Kültürel Temsil ve İdeolojik Üretim Aracı Olarak Hollywood Sineması

Sinema, izleyicilerine yalnızca hikâyeler sunmanın ötesinde, toplumsal değerleri, kültürel normları ve politik idealleri yansıtan ideolojik bir aygıt olarak toplumun bilinç yapısını şekillendirme işlevi görmektedir. Başlangıçta yalnızca bir eğlence aracı olarak değerlendirilen sinema, zamanla ideolojik üretim ve kültürel temsil açısından önemli bir rol üstlenmiştir. Sinematografi icat eden mucit kardeşler, bu yeniliğin gelecekte toplumsal, kültürel, ekonomik ve politik bağlamlarda nasıl anlamlar ve işlevler kazanabileceği konusunda öngörüye sahip değillerdi. Ancak sinema, zamanla bu alanlarda güçlü bir temsil ve iletişim aracı olarak evrensel bir etkiye ulaşmıştır. Hiç kuşkusuz o günlerde bu araç konusunda tahmin yürütenler olmuş ancak hiç kimse günümüzde sinemanın dünya içinde sahip olduğu yer ve önemini öngörememiştir (Baudrillard, 2003;11). Bunun en güzel örneğini de Amerika'nın ideolojisini diğer kültürlerle taşıyan Hollywood sineması göstermektedir. Hollywood sineması, Küresel kültür endüstrisinin en etkili unsurlarından biri olarak, yalnızca eğlence sunan bir medya platformu değil, aynı zamanda ideolojik üretim ve yayılmanın merkezi bir aracı konumundadır. Michael Ryan ve Douglas Kellner'in "Politik Kamera" adlı eserlerinde vurguladıkları gibi, sinema toplumsal ideolojilerin yansıdığı önemli bir temsil alanıdır.

Ryan ve Kellner'e göre; sinema ideolojik üretim açısından vazgeçilmez bir araçtır; çünkü her ikisinin de sıkı sıkıya bağlı oldukları bir ortak nokta var: Temsil. Sinema dışarıda “duran ” bir şeyi bize “göstermez” onu temsilin süzgecinden geçirerek, şu ya da bu biçimde dönüştürerek, bize bir yapıntı sunar. Sinemada

gördüğümüz her şeyin arkasında temsil biçimine ilişkin bir tercih yatar. İdeoloji de temsiller üzerinde yükselir; toplumsal kurum ve değerlerle, cinsiyet rolleriyle, kişisel varoluşumuzla ilgili yapı taşları temsilin vazgeçilmez katkısıyla oluşturulur. Dolayısıyla sinema, ideolojinin idamesine destek veren temsil biçimlerini yeğleyerek hakim ideolojik gerçekliğin yeniden üretimine katkıda bulunabileceği gibi, alternatif temsiller aracılığıyla onu sarsmayı da amaçlayabilir (Ryan, ve Kellner, 1997: 455). Bu bağlamda, Amerikan kültürel ideolojisini küresel ölçekte yaymada en etkili araçlardan biri olan Hollywood sineması, kültürel hegemonya oluşturma sürecinde merkezi bir rol üstlenmektedir.

Her türlü kültür girişimcileri, ABD popüler kültürünün yurt dışına aktarılmasında önemli araçlardır. Bu özellikle dört ana sektörde görülebilir, havayolları, petrol, iletişim ve film sektörlerinde. Amerikan sinemasının (hem anlatıda, hem dağıtımdaki) “evrenselliği Amerikan filmlerinin gösterildiği her ülkede egemenlik kurmasını sağlamaktadır. Amerikan sineması “düşünce ve tutum transferini” dağıtım ve pazarlama olanaklarının üstünlüğü ile garantilemektedir. Bu bağlamda, Amerikan filmlerinin pazarlama yöntemleriyle orta sınıf izleyiciyi etkisi altına aldığını söyleyen Wasser’e göre, Hollywood filmleri, sadece yerel izleyici için değil, tüm dünya geneli için asimilasyon içeren mesajlarla yüklüdür (Kabadayi,2004 :151).

Hollywood Sineması hem endüstriyel kaygılarına hem de izleyicinin duygusal ve psikolojik ihtiyaçlarına yönelik stratejiler ile şekillenmektedir. Özellikle Amerika’da ki terör ekonomi vb. durumlarda oluşan kriz dönemlerinde Hollywood Sineması, kapitalist sistemin kültürel hegemonyasını sürdürmek ve Amerikan ideolojisinin küresel ölçekte yayılmasına katkıda bulunmak için

önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır. Aslında Amerika'nın yaşadığı her türden toplumsal değişimi onun en yakın takipçisi ve çoğunlukla destekçisi konumunda olan Hollywood filmlerinden takip etmek mümkündür. Örneğin; Amerika 1929 yılında yaşadığı ekonomik bunalım yüzünden en zor dönemlerini geçirirken, Amerikan sinema endüstrisi altın çağını yaşamıştır. Hollywood sineması bu hayal dünyasının başarısını özdeşleşme yoluyla sağlamaktadır. Bu yıllarda gösterilen filmlerin amacı, daha çok insanlara, kendilerine ve daha da önemlisi ülkelere karşı kaybettikleri güven duygusunu kazandırmaktır. Bu dönemin Hollywood filmleri, yoksullara gerçek yaşamlarında asla yaşayamayacakları bir hayatı sunarak onları bir anlamda edilgenleştiriyordu.

Amerika'da 11 Eylül 2001 tarihinde ikiz kulelere ve Pentagon'a olan saldırılar; Hollywood'un bile bu zamana kadar yazmaya cesaret edemediği bir senaryo niteliğinde olmuştur. Bu saldırı sonucunda terörle ilgili pek çok film örneğin; o tarihlerde gösterime girmiş olan ve bombalama sahneleriyle sıkça adından söz ettiren “ *Kod Adı Kılıçbalığı*” filmi dünyanın her yerinde gösterimden kaldırılmıştır. 11 Eylül saldırılarından sonra pek çok yönetmen yeni filmler yapmak adına bu olaydan ilham alırken (Robert Altman ve Oliver Stone gibi), bir kısmı da bu olayla ilgili Hollywood'un bir çeşit rehber görevi gördüğünü belirterek Hollywood'u suçlamaktadır. Amerikan savunma bakanlığı Pentagon'un 11 Eylül'den sonra özellikle popüler hale gelen savaş filmlerinde, orduyu kötü gösteren sahneleri sansürleme karşılığında, bütün askeri imkanları Hollywood yapımcılarının emrine sunması, Amerikanın özellikle kriz zamanlarında sinemayı kendi ideolojisi doğrultusunda nasıl kullandığının en güzel örneğidir. Pearl

Harbor’da uçak gemileri helikopter ve savaş uçaklarının kullanılmasına onay veren Pentagon,“Rüzgar Konuşmaları” “windtalkers” filminde de filmin senaristlerine bazı sahneleri çıkarma karşılığı Pentagon’un imkanlarından yararlanabileceklerini söylemiştir. Yine İkinci Irak Harekatı öncesi sinemalarda boy gösteren “ *Kara Şahin Düştü* ” ve “ *Bir Zamanlar Askerdik*” gibi Pentagon onaylı filmlerle Amerika, askerlerini ve kamuoyunu savaşa hazırlamış oluyordu. Duncan Webster’in belirttiği gibi; Amerikan kültürü geleneklerin çoğulluğu ve bir Amerika düşüncesi ile genelin özgürlüğü arasındaki daimi gerilim aracılığıyla hem süreklilik hemde aykırılık sunan bir kültürdür. Bu kültürü Amerika’da çeşitli araçlar, kurumlar, bireyler ve gruplar Amerika dışına taşımaktadırlar (Barthes,1977:27).

Mitlerin Yeniden Üretimi ve Mitolojik Temsillerin Kriz Dönemlerindeki İşlevleri

Mitler hayal gücü onları canlı tutsun diye vardır.

Albert Camus

Mitoloji, mitlerin derlenmesi, incelenmesi ve yorumlanmasıyla ilgili bir çalışma alanıdır. Aynı zamanda belirli bir kültüre ya da dine ait mitlerin bütünüdür. Bu bağlamda genellikle bir toplumun kültürel değerlerini, inançlarını ve dünyayı anlamlandırma çabalarını yansıttığı için, kuşaktan kuşağa aktarılan hikayeler olan mit kavramı bu sebeple büyük önem arz etmektedir. Öte yandan mit çok sayıda ve birbirini bütünler nitelikteki bakış açılarına göre ele alınıp yorumlanabilen son derece karmaşık bir kültür gerçekliğidir (Eliade, 2001:15). Mitler kolektif bilinç dışımızda halen yaşamakta olan bir öge olarak tüm güncel söylem ve eylemlerde de kendini

yeniden üretir. Bu bağlamda din ve ideoloji mitolojinin izlerini taşımaktadır (Çoban, 2003:261).

Mit hakkındaki düşünceleri bize kaynak teşkil eden Roland Barthes’a göre de; “Mit” bir kültürün, gerçekliğin ya da doğanın bazı görünümelerini açıklamasını ya da anlamasını sağlayan bir öyküdür. İlkel mitler yaşam ve ölüm, insan ve tanrılar, iyi ve kötü hakkındadır. Bizim sofistike mitlerimiz ise erillik ve dişilik, aile, başarı ve bilim hakkındadırlar (Fiske. 1999:118). Mitoloji sözcük anlamı olarak “Efsane Bilimi”’dir. Yani ilkel insanların ve insanüstü varlıkların başından geçen masalsı olayların incelenip anlatılmasıdır. Joseph Campbell’a göre de yeryüzünde insan yaşamını sürdürdüğü her yerde, her koşulda ve tüm çağlarda mitlerini üretmiştir (Campbell, 2017:13).

Her ulusun her ülkenin tarihi, çeşitli efsanelerini, destanlarını, kahramanlık öykülerini, inanç sistemini, tanrılarını, masallarını söylencelerini içinde barındırmaktadır. Mitos’un gerçeğini sözün dışında aramak boşunadır. Asıl gerçek insan sözünün içinde, özünde, şiirindedir. Bunu anladığı içindir ki; ilk çağ insanı sözle birbirinden inandırıcı yapıtlar yaratabilmiş ve sözün bir kitap içinde hapsolmasını önleyerek çağdan çağa akmasını ve böylece canlılığını sonsuza dek aktarmasını sağlamıştır.(Çoban, 2003:262) Mitoloji gelecekteki düşüncelere ilham kaynağı olur. Mitolojiler mitosların örgütlü, sistemli biçimleridir. Mitosların sınıflı toplumların olgularını, olaylarını anlatıp, açıklayıp, eşitsizlikçi düzeni aklamak ve yeniden üretmek amacıyla kullanılmalarının ürünüdür. (Şenel, 2003;111) İlkel insanın doğa olayları karşısındaki davranış biçimlerinin ve yorumlarının ürünleridir.

Mitlerin bütününe veya incelemesini ifade eden Mitoloji kavramı ise toplumsal yapıyı çözümlemek adına yararlanılan en güzel kaynaklardan birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sebeple kriz dönemlerinde Hollywood sineması, mitolojiyi sadece estetik bir araç olarak değil, aynı zamanda bir toplumsal çözümleme yöntemi olarak kullanır. Mitolojiler ilkel toplulukta var olduğu haliyle yani bugünkü biçimiyle, yalnızca anlatılan bir öykü değil, yaşayan bir gerçekliktir. Dünyayı ve insanın yazgısını sürekli etkileyen canlı bir gerçeklik (Malinowski,1990 ;87)

Büyük Buhran'dan Soğuk Savaş'a, 11 Eylül terör saldırılarından Covid-19 pandemisine kadar farklı dönemlerde üretilen filmler, mitik figürler ve anlatılar aracılığıyla dönemin kaygılarını, umutlarını ve değerlerini yansıtmaktadırlar. Bu anlatılar, toplumsal hafızayı şekillendiren, kolektif travmaları işleyen ve geleceğe dair bir vizyon sunan güçlü araçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle de bu kriz dönemlerinde dünyanın sosyo-kültürel ve siyasi panoramasından etkilenen ve bu yüzden de felaketler, kader, ölüm, güzel bir yaşam, kurtarıcı liderler, din ve ahlak ile ilgili filmlerin artarak devam ettiği muhafazakar bir Hollywood ideolojisi ile karşılaşmaktadır. Hollywood, bu tür hikayeleri bir “formül” haline getirerek geniş kitlelere ulaşmayı başarmıştır. Marvel gibi filmler, mitolojik hikayelerin yeniden yorumlanarak modern izleyiciye sunulmasının ekonomik getirilerini gözler önüne sermektedir.

Mitlerin başka inançlarla etkileşimin sonuçlarını, büyük tarihsel olayların imgelere yansımalarını, mitoloji yoluyla kavramaktayız. Bir ulusu en iyi yansıtan aynalardan birinin mitoloji olduğu görülmektedir. Mitoloji sadece manevi dünyayı değil, dış dünya ile ilişkileri de yansıtan bir ayna olmaktadır.

Mitler, arketiplerle ve evrensel temalarla doludur: kahramanlık, kurtuluş, iyilik ve kötülük arasındaki savaş gibi. Carl Jung'un "kolektif bilinçdışı" ve Joseph Campbell'ın "kahramanın yolculuğu" teorileri, bu anlatıların neden evrensel bir çekiciliğe sahip olduğunu açıklar. Joseph Campbell, Mitoloji'nin Gücü'nde Bill Moyers'la yaptığı söyleşide "dünya ile anlaşabilmek, gerçeklikle kendi aramızda bir uyum yaratmak için hikâye anlatıyoruz" görüşüne katıldığını belirtir (Campbell ve Moyers 2007: 22).

Hollywood, kriz dönemlerinde bu arketip hikayelere yönelerek izleyicilere tanıdık ve güven verici bir hikaye yapısı sunmaktadır. Mitolojiler, topluluk bağlamından hareketle ulusal nitelikte inanç ve bilgi sistemi oluşturmuşlardır. Başlangıçta doğayı açıklamak için ortaya çıkmış olan mithoslar, belli bir devrede; ilkel amaçtan uzaklaşmış, başka bir anlam kazanmış, ulusal destanların birer parçası haline gelmiştir. (Granger, 1983: 28)

Mitolojik Anlatıların Kriz Dönemlerindeki İşlevleri üzerine yapılan çalışmalar, bu anlatıların toplumlara hem psikolojik hem de toplumsal düzeyde çeşitli işlevler sunduğunu göstermektedir. Bu işlevlerin başlıca bulgularını şu şekilde aktarmak mümkündür. Bunlardan en önemlisi ve belki de insanlar üzerinde en tetikleyici etkiye sahip olanı ve kriz anlarında korkuları yönetme konusunda sağladığı destek ile psikolojik işlevleridir. Bu psikolojik işlevler;

Umudu ve Dayanıklılığı Artırmada çok önemli bir rol oynamaktadır. Mitolojik hikâyeler, zor zamanlarda umut ve direnç aşılayan kahramanlık, mücadele ve zafer temalarını işlemektedir. Mitolojik hikâyelerde görüldüğü gibi kahramanlar zorlukları başarıyla aşmaktadır ve bu da kriz dönemlerinde izleyicilere umut ve direnç aşılamaktadır. Huzursuzluk ve endişe içinde bulunan

insanların anlam arayışına katkıda bulunmaktadır. Bireylerin kriz dönemlerinde yaşanan bu belirsizlikleri anlamlandırmasına yardımcı olur, kaosu düzene dönüştüren anlatılar sunarak dengeyi sağlamaya yardımcı olmaktadır. Kolektif belleği canlandırmada etkin bir görev üstlenmektedirler. Mitolojik hikâyeler, geçmişin başarılarını hatırlatarak toplumsal dayanışmayı güçlendirir ve geleceğe yönelik güveni artırmaktadırlar.

Mitolojik anlatıların kriz dönemlerindeki işlevlerinden belki de en önemlilerinden birisi mitlerin toplumsal ve bireysel düzeyde sosyal ve kültürel İşlevleri nasıl düzenlediği ile ilgili olmaktadır.

Toplumsal Düzeni Yeniden Kurma: Mitolojiler, toplumsal değerleri pekiştirerek kriz sonrası düzeni güçlendiren sembolik anlatılar sunar.

Kimlik İnşası: Toplamların kendilerini tanımlamasına ve kriz karşısında güçlü bir kolektif kimlik oluşturmaya katkıda bulunur.

İdeolojik Meşrutiyyet Sağlama: İktidar ve medya, mitolojik temaları kullanarak mevcut düzeni meşrulaştıran hikâyeler üretir. Egemen ideolojiyi güçlendirme adına Politik ve İdeolojik İşlevler de önem arz etmektedir. Bu bağlamda Mitolojik hikayelere başvurmaın sebepleri arasında en önemlileri olarak sayılabilmektedir.

İdeolojik Kontrol: Mitolojik temalar, toplumsal normları ve güç ilişkilerini pekiştirmek için propaganda aracı olarak kullanılabilir. “her film politiktir çünkü onu üreten ideoloji tarafından belirlenir” (Büker ve Topçu, 2009;91).

Tehdit ve Kurtuluş Hikâyeleri: Kriz dönemlerinde dış tehditlere karşı kahramanlık ve kurtuluş hikâyeleri sunarak “biz ve onlar” ayrımını vurgulamak sayılabilmektedir.

Yaratıcı hikâye anlatımı ve görsel metaforlar yoluyla aktarılan sanatsal ve anlatısal İşlevler yoluyla kriz dönemlerinde Hollywood sineması, izleyicilerine umut, dayanıklılık ve toplumsal kimlik duygusu aşlamak için sıklıkla mitlere başvurur. Bunu yaparken de köklü mitlerden ve efsanelerden ilham alarak izleyicinin aşına olduğu arketipleri ve sembolleri kullanmaktadırlar. Bu mitler, arketipsel hikaye yapıları ve tanıdık karakter motifleriyle insanlığın temel duygularını harekete geçirmektedir. Jung birçok çalışmasında kolektif bilinçdışına ve arketiplere değinirken mitlere de değinmektedir. Jung’a göre ortak bilinçdışının arketipleri dolu değildir, çünkü kişisel olarak yaşanmış olmayan biçimleridir. Bunlar daha derinlemesine incelendiğinde geçmişten gelen kültürel mirasla birlikte mitolojik imgeler açığa çıkmakta ve bunlar da daha önce belirtildiği üzere arketipleri oluşturmaktadır (Jung 2006: 155) Sinema da geniş kitlelere ulaşan ve kolektif bilinçdışının etkilerinin ve özelliklerinin yansıtılmasında ve anlaşılmasında önemli bir rol üstlenmektedir (Hockley 2007: 112).

Hollywood Sinemasında Kriz Dönemlerinde Mitolojik Temsiller kullanılması bağlamında bakıldığında da görülmektedir ki; Hollywood sinemasının değer verdiği tüm bu önemli mitler “birlikte mitleri”dir. Amerika’da özellikle 11 Eylül olayı, Irak savaşı, Pandemi vb. olaylarından sonra beliren güvensizlik ortamını, sahip olunan ve şimdilerde aile, ahlak, din, vatanseverlik, sevgi, dostluk gibi mitleri yeniden hatırlatarak toparlamaya çalışmaktadır. Bu bağlamda Hollywood sinemasının her kriz dönemi için bir

senaryosunun hazırda bulundurduğu görülmektedir. Yaşanılan bu dönemlere örnekler üzerinden değinmek gerekirse;

1. Büyük Buhran Dönemi (1930'lar): Kaçış Sineması ve Kahramanlık filmleri

1930'lar, dünya çapında büyük ekonomik sıkıntılara yol açan Büyük Buhran dönemi olarak adlandırılmaktadır ve tarihe geçmiştir. Bu dönemde Hollywood, toplumsal huzursuzluğu azaltmak ve izleyicilere geleceğe dair umut vermek amacıyla mitolojik unsurlar içeren filmler üretmiştir. Bu filmler, genellikle bireysel kahramanlık, doğaüstü mücadeleler ve toplumsal kurtuluş hikâyeleri üzerine kurulmuştur. King Kong (1933) olduğu gibi , King Kong filmi bu dönemin en ikonik filmlerinden biridir. Dev bir canavar olan King Kong, insanın doğayla ve kendi korkularıyla mücadelesini sembolize eder. Filmde King Kong, hem yok edici bir tehdit hem de hapsedilmiş bir trajik kahraman olarak sunulmaktadır. İnsanlığın ekonomik buhranla mücadele ettiği bir dönemde, Kong'un zincirlenmiş ve sergilenen bir yaratık olarak temsil edilmesi, toplumsal kontrol ve özgürlük arayışına dair derin semboller taşır.

Stuart Voytilla Sinema ve Mit kitabında Campbell'dan hareketle sinema evreninin mitik kahramanlarının izleyiciye sunduğu, her filmde yeniden tekrarladığı sonsuz mücadele döngüsünü şöyle sıralamaktadır: 1. Sıradan dünya 2. Maceraya çağrı 3. Çağrının reddi 4. Akıl hocasıyla karşılaşma 5. Eşiği geçme 6. Sınavlar, müttefikler ve düşmanlar 7. Yaklaşma 8. Çile (Zorlu sınav) 9. Ödül 10. Dönüş yolu 11. Diriliş 12. İksirle dönüş (Voytilla 2020:9). Bu tanımlama sırasına uyan ve bu dönemin kahramanlık mitlerinden bir diğeri olan, önemli yapımlar arasında sayılabilecek *The Adventures of Robin Hood* (1938) dur. Robin Hood'un halk için mücadele eden bir kahraman olarak sunulması, ekonomik eşitsizlik

ve adalet arayışı gibi temaları vurgulamaktadır. Mitolojik kahramanların hikâyeleri, izleyicilere, adaletin ve iyiliğin er yada geç galip geleceği mesajını vurgulamaktadır.

Ekonomik çöküş döneminde insanlar günlük yaşamın zorluklarından uzaklaşma ihtiyacı duymuştur. Bu nedenle bu dönemde peri masallarını andıran filmler ve müzikal komediler popüler hale gelmiştir. *The Wizard of Oz* (1939), Oz büyücüsünün izleyicilere hayal gücüne dayalı bir dünyada sihirli bir yolculuk yapma imkanı sunması, iyilik, cesaret ve dostluk gibi evrensel değerleri işleyen bir başka kült yapımı olarak tarihteki yerini almaktadır. Büyük Buhran döneminde Hollywood'un sunduğu mitolojik temalar, yalnızca kaçış sineması işlevi görmekle kalmamış, aynı zamanda izleyicilerin içinde bulundukları ekonomik ve toplumsal krizlere karşı umut ve cesaret temalarıyla direnç geliştirmesine yardımcı olmuştur. Bu anlatılar, halkın umudunu ve mücadele azmini güçlendiren kültürel anlatılar olarak toplumsal bellekte yer edinmiştir.

2. İkinci Dünya Savaşı: Vatanseverlik ve Savaş Miti

Savaş dönemi filmleri, ülke için kahramanlık ve fedakarlık temalarını işler. *Casablanca* (1942), bireysel özverinin kolektif kurtuluşla bağdaştıran bir savaş miti örneği olarak sayılabilmektedir. İkinci Dünya Savaşı dönemi, Hollywood sinemasında vatanseverlik, cesaret ve ortaklaşa yaşanan fedakarlık temalarının en yoğun şekilde işlendiği dönemlerden biridir. Bu dönemin filmleri, savaş çabalarını desteklemek ve ulusal morali yüksek tutmak amacıyla güçlü mitolojik anlatılar sunmaktadırlar. Bu filmler, bireysel kahramanlık hikâyeleriyle toplumsal dayanışma mesajlarını birleştirerek mitolojik unsurlar içeren etkileyici sinemasal anlatılar

oluşturmuştur. Bu dönemde Hollywood sineması, aynı zamanda savaşın toplumsal ve moral boyutlarını şekillendiren güçlü bir mitoloji inşa aracı olarak işlev göstermektedir. Savaş filmleri, izleyicilere zorluklar karşısında mücadele etme ve fedakârlık yapma fikrini aşılayarak kolektif bilinçte kalıcı bir yer edinmiştir.

Bu dönemin en simgesel filmlerinden biri olan *Casablanca* (1942) güçlü bir savaş miti örneğidir. Filmde Rick Blaine (Humphrey Bogart), kişisel çıkarlarını bir kenara bırakıp eski sevgilisi Ilsa ve onun direniş lideri kocası için hayati bir fedakârlık yapar. Rick'in kararsız bir bireyden vatansever bir kahramana dönüşümü, İkinci Dünya Savaşında olması beklenen çaba ve özverinin doğasını simgelemektedir.

Sergeant York (1941) ve *They Were Expendable* (1945) gibi yapımlarda ise savaş cephelerindeki askerî başarıları mitolojik kahramanlık hikâyelerine dönüştürmüştür. Bireysel cesaret ve özveriyi yücelten hikâyeler sunmaktadırlar. Bu filmlerde kahramanlar, adeta antik mitolojideki savaşçılar gibi, büyük fedakârlıklar yaparak daha büyük bir amaç için savaşmaktadırlar.

Toplumsal dayanışma ve direniş mitleri olarak savaş dönemi filmleri yalnızca savaş kahramanlarını değil, cephe gerisindeki toplumsal direnişi ve dayanışmayı da mitler yoluyla güçlü bir çerçevede sunmaktadır. *Mrs. Miniver* (1942) gibi yapımlarda sıradan bireyler, savaşın zorluklarına karşı direnişin ve kolektif mücadelenin sembollerine dönüşmüştür. Hollywood'un bu dönemdeki birçok filmi, savaş propagandası amacıyla üretilmiş ve kahramanlık mitlerini bilinçli olarak beslemiştir.

3. Soğuk Savaş ve Bilimkurgu Mitolojisi

Soğuk Savaş döneminde, yabancı istilası ve teknolojik korkular bilimkurgu sineması aracılığıyla sıklıkla işlenmiştir. *The Day the Earth Stood Still* (1951) gibi filmler, dünya dışı tehditlerle mücadele eden kahramanları mitolojik bir yapıyla sunmaktadır. Soğuk Savaş dönemi, Hollywood sinemasında bilimkurgu türünün altın çağını başlatan ve mitolojik anlatıların derin sembollerle işlendiği önemli bir dönem sayılmaktadır. Bu dönemlerde Sinema, toplumsal kaygıları yansıtan ve sembolik çözümler sunan modern mitolojik hikâyeler üretmiştir ve ABD ile Sovyetler Birliği arasındaki siyasi ve ideolojik çatışma, nükleer savaş tehdidi ve yabancı istilası korkusu, bilimkurgu filmlerine güçlü tematik unsurlar olarak yansımıştır.

Soğuk Savaş sırasında, dünya dışı varlıkların istilasını konu alan filmler, “öteki” korkusunun sinemasal bir yansıması olarak ortaya çıkmaktadır. *The Day the Earth Stood Still* (1951), dünya dışı bir varlık olan Klaatu’nun barış mesajıyla gelmesi ancak insanlığın korku ve şüpheyle tepki vermesini konu almaktadır. Film, nükleer savaş tehlikesine karşı insanlığın birleşmesi gerektiğini vurgulayan alegorik bir anlatıdır. İnsan ve Teknoloji Arasındaki çatışma konusu ise teknolojinin insan elinden çıkarak kontrol edilemez hale gelme ihtimali, önemli bir endişe kaynağıydı. *Forbidden Planet* (1956), insan zihninin karanlık yönlerini temsil eden bir uzaylı tehdidini konu almaktadır. Bilim ve teknolojiyle etik sorumluluk temasını işlemektedir. Bu film, Prometheus mitinden ilham alarak, bilginin ve teknolojinin kötüye kullanılması durumunda yaratabileceği felaketleri vurgulamaktadır. *Dr. Strangelove* (1964) gibi kara mizah yapımları, nükleer yıkımı kaçınılmaz bir son olarak sunarken, *On the Beach* (1959) gibi filmler insanlığın yok oluşuna dair daha trajik

hikâyeler anlatmaktadır. Bu filmler, insanlığın kendi yıkımına yol açabilecek gücü kontrol edememesini mitolojik bir çerçevede işlemektedir.

Gizli Tehdit ve Komplo Teorileri Soğuk Savaş döneminde, casusluk ve gizli tehditlere duyulan toplumsal paranoya, birçok bilimkurgu filminde komplo teorileriyle iç içe geçmiş anlatılar olarak işlenmiştir. *Invasion of the Body Snatchers* (1956), insanların yerini duygusuz uzaylı taklitlerinin aldığı bir dünyayı tasvir ederek, bireysel kimlik ve özgürlüğün kaybolması gibi derin korkuları dile getirmektedir.

Bu dönemdeki Hollywood filmleri, soğuk savaşın politik ve kültürel kaygılarını mitolojik unsurlarla işleyen güçlü eserler üretmiştir. Bilimkurgu türü, toplumun karşı karşıya olduğu belirsizlikleri ve tehditleri evrensel ve zaman üstü hikâyelere dönüştürerek, insanlığın hem korkularını hem de umutlarını yansıtan bir anlamda da bastıran modern mitolojiler yaratmıştır.

4. 2000 yılı sonrası “11 Eylül ve Süper Kahraman Filmleri” nin yükselişi

11 Eylül 2001’de gerçekleşen terör saldırıları, Amerikan toplumunda derin bir travma yaratarak kültürel üretim üzerinde kalıcı etkiler bırakmıştır. Amerikanın ikiz kulelerinin, diğer bir ifade ile “ikiz mitlerinin“ yerle bir olması ve Pentagon’a yapılan saldırılarla, güçlü “dokunulamaz” imajının beraberinde özgürlük ve güven gibi önemli kavramlarının da bir anda yıkılması, ülkenin siyasetçilerini ve halkını büyük bir kaosa sürüklemiştir. 2000’li yıllarda ortaya çıkan bu kaos aslında çok daha öncesinden kendini hissettirmiş bir dejenerasyonun sonucudur. Hollywood sineması özellikle bu çöküşü toparlayabilmek adına pek çok filminde din

mitine yer vermiştir. Bu nedenle Tanrı inancını pek çok filmdeki göndermeleriyle pekiştiren Hollywood sinemasının, Amerikan toplumunun çeşitli değerlere olan inançlarını da pekiştirmek adına yaptığı gizli göndermeler pek çok filmde karşımıza farklı şekillerde çıkmaktadır.

Süper Kahramanların Yükselişi

Hollywood sineması, bu krizle başa çıkma yollarından biri olarak da süper kahraman filmlerini güçlü bir mitolojik temsile dönüştürdü. Süper kahramanlar, toplumsal belirsizlik ve tehdit karşısında düzeni yeniden tesis eden modern mitolojik figürler olarak ortaya çıkmaktadır. 11 Eylül sonrası dönemde Hollywood'un süper kahraman filmleri, kolektif kaygılara, güvenlik arayışına ve adalet özlemine dair mitsel temsillerle dolu güçlü anlatılar sunmaktadır. Bu filmler, bireysel cesaret, fedakarlık ve umut gibi evrensel değerleri temel alarak modern toplumun ihtiyacını karşılayan güçlü kültürel metinler haline gelmiştir. Örneğin, Star Wars serisi, Soğuk Savaş döneminin korku ve çatışmalarını mitolojik kahramanlık hikâyesine dönüştürürken; *The Dark Knight* (2008) ve *Avengers* serileri, 11 Eylül sonrası toplumsal kaosu ve güvenlik arayışını modern bir mitolojik bağlamda işlemiştir.

Bu bağlamda Hollywood sinemasının bu mitleri canlandırırken ortak bir kültüre sahip olma yolundaki en büyük kozu çizgi film kahramanlarını devreye sokması ve onların kişiliğinde modern bir mitoloji yaratma arzusu olarak sayılabilmektedir. İnsanların örnek alarak benimsediği bu mitik kahramanlar teknolojinin de yardımıyla çok daha hızlı ve çok daha güçlü bir şekilde yeniden yaratılabilmektedirler.

Çizgi roman kahramanları, kültürel anlatıların şekillendirilmesinde önemli bir kaynak teşkil etmektedirler. Bu kahramanların çoğunun doğum tarihleri belirsizdir; genel olarak ebeveynlerini kaybetmiş, yalnız bireyler olarak tasvir edilirler ve bu yalnızlık, onları kahraman kimliklerine taşımaktadır. Bu bağlamda, Amerika'nın kültürel mitosları olarak konumlanan bu karakterler, ihtiyaç duyulduğunda müdahale edebilen, toplumun özdeşleşmesini ve tek bir kültürel çatı altında birleşmesini sağlayan semboller olarak işlev görmektedir. Bu süreçte, Marvel ve DC Comics gibi Amerikan çizgi roman yayınevleri ile Hollywood'un güçlü desteği, kahraman anlatılarının küresel ölçekte etkili bir kültürel araç haline gelmesini sağlamaktadır.

İlk olarak 1930'lardaki kriz döneminde ortaya çıkmaya başlayan *Süpermen*, *Hellboy*, *Spiderman*, *Batman*, *Hulk*, *X men* gibi çizgi film kahramanlarının 2000'li yılların bu kargaşa dolu ortamında beyazperdede yeniden, birbiri ardına getirilmiş olmaları tesadüfi olmamaktadır. Hollywood sineması Amerikaya olan, güveni canlandıracak ve beraberinde sevgi, ahlak, doğruluk gibi değerleri de gösterecek olan daha etkili bir yol bulmuştur. Amerikanın bu konudaki asıl gücü, 2000'li yıllarda tekrar canlanan ya da baştan yaratılan "modern mitoloji kahramanları" olarak da isimlendirebileceğimiz kurtarıcı-kahramanlardır (Dorsay, 2003 : 45).

11 Eylül sonrası dönemde Hollywood sinemasındaki bu yapımlar, sıradan bireylerin kahramana dönüşüm süreçlerini ve toplumun karşı karşıya kaldığı tehditlerle mücadelesini işleyerek izleyicilere bireysel sorumluluk, dayanıklılık ve umut mesajları sunmaktadırlar. Özellikle Amerika da New York'ta geçen "Spider-Man" hikâyesi, doğrudan 11 Eylül sonrası kentsel travmaya atıfta

bulunan güçlü bir anlatı yapısı oluşturmaktadır. Süper kahraman filmlerinde sıkça rastlanan büyük saldırılar, küresel felaketler ve kitlesel yıkımlar gibi temalar ise, bu tür yapımların siyasal ve kültürel nüfuzlarını artırmak amacıyla başvuru alan temel anlatı unsurları olarak işlev görmektedir. “Tüm bu şatafatlı yıkım senfonisi, özünde sistemin fiyakalı bir blöfüdür. Bireyi ‘henüz belli olmayan bir gelecekte’ beklemesi muhtemel olan felaketlerden kurtaracak olan şey, var olan siyasal düzenin ta kendisidir!” (Yürür 2017: 11).

Christopher Nolan’ın *The Dark Knight* (2008), terörizmin yarattığı kaosu ve düzen arayışını derinlemesine inceleyen bir modern mit olarak dikkat çekti. Joker karakteri, anarşi ve terörün simgesi olarak, Batman ise adalet ve düzenin temsilcisi olarak karşımıza çıkar. Film, kişisel fedakârlık ve etik ikilemlerle adeta destansı bir mitolojik mücadele sunar.

Marvel Sinematik Evreni’nin (*The Avengers*, 2012) yükselişi, bireysel kahramanlık anlatılarından kolektif kurtuluş temalarına geçişi temsil eder. Dünya dışı tehditlere karşı birleşen kahramanlar, global güvenlik ve iş birliği ihtiyacını sembolize eder. Özellikle *Avengers: Endgame* (2019), insanlık için en büyük fedakârlıkları yapmayı göze alan mitolojik kahramanların hikâyesini modern epik bir anlatıya dönüştürmüştür.

Kayıp, Travma ve Yeniden Doğuş Temaları olarak; süper kahraman filmleri, yalnızca fiziksel mücadeleleri değil, aynı zamanda bireysel ve toplumsal travmayı işleyen derin psikolojik hikâyeler de sunmaktadırlar. *Logan* (2017) ve *Man of Steel* (2013), kahramanların kişisel kayıplarını, yabancılaşma duygularını ve kurtuluş arayışlarını mitolojik bir anlatı çerçevesinde işler.

Bu bağlamda görülmektedir ki; sinema artık bir kültür emperyalizminin yanında toplumları iyileştirme unsuru olarak da görülmektedir. Şöyle ki; 2000’li yıllarda Amerika’nın bağımsızlığına ve beraberinde pek çok kavramın alaşağı edilmesine yönelik saldırılar bu değerlerin yitirilmesine sebep olmuş gibi gözükse de aslında Amerika 11 Eylül den çok daha öncesinde bu sorunlarla yüz yüze gelmeye başlamış bir ülkeydi. Ülkenin başında olan kişilere göre; yaşanan bu durumdan kurtulmanın en iyi yolu her şekilde Amerika’ya sahip çıkmaktı. Başta yapılması gereken de bu büyük boşlukta öne çıkartılması gereken, bir ülkenin birleştirici kavramları olarak gösterilen vatanseverlik, dostluk, aile, ahlak, din gibi manevi değerlere verilecek önemden geçmekteydi. Bu değerlere sıkı sıkıya tutunmanın önemini anlayanlar, bu değerleri tazelemenin en iyi yolu olarak, artık insanlar üzerindeki etkileme gücünün tartışılmaz kabul edildiği sinemanın gücünden yararlanmaya karar vermişlerdir. Bu sebeptendir ki; Amerika’nın ulusal bütünlüğüne vurgu yapan filmlerde, dünyanın koruyucusu rolü genellikle Amerika ve Amerikan halkına verilmektedir. Hollywood, 2000’li yıllarda mitolojiyi yalnızca bir hikâye kaynağı olarak değil, aynı zamanda evrensel temaların ve arketiplerin aktarım aracı olarak da kullanmıştır. Bu dönemde mitolojik anlatılar, modern toplumun krizlerini anlamlandırmak ve çözüm üretmek amacıyla yeniden yorumlanmıştır.

2000’li yıllarda beyazperdeye taşınan *Vatansever (The Patriot)*, *Şeref ve Cesaret (Hart’s War)*; *Onurlu Bir Adam (Men Of Honor)*, *Dünyanın Uzak Ucu (Master and Commander: The Far Side of the World)* gibi filmler ülkeye olan sadakati, ve her koşulda ahlaklı olmayı destekleyen filmlerdir.

Yıldız aktörlerin ve aktrislerin mitolojik tanrılara benzetilen olağanüstü fiziksel özellikleri, üstün zekâ ve ileri teknolojik üretimlerle birleştirilerek filmlerin süper kahramanlarını yenilmez karakterlere dönüştürür. Bu kahramanların ortak mücadelesi ise Amerika'yı ön planda tutarak dünyayı ve evreni savunma amacı etrafında şekillenir. Amerika'nın kendisini eleştirirken alttan alta övdüğü ve Amerikan değerlerini yücelttiği “*Gizemli Nehir, İyilik Yap İyilik Bul, Son Samuray*” filmleri de bu anlamda 2000’li yıllar Amerika’sının ideolojisini özetler nitelikte filmlerdir “İşte bu anlamda J.L. Godard, ‘Büyük İskender’in Sezar’ın ve Napolyon’un ordularıyla yapamadığını, Hollywood sineması Hitchcock filmleriyle yapmış ve evreni ele geçirmiştir” (Gönen 2007: 18)

Sinema’nın ideolojik üretim açısından vazgeçilmez bir araç olduğu, özellikle de Hollywood sinemasının bu anlamda Amerikanın ideolojisini yansıtmak ve yaymak politikası içerisinde olduğu görülmektedir. Özellikle kriz dönemlerinde Amerika’nın yaşadığı siyasi-toplumsal-ekonomik süreçlerin Hollywood filmleri üzerindeki yansımaları bunun bir yansıması kabul edilmektedir. Hollywood sineması bunu yaparken görüntülerin işlevselliğinden yararlanmaktadır; filmler sayesinde dünyayı insana sunarken, kendilerini açıklanması istenen dünya yerine koyarak onu da “yeniden sunmuş” olmaktadır. Bir anlamda insan kendi yarattığı görüntülerin yansıması olarak hayatını devam ettirmeye başlamaktadır.

Mitolojideki hikayelerden, efsanelerden, aşklardan özellikle de iyi ve kötünün devamlı savaş halinde olmasından esinlenen Hollywood sineması, özellikle kriz dönemlerinde bu anlayışla pek çok film üretmiştir.

Krizler, toplumların kolektif bilinçaltını etkileyerek kültürel üretimi şekillendirmektedir. Hollywood sineması, tarih boyunca bu krizlere sanat ve eğlence yoluyla cevap vermiştir. Amerika’da yüzyıla damgasını vuracak nitelikte olan ve bu olayın ardından mitlerini kaybetmeye başlayan Amerika’nın bir anlamda Hollywood’daki yansımalarını da değiştirecek olan olay: 11 Eylül saldırılarıdır. Başka inançlarla etkileşimin sonuçlarını, büyük tarihsel olayların imgelere yansımalarını, ölüm, doğum gibi temel yaşamsal deneyimlerin insanın kendine ve dünyaya ilişkin tasarımlarında nasıl dalgalandığını..Bütün bunları mitoloji olmadan anlayamazdık” (Çoruhlu, 2010 :76).

Hollywood, özellikle 11 Eylül saldırıları sonrası Amerikan ideolojisini pekiştiren hikâyelere ağırlık vermiştir. Bu tür filmlerden biri 11 Eylül den sonra Hollywood’un Amerika ve onun kutsal bayrağına atıfta bulunan *Son Kale (Last Castle)*‘ filmidir. Film, işlediği suçtan ötürü hapisnede olan eski bir generalin buradaki müdürle olan çatışmalarını konu almaktadır. Filmde Amerika için savaşmış bir generalin kişiliğinde Amerika’ya ve onun bayrağına sahip çıkmanın önemi vurgulanmaktadır.

Bu dönemde üretilen filmlerde "biz" ve "öteki" ayrımı belirgin bir şekilde işlenmiş, Amerikan değerlerini yücelten ve ulusal kimliği pekiştiren temalar öne çıkartılmıştır. Süper kahraman filmleri, bilimkurgu ve fantezi türleri bu ideolojik söylemin taşıyıcıları haline gelmişlerdir.

2000’li yıllarda birlik ve beraberlik adına yaptığı filmlerin yapımına hız veren Hollywood Sineması, Amerika’nın en çok ihtiyaç duyduğu bu değerler adına din, aile, sevgi, aşk, kardeşlik gibi filmleri ön planda tutmaya çalışırken diğer yandan da, *Matrix*, *Yıldız*

Savaşları, Yüzüklerin Efendisi gibi filmler sayesinde sahip olduğu teknolojik üstünlüğü tüm dünyaya gösterme telaşındadır. ABD kaybetmeye başladığını düşündüğü bu alanlarda, her zaman güçlü olduğunu, teknolojiyi yoğun olarak kullanarak galip gelmeye çalışmaktadır. Özellikle bu dönemden sonra çıkan üçleme filmler bu anlamda dikkat çekmektedir.

Bu filmlerdeki bazı bulgulara bakmak gerekirse, Hollywood Sinemasının sahip olduğu teknolojik üstünlüğünü sergilemedeki başarısının örneklerini son yıllarda pek çok filmde görmek mümkün olmuştur. Ancak bunun en güzel örneklerini oluşturan ve bir anlamda Hollywood'un en önemli ürünleri sayılan *Matrix*, *Harry Potter* ve *Yüzüklerin Efendisi* serileri ile 2000'li yıllar üçlemeleri (trilogy) olarak sayabiliriz. Özellikle mitler ve mitolojik öğeler gibi pek çok açıdan incelenmeye değer olan bu filmler 2000 li yılların başlangıcında üzerinde durulması gereken en önemli filmler olmuşlardır. Bu dönemde Hollywood, toplumsal, politik ve kültürel krizlere yanıt olarak mitolojik temaları sıkça kullanmış ve bunları ideolojik mesajlarla harmanlamıştır. *Matrix*, *Harry Potter* ve *Yüzüklerin Efendisi* gibi film serileri kriz dönemlerinde mitolojik anlatılarla güçlü biçimde örülmüş kültürel metinler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yapımlar, bireysel dönüşüm, kaderin kabullenilişi, toplumsal sorumluluk ve kahramanlık gibi temel insani deneyimlere dair evrensel mitolojik temaları sinema diliyle modern izleyiciye sunmaktadır.

Matrix, *Harry Potter* ve *Yüzüklerin Efendisi* filmlerinde, egemen ideoloji olarak gördüğümüz Hollywood Sinemasının bize sunduklarından çok daha fazlasını özellikle görüntülerin altında yatan sosyo – ekonomik -kültürel yapı mitler ve mitolojik öğeler yardımıyla incelenebileceği görülmektedir. Bu üçlemelerin

dünyanın her zamankinden daha karışık olduğu yeni bir yüzyılın hemen başında ard arda sıralanması, bu filmlerin derinlemesine bir analiz olamasa da konu ışığında genel hatlarıyla çözümlenme gereğini ortaya koymaktadır. Yeni bir yüzyılın hemen başında bu üç film serisinin ardı ardına sunulması, dönemin karmaşık dünya düzenine yönelik sembolik bir okuma yapmayı zorunlu kılmaktadır.

"Matrix" serisi (1999-2003), sistem karşıtlığı ve bireysel özgürlük arayışını vurgularken teknoloji korkusunu ele almış, ideolojik tartışmaları derinleştirmiştir. "Matrix" filminde baş karakter Neo'nun kimlik arayışı ve dönüşümü, klasik mitolojik kahraman motifleriyle örtüşmektedir. Neo'nun gerçek adının "Thomas Anderson" olması, Yunanca "andros" kelimesinden türetilen "Ander" ile "insan" anlamına gönderme yapmaktadır. "Anderson" ismindeki "son" eki ise İngilizcede "erkek çocuk" ya da "oğul" anlamına gelerek, İncil'de geçen "Son of Man" (İnsanoğlu) kavramını çağrıştırır (Göral, 2003: 269). Böylece Neo, sıradan bir birey olmaktan çıkarak insanlığın temsilcisi ve kurtarıcısı konumuna yükselir.

Neo'nun kimliğini tanıyıp kendi potansiyelini fark etmesiyle bir mesih figürüne dönüşmesi, mitolojik kahramanın kaderini kabullenışıyle paralellik göstermektedir. Neo'nun "Seçilmiş Kişi" olduğunu kabul etmesi, kendine güvenini arttırmaktadır ve olağanüstü yeteneklerini daha etkin şekilde kullanmasını sağlamaktadır. Neo'nun insanlığı kurtaracağına inanan kişi olan Morpheus ise İncil'de İsa'nın geleceğini müjdeleyen Vaftiz John olarak da tanımlayabileceğimiz Yunan mitolojisinde uyku tanrısı Hypnos'un üç bin çocuğundan biridir. “Morpheus’un adı biçim anlamına “morphe” den türemedir. Morpheus insanlara uykuda çeşitli biçimlerde görünen düşleri simgeler. Uyku ve düş tanrılarının

hepsi gibi Morpheus da kanatlıdır.” (Erhat, a.g.e. 2001: 208) Matrix filmindeki daha pek çok karakter ve olay mitler, mitoloji yoluyla ayrıntılı çözümlemelere konu olmaktadır.

"Yüzüklerin Efendisi" (2001-2003) ise; Orta Dünya'nın yaratımı, iyi ve kötü arasındaki mücadele üzerinden arketipsel mitlere dayanmaktadır. Kahramanın yolculuğu, toplumsal birlik ve dayanışma mesajları ile öne çıkarılmaktadır. J.R.R. Tolkien'in "Yüzüklerin Efendisi" eserinde merkezî bir öge olan Tek Yüzük, yalnızca fantastik bir nesne değil, aynı zamanda derin felsefî ve etik tartışmalara yol açan bir sembol olarak karşımıza çıkar. Tolkien, eserinde kişisel tercih, güç ve ahlak arasındaki karmaşık ilişkiyi irdeleyen çeşitli örnekler sunmaktadır. Tek Yüzük'ün doğası ve onu yok etme çabası, Antik Yunan filozofu Platon'un "Devlet" adlı eserinde dile getirdiği etik sorunların çağdaş bir yorumu olarak değerlendirilebilir.

Platon'un "Gyges'in Yüzüğü" hikâyesinde olduğu gibi, Tolkien'in Tek Yüzük'ü de sınırsız güç ve görünmezlik yeteneği sunmaktadır; ancak bu güç, beraberinde önemli ahlaki sorumlulukları ve sınamaları getirir. Gücün cazibesi karşısında bireyin etik duruşunu koruyabilmesi temel bir sorun olarak ele alınmaktadır. Yüzük'ün sunduğu güç, ahlaki bir sınav niteliğindedir: Gücün kullanımı iyi ya da kötü olabilir mi? Mutlak güç, mutlak yozlaşmaya mı yol açar? Bu sorular, yalnızca Tek Yüzük bağlamında değil, aynı zamanda güç ve ahlak ilişkisi üzerine evrensel bir tartışma başlatmaktadır. Tolkien'in eserinde Yüzük'ün sahibi, sınırsız güce ulaşma potansiyeline sahiptir. Ancak bu güç, etik kısıtlamaları göz ardı etme tehlikesini de beraberinde getirir. Sauron'un Yüzük üzerindeki hakimiyeti, mutlak güce sahip bir varlığın ahlaki sınırları dikkate almadan hareket edebileceği fikrini

somutlaştırır. Bu bağlamda, Tolkien'in Tek Yüzük anlatısı, birey ve toplum arasındaki güç dinamiklerini sorgulayan evrensel bir ahlak felsefesi tartışmasına dönüştürülür (Irwin,2003: 17). Platon'un görüşüne göre ahlaklı bir insan Güç Yüzük'ünü kullanmayı reddeder. "Ahlaklı Kişi", güce ve yalnızca "Kişisel" çıkarların doyumuna dayalı bir yaşam yerine, içsel huzura ve bütünlüğe sahip olduğu, ahlak ilkeleriyle biçimlenen bir yaşam sürmeyi seçer. (Irwin .a.g.e.23)

İyi ile kötünün mücadelesini, iyilik, erdem, fedakarlık, cesaret (heroizm), yardımlaşma, kötülük (kötücül), hırs, iktidar kavgası, dünya hakimiyeti, karanlık güçler vs..pek çok klasik, klişe, destansı ve yüzyıllardır insanoğlunun kullana kullana bitiremediği temalarla dolup taşmasıyla yine zihin yönlendiricilik açısından 'dünyanın patronu ABD' ile, yüzük kardeşlerini; ve ABD karşıtı safta yer alan bütün Saddam, Ladin vs. karanlık güçleri de Saroun/Saruman'ın tiksiniç/insafsız/duygusuz adamlarına mal edebiliriz. Filmin zamanlaması ile dahi böyle bir ilişki kurulabilir ve bu hiç de fantezi olamaz.

Bu dönemde ortaya çıkan diğer bir yapım da "Harry Potter" serisi (2001-2011) dir. Büyücülük dünyası üzerinden modern toplumun otorite, ayrımcılık ve kimlik sorunlarına gönderme yapan bu film serisinde mitolojik unsurlar, bireyin kahramanlık hikayesinde yer almaktadır. J.K. Rowling'in "Harry Potter" serisi, mitolojik anlatıların temel unsurlarını içeren zengin bir edebi yapıdadır.

Geleneksel mitlerde sıkça karşılaşılan iyi ve kötü arasındaki çatışma teması, serinin merkezi bir unsuru olarak öne çıkmaktadır. Bu mücadele, tıpkı mitolojik kahramanlık öykülerinde olduğu gibi,

nihai olarak iyinin zaferiyle sonuçlanan bir yolculuğa dönüşmektedir. Özellikle serinin üçüncü filmi olan "Harry Potter ve Azkaban Tutsağı" mitolojik sembolizmi derinlemesine işlenmektedir. Mitlerde kahramanlar, genellikle zorlu sınavlardan geçerek kendi değerlerini kanıtlarlar. Harry'nin kendine güvenmeyi öğrenmesi ve karşılaştığı tehditler karşısında cesaretini göstermesi bu arketipsel süreci yansıtmaktadır.

Antik mitolojide kahramanların başarıları, yalnızca fiziksel güçlerine değil, aynı zamanda akıllarını kullanma becerilerine dayanır. Hermione Granger'ın zekâsı ve bilgiye olan tutkusuyla engelleri aşması, bu mitolojik ögeyi modern bir biçimde sunmaktadır. Mitolojik anlatılarda sadakat, kahramanın yolculuğunda güvenilir yoldaşlara sahip olmanın önemini vurgulamaktadır. Harry, Ron ve Hermione arasındaki derin dostluk, mitolojik kahramanların iş birliği ve sadakat temasını canlandırmaktadır.

Filmde geçen "Karanlıkta bile umut vardır, yeter ki ışığı yakmasını bilin" ifadesi, mitlerde görülen yenilenme ve kurtuluş temalarının modern bir yorumu olarak değerlendirilebilmektedir. Bu ifade, karanlık güçlere karşı direniş ve içsel gücün keşfi gibi evrensel mitolojik kavramlara göndermede bulunmaktadır. Buna ek olarak, seride yer alan birçok alt tema da mitolojik öykülerle paralellik göstermektedir.

Sonuç

Mitlerin temelinde ideoloji yer alır ve kültürün en önemli anlamlandırma pratiklerinden biri olarak işlev görürler. Mitoloji, gerçekliği şekillendirir ve yeniden yapılandırır. Bu bağlamda, mitlerin kullanımı, ideolojik söylemlerin desteklenmesi ve

güçlendirilmesi anlamına gelir. Sinema ise mitolojik anlatılardan sıklıkla yararlanarak, bu metinleri ya doğrudan uyarlamakta ya da yeniden yorumlayarak ideolojik bir rol üstlenmektedir.

Hollywood sineması, Amerika Birleşik Devletleri'nin ideolojik değerlerini küresel ölçekte yaymada önemli bir kültürel araç olarak işlev görmektedir. Michael Ryan ve Douglas Kellner'in "Politik Kamera" adlı eserlerinde vurguladıkları gibi, sinema ideolojik üretim açısından vazgeçilmez bir araçtır çünkü sinema ile ideoloji, temsil olgusuna dayalı ortak bir yapıya sahiptir. Sinema, dış dünyadaki olayları doğrudan yansıtmaz; aksine, temsilin süzgecinden geçirerek belirli bir biçimde yapılandırır ve sunar. Sinemada gördüğümüz her şey, bilinçli bir temsil tercihinin sonucudur. Bu temsil süreçleri toplumsal kurumlar, değerler, cinsiyet rolleri ve bireysel kimliklerin inşasında temel bir rol oynar. Bu bağlamda sinema, egemen ideolojik yapıların sürdürülmesine katkı sağladığı gibi, alternatif temsillerle bu yapıları sorgulama ve dönüştürme potansiyeline de sahiptir (Ryan ve Kellner, 1997: 455).

Hollywood sineması, Amerikan kültürel ideolojisini küresel ölçekte yaymada merkezi bir rol üstlenmektedir. ABD popüler kültürünün uluslararası düzeyde yayılması sürecinde havayolları, petrol, iletişim ve film endüstrisi gibi stratejik sektörler önemli araçlar olarak kullanılmaktadır. Amerikan sinemasının evrenselliği, onun küresel film pazarındaki egemenliğini pekiştiren önemli bir unsurdur. Wasser'in belirttiği gibi, Amerikan sinemasının küresel dağıtım ağı ve pazarlama stratejileri, izleyicilerin tutumlarını ve düşüncelerini şekillendiren güçlü bir kültürel transfer mekanizması sunmaktadır (Aktaran Kabaday, 2004: 151).

Popüler kültür endüstrileri içinde Hollywood, özellikle Avrupa’da en geniş etki alanına sahip sektörlerden biri olarak öne çıkmaktadır. Endüstriyel kaygılarla izleyicilerin duygusal ve psikolojik ihtiyaçlarını birleştiren Hollywood, kriz dönemlerinde Amerikan ideolojisinin kültürel hegemonyasını sürdürme işlevi görmektedir. Örneğin, 1929 ekonomik “Büyük Buhran” sırasında Amerika ciddi bir ekonomik krizle karşı karşıya kalırken, Hollywood sineması en iyi dönemini yaşayarak topluma özdeşleşme yoluyla umut aşılayan bol miktarda film sunmuştur. Bu dönemin filmleri, bireylerin gerçek yaşamlarında erişemeyecekleri ideal dünyaları onlara görsel olarak sunarak geçici bir kaçış sağlamıştır.

Duncan Webster’in belirttiği gibi, Amerikan kültürü, geleneklerin çoğulluğu ve bireysel özgürlük ideali arasındaki sürekli gerilim içinde hem süreklilik hem de farklılık sunan dinamik bir yapı sergilemektedir. Bu kültürel yapıyı küresel ölçekte yaymak, çeşitli kurumlar, bireyler ve medya kanalları aracılığıyla mümkün kılınmaktadır (Barthes, 1977: 27).

Araştırmanın özet bulguları olarak, mitolojik unsurların kriz dönemlerindeki işlevi ve sinemaya olan etkisi örneklerle açıklanmaya çalışılmıştır. Bu araştırmanın sonuçlarına bakıldığında ise bunların en önemlilerinin başında sinemada mitolojik anlatıların ideolojik, psikolojik ve sanatsal açıdan pek çok açıdan ne kadar önem arz ettiği görülmektedir. Ayrıca bu çalışma farklı coğrafyalardaki kriz dönemlerinde sinema ve mit ilişkisi üzerine çalışmalara da örnek teşkil edecek bir araştırma formuna sahiptir.

Hollywood sineması, kültürel üretim sürecinde hem egemen ideolojileri yeniden üreten hem de zaman zaman bu ideolojilere karşı çıkan karmaşık bir temsil sistemi olarak varlığını sürdürmektedir.

Sinemanın temsil mekanizmaları aracılığıyla toplumsal gerçeklik yeniden inşa edilirken, ideolojik değerler geniş kitlelere sunulmakta ve içselleştirilmektedir. Bu nedenle, sinemayı kültürel hegemonyanın sürdürüldüğü ve bazen sorgulandığı bir mecra olarak değerlendirmek gerekmektedir.

2000’li yıllarda Hollywood sineması, mitleri ve mitolojik anlatıları toplumsal ve politik mesajlarla harmanlayarak ideolojik bir araç olarak kullanmıştır. Bu dönemde üretilen filmler, yalnızca eğlence sunmakla kalmamış, aynı zamanda toplumsal bilinç ve kültürel temsil alanları yaratmıştır. Modern dünyanın krizlerini anlamlandırma ve alternatif gerçeklikler sunma ihtiyacı, sinemayı mitolojik öğelerle güçlü bir şekilde beslenmeye yöneltmiştir. Bu süreçte, sinema hem bireysel bilinçaltına hem de kolektif bilinçdışına hitap eden bir anlatı aracı olarak etkinliğini sürdürmüştür.

Mitlerin evrensel yapısı, karmaşık toplumsal travmaları anlamlandırmada ve izleyicilere umut aşılama güçlü bir araç olarak işlev görmektedir. Özellikle kriz dönemlerinde Hollywood’un mitolojik anlatılara başvurması, toplumsal kaygıları hafifletmek, izleyicilere dayanışma mesajları sunmak ve bireylerin yaşadığı kaosu anlamlandırmalarına yardımcı olmak gibi çeşitli işlevlere sahiptir. Mitler, toplumların kültürel kimliğini ve tarihsel bağlarını güçlendiren hikâyeler barındırır. Hollywood, bu hikâyeleri küresel bir izleyici kitlesine sunarak evrensel dayanışma mesajları verebilmektedir.

Kriz dönemlerinde, izleyiciler güçlü liderlere ve kahraman figürlerine daha fazla ihtiyaç duymaktadır. Hollywood sineması, mitolojik köklerden aldığı kahramanlık anlatılarıyla bu ihtiyacı

karşılamakta ve bireysel eylemin kolektif iyileşmeye katkısını vurgulayan hikâyeler sunmaktadır. Mitler, toplumsal krizlere yanıt üretmek ve bireysel ile kolektif kahramanlık hikâyeleri aracılığıyla derin anlamlar yaratmak için kullanılmaktadır. Özellikle 2000 li yıllardaki üçleme filmlerinin barındırdığı aile, dostluk, sevgi, din ve benzeri konulara ilişkin mitler ve çeşitli kültürlerin mitolojilerini barındırma yönünden sahip olduğu zenginlik, çalışmanın amacını destekler niteliktedir.

Sonuç olarak, Hollywood sineması, mitolojik anlatılara dayalı hikâyeler sunarak kültürel bir temsil aracı olarak işlev görmektedir. Sinema, eğlenceyi aşan toplumsal, kültürel ve politik mesajlar iletme kapasitesine sahip bir iletişim mecrasıdır. Mitolojinin evrensel çekiciliği, farklı kültürlerle hitap ederek Hollywood'un küresel etkisini artırmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda mitler, bireysel ve kolektif kahramanlık hikâyeleriyle modern dünyadaki karmaşayı anlamlandıran ve toplumsal dayanışmayı güçlendiren önemli bir anlatı kaynağı olarak varlığını sürdürmektedir. Bu yapımlar, sinemanın gelecekte üstlenebileceği ideolojik ve kültürel işlevlere dair önemli varsayımlar ortaya koyarak izleyiciyi dünyanın arzu edilen ya da kaçınılması gereken yönlerini düşünmeye sevk etmektedirler.

Kaynakça

Baudrillard, J. (2003). Simulaklar Ve Simulasyon, Çev.Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları, İzmir.

Baudrillard J.(1998). Kötülüğün Şeffaflığı, Çev.E.Ahora,İ.Ergüden, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Barthes,R. (1996). Göstergeler İmparatorluğu Çev. Tahsin Yücel, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

Barthes,R. (1997). Gösterge Bilimsel Serüven Çev. Tahsin Yücel, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

Baydur,M. (2004). Sinema Yazıları, İletişim Yayınları, İstanbul.

Büker, S. (1991). Sinemada Anlam Yaratma, İmge Yayınları, Ankara.

Büker,S.,Topçu.(2019). G. Sinema: Tarih-Kuram-Eleştiri, İthaki Yayıncılık. İstanbul.

Campbell,J. (1992). İlkel Mitoloji /Tanrının Maskeleri İmge Yayınları, İstanbul.

Campbell, J. (2017). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, Çevirmen: S. Gürses, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.

Jung C G (2006) Analitik Psikoloji, Ender Gürol (çev), Payel Yayınları, İstanbul.

Campbell, Joseph Ve Moyers, (2007). Bill. Mitoloji'nin Gücü. (Çev.: Zeynep Yaman). Mediacat Kitapları, İstanbul.

Cömert, B. (1999). Mitoloji Ve İkonografi, Ayraç Yayınları, İstanbul.

Çoruhlu, Y. (2010). Türk Mitolojisinin Ana Hatları. Kabalcı İstanbul.

Dorsay, A.(2003). Sinema Ve Çağımız , Remzi Yayınları, İstanbul

Eliade, M. (2001). Mitlerin Özellikleri Om Yayınları,Çev.Sema Rıfat, İstanbul.

Erhat, A.(2001). Mitoloji Sözlüğü Remzi Yayınevi, İstanbul.

Fiske, J. (1996). İletişim Çalışmalarına Giriş. (S. İrvan, Çev.). Bilim Ve Sanat Yayınları. Ankara.

Fiske, J. (1999). Mitler ve Mit Yapanlar ,Öteki - Açık Yayınları, Çev. Süleyman İrvan İstanbul.

Göral B. (2003). Burakın Kamerasından Hollywood, Plato yayınları, İstanbul,

Gönen, M. (2007). Hollywood Sineması. Es Yayınları, İstanbul.

Granger, E. (1983). Mitoloji, Çev. Nurullah Ataç, Başaran Matbaası, İstanbul Hockley L (2007) Frames of Mind: A post Jungian Look at Film, Television and Technology, Intellect Books. Bristol.

Irwin,W. (2003).Matrix ve Felsefe-Hakikatin Çölüne Hoşgeldiniz, Çev.Murat Sağlam, Güncel Yayıncılık, İstanbul.

Malinowski,B, (1990). Büyü, Bilim Ve Din, Çev. Saadet Özkal, Kabalcı Yayınları, İstanbul.

Merriam, S. B. (2018). Nitel Araştırma Desen Ve Uygulama İçin Bir Rehber. (S. Turan, Çev.). Nobel Yayıncılık, Ankara.

Ryan, M & Kellner, D. (1997) Politik Kamera: Sinema ve İdeoloji. Çev. Elif Özsayar. Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Tavşancıl, E. Ve Aslan, E. A. (2001). Sözel, Yazılı Ve Diğer Materyaller İçin İçerik Analizi Ve Uygulama Örnekleri. Epsilon, İstanbul.

Voytilla, Stuart. Sinema Ve Mit. (2020). (Çev: İlknur Urkun Kelso). Hil Yayın. İstanbul.

Yürür, F.(2017). Kıyametin Sineması: Post Apokaliptik Filmler. Cinius Yayınları, İstanbul.

Wilson,J.,Dijk,S.,Mills.N.,Vd.(2003).Söylem ve İdeoloji-Mitoloji, Din-İdeoloji, Der. ve Çev.B. Çoban, Z.Özarslan, Su Yayınları, İstanbul.

Makale

Koçak, A., & Arun, Ö. (2013). İçerik Analizi Çalışmalarında Örneklem Sorunu Selçuk İletişim

Tezler

Kabadayı,L.(2004).“Toplumsal Cinsiyet ve Film : ABD-İspanya-HongKong ve Tür Sinemasında Üretilen Filmlerde Toplumsal Cinsiyet Olgusunun Feminist Yaklaşımla İncelenmesi”, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İzmir Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü,

Dergi

Dorsay, A. (Temmuz,2004).“Çizgi Roman ve Sinema“, Milliyet Sanat Dergisi, Sayı:544.

Gevgili,A. (Ocak-Mart-Şubat,1995).“Hollywood’un Dünya Egemenliği ve Getirdiği Sonuçlar” 25. Kare Sinema Dergisi, sayı 10.

Erdine,S.(Ağustos,2004).“İçimizdeki Canavar”,Sinema Dergisi, Sayı:100.

Erhat,A. (Mayıs,2004). “Homeros’un Troia Destanı’”, Milliyet Sanat Dergisi, Sayı:542.

Şenel,A. (Eylül,2003). “Yaratılış Mitosları Nasıl Yaratıldı?”, Bilim Ve Ütopya Dergisi, Sayı:111.

BÖLÜM I

Bilim Kurgu Filmlerinde Toplumsal Kaygılar

Ali ÖZTÜRK¹

Giriş

Bilim kurgu sineması, insanlığın geleceğe dair umutlarını, korkularını ve belirsizliklerini yansıtan, aynı zamanda mevcut toplumsal kaygıları estetik ve felsefî bir düzlemde tartışmaya açan güçlü bir sanat formudur. Bu tür, yalnızca hayali dünyalar yaratmakla kalmaz, aynı zamanda bireylerin ve toplumların değişen dünyaya uyum sağlama süreçlerini sorgular, teknolojinin insanlık üzerindeki etkilerini ele alır ve bu etkilerin doğurduğu etik, psikolojik ve sosyolojik sonuçları araştırır. Bilim kurgu sineması, toplumsal eleştirinin ve düşünsel sorgulamanın bir aracı olarak, özellikle teknolojik ilerlemelerle şekillenen modern toplumlarda bireyin konumunu yeniden tanımlama çabasına odaklanır. Türün bu özelliği, onu sadece popüler bir eğlence biçimi olmaktan çıkararak, derinlikli bir sanatsal ifade alanına dönüştürür.

Bilim kurgu filmleri, tarihsel olarak incelendiğinde, genellikle yaşadıkları dönemin toplumsal ve siyasal kaygılarını alegorik bir

¹ Dr. Öğretim Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema, İstanbul/Türkiye, Orcid: 0000-0002-2753-4286), aliozturkk@gmail.com

anlatım yoluyla ifade etmişlerdir. Örneğin, 20. yüzyılın ortalarında soğuk savaşın yarattığı nükleer savaş korkusu, bu dönemde çekilen birçok bilim kurgu filminde kendini açıkça göstermiştir. Özellikle 1950’li yıllarda Amerikan sinemasında ortaya çıkan “uzaylı istilası” temalı filmler, yalnızca dış dünyadan gelen bir tehdit algısını değil, aynı zamanda soğuk savaşın yarattığı paranoyayı ve ötekileştirme eğilimlerini yansıtmıştır. Bunun yanında, 20. yüzyılın sonlarına doğru yapay zekâ, siberpunk ve genetik mühendislik gibi konuların bilim kurgu sinemasında öne çıkması, teknolojinin hızla geliştiği bu dönemde insanlık için yeni etik ve felsefi sorular doğurmuştur. Özellikle Ridley Scott’ın Blade Runner (1982) ve Denis Villeneuve’ün Blade Runner 2049 (2017) filmleri, insanlık, kimlik ve etik arasındaki ilişkiyi sorgulayarak bilim kurgu sinemasının toplumsal ve felsefi derinliğini ortaya koymuştur.

Bilim kurgu filmlerinin toplumsal kaygıları işleme biçimi, yalnızca tarihsel ve kültürel bağlamlarla sınırlı kalmaz. Bu türdeki filmler, aynı zamanda bireyin teknolojik ilerleme karşısında yaşadığı varoluşsal kaygıları da ele alır. Teknolojik gelişmelerin insan yaşamını kolaylaştırdığı kadar karmaşıklaştırdığı bir dünyada, bilim kurgu filmleri, bireyin bu değişimlere nasıl tepki verdiğini ve bu süreçlerin birey üzerindeki psikolojik etkilerini gözler önüne serer. Örneğin, Stanley Kubrick’in 2001: A Space Odyssey (1968) filmi, insanlığın teknolojik ilerleme ile olan ilişkisinde karşılaştığı varoluşsal soruları ele alırken, Alfonso Cuarón’un Children of Men (2006) filmi, distopik bir gelecekte insanlık için umut kavramını sorgular. Bu filmler, insanın kendi teknolojik yaratımlarıyla yüzleşme sürecini ve bu yaratımların toplumsal yapı üzerindeki etkilerini dramatize eder.

Bilim kurgu sinemasının toplumsal kaygıları ele almadaki bir diğer önemli yönü ise çevresel sorunlardır. Özellikle 21. yüzyılda iklim değişikliği, doğal kaynakların tükenmesi ve ekolojik felaketler gibi konular, bilim kurgu sinemasının ana temalarından biri hâline gelmiştir. Bu bağlamda, Christopher Nolan’ın Interstellar (2014) filmi, çevresel felaketlerin insanlığın geleceğini nasıl tehdit ettiğini ve bu sorunlarla başa çıkma çabalarını ele alırken, Bong Joon-ho’nun Snowpiercer (2013) filmi, iklim değişikliği sonrası bir

dünyada toplumsal eşitsizliklerin nasıl sürdüğünü gözler önüne serer. Bu filmler, yalnızca birer distopik öngörü sunmakla kalmaz, aynı zamanda modern toplumun çevresel sorunlara karşı duyarsızlığını da eleştirir. Bu nedenle, bilim kurgu sineması, ekolojik kaygıları işleyen bir anlatı aracı olarak da önemli bir işlev görür.

Bilim kurgu filmlerinde toplumsal kaygıların işleniş biçimi, genellikle metaforik imgeler ve alegorik anlatılarla şekillenir. Bu filmler, toplumsal meseleleri doğrudan anlatmak yerine, gelecekte geçen olaylar, hayali teknolojiler veya kurgusal dünyalar aracılığıyla izleyiciye sunar. Bu yaklaşım, izleyicinin mevcut toplumsal sorunları daha soyut ve eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmesine olanak tanır. Örneğin, Metropolis (1927) filmi, sanayi devriminin getirdiği toplumsal eşitsizlikleri ve işçi sınıfının durumunu fütüristik bir şehirde geçen hikâye ile ele alırken, The Matrix (1999) filmi, bireyin modern toplumdaki özgürlük ve gerçeklik arayışını simüle edilmiş bir dünya üzerinden sorgular. Bu filmler, güncel toplumsal meseleleri farklı bir bağlamda sunarak, izleyiciyi kendi dünyasına dair yeni sorular sormaya teşvik eder.

Bu çalışma, bilim kurgu sinemasının toplumsal kaygıları ele alış biçimini tarihsel, tematik ve estetik bir perspektifle incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma, bilim kurgu filmlerinin, yaşanan dönemin kaygılarını yansıtmanın ötesine geçerek, bu kaygıları dönüştürdüğünü ve sanat yoluyla toplumsal bilinç oluşturduğunu ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu bağlamda, türün tarihsel gelişimi, ana temaları ve anlatı yapıları detaylı bir şekilde ele alınacaktır.

Çalışmanın Yöntemi

Bu çalışmanın yöntemi, literatür taraması üzerine kuruludur. Literatür taraması, bilim kurgu sinemasının toplumsal kaygıları, Baudrillard'ın "tüketim toplumu" ve Foucault'nun "biyopolitika" kavramları çerçevesinde nasıl ele alındığını incelemeyi amaçlar. Çalışmada, bilim kurgu filmlerinin toplumda var olan güç ilişkilerini, bireysel özgürlükleri ve toplumsal yapıları nasıl sorguladığı üzerine yapılmış önceki çalışmalar ve bu alandaki

akademik literatür detaylı bir şekilde gözden geçirilecektir. Bu yöntem, bilim kurgu sinemasının toplumsal eleştirilerini anlamak ve bu eleştirilerin toplumsal ve felsefi bağlamdaki yansımalarını incelemek için gereklidir. Literatür taraması, filmlerin içeriklerinin ve kullanılan ideolojik temaların teorik bir perspektiften analiz edilmesini sağlayacak ve bu filmlerin toplumsal yapıları nasıl yansıttığı ve yeniden şekillendirdiğini göstermeye yardımcı olacaktır. Bu süreçte, özellikle Baudrillard ve Foucault'un teorik çerçeveleri ile bilim kurgu sinemasının toplumsal eleştirileri arasındaki ilişki ele alınacaktır.

Bilim Kurgu Türünün Tanımı ve Özellikleri

Bilim kurgu, genellikle gelecekte ya da alternatif gerçekliklerde geçen, teknolojik ve bilimsel yenilikleri merkeze alarak toplumsal, kültürel ve bireysel sorunları inceleyen bir sinema türüdür. Çoğu zaman, bilim kurgu filmleri, mevcut toplumsal yapıların ve teknolojilerin potansiyel etkilerini sorgularken, izleyicilere alternatif geleceklere dair spekülasyonlar sunar. Bu tür, diğer sinema türlerinden, özellikle de dramatik anlatılardan, birkaç temel özellik ile ayrılır: bilim kurgu, teknolojinin gelişimini, yeni keşiflerin insan yaşamını nasıl dönüştüreceğini ve toplumların karşılaştığı olası tehlikeleri işler (Telotte, 2001). Ayrıca, bilim kurgu filmleri sıklıkla sosyal eleştiriler içerir, böylece izleyicilere farklı bakış açıları sunar. Tür, bu yönüyle, toplumsal sorunların, teknolojinin ve doğanın kesişim noktalarını keşfeder ve mevcut toplumsal yapıları sorgulama fırsatı sunar. Bu anlamda, bilim kurgu, hem eğlence aracı hem de toplumsal bir düşünce aracı olarak işlev görür.

Bilim kurgu sinemasının tarihsel gelişimi de bu bağlamda önemlidir. 20. yüzyılın başlarında, bilim kurgu sinemasının temelleri atılmaya başlanmış, özellikle Fritz Lang'ın Metropolis (1927) gibi yapımları, geleceğin distopik görüntülerini ve teknolojik ilerlemenin insanlık üzerindeki potansiyel etkilerini sinemaya taşımıştır. 20. yüzyılın ortalarında, soğuk savaş dönemi ile birlikte, bilim kurgu filmleri, nükleer tehdit, yapay zeka ve biyoteknoloji gibi konuları işlemeye başlamıştır (Mendlesohn, 2009). Bu süreç, bilim kurgu sinemasının toplumsal kaygıları yansıtmadaki rolünü pekiştirmiştir.

Utopya ve Distopya Kavramları

Bilim kurgu sineması, genellikle utopya ve distopya kavramları etrafında şekillenir ve bu iki kavram, türün temel yapı taşlarını oluşturur. Utopya, genellikle idealize edilmiş bir toplum tasvirini içerirken, distopya, baskıcı, yozlaşmış ve kaotik bir dünyanın betimlemelerini sunar. Bu kavramlar, bilim kurgu filmlerinin toplumsal eleştirilerinin temelini oluşturur ve izleyicilere, mevcut toplumsal yapıları sorgulama fırsatı tanır.

Utopia ve Distopya: Tanımlar ve Özellikler

Utopik ve distopik anlatılar, toplumların geleceğini ve insan doğasının evrimini farklı açılardan ele alan kavramlardır. Utopia, idealize edilmiş, mükemmel bir toplum hayali üzerine kurulu anlatılardır ve genellikle bireylerin yaşamını daha adil, eşit ve sürdürülebilir kılmaya yönelik bir toplumsal vizyonu sunar. Utopik bilim kurgu filmleri, genellikle toplumların, bilimsel ve teknolojik ilerlemeler sayesinde, daha iyi bir noktaya evrileceği ve insan doğasının iyileştirilebileceği bir dünya tasarımı sunar. Bu tür anlatılar, insanlığın daha barışçıl, eşitlikçi ve adil bir dünyaya doğru yol alabileceğini ima eder ve bu iyimser bakış açısı, toplumsal değişim için bir umut kaynağı yaratır. Utopik anlatılar, toplumların daha ileri bir düzeye ulaşabileceğine dair bir inanç taşır, burada bilim ve teknoloji, insanlığın eşitlikçi ve huzurlu bir geleceğe ulaşmasına olanak sağlar (Jameson, 2005, s. 58).

Utopik anlatıların en belirgin özelliği, toplumsal yapıları ve insan ilişkilerini idealize etmesidir. Toplumların eşit, özgür ve barışçıl olduğu, ırk, cinsiyet, sınıf ya da diğer toplumsal farkların ortadan kalktığı bir dünya tasarımı sunar. Star Trek (1966) gibi yapımlar, bu tür bir toplumsal düzenin mümkün olabileceğini gösteren en bilinen örneklerdendir. Bu yapımlar, bilimsel ilerlemeler ve uzay keşiflerinin, farklı ırkların bir arada barış içinde yaşadığı bir evrene yol açacağına dair ütopyik bir vizyonu yansıtır. Toplumlar burada, özgürlük, eşitlik, hoşgörü ve toplumsal dayanışma gibi temel insani değerlerle şekillenir. Bu tür filmler, gelecekte insanlık için umut veren bir vizyon sunar ve toplumsal yapıları değiştirme çabalarını teşvik eder (Jameson, 2005, s. 58).

Öte yandan, distopik anlatılar, toplumların felakete uğramış, bozulmuş ve kaotik bir hale geldiği karamsar dünyaları tasvir eder. Distopya, çoğunlukla totaliter rejimlerin hüküm sürdüğü, bireysel özgürlüklerin yok sayıldığı ve toplumsal eşitsizliklerin derinleştiği bir dünya hayalini sunar. Bu tür anlatılar, toplumsal yapıların, siyasi rejimlerin ve bireylerin yaşam biçimlerinin olumsuz etkilerini gözler önüne serer. Distopik bilim kurgu filmleri, genellikle mevcut toplumsal yapıları eleştirir ve izleyiciyi toplumsal adaletsizliklere, eşitsizliklere ve insan hakları ihlallerine karşı duyarlı olmaya teşvik eder. Toplumların, güç yapılarının ve otoriter yönetimlerin insanları nasıl sömürdüğünü ve onlara zarar verdiğini vurgular. 1984 (1984) ve The Hunger Games (2012) gibi yapımlar, totaliter rejimlerin, sınıf ayrımlarının ve teknolojik denetimlerin bireysel özgürlükler üzerindeki olumsuz etkilerini işler. Bu tür anlatılar, genellikle toplumların mevcut yapıları hakkında derinlemesine sorgulamalara yol açar ve toplumsal değişimin gerekliliğini vurgular (Jameson, 2005, s. 62).

Distopik filmler, bireylerin yaşamlarını olumsuz yönde etkileyen sistemleri, kapitalist toplumların aşırı sınıf ayrımlarını, teknolojik kontrolün bireysel özgürlükleri nasıl tehdit ettiğini ve otoriter rejimlerin bireyi nasıl bastırdığını gösterir. Bu tür yapımlar, toplumsal eşitsizliklerin ve güç dengesizliklerinin sonuçlarını sergileyerek, izleyiciyi bu tür baskıcı yapılar karşısında daha bilinçli olmaya davet eder. 1984 gibi filmler, totaliter hükümetlerin bireylerin düşüncelerini ve davranışlarını nasıl kontrol etmeye çalıştığını ve özgürlüğün kaybolmasının toplumu nasıl felç ettiğini anlatır. The Hunger Games ise, ekonomik eşitsizliklerin ve sınıf ayrımlarının toplumsal yapıyı nasıl derinden etkilediğini ve bu tür eşitsizliklerin daha büyük toplumsal patlamalara yol açabileceğini gösterir.

Utopya ve Distopya'nın Toplumsal Etkileri

Utopik ve distopik anlatılar, toplumsal yapılar ve insanlık durumu üzerinde derin etkiler yaratmaktadır. Bu iki kavram, sinema ve özellikle bilim kurgu türünde, toplumsal değişim ve eleştirinin aracı olarak önemli bir yer tutar. Utopik anlatılar, genellikle toplumların

daha adil, eşitlikçi ve sürdürülebilir bir geleceğe evrilebileceği fikrine dayanır ve izleyicilere iyimser bir bakış açısı sunar. Bu tür anlatılar, toplumsal eşitlik ve adaletin sağlanmasının gerekliliğine dair güçlü bir mesaj verir. Utopik bilim kurgu filmleri, genellikle sosyal reformlar ve toplumsal iyileştirme süreçlerine olanak tanıyan bir dünya tasarımı sunar. Teknolojik ve bilimsel ilerlemelerin insanları bir araya getireceği ve ırklar arası eşitliği sağlayarak toplumsal barışı mümkün kılacağı vurgulanır. Bu bağlamda *Star Trek* gibi yapımlar, ırkların eşitliğe kavuşacağı ve bilimsel ilerlemenin toplumsal barışı pekiştireceği bir evrenin tahayyülünü sunarak, izleyicilere umut verici bir gelecek sunar (Jameson, 2005, s. 68). Diğer taraftan, distopik anlatılar, genellikle mevcut toplumsal yapıları sorgular ve izleyiciyi toplumun mevcut sorunlarına dikkat çekmeye zorlar. Distopya, genellikle insanları, mevcut otoriter rejimlerin ve toplumsal eşitsizliklerin yaratacağı olumsuz sonuçlar hakkında düşünmeye davet eder. Bu anlatılar, bireysel özgürlüklerin ve toplumsal adaletin yok sayılmasının tehlikelerine dikkat çeker. *1984* (1984) gibi filmler, totaliter rejimlerin ve bireysel hakların yok sayılmasının insanlık için yaratacağı tehditleri gözler önüne sererken, toplumsal özgürlüklerin korunması gerektiğine dair güçlü bir eleştiri sunar. Benzer şekilde, *The Hunger Games* (2012), kapitalist toplumlarda sınıf ayrımlarının ve ekonomik eşitsizliğin derinleşmesini ele alarak, izleyiciyi toplumsal eşitsizliklere karşı durmaya teşvik eder. Bu tür filmler, toplumsal yapıları ve güç ilişkilerini sorgulatarak, izleyicileri mevcut toplumsal sistemlere karşı daha bilinçli ve eleştirel olmaya çağırır (Arendt, 1951, s. 102). Sonuç olarak, utopya ve distopya kavramları, bilim kurgu sinemasının toplumsal kaygıları yansıtmaya biçimlerinde önemli bir yer tutar. Utopik anlatılar, toplumsal eşitlik, adalet ve barış arayışını yüceltirken, distopik anlatılar mevcut toplumsal yapıları eleştirir ve toplumsal değişimin gerekliliğini vurgular. Her iki tür de izleyiciyi toplumsal yapılar ve insanlık durumu üzerine düşünmeye sevk eder, böylece bilim kurgu sineması, yalnızca eğlence aracı olmanın ötesine geçerek, toplumsal değişim için bir düşünme alanı sunar.

Bilim Kurgu ve İdeoloji

Bilim kurgu sineması, yalnızca geleceği tasvir etmekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal yapılar, güç ilişkileri ve insan-doğa etkileşimleri üzerine derin ideolojik mesajlar sunar. İdeoloji, bireylerin toplumsal yapıları nasıl algıladığını ve toplumsal olaylara nasıl yaklaştığını şekillendiren bir dizi değer, inanç ve idealdir (İdeoloji, bireylerin toplumsal yapıları algılama biçimini ve bu yapılara tepkilerini şekillendiren bir anlam sistemidir (Althusser, 1971, s. 127; Bould, 2012, s. 12). Bilim kurgu, bu ideolojik yapıların sınırlarını zorlayarak toplumsal eleştiriyi ve alternatif düşünce biçimlerini teşvik eden önemli bir araç olarak işlev görür. Filmler, izleyiciyi sadece kurgusal gelecek senaryoları ile etkilemekle kalmaz, aynı zamanda mevcut toplumsal yapıların, gücün ve insan doğasının nasıl şekillendiği hakkında ideolojik bir perspektif sunar. Özellikle distopik bilim kurgu filmleri, mevcut ideolojilerin ve toplumsal yapıların eleştirisini yapan bir platform olarak önemli bir rol oynar. Bu tür filmler, bireylerin özgürlüğü, toplumsal eşitsizlikler ve etik sorunlar gibi temalar üzerinden toplumsal yapıları sorgular ve izleyicilere alternatif dünya görüşleri sunar. Örneğin, Blade Runner (1982), genetik mühendislik ve yapay zekâ etrafında şekillenen etik soruları işleyerek, biyoteknolojik müdahalelerin toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini tartışır (Bourdieu, 1986, s. 241–258; Bourdieu, 2016). Film, bireysel özgürlüklerin ve teknolojinin sınırlarını zorlayarak, insan-doğa ilişkilerinin ve makinelerle olan etkileşimin getirdiği toplumsal sonuçları derinlemesine irdeler (Haraway, 1991, s. 99). Aynı şekilde, Gattaca (1997), genetik determinizm ve biyolojik temellere dayalı toplumsal sınıf ayrımlarını ele alarak, bireylerin doğuştan sahip oldukları özellikler üzerinden toplumdaki yerlerinin belirlendiği bir yapıyı eleştirir. Bu film, genetik mühendisliğin ve toplumun biyolojik temellere dayalı sınıf yapılarının oluşturduğu eşitsizlikleri sorgular.

Bilim kurgu filmleri, yalnızca teknolojik ve biyolojik determinizmi değil, aynı zamanda toplumsal yapıların alt katmanlarını oluşturan ırk, cinsiyet ve sınıf ilişkilerini de sorgular. Örneğin, District 9 (2009), uzaylılar üzerinden bir “öteki” yaratılmasını işleyerek, ırkçılığın ve ayrımcılığın ideolojik temellerine ışık tutar. Edward

Said'in Oryantalizm kavramına paralel olarak, bu film, "öteki"nin inşasıyla güç ilişkilerinin nasıl şekillendiğini eleştirir (Said, 1978, s. 57). Film, yalnızca bilim kurgu unsurlarıyla değil, toplumsal ayrımcılık ve eşitsizliklere yönelik ideolojik bir eleştiriyle de dikkat çeker.

Distopik bilim kurgu filmleri, otoriter rejimler ve toplumsal kontrol mekanizmaları üzerine yoğunlaşarak, mevcut ideolojik yapıların eleştirisini yapar (Bentham, 1843, s. 45). Örneğin, 1984 (1984) ve The Hunger Games (2012), bireylerin özgürlüklerini kaybettiği totaliter dünyaları tasvir ederek izleyiciye toplumsal yapıların baskıcı yönlerini düşündürür. Bu yapımlar, Karl Marx'ın sınıf mücadelesi teorisiyle uyumlu şekilde, güç ve sermayenin toplumsal eşitsizlikleri nasıl derinleştirdiğini görünür kılar (Marx, 1867, s. 178).

Bilim kurgu sineması, yalnızca mevcut toplumsal yapıların sınırlarını sorgulamakla kalmaz; aynı zamanda bireylerin gerçeklik algılarını tartışmaya açar. Örneğin, Matrix (1999), Baudrillard'ın simülasyon teorisini kullanarak, bireylerin içinde bulunduğu gerçekliğin yapaylığına dikkat çeker (Baudrillard, 1994, s. 12). Film, bireysel özgürlüğün sınırlarını sorgulatarak izleyiciyi düşünsel bir yolculuğa çıkarır.

Bilim Kurgu Türünün Özellikleri

Bilim kurgu türü, temelinde bilimsel ve teknolojik gelişmelerin birey ve toplum üzerindeki etkilerini ele alan, genellikle gelecekte veya alternatif dünyalarda geçen hikâyelerle şekillenen bir anlatı biçimidir. Bu tür, hayal gücüne dayalı kurgularla bilimsel gerçeklikleri harmanlayarak insanlık durumunu ve toplumsal yapıları eleştirel bir şekilde inceleme imkânı sunar. Telotte (2001), bilim kurgu filmlerini, "teknolojik ve bilimsel yeniliklerin dramatik bir şekilde temsil edildiği ve bu temsiller aracılığıyla toplumsal kaygıların ele alındığı bir sinema türü" olarak tanımlar (Science Fiction Film, s. 15).

Bilim kurgu türünün en belirgin özelliklerinden biri, teknolojik yeniliklerin ve bilimsel keşiflerin hikâyenin merkezinde yer

almasıdır. Tür, çoğunlukla robotlar, yapay zekâ, uzay yolculukları, genetik mühendislik ve zaman yolculuğu gibi temalar etrafında şekillenir. Bu unsurlar, insanlık ve teknoloji arasındaki ilişkiyi sorgulamak ve etik sınırları tartışmaya açmak için kullanılır. Örneğin, Stanley Kubrick'in 2001: A Space Odyssey (1968) filmi, yapay zekâ ile insanlık arasındaki ilişkiyi ve bu ilişkinin evrimsel boyutlarını ele alarak bilim kurgu türünün felsefi derinliğini gözler önüne serer. Bu film, bilim kurgu türünün yalnızca geleceğe dair spekülasyonlar yapmakla kalmayıp, insanın varoluşsal sorularına da ışık tuttuğunu gösterir (Sobchack, 1997, s. 81).

Bilim kurgu türünün bir diğer karakteristik özelliği, alegorik anlatım biçimine dayanmasıdır. Tür, geleceğe dair spekülatif öngörüler sunarken, günümüz toplumlarının karşı karşıya olduğu sorunları sembolik bir düzlemde işleyerek bu sorunlara yönelik farkındalık yaratır. Telotte (2001), bilim kurgu filmlerinin, "geleceğe dair bir fantezi gibi görünse de, aslında içinde üretildiği dönemin politik, sosyal ve kültürel kaygılarını yansıttığını" belirtir (s. 27). Örneğin, 1950'lerin Amerikan bilim kurgu filmleri, Soğuk Savaş döneminin yarattığı nükleer savaş korkusunu ve komünizm paranoyasını "uzaylı istilası" gibi metaforlar aracılığıyla işlemiştir. The Day the Earth Stood Still (1951) filmi, bu bağlamda bilim kurgu türünün toplumsal işlevini ortaya koyan önemli bir örnek olarak öne çıkar.

Bilim kurgu türünün özelliklerinden bir diğeri, insanın teknolojik gelişmeler karşısındaki varoluşsal kaygılarını ele almasıdır. Özellikle 21. yüzyılda, bilim kurgu filmleri, yapay zekâ, genetik manipülasyon ve dijitalleşme gibi konular üzerinden insanın kendilik algısını ve etik değerlerini sorgulamaktadır. Alex Garland'ın Ex Machina (2014) filmi, yapay zekâ ve insanlık arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, teknolojik ilerlemelerin insan doğası üzerindeki etkilerini tartışmaya açar. Bu tür hikâyeler, modern toplumun geleceğe yönelik korkularını ve umutlarını dramatize eder (Haraway, 1991, s. 28). Bu tür aynı zamanda ütopya ve distopya anlatılarıyla toplumsal düzeni eleştirme işlevi de görür. Ütopyalar, ideal bir toplum düzenini tasvir ederken, distopyalar mevcut toplumsal düzenin olası kötüleşmiş hallerini ele alır. Jameson (2005), bilim kurgu türünün distopik anlatılarının,

"toplumun gelecekteki potansiyel risklerini ve tehlikelerini hayal gücü aracılığıyla dramatize ettiğini" belirtir (Archaeologies of the Future, s. 232). Örneğin, Ridley Scott'ın Blade Runner (1982) filmi, distopik bir gelecekte sınıf eşitsizliklerini, teknolojik kontrol mekanizmalarını ve insanın kimlik arayışını ele alarak bu türün eleştirel doğasını sergiler.

Farklı Dönemlerdeki Bilim Kurgu Filmlerinde Toplumsal Kaygılar

Bilim kurgu sineması, tarihsel gelişimi boyunca toplumsal kaygıları ve endişeleri yansıtmakta önemli bir rol oynamıştır. Bu filmler, toplumsal değişim ve dönüşüm süreçlerinin dışı vurumu olarak, çeşitli dönemlerdeki toplumsal gerilimleri ve kaygıları görsel bir biçimde ele almıştır. Sessiz sinema döneminden günümüze kadar, bilim kurgu filmleri farklı toplumsal bağlamlarda önemli temalar işlemiş ve izleyiciye toplumsal eleştiriler sunmuştur. Bu bağlamda, her dönemin sinematik ürünleri, dönemin küresel ve yerel toplumsal kaygılarını yansıtmaktadır.

Sessiz Sinema Dönemi: Endüstrileşme ve Teknolojik Gelişmelerin Etkisi

Sessiz sinema dönemi, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmış ve endüstriyel devrimin ve teknolojik yeniliklerin toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini ele alan birçok önemli bilim kurgu filmine ev sahipliği yapmıştır. Bu dönemdeki bilim kurgu filmleri, endüstriyellemenin ve teknolojik gelişmelerin bireylerin yaşamları üzerindeki olumsuz etkilerine dair derin kaygılar taşır. Özellikle Metropolis (1927) gibi filmler, modern toplumun makineleşen yapısının yaratabileceği tehlikeleri gözler önüne serer. Fritz Lang'ın Metropolis filmi, endüstriyel toplumun dehşet verici yüzünü ortaya koyarak, makineleşmenin bireysel özgürlükleri tehdit etme ve toplumsal yapıları bölme potansiyelini vurgular. Film, makinelerin egemenliğine karşı insanın ne kadar savunmasız olduğuna ve sınıf çatışmalarının derinleşmesine dikkat çeker. İşçi sınıfının sömürülmesi ve kapitalist üretim süreçlerinin insanlar üzerindeki etkileri, endüstriyel devrimin toplumsal yapıya olan yıkıcı etkilerini gösterir (Wells, 2011, s. 123-125). Lang'ın filmi, makineleşmenin

insan doğasını nasıl yok edebileceğine dair güçlü bir metafor sunar ve teknolojinin toplumsal yapıyı nasıl şekillendirdiğine dair uyarılar içerir. Bu dönemdeki bir diğer önemli yapım ise *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920) filmidir. Robert Wiene'in yönettiği bu film, teknolojinin ve bilimsel ilerlemenin potansiyel tehlikelerini erken bir biçimde ele almıştır. Film, bireyin psikolojik ve fiziksel olarak manipüle edilebileceği bir ortamı tasvir ederken, modern toplumdaki teknolojik ve bilimsel ilerlemenin yarattığı tehditlere dikkat çeker. Dr. Caligari'nin Kabinesi, insanın kontrol dışı bir güç karşısında nasıl aldatılabileceğini ve bireysel iradenin nasıl zayıflatılabileceğini işler. Kracauer (1995), bu filmi, dönemin toplumsal ve psikolojik kaygılarının bir yansıması olarak değerlendirir. Film, moderniteye dair korkuları ve teknolojinin bireyler üzerindeki baskısını anlatırken, aynı zamanda insanların bilinçli seçim yapma yetilerinin zayıflaması üzerine bir eleştiri sunar (s. 57-59).

Sessiz sinema dönemi bilim kurgu filmleri, teknolojinin toplumsal yapılar üzerindeki etkisini hem olumlu hem de olumsuz açılardan inceleyerek, izleyiciyi bu değişimlere karşı uyarır. Metropolis gibi yapımlar, teknolojinin insan yaşamına ve toplumsal ilişkilere olan müdahalesine dair karamsar bir bakış açısı sunarken, aynı dönemdeki diğer filmler, teknolojinin potansiyel faydalarına dair umutlar taşır. Ancak, her iki yaklaşım da, teknolojinin toplumsal yapıyı yeniden şekillendirme gücüne sahip olduğuna dair bir uyarı işlevi görür. Bu dönemdeki bilim kurgu filmleri, yalnızca teknolojik gelişmeleri değil, aynı zamanda bu gelişmelerin bireyler ve toplumlar üzerindeki uzun vadeli etkilerini de sorgular.

Klasik Hollywood Dönemi: Soğuk Savaş Korkusu ve Nükleer Savaş Tehlikesi

Klasik Hollywood dönemi, 1940'lar ve 1950'ler boyunca zirveye ulaşan bir sinematik dönemi kapsar ve bu dönemde üretilen bilim kurgu filmleri, özellikle Soğuk Savaş'ın getirdiği politik belirsizlikler ve nükleer savaş tehdidi ile şekillenmiştir. Soğuk Savaş'ın korkusu, sinema aracılığıyla toplumsal kaygılarla birleşmiş ve Hollywood yapımlarında, özellikle teknolojik felaketler, biyolojik tehlikeler ve ideolojik çatışmalar üzerinden izleyiciye

önemli mesajlar iletilmiştir. Bu dönemin en dikkat çeken yapımlarından biri, *The Day the Earth Stood Still* (1951) gibi filmler olup, bu yapımlar, insanlığın nükleer savaşla yüzleşmesi ve uzaylı varlıkların Dünya'ya müdahalesi aracılığıyla, savaşın yıkıcı sonuçlarına ve dünya barışı arayışına dair önemli mesajlar sunmuştur. *The Day the Earth Stood Still*, uzaydan gelen bir varlık olan Klaatu'nun, insanları nükleer silahlar nedeniyle birbirini yok etmeye teşvik eden bir dünyada, evrensel barış ve uzlaşma mesajları verdiği bir anlatı sunar (Bukatman, 2003, s. 45-47). Film, aynı zamanda insanlık tarihinin felaketlere doğru sürüklenmesinin, kendi içsel ideolojik çatışmalarından kaynaklanan bir tehdit olduğuna dikkat çeker.

Soğuk Savaş'ın yarattığı korkular, nükleer savaş tehditlerinin yanı sıra, ideolojik düşmanlıkları da yansıtan bir tematik yapıyı beraberinde getirmiştir. Hollywood'un bilim kurgu sineması, bu tehditlere karşı izleyiciyi hem uyarır hem de insanın kendi kendini yok etme potansiyelini vurgular. Dr. Strangelove (1964) ve Fail Safe (1964) gibi yapımlar, nükleer savaşın insanlık için oluşturduğu tehlikeyi derinlemesine sorgulayan örneklerdir. Bu filmler, nükleer tehdit üzerinden savaşın etik ve psikolojik boyutlarına dair eleştiriler getirir. Dr. Strangelove, savaşın askeri yönlerini, hükümetin kontrol mekanizmalarını ve savaşın tamamen absürd hale gelmiş kararlarını alaycı bir şekilde incelerken, Fail Safe daha ciddi bir yaklaşım sergileyerek, yanlış bir nükleer saldırı kararının doğurabileceği felaketi anlatır. Her iki film de, toplumsal kaygıları sinematik bir dilde dile getirirken, nükleer savaşın yalnızca askeri değil, etik ve psikolojik boyutlarını da gözler önüne serer (Cohen, 2012, s. 112-115).

Nükleer savaşın korkusunun sinemada sürekli bir tema haline gelmesi, Soğuk Savaş döneminin sinemasal bir yansımasıdır. Bu filmler, sadece birer korku sineması örneği olarak kalmaz; aynı zamanda, izleyiciyi bilinçlendirme, nükleer savaşın doğuracağı yıkıcı sonuçlar hakkında düşünmeye sevk etme amacı taşır. Nükleer tehdit, toplumsal yapıları ve insan ilişkilerini nasıl dönüştürebileceği konusunda önemli bir tartışma başlatır ve bu dönemdeki bilim kurgu filmleri, insanlık için bir uyarı işlevi görür. Bu eserler, aynı zamanda

izleyiciye nükleer savaşın, sadece bir askeri felaket değil, insanlık için varoluşsal bir tehlike olduğunu hatırlatır.

Yeni Dalga ve Sonrası: Çevre Sorunları, Yapay Zeka Tehlikesi ve Küreselleşme

Yeni dalga dönemi ve sonrasındaki bilim kurgu filmleri, 1960'ların sonlarından itibaren toplumsal kaygıları daha geniş bir çerçevede ele almaya başlamıştır. Bu dönemde, çevre sorunları, yapay zeka tehlikesi ve küreselleşme gibi küresel temalar ön plana çıkmıştır. Teknolojik ilerlemeler, insanın doğa ile olan ilişkisini ve bireysel özgürlüklerin tehdit altına girmesini tartışmaya açarken, aynı zamanda toplumsal yapıları dönüştüren ve yeni eşitsizlikler yaratan küresel süreçlere de dikkat çekilmiştir. Bu dönemin bilim kurgu filmleri, toplumsal yapıları sorgulayan, bireyin özgürlüğünü tehdit eden ve çevresel felaketlere dair uyarılar yapan önemli yapımlar olmuştur.

Soylent Green (1973), çevre felaketi ve aşırı nüfus gibi temaları işlerken, dünya kaynaklarının tükenmesi ve doğanın yıkımı gibi kaygıları izleyiciye aktarır. Filmde, çevresel felaketlerin ve aşırı kapitalizmin insanlık üzerindeki yıkıcı etkileri anlatılmakta, toplumun sürdürülebilirliğinin sorgulanması teşvik edilmektedir (Williams, 2007, s. 113-115). Soylent Green, aşırı tüketim ve çevresel tahribatın toplumlar üzerindeki olumsuz etkilerini dile getirerek, doğa ile olan ilişkinin nasıl bozulduğunu ve bu bozulmanın insan hayatını nasıl tehdit ettiğini tartışır. Blade Runner (1982) ve The Terminator (1984) gibi filmler ise, yapay zekanın ve biyoteknolojik gelişmelerin toplum üzerindeki olası etkilerini irdeler. Blade Runner, genetik mühendislik ve yapay zeka aracılığıyla yaratılan yeni "insan"ları sorgular, aynı zamanda insanın makinelerle ilişkisini tartışmaya açar (Haraway, 1991, s. 47-49). Bu filmde, teknolojinin insana olan etkisi ve yapay zekanın doğurduğu etik problemler derinlemesine incelenir. Aynı zamanda, biyoteknoloji ile üretilen "insanlar" arasındaki ayrımların toplumsal yapılar üzerinde nasıl bir sınıf ayrımına yol açtığına dair güçlü bir eleştiri sunar.

Yeni dalga ve sonrası dönemde, küreselleşmenin etkileri de bilim kurgu filmlerine yansımıştır. The Matrix (1999), bireysel özgürlüklerin kaybolduğu, dijital kontrol ve yapay gerçekliklerin hüküm sürdüğü bir dünyayı gösterirken, küresel ölçekteki kapitalist sistemin ve teknolojik egemenliğin eleştirisini yapar. Küreselleşme ve dijitalleşmenin, bireyler arasındaki ilişkiyi nasıl şekillendirdiği ve özgürlükleri nasıl sınırladığı, bu dönemdeki bilim kurgu filmlerinin temel kaygılarından biridir (Harman, 2005, s. 64-66). The Matrix, bireyin özgür iradesinin manipüle edilmesini ve dijital teknolojilerin bu manipülasyonu nasıl mümkün kıldığını vurgular. Film, aynı zamanda teknolojik evrim ile insanların toplum içindeki yerinin nasıl değiştiğini ve küresel dijital sistemin egemenliğini sorgular. Bu dönemdeki bilim kurgu filmleri, teknolojinin hızla gelişmesinin toplumsal yapılar üzerindeki derin etkilerini tartışarak, çevre sorunları ve yapay zekanın gelecekteki tehditleri üzerine uyarılarda bulunur. Ayrıca, küreselleşme ve dijitalleşmenin bireylerin özgürlükleri üzerindeki kısıtlamalarını sorgular. Bu filmler, izleyiciyi mevcut sistemler ve teknolojilerin olası gelecekteki sonuçları konusunda düşünmeye teşvik eder.

Toplumsal Eleştiri ve Bilim Kurgu

Bilim kurgu filmleri, yalnızca geleceği hayal eden bir tür değil, aynı zamanda mevcut toplumsal ve bireysel kaygıları irdeleyen güçlü bir anlatım biçimidir. Bu türdeki filmler, toplumsal yapıların işleyişini, eşitsizlikleri, teknolojinin birey ve toplum üzerindeki etkilerini ele alırken aynı zamanda felsefi bir düzlemde insan doğasını, etik soruları ve varoluşsal meseleleri sorgular. Hem sosyolojik hem de felsefi perspektiflerden bakıldığında, bilim kurgu filmleri, toplumsal kaygıların anlaşılmasına ve eleştirilmesine olanak tanıyan zengin bir platform sunar. Bu tür, gerçeklikten kopmadan, geleceğe dair kurgular ve spekülasyonlar üzerinden günümüzün toplumsal dinamiklerini ele alır (Bould, 2012 s. 19). Bu bağlamda bilim kurgu, bireylere ve topluluklara mevcut düzenin sınırlarını sorgulama ve alternatif gelecekler üzerine düşünme fırsatı verir. Bu tür, özellikle distopik anlatılar aracılığıyla toplumsal eleştirinin keskin bir biçimde yapılmasına olanak tanır. Distopyalar, bireylerin baskıcı rejimlerdeki yaşamlarını, teknolojik kontrol mekanizmalarını,

sınıfsal eşitsizlikleri ve çevresel krizleri betimleyerek, günümüz toplumlarının mevcut durumlarına bir uyarı niteliği taşır. Örneğin, George Orwell'in romanından uyarlanan 1984 (1984) filmi, otoriter rejimlerin bireysel özgürlük üzerindeki yıkıcı etkilerini ele alırken, aynı zamanda gözetim toplumunun tehlikelerini gözler önüne serer. Bu tür bir anlatı, modern toplumlarda otorite, gözetim ve bireysel haklar üzerine bir eleştiri sunar (Jameson, 2005, s. 152). Benzer şekilde, Blade Runner (1982) filmi, kapitalist sistemin insanlık üzerindeki etkilerini ve teknolojik gelişmelerin etik boyutlarını sorgular. Ridley Scott'ın yönettiği bu film, distopik bir Los Angeles'ta, insanlara benzeyen replikantların haklarını ve kimliklerini sorgulayarak, yalnızca teknolojiyi değil, aynı zamanda toplumsal adalet ve insan hakları kavramlarını da tartışmaya açar. (Jameson, 2005 s. 236).

Bilim kurgu filmleri, yalnızca distopyalarla değil, ütopya ve alternatif toplum düzenleri aracılığıyla da eleştirel bir bakış açısı sunar. Ütopyalar, ideal bir toplumsal düzeni tasvir ederek, mevcut toplumların eksikliklerini ve çelişkilerini dolaylı bir şekilde eleştirir. Bould (2012), ütopyaların "mevcut düzenin ötesine geçme hayali sunarak, daha adil bir geleceğin yollarını araştırdığını" ifade eder (s. 45). Örneğin, Star Trek serisi, türün ütopyacı geleneklerinden beslenerek, barış, çeşitlilik ve iş birliği değerleri üzerinden daha ideal bir toplumsal düzenin mümkün olduğunu göstermektedir. Bilim kurgu, aynı zamanda ekolojik krizler, göç, sınıf çatışmaları ve teknolojik yabancılaşma gibi modern sorunları ele almak için güçlü bir araçtır. Örneğin, Neill Blomkamp'ın District 9 (2009) filmi, uzaylıların bir mülteci kampında tutulduğu bir hikâyeye üzerinden, apartheid dönemine ve çağdaş göçmen krizine dair derin bir eleştiri sunar. (Bould, (2012 s. 67). Bu tür filmler bilim kurgu temaları aracılığıyla toplumsal adalet arayışını görünür kılar.

Toplumsal eleştiri, bilim kurgu türünün temel unsurlarından biri olarak, izleyicilere yalnızca eğlence değil, aynı zamanda sorgulama ve düşünme imkânı sunar. Tür, modern toplumların çelişkilerini dramatize ederek izleyicilere farklı bakış açıları sunar ve onları mevcut toplumsal düzenin sınırlarını sorgulamaya teşvik eder. Bu bağlamda, bilim kurgu sineması, hem eleştirel bir araç hem de

alternatif geleceklere dair bir düşünce laboratuvarı olarak işlev görür.

Teknolojik Gelişmeler ve İnsanlık

Bilim kurgu sinemasında teknolojik gelişmeler, özellikle insanlık üzerindeki potansiyel etkileri ve bu etkilerin etik boyutları sıklıkla ele alınan temalar arasında yer almaktadır. Teknolojik ilerlemeler, bireylerin kimlikleri, toplumdaki roller ve genel olarak insanlık durumu üzerinde derin etkiler yaratırken, bu gelişmelerin getirdiği etik ikilemler de film anlatımlarının temel yapı taşlarını oluşturur. Özellikle yapay zekâ, robotlar, biyoteknoloji ve genetik mühendislik gibi konular, bilim kurgu filmlerinde insan doğası ve etik değerler üzerine yoğunlaşan derin tartışmalara yol açar.

Blade Runner (1982) ve Blade Runner 2049 (2017) gibi filmler, insan ve makine arasındaki sınırların giderek daha bulanıklaştığı bir geleceği tasvir eder. Ridley Scott'ın Blade Runner filmi, replikant adı verilen biyoteknolojik varlıkların insana benzer şekilde tasarlandığı bir evrende geçer. Bu varlıkların insan gibi düşünme ve hissetme kapasiteleri, insanlıkla makine arasındaki farkları sorgular ve yapay zekânın etik boyutlarını gündeme getirir. Blade Runner 2049 ise, bu temaları bir adım daha ileri taşıyarak, insan ve yapay zeka arasındaki ilişkileri ve bunun toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini daha karmaşık bir şekilde ele alır.

Filmler, insan ile makine arasındaki ayrımın giderek daha belirsiz hale gelmesinin yarattığı etik ikilemleri derinlemesine işler. Blade Runner filminde, replikantların ölümlülükleri ve sınırlı yaşam süreleri, onları yaratılan varlıklar ve insanlık arasındaki farklılıkları sorgulayan bir noktaya getirir. Replikantların kendi kimliklerini ve yaşam hakkını talep etmeleri, insanlıkla olan ilişkilerini daha karmaşık ve etik bir mesele haline getirir. Bununla birlikte, Blade Runner 2049 filminde ise bu temalar daha da derinleşir; yapay zekânın, insan deneyimi ve duygusal bağlar açısından gerçeklik ve sahtecilik arasındaki çizgiyi nasıl bulanıklaştırdığına dair daha geniş bir bakış açısı sunulur. Bu süreç, insanlık algısını yeniden şekillendiren, makinelerin insanla eşdeğer kabul edildiği bir dönemi işaret eder. Bu bağlamda, teknolojik ilerlemelerin insanlık

üzerindeki potansiyel etkileri sadece toplumsal yapıları değil, aynı zamanda bireylerin psikolojik ve etik durumlarını da sorgular. Yapay zekâ ve biyoteknoloji gibi kavramların yükselmesi, insan kimliğinin yeniden tanımlanmasını gerektirebilir. Haraway'ın "cyborg" kavramı, biyoteknolojik gelişmelerle insan ve makine arasındaki ayrımın giderek daha zor hale geleceğini vurgulamaktadır. Teknolojinin evriminde insanın rolü ve bu evrimin yarattığı etik sorular, bilim kurgu sinemasının öne çıkan temalarındandır. Bu tür filmler, izleyicileri teknolojinin gelişimi ve etik sorumluluklar hakkında düşünmeye sevk ederken, aynı zamanda geleceğin insanlık durumu üzerine spekülasyon yapma fırsatı sunar. İnsan doğasının teknoloji ile birleşmesi veya yer değiştirmesi, toplumsal yapıları ve bireysel kimlikleri dönüştüren önemli bir eleştirel noktadır. Teknolojik gelişmelerin birey ve toplum üzerindeki etkilerinin irdelenmesi, günümüzün hızlı değişen dünyasında önemli bir tartışma alanı açar.

Güç ve Kontrol Mekanizmaları

Bilim kurgu sineması, gelecekteki toplumsal düzenleri, güç ve kontrol mekanizmalarını derinlemesine sorgulayan bir türdür. Bu tür filmler, otoriter rejimlerin toplum üzerindeki baskısını ve bu baskılara karşı bireylerin nasıl direndiğini ele alır. 1984 (1984) ve The Hunger Games (2012) gibi filmler, bireyin otoriter bir rejim altında nasıl denetlendiğini ve bu rejime karşı başkaldıran figürlerin öykülerini aktarır. Bu tür anlatılar, modern toplumların güç yapıları hakkında kritik sorular sorarak, izleyiciyi toplumsal yapıların sorgulanması ve yeniden düşünülmesi konusunda teşvik eder.

George Orwell'in 1984 romanından uyarlanan 1984 filmi, bireylerin totaliter bir devlet tarafından nasıl sürekli gözetlendiğini ve kontrol altına alındığını tasvir eder. Filmde, Parti'nin her an izleyen "Büyük Birader" figürü, bireylerin en küçük hareketlerini dahi denetler. Foucault'nun disiplin ve denetim kavramları, bu türden otoriter sistemlerin işleyişini anlamada kritik bir araçtır. Foucault, "gözlem altında olma durumu"nın bireylerin davranışlarını nasıl şekillendirdiğini ve toplumları nasıl disipline ettiğini tartışır (Foucault, 1977, s. 202). 1984 filminde, bireylerin özgür iradeleri

neredeyse tamamen silinmiş, toplumun her köşesinde devletin denetimi hüküm sürmektedir. Bireylerin düşünce suçları nedeniyle cezalandırılması, Foucault'nun güç ve kontrolün iç içe geçmiş doğasına dair verdiği örneklerden biridir. Benzer şekilde, The Hunger Games (Açlık Oyunları, 2012) filmi, güç ve denetim üzerine başka bir güçlü örnek sunar. Filmin geçtiği Panem adlı distopik toplum, Capitol adlı merkezi bir hükümet tarafından kontrol edilmektedir. Bu hükümet, ülkedeki her bölgeyi birbirine karşı hizaya sokarak, baskıcı bir denetim uygulamakta ve her yıl düzenlenen "Açlık Oyunları" ile halkı sürekli korku içinde tutmaktadır. Foucault'nun gözetim toplumuna dair kavramları, The Hunger Games'de güç ve kontrolün nasıl işlediğini açıklamak için kullanılabilir. Film, panoptikon kavramı üzerinden, devlete karşı direnişin nasıl mümkün olabileceğini ve bunun toplumsal düzeyde nasıl yansiyebileceğini irdeler (Foucault, 1977, s. 205). Panoptikon, sürekli gözlemin halkı disipline etme biçimidir, ve The Hunger Games'te Capitol'un iktidarı, tıpkı bir panoptikon gibi halkın sürekli gözlemi ve manipülasyonu yoluyla sürdürülebilir. Bu iki film, güç ve denetim mekânizmalarının bireylerin psikolojisi ve toplumsal yapı üzerindeki etkilerini sorgular. Otoriter yönetimlerin bireyi sadece fiziksel değil, zihinsel olarak da kontrol etme yöntemleri, izleyiciye bu tür yönetimlerin ne denli insani değerleri yok sayarak işlediğini gösterir. Aynı zamanda, her iki film de direnç hareketlerinin ortaya çıkmasını ve bu direnişin, baskıcı rejime karşı bir karşı koyma biçimi olarak nasıl şekillendiğini anlatır. Bireylerin gücün tahakkümüne karşı çıkabilmesi ve kolektif bir direniş göstermesi, bu tür filmlerin sunduğu toplumsal eleştirinin temel yapı taşlarındandır.

Foucault'nun analizleri, modern toplumların disiplinli yapılarının insan üzerindeki etkilerini anlamada önemli bir çerçeve sunar. Otoriter rejimlerin gücün tahakkümünü sürdürme stratejilerinin, bireylerin özgürlüklerini nasıl kısıtladığını ve toplumsal yapıları nasıl dönüştürdüğünü anlamak, bilim kurgu sinemasının en güçlü eleştirel işlevlerinden biridir.

İklim Krizi ve Çevresel Yıkım

İklim değışikliğı ve çevresel yıkım, bilim kurgu sinemasının önemli temalarından biri haline gelmiştir. Bu temalar, yalnızca çevresel felaketlerin gelecekteki yıkıcı etkilerine dair spekülasyonlar yapmakla kalmaz, aynı zamanda bu felaketlerin toplumsal, ekonomik ve kültürel etkilerini de irdeler. Snowpiercer (2013) ve Interstellar (2014) gibi filmler, çevresel felaketlerin insanlık üzerindeki etkilerini ve hayatta kalma mücadelesinin toplumsal dinamiklerini işler. Bu tür yapımlar, izleyicilere çevresel sorunların sadece doğa ile ilgili değil, aynı zamanda insanlık için derin toplumsal ve etik soruları da gündeme getiren bir tehdit olduğunu hatırlatır.

Snowpiercer (2013), iklim değışikliğı sonucu Dünya'nın buzullarla kaplanması ve insanlığın son bir sığınak olarak bir trenin içinde yaşamaya zorlanmasını anlatır. Film, toplumun farklı sınıflara ayrılması ve kaynakların bu sınıflar arasında nasıl dağıtıldığına dair güçlü bir eleştiri sunar. Sosyal ve ekonomik yapılar, çevresel yıkımın toplumları nasıl böldüğünü ve kaynakların sınırlı hale gelmesiyle birlikte daha da katılaştığını gösterir. Çevresel felaket, sadece gezegenin değil, aynı zamanda toplumsal yapının da çöküşüne yol açar. Morton (2013), çevresel felaketi sadece bir ekolojik kriz olarak değil, aynı zamanda toplumsal yapıları derinden etkileyen bir olay olarak tanımlar. Onun görüşüne göre, çevresel felaketten kaçmak mümkün değildir, çünkü çevresel yıkım hem bireylerin hem de toplulukların varlık biçimlerini dönüştürür. Snowpiercer'daki tren, bu felakete dair yalnızca bir simge olarak, çevresel değışimle birlikte toplumların parçalanmış yapısını ve sınıfsal ayrımları pekiştiren bir mekanizmayı temsil eder (Morton, 2013, s. 87). Benzer şekilde, Interstellar (2014) filminde Dünya, tarım yapmanın imkansız hale geldiğı, solunum ve yaşam için uygun olmayan bir hale gelmiştir. İnsanlık, başka gezegenlere yerleşme ümidiyle uzayda yeni yaşam alanları aramaktadır. Film, iklim krizi ve çevresel felaketin bir sonraki evresinde insanın hayatta kalma mücadelesini ve bunun insanlık üzerindeki psikolojik, etik ve toplumsal etkilerini derinlemesine irdeler. Morton (2013) bu tür bir krizin toplumsal yapıları ve insanlığın doğayla olan ilişkisini nasıl

dönüştürdüğünü tartışırken, çevresel felaketi sadece ekolojik bir tehdit olarak değil, aynı zamanda insanlığın varoluşsal sınavı olarak ele alır. Interstellar filminde de, çevresel yıkım yalnızca doğal dünyayı değil, aynı zamanda insanları birbirinden ayıran toplumsal yapıları, kimlikleri ve anlam arayışlarını da etkiler (Morton, 2013, s. 102). Her iki film de, çevresel felaketlerin yalnızca biyolojik hayatta kalma ile ilgili olmadığını, aynı zamanda toplumsal yapıları ve insan ilişkilerini nasıl yeniden şekillendirdiğini gösterir. Çevresel yıkımın sosyal etkileri, toplumlar arasında eşitsizlikleri daha da derinleştirirken, aynı zamanda bireylerin hayatta kalma için verdikleri mücadelenin de etik ve psikolojik yönlerini sorgular. Bu bağlamda, bilim kurgu sineması, çevresel krizlere dair bilinçli bir uyarı işlevi görürken, aynı zamanda toplumların bu krizlere karşı nasıl tepki vereceklerine dair derinlemesine bir inceleme yapar.

Toplumsal Adalet ve Eşitsizlik

Bilim kurgu filmleri, toplumsal adalet, eşitsizlik ve sınıf farkları gibi konuları, kurgusal dünyalar üzerinden ele alarak bu temaları derinlemesine inceler. Bu tür filmler, genellikle toplumların gelecekte nasıl evrileceğine dair spekülasyonlarda bulunurken, aynı zamanda günümüzün toplumsal yapılarındaki eşitsizlikleri, güç ilişkilerini ve adalet anlayışlarını sorgular. Elysium (2013) ve Black Mirror dizisinin "Nosedive" (2016) bölümü, sınıf ayrımlarını ve toplumsal adaletsizliği ele alan önemli örnekler sunar. Her iki yapımda, sosyal hiyerarşilerin ve ekonomik eşitsizliklerin toplumsal yapılar üzerinde nasıl derin etkiler yarattığını gösterir.

Elysium (2013), sınıf farklarının uç bir biçimde derinleştiği bir geleceği tasvir eder. Filmde, zenginler, Dünya'nın yıkıntılarından kaçıp uzaya yerleşmiş ve orada inşa ettikleri lüks bir uzay istasyonunda yaşamaktadır. Yoksul insanlar ise Dünya'da kalmış ve sağlık, eğitim gibi temel hizmetlerden yoksun bir yaşam sürmektedir. Filmin temel temalarından biri, sağlık hizmetlerine erişimdeki eşitsizliktir. Zenginler, tıbbi cihazlarla hızlıca tedavi olurken, yoksullar ise hastalık ve ölümle yüz yüzedir. Bu durum, Baudrillard'ın (1994) simülasyon kavramı ile açıklanabilir. Baudrillard, modern toplumlarda gerçeklik ile simülasyon

arasındaki sınırların giderek daha da belirsizleştğini savunur. Elysium, simülasyonun bir örneğini sunar; zenginlerin yaşadığı dünya bir tür "yapay" gerçekliktir ve bu gerçeklik, yoksulları dışlayan bir yapıdadır. Bu bağlamda, film toplumsal eşitsizliği, hem gerçek hem de simüle edilmiş bir biçimde ele alır. Baudrillard'a göre, bu tür yapılar, toplumun "gerçek" adalet ve eşitlik anlayışını sorgulamasına yol açar (Baudrillard, 1994, s. 63). Benzer şekilde, Black Mirror dizisinin "Nosedive" (2016) bölümü, sosyal medyanın toplumsal hiyerarşiyi nasıl kurduğunu ve bireyler arasındaki sosyal statülerin nasıl dijital puanlarla ölçüldüğünü ele alır. Bu bölümde, insanlar birbirlerini sürekli olarak sosyal medyada değerlendirmekte ve her etkileşim, kişilerin toplumsal statülerini belirlemektedir (Jenkins, 2013, s.43). Toplumsal hiyerarşi, bu puanlar üzerinden şekillenir ve bireyler, yüksek puanlar almak için sürekli olarak başkalarının onayını ararlar. Nosedive, Baudrillard'ın "tüketim toplumu" kavramını günümüzdeki dijitalleşmiş dünyada ele alır. İnsanlar, sosyal medya üzerinden birbirlerine sürekli birer "tüketicisi" olarak bakmakta ve değerlerini yalnızca dijital etkileşimlerle ölçmektedir. Bu da, toplumsal adalet ve eşitsizliğin dijital platformlar üzerinden yeniden üretildiği bir dünyayı yansıtır (Baudrillard, 1994, s. 58).

Hem Elysium hem de Nosedive, toplumsal eşitsizliğin bireylerin yaşamlarını nasıl şekillendirdiğini ve bu eşitsizliklerin toplumları nasıl böldüğünü derinlemesine ele alır. Film ve diziler, sınıf farklarının yalnızca ekonomik ve fiziksel alanlarla sınırlı olmadığını, aynı zamanda dijital ve sembolik alanlarda da yeniden üretildiğini gösterir. Bu yapımlar, sosyal adalet ve eşitsizlik gibi kavramları sorgularken, izleyiciyi mevcut toplumsal yapıları ve bu yapılar üzerindeki etkileri düşünmeye teşvik eder.

Bilim Kurgu Sinemasının Toplumsal Dönüşümdeki Rolü

Bilim kurgu sineması, toplumsal kaygıları yansıtmanın ötesinde, izleyiciyi bu kaygılar üzerinde derinlemesine düşünmeye ve toplumsal yapıları sorgulamaya davet eder. Bu tür filmler, kurgusal dünyalar aracılığıyla alternatif gelecek senaryoları sunar ve bu senaryolar, mevcut toplumsal düzenin sorgulanmasına olanak tanır.

Böylece bilim kurgu sineması, yalnızca toplumsal eleştiriyi bir araç olarak kullanmakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal değişim için bir düşünme platformu oluşturur. Toplumların geleceğine dair spekülasyon yaparak, izleyicinin mevcut durumu yeniden değerlendirmesini sağlar ve toplumsal dönüşüm sürecinde önemli bir rol oynar.

Bilim kurgu sineması, özellikle teknolojik, politik ve sosyal değişimlerin toplum üzerinde yaratacağı etkileri betimlerken, bu değişimlerin bireyler ve toplumlar arasındaki ilişkileri nasıl şekillendirebileceğini sorgular. Toplumsal yapılar, bu filmlerde genellikle distopik veya utopik biçimlerde sunulur, bu da izleyiciye toplumsal düzenin potansiyel evrimlerini gösterir. Örneğin, *The Matrix* (1999) gibi filmler, teknolojik gelişmelerin insan özgürlüğü üzerindeki etkilerini tartışırken, *Blade Runner* (1982) ve *The Hunger Games* (2012) gibi yapımlar, sınıf ayrımlarını, güç dinamiklerini ve toplumsal eşitsizlikleri ele alır. Bu filmler, toplumsal dönüşümü hayal etmek için bir zemin oluşturur ve izleyiciyi toplumsal değişimin gerekliliği hakkında düşünmeye teşvik eder.

Marcuse (1964), teknolojik gelişmelerin toplumları dönüştürme potansiyeline sahip olduğunu vurgulamıştır. Bu dönüşüm, genellikle iktidar ilişkilerinin yeniden şekillenmesi ve toplumsal yapının farklı formlarda evrilmesiyle sonuçlanır. Bilim kurgu filmleri, bu dönüşümün nasıl gerçekleşebileceğine dair çeşitli senaryolar sunar. Örneğin, bazı filmler, teknolojinin bireylerin yaşamlarını kolaylaştırırken, aynı zamanda onları kontrol altına alan bir araca dönüşebileceğini gösterir. Diğer yandan, bazı yapımlar, bu teknolojik değişimlerin özgürlüğü ve toplumsal eşitliği savunan bir araç olarak nasıl kullanılabileceğini hayal eder. Marcuse, teknolojinin toplumsal dönüşümdeki rolünü, toplumun baskı ve kontrol mekanizmalarını aşan bir güç olarak görür (Marcuse, 1964, s. 65).

Bilim kurgu sinemasının toplumsal dönüşümdeki rolü, sadece toplumsal yapıları eleştirmekle kalmaz, aynı zamanda bu eleştirilerin izleyici üzerinde bir düşünme etkisi yaratmasını sağlar. Bu filmler, toplumsal kaygıları sanatsal bir biçimde sunarak, izleyiciyi mevcut

toplumsal yapılar hakkında sorgulama yapmaya zorlar. Sonuç olarak, bilim kurgu filmleri, toplumsal değişim için bir platform sağlar ve izleyicinin toplumsal düzenleri yeniden değerlendirmesine olanak tanır.

Tartışma

Bilim kurgu sineması, toplumsal kaygıları ve teknolojik gelişmeleri yansıtmanın ötesine geçerek, izleyicilerine geleceğe dair derinlemesine düşünme fırsatı sunar. Bu filmler, hem ideolojik mesajlar verir hem de toplumsal yapıları sorgular, bu da onları yalnızca eğlence amaçlı yapılan yapımlar olmaktan çıkarır. Bununla birlikte, bilim kurgu filmlerinin toplumsal kaygıları nasıl ele aldığı ve geleceğe dair sunduğu öngörülerin ne kadar gerçekçi olduğu konusu, sinemanın toplumsal ve felsefi işlevlerini anlamak adına önemli bir tartışma alanı yaratır.

Öncelikle, bilim kurgu sinemasının toplumsal kaygıları yansıtma biçimi önemlidir. Film, sadece teknolojik ilerlemeyi değil, bu ilerlemenin toplumsal ve etik sonuçlarını da tartışmaya açar. Bu bağlamda, distopik bilim kurgu yapımları, toplumların içinde bulundukları mevcut koşulları eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirir. Filmlerdeki teknolojik ilerleme, yalnızca geleceği betimlemekle kalmaz, aynı zamanda insan doğasının evrimiyle ilgili sorular sorar. Blade Runner (1982) gibi filmler, yapay zekâ ve biyoteknoloji gibi alanlarda insan doğasının değişen sınırlarını ve bu değişimlerin toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini sorgular. Bu tür yapımlar, bilim kurgu sinemasının ideolojik işlevini de gözler önüne serer, çünkü yalnızca geleceği öngörmekle kalmaz, aynı zamanda mevcut toplumsal yapılar hakkında derinlemesine düşünmeye teşvik eder.

Bilim kurgu sinemasının geleceğe dair sunduğu öngörüler, genellikle toplumun karşılaştığı potansiyel tehditlere dair uyarılar içerir. Bu öngörülerin çoğu, teknoloji ve bilimsel gelişmelerin insanlık için hem fırsatlar sunduğunu hem de tehlikeler barındırdığını vurgular. The Matrix (1999) gibi filmler, dijital teknolojilerin ve yapay zekânın insanlık üzerindeki hakimiyetini sorgulayarak, izleyicilere teknolojik gelişmelerin toplumsal yapıları

nasıl dönüştürebileceği konusunda bir düşünme fırsatı verir. Ancak, bu öngörülerin gerçekleşip gerçekleşmeyeceği konusu da ayrı bir tartışma alanı yaratmaktadır. Teknolojik gelişmelerin hızı ve toplumsal değişimlerin yönü, bilim kurgu filmlerinin öngörülerıyla tam olarak örtüşmeyebilir. Örneğin, *Minority Report* (2002), suçların önceden tahmin edilmesini anlatırken, günümüzde veri analitiği ve gözetim teknolojilerinin benzer kullanımlarına şahit olsak da, bu teknolojilerin bireysel özgürlükler üzerindeki etkileri ve toplumsal düzeni nasıl şekillendireceği henüz tam olarak belirsizdir.

Bununla birlikte, bilim kurgu filmleri, toplumsal kaygıların evrimi ve bu kaygıların filmlerde nasıl şekillendiği konusunda önemli bir ayna işlevi görür. 20. yüzyılın ortalarında savaşlar ve nükleer felaketlere dair kaygılar ön planda iken, günümüzde çevresel felaketler, biyoteknolojik müdahaleler ve dijital gözetim gibi konular daha fazla öne çıkmaktadır. Bu değişim, bilim kurgu filmlerinin toplumsal kaygıları nasıl yansıttığının ve bu kaygılara nasıl karşılık verdiğinin bir göstergesidir. *Elysium* (2013) ve *Snowpiercer* (2013) gibi yapımlar, çevresel felaketlerin ve sınıf ayrımlarının etkilerini işlerken, izleyicilerine toplumsal eşitsizlikler hakkında güçlü bir eleştiri sunar. Bu tür yapımlar, toplumsal değişimin gerekliliğini vurgular ve izleyicilere mevcut toplumsal yapıların sorgulanması gerektiğine dair güçlü bir mesaj verir. Sonuç olarak, bilim kurgu filmleri, toplumsal kaygıları yansıtmanın ötesine geçerek, izleyicilere toplumsal eleştiriler sunar ve bu eleştiriler aracılığıyla geleceğe dair yeni perspektifler kazandırır. Ancak, bu filmlerin geleceğe dair sunduğu öngörülerin doğruluğu her zaman tartışmalı olabilir. Bilim kurgu, yalnızca mevcut toplumsal yapıları sorgulamakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal değişim için potansiyel çözüm yollarını da gündeme getirir. Bu anlamda, bilim kurgu sinemasının toplumsal işlevi, yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkarak, toplumsal bilinçlenmeyi artıran önemli bir araç haline gelir.

Geleceğe Dair İpuçları ve Uyarılar

Bilim kurgu sineması, yalnızca kurgusal gelecek senaryoları sunmakla kalmaz, aynı zamanda toplumların gelecekte

karşılaşılabileceği potansiyel tehlikelere dair ipuçları verir. Bu filmler, toplumsal kaygıları yansıtarak izleyiciyi düşünsel bir uyanışa sevk eder ve geleceğe dair farklı bakış açıları geliştirmelerine yardımcı olur. Bilim kurgu filmlerinin geleceği şekillendirme potansiyeli, bireylerin düşünce biçimlerini ve toplumsal davranışlarını etkileyebilmesiyle doğrudan ilişkilidir. Filmler, toplumsal sorunları dramatize ederek izleyiciyi, bu sorunlara karşı duyarlı hale getirir ve potansiyel çözüm yollarını tartışmaya açar. Örneğin, *Interstellar* (2014) gibi yapımlar, çevresel felaketlere ve teknolojinin bu felaketleri engelleme potansiyeline dair uyarılar sunar, insanları çevreye duyarlı olmaya ve teknolojiyi sorumlu bir şekilde kullanmaya teşvik eder. Filmler, toplumsal bilinçlenmeye katkı sağlayarak, toplumların geleceğe dair nasıl bir yön alacağına dair uyarılarda bulunur (Morton, 2013, s. 67).

Toplumsal kaygılar zaman içinde değişen ve evrilen dinamiklere sahip olduğu için, bilim kurgu filmlerinin bu kaygılara nasıl yansıdığı da değişiklik göstermektedir. 20. yüzyılın ortalarında, bilim kurgu genellikle nükleer savaş, soğuk savaş korkuları ve yapay zekanın yükselişi gibi tehlikeler üzerine odaklanırken, 21. yüzyılın başlarında bu kaygılar çevresel yıkım, biyoteknolojik müdahaleler ve dijital kontrol gibi konulara kaymıştır. Bu değişim, toplumsal kaygıların evrimini ve bu kaygıların filme nasıl yansıdığını gösterir. Örneğin, 1950'lerde çekilen *The Day the Earth Stood Still* (1951) gibi filmler, insanlığın savaş ve nükleer tehditler karşısında felakete sürükleneceği öngörülerini sunarken, günümüzde *Elysium* (2013) ve *Snowpiercer* (2013) gibi filmler, sınıf ayrımları ve çevresel çöküş gibi temaları öne çıkarır. Bu evrim, toplumsal kaygıların bir yansıması olarak bilim kurgu sinemasının değişen toplumsal, ekonomik ve çevresel koşullara yanıt verdiğini ortaya koyar (Jameson, 2005, s. 210).

Bilim kurgu filmleri, yalnızca toplumsal kaygıları yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda bu kaygıların gelecekte nasıl şekilleneceğine dair öngörülerde de bulunur. Bu öngörülerin çoğu, bilim kurgu filmlerinin "kehanet" olarak değerlendirilebileceği bir düzeye ulaşmıştır. Teknolojik yenilikler ve toplumsal değişimler, bu filmlerin sıkça işlediği temalar arasında yer alır. Örneğin, *Blade*

Runner (1982) ve The Matrix (1999) gibi yapımlar, yapay zekanın insan yaşamındaki rolünü ve bu teknolojilerin toplumsal yapıları nasıl dönüştürebileceğini sorgular. Bu öngörüler günümüzde, yapay zeka ve genetik mühendislik gibi alanlardaki hızlı ilerlemelerle paralellik göstermektedir. Ancak, bu öngörülerin ne kadarının gerçekleştiği sorusu, bilim kurgu sinemasının toplumsal ve teknolojik gelişmeleri doğru bir şekilde tahmin etme kapasitesini sorgulatmaktadır. Örneğin, Minority Report (2002), suçları önceden tahmin etmek için kullanılan teknolojiye dair yaptığı öngörülerin, günümüzdeki veri analitiği ve gözetim teknolojileriyle bazı benzerlikler taşıması, filmin geleceğe dair ne denli bir öngörüde bulunduğunu gösterir (Bould, 2012, s. 45). Ancak, bu öngörülerin tümünün tam anlamıyla gerçekleşip gerçekleşmeyeceği hâlâ belirsizdir, çünkü toplumsal ve teknolojik gelişmelerin yönü her zaman öngörülemez bir karakter taşır. Sonuç olarak, bilim kurgu filmleri, sadece toplumsal kaygıları yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda bu kaygıların evrimini ve gelecekte nasıl şekilleneceğini gösteren önemli ipuçları ve öngörüler sunar. Bu filmler, teknolojinin ve toplumsal değişimlerin gelecekteki etkilerini sorgulayarak, toplumu daha bilinçli bir şekilde geleceğe doğru yönlendirmeyi amaçlar. Bilim kurgu sineması, gelecekteki toplumsal yapıları ve olası felaket senaryolarını tartışmaya açarak, toplumları olası tehditlere karşı hazırlıklı olmaya teşvik eder.

Sonuç

Bilim kurgu filmleri, yalnızca eğlenceli ve heyecan verici kurgusal dünyalar yaratmakla kalmaz, aynı zamanda toplumların karşı karşıya olduğu güncel ve gelecekteki toplumsal kaygıları, korkuları ve sorunları da derinlemesine işler. Bu filmler, teknolojinin, çevresel yıkımın, güç dinamiklerinin, sınıf ayrımlarının ve sosyal eşitsizliklerin toplumlar üzerindeki potansiyel etkilerini ele alarak, izleyicilere güçlü bir toplumsal eleştiri sunar. Bu bağlamda, bilim kurgu sineması, sadece bireysel eğlence arayışından ibaret olmayan, aynı zamanda toplumsal değişim ve dönüşüm için bir araç işlevi gören bir sanat formudur.

Bilim kurgu türü, toplumsal kaygıların sanatsal bir yansıması olarak, insanların geleceğe dair umutlarını ve korkularını barındırırken, aynı zamanda günümüz toplumunun sorunlarına da ayna tutar. Teknolojik gelişmeler, toplumsal eşitsizlikler, çevresel krizler ve güç dinamikleri gibi evrensel temalar, bilim kurgu filmlerinin merkezine yerleşir. Bu filmler, distopik veya ütopyik senaryolar aracılığıyla, toplumsal yapıları sorgular, mevcut düzenin sürdürülebilirliğini tartışır ve alternatif geleceklere dair fikirler üretir. Örneğin, Blade Runner (1982) ve Blade Runner 2049 (2017) gibi filmler, yapay zekânın ve biyoteknolojinin insanlık üzerindeki etkilerini işlerken, Snowpiercer (2013) ve Interstellar (2014) gibi yapımlar, çevresel felaketlerin toplumsal yapıları nasıl dönüştürebileceğini ve insanlığın hayatta kalma mücadelesini derinlemesine inceler. Bu filmler, izleyiciyi yalnızca eğlendirmekle kalmaz, aynı zamanda mevcut toplumsal yapıları sorgulamaya, alternatif gelecekleri hayal etmeye ve toplumsal değişimin gerekliliği üzerinde düşünmeye teşvik eder.

Bilim kurgu sinemasının toplumsal dönüşümdeki rolü, yalnızca toplumsal sorunları yansıtmakla sınırlı değildir; aynı zamanda izleyiciyi bu sorunlar hakkında düşünmeye ve harekete geçmeye teşvik eder. Marcuse (1964), bilim kurgu sinemasının toplumsal değişim için bir platform sağladığını ve alternatif senaryolar aracılığıyla toplumsal yapıları sorgulamaya olanak tanıdığını belirtir. Toplamların geleceğine dair spekülasyon yaparak, izleyicilere mevcut toplumsal yapıları yeniden değerlendirme fırsatı sunar. Bilim kurgu türü, toplumsal dönüşümün potansiyel yollarını göstererek, insanlara geleceğin şekillenmesine dair yeni bakış açıları kazandırır. Bu anlamda, bilim kurgu sineması toplumsal eleştirinin yanı sıra, toplumsal değişim için bir düşünme ve dönüşüm platformu sağlar. Ayrıca, bilim kurgu sinemasının toplumsal adalet, eşitsizlik ve güç dinamiklerine dair eleştirileri, izleyicilerin bu konulara dair daha derinlemesine düşünmelerine yol açar. The Hunger Games (2012) gibi filmler, otoriter rejimlerin ve sınıf ayrımlarının toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini işlerken, Black Mirror dizisinin "Nosedive" (2016) bölümü, sosyal medya kültürünün yaratmış olduğu toplumsal hiyerarşiyi ve bireylerin bu yapılar içinde

nasıl var olabileceğini sorgular. Bu filmler, toplumların geleceğine dair alternatif senaryolar sunarak, izleyicinin mevcut toplumsal yapıların sınırlarını aşmayı ve toplumsal eşitliği savunmayı düşünmesini sağlar.

Sonuç olarak, bilim kurgu sineması toplumsal kaygıları sanatsal bir biçimde işlerken, aynı zamanda toplumsal değişim için bir düşünme platformu yaratır. Bu filmler, izleyiciyi mevcut toplumsal yapılar hakkında sorgulama yapmaya zorlar ve bu yapıları dönüştürme potansiyelini keşfetmelerine olanak tanır. Bilim kurgu sineması, toplumsal sorunların yansımaları olduğu kadar, bu sorunları çözme ve toplumsal dönüşüm için fikir üretme gücüne sahip bir araçtır. Toplumsal değişim için yeni yollar ve alternatif geleceklere dair hayaller kurarak, izleyiciyi toplumsal dönüşüm sürecine dahil eder. Böylece bilim kurgu, toplumsal eleştiriyi ve değişimi tetikleyen güçlü bir sanat formu olarak varlığını sürdürür.

Kaynakça

Althusser, L. (1971). *Lenin and Philosophy and Other Essays*. Monthly Review Press.

Arendt, H. (1951). *The Origins of Totalitarianism*. Schocken Books.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.

Bould, M. (2012). *Science Fiction and Cultural Theory: A Reader*. Routledge.

Bould, M. (2012). *Science Fiction: The Routledge Film Guidebooks*. Routledge.

Bould, M. (2012). *The Routledge Companion to Science Fiction*. Routledge.

Bourdieu, P. (1986). *Sermayenin Biçimleri*. Richardson, J., Eğitim Sosyolojisi için Teori ve Araştırma El Kitabı'nda. s. 241–258.

Bourdieu, P. (2016). *Sosyoloji Meseleleri*. Heretik Yayıncılık.

Bukatman, S. (2003). *The Science Fiction Film as a Political Artifact*. Cambridge University Press.

Bukatman, Scott. (2003). *Matters of Gravity: Special Effects and Superman in the 20th Century*. Duke University Press.

Cohen, Ronald. (2012). *The Atomic Age and Hollywood: The Cultural Impact of Nuclear Power in American Cinema*. University of California Press.

Cohen, S. (2012). *Cold War Cinema: The Politics of Fear in the 1950s*. New York University Press.

Foucault, M. (1977). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Pantheon Books.

Haraway, D. (1991). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. University of Minnesota Press, s. 148.

Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge, s. 99.

Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.

Harman, G. (2005). *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*. Open Court, s. 64-66.

Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Verso.

Jenkins, H. (2013). *Elysium and the Future of Social Inequality*. *Science Fiction Review*.

Kracauer, S. (1995). *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*. Princeton University Press.

Kubrick, Stanley. (1964). *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*.

Lang, Fritz. (1927). *Metropolis*.

Lumet, Sidney. (1964). *Fail Safe*.

Marcuse, H. (1964). *One-Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*. Beacon Press, s. 65.

Marx, K. (1867). *Das Kapital: Kritik der politischen Ökonomie*. Verlag von Otto Meissner.

Mendlesohn, F. (2009). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge University Press, s. 112.

Morton, T. (2013). *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*. University of Minnesota Press..

Said, E. W. (1978). *Orientalism*. Pantheon Books.

Sobchack, V. (1997). *Screening Space: The American Science Fiction Film*. Rutgers University Press.

Telotte, J. P. (2001). *Science Fiction Film*. Cambridge University Press.

Wells, H.G. (2011). *The Invisible Man*. Dover Publications.

Wells, H.G. (2024). *The War of the Worlds*. Dover Publications.

Wiene, Robert. (1920). *The Cabinet of Dr. Caligari*.

Williams, L. (2007). *The Ecology of Cinema: Environmental Themes in Film*. University of California Press.

Wise, Robert. (1951). *The Day the Earth Stood Still*.