



**SİNEMADA BİR TÜR OLARAK BİLİM KURGU:
CHRISTOPHER NOLAN ÖRNEĞİ**

Ramazan HUMBATLI

**Yüksek Lisans Tezi
Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı
2020**

**Doç. Dr. Abdulkadir ATİK
(Her hakkı saklıdır)**

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANA BİLİM DALI**

Ramazan HUMBATLI

**SİNEMADA BİR TÜR OLARAK BİLİM KURGU:
CHRISTOPHER NOLAN ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. Abdulkadir ATİK**

ERZURUM-2020



TEZ BEYAN FORMU

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum "Sinemada Bir Tür Olarak Bilim Kurgu: Christopher Nolan Örneği" adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Gereğini bilgilerinize arz ederim *.

Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

Tezimin/Raporumun makale için **altı ay**, patent için **iki yıl** süreyle erişiminin ertelenmesini istiyorum.

[17.09.2020]

[Ramazan HUMBATLI]

*** LİSANSÜSTÜ TEZLERİN ELEKTRONİK ORTAMDA TOPLANMASI, DÜZENLENMESİ VE ERİŞİME AÇILMASINA İLİŞKİN YÖNERGE**

.....

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çeşitli ve Son Hükümler

Lisansüstü tezlerin erişime açılmasının ertelenmesi **MADDE 6– (1)** Lisansüstü teze ilgili **patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda**, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu **iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.**

(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz **makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış** ve internette paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile **altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.**

Gizlilik dereceli tezler MADDE 7– (1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.



SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Graduate School of Social Sciences

TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Doç. Dr. Abdulkadir ATİK danışmanlığında, **Ramazan HUMBATLI** tarafından hazırlanan bu çalışma **16/09/2020** tarihinde aşağıda isimleri yazılı jüri tarafından **Radyo, Televizyon ve Sinema** Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Prof. Dr. Naci İSPİR İmza

Jüri Üyesi : Doç.Dr. Abdulkadir ATİK İmza

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Caner SOLAK İmza

Prof. Dr. Sait UYLAŞ
Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	III
ABSTRACT	IV
RESİMLER DİZİNİ	V
ÖNSÖZ.....	VI
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

EDEBİYATTA BİLİM KURGU

1.1. EDEBİYAT BİLİMCİLERİ VE ELEŞTİRMENLERİN BETİMLEMESİNDE BİLİM KURGU.....	5
1.2. BİLİM KURGUNUN TANIMI VE TASVİRİ	10
1.3. BİLİM KURGUNUN ALT TÜRLERİ	14
1.3.1. Katı Bilim Kurgu.....	15
1.3.2. Ütopya	15
1.3.3. Distopya	16
1.3.4. Alternatif Tarih.....	16
1.3.5. Sosyal Bilim Kurgu	16
1.3.6. Zamanda Yolculuk veya Zaman Operası	17
1.3.7. Dünyanın Sonu veya Kıyamet Sonrası Bilim Kurgu	18
1.3.8. Cyberpunk	19
1.3.9. Fantezi	19
1.4. BİLİM KURGUNUN KURUCULARINDAN OLAN HERBERT GEORGE WELLS ROMANLARINDA BİLİM.....	20
1.4.1. Kurgu.....	20

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA BİLİM KURGU

2.1. SİNEMADA BİLİM KURGUNUN ORTAYA ÇIKIŞI VE GELİŞİMİ	22
2.2. HOLLYWOOD SİNEMASINDA BİLİM KURGU FİMLERİ	25
2.3. 1950 İLA 1980 DÖNEMİNDE BİLİM KURGU	27
2.4. 1990 İLA 2000 DÖNEMİNDE BİLİM KURGU	28
2.5. GÜNÜMÜZDE BİLİM KURGU	31

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BİLİM KURGU TÜRÜ OLARAK CRISTOPHER NOLAN FİMLERİ

3.1. YÖNTEM: KARE KARE ÇÖZÜMLEME	33
3.2. CHRISTOPHER NOLAN.....	34
3.3. NOLAN FİMLERİNDE KOMPOZİSYON VE ANLATIM.....	34
3.4. NOLAN FİMLERİNDE KURGU.....	37
3.5. NOLAN FİMLERİNDE KARAKTER	38
3.6. NOLAN FİMLERİNDE GÖRSEL UYGULAMALAR	40
3.7. NOLAN FİMLERİNDE BİLİMSELLİK VE GERÇEKLİK	42
3.8. NOLAN FİMLERİNDE ZAMAN VE ZAMANDA YOLCULUK.....	43
3.9. INTERSTELLAR FİLMİNDE KOMPOZİSYON VE ANLATIM.....	47
3.10. INTERSTELLAR FİLMİNDE KURGU	48
3.11. INTERSTELLAR FİLMİNDE KARAKTER.....	49
3.12. INTERSTELLAR FİLMİNDE GÖRSEL UYGULAMALAR.....	52
3.13. INTERSTELLAR FİLMİNDE BİLİMSELLİK VE GERÇEKLİK.....	53
3.14. İNTERSTELLAR FİLMİNDE ZAMAN VE ZAMANDA YOLCULUK	57
3.15. THE PRESTIGE FİLMİNDE KOMPOZİSYON VE ANLATIM.....	58
3.16. THE PRESTIGE FİLMİNDE KURGU	59
3.17. THE PRESTIGE FİLMİNDE KARAKTER	60
3.18. THE PRESTIGE FİLMİNDE GÖRSEL UYGULAMALAR	63
3.19. THE PRESTIGE FİLMİNDE BİLİMSELLİK VE GERÇEKLİK	64
3.20. THE PRESTIGE FİLMİNDE ZAMAN VE ZAMANDA YOLCULUK.....	65
3.21. INCEPTION FİLMİNDE KOMPOZİSYON VE ANLATIM.....	66
3.22. INCEPTION FİLMİNDE KURGU.....	69
3.23. INCEPTION FİLMİNDE KARAKTER	70
3.24. INCEPTION FİLMİNDE GÖRSEL UYGULAMALAR	75
3.25. INCEPTION FİLMİNDE BİLİMSELLİK VE GERÇEKLİK	78
3.26. INCEPTION FİLMİNDE ZAMAN VE ZAMANDA YOLCULUK.....	81
SONUÇ.....	83
KAYNAKÇA	87
ÖZGEÇMİŞ.....	92

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**SİNEMADA BİR TÜR OLARAK BİLİM KURGU:
CHRISTOPHER NOLAN ÖRNEĞİ**

Ramazan HUMBATLI

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Abdulkadir ATİK

2020, 92 sayfa

**Jüri: Doç. Dr. Abdulkadir ATİK (Danışman)
Prof. Dr. Naci İSPİR
Dr. Öğr. Üyesi Caner SOLAK**

Bilim kurgu, bilim ve teknolojiyi, gerçek yaşamı ve hayal gücünü, gerçekçi olmayan imgeleri ve sıradan yaşamı birleştiren bir kurgu türüdür. Bilim kurgu, okuyucunun veya izleyicinin, gerçekçi olmayan fikirlerin dünyasına veya tamamen paralel bir gerçekliğe geçmesine örneğin, uzay savaşlarına, diğer gezegenlerin keşfine, uzaylılarla buluşmaya, geleceye veya geçmişe yolculuğuna izin vermektedir.

Bilim kurgu yıllarca insanlara bilimsel ve teknolojik araştırmanın bizi nereye getirebileceğini, belirli bilim ve teknoloji dallarının nasıl gelişebileceğini ve bazı tehlikeli olayların gerçekleşmesine izin verilirse, dünyamızla, evrenimizle ne olacağını hayal etme fırsatı vermiştir. Bu sebepten dolayıdır ki, hiç bir edebiyat veya sinema türü insanlara, bilim kurgu kadar ilham vermemekte ve hayal kurdurmamaktadır. Uzunca bir süre bir edebi tür olarak daha çok roman ve öykülerde görülen bilim kurgu, sinemanın kitleleşmesi ve teknik açıdan gelişmesiyle birlikte filmlerde de kendine yer bulmaya başlamıştır. Özellikle büyük prodüksiyonlara imza atan Hollywood Sineması bilim kurgu filmlerini uzunca bir süre tekelinde tutmayı başarmıştır.

Bu çalışmada genel anlamda bilim kurgu sineması ele alınarak, popüler bilim kurgu filmleriyle tanınan Christopher Nolan sineması, bilim kurgu türü bağlamında incelenmektedir. Yönetmene ait olan Interstellar, The Prestige ve Inception filmleri metin analizi yöntemiyle bilim kurgu parametreleri ölçeğinde incelenerek Nolan'ın bilim kurgu anlayış ve uygulamaları ortaya konulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: bilim kurgu, edebiyat, sinema, Nolan, film, tür, teknoloji.

ABSTRACT

MASTER'S THESIS

**SCIENCE FICTION AS A GENRE IN CINEMA
THE EXAMPLE OF CHRISTOPHER NOLAN**

Ramazan HUMBATLI

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Abdulkadir ATİK

2020, 92 pages

Jury: Assoc. Prof. Dr. Abdulkadir ATİK (Advisor)

Prof. Dr. Naci İSPİR

Assit. Prof. Dr. Caner SOLAK

Science fiction is the form of the fantasy, which unites science and technology, real life and the power of imagination, invented images and a simple life. Science fiction allows the reader or the viewer to make a step to the world of the false thoughts, to the parallel true, for example, the battles in the space, the discovery of the other planets, the meeting the aliens, the travel to the past and the future.

For the many years science fiction has been showed us where the development of science and technology could take us and how the definite spheres of them could develop. That's why no type of literature and movie can inspire people like science fiction. Science fiction, which has been mostly seen in novels and stories as a literary genre for a long time, has started to find its place in the films with the massive and technical development of cinema. Hollywood Cinema, which has produced great productions, has managed to keep monopoly science fiction movies for a long time.

In this study, Cristopher Nolan cinema, which is known for popular science fiction movies in general, is examined in the context of science fiction genre. The films of Interstellar, The Prestige and Inception, which are owned by the director, are analyzed on the scale of science fiction parameters by text analysis method and Nolan's science fiction understanding and practices are revealed.

Keywords: science fiction, literature, cinema, Nolan, film, genre, technology.

RESİMLER DİZİNİ

Resim 3.1. İnterstellar Filminden Karmaşık Kurgu Örneği	49
Resim 3.2. İnterstellar Filminden Cooper ve Dr. Mann'ın Dövüş Sahnesi	50
Resim 3.3. İnterstellar Filminden Murphy'nin Odasının Görüntüsünü Yansıtan Tesseract Sahnesinin Çekimi	52
Resim 3.4. İnterstellar filminden Gargantua Karadeliği.....	55
Resim 3.5. The Prestige Filminden Angier'in Klon Makinesi İle Gösterisi	61
Resim 3.6. The Prestige Filminde Elektrik Dalgalarının Kullanıldığı Sahne	63
Resim 3.7. İnception Filminden Cobb ve Mal Rüyadaki Dünyalarını İnşa Ederken.	73
Resim 3.8. İnception Filminin Çekiminden.....	76
Resim 3.9. İnception Filminden Yerçekimi Değişikliğinin Yapıldığı Sahne	77
Resim 3.10. İnception filminden Saito Limboda.....	82

ÖNSÖZ

Çağımızın bir olgusu sayılan bilim kurgu, tekniğin ve bilimin başdöndürücü gelişimler gösterdiği ve gün geçtikçe, yeni yeni icatlara kapı açan bir kurgu türüdür. Bilim kurgunun tasvirindeki özellik, genellikle, niteliksel olarak yeni, modern toplumda henüz temsil edilmeyen, insan ve teknoloji, dünya ve uzay insanı ilişkisidir.

Bu tez çalışmasında da bilim kurgunun bir tür olarak tasviri ve tanımı yapılmak istenmiş, türün edebiyatta yeri, edebiyat bilimcilerinin tür hakkında fikirleri ve tanımları araştırılmış ve bilim kurgunun alt türleri ele alınarak tek tek incelenmiştir. Türün dünya ve Hollywood sinemasında yerine değinilerek, sinema türü olarak ortaya çıkışı ve gelişimi araştırılmış, zamanımızın kilit yönetmenlerinden biri, sinema dahisi Christopher Nolan'ın bilim kurgu sineması içinde yerine değinilmiş, yönetmenin The Prestige, Inception ve İnterstellar filmleri Michael Ryan ve Melissa Lenos'un Film Çözümlemesine Giriş kitabında kullandıkları Kare Kare Çözümleme tekniğine bağlı kalarak farklı parametreler ışığında analiz edilmiştir.

Tez çalışmamın planlanmasında, araştırılmasında, yürütülmesinde ve oluşumunda ilgi ve desteğini esirgemeyen, engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle bana yol gösteren sayın hocam Doç. Dr. Abdulkadir ATİK'e teşekkür ve minnetimi özellikle belirtmek isterim.

Erzurum – 2020

Ramazan HUMBATLI

GİRİŞ

Çağımızın bir olgusu sayılan bilim kurgu, tekniğin ve bilimin başdöndürücü gelişimler gösterdiği ve gün geçtikçe, yeni yeni icatlara kapı açan bir kurgu türüdür. Edebiyat (roman, hikâye), radyo, tiyatro sanatı, video oyunları ve başka sanat dallarının anlatı türü olan bilim kurgu için karakteristik özellikler, bilimsel teknik spekülasyonlar, uzay öyküleri, uzak gelecek, yabancı medeniyetler ve gelecekteki gelişmelerdir.

Birçok bilim insanının ve mühendisin bilim kurgu hayranı olmaları, hiç kimseye garip gelmemektedir. Çünkü; bilim kurgu türündeki kitaplar ve filmler, hayatlarını bilimle bağlamak isteyen birçok insan için büyük bir ilham kaynağıdır. Daha önce yalnızca bilim kurgu kitaplarında okuduğumuz veya ekranlarda, yani bilim kurgu filmlerinde gördüğümüz birçok cihaz ve teknolojinin yıllar sonra gerçeğe dönüşmesi ve kurgusal bir şey olmaktan çıkması bilim kurgunun bilim adamları içerisinde de ne kadar popüler ve etkili fenomen olduğunun göstergesidir.

Yıllar önce, bilim kurgu edebiyatında veya bilim kurgu sinemasında sadece bir hayal ürünü olan ve gerçekleşmesi, neredeyse, imkansız görünen icatlar, zaman geçtikçe bilim adamları tarafından icat edilmiş ve böylelikle, gerçekleşmiştir. Örneğin, bir dili diğerine çevrilebilen tercüme cihazları gibi. İlk kez 1945 yılında, yazar Murray Leinster tarafından yazılmış First Contact isimli fantastik öyküde anlatılan bu cihaza benzer bir cihaz 1997 yılında üretilmiştir. Bu “Wavely Pilot” kulaklık modeliydi. Akıllı telefonlarla bağlantılı bu kulaklık modeli, bir dilden diğerine çeviri yapı biliyordu. First Contact’ın yanı sıra, Star Trek, Doctor Who gibi filmlerde ve Bir Otostopçunun Galaksi Rehberi romanlar serisinde de böyle bir cihazdan bahsedilmektedir (Mark, vd., 2009: 227)

Bugün Siri, Alexa, veya Alice gibi ses asistanları kimseyi şaşırtmamakta. Fakat yapay zekaya sahip bu ses asistanlarının sadece bilim kurgu filmlerinde var olduğu bir zamanlar da olmuştur. Bu teknolojinin sinemadaki en çarpıcı uygulaması, yönetmen Stanley Kubrick’in 2001: Bir Uzay Destanı (1968) filminden HAL 9000 yapay zekasıdır.

Lazer silahları Star Track, James Bond film serilerinde karşımıza çıkmıştır. Bugünse, lazer silahları aktif olarak kullanılmakta ve sürekli olarak geliştirilmektedir.

Tablet bilgisayar ilk defa 2001: A Space Odyssey filminde izleyicilere gösterilmiştir. Böyle bir bilgisayarı (iPad) 2010 yılında Apple dünyaya sunmuştur. İlk gösterildiğinde her kesi şaşırtan bu tablet bilgisayarlar, bugün, kimseyi şaşırtmamaktadır.

Burada bahsedilen diğer teknolojiler gibi görüntülü arama da, ilk defa 2001: A Space Odyssey filminde gösterilmiştir. Daha sonra bu teknoloji farklı ülkelerin çok sayıda film ve dizi yaratıcısı tarafından da kullanılmıştır. Günümüz insanını Apple veya Skype gibi teknolojilerle şaşırtmak mümkün değildir. Ancak bu, 1968'de yaşayan izleyiciler için gerçek bir fanteziydi.

Bilim kurgu bu gün de, orijinal fikirlerle ve hayallerle yepyeni icatlara ve buluşlara kapı açmaktadır. Kim bilir, belki de, 50 yıl sonra insanoğlu bugünkü bilim kurgu edebiyatının veya sinemasının gösterdiği gibi, farklı bir iklimde, farklı bir dünyada yaşayacak, galaksiler arası yolculuk yapacak, veya Christopher Nolan'ın Inception filminde de denildiği gibi, evrende, zamandan ve mekândan bağımsız, bildiğimiz 4 boyutun ötesine evrimleşmiş bir medeniyet kuracaktır.

Tezin birinci bölümünde bilim kurgunun bir tür olarak tasviri ve tanımı yapılmış, türün edebiyattaki yerine değinilerek, Herbert George Wells romanlarında bilim kurgunun yeri, eleştirmenler ve edebiyat bilimcilerinin tür hakkında fikirleri ve tanımları araştırılmıştır. Bilim kurgunun alt türleri ele alınarak, türün katı bilim kurgu, ütopya, distopya, alternatif tarih, sosyal bilim kurgu, zamanda yolculuk ve zaman operası, dünyanın sonu veya kıyamet sonrası bilim kurgu, cyberpunk gibi alt türleri tek tek incelenmiştir.

Çalışmanın ilk bölümünde eleştirmenlerin varsayımlarını insani bilimler ve doğa bilimleri olarak ikiye ayırdığı bilim kurgu türünün fantastik ve bilimsel yönleri de ortaya konmaktadır.

Tezin ikinci bölümünde bilim kurgu türünün dünya ve Hollywood sinemasında yeri, ortaya çıkışı ve gelişimi araştırılmış, türün filmleri 1950 ila 1980, 1990 ila 2000 dönemleri ve günümüzde olmak üzere üç aşamaya ayrılarak incelenmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise Christopher Nolan'ın genel sinema teknik ve anlayışına ve bilim kurgu sineması içinde yerine değinilmiş, yönetmenin İnterstellar, The Prestige ve Inception filmleri Michael Ryan ve Melissa Lenos'un Film

Çözümlemesine Giriş (An Introduction to Film Analysis: Technique and Meaning in Narrative Film) kitabında kullandıkları Kare Kare Film Çözümleme tekniğine bağlı kalarak tek tek incelenmiştir.

Çözümleme 6 başlık üzerinden yapılmış, önce genel anlamda Nolan sineması, sonra İnterstellar, İnception ve The Prestige filmleri kompozisyon ve anlatım, kurgu, karakter, görsel uygulamalar, bilimsellik ve gerçeklik, zaman ve zamanda yolculuk başlıkları altında derinlemesine incelenmiştir. Yönetmenin oyun içinde oyun, zaman kavramının karışık kullanımı, hikayesel labirentler gibi temaları kullanma şekline değinilmiştir.

Filmlerinin senaryosunu yazarken, orada hikayesel labirentler oluşturan Nolan, senaryo ilerledikçe bu labirentleri daha da karmaşık hale getirir, lakin, tüm bunları yaparken odağını kaybetmez. Nolan'ın bu labirent tutkusu onun prodüksiyon şirketi Syncopy'nin logosunda da görülebilir.

Christopher Nolan, insanların psikolojik durumları ile de bir Hollywood yönetmenine göre normalden fazla ilgilenmiş ve hatta bunu filmlerinin ana teması haline getirmiştir. Memento'nun anlatım yapısı ana karakterin kısa süreli hafıza sınırlamaları üzerine kurulmuştur. Insomnia'da ise aşırı uykusuzluğun etkilerini keşfetmeye çalışmıştır.

İnterstellar filmi üzerinde yapılan çözümlemelerde filmin hem bilim kurgu, hem de dramatik öğeler içerdiği ortaya çıkartılmış, yüzyıllardır insanları merakta bırakan zaman ve zamanda yolculuk gibi bir çok konuya aydınlık getirdiği belirlenmiştir.

Nolan'ı heyecanlandıran en önemli konulardan olan zaman'ın İnterstellar'da işleyiş şekli Einstein'in Görelilik teorisi, Büyükbaba paradoksu gibi teorilere değinilerek açıklanmaya çalışılmıştır.

Filmin karakterleri ikiye ayrılarak tek tek incelenmiş, birinci tip karakterlerin pes etmeyen, sorunu çözmek için ellerinden geleni yapan, yeni şeyler keşfetmeye çalışan kahramanlar, ikinci tip karakterlerin ise daha pasif, kaderlerinden memnun veya birinci tip kahramanlara muhalif karakterler oldukları irdelenmiştir.

Sevgi kavramının filmdeki yerine özellikle değinilmiş, filmin verdiği sevgi olmadan bilginin de yeterli olmadığı, sevginin uzay ve zaman boyutlarını aşan tek şey

olduđu mesajı Cooper ve Murphy, Profesör Brand ve Amelia, Amelia ve Edmunds ilişkileri üzerinden değerlendirilmeğe çalışılmıştır.

The Prestige filminin çözümlemesi filmin ana karakterleri olan iki sihirbazın karakter çözümlemesi üzerinden irdelenmiş, hırs, kıskançlık gibi duyguların insan kaderini nasıl etkilediđi karakterler üzerinden ortaya çıkartılmıştır. Diğer filmlerin çözümlemelerinde olduđu gibi Nolan'ın doğrusal olmayan anlatı tarzına burada da değinilmiş, zaman açısından ileriye atlamalar ve geriye sarmalarla zengin olan filmin karmaşık anlatımı ve bazı önemli konu bağlamlarını bilerek geride bırakması tespit edilmiştir.

Çözümlemede zaman kavramının karmaşıklığı, anlatım şeklinde bir çizgiyi izlememesi ve bir bulmaca çizimi oluşturmasına da değinilmiştir.

Önemli entelektüel sorunların anlatıldığı, aynı zamanda da, pozitif mesajlar verilmeye çalışılan bir film yapmak kolay değildir. Çünkü; insanlık durumunu sorgulayan ve açıklayan hiçbir sanat eseri iyimser veya eğlenceli olmaz. İyimser ve eğlenceli olan filmler, genellikle yüzeyseldir. Bu yüzden en iyi filmler olarak değerlendirilen filmler bile büyük izleyici kitlesinin ilgisini çekemez. Nolan'sa, Inception filmi ile tüm bunları aşarak, hem derin anlamlar içeren, hem de büyük izleyici kitlesine hitap eden, sözün tam anlamıyla rüya gibi bir film yaratmayı başarmıştır.

Hem teknik ve kurgusal, hem de bilimsel anlamda incelenmiş Inception filminde bilinçli rüyagörme fikri ve bu fikrin bilimsellik açısından mümkün olup olmamasına açıklık getirilmiş, ortak rüyagörme ve her katmanında zamanın daha da genişlediđi ve yavaşladığı rüya içerisinde rüya fikriyse zaman ve zamanda yolculuk açısından incelenmiştir. Gerçeklik ve rüya arasındaki farklar ele alınmış, filmin öz'ünü oluşturan ve fiziksel hayatın temeli olan bilinçaltının karakterlerin hayatı üzerindeki etkisi ortaya çıkartılmış, filmin belirsiz bırakılan taraflarına da açıklık getirilmeye çalışılmıştır.

Inception'la Nolan insan durumunun psikolojik elementlerini yaratıcı ve düşünceli biçimde inceleyerek, duygusal ve bilimsel açıdan tatmin edici bir yapıma imza atmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

EDEBİYATTA BİLİM KURGU

1.1. EDEBİYAT BİLİMCİLERİ VE ELEŞTİRMENLERİN BETİMLEMESİNDE BİLİM KURGU

Edebiyat toplumsal yaşamla birlikte gelişerek her zaman onun en önemli sorunlarını yansıtmaktadır. Edebiyatın yaşam bilgisi ve insanların eğitimi üzerindeki rolü çok önemlidir. Yazarlarla birlikte, okurlar da gerçek anlamda, insan hayatının yüce ideallerine bağlıdırlar. Yazarın yaratıcı çalışması hem dünyanın sanatsal yaşam bilgisi hem de dünya görüşünü ifade etme biçimlerinde her zaman bireyseldir. Edebiyat eleştirmeni L.G. Abramovich'e göre edebiyattaki gelişme, bir yandan sanat eserlerinin tüm çoğulcu ve karmaşık türleri ve tarzları, diğer yandan sanatsal yöntemlerin ortaya çıkışı ve değişimi ile ayrılmaz bir biçimde bağlantılıdır (Abramovich, Vvedeniye v literaturovedeniye, 1975: 352).

Günümüzde dünya edebiyatı geleneksel türlere özgü sanat eserlerine sahip olmakla kalmamakta, aynı zamanda diğer türlerin gelişmesiyle de zenginleşmektedir. Dünya edebiyatının modern haritası üzerindeki bu çok ilginç fenomenlerden biri yeni bir türün, bilim kurgunun doğuşudur. Ünlü edebiyat eleştirmeni R. İbragimova bunun, edebiyatın kendine özgün bir türü olduğunu öne sürse de, bazı eleştirmenlerin görüşüne göre bu fantastik edebiyatın bir türüdür (İbragimova, 1980: 153).

Dolayısıyla, bilim kurgu bugün en popüler edebi türlerden biri olarak kabul edilmektedir. Günümüzde, toplumsal ilgiye neden olan bu tür, edebiyatın diğer türlerini gölgede bırakmış ve geniş okur kitlesini kendine çekmiştir. Bunun sebebi bilim kurgunun, modern toplum üzerindeki gücünü ve ihtiyacını kanıtlamış olan bilimin ve teknolojinin başarılarını ele alması ve tanımlamasından kaynaklanmaktadır.

Bilim adamı, fizikçi, matematikçi ve astronom olan J. Perelman ilk olarak 1914 yılında *Tabiat ve insanlar* dergisinde J. Verne'in *Topdan aya* romanına yazdığı Mutfakta kahvaltı adlı başlıkta Bilim kurgu terimini ortaya atmıştır (Kovtun, 1999: 67, 69). 1923'te, fantastik türde romanlar yazan H. Gernsbek de kendisinin *Bilim ve Buluş*

dergisinde ilk kez bilim ve kurgu kelimelerini birleřtirerek bilim kurgu terimini kullanmıřtır (Kovtun, 2008: 79, 82).

Bilim kurgu teriminin genel kabul görmüş bir tanım olmadığı kabul edilmelidir. Hem edebiyat eleřtirmenleri hem de bilim kurgu yazarlarının yanı sıra çeřitli ansiklopedilerin editörleri tarafından da birçok tanımlamalar önerilmiřtir.

20. yüzyılın bařları bilim kurgu türünün önemli yüzleri H. Gernsbek, J. Verne, G. Wells ve bařkaları olmuřtur. Onların yazdığı tür sanatsal edebiyatın bir türü, hikâyeleri ise, bilimsel kanıtlarla ve kehanet tahminleri ile karıřık, büyüleyici ve heyecan verici romantik hikâyelerdi.

Ana temasının aşk olduğu hikâyeler romantik olarak adlandırılabilir. Amerikan ve İngiliz arařtırmacılarının çoęu bilim kurguyu romantizmle iliřkilendirmektedirler. Tarihçi F. Bruce da aynı zamanda, bilim kurguda romantizmin destekçisi olmuřtur. F.Bruce fikrini “Bilim kurgunun öncülerinin tam bir listesini derlemek için, zaman ve mekanda inanılmaz keřifler ve olaęanüstü seyahatler, garip fiziksel fenomenler ve ütöpic fanteziler hakkındaki tüm hikayeleri anlatmak gerekir” diye ifade etmiřtir. (Franklin, 1966: 401).

B. Davenport, bilim kurguyu “kendi diliyle özdeřen bir fenomen” olarak tanımlamıř (Davenport, 1955: 87), 1947’de R. Heinlein ise tür için “akıl yürütme edebiyatı” diye kısa bir tanımlama önermiřtir. Bu isim bilim kurgunun özgünlüğünü kısmen de olsa açıkladığı için akılda kalıcı ve elveriřli olarak görölmüřtür. Bir bařka bilim kurgu yazarı A. Clark bilim kurguyu “deęiřim edebiyatı” olarak tanımlamıř ve bu tanım da R.Heinlein’in tanımı gibi kısa bir sürede kabul görmüş ve ünlenmiřtir (Clark, 1962: 61). Bir bařka ünlü yazar İ. Efremov ise bilim kurguyu buna benzer bir şekilde tanımlamıř ve bilim kurguyu *mantıksal fikirlerin edebiyatı* olarak deęerlendirmiřtir (Efremov, 1962: 471).

Bilim kurgunun, edebi üsluplardan ziyade, fikirlere dayalı olduğu düşüncesinde olanlar ise, bilim kurgunun düşünce edebiyatı veya düşünce sistemi olduğunu savunmaktadırlar.

B. Aldis, bilim kurguyu *çevreyi tasvir eden edebiyat* olarak isimlendirmeęi önermiřtir. Bu, büyük olasılıkla 20. yüzyıl bilim kurgu yazarlarının insana deęil, teknolojiye, onu çevreleyen uzay, nesnelere ve fenomenlere, zamanın ve mekânın

özelliklerine ilgisinden kaynaklanmaktadır. Fakat buradan bir soru ortaya çıkmakta: “Belki de insan tarafından yaratılan özgün, yapay bir ortam da, bilim kurguda özel bir tasvir konusu olabilir.” Ancak B. Aldis’in kast ettiği sadece çevre değil, aynı zamanda bizi çevreleyen dünyadaki değişimler ve onların insanlık üzerindeki etkileridir. Bazı araştırmacılar ve eleştirmenler, bilimsel buluşların ve bilimsel-teknolojik ilerlemenin toplum ve insanlar üzerindeki etkilerinden bahs etmekte (mirf.ru).

Bilim kurgu yazarı I. Azimov’un 1953’te bilim kurguyu *sosyal bilim kurgu* olarak adlandırmayı teklif ederken kast ettiği de bu olmuştur. Bilimsel keşiflerin sosyal sonuçları, eski Sovyet ülkelerinin eleştirmenleri tarafından bilim kurguda gerçekliğin eşleştirilmesinin ana konusu olarak tekrar tekrar ele alınmıştır (ru.qwe.wiki. IsaacAsimov).

I. Azimovun *sosyal bilim kurgu* ve B. Aldisin *çevreyi betimleyen edebiyat* terimleri neredeyse aynı anlamda kullanılmaktadır. Bilim kurguda bilimsel ve teknolojik ilerlemenin sonucunda insan toplumunda büyüyen değişimler ve bu değişimlerin ideal ve materyal ifadesi anlatılır. Bu değişimler kaçınılmaz olarak insanların kaderini ve ruhsal durumunu etkiler. Dolayısıyla, son iki yazarın bilim kurgu tanımının temelini, bilimsel ve teknolojik gelişimin ve bilim kurguyla olan yakın ilişkisinin gelişmesi olduğu belirtilebilir.

Ünlü bilim kurgu yazarı H. Gernsbek bilim kurguyu “maddi ilerleme alanında öngörüş edebiyatı” olarak tanımlamıştır (Çernişeva, 1984: 336). Bilim kurguya 1920. yıllarda futurolojinin bir türü olarak bakılmasının sebebi onun geleceği ve geleceğin bilim ve teknolojisini tasvir ettiğinin düşünülmesinden kaynaklanmaktadır. Benzer bakış açısına sahip insanlar günümüzde de var. Örneğin, D. Levingston, bilim kurguyu “futuresolojinin önemli bir parçası” olarak tanımlar, yazar L. Del Rey ise bilim kurgunun doğasındaki temel şeyin öngörü olduğunu savunur. Bu yazarların ifadelerini analiz ederek bilim kurgunun, geleceğin kesin görünümünü doğrudan tahmin etmeye çalıştığı varsayılabilir (Çernişeva, 1968: 299, 320).

Fakat çok sayıda eleştirmen, gerçeğe yakın farklı bir görüşe sahiptir. Onların söylediklerinden yola çıkarsak, gelecekle ilgili olan bilim kurgunun, doğrudan kehanetler ve tahminlere dayalı olduğu söylenebilir. Burada, günümüz dünyasından farklı, hırsların ve hedeflerin değiştiği bir dünyanın gösterilmesi, insanları olası

değişiklikler için hazırlamakta ve insanlarda daha istikrarlı ve daha esnek ruh hali oluşturmaktadır.

A. Clark, kendisinin bilim kurgu tanımını değişim edebiyatı olarak açıklarken, bu türün, okuyucuların gelecek dünyaya adapte olmasına katkıda bulunduğunu belirtmektedir. R. Conquest ise bilim kurgunun “olasılıklar edebiyatı” olarak nitelendirilmesi gerektiğini savunmakta, çünkü bilim kurgu gerçek olanlardan ziyade, olası değişimleri göstermekte, böylece insan aklının gerçek değişimlere hazırlıklı olmasına yardımcı olmaktadır. Conquest *Bilim kurgu bugün ve yarın* dergisinde yayınladığı makalelerinden birini *Bilim kurgu ve insanın değişimlere adaptasyonu* olarak isimlendirmiştir (sf-encyclopedia.com).

Bilim kurguyu tanımlamaya çalışan diğer yazarlarsa, başka yaklaşımları ve yönleri araştırmışlardır. Örneğin, bilim kurgu yazarı, Büyük Üçlü’ye ait edilen fantastik yazarlardan biri olan R. A. Heinlein (Büyük Üçlü’nün diğer yazarları A. Clark ve I. Azimovdur.) 1959’da bilim kurgunun kapsamlı bir tanımını önermiştir: “Gerçek dünyaya, geçmişe ve günümüze dair yeterli bilgiye dayanan ve bilimsel yöntemin doğasını ve önemini tam olarak anlamaya çalışan, gelecekteki olası olaylar hakkında gerçekçi bir akıl yürütme” (en.wikipedia.org).

Rey Del Lester bilim kurgunun tatmin edici bir tanımının olmamasının nedeninin, bilim kurgu sınırlarını tanımlamanın kolay olmadığından ileri geldiğini belirtmektedir.

Bilimsel teriminin kurgusallıkla bağlantılı olarak yorumlanması hala pek çok soruyu gündeme getirmektedir. Örneğin, E.N. Kovtun bilim kurgu terimindeki bilimsel sıfatının doğru olmadığını söyleyerek bilimsel kelimesini mantıksal kelimesi ile değiştirmeyi önermiştir. Onun bakış açısına göre Rasyonel kurgu terimi kurgu edebiyatının bu türünün özgünlüğünü ve en önemli yönünü yansıtmaktadır. E.Kovtun’a göre rasyonel kurgu bilim kurgudan bir az daha geniş bir kavramdır. Rasyonel kurgu çeşitli sanatsal yasalara sahip iki alt türden oluşmakta: bilimsel kurgu ve sosyal kurgu. “Rasyonel kurgu bilinen bir gerçeklikte, olması imkansız, lakin hipotezlere göre mümkün, herhangi bir teknik ve ya bilimsel buluşla ilgili olan bir düzyazı türüdür (Kovtun, 2008: 67, 484).

G. Gurevich tarafından önerilen tanım ise daha kapsamlıdır. “Bilim kurgu, maddi güçlerin insan veya doğa, teknoloji veya bilim vasıtasıyla, olağandışı şeyleri yaratan bir kurgu türüdür” (Gurevich, 1967: 33).

Ama açıklığa kavuşturulmalıdır ki, bazı gerçeklerin, örneğin, bir yıldız gemisinin, zaman makinesinin, ölümsüzlüğün vb. açıklanması son derece zor olduğu için bilim kurgudaki fantastik unsurun bu terimin akademik yorumunda kesinlikle bilimsel olması gerekmektedir.

Bilimsel bilginin temel gereksinimi, günümüz bilimi ile çelişkilerin olmamasıdır. Yazarların sundukları yıldızlararası seyahat vs. gibi fikirler, kurgusal teoriler günümüz bilimsel bakış açılarıyla çelişmez, hatta yakın gelecekte bu tür hipotezler gerçek hayatta da gerçekleştirilip, hayata geçirilebilir.

Bilim kurgunun gerçek bilimsel keşiflere ve teknik ilerlemeye dayanması gerekmekte. Bilim kurgu yazarlarının düşüncelerine göre bilim kurgunun temel amacı, bilimsel çalışmalara hazırlanmaları için okur kitlelerine bilgi taşımaktır.

Bilim kurgunun özelliği, orada, gerçekte henüz var olmayan, ancak prensip olarak gelişimin kanunlarıyla çelişmeyen veya belirli koşullar bir araya geldiğinde ortaya çıkabilecek şeylerin anlatılmasıdır. Bilim kurguyu oluşturan şey modernite fenomeninden ya da geçmişle ilgili belirsiz gerçeklerin toplamından oluşan bazı varsayımların mantıksal sonuçlara dayanarak inşa edilmesidir. Örneğin, uzak yıldızlara uçuşlar henüz yapılmamıştır, ancak bu uçuşların yapılması gelecekte teknolojinin gelişmesi ile mümkündür.

Terimler ve kavramlar ansiklopedisinde, bilim kurgu şu şekilde tanımlanmaktadır: “Bilim kurgu, bilimsel keşiflerin yasaları, teknik icatları veya zamanın bilimsel görüşlerine aykırı olmayan doğası ile, rasyonel bir karaktere sahip bir varsayıma dayanan bir edebi kurgu türüdür” (Nikolyukin, 2003: 622).

Bilim kurgu edebiyat, film ve diğer sanat dallarının bir türüdür. Bilim kurgu hem beşeri bilimler, hem de doğa bilimlerinde gerçekliğin bilimsel anlayışının ötesine geçmeyen fantastik varsayımlara dayanmaktadır. Bundan yola çıkarak diye biliriz ki, bilim dışı olan varsayımlara dayanan romanlar, öyküler, hikayeler ve makaleler diğer türlere (fantezi ya da mistik) aittir.

G. Oldie bilim kurgu varsayımlarını insani bilimler ve doğa bilimleri olarak ikiye ayırmakta. Birinci türde tarih, sosyoloji, etik, din, psikoloji ve hatta filoloji alanındaki varsayımlar, ikinci türde ise doğanın yasaları ve icatlar ortaya konmaktadır (mirf.ru. Chto takoe fantasticheskoe dopuschenie).

Türkiyede ise ingilizce *science fiction* olan türün adını Türkçeye *bilim kurgu* olarak kazandıran kişi yazar Orhan Duru'dur. 1 Ocak 1973 tarihli *Türk Dili ve Edebiyatı* dergisinde *science fiction* kelimesinin Türkçe karşılığı olarak bilim kurgu ismini önermiştir (tr.wikipedia.org.)

Genellikle, bilim kurgu öykünün fantastik ama bilimsel bir fikir etrafında döndüğü bir türdür. Bilim kurguda başından beri geçen bütün gerçeklikler, olaylar, olgular ve imgeler çelişkisiz ve mantıklıdır. Burada bütün öykü bir veya daha fazla bilimsel varsayım üzerine, örneğin uzayda ışık hızıyla veya daha hızlı hareket, uzay tünelleri, zaman makinesi, telepati ve b. üzerine inşa edilmiştir.

1.2. BİLİM KURGUNUN TANIMI VE TASVİRİ

Bilim kurgunun temelinde hayati problemler durmaktadır. Bir çalışmanın bilim kurgu olarak tanımlanması göreceli bir kavramdır, çünkü yazar ortaya koyduğu fantastik temanın mutlak bilimsel karakterini garanti etmez. Ve genel olarak, kendine böyle bir hedef çizmez, sadece mantıksal ve bilimsel bir imge, bir hipotez biçiminde fikrini doğrulamaya çalışır .

Bilim kurguyu tanımlamanın ve belirlenmesinin zorluğu, onun uzun bir süre gerçekçi edebiyattan ayrılarak incelenmesinden kaynaklanmaktadır. Gerçekçi edebiyat okuyucuya tanıdık ve alışıldık bir dünyayı anlatırken, bilim kurgu ise olası gerçekliğin bir modelini çizmektedir.

Bilim kurgunun bilimsel ve teknik keşifleri okuyucularda bilimsel icatlara derin bir ilgi uyandırmakta ve bilim kurgu fikirlerini veya hipotezlerini inanılmaz bir biçimde gerçekleştirecek ve dünyamızı değiştirecek bir fırsat yaratmaktadır.

Bilim kurgu kurgusal, bilimsel keşifler ve teknolojilerin bir sonucu olarak ortaya çıkmış olayların gelişimi üzerine inşa edilir. Bilim kurgunun temeli, her zaman, bilim alanında (fizik ve biyolojiden insan bilimlerine) bir uygarlığın gelişmesine belirli bir yol

açan bir tür varsayıma dayanır. Bilim kurgu romanlarının olayları genellikle gelecekte gelişir, ancak günümüzün alternatif bir versiyonunda da ortaya çıkabilir. Bilim kurguya Jule Verne, Herbert Wells gibi yazarların romanları örnek gösterilebilir.

Bilim kurgunun ortaya çıkışı 19. yüzyılın sanayi devrimi ve sonrasında sıragelen hızlı teknik ilerleme ile ilişkilidir. Türün gelişimine önemli katkılarda bulunan yazarlar Fransa'da Jule Verne (1828-1905), İngiltere'de Herbert Wells (1866-1946), ABD'de Isaac Asimov (1920-1992) ve Ray Bradbury (1920-2012), Sovyetler Birliğindeyse Ivan Efremov (1908-1972), Alexander Belyaev (1884-1942) ve Kir Bulychevdir (www.fandom.ru).

Bilim kurgu daha yakın zamanlara kadar, pek çok eleştirmen, edebiyat bilimcisi ve dilbilimci tarafından düşük estetik standartlar sebebi ile yetersiz olarak yorumlanmış ve kabul görmemiştir. Ama gün geçtikçe, ileri gelen edebiyat ve dilbilimi uzmanlarının ilgisini daha fazla çekmektedir. Nitekim Bilim kurgunun edebiyata aidiyeti artık tartışılmıyor.

Bilim kurgunun en yaygın olduğu ülkeler ABD ve Büyük Britanyadır. Dolayısıyla en yaygın olduğu dil de İngilizcedir.

Günümüzde araştırmacıların, çalışmalarında sürekli olarak işaret ettiği husus bilim kurgunun tam bitmiş bir teorisinin henüz oluşturulmamış olmasıdır. Onun ve onun türlerinin detaylı ve kapsamlı bir şekilde açıklandığı ve anlaşıldığı söylenemez. Bilim kurgu çok yönlüdür, bir çok tartışmaya açık yanları vardır, bu yüzden ona farklı yönlerden yaklaşılabilir ve her seferinde araştırmacının önünde çok geniş faaliyet alanları açılır. Bugün, bilim kurgu edebiyatı, kendi gelişim yasaları ve özel teknikleriyle dünya tarihsel-edebi sürecinin ayrılmaz bir parçasıdır.

Bilim kurgunun tasvirindeki özellik, genellikle, niteliksel olarak yeni, modern toplumda henüz temsil edilmeyen, insan ve teknoloji, dünya ve uzay insanı ilişkisidir. Bilim kurgu mevcut bilimsel bilgi seviyesine dayanmaktadır. Ancak onu gerçeğin daha derin bir anlamı için ileri sürmekte ve zihinsel bir deney için modern bilim metodolojisini yaygın olarak kullanmaktadır.

Bilim kurgu araştırmacıların ilgi alanlarına kademeli olarak girmiştir. Onunla ilk ilgilenenler eleştirmenler ve edebiyat bilimcileri olmuşlardır.

Bir edebi tarz genellikle, tarihsel olarak ortaya çıkan bir tür (roman, şiir, ballat, masal, komedi, trajedi vb.) olarak tanımlanır. Bu, herhangi bir dönemin veya halkın özelliklerini özetleyebilir. Yıllar boyunca edebiyat bilimi, bilim kurgunu ideolojik bir planda gördü ve bir edebiyat türü mü, yoksa fantastik türün bir alt türü mü olduğu sorusuna cevap vermeye çalıştı. Bu görüşe göre, bilim kurgu sanatsal bir yöntem veya fantastik bir üslup olarak yorumlanmaktadır.

Bilim kurguyu edebiyatın bir türü olarak gören araştırmacılar bu terimin kullanım koşullarını vurgulamaktadırlar. Bir çok önde gelen batı dergilerinde bilim kurgu tarz/çeşit olarak gösterilmektedir. Örneğin, The New Encyclopedia Britanica dergisinde bilim kurgu yazarın, bilimsel icatların insanları nasıl etkilediğini izah ettiği bir edebi tarz olarak betimlenmektedir. Burada fizik ve astronomi alanındaki entelektüel başarıların rolü özellikle vurgulanmaktadır (britannica.com).

Bilim kurgunun statüsü hakkındaki görüşlerin tutarsızlığı tesadüf değildir. Bu fenomenin karmaşıklığı bilim kurgu eserlerinin tipolojik çeşitliliği ile açıklana bilir. Bu türün tanımı, bilimsel tartışma konusu olup, bunun sonucunda, hem terimin adı hem de kapsamı değişime uğramıştır. Bunun nedeni biyoloji, sosyal felsefe, psikiyatri, tıp ve b. alanlardaki çeşitli gelişmelere kamuoyunun artan ilgisi sonucunda çeşitli alt türlerin ortaya çıkmasından kaynaklanmıştır. Örneğin, teknik gelişmeye olan ilgini yansıtan bilimsel teknolojik kurgu, dikkatleri bilim ve teknoloji gelişiminin sosyal yönlerine çeken sosyal felsefi kurgu ve b. terimler ortaya çıkmıştır.

Bilim kurguyu dilbilimsel araştırmanın bir nesnesi olarak kabul ederken dilbilimciler geleneksel olarak onu sanat edebiyatı türlerinden birine ait ederler. Ancak, bilim kurgunun tür özgünlüğü henüz dilsel açıdan bütünsel olarak değerlendirilmemiştir. Bilim kurgu metinleri sadece örnek malzeme olarak kullanılmış, en çok dildeki sözcükler ve anlatım biçimi, kompozisyon ve ayrı-ayrı üslup araçları incelenmiştir. Sonuç olarak, bilim kurgu metinlerinin çok sayıda belirli dilsel özelliğe sahip olduğu belirtilmektedir. Bu da, bazı araştırmacıların bilim kurguyu kendi diline sahip, benzersiz bir fenomen olarak nitelendirmelerini sağlamaktadır.

Bilim kurgu edebiyat ve sinema türlerinden biri olup, hem kesin bilimler, hem de doğa bilimleri ve beşeri bilimler de dahil olmak üzere bilim alanındaki fantastik varsayımlara dayanmaktadır. Bilim kurgu, uydurulmuş, hayal ürünü olan teknolojileri

ve bilimsel buluşları, insan dışı zekayla teması, olası bir gelecek veya alternatif bir tarih akışını ve bu varsayımların insan toplumu ve insan kişiliği üzerindeki etkisini betimlemektedir.

Yukarıda vurgulandığı gibi, eleştirmenler ve edebiyat bilimcileri arasında neyin bilim kurgu olarak tanımlanabileceği konusunda çok fazla tartışmaların olmasına rağmen, çoğu eleştirmen bilim kurgunun, bilim alanında belli bir olasılığa dayanan bir edebiyat veya sinema türü olduğu konusunda hemfikirdir. Yeni bir icatın ortaya çıkması, yeni doğa yasalarının keşfi ve hatta bazen yeni toplum modellerinin inşası, olası bilim kurgu varsayımlarındandır. Teknolojiler ve bilimsel icatlar ve onların ilginç ve heyecan verici ihtimalleri, olumlu ya da olumsuz etkileri ve bunun sonucunda ortaya çıkabilecek olası paradokslar da bu türün tasvir alanı içerisindedir. Daha genel bir anlamda bilim kurgu masalsi ve mistik olmayan, fantastik veya inanılması güç olayların doğaüstü değil, bilimsel bir açıklamasının olduğu bir kurgudur. Bilim kurgu insanlarda bilimsel hayal gücünü uyandırır, geleceği ve bilimin olanaklarını düşünmelerini sağlar.

Yazar Kingsley Amis'e göre, bilim kurgu "bilinen dünyada imkansız, ancak bilimsel açıdan, teorik olarak mümkün olan durumları tanımlayan" (Dünya Elmi fantastik Ədəbiyyatı antologiyası, 2013: 151), Isaac Asimov'a göre, ise "bilimsel ve teknolojik ilerlemenin insan üzerindeki etkisine ilişkin" bir türdür (ru.qwe.wiki. IsaacAsimov).

Geleneksel olarak, bilim kurguda konu, bir tür fantastik ama bilimsel bir fikir etrafında döner. Bilim kurgu dünyasında başlangıçta tanımlanmış olan resmin mantıklı ve içeriğinin tutarlı olduğunu söylemek daha doğru olur. Burada konu genellikle bir veya birkaç bilimsel varsayım üzerine kuruludur.

Bilim kurgunun bir tür modern mitoloji olduğuna inanılmaktadır. Bu konuda, yani bilim kurgu ile folklor ve mitoloji arasındaki yakın ilişki hakkında bir çok edebiyat bilimcisi makale yazmıştır. Bilim kurgu, teknoloji çağının mitolojisini aktif olarak kullanır. Örneğin, bir uzay asansörü fikri mitolojik bir temele sahiptir. Bilim kurguda ölümlerin dirilişi gibi bir mitolojik ve dini düşünce bile yer almaktadır. Philip Farmer'ın *Nehir Dünyası* romanında uzaylılar tüm insan türünü diriltir, Igor Miretsky'nin *Arşivci* romanındaysa bunu gelişmiş teknolojilerini kullanarak gelecek insan nesli yapar.

Mitoloji bilim kurgu filmlerinin bir parçasıdır. Robot fikri ilk olarak Karel Chapek'in oyununda ortaya çıkmış ve saf fantezi olarak algılanmıştır. Bilimsel efsaneler bilimin başarılarına dayanır, ancak onların gelişimleri bilim kurguda daha başarılı ve daha hızlı bir şekilde yürür. Bilim kurguda olaylar, genellikle gelecekte gerçekleştiği için, bu onu futuroloji ile yakınlaştırmaktadır.

Arthur Clarke, Stanislaw Lem ve diğerleri gibi birçok bilim kurgu yazarı, sanatlarını edebi futurolojiye adanmışlardır. Bu yazarlar dünyanın gerçek geleceğini tahmin ve tarif etmeye çalışmışlardır. Diğer yazarlarsa geleceği sadece çalışmalarını daha iyi açıklayabilecekleri bir ortam olarak kullanmaktadırlar. Her iki durumda da, bilim kurgu yazarları genellikle bilim ve teknolojinin gerçek gelişimini öngörmeyi başarırlar. Distopya ve kıyamet sonrası roman yazarlarının çoğu, devletin ve toplumun baskıcı uygulamaları ve hızlı gelişimin tehlikeleri hakkında okuyucuları uyarmaya çalışır.

Tüm bunlara rağmen gelecek hakkında kurguyla bilim kurgu tam olarak aynı şey değildir. Bir çok bilim kurgu eserleri (K. Vercyev'in, J. Verne'nin kitaplarının çoğu, H. Wells ve Ray Bradbury'nin öyküleri ve b.) günümüzde ve geçmişte gerçekleşir. Gelecek hakkındaki kurguya ise, bazen bilim dışı olaylar da dahil edilir. Bu yüzden, olayların gelecekte yaşandığı kurgu romanların hepsi bilim kurgu değildir. Örneğin, bir nükleer savaştan sonra değişen Dünya hakkında çok sayıda fantezi romanları vardır: T. Brooks *Shannar*, F. H. Farmer *Taş Tanrının Uyanışı*, ve b. romanlar gibi (mirf.ru)

1.3. BİLİM KURGUNUN ALT TÜRLERİ

Kurgu kelimesi yunanca hayal etme sanatı ifadesinden gelmektedir. Fantastik ve ya kurgu yaratılışı sırasında gerçekdışı kabul edilen olaya denir. Bu olaylar kurgusal teknolojiler, bilimsel keşifler, tarihin seyri ve alternatif akılla ilişkilendirilebilir. Kurguda, gerçek ve hayali, sıradan ve olağanüstü birbiriyle çatışır.

Bilim kurgu, katı bilim kurgu (bilim kurgunun ilk türü) , ütopya, distopya, sosyal, alternatif-tarihi, dünyanın sonu ve kıyamet sonrası kurgu, uzay operası, cyberpunk, zamanda yolculuk gibi türleri içerir.

1.3.1. Katı Bilim Kurgu

En eski ve orijinal bilim kurgu türüdür. Özelliği, çalışmayı yazarken bilinen bilimsel yasalara sıkı sıkıya bağlı kalmasıdır. Katı bilim kurgu çalışmalarının temeli, doğal bir bilim varsayımına: örneğin, bir bilimsel buluşa, icada, bir bilim veya teknoloji yeniliğine dayanır. Diğer bilim kurgu türlerinin ortaya çıkmasından önce, bu türe sadece “bilim kurgu” deniliyordu. Katı bilim kurgu terimi, ilk olarak 1957 Şubat’ında *Astounding Science Fiction* dergisinde yayınlanan P. Schuyler Miller tarafından yazılan makalede kullanılmıştır.

Katı bilim kurgu denince akla ilk gelen kitaplar Jules Verne’nin *20.000 Lye Su Altında*, *Fatih Robur*, *Dünyadan Aya*, Arthur Conan Doyle’un *Kayıp Dünya*”, “*Zehirli Kemer*, HG Wells ve Alexander Belyaev’in romanlarıdır. Konstantin Tsiolkovsky ise bilimsel çalışmalarının dışında, *Ayda* (1893) ve *Dünyanın Dışında* (1918) gibi çeşitli bilim kurgu eserleri de yazmıştır, ayrıca bir bilim kurgu filminin çekimleri sırasında danışman olarak da yer almıştır.

Katı bilim kurgunun esas eserleri 19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın ilk yarısında yazılsa da, birçok yazar 20. yüzyılın ikinci yarısında yeniden bu türe dönmüştür. Mesela Arthur Clark, kendisinin *Bir Uzay Efsanesi* adlı kitap serisinde kesinlikle bilimsel bir yaklaşıma dayanır ve astronotiğin, yani uzaycılığın gelişimini, gerçeğe çok yakın bir şekilde açıklıyor. Astrofizikçi Alastair Reynolds ise, katı bilim kurguyu uzay operası ve cyberpunk gibi türlerle başarılı bir şekilde birleştirmiştir.

Son yıllarda, “ikinci bir nefes” yaşayan türün belirlenmesi çok da kolay değildir. Şöyle ki, bir çalışmanın veya eserin katı bilim kurgu ile ilişkilendirilmesi çoğu zaman tartışma konusu olarak kalmaktadır.

1.3.2. Ütopya

Tarihin kurgusal, idealize edilmiş seyri ile ilişkili bir türdür. Ütopya, ideal bir sosyal yapıyı tanımlar. Bu türe örnek olarak T. Mora’nın *Ütopya*, T. Campanella’nın *Güneş Şehri*, V. Odoyevski’nin *İsmi Olmayan Kent*, N. Chernyshevsky’nin *Ne Yapmalı* eserleri gösterilebilir.

1.3.3. Distopya

İdeal bir dünya veya devlet hayalinin gerçeğe dönüştürülmesini betimleyen bir türdür. Burada, ideal bir toplum inşa etme ile ilişkili tehlikeli, zararlı ve öngörülemeyen sonuçların tasviri ön plandadır. F. Dostoyevski'nin *Komik bir kişinin uykusu*, J. Orwell'in *1984*, W. Goldingin *Sineklerin Efendisi* romanları bu türdendir.

1.3.4. Alternatif Tarih

XIX yüzyılda, yurtsever ütopyacı yazarlar, tarihi kendilerinin lehine çevire bilmek adına “tarihi yeniden yazmak” için alternatif tarih türüne başvurmaya başladılar. Alternatif tarih hikayelerinde tarihi olaylar farklı bir biçimde gerçekleşir. Bu hikayelerde geçmişi değiştirmek veya tasvir etmek için zaman yolculuğu kullanılabilir, yada yaşadığımız evrenden daha farklı, ütopyik bir evren de yaratılabilir.

Fransız Louis Geoffroy, Napolyon'un tüm rakiplerini mağlup ettiği bir dünyayı tanımlamış, Amerikalı Castello Holford, sömürgecilerin Virginia kıyılarında altın bulduğu bir Amerikan ütopyası icat etmiştir. Diğer pek çok şey gibi, Herbert Wells de bilim kurgu içine alternatif tarih getirdi. Wells, *Tanrı Gibi İnsanlar* adlı kitabında, zaman yolculuğu, alternatif tarih ve ütopyayı birleştirmiş, tarihin kilit noktalarından dallanan ve her birini kendi başına geliştiren pek çok paralel dünya fikrini sunmuştur.

Alternatif tarihteki en popüler konular büyük savaşlardır. Almanya'nın İkinci Dünya Savaşındaki zaferi, özellikle sık sık tasvir edilir, ama distopya şeklinde (Philip K. Dick *Yüksek Şatodaki Adam*, Harry Turtldove'ın kitapları).

1.3.5. Sosyal Bilim Kurgu

H. G Wells kendisinin yaratıcı çalışmalarını özetlerken, bilim kurguya bir tür spekülatif sosyoloji adını verdi: “Sosyoloji, kelimenin tam anlamıyla sadece sanat ya da bilim değildir, yani kişisel bir öğenin varlığı ile kurgusal bir biçimde sunulan bir bilgi koleksiyonu, başka bir deyişle, bu kavramın en yüce anlamında, edebiyattır.” Bu sebepten, o , ütopyaların yaratılması ve eleştirilmesini iyi bir sosyolojik çalışma olarak görmüştür (Dünya Elmi fantastik Ədəbiyyatı antologiyası: 2013: 23).

Bu görüş, Sosyal Bilim Kurgu adlı makalesinde olası bir geleceğin ve diğer sosyal yapı biçimlerinin imajını bir tür “kağıt üzerinde sosyal deney” ile karşılaştıran Isaac Asimov tarafından da kabul görmüştür. O, Okuyucuyu değişim olasılığına alıştırmak, onu farklı yönleri düşünmeye zorlamak konusunda bilim kurgunun büyük hizmeti olduğunu vurgulamaktaydı. Azimova göre, bilim kurgunun ortaya çıkma sebebi, olası sosyal gelişim yollarını sistematik olarak incelemek, tehlikeli eğilimleri uyararak ve en önemlisi insanlığın kaderi hakkında rasyonel düşünceyi geniş kitlelerin özelliği haline getirmektir (Dünya Elmi fantastik Ədəbiyyatı antologiyası, 2013: 34).

1.3.6. Zamanda Yolculuk veya Zaman Operası

Zaman yolculuğunu anlatan bir türdür. Bu alt türün anahtar ürünü Wells’in *Zaman Makinesi* romanıdır. Daha önce zaman yolculuğu hakkında yazılmış bir çok çalışmanın bulunmasına rağmen (örneğin, Mark Twain’in *Kral Arthur’un sarayındaki Connecticutlu bir Yanke*) zaman yolculuğu ilk kez *Zaman Makinesi*’nde bilimsel bir şekilde esaslandırılarak açıklanmıştır.

Zaman yolculuğu fikri 20. Yüzyılda daha da geliştirildi. Bilim kurgu yazarları, zamanda geriye yolculuk yapmanın veya gelecekte günümüze geri dönmeyi nedenlerini ve bunun olası sebeplerini zamansal paradoksların yardımıyla analiz ederek, buna birçok çalışmalarında yer vermişlerdir. Bu konu, örneğin, Ray Bradbury’nin ünlü hikayesi “Gök gürültüsünün sesi”nde ele alınmıştır. Kir Bulychev de, onlarla kitabında zaman yolculuğunu kullanmıştır.

Zamanda yolculuk genellikle alternatif tarihle bağlantılıdır. Zamanda yolculuk türündeki en popüler konulardan biri, geçmişe düşen ve tarihin seyrini değiştirebilecek bir kahramandır.

Ayrıca, zaman içinde farklı gelişmeler nedeniyle oluşan, paralel dünyalar ve bunlar arasında seyahat eden, hatta gelişimlerini kontrol eden insanlar hakkında kitaplar da vardır. Örneğin Paul Anderson’un *Üç Kalp ve Üç Aslan*, *Zaman Devriyesi*, Andre Norton’un *Zamanın Kavşağı*, Isaac Asimov’un *Sonsuzluğun Sonu* kitapları, *Doctor Who* televizyon dizisi gibi.

Bu tekniklerin kötüye kullanılması nedeniyle, tür zaman operası takma adını da almıştır. Anlatılan konu parodilerde ve ironik kurguda ikinci bir nefes buldu. Örneğin, *Geleceğe Dönüş* film serisi.

1.3.7. Dünyanın Sonu veya Kıyamet Sonrası Bilim Kurgu

Küresel felaket sırasında veya felaketden kısa bir süre sonra (bir göktaşı düşmesi ve ya bir göktaşı ile çarpışma, nükleer savaş, çevre felaketi veya salgın sonrası) gerçekleşen olaylarla yakından ilişkili türlerdir.

Modern kıyamet sonrası edebiyatın ilk örneklerinden biri Mary Shelley'nin, insanoğlunun korkunç bir salgın sonrası öldüğü romanı *Sonuncu insan*'dir. Jack London da aynı konuda *Kızıl veba* adlı hikaye yazmıştır.

Ancak, kıyamet sonrası bilim kurgunun gerçek kapsamı, Soğuk Savaş döneminde, nükleer savaşın insanlığı tehdidinin ardından ortaya çıktı. Bu dönemde, yazılmış kitaplar Valter Michael Miller'in *A Canticle for Leibowitz*, F.Dick'in *Dr. Bloodmoney*, Tim Powers'ın *Sapkınlıklar Sarayında Akşam Yemeği*, Strugatsky kardeşlerin *Yol kenarında piknik* romanlarıdır.

Kıyamet sonrası kurgu özellikle filmlerde, bilgisayar oyunlarında ve çizgi romanlarda popülerdir. Bu çalışmalarda, insanlığın yüksek radyasyonla, mutantlarla veya totaliter hükümetlere karşı mücadelesi, veya gıda ve enerji kıtlığı gibi durumlarda hayatta kalmak için verdiği mücadeleler tasvir edilir. P. Buhl'un *Maymunlar Gezegeni* adlı kitabında ve kitabın ekran versiyonunda, maymunların yeni zeki bir türe evrimleştiği ve insanları Dünyadan attığı bir konu ele alınmıştır.

Kıyamet sonrası bir başka konu da, medeniyetin ölümüdür. Burada farklı türden insanların küresel savaşı, makinelerin, robotların isyanı (Terminator ve Matrix filmleri) veya uzaylı istilası (Oblivion, Battlefield: Earth) gibi konular işlenir. Rey Bradbury'nin *451 derece Fahrenheit* romanındaysa atom savaşı tasvir edilmiştir.

Kıyamet sonrası kurgu ile distopya sıklıkla kesişir. Distopya türündeki pek çok kitap ve filmde totaliterlik, korkunç bir felaketten sonra toplumun "savunma tepkisi" olarak gelişir (V for Vendetta, Denge, Gerçeğe çağrı) Makinelerin ayaklanması hakkında filmler genellikle cyberpunk ile kesişir. Örnek olarak, Matrix filmi

gösterilebilir. Stephen King ise *The Dark Tower* romanında kıyamet sonrası bilim kurgu ile fantezi türünü birleştirmiştir.

1.3.8. Cyberpunk

Bilim kurgunun, toplumun evrimini yeni teknolojilerin etkisiyle, telekomünikasyon, bilgisayar, biyolojik ve sosyal yönden inceleyen bir türüdür. Türe ait roman ve hikayelerde genellikle, yozlaşmış örgütlere - rejimlere hizmet veren cyborglar, androidler, süper üstün bilgisayarlar arkaplan görevi görür. Cyberpunk ismi yazar Bruce Betke tarafından ortaya atılmış, lakin, edebiyat eleştirmeni Gardner Dozua tarafından alınarak yeni bir tür adı olarak kullanılmaya başlanmıştır. O, cyberpunk'ı kısaca “yüksek teknoloji ve sefil yaşam” (“High tech, low life”) olarak tanımlamıştır (Dünya Elmi fantastik Ədəbiyyatı antologiyası. II Cild, 2013: 130).

Cyberpunk'ın kurucuları William Gibson (Neuromant, 1984), Bruce Sterling (Schizmatritsa, 1985) ve Philip K. Dickdir. Pat Cadigan, Rudy Rucker ve John Shirley de türün ilk yazarlarıdır. 1990'lı yıllardan itibaren, tür büyümeye ve popülerlik kazanmaya başlamış ve Ted Williams, Paul di Filippo, Neil Stevenson gibi genç yazarlar ortaya çıkmıştır.

Bu tür, sinemada da temsil edilmekle birlikte, çoğu filmler cyberpunkla birlikte diğer kurgu türlerini de içerir. Bunlar, örneğin, Philip K. Dick'in kitaplarının ekran versiyonudur. Blade Runner, Gerçeğe Çağrı, Azınlık Raporu filmleri gibi. Nirvana, Elysium gibi filmler de orijinal öyküleriyle ilgi çeken filmler arasında yer almaktadır. Ama türün en iyi ve en başarılı film prodüksiyonu, kıyamet sonrası kurgu özelliklerine de sahip olan, Wachowski kardeşlerin Matrix filmidir.

1.3.9. Fantezi

Bilim kurguya yakın türlerden biri olan fantezi, masalsı bir kurgu türüdür. Bu türde yazılan eserler masal, bilim kurgu, benzetme, allegorik, tarihi ve diğer türlerin belirtilerine sahiptir. Fantezi ile yazar kendi hayali ve paralel dünyasını oluşturur. Bu dünyada, gerçekdışı veya masalsı karakterler ve durumlar varlıklarının şüphe uyandırmayacağı bir şekilde tarif ve tasvir edilir. Burada, mucizevi ve büyülü gücün taşıyıcıları olan kahramanlar gerçekdışı dünyalarda yaşar. Fantezide iyi ve kötü büyü

birbirleri ile çatışır. Ve kötü güçler yalnızca sihirle değil, aynı zamanda yaratıcılık, inisiyatif ve organizasyon gösterirlerse sıradan kahramanlar tarafından da aşılabılırler. Fantezi mitoloji ve bilim, masalsılık ve rasyonalizm unsurlarını birleştirir. Yaratıcılarının E. Po, L. Carroll, G. Haggard olduğu fantezi türü 20. yüzyılda ingiliz John Ronald Reuel Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi* ve Amerikalı Clive Staples Lewis'in *Narnia Günlükleri* romanlarıyla daha da gelişmiş ve ününe ün katmıştır.

1.4. BİLİM KURGUNUN KURUCULARINDAN OLAN HERBERT GEORGE WELLS ROMANLARINDA BİLİM

1.4.1. Kurgu

Bilim kurgu gerçeğe yöneliktir. Burada bilimsel buluşlar ve icatlar bilimsel kavramlarla, ikna edici bir şekilde açıklanır. Bu sebepten dolayı, bir bilim kurgu çalışmasında, betimlenmekte olan teknolojinin ya da icadın o an için ya da günümüzde yokluğu gerekçelendirilmelidir. Örneğin, bilim kurgunun kurucularından biri olarak kabul edilen Herbert George Wells'in *Görünmez Adam* romanındaki Görünmez adamı ölmeden önce vücudunu görünmez kılma yollarına dair notlarını yok eder, *Zaman Makinesi* romanındaki Zaman yolcusuysa zaman makinesi ile birlikte uzak bir gelecekte iz bırakmadan kaybolur.

Herbert George Wells ilk çalışması olan *Zaman Makinesi* romanı ile bilime ve edebiyata yalnızca zaman yolculuğu olasılığı fikrini değil, aynı zamanda dört boyutlu uzay-zaman hipotezini, yani varoluş noktası olarak algılanan zamanın mekanın dördüncü boyutu olarak kabul edilmesi fikrini de getirmiştir. Yazar, bu romanında dile getirdiği fikirlerle, zaman ve mekanın (uzayın) sıkışabilme olasılığını ve maddi bir nesnenin ışığa yakın hızlarda hareket etmesiyle geleceğe yolculuk olasılığını kanıtlayan Einstein'ın İzafe teorisi'ni öngörmüştür. Wells, zamanda yolculukla, teknolojik gelişmenin ve acımasız, uzlaşılması zor bir sınıf mücadelesinin insanlığın bozulmasına ve eloy ve morlok gibi ırklara dönüşmesine yol açtığını tasvir eden bir distopya oluşturmuştur.

Marşlıların dünyayı istila etmesi ile ilgili yazdığı *Dünyalar Savaşı* 'ndaysa yazar, askeri amaçlar için kitle imha silahlarının ve uçakların kullanımını öngörmüştür. Yazar

tarafından öngörülen bu silahlar ve uçaklar ilk defa, romandan 117 yıl sonra, Birinci Dünya Savaşı sırasında kullanılmıştır.

Görünmez Adam romanı tartışmalı bir şekilde İnsanüstü varlık fikrine karşı yönlendirilmiş ve dahi ve kötü adam sorununu ortaya koyan bir eserdir. İngiliz bilim adamı, dahi fizikçi Griffin, kişiyi (kendini) görünmez hale getirmenin bir yolunu bulur. Görünmez olmak için, bir yandan çıplak yürümek, soğuktan titremek, etrafındakilerden gizli yiyecek yemek zorunda kalırken, öte yandan, beklenmedik bir şekilde, görünmezliğin ona dünya üzerinde sınırsız güç sağladığının farkına varır ve bilimin nihai amacının bu olduğunu düşünür. Bu yüzden arkadaşı Kemp'i şiddet kullanarak ve insanları sindirerek güç ele geçirmeye davet eder. Teklifini reddeden Kemp'i öldürmek istese de, sonda, makinesi ile birlikte bilimsel notlarını da yok ederek, kendisi ölür.

Yazarın *Uyuyan uyandıığında* adlı romanında ise, günümüzde popüler bir fikir olan yüzlerce yıl sonra dirilmesi için insan vücudunu dondurmanın olasılığı fikri ifade edilmektedir. İki yüz yıl sonra uykusundan uyanan romanın kahramanı, 21. yüzyılın sonunda Londra'daki teknolojik gelişmeye şaşırır, ancak sosyopolitik ilişkilerin iyileşmediğini, aksine daha da kötüleştiğini acı bir şekilde anlar. Zulme karşı halk ayaklanmasını destekleyen roman kahramanı Londra'yı kurtararak ölür.

İnsanlar Tanrılar gibi romanında paralel dünyaların varlığı, "*Ay'da ilk insanlar*" adlı romanındaysa yerçekimsizlik fikri ortaya konmuştur.

Herbert George Wells, romanlarında daha onyıllar önce ortaya koyduğu orijinal, kendine özgü bilimsel düşünceleriyle, bu gün de yeni yeni bilimsel buluşlara kapı açmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA BİLİM KURGU

2.1. SİNEMADA BİLİM KURGUNUN ORTAYA ÇIKIŞI VE GELİŞİMİ

On sekizinci yüzyılda bilimin ve teknolojinin gelişmesi modernliğin daha çok yayılmasına yol açmıştır. Bu modernlik insanların yaşam tarzlarını temelden etkileyip, düşüncelerini değiştirmeye başlamıştır. Bütün bunlar, bilim kurgunun bunlara karşı bir tepki olarak doğmasına sebep olmuştur. Ancak henüz gelişmeye başlayan teknoloji yeterince ilerlemediğinden, bilim kurgu sinemada yoğun bir şekilde işlenemese de bu tür edebiyatta, türünün öncüleri için geniş bir uygulama alanı bulmuştur.

1920'li yıllardan itibaren bilim kurgu sinemaya daha sıklıkla taşınmaya başlanmıştır. Lakin, henüz ayrı bir tür olarak sinemada var olduğu söylenemezdi.

Bilim kurgu sineması, Georges Melies ve Fritz Lang gibi yazarlardan sonra günümüzdek büyük bir gelişim göstermiştir. Gün geçtikçe gelişmeye devam eden bilim kurgu sineması yalnız teknik anlamda değil, 2001: A Space Odyssey (1968), Solaris (1972) ve 2016 yapımı Arrival gibi filmlerle felsefi ve sanatsal anlamda da büyük gelişim göstermeye devam etmiştir (ru.qwe.wiki).

Bilim kurgu sinemasında çoğu zaman orijinal ve sıra dışı örneklerle de karşılaşılabilir. Orijinal, cesaretli yaklaşımları ile dikkat çeken, benzer konulara farklı açılardan bakabilen böyle filmlerin daha fazla üretilmesi bilim kurgunun gün geçtikçe gelişmesine neden olmaktadır.

Bilim kurgu sineması, bilim ve teknolojinin gelecekteki gelişimini ve bunun toplumsal ve bireysel olarak insanlar üzerinde nasıl bir etki oluşturabileceğini tahmin eden bir sinema türü olarak tanımlanabilir. Bilim kurgu, türünün filmleri içerisinde kendine özgü bir işleniş tarzı ve farklı, özgün bir amacı olan bir türdür. Bilim kurgunu halen bir tür olarak ciddiye almayan, hatta onu aksiyon sineması ile aynı kefeye koyanlar da mevcut. Lakin bu çok yanlış bir tespittir. Her şeyden önce, bilim kurgunun amacı geleceğe yöneliktir. Bu filmlerde aksiyon oluyorsa da, bu işin arka planındadır. Bilim kurgu sineması izleyiciler tarafından çoğu zaman, bazı benzerliklerinden dolayı fantastik sinema ile de aynı tür olarak görülür. Ancak fantastik sinemanı bilim kurgudan

farklı kılan, onun bilimsel temellere değil, düşsel öğelere dayanmasıdır. Her iki türde düşünme ön planda olsa da, bilim kurgu her zaman mantıklı ve bilimsel temellere dayanır.

Bilim kurgu sineması, izleyicisini gelecekte olması muhtemel ve insanlığı, evreni etkileyecek olaylara karşı uyarır, onları yaşanabilecek felaketlere karşı tetikte tutar.

Bilim kurgu sineması bilim kurgu edebiyatının meyvesidir denilebilir. Yani, bilim kurgu türünün ortaya çıktığı ilk alan edebiyattır. Bilim kurgu türünün ilk örneği olan, 1902 yapımı *Le Voyage Dans La Lune* filmi Jules Verne ve H. G. Wells'in romanlarının etkisiyle yapılmış 21 dakikalık bir filmi. Bu filmle bilim kurgunun sinema alanında temeli atılmış oldu (kameraarkasi.org).

J. Verne ve H. G. Wells gibi yazarların romanları, 19. yüzyıl seyahat ve macera edebiyatının gelişmesine büyük katkı sağlamış ve ilk bilim kurgu filmlerini büyük ve önemli ölçüde etkilemiştir. Filmin başlarında öncüler, Louis Lumière ve Ferdinand Zecca gibi yönetmenler filmlerinin merkezine zamanlarının teknik süreçlerini ve kendi duyarlılıklarını yerleştirmişlerdi. 1897'de Les Rayons Röntgen filmi ile konuya daha önce değinen Georges Melies, 1902'de Jules Verne'den esinlenildiği Aya Yolculuk filmi ile dünya çapında bir sansasyon yaratmıştır. Fransız yönetmen Georges Melies, 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında Aya Yolculuk filmi dahil birçok bilim kurgu filmi çekmiştir. Eski bir sirk sanatçısı olan G. Melies, hayatta imkansız olanı ekranda tasvir etmeyi sağlayan ilk özel efektleri yaratmıştır (bilimkurgukulubu.com).

Bilim kurgu büyük ölçüde gelecek dünya, uzay, uzaylılar, robotlar gibi imgeleri ortaya koyduğu için bu türün gelişimi ayrılmaz bir şekilde gerçek bilimsel ve teknik ilerlemeyle bağlantılıdır.

Varsayımlara dayalı olan bilim kurgunun ingilizceden kelime anlamı bilimsel açıdan güvenilir kurgu değil, bilimsel hayal ürünü veya bilimsel kurgudur. Bilim kurgu, olan bir şeyi anlamak için, olmayan bir şeyi uydurur. Ünlü yönetmenler Ray Bradbury ve H. G. Wells Marsta bir yaşamın olmadığını çok iyi biliyorlardı. Ancak James Cameron, Ridley Scott ve Paul Verhoeve'nin filmleri gibi, onların kitapları da bilim kurgu klasiğidir ve varolan gerçekliğin değil, olası gerçekliğin alternatifi ve tasviridir.

En titiz eleştirilenlerin bile hata bulmakta zorluk çektikleri filmler de vardır. Bu tür filmlerin yönetmenleri kurgularını, yani hayal ürünlerini ikna edici bir hale getirmek için, astrofizik kitapları okurlar ve bilimsel danışmanlarla birlikte çalışırlar. Sovyet film stüdyosu olan Mosfilm'in ürettiği Uzay seferi (1935), Hollywood yapımı Apollo 13 (1995), Temas (1997), Yabancı gezegen (2005), Yerçekimi (2013), Jupiter macerası (2013), Marslı (2015) gibi filmlerin yaratıcıları da bu yolu izlemişlerdir.

Bilim kurgu 1920'lerin Alman sinemasında büyük gelişim göstermiştir. Özellikle de, Metropolis distopik sessiz filmi (1927) birçok uzman tarafından tarihteki en iyi bilim kurgu filmlerinden biri olarak kabul edilir (tr.wikipedia.org. Metropolis).

Alman bilim kurgusunun "babası" sayılan Kurd Laßwitz'in 1897 yapımı "To the Absolute Zero of Existence: A Story from 2371" filmi ve William Wauer'ın 1915 yapımı Tünel filmleri ilk alman bilim kurgu filmlerindendir. Tünel filmi Avrupa ile ABD arasında bir tünel projesi hakkında bir ütopya'dır. Bir diğer alman yapımı film, 1916'da Otto Rippert tarafından çekilen ve toplamda 400 dakikadan bir az uzun süren, altı bölümlük Homunculus dizisidir.. Holger-Madsen'in "Gökyüzü Gemisi" (1918) ve Yakov Protasanov'un Aelita (1924) (Alexei Tolstoy'un bilim kurgu romanından esinlenmiştir) filmleri de ilk bilim kurgu filmlerindendir (virtual-sf.com. German SF).

1920'li yıllarda 1. Dünya Savaşı sonrası, 1920'li yıllarda teknolojinin hızla gelişmesi insanları korkutmaya, tedirgin etmeye başlamıştır. Bilim kurgu sineması da yeni filmlerde insanların bu endişelerine yer vermeye başlamıştır (kameraarkasi.org. Sinemada Bilim Kurgu)

Yönetmen Fritz Lang'ın Metropolis filminde robota benzer bir hayat süren endüstri işçilerinin dünyası anlatılmakta. Filmde bir tarafta endüstri üzerine kurulu sistemin başı olan bir fabrikatör, diğer tarafta bu sisteme baş kaldırmaya hazırlanan işçiler ve ikisinin arasında bir köprü kurulmasını sağlayan işçi kıza aşık fabrikatör oğlunun hikayesi anlatılır (tr.wikipedia.org. Metropolis)

Metropolis filminden sonra James Whale, H. G. Wells'in romanından uyarladığı Invisible Man filmini çekmiştir. Bunların ardından Alexander Kordan'ın Things To Come ve dönemin en iyi bilim kurgu serisi sayılan Flash Gordon filmleri öne çıkmıştır. Bilim kurgu bu filmlerle sinemaya da adım atmış ve sinemada da varolduğunu göstermiş oldu (kameraarkasi.org. Sinemada Bilim Kurgu)

Animasyonda bilim kurgu en iyi Katsuhiro Otomo, Shoji Kawamori, Mamoru Hosoda, Makoto Shinkai, Hideaki Anno gibi Japon animatörlerin filmlerinde temsil edilmektedir. Bilim kurgu Fransada da Rene Laloux gibi bir çok animatörlerin filmlerinde yer almaktadır (en.wikipedia.org)

2.2. HOLLYWOOD SİNEMASINDA BİLİM KURGU FİLMLERİ

Bilim kurgu sinema türü gerçek bir gelişime Hollywood'da erişmiştir. Bu dönemde bilim kurgu, korku, fantazi türündeki filmler ve süper kahraman filmleri Amerikan sinemasında en popüler ve en karlı olanlarıydı.

Klasik bilim kurgu sinemasının ortaya çıkışı teknik ve politik ilerlemeye dayanmaktadır. Bu teknik ve politik gelişme, enerji üretimi, aynı zamanda dünyada hüküm süren küresel ekonomik kriz yeni bir kurgu türünün ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Bu filmleri herhangi bir sosyal filmde farklı kılan keskin bir endişe ve korku içerisinde yaşayan bir Amerikalının hayal gücünü temsil ediyor olmasıydı. Bu filmler zamanın korkularına cevap vermekte ve onları histerik hale getirmekteydi. Bu dönemde seyircilerin kendilerini günlük yaşam konusundaki endişelerinden, çalışma koşullarından, parasızlıktan, sağlıkla ilgili sorunlarından uzaklaşmaları veya kurtulmaları için bir kamulaştırma ritüeli oluşturulmuştu. 1950'lerde Amerikan bilim kurgu sineması bu korkuları yansıtan birçok filmle yeniden canlanmış, birkaç yıl sonra ilk renkli filmler üretilmeye başlanmıştı. *Metaluna 4 cevap vermiyor*, *Dünyadaki Mücadele* veya *Uzayda Uyarı* filmlerinde yapımcılar muhteşem ve yaratıcı bir film ortaya koymak için yeni olasılıklara yol açmışlardı (en.wikipedia.org. Science fiction film)

Sonra çizgi roman filmlerinin zaferi başlamış, süper kahramanlar, macera hikayeleri için ideal bir zemin oluşturmuştu. Bu konuda ilk film, 1936 yılında çekilen *Flash Gordon* filmi olmuştur. Diğer seri filmler: *Buck Rogers*, *Captain Marvel*, daha sonra ise 1948'de *Süper kahramanların Süper kahramanları* ve *Süpermen* film serileriydi. Çizgi romanlarda iyi ve kötünün ebedi mücadelesi ve iyinin zaferi betimlenmekteydi. Bu bilim kurgu türündeki filmler, iyile kötünün mücadelesi gibi basit hikayelerin ve popüler çocuk çizgi romanlarının bir uyarlaması olduğundan,

gittikçe daha fazla çocuk izleyicilerin de dikkatini çekerek yeni bir izleyici kitlesi oluşturmuş oldu.

Süper kahraman filmleri yıllar geçtikçe, vizual efektlerin de gelişimiyle daha çok ilgi çekmeye başlamıştı. Özellikle, Marvel ve DC gibi çizgi roman yayımcısı şirketlerin ortaya çıkması Süper kahraman filmlerinin gelişiminde en önemli faktör olmuştur.

National Allied Publications adı ile 1934 yılında kurulan DC Comics, Malcolm Wheeler Nicholson tarafından kuruldu. Warner Brosers'in sahibi olduğu şirket, 1977 yılında DC Comics adını almıştır. 1939 yılında Timely Comics adı ile kurulan Marvel şirketi ise, 1961 senesinde bu adı almıştır. 2009'dan itibaren şirketi The Walt Disney Company satın almıştır (theguardian.com).

Bu şirketlerin amacı çizgi roman üretmek ve yayımlamaktır. Son zamanlarda süper kahraman filmleri ile gişe rekorları kıran Marvel ve DC şirketleri arasında sıkı bir rekabet mevcut. Buradaki karakter benzerlikleri ise bunu daha da körüklüyor. Bu sebeple de şirketler ister istemez birbirlerinden etkilenmektedirler.

Marvel ve DC şirketlerinin her yıl yenileri çekilen, kahraman ve antikahraman filmleri sayesinde, sahip oldukları özel seyirci kitlesinin sayı gittikçe artmaktadır. Marvel Stüdyosunun *Yenilmezler*, *X Adamlar*, *Demir Adam*, *Kaptan Amerika*, *Thor*, *Deadpool*, *Doktor Strange*, *Galaksinin Koruyucuları*, *Örümcek Adam*, *Fantastik Dörtlü* serileri, şirketinin çok sevilen filmlerinden bir kaçıdır. Marvel'ın iyi süper kahramanlarının bir araya geldikleri filmlerle birlikte, DC'nin kötü süper kahramanlarının bir araya geldiği filmler de çok sevilmektedir. Bunlara *İntihar Timi: Gerçek Kötüler* ve *Adalet Birliği* filmleri örnek gösterilebilir.

20. yüzyılın ortalarında seyirci üzerinde büyük bir etki yaratan filmler sırasında *Hayalet İmparatorluğu* (1935) (bilim kurgu unsurlarını net bir şekilde ortaya koyan ilk film serisidir), *Dünyanın Durduğu Gün* (1951), *Yasak Gezegen* (1956), *Maymunlar Gezegeni* (1968) gibi filmler ilgi odağı oldu. *Alacakaranlık Kuşağı*, *Yıldız yolu* (ABD), *Doctor Who* (İngiltere) gibi televizyon dizileri de popüler kültür ve bilim kurgunun gelişimine büyük katkıda bulunmuşlardır (en.wikipedia.org. Science fiction film)

Özellikle, 1970'lerin sonunda dijital özel efektlerin ve bilgisayar grafiklerinin ortaya çıkışı, bilim kurgu için büyük bir buluş olmuştur. *Yıldız Savaşları* (1977) ve *Taht* (1982) gibi filmler, bilgisayar teknolojilerini kullanan ilk filmler arasında yer almış ve

Taht filmi ile bu teknolojiler yeni bir seviyeye ulaşmıştır. *Yıldız savaşları*'nın benzeri görülmemiş ticari başarısı ve yeni teknolojilerin ortaya çıkması ile, bilim kurgu 1980'lerin başından itibaren popülerlik patlaması yaşamış ve kurgu filmleri gişe rekorları kırmaya başlamıştır. James Cameron, Ridley Scott, Paul Verhoeven, Wachowski gibi 1980'lerin ve 1990'ların kurgu yaratıcıları kendi dönemlerinin yazarları gibi, kıyamet sonrası veya distopik bir gelecek çizerek daha eleştirel ve karamsar bir meyil seçmişlerdir (ru.wikipedia.org. Kinofantastika 1980).

2.3. 1950 İLA 1980 DÖNEMİNDE BİLİM KURGU

1950 ila 1960'lı yıllara bilim kurgunun altın çağı denilebilir. İkinci Dünya Savaşının ardından gelişen teknolojinin etkisiyle atom bombası gibi bir çok kitle katliam silahlarının kullanılması, bu silahlara ve gelişmekte olan teknolojiye duyulan korkuyu yansıtan filmlerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu yıllarda çok sayıda istila filmleri de çekilmeye başlanmıştır. Astrofizikte ve uzay bilimlerindeki yeni keşifler uzayla ilgili filmlerin daha çok yapılmaya başlanmasına yol açmıştır. Bu yıllarda öne çıkan filmler sırasında 1956 yapımı *Invasion Of The Body Snatchers*, George Pal'ın *Zaman makinesi* (*The Time Machine* 1960), 1959 yapımı *Uzaylıların 9 numaralı Planı* (*Plan 9 From Outer Space*), Stanley Kubrick'in 1963 yapımı *Dr. Strangelove or How I learned to stop worrying and love the bomb* ve tüm zamanların en iyi filmlerinden sayılan 2001: *A Space Odyssey* filmini, F. Truffaut'ın *Fahrenheit 451*, evrim konusunu çok farklı bir şekilde ele alan ve bilim kurgu sinemasının mihenk taşı sayılan 1968 yapımı *Maymunlar Cehennemi* (*Planet Of The Apes*) gibi filmler gösterilebilir (imdb.com).

Bilim kurgu filmlerindeki artış 1970'li yıllarda da devam etmiştir. Bu devirde artık felaket filmleri yerine insan-doğa ilişkisi ve bunun sonuçlarını anlatan filmler çekilmekteydi. 1950 ila 1960'lı yıllarda çekilmiş 2001: *A Space Odyssey* gibi filmlerin etkisiyle robotlar ve yapay zeka konusunda sıkça filmler yapılmaya başlanmıştır. Sonralar bu iki konu o kadar çok işlenmeye ve gelişmeye başladı ki, günümüzde bile en çok işlenen bilim kurgu konuları haline geldi.

Bu yıllarda bilim kurgu filmlerinde en çok anlatılan konular insanın doğayı kirletmesi, insanların çeşitli virüslerden, hastalıklardan ölmesi, mutasyon gibi konulardı.

Dönemin öne çıkan filmleri Andrei Tarkovsky'nin Solaris, David Lynch'in 1977'de çektiği ilk uzun metrajlı yapımı Eraserhead vb. filmleri olmuştur.

1980'li yıllara damga vuran bilim kurgu filmleri sırasında ise 1986 yapımı olan The Fly, Ridley Scott'ın Blade Runner (1982) ve Terry Gilliam'ın 1985 yılında çektiği, 1980'li yılların en önemli filmlerinden biri olarak görülen Brazil filmleri gösterilebilir. (wikipedia.org. Science fiction film)

2.4. 1990 İLA 2000 DÖNEMİNDE BİLİM KURGU

1990 ila 2000'li yıllarda, World Wide Web'in ve cyberpunk türünün ortaya çıkışı, daha sonra ise bunlara bilgisayarlarla özel efektlerin eklenmesi ile yeni ve çok özel filmler ortaya çıkmaya başlamıştır. Özel efektlerin kullanımı yönetmenlerin, kendi filmlerinin görsel kalitesini arttırmalarına olanak sağladı. Gün geçtikçe gelişmeye devam eden görüntü efektleri bu dönem filmlerinin vazgeçilmezi haline gelmekteydi.

1990'lı yılların başında çekilen Terminator 2: The Judgement Day, onun ardınca çekilen Jurassic Park filmlerinde kullanılmış efektler teknolojinin 1990'lı yıllarda ne kadar gelişmeye başladığını göstermekteydi. 1999 yılında The Matrix filminde tamamen yeni tekniklerin kullanılması ve eski tekniklerin yenilenmiş bir şekilde seyirciye sunulması ise görsel efektlerin 90'lı yıllarda geldiği son noktaydı (collider.com).

2000'li yıllardan itibaren özel efektlerin bazı filmlerde araç olarak değil, amaç olarak kullanıldığı bir dönem başlamıştı. Yüzeysel senaryoları olan, büyük şirketlerin çok para harcayarak ortaya çıkarttığı ve gişe rekorları kıran bu tür filmler bilim kurgu sineması için bir tehdit oluştursa da, bilim kurgu türü kendini sürekli yenileyen ve halen çok iyi yapımların ortaya çıkarıldığı bir tür olarak kalmaya devam etmektedir.

Bu yılların öne çıkan filmleri Jurassic Park (1994), Flatliners, 2007 yapımları I Am Legend ve Sunshine, 2008 yapımı Blindness filmleridir.

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein (Tanrı olmak kolay değil) (1990)	Peter Fleischmann	Almanya, Fransa, Sovyetler Birliği
Starfire (Yıldız ateşi) (1990)	Richard C.Sarafian	Amerika, Japonya
Predator 2 (Yırtıcı 2) (1990)	Stephen Hopkins	Amerika
Moon 44 (Ay 44) (1990)	Roland Emmerich	Almanya
Terminatör 2: Hesaplaşma günü (1991)	James Cameron	Amerika, Fransa
Star Trek 6: Keşfedilmemiş topraklar (1991)	Nicholas Meyer	Amerika
Godzilla: Megasaurs duellosu (1991)	Kazuki Omori	Japonya
Alin 3 (1992)	David Fincher	Amerika
Batman Returns (1992)	Tim Burton	Amerika
Kayıp Dünya (1992)	Timothy Bond	Kanada, Amerika
Jurassic Park (1993)	Steven Spielberg	Amerika
RoboCop 3 (1993)	Fred Dekker	Amerika
Digital Love (1993)	Francis Leroi	Fransa
Cyborg 2 (1993)	Michael Schroeder	Amerika
Ölüm makinesi (1994)	Stephen Norrington	Amerika
Stargate (Yıldız geçidi) (1994)	Roland Emmerich	Amerika
Fatherland (1994)	Christopher Menaul	Amerika
Strange Days (Tuhaf günler-1995)	Kathryn Bigelow	Amerika
The Langoliers (Umacılar-1995)	Tom Holland	Amerika
Mars Attacks (Çılgın Marshılar-1996)	Tim Burton	Amerika
Nemesis 3,4 (1996)	Albert Pyun	Amerika
Gattaca (1997)	Andrew Niccol	Amerika
Nirvana (1997)	Gabriele Salvatores	İtalya, Fransa
Lost in Space (1998)	Stephen Hopkins	Amerika
Armageddon (1998)	Michael Bay	Amerika
Asker (1998)	Paul W.S. Anderson	Amerika
Matrix (1999)	Lana ve Lily Wachowskiler	Amerika, Avusturya

Virüs (1999)	John Bruno	Amerika, Japonya, Almanya
Kırmızı Gezegen (2000)	Antony Hoffmann	Amerika
Supernova (2000)	Walter Hill	Amerika
X Men (2000)	Bryan Singer	Amerika
Evolution (2001)	İvan Retmann	Amerika
Lara Croft: Tomb Raider (2001)	Simon West	Amerika, Japonya, Büyük Britanya
Maymunlar Gezegeni (2001)	Tim Burton	Amerika
28 Gün Sonra (2002)	Danny Boyle	Birleşik Karlık
Minority Report (2002)	Steven Spielberg	Amerika
Ölümcül Deney (2002)	Paul W.S. Anderson	Amerika
Yıldız savaşları (2002)	George Lucas	Amerika
Zaman Makinesi (2002)	Simon Wels	Amerika
Ölümsüz (2003)	Michael ve Peter Spierig	Avustralya
2046 (2004)	Wong Kar-Wai	Hongkong, Çin, İtalya, Fransa
Yarıdan Sonraki Gün (2004)	Roland Emmerich	Amerika
G.O.R.A. (2004)	Ö. F. Sorak	Türkiye
Batman: Başlangıç (2005)	Christopher Nolan	Amerika
Dünyaların savaşı (2005)	Steven Spielberg	Amerika
Ada (2005)	Michael Bay	Amerika
Ultraviolet (2006)	Kurt Wimmer	Amerika
Ben Efsaneyim	Francis Lawrence	Amerika
Dünyalı	Richard Shenkman	Amerika
Gün Işığı (2007)	Danny Boyle	Amerika
Babylon A.D (2008)	Mathieu Kassovitz	Amerika, Fransa
Kıyamet Günü (2008)	Neil Marshall	Güney Afrika, Amerika

Yabancı (2008)	Howard McCain	Amerika, Almanya
Mistik Olay (2008)	M. Shyamalan	Amerika, Hindistan
İron Man (2008)	J. Favreau	Amerika
2012 (2009)	Roland Emmerich	Amerika
Avatar (2009)	James Cameron	Amerika
M. Nobody (2009)	Jaco Van Dor mael	Almanya, Kanada, Belçika
Pandorum	Christian Alvart	Birleşik Krallık
Transformers	Michael Bay	ABD

(en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction_film)

2.5. GÜNÜMÜZDE BİLİM KURGU

2010 yıllarında Bilim Kurgu sinemasında yeni bir sayfa açılmıştır. 3D sinema teknolojisinin benzeri görülmemiş boyutlara getirilmesi bu tür sinemada olağanüstü kabul edilen şeylerin gerçeğe dönüştürülmesine ve hem fantastik ve olağandışı, bir o kadar da gerçekçi ve realist filmlerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. 3D teknolojisini ileri safalara getiren James Cameron'un Avatar filmi bilim kurgu teknolojisinin geliştirilmesinde yeni bir aşama olarak kabul edilir.

2010'lu yıllarda Yıldız savaşları, Godzilla, Maymunlar Gezegeni gibi bir çok film serisinin devamı niteliğinde çekilen filmlerle beraber, bilim kurguyla farklı türlerin karışımı olan, çok sayıda yeni filmler de yaratılmıştır. Bunlara Her Monsters, Ex Machina, Real Steel (Çelik Yumruklar), Edge of Tomorrow (Yarının Sınırında), Tomorrowland (Yarının Dünyası), Ghost in the Shell vb. filmler örnek gösterilebilir (en.wikipedia.org. 2010s Science fiction films).

Bu yılların orijinal ve kendine özgü filmleri ile beraber, okurlar tarafından çok sevilen romanlardan uyarlanan filmler de popülerlik kazanmaya başlamıştır. Özellikle de ütopya ve distopyalar. Bunlara örnek olarak, Susan Collins'in The Hunger games roman serisinden uyarlanan aynı isimli film serisi, Veronica Roth'un *Divergent* romanından uyarlanan *Divergent*, James Dashner'in romanından uyarlanan *Maze Runner*, Cole Stewart'ın romanına uyarlanmış *The Darkest Minds*, David Mitchell'in *Cloud Atlas*,

Max Bruch'un *World War Z* ve Ernest Cline'in *Ready Player One* romanlarından uyarlanmış aynı ismi taşıyan filmler gösterilebilir.

Devrin en çok ilgi çeken ve gerçekliklerinden dolayı, hem bilim adamları ve sinema eleştirmenleri, hem de seyirciler tarafından en çok kabul gören ve sevilen filmleri ise, hiç şüphesiz, bilimin ilgi duyduğu ve hatta üzerinde çalıştığı sorulara yönetmenlerinin de kendi usulları ile cevap vermeye çalıştıkları *Gravity* (Alfonso Cuarón), *Elysium* (Neill Blomkamp), *Prometheus* (Ridley Scott), *Passengers* (Mortan Tyldum), *Arrival* (Denis Villeneuve), *Martian* (Ridley Scott), *İnterstellar* (Christopher Nolan) vb. filmlerdir. Uzayda yolculuk, iklim değişikliği, teleportasyon (Kuantum ışınlanma), yapay zeka gibi sorulara dikkat çeken bu filmlerin çoğu Oscar ödülüne aday gösterilmiş, ya da bir veya bir kaç dalda ödül almışlardır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BİLİM KURGU TÜRÜ OLARAK CRISTOPHER NOLAN FİMLERİ

3.1. YÖNTEM: KARE KARE ÇÖZÜMLEME

Tezin bu bölümünde, Christopher Nolan'ın filmleri Michael Ryan ve Melissa Lenos'un *Film Çözümlemesine Giriş (An Introduction to Film Analysis: Technique and Meaning in Narrative Film)* kitabında kullandıkları Kare Kare Çözümleme tekniğine bağlı kalarak incelenecektir.

Michael Ryan ve Melissa Lenos'un *Film Çözümlemesine Giriş* kitabında öğretilen bu çözümleme türüne kara kare çözümleme adı verilir. Bu çözümleme tarzında bir çekim serisi ya da bir film sahnesinden görüntüler üzerine kullanılan teknikler tanımlanır ve tekniklerin anlamı açıklanır. Çekimleri tanımlamak ve filmleri çözümlemek için Kompozisyon, Kamera, Kurgu, Sanat Yönetimi, Anlatım, Metafor, Yapı, Karakter, Motif, Film Stili: Gerçekçilik ve Dışavurumculuk gibi temel parametreler kullanılır (Ryan & Lenos, 2005: 16)

Bu çalışmanın çözümlemesi ise Nolan'ın yaratıcılığı ve filmlerinde kullandığı teknik uygulama, görsel stil, bilimsellik, zaman kavramı gibi farklı açılar ele alınarak, aşağıdaki parametreler üzerinden yapılacaktır:

1. Kompozisyon ve Anlatım
2. Kurgu
3. Karakter
4. Görsel Uygulamalar
5. Bilimsellik ve Gerçeklik
6. Zaman ve Zamanda Yolculuk

Kompozisyon ve Anlatım parametresinin kare kare çözümlemenin ana başlıklarından olması ve Nolan'ın tüm filmlerinde rastlanan karmaşık kompozisyon ve anlatım örnekleri çözümlemeyi bu başlık altında başlamayı gerekli kılmıştır.

Genellikle, paralel kurgu tekniğinin zor biçimleri ile çalışmayı seven Nolan'ın, Warner Brosers'in resmi final montajı haklarına sahip iki yönetmeninden biri olduğu

göz önünde bulundurulduğunda, filmlerinin incelenmesine Kurgu parametresinin de dahil edilmesi gerekli görülmüştür.

Nolan'ın neredeyse tüm filmlerinin kahramanı, sevdiği bir kişinin ölümü nedeniyle geçmişte travma yaşayan beyaz, orta yaşlı bir adamdır. Benzer motifli ana karakterlerin bulunduğu bu filmlerin Karakter başlığı altında incelenmesi önemli görülmüştür.

Filmlerinin çoğu sayısız özel efektlerden oluşan Nolan, gerçekçi bir görsel seri yaratma eğiliminde olan yönetmenlerdendir. Görsel uygulamalar parametresi bu sebeple çözümlenmeye dahil edilmiştir.

Bilimsellik ve Gerçeklik parametresinin çözümlenmeye dahil edilme sebebi Nolan'ın filmlerinin konusunun genellikle, bilimsel teorilerden esinlenmiş olmasıdır.

Filmlerinde zamanla manipüle etmeyi seven Nolan, hemen hemen her filminde zaman ve zamanda yolculuğu farklı tarzda ve farklı amaç için kullanmıştır. Bu sebeple Zaman ve Zamanda Yolculuk başlığının çözümlenmeye dahil edilmesine gerek duyulmuştur.

3.2. CHRISTOPHER NOLAN

Dünya sinemasının önemli yönetmenlerinden biri, gişe rekorları kıran entelektüel filmlerin yaratıcısı, seçkin bir ekran ilizyonisti ve sektörde sinema dâhisi olarak tanımlanan Christopher Nolan mikro bütçeli bağımsız filmlerden sinema tarihinin en pahalı ve büyük filmlerine kadar birçok filme imza atmıştır. O, büyük Hollywood prodüksiyonlarına dramaturjiyi de katarak cesur deneylerle yeniden çekmiş, çizgi roman türüne yeni bir soluk getirerek ona ciddiyet kazandırmıştır. Nolan'ın filmografisi çok çeşitli olmasına rağmen, yönetmenliğini üstlendiği filmler anında tanınmakta ve benzersiz yönetmenlik tarzı ile filmleri tüm dünyada bir olay etkisi yaratmaktadır.

3.3. NOLAN FİMLERİNDE KOMPOZİSYON VE ANLATIM

Yönetmen, tıpkı bir ressamın benzer. Bir ressamın tablosunda tesadüfi nesnelere olmayacağı gibi, bir yönetmenin de kadrajında tesadüfi hiçbir şey bulunmamalıdır. O yüzden de, bir planın içerisinde gözden kaçan hiçbir detay olamaz. Yönetmenin filme

başlamadan önce oluşturacağı kompozisyon üzerine önceden birtakım planlamalar yapması gerekir. Kameranın hangi alanı çekmesi, karakterlerin ve sahneyi destekleyecek diğer nesnelere nerede durması gerektiği gibi. Tüm bunların planlamasının önceden yapılması hikayenin ve yönetmenin düşüncelerinin seyirciye aktarımı ve zihinlerinde olumlu iz bırakması açısından çok önemlidir. Bunun için önce çerçeve oranını doğru seçmek gerekmektedir. İkinci önemli unsur ise oyuncuların gözlerine dikkat çekmektir. Gözler, sinemada oldukça önemli rol oynar. İzleyicinin karakterle kuracağı bağ, büyük çoğunlukla gözlerde başlar. Bu yüzden filmlerde yakın çekimlerin kullanımına ve karakterlerin mimiklerinin yakından çekilmesine özen gösterilir. Bir diğer özen gösterilmesi gereken konuya simetri dir. Simetri estetik anlamda güzel görüntüler elde etmeği sağlar. Bunun için perspektifin doğru ayarlanması gerekir.

Bir hikayenin aktarılma şekline anlatım denir. Film içerisinde olaylar gerçek zamanlı şekilde aktarılmaz. Olayların en önemlileri seçilir ve bunlar yönetmenin tercihinine bağlı olarak seyircinin ilgisini çekecek şekilde birbirine bağlanır. Yönetmenin sahneleri hangi sırayla gösterileceğini belirlemesi, o filmin anlatım yöntemidir.

Filmlerin ve senaryoların 90-95%'i doğrusal anlatım şekline sahiptir. Burada zaman geçmişten bugüne ve geleceğe doğru akar, hikaye ise başlangıçtan ortaya ve sona doğru açılır. Bununla birlikte, yazarlar, kendi düşüncelerini gerçekleştirmek açısından diğer anlatı şekillerine de başvurabilirler. Bunlardan en ilgi çekicisi doğrusal olmayan anlatı şeklidir.

Bu anlatım şeklinde zaman başlangıçtan sona doğru değil, sondan veya ortadan başa doğru akar. Bunun için doğrusal bir hikaye alınır, bölümlere ayrılır ve bu bölümler tersine koyulur. Bölümün içinde zaman lineer olarak akar, ancak bölümlerin sırası tersine çevrilir.

Christopher Nolan, filmlerinde bu tür kompozisyonun çok daha karmaşık örneklerini sergilemektedir. Buna örnek olarak Nolan'ın Memento filmini gösterebiliriz. Filmin sahneleri ters yönde ilerliyor. Yönetmen, bunun altını çizmek için filmin bir sahnesini doğrusal bir sıraya koyuyor ve bu doğrusallık, doğrusal olmayan anlatım şekline vurgu yapıyor.

Nolan'ın filmlerinde ana eylem her zaman geri dönüşler, ileri sarmalar, anılar veya hayallerle seyreltilir. Örneğin, ilk filmi *Following*'de anlatı mozaik prensibi üzerine kuruludur. Burada farklı zamanlarda meydana gelen bölümlerden, yavaş yavaş genel tablo oluşur. Bu, entrika yaratmaya ve karakterlerin belirsizliğini ortaya çıkarmaya yardımcı olur.

Nolan'ın drama açısından en zor filmi *Memento*'dur. Buradaki bir hikaye iki alternatif çizgi ile ortaya çıkar: sıralı ve ters. Böylece yazar, seyircinin kendisini, karışık bir amnezi şeklinden muztarip hasta olarak, ana karakterin yerinde hissetmesini sağlar.

Doğrusal olmama tutkusu, Nolan filmlerinin diğer birçok özelliğini tanımlamaktadır. Filmleri, kural olarak hikayenin ortasından veya sonundan ilgiçekici bir sahne ile başlar. Böylece yönetmen seyirciye gerginlik, entrika, gizem duygusu ve büyüleyici bir öykünün beklentisini vermiş olur. Açılış kareleri genellikle daha sonra tekrarlanırsa da, bağlamda izleyici tarafından farklı bir şekilde algılanır. Çoğu zaman son da, başlangıç kadar gizemli olur. Nolan, tüm hikayeye bakış açımızı değiştiren beklenmedik final dönüşlerinin yanı sıra, izleyiciyi karakterlerin kaderi konusunda belirsiz bırakan açık finalleri de sevmekte.

Zaman, Nolan'ın doğrusal olmayan anlatılarla, denemelerle sonuçlanan araştırmalarında sürekli işlediği bir konudur. *Following*'de, hikayenin başlangıcı, ortası ve sonu paralel olarak işlenmekte. Film boyunca hikayede bir çok atlama yaşanır. *Memento*'daysa, hikaye eşzamanlı olarak baştan ve sondan anlatılmaktadır.

Dunkirk'te farklı anlatı deneyimlerini sürdüren Nolan, büyük ölçekli tahliye hikayesini üç bakış açısıyla anlatmaktadır. Hikaye paralel hatların her birinde; yeryüzünde, suda ve gökyüzünde kendi hızında ilerler. Yönetmen filmin mantığını şöyle açıklamakta: “Bu çatışmada yer alan askerler için bu hikaye farklı zaman dilimlerinde ortaya çıkıyor. Karada kalanlar sahilde bir hafta geçirmişler, su olayları ise en fazla bir gün sürmüştür. *Dunkirk*'e uçan uçağa gelince, İngiliz Spitfire'nin ala bileceği yakıt sadece bir saatlikti. Hikayenin tüm bu versiyonlarını birleştirmek için, zaman katmanlarını karıştırmak gerekiyordu” (Jacob Stolworthy, *Dunkirk: Christopher Nolan reveals war movie is told through three perspectives, has “little dialogue”*, Independent, Wednesday 1 March 2017).

3.4. NOLAN FİMLERİNDE KURGU

Kurgu, filmlerde görüntüleri seçme ve bir araya getirme sanatıdır. Sinemada, televizyonda veya kayıt stüdyolarında yapılan, ayrı ayrı parçaları birleştirme sonucunda tek, bileşimsel bir bütün elde etmeği sağlayan yaratıcı ve teknik bir süreçtir. Kurgu, sinematik dilin önemli bir parçasıdır ve filmin anlatım ifadesini ve anlaşılabilirliğini kolaylaştırır.

Sinemada beş kurgu türü kullanılır. En yaygın kurgu biçimi düz kurgudur. Burada bir görüntü, kesintisiz olarak diğerini takip eder. Diğer kurgu türleri ise, bir birinden ayrı görüntülerin bir birini takip ettiği zıt kurgu, aynı anda gerçekleşmekte olan iki farklı olayı anlatan paralel (çapraz) kurgu, olayların akışında boşluk oluşturan, devamlılık açısından bir kırılma meydana getiren atlamalı kurgu ve benzer nesnelere arasında yapılan kesme - biçim kurgusudur.

Nolan'ın favori kurgu tekniği paralel (çapraz) kurgudur. Paralel kurgu türü zaman kavramı ile yakından ilgilidir. Yönetmen bu eski sinema tekniği ile ustaca çalışır. Bu teknik ekranda birkaç öykü hattının eşzamanlı gelişimini sağlayabilir. Genellikle, yönetmen olayların birbirine bağlılığını vurgulayarak ve sahnelerin duygusal seslenmesini karşılıklı olarak pekiştirerek, filmin doruk noktalarında bu yola başvurmakta. Buna örnek olarak The Prestige , Interstellar ve Inception filmlerinin doruk sahneleri gösterilebilir.

Memento ve Dunkirk filmleri bütünüyle paralel kurgunun zor biçimlerinde çekilmiştir. Memento'nun yirmi iki bölümü sadece arka arkaya gelmez, bölümler baştan sona ve sondan başa olarak iki farklı yönde gelişir. Dunkirk'te üç plan hattı birleşirken, her olayın da kendi zamanlaması vardır: bir hafta, bir gün ve bir saat.

Warner Brothers'in resmi final montajı haklarına sahip yalnızca iki yönetmeni vardır. Christopher Nolan ve Clint Eastwood. Yönetmenlere böyle bir hakkın tanınması, filmin son kurgusunun büyük ekranlarda yayınlanmadan önce nasıl olacağını onların belirleyebilmesini sağlar. Böylece, izleyici yönetmenin versiyonunu görmüş olur. Şirketin Nolan'a duyduğu maksimum güvenin sebebi belki de, Nolan'ın sürekli olarak izleyicinin rahatlığını düşünmesi ve oyunun kurallarını mümkün olduğunca ayrıntılı bir şekilde açıklamasıdır.

Onun kahramanları, ideolojik açıdan önemli olan tüm düşüncelerini yüksek sesle dile getirir. İzleyici bir yerde, hikayenin konusunu kaybetse bile, yazar izleyiciye bir dizi etkileyici konular sunarak ve ardından sonuca götürerek tüm anahtarları veriyor. Nolan'ın filmleri bittiği zaman seyircide çözülemeyen bir bilmece hissi bırakır. İpuçlarıyla dolu bilmeceleri, izleyiciler filme tekrar baktıklarında bula biliyorlar. Bu nedenle, bir Amerikan sinema şirketi İnterstellar'a sınırsız izleme biletleri satmıştır.

New Yorker gazetesinin köşe yazarı James Verini'ye göre: "Nolan'ın filmlerini oyun olarak kabul etmek daha doğru olacaktır. Bunlar, kurallar ve aşamalarla, hileler ve savunmalarla dolu, birçok kaybedenin ve tesadüfi bir galibin olduğu yarışmalardır" (newyorker.com).

Gerçekten de, Nolan filmleri bazen, anlatım mantığına ve kurgusuna göre bilgisayar oyununu andırır. Örneğin, Leonard'ın kendisi için durmadan yeni görevler bulduğu Memento filmi. Filmin kahramanı, seviyeyi atladıktan (geçtikten) sonra, öldürülen düşmanın kişiliğinin bir parçasını almakta (giysilerini giyer, arabasını alır, arkadaş çevresiyle ilişkiye girer).

3.5. NOLAN FİMLERİNDE KARAKTER

Karakter, kahramanın psikolojik doğasını, ihtiyaçlarını, kusurlarını, yaralarını ve iç çatışmalarını barındıran iç özellikleridir.

Psikolojik karakterle dramaturjide karakter aynı değildir. Dramaturjide karakter daha geniş ve zor bir kavramdır. Psikolojik karakter ise dramaturjideki karakterin bir parçası, psikolojik doğasıdır. Edebiyatta ve sinemada karakterler genellikle zayıf olan birinden güçlü birine ya da korkak birinden cesur birine dönüşerek gelişimlerini tamamlarlar. Karakterin dönüşümü veya gelişimi denildikte, karakterin farklı bir insana dönüşmesinden değil, ona engel olan mekanizmalardan kurtulmasından bahsedilir. Karakter kusurlarından kurtulur veya kusurlar edinebilir. Karakterlerin gelişimini, yaptıkları işlerle ve seçimleri ile anlayabiliriz. Bazen de, karakter olduğu gibi kalır, etrafındakiler değişir. Forrest Gump filminde olduğu gibi. Filmde Forrest dışında, neredeyse bütün kahramanlar değişir (Tatyana Salaxiyeva-Talal: 2019, 35).

Nolan'ın çalışmalarında düzenli olarak tekrarlanan öykü motiflerinden en önemlileri düalizm ve zamandır. Nolan'ın karakterlerinin çoğu baştan göründükleri gibi

değillerdir. Kahramanlar dış koşulların baskısı altında, zihinsel bir rahatsızlık nedeniyle ya da biz onları tanıdıkça antikahramana, mağdurlar canıye, canilerse mağdura dönüşmekteler. Nolan karakterlerinin iç çatışması genellikle sevdikleri birisini kaybetme temasıyla ilgilidir. Ebeveynlerini, aşık oldukları kişini veya çocuklarını kaybetmiş karakterler iç çatışmaları yaşar, doğruyla yanlış, iyi ile kötüyü arama ve seçme yoluna girerler. Bu kahramanların eylemlerinin teşvik edici motifi ise genellikle Memento filminde olduğu gibi intikam arzusu, ya da Interstellar'da veya Inception'da olduğu gibi, ayrılığın üstesinden gelme arzusu olur.

Nolan'ın filmlerinde herhangi kişisel motif veya amaç bulmak neredeyse imkansızdır. Bununla birlikte, bazen birçok konu, plan kurma yöntemi ve filmde filme geçen benzer motifli ana karakterler göze çarpıyor. Nolan'ın neredeyse tüm filmlerinin kahramanı, sevdiği kadının veya sevdiği bir kişinin ölümü nedeniyle geçmişte travma yaşayan beyaz, orta yaşlı bir adamdır. Bunlardan biri dış görünüşüne göre de Nolan'ı andıran, Inception filmindeki Leonardo DiCaprio'nun oynadığı Dominic Cobb karakteridir. Cobb soyadına da yönetmenin iki filminde rastlanıyor.

Nolan'ın sürekli döndüğü bir konu dizisi vardır. Bunlardan bazıları gerçeklik ve düş ilişkisi ve hafızanın işleyiş mekanizmasıdır. Nolan'ın kahramanları, bir kural olarak, bir kişilik sorunu yaşar, gerçekliği yeterince algılayamıyor (Memento, İnsomnia) veya onu hayallerden ayırt edemiyorlar (Inception). Sahibi olduğu Syncopy Films (syncope-bayılma, yani geçici bilinç kaybı anlamına geliyor) yapım şirketinin ismi yönetmenin bu tür konulara olan ilgisinin altını çiziyor.

Filmlerindeki karakterler sorunlarını çözmek için genellikle, başkasıymış gibi davranmaya çalışır. Following filmindeki yazar arkadaşını taklit etmeye çalışırken kendini kaybediyor. Onu bu felaketli yola diğer insanların gerçekliklerine duyduğu sağlıksız ilgi sokmuştur. Bruce Wayne, kendisi için iki maske seçiyor: bir milyoner ve adalet için savaşan bir savaşçı maskesi. Ve aralarında bir yerde kayboluyor. (Batman trilogie). The Prestige'deki iki ilizyonist kardeşse, aslında her biri sahte olan, iki alternatif hayat yaşamaktalar (screenrant.com).

Nolan'ın yönetmenlik açısından iki ana yönelimi olan kasvet ve gerçekçilik, filmlerine Kara film (fransızca: film noir) sinemasından geçmiştir. Bunun etkisi daha ilk filmi olan Following'de açık bir şekilde görülmektedir. Burada türün tüm

bileşenlerini görebiliriz: karakterler (çıkış yolu arayan bir adam, tehlikeli bağlantıları olan sarışın bir kadın vb.), özgüvensiz bir sesle seslendirilen geçmişe dönüşler. Batman film serileri de Kara film unsurları içerir. Eleştirmenlerin haklı olarak belirttiği gibi, The Dark Knight bir süper kahraman filminden çok bir suç dramasıdır. Nolan filmlerinin çoğundaki kadın karakterler, genellikle Kara film prototipi olan femme fatale'ye uyarlar. Bu kadınlar, genellikle aldatici, samimiysiz olurlar ve güzelliklerinin altında mutlaka bir tehlike yatıyordur. Kahramanların güvenlerini kazanmak için çekiciliklerini kullanır, daha sonra arkalarından iş çevirirler. The Dark Knight Rises'da, yönetmen bu planı iki kez tekrarlamıştır. Filmin kahramanları önce Batman'i güvensizliyinden dolayı suçlar, sonra da ihanet ederler. Inception'ın merkezi kadın karakteri ise hayali bir karikatüre indirgenmiştir. Cobb'un ölen karısı Mol, her şeyi mahvetmek için sürekli rüyalarına gelir (screenrant.com).

Nolan hiçbir zaman temiz bir kara film çekmemiş, ancak onun gergin atmosferini kullanmıştır. Onun bütün kahramanları, sürekli bir nevroz (anksiyete bozukluğu) durumunda yaşamakta ve bu durum izleyiciye titreyen bir kamera ve müzik aracılığıyla iletilmektedir.

Nolanın filmleri çok az miktarda sıcak renge, minimum bilgisayar grafiğine sahiptir. Yönetmen, filmlerinde en önemli eylemleri gösterir. Ortalama sahneler birkaç saniye sürer. Süspans'ı ve bilgi vericiliğini birleştirmeye çalışan Nolan, bunu, anlatım hızını yavaşlatmadan yapmaktadır. Buna bir örnek gösterelim: The Dark Knight Rises'da, hükümet, kuşatılmış Gotham'a durumu araştırmak için üç asker gönderir, ancak onlar hemen Bane'in adamları tarafından öldürülürler. Sadece 4 dakika uzunluğunda bu kısa bölüm bir kerede birkaç işlevi yerine getirmektedir: Sahne izleyiciyi olaylardan haberdar etmekte, gerginliği arttırmakta ve izleyicinin kahramanlar arasında bir hainin olduğunu anlamasını sağlamaktadır.

3.6. NOLAN FİMLERİNDE GÖRSEL UYGULAMALAR

Özel ve görsel efektler, sinemada yaygın olarak kullanılan, normal yollarla yaratılması mümkün olmayan olayların bilgisayar yardımıyla yaratılmasıdır. Büyük patlamalar, savaş sahneleri, uzaya seyahat gibi çekimlerde sıkça kullanılırlar. Özel efektler çekim ile yapılır. Burada nesnelere çekimden önce işlenir. Buna piroteknik

(Patlama, kıvılcım, ateşle alakalı diğer şeylerden sorumlu bölüm, patlayıcı malzemeler kullanılarak ışık efektleri çıkarma), animatronik (ejderha, dinazor, godzilla gibi hayali yaratıkların inşa edilmesine yarayan özel efekt tekniği) ve özel makyaj dahildir. Yapay rüzgar, yağış, kar, sis gibi atmosferik olayların yaratılması da özel efektlere aittir. Görsel efektlerse bilgisayar grafikleri ile yapılan üç boyutlu modellenmiş objelerdir.

Nolan, gerçekçi bir görsel seri yaratma eğiliminde olan yönetmenlerdendir. Her yönetmenin kendi stilinin olması gerektiğini, ancak stile aşırı kapılmanın anlatıdan uzaklaştıracağını savunan Nolan, filmlerinde bazı belirgin, özel teknikleri çok ılımlı bir şekilde kullanır. Örneğin, elle çekimin ve öznel kameranın dozajlı kullanımı izleyiciyi olayların içine sokmaya yardımcı oluyor, yani, olaylara kahramanlardan birinin gözü ile bakma fırsatı veriyor. Zaman zaman, Stanley Kubrick gibi, Nolan da ihtişamı vurgulayan simetrik kompozisyonlar kurma yoluna başvurur. Fakat bunu da yine, mütevazı bir şekilde yapar (indiefilmhustle.com)

Genel olarak, Nolan'ın konumları, çekim yerleri iki yere ayrılır: büyük metropol alanları ve vahşi egzotik yerler. Yönetmen için konum arayışı içinde herhangi bir kısıtlama yoktur. Örneğin, Inception filmi dört kıtada, altı ülkenin otuzdan fazla yerinde çekilmiştir. Bununla birlikte, bazen yönetmen Dünya sınırlarının ötesine bile geçebilmektedir, bu zaman olayların gerçekleştiği mekanlar diğer gezegenler ve sonsuz uzay boşluğu oluyor.

Nolan'ın renk körü olduğu, yani yeşil ve kırmızı arasında ayırım yapamadığı yaygın olarak bilinmektedir. Bu sebeptendir ki, bu renkler Nolan filmlerinde büyük bir rol oynamaz. Yönetmen, filmlerinde monokrom (tekrenkli) oluşturmayı tercih etmektedir. Örneğin, İnsomnia filmine lacivert-mavi, The Prestige'e kahverengi-altın, Batman'e kasvetli, Inception'a ise sonbahar tonları hakimdir. Inception'daki mavi, sarı ve beyaz gibi belirli renk baskınlığı farklı uyku seviyelerini görsel olarak ayırmaya yardımcı olmaktadır. Benzer bir yöntem Memento filminde de rastlanmaktadır.

Nihayet, Nolan'ın bir diğer önemli özelliği de, film taşıyıcısı ile çalışmasıdır. Dijital kamera kullanımını reddeden Nolan, bu kararını şöyle açıklıyor: Şeriti (film), nostaljik düşüncelerimden dolayı kullanmıyorum. Teknik yeniliklerden memnunum, ama bu yenilik kendisinden önce yaratılan her şeyi tamamen gölgede bırakmalı. Şimdilik hiçbir şey filmin (şeritin) yerini tutamıyor" (tvkinoradio.ru).

Aynı zamanda, Nolan IMAX meraklılarından biridir. Ona göre bu, sinema tarihinin esas icatlarından biridir. The Dark Knight'dan başlayarak, tüm filmlerinde IMAX kameralarıyla denemeler yapıyor. Ancak, şimdiye kadar hiç bir filmi 3D olarak çıkmamıştır. Yönetmene göre, bu format yalnızca görüntüyü daraltıyor ve karanlıklaştırıyor (tvkinoradio.ru).

Nolan, Dunkirk, Interstellar ve Inception'da dahil olmak üzere son filmlerini 70 mm formatta çekmiştir, bu da elbette bu filmlerin destansı ruhunun güçlenmesine yardımcı olmuştur.

Nolan'ın filmlerinin çoğu sayısız özel efektlerden oluşur. Ancak, yönetmen burada da klasik teknolojinin imkanlarından yararlanmayı tercih ediyor. Yani, pratik efektlerle yapılması mümkün her şey pratik efektlerle yapılırken, grafikler ise mümkün olduğunca az düzeyde kullanılıyor. Böylece Nolan, ekrandaki olayların güvenilirliğini ve inandırıcılığını sağlamayı amaçlamaktadır.

Pratik ve görsel efektlerin sentezinin canlı örneği olarak Inception'daki meşhur tren sahnesini gösterebiliriz. Tren, gerçekten de, Los Angeles sokaklarında dolaştırılmış, grafiklerin yardımıyla, yalnızca trenin hareket halindeyken asfaltta bıraktığı kırıklar yapılmış ve otomobil lastikleri demiryolu tekerlekleriyle değiştirilmiştir. Sonuç olarak, izleyicilere ustaca yapılmış ve tamamen inandırıcı bir sahne sunulmuştur.

3.7. NOLAN FİMLERİNDE BİLİMSELLİK VE GERÇEKLİK

Dünyamızla veya diğer gezegenlerle ilgili olayların gerçeklik olarak algılanmasına insanın anıları, kimliği, deneyimi ve iç dünyasını oluşturan hayal gücü yardımcı olur. İnsanın neyin doğru ya da neyin yanlış olduğunu, gerçeklik ve kurgunu, neyin anlaşılır ya da anlaşılabilir olduğunu ayırt etmek için sezgisel duyumunu vardır. Bu duyumlar sayesinde insan gerçekliği idrak eder. Filmlerde izleyici öykü, karakterlerin iç yaşamı ve onların yaşadıkları kurgusal dünyanın içine dalır.

Nolan filmleri izleyiciye zaman ve mekan, evren ve onun sınırları ile ilgili gerçekliği geniş anlamda anlatmaktadır.

Bilim ve sanat sistematik bilginin formlarıdır. Ancak ikisinin arasında çok önemli farklılıklar vardır. Sanatta bilginin sistematize edilmesi kişisel tercih, duygular ya da

hayallere dayanır. Sinemada da bilgi, senaristin ve yönetmenin kişisel tercihinine uygun bir şekilde izleyiciye aktarılır. Lakin, bu zaman, senarist veya yönetmen olaylara tamamen subjektif yaklaşmaz. Büyük sanatçılar ve yönetmenler seyirciye, hayal ettikleri, tamamıyla kurgusal olan hikayeleri ve insanların göremedikleri gizli mesajları iletmekle birlikte, aktarılacak bilginin doğruluğu ve bilimselliğini de araştırır. Ancak, yine bu da, yönetmenin tercih ettiği şekilde izleyicilere sunulur.

Bilimsellik ve gerçeklik içeren filmler doğanın çeşitli fenomenlerini, bilim, teknoloji, sanayinin çeşitli alanlarındaki süreçleri göstermeye çalışır. Bu filmlerde, bilimsel araştırma ve deneysel çalışma sürecinde oluşan, çeşitli bilim dallarından veriler kullanılabilir. Bu filmlerin yapım sürecinde yönetmenler ve senaristler filmlerinin daha etkili ve bilimsel açıdan daha gerçekçi olması için, bilim adamlarıyla beraber çalışabilirler. Buna örnek olarak Christopher Nolan'ın Interstellar filmi için fizikçi Kip Thorne ile çalışması gösterilebilir.

Nolan'ın filmlerinin konusu genellikle bilimsel teorilerden esinlenmiştir. Memento'da ters kronoloji anterograd amnezi'ye (kahramanın kısa süreli hafıza kaybı) dayanıyor. Filmin baş kahramanını uykusuzluk ve suçluluk duygusu yıpratmaktadır. Bilinçli olarak rüyalar görme teorisi ise, yönetmenin Inception'da beş katlı bir plan inşa etmesini sağlamıştır. Burada Nolan, ünlü Penrose merdiveni'ni kullanmıştır. Penrose merdiveni herhangi bir yükselme veya alçalmanın olmadığı, çıkan kişinin, hep başladığı yere geri döndüğü, sonsuza kadar devam eden optik bir ilüzyondur (hurriyet.com.tr). Interstellar'a gelince, burada tüm senaryonun Kip Thorne teorilerine dayandığı söylenebilir.

Nolan'ın filmleri, uzmanlar tarafından bazen belirli sanat varsayımlarından ötürü eleştirilere de maruz kalabiliyor. Örneğin, karadelik etrafında dönen, hayatın var olduğu bir gezegenler sisteminin gerçekte olup olmadığının bilimsel açıdan henüz bilinmemesi gibi. Ancak eleştirmenler ve bilim dünyasından olan bir çok insan Interstellar'daki Gargantua'nın sinema tarihinin en gerçekçi kara deliği olduğu konusunda hemfikirler.

3.8. NOLAN FİLMLERİNDE ZAMAN VE ZAMANDA YOLCULUK

Nolan, genellikle seyirciyi manipüle etmek ve şaşırtmak ve manipülasyonda bulmaca komplosunu yaratmak için zamanı kullanır. Örneğin, Interstellar filmi,

çoğunlukla zaman kavramına uygulanan karmaşık bilimsel yasaların kullanımıyla yaratılmıştır. Bu, Interstellar'daki zaman manipülasyonu, anlatım zamanı ile değil, bağlantı zamanı ile ilgilidir. Bununla birlikte, anlatım zamanının bulmaca çiziminin yaratılmasında kendi rolü vardır, ancak diğer filmlerle karşılaştırıldığında, burada küçük rol oynar. Zaman kavramı karmaşıktır ve anlatım şeklinde bir çizgiyi izlemez.

Memento karmaşık, izlemesi zor bir tarafı olan filmidir. The Prestige'de ise, anlatım zamanının kullanımı açısından, görüntünün kendisini anlamak daha kolaydır. Interstellar'da ise zaman, sadece filmin ikinci bölümünde karmaşık şekilde işler. Filmin doruk bölümünde, Cooper karadeliğin içine düştüğünde ise bu durum daha da anlaşılması zor bir hal alır. Buradan yola çıkarak, bulmaca çizimlerini oluşturmak için zamanın kullanılması açısından, her filmin bu tekniği farklı derecede ve farklı bir şekilde kullandığı söylenebilir.

Bulmaca çiziminin yaratılmasında zamanın kullanılması modern bir konudur. Nolan'ın bir çok filmi, hem mekan ve mantık anlamı, hem de film stili anlamında bulmaca çizimleriyle ilgilidir. Christopher Nolan'ın filmlerinden yola çıkarak, çağdaş sinemadaki bulmaca tarzı filmleri Hollywood sinemasının dışında, örneğin, Türkiye'de de, görmenin ilgiçekici olacağı söylenebilir.

Genel olarak zaman, Nolan'ı heyecanlandıran belki de, en önemli konulardan biridir. The Prestige filminde sihirbaz Angiere bilimin yardımıyla zamanı isteğine uygun bir şekilde kullanabileceği bir makina yaratılmasını ister. Inception'ın kahramanları daha derin uyku seviyelerine daldıkça zaman yavaşlar. Dunkirk'te, olaylar üç zaman diliminde paralel olarak gerçekleşir. Memento'un kahramanının hafızası olmadığından, onun için zaman yoktur. Interstellar'da ise zamanın akım hızı görelilik teorisinin yasalarına göre değişir. Filmlerinde zamanla manipüle etmeyi seven Nolan'ın kronolojik olmayan dramaturjiye karşı tutkusunu belki de, bu konu belirlemiştir.

Zamanda yolculuk asırlardır insanların en çok ilgi duyduğu konulardan biri olmuştur. Bu konuya duyulan ilgi, konunun bilim kurgu romanlarında ve modern sinemada yer alması ile her geçen yıl daha da artmakta. Bu konuya farklı bir bakış açısı getirmiş Christopher Nolan'ın her filmi, bunu seyirciye kendine özgü bir tarzda sunuyor.

Christopher Nolan'ın filmlerindeki anlatım ve bulmaca çalışmalarında, zamana dair bilimsel ilgi gerektiren birkaç konu vardır. Bunlardan biri zamanda yolculuk konusudur. Zamanda yolculuğun gerçekten mümkün olup olmayacağı, yoksa sadece bilim kurgu yazarlarının fantezilerinden mi oluştuğu sorusu insanları hep düşündürmüştür. Geçtiğimiz yüzyıl boyunca, başta Stephen Hawking olmak üzere, birçok bilim insanı, zaman yolculuğunun ancak geleceğe dönük ola bileceğini, geçmişe yolculuğun mümkün olmadığını savunarak çeşitli teoriler öne sürmüşlerdi.

Bugün zamanda yolculuk hakkındaki bir çok araştırmaları düzenleyen teorik bilimin temelini Albert Einstein atmıştır. Galileo ve Poincare gibi bilim insanlarının da bu yönde çok önemli katkıları olsa da, Einstein'ın İzafe teorisi insanların zaman ve mekan algısını tamamen değiştirmiştir. Bu teori sayesinde, insanlar zaman yolculuğunun mümkün ola bileceğine daha çok inanmaya başlamışlar (Nahin, 2007: 92-97).

Zaman ve mekanda iki noktayı birleştiren, bununla kahramanlara, uzun mesafeleri kısaltarak, bir nevi zamanda yolculuk yapmalarını sağlayan tünellere bilim kurgu filmlerinde çok rastlıyoruz. Interstellar'da kahramanlar bu tür bir tünelden geçerek kendilerini başka bir galakside bulurlar. Genel görelilik teorisi bu tür tünellerin varlığını mümkün kılıyor. Bilim insanları “Kuantum sıçraması”nı mümkün kılan en gerçekçi yollardan birinin solucan delikleri veya “Einstein-Rosen köprüsü” olduğunu düşünür.

1935'te Einstein, meslektaşı Nathan Rosen ile birlikte solucan deliklerinin var olduğu hakkında görüşte bulunmuşlardır. Şimdiye kadar böyle bir tünelin varlığı kanıtlanmasa da, Stephen Hawking ve Kip Thorne başta olmak üzere, birçok bilim insanı, bu solucan deliklerinin uzay-zamanda nasıl işleyebileceği konusunda kendi teorilerini ortaya koymuşlardır. Filmin baş yapımcılarından olan Kip Thorne, filmin senaryosunun bilimsel gerekçelendirilmesine yardımcı olmuştur. Astrofizik ve Kütleçekim fiziği dalında araştırmalar yürütmüş, dünyanın önde gelen üniversitelerinden Kaliforniya Teknik Üniversitesinde, Teorik Fizik Profesörlüğü yapmış Kip Thorne, Einstein'ın Genel Görelilik Kuramı'nın astrofiziksel çıkarımları ve “solucan deliği” konsepti konusunda dönemin en önde gelen araştırmacılarından. Bundan başka kendi alanını ilgilendiren bir çok konuda danışman olarak da çalışmaktadır. Interstellar ise, danışmanlık yaptığı filmlerin en önemlisidir. Thorne,

bunun için “The Science of Interstellar” (Yıldızlararası Bilimi) isimli kitap yazmıştır. 1980’li yılların sonlarında, Kip Thorne solucan deliğinin insanlar tarafından “zaman makinesi” olarak kullanılabileceğini belirtmiştir. Einstein’ın genel görelilik teorisine göre, bir solucan deliği, birbirinden çok uzakta bulunan iki noktayı birbirine bağlayan kısa bir köprü görevini görebilir. Hatta, bazı solucan delikleri türlerinin yardımıyla, yalnızca uzayda değil, zamanda da yolculuk yapmak mümkündür (naukatv.ru).

Bunun için, tünel girişlerinden birinin, bir şekilde ışık hızına kadar hızlandırılması ve ardından eski haline geri döndürülmesi gerekir. Bu durumda, ikinci giriş hareketsiz kalacağı için, orada zaman, ışık hızında hareket eden diğer girişten çok daha hızlı akacak, girişlerden birinde zaman yavaşlaması meydana gelirken, ikincisinde zaman normal bir şekilde akmaya devam edecektir. Bu tür manipülasyonların ardından solucan deliği, geçmişle bugünü birbirine bağlayacaktır. Ancak bu yöntemin ciddi bir sınırlaması vardır, çünkü bu tür solucan deliklerini yaratacak teknolojimiz olsa bile, sadece onların yaratıldıkları ana kadar geçmişe geri dönmemiz mümkün olacaktır.

Bu zaman yolculuğu yöntemindeki ikinci sorun ise, tünel girişlerinden birini ışık hızına kadar hızlandırmaktır. 1988’deki çalışmasında Kip Thorne “gelişmiş varlıkların solucan deliği girişlerinden birini yerçekimi veya elektron yöntemlerle, ani bir manevrayla solucan deliğine yerleştirerek, bunu yapabilirlerdi” demiştir. Fakat, insanlık henüz bunu gerçekleştirecek seviyeye ulaşmamıştır (naukatv.ru).

Son yıllarda, Einstein’ın bazı teorilerinin kanıtlandığı bilinmektedir. Modern bilim dünyasındaki en heyecanverici olaylardan biriye, zaman genişlemesinin varlığının kanıtlanması olmuştur. Bütün bu yıllar boyunca sadece Einstein’ın teorilerine dayanılmaktaydı.

Zaman genişlemesi olgusu, zamanın, hareketli saatler için, hareketsiz kalanlara göre daha yavaş ilerlediği fikrine dayanır. Yerçekimi kuvveti de zamanın akışına etki eder. Nesneye etki eden yerçekimi ne kadar güçlü ve nesnenin hızı ne kadar yüksek olursa, etkileşime maruz kalmayan diğer nesneyle arasındaki zaman farkı da, o kadar fazla olur. İnterstellar filminde gösterilen kara delikler, o kadar büyük bir kitleye sahiptir ki, yanlarındaki nesnelere zaman içinde çok güçlü bir şekilde yavaşlar (naukatv.ru).

3.9. INTERSTELLAR FİLMİNDE KOMPOZİSYON VE ANLATIM

Interstellar filminde Yer yüzünde hayat sona ermektedir. Araştırmacılar önemli bir görev üstlenerek galaksimizin ötesine bir yolculuğa çıkar. Bu zorlu görevi, insan ırkının yıldızların ötesinde yaşamını sürdürmesinin mümkün olup olmayacağını araştırmak için kabul etmişlerdir. Çiftçilik yaparak iki çocuğunu geçindiren Cooper, derin teknik bilgilere sahip eski bir astronottur. Bir gün eski meslektaşı Professor Brand ile karşılaşmak zorunda kalır, Prof. Brand'ın başında olduğu ve kızı Dr. Brand'ın da içinde bulunduğu ve yapılması planlanan büyük görevi öğrenir. İnsanlık için yaşanacak yeni bir gezegen bulmak görevi. Ve Cooper, ailesinin ve insanlığın güvenliği için zorlu bir karar almak zorunda kalır.

Daha önce NASA, uzayın derinliklerine, bu görev kapsamında on kaşif göndermiş ve astronotların sadece üçünden haber gelmiştir. Astronotlardan gelen verilerin doğruluğunu incelemek için Profesör Brand, yeni bir ekipman kurar. Ekibin önünde iki plan vardır. Birincisi büyük ve merkezinde yerçekimi olan bir kütlelin dünyayı terk edebilmesini sağlayacak bir formülün bulunması halinde dünyada kalan tüm insanları yeni gezegene taşıya bilmek. İkincisi ise embriyoların yeni gezegene taşınmasıyla koloni kurmak planı.

Diğer filmlerinde olduğu gibi, bu filmde de Nolan doğrusal olmayan anlatım şekline sadık kalmıştır. Zamanla oynamayı seven yönetmen, İnterstellar filminin, özellikle ikinci bölümü ile zamandan bağımsız, lineer olmayan bir hikaye ortaya çıkarmıştır. Uzay boşluğunda Cooper'ın yaşadıklarına paralel olarak, kızı Murphy'nin farklı zamanda yaşadıklarını izlerken, seyirci Inception'ın rüya katmanları arasında gezinirken yaşadığı hissleri, farklı zaman dilimleri ve farklı galaksiler arasında yaşıyor. Filmlerinde zaman kaymalarını, başlangıç ve son noktaları bir birine karıştırmayı seven Nolan, bu tarz unsurları kullanarak filmlerinin hem anlatım, hem de gösteriş bakımından kalitesini arttırmış oluyor.

İnterstellar, teknik konuşmalara çok yer verilen, gösterişli ve inandırıcı görsel efektlere sahip, aşkı bile fizik formüllerinde kullanılabilecek bir fonksiyon gibi ele alan ciddi bir film olmasına rağmen, yönetmenin en duygusal filmi olarak görülebilir. Filmde, yönetmen, aktörlerin de muhteşem oyunculuklarıyla, duyguların, hisslerin ekrana inanılır, empati kurulabilir bir şekilde yansıtılmasını güzel bir şekilde

başarmıştır. Ana karakterlerin seçimlerini yalnızca mantıkla değil, hissleri ile yapması ise filmin gerçekçiliğini ve duygusallığını daha da arttırmış oluyor. Örneğin, Dr. Brand'ın mantıklı bir sebep göstere bilmemesine rağmen, hisslerine güvenerek, kalbinin sesini dinleyerek 10 yıl önce görev için Dünya'dan ayrılan sevdiği adamın, Edmunds'un gezegenine gitmek istemesi ve sonuçta onun haklı çıkması ve Cooper'ın, büyümüş çocuklarından gelen mesajları okuduğu sahne filmin en duygusal sahneleri sayılabilir. Hatta, karakterlerden birinin "Ebeveynler, çocuklarında bir anı olarak kalmak için yaratılmışlardır" dediği sahne, insanların bu cümlenin içeriğini düşünmesine yetmektedir. Film, bu ailevi ve genetik bağı, bilinen boyutların ötesinde, evreni var eden tüm kurallara karşı koyabilecek bir güç, fiziksel dünyaya etki edebilen bir araç olarak sunmakta, sevgi ve aile bağlarının evrendeki her şeyden daha üstün olduğu mesajını vermektedir. Christopher Nolan, filmde, aynı şekilde S. Kubrick'in 2001: A Space Odyssey filminden, A. C. Clarke'ın Rendezvous with Rama romanlarına kadar pek çok bilim kurgu filmine ve bilim kurgu edebiyatına da gönderme yapıyor.

Filmin en ilgiçekici özelliği ise izleyicinin film bittikten sonra Kader diye bir şey var mı? Kendi kaderimizi kendimiz mi çizeriz? Sevgi ile her şeyin üstesinden gelmek mümkün mü? gibi soruların cevabını arıyor olması. Film bittiğinde kendisinden geriye bıraktığı, tıpkı bir rüyadan uyandıığımızda olduğu gibi görüntüler veya hikaye değil, yaşattığı hissler oluyor. Bu sebeple, Interstellar Nolan'ın en duygusal ve en umut dolu filmi sayılabilir.

3.10. INTERSTELLAR FİLMİNDE KURGU

Inception'da senaryonun omurgasını oluşturan karmaşık kurgu, İnterstellar filminin ikinci kısmında önemli bir yere sahiptir. Bu karmaşık kurgu biçimi, hikayenin bağlanması açısından da çok önemlidir.

Filmin kurgusunu Batman Begins, The Prestige, The Dark Knight, Inception ve The Dark Knight Rises gibi filmlerde de Nolanla çalışan Lee Smith üstlenmiştir.

Christopher Nolan ve kardeşi Jonathan Nolan'ın senaryoları, çok karmaşık bir şekilde planlanmışlardır. İnterstellar filmi de, iki galaksidede, farklı boyutlarda gerçekleşen, zamansal ve mekansal bükülmelerle zengin bir senaryoya sahiptir. Bu

sebepten, hikayenin temposunun, karakterlerin, zaman çizelgelerinin düzenlenmesi, çoklu planların birbirleri ile birleştirilmesi kurgusal anlamda hiç de kolay değildir.

Filmle ilgili ilgiçekici gerçeklerden biri de, filmin yüksek tempoda kurgulanması ve burada zaman faktörünün kilit rol oynamasıdır.

Lee Smith film üzerinde çalışırkenki düşüncelerini şu şekilde dile getiriyor: “Filmlerde zamanla uğraşmanın ve Chris’in genel olarak çok sevdiği doğrusal olmayan anlatım tarzının büyüleyici bir şey olduğunu düşünüyorum. Chris’in doğrusal olmayan film tutkusu var, benim de öyle. İnterstellar filmi, tamamen Chris’in hayal ettiği ve senaryolaştırdığı şekilde kurgulanmıştır” (creativecontentwire.com).



Resim 3.1. İnterstellar Filminden Karmaşık Kurgu Örneği (Dijital görsel)

3.11. INTERSTELLAR FİLMİNDE KARAKTER

Interstellar filminin karakterleri ikiye ayrılabilir. Birinci tip karakterler pes etmeyen, sorunu çözmek için ellerinden geleni yapan, yeni şeyler keşfetmeye çalışan kahramanlardır. Bunlara Murphy, uzay aracının tüm ekibi: Cooper, Amelia, Romilly ve Doyle örnek gösterilebilir. Bu karakterlerden en parlak olanlarıysa, hiç şüphesiz Cooper ve Murphy'dir. Çiftçi olduktan sonra bile daha önce sahip olduğu bilgiyi unutmayan Cooper, çocuklarının eğitimi konusunda çok dikkatlidir. Sonuna kadar Murph'ü ve dünyadaki diğer insanları kurtarmanın bir yolunu arar. Kızı Murphy ise, Doktor Brand'den A planının mümkün olmadığını duyduktan sonra bile pes etmez, kardeşinin karşı olduğunu bile bile, onun ailesini felaketten kurtarmaya çalışır.

İkinci tip karakterler ise daha pasif, kaderlerinden memnun veya birinci tip kahramanlara muhalif karakterlerdir. Bunlar, Cooper'ın çiftçilik hayatı ile barışık oğlu Tom, Cooper'ın kayınpederi Donald, Cooper'ın çocuklarının gittiği okuldaki, onlara yanlış bilgi öğreten öğretmenlerdir.

Amelia Brand'ın babası profesör Brand ve Dr. Mann ise hem birinci, hem de ikinci tip karakterlere ait edilebilir. Filmin ilk bölümünde insanlığın kurtuluşu için çabaladıkları ve sorunun çözülmesine büyük katkıda buldukları halde, sonlara doğru ikisi de değişir. Profesör Brand denkleminin sonuç vermemesinin ardından A planından vazgeçip, dünyadaki tüm insanları kurtarmanın mümkün olmadığına kanaat getirir. Dr. Mann ise ıssız bir gezegende iç dünyasıyla yüzleşir ve asıl önemli olanın hayatta kalmak olduğunu idrak eder ve bu uğurda başkalarını feda etmekten çekinmez.



Resim 3.2. İnterstellar Filminden Cooper ve Dr. Mann'ın Dövüş Sahnesi (Dijital Görsel)

Dr. Brand, filmin başlarında Cooper'ı göreve ikna edebilmek için görevin asıl amacı hakkında ona yalan söyler. Başından beri B planını hedeflerken (İnsan ırkının yok olmaması için kızı ile beraber bir kaç kişiyi kurtarmak), Cooper'ı hedefinin A planı, yani tüm insanları yaşanabilir başka bir gezegene taşımak olduğuna inandırır.

Eğer Dr. Brand, Cooper'a görevin gerçek amacını söylemiş olsaydı, muhtemelen görevi kabul etmez ve sonuç olarak, Cooper'ın beceri ve liderliği olmadan görev başarısız olabilirdi. Bunun için Cooper'a yalan söylemek durumunda kalmıştır.

En bařından beri Dünya'nın artık kurtarılamayacağını anlayan Profesör Brand tüm insanları Dünya'dan çıkarmanın imkansız olduğunu kimseye söylemez. Bu sorunu yerçekimi ile çözmenin bir yolunu arar. Ancak ölümünden önce Murphy'e denklemin uzun zamandır çözüldüğünü ve yer çekimini kontrol etmeyi asla öğrenemediğini itiraf eder.

Bu kararla asla barıřamayan Murphy, çözüm aramaya devam eder ve babasının onun için buraktığı saati bulur. Denklemdaki eksikliği Cooper bu saat aracılığı ile kızına iletmeyi başarır.

Bunun için Cooper geleceğın insanların onun için inşa ettiğı tesseract'ı kullanır. Tesseract, filmde "onlar" diye bahs edilen gelecekteki, beřinci boyutta yařayan, geliřmiř toplumun Cooper için inşa ettikleri dört boyutlu uzayın üç boyutlu modelidir. Cooper burada fiziksel olarak geçmiře gitmez, bilgiyi Murphy'e zamana kolayca nüfuz edebilen yerçekimini kullanarak iletir.

Ailesini ve insanlığı kurtarabilmek için görevi kabul eden Cooper, çocuklarına geri döneceğı yalanını söylemiřtir. Ancak, uzayda çok fazla zaman kaybetse bile, sonuta kızının tüm insanlığı kurtarabilmesini saėlayarak geri döner.

Issız ve yařanılması mümkünsüz bir gezegene hapsolan Dr. Mann ise kaderiyle karřı karřıyadır. Gezegeninin insan kolonisi kurmak için müsait bir yer olmadığını keřfettikten sonra, karřısında iki seenek vardır: Ya her řeyi kabullenip ölümü beklemek, ya da hayatta kalmak ve kurtarılmak için yalan söylemek.

Gezegeni hakkında yanlış veriler gönderen Dr. Mann, Cooper'ın ekibi tarafından kurtarılır. Ancak sonunda gezegeninin yerleřim için uygun olmadığı gereğı ortaya çıkar. Mann'ın hayatta kalabilmek adına yaptığı seim, sonu olarak Romilly'nin ölümüne ve Endurance gemisinin paralanmasına neden olur. Ekibin Edmunds'un gezegenine gitmemelerinin sebebi de Dr. Mann'ın gönderdiğı yanlış verilerdir.

Sadece bir gezegene ulařabilecek kadar yakıtları olan ekip, iki gezegenden birini semek zorundadır. Mann'ın veya Edmonds'un gezegeni. Veriler üzerine tartıřmalardan sonra, Amelia'nın Edmunds ile olan kiřisel baėlantısını gözardı eden mürettebat, daha mantıksal bir karar vererek, yařam için daha iyi bir olasılıėa sahip olduğunu düşündükleri Mann gezegenini seerler.

“Ben evrenin öbür yanına on yıldır görmediğim birine gidiyorum ve o büyük bir ihtimalle ölmüştür. Sevgi bizler için uzay ve zaman boyutlarını aşabildiğini hissettiğimiz tek şey. Belki de, henüz anlayamamıza rağmen buna güvenmemiz gerekir” (1: 28: 22). Bu sözler Amelia Brand’ın neden Edmunds’un gezegenini seçmeli olduklarını anlatırken söylediği sözlerdir. Bu sözler aynı zamanda, filmdeki sevgi konusunu anlamının da anahtarı. Nitekim, sonda da Amelia’nın haklı olduğu, yaşama uygun tek gezegenin Edmunds’un gezegeni olduğu ortaya çıkar.

Sevgi filmdeki ana itici güçtür. Aslında, filmin bütün kahramanları yaptıkları eylemleri sevgi için yapmaktadırlar. Amelia bunu Edmunds’u görebilmek için (ölmüş olsa bile), profesör Brand kızının, Cooper ise çocuklarının kurtuluşu için yapıyor. Buna karşılık Murphy de, babasını sevdiği için yıllar sonra babasının verdiği saati almak için odasına geri dönüyor.

Nolan’ın seyirciye iletmek istediği fikir de budur. Bilgi ve yeni şeyler aramak her zaman doğru olandır. Fakat bilgi de sevgi olmadan yeterli değildir. Sevgi zamanları ve boyutları aşan, dünyayı kurtarabilecek bir güçtür.

3.12. INTERSTELLAR FİLMİNDE GÖRSEL UYGULAMALAR

Teknik olarak Interstellar özel efektlerle dolu, muazzam bir kapsama sahip olmasına ve uçsuz bucaksız boşluklarda geçmesine rağmen hiçbir zaman izleyiciyi filmin dışına çıkartmıyor.



Resim 3.3. İnterstellar Filminden Murphy’nin Odasının Görüntüsünü Yansıtan Tesseract Sahnesinin Çekimi (Dijital görsel)

İnterstellar filmi, yönetmenin yarattığı evrenin gerçekliği için çok övgüler almış, lakin içerdiği bilimsel yanlışlıklar gerekçesiyle de bazı eleştirilere de maruz kalmıştır. Bazıları sesle ilgili eleştirilerde bulunurken, bazıları diyalogları anlaşılmaz bulmuş, bazıları da karakterlerin konuşmalarının net bir şekilde duyulmasını anlaşılmaz bir sesin engellediğini savunmuştur. Ancak, Nolan bu ses efektlerini seyirciyi olayların içine çekmek, seyircinin o korkuyu ve gerilimi hissetmesi açısından gerekli görmüş ve bu efektlerin üzerinde bizzat çalışmıştır.

Filmin benzersizliği, kahramanların ziyaret ettikleri her gezegen için (Matthew McConaughey, Anne Hathaway), yönetmenin özel ses verme yöntemi kullanmasındadır. Böylece izleyici, kozmik gezegenleri sese göre ayırabiliyor. Nolan, bu süreci şöyle anlatıyor: “Ses üzerinde aylarca çalıştık ve sürekli bu konuda tartıştık. Bunun için altı ay zaman harcadık. Bu uzun ve bitmek bilmeyen bir süreçti” (theguardian.com)

3.13. INTERSTELLAR FİLMİNDE BİLİMSELLİK VE GERÇEKLİK

İnterstellar filmi ile ilgili bilimsel açıdan, üzerinde durulması gereken bir çok önemli faktör vardır. Bunlardan biri mesafe sorunudur. İnterstellar, bu konuda, şimdiye kadar başka filmlerin yapamadığı bir şeyi yapmıştır. Başka bilim kurgu filmlerinde, çok uzak galaksilere bile, kolayca gidilirken, burada, Dünyaya en yakın olan galaksiye ve yıldızlara ulaşmak amaç ediniliyor. Film, bu soruna şöyle bir çözüm buluyor. Kısa bir zaman önce Satürn’ün yakınlığında birileri tarafından oraya konulduğu varsayılan bir solucan deliği belirlemiştir. Uzay-zaman düzleminde bir noktayı uzak bir bölgedeki başka bir nokta ile bağlayan kanallar olduğu tahmin edilen solucan delikleri, gerçekten de, eğer varlarsa, Evrende hızlı seyahat edebilmemize olanak sağlayacak tek umut olabilirler. İnterstellarda, solucan deliklerinin herhangi bir kağıdı elimize alıp katlayarak bir kalemin ucunu her iki taraftan geçirdiğimiz zaman, nasıl uçlar bir birine değişiyorsa, o uçlar arasındaki gibi kısa atlama veya sıçrama tekniği ile seyahat edebilmek şeklinde basit ve izleyicinin anlayabileceği biçimde anlatılması çok müthiştir.

Planetary Science Institute’da (Gezegen Bilimleri Enstitüsü) bilim adamı olarak çalışmış, astrobiolog Dr. David Grinspoon, bu sahneye hayran kaldığını şu şekilde anlatıyor: “O sahneye hayran kaldım. Bu, bir fizikçinin bir solucan deliğini tam olarak

nasıl anlatacağıdır. Kip Thorne'un bir solucan deliğini anlatma şeklidir. Zaten solucan deliği fikrini çıkararak da odur. Bilimsel açıdan bu sahne muhteşemdi. Bir fizikçi aynen böyle anlatırdı.” (motherjones.com)

Filmde Einstein'ın Görelilik Kuramı çıkarımlarından sadece bir tanesi olan Solucan deliklerinin yanı sıra, başka birçok konuya da değiniliyor. Bunlardan en önemlisi Karadelikler ve onların çekim alanındaki garip fizik kurallarıdır. Filmde de böyle bir karadeliğe önemli bir yer verilmiştir.

Thorne, filmdeki karadeliği şu şekilde anlatıyor: “Ne karadelikler, ne de solucan delikleri bugüne kadar çekilen hiçbir filmde gerçekten olacakları şekilde gösterilmedi. Einstein'ın Görelilik Teorisi'nin ortaya konmasından bu yana, gerçeğe yakın bir gösterim ilk defa bu filmde yapılmıştır” (space.com).

Ancak bu konuda filmle ilgili bazı bilimsel eleştiriler de vardır. Bunlardan biri, karakterlerin veya uzay aracının, karadeliğe kolayca girebilmesidir. Bir Karadelik denildiğinde sadece direnilebilecek, karşıyolulabilecek yüksek bir kütleçekiminden değil, büyük şiddette malik, sonsuz bir kütleçekimi farkından bahsedilir. Bu sebeple, herhangi bir cisim bir karadeliğe yaklaşacak olursa, bilim insanlarının değimiyle, “spaghetti” etkisine uğrayarak uzayacak ve atomlara parçalanacaktır. Buradan yola çıkarak, bir karadeliğin içine girmenin ve bu olayın bilincinde olmanın, muhtemelen imkansız olduğunu söyleyebiliriz. Fakat, burada Nolan'ın hayal gücünü ve filmin bir belgesel olmadığı gerçeğini de unutmamak gerekir.

Filmle alakalı bir diğer bilimsel eleştiri ise, karadeliklere yakın bir yerde görülebilen, zaman süzülmesi adlı olaydır. Zaman, büyük kitleli cisimlerin etrafında küçüklere göre daha yavaş akar. Filmde bize gösterilene göre, Gargantua isimli bir karadeliğin etrafında bulunan bir gezegende 1 saat geçirilirse, Dünyada 7 yıl kaybedileceğidir.

Astrofizikçi, prof. dr. Roberto Trotta ise, karadeliğin etrafında bulunan bir gezegen üzerinde böyle büyük bir farkın mümkün olmayacağını iddia ediyor. Trotta'ya göre: “Böylesine büyük bir zaman farkının oluşabilmesi için, Schwarzschild yarıçapı denen bir mesafede olunması gerekir. Bu, filmde gösterilenden çok daha yakın bir mesafedir. Böylesi bir kütleçekimine dayanabilecek hiçbir gezegen bulunmamaktadır. Eğer böyle olsaydı, karadeliğin yaratacağı gel-git kuvvetleri, gezegeni paramparça

ederdi. Eğer ki bu kütleçekimi altında bir kütlenin üzerine iniş yapmaya çalışacak olsaydınız, o kadar hızlı çakılırdınız ki, hayatta kalmanız mümkün olmazdı. Kısacası, sayılar hatalı” (space.com)

Amerikalı astronom ve yazar, The Bad Astronomer olarak da tanınan Philip Cary Plait ise, zamandaki aşırı farklılık konusuna şöyle açıklık getiriyor: “Bu tür büyük zaman farklarının oluşmaması için, karadeliğin sabit - dönmüyor olması gerekiyor. Fakat filmde, açık bir şekilde, Gargantua’nın müthiş bir hızda (ışık hızına yakın bir şekilde) kendi etrafında döndüğü belirtiliyor. Böyle bir karadeliğin dinamikleri, sabit olandan tamamen farklı oluyor. Bu sebeple de süper hızla dönen bir karadeliğin etrafında zamanın ekstrasıdan yavaşlaması, filmin doğru gösterdiği bir noktadır. Böyle bir karadeliğin etrafında bir gezegenin yapısını koruyup koruyamayacağı ise tartışılır. Kip Thorne, koruyabileceğini varsaymış” (syfy.com)

Dr. Trotta ise görüşünü şu şekilde savunuyor: “Gargantua, Güneş’in milyon katı büyüklüğünde, yani galaksimizin merkezinde yer alan karadeliğin bile 25 katı büyüklüğünde bir süperkütleli karadelikdir. Böylesine büyük bir karadeliğin etrafındaki hiçbir gezegen yapısal bütünlüğünü koruyamaz” (space.com).



Resim 3.4. İnterstellar filminden Gargantua Karadeliği (Dijital görsel)

Ünlü Nobel ödüllü astrofizikçi Neil deGrasse Tyson’un eleştirdiği bir sahneyse, filmdeki yumruk yumruğa dövüş sahnesidir. “İnsanın, içinde tuttuğu nefesle biriyle dövüşmesi neredeyse mümkünsüzdür, çünkü, birkaç saniyede tükenir. Astronot kıyafetlerine sağlanan oksijen de, soluk soluğa kalmak için pek uygun sayılmaz.

Astronotlar bu yüzden yavaş hareket eder ve soluklarını sürekli olarak kontrolde tutarlar. Ancak filmde dövüş dakikalarca sürmektedir. Bu durumda o gezegenin atmosferinin iddia edildiği kadar olumsuz olması mümkün gözüküyor.” Filmde, Dr. Mann da bu konuya değinerek şöyle söylüyor: ”Hava koşulları, birkaç dakika soluyabileceğiniz kadar uygun, ancak ondan fazlası değil.” Lakin, Dr. Mann’ın yalan söyleyen ve gerçekleri çarpıtan biri olduğunu düşünürsek, bu iddianın da ne kadar doğru olduğunu bilemeyiz.

Neil deGrasse Tyson’un eleştirdiği bir diğer konu ise, beçinci boyuttan olan varlıklar tarafından açılan Satürn civarındaki solucan deliği kapısının neden daha yakın bir yerde açılmadığı ve bu kadar üstün varlıkların bizlerle irtibata geçmek için neden bu kadar zahmete girdiğidir. Astrofizikçi bu konuda şöyle diyor: “Eğer ki gezegenler arasında solucan delikleri açılabilirse ve bu üst bilince sahip varlıklarca kontrol ediliyorsa, neden Dünya’nın yanbaşında açılmamış? Size diyeyim: Hemen kapı komşumuz Mars, filmde gösterilen o gezegenlerden çok daha güvenli gözüküyor” (space.com).

Solucan deliği kapısının Satürn’ün yanında açılmış olmasını, 2001: A Space Odyssey filmine bir gönderme içerdiği söylenebilir. 2001: A Space Odyssey filminde Satürn halkalarının gösterilmesi o zamanın teknolojisi ile zor olduğu için, Jupiter gösterilmişti. Interstellar filminin de içerisinde 2001: A Space Odyssey’e bir çok göndermenin olduğunu göz önünde bulundurursak, solucan deliği kapısı için, özellikle Satürn’ün seçilmiş olması hiç de tesadüf değildir.

Film ekolojik ve gezegen jeolojisi açısından da eleştirilere maruz kalmıştır. Buna örnek olarak buzdan bulutlarla kaplı gezegen kurgusunu gösterebiliriz. Ancak bunların hepsinin, özellikle donmuş bulutlar konusunun, Nolanın hayal gücü ve artistik bir tercihi olduğu söylenebilir.

Film, çekildiği andan itibaren bir çok eleştirilere maruz kalsa da, çok sayıda bilimsel konuya yer vermesi ve oldukça isabetli bir şekilde işlenmesi ile çok olumlu tepkilere sebep olmuştur.

Neil deGrasse Tyson Interstellar’ın bilimsel birçok konuya oldukça doğru bir şekilde değindiğini şu sözleriyle ifade etmiştir: İnterstellar, Einstein’ın görelilik kuramı

ve uzay-zaman bükülmesi konularına böylesine doğrulukla yer veren ilk film” (space.com).

Lakin, filmin tek güçlü tarafı bilimsel konuları işleyiş şekli değildir. Filmde sevgi, özlem, hayatta kalma çabası gibi insani güdüler de mükemmel bir şekilde işlenmiştir.

3.14. İNTERSTELLAR FİLMİNDE ZAMAN VE ZAMANDA YOLCULUK

Filmle ilgili eleştirmenlerin verdiği soruların yanısıra filmin kendisinin de bir çok soru öne sürmüş olması çok ilginçtir ve bu soruların nerdeyse hepsine filmin kendisi cevap vermekte. Filmden, 5. boyuttaki varlıkların insanlığın evrilmiş hali, yani gelecekteki insanlar olduğu kanaatine varılıyor. Bu boyutta zaman insanlık için mekansal bir boyut haline gelmiştir ve insanlık, artık zamanda hareket ederek ileri ve geri gidebilmektedir.

Lakin beşinci boyutta yaşayan varlıklar bir alt boyutta serbest şekilde hareket edebildikleri halde, Dünyaya mesaj göndermek için kendilerine bir elçi seçmişlerdir. Zaman 4 boyutlu bir uzayda yaşayan canlılar için sadece tek yönde (geleceğe doğru) akmaktadır. Bu sayede olaylar sıralanabilir, onlar arasında bir neden sonuç ilişkisi kurulabilir. Beşinci boyuttaysa her yönde hareket etmek mümkün olduğundan alt boyuttaki olaylar arasında bir neden sonuç ilişkisi kurmak zorlaşabilir. Bu sebeple, herhangi bir zaman dilimine müdahale etmek için bir elçiye ihtiyaç duyuyorlardır. Bu kişi Cooper'dır. Beşinci boyuttaki insanların müdahale etmeyi hedefledikleri hayatsa Murphy'nin hayatıdır. Bu yüzden karadelikte Murphy'nin odası canlandırılmış ve ona mesajın iletilmesi için babası seçilmiştir. Buna sebepse baba ve kızın aralarındaki sevgi ve bağlılıktır. Bununla da Nolan, iki kişi arasındaki sevgi bağının önemine dikkat çekmiştir. Filmdeki bu konuyla, sevgi ile ilgili tüm göndermeler mantıklı bir biçimde ele alınmaktadır.

Filmin son kısmında boyutların Evren içerisindeki etkisi çok güzel bir şekilde anlatılmıştır. İnsanlık henüz, 4 boyut içerisinde yaşamaktadır. Bunlar, yükseklik, en, boy ve zamandır. İnsanoğlu 3 boyutta özgür, 4. boyutta ise hapis halindedir. Çünkü; 3. boyutta istediğimiz noktaya hareket edebilir ve bunu defalarca tekrarlayabiliriz. Ancak insan zaman içerisinde hapis halindedir. Zaman boyutunda hareket edemez, sadece şu an'ı yaşayabilir. Filmde *karadeliğin içerisine girmek* üzerinden işlenen konu da budur.

Karadeliklerin böyle bir etkisinin olup olmadığı konusunda güvenilir ya da aksi bir kaynak bulunmamaktadır. Ancak henüz içeriği bilinmediğinden böyle bir ihtimalin olması varsayılabilir. Bu yüzden, filmde karadelik, bir kapı olarak kullanılmış ve Cooper 5. boyuta bu şekilde ulaşabilmiştir (Paul J. Nahin, Zaman Makineleri, 2007,164-175).

Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda, filmde ortaya atılan iddianın oldukça geçerli olduğu söylenebilir. İnsanoğlu 3. boyutta istenilen her hangi bir noktaya erişebildiği gibi, 5. boyuta ulaştığında da zaman içerisinde istediği herhangi bir noktaya gidebilecektir. Filmin sonunda, Cooper'ın kızına mesaj gönderirken eriştiği boyut 5. boyuttur. İnterstellar, bu konuyu bugüne kadar hiçbir filmin işleyemediği kadar açıklayıcı ve çarpıcı bir şekilde işlemeyi başarmıştır.

Eğer gerçekten bir gün 4. boyutta serbest şekilde hareket edilirse, bu durumda zamanın herhangi bir noktasına müdahale edip edilemeyeceği bilinmemektedir. Tabii ki, bu konu hakkında birçok teoriler ve görüşler vardır, ancak hangisinin doğru olup olmadığı belli değildir. Büyükbaba paradoksu gibi teorilerse işi daha da içinden çıkılması güç hale getirmektedir. Lakin, bir gün insanlık, muhtemelen bu sır perdesini de aralamayı başaracaktır.

3.15. THE PRESTIGE FİLMİNDE KOMPOZİSYON VE ANLATIM

The Prestige Christopher Nolan'ın, içerisinde bilim kurgu öğeleri de içeren gerilim ve psikolojik drama türünde çektiği, en çarpıcı filmlerinden biridir. Film, Christopher Priest'in aynı isimli romanından uyarlanmıştır. Roman çok sayıda bilim kurgu öğeleri içerse de, filmde bunlardan sadece bir tanesi ele alınmıştır. Beklenmedik bükülmelerle ve bilmecelerle dolu olan film, hem eleştirmenler, hem de seyirciler tarafından çok olumlu karşılanmıştır. Christopher Priest'in kendisinin SFX (special effects) bilim kurgu dergisine verdiği röportajda romanının filme uyarlanma şeklini şu şekilde ifade etmiştir: “Kitap yazdığım gibi duruyor, elbette, ama Nolan kardeşlerin belirli sahneleri uyarlama şekli, görülmesi gereken bir mucize. Filmin ilk birkaç dakikası nabzınızı hızlandıracak. Kitabın en önemli sahneleri filme dahil edilmiş, ancak değiştirilmiş, uyarlanmış, karıştırılmış, en ilginç ve görsel açıdan muazzam yollarla geliştirilmiştir. Filmin sonraki sahnelerindeyse yazdıklarımın çarpıcı sinematik fikirlere

dönüştüğünü gördüm. Bowie'nin Tesla olarak rol aldığını duyduğumdan beri filmin harika olacağını biliyordum. Bu büyük bir ilham kaynağıydı” (gamesradar.com).

Filmin ana karakterleri birbirini yenmeye çalışan iki sihirbazdır. Lakin, filmde yalnızca hileler, sihirbazlık numaraları değil, insan kaderleri, kıskançlığın doğası anlatılmış, hırsların nelere sebep ola bileceği ortaya konmuştur. Bu filmde de Nolan, diğer filmlerinde olduğu gibi doğrusal olmayan anlatı tarzını kullanmıştır.

Prestij, zaman açısından ileri ve geri giden karmaşık anlatımı ve bazı önemli konu bağlamlarını bilerek geride bırakması ile tıpkı bir sihirbazın izleyicisini şaşkına çevirdiği gibi, seyircinin kafasını karıştırmayı başarıyor.

Zaman kavramı karmaşıktır ve anlatım şeklinde bir çizgiyi izlemez. The Prestige filmde, zaman kavramı bir bulmaca çizimi oluşturulmasında büyük rol oynar.

Hikayede, 19. yüzyılın sonunda Londra'da yaşayan iki sihirbazın rekabeti anlatılıyor. Sihirbazlar, işlerinde bir numara ola bilmek amacıyla olağanüstü bir sihir hilesi keşfetmek isterler ve bunun için ellerinden geleni yaparlar. Rekabet dolu bu dünyanın ortasında, kariyerlerine iki arkadaş olarak başlayan iki çaylak sihirbaz Robert ve Alfred, bir süre sonra birbirlerine rakip olurlar. Hırs ve nefrete kendilerini vererek, düşman olma yolunda ilerlemeye başlarlar. Prestij filmi, aslında bir trajedi olarak nitelendirebiliriz. Film, başarı ve güç ilizyonuna kendini kaptırmanın ağır sonuçlarını inceliyor.

Filmde, bir ilizyon olarak idrak ettiğimiz hilelerin aslında bir aldatmaca olduğu fikri Cutter'ın diliyle bize şu şekilde anlatılıyor: “Hilenin sırrını arıyorsun, ama bulamazsın. Çünkü sırrı bilmek istemiyorsun. Sen, kandırılmak istiyorsun.”

The Prestige, Nolan'ın belki de, anlatım bakımından en karmaşık şema uyguladığı filmidir. Film, her biri, özellikle izleyiciyi büyülemek için yaratılan, biri diğerinin içinde okunan iki günlükteki notların bir uyarlaması şeklinde çekilmiştir.

3.16. THE PRESTIGE FİLMİNDE KURGU

Christopher Nolan, filmi bir sihirbazlık gösterisi gibi üç bölümde kurgulamıştır. Filmin başında deneyimli sihirbaz Cutter, bir sihir numarasının başarısını üç perdeye bölerek açıklıyor. Birinci perdenin adı Vaat: Bu bölümde sihirbaz seyirciye sıradan bir

nesne gösterir. İkinci perdenin adı Dönüşüm: Sihirbaz burada bu sıradan nesneyi bir hileyle yok eder veya olağanüstü bir şeye dönüştürür. Üçüncü ve en önemli perdenin adı Prestij: Bu perdede ise sihirbaz, gösterisini daha önce görülmemiş, şok edici bir sonla bitirir.

Bir sihirbazlık numarası gibi üç bölümden oluşan filmin ilk bölümünde, yani Vaat'te sihirbaz Robert Angier (sahne adıyla Great Danton) ve Alfred Borden arasındaki rekabeti görüyoruz.

İkinci bölüm olan Dönüşümde Büyük Danton kuliste ölü olarak bulunuyor ve ölümünde Profesör lakaplı Alfred Borden suçlu görülüyor.

Ve son olarak, üçüncü bölüm olan Prestijde ise ölenin Danton değil, aslında onun kopyası, idam edileninse Borden'ın ikiz kardeşi olduğu ortaya çıkıyor. Bu bölüm filmin, tıpkı bir ilizyon numarasındaki gibi, anlaşılması en zor kısmıdır.

3.17. THE PRESTIGE FİLMİNDE KARAKTER

Üç bölümden oluşan filmin Prestij bölümünü anlamak için, önce Angier'in mantığını, sonrasında ise makinasının çalışma prensibini anlamamız gerekiyor. Angier Tesla'dan insanı ışınlayabilecek bir cihaz icat etmesini bekliyor. Çünkü, ancak bu şekilde Borden'ın numarasını tekrarlayabileceğini düşünüyor. Tesla'nın planladığı gibi çalışmayan makine nesneyi ışınlamak yerine, onun bir kopyasını yaratıyor.

Yaratılan bir tek kopyasıyla birlikte Angier, Işınlanma numarasını kolayca yapabilir ve hayatına rahat bir şekilde devam edebilir. Lakin onun hedefi uzun zamandır, sadece Borden'ı yenmek veya geride bırakmak değil, onu yok etmektir. Bu nedenle, Angier kurnaz bir plan hazırlıyor. Tiyatroyla 100 gösterilik bir sözleşme imzalayan Angier, Borden'ın merakına güveniyor. Onun, rakibinin başarısının sebebini öğrenmek için gösteriye geleceğini ve numarasının sırrını bulmaya çalışacağını öngörüyor. Robert Angier her Işınlanma numarası öncesi yeni bir kopya yaratıyor ve performans sırasında, bir Robert sahne altındaki su ile dolu kutuda boğulurken, diğer Robert alkışlar eşliğinde seyircilerin arasında beliriyor.

Robert dışında kimse bu sırrı bilmiyor. Çünkü, asistanları kör ve her gösteri sonrası su ile dolu kutuda Robertin cesedini terk edilmiş bir tiyatro binasına götürüyorlar.

Robert her gösteri sırasında kendini öldürüyor. Peki Robert bunu neden her seferinde yapıyor? Gerçek şu ki, Robert, Borden'ın hangi gösterisine geleceğini bilmiyor. Borden Robert'in birinci ya da sonuncu gösterisine gelebilir. Bu sebepten, her zaman onu bekliyor ve her seferinde bu gösteriyi sadece Borden için oynuyor.



Resim 3.5. The Prestige Filminden Angier'in Klon Makinesi İle Gösterisi (Dijital görsel)

Nihayet, Borden geldiğinde korkunç bir manzarayla karşılaşır ve boğulan Roberte yardım etmeye çalışır. Bu sırada, gürültüye koşan John Cutter suç mahallinde olduğu iddia edilen Borden'ı yakalar. Borden'in sahne arkasına geçtiğini gören Robert ise, seyirci arasına çıkmadığından, kalabalık, onun öldüğüne inanıyor.

Buna rağmen, Coldow, zaferinin tadını çıkarmadan, hayatta kalan Borden kardeşlerden biri tarafından kör asistanların Robertin cesetlerini taşıdıkları terk edilmiş tiyatrodan öldürülüyor. Robertin ölmeden önce söylediklerinden, onun kopyasının değil, kendisinin her seferinde makinaya maruz kaldığını ve her seferinde ölenin kendisi mi, yoksa kopyası mı olduğunu bilmediğini görüyoruz: “Her seferinde makinaya binmek cesaret ister. Hangisi olacağını bilmeden: Kutudaki mi, Prestijdeki mi. Bunun bana neye mal olduğunu bilmek ister misin? Nereye girdiğine bi bak, bak” (2:01:38).

Dönemin sihirbazlarının her biri bir fikir, bir tutkuya takılıdır. Bilim adamları da aynı şekilde. Ancak The Prestige’de, seyirci tutkunun, onu kendi kişiliğinin önüne geçmesine izin veren kişiyi yok ettiğini görüyor. Bu sebeple “Bir gün fikirlerim beni mahvedecek” diyor Tesla Robert Angier’e. Borden ve Angier’ı da yok eden, aynı şekilde, bu tutku oluyor.

Borden’in tutkusu tamamen yeni, bilinmeyen, bilmeceleri çözmek. Filmin başında, Borden ve Cutter, gerçek sihirbazın nasıl olması gerektiğini tartışıyorlar. Borden’a göre, böyle bir sihirbaz, sadece izleyicilerin değil, aynı zamanda sihirbaz dostlarının da kafasını karıştırmayı başarmalı.

Robert’le Borden’in düşmanlığına sebep olan da bu tutku oluyor. Yeni şeyler denemek için Borden, Cutter’ın uyarısına rağmen Julia’nın bileğine çift langford düğümü bağlıyor.

Şöhret ve tanınma tutkusuyla yanıp tutuşan Robert Angier’in ise en çok önemseydiği şey insanları hayrete düşürmek ve kalabalığın onu alkışladığını duymak. Kendi hayatı, herhangi bir rakibi veya numarayı icat edenin kim olduğu (Tesla) onun için önemli değil. İsteddiği tek şey, kazanmak. Filmin final sahnesinde, umutsuz ve çaresiz olan Borden, Robert’a numarasının sırrını verdiğinde, meydan okurcasına kağıdı paramparça ediyor. Çünkü, bu noktada Robert için sır artık önemli değildir. O, artık zaferini kazanmış ve başarıya ulaşmıştır. Borden’in notunu okuması belki de, Robert’in hayatını kurtarabilirdi. Lakin kibri onun için ölümcül bir sonuç doğuruyor.

Angier ve Borden’in filmde benzerleri de var - Tesla ve Edison. Edison sahne arkasında kalmasına rağmen, Tesla ile olan düşmanlıkları ekrana ince bir şekilde yansıtılmış. Tıpkı Angier ve Borden gibi, bu iki mucit de, işbirliği yapabilecekken birbirlerinin işlerinin sonuçlarını yok etmeyi hayatlarının amacı haline getirmişler. Onların rekabetlerinin öyküsü de, diğer iki sihirbazın düşmanlığıyla aynı hatta yansıtılıyor.

The Prestige filminde, Inception’da olduğu gibi, algı ve gerçeklik ikilemi görülmektedir.

3.18. THE PRESTIGE FİLMİNDE GÖRSEL UYGULAMALAR

Film ve televizyonda, bir yapım (prodüksiyon) tasarımcısı filmin genel görsel görünümünden sorumlu kişidir. The Prestige filminin prodüksiyon tasarımcısı Nolan filmlerindeki çalışmaları ile ünlü Nathan Crowley'dir. Nathan Crowley ve ekibi film için, Los Angeles'ta 19. yüzyılın sonlarındaki Londraya benzeyen yaklaşık yetmiş yer araştırmışlardır.

The Prestige filminde Nolan yapay ışık kullanmaktan kaçınarak doğal ışıktan yararlanmayı tercih etmiştir. Filmde elektrik dalgaları sahneler dışında hiç bir görsel efekt kullanılmamıştır.



Resim 3.6. The Prestige Filminde Elektrik Dalgalarının Kullanıldığı Sahne (Dijital görsel).

Filmin görüntü yönetmenliğini Christopher Nolan ile Following, Memento, Batman Begins, Inception filmlerinde de birlikte çalışmış Wally Pfister yapmıştır. Filmde doğru ruh halini yakalayabilmek için yumuşak toprak tonları (en çok kahverengi ve sarı) kullanılmış, siyah ve beyaz arka plan renkleri ile kontrast sağlanarak aktörlerin yüzleri ön planda tutulmaya çalışılmıştır.

Diğer filmlerinde olduğu gibi, The Prestige filminde de Nolan dijital kamera kullanımını reddederek film taşıyıcısıyla çalışmıştır.

3.19. THE PRESTIGE FİLMİNDE BİLİMSELLİK VE GERÇEKLİK

Filmde geri planda anlatılan Tesla ve Edison'un hikayesi film için güzel bir artı olmuştur. Hikaye geri planda kalmış ve ayrıntılı bir şekilde işlenmiş olmasa da, dönemin en önemli bilim adamlarından olan Tesla ve Edison rekabetine güzel bir şekilde vurgu yapmayı başarmıştır. Filmi bilimsellik açısından değerlendirirsek, filmin Tesla'nın kablosuz elektrik icadına, ışınlanma makinesi üzerindeki çalışmalarına dikkat çektiği görülür.

Tesla'nın kendisinin de beklemediği şekilde çalışacak olan makinesinin yapım masrafları için Angier Tesla'ya para teklif eder. Angier bunun karşılığında Tesla'nın insanı ışınlayabilecek bir cihaz icat etmesini beklemekte. Ve bu ışınlanma sayesinde Borden'in numarasından daha iyi bir numara yapmayı planlamaktadır. Ancak Tesla'nın makinesi tam olarak planladıkları gibi çalışmaz. Makine nesneyi ışınlamak yerine, onun bir kopyasını yaratır. Film ilerledikçe makine tarafından yaratılmış kopyanın sadece orijinalin bir tekrarı olmadığı, tam olarak aslına eşit olduğu anlaşılıyor. Robert, makinenin çalışma şeklini ilk gördüğünde Teslaya: "Hangi şapka benim?" diye soruyor. Teslanın verdiği "Hepsi" yanıtı ise tüm kopyaların aslında Robertin kendisi olduğunu göstermektedir (1:26:25). Bu nedenle, Robert'in makineyi kullanarak yaratacağı herhangi bir kopyası onun kişiliğine, düşüncelerine ve hatıralarına sahip olacaktır. Orijinal Robert ölse bile, Robert'in kopyası onun için hayatı devam ettirebilecektir.

Teleportasyon, madde veya enerjinin aralarındaki fiziksel boşluğu geçmeden bir noktadan diğerine varsayımsal olarak aktarılmasıdır.

Tüm bu varsayımları (teleportasyon veya Tesla'nın makinesinin yaptığı gibi kopyalamayı) bilimsel açıdan destekleyen somut bir delil bulunmamaktadır. Tamamen mekanik yöntemlere dayanan maddenin ışınlanması modern bilim tarafından hiç bir zaman gerçekleştirilmemiştir.

Bilim kurgu hayranı olan teorik fizikçilerin "imkansızın ardındaki fizik" olarak gördükleri teleportasyonun gerçekleştirilip gerçekleştirilemeyeceği ise tartışmalıdır. Çünkü maddenin fiziksel bir alandan geçmeden bir noktadan diğerine aktarılması fiziğin temel taşı olan Newton yasalarını ihlal eder. Ve buna izin verebilecek bilinen bir fiziksel mekanizma da bulunmamaktadır.

Teleportasyon terimi ile medyada sıkça ortaya çıkan bir çok bilimsel makaleler, genellikle bilgi aktarımı için “kuantum ışınlanma” sisteminden bahseder. Kuantum ışınlanma ne zamansa mümkün olacaksa eğer, hayatın ve bilimin birçok alanında (ulaşım, tıp ve s.) yeni gelişmelere yol açacağı bekleniyor.

Bilim kurgu edebiyatının ve filmlerinin yaygın konusu olan ışınlanma genellikle zaman yolculuğu ile de eşleştirilir. Ve Nolan bu konuları filmlerinde ustalıkla kullanır.

3.20. THE PRESTIGE FİLMİNDE ZAMAN VE ZAMANDA YOLCULUK

The Prestige filminde zaman faktörü değerlendirildiğinde, Nolan’ın birçok filminde olduğu gibi, zaman atlamaları açısından zengin olduğu görülür. Filmin hikayesi, yaklaşık olarak on yılı kapsar ve tamamen kronolojik olmayan bir sırayla anlatılır. Filmin büyük bir bölümü, içerisinde bir kaç ileriye atlamanın olduğu geri dönüşler şeklinde anlatılmıştır.

Nolan filmlerinde zaman kavramı çok karmaşıktır ve filmin anlatım şeklinde farklı çizgiler izleyebilir. Özellikle, The Prestige filminde.

The Prestige’in zaman modeli anlatım zamanının kullanımı açısından, karmaşık ve takip etmesi zordur. Ancak anlatım zamanı, filmin bulmaca çiziminin oluşturulmasında önemli rol oynar.

Filmin Prestij bölümü filmin sonlarına doğru başlar. Açılış sahnesiyse son sahnelerin çeşitli bölümlerinden alınmıştır. Seyirci, ilk önce, Borden’ın Angier’in ölümüne tanık olduğu, sonra ise John Cutter’ın (Michael Caine) küçük bir kıza sihir gösterisi yaptığı sahneyi izler. Açılış sahnesinden hemen sonra, zaman açısından, neredeyse on yıl kadar geriye atlama yaşanır.

Geri dönüşteki ilk sahnede Borden ve Angier’in sihir gösterilerinde henüz çırak olarak çalıştıkları ilk zamanlar görülüyor. Borden, Angier’in sihir gösterisinde asistan olan eşi Julia’nın (Piper Perabo) bileğine daha önce denemediği bir düğüm atarak, onun hayatına mal olacak bir hata yapar. Borden ve Angier arasındaki parçalanma ve rekabet de buradan başlar.

3.21. INCEPTION FİLMİNDE KOMPOZİSYON VE ANLATIM

Son yılların en orijinal ve en muhteşem yapımlarından olan Inception filmi, sinema sanatının ne kadar sınırsız, yaratıcı, özgün ve bir o kadar da evrensel olduğunun bir kanıtıdır. Inception hem teknik, hem de anlatım bakımından Christopher Nolan'ın şu ana kadarki en mükemmel filmi sayılabilir.

Modern Hollywood'un en iyi prodüksiyon değerlerine sahip, büyük ölçekli bir film yapımı örneği olan Inception, ana konusu olarak rüya yorumlamalarını ele almıştır. Filmde hem duygusal (Cobb'un kendisi ile barışması) hem de işlevsel (Saito'nun fikir aşılama işlemini başarı ile tamamlaması halinde Cobb'un ülkeye tekrar girebilme olasılığı) anlatım şekli kullanılmıştır.

Rüya aleminin gerçekçiliğini arttırmak için filmin çekimlerinin önemli bir kısmı doğada gerçekleştirilmiştir. Örneğin, Ariadne'nin rüya alemi ile ilk tanıştığı ve sokakların patlamaya başladığı sahne Paris'in merkezinde, birinci uyku seviyesindeki yağmurlu kovalamaca sahnesi Los Angeles sokaklarında, üçüncü uyku seviyesindeki dağ sahnesi ise Kanada'da çekilmiştir. Çekim yerleri olarak 6 ülke ve 30'dan fazla yer kullanılmıştır.

Film için özel olarak japon tarzı bir kale inşa edilmiştir. Bunun için 17. Yüzyıla ait Nijo kalesinden ve modern tasarım unsurlarından ilham alınmıştır. Bununla Nolan, geleneksellik ve modernlik, doğu ve batı kültürü arasında bir kontrast yaratmak istemiştir.

İkinci uyku seviyesi için otelin iç mimarlığı özel efekt ekibi tarafından yapılmıştır.

Nolan'ın diğer filmleri gibi Inception da doğrusal olmayan anlatım şekline sahiptir. Filmin ilk sahnesi ileriye atlama ile başlar ve hikayenin sonrası ara sıra Cobb'un geçmişinden flashbeklerle kesilir.

Film, iki hikaye konusuna (hattına) sahiptir. Birinci hat kahramanın suçluluk duygusundan kurtulması, ikincisi hat ise fikrin benimsetilmesidir. Birinci hat Leonardo DiCaprio'nun kahramanı Dominic Cobb'un, ikinci hatsa Killian Murphy'nin kahramanı Robert Fisher'in hattıdır.

Cobb'un hattı ele alındığında, film boyunca karısının hayalinden etkilendiği görülmekte. Bu, kendisini karısının intihardan suçlu bulduğu için Cobb'un hissettiği suçluluk duygusunun bir sonucudur.

Mallorie, Cobb ile evlenmeden önce Fransada yaşamıştır. Onun kısaltılmış adı Mal'u Fransızca'dan çevirdiğimizde, hastalık veya kötülük anlamına gelir. Bu da, onun görüntüsünün Cobb için ne demek olduğunu tam olarak tanımlamakta.

Cobb'un rüyada olduğu sahnelerde veya hatıralarında sol elinin parmağında alyans olduğu görülür. Bu, bir yandan, izleyicinin kafasının karışmaması için yönetmenin verdiği ipucudur, diğer yandan, yüzük, Cobb'un, Mal'un eşi rolünden vazgeçemediğine, onun kaybını kabul edemediğine dair psikolojik bir öneme sahip ve bu gerçek onun hayatında olumsuz sonuçlar doğurmaktadır.

Cobb ile birlikte yaşadıkları evlerinin yanı sıra, Mal çocukluğunda yaşadığı evi de rüyaya taşımış ve etrafındaki her şeyin gerçek olmadığı konusunda endişelenmemek için bu düşünceyi bilinçaltında derinlikte bir yere saklamıştır. Bu, filmde, bir totemi kasaya kilitlemek olarak gösterilir.

Cobb için, rüyadaki yaşam dayanılmaz hale gelmiştir. Bunu, gerçek yaşamındaki binaların ve evlerin rüyasında olmamasından görülebilir.

Mal'u rüyadaki dünyadan çıkarmak için Cobb, onun zihnine içinde buldukları dünyanın gerçek olmadığı hakkında fikir yerleştirir ve onu uyanmak için trenin altına yatmaya ikna eder.

Cobb'a göre, onlar, neredeyse 50 yıl rüyada kalmış ve bu süreçte beraber yaşlanmayı başarmışlardır. Yönetmen bunu iki saniyelik bir sahneyle göstermekte.

Gerçek dünyaya dönen Mal, Cobbun yerleştirdiği fikir zihninde artık iyice yer ettiği için, bunun bir rüya olduğunu düşünmeye devam eder. Mal, onun ve Cobb'un uyanmak için kendilerini öldürmek zorunda olduklarına, yani rüyada yaptıklarını tekrar etmeleri gerektiğine inanır.

Bilinçaltı fiziksel hayatın temelidir. Bilinçaltının insan hayatı üzerindeki etkisi çok büyüktür. Bilinçaltında herhangi bir travmanın iyileşmesi, bilinçaltında bulunacak sebepleri tanımlama ve onları ortaya çıkartma ile sağlanabilir. Bu durum, Inceptionın öz'ünü oluşturur. Cobb ne zaman bilinçaltına giderek ölmüş eşi hakkında olan duygu ve

anılarını kendi ile barışabilmek için kullansa, hayatı düzene girer. Bu duyguların içerisinde ona karşı duyduğu hayal kırıklıkları ve vicdan azabı da mevcut. Bu durumun farkına varmasıyla dünyaya geri dönerek kendini iyileştirir ve çocukları ile tekrar anlamlı bir ilişkiye girebilmeyi başarır. Ailesini görmeyi engelleyen bariyerlerin eşzamanlı halde ortadan kalkması, Nolan tarafından zekice oluşturulmuş duygusal (Cobb'un kendi ile barışması) ve işlevsel (Saito'nun fikir aşılama işlemi başarı ile tamamlaması halinde Cobb'un ülkeye tekrar girebilme olasılığı) anlatım şeklidir.

Nolan filmde anahtar eşya, totem olarak küçük bir topaç kullanmayı tercih etmiştir. Ana karakter olan Dominic Cobb (Leonardo DiCaprio) bu eşyanın yardımıyla rüyayı gerçeklikten ayırt etmekte. Eğer döndürdüğü topaç durursa, o zaman kahraman gerçek dünyada, durmazsa rüyadadır. Son sahnede sahne kesilir ve izleyici nihayetinde, topağın durup durmadığını göremez. Inception filminin finalinin açık olması filmin etrafında çok fazla tartışmalara sebep olmuştur. Daha sonra sahnenin felsefesini açıklayan yönetmen, tüm zamanların popüler çağrısı olan “Hayalinizin peşinden gidin” çağrısı yerine, “Kendi gerçekliğinizin peşinden gidin (takip edin)” çağrısında bulunuyor. Genel olarak hayallerin ve gerçekliğin birbirinden ayrı olarak değerlendirilemeyeceğinden emin olan Nolan, onların birbirlerine bağlı olduklarını savunur. Yönetmene göre Dominik Cobb için topağın durup durmamasının artık bir önemi yoktur. “Onun için gerçeklik kavramı silinmiştir. O, geçmişi, Mal karşısındaki suçluluk duygusunu atarak, çocuklarına dönmüş ve sonunda kendisine mutlu olma fırsatı tanımıştır. Onun hayatta kalmasına izin veren şey de budur. Mal soru sormaktan vazgeçmiş, dünyasının gerçekliğinden şüphe etmiştir. Cobb ise artık soru sormayı ve şüphe etmeyi bırakmıştır. Nolan için filmin finalindeki en önemli şey de budur (Bornstein, 2011: 18).

Filmle ilgili izleyiciyi en çok merakta bırakan soru filmin sonu ile ilgili olan Cobb'un uyanıp uyanmadığı veya sonsuzadek rüyada mı kaldığı sorusudur. Nitekim, izleyicinin kafası o kadar karışmıştır ki, Nolan'ın kendisi bu sorulara cevap vermek zorunda kalmıştır.

Seyircilerin bir kısmı, finalde Cobb'un çocuklarının onun hatıralarına kıyasla büyümediğine ve birkaç yıl geçmesine rağmen kıyafetlerinin bile aynı kaldığına değinerek, onun hala rüyada olduğunu iddia etmekte. Fakat çocukların kıyafetlerinin

farklı olduđu düşünülürse, Cobb'un rüyada olup olmadığını net bir şekilde söylemek mümkün değildir.

Cobb'un rüyada değil, uyanık olabileceğine dair işaretler de bulunmaktadır. Film boyunca Cobb'un rüyadayken alyans taktığı, gerçekte ise takmadığı görülür. Bundan başka, Mal'un babası da rüyada hiç görünmez. Finaldeyse Cobb alyanssız, çocuklarsa dedeleriyle birlikte. Yine de, bütün bunlar, Cobb'un gerçekten uyandığının kanıtı değildir. Nolan'ın topaçı döndürmesinin, onun düşüş anının ise gösterilmemesinin nedeni boşuna değildir.

Filmde çoğu sahneler Cobb'un açısından gösterilmektedir. İzleyici, anlatı sırasında onun, topaçı olan bağımlılığının nasıl arttığını, neyin gerçek olduğu ve neyin olmadığı ile ilgili farkındalığını nasıl yitirdiğini görür.

Cobb'un çocukları da filmde büyük bir rol oynar. Cobb çocuklarını gördüğü zaman, topaçın düşüp düşmemesi onun için artık önemli değildir. Önemli olmamasının sebebi rüyada kalmaya hazır olması değildir, çünkü film boyunca bunun böyle olmadığı görülüyor. Onun topaçı karşı ilgisizliğinin sebebi, Mal'a olan bağlılığından kurtulduğunu gösterir. Çünkü, topaç Mal'un totemidir.

3.22. INCEPTION FİLMİNDE KURGU

Inception Nolan'ın favori kurgu tekniği paralel kurgu türü ile kurgulanmıştır. Genellikle, olayların birbirine bağılılığını vurgulamak ve sahnelerin duygusal seslenmesini karşılıklı olarak pekiştirmek için bu yola başvuran yönetmen Inception'da bu karmaşık kurgu türünü iç içe olan rüya dünyalarını aynı zamanda gösterebilmek amacıyla kullanmıştır.

Inception, kelime anlamıyla, bir sürecin başlangıcı, doğuşu, kaynağı, filmin hikayesine göre ise, başka bir kişinin zihnine üçüncü şahıslar tarafından belirli bir fikrin suni şekilde yerleştirilmesi demektir.

Film oyun içinde oyun, film içinde film şeklinde kurgulanmıştır. Bir rüya seviyesinin içinde başka bir seviye ve onun içinde yine başka bir seviyeye bulunmaktadır. Kendi içinde basit olmayan bu kurgu, gerçeklik ve rüya arasındaki sınırın sembolik olması sebebiyle daha da karmaşıklaşmakta.

Nolan, filmin ilk bir saatini, karakterlerin eşzamanlı şekilde, çok katmanlı rüya dünyasına geçişlerini göstermek için harcar. Tüm bu olayları kurduğu mükemmel kurgu tekniği ile seyirciye yansıtır. Lakin, izleyicilere bu karmaşık konsepti takip etmek yerine, hikayedeki teorilere ve tuzaklara odaklanabilme özgürlüğü tanır.

Belirsizlik, Inception filminin dokusuna işlemiş durumda ve film bize bu konuda kesin cevaplar vermez. Bu sebepten, seyircinin bu sahneye, belirli bir seçim yapabileceği için yeterli veriye sahip olmayan ana karakterin, Cobb'un gözüyle bakması gerekmektedir.

Buna ek olarak, yönetmen filme kesin bir sonuç verirse, bunun filmin fikrini bozacağını vurgular. Nolan, filmin anlamını da bu düâlıtelerde, prensip olarak çözülmemişlikte görür. Ve kasıtlı olarak finali açık bırakarak izleyiciyi Cobb'un nerede olduğu, rüyada mı yoksa gerçeklikte mi soruları ile baş başa bırakır (Bornstein, 2011: 20).

Nolan Dominic Cobb ve ekibini, kendisi ve filmin çekim ekibiyle karşılaştırmış, filmi kolektif görülen bir rüya olarak görülebileceğini, belirli fikirlerinse bu rüya aracılığıyla izleyicinin zihnine uygulanabileceğini dile getirmiştir (telegraph.co.uk).

3.23. INCEPTION FİLMİNDE KARAKTER

Filmin oyuncu seçimi Nolan'a has bir şekilde, oldukça başarılı yapılmıştır. Leonardo DiCaprio, şiddetli suçluluk duygusuyla acı çeken, gittikçe gerçeklik üzerinde olan kontrolünü kaybetmek üzere olan Cobb karakterini derinlemesine analiz ederek oynamış ve karakterin iç savaşını seyirciye doğru bir şekilde geçirmeyi başarmıştır. Joseph Gordon-Levitt, Marion Cotillard ve diğer oyuncular da muhteşem oyunculukları ile filmin büyümesine katkıda bulunmuşlardır.

Inception filmi, her şeyden önce, bir "soygun" filminin ne kadar güzel ve derin olabileceğinin güzel bir örneğidir. Filme bu türdeki en yakın örnek olarak "Ouşen'in 11 Dostu" (Ocean's Eleven) filmi gösterilebilir. Ocean's Eleven filmi de, önümüze oldukça ciddi sorular koysa da, kahramanlarının sergilediği muhteşem takım çalışması ile Inception daha ön planda kalıyor. Her iki filmin de kahramanlarının bir görevi vardır: Belirli koruması olan bir alana girmek (Inception'da Robert Fisher'in bilincine). Inception'da soygun yerine fikir benimsetiliyor, ancak bu eylemlerin sonucu aynıdır.

Her iki filmde ekipler, yapacakları iş için ciddi planlar kuruyor ve saniyeleri bile hesaba katarak, mükemmel bir şekilde koordine edilmiş çalışmalar ortaya koyuyor. Ancak yine de, Inception, onu farklı kılan ve sıra dışı yapan çok sayıda özelliklere sahiptir.

Inception filminde kahramanlarının yapacakları işin karşılığında ne alacakları konusundan çok da bahsedilmez. Dominic Cobb'un işin sonucunda özgürlüğe kavuşacağı, Saito'nun, onu vatanına, çocuklarına geri göndermeyi vaat ettiği bilinmekte. Ayrıca Saito'nun da rakibini tamamen yok ederek, piyasayı ele geçireceğini biliyoruz. Ancak diğer ekip üyelerinin bu riski neden göze aldıkları konusuna değinilmiyor. Lakin, böyle bir riski yalnızca çok fazla para karşılığında kabul edebileceklerini tahmin etmek mümkün.

Bununla birlikte, hazırlık ve uygulama faaliyetleri sırasında, hiç kimse para hakkında konuşmamakta. Tüm ekip üyeleri için asıl mesele sürecin kendisi. Ekip üyeleri, gerçekten de eşsiz yeteneklere sahipler ve bunları pratikte uygulamaktan mutluluk duymaktalar. En zor işleri çözmek zorunda kalsalar bile geri çekilmiyorlar, çünkü sadece kar uğruna değil, kendilerini sınama ve bu işten başarılı bir şekilde çıkma arzusuyla da hareket etmekte.

Filmde ebeveyn ve çocuk ilişkisine de değinilmiştir. Bu ilişki, büyük bilinçaltı problemleri ile yüklenir ve daha sonra herkesle kişisel olacak tüm ilişkileri etkiler.

Filmde ekip, Robert Fischer'in (Cillian Murphy) zihnine bir iş stratejisi fikrini yerleştirebilmek için inception, yani fikir aşılama tekniğini nasıl kullanabilecekleri hakkında tartışırken, bu durumun ancak kişinin babası ile olan bilinçaltındaki ilişkisini kurcalayarak başarılabilineceğini anlar. Bu olayın, kişinin kendini tanımlamasında önemli bir rol oynayacağı düşünülür

Takımda anlaşmazlıklar olmamakla birlikte, tek ve çok ciddi sorun kaynağı olarak Dominic Cobb'un bilinci görülüyor. Cobb'un bilinci, Ariadne'nin özenle oluşturmuş olduğu rüyalar alanına zaman zaman ölmüş karısı Mal'un izdüşümünü sokmakta. Buradaki asıl mesele ise, Cobb olmadan misyonun başarısız olacağıdır. Çünkü, benimsetme (uygulama) uzmanı Cobb'un kendisidir. Bu sebeple, küçük bir hatasında bile, Cobb'un bilinci herkesi yokedebilir. Cobb, sorunlarını takımdan gizlemeyi tercih eder ve Mal'un ortaya çıkma nedenini hiç kimseye açıklamaz. Buna sebepse Cobb'un yaşadığı ağır suçluluk duygusudur. Ancak, ekibin ortak çabalarıyla, istemsiz oluşan bu

hataların üstesinden gelinebileceği görülüyor. Ekip üyelerinden biri olan mimar Ariadne Cobb'a yardım etmeye gönüllü olur ve onu hem suçluluk duygusundan, hem de Mal'un her yerde karşlarına çıkan izdüşümünden kurtarmak için çok çaba harcar.

Cobb karakteri, deneğin hayal dünyasına sızabilmek için gereken koşulları anlatırken rüya görme eylemi hakkında da ilginç bir bakış açısı sunar: "Rüyada eşzamanlı bir biçimde hem algılar, hem yaratırız" (sfencyclopedia.com). McGinn bize bu eşzamanlı aktif ve pasif sürecin, film izleme deneyimini andıran bir durum olduğunu hatırlatır. "Ekranı meşgul eden bu görüntüleri bizler, duyu organlarımız sayesinde pasif şekilde algılar, aynı zamanda gördüklerimizi de yorumlarız. Hayal gücümüzü karakterleri ve hikayeyi yaratmak ile görevlendiririz ve bu aktif bir iştir. Bu tarz yaratıcı bir bakış açısı aktif ve pasif'in, yapım ve algı'nın karışımıdır." (McGinn, 2005: 155).

Nolan zekice bu paralelliği farketmiştir. Ariadne de (Ellen Page) Paris sokaklarında Cobb'un dünyasını başarılı bir şekilde manüpile eder ve hatta bir bölümde iki büyük aynayı karşılıklı yerleştirir. Bu sayede yansıma içerisinde sonsuz yansımalar elde edilir. Bu, bilinçaltının sonsuz karışıklığını veya rüya içinde rüya paralelliğini sembolize eder.

Cobb ve Mal hayal dünyasını kişisel hedefleri için kullanmış ve mağlup olmuşlardır. Bunun sonucunda Mal rüyalarla gerçekleri ayırt etmeyi bırakmıştır. Cobb, "Dünyan gerçek değil" ifadesiyle onu gerçeğe geri döndürmeye çalışsa da, bu girişimi bir trajediyle sonuçlanmıştır. Mal, sonunda gerçeklik duygusunu tamamen kaybetmiş ve intihar etmiştir. Attığı bu adımla Cobb'u ülkesine geri dönüp çocuklarını görme fırsatından mahrum bırakmıştır. Tüm bunlardan sonra Cobb, istemeden de olsa, bir uygulama uzmanına dönüşmüş ve bu önemli deneyim ona çok pahalıya mal olmuştur. Cezasıyla sürekli peşini burakmayan suçluluk duygusu ve onu tüm rüyalarında takip eden Mal'un görüntüsü olmuştur. Sonlara doğru, Ariadne ve diğer ekip üyelerinin de yardımıyla Cobb'un, kendisiyle başa çıkabildiği ve suçluluklarının üstesinden geldiği görülüyor.

Dominic Cobb gelecekteki karısına evlilik teklifi ettiğinde, ona birlikte yaşlandıkları bir rüya gördüğünü söylemiştir. Daha sonra, Cobb rüyadayken buna vurgular yapılmıştır: "Birlikte yaşlanacağız. Bu hala mümkün. Beni nasıl bulacağını biliyorsun" Cobb'un hatıralarındaki bu sahne ile Cobb'un, aslında, kendisine bir

program, bir yaşam senaryosu belirlediği, Mal'la birlikte yaşlanması gerektiğine dair önüne bir görev koyduğu görülüyor. Bu görev daha sonra Cobb'un iç çatışmasının temelini oluşturmakta.

Mimar olan Cobb ve karısı uzun bir süre boyunca bilinçli rüyalara dalmışlardır. Fakat Mal için hayal dünyası gerçek dünyadan daha çekici bir hal almıştır, çünkü, artık o dünyanın sahibi olmuşlardır. On yıllarca süren rüya içi yaratıcılıktan sonra Mal, hatıralarındaki nesnelere oraya taşıyarak orada yerleşme kararı alır. “Yıllarca inşa ettik ve sonra hatıralara sarıldık” (01:57:07)



Resim 3.7. Inception Filminden Cobb ve Mal Rüyadaki Dünyalarını İnşa Ederken (Dijital görsel).

İntihar etmeden önce, üç psikiyatrdan ruh sağlığı hakkında raporlar alır ve Cobb'un kendisini tehdit ettiğini ve hayatı için korktuğunu polise bildirir. Bundan sonra, buldukları otel odasından aşağıya atlar. Mal'un ölümünden sonra, Cobb, masumiyetini kanıtlayamayacağı için polisten saklanmak zorunda kalır. Cobb kaçır, çocuklarıysa karısının ailesiyle birlikte yaşamaya başlar.

Cobb'un bu fikri Mal'un zihnine, onun gerçek hayatta intihar etmesi için bilerek soktuğunu iddia eden teoriler de mevcut. Çünkü; fikir aşılama olmadan bile, Cobb'un Mal'u ikna etmesi mümkün olabilirdi. Prensip olarak, film böyle bir yorumlamaya izin verir, ancak bu teoriyi doğrulamak için açık bir gerçek sunmaz. Aslında, Mal'un görünüşte Cobb'a manevi baskı uyguladığı varsayılırsa, teorik olarak bunun Cobb'un ondan kurtulma isteğine neden olabileceği söylenebilir. Cobb'un bunu yapacak

kapasitede biri olduđu varsayımı çok inandırıcı değildir. Bu nedenle, yönetmenin seyirciye daha farklı bir fikir iletmek istemiş olması muhtemeldir.

Karısının ölümünden sonra, onun bilinçaltına girdiđi için sürekli suçluluk duygusu Cobb'un peşini burakmamaktadır. Cobb Mal'u sevdiğinden, onu yeniden görme fırsatını koruyabilmek için rüya alanında bir anı sistemi oluşturmuştur. Bunlar, onun pişman olduđu ve değiştirmek istediđi anılarıdır. Ariadne'nin belirttiđi gibi, bu, Cobb'un Mal'u, bir yandan onunla ayrılmamak, diđer yandan da ona karışmaması için içinde kilitlemek istediđi bir tür hapisanedir.

Fakat suçluluk duygusu Cobb'un zihninde Mal'un görünüşünü alarak, onu rüyalarında takip etmeye başlar. Cobb'un suçluluk kompleksinin üzerinde büyüdüđü temel taşı, üstlendiđi "Mal ile birlikte yaşlanmalıyım" görevidir.

Filmdeki gerçek Mal ile Cobb'un zihnindeki izdüşümünü birbirinden ayırmak çok önemlidir. Yönetmenin Mal'u gölge adlandırması tesadüf değildir. Çünkü o, yaşayan bir birey değil, Mallory'den geriye kalan ve onun Cobb'un ruhundaki yansımasıdır.

Mal'un izdüşümünü (gölge) Cobb'un kişiliğinin bir parçası olarak nitelendirebiliriz. O, Mal'un yansıması ile konuşurken, aslında kendisi ile konuşmuş oluyor. Yani, Mal'un yansıması Cobb'u sözünü tutmamakla suçladıđında, aslında, Cobb bunun için kendi kendini suçlamış oluyor.

Mal'un izdüşümü, sürekli olarak Cobb'un bilinçaltını bozmaya çalışıyor. Bu, herhangi bir zihinsel kompleksin tipik davranışdır. Kompleks ne kadar güçlü bastırılırsa, bilinç seviyesine ulaşmak için o kadar çok enerji harcar. Bu nedenle, komplekslerimiz en uygun olmayan bir anda, bilinçli kontrolümüzün zayıfladıđı anda planlarımızı bozmak için ortaya çıkar.

Fakat gölge Mal'un asıl amacı Cobb'u geriye, rüyanın içine sürüklemektir. Mal'un kendisi de bir gölge olduđu için Cobb'u da gölgeler dünyasına sürüklemeye çalışır.

Mal onu besleyen enerjii Cobb'dan almakta. Cobb suçluluk duygusunu redd etmediđi, aksine, suçluluk duygusunu tam olarak idrak ettiđi için. Mal'un izdüşümünü besleyen üç temel faktör vardır:

1. Cobb'un yükümlülüđünü yerine getirmek zorunda olduđu inancı.

2. Suçunu telafi etme çabası.

3. Mal'un ömrünü uzatma arzusu (rüya gerçekliğinde bile olsa)

Tüm bunlar izdüşümü besliyor ve Cobb'un iç çatışmalarını destekliyor. Mal'un gölgesi tam olarak Cobb'un bu zayıf noktalarını yakalayabilmiştir. “Ama suçunu telafi ede bilirsin, sözünü tuta bilirsin” (02:05:20).

Cobb'un ruhunda hangi gerçekliği kabulleneceği konusunda bir mücadele var: Daha kolay olanı mı seçmeli, yoksa daha doğru olanı mı? Rüyada sevdiği ile uzun bir yaşam mı yoksa gerçekte sevdiğinin kaybı mı? Hayali bir tanrı olmak mı yoksa gerçek bir insan mı?

Bu, Cobb'un gerçek ile yalan arasındaki bir mücadelesidir. Gerçek acı, ama doğrudur. Rüyaysa güzel, ama yalan olandır. Lakin, Cobb'un bir yerde söylediği gibi: “Bilinçaltı zihin tarafından değil duygular tarafından kontrol edilir” (00:50:16).

Mal'un izdüşümü bunu ipucu olarak kullanarak Cobb'un duygularına baskı yapmakta: “Neye inanıyorsun, ne hissediyorsun?” (02:02:12).

Suçluluk duygusu Cobb'un gerçekliği fanteziden ayırt etmesini sağlayan belirleyici bir kriter olarak ortaya çıkıyor. Yani, yaptığı bir eylemi, suçluluğunu kabul etmek, gerçeği kabul etmek ve yanılısamayı reddetmek anlamına gelir.

Bu nedenle, sonda, Cobb Mal'un görüntüsünü sadece bir izdüşüm olarak kabul eder: “Kalamam çünkü o artık yok” (02:07:50).

3.24. INCEPTION FİLMİNDE GÖRSEL UYGULAMALAR

Nolan, geleneksel türlere dayanarak çalıştığı ve yeteneklerinin sınırlarını ve hangi sözleşmelerin uygulanıp uygulanamayacağını bildiği için, yapımcıların genellikle kaçındıkları, ekipmanla geniş çaplı deneyler yapılmasına izin verilen nadir yönetmenlerdendir. Bir soygun-gerilim filmi şemasına dayanan Inception filmi buna güzel bir örnektir. Filmin karakterleri, diğer insanların rüyalarını etkileyebilen endüstriyel casuslukta uzmandırlar. Böyle olduğu için, filmde görsel açıdan birçok muhteşem sahne vardır ve izleyici, doğal olarak, bu sahnelerin nasıl kurgulanmış olduğunu, filmin çalışma koşullarını merak eder ve bunların açıklanmasını bekler.

Bilinçli rüyalar fikrine dayanan bir bilim kurgu filmi olan *Inception*, seyirciye sadece görsel bir ziyafet sunmakla yetinmeyip, gerçekliğin sınırlarını zorlamasına rağmen, içerdiği rüya alemini inandırıcı ve duygusal bir şekilde tasvir etmekte. Bunun için sahnelerin önemli bir kısmı doğada çekilmiştir. Fas'ın kuzeyindeki Tanca şehrindeki dar sokak çekimlerinde hareket kolaylığı için kameraman Wally Pfister el kamerası kullanmıştır.

Benzeri belki de on yılda bir görülen bir entelektüel gişe filmi olan *Inception* türünün diğer filmlerinden çok daha fazla görsel efektlere sahip olsa da, bu efektler diğer filmlerdeki gibi görüntü zenginliği için değil, hikayeye hizmet etmeleri için kullanılmıştır.

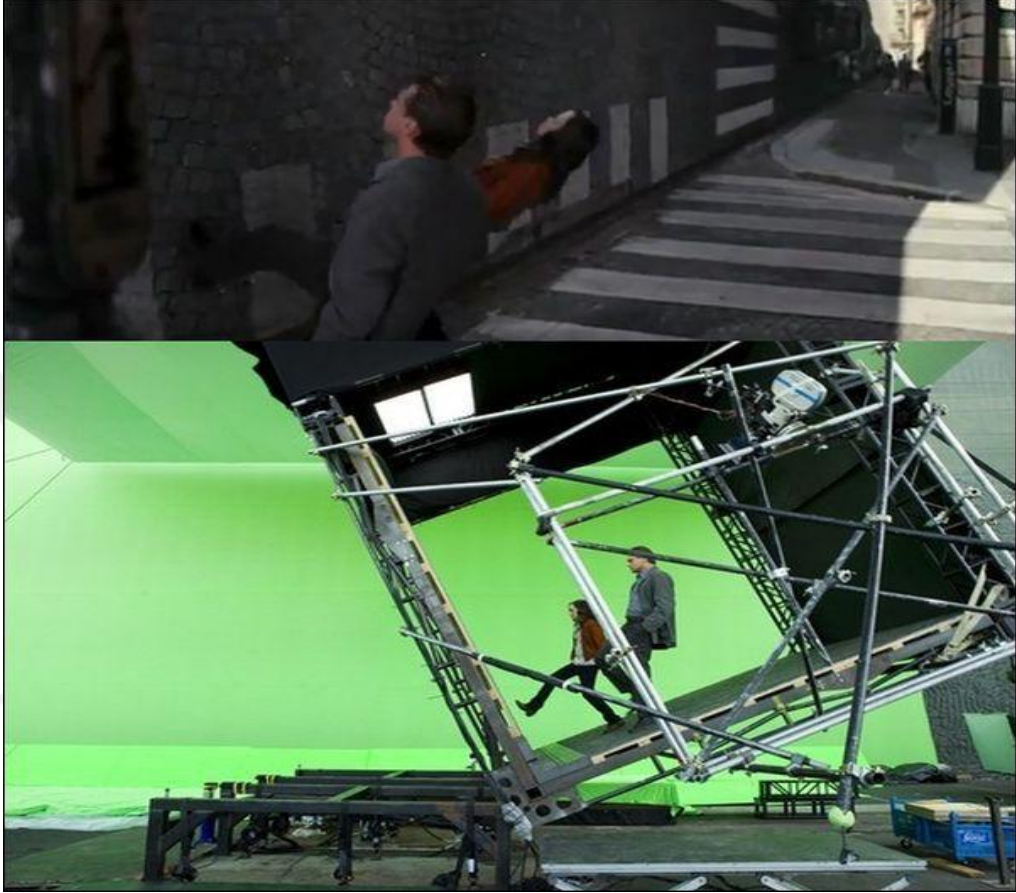
Dijital teknolojiler kullanmayı sevmeyen Nolan, grafik kullanılmadan yapılması mümkün olan özel efektlerde grafik kullanmamayı tercih eder. Görsel efekt süpervizörü Paul Franklin bunu şöyle açıklıyor: “Chris filmin gerçekçi bir görsele sahip olmasını istiyordu” (awn.com)



Resim 3.8. *Inception* Filminin Çekiminden (Dijital görsel).

Filmin fiziksel özel efektlerini dört kere BAFTA ödülleri aday gösterilmiş özel efekt koordinatörü Chris Corbould yaratmıştır. Corbould ve ekibi, İngiltere’de bir hangarda çalışmış ve burada çeşitli manipülasyonlara izin veren birkaç karmaşık yapı

inşa etmişler. Örneğin, ikinci uyku seviyesinde yerçekimi değişikliğinin yapıldığı sahneyi çekmek için 35 metre uzunluğunda bir dekorasyonun bulunduğu dönen bir silindir yapmışlar. Bu sahne, seyircinin dekorasyonun hareket ettiğini düşünmemesi için biri yerinde sabitlenmiş, biriyse vinç üzerine yerleştirilmiş iki kamera ile çekilmiştir.



Resim 3.9. İnception Filminden Yerçekimi Değişikliğinin Yapıldığı Sahne (Dijital görsel)

Oyuncuların yaralanma olasılığını en aza indirmek için iç mekanlar yumuşak malzemelerden yapılmış, Joseph Gordon-Levitt'in yerçekimsiz otel sahnesinde taşıdığı aktörlerin ise yüzleri silikondan olan kopyaları yaratılmıştır. Joseph Gordon-Levitt film boyunca dublör istememiş, tüm zor numaraları kendisi yapmıştır.

Düşen arabanın olduğu sahnede hareket eden platform kullanılmış, otomobilin havadaki dönüşünü güvenilir bir şekilde simüle etmek için, aktörler dönen bir teçhizata bağlanmıştır (wired.com).

Japon kalesinin deprem nedeniyle çöktüğü ve daha sonra su altında kaldığı sahne de canlı olarak çekilmiştir. Parçalanan dekorasyonlar güvenlik nedeniyle hafif

malzemelerden yapılmıştır. Titreme etkisi ise basit bir yolla, kamerayı sallayarak yaratılmıştır (studiobinder.com).

Sonsuz merdivenlerin olduğu sahne Londra’da bir binada özel bir tasarımla ve belirli açılar kullanılarak çekilmiştir.

Birinci uyku seviyyesindeki kovalamaca sahneleri için yollar kapatılmış, şiddetli yağmur etkisi yaratmak içinse sokaklara yağmur tesisatları kurulmuştur. Bu sahnenin çekimi için gerekli hava koşulları olmadığından, daha karanlık ve bulutlu hava atmosferi yaratmak için, güneşin önü büyük ekranlarla engellenmiş ve üzerine grafikler kullanılarak mevcut olmayan binalardan gölgeler eklenmiştir.

Ariadne’nin Paris sokaklarında Cobb’un dünyasını başarılı bir şekilde manüpile ettiği hatta iki büyük aynayı karşılıklı yerleştirerek yansıma içerisinde sonsuz yansımalar elde ettiği sahnede kamera, yokluğu ve yansıma içerisinde olması gereken yerde bulunmaması ile dikkatleri kendisine çeker. Bu kamera hilesi de bilgisayar efekti sayesinde yapılmıştır.

Filmde kendisini, Ariadne gibi, rüya dünyasının yaratıcısı olarak göstermiş Nolan görsel efektlerle ilgili şunları söylemiştir: “Görsel efektler, çekilmiş bir sahneyi alıp, onu efektlerin yardımı ile güçlendirdiğinizde daha etkili olur” (wired.com).

3.25. INCEPTION FİLMİNDE BİLİMSELLİK VE GERÇEKLİK

Filmin hikayesi bilinçli rüyagörme fikri etrafında inşa edilmiştir. Bilinçli rüyagörme, bilimsellik açısından mümkün olup, onların özelliği, rüya gören kişinin rüyada olduğunu anlaması ve istediği zaman rüyanın içeriğini kontrol edebilmesi fikrine dayanır. Aslında, bu basit hayalkurma da adlandırılabilir, lakin, bunun hayalkurmadan farklı tarafı rüya gören kişinin bilincinin dış dünyaya (gerçekliğe) kapalı olmasındadır.

Bilinçli rüyagörmenin sanatsal kurgu tarafı ise, her seviyesinde zamanın yirmi kat yavaşlatılmış olduğu rüya içerisinde rüya ve ortak rüyagörme fikridir.

Film hakkında ilk değerlendirmeler coşkulu bir şekilde karşılanırken, geniş çaplı gösterime girdikten sonra puanlar daha dengeli bir şekil almaya başlamıştır. Rotten Tomatoes’e göre, on eleştirmenden dokuzu film hakkında olumlu eleştirilerde bulunmuşlardır.

Time dergisinden Richard Corliss film hakkında şöyle bir yorumda bulunmuştur: “Bu güzel film, ebediyen dönen bir topaça benziyor. Inception’ı karmaşık ve zor bir video oyunu adlandırabilirsiniz. Bir farkla, oynayan siz değilsiniz, o sizinle oynuyor” (engl245umd.wordpress.com).

Ünlü Amerikan film eleştirmeni Roger Ebert ise, filme mümkün olan en yüksek puanı vererek: “Günümüzde filmler genellikle çöp kutusundan çıkarılmış gibi görünüyor: seri filmler, diziler vs. Inception’ın yaratıcıları ise çok zor bir iş ortaya çıkarmayı başarmışlar. Film beyaz bir sayfadan başlamış tamamen orjinal bir eser” diye filminden övgüyle bahseder. Filmin duygusal yapısı hakkında da övgüde bulunan Ebert: “İdealize edilmiş olan Marion Cotillard’ın kahramanı ana karakter için duygusal bir mknatis görevi görüyor, bu, onun hayallerinin sürekli değişen dünyasında değişmez bir başlangıçtır” diye ekler (rogerebert.com).

Corliss ise aksine, filmin ruha değil, zihne etki ettiğini, bunda *Lannee derniere a Marienbad* (1960 yapımı fansız filmi) gibi klasik avrupa bulmaca filmlerinin izini takip ettiğini yazıyor (engl245umd.wordpress.com).

New York Times’tan A. O. Scott ise filmde derin felsefi problemler göremediğini, sadece onlara küçük ve belirsiz işaretler gördüğünü dile getiriyor (nytimes.com).

Çoğu zaman film hakkında original özgünlük eksikliği, bir başkasının rüyasına nüfuz etme teknolojisinin şematikliği, rüyayla gerçekliğin birbirinden ayrılmaması gibi iddialarla karşılaşmak mümkün.

Filmin orijinalliği üzerine düşünüldüğünde eleştirmenler, Inception’da anlatılan gerçek olan ve rüya olan arasındaki fark nedir sorusu üzerine odaklanmışlardır. Bu entellektüel sorgulama her ne kadar felsefe değeri taşısa da birisinin zihnine etki edebilmek için onun rüyasına girme fikri Nolan’dan önce de filmlerde işlenmiş bir konudur.

Ancak Inception’daki birlikte rüyaya dalma ve birisinin zihnine etki edebilmek fikri daha derinden ve daha esaslı bir şekilde işlenmiştir. Inception filminin bilimselliği, anlatımın özünde bulunan psikanalitik sürece dair yaptığı sorgulamalardır.

Inception’ı farklı yapan şeyleri psikanaliz açısından da incelemek doğru olacaktır. Psikanalizin merkezinde, zihnimizde bilinçaltı adı verilen ve içeriği bize tamamen

yabancı olan bir kavram yer alır. Bilinçaltı, duygulardan ve arzulardan oluşur. Bunların bir kısmının farkına varılamazken, diğerleri ise defans amaçlı bastırılabilir. İnsan bilinçaltısı zıtlıklarla doludur ve doğası gereği kontrol edilemez. (Certeau, 2006: 29-36)

İnception da bu fikri, yani kontrol edilebilir gözükken bilinçaltı dünyasının, aslında kontrol edilemez olması fikrini seyirciye iletir. Buna verilebilecek en iyi örnek ise filmde Ariadne ve Cobb'un rüya dünyasında gezinmesi ve Cobb'un bilinç durumu üzerinde kontrolü sağlayamamasıdır.

Uyku halinde insanın zihni bariyeri zayıflar ve bilinçaltı yüzeye çıkar. Rüya gündüzleri irade ile bastırılırken, geceleri bastırılmış duygu ve arzu öğeleri kendilerini gösterirler. Bu İnception'da da bariz bir şekilde görülmekte. Gerçek dünyada ölmüş, yalnızca Cobb'un bilinçaltının yarattığı bir yansıma olduğu bilinen Mal, Cobb'un kendisini kontrol edemediği ortak bir rüya dünyasına girer ve Saito'nun ve Arthur'un hayatını tehlikeye atar.

Psikanalitik teori insanın hayallerini anlayabilmek için önemli bakış açıları sunar. Tartışmalara sebep olan Oedipus Kompleksi hayal ve fantezileri az veya çok bilinçli yapılanmalar olarak düşünmekden değil, insanın daha bilinçsizce oluşturduğu, kendisi ve dünya görüşü ile iç içe geçmiş, hayal olduğunu bile anlayamadığı hayallerden bahseder. Hayaller en çok, bir gerçeklik olarak görüldüğünde etkilidir (Freud, 2018: 12, 156)

İnception açık bir şekilde, rüya dünyasında yaşama arzusunu ve rüyanın gerçeklik olmamasının reddedilişini tartışır. Cobb ve ekibinin karşılaştıkları, rüya gören kişilerle dolu odadaki insanlar kendilerini rüya dünyasına o kadar kaptırmışlar ki, bu artık onların gerçek dünyası haline gelmiştir. Asıl gerçeklik ise kaçmaya çalıştıkları kabustur. Filmin merkezinde, yıllarca gerçek hayatın rüya olduğuna inanan ve gerçekliğe dönmek için kendini öldüren Mal var. Cobb'u bile eşinin hayatta olduğu bu rüya alemi cezbediyor.

İnsan kendini öznel benliklerine hapsedmiştir. Gerçekliği olduğu haliyle değil, algıladığı şekilde görür. Rüya ve hayali gerçeklikten ayırabilmek ilk bakışta görüldüğü gibi kolay değildir. Ancak son sahne Cobb'un çocuklarını tekrar görmesi adeta, rüyanın gerçekliğe dönüşmesidir. Burada rüya ve gerçek birleşmiş haldedir. Ama belki de, Cobb için bu ikisi hiçbir zaman tamamen ayrışmamıştır.

3.26. INCEPTION FİLMİNDE ZAMAN VE ZAMANDA YOLCULUK

İnception filmi zaman açısından değerlendirildiğinde, Nolan'ın diğer filmleri gibi, hikayesinin ileriye atlamalar ve geriye sarmalarla anlatıldığı görülür. Lakin Nolan zaman faktörünü her filminde, filme özgün bir şekilde kullanır.

İnception filminde anlatım süresinin manipülasyonu, tüm film boyunca aynı ölçüde karmaşık değildir, özellikle filmin ikinci yarısında, Interstellar'daki gibi karmaşıktır. Ancak Inception'ın zaman manipülasyonunu kullanmada Interstellar'dan önde geldiği söylenebilir. Çünkü, filmin neredeyse tamamı oyun şeklinde bir anlatım tarzından ve dördüncü boyutun karmaşık kullanımından oluşur.

Filmde rüya içinde rüya aslında zaman içinde zaman gibidir. Filmin kahramanları rüyayı kontrol ede, hatta rüyadaki mekanı ve zamanı tasarlayabilirler. Yalnızca bir katmandan oluşmayan rüyanın her katmanına inildiğinde zaman genişler ve daha da yavaş akmaya başlar.

Yusuf: Rüya içinde rüya mı? İki katman mı?

Cobb: Üç.

Yusuf: Bu Mümkün değil. Bir rüya içinde bu kadar rüya dengesizdir.

Cobb: Daha önce yaptım. Yalnızca sakinleştiriciye ihtiyacımız var. (41:46)

Birinci rüya katmanı ele alındığında, gerçek hayattaki 1 saniye bu rüya seviyyesinde 12 saniyeye, gerçek hayatta 1 saat, burada 12 saate eşittir. Rüya alt seviyelere indikçe bu zaman dilimi her seferinde iki katına genişler. Yusuf'un ekip üyelerine enjekte ettiği karışımsa onların, rüyaların daha alt katmanlarına inmelerini sağlar. Bu zaman, gerçek hayattaki 1 saat ikinci rüya katmanında 6 güne, üçüncü rüya katmanında takriben 2-3 aya, dördüncü rüya katmanında 2,5 yıla, beşinci rüya katmanındaysa 30 yıla eşit olur.

Lakin ekip üyelerinin misyonu tamamlamak için fazla zamanı yoktur. Bu sebeple Cobb Yusuf'la konuşmasında her şeyi zamanında yetiştirebilmek için daha güçlendirilmiş bir bileşim hazırlamasını söyler. Bu karışım yardımıyla ekip rüyada daha çok zaman geçirebilecektir. Bu zaman gerçek hayattaki 1 saat birinci rüya katmanında 20 saate, ikinci rüya katmanında 16 güne, üçüncü rüya katmanında 1 yıla, dördüncü

rüya katmanında 18 yıla ve beşinci rüya katmanındaysa 365 yıla (3.200.000 saat) eşit olacaktır.

Cobb ve Mall bunu daha önce beraber yapmış, beşinci rüya katmanında birlikte 50 yıl geçirmişlerdir. Cobb Limbo'ya tekrar inmeyi planlamaz, ancak Saito'yu kurtarmak için oraya gitmek mecburiyyetinde kalır. Limbo'da yıllarca mahsur kalan Saito artık yaşlanmış ve gerçeklik algısını yitirmiştir. Onun Cobb'la limboda tekrar karşılaştığı sahne belki de filmin en etkili sahnelerinden biridir.



Resim 3.10. Inception filminden Saito Limboda (Dijital görsel)

Inception filmi ile Nolan, seyircinin bilinçaltına gerçeklikten kaçmanın ölümcül olacak kadar tehlikeli sonuçlar doğurabileceği fikrini aşılır. Aynı zamanda izleyenlere son derece olumlu bir mesaj vererek, insan kişiliğinin hisslerin dünyasında oluştuğunu hatırlatır.

Inception'la Nolan, insanın kendinde sadece kötü olanı, eksik olanı kabul ederek gerçeklikte kalabileceğini gösterir.

Haziran 2018'den itibaren, film IMDb'nin gelmiş geçmiş en iyi 250 film listesinde 14. sırada yer almaktadır.

SONUÇ

Teknoloji, insanlığın öyküsünde başlangıç olarak bir zanaat ve eylem bilgisi anlamıyla yer almış ve insanın günlük hayatında ve uygarlıklar kurma uğraşında insan ile bir arada olmuştur. Zaman geçtikçe, bilim ile birleşen ileri teknoloji, günümüz teknokültürünün öznesi haline gelmiştir. Bu çalışmada da, bu bilim ve teknolojinin insanların hayal ürünü ile birleşmesi sonucu ortaya çıkan yeni bir tür - bilim kurgunun ortaya çıkma şartları ve koşulları, onun okurlar, eleştirmenler ve edebiyat bilimcileri üzerindeki etkisi ve Christopher Nolan sinemasındaki yeri incelenmiştir.

Araştırma sonucu, bilim kurgu tanımının değişkenlik gösterebileceği gözlemlenmiş, ancak Ortaçağ geçmişine dayanan, genellikle ejderhalar, cadılar ve büyü gibi unsurlara sahip fantazi türü gibi değil, ileri teknoloji, hayal etmesi bile güç buluşlar veya farklı dünyalar içeren bir kurgu biçimi olarak değerlendirilmesinin daha doğru olacağı kanaatine varılmıştır. Buna ek olarak, bilim kurgunun, bilimsel keşiflerin yasalarına, teknik icatlara veya zamanın bilimsel görüşlerine aykırı olmayan doğası ile, rasyonel bir karaktere sahip bir varsayıma dayanan kurgu türü olduğu betimlenmiştir.

Bu çalışma sonucu, bilim kurgunun her zaman, gerçeğe yönelik olduğu ve burada, zamanda yolculuk, görünmezlik, hiç bir zaman görülmemiş teknik icatların kullanımı, yeni doğa yasalarının keşfi gibi fantastik fikir veya düşüncelerin okuyucuya inanılır görünmesi için, ikna edici bir şekilde açıklandığı gözlemlenmiş ve burada, bilimsel keşifler ve fantastik icatların, mutlaka, herkes tarafından bilinen bilimsel kavramları ve bilimsel gerçekleri kullanarak okurlara iletildiği belirtilmiştir.

Günümüzde en popüler türlerinden biri olan bilim kurgunun, kültür üzerindeki etkisi ortaya çıktığı ilk yıllarda, bugünkü gibi kuvvetli olmamıştır. Lakin, son yıllarda, teknolojiye hızlı değişim ve gelişim, görsel efektler bu popülerliğin daha da artmasına yol açmıştır.

Bu gün, yaşamımıza dahi etki edebilen bir tür haline gelen bilim kurgunun, yüzyılımızın kültürünü tüm türlerden daha iyi yansıttığı ve temsil ettiği görülmekte. Özellikle, günümüzde bu türü temsil eden Christopher Nolan gibi efsane yönetmenlerin olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bu temsilin ileride daha da kuvvetleneceği ve türün, sinemada bilim ve kültürün en önemli temsilcisi haline geleceği söylenebilir.

Zamanımızın kilit yönetmenlerinden biri, gişe rekorları kıran entelektüel filmlerin yaratıcısı, seçkin bir ekran illizyonisti, sinema dahisi Christopher Nolan küçük bütçeli bağımsız filmlerden sinema tarihinin en pahalı ve büyük filmlerine kadar bir çok kaliteli filme imza atmıştır. O, dramaturjiyi de içine katarak büyük Hollywood prodüksiyonlarına imza atmış, çizgi roman türüne yeni bir soluk getirerek ona ciddiyet kazandırmıştır. Nolan'ın filmografisi çok çeşitlidir ve stili anında tanınır. Çalışma sonucu Nolan'ın benzersiz yönetmenlik tarzı ve filmlerinin her birinin sinema dünyasında bir patlama etkisi yaratma sebepleri araştırılmıştır.

Araştırma sonucu Nolan sinemasının en karakteristik özelliğinin drama ile ilgili olması, filmlerinin öykülerinin yalnızca empati kurmayı değil, aynı zamanda yönetmenin seyirci önüne koyduğu amacı, hedefi düşünmeyi ve çözmeyi gerektiren bir tür bilmeceler olduğu ortaya çıkmıştır. Nolan sinemasının ikinci özelliği, öykülerinin doğrusal olmaması, yani anlatım açısından doğrusal olmayan anlatı tarzını kullanmasıdır. Burada ekrandaki olaylar kronolojik sırayla değil, yazarın amacının uygulanması açısından gerekli olan sırayla ortaya çıkar.

Bir başka çarpıcı özellik, anlatıcı sesinin kullanılmasıdır. Anlatı ya bir kahramanın dilinden yapılır ya da periyodik olarak yorumlanır. Bu, hikayeye öznellik verir, kişisel tonlama ile doldurur, olaylara belirli bir bakış açısı getirir ve sonuç olarak kahramanı izleyiciye yaklaştırır.

Genellikle, izlendikten sonra tartışma konusu olan Nolan filmleri, çoğu zaman izleyicinin kendisini heyecanlı ve şaşkın, bazen de aldatılmış gibi hiss etmesini sağlar. Film boyunca, izleyici bazen filmin özünü, bazen de, aniden ekranda olanları anlamakta güçlük çeker. Inception ve İnterstellar fimlerinde olduğu gibi. Nolan, izleyicinin hikayeyi yorumlanmasına hakkı olduğunu savunur ve bu prensipi izler.

Araştırmada Nolan'ın çalışma stiline de değinilmiş, çalışma kuralları, fimlerinde bilimselliğin kullanılması, zaman, zamanda yolculuk gibi konuları işleyiş şekli incelenmiştir. Yönetmenin, filmlerinde sürekli olarak çalıştığı favori aktörleri vardır. Onların sırasında Anne Hathaway, Christian Bale, Marion Cotillard, Harry Oldman ve Michael Kane'i gösterilebilir. Kane'i kesinlikle Nolan'ın, Dunkirk hariç, tüm filmlerinde görmek mümkün. Ünlü İngiliz oyuncu Dunkirk'de rol almasa da, filmdeki

radio mesajını seslendirmiştir. Yönetmenin kendisi onu “daimi maskotu” olarak gördüğünü belirtmiştir.

Kuralcı bir kişiliğe sahip Nolan’ın, birlikte çalıştığı ekip ve oyuncuların uymalarını istediği belirli kurallar vardır. Film için ayrılmış bütçeyi aşmamak, cep telefonu kullanma yasağı, senaryo gizliliği gibi.

Çalışma sonucunda, bilimsel teorileri seven, filmlerinde her şeyi en ince ayrıntısına kadar düşünüp dikkatlice inceleyen yönetmenin *İnterstellar*, *The Prestige* ve *Inception* filmleri kompozisyon ve anlatım, kurgu, görsel uygulamalar, karakter, bilimsellik ve zaman açısından incelenmiş, filmlerinde Einstein’ın Görelilik teorisinden, fizikçi Kip Thorne’un Karadelikleri, bilinçli uykuyadalma, fikir yerleştirme ve kısa süreli hafıza hikayelerine kadar farklı konulara değindiği ortaya çıkarılmıştır.

Christopher Nolan’ın yönetmenliğini üstlendiği ve kardeşi Jonathan Nolan ile birlikte kaleme aldığı *İnterstellar* filminin, bilim kurgunun yanı sıra dramatik öğeler de içerdiği incelenmiştir. Sert bilim kurgu kabuğu altında mecazi bir hayal, bir düş, belki de bir temenni hikayesi olan *İnterstellar* filminde yüzyıllardır insanoğlunu merakta bırakan sorulara cevap arandığı, babayla kızı arasındaki, zamana karşı gelerek yarattıkları mistik bağın, hem fizik kurallarıyla hem de “Büyükbaba Paradoksu”yla aynı derecede işlendiği ortaya konmuştur.

Bir sihirbazlık gösterisi gibi üç bölümden, yani *Vaat*, *Dönüşüm* ve *Prestij* bölümlerinden oluşan *The Prestige* filminin incelenmesinde iki sihirbaz Robert Angier ve Alfred Borden arasındaki rekabet ele alınmış, bu rekabetin sebepleri, karakterler üzerinde etkileri ve doğurduğu sonuçlar araştırılmıştır.

Hollywood’un en iyi prodüksiyon değerlerine sahip filmlerinden biri olan *Inception* filminde ise, filmin rüya katmanlarında derine gittikçe, kahramanın bilinçaltının ortaya çıkma şekilleri ile paralel olarak, bilinçaltının genel olarak insan hayatı üzerindeki etkisi incelenmiş, bilinçaltındaki herhangi bir traavmanın iyileşmesinin, bilinçaltında bulunacak sebepleri tanımlama ve onları ortaya çıkartma ile sağlanabileceği ve bu durumun *Inception*’ın öz’ünü oluşturduğu belirlenmiştir.

Hem teknik ve kurgusal, hem de bilimsel anlamda incelenmiş *Inception* filminde bilinçli rüyagörme fikri ve bu fikrin bilimsellik açısından mümkün olup olmamasına açıklık getirilmiş, fikrin, rüya gören kişinin rüyada olduğunu anlaması ve istediği zaman

rüyanın içeriğini kontrol edebilmesine dayandığı belirtilmiştir. Her seviyesinde zamanın yirmi kat yavaşlatılmış olduğu rüya içerisinde rüya veya ortak rüyagörme fikrininse filmin sanatsal kurgu tarafı olduğu ortaya çıkarılmış, filmin açık kalan uçlarına da açıklık getirilmeye çalışılmıştır.

Her filmi ile yeni zirvelere yükselen Nolan'ın, filmlerinde bilim kurgudan ziyade, psikolojik, aksiyon gibi türleri de barındırması, felsefi, sosyolojik ve etik kavramlara dikkat çekmesi, insan ahlakı, zamanın yapısı, insan belleğinin esnek doğası gibi konuları araştırması, Nolanın, sadece ne kadar iyi bir yönetmen olmasının değil, özgün filmler yaratan, dahi bir sinemacı olduğunun büyük bir kanıtı. Bu sebepten, zamanımızın en yüksek bütçeli film yapımcılarından biri olan Nolan'ın neredeyse her yeni filminin eleştirmenler tarafından "Nolan filmografisinin en iyisi" olarak nitelendirilmesi tesadüf değildir.

KAYNAKÇA

- Abramovich, L.G. (1975). *Vvedeniye v literaturovedeniye*. Moskva: Vysshaya shkola.
- A Virtual Introduction to Science Fiction. German SF. http://virtual-sf.com/?page_id=62, Eriřim Tarihi: 25.08.2020.
- Bould, M., Butler A., Roberts A. & Vint S., (2009). *The Routledge Companion to Science Fiction*. New York: Taylor & Francis e-Library.
- Beyl, C. (2017). *The Ultimate Guide to Christopher Nolan's Films and Directing Techniques*. <https://indiefilmhustle.com/christopher-nolan/>, Eriřim Tarihi: 23.10.2017.
- Bilim Kurgu Kulübü (ty). <https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/george-meliesyle-aya-yolculuk/> Eriřim Tarihi: 24.04.2016.
- Botz-Bornstein, T. (2011). *Inception and Philosophy. Ideas to die for. Chikago and LaSalle*. Illinois: Open Court Publishing Company.
- Byrne Joseph, E. (2013), "Film Essays, Inception and the Thinking Person's Blockbuster, ENGL 245: Film Form and Culture University of Maryland Fall 2013" <https://engl245umd.wordpress.com/2013/12/13/inception-and-the-thinking-persons-blockbuster/>, Eriřim Tarihi: 12.2013.
- Certeau, Michel de (2006). *Tarih ve Psikanaliz*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Clark, A. (1962). "Zařıtu nauçnoy fantastiki" (s.14,61)/ Kuryer YUNESKO, N11.
- Clark, A. (2009). "Disney buys Marvel Entertainment" The Guardian. <https://www.theguardian.com/business/2009/aug/31/disney-marvel-buy-out>, Eriřim Tarihi: 31.08.2009.
- Collider (ty). <https://collider.com/best-sci-fi-movies-of-the-90s/#gattaca>, Eriřim Tarihi: 18.01.2019.
- Conquest, R. (ty). "SFE The Encyclopedia of Science Fiction" www.sfencyclopedia.com/entry/conquest-robert, Eriřim Tarihi: 12. 02.2011.

- Corn, D. (2014). "What's Wrong With the Science of Interstellar", Mother Jones. <https://www.motherjones.com/media/2014/11/interstellar-movie-science-david-grinspoon-inquiring-minds/>, Erişim Tarihi: 12.11.2014.
- Creative Content Wire (ty). <https://www.creativecontentwire.com/editor-lee-smith-says-he-could-only-play-with-time-so-much-in-interstellar/3>, Erişim Tarihi: 28.05.2020
- Çernişeva, T.A. (1984). *Priroda fantastiki*. Irkutsk: İzadelstvo İrkut.
- Çernişeva, T.A. (1968). *Fantastika*, Moskva: Molodaya Qvardiya.
- Davenport, B. (1955). *Inquiry to science fiction*. New York: Longman, Green, and Co.
- Desowitz, B. (2010), "VFX from Inception". Animation World Network. <https://www.awn.com/vfxworld/vfx-inception>, Erişim Tarihi: 21.07.2010.
- Dünya Elmi fantastik Ədəbiyyatı antologiyası*. I Cild. (2013), (s.23, 34, 51) Bakı: Şərq-Qərb.
- Dünya Elmi fantastik Ədəbiyyatı antologiyası*. II Cild. (2013), (s.55, 130), Bakı: Şərq-Qərb.
- Ebert, R. (2010). "Dreams on top of dreams inside dreams" <https://www.rogerebert.com/reviews/inception-2010>, Erişim Tarihi: 14.07.2010.
- Efremov, İ. (1962). *Nauka i nauçnaya fantastika*. Moskva: Mol. Qvardiya.
- Franklin, B. (1966). *American science fiction of the nineteenth century*. (p.401). N.Y. Oxford University Press.
- Freud, S. (2018). *Psixanalizle ilkin tanışlg*. Bakı: Qanun neşriyyatı.
- Geoff, A. (2002). "Interviews with Christopher Nolan" The Guardian. <https://www.theguardian.com/film/2002/aug/27/features>, Erişim Tarihi: 27.08.2002.
- Gurevich, G. (1967). *Karta strani fantazii*. Moskva: İskusstvo.
- Hiscock, J. (2010). "Inception: Christopher Nolan interview" The Telegraph. <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/filmmakersonfilm/7866677/Inception-Christopher-Nolan-interview.html>, Erişim Tarihi: 01.07.2010.

- Hürriyyet (ty). <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/penrose-merdiveni-nedir-penrose-merdivenin-sirri-nedir-40888945>, Erişim Tarihi: 06.07.2018.
- İbragimova, R.M. (1987). *Janr nauçnoy fantastikiv uzbekskoy sovetskoy literature*. (Doktora tezi). Tashkent: Akademiya Nauk Uzbekskoy SSR, İnstitut Yazika i Literaturi im. A. S. Puşkina.
- İMDB (ty). <https://www.imdb.com/list/ls053753438/>, Erişim Tarihi: 30.05.2013.
- KameraArkası(ty). <http://www.kameraarkasi.org/sinema/cesitleri/bilimkurgu/sinemada-bilimkurgu.html>, Erişim Tarihi: 30.05.2013
- Kovtun, E. N. (1999). *Poetika neobiçaynogo*. Moskva: MQU
- Kovtun, E. N. (2008). *Xudojestvenniy vimisel v literature XX veka*. Moskva: Vysshaya Shkola.
- Kuznetsova, A. (2001). *Puti razvitiya nauchno-fantasticheskogo janra v sovetskoy literature*. http://www.fandom.ru/about_fan/dhingra_1.htm, Erişim Tarihi: 2001
- Lannon, S.C. (2019). “Inception Special Effects: Explosion Animation in the Paris Cafe Scene” Studio Binder. <https://www.studiobinder.com/blog/inception-cafe-explosion-scene/>, Erişim Tarihi: 02.12.2019.
- Levin, A. (1976). “Anqlo-Amerikanskaya fantastika kak sosiokulturniy fenomen/ Voprosi filosofii” N13, (144-153).
- McGinn, P. (2005). *The Power of Movies: How Screen and Mind Interact*. United States: Vintage Books.
- Mccormick, C. (2020). “10 Most Villainous Characters In Christopher Nolan Movies” Screen Rant. <https://screenrant.com/most-villainous-characters-christopher-nolan-films/>, Erişim Tarihi: 21.04.2020.
- Mir fantastiki. <https://www.mirf.ru/book/chto-takoe-fantasticheskoe-dopuschenie/> Erişim Tarihi: 21.01.2016.
- Nahin, P. J. (2007). *Zaman Makineleri*. Ankara: Özkan Matbacılık ve Gazetecilik Ltd. Şti.
- Naukatv (ty). <https://naukatv.ru/articles/103>, Erişim Tarihi: 13.09.2017.

- Nikolyukin, A.N. (2003). *Literaturnaya ensiklopediya terminov i ponyatiy*. Moskva: İntelvak
- Oldi, G. (2008). *Fantastiçeskoye dapuşeniye*. Mir fantastiki. N54.
- Orlov, P. (2014). *Priyomi: Plyonka i tsifra v kino*. Kinoradio. <https://tvkinoradio.ru/article/article696-priemi-plenka-i-cifra-v-kino22>, Erişim Tarihi: 29.07.2014.
- Plait, P. (2019). “Wait. Another Interstellar Object is Passing Through the Solar System” *Bad Astronomy*. <https://www.syfy.com/syfywire/wait-another-interstellar-object-is-passing-through-the-solar-system>, Erişim Tarihi: 15.05.2020.
- Ryan, M. ve Lenos, M. (2014). *Film Çözümlemesine Giriş*. (s.16), Çeviri: Emrah Suat Onat, Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Salaxiyeva-Talal T. (2019). *Psixologiya v kino: Sozdaniye qeroyev i istoriy*. Moskva: ANO Alpina Non-Fikşn.
- Schaefer, S. (2014). “Interstellar: Neil deGrasse Tyson on the Film’s Science” *Screen Rant*. <https://screenrant.com/interstellar-movie-science-neil-degrasse-tyson/>, Erişim Tarihi: 10.11.2014.
- Scott, A. O. (2010). “Everybody’s a Critic of the Critics’ Rabid Critics” *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2010/07/25/movies/25scott.html>, Erişim Tarihi: 21.07.2010.
- SFX (ty). Interview with Jonathan Wright. Christopher Priest talks *The Prestige*. https://www.gamesradar.com/christopher_priest_talks_the_prestige/, Erişim Tarihi: 24.10.2006.
- Stolworthy, J. (2017). “Dunkirk: Christopher Nolan reveals war movie is told through three perspectives, has “little dialogue” *Independent*. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/dunkirk-christopher-nolan-world-war-2-film-harry-styles-release-date-trailer-a7605241.html>, Erişim Tarihi: 01.03.2017.

- Sterling, B. (ty). Encyclopedia Britannica. <http://www.britannica.com/art/science-fiction>, Erişim Tarihi: 11.09.2019.
- Verini, J. (2012). "Christopher Nolan's Games" New Yorker. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/christopher-nolans-games>, Erişim Tarihi: 17.07.2012.
- Wall, M. (2014). "The Science of "Interstellar": Black Holes, Wormholes and Space Travel" Space.com. <https://www.space.com/27701-interstellar-movie-science-black-holes.html>, Erişim Tarihi: 10.11.2014.
- Wikipedia. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Bilimkurgu>, Erişim Tarihi: 22.09.2020.
- [https://tr.wikipedia.org/wiki/Metropolis_\(film\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Metropolis_(film)), Erişim Tarihi: 30.04.2020.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction_film, Erişim Tarihi: 13.09.2020.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_A._Heinlein, Erişim Tarihi: 27.08.2020.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Category:2010s_science_fiction_films, Erişim Tarihi: 17.04.2020.
- https://ru.qwe.wiki/wiki/Isaac_Asimov, Erişim Tarihi: 17.09.2020.
- https://ru.wikipedia.org/wiki/Кинофантастика_1980-х_годов, Erişim Tarihi: 29.07.2020.
- Wired. <https://www.wired.com/2010/07/inception-visual-effects/#:~:text=Franklin%3A%20Actually%20the%20visual%20effects,1%2C500%20or%20%2C000%20VFX%20shots>, Erişim Tarihi: 20.07.2010.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Ramazan Humbatli
Doğum Yeri ve Tarihi	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Azerbaycan Devlet Kültür ve Sanat Üniversitesi
Y. Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Bildiği Yabancı Diller	
Bilimsel Faaliyetleri	Yönettiği oyunlar Yıl dönümü (A. P. Chekov), Daireniz hayırlı olsun (Seyfeddin Dagli) Her zaman benimlesin (Ilyas Afandiyev)
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	
İletişim	
E-Posta Adresi	
Tarih	03.09.2020