

T.C.

İstanbul Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

“Bilimkurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk
Çerçevesinde Dönüşen Gelecek Tasvirleri”

Volkan Erol

2501111037

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Gülin Terek Ünal

İstanbul,2013



Y Ü K S E K L İ S A N S

TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN

Adı ve Soyadı : Volkan EROL Numarası : 2501111037
Anabilim/Bilim Dalı : Radyo TV Sinema Tez Savunma Tarihi: 08.07.2013
Danışman : Doç.Dr.Gülin TEREK ÜNAL Tez Savunma Saati : 10.00'da
Tez Başlığı : Bilimkurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk Çerçevesinde Dönüşen Gelecek
Tasvirleri.

TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 50. Maddesi uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin KABULÜ'NE OYBİRLİĞİ / ~~OYÇOKLUĞUYLA~~ karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1-Prof.Dr.Nilüfer TİMİŞİ		Kabul
2-Doç.Dr.Ayşe Melahat KALAY		Kabul
3-Doç.Dr.Battal ODABAŞ		Kabul
4-Doç.Dr.Gülin TEREK ÜNAL		Kabul
5-Yrd.Doç.Dr.Gülay ER PASİN		Kabul

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1-Doç.Dr.Murat İRİ		
2-Doç.Dr.Yıldız Dilek ERTÜRK		

“ Bilimkurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk Çerçevesinde Dönüşen Gelecek Tasvirleri”

Volkan Erol

ÖZ

“Bilimkurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk Çerçevesinde Dönüşen Gelecek Tasvirleri” başlıklı tezde, öncelikle bilimkurgunun tanımı yapılarak, yazınsal kökeni ve tarihsel gelişimi, siberpunk alt türünün bilimkurgu içindeki yeri okuyucuya ayrıntılı olarak sunulmaktadır. Tez, bilimkurgunun siberpunk isimli alt türü üstünde yoğunlaşmaktadır. Tez, “distopik gelecek” temasının siberpunk alt türünde anlatısal ve görsel olarak nasıl işlendiği ve siberpunkın distopik bilimkurgu filmlerinden nasıl ayrıldığı sorusuna odaklanmaktadır. Bu sorunun cevaplanması için seçilen filmler Geleceğe Çağrı ve Brazil filmleridir. Seçilen filmlerin analizleri yapılmış, tezin içeriği Geleceğe Çağrı ve Brazil filmlerinin nasıl bir distopik gelecek inşa ettikleri ve bu çerçevede teknolojiyi ne yönde kullandıkları ortaya konulmaya çalışılmıştır. Çalışma sonucunda siberpunkın kendi distopik geleceğini nasıl inşa ettiği ortaya konmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilimkurgu, siberpunk, distopya

“Distopia in Science Fiction Cinema and Transformation of Future Depictions in Cyberpunk Context”

Volkan Erol

ABSTRACT

In “Distopia in Science Fiction Cinema and Transformation of Future Depictions in Cyberpunk Context” thesis, definitions and history of science fiction, place of cyberpunk subgenre in science fiction is particularly submitted to readers. Thesis is putting cyberpunk subgenre of science fiction on center. This thesis is focusing on the question that how “dystopian future” theme works in cyberpunk subgenre in visual and narrative aspects, and how cyberpunk differs from dystopian science fiction movies. To answer that question movies Total Recall and Brazil are chosen for examples. These films are analysed using content analyze and the results are used to explain the transformation of dystopian future within cyberpunk context.

Keywords: Science fiction, cyberpunk, dystopia

ÖNSÖZ

Bilimkurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk Çerçevesinde Dönüşen Gelecek Tasvirleri başlıklı bu tezde 1980'lerden ve özellikle internetin icadı olan 1993 yılından sonra, bilimkurgu sinemasında önemli yer tutan siberpunk alttürü çerçevesinde distopik gelecek tasvirlerinin nasıl değiştiği, bu tasvirlerin klasik distopyan bilimkurgudan farkları ortaya konmaya çalışılmıştır.

Amaç, insanlar için daima bir merak konusu olmuş olan geleceğin bilimkurgu sineması içinde nasıl ele alındığını, bu çerçevede teknoloji ve insan arasında nasıl bir ilişki kurulduğunu ve siberpunk alttürünün geleceğe ve teknolojiye bakış açısını incelemektir.

Esas olarak bilimkurgu yazınının bir alt türü olan siberpunk, bilimkurgunun diğer alt türleri gibi sinemada kendine yer edinmiş ve teknolojiyle olan ilişkisi sebebiyle, görsel olarak da çarpıcı olmayı başarmıştır. Bu tez içerisinde, siberpunk kültürü, siberpunkın görsel ve anlatısal yapısı, teknoloji ve makineyle olan ilişkisi ve distopyan bilimkurgudan ayrılan yönleri araştırılmıştır. Bu araştırmayı ortaya koymak için seçilen filmler Total Recall ve Brazil filmleri incelenmiştir.

Tez için kullanılan yöntem genel tarama modelidir. Filmler izlenmiş, Literatür taraması yapılmış ve göstergebilim yardımıyla kodlar çözümlenmeye çalışılmıştır. tezin ana dayanağını kitaplar ile web sayfaları oluşturmaktadır.

Bilimkurgu ve siberpunk sineması hakkında Türkiye'de yapılmış fazla akademik çalışma bulunmamaktadır, tez, bu boşluğu doldurmak açısından önem arz etmektedir.

Çalışmamın her safhasında bana vakit ayıran ve destek olan, odaklanmış bir şekilde çalışmalarına devam etmemi sağlayan sevgili hocam, tez danışmanım Doç. Dr. Gülin Terek Ünal'a, daima yanımda olan aileme ve arkadaşlarıma sonsuz teşekkürler.

Volkan Erol

İstanbul,2013

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
RESİMLER.....	viii
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: BİLİMKURGU SİNEMASI VE SİBERPUNK.....	4
1.1. BİLİMKURGUNUN GELİŞİMİ.....	4
1.1.1. Yazınsal Gelişimi.....	4
1.1.1.1. Mary Shelley.....	4
1.1.1.2. Jules Verne ve H.G. Wells	6
1.1.1.3. Isaac Asimov.....	10
1.1.1.4. Bilimkurguda Yeni Dalga.....	12
1.1.2. Bilimkurgu Sinemasının Tanımı ve Tarihi.....	13
1.2. SİBERPUNK.....	22
1.2.1. Siberpunk Sinemasının Tarihi.....	27
1.2.2. Siberpunkın Temaları.....	28
1.2.2.1. Mitoloji.....	28
1.2.2.2. Siborglar: İnsanlaşan Robotlar, Robotlaşan İnsanlar.....	31
1.2.2.3. Teknofoby.....	36
1.2.2.4. Panoptikon ve Gözetim Toplumu.....	38
1.2.2.5. Teknofili.....	41
2. BÖLÜM: BİLİMKURGU SİNEMASI VE SİBERPUNK ÇERÇEVESİNDE DİSTOPYA.....	44

2.1. ÜTOPYA, DİSTOPYA VE BİLİMKURGU.....	44
2.1.1. Ütopya ve Bilimkurgu.....	44
2.1.2. Distopya ve Bilimkurgu.....	49
2.1.2.1. Distopik Bilimkurguda Teknolojinin Yeri.....	51
2.1.3. Distopya ve Bilimkurgu Sineması.....	53
2.1.3.1. Mekan Düzenlemesi ve Görsel Kodlar.....	54
2.1.4. Siberpunk ve Distopya.....	60
2.1.4.1. Mekan Düzenlemesi ve Görsel Kodlar.....	63
3. BÖLÜM: SİBERPUNK VE BİLİMKURGU SİNEMASI ÇERÇEVESİNDE DİSTOİK GELECEK TASVİRLERİNİN ÖRNEKLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ.....	70
3.1. GERÇEĞE ÇAĞRI.....	72
3.1.1. Künye.....	72
3.1.2. Çözümleme.....	74
3.2. BRAZİL.....	85
3.2.1. Künye.....	85
3.2.2. Çözümleme.....	87
SONUÇ.....	101
KAYNAKÇA.....	104

RESİMLER

1. Panoptikonun kat planı.....	38
2. Panoptikonun 3 boyutlu bir modellemesi.....	38
3. RFID çipi.....	40
4. Elin içine yerleştirilmiş RFID çipi.....	40
5. Giacomo Balla, Street Light (1910-1911)	46
6. Ivo Panaggi, Speeding Train (1922)	46
7. Antonio Sant'Elia, The New City (1914).....	46
8. Antonio Sant'Elia, Electric Power Plant (1914).....	46
9. Luigi Russolo, The Revolt (1911).....	47
10. Luigi Russolo, Dynamism of a Car (1912).....	47
11-13. 2001: Uzay Macerası: yıldız kapısı sekansı.....	47
14. Metropolis: Mekanizmayı işler durumda tutmaya çalışan işçi.....	54
15. Metropolis: Android yapılırken.....	54
16. Metropolis: Maria görünümü verilmiş android.....	54
17.-19. Metropolis: Şehrin çeşitli kısımları.	55
20. THX 1138: Robot polisler.....	56
21. THX 1138: Şehir.....	56
22. THX 1138: Robot polisler bir vatandaşı yasalara aykırı davrandığı gerekçesiyle yakalarken.....	56
23. THX 1138: OHM'a günah çıkartan bir vatandaş.....	57
24. THX 1138: Barkodlanmış vatandaşlar.....	58
25-26. Equilibrium: Libra.....	59
27. 1984 : Büyük Birader.....	59
28. Equilibrium: Libra'daki apartman dairelerinden bir örnek.....	59
29. Equilibrium: Libra'daki bina tasarımlarından bir örnek.....	60
30. Minority Report: Kişiye özel reklamlar	62

31. Hardwired: Reklamların her yeri sardığı şehirden genel bir çekim.....	62
32. Blade Runner: Şehrin sokakları.....	64
33. Blade Runner: Şehirden genel bir görüntü.....	64
34. Blade Runner: Gökdelenlerden yansıtılan reklamlar.....	64
35. Blade Runner: Deckard'ın <i>replikantları</i> sorgulamak için kullandığı cihaz.....	64
36. Johnny Mnemonic: Şehirden genel bir çekim.....	65
37. Johnny Mnemonic: Johnny'yi zorla ameliyat etmek için tuzak kuran Ralfi ve arkadaşı.....	66
38. Johnny Mnemonic: Üzerinde Çince karakterler olan pankartlar.....	66
39-40. Johnny Mnemonic: Johnny Mnemonic'in siberuzaya bağlanırken kullandığı cihazlar.....	66
41. Johnny Mnemonic: Siberuzay.....	66
42. The Matrix: Sentineller.....	67
43. The Matrix: Makinelerin, insanları enerji kaynağı olarak kullanmak amacıyla içinde tuttukları kapsüller.....	67
44. Matrix Reloaded: Mimar'ın odası.....	68
45. Minority Report: Hareketli retina tarayıcıları.....	68
46. Total Recall: Açılış sekansı, Quaid'in rüyası, Mars.....	73
47. Total Recall: Açılış sekansı, Quaid'in rüyası, oksijen maskesi parçalanırken...	73
48-52. Total Recall: Quaid ve kasırsı Lori'nin evi.....	73-74
53. Total Recall: Metroda gösterilen Total Rekall şirketinin reklamları.....	74
54. Total Recall: Total Rekall binasının dıştan görünümü.....	74
55. Total Recall: Total Rekall binasının içi.....	74
56. Total Recall: McClane'in sekreteri tırnaklarına teknolojik bir cihaz yardımıyla oje sürerken.....	75
57. Total Recall: McClane'in Quaid'e sunduğu ego yolculuğu seçenekleri.....	75
58. Total Recall: Teknisyenler, Quaid'in beğenisine göre yolculuğunda yer alacak olan kadın profilini belirlerken.....	75
59. Total Recall: Lori.....	76
60. Total Recall: Melina.....	76

61.Total Recall: Quaid, robot şoförün kullandığı takside.....	76
62.Total Recall: Quaid'in evindeki monitörden gösterilen, Quaid'i yakalamak için gelen silahlı ekip.....	76
63.Total Recall: Quaid'in yaşadığı, reklamlarla çevrilmiş şehir.....	76
64.Total Recall: Quaid'e, beynindeki vericinin sinyallerini önleyebilmesi için talimat verilirken.....	77
65.Total Recall: Quaid, kendisine verilen çantadan çıkan hologram cihazını denerken.....	77
66.Total Recall: Quaid, beynine yerleştirilmiş olan vericiyi çıkarırken.....	77
67.Total Recall: Quaid'in, Mars'a yakalanmadan gidebilmek amacıyla girdiği kadın kılığı	78
68.Total Recall: Quaid'in kılık değiştirme teknolojisi arızalanırken.....	78
69.Total Recall: Coahaagen'in ofisi.....	79
70-71.Total Recall: Venusville ve orada yaşayan mutantlar.....	79
72.Total Recall: Last Resort.....	79
73-75. Total Recall: Dr. Edgamer, Quaid'i uzattığı hapı içmesi için ikna etmeye çalışırken.....	80
76-77. Total Recall: Kuato.....	81
78.Total Recall: Coahaagen, Quaid'e planını açıklarken.....	82
79.Total Recall:Quaid ve Melina'nın hafızaları silinmek üzere makinelere bağlanırken.....	82
80.Total Recall: Coahaagen, direnişi cezalandırmak için havalandırma sistemini kapattığından oksijensiz kalan Venusville.....	82
81.Total Recall: Uzaylı teknolojisinin Mars'taki buzları eritmesi sayesinde dünya benzeri bir atmosfere kavuşan Mars.....	83
82.Brazil: Açılış sekansı.....	86
83-84.Brazil: Reklamların yayınlandığı televizyon ve televizyonların durduğu vitrin.....	86
85.Brazil: Vitrinin önünden bebek arabasıyla geçen bir kadın.....	86
86.Brazil: Kadının vitrinlerin önünden geçtiği esnada yaşanan bir patlama.....	86
87.Brazil:Ofisteki kayıt makineleri.....	87

88.Brazil:Ofis çalışanı bir sineği yakalamaya çalışırken.....	87
89-90. Brazil:Buttle ailesinin evi.....	88
91.Brazil: Jill'in evi.....	88
92.Brazil: Jill.....	88
93-95.Brazil: Archebald Buttle'in tutuklanması.....	89
96.Brazil:Evrak Kayıt bölümü.....	89
97.Brazil:Sam'in rüyası.....	89
98.Brazil:Sam'in evi.....	90
99.Brazil:Sam'in evi, hata yapan kahve makinesi.....	90
100.Brazil: Merkezi Hizmetler binasının içi.....	90
101-102.Brazil: Merkezi Hizmetler binasının gözetim monitörleri.....	90
103.Brazil:Jill,Buttle'in tutklanmasına itiraz ederken.....	91
104.Brazil: Sam'in annesi, estetik operasyon esnasında.....	91
105.Brazil: Sam, annesi ve annesinin arkadaşı lokantada.....	91
106.Brazil: Jill'in kırılmış aynadan görülen yansıması.....	92
107.Brazil: Sam'in rüyası, gökdelen benzeri yapılar arasından uçmaya çalışırken.....	92
108.Brazil: Sam, Bilgi Edinme'deki işine giderken.....	93
109-110.Brazil: Sam'in Bilgi Edinme'deki odası.....	93
111. Brazil:Merkezi Hizmetler'deki kameralardan biri.....	94
112-113. Brazil: Sekreterin kullandığı kayıt cihazı.....	94
114-115.Brazil: Vinçin ucuna takılı bölme ve arkasındaki fabrikalar.....	95
116-118. Brazil: Şehrin sokakları.....	96
119.Brazil: Sam'in sorgulandığı oda.....	97
120.Brazil: Sam'in tutuklu olarak bulunduğu oda ve Noel Baba giysisi içinde Bay Helpmann.....	97
121.Brazil: Sam'in ameliyat edileceği oda.....	97
122.Brazil: Havaya uçurulan Merkezi Hizmetler binası.....	97
123.Brazil: Sam'in yolunu kapayan kablol, boru ve monitör yığını.....	97

124.Brazil: Sam ve Jill'in şehirden kaçarak gittikleri doğa.....	98
125.Brazil: Bir tabloya dönüşen doğa manzarası	98
126.Brazil: Sam'i ameliyat etmek üzere kafasına bağlanan cihaz.....	98
127.Total Recall: Quaid'in hafızasını silmek için bağlandığı cihaz.....	98

GİRİŞ

Gelecek, insanlar için daima bir merak konusu olmuştur. İnsanlar hem bireysel olarak kendi geleceklerini hem de içinde yaşadıkları dünyanın geleceğini merak etmiş, ve bu merakını yazıya aktarmakta gecikmemiştir.

İnsanlığın mükemmel bir düzene erişeceği gelecek tabloları düşünürlerin sürekli üstünde durduğu bir konu olmuştur. Thomas Moore'nin 1516 yılında yazdığı Ütopya adlı kitabın ardından, bu gelecek tasvirleri ütopya adını almıştır. Fütürizm akımı da, özellikle resimde bu ütöpik bakış açısını sürdürmüştür.

Ancak zaman geçtikçe, büyük bir hızla gelişen teknolojinin insanlığın zararına kullanılacağı ve geleceğin pek de parlak olmayacağı düşüncesi de oluşmaya başlamış ve distopik romanlar ortaya çıkmıştır. Distopik romanlar baskıcı bir iktidar altında ezilen bireyleri resmetmekte, teknolojiyi de bu iktidarın bir silahı olarak sunmaktadır.

Bilimkurgu yazını gelecek ve teknoloji odaklı olması nedeniyle gerek ütöpik gerekse distopik romanlar için uygun bir alan olmuş, yazarlar fikirlerini daha etkili anlatabilmek için bilimkurguya yönelmişlerdir.

Bilimkurgu sineması da ütopyan ve distopyan anlatılar sunmak için uygun bir zemin olmakla beraber, sunduğu gelecek tasvirleri genellikle distopik olmuştur. Susan Sontag'ın da belirttiği üzere "Bilimkurgu sineması bilim hakkında değildir, sanatın en eski konusu olan felaket hakkındadır." (Sontag,1965:44)

1983 yılında Bruce Bethke'nin Cyberpunk adlı öyküsünden ismini alan, William Gibson sayesinde yaygınlaşan ve geniş okuyucu kitleleri kazanan ve 1993'te internetin icadıyla beraber kendine önemli bir yer edinen siberpunk alttürü de, distopik bir gelecek tablosu çizmektedir.

Ancak siberpunk teknoloji ile kuşatılmış karanlık bir gelecek tasviri yaparken,teknolojiyi yalnızca iktidarın bireyler üstünde baskı kurmasının bir aracı olarak kullanmamaktadır. Teknoloji ve birey arasındaki ilişkiyi derin bir şekilde irdeleyen siberpunk baskının ve gözetimin en kuvvetli aracı olan teknolojinin, baskıdan kurtulma adına bir silah haline gelebileceğini de göstermektedir.

Siberkorsanlar, hackerlar ya da William Gibson'un terimiyle kovboylar siber uzay içinde her türlü güvenlik duvarını aşabilen, her türlü gizli bilgiye ulaşabilen özgürlük savaşçıları olarak sunulur.

Siberpunkın incelediği insan-makine-bilgisayar arasındaki ilişkide insanlar vücutlarını makineleştirerek geliştirebilmekte, robotların yapay zekası gelişerek insanlaşabilmektedirler. En kompleks organ olan beyin, bilgisayarlarla direkt olarak iletişime geçebilecek şekilde yapılandırılabilen, bilgisayar ve insan arasında adeta simbiyotik bir ilişki oluşmaktadır.

Bu çalışmanın amacı siberpunkın teknolojiyle ilişkisini, distopik bilimkurgunun resmettiği distopik geleceği kendi anlatısı çerçevesinde nasıl dönüştürdüğünü irdelemektir. Çalışmanın ilk bölümünde bilimkurgunun tanımı yapılmış, yazınsal kökeni ve bilimkurgu sinemasının tarihsel gelişimi anlatılmıştır. Bilimkurgunun yazınsal kökeninden bahsedilirken, sinemaya olan etkileri açısından Mery Shelley, Jules Verne, H.G. Wells ve Isaac Asimov üstünde durulurken, bilimkurgu sinemasının tarihsel gelişiminde çekildikleri dönemlerin ve genel olarak bilimkurgu sinemasının önemli örnekleri üstünde durulmuştur. Daha sonra ise bir alttür olan siberpunkın tanımı yapılarak gelişimi anlatılmış, temaları incelenmiştir.

İkinci bölümde ütopya ve distopya kavramları anlatılarak bilimkurguyla olan bağlantıları incelenmiş, distopik bilimkurgu sinemasının ve siberpunkın teknolojiyle olan ilişkisi irdelenmiştir. Daha sonra çeşitli distopyan bilimkurgu filmlerinden ve siberpunk sinemasından örnekler verilerek distopik bir gelecek yaratmak için görsel kodları nasıl kullandıkları incelenmiştir. Distopik filmlere örnek olarak Metropolis (Fritz Lang, 1927), THX 1138 (George Lucas, 1971), Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002) filmleri örnek gösterilirken siberpunk sinemasına Blade Runner (Ridley Scott, 1982), Johnny Mnemonic (Robert Longo, 1995) ve Matrix Serisi (Watchowski Kardeşler, 1999-2003) örnek olarak verilmiştir. Filmlerin seçiminde, türün içindeki önemleri, distopik bilimkurgu ve siberpunk yazınıyla olan bağları gibi faktörler etkili olmuştur.

Son bölümde, ilk iki bölümde anlatılanlar çerçevesinde Gerçeğe Çağrı (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990) ve Brazil (Terry Gilliam, 1985) filmleri siberpunk

özömlenmiştir. Gereēē aēēı siberpunk tūrüne, Brazil ise distopik bilimkurgu tūrüne örnek olarak gösterilmiştir.

Gereēē aēēı ve Brazil filmlerini tasvir ettikleri distopik gelecek tasvirleri erevesinde inceleyen detaylı bir araştırma bulunmamaktadır. Var olan alışmalar siberpunk ve distopik bilimkurgu filmlerinin özellikle teknolojiyi nasıl resmettiēini açıklamada yetersiz kalmaktadır. alışma bu açıdan önem arz etmektedir.

alışma Gereēē aēēı ve Brazil filmleriyle sınırlandırılmıştır. Gereēē aēēı filminin seilmesinde siberpunk sinemasının ilk örneklerinden biri olması ve hem gişedeki başarısı hem de eleştirilenler tarafından beēenilmesi rol oynamıştır. Brazil'in seilmesinde, ekildiēi yılın Gereēē aēēı'ya yakın olması,benzer şekilde olumlu eleştiriler alması ve gişedeki başarısı, ayrıca Gereēē aēēı ile arasındaki paralellikler etkili olmuştur.

Tezin yöntemi genel tarama modelidir. Literatür taraması yapılmıştır ve tezin ana dayanaēını kitaplar ile web sayfaları oluşturmaktadır. Gereēē aēēı ve Brazil filmleri izlenmiş, Windows Media Player Classic programı yardımıyla ekran resimleri alınmış ve görsel-anlatısal olarak tez için önemli olan erevelerin kodları göstergebilim yardımıyla özömlenmeye, karışıklıklar ve benzerlikler ortaya konmaya alışılmıştır.

1.Bilimkurgu Sineması ve Siberpunk

1.1. Bilimkurgunun Gelişimi

1.1.1. Yazınsal Gelişimi

1.1.1.1. Mary Shelley - Frankenstein

İlk bilimkurgu romanı Ibn-al Nafis'in 1268 ve 1277 tarihleri arasında yazdığı tahmin edilen Theologus Autodidactus'una kadar uzanmaktadır. (<http://antarcticaedu.com/geo1025.htm>) Ancak kimilerine göre günümüz bilimkurgu edebiyatının başlangıç noktası Mary Shelley'in Frankenstein adlı romanıdır. Örneğin Brian Aldiss' göre Frankenstein ilk gerçek bilimkurgu romanı kabul edilmelidir çünkü kendinden önce gelen ve fantastik elementler içeren diğer bilimkurgu romanlarının aksine ana karakter temkinli bir karar vermekte ve fantastik sonuçlara ulaşmak için laboratuvarında modern deneyler yapmaktadır. (Aldiss,1995:78) 19. Yüzyılın, bilimkurgu açısından zengin olmasında ve türün devam etmesinde Mary Shelley'nin gerçekten de çok büyük etkisi olmuştur. (Roberts,2006:88)

Isaac Asimov Mary Shelley ve Frankenstein hakkında şunları söylemiştir:

“...O sıralarda bilim dünyası yeşermekteydi. 1791’de İtalyan fizikçi Luigi Galvani, kurbağa kaslarının aynı anda iki değişik metalle dokunulduğunda kasıldıklarını keşfetmişti, ve ona göre canlı dokular “hayvan elektriği” ile doluydu. Bu teoriye bir başka italyan fizikçi, Alessandro Volta tarafından itiraz edilmişti. Volta, canlı ya da bir zamanlar yaşamış doku olmadan da, farklı metallerin yanyana gelmesiyle elektrik akımı üretilebileceğini göstermişti. ... Elektrik böylece güç ifade eden bir sözcük oldu, ve Galvani’nin “hayvan elektriği” Volta’nın araştırmalarıyla çabucak yerle bir edildiği halde, halk arasında sihirli bir deyim gibi kalmaya devam etti. Elektriğin yaşamla olan etkileşimine karşı ilgi oldukça yoğundu. Bir akşam, Byron, Shelley ve Mary Godwin’den oluşan küçük bir grup, elektrik yardımıyla yaşam oluşturma olasılığı üzerine konuştular, ve Mary’nin aklına bu konuda fantastik bir öykü yazabileceği fikri geldi. ...

İngiltere’de, 1817’de, Mary Shelley’nin romanı bitti ve 1818’de basıldı. Konusu genç bir bilimciyle, bir anatomi öğrencisiyle ilgiliydi. Bir öğrenci laboratuvarında bir beden oluşturulmuş ve elektrik yoluyla buna yaşam aşılamayı başarmıştı. Bu varlık (ona isim verilmemişti) ikibuçuk metre boyunda, canavarı birşeydi, ve korkunç yüzü tüm görenlere korku krizleri geçiriyordu....

Roman büyük yankı uyandırdı, ve büyük yankı uyandırmaktan asla vazgeçmedi. Genel olarak hangi Shelley’nin insanların üzerinde daha çok etki bıraktığına dair hiçbir kuşku

yoktu. Elbette ki edebiyat öğrencileri için asıl Shelley , Percy Bysshe olabilir. Ama sokaktaki insanları durdurup onlara hayatlarında *Adonais* 'i, *Ode to the west Wind* 'i, ya da *The Cenci* 'yi duyup duymadıklarını sorun. Belki duymuşlardır, ama büyük olasılıkla tersi çıkacaktır. Sonra onlara hiç *Frankenstein* 'i duyup duymadıklarını sorun. ...

Frankenstein başarısını, en azından belli ölçüde, insanlığın dinmeyen korkularından birinin yeniden ifadesi olduğu için kazanmıştır-tehlikeli bilgiye karşı olan korkunun. Frankenstein yeni bir Faust idi, insanlara göre olmayan bilgilerin peşindeydi, ve kendi Mefistovari ceza meleşini yaratmıştı....” (Asimov,1999:8-10)

Ayrıca Asimov bilimdeki yeni buluşları kullanan ve bunu mantığın sınırlarını zorlayana kadar genişletenin Mary Shelley olduğunu, bu sebeple de Frankenstein'in ilk gerçek bilimkurgu hikayesi olduğunu belirtmektedir. (<http://thethunderchild.com/Books/IsaacAsimov/Quotes/Books.html>)

Brian Aldiss'e göre gençliğine rağmen, Shelley bu romanda son derece eşsiz bir şeye ulaşmıştır: yeni bir arketip figürünün yaratılması. (Aldiss'ten aktaran Roberts, 2006: 94) Gerçekten de kitabın daha sonraki versiyonları etkili bir şekilde orjinal metnin yerine geçmiştir. Orjinal metin ve onun kültürel dağılımlarının arasındaki önemli bir ayrım, canavarın konuşkanlığıdır. Kitapta dilbaz bir anlatıcıyken, daha sonraki sinematik versiyonlarında hırıltılara indirgenmiştir. (Roberts,2006:94,95)

Moretti'nin okuması canavarı yönetici sınıf tarafından yabancılaştırılan ve canavarlaştırılan işçi sınıfının bir sembolü olarak görür. Romanın bu kadar başarılı olmasının nedeni, Moretti'ye göre, 19. Yüzyılın başlarında sürekli çınlayan bir akora saldırmasıdır: emeğinden uzaklaştırılmış, izole edilmiş ve yönetici sınıf tarafından canavarsı olarak karakterize edilmiş işçi sınıfı 19. Yüzyıldaki ekonomik çöküşün ağırlığının çoğunu taşımıştır. (Roberts, 2006: 95) Marx'a göre, sermayeyi ücretli emeğe bağlayan zıt ve dialektik ilişki Moretti'ye göre Frankenstein ve canavar arasında da bulunmaktadır. (<http://knarf.english.upenn.edu/Articles/moretti.html>)

Ayrıca Frankenstein anlatı olarak da döneme yeni bir soluk getirmeyi başarmış bir roman olarak da önem taşımaktadır. 1818'e gelindiğinde Gotik kurgunun modası geçmeye yüz tutmuşken, Shelley Frankenstein'de şatolara ve tarihi mahzenlere başvurmamış, Gotik'i dolduran esrarengiz keşiflere ve korkunç hayaletlere yer vermemiş ve türe kesin, biçimsel farklılıklar getirmiştir. (Lyons,2004 :xxxv)

Mary Shelley'nin Frankenstein'i pek çok yönden başarılı olmuş, gerek kendisinden sonra gelen bilimkurgu türündeki romanlara gerekse sinemaya ilham kaynağı olmuştur.

1.1.1.2. Jules Verne ve H.G. Wells

Fransız yazar Jules Verne ve İngiliz H.G. Wells bilimkurgu yazınının en ünlü iki yazarıdır. Yapıtlarındaki bireysel mükemmellik, yazdıkları temel bilimkurgu metinlerinin bilimkurgunun bir tür olarak artan kültürel baskınlığının güçlenmesini sağlamıştır. (Roberts,2006:129)

Jules Verne (1828-1905)

Jules Verne, her ne kadar bazı yazın tarihçileri tarafından bilimkurgunun Homer'in Odyssey'ine kadar uzandığı iddası ile reddedilse de, bilimkurgunun babası olarak kabul edilir. (<http://www.thenewatlantis.com/publications/jules-verne-father-of-science-fiction>)

Verne'in ilk önce romanlarla daha sonra film adaptasyonlarıyla ulaştığı ulaştığı büyük popülarite belirli bir tür teknoloji kurgusunun bilimkurgunun çekirdeğini oluşturmasını sağlamış, sadece bir tek teknolojik buluş üzerine değil tüm bir dünyayı belli şekillerde kapsayan hikayeler yazmıştır. (Roberts,2006: 130)

Verne'in hikayeleri günümüz bilimkurgu edebiyatından daha fantastik ve hayal ürünü olsa da, Vern, hikayelerini yazarken onlara olabildiğince gerçeğe benzer bir görünüm verebilmek için çok ciddi araştırmalar yapar. Hatta bu konuda aşırıya kaçtığı bile söylenebilir. Verne'in çalışmalarının İngilizce çevirileri genellikle flora, fauna, yer isimleri gibi sonu gelmez listeler, okuyucunun doğrudan aksiyona geçme ihtiyacını karşılama açısından, çıkartılarak basılmaktadır. (<https://www.dora.dmu.ac.uk/bitstream/handle/2086/5827/Verne%3ARoussel.pdf?sequence=1>)

Verne 60'ın üzerinde roman yazmıştır (ki bu romanlar Olağandışı Seyahatler serisini oluşturmaktadır) ve bazıları net bir şekilde astronomiyle ilgilidir. Bu romanlarda hikaye akışı arada sırada bir sayfa ,hatta bazen bölüm, kesilir ve bu kısımlar

astronomik konuların didaktik açıklamalarına ayrılır. Buna ek olarak serinin diğer romanlarının neredeyse hepsi astronomiye ya da alakalı bilimlere göndermeler içermektedir. Verne'in bilimsel bir eğitim almadığını, popüler yayınlara ve akrabalar ile arkadaşlar arasından seçilen uzmanlarla yapılan tartışmalara güvendiğini de belirtmek gerekmektedir. (Crovisier,2009:1)

Seyahat, hem gerçek hem de mecazi anlamda Verne'in çalışmalarının merkezini oluşturmaktadır. Verne için en büyük gizem Dünya ya da daha geniş bir şekilde ele alırsak Evren'dir. Verne'in yapıtları Evrensel Anlam'ı çözme girişimi olarak görülebilir.(<https://www.dora.dmu.ac.uk/bitstream/handle/2086/5827/Verne%3ARoussel.pdf?sequence=1>) Dünya üzerinde neredeyse keşfedilmemiş hiçbir yerin kalmadığı 19. Yüzyılda Verne'in kurguları insanların hala keşfedilmemiş gizemli yerler olduğuna dair inancını körüklemektedir. Diğer bir deyişle Verne araştırma güdüsünün devam edebileceği, bilinmeyen, henüz ortaya çıkarılmamış hayali bir dünya yaratmaktadır. Ancak okuyucu hemen hemen her zaman tanıdığı dünyaya geri getirilir. (Roberts,2006:130)

Verne yazdığı romanlarla bilimkurgu yazınına ve sinemasına ilham kaynağı olmuş ve büyük katkılarda bulunmuşsa da romanları basıldığında Fransa'da dönemin yazarları tarafından çok fazla sevilmemiştir. Örneğin Emile Zola, Verne'in romanlarının etkisini ve önemini küçümseyerek şu yorumda bulunmuştur:

“...Bay Verne çocuklar için yazdığı peri masallarıyla büyük bir başarı elde etti... Eğer Olağanüstü Seyahatler adlı kitabı iyi satmış olabilir, sözlükler ve dua kitapları da iyi satıyor... Günümüz edebiyatında bunların hiçbiri önem taşımamaktadır.” (http://academic.depauw.edu/aevans_web/Research/Smithsonian%20lecture.pdf)

Verne'in kendisi de Fransız yazınında kendisine bir yer edinemediğinin farkındaydı. 1894 yılında verdiği bir röportajda, bundan dolayı duyduğu üzüntüyü ifade etmiştir:

“Hayatımın en üzüntüsü Fransız yazınında kendime bir yer edinememiş olmaktır. ..Kendi yurttaşlarımın bana karşı biraz daha adaletli olması tarafımdan büyük bir mutlulukla karşılanırdı...Üzülüyüm ve daima üzüleceğim şey budur...Dumas, Fransız yazınındaki yerimin fark edilmediğinden yakındığımda bana “Amerikalı ya da İngiliz bir yazar olmalıydın. O zaman kitapların Fransızcaya çevrilir, sana Fransa'da büyük bir ün kazandırır ve sen de yurttaşların tarafından kurmaca yazının en iyileri arasında gösterilirdin.” (Verne'den aktaran Evans,2000:21)

Ancak amatör bir bilim adamı olan, öykülerini yazarken takıntılı bir şekilde araştırma yapan , denizaltıların henüz sadece prototiplerinin olduğu, elektriğin kullanımının ise yaygın olmadığı bir dönemde tamamen elektrikle çalışan bir denizaltı aracı tasarlayan Verne (<http://www.brainpickings.org/index.php/2013/02/08/jules-verne-prophet-of-science-fiction/>), bu ve bunun gibi pek çok icadıyla bilimkurgunun gelişimine ön ayak olmuş, bilimkurgu edebiyatında kendine sağlam bir yer edinmiş ve “bilimkurgunun babası” ünvanını kazanmıştır.

H.G. Wells (1866-1946)

Brian Aldiss’in “Bilimkurgunun Shakespeare’i” olarak çağırdığı H.G. Wells bir bilimadamı sayılmasa da, Londra, Güney Kensington’da, günümüzde İmparatorluk Bilim ve Teknoloji Enstitüsü olan Bilim Öğretmenliği Okulu’nda eğitim görmüş ve daha sonra bilim dersleri vermeye başlamıştır. Öğretmenleri arasında evrim teorisinin önde gelen savunucularından T.H. Huxley’nin de olması, evrim teorisinin Wells’in düşünce yapısını ve dolayısıyla da romanlarını şekillendirmesine neden olmuştur. (Wagar,1989:2)

Yazın kariyerine çeşitli gazetelere bilimsel makaleler yazarak başlayan Wells, 1940’larda dahi üretken olmakla birlikte bilimkurgu türüne ait başyapıtlarını 1895-1905 arasında yazmıştır. İlk ve aynı zamanda en uzun süre etkisini gösteren romanı Zaman Makinesi (1895) ile birlikte, Doktor Moreau’nun Adası (1896), Görünmez Adam (1897) ve Dünyalar Savaşı (1898) en önemli romanları arasında sayılabilir. (Roberts,2006:143-144)

İlk romanı Zaman Makinesi zamanda ileri-geri gidebilmeyi mümkün kılan bir makine icad eden zaman gezgininin (romanda adı belirtilmemiştir) 802,701 yılına seyahat etmesini konu alır. İnsanlık iki türe ayrılmıştır: güzel ancak zeka açısından oldukça geri, yer üstünde hedonistik bir hayat süren Eloi’ler ile yerin altında yaşayan, geceleri ortaya çıkıp Eloi’leri avlayan çirkin Morlock’lar.

Huxley’nin ve dolayısıyla evrim teorisinin etkilerini ilk romanından itibaren görmek mümkündür. Wells, Zaman Makinesi’nde zaman yolcululuğu fikrini kullanarak, siyaset bilimi ve biyoloji aracılığıyla bulunduğu yüzyılın sonu hakkında

güçlü uyarılarda bulunur. (Rabkin,1976:86) Kapitalizm engellenmediği takdirde insanın evriminin nerelere varacağını gösterir :yöneten sınıf (Eloi) ve işçi sınıfı (Morlock). Dahası, uygarlığın gelişmesinin her zaman türlerin gelişmesine neden olmayacağını belirtmektedir,aslında romanda tam tersi olmaktadır. Lüks, rahat hayat tarzı, güzel Eloileri zayıf, tembel ve Morlockların aptal hedefi haline getirmiştir; hayatta kalma güdülerini olmaksızın Eloilerin doğaya uyum sağlamaya ihtiyacı da olmaz, bunun yerine gerileme gösterirler. Bu yüzden, insanlar çevresine uyum sağlamak amacıyla evrim geçirse bile, çevrenin kendisini değiştirmek bu evrimi istenmeyen bir şey haline getirebilir.

Sonuç olarak Wells'in Eloi'yi betimleme tarzı mükemmelliğe doğru gittiklerine inanan yönetici sınıfına bir uyarı niteliği taşımaktadır. (<http://www.gradesaver.com/the-time-machine/study-guide/about/>) Dizginlenmemiş kapitalizm formundaki bireycilik çevresine uyum sağlayanın hayatta kalmasıyla ve türlerin evrimiyle değil, bir ırkın iki türe ayrılmasıyla sonuçlanmıştır. Bu türlerin ikisi de 19. Yüzyılın insanı kadar zeka, ahlak ya da fizik açısından gelişmiş değildir. Hatta Eloi'nin Zaman Gezgini'ni güneşten inmiş bir tanrı sanması, geriye doğru bir gidişin göstergesidir. (McCarthy,1986 :199)

Evrin teorisinin etkilerini bir diğer romanı Dünyalar Savaşı'nda da görmek mümkündür. Roslyn Haynes roman hakkında şunları söylemektedir:

“Marşlılar [Wells'in romanlarında] ‘kötücül’ değildir, sadece ahlak değerlerinden yoksun ve oldukça becerikli dirler. Onların savaş makineleri yalnızca daha savunmasız türleri tuzağa düşürmek ya da istila etmek için birer araçtır- Wells'in, Tazmanya'nın kolonizasyonu ile karşılaştırdığı bir uygulama. *Dünyalar Savaşı* hiçbir cevap sunmamaktadır.” (Haynes'ten aktaran Wagar,1989:3)

Dünyalar Savaşı kimin en iyi değil ama en iyi değil ama en güçlü olduğuna dair (romanda karasal bakteri) Darwinyen bir savaştır., ve bu savaşta insanoğlunun zaferi tümüyle rastlantısal dir, gerçek zafer mikro organizmalarındır. (Wagar, 1989:3)

Ayrıca bu roman Mark Hillegas'a göre bilim ve teknolojinin insan hayatına getireceği değişikliklerin bir uyarısı niteliğindedir , ayrıca Wells'in yaklaşmakta olan 1. Dünya Savaşı'na dair öngörülerde bulunduğu ilk romandır. (Hillegas'tan aktaran Wagar, 1989:2) Marşlılar emperyalistleri sembolize ederler ve üstün teknolojilerini kullanarak bir ulusu , İngiltere'yi işgal ederler. (Roberts,2006:148)

Wells, daha sonraki çalışmalarının çoğunda türlerin neslini korumak için stratejiler üreterek biyolojik saplantısını bir üst düzeye taşır. (Wagar,1989:3)

1.1.1.3. Isaac Asimov (1919-1992)

Boston Üniversite'nde biyokimya profesörlüğü yapmış olan Isaac Asimov bilim, mitoloji, eleştiri gibi pek çok alanda toplamda sayısı 500'ü bulan kitaplar yazmış olsa da (http://www.asimovonline.com/oldsite/asimov_titles.html) en çok bilimkurgu türünde yazmış olduğu romanlarla tanınmaktadır.

İlk kısa öykülerinden olan Nightfall (1941) Asimov'un en büyük eserlerinden biridir ve bu öyküden çoğunlukla yayınlanmış en popüler ya da en iyi bilimkurgu öyküsü olarak söz edilir. (Roberts, 2006:197) Öykü, 6 güneşli yörüngede dönen bir dünya hakkındadır. Gökyüzünde daima bir ışık kaynağı bulunmaktadır ve gecenin varlığı bilinmez. Arkeologlar daha önceki uygarlıkların her 2000 yılda, bir felaket sonucu sona erdiğini keşfetmişlerdir ancak bu felaketin nasıl gerçekleştiğini anlayamamaktadırlar. Astronomlar 2000 yılda bir bütün güneşlerin aynı anda battığı ve dünyaya gece çöktüğü sonucuna ulaşırlar. Öykünün sonunda karanlık nihayet çöker , hayal edilemez çoklukta yıldızı gözler önüne serer ve bu manzara insanların zihinlerinin çökmesine neden olur.

David Allen hikayedeki karakterlerin kaçınılmaz derecede yüzeysel olduğunu ancak keskin tanımlamaların, olağandışı durumlarda insanların verdiği tepkileri yansıttığını söylemektedir. Hikayenin arkaplanı inanılır gözükmemekte ve bilim ile mitoloji arasındaki çatışma hikayenin ve giderek artan ve güçlü bir doruk noktaya ulaşan aksiyonun etkisini genişletmektedir.

(<http://www.bewilderingstories.com/issue8/asimov.html>)

Asimov'un ününü artıran diğer önemli eserleri ise Vakıf ve Robot serileridir. Asimov, Vakıf serisinde, Galaksi İmparatorluğu'nun çökme sürecine girdiğini öngören Hari Seldon'ın Vakıfları kurması ve psikotarih adını verdiği, matematiği kullanarak kitlelerin hareketlerini tahmin edebildiği bilimi kullanarak bu çöküşü engellemeye çalışması anlatılır. Psikotarih, Asimov'un kendi icadıdır bütün Vakıf romanları psikotarihin kullanımı etrafında döner. Bu bilim sadece kitlelerin hareketlerini tahmin etmekte kullanılabilir ve kitle ne kadar büyükse, yapılan öngörünün doğru

çıkma olasılığı o kadar yüksektir. Bireylerin üstünde ise, çok fazla değişken işin içine girdiğinden, psikotarih kullanılamamaktadır.

Vakıf serisi neredeyse tamamen diyalog üzerine inşa edilmiştir, çok az tasvir yapılır ve okuyucuyu romanın içine çekecek aksiyona çok yer verilmez. Buna rağmen bilimkurgu hayranları tarafından Vakıf serisinin bu kadar sevilmesinin nedeni Roberts'a göre , bilimsel kehanetlerde bulunmanın olasılıkları, bireylerin büyük tahirsal büyük tarihsel olaylardaki rolleri gibi tartışmalarla örülmüş olmasıdır.” Bunlar iyi ve önemli konulardır, ve Asimov bunları çok iyi bir şekilde sorgular: net ve düşünceli.”(Roberts,2006:197)

Asimov, Vakıf serisinde, bölüm aralarında Galaktik Ansiklopedi adlı kurgusal ansiklopediden sık sık alıntılar yapar ve böylece anlatılan olaylara gerçeklik duygusu katar. Asimov'un romanlarının çoğu, konu olarak birbirinden bağımsız olsa da kendi yarattığı kurgusal evrende geçmektedir .

Robot serisinde Asimov, Robotik Yasaları'nı icad etmiştir. Bu yasalar daha sonra pek çok roman ve filmde, bazen değişikliklere uğratarak kullanılmıştır. İlk olarak Runaround adlı öyküde tanıtılan yasalar şöyledir:

“ 1. Bir robot, bir insana zarar veremez. Ya da hareketsiz kalarak bir insanın zarar görmesine neden olamaz.
2.Bir robot, insanların verdikleri emirlere uymak zorundadır. Ancak bu tür emirler Birinci Yasayla çelişmemelidir.
3. Bir robot, Birinci ve İkinci Yasalarla çelişmediği sürece varlığını korumak zorundadır.”
(Asimov,1992:7)

Asimov, pek çok yazarın Frankenstein örneğini takip ettiğini ve bunu çok saçma bulduğunu söylemektedir.

“Bilimkurgunun beylik kurgularından biri de robotun icadıydı. ...Pek iyi bilinen girişimlerin ve Frankenstein ile Rossum'un uğradıkları sonun etkisi altında, kurgu üzerinde çevrilmenebilecek tek bir gidişat var gibi görünüyordu. –Robotlar yaratılıyor ve yaratıcılarını yok ediyorlardı;robotlar yaratılıyor ve yaratıcılarını yok ediyorlardı;robotlar yaratılıyor ve yaratıcılarını yok ediyorlardı...

1930'larda ben bir bilimkurgu okuyucusu haline geldim, ve kısa sürede bu sıkıcı, yüzlerce kez tekrarlanıp eskimiş masaldan bıktım. Bilimle ilgili bir insan olarak, bilimin tamamıyla Faustvari biçimde değerlendirilmesine pek içerliyordum.

...Bıçaklar güvenli biçimde tutulmaları için saplı üretilir, merdivenlerin trabzanı vardır.... Üretilen her araçta, tehlikeyi en aza indirmek için düşünce seferber edilmiştir... Öyleyse bir robotu da yalnızca yeni bir araç olarak düşünün....Bir makine olarak, kuşkusuz ki robot, kullanım güvenliği mümkün olduğunca düşünülerak tasarlanacaktır.” (Asimov;1999:13)

Asimov, yazdığı pek çok robot öyküsünde bu üç kurala zıtmış gibi görünen durumlar yaratır ve her defasında aslında robotların kuralların dışına çıkmadığını okuyucuya ispat eder.

Asimov'un zeki robotları yalnızca insancıl değildir, pek çok yönden bütün insanlıktan daha insancıldır. Pek çok robot hikayesi aynı odak noktasına sahiptir: etik sorunların araştırılması. (Roberts,2006:198)

Robot hikayelerinin en popüler karakteri ise dedektif Bailey ile birlikte çeşitli cinayetleri çözen R. (Robot) Daniel Olivaw'dır. Olivaw'ın diğer robotlardan farkı insanlara tamamen benzer şekilde yapılmış olmasıdır. Bailey, Arz'ın robotlara karşı taşıdığı önyargıyı paylaşmaktadır ve en başlarda Daniel'e oldukça düşmanca davranır, hatta onu cinayetten dolayı suçlar. Böyle bir suçlamanın, robotlar 3 yasayla sınırlandırıldığından dolayı, absürd olduğu örneklerle kanıtlanır.

Asimov'un bu üç kuraldan yola çıkarak birbirinden dramatik ve kavramsal açıdan farklı çok sayıda roman ve hikaye üretmiştir.. "Robot kitapları; mantık,kimlik,farklılık ve benzerlik sorunları üzerine bir fügüdür.* "(Roberts,2006:198)

1.1.1.4. Bilimkurguda Yeni Dalga

1960 ve 70'lerde bilim, 50'li yılların bilimkurgu romanlarının iyimser bakış açısını desteklemeyen bir yönde ilerlemeye başlamıştır. Uzay yolculuğu için ayrılan fon bitmiş; Apollo programı kısa kesilmiş; uzayda seyahat ticari ve askeri uydularla sınırlandırılmıştır. (Roberts,2006:230)

Bilimkurgu edebiyatı bu gelişmeler sonucunda geleceğe olan iyimser tutumunu kaybetmiş, "yeni dalga" olarak adlandırılan ve distopik bir geleceğin kurgulandığı anlatı yapısını benimsemiştir. Hem biçim hem içerik açısından önemli değişikliklere giden yeni dalga akımı, "okuyucuları ve yazarları ucuz magazin terimlerinin önyargılarından kurtarmayı" (Greenland'den aktaran Steble,2011: 90) ve modern toplumun temel sorunlarını derinden araştırmayı amaçlamıştır. (Steble,2011:90)

* Fr. fugue *a. müz.* Çok sesli müzikte üretici bir konunun birbirine benzer biçimde yenilenmesinden oluşan bir beste türü. (<http://tdkterim.gov.tr/bts/>)

Yeni dalga bilimkurgunun doğası hakkındaki tartışmaları da şiddetlendirmiş ve bilimkurgunun bazı temalarını eleştirmiştir. Örneğin Brian Aldiss'in 1969 yılında, uzay keşifleri hakkında "kısırlı fallik sembollerle yön verilmiş eski moda bir eğlence" (Aldiss'ten aktaran Raymond, <http://www.catb.org/~esr/writings/sf-history.html>) yönünde yaptığı yorum tipik bir yeni dalga retoriğidir. (<http://www.catb.org/~esr/writings/sf-history.html>)

Ballard, Yeni Dünyalar'da bilimkurgunun klişelerini reddetmiştir:

"Bilimkurgu uzaya, yıldızlararası seyahatlere, dünya dışı yaşam formlarına, galaktik savaflara ve bu fikirlerin, bilimkurgu dergilerinin onda dokuzunu kaplayan üst üste binmiş biçimlerine sırtını dönmelidir. Her ne kadar büyük bir yazar olsa da, H.G. Wells'in, bilimkurgunun izlediği yöne çok kötü bir etkisi olduğu kanaatindeyim...Bilimkurgunun günümüzdeki konularını ve anlatısal yapısını fırlatıp atması gerektiğini düşünüyorum." (Ballard'dan aktaran Roberts,2006:231)

Yeni dalga, türü hem içerik hem biçim olarak değiştirmiş, Robotlar, uzaylılar, dış uzay, yüksek teknoloji gibi bilimkurgunun tanıdık temalarının yerini ütopyan arzu, distopyan kötümserlik almıştır. (Steble,2011:90)

1.1.2. Bilimkurgu Sinemasının Tanımı ve Tarihi

Bilimkurgu, sinemanın en popüler türlerinden biridir. İlk yıllarında B sınıfı filmlerle kısıtlanan bilimkurgu sineması zamanla milyon dolarlık bütçeler ve gösterişli görsel efektlerle izleyicilerle buluşmuştur. (King ve Krzywinska, 2000:1)

Bilimkurgunun tarihçesine ve gelişimine göz atmadan önce kısa bir tanımını yapmak faydalı olacaktır. Isaac Asimov bilimkurguyu "bilimsel gelişmelerin insanoğlu üzerindeki etkileriyle ilgilenen yazın türü" olarak tanımlamıştır. (Asimov'dan aktaran Gilks ve diğerleri, 2003)

Bilimkurgunun tanımıyla ilgili pek çok görüş bulunmakla beraber temel olarak okuyucuların yaşadığı gerçek dünyadan daha farklı bir dünya kuran kültürel bir söylev olarak tanımlanabilir. Farklılığın derecesi metinden metine değişse de bu farklılık genellikle teknolojinin uzay gemileri, uzaylılar, robotlar, zaman makineleri

gibi ileri düzeyde kullanımına ilişkindir. (Roberts, 2006: 2) Kısacası, “bilim” kelimesi, bilimkurguyu ve kurduğu evreni tanımlayan anahtar kelimedir, diyebiliriz.

Ancak bilimkurgunun beyazperdeye taşınması kimilerine göre bilime verilen ağırlığı azaltmıştır. Örneğin Susan Sontag “bilimkurgu filmleri bilim hakkında değildir. Sanatın en eski konusu olan felaket hakkındadır” demiştir. (Sontag,1965:44)

Sontag’a göre bilimkurgu filmleri yazınsal kökenlerinin güçlü olduğu yerde, yani bilimde ve entellektüel arkaplanda zayıftır ancak bunun yerine, romanların asla sağlayamayacağı şeyi sağlarlar: direkt olarak sesler ve görüntüler. Kelimelerin hayal gücü aracılığıyla çevrilmesine gerek yoktur. Bu sebeple bilimkurgu filmleri geniş ekranda felaketin estetik görünümüleriyle, büyük yıkımlarda bulunan olağandışı güzelliklerle ilgilenir. (Sontag,1965:44)

Her ne kadar bilimkurgu yazını ile sineması ,belki de zorunlu olarak, bilime verilen ağırlıkta birbirinden ayrılrsa da, daha önce de belirtildiği üzere okuyucuyu/izleyiciyi farklı bir dünyaya götürürler ve bu farklılığı bilim ve teknoloji aracılığıyla yaparlar.

Bilimkurgu türündeki ilk film sinemanın öncülerinden olan George Melies’nin, Jules Verne’in romanını esas alarak çektiği 1902 yapımı Le Voyage Dans la Lune (Aya Seyahat) olarak kabul edilmektedir. 5 dakikalık filmlerin yaygın olduğu bir dönemde 21 dakikalık uzunluğuyla Aya Seyahat, sinemanın illüzyon yaratmadaki olanaklarını keşfederek, çektiği filmlerde kurguyu bir illüzyon aracı olarak kullanan Melies’nin en popüler filmlerinde de biri olmuştur. (Clute ve Nicholls,1995) Melies, bu filmde - roketler,uzay yolculuğu, uzaylılar gibi- türün merkezi temalarını oluşturacak olan konuları işlerken bir yandan da erken dönem sinemanın pek çok hilesini uygulama fırsatı bulmuştur. Melies daha sonraki çalışmalarında da draksamalı hareket, minyatürlerin ve modellerin kullanımı gibi hilelerden faydalanarak seyircileri şaşırtan efektlerle dolu filmler yapmaya devam etmiştir. (Telotte,2001:80)

Ancak Albert J. LA Valley’nin da belirttiği gibi “Melies’nin hileli filmlerindeki fantazi gücü teknolojik bir geleceğe olan gerçek ilgileri ayaklar altına almıştır.” (Valley’den aktaran Telotte,2001:80) Bu bağlamda Melies’nin filmlerinin görkemli

özel efektlerle dolu günümüz Hollywood bilimkurgu sinemasının temellerini attığını söyleyebiliriz.

İlk dönem bilimkurgu filmlerinin en önemli temsilcilerinden biri ise Makine Çağı olarak adlandırılan 1. ve 2. Dünya Savaşları arasındaki dönemde, Fritz Lang'ın yönettiği 1926 yapımı Metropolis'tir. Fütüristik bir şehirde geçen, işçi sınıfı ve yönetici sınıf arasındaki çatışmayı anlatan film aynı zamanda insani ve mekanik olanı yanyana getirir. (Roberts,2006:188)

Richard Guy Wilson Makine Çağı için “makineler ve onların ürünleri artan bir şekilde modern hayatın her yönünü işgal etti...Makineler her yerdedi.” demiştir. (Wilson'dan aktaran Telotte,2001:81) Metropolis, makinelerin hayatımızı ve hatta bedenimizi işgalini çarpıcı bir görsellikte anlatır. İşçi sınıfı, şehirdeki hayatın düzgün bir şekilde devam edebilmesi için devasa makineleri sürekli çalışır durumda tutmak zorundadırlar ve bunu yapabilmek için kendileri de adeta makineleşirler. İşçi sınıfını, haklarını alması konusunda destekleyen Maria'nın ise kötücül robot ikizi kimse farkında olmaksızın insanların arasında dolaşır. Bu anlamda Maira, bilimkurgu sinemasının belki de ilk androididir*. Jordanova'ya göre “mucidin kadına benzeyen bir robot yaptığı sahne kesinlikle sinema tarihinin en akılda kalıcı dakikalarındır.” (Jordanova,1989:173)

Dönemin eleştirmenleri tarafından da oldukça beğenilen Metropolis, olumsuz eleştirilere de maruz kalmıştır.

Örneğin ünlü bilimkurgu yazarı H.G. Wells, 1927 tarihli yazısında Metropolis'i ağır bir şekilde eleştirmiş ve “her türlü klişenin, basmakalıp durumların, aptallığın, mekanik gelişmeyle, ve genel olarak gelişmeyle ilgili her türlü kafa karışıklığının, duygusal bir sosla servis edildiği” ni söylemiştir.(http://erkelzaar.tsudao.com/reviews/H.G.Wells_on_Metropolis%201927.htm) Luis Bunuel ise filmi görsel açıdan överken, özellikle konunun işleniş tarzını hatalı bulmuş, Eisenstein'in Potemkin Zırhlısı'nda kullandığı formülü izlemede

* Şekil olarak insana benzeyen yapay varlık, özellikle deri benzeri materyalden yapılanlar. (metal ya da plastiğin aksine)(**Brave New Worlds: The Oxford Dictionary of Sience Fiction**, s.6)

başarısız olduğunu, potansiyellerle dolu kalabalığın iyi bir şekilde kullanılmadığını belirtmiş ve “kalabalıklar dekoratif bir rol üstlenmiş ve dev bir bale gösterisi yapıyora benziyorlar” demiştir. (Bunuel,2000:101)

1931 yılında James Whaley’nin, Mary Shelley’nin romanını esas alarak çektiği ve bir klasik haline gelen Frankenstein, korku ve bilimkurgu arasındaki sınırları bulanıklaştırması açısından önemli bir filmidir. Filmin ilk yarısı, Dr. Frankenstein’in laboratuvarında makinelerle uğraşmasını, bu makineler aracılığıyla-Metropolis’in robot yaratma sahnesini akla getirecek şekilde, ancak daha fazla patlama, ışık ve kıvılcım katarak- bir yaratığa hayat verme çabalarını konu alırken, ikinci yarısı bilimkurgu elementlerini geriye çekerek yaratığın insanlar üzerinde yarattığı korkuya, yaratığın hislerine, intikam arayışına odaklanır. (Telotte,1999:126)

Özellikle Boris Karloff’un makyajı ve oyunculuğuyla akıllara kazınan film Clute ve Nicholls’a göre Frankenstein uyarlamaları arasında en etkili olanıdır. “Bu filmde sonra gelen Frankenstein ve onun yaratığı hakkındaki hemen hemen her film, yaratık için Boris Karloff tarafından yaratılan imajı kullanmıştır.” (Clute ve Nicholls,1995)

1930’larda çekilen ve Telotte’ye göre dönemin en ünlü bilimkurgu filmi ise 1936 yılında William Cameron Menzies yönetiminde, H.G. Wells’in The Shape of Things to Come (1933) romanı esas alınarak, ve yine Wells tarafından senaryolaştırılarak çekilen Things to Come filmidir. (Telotte,1999:143)

Gişede pek başarılı olamayan film, eleştirmenlerden ve akademik çevrelerden çeşitli eleştiriler almıştır.

Film, bazı eleştirmenler tarafından Metropolis filmi ile karşılaştırmıştır. Örneğin The Sunday Times’den Sydney Carroll’a göre Things to Come, detaylandırılmış bir Metropolis’tir. (Carroll’dan aktaran Richards,1999:23) Metropolis’i sert bir şekilde eleştiren Wells, aslında Metropolis’in zıttı bir film yapmak istemiştir ve açık bir şekilde “birinin Metropolis’te bulacağı bütün o saçmalıkları-robotlar, bir gökdelen şehri, bireyselliğin yok edilişi, köleliğin ve tekdüzeliğin egemenliği-“ istemediğini belirtmiştir. (Wells’den aktaran Richards,1999:23)

Adam Roberts, *Things to Come*'ı sıkıcı ve inandırıcılıktan uzak bulmakta ve akademisyenlerin filme neden önem verdiklerini anlayamadığını söylemektedir. Görsel açıdan etkilyici olduğunu belirtse de, "film yapımcıları, heyecan yaratmak için uygunsuz anlarda yapay olarak enjekte edilmeye çalışılan önemsiz bir dramatik gerilim ya da yönelim hissi tarafından ele geçirilmiş" gözükmektedir. (Roberts,2006:192) Karakterlerin inkar edilemez şekilde stereotip olduğunu söyleyen Christine Cornea'ya göre film didaktiktir ve "günümüz heyecanlı ve hızlı Hollywood bilimkurgu filmlerinin izleyicilerinin kendilerini bağdaştırabileceği türden değildir." (Cornea,2007:20)

Gişede başarısız olmasına rağmen, Clute ve Nicholls'a göre bilimkurgu sinemasında bir kilometre taşı sayılabilecek olan film, iyimser olmasına karşın geleceğe dair sunduğu bakış açısında pek çok karanlık taraf bulunmaktadır ve bu açıdan "Metropolis filminin distopyan temasının mirasçısıdır." (Clute ve Nicholls,1995)

1930'lar genel olarak bilimkurgu sineması açısından verimli yıllar olmuştur. Bu dönemin en belirgin özelliği seri halinde çekilen filmlerdir. İlk ve en başarılı film serisi ise bir uzay operası olan *Flash Gordon*'dur. (13 bölüm;1936,Frederic Stephani) Kahraman Dünyalı Flash ve kız arkadaşı Dale Arden'in, Dünya ile çarpışmasını engellemek için, arkadaşları Dr. Zarkov'un uzay gemisi ile Mongo gezegenine gitmelerini anlatan bu bilimkurgu serisi o kadar başarılı olmuştur ki seri halinde devam filmleri çekilmiştir. (Roberts,2006:192-193)

Just Imagine(1930), *Island of Lost Souls* (1932), *Dr. Jekyll ve Bay Hyde* (1932,*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*), *King Kong* (1933), *Görünmez Adam* (1933,*The Invisible Man*), *Frankenstein'in Gelini* (1935, *Bride of Frankenstein*) gibi pek çok önemli filmin çekildiği bu dönem, aynı zamanda "çılgın bilimadamları" temasının da en yoğun şekilde kullanıldığı bir dönem olmuştur. Bu filmler izleyicilere "mantığın merkezi olan beyin o kadar hassastır bir aygıttır ki, aşırı kullanımı bizi tam tersi istikamete, mantıksızlığa götürür." önermesini yapmaktadırlar ve bilimin sonuçlarının korkutucu olduğuna dair yenilik karşıtı bir alt metne sahiptirler. (Clute ve Nicholls, 1995)

İkinci Dünya Savaşı'nın devam ettiği 1940'larda, bilimkurgu sineması durgun bir

döneme girmişse de 1950'lerde ve 60'larda tekrar canlanmıştır. Atom bombasının geliştirilmesi hem bilime olan ilgiyi hem de nükleer bir savaşın olası tehlikelerine karşı olan korkuyu artırmıştır. (Hendershot,1999) Ayrıca dönem Amerika'da komünist paranoyanın yayıldığı Soğuk Savaş'ın başlangıcına da tanık olmuştur. (Langford,2005:185)

Bu dönemde birçok uzaylı istilasası filmi çekilmiştir ve bu filmlerin genelindeki uzaylı tehdidinin odağı aslında Amerikan toplumundaki gelişmelere karşı olan korku ve endişelerdir. (Geraghty,2009:20)

Beden Kemiricilerin İstilasası (1956, Invasion of the Body Snatchers, Don Siegal) uzaylı istilasası en önemlilerinden biridir. Kozalarda yetişen uzaylı yaşam formlarının Santa Mira kasabesindeki insanların yerine geçmesini konu alan film Amerikan'ın komünist istilasına karşı olan paranoyasını çok başarılı bir şekilde anlatmaktadır. Kozalarda yetişen uzaylılar, duygusuz olmaları ve bir robot gibi hareket etmeleri dışında tamamen insana benzemektedirler. "Kozalar, komünistler olarak görülebilirler;ellilerin her yerde hazır ve nazır ötekileri, her yerde insanları robotlara dönüştürme komploları yapmaktadırlar." (Quart ve Auster'dan aktaran Geraghty,2009:22) Ancak Amerikan toplumu da kendi içinde bir kimlik bunalımı yaşamaktadır. Banliyölerdeki hayat, toplumu tektipleştirmektedir.Erkekler idealleştirilmiş bir şekilde, bir örnek takım elbiseleriyle işe gider ve eve dönerler. (Geraghty,2009:22)

Filmin ürkütücü paranoyası güçlü bir doruk noktasına doğru ilerler; Bennell, filmin uzaylılar tarafından henüz ele geçirilmemiş karakteri kameraya doğru döner ve "sıra sizde, sıra sizde" diye bağırır. (Roberts,2006:222)

Dünyanın Durduğu Gün (1951, The Day the Earth Stood Still, Robert Wise) dönemin bir diğer önemli uzaylı filmidir. Çoğu uzaylı filminin aksine, Dünyanın Durduğu Gün'de, uzaylı yaşam formu Klaatu iyi niyet dilekleriyle gelir. Savaşmayı, şiddeti bırakmalarını önerir ancak tehdit olarak algılanır. Sonunda mesajını ulaştırmayı başaran Klaatu, dev robotu Gort ile geri döner.

Uzaylıları ve yaratıkları yok edilmesi gereken birer tehdit olarak gören 1950'lerdeki

çoğu filmin aksine, The Day the Earth Stood Still, insanoğlunun şiddete bir son vermesini ister. (Clute and Nicholls, 1995)

Dünyalar Savaşı (1953, The War of the Worlds), uzay seyahatini oldukça gerçekçi bir şekilde anlatması açısından eleştirmenlerce beğenilen Aya Seyahat (1950, Destination Moon), Yasak Gezegen (1956, Forbidden Planet) ve Nigel Kneale'nin romanlarından İngiliz film şirketi Hammer tarafından uyarlanan Quatermass serisi (1953, The Quatermass Experiment) dönemin diğer önemli bilimkurgu filmleri arasında sayılabilir.

60'lı yıllar Ray Bradbury'nin romanını esas alınarak çekilen Fahrenheit 451 (1966, François Truffaut), Alphaville (1965, Jean- Luc Godard), yarım saatlik, siyah beyaz La Jetee (Chris Marker, 1962) gibi önemli filmlerin yanında Dr. Who, Star Trek gibi büyük bir hayran kitlesine kavuşan serilerin de çekildiği bir dönemdir. Adı geçen filmler bilimkurgu sinemasını ve bilimkurguyu daha ziyade sinema için yeni bir dil olarak gören ve bir araç olarak kullanan sinemacıları derinden etkilemiştir. (Roberts, 2006:268)

1968 yılında, Arthur C. Clarke'ın The Sentinel hikayesi esas alınarak, Arthur C. Clarke ve Stanley Kubrick tarafından senaryolaştırılan, Stanley Kubrick tarafından beyaz perdeye aktarılan 2001: Uzay Macerası (2001: A Space Odyssey) ise, bu dönemde çekilen filmlerin içinde bilimkurgu sineması üstünde en çok etkiyi bırakan, film çalışmalarında en çok analiz edilen ve hakkında en çok eleştiri yazılanı olmuştur. (Geraghty, 2009:36)

Dört bölüme ayrılmış olan filmin ilk bölümünde maymunların gizemli bir monoliti keşfetmesiyle başlayan evrime şahit oluruz. Maymunlardan biri kendilerini savunmak için kullandıkları kemiği havaya fırlatır ve bu kemik, sinema tarihinin en ünlü uyumluluk kesmelerinden biri yapılarak, uzay gemisine; Discovery'e dönüşür. Vivian Sobchack'e göre, Destination Moon (1950), Forbidden Planet (1956) gibi, filmlerdeki nefes kesen güzellikte uzay gemilerinin aksine, Discovery insanın varlığına zar zor tahammül eden ve en sonunda da onu reddeden bir mekanizmaya ve bir hapsolmuşluk hissine sahiptir. (Sobchack'ten aktaran Roberts, 2006:270) Yalnızca uzay gemisi değil, film de genel olarak insanca hislerden soyutlanmış gibidir.

Discovery'nin bilgisayarı HAL, filmdeki insanlardan daha derin duygulara sahip çok daha kompleks bir karakter gibi gözükmetedir. (Grant,2006:69)

İkinci bölümde ayda keşfedilen dört milyon yıllık bir monolitin varlığını öğreniriz ve üçüncü bölümde de Dr. David Bowman, Dr. Frank Poole ile birlikte üç bilim adamı, monoliti araştırmak üzere yola çıkarlar. Bu bölümün merkezinde, uzay gemisinin neredeyse bütün kontrollerini elinde tutan yapay zeka HAL 9000 vardır. Yaptığı ufak bir yanlış üzerine endişelenen, varlığını korumak adına tüm ekibi öldürmeyi planlayana HAL, Mateas'a göre "Frankensteinvari bir uyarı masalı, insanlığın sibernetik olanla arasındaki ayrımın bulanıklaşması üzerine olan huzursuzluğumuzun bir sunumudur." (Mateas,2006:105)

Dr. Bowman en sonunda HAL'ın bağlantılarını kesmeyi başarır ve Ay'daki monolitin Jüpiter'e doğru sinyaller gönderdiğini keşfeder. Bowman, Jüpiter'in yörüngesinde monolitin çok büyük bir versiyonunu keşfeder. Bu monolit, bir tür kapı açar ve Bowman yıldızlararası bir seyahate çıkar. Bu seyahatin sonunda Bowman, bir dizi sıçramalı kesme aracılığıyla, sürekli olarak kendisinin yaşlılığının bir sonraki aşamasındaki halini görür ve en sonunda da ışık saçan ve de devasa bir fetüs, "yıldız çocuk" olarak, dünyanın yörüngesinde yeniden doğar. (Roberts,2006:270)

Maymunların kavgasından yıldız çocuğuna kadar gelişen hikayesi ile film Kubrick'in dediği gibi "insan evrimine dair büyük bir hikaye"dir. (Kubrick'ten aktaran Geraghty,2009:37) Ayrıca Geraghty'e göre film, ölümcül HAL 9000 aracılığıyla insanlığın bilim ve teknolojiye aşırı güvenine karşı yapılan felsefik bir suçlamadır. (Geraghty,2009:37) Talotte de, kemikten uzay gemisine yapılan kesmeyi 2001 yılında bile hala maymunlarla aynı gelişmişlik düzeyine sahip olduğumuzun bir göstergesi olarak yorumlar ve "daha karmaşık şekillerde de olsa, teknolojimizi havaya fırlatıyoruz" şeklinde yorum yapar. (Telotte,2001,102)

Bilimkurgu sinemasının en önemli filmlerinden olan 2001: Uzay Macerası, halen tartışılmaktadır, ve eğer Arthur Clarke'ın film hakkında söylediklerini ciddiye alacak olursak tartışılmaya devam edecektir. "Eğer 2001'i tamamiyle anladıysanız, başarısız olmuşuz demektir.Niyetimiz, cevabını verdiğimiz sorulardan çok daha fazlasını

gündeme getirmekti.” (<http://www.guardian.co.uk/film/2010/oct/21/space-odyssey-kubrick-science-fiction>)

1970’lerin sonu ve 80’lerin başı, büyük oranda Steven Spielberg ve George Lucas’ın çabaları sayesinde, bilimkurgunun kendini destansı bir araç olarak yeniden tanımladığı bir dönem olmuştur. Kubrick’in 2001: Bir Uzay Macerası filmi de, kozmik değişim ve insanoğlu üzerine görüşleriyle, özel efekt teknikleriyle, anlatı yörüngesiyle bu dönemin bilimkurgu sineması üstünde büyük etkide bulunmuştur. Ancak Lucas’ın Yıldız Savaşları destanı (Star Wars, 1977-1980), bilgisayar destekli efektlere olan güveni, kahramanca mücadelelerin konu edildiği anlaşılması kolay anlatıları, ve dönemin kültürel sorunlarından kaçınması gibi özellikleriyle türün doğasındaki değişimi en çok vurgulayan film serisi olmuştur. (Telotte,2001:105)

Steven Spielberg’in Üçüncü Türden Yakınlaşmalar’ı (1977, Close Encounters of the Third Kind) ve Ridley Scott’un eleştirilenler ve akademik çevre tarafından büyük bir saygıyla karşılanan Yaratık’ ı (1979, Alien) döneme damgasını vuran diğer filmler arasındadır. (Roberts,2006:282)

Star Trek ve Star Wars serileri sayesinde kaçışçılık, 1980’lerin bilimkurgu filmlerinde önemli bir faktör haline gelmiştir. Cornea, 80’lerin bilimkurgu sinemasını “aile bilimkurgu filmleri” olarak tanımlamaktadır. (Cornea,2007:32) Spielberg’in E.T.’si, (1982, E.T. the Extra-Terrestrial), James Cameron’un Terminatör’ü (1984, The Terminator), Paul Verhoeven’in Robocop’u (1987) ve Robert Zemeckis’in Geleceğe Dönüş’ü (1985, Back to the Future) 80’lerin önemli bilimkurgu filmleri arasındadır. Ayrıca yine Ridley Scott’un Bıçak Sırtı (1982, Blade Runner) filmi özellikle siberpunk sineması açısından önemli bir yere sahiptir.

90’lı yıllar internetin ortaya çıkışıyla beraber, internet temalı siberpunk filmlerin yaygınlaştığı bir dönem olmuştur. Bahçivan (1992, Lawnmower Man, Brett Leonard) insan-bilgisayar birlikteliğinin tehlikelerine odaklanırken Johnny Mnemonic (1995, Robert Longo) ve Gerçeğe Çağrı (1990, Total Recall, Paul Verhoeven) bilgisayar aracılığıyla hafızaları değiştirilen ve manipüle edilen karakterler sunar. Matrix ise (1999, The Matrix, Wachowski Kardeşler) makineler tarafından yönetilen bir insanlığı anlatmaktadır.

1990'ların sonu ve 2000'lerin başı çok uluslu ortak yapımların arttığı bir dönemdir. Virus (1999, John Bruno, Fransa/İngiltere/Almanya/Amerika/Japonya), Alien Predator'e Karşı (Alien vs. Predator, 2004 Paul W.S. Anderson, Amerika/Kanada/Almanya/Çek Cumhuriyeti/İngiltere) gibi pek çok ortak yapım film bu dönemde üretilmiştir. (Cornea,2007:202)

2000'li yıllar süper kahramanların anlatıldığı ve bilimkurgu filmlerinin ağırlık kazandığı bir dönem olmuştur. Örümcek Adam (2002-2007, Spider-Man, Sam Raimi), X-Men 1 ve 2 (2002-2003, Bryan Singer) X Men, Son Direniş (2006, X-Men Last Stand, Brett Ratner), Hulk (2003, Ang Lee,), İnanılmaz Hulk (2008, The Incredible Hulk, Louis Leterrier), Demir Adam (2008-2010, Iron Man, Jon Favreau) gibi büyük bütçeli ve hem gişede başarı sağlayan hem de çoğu zaman eleştirmenlerden olumlu yorumlar alan filmler sinema salonlarını doldurmuştur ve doldurmaya devam etmektedir.

1.2. Siberpunk

1980'lerdeki bilgi bombardımanı hayatımıza etki etmeye ve 1990'larda, internet gerçek dünya hakkındaki algılarımızı radikal bir biçimde değiştirmeye başladığında, geleceğin bu baş dönürücü yeni düzeniyle yaratıcı yollarla boğuşan yeni bir tür ortaya çıkmıştır: Siberpunk. (Clute,2003:64)

Siberpunk terimi, bilimkurgu yazarı Bruce Bethke tarafından ortaya atılmıştır ve aynı zamanda 1983'te yazdığı öykünün de adıdır. Bethke siberpunk adının nasıl ortaya çıktığını şöyle anlatmaktadır:

“Bilgisayarımı hurdaya çeviren çocukların çocukları, gençlerin ahlaki boşluğu ve biz yetişkinlerin sadece tahmin edebileceği teknik bir ilerlemeyi birleştirerek Kutsal Terör haline gelecekler Dahası, ebeveynler ve diğer yetişkin otorite figürleri gerçekten “bilgisayarla konuşarak” büyümüş bir gençliğin ilk jenerasyonu ağır bir şekilde uğraşmak zorunda kalacaklar.

İşte bu yüzden, eğer motorsikletli punkların bir problem olduğunu düşünüyorsanız, şeylerle tanışana kadar bekleyin, şeylerle – Onları tanımlamak için iyi bir kelime yok mu?

İşte böylece kelimeyi yarattım ve tanımladım.”
(http://www.brucebethke.com/articles/re_cp.html)

Siberpunktaki siber terimi bilime ve özellikle de insanlar ve makineler arasındaki ilişkinin sibernetik bilimiyle uğraşanlar tarafından yeniden tanımlanmış şekline gönderme yapmaktadır. Sibernetik kelimesi 1948 yılında matematikçi Norbert Wiener (1894-1964) tarafından ortaya atılmıştır ve Yunanca “dümenci” anlamına gelen “kibernetes” kelimesinden gelmektedir. Wiener sibernetik kelimesini bir teknolojiyi idare etme ya da yönetme ilkesini tanımlamak için kullanmıştır. (Mindell, 2000: 3)

Paul Pangaro sibernetiğin çağın en önemli, buna rağmen en az farkına varılan ve anlaşılan bilimi olduğunu belirtir ve şöyle devam eder:

“...robotikle ya da ölü insanları dondurmakla ilgili değildir. Bilgisayar uygulamalarıyla kısıtlı değildir ve makine zekasıyla olduğu kadar insan etkileşimiyle ilgili de söyleyecek çok sözü vardır. Bugünün sibernetiği, biyoloji, yapay zeka, sinirsel modelleme, psikoloji, eğitim ve matematikte olacak olan büyük devrimlerin köküdür...” (<http://www.asc-cybernetics.org/foundations/definitions.htm>)

Anlatısını bilim ve teknoloji üzerinden kuran bilimkurgu türünün, organik ve mekanik olanı birleştiren sibernetik bilimini öykülerine dahil etmesi fazla uzun sürmemiştir. Siberpunktan esintiler taşıyan romanlara Bernard Wolfe’un Limbo’su (1952), ya da Alfred Bester’in Kaplan! Kaplan!’ı (1955, The Stars My Destination) örnek olarak gösterilebilirse de, siberpunkın dayanak noktalarını kuran William Gibson’ın 1984’te yazdığı Neuromancer adlı roman olmuştur- Gibson’ın Net ya da Matriks olarak adlandırdığı bilgisayarla oluşturulmuş ve Blade Runner’ın kirliliği ama gösterişli tarzıyla bezenmiş bir sanal gerçeklik ya da siber uzay: *noir* bir senaryo, bir derece şiddet ve en sonunda kavramsal bir gelişme. (Roberts, 2006: 311)

Siberpunk, bilimkurgu edebiyatının bir alt türü olmasına karşın, bilimkurgu dışında yazan yazarlardan da etkilenmiştir. Siberpunkın karakterlerine ve atmosferine en büyük etkiyi ise 1920’lerin sonu ve 1930’larda Amerika’da gelişen dedektif romanlarıdır. Hard-boiled denilen bu tür, Agatha Christie ve G.K. Chesterton gibi yazarların romanlarından radikal bir şekilde farklılık göstermektedir. Kasaba, köy evi gibi kapalı alanlarda geçen ve dedektiflerin becerilerini, tündengelim gibi yöntemlerle mantıklı bir sonuca varmak için kullandığı bu romanların aksine hard-

boiled dedektif romanları okuyucuyu açık alanlara ve düzensiz kent ortamlarına götürür. (Cavallaro,2000:8) Siberpunk da, benzer şekilde hikayenin ana karakterini teknolojiyle donatılmış, düzensiz, tehlikeli bir ortamın içine sokar. Gibson'ın hemen hemen bütün öyküleri boyundan büyük işe bulaşan kahramanlar ve çevrelerinde örülü ağı göremeyen karakterlerle, korsan ameliyathaneler, kimsenin adım atmaya yanaşmadığı kurtarılmış bölgelerle, suç dünyasında geçen öyküleri anımsatmaktadırlar.(Kutlu,2004:98) Count Zero (1986) romanında, yetenekli bir *hacker* olmak isteyen Bobby Newmark, bir güvenlik duvarını aşmaya çalışırken uğradığı saldırı neticesinde ölüme yaklaşır, daha sonra ise çete savaşlarının hüküm sürdüğü bir dünyaya doğru sürüklenir.

William Gibson'ın türün tanınmasını ve yayılmasını sağlayan en ünlü romanı ise 1984 tarihli Neuromancer olmuştur. Roman, doğa ve teknolojinin birbirinden ayrılmaz duruma geldiği bir punk altkültürünün tasvirini yapar. Romanın ana karakteri ve bir *hacker* olan Case, sadece siberuzayın yani matriksin içindeyken hayat buluyor gibi gözükmetedir. Hackleme yetenekleri sayesinde bir yapay zekayı insan olan yaratıcılarının sınırlamalarından özgür bırakan Case, en sonunda her hareketinin yapay zeka tarafından manipüle edildiğini öğrenir.

Case'in ulaştığı bu sonuç bizi, bu yeni dijital dünyada kim ya da neyin başta olduğu, böyle bir çevrede hayatı nasıl tanımlamamız gerektiği ve benliğimize ait algılarımızın yaşadığımız kültür tarafından nasıl inşa edildiği gibi siberpunk yazınının sürekli uğraştığı sorularla başbaşa bırakmaktadır. (Telotte,2001:77)

Siberpunk bilgisayar ve buna bağlı teknolojiler tarafından yaratılan hayali alanların anlaşılmasını ve tasarlanmasını sağlayan bir dil ortaya koymuştur. Öyle ki, siberpunk yazını tarafından ortaya atılan terimler daha sonra bilgisayar ve internet teknolojilerini çevreleyen kültürler tarafından kullanılmaya başlamıştır. Örneğin bilgisayar ve insan arasında bir etkileşimin gerçekleştiği sanal alanları tarif etmekte kullanılan “siberuzay”, ilk olarak William Gibson tarafından Neuromancer romanında kullanılmıştır. (Cornea,2007:187)

“Matriks'in kökleri ilkel bilgisayar oyunlarına uzanır,” dedi ön ses, “ilk grafik programlarına ve kafatasına giren bağlantılarla yapılan askeri deneylere...Siberuzay. Her ulustan milyarlarca yasa kullanıcının, matematiksel kavramları öğrenen çocukların her gün yaşadığı bilinç ve

duyguyla ilerleyen istemdişı halüsinasyon...İnsan sistemindeki her bilgisayarın kayıtlarından yansıyan verilerin grafiksel sunumu. Kavranamayacak bir karmaşa. Zihnin uzaysızlığında, ışık çizgileri, öbekler ve takım yıldızlar şeklinde düzenlenen veriler. Şehrin ışıkları gibi, git gide uzaklaşan...” (Gibson, 2012:79, 80)

Gibson, McCaffery ile yapılan bir röportajda siberuzay fikrinin ilham kaynağını şöyle açıklamaktadır:

“Vancouver’ın ‘The Strip’ versiyonu olan Granville sokağından aşağı doğru yürüyordum, ve video oyunu salonlarından birinin içine baktım. Kendini oyuna vermiş çocukların duruşlarının fiziksel yoğunluğunu görebiliyordum. ..Bu çocuklar açık bir şekilde, oyunlar tarafından yansıtılan uzaya inanmıştı. Bilgisayarlarla çalışan tanıdığım herkes ekranın arkasında gerçek bir uzay olduğuna dair bir inanç beslemiş gibi gözüküyor, göremediğiniz ama orada olduğunu bildiğiniz bir yer.” (Gibson’dan aktaran Cavallaro,2001:63)

Whittaker’a göre Gibson’ın romanının başarısının bir kısmı, yeni ortaya çıkan ve halkın hayalgücünü yakalamaya başlayan kişisel bilgisayarlar,internet, bilgisayar grafikleri ve sanal gerçeklik gibi teknolojilere ifade katabilmesinde yatmaktadır. Gibson, internetin teknik ayrıntılarından çok daha fazlası olan matriks tasavvurunu getirmiştir ve ona göre siberuzay teknik bir karmaşa olmanın yanı sıra psikoloji, epistomoloji, hukuki ve sosyal sistemlerle çevrelenmiş bir ortamdır. (Whittaker,2004:4)

Günümüz teknolojisi ve insanların teknolojiyle olan ilişkileri ele alındığında, Gibson’ın vizyonunun ne derece doğru olduğu görülmektedir. Telefon yalnızca sesi ileten bir iletişim aracı olmaktan çıkmış, fotoğraf ve video çeken, müzik çalan ve internete giren entegre bir teknolojik cihaz haline gelmiştir. Yanımızda taşıyabildiğimiz cep telefonları interneti bilgisayarların tekelinden kurtararak özgürleştirmiş ve insanlara istedikleri her an siberuzayda gezebilme imkanı tanımıştır.Sosyal paylaşım siteleri eski arkadaşları bulmanın ötesine geçmiş, insanların kendilerine profiller, yani yepyeni kimlikler oluşturduğu, organize olduğu, duygularını ve düşüncelerini özgürce ifade edebildiği ortamlar haline gelmiştir.

Gibson, dönemin teknolojisini ve sonuçlarını gözlemlemeyi başarabilmiştir. Katherine Hayles'in de belirttiği gibi, Gibson'ın siberuzay anlayışı yoktan varolmamış, 1980 ve 90'larda bakış açımızı değiştiren teknik ve sosyal buluşlardan yola çıkarak şekillenmiştir. (Hayles'de aktaran Whittaker,2004)

Ayrıca Hayles, Gibson hakkında şu gözlemlerde bulunur:

“Neuromancer’da anlatıcı, siberuzayı, bir kullanıcı “bilgisayara bağlandığında” erişilen “rıza dayalı bir illüzyon” olarak tarif eder. İşte burada yazarın zamanın teknolojisini geride bırakan hayalgücü devreye girer., Gibson beyin ve bilgisayar arasında elektrodlar aracılığıyla kurulan direkt bir sinirsel bağlantı hayal eder. Bu bağın bir diğer versiyonu, kulağın yanına yerleştirilmiş, bilgisayar çiplerini kabul eden ve bilgisayar hafızasına doğrudan sinirsel bir ulaşımı mümkün kılan yuvalar şeklindedir.” (Hayles,1999:36)

Gibson'ın hayal ettiği, Ghost in Shell (Mamoru Oshii, 1995), Matrix (1999, The Matrix, Wachowski Kardeşler) ve daha pek çok filme esin kaynağı olan bu teknoloji henüz tam anlamıyla gerçekleşmemişse de, beyin-bilgisayar arayüzü adı verilen ve sinir sistemini doğrudan bilgisayara bağlayan cihazlar, oyuncularını 3 boyutlu bir ortama sokan gözlükler, eldivenler gibi araçlar vasıtasıyla bilgisayar ve insan arasındaki etkileşim her geçen gün artırılmaya çalışılmaktadır. (Lotte ve diğerleri,2008:66)

Dani Cavallaro, Gibson'un siberuzayı tanımlarken kullandığı “halüsinasyon” kelimesi üzerine şu yorumlarda bulunur:

“Gibson'un tanımı illüzyonlarımızın ve sanrılarımızın geniş insan toplulukları tarafından sürekli olarak paylaşılan bir tür fikir birliği formunda karşımıza çıktığını öne sürmektedir. (?) Bu paylaşım kişisel deneyimleri kolektif temsillere dönüştürmeyle elde edilmektedir. Pazarlama, medya ve bilgi endüstrisi insanların öznel tutkularının,duygularının ve fantazilerinin ideal ve arzu edilen imajlara çevrilmesinden yararlanır. Bu imajlar kişisel zevk ve tercihleri evrensel olarak kabul görecektir. “ (Cavallaro,2000: x)

Cavallaro'nun belirttiği gibi, siberpunkın, özellikle de siberpunk türündeki filmlerin ortak bir noktası reklamlarla kuşatılmış metropollerdir. Gökdelenlerdeki devasa neon tabelalar, hologramlar, kişiye özel reklamlar hayatın bir parçası haline gelmiştir. Hardwired(2009, Ernie Barbarash) ve Paranoia 1.0 (2004, Jeff Renfro) pazarlama

stratejilerinin gelişen teknolojiyle beraber hangi boyutlara ulaşabileceğini gösteren filmler arasındadır.

Gibson'dan sonraki en önemli isimlerden biri Amerikalı yazar Pat Cadigan'dır. Cadigan romanlarında insan ve bilgisayar arasındaki arabirime daha çok eğilmektedir. Yine Amerikalı bir yazar olan John Shirley ve İngiliz yazar Richard Morgan türün diğer önemli yazarları arasındadır. (Roberts,2006:313)

1.2.1. Siberpunk Sinemasının Tarihi

William Gibson'la beraber Rudy Rucker, John Shirley, Lewis Shiner ve Pat Cadigan gibi yazarlar siberpunk türünde önemli eserler üretirlerken Ridley Scott'ın 1982 yılında çektiği, Philip Dick'in Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi? (1968, Do Androids Dream of Electric Sheep?) adlı kısa öyküsünden uyarlanan Blade Runner adlı film, Neuromancer'in bilimkurgu yazınında uyandırdığı etkiyi sinemada uyandırmış ve siberpunk sinemasının en önemli filmlerinden biri haline gelmiştir. Neuromancer'i yazdığı sırada Blade Runner'i izlemeye giden William Gibson, ilk 20 dakikadan sonra filminden çıktığını, çünkü film ve yazmakta olduğu roman arasındaki benzerliklerden dolayı şoka uğradığını belirtmiştir. (<http://www.imdb.com/title/tt0083658/trivia>) Hard boiled dedektif romanlarını andıran atmosferi, *replikant** olarak adlandırılan androidleri ve android avcılarıyla bir kült haline gelen Blade Runner, *blade runner* adı verilen android avcılarının insan olmayan tarafları ve *replikantların* insani tarafları arasındaki çekişmeyi de oldukça etkileyici bir şekilde anlatmıştır. (Elias, 2009:58) Yine 1982 tarihli Tron (Steven Lisbeger) ise izleyicileri bilgisayarın içine sokmuş, dijital boyutu sinema seyircilerine çarpıcı görsel efektleriyle sunmuştur. David Cronenberg, Videodrome (1983) filminde Max adlı karakteri makineleştirir ve yarı insan yarı video oyunu haline getirirken Existenz (1999) ile siberpunka farklı bir yorum getirmiş, makineyi organikleştirmiştir. The Terminator (James Cameron, 1984) ve Robocop (1987, Paul Verhoeven) filmleri ise siborgleri sinema izleyicileri için çok bilinen kavramlar haline getirmiştir. (Kutlu,2004:97) Japonya ise 1988 yapımı animasyon film Akira

* Mekanikten ziyade biyolojik olan, özellikle dış uzay olmak üzere tehlikeli ortamlarda kullanılmak üzere köle olarak yaratılan yapay insanlar. (Historical Dictionary of Science Fiction Cinema, s.61)

(Katsuhiro Otomo) ile teknolojinin insan kimliği ile ilişkisi bağlamında oldukça karanlık bir tablo sunmuş (Napier, 2007:103,104), siberpunk sinemasına bir başyapıt kazandırmış, vücudun, cinsiyetin ve teknolojinin karmaşık bir görsel keşfi olan Ghost in the Shell (1995, Mamoru Oshii) ile siberpunk türünü derinden etkilemeye devam etmiştir. (Bolton, 2007:124) 1999 yılında kara film estetiğinden sinir sistemine doğrudan bağlantı ile girilen sanal dünyaya, bulunduğu gerçeklik düzlemiyle sorun yaşayan hackerlara kadar siberpunk kültürüne ait birçok unsura yer veren, aynı zamanda görsel efektleriyle de ilgiyi üstüne toplayan The Matrix siberpunk sinemasının önemli örneklerinden biri haline gelmiştir. (Kutlu,2004:99) Ben, Robot (2004, I,Robot Alex Proyas), A.I. (2001,Steven Spielberg), Azınlık Raporu (2002, Minority Report, Steven Spielberg) gibi büyük bütçeli Hollywood yapımlarıyla ya da Paranoia 1.0 (2004, Jeff Renfroe ,Marteinn Thorsson) gibi düşük bütçeli yapımlarla siberpunk sineması gerek izleyicilerin gerekse yönetmenlerin ilgisini çekmeye devam etmektedir.

1.2.2. Siberpunkın Temaları

1.2.2.1. Mitoloji

1989 Oxford İngilizce Sözlük, miti “genellikle doğaüstü kişileri, faaaliyetleri ya da olayları içeren ve tarihsel olaylara ya da doğaya ilişkin popüler fikirleri somutlaştıran tamamiyle kurgusal anlatı” şeklinde tanımlamaktadır. (Mosco,2004:22)

Teknoloji kelimesi ise Antik Yunanca’da metod anlamına gelen *techne* kelimesiyle bağlantılıdır ve herhangi bir sanat ya da zanaatin sistematik uygulanışı, bir şeyi meydana çıkarırken uygulanan yöntem anlamına gelmektedir.

Cavallaro’ya göre teknoloji, *techne* köküyle yani yaratma sürecindeki yöntemle ilişkili olduğundan, doğa ya da hayalgücü tarafından sağlanan ham maddelerden bir şeyler meydana getirmeyi de ima etmektedir. Mitoloji hayalgücünden, teknoloji ise bilimden faydalanarak bir şeyler ortaya çıkardığından, ve inşa süreci temel amaç olduğundan birbirinden kesin sınırlarla ayrılamazlar. (Cavallaro,2000: 42)

Mitoloji halen farklı anlatı türlerinde, sanat dallarında kendisine başvurulmuş bir alandır.İleri teknoloji, bilimsel gelişmeler ve bunlardan beslenen hayal gücü siberpunkın temel bileşenlerinden olsa da anlattığı öykülerde mitolojiden de yararlanmaktadır.

Anlatılarını teknoloji üzerinden kuran bilimkurgu için de modern mitolojik anlatılar tanımını yapmak yanlış olmayacaktır. Robotlar, uzay seyahatleri, başka gezegenler, uzaylılar zamanda yolculuklar tanrılarla, devlerle, büyülerle çevrili mitolojik anlatılardan pek de farklı değildir. Ünsal Oskay'ın da belirttiği üzere çağdaş birer fantazyadırlar. (Oskay, 2000)

Bilimkurgunun mitolojiyle olan bu bağı siberpunk bir üst seviyeye taşımıştır. Siberuzayın Gibsonvari bir şekilde, sanrısız deneyim olarak tanımlanması bilimin akıldışı olanla içiçeliğine yapılan bir ima niteliğindedir. Aynı zamanda, bilimsel araştırmalarda devam eden gelişmeler uzmanlaşmanın önemine vurgu yaparken durmadan büyüyen bilgi kitlesi yine durmadan büyüyen bir internet tarayıcıları kitlesi tarafından her gün ulaşılabilir durumdadır. Siberkültür bu anlam belirsizliği üzerine kuruludur, mantıklı ve akıldışı olan içiçe barınmaktadır, uzman ve amatör olan iç içedir. (Cavallaro,2000 : 52) İnternetin uzman olan olmayan herkes tarafından rahatlıkla ulaşılabilir, dahası internete erişen herkesin onun içeriğinde rahatlıkla değişiklik yapabilme özgürlüğü, devasa bir bilgi yığını oluşturmaktadır. Bu bilgi yığını içerisinde doğru ve yanlış birbirine karışmakta ve böylece siberuzay kendi mitlerini oluşturmaktadır.

Ancak siberpunkın mitle ve mitolojiyle bağlantısı sadece siberuzaydaki bilgi yığınıyla sınırlı değildir. Siberpunk yazını mitolojik ve teknolojik motiflerle kaynaşmış bir yazındır. John Shirley'nin kısa öyküsü Plato Kurtları teknoloji ve mitolojinin karşılıklı etkileşiminin güçlü bir tanımını sunar. Hikayenin ana karakteri, Jerome'nin beynine bir çip yerleştirilmiştir. Çipi hapisten kurtulma planı için kullanmaya çalışırken bu çipin sadece teknolojik bir cihaz değil aynı zamanda mitolojik bir metin olduğunu keşfeder.

“Jerome'nin çipi rodopsin proteinindeki bir arabirim aracılığıyla beyniyle iletişim halinde; ribozomlar beynin kan stoğundan nörohumoral ileticileri ödünç alıyor...Çip, beyinde depolanmış anıları ve psikolojik eğilimleri sıraya koymak için manyetik rezonans holografisi

kullanıyor. Beynin mitolojisini yüksek sesle anlatıyor;kendi öznel tarihinin efsanelerini silikon çip düzeyinde yeniden düzenliyor.” (Shirley’den aktaran Bukatman,2002:271)

Mitoloji, Gibson’un Sprawl Üçlemesi’nde sürekli olarak teknolojiyle yanyana koyularak işlenmektedir. Siberpunk, teknolojinin ortaya çıkarttığı yeni yaşam formlarıyla ve aynı zamanda mistisizm ve okültizmin dijital evrene sızdığı kendine ait bir mitoloji çizer. Siberuzay vampirlerle, mambolarla, şamanlarla, deniz kızlarıyla, falcılarla dolup taşmaktadır. (Cavallaro,2001:54)

Vampirizm odaklı mitolojik göndermeler Mona Lisa Overdrive’da oldukça fazladır.

Örneğin bir altkültür olan Drakulalar, siyah yağmurluklarından, ve “iskelet gibi zayıf, kemik gibi bembeyaz yüzlerinden” ayırt edilebilmektedir. (Gibson, 2012:53)

Matrix (1999-2003, Watchowski Brothers) serisi de mitolojiye fazlaca gönderme yapan bir siberpunk serisidir. Filmin ana karakterlerinden Morpheus, ismini Yunan mitolojisindeki uyku tanrısından almaktadır (<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/392755/Morpheus>)ve matriksin içinde makineler tarafından enerjisinden yararlanılmak üzere uyutulmuş insanları gerçek dünyaya döndürmeye çalışır Persephone, Zeus ve Demeter’in kızı, yeraltı dünyasının yöneticisi Hermes’in kraliçesidir. (Nardo,2002:110) The Matrix Reloaded (2003)’da ortaya çıkan Merovingian, bir bakıma matriksin yeraltı dünyasının efendisidir ve Persephone adında bir karısı vardır.

Matrix Reloaded’da, Kahin ve Neo arasında kurtadamlar, hayaletler ve diğer söylenceler üzerine şöyle bir diyalog geçmektedir:

“-... Her yerde programlar çalışıyor. İşlerini yapanlar, yapmaları için üretildikleri şeyi yapanlar, görünmezler. Orda olduklarını bilemezsin bile. Ama diğerleri, eh, onlar hakkında her zaman bir şeyler duyarız.

- Ben hiç duymadım.

- Elbette duydun. Biri bir hayalet ya da bir melek gördüğünü söylediği zaman. Vampirler, kurtadamlar, ya da uzaylılar hakkında duyduğun her hikaye sistemin yapması gereken işi yapmayan programları asimile etmesinin bir sonudur.” (Wachowski Kardeşler,2003,The Matrix Reloaded)

Böylece The Matrix mitoloji-teknoloji arasındaki etkileşimi mitolojinin tamamen teknoloji kaynaklı olduğunu belirterek kurmaktadır.

1.2.2.2. Siborglar : İnsanlaşan Robotlar, Robotlaşan İnsanlar

Sibernetik organizma kelimelerinin birleşiminden ortaya çıkan siborg terimi,1960 yılında Manfred Clynes ve Nathan Kline tarafından, insanların uzay araştırmalarına adapte edilmesi hakkında yazdıkları bir yazıda kullanılmıştır. Clynes ve Kline siborgları “kendi kendini kontrol eden insan-makine sistemleri” olarak tanımlamıştır. (Clynes ve Kline’den aktaran Wilkie,2012:1) Donna Harraway’e göre siborg “makine-organizma hibridi, sosyal gerçekliğin bir yaratığı olduğu kadar kurgunun da yaratığı”dır. (Harraway,2004:158) Siborg kavramına farklı yaklaşımlar vardır. Örneğin bilişsel bilimci Andy Clark insanların doğuştan siborg olduklarını, teknolojiyle aralarında, insan zihnini fiziksel vücudun sınırlarını aşarak genişleten doğal bir bağ olduğunu ileri sürmektedir. (Clark’tan aktaran Garner,2011:88-89) Clark, Natural Born Cyborgs (2004) adlı kitabının The Naked Cyborg adlı önsözünde şunları söylemektedir:

“Vücudum elektronik bir bakire. Silikon çiplerle, retinal ya da koklear *implant*larda, kalp pilleriyle birleştirilmedim. Gözlük bile takmıyorum (kıyafet giysem de), ama yavaşça ve artarak bir siborg haline geliyorum. Siz de öyle. Çok yakında, kablolarla, ameliyatlara ya da bedensel değişimlere ihtiyaç duymaksızın hepimiz Terminator ile akraba olacağız, Eve 8 ile, Cable ile... en sevdiğiniz kurgusal siborgunuzu yazın işte. Belki de çoktan akraba olduk. Sadece et ve kabloların birleşiminin oluşturduğu yüzeysel anlamıyla değil, insan ve teknolojinin ortak bir yaşamı paylaştığı daha derin bir anlamda siborglar olacağız:zihinleri ve kendileri, biyolojik beyin ve biyolojik olmayan devreler boyunca yayılan, düşünen ve muhakeme yapan sistemler.” (Clark, 2004 :3)

Donna Harraway ise teknolojik bir toplum içinde yaşayan herkesin siborg olduğunu belirtmektedir. Harraway’e göre teknoloji, insan hayatını her yönüyle şekillendirir ve insan kimliği akışkan hale gelir çünkü tekno-kültürel güçler tarafından sürekli şekillendirilecektir. (Harraway’den aktaran Garner,2011:89)

Bilimkurgu yazınının ve sinemasının daima ilgisini çekmiş olan siborglar, siberpunkın *hacker*lar, yapay zekalar, bilgisayarlar ve insan beyni arasında direkt bağlantılarla dolu, makine-insan ilişkileri üzerine kurulu geleceğinin en önemli unsurlarından biri haline gelmiştir. Isaac Asimov'un Robot serisinin ana karakterlerinden biri olan ve 3 kuralın dışına çıkamayan Daneel R. Olivaw'dan Blade Runner'ın (1982, Ridley Scott) kendi varlıklarını korumak adına cinayet işleyebilen *replikant*larına, Ghost in the Shell'in (1995, Mamoru Oshii) insani duygulara sahip dedektifi Kusanagi'den The Terminator'un (1984, James Cameron) insan ırkını köleleştirmek adına direniş lideri Connor'ı öldürmek için yollanan duygusuz T-800'üne kadar pek çok farklı şekilde karşımıza çıkan siborglar, kimi zaman siberpunk evreninin tamamlayıcı bir ögesi iken kimi zaman da anlatının odağını oluşturmaktadırlar.

Ayrıca robot, android, *replikant* ya da siborglar yalnızca siberpunkın değil 1980'lerden itibaren genel olarak Amerikan bilimkurgu sinemasında baskın olan en önemli imajlardan biridir. Özellikle Blade Runner filmi sinemada yükselişte olan cazibeye damgasını vurmuştur; Android (1982), iki Terminator filmi (1984, 1991), Making Mr. Right (1987), üç Robocop filmi (1987, 1990, 1993), Cherry 2000 (1987) ve Eve of Destruction (1991) gibi filmlerde çok kısa bir şekilde izi sürülebilen, yapay insanla ilgili cazibeye. (Telotte, 2001:161)

Et ile metalin, insan ile makinenin birleşmesi ve bir arada varolması fikri, bambaşka bir kuşku boyutunun kapısını açmıştır. (Kutlu, 2004:96) Pek çok roman ve filmde insan gibi hareket eden, konuşan, görünüş itibarıyla insandan ayırt edilemeyen siborglar, insanlar tarafından bir tikslenme ve tehdit unsuru olarak algılanırlar. Isaac Asimov'un robot serisinde, diğer gezegenlerde yaşayan insanlar robotları benimsemişken, Arzlılar'ın tutumu düşmancadır. Dedektif Baley'e, Aurora gezegeninde üretilmiş cyborg, Daneel R. Olivaw ortak olarak verilir ve Arz'da yaşayan diğer insanlardan Daneel'in robot olduğu gerçeği saklanır. Çünkü Arzlılar, insana bu kadar çok benzeyen robotların yapılabildiğini bilmemektedirler ve bunu öğrendikleri takdirde aralarında robotların gezdiğine dair korkuya kapılabilecekleri düşünülmektedir. Isaac Asimov bu tavrı oldukça mantıksız bulur ve "Frankenstein

kompleksi” olarak nitelerken (Asimov,1999:13) bir klt haline gelen The Terminator filmi tamamen “Frankenstein kompleksi” zerine kuruludur.

İnsana benzeyen robotlara karşı gsterilen bu tepki “tekinsiz vadi” teorisi ile aıklanmaya alıřılmaktadır. Terim Japon robotiki Masahiro Mori tarafından ortaya atılmıřtır ve insan grnřn ve hareketini taklit eden robotlara karşı gsterilen duygusal reaksiyonun grafiđine atıfta bulunmaktadır. Bir makine byk lde benzediđinde gzlemciye duygusal olarak daha ekici gelmektedir. Ancak bu benzerlik kafa karıřtıracak denli arttıđında kuvvetli bir huzursuzluk duygusu ortaya ıkmaktadır. (Brenton ve diđerleri,2005)

Gereki robotların insanları genel olarak robotlardan tiksindirme ve robotlara olan korkuyu řiddetlendirme ihtimali bulunmaktadır.Mori insanlara hoř gelecek kadar gereki robotlar yapmanın ok zor olduđunu ve bu sebepten robotların daima izgi film vari olmaları gerektiđini belirtmektedir. (Mori’den aktaran Hanson ve diđerleri, t.y. : 25-26)

Freud, tekinsizin dođası zerine yazdıđı bir makalede prostetik bir bacak takan birini grdđnde duyduđu byk rahatsızlıktan bahseder. Freud’a gre tekinsiz, yabancı bir řey tanıdık bir evreyle iliřkilendirildiđi zaman ortaya ıkmaktadır. (Freud’tan aktaran Brenton ve diđerleri,2005)

İnsanların gereki tasviri bilgisayarla yaratılmıř grntlerle (CGI-Computer Generated Images) destekli filmlerde daha geliřmiř durumdadır. CGI karakterlerle alıřan animatrler tekinsiz vadiyi alıřmak iin daha yaratıcı yollar yol bulmaları gereken bir dizayn sınırlaması olarak tarif etmektedirler. Shrek (2001,Andrew Adamson) filminin arkasındaki ekip Prenses Fiona’yı daha az insana benzer yaptıklarını nk Fiona’nın giderek daha gereki grnmeye bařladıđını ve bunun etkisinin ařıkar bir řekilde rahatsız edici olduđunu belirtmektedirler. (Weschler’dan aktaran Brenton ve diđerleri,2005)

J.P. Telotte robot, android ve cyborg gibi figrlerin insanların ikizleri, bir tr iz dřm ya da kendiliđin tekinsiz bir yansıması olarak grlebileceđini ileri srmektedir. (Talotte’dan aktaran Cornea,2007:125) Talotte,grev esnasında vurulan

Murphy adlı bir polisten suçla savaşılan bir siborgun yaratıldığı Robocop'un anlatısını tekinsiz bir anlatı olarak yorumlar. (Telotte, 2001:163)

Resmi olarak ölü olan Robocop, yarı insan yarı makinedir ve Morton kısa ve öz bir şekilde onun isminin değil, programının olduğunu, Robocop'un bir ürün olduğunu söylemektedir.

Final Fantasy: The Spirits Within'in (Hironobu Sakaguchi, 2001) animasyon yönetmeni, fotorealistik modellerle çalıştığında hissettiği ürkütücü hislerden şöyle bahseder: "Grotesk hale gelmeye başlıyor. Bir cesedi oynatıyor gibi hissetmeye başlıyorsunuz." (Weschler'den aktaran Brenton ve diğerleri,2005)

Resmi olarak ölü olduğu belirtilen, yüzü her ne kadar bir insanın yüzü olsa da mimik yapmayan ve hareketleri oldukça mekanik olan Robocop da yürüyen bir cesedi andırmaktadır.

Ancak Robocop, Terminator'ün aksine insandır ve her ne kadar bir makine haline gelse de, karısına ve çocuğuna ait hatıralar yavaş yavaş yüzeye çıkar ve film böylece seyircinin Murphy, dolayısıyla da Robocop ile bağlantı kurmasına olanak tanır.(Cornea,2007: 127)

Siborglar bilimkurguda yalnızca bir tehdit unsuru olarak kullanılmamaktadırlar, onlar ayrıca insanların ölümsüzlük arzularının bir yansıması, mitolojik hikayelerin birer uzantısıdır.

Mitolojik bir karakter olan Yunan mucit Daedalus tarafından yaratılan bronz dev Talos, İskandinav tanrıçası Freyja ve Kelt tanrısı Nuada siborgun mitolojik kökleri olarak gösterilebilir. (Cusack,2004:227)

Freyja'nın dişleri değerli bir metal olan altındandır, Nuada ise Fir Blog'a karşı yapılan ilk Mag Tured savaşında elini kaybeder ve Dian Cecht ona normal bir elin yapabildiği bütün hareketleri yapabilen gümüş bir el takar.Bu yapay el yüzünden Nuada, Gümüş Elli Nuada anlamına gelen Nuada Argetlam olarak tanınır. (Cusack,2004::229-230)

İnsanların metalle organik olanı birleştirme ve böylece insandan daha mükemmel bir yaşam formu haline gelme arzusu hiçbir zaman yok olmamış, bilimdeki gelişmeler sayesinde kendine bilimkurguda bir yer bulmuştur.

Makine ve insan arasındaki ilişki Nuada'da olduğu gibi değiştirilebilen-geliştirilebilen vücut parçalarını da kapsamaktadır. Gibson'un romanlarında ve diğer pek çok siberpun türündeki roman ve filmde insan vücuduna eklenmiş mekanik parçalara ya da beyne yerleştirilmiş, bilgi depolayan, siberuzaya bağlanmayı sağlayan çiplere sıkça rastlanmaktadır.

Gülay Er Pasin'e göre organik ve inorganik olanın uyum içinde varlığı, günümüz sıradan insanını tanımlamaktadır. Neuromancer, Existenz, Ghost in the Shell, Matrix gibi filmlerdeki kalp pili kullanan bir vireyden daha farklı bir şekilde tanımlanamaz.

“20. yy. sonlarında yaşadığımız bu mitik zamanda, hepimiz yaratıklarız, makine-organizma melez yapısı olarak kuramı ortaya koymuş ve imal edilen olarak; kısacası bizler cyborglarız. Cyborg, herhangi bir tarihsel dönüşüm olasılığını yapılandıran iki bağlı merkezi, inceleme ile maddi gerçekliğin konsantre görüntüsüdür.” (Er Pasin, 2009: 81)

Nitekim, son zamanlarda hızla ilerleyen teknolojik gelişmeler, bilgisayar-insan ilişkisini kurgusal olmaktan çıkarmıştır. Raymond Kurzweil Tekillik Yakın (2005, Singularity is Near) adlı kitabında insanın kendini biyolojik bir varlık olmaktan çıkarmaya başladığını ve gerek zihinsel gerekse bedensel olarak trilyon kere trilyonca daha yetenekli, biyoloji ve teknolojinin karması bir varlığa dönüştürmeye başladığını belirtmekte ve Tekillik adını verdiği bu aşamaya ise 2045 yılına kadar ulaşılacağını söylemektedir. (Kurzweil'den aktaran Gürdilek ve diğerleri,2009:34)

MIT Yapay Zeka Laboratuvarı Müdürü Rodney Brooks, şimdiden silikonlarla, çiplerle, yapay organlar ve dokularla donatıldığımızı, birçok hastalığın teknolojik gelişmeler sayesinde ortadan kalkacağını belirtmekte ve yapılan çalışmalarla ilgili olarak şunları söylemektedir:

“Dünyanın dört bir yanında ekipler, insan retinasına bir silikon kamera çipi yerleştirmeye ve resim unsurlarını retinadaki sinirlere doğrudan bağlamaya ya da bunları başın arka tarafında

görsel girdilerin işleminden geçirildiği ilk alanlara kabloyla ya da kablosuz göndermeye yönelik tasarımlar üzerinde çalışıyor. Böyle aygıtların kısa süreyle takılmasına dayalı bir dizi deney yapılmış bulunuyor.

Tıbbi sorunları olan kişilerin bedenlerine silikon ve çelik yerleştirmeye dönük başka birçok deney var. Bunlar inme mağdurlarının ve omurga zedelenmesi mağdurlarının kaslarını çalıştıracak sistemlerden, Parkinson ve benzeri hastalıklara yakalanmış kişilerde sinir sinyallerinin yönünü değiştirecek tasarımlara kadar uzanıyor.” (Brooks, 2009 : 43-44)

Makine-insan arasındaki etkileşime oldukça umutla bakan, vücudumuzun sınırlarını aşacağımızı, kaderimiz üzerinde hakimiyet kuracağımızı ve nihayet insanın düşünce yapısını tamamiyle anlayabileceğimiz görüşünde olan Kurzweil (Kurzweil,2005:25) ise daha şimdiden makinelerle kaynaşmış olduğumuzu ancak tekillikten sonra ortaya çıkacak olan zekanın çok büyük bir kısmının biyolojidsi olacağını söylemektedir. Kurzweil’e göre “biyolojidsi zeka, insan beynine bir kez tutununca beyinlerimizdeki makine zekası katlanarak artacak ve sonunda zekamızın biyolojik olmayan kısmı egemen konuma geçecek.” Kurzweil ayrıca makinelerin insana bağlı olmaksızın kendilerini geliştirebileceklerini ve en sonunda insanla makine arasında herhangi bir ayrımın kalmayacağını belirtmektedir. (Kurzweil’den aktaran Gürdilek ve diğeri,2009:36-40)

Tekillik gibi kavramlar geleceğe ve makine insan birlikteliğine umutla baksa da siberpunk teknolojinin büyük şirketlerin elinde bir iktidar aracına dönüştüğü distopik gelecek tabloları çizmeye devam etmektedir. Ancak siberpunkta, teknoloji yalnızca baskı değil aynı zamanda da bir kurtuluş, mücadele aracıdır. Bu bağlamda teknoloji hem korkulan hem de sevilen bir kavram haline dönüşür. Bu da bizi teknofobyaya ve teknofili kavramlarına götürmektedir.

1.2.2.3. Teknofobyaya

Teknofobyaya ileri teknolojiye ve ileri teknolojinin geleceği nasıl şekillendireceğinden duyulan korkudur. Jay’e göre ise teknofobyaya şöyle tanımlanabilir:

- Bilgisayarlar hakkında konuşmak hatta düşünmek konusunda bir direnç
- Bilgisayarlara karşı duyulan korku ya da endişe

- Bilgisayarlar hakkında düşmanca ya da saldırgan düşünceler (Jay'dan aktaran Brosnan, 1998:12)

Bu tanımları Rosen ve Weil şöyle güncellemişlerdir:

- Şu an ya da gelecekte, bilgisayar ya da bilgisayar bağlantılı teknolojilerle etkileşime girmekten duyulan endişe
- Bilgisayarlar, işleme tarzları ve/ya da toplumsal etkileri hakkında geniş çaplı olumsuz tavırlar,
- Gerçek bilgisayar etkileşimi esnasında ya da gelecekte yapılacak bir etkileşimi tasarlariken içten yapılan öz eleştiri ya da belirli olumsuz kavrayışlar. (Rosen ve Weil'den aktaran Brosnan, 1998:13)

Teknofobik bilimkurgu ise gelecek için bir uyarı niteliği taşımakta ve karla beslenen, silahlanmada kullanılan teknolojiye karşı çıkmaktadır. Bu amaçla bilimkurgu, teknolojinin genellikle karanlık bir tablosunu çizmektedir. Metropolis'in yıkım getiren robotundan The Matrix'in mürekkep balığı biçimli asalak makinelerine kadar bilimkurgunun teknolojik yaratıkları genellikle insanlığı köle haline getirmenin ya da yok etmenin peşindedirler. Çılgın bilimadamları, kontrolden çıkmış robotlar, boğaz kesen siborglar, insanlardan nefret eden androidler, şeytani süper bilgisayarlar, et yiyen virüsler ve genetik mutasyoma uğramış yaratıklara olan saplantısıyla bilimkurgu, kimliğimizin, özgürlüğümüzün, duygularımızın, değerlerimizin ve hayatlarımızın makineler tarafından alınacağına dair teknofobik bir korku sergilemektedir. (Dinello, 2006: 2)

Örneğin oldukça karanlık bir tablo çizen 1984 romanı, eğer istilacı teknolojiye ve zalim devlet politikalarını direnmezsek geleceğin neler barındırabileceğine dair yalın bir uyarı niteliğindedir. (Dice,2011:2) Roman, teknoloji için hiçbir umut ve iyi niyet besleme onu tamamen iktidarın kullanımına bırakır.

Teknolojinin Orwell'in öngördüğü biçimiyle kullanılacağına yarattığı korku bir yana, Kurzweil'in makine ve insan arasında fark kalmayacağına dair görüşleri,

teknofobyanın başka bir boyutunu oluşturmaktadır: Makinelere dönüşeceğimiz ya da onlar tarafından ele geçirileceğimize ilişkin bir tür evrimsel korku. (Dinello,2006:6)

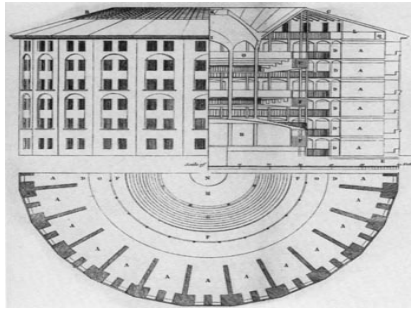
Bilimkurgu sinemasının ele aldığı ve hatta beslediği bu korkular siberpunkta gerçek yerini bulmaktadır. Existenz’da (1999) David Cronenberg etin makineyle birleşmesinin mide kaldırıcı resimlerini sunmakta ve insanı makineleştirmek yerine makineyi organikleştirmektedir. Hayvan kemiklerinin birleştirilmesiyle oluşturulan tabancalarla, etten yapılma sanalgerçeklik aygıtlarıyla Existenz teknolojiyi kendi varlığımızdan ayıramayacak denli organikleştirerek rahatsız edici hale getirmektedir. (Kutlu,2004:97) 2001 : A Space Odyssey’in (1968, Stanley Kubrick) filmdeki bütün insanlardan daha fazla duyguları olan yapay zekası HAL, kendini kurtarmak adına cinayet işlerken, (Kolker,2006:9) Demon Seed (1977, Donald Cammell) filmindeki yapay zeka Proteus IV, soyunu devam ettirmek arzusuyla Susan’a tecavüz eder. Hardware (1990, Richard Stanley) filmi gaddar teknoloji tarafından felakete sürüklenen bir insalığı hakkındadır. Teknolojinin yıkım gücü Mark 13 adlı robot aracılığıyla anlatılır. Stanley filmin yapım notlarında şu yorumlarda bulunmaktadır: “Mark 13 hayatta kalmaya çalışan mekanik bir yaratık. Ama aynı zamanda kontrolünü kaybetmiş teknolojinin en kötü örneği.” (Stanley’den aktaran Short,1999 :172) 2004 tarihli Paranoia 1.0 (Jeff Renfroe, Marteinn Thorsson) filminde teknolojik kabus, nanomayt adı verilen mikroskobik robotlar aracılığıyla ortaya çıkar. Nanomaytlar insan beynine etki ederek belirli bir ürünün aşırı derecede tüketilmesine neden olurlar ve böylece teknoloji, şirketlerin kar etmesinin bir aracı haline gelir.

Büyük Birader’in gözünün daima insanların üzerinde olduğu,baskının ve tektipleşmenin yaygınlaştığı 1984(1949, George Orwell) ve Cesur Yeni Dünya (1931,Brave New World, Aldous Huxley) gibi romanların kurguladığı ve siberpunkın da işlemeye devam ettiği gelecek, kimilerine göre pek de uzak değildir.

1.2.2.4.Panoptikon ve Gözetim Toplumu

Panoptikon iki yüz yıldan daha uzun bir süre önce mimar Samuel Bentham’ın tasarladığı, esasında bir gözetim makinesi olan bir yapıdır. (Bkz. Resim 1-2) Işıklar öyle bir açıyla yerleştirilmiştir ki tek bir *müfettiş* içeride bulunan herkesi aynı anda

gözlemleyebilir. Gözlemlenen insanlar sürekli ışıklandırılırlar ancak ne gözlemcilerini ne de onun gölgesini görebilirler. Samuel Bentham bu yapıya *Teftiş Evi* adını vermiştir. Bir filozof olan kardeşi ise *Panoptikon* (her şeyi gören) olarak adlandırmış ve şöyle demiştir : “Zihnin başka zihinler üstünde güç elde etmesinin yeni bir şekli, hem de şimdiye kadar emsali görülmemiş bir şekilde.” (Dobson ve Fisher, 2007 :308) Michel Foucault panoptikona bir disiplin aracı olarak



Resim 1



Resim 2

bakmaktadır. Foucault için gözetim, panoptikon metaforunun sadece yarısını oluşturur. Diğer yarısı ise kendimiz üzerinde güç sahibi olmamız, belki de kendi kendimizin efendisi haline gelmemizdir. (<http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/viewArticle/1252/1247>)

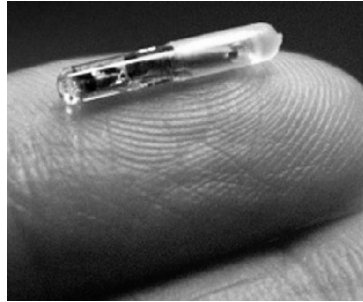
Panoptikonu “zalimce ve ustaca yapılmış, bir kafes” olarak tanımlar ve günlük hayattaki güç ilişkilerini tanımlayan bir yol, ayrıca disiplin ve cezayı uygulayan bir enstrüman olarak görür. (Dobson ve Fisher, 2007 :308) Disiplin ve Ceza’nın üçüncü bölümünde Foucault, modern toplumun bir gözetim toplumu olduğunu, eski rejimlerde olduğu gibi toplumu kontrol etmek için kesin bir güç kullanmak yerine, modern toplumlarda bireyleri disipline etmenin en iyi yolunun gözetim olduğunu söyler. (Foucault, 1975) Böylece bireyler kendi öznelliklerinin tutsağı haline geleceklerdir. (Foucault, 1975:203)

Ne var ki George Orwell, “1984” adlı romanında “Büyük Birader” (Big Brother) kavramını getirerek distopik bir gelecek tasarlamış ve panoptikonun ne denli korkutucu boyutlara doğru evrilebileceğini göstermiştir. Ancak bu tasarı, kurulan bu distopik gelecek artık bir bilimkurgu gibi gözükmemektedir. Orwell’in romanındaki gibi sert olmasa da, yavaş yavaş bir gözetim toplumu haline gelmekte olduğumuzu ve insanların da buna alıştırıldığını ve hatta buna gönüllü olduklarını söylemek mümkündür. Foucault’un da belirttiği gibi, gözetim insanları kontrol altına almanın

en etkili yolu haline gelmiştir. Ancak bu gözetim, yalnızca iç disiplini ve düzeni sağlamaya yönelik bir yöntem değildir; daha ziyade, insanları sürekli gözetim altından tutarak, düşünceyi baskılamak amacı güdüyor gibi gözükmektedir. Reality tv, sosyal paylaşım siteleri gibi uygulamalarla da bu gözetim-gözetleme-teşhir kavramları topluma yedirilmekte, insanlarda her şeyi görme ve gösterme isteği uyandırılmaktadır. Ancak her şeyi gördüğünü düşünen toplum, onları gören-gözetleyen müfettişi-egemen ideolojiyi görememektedir.

Gelişen teknoloji, Bentham'ın panoptikonunu Mark Poster'in "süperpanoptikon" diye adlandırdığı ve insanların sürekli bir gözetimin öznelere olduğu konuma evrimleştirmiştir. (Whitaker'dan aktaran Wong, <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/viewArticle/1252/1247>)

Bu devasa gözetim aygıtının pek çok bileşeninden bazılarını kısaca göz atacak olursak, karşılaştığımız şeylerin yalnızca sürekli denetleme yapan kapalı devre



Resim 3



Resim 4

televizyonlar (CCTV), araçların hızlarını radar ya da lazer aracılığıyla ölçen ve kaydeden trafik kameraları gibi optik araçlar olmadığını görürüz. Gözetleme pek çok boyutta gerçekleşmektedir. Örneğin, telefon dinleme aygıtları ve pencere camlarının titreşimlerini yükselterek işitilebilir seslere çeviren lazer ya da mikrodalga cihazlar. (Fox,2001:255) Ve hatta her ne kadar bilimkurgu gibi gözükse de sibernetik organizmalar, yapay zeka, sinirsel arayüzler, zihin okuma makineleri de yakın bir gelecekte gözetim cihazları olarak kullanılabilecektir. Amerika'da Yurt Güvenliği Şubesi (Department of Homeland Security)'nin gözden geçirdiği FAST* adlı teknoloji insanların göz bebeği genişliğini, yüz hareketlerini ve diğer, aldatmayı

* Future Attribute Screening Technology- Gelecekteki Davranışları Gösterim Teknolojisi

yüzeye çıkaran hareketleri inceleyen bir yalan makinesi gibi işlemektedir. Sistem ayrıca kişinin huzursuzca yaptığı hareketleri ve tikleri de saptayabilmektedir. Ayrıca aktive edildiğinde bir insanı öldürebilecek olan insan vücuduna yerleştirilebilir RFID** çipleri (Bkz. Resim 3-4) ve hava yolu yolcuları için tasarlanmış, bir tehdite yol açma şüphesiyle karşılaştıklarında onlara şok veren bileklikler de artık bilimkurgu olmaktan çıkmış tasarımlardır. (Dice,2011:73,188)

Gözetim artık yalnızca davranışları değil, insanların beyninin, düşüncelerinin içini gözetlemeye kadar giderek, mahremiyet alanı bırakmamaktadır.

Gerbner'in Ekme Teorisi'ne göre televizyon, izleyicilerin gerçeklik algısını değiştirmektedir. İnsanlar ne kadar çok televizyon izlerse, televizyonda sunulan gerçekliği, kendi yaşadıkları gerçeklikle o kadar karıştırmaktadırlar. (McDonnell,2006) Medya, bir korku kampanyası başlatarak, insanların yaşadıkları dünyayı aşırı derecede tehlikeli sanmasına ve kendilerini güvende hissetmemelerine neden olmaktadır. Böylece, kamera ve çip gibi gözlemleme, izleme teknolojileri, itirazsız kabul edilmekte, hatta talep edilmektedir.

1.2.2.5. Teknofili

“Tekno-cennet sizi bekliyor. Vücudunuzdan kurtulduğunuzda, zihninizi sayısallaştırdığınızda ve kimliğinizi bir bilgisayarın yapay beynine yüklediğinizde postinsan ölümsüzlüğünün içinde yeniden canlanacaksınız. Sanal gerçeklikte siber olarak var olacak, kutsal mutluluğun mükemmel simülasyonunun içinde sonsuza dek yaşayacaksınız.” (Dinello,2006:1)

Teknofili, “teknolojiye, özellikle de bilgisayarlara ve yüksek teknolojiye olan sevgi ve aşırı hayranlık” anlamına gelmektedir. (<http://www.thefreedictionary.com/technophilia>) Teknolojinin hızla ilerlemesi kimilerini makineler tarafından ele geçirilme ve insanlıklarını yitirme korkusuyla doldururken, Ray Kurzweil gibi futuristler bu ilerlemenin insanlığı bir üst aşamaya geçireceğini savunmaktadırlar. Ray Kurzweil, The Singularity is Near (2005) adlı kitabında, makine ve insan arasında fark kalmayacağını söylemekte ve vücudumuzun sınırlarından kurtulacağımızı belirtmektedir.

** Radio –frequency Identification- Radyo Frekansı ile Tespit

“Beynimizde büyük oranda yayılmış nanobotlar biyolojik nöronlarımızla etkileşime geçecekler. Bu, tüm duyularımızı da işin içine katacak ve tam bir sanal gerçeklik deneyimi sağlayacak...Dahası, biyolojik düşünme sistemimiz ve biyolojidsı zeka arasında yarattığımız bu özel bağ insan zekasını son derece genişletecek...Beyinlerimiz bir kez çevrimiçi olduktan sonra yeni bilgiler ve yetenekler yükleyebileceğiz.” (Kurzweil,2005 : 201)

Fütüristler, organik vücudu reddetmekte ve teknolojiye ebedi zihinlerimizin ölüme dayanıksız konağından bir kurtuluş aracı olarak bakmaktadırlar. İnsanların zihinlerini robotik teknolojiye yükeleyeceklerini ve elektronik tanrılar haline geleceklerini düşünmektedirler. K. Eric Drexler, yapay zekaya sahip moleküler makinelerin problemleri tespit etmek ve onarmak için kan dolaşımımıza enjekte edileceğini söylerken Gregory Stock genetik mühendislerinin gücü elinde tutacağını ve zengin olanların yüksek zeka, daha büyük hafıza ve daha uzun ömürlü süper insanlara dönüşeceğini iddia etmektedir. (Drexler ve Stock’tan aktaran Dinello,2006:9)

Siberpunk hem teknolojinin olumsuz sonuçlarını göstererek teknofobik bir anlatı benimsemekte hem de gerek görsel gerek anlatısal olarak teknolojiye karşı bir yakınlık beslemektedir. Örneğin, Isaac Asimov uyarlaması olan Robot Adam (1999, Bicentennial Man, Chris Colombus) adlı filmde bir robotun aşkı ve insanlaşma çabaları anlatılır ve robot, insanlardan daha duygusal bir varlık olarak resmedilir.

Siberpunk teknofobi ve teknofiliyi genellikle birlikte resmetmektedir. Steven Spielberg A.I. (2001) ve Minority Report (2002) filmlerinde ışıltılı bir gelecek tablosu çizerken o parlak geleceğin ardında yatan pisliği de göstermektedir. (Kutlu,2004,99) Aynı şekilde Ben, Robot (2004,I, Robot, Alex Proyas) teknolojinin tamamen insanların hizmetinde olduğu bir tablo çizmekte, ancak V.I.K.I. adlı yapay zekanın kontrolden çıkması ve tüm kontrolü ele geçirmesiyle, teknofobik korkular su yüzüne çıkmaktadır.

Ayrıca siberpunk teknolojiyi, yine teknolojiye karşı kullanır, bir bakıma siberpunkın *hacker*ları, hayatta kalabilmek için teknolojiye muhtaçtır. Terminator 2’de, John Connor hayatta kalabilmek için T-800 adlı siborgun korumasına ihtiyaç duymaktadır. Terminator The Sarah Connor Chronicles (2008-2009) dizisinde ise John Connor,

Cameron adlı siborga aşk denilebilecek denli aşırı dercede bağlanırken, Cameron ve izleyici arasında da bir bağ kurulmaktadır.

Siberpunkta *hacker*lar bir nevi özgürlük savaşçısıdır ve parayı, bilgiyi ve teknolojiyi tekellerinde tutan şirketlerin tüm bilgilerine hackerlık yetenekleri sayesinde sahip olur, şirketlerin ellerinde bulundurdıkları bu gücü çökertirler.

Bir *hacker* olan ve patronunun söylediği gibi *otoriteyle bir sorunu bulunan* Neo, matriksten kurtarıldıktan sonra makinelerle ve matriksin ajanlarıyla savaşabilmek için gerekli olan eğitimi yine matriksin içinde alır ve ihtiyacı olan bilgi beynine bilgisayar aracılığı ile yüklenir. Makineler tarafından esir edilen insanlık kurtuluşu yine teknolojide bulmaktadır. Makineler ve insanlar arasındaki son savaşta, gerçek dünyada sentinellere karşı savaşı kaybetmek üzereyken, Neo'nun makinelerin lideri ile yaptığı anlaşma sonucu, matriksin içinde bir virüs haline gelen Ajan Smith ile dövüşmesi sayesinde kurtulurlar.

Siberpunk teknofiliyi ve teknofobiyi çoğunlukla bir çatışma aracı olarak kullanmakta ve anlatısını bu diyalektik ilişki üzerinden kurmaktadır.

2. Bilimkurgu Sineması ve Siberpunk Çerçevesinde Distopya

2.1. Ütopya, Distopya ve Bilimkurgu

2.1.1. Ütopya ve Bilimkurgu

Ütopyalar her şeyin kusursuz olduğu, insanların sorunsuzca yaşadığı mükemmel dünya tasavvurlarıdır. Terim, 16. Yüzyılda Thomas More tarafından ortaya atılmıştır ve hiçbir yer anlamına gelmektedir. Ancak More Ütopya kelimesini, Yunanca güzel yer anlamına gelen *eutopos* ve hiçbir yer anlamına gelen *outopos* kelimelerini birleştirerek oluşturmuştur. (Koçak'tan aktaran Şeran, 2009: 31) Yani ütopya yalnızca olmayan yer anlamına değil, aynı zamanda var olan gerçekliğin daha mutlu ve iyi bir alternatifi anlamına da gelmektedir. (Şeran, 2009 : 31)Ütopyalar her ne kadar ulaşması ve inanması güç anlatılar olsa da Peter Pan'in çocukluk fantazilerini yaşadığı Olmayan Ülke ya da Tolkien'in, elflerin hüküm sürdüğü Lothlorien'i gibi tamamen imkansız ve ulaşılamaz dünyalar anlatmak değildir. Ütopya akla yatkın ve anlatıcının bakış açısına göre, var olması gereken bir yerdir. (Rothstein, 2003:3)Ütopyaların ayırt edici özellikleri dikkate değer bir şekilde birbirine benzemektedir. Küçük, köy tarzı topluluklar içindeki ortak aktiviteler önemlidir. Çoğu ütopya parayı ve özel mülkü elemekte, böylece hırsızlığın, açgözlülüğün, kıskançlığın ve sivil sorunların pek çok nedeninin önüne geçmektedir. Mantık ve iyi niyet topluluğa uyum ve barış getirmek için yeterli olmaktadır. (James, 2003:220)Thomas More, Utopia adlı kitabında özel mülkün, paranın, sınıfın ya da savaşın olmadığı mutlu bir ada yaratmıştır. More'nin sosyalist toplumunda herkesin inancına hoşgörülle yaklaşılır, aile önemlidir ve her birey ya işçi ya da çiftçidir. (Koçak'tan aktaran Şeran, 2009: 31)

Ütopik anlatılar sanattaki karşılığını fütürizmde bulmuştur. 1909 yılında, Filippo Tommaso Marinetti'nin Paris gazetesi Le Figaro'nun ön sayfasında yayınladığı "The Founding and Manifesto of Futurism" adlı bildirisiyle başlayan fütürizm akımı edebiyat, müzik, görsel sanatlar, mimari, drama, fotoğrafı, film ve dans gibi sanatın her dalını etkilemiştir. (Rainey ,2009:1) Genel olarak dünyaya ve özelde sanata yeni

bir hassasiyet ve yaklaşımla bakmayı amaçlayan fütürizm, makinelerin, teknolojinin ve hızın dünyasıyla yüzleşen insana dair yeni bir görüş sunmaktadır. (Lista,2001:10)

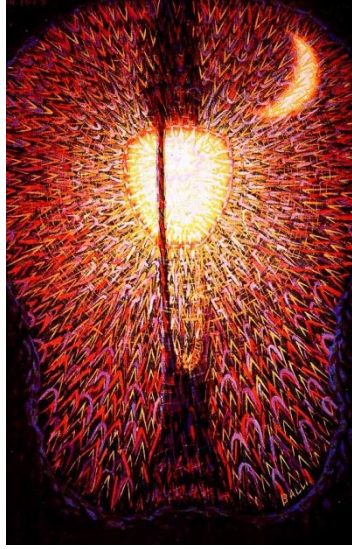
Fütürizm, geleceğe umutla bakan bir bakış açısı sergilemekteyse de, klasik ütopayı reddetmektedir. Fütürist sanat her türlü mutlaklığı reddetmekte, sonsuzluğun dinden bağımsız biçimlerini, kısa ömürlü ve geçici yenilikleri yüceltmektedir. Marinetti bir ütopya tasviri yaratmayı istememiş, ideal bir şehir dizayn etmeyi amaçlamamıştır. Marinetti'nin fütürizmi putkıran, kışkırtıcı ve her türlü olasılığa açıktır. (Lista,2001:10) Fütürizm, bu yaklaşımıyla, klasik ütopyadan ziyade bilimkurgunun geleceğe yönelik bakış açısına yakın bir tavır sergilemektedir.

Müzik, şiir ve resim alanında eserler üreten ve fütürizmden yoğun bir şekilde etkilenmiş olan Primo Conti, Irina Costache ile yaptığı bir röportajda teknolojinin insanlığın çocuğu olduğunu, mucidin, yaratıcının daima makinenin içinde bulunacağını söylemektedir.

“Benim ve diğer fütüristler için teknoloji son derece önemliydi. Teknoloji, duygusal, sakinleştirici olarak addedilebilecek tipteki sanat türlerine karşı koyabileceğimiz bir yoldu...Ayrıca makine yeni bir birey yaratmaktan ve sanatı ifade edebilecek yeni yollar açmaktan sorumluydu. Bilimi ve sanatı bir araya getirdi...Fütürizm döneminde bilim ve sanatın kaynaştığı birçok önemli an olmuştur. Bu mümkündü, gerçekten, çünkü bilimsel hassasiyet son zamanların bir unsuru...bilimin kendisi çok eski...ama bilimin kendi önemine ve kültürel anlamına karşı olan bilinci çok yeni... Fütüristler teknolojik değişikliklere karşı açık ve oldukça heyecanlılardı... Özellikle Marinetti makinenin kesinliğini severdi. Marinetti için sanat matematiksel bir önermeye benzer olmalıydı.” (Conti'den aktaran Costache, 1990: 19-20)

Elektriğin gelişi,hayati bir akış olan enerjiye yeni bir farkındalık kazandırmıştır. Yakalaması olanaksız bir şekilde her yerde aynı anda bulunan bu enerji, kendi yapısına uygun olan sanatı etkilemekte gecikmemiştir. (Lista,2001:11)

1916 tarihli Genius and Culture adlı kısa tiyatral sentezinde Boccioni, söylediklerini idrak edemeyen bir eleştirmene başkaldıran ve bağırarak bir sanatçıyı anlatmıştır. “Görkem! Ah! Görkem!...Güçlüyüm! Gencim! Her şeyle yüzleşebilirim!...Ah kutsal elektrik ışığı!...Güneş...Kalabalıkları elektrikleştir! Onları ateşe ver! Hükmet!” (Boccioni'den aktaran Poggi, 2002:727)



Resim 5



Resim 6

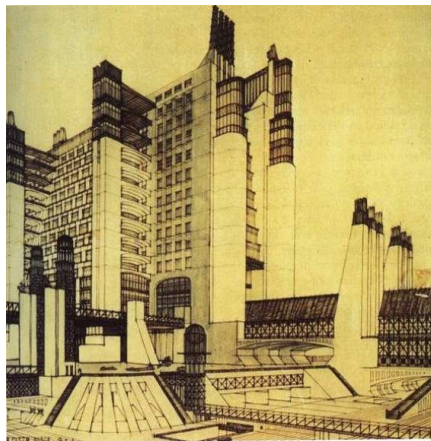
Giacomo Balla'nın Street Light (1910-1911) adlı tablosu yapay ışık tarafından kapsanan ay ışığını resmetmekte ve fütüristlerin, dünyanın yapay ışıkla çevrenmesiyle ilgili hayallerini yansıtmaktadır. (<http://cokelley.hubpages.com/hub/Futurism-Illuminating-New-Perspectives-in-the-Visual-Arts>) (Bkz. Resim 5)

Resimlerini canlı renkler ve geometrik şekillerle oluşturan fütürist ressamlar, bu sayede dinamizmi yakalamışlardır. Makineyi kucaklayan ve hızı, gücü resmetmenin yeni yollarını arayan fütüristler için demiryolları ve özellikle tren yaygın objeler haline gelmişlerdir.

(http://www.liverpoolmuseums.org.uk/walker/exhibitions/steam/machine_age.aspx)

Ivo Pannaggi'nin Speeding Train (1922) adlı tablosu, renkler ve desenler aracılığıyla trene güç ve dinamizm katmıştır. (Bkz. Resim 6)

İtalyan mimar Antonio Sant'Elia 1912 ve 1914 yılları arasında pek çok yaratıcı

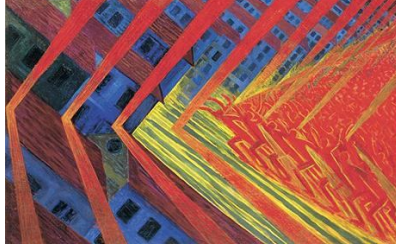


Resim 7



Resim 8

fütüristik şehir çizim ve planları üretmiştir. La Citta Nuova (Yeni Şehir,1914) Electric Power Plant (1914) çizimlerinde de görülen güç istasyonu teması, dikey çizgiler, büyük yapılar, yayın kuleleri, elektrik kabloları Sant'Elia'nın sıklıkla kullandığı unsurlardır. (Perrone ve Büchler, t.y. :9) (Bkz. Resim 7-8)



Resim 9



Resim 10

Bilimkurgu sineması, gerek tema gerekse görsellik çerçevesinde, fütürizmle ortak noktalara sahiptir. Örneğin, sinema tarihinin en önemli bilimkurgu filmlerinden 2001 : A Space Odyssey filmindeki yıldız kapısı sekansı, Luigi Rossolo'nun The Revolt (1911) ve Dynamism of a Car (1912) tablolarıyla görsel açıdan pek çok benzerlik taşımaktadır. (Bkz. Resim 9-13)



Resim 11



Resim 12



Resim 13

Ütopyan düşünce, tıpkı bilimkurgu gibi, var olan düzenin ve dünyanın alternatiflerini düşünme fırsatı vermektedir.(Koçak'tan aktaran Şeran,2009:33) Bilimkurgu türündeki yapıtlar da, bilimin ve teknolojinin insanlar yararına kullanıldığı, insanlığın refah içinde yaşadığı anlatılara sahip olabilmektedirler. Edward Rothstein'a göre teknoloji, buluş yoluyla toplumu değiştirme sanatıdır ve ütopyaların temellerinden birini oluşturmaktadır. “Her büyük teknolojik değişim, beraberinde sosyal değişimi de getirmektedir. Demiryolu, telegraf, otomobil, hatta klima bile koşulları ve beklentileri değiştirmiştir.” (Rothstein, 2003: 15) Bilim, ütopyanın merkezine yerleştirildiğinden ve ideal toplum tasavvurları insanlığın geleceğinde yattığından, bilimkurgu, ütopyanizmin bir türü olarak ortaya çıkmış, ütopyalar belirgin bir şekilde

bilimkurgu bağlamında yazılmaya başlanmıştır. (Şeran, 2009 : 35) Jules Verne'in ütopyları araçlara ve makinelere ilişkindir ve bu araçsal ütopylar Voyages Extraordinaries serisinde anlatılmaktadırlar. Sıcak hava balonları, ay kapsülleri, hava gemileri, denizaltılar, trenler ve pervanelerle hareket ettirilen adalarıyla kahramanlarını dünyanın en uzak köşelerine, okyanusların dibine, gökyüzüne ve ötesine götüren araçlar Voyages Extraordinaries serisinde sık sık okuyucunun karşısına çıkmaktadır. (http://jv.gilead.org.il/evans/Verne_s_Vehicular_Utopias.html)

Asimov ise insanlığın dünyanın sınırlarını aşarak diğer gezegenlere yayıldığı, 3 yasaya bağlı robotların bütün ağır işleri üstlendiği ve böylece insanların kendilerini yalnızca sanata ve bilime adadığı gelecek tabloları çizmiştir. Asimov, The Bicentennial Man (1976) adlı kısa romanında robotlarla ilgili ütopyasını bir üst seviyeye taşımakta ve aşık olan bir robotun insanlaşma sürecini anlatmaktadır.

Bilimkurgu yazını klasik ütopya kavramını değiştirmiş ve farklı bir yol izlemiştir. Gelişmiş teknolojinin herkese mutluluk getirdiği ilk bilimkurgu örneklerinde bile aynı zamanda tehditkar yanları da sergilenmektedir. Arthur C. Clarke'in ünlü iki romanı Childhood's End (1953) ve The City and The Stars (1956) klasik ütopya itiraz niteliğindedir. Her iki romanda da klasik ütopya betimlenmekte ve sonra son derece kusurlu oldukları gözler önüne serilmektedir. (James, 2003 : 221) Aldous Huxley, Brave New World (1931) adlı romanında, genetik mühendisliği sayesinde insanların fabrikalarda seri olarak üretildiği; alpha, beta, gama gibi sınıflara ayrıldığı ve herkesin sınıfından memnun olduğu bir geleceği anlatmaktadır. Romandaki tek tipleşme, insani duygulardan arınmışlık gibi temalarıyla Huxley'in ütopyası bir tür hiciv niteliği taşımaktadır. (Koçak'tan aktaran Şeran,2009 : 34)

Klasik ütopya macerayı risk almayı, uzaysal ve teknolojik ufukların genişlemesini reddetmektedir. Bilimkurgu yalnızca mükemmellik fikrine değil, ütopyan yazarların hedeflediği bu büyük oranda durağan topluma da karşı çıkmaktadır. Ayrıca bilimkurgu, edebi açıdan da klasik ütopyanın tarzını reddetmektedir. Çoğu klasik ütopya bir yazardan beklenilenin çok altında bir standartta yazmaktadırlar. Betimleme sıklıkla yoktur, ana karakter ziyaretçi-dinleyici, ütopyan-konferansçı

olarak yalnızca gerekli görevlerini yerine getirir. Ayrıca ulaşılmış bir ütopya kurgusal bir heyecan sunmamaktadır. Oysa daha iyi bir dünya için verilen bitmeyen bir mücadele, olay örgüsü için pek çok malzeme vermektedir. (James, 2003:222)

Bilimkurgunun ütopya ile olan bu ilişkisi sinemada da devam etmektedir. *Minority Report* (2002, Steven Spielberg), *Demolition Man* (1993, Marco Brambilla), *I, Robot* (2004, Alex Proyas) gibi filmler suçtan arınmış, mükemmel gelecek tabloları çizmektedirler. Ancak filmlerin ilerleyen dakikaları mükemmel bir toplumun mümkün olmadığını, sorunların, kusurların önüne geçilemeyeceğini göstermektedir.

Bilimkurgu da klasik ütopya gibi daha iyi bir dünya yaratmaya çabalamaktaysa da, daha iyi bir dünya, ideal dünya anlamına gelmemektedir. (James, 2003:222)

Çizilen ütöpik tablolar, distopya ile beraber işlemekte, görünen refahın ve huzurun altında yatan karanlık tabloyu daha çarpıcı hale getirmek için bir araç olarak kullanılmaktadır.

2.1.2 Distopya ve Bilimkurgu

19. yüzyılda, ütopyanın doğası ve şekli politika, bilim, teknoloji ve toplumdaki değişimlerin etkisiyle değişmeye başlamış ve sonuç olarak anti-ütopya olarak da bilinen distopyalar ortaya çıkmıştır. Distopya bir uyarıda bulunmak amacıyla toplumda göze çarpan belirli bazı eğilimleri yansıtmakta, politik idare ve özelde politik gücün kötüye kullanılması konularını ele almaktadır. (Albinski'den aktaran Şeran, 2009:52)

Edebiyata gelecek hakkında tamamen kötümser bir bakış açısıyla yaklaşan ilk yazarlar Afetçi yazarlar olarak adlandırılmışlardır. Bu yazarlar hızla gerçekleşen değişimler için ortak bir korku ya da nefret duygusunu paylaşmışlar ve sonuç olarak kendi modern toplumlarına karşı korumacı bir hale gelmişlerdir. Kitaplarının çoğu, teknolojinin yardımıyla dünyanın insanların eliyle son bulmasına dair betimlemeler içermektedir. (Mahida, t.y. : 2)

Distopyan yazarlar tipik olarak toplumdaki çelişkilere saldırmaktadırlar. Makineleşme çağı, bilimin endüstrileşmesi, işçi sınıfının ortaya çıkışı, kitle toplumu ve

nükleer enerji distopyan romanların konularının ve eleştirilerinin ana noktalarını oluşturmaktadırlar. (Şeran,2009:52)

Distopaların karakteristik unsurlarını şöyle sıralayabiliriz:

- Üst, orta ve aşağı sınıflardan oluşan, kesin ve bozulamaz bir hiyerarşik sistem.
- Sınıf sistemini koruma amacı güden eğitim sistemi ve propaganda.
- Bireyselliğin yok oluşu.
- Devlet tarafından uygulanan sürekli gözetim.
- Geçmişte yaşanmış ve dramatik sosyal değişiklikleri haklı çıkartan bir felaket.
- Toplumdan şüphe eden bir ana karakter
- Gelişmiş teknoloji. (Mahida, t.y. : 2)

İlk distopya örnekleri arasında Eugen Richter'in Pictures of Socialistic Future'ı (1891) ve Owen Gregory'nin Meccania the Super State'i (1918) bulunmaktadır. Jonathan Swift'in yazdığı Gülliver's Travels ilk ve en önemli distopik romanlar arasında gösterilmekte, aynı zamanda hiciv olarak sınıflandırılmaktadır. Hiciv, okuyucunun dikkatini toplumun kusurlarına çekmeyi amaçlayan bir yazın türüdür ve distopyanın en önemli unsurlarından birini oluşturmaktadır. (Şeran, 2009:53)

Bilimkurgu, bilim ve teknoloji aracılığıyla gelecek tasvirleri yarattığından, tıpkı ütöpic gelecekler gibi distopik gelecekler de bilimkurgunun anlatısı haline gelmişlerdir.

Distopyan bilimkurgu yazarları bilimin insanlığın iyiliğinden çok kötülüğü için kullanılacağına inanmaktadırlar. Marry Shelley'nin Frankenstein'i bilimin tanrı kompleksiyle hareket eden bir bilim adamının ellerinde kötüye kullanılmasını anlatan ilk örneklerdendir. Frankenstein örneği, daha sonra Edgar Allan Poe, Jules Verne, Nathaniel Hawthorne ve H.G. Wells gibi yazarlar tarafından takip edilmiş ve geliştirilmiştir. (Mahida, t.y.:1)

İnsanların teknoloji tarafından esir alınacaklarına, makinelerin hayatlarımızı kontrol edeceğine, insanlığımızı ele geçireceklerine ve gerçekliğimizi tanımlayacaklarına ve gelişen teknolojinin iktidar sahiplerinin elinde bir baskı aracına dönüşeceğine dair korkusu, distopik bilimkurgu romanlarının temellerini oluşturmaktadır. (Harris, 2003:83)

Huxley'nin Brave New World'ü (1932), Orwell'in Nineteen Eighty Four'u (1949), Ray Bradbury'nin Fahrenheit 451'i en önemli distopik bilimkurgu romanları arasında anılmaktadır. (Mahida, t.y.:2)

Fahrenheit 451, itfaiyenin görevinin kitapları yakmak olduğu bir gelecekte geçmektedir. Huxley ise Brave New World adlı romanında genetik mühendisliği sayesinde seri olarak üretilen ve sınıflara ayrılan, tek tipleşmiş insanların olduğu bir geleceği anlatır.

2.1.2.1. Distopik Bilimkurguda Teknolojinin Yeri

Teknoloji ve bilimin tehlikeleri distopik romanlarda sıkça kullanılmaktadır ve bu çerçevede distopik romanlar ve bilimkurgu birbirleriyle yakından ilişkilidir. Bilimdeki gelişmeler bireysel yaşamlara ve özgürlüğe bir tehdit haline gelmektedir. Distopiyaların sözde mükemmel sistemleri ve uyumlu toplumlarında, insanlık kabusvari bir ortamda kapana kısılmaktadır. (Şeran,2009:56)

Aldous Huxley, Brave New World'de teknoloji üç şekilde kullanılmaktadır. Birincisi üreme teknolojisidir. Doğum kontrolü çok güvenilir bir hale gelmiştir cinsel zevkin önüne geçmemektedir. Yani seks, üretimden ve aynı zamanda üretim seksten tamamen ayrılmış durumdadır. Yumurta hücreleri yumurtalıklardan alınmakta ve laboratuvar ortamında sperm hücreleriyle birleştirilmektedir. Böylece toplumun sosyal görevlerinin ihtiyacına göre farklı zeka seviyelerine ait bireyler yaratılmaktadır. İkincisi, uyku sırasında hipnoz, Pavlovyen şartlandırma, detaylı kozmetik ameliyatlara ve soma adı verilen mutluluk haplarını içeren zihin ve vücut değiştirici teknoloji.

İlk iki teknolojiyi tamamlayan ve destekleyen üçüncüsü ise televizyon, sentetik müzik, beş duyuya birden hitap eden filmler ve en üst sınıf olan alfalar için

helikopter seyahatlerini içeren eğlence temelli teknolojilerdir. (Posner, 2005 :191-192)

George Orwell 1984'te teknolojiyi bu kadar yoğun bir şekilde kullanmamakla beraber, yarattığı atmosfer daha baskıcı, boğucu, kabusvaridir. Cesur Yeni Dünya'nın vatandaşları hallerinden memnun ve mutludurlar; gelecek bütün monotonluğuna karşın 1984'teki kadar karamsar değildir. 1984 "ortak korkularımızın ve kültürel hezeyanlarımızın korkutucu bir hatırlatmasıdır." (Reilly,1989:20)

Winston'un düşünceleri, 1984'ün boğucu atmosferi hakkında okuyucuya fikir vermektedir:

"Yaşamak denen şey başından beri böyle miydi? Yiyecekler her zaman bu kadar tatsız mıydı? Alçak tavanlı yemekhaneyi gözden geçirdi. Duvarlar sayısız insan gövdesinin sürünmesinden kirlenmiş, herkesi dirseğe oturmak zorunda bırakacak şekilde tıktırılmış köhne çelik masalarla iskemleler...kötü kahve, kötü cin, kirli giyecekler ve madeni bir tat taşıyan yahni kokularının karışımı olan ekşimsi bir koku." (Orwell, 1984:54,55)

İnsanların sürekli gözetim altında tutulmaları 1984'ün dünyasının en belirgin özelliklerinden birini oluşturmaktadır. Bütün vatandaşların odasında sürekli yayın yapan ve aynı zamanda onları her an gözlemleyen, televizör adında iki yönlü bir cihaz bulunmaktadır. Parti'yi ve iktidarı simgeleyen Büyük Birader'in gözü her yerdedir. Böylece özel hayat ortadan kalkmakta, distopyaların önemli ortak özelliklerinden olan bireyselliğin yitimi meydana gelmektedir.

1984'te, Brave New World'e oranla çok daha az teknoloji kullanılmaktadır. Propaganda, eğitim, psikoloji, muhbirlik (çocukları da içeren), sansür, lobotomi, savaş arzusunu körükleme ve her şeyden öte tarihi kayıtların ve dilin manipülasyonu aracılığıyla düşünce kontrolünün sağlandığı romanda, okurun karşısına sürekli çıkan tek teknolojik aygıt televizörlerdir. (Posner,2005:197)

Orwell'in teknolojiden, bilhassa medya teknolojilerinden –filmler, radyo ve özellikle de gramofondan- nefret eden bir yazardır (Lessig,2005:212) ve 1984'te teknolojinin

bu kadar az ve kötücül kullanılmasının nedenlerinden birinin Orwell'in bu nefreti olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Huber, Orwell'in teknolojiye duyduğu nefret hakkında şunları söylemiştir:

“Orwell için...elektronik medya çirkindir, beyinleri uyuşturur, huzurun düşmanıdır, uygarlıkların enkazına sebep olur. Elektronik medyayı bunalmış insanlar için “ucuz teskin ediciler” olarak kumarın hemen yanına yerleştirir.” (Huber'den aktaran Lessig, 2005:212)

Huber, Orwell'in baskı ve gözetim aracı olarak kullandığı televizör adlı teknolojinin imkansızlığından da bahsetmektedir. Televizör öncelikle bir yayın teknolojisidir ve aralıksız bir şekilde devletin seçtiği içerikleri sadece kısmi ilgi gösteren izleyiciye yayınlamaktadır. İkinci olarak bir denetleme teknolojisidir, insanlar televizörü seyredelerken, aynı zamanda her davranışları televizör vasıtasıyla izlenir. Huber'e göre bu kadar interaktif bir aygıtın teknolojisi, TV'nin teknolojisinden farklıdır ve özel bir dizayn gerektirmektedir. Televizör yalnızca bir alıcı değildir, tersine işleyen bir vericidir. Ayrıca Merkez Parti'nin bazı üyeleri televizörünü kapatılabilme iznine sahiptir. Yani dizayn, sadece azınlığın çoğunluğu denetlemesine olanak vermemeli aynı zamanda birkaç kişinin azınlık tarafından seçici denetimine de olanak sağlamalıdır. Huber, Orwell'in tanımladığı yapıya sahip teknolojiye, günümüzde çok aşına olduğumuzu belirtir ve bu teknolojinin internet olduğunu söyler. İnternet ise kontrolün değil, aksine, özgürlüğün teknolojisidir. (Huber'den aktaran Lessig:2005:214-215) Teknolojinin klasik distopik bilimkurgunun aksine, bir baskı ve kontrol aracı olduğu kadar özgürlük aracı olarak kullanılması ise, ileriki bölümlerde göreceğimiz gibi, siberpunkın kurduğu distopik geleceğin önemli özelliklerinden birini oluşturmaktadır.

2.1.3. Distopya ve Bilimkurgu Sineması

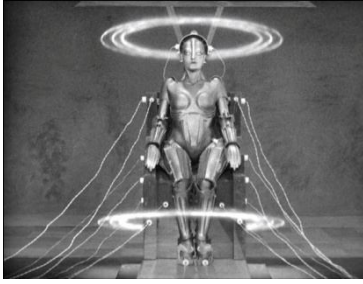
Bilimkurgu sineması da tıpkı bilimkurgu yazını gibi neredeyse ilk örneklerinden itibaren distopyaya yönelmekte gecikmemiştir. Sesin ve imajların gücü, filmlerin distopik gelecekleri yansıtmada etkili bir araç haline gelmiş, Susan Sontag'ın belirttiği gibi bilimkurgu sineması felaket imgelemleri oluşturmada kitaplardan daha etkili olmuşlardır. (Sontag,1965:44)

İlk distopik bilimkurgu filminin 1927 yapımı Metropolis olduğunu söyleyebiliriz. Metropolis, her ne kadar gökyüzüne uzanan fütüristik art deco binalarıyla son derece güzel bir şehri gözler önüne serse ve yönetici sınıf için bir ütopya ise de, her şeyin düzenli bir şekilde işlemesinden sorumlu işçi sınıfı için tam bir kabus niteliğindedir.

Joh Fredersen adlı diktatörün yönetimi altında olan Metropolis'teki işçi sınıfı, son derece zor koşullar altında çalışmakta, makineleri kontrol etmeye çalışırken makineleşmektedir. Metropolis, insanların makineleşmesi konusunu, kötücül bir androidle bir adım daha ileri götürürerek makineleler tarafından ele geçirilen insanlık temasının da beyaz perdedeki ilk örneklerinden biri haline gelmiştir. (Bkz. Resim 14-16)



Resim 14



Resim 15



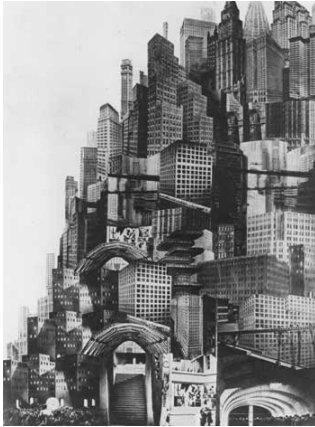
Resim 16

2.1.3.1. Mekan Düzenlemesi ve Görsel Kodlar

Mimari filmlere inanılabilirlik katmakta; ruhsal durum, karakter, zaman ve olayların geçtiği yeri belirlemektedir. (Abuhela,2005:2) Özellikle bilimkurgu filmleri söz konusu olduğunda, geleceğin dünyasını tasarlamak, o dünyayı, filmin anlatısı çerçevesinde inanılır ve etkileyici kılacak görsel unsurlarla donatmak daha da önemli hale gelmektedir.

Metropolis'in mekan düzenlemesine bakıldığında New York gökdelenlerinden Bauhaus'a, art deco ve gotik mimariye kadar pek çok farklı tarzın göze çarptığı bir şehir olduğu görülmektedir. Özellikle gotik mimari, yerin altında yaşayan işçiler ve yüzeyde yaşayanlar arasındaki farkı göstermesi açısından önemli bir yere sahiptir.

Yüzeyde yaşayanlar mükemmel bir düzene sahip şehirde gezme özgürlüğüne sahipken yerin altında çalışan işçiler gotik tarzdaki altyapı sisteminin ağırlığı altında ezilmektedirler. Yüzeydeki şehir, devasa binaların, teknolojik çağ ile ilişkilendirilen güç ve tasarlanmış bir soğukluk hissi taşıyan altyapı sistemine sahip fütüristik bir şehirdir. Binalar kati ve temizdir, onları destekleyen makinelerin cilalanmış yüzeylerini yansıtırlar. yüzeylerinin düzgünlüğünü ortaya çıkaracak şekilde günün her vakti yapay olarak aydınlatılırlar. Yollar geniş ve düzdür; mimarinin boyutu ve görünüşü insanların soğuk, bunalmış ve tektipleşmiş durumlarını yansıtmaktadır. (Abuhela,2005:4) (Bkz. Resim 17-19)



Resim 17



Resim 18



Resim 19

Lang'in Metropolis tasarımı New York'un mimarisinin büyük etkisi olmuştur.

“Neon ışıklarıyla sanki gün ışığı alıyormuşçasına aydınlanan, yukarılarında hareket eden, dönen, çakan, açılan kapanan, spiraller çizen aşırı büyük ve ışıklar saçan reklamların bulunduğu bir sokak gördüm... o günlerde bir Avrupalı için tamamen yeni ve peri masalına yakın bir şeydi...Binalar dikey peçelere benziyordu, titrek titrek parıldayan, neredeyse ağırlıksız, şaşırtmak, dikkat dağıtmak ve hipnotize etmek için kara gökyüzünün önüne asılmış lüks bir kıyafet. ..Bütün bu hisler ile ilgili bir film yapmak zorunda olduğumu o zaman anladım.” (Lang'den aktaran Kaes,1993:1)

Metropolis şehri dev bir makine gibi işlemektedir. Film hareket halindeki bir makinenin gösterildiği kısa bir kurgu dizisiyle başlar; pistonlar ve çarklar birlikte çalışmaktadır. Sekans, 10 saatlik zaman dilimine bölünmüş bir saatle noktanır ve

başka bir makine gelecek vardiyanın sinyalini verir. Buhar düdüğü basıncı serbest bırakarak öter, yeni vardiya başlar. Bu makineler kendi başlarına hareket etmektedirler, ne ürettiklerini ya da kim tarafından çalıştırıldıklarını bilmeyiz. İşçilere de bu devasa makinenin parçaları gibi muamele gösterilmektedir. İnsanlık dışı mevkilerine isyan ettiklerinde, şehrin mekanizmasında arızalanan dişliler olarak temsil edilirler. Yönetici onları robotlarla değiştirme planları yapar ve bilimadamı Rotwang “Makineler geleceğin işçileri olacaklar.” der. (Kaes,1993 :3)

Metropolis mimariyi işçi ve yönetici sınıfı arasındaki farkı vurgulamak için bir araç olarak kullanmakta ve makine ağırlıklı görsel kodlar kullanmaktadır. Böylece distopyan yapıtların ortak noktaları olan iktidar, tek tipleşme, makineleşme gibi temaları çarpıcı hale getirmektedir.

George Lucas’ın 1971 yılında yönettiği THX 1138, 1984 ve Brave New World’e göndermelerde bulunan distopyan bir bilimkurgu filmidir.

21. yüzyılda geçen THX 1138’de, isim yerine araba plakasına benzer kodlar kullanılmaktadır. Seks yasaktır ve duyguları önlemek amacıyla düzenli olarak ilaç kullanılmaktadır.

THX 1138’in dünyasında teknoloji her yerdedir. İşçiler performansları sürekli olarak izlenirken, radyoaktif materyallerle ilgilenmek için uzaktan idare edilebilen robotik kolları kullanmaktadırlar. Eğlenceleri steril konutlarında oturup siyahların seks ve şiddete maruz kalmalarını seyretmekten ibarettir. Ancak cinsel arzularını bastıracak ilaçlar alarak kontrol altında tutlmak zorundadırlar. Sürekli denetimin olduğu bu toplumda kuralları bozanlar ise android polisler tarafından (Bkz. Resim 20) yakalanır ve duvarların ya da sınırların olmadığı, elektrik şokları ve makinelerle yenilenmiş hücrelere kapatılırlar.

Lucas, dar kamera açıları, tekrarlayan müzikler ve asansör müziği olarak tarif edilen



Resim 20



Resim 21



Resim 22

müziklere eşlik eden montaj aracılığıyla filmde betimlenen sosyal dünyayla uyuşan, görsel olarak klostrofobik bir dünya yaratmıştır. (Clapp,2003:7) Lucas'ın renk tercihi de rahatsız edici bir atmosfer oluşturmada oldukça etkili olmaktadır. THX 1138'in yeraltı şehrinde, her yerde her şey beyaz, sade ve soğuktur. (Bkz. Resim 21-22)Bütün insanlar benzer beyaz kıyafetler giyerler, kafaları tamamen traşlıdır ve isimleri ön ek ve numaralardan oluşmaktadır. Ses de Lucas'ın THX 1138de kullandığı önemli bir unsurdur. Lucas filmi ses ve görsellikten oluşan bir deneyim olarak tanımlar. (Lucas'tan aktaran Glettler,2009:1) “Hiçliğin uçsuz bucaksız genişliği, derin fısıltılar ve eko halinde duyulmaktadır.” (Glettler,2009:1)

THX 1138'in dünyası en uç derecede yönetilen ve denetim altına alınan bir toplumdan oluşmaktadır. Metafizik dahil neredeyse her şey izlenmekte, denetlenmekte ve teknoloji tarafından yürütülmektedir. (Clapp,2003:7) Sıkıntıları anlattıkları ve bir nevi günah çıkardıkları Ohm (Bkz Resim 23) sadece bir ses kayıdır ve herkese aynı şeyleri söylemektedir.

“Evet, evet anlıyorum...Evet...Güzel...Harika...Biraz daha açık olabilir misin?...Sen gerçek bir inanansın, kitlelerin kutsamaları,her şeye rağmen sanat kutsallığının bir konusudur, insanın imajında yaratılan, kitleler tarafından, kitleler için, yapacak bir işimiz olduğu için minnettar olalım, üretimi artıralım, kazaları önleyelim ve mutlu olalım.” (Lucas, 1971, THX 1138)



Resim 23

Bütün aktivitelerin ağır bir şekilde gözlendiği, kararları başkalarının verdiği, kimsenin bağımsız bir harekette bulunamadığı, insanların kafalarının arkasındaki barkotlarla ürün yerine konulduğu,(Bkz. Resim 24) robot polislerin kanunları zorla yerine getirdiği THX 1138, bireyselliğin ve insanlığın yok oluşunu görselliği çok etkili bir araç haline getirerek göstermektedir.(Glettler,2009:4) Gerçekte kimin

kontrolde olduğunu bilmediğimiz THX 1138, izleyicileri Metropolis'ten çok daha karanlık bir gelecekle buluşturmaktadır.

Distopyan bilimkurgu denetim,gözetim, tektipleşme, bireyselliğin yitirilmesi temalarının üstünde sürekli durmaktadır. Teknofobyanın diğer bütün bilimkurgu türlerinden daha ağırlıkta olduğu distopyan bilimkurgu sinemasına en büyük etkiyi



Resim 24

1984 ve Cesur Yeni Dünya romanlarının yaptığını söyleyebiliriz. Özellikle 1984'ün her şeyi gözleyen Büyük Birader teması ve Brave New World'ün ilaçlar yoluyla duyguların bastırılması yöntemi, THX 1138 dahil pek çok filmde karşımıza çıkan temalar olmuşlardır. Equilibrium (2002, Kurt Wimmer) da hem bu iki romana, hem de Ray Bradbury'nin Fahrenheit 451 (1953) adlı romanına yoğun şekilde göndermelerde bulunan bir filmidir.

Film, sanatsal dışavurumun yasak olduğu, duyguların ilaçlarla bastırıldığı, çocukların muhbir olarak kullanıldığı distopik bir gelecekte geçmektedir. Equilibrium, savaşın uzak bir anı haline geldiği, barış içinde yaşayan bir dünya tablosu çizmekteyse de bu tablo müzik, şiir, resim gibi sanatsal aktivitelerin suç sayılmasına, bu aktivitelerde bulunan herkesin ölüm cezasına çarptırılmasına, bulunan her tablonun, kitabın, plağın yok edilmesine, Büyük Birader'in denetiminden kimsenin kaçamadığı baskıcı bir geleceğe, kısacası insanlığın yitimine mal olmuştur. Filmin geçtiği şehir olan Libria* siyah ve beyaz tonlardan oluşmaktadır ve bu sebeple duygusuz bir görünüme

* Muhtemelen İngilizce'de özgürlük anlamına gelen "liberty" kelimesinden türetilmiştir. Özgürlüğün neredeyse tamamen kısıtlandığı bir şehrin isminin özgürlük kelimesinden türetilmiş olması ironiktir.

sahiptir. Binalar, tıpkı içlerinde yaşayanlar gibi kişisiz ve duygudan yoksundur. Dev billboardlar binaların ön yüzlerini kaplamaktadır, her köşeye yerleştirilmiş hoparlörler ve dev ekranlar yüksek sesle sürekli propaganda yapmaktadırlar. (Abuhela,2005:11)

Büyük Birader imajını oldukça etkili bir şekilde kullanan Equilibrium, hem düzeni çağrıştıran simetriyi hem de binalar, ekranlar ve insanlar arasındaki boyut farkını yoğun bir şekilde kullanarak bunaltıcı ve hiyerarşik bir atmosfer oluşturmayı başarmıştır. (<http://tboake.com/443-equilibrium-f2009.html>) (Bkz. Resim 25-26)



Resim 25

Resim 26

Görselliğin benzer şekilde kullanımını 1984 (1984, Michael Radford) filminde de görmekteyiz. (Bkz. Resim 27)



Resim 27



Resim 28

Equilibrium, üst açıları kullanarak, birinin herkesi izlediğini ima eder ve Büyük Birader hissini daha da kuvvetlendirir. (<http://tboake.com/443-equilibrium-f2009.html>)

Distopyan bilimkurgudaki bireyselliğin yitimi teması, Equilibrium'un mekan düzenlemesinde kendini fazlasıyla belli etmektedir. Dairelerin içi de tıpkı

aparmanlar gibi duygudan ve kişilikten yoksundur. Köşeler keskindir, bütün sert yüzeyler mattır, renkler siyah, gri ve açık kahverengiden oluşmaktadır ve cansızdır. (<http://tboake.com/443-equilibrium-f2009.html>) (Bkz. Resim 28)

Görsel efekt sorumlusu Tim McGovern, Libria'nın mimarisi (Bkz. Resim 29) hakkında şunları söylemiştir:

“Faşist mimarinin arkasındaki bütün fikir bireysellik hissini küçük ve önemsiz göstermektir, böylece devlet daha güçlü görünür ve ben de bu tasarım anlayışını görsel efektlerde sürdürdüm. Örneğin Libria 23 metre yüksekliğinde duvarlarla çevrili, duvarlar sürekli devam ediyor ve Mondrian* tarzında yatay ve dikey yollar oluşturuyor.” (Abuhela,2005:11)



Resim 29

2.1.4. Siberpunk ve Distopya

Distopyan anlatılar siberpunkta da önemli bir yere sahiptirler ve bazı distopyan romanlar siberpunkın habercisi olmuşlardır. Örneğin Bernar Wolfe'un Limbo'su (1952), nükleer yıkımdan sonra ortaya çıkan Kuzey Amerika tasvirinde, lobotomiye de kapsayan, vücudu istila eden teknolojilere önemli bir yer ayırarak siberpunkı incelemektedir. Biyoteknolojiye yaklaşımıyla siberpunkın merkezinde yer alan bedensel dönüşüm teması Alfred Bester'in Kaplan Kaplan'ında (The Stars My Destination ,1955) göze çarpmaktadır. Roman ayrıca davranışların kabul edilir ve suça ilişkin olanları arasındaki anlaşılabilir sınırların çöküşüne ilişkin anarşik vurgusu ile siberpunkı müjdelemektedir. (Cavallaro,2001:9)

Gibson'un çalışmaları insan vücudunun, ekolojik yapısı içinde uğradığı radikal mutasyonlardan dolayı acı çektiği, çok da uzak olmayan bir geleceği anlatan belirgin distopik tasvirlerle bezelidir. Bu çerçevede, onun çalışmaları organik yapının, kolektif biyoteknolojik prostetik dönüşümlerin çeşitli derecelerine maruz kalmış

* Piet Mondrian, 1872-1944 yılları arasında yaşamış olan Hollandalı ressam.

insan algı sistemini güçlendirdiği bir kültürü öngörmektedir. Gibson'un çalışmalarının en iyileri potansiyel post-endüstriyel, tekno-distopyan kültürlerin yaratıcı eşiğinde bulunmaktadır. (Tomas,1989: 113)

Siberpunkın distopik gelecek tasvirleri, klasik distopyan bilimkurgudan farklılık göstermektedir. Teknoloji merkezli siberpunk, distopyan bilimkurgulara benzer şekilde baskı ve gözetim amaçlı kullanmakla beraber, aynı zamanda bir özgürleşme aracı olarak kullanmakta ve teknofilik bir tavır sergilemektedir.

Önceki bölümlerde George Orwell'in 1984'ünde hem yayın yapan hem de Büyük Birader'in insanları gözlemesini sağlayan televizör teknolojisinin,bugünkü internete karşılık gelebileceği, internetin ise bir baskı değil özgürlük aracı olduğu tartışılmıştı. İnternet, bireylerin görüşlerini yazı, müzik, video ve imajları da kapsayacak şekilde her türlü aracı kullanarak belirtebilmelerini, dünyanın her köşesindeki insanların birbirleriyle iletişime geçmelerini sağlayan bir teknolojidir. İnternet, dünyaki en katılımcı ortamdır ve gelişmeye devam etmektedir. (Nunziato,2009:1)

Ancak teknoloji, dolayısıyla internet, her ne kadar özgürleştirici olsa da gözetim için kullanılabilir. Telefonlarımız dinlenmekte, her bir köşeye yerleştirilmiş kameralarla insanlar 24 saat izlenmektedir. İnternet aracılığıyla kişisel bilgilerimize ualşılmakta, özel hayat ortadan kalkmaktadır. Jeremie Zimmermann ve Andy Muller Maguhn, bu konuyla ilgili görüşlerini şöyle belirtmektedirler:

“JEREMIE:Bütün demokrasilerin en temel yapısına ve işleyiş şekline karşı çıkan devlet destekli gözetim gerçekten büyük bir sorun, ama özel gözetim ve kitlelerin özel bilgilerinin potansiyel koleksiyonu da söz konusu. Google'a bir bakın. Eğer standart bir google kullanıcısıysanız, Google kiminle iletişim kurduğunuzu, kimi tanıdığınızı, ne araştırdığınızı, potansiyel olarak cinsel yöneliminizi, dininizi ve felsefik inançlarınızı bilir.

ANDY: Sizin hakkınızda sizin bildiğinizden daha çok şey bilir.

JEREMIE: Annenizden ve belki de sizden daha fazlasını bilir. Google ne zaman çevrimiçi olduğunuzu ve ne zaman olmadığınızı bilir.

ANDY: İki yıl, 3 gün ve dört saat önce ne aradığınızı biliyor musunuz? Google biliyor.” (Assange ve Maguhn,2012:51)

Siberpunk, siberuzay kavramıyla, insan ve bilgisayar arasındaki bu bağı bir üst boyuta taşımıştır. Siberpunkın tasarladığı gelecekte insan ve makine birbirinden ayırt edilemeyecek derecede kaynaşmış durumdadır. Gücü ve teknolojiyi ellerinde tutan dev şirketler, insanların kişisel bilgilerine ulaşarak Azınlık Raporu'ndaki (2002, Minority Report, Steven Spielberg) gibi sokakta yürürken bile kişiye özel reklamlar gösterebilmekte, Hardwired (2009, Ernie Barbarash) gibi bütün dünyanın reklamlarla çevrili olduğu bir gelecekte, (Bkz. Resim 30-31) beynimize, ürünü alana kadar reklam hologramları görmemizi sağlayan çipler yerleştirebilmekte, ya da Paranoia 1.0'da (2004, Jeff Renfroe, Martein Thorsson) olduğu gibi, beyne etki eden *nanomayflar* sayesinde insanları belli bir ürüne karşı saplantılı hale getirebilmektedirler.



Resim 30



Resim 31

Siberpunkın klasik distopyan bilimkurgulardan farklı olarak, teknolojiyi bu baskılardan kurtuluş aracı olarak da sunmaktadır. Böylece teknolojinin yalnızca baskıcı ve kötücül yönünü değil, özgürleştirici yönünü de göstermekte, her ne kadar distopik bir gelecek tablosu sunsa da, insanlığın kolayca kontrol altına alınamayacağını vurgulamaktadır.

Zimmermann, teknolojinin baskıcı ve özgürleştirici yönleri için şu yorumlarda bulunmaktadır:

“Herkesin anlayabileceği, modifiye edebileceği, ve herkesin, programın ne yaptığından emin olmak için inceleyebileceği bedava bir yazılıma ihtiyacımız var. Makinenin sizi değil, sizin makineyi yönetebilme potansiyelinizin bulunması bakımından, özgür bir çevrimiçi toplumun temellerinden birinin bedava yazılım olduğunu düşünüyorum. Verilerinizin, başkaları tarafından okunmadığından, yalnızca sizin okuyabildiğinizden emin olabilmek için güçlü

bir kriptografiye ihtiyacımız var. Yalnızca iletişimde bulunmak istediğimiz kişilerle iletişime geçebilmek için Tor ya da Cryptophone iletişim araçlarına ihtiyacımız var. Ama devletin ve bazı şirketlerin gücü bizim gibi bilgisayar delilerinin gücünü ve bu teknolojileri inşa edip yayma yeteneğini her zaman geçebilir. Bu teknolojileri inşa ederken, teknolojiyle yapılanları kontrol edebilmek için kanunların ve diğer araçların vatandaşların elinde olmasına da ihtiyacımız olabilir.” (Zimmermann’dan aktaran Assange ve Maguhn, 2012:59-60)

Siberpunk, büyük şirketlerin tekelinde olan teknolojiyi, halk için de ulaşılabilir duruma getirerek Zimmermann’ın sözünü ettiği dengeyi sağlamaya çalışmaktadır.

2.1.4.1. Mekan Düzenlemesi ve Görsel Kodlar

Siberpunkın çizdiği gelecek tasvirlerinde şehirler yüksek teknolojiyle donanmış ıslıl ıslıl şehirler ve buna zıt olarak serseriler, suçlular, sokak satıcıları ve bu yüksek teknoloji toplumunda sadece sağ kalmaya çalışan insanlarla dolu, karanlık dar sokaklardan oluşmaktadır. (<http://scifimethods.com/articles/utopia-dystopia-and-cyberpunk-reality/497/>)

Philip K. Dick’in Do Androids Dream of Electric Sheep adlı öyküsü esas alınarak çekilen Bıçak Sırtı (1982, Blade Runner, Ridley Scott) , insan ve post-insan arasındaki bulanık sınırı araştıran bir film olarak kısa sürede siberpunk filmlerin öncüsü haline gelmiştir. Nükleer savaş sonrası bir dünyada geçen ve *neo-noir* bir anlatıya sahip olan distopyan film, siberpunka ait pek çok unsuru barındırmaktadır. Ana karakter toplum dışı kalmış yalnız biridir, yüksek teknolojiyle donatılmış bir şehirde yaşamaktadır, şehir otoriter bir devlet tarafından kontrol edilmekte ve polis güçleri tarafından gözetim altında tutulmaktadır. (Riu, t.y.:1)

2019 yılının Los Angeles’ı esas olarak zıtlıkların şehridir: gökdelenler, piramitler ve revivalist mimari* ile karışmış cam kuleler, tarihi binalar ve bir önceki şehir yayılımının enkazları. Çeşitli kültürlerden mimari tipolojilerin görsel olarak üst üste binmesi küreselleşmiş dünyanın post-modern bir imajını yaratmaktadır. (Abuhela,2005:6) (Bkz. Resim 32-33)

Filmin görsel kodlarından bir diğeri ise siberpunkın ortak temalarından biri olan

* Bir önceki çağın mimari tasarımının yeni yapılarda uygulanmasına dayanan bir mimari hareket.



Resim 32



Resim 33

reklamlardır. Binaların yüzleri dev reklamlarla kaplıdır ve insanlar sürekli olarak reklam bombardımanına maruz kalmaktadırlar. (Bkz. Resim 34)

Bıçak Sırtı makinelerle insanlar arasındaki farkı bulanıklaştırmakta ve hem izleyiciyi hem de filmdeki karakterleri, kimin insan kimin *replikant* olduğu konusunda şüpheye düşürmektedir. *Replikant* olup olmadıkları yalnızca retina tarama cihazıyla yapılan sorguda belli olmaktadır. (Bkz. Resim 35)



Resim 34

Replikantlar tamamen insana benzemektedirler, hatta daha iyi gözükmektedirler; daha üstün hafızaları ve son derece yüksek zekaları vardır; ve fiziksel olarak da açık bir şekilde insanlardan daha üstündürler. Gerçek duyguları öyle hızlı şekilde öğrenmekte ve anlamaktadırlar ki, hizmet etmeleri gerekenlere karşı tehdit oluşturmaya başlarlar. Bu sebeple de, üretildikten belli bir süre sonra ölmeleri için, sistemlerine bir mekanizma yerleştirilir. (Williams,1988:384-385)



Resim 35

İnsan ve makine arasındaki sınır Bıçak Sırtı'nda öyle bulanıktır ki, bir *replikant* avcısı, yani *blade runner* olan Deckard, bir *replikanta* aşık olur ve filmin sonunda beraber şehirden ayrılırlar. Deckard'ın kendisinin de *replikant* olabileceğine dair şüphe uyandıran Bıçak Sırtı insanlık ve teknoloji üzerine bir filmidir. (Pope,2008:1)

William Gibson'un kısa bir öyküsünden uyarlanan ve yine Gibson tarafından senaryolaştırılan Johnny Mnemonic (1995, Robert Longo) distopik bir gelecek tablosu çizen bir diğer filmidir. 2021 yılının New York'u, Blade Runner'in Los Angeles'ine benzer şekilde, yüksek teknolojinin, gökdelenlerin, gökdelenleri kaplayan devasa reklamların ve bütün bu görkemin ve görsel bombardımanın içinde hayatta kalmaya çalışan insanların şehridir. (Bkz. Resim 36)



Resim 36

Kalabalık bir sokağın üst açı çekimleriyle başlayan film de ilk dikkati çeken görsel unsur üzerinde Çin karakterlerinin bulunduğu pankart ve arabadır. (Bkz. Resim 38) Filmde Takahashi, Shinji gibi Japon isimlerine sahip karakterler bulunmaktadır. Filmin baş karakteri, veri kuryesi Johnny Mnemonic, beynine yüklenen veriden sonra rahatlayabilmek için bir Çin dövüş sanatı olan ve aynı zamanda meditasyon amaçlı yapılan Tai Chi Ch'uan'ın bazı formlarını uygular. Siberpunkın çok kültürlü yapısının önemli bir parçası olan Uzakdoğu etkisi Blade Runner'da da göze çarpmaktadır. Gökdelenlerdeki reklamlardan birinde, geisha gibi giyinip makyaj yapmış Uzakdoğulu bir kadın reklamı sunmakta, Deckard ise bir sahnede Uzakdoğu'yu andıran bir pazar yerinde dolaşmaktadır.

William Gibson Uzakdoğu ve özellikle Japonya'nın siberpunk üzerindeki etkisini şöyle yorumlamaktadır:

“80’li yıllarda, bilimkurgunun, gazetecilerin siberpunk olarak adlandırdıkları türünde bilinen biri olduğumda, Japonya zaten bir şekilde türün gerçek, ruhsal eviydi...Shibuya’ya ilk göz atışımı hatırlıyorum, Tokyolu genç gazetecilerden birinin beni oraya götürdüğü zaman, yüzü yüzlerce medya güneşinin –bütün o kule gibi yükselen,canlandırılmış, ağır ağır ilerleyen ticari bilgi- ışığıyla boğulmuş bir şekilde şöyle dediği zaman: “ Görüyor musun? Görüyor musun? Burası Blade Runner şehri.” Ve öyleydi. Bariz bir şekilde öyleydi.” (<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1956774,00.html>)



Resim 37



Resim 38

Johnny Mnemonic filmi, siberpunk türüne uygun şekilde, pek çok altkültürün de bulunduğu bir filmidir. Özellikle gerçeklik algısını değiştiren ilaçların alındığı, yasal olmayan veri alışverişinin yapıldığı yer altı klüpleri, ya da ara sokaklar altkültürlerin yoğun olarak görüldüğü yerlerdir. (Bkz. Resim 37)

Johnny Mnemonic, makineyle ilişkisi bağlamında, siborglardan ziyade, siberuzaya yer vermektedir. Beynindeki çipe bilgi kaydedebilen ve bunun kuryeliğine yaparak para kazanan Mnemonic, aynı zamanda siberuzayda seyahat edebilen bir *hacker*dir. Johnny Mnemonic bu çerçevede, insan ve bilgisayarı birleştirmekte ve tek vücut haline getirmektedir. (Bkz. Resim 39-41)



Resim 39



Resim 40



Resim 41

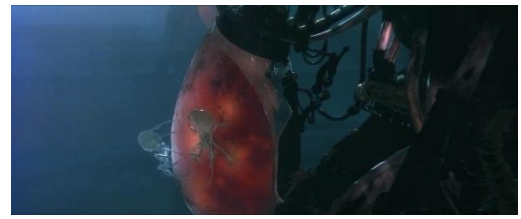
Siberpunk türünün yayılmasında ve gelişmesinde önemli bir yere sahip olan William Gibson'un, Neuromancer ve Count Zero'nun kaynağını oluşturan kısa öyküsünden uyarlanan film (Cavallaro,2001:95), çok kültürlülük, siberuzay, yüksek teknoloji şehri gibi, siberpunk filmlerde sıklıkla görülen pek çok görsel kodu bünyesinde barındırmaktadır.

Post-apokaliptik bir film olan Matrix serisi (1999-2003, Wachowski Kardeşler), insanların makineler tarafından ele geçirildiği ve enerji kaynağı olarak kullanıldığı distopik bir gelecekte geçmektedir. İnsanlar pil gibi kullanılırken, matriks adı verilen simüle edilmiş bir gerçekliği algılamaktadırlar.

Filmde organik olan ve mekanik olan ayrımı bulanıktır. İnsanlar organik sıvıların içinde yetişmekte, makineler örümcek, ahtapot gibi organik görünümler arz etmektedir. (Bkz. Resim 42-43)



Resim 42



Resim 43

Yazılım, donanım ve biyolojik bileşenler arasında bir savaşın anlatıldığı, insan ve insan olmayanlar arasındaki ilişkilerin incelendiği film (Kera,2006:211), bilgisayar programlarını insanlara özgü duygularla donatarak, Tron'un (1982, Steven Lisberger) izinden gitmektedir. Sistemin ajanlarından biri olan Ajan Smith, özgürleşmek ve bir yazılımdan daha fazlası haline gelmek istemektedir. Bir program olmasına karşın insan bedenine girip gerçek dünyaya sızabilmektedir. (Erdem,2004:94) Neo ise makinelerin yaşamını sürdürmek için yaratılmış bir yazılımdır. The Matrix insan ve makine arasındaki sınırı yalnızca görsel çerçevede kaldırmamış, makinelere ve yazılımların da iyi ya da kötü tercihler yapabildiğini göstermiştir. Kahin, Neo'ya yardım eden bir yazılımken, insan olan Cypher ihanet eder.

Film, bu bölümün konusu olan diğer siberpunk türündeki filmlere benzer şekilde çok kültürlü bir yapıya sahiptir ve özellikle stilize edilmiş dövüş sahnelerinde Uzakdoğu etkisi kendini göstermektedir. Altkültürlere ve yasadışı alışverişlerin yapıldığı klüplere de The Matrix'te rastlamak mümkündür. Tuhaf Günler (1995, Strange Days, James Cameron) adlı siberpunk filmde de, Lenny Nero isimli ana karakter, SQUID denilen ve yasal olmayan disklere müşteri bulabilmek için benzer bir klube gitmektedir.

Distopyan bilimkurguların en temel özelliklerinden biri olan gözetim olgusu The Matrix'te de geniş yer tutmaktadır. Filmdeki iktidar makinelerdir ve sistemin ajanları kendilerine tehdit oluşturabilecek herkesi gözlemekte ve gerekirse yok etmektedir. Sentineller birçok gözü olan ahtapotlar şeklinde tasvir edilmişlerdir ve görevleri makineler şehrindeki tehditleri bulup yok etmektir. Matrix Reloaded'da (2003) Neo, Mimar'ın odasına girdiğinde kendisinin ve Matrix'te yaşayan herkesin hayatlarının Mimar tarafından izlendiğini görür; monitörlerle dolu oda gözetim olgusunun altını çizmektedir. (Bkz. Resim 44)



Resim 44



Resim 45

Azınlık Raporu'nda gözetim ve baskıyı görmek mümkündür. Özel bir havuzda korunan ve geleceği tahmin edebilen üç kahin aracılığıyla Suç Öncesi Birimi, insanların hayatlarını takip etmekte ve bu sayede suçları işlenmeden durdurabilmektedir. “Kahinlerin gördüğü görüntüler gerçeğin temsilcileri olmakta ve gerçekten daha gerçek, en azından gerçeği önceleyen bir gerçek haline gelmektedir.” (Riu,t.y.:8) Ancak bu teknoloji, insanların özel hayatının kalmayışı, her ne kadar düşük de olsa yakalanan insanların suç işlemeyebileceği gibi, filmin de odak noktasını oluşturan etik sorunlar yaratmaktadır.

Filmdeki başka bir gözetim mekanizması ise The Matrix'teki sentinellerle büyük benzerlik taşıyan örümcek benzeri retina tarayıcılarıdır. (Bkz. Resim 45) Anderton'u arayan örümcekler her yere girmektedirler. Seks yapan bir çiftin retinalarının taranması, özel hayatın hiçe sayıldığına önemli bir göstergesidir.

Herkesin retinaları sürekli olarak taranmakta, kimlik tanımlandığında veri tabanı ile bağlantı kurulmaktadır. Bu sebeple nerede yürünürse yürünsün, daha önceki alımlara, kişinin ölçülerine ya da sevdiği şeylere göre özel teklifler sunulabilmektedir. Dahası, kişisel trafik de ağır bir şekilde kontrol edilmekte, yalnızca arabanın hızı ve gidilecek yön önceden belirlenmekle kalmayıp, otoriteler bireylerin arabaları üstünde tamamen kontrol sahibi olabilmektedirler. (Drees ve Bayer,2010:76) Minority Report anlatısı ve görsel kodları itibarıyla gözetleme üstüne bir film ve her ne kadar ütopyan bir şehir tablosu çizse de, ilerleyen dakikalarda distopyan bir anlatıya dönüşmektedir.

“Günümüzde kalp pili ya da plastik aortlu biri fark edilebilir derecede insandır. Vücudunun cansız parçası hala kişiliği ya da bilinci çerçevesinde göreceli olarak önemsizdir. Ancak makine bileşenlerinin oranı arttığında kendi hakkındaki, iç deneyimi hakkındaki farkındalığı ne duruma gelir?” (Toffler,1971:209)

Siberpunk, distopyan bir tavır sergilerken klasik distopyan bilimkurgulardan daha farklı bir yönelim belirler. Teknolojiyi yalnızca iktidarın baskı aracı olmaktan çıkarır ve insan-makine arasındaki ilişkileri araştırır. Siberpunkın geleceğinde tek tipleşmiş insanlar, renksiz, ruhsuz yapılar değil, çok kültürlü bir dünya vardır. Gökdelenlerin, sürekli değişen rengarenk, devasa reklamların ışıltılı ve görkemli dünyası ve suçların işlendiği, yasadışı yazılım ve donanımların karaborsada dolaştığı karanlık sokaklar iç içe geçmiştir. Devlet ve büyük şirketler yine ağır bir şekilde insanları gözetim altında tutmakla beraber, pis ameliyathanelerde olunan kaçak ameliyatlar bu gözetimden kaçmayı sağlamaktadır.

3. Siberpunk ve Bilimkurgu Sineması Çerçevesinde Distopik Gelecek Tasvirlerinin Örnekler Üzerinden İncelenmesi

Bu bölümde, seçilen siberpunk ve klasik distopyan bilimkurgu filmleri hem anlatı tasarımı hem de görsel tasarım çerçevesinde karşılaştırılmış, iki türün benimsediği distopik anlatıların benzer ve farklı yönleri ortaya konmaya çalışılmıştır.

Seçilen filmler Gerçeğe Çağrı ve Brazil filmleridir. Gerçeğe Çağrı filminin seçilmesinde siberpunk sinemasının ilk örneklerinden biri olması ve hem gişedeki başarısı hem de eleştirmenler tarafından beğenilmesi rol oynamıştır. (Gerçeğe Çağrı gösterime girdiği dönemde gişede ilk sırada yer almış, (http://articles.latimes.com/1990-06-04/entertainment/ca-608_1_weekend-box-office) dünya çapında \$261,299,451 gişe hasılatı yapmıştır. (<http://www.boxoffice.com/statistics/movies/total-recall-1990>) Rotten Tomatoes’de yapılan 51 eleştirinin yüzde seksen dördü pozitifdir ve filmi “taze” sınıflandırmasına sokmuştur. (http://www.rottentomatoes.com/m/total_recall/)) Brazil’in seçilmesinde, çekildiği yılın gerçeğe Çağrı’ya yakın olması, olumlu eleştiriler alması (Rotten Tomatoes’da 45 eleştirinin 44’ü pozitifdir. (<http://www.rottentomatoes.com/m/1003033-brazil/>) Wired, ilk 20 bilimkurgu filmi sıralamasında Brazil’i 5. sıraya yerleştirirken (<http://www.wired.com/wired/archive/10.06/scifi.html?pg=6>) Empire, Bütün Zamanların En iyi 500 Filmi sıralamasında 83. sıraya koymuştur. (<http://www.empireonline.com/500/83.asp>)) Gerçeğe Çağrı ve Brazil arasındaki paralellikler, sözü geçen iki filmin seçilmesinde rol oynayan bir diğer önemli faktördür.

Filmlerin çözümlemesinde literatür taraması yapılarak var olan çalışmalardan faydalanılmış, göstergebilimden de yararlanarak şu kodlar aranmıştır:

- Mekan düzenlemesi, renklerin, bireysel eşyaların kullanımı
- Teknolojinin kullanımı
- Gözetim toplumuna dair öğeler

- Distopik bir geleceğe yönelik öğeler
- Anlatımı destekleyen kamera açıları ve hareketleri
- Gerçeklik sorgusu, simulason,hayal, gerçeklik ilişkisine göndermede bulunan öğeler
- Tek tipleşmeye/ çok kültürlüğe ait öğeler

3.1. Gerçeğe Çağrı

3.1.1. Künye

Orjinal Adı: Total Recall

Yönetmen: Paul Verhoeven

Yapım Tarihi: 1990

Oyuncular: Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Sharon Stone, Michael Ironside, Ronny Cox

Süresi: 113 dakika

Sinopsis:

Douglas Quaid, 1984 yılında, Mars ve orada yaşayan gizemli bir kadınla ilgili sıkıntılı rüyalar gören, Dünya’da yaşayan bir inşaat işçisidir. Mars’a seyahat etmek istemekte ancak karısı Lori, sömürgeleştirilmiş olan Mars’taki rakip toplulukların çatışmalarını neden göstererek, Dünya’daki yaşamın çok daha mükemmel olduğunu söyler ve Quaid’in Mars yolculuğu fikrine karşı çıkar. İş arkadaşlarının uyarılarına rağmen Quaid, müşterilerine muhteşem seyahat deneyimleri yaşatmak için anı *implantları* kullanan “Rekall” adlı şirketi ziyaret eder. Quaid, casusluğu da içeren, Mars’a seyahat anısını seçer. Teknisyenler anıyı yerleştirmeden hemen önce , Quaid, gizli kimliğini ortaya çıkardıklarını söyleyerek şiddetli bir biçimde tepki gösterir. Quaid’i bayıltırlar, Rekall’e dair anılarını silerler ve taksiyle evine yollarlar. Taksi’de uyanan Quaid dışarı çıkar ve yolda iş arkadaşlarının saldırısına uğrar. Onlardan kurtulup evine döndüğünde Lori de saldırır ve evliliklerinin Quaid’in zihnine yerleştirilmiş sahte anılardan ibaret olduğunu söyler. Quaid, onu öldürmek için yola çıkmış olan silahlı ekip gelmeden önce şehirden ayrılır.

Takip edildiğini söyleyen bir adam Quaid ile iletişime geçer ve ona bir çanta bırakır. Quaid, çantayı inceleme fırsatı bulduğunda içinde bir monitör, bazı cihazlar ve biraz para olduğunu görür. Monitörde oynattığı videoda konuşan kendisidir ve adının Hauser olduğunu söyler. Hauser, Mars’ın yöneticisi Cohagen için çalıştığını, ancak

Mars'taki bir teknoloji hakkında bazı şeyler öğrendiğini ve kendisini korumak için hafızasını sildiğini anlatır.

Quaid, beynine yerleştirilmiş izleme cihazını çıkartarak Mars'a doğru yola çıkar. Mars'ın, radyasyondan korumasının zayıflığından dolayı nüfusu mutantlardan oluşan Venusville'deki bir barda, rüyalarında gördüğü kadın olan Melina ile karşılaşır. Melina , başlarda Quaid'in hala Coahaagen'e çalıştığını zanneder ancak sonra ona inanır.

Quaid, daha sonra direnişin lideri Kuato ile tanışır. Kuato, quaid'in zihnini okur ve Mars'ta bulunan teknolojinin, aktive edildiği anda Mars'a solunabilir hava pompalayacak bir reaktör olduğunu öğrenir.

Quaid, Coahaagen tarafından yakalanır. Coahaagen, Quaid'e, Hauser'in başka bir videosunu izletir. Bu videoda Hauser, Quaid kimliğinin direnişe sızmak ve Coahaagen'i Kuato'ya ulaştırmak için bir hile olduğunu anlatmaktadır. Coahaagen, Hauser'in hafızasının Quaid'e yerleştirilmesini ve Quaid kimliğinin silinmesi emrini verir. Ancak Quaid kaçmayı ve reaktörü çalıştırmayı başarır.

3.1.2.Çözümleme

Film, bir rüya sekansıyla başlamaktadır. Quaid, kendini izleyiciye Mars'ı çağrıştıran kırmızı bir gezegende, bir kadınla beraber görür. Piramit benzeri bir yapının önünde el ele tutuşmaktadırlar. Ancak Quaid dengesini kaybederek düşer ve maskesi kırılır. Oksijen yetersizliğinden ölmek üzereyken uyanır. (Bkz. Resim 46-47)



Resim 46



Resim 47

Sekans, huzurlu bir şekilde başlamakta, ancak kabusla dönüşmektedir. Bu yapıyla sekans, filmin anlatısının ne yönde gelişeceğine dair bir izlenim uyandırmaktadır. Ayrıca, sahte anıların, kimliklerin ve gerçeğin birbirine karıştığı filmde, sekans Quaid'in gerçek yaşantısına dair ipuçları da içermekte, seyirciyi yaşadığımız gerçekliği sorgulamaya yöneltmektedir.



Resim 48

Resim 49

Resim 50

Quaid'in Mars'la ilgili haberleri seyretmesine karşı çıkan karısı Lori, “bu haberler yüzünden kabus görüyorsun.” diyerek haberleri kapatır ve elindeki kumandayla duvarlarda bir manzara ilüzyonunun belirmesini sağlar. Sanki, bir göl kıyısında yaşıyor gibidirler. Gerçekler susturulmuş ve tasarlanmış huzur kodları, gerçeklerin yerini almıştır. (Bkz. Resim 48-50)

Quaid'in yaşadığı dairenin mekan düzenlemesine bakıldığında oldukça sade olduğu görülmektedir. Sıcak renklerden uzak durulmuş, beyaz ve gri tercih edilmiştir. Ancak bu basit ve soğuk yapısına karşın daire, bireysellikten arınmış ve kişiliksiz değildir.

İçinde yaşayanların zevklerini yansıtan süs eşyalarına, duyguları ve anıları barındıran (her ne kadar daha sonra sahte olduğu da öğrenilse) fotoğraflara, kitaplara rastlanmaktadır. (Bkz.Resim 51-52)



Resim 51



Resim 52

Quaid'in işe gitmek için bindiği metro, sürekli yayın yapan tv ekranlarıyla doludur ve Quaid, Rekall adlı şirketin tanıtımını da burada duyar. Filmin dünyası, en küçük yolculuklarda dahi, insanların reklamlardan kaçamadığı bir gelecektir. Metrodaki yolcular geleceğin dünyasında uyuşmuş gibi gözükmektedirler.

Televizyonlar bir ritm oluşturacak şekilde yerleştirilmiş ve böylece yapılan yayının önemi vurgulanmıştır. (Bkz. Resim 53) Ayrıca bütün televizyonların aynı anda aynı reklamı vermesi ve yayına hakim olan ve metronun beyaz tonları içinde dikkat çeken kırmızı renk, rahatsızlık vererek bir uyarı biçimine bürünmektedir. Bir simülasyonu pazarlayarak huzurlu bir seyahat vaad eden Rekall, hem Quaid hem de izleyici için, gerçeklerin ortaya çıkmasında bir aracı haline gelecektir.



Resim 53



Resim 54



Resim 55

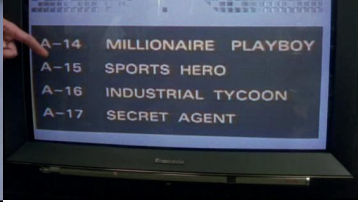
Quaid, Rekall'e girmeden önceki çekime baktığımızda yapının oldukça süssüz, soğuk ve büyük olduğunu görmekteyiz. Yapı, neredeyse bir hapishaneyi andırmaktadır. Yine yapının içi, üst açıdan yapılmış çekimden görüldüğü kadarıyla

oldukça boş ve büyüktür. Bu çekimle mekan tanıtıldığı gibi simülasyon pazarlayan şirketin kendi alanında çok başarılı olduğunun da göstergesidir. (Bkz. Resim 54-55)

Bob McClane'nin ofisi de aynı sadelik ve soğukluğu paylaşmaktadır.



Resim 56



Resim 57



Resim 58

Filimde teknoloji, hem bağımlılık yapan hem de çabuk tüketilir bir konumdur. McClane'in sekreteri, tırnaklarının rengini oje sürmeksizin, kalem benzeri bir cihaz yardımıyla kolaylıkla değiştirebilmekte ve belli bir renkte karar kılmadan sürekli aynı işlemi yapmaktadır. (Bkz. Resim 56)

Rekall, *ego yolculuğu* adı altında, müşterilerine, seyahatleri boyunca sahte bir kimlik, bir kişilik seçebilmelerine olanak tanımaktadır.(Bkz .Resim 57) İnternette, sosyal paylaşım sitelerinde insanların kendilerine yarattığı ve belki de gerçek kişilikleriyle ilgisi olmayan profiller gibi, 90'lı yıllarda bunun öngörüsünü yapan Gerçeğe Çağrı filminde de bir simulasyon programı aracılığıyla sahte kimlikler yaratılmaktadır. Seyahate başlamadan ve *implant* yerleştirilmeden önce Quaid'in hoşlandığı kadın tipi öğrenilerek bir program aracılığıyla yaratılır.(Bkz. Resim 58) Quaid evli olmasına rağmen, açıkça görülmektedir ki bir simülasyonla kurulan ilişkiyi, ne kadar gerçekçi olursa olsun, aldatma saymamaktadır. Simülasyon hem gerçekten ayırt edilemeyecek denli gerçek, hem de fiziksel hiçbir temasa, hiçbir zarara yer vermediği için gerçek değildir. Yani, McClane'inde sürekli belirttiği gibi, gerçekten çok daha güzeldir. Rekall ile yapılan seyahatlerde valiz yoktur, yorgunluk yoktur, sadece eğlence vardır. McClane, seyahati mümkün olabildiğince gerçek kılmak için, seyahate gidilen yerden alınmış gibi gösterilen t-shirtler, kartpostallar ve mektuplar yolladıkları da belirtmektedir.

Quaid'in *implanta* hazırlanırken tarif ettiği kadın tipinin, karısı Lori'nin tam zıttı olması,karakteri ve gerçek kimliği hakkında şüphe uyandırmaktadır.İnsanların gerçek

kimliği ve gerçeğin doğası, film boyunca sorgulanan bir temadır. (Bkz. Resim 59-60)

Quaid, henüz *implant* yerleştirmeden kendine gelip, gizli kimliğini ortaya çıkardıkları gerekçesiyle teknisyenlere saldırdığında, sakinleştirilir ve şirketle bağlantı kurulmaması için Rekall ile ilgili anıları silinir. Teknolojinin, insan beynini, herhangi bir şirketin kolayca modifiye edebileceği boyuta indirgeyebileceği gösterilmiştir.



Resim 59



Resim 60

Bayıltılmış olan Quaid, taksiye bindirilir. Taksinin şoförü bir robottur ve görünüş itibarıyla bir kuklayı andırsa da, yaptığı espriler ve mimikler, ona insani özellikler kazandırmaktadır. (Bkz. Resim 61)



Resim 61



Resim 62



Resim 63

Quaid, arkadaşları tarafından saldırıya uğradıktan sonra evine dönmeyi başarır. Gerçek karısı olmadığını öğrendiği Lori'nin de saldırısına uğrar ancak silahı eline geçirerek onu durdurmayı başarır. Bu arada Lori, Quaid'i oyalayarak, silahlı ekibin gelmesini beklemektedir. Ancak Quaid, monitörden geldiklerini görür ve kaçır. Gözlemlene teknolojisi, gücü elinde tutanların aleyhine çalışmıştır. (Bkz. Resim 62)

Quaid kaçarken sokakların büyük reklam panolarıyla dolu olduğunu görürüz. Siberpunk filmlerinin ortak yönlerinden biri olan reklamlarla çevrili şehirler, Gerçeğe Çağrı'da da kendini göstermektedir. (Bkz. Resim 63)

Quaid, kaçıp bir otel odasına sığındığında telefon çalar ve Quaid'e beyinde bir verici

olduğunu, takip edildiğini söyleyerek sinyali bloke etmek için ne yapması gerektiğini anlatır. Daha sonra da otelin önüne, Quaid'in ona vermiş olduğunu iddia ettiği bir çanta bırakarak uzaklaşır.



Resim 64

Quaid'in, bağlantısıyla konuştuğu sahnede, aynalar kullanılmış,kendisinin birden fazla yansıması yaratılmıştır.(Bkz. Resim 64) Quaid'in hafıza kaybı ve kim olduğunu bilmemesi, karşılaştığı insanların da ondan şüphe duyması, gerçeklik sorununu gündeme getirmekte ve hangi Quaid'in gerçek, hangisinin sahte yani yansıma olduğu belirsizleşmektedir. Baudrillard 'Simülakrlar ve Simülasyon'da şunları söylemektedir: "Simülasyon artık referansı olan bir cisim, bir varlık ya da bölge değildir.Bir başlangıcı ya da gerçeği bulunmaksızın modeller tarafından üretilen gerçekliktir." (Baudrillard,1994:2) Baudrillard'a göre simülasyonlar gerçeğin yerine geçebilme gücüne sahiptir, reklamlardaki kadın imajının gerçek kadınların yerine geçebilmesi gibi. (<http://www.media-studies.ca/articles/vr.htm>) Gerçeğe Çağrı filminde Hauser'in yansıması olan Quaid, Hauser'in yani gerçeğin yerine geçmektedir. Özellikle sözü geçen sahnedeki bir çekimde, sadece aynadaki yansımaların görülmesi, gerçekle yer değiştiren yansımayı vurgulamaktadır.



Resim 65



Resim 66

Benzer vurgulamalar takip eden sahnelerde devam etmektedir. Quaid çantayı açarak içindekileri inceler. Biraz para, bazı cihazlar ve bir monitör vardır. Cihazlardan biri, Quaid'in hologramını yaratmaktadır. (Bkz. Resim 65) Böylece hologram olan Quaid, gerçeğinin yerine geçmektedir. Tıpkı bir yanılsama olan Quaid'in, Hauser'in yerine geçmesi gibi.

Çantadaki monitörde Hauser'in bir videosu vardır ve ona vericiden nasıl kurtulması gerektiğini, daha sonra ne yapması gerektiğini anlatır. “Sen sen değilsin,” der, “sen bensin.” Ancak filmin sonunda görüleceği üzere gerçek olmayan, Hauser haline gelir, tasarlanmış Quaid ise artık gerçektir.

Quaid'in videoda gördüğü yüz açık bir şekilde ona ait değildir, onun kimliğine karşılık gelmemektedir. Quade için, Hauser'ınları hiç var olmamış gibidir. Quaid, Hauser'i bir ilgisizlikle karşılar, bir zamanlar tanımış olduğu biri gibi değil, tamamiyle yabancı birisi gibi. (Landsberg,2004:243)



Resim 67



Resim 68

Çantadaki diğer cihaz vericiyi Quaid'in beyninden çıkarmak içindir. Vericiyi çıkarmak oldukça acı veren bir işlem olarak gösterilmektedir. (Bkz. Resim 66) Tıpkı The Matrix'te, Neo'nun göbek deliğinden çıkartılan verici gibi. Gözetim içimize işlemiştir ve fark ettirmeden gerçekleşmektedir. Farkettiğimizde ise dehşete düşeriz ve bu gözetimden kurtulmak acı verici bir süreçtir.

Quaid, Mars'a gitmek için yola çıkar. Kontrolden geçebilmek için kimlik değiştirmek zorundadır. Bir kadın kılığında kontrolden geçer. Kadın kimliğine makyaj aracılığıyla girmez. Tamamen insan görüntüsünde, ancak robotik olduğu anlaşılan bir kılık değiştirme teknolojisi kullanır. Teknoloji, mükemmel bir kimlik değiştirme aracıdır ve otoriteyi aldatmanın, alt etmenin bir aracıdır. Ancak, bu cihaz arızalanır ve yardım almak için kullandığı teknoloji, Quaid'i ele verir. Bu sahne

mekanikleşen, robotlaşan insan kavramına farklı bir boyut da kazandırmaktadır.(Bkz. Resim 67-68) Suretler (Surrogates, 2009, Jonathan Mostow) filminde olduğu gibi, her birey kendine kadın ya da erkek, herhangi bir suret seçebilir ve tamamen farklı bir kimlik oluşturabilir. Karşımızdaki kişinin gerçekte kim olduğunu, hatta robot mu yoksa insan mı olduğunu bilememek, suretlerin, gerçek kimliklerin yerine geçmesi, filmin gerçeklik üzerine olan anlatısını desteklemektedir.



Resim 69



Resim 70

Quaid'in Mars'a gitmesiyle, filmde görsel açıdan önemli olan kırmızı ton daha da ağırlık kazanmaktadır. Cohageen'in ofisi Mars'ın manzarasını gözler önüne sermektedir ve ofis tamamen kırmızıdır. Kırmızı renk filmde, bir uyarı ve tehlike belirtisi olarak, aynı zamanda da rahatsız edici bir atmosfer yaratmak amacıyla kullanılan görsel bir koddur. (Bkz. Resim 69)



Resim 71



Resim 72

Quaid bir taksi tutarak Venusville'e, nüfusunun radyasyon yüzünden çoğunlukla mutantlardan oluştuğu yere gider. Venusville, siberpunk türünün çok kültürlü yapısını, suçluların, kaçakçıların, bağımlıların, hayat kadınlarının barındığı karanlık sokaklarını Dünya'dan Mars'a taşımaktadır. İnsanlarla mutantların, bütün dinlerde dışlanan medyumların, suçluların yaşadığı bir yerdir Venusville. Reklam billboardları, Dünya'yı olduğu gibi Mars'ı da ele geçirmiştir. (Bkz. Resim 70-71)

Quaid,Venusville'deki Last Resort (Son Sığınak) adlı geneleve gidip,Melina'yı bulur.

Melina'ya olanları anlatır ama o inanmaz. Quaid, Mars'taki otel odasına geri döner.

Last Resort, siberpunk türündeki filmlerde sıklıkla görülen kulüplerin bir çeşitlemesidir.(Bkz. Resim 72) Üst tabakadan insanların uzak durduğu, kanunsuz sayılan işlerin yapıldığı yerler olan gece kulüpleri, Gerçeğe Çağrı'da daha önemli bir yer kazanır. Last Resort, direnişin merkezidir. Bu çerçevede Last Resort, yani Son Sığınak ismi daha da anlam kazanır. Dışlanmışların, güç sahipleri tarafından ezilenlerin son sığınağı olan bu yer, genelev olmasıyla, toplum tarafından kabul edilen her türlü ahlak kuralına karşı da direnmektedir.



Resim 73

Resim 74

Resim 75

Otele geri dönen Quaid'i bir süre sonra Rekall'dan Dr. Edgamer ziyaret eder ve onu hala Rekall'da olduğuna, yaşadıklarının gerçek olmadığına ve sürekli olarak senaryoda bulunmayan şeyleri uydurduğuna ikna etmeye çalışır. Quaid'in şizoid emboli geçirdiğini söyleyen Edgamer, karısı Lori'yi de içeri davet eder. Edgamer, acil durumlar için yüklenen bir yazılım olduğunu, görevinin Quaid'i hayal dünyasından çıkarması gerektiğini ancak bunun için Quaid'in bunu istemesi gerektiğini anlatır.

Dr. Edgamer, Quaid'e kırmızı bir hap uzatır ve eğer gerçekliğe dönmek istiyorsa hapi içmesi gerektiğini söyler.(Bkz. Resim 73-74) Kırmızı renk yine bir uyarı niteliğindedir ve ön plandadır. Gerçeğe Çağrı'daki hap, The Matrix'te Morpheus'un Neo'ya uzattığı hapla büyük benzerlikler taşır. İki hap da yaşanan simülasyondan kurtuluşun ve yapılan tercihlerin sembolüdür. Ancak Gerçeğe Çağrı'da, The Matrix'in aksine, simülasyondan çıkarma vaadi Quaid'i kandırmak için kurulan tuzağın bir parçasıdır.

Bu sekans, filmin yaşadığımız gerçekliği sorguladığı bir sekanstır. Seyirci "Yaşadığımız gerçekliğin aslında bir simülasyondan ibaret olup olmadığını nereden

bilebiliriz?” sorusuyla baş başa bırakılmakta ve Quaid’in bu noktaya kadar yaşadığı her şeyin aslında Rekall’in ve kendisinin yarattığı bir hayal dünyası olup olmadığı kuşkusu yaratılmaktadır.

Quaid, Edgamer’in terlediğini görür (Bkz. Resim 75) ve bir tuzak kurulduğunu anlar, hapı içmez, Edgamer’i öldürür. Deri, sahibine ihanet etmiş ve niyetini açığa çıkarmıştır. İnsan-makine, simulasyon-gerçeklik ilişkilerinde Gerçeğe Çağrı, gerçeğin ve makineleşmemiş insanın tarafını tutmaktadır.

Melina’nın güvenini kazanan ve direnişin lideri Kuato ile görüşmeyi başaran Quaid, uzaylı teknolojsi ile ilgili bildiklerini hatırlar ve ne yapması gerektiğini anlar. Kuato, kardeşinin karnında yaşayan bir mutanttır ve zihin okuyabilmektedir. Quaid’in zihnini okuyarak bildiklerini hatırlamasına yardımcı olur. Gerçeğe Çağrı, Kuato



Resim 76



Resim 77

aracılığı ile Hauser/Quaid ile kurduğu çift kişilik temasına yeniden değinmektedir.

Kuato'nun kardeşi, normal bir insan gibi görünmekte iken, zihin okuma yeteneğine sahip güçlü bir mutant olduğu meydana çıkar.(Bkz. Resim 76-77) Böylece filmdeki en büyük fayda, herhangi bir teknolojiden değil, bir mutanttan, canlıdan gelmektedir. Kuato her ne kadar dönüşüme uğramış olsa da özünde insan kalmıştır. Çirkin görüntüsünün altında yatan gücü ve bilgeliği sayesinde Quaid uzaylı teknolojsinin amacını hatırlar ve Mars'ı özgürlüğüne nasıl kavuşturacağını anlar.

Mutant olan taksi şoförü Quaid'i ele verir. Kuato öldürülür ve Quaid ile Melinda yakalanır.

Cohaagen, planını açıklar. Başından beri her şey ayarlanmıştır. Quaid, zihin okuyucuları atlatabilmek ve direnişe sızabilmek için oluşturulmuş sahte bir kimliktir.



Resim 78

Resim 79

Resim 80

Hauser, Coahaagen için çalışmaktadır ve hiç taraf değiştirmemiştir. Quaid'in Coahaagen'e inanmaması üzerine Coahaagen, Hauser'in her şeyi açıkladığı bir videoyu oynatır. Bedenini geri istediğini söyler. Hauser'in anıları Quaid'e yüklenecek ve Quaid tamamen silinecektir.(Bkz. Resim 78-79)

Videonun 3 monitörde birden oynatılması, Hauser'in açıklamalarını daha çarpıcı yapmakla beraber, yeniden üretilebilirliğin de bir göstergesidir. Hauser'in açıklamalarının video aracılığıyla yeniden üretilmesi gibi, kendisi de Quaid kimliğinde yeniden üretilmiştir.

Gerçeğe Çağrı'daki pek çok sahnede kişiler ve onların videolardaki görüntüleri aynı anda belirmektedir.. Quaid, Rekall'a, Mr. McClane ile buluşmaya gittiğinde, McClane'i, sekreterinin omzu üzerinden, camın arkasından, aynı anda da telefondaki monitörden görürüz. Gerçeğe Çağrı, video ekranları aracılığıyla izleyiciyi gerçek varlığın doğasını sorgulamaya itmektedir. Video ekranları telefonlarda ve reklam oynatılan metrolarda görülmektedir. Quaid'in evinin duvarları bile dev ekranlardan oluşmaktadır. (Landsberg,2004:243)

Quaid, hafızası silinmek üzere cihaza bağlanır, bu arada Venusville'deki havalandırma sistemi kapatılır ve direniş ölüme terk edilir. (Bkz. Resim 80)

Ancak Quaid ve Melina kaçmayı ve Mars'taki buzu eriterek Dünya benzeri bir atmosfer oluşturmayı sağlayan uzaylı teknolojisini çalıştırmayı başarır.

İktidarın elinde zihin manipülasyonundan atmosfer kontrolüne kadar, teknolojinin ne kadar tehlikeli bir araç olduğunu gösteren film, aynı zamanda onun özgürleştirici yönünü de anlatmaktadır. Cihazın çalıştırılmasıyla birlikte havaya salınan oksijen, güneşin zararlı etkilerini engelleyen bir atmosfer oluşturur ve film boyunca kullanılan kırmızı tonlar yerini ferahlatıcı mavi renge bırakır. (Bkz. Resim 81)



Resim 81

Film, Quaid üzerinden gerçek kişiliğin ne olduğunu tartışmaktadır. Filmin düğüm noktasında Quiad, Hauser olmak yerine kendi kimliğinde kalmayı tercih eder.

Cohaagen, Hauser'i geri istediğini, planları için Quiad olmak zorunda olduğunu söylediğinde, "Ben Quaid'im" diye cevap verir. Quaid'in anıları sonradan ekilmiş de olsa da, bu Quaid'in kimliğini Hauser'den daha geçersiz kılmamaktadır. (Landsberg,2004: 243)

Gerçeğe Çağrı, teknolojinin hüküm sürdüğü distopik, simulasyonun gerçeğe tercih edildiği bir gelecekte, iktidar tarafından ezilen dışlanmışların mücadelesini, Quaid karakteri üzerinden insanın gerçek kimliğini, benliğini bulma sürecini anlatmakta, benliğini benimsediğinde ne kadar güçlü olabileceğini göstermektedir. Gerçeğe Çağrı'da teknoloji, iktidarın bir silahı, toplumun hızla tükettiği bir mal olduğu kadar, özgürlüğe ulaşmanın da bir aracı olarak sunulmuştur. Güç sahiplerinin insanları kontrol altında tutmak için kullandıkları teknoloji, kendilerine karşı da çalışabilmektedir.

3.2. Brazil

3.2.1. Künye

Yönetmen: Terry Gilliam

Yapım Tarihi: 1985

Oyuncular: Jonathan Pryce, Robert De Niro, Katherine Helmond, Ian Holm, Bob Hoskins, Michael Palin, Kim Greist

Süresi: 143 dakika

Sinopsis:

Sam Lowry rüyalarında zor durumdaki bir kadını kurtarmaya çalışan bir devlet memurudur. Bir sineğin neden olduğu ve Archibald Buttle'nin terörist olarak aranan Tuttle karıştırılarak tutuklanmasıyla sonuçlanan hatayı düzeltmek için gönderildiği görevde üst katta yaşayan ve rüyalarındaki kadına çok benzeyen Jill'i görür. Jill, Bayan Buttle'ye yardım etmeye ve kocasına ne olduğunu öğrenmeye çalışır ancak bu yüzden sürekli bürokrasiyle uğraşmak zorunda kalır. Bu arada yaptığı hatayı kabul etmeyen bürokrasi, Jill'i, Tuttle'nin terörist arkadaşı olarak görmektedir. Sam, Jill'e yaklaştırmaya çalışır ancak Jill, hükümetin kendisini takip edip yakalayacağından korkarak dikkatli davranır ve Sam'e hemen güvenmez. Sam, gerçek Tuttle ile tanışır. Tuttle, kaçak çalışan bir merkezi ısıtma mühendisidir, kağıt işlerinden sıkıldığı için artık hükümet adına çalışmamaktadır. Tuttle, Sam'e sorun çıkartan iki merkezi Hizmetler çalışanını saf dışı etmesinde yardım eder.

Sam, Jill hakkında detaylı bilgi sahibi olabilmek için Bilgi Edinme'ye transfer olur. Sam'in annesi Ida, tanıdıkları sayesinde terfisini ayarlar. Sam en sonunda Jill'in güvenini kazanır. Bürokrasiden kaçabilmesi için de kayıtlarını değiştirerek ölü olarak gösterir. Ancak birlikte geçirdikleri gecenin ertesinde yakalanırlar.

Sam sorgulanır ancak bilgi vermemekte ısrar eder. Bunun üzerine, büyük, boş, küresel bir odada iskemleye bağlanır ve kafasına bir cihaz geçirilir. Arkadaşı Jack,

yapacağı birtakım beyin operasyonları sayesinde bilgi edinmeye çalışacaktır. Ancak tam operasyona başlayacağı sırada Tuttle ve arkadaşları tarafından kurtarılır.

Polisten kaçan Sam, rüyalarının ve gerçeğin iç içe geçtiği sokaklarda yolunu bulmaya çalışır. Yakalanacağı sırada Jill, kamyonuyla gelir ve Sam'i kurtarır. İkisi beraber şehirden kaçarak doğaya doğru ilerler.

Ancak bu son yalnızca Sam'in hayal ürünüdür. Gerçekte, hala sandalyeye bağlı oturmaktadır. Hayal dünyasına tamamen gömüldüğünü görerek ve Sam'i odada bırakır ve çıkarlar.

3.2.2. Çözümleme



Resim 82

Film, “20. Yüzyılda Bir Yer” yazısıyla açılır.(Bkz. Resim 82) Olayların geçtiği yer film boyunca belirsiz bırakılmaktadır. Filmin görselliği bu yazıyı onaylamaktadır.



Resim 83



Resim 84

Daktilo-bilgisayar birleşimi cihazlar gibi, geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek birbiriyle öyle iç içe geçmiştir ki film zamansız ve mekansız hissi yaratmaktadır. (Stivers,2006:21) Gökyüzü çekimi bir süre sonra yerini bir süre sonra reklam reklam oynatılan küçük bir tv ekranına bırakır. Reklam oynarken kamera zoom çıkar ve pek çok monitörden oluşan bir vitrini çerçeve içine alır. (Bkz. Resim 83-84)

Brazil, ilk sekanstan itibaren video ekranlarına ve imajlara bağımlı, gerçeklik ve özgürlükle bağı kesilmiş bir toplumun ipuçlarını vermektedir. Gökyüzünde süzülen kameradan, televizyon ekranına yapılan kesme, televizyon ekranının küçük boyutları da göz önüne alındığında hapsolmuşluk hissini artırmaktadır.



Resim 85



Resim 86

İlerleyen saniyelerde vitrinin önünden bebek arabasıyla geçen bir kadın, yaşanan patlama sonucu hayatını kaybeder.(Bkz. Resim 85-86) Ekranda filmin adı neon ışıklarla belirdikten sonra, vitrinde hala çalışmakta olan ve terörist saldırı hakkında yayın yapan televizyona zoom girilir.

Patlama, özgürlüklerin kısıtlanmasına karşı bir tepki, imajların yıkımı olarak yorumlanabilirken, patlayan vitrinin ve televizyonların, diğer bir deyişle önünden geçerken bir kadının ve bebeğin hayatlarını kaybetmesi, imajların, televizyon ekranlarının önüne hapsolmuş insanların üstündeki yıkıcı etkisini ima ettiği de söylenebilir.

Patlamada zarar gören televizyondan, başka bir video ekranına kesme yapılır. Ekranda aynı yayın oynamaktadır. Kamera şaryo üstünde geriye doğru ilerlerken, odanın, içinde sürekli kayıt yapan, çıktı veren daktilo benzeri cihazların bulunduğu bir ofis olduğu anlaşılır. Ofis bütün bu cihazlarla ruhsuz ve mekanik bir görünüm kazanmaktadır. Beyaz ve gri tonların ağırlıkta olması, bu görünümü desteklemektedir.(Bkz. Resim 87-88)



Resim 87



Resim 88

Ofis çalışanı, içeriye girmiş bir sineği öldürür ve kayıt cihazlarının üzerine düşmesi sebebiyle, *Tuttle* soyadı *Buttle* olarak yazılır. Tuttle aranan biridir ancak yapılan hata Buttle'in da suçlu sanılmasına neden olur.

Bir sonraki sahne yine başka bir televizyona kesme yapılarak başlar. (Bkz. Resim 89) Filmdeki bağlantılar televizyon aracılığıyla yapılmaktadır. Böylece farklı insanlar aynı cihaz ve hatta aynı yayın, aynı imajla birbirine bağlanmaktadır.

Yayın biter ve kamera evin içini gösterecek şekilde tilt yapar. Mekan, bir önceki sahnenin aksine sıcak renklerle, sıcak ışıkla, süslerle düzenlenmiştir. Televizyon açık

olmasına karşın erkek çocuk oynamakta, baba hediye paketi yapmakta ve anne de



Resim 89



Resim 90

kızına Dickens'in Bir Noel Şarkısı'nı okumaktadır. (Bkz. Resim 90) Kısacası, ofis çalışanının aksine, kimse televizyonla ilgilenmemektedir. Yayının bitmesi de, ailenin, toplumun televizyon karşısında esir edilmiş kesiminden farklı olduğunun bir göstergesi olarak görülebilir. Bu farklılıkları da cezalandırılmalarını gerektirecektir. Her ne kadar bir yanlışlık ötürü de olsa, bu gri ve distopik dünyanın gerekliliklerine ve teknolojiye direnen ailenin mutlu hayatı kısa bir süre içinde son bulacaktır. (McCabe'den aktaran Pazarbaşı,2001:61)

Sahne bir süre sonra yine televizyon aracılığıyla üst kattaki komşularına bağlanır. Bu kez televizyonda bir komedi şovu gösterilmektedir. Kamera, sonradan adının Jill olduğunu öğreneceğimiz karakterin banyosuna doğru kayarak ilerlerken, televizyonun aynalar aracılığıyla kuvetten de izlenebilecek duruma getirildiğini görürüz. (Bkz. Resim 91-92)



Resim 91



Resim 92

Aynalar, televizyonun yeniden ürettiği gerçekliği, tekrar ve tekrar üretmektedir. Banyoda bile televizyonun ürettiği imajlardan kurtulmayan, kurtulmak istemeyen toplum, gerçekliğin defalarca yeniden üretilmiş haliyle yaşamakta ve iktidarı elinde tutanların insanları nasıl yönettiğini ve baskı altında tuttuğunu görememektedirler.

Film, Jill'in alt komşusu olan ve suçlu zannedilen Buttle ailesine yapılan polis baskınıyla devam eder. Birkaç dakika önceki sıcak ortam paramparça edilen duvarlar,



Resim 93

Resim 94

Resim 95

kapılar ve camlarla yok edilmiş, ışıklar sönmüş ve oda karanlığa bürünmüştür. Archibald Buttle, görmesini ve hareket etmesini engelleyecek bir ceket giydirilir ve hakları okunur. Karısına da birtakım evraklar imzalatırılara götürülür. Bu sahnede, özgürlüklerin kısıtlandığı, kimsenin hiçbir şeyi sorgulayamadığı ve iktidarın herhangi bir şekilde tehdit edilmesi durumunda, bilgilerin doğruluğu dahi sorgulanmadan, insanların zorbalıkla alıkonulduğu baskıcı bir iktidar, oldukça güçlü bir şekilde anlatılmaktadır. (Bkz. Resim 93-95)

Bir sonraki sahne, filmin ana karakteri Sam Lowry'nin çalıştığı yer olan Evrak Kayıt Bölümü'nü göstermektedir. Kamera, uzun koridorda geriye doğru kayarken, kıyafetleri, saç kesimleri birbirine çok benzeyen bir sürü çalışanın, neredeyse otomatik bir şekilde evraklarla ilgilendiğini görürüz. Tıpkı evrak işlerinde kullandıkları bilgisayarlar gibi, insanlar da otomatikleşmiş ve mekanikleşmişlerdir. (Bkz. Resim 96)



Resim 96



Resim 97

Sam, sistemin içine karışmaktan gayet mutlu gözükmemektedir. Evrak Kayıt Bölümü fark edilme şansının olmadığı çıkmaz bir sokaktır ancak bu onun için mükemmeldir, Sam hiçbir şey istememektedir. (Simon,2009:24) Buna karşın Sam Lowry'i sürekli olarak kendini, rüyasında mekanik kanatlarla ve şövalye kıyafetiyle gökyüzünde uçar ve sarışın bir kadına ulaşmaya çalışırken görmektedir. Sam bu görünüşüyle İkarus'u

andırmaktadır. (Noblejas,2004:7) (Bkz. Resim 97) İkarus, balmumu kanatlarıyla güneşe çok yakın uçar ve kanatları eridiğinde düşer. Sam de, rüyasında gördüğü kadını, yani o kadına çok benzeyen ve Sam'in henüz tanışmamış olduğu Jill'i kurtarmaya çalışırken sisteme karşı gelecek ve bir anlamda düşecektir..

Sam, Brazil'in toplumunu yönlendiren bürokrasinin mekanizmasındaki bir dişlidir. Brazil'in, bireylerin kapana kısıtlanmış hissettiği ve makineleştiği, gerçekliğinde, Sam kurtuluşu ve özgürlüğü rüyalarda bulmakta, gerçek hayatta, bir parçası olduğu mekanizmaya karşı koyamasa da, rüyalarında hayali düşmanlarına karşı zaferler kazanmaktadır. (Wheeler,2005:96,98)

İşe gitmek için hazırlanan Sam'in evi, küçük, kişisel eşyaların fazla yer tutmadığı, banyoyu hazırlayan, çayı koyan, ekmekleri kızartan mekanizmaların bulunduğu bir



Resim 98



Resim 99

apartman dairesidir. Evi, bu mekanizmalarıyla, aynı Sam gibi, makineleşmiş sistemin bir parçasıdır ve tıpkı bürokratik mekanizmanın yaptığı Tuttle-Buttle hatası gibi, bazı işleri yanlış yapmakta, çayı bardak yerine tostun üstüne dökmekte ve yenilemez hale getirmektedir. (Bkz. Resim 98-99) Bu sahneler Brazil'deki teknolojinin gülünç yapısını göstermektedir. (Rogers,1990:39)

Sam, çalıştığı binanın içine girerken kamera da mekanı üst açıdan çeker ve genel bir görüntü verir. Çok geniş ve gri tonların hakim olduğu, soğuk bir yapıdır. (Bkz. Resim 100)

Televizyon ve bilgisayar ekranlarını yoğun olarak kullanan film, gözetim için kullanılan monitörlere de yer vermektedir. Bir düzine monitörde, binaya giren çıkan



Resim 100

Resim 101

Resim 102

herkes izlenmektedir. (Bkz. Resim 101)

Bir karışıklık olduğunu ve yanlış insanın tutuklandığını anlayan Jill, karışıklığı düzeltmek üzere binaya girdiğinde kameralar onu da çeker.(Bkz. Resim 102) Sam, rüyalarındaki kadını görür ve tanır. Ancak gerçeğini değil, imajını görmektedir. Brazil, imajlar ve insanların imajlar tarafından esir edilmesi üstünde ısrarla durmaktadır.



Resim 103

Resim 104

Resim 105

Jill, yanlış tutuklama kararının değiştirmesini talep ettiğinde, önce yanlış departmanda bulunduğunu, Bilgi Değiştirme Bölümü'ne gitmesi gerektiği söylenir. Ancak Jill ordan geldiğini söyler, bunun üstüne evrağının damgalanması gerektiğini söyleyerek Jill'i yine geri yollar. Tutuklamalarda oldukça hızlı ilerleyen bürokrasi, yanlış düzeltme konusunda oldukça yavaş ilerlemekte ve engeller çıkartmaktadır. Jill, görevliyle konuşurken aynı anda bir kamera tarafından çekilmekte ve görüntüsü görevlinin önündeki küçük monitöre aktarılmaktadır. Brazil'de yeniden üretilen imajlar neredeyse bir fetiş halini almıştır. (Bkz. Resim 103)

Özellikle Sam'in annesinde imaja düşkünlük yoğun şekilde görülmektedir. Sürekli estetik ameliyat olan annesi, görünüşten başka hiçbir şeye önem vermemektedir. Sam'in annesinin ilk olarak aynadaki yansımalarının görülmesi bu çerçevede anlamlıdır. (Bkz. Resim 104)

Sam'in annesi ve arkadaşlarıyla yemeğe çıktıkları sahnede bir patlama gerçekleşir. Garson paravan getirerek can çekişen insanları görmelerini engeller ve her şey olduğu gibi devam eder. (Bkz. Resim 105) İnsanlar başkalarının acılarına karşı hissizleştirilmiştir. İmajları gören gözleri, gerçeği görmeyi reddetmektedir.

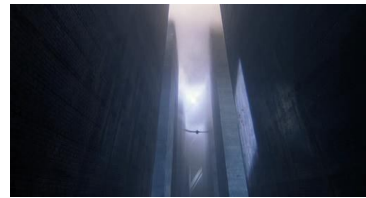
Sam evine döner ve havalandırma sisteminde bir arıza olduğunu fark edince Merkezi Hizmetler'i arar, ancak ulaşamaz. Bu sırada Harry Tuttle gelir, çağrısını duyduğunu

ve yardım edeceğini söyler. Harry Tuttle bir ısı mühendisidir ve bürokrasiye uymaksızın, tek başına dolaşarak arızaları tamir etmektedir. Merkezi Hizmetler'deki herkesin kendisini yakalamaya can attığını söyleyen Tuttle, Sam, Merkezi Hizmetler'de çalışmak daha iyi olmaz mıydı diye sorunca, kağıt işlerine katlanamayacağını söyler. “Bütün evin alevler içinde olsa bile, musluğu dahi açamazdım. 27B-6 formunu doldurmadan tabii” diye devam eder. “Siz sorunu söyleyin ben çözeyim” diyen tuttle, Zizek'e göre bürokrasiye en büyük hakareti etmektedir. (Zizek, yön.Fiennes, 2012) Tuttle'in aranmasının sebebi bir suçlu olması değil, bürokrasiye aldırmaksızın, Merkezi Hizmetler'den başkasının dokunması yasak olan sistemleri tamir etmesidir. Tuttle'i yıkıcı ve terörist yapan, onun bu serbest tamircilik işidir. (Rogers,1990:38) Bürokrasi her şeyden, insanların hayatlarından dahi önce gelmektedir.

Sam, Buttle adına verilen geri ödeme çekini teslim etmek üzere yola çıkar. Archebald Buttle öldürülmüştür. Mahkeme olmamıştır, hakları yoktur. Suçlu bulunmuş ve sorgulama sırasında yapılan işkenceden dolayı hayatını kaybetmiştir.



Resim 106



Resim 107

Buttle'nin oğlu Sam'e saldırır, aynaya devrilir ve kırılır. Gürültüyü duyan Jill, polislerin girdiği ve halen onarılmamış olan tavandaki delikten aşağı bakar ve Bayan Buttle'a iyi olup olmadığını sorar. (Bkz. Resim 106)

Sam, Jill'i ikinci kez, kırık aynadaki yansımasından görür. Yani gerçeğini değil, yeniden üretilen görüntüsünü görmektedir. Sam'i fark eden Jill kaçır, Sam peşinden gitse de yakalayamaz.

Jill'e takıntılı bir hale gelen Sam, onun kişisel bilgilerine ulaşmak için annesinin tanıdıkları sayesinde ayarlanan, Bilgi Edinme'deki işine transfer olur. Bu arada Sam'in rüyaları değişmeye ve kabus niteliği kazanmaya başlamıştır. Artık doğada



Resim 108

Resim 109

Resim 110

değil, gökdelenlerin arasında uçmakta, yaratıklarla karşılaşmakta ve Jill'i kurtarmaya çalışmaktadır. (Bkz. Resim 107) Gerçekliğin baskıcı, karanlık ve klostrofobik dünyası artık rüyalarını da zaptetmektedir. Sam özgür olmak istemektedir ancak teknoloji ve bürokrasi yolunu kapatmakta, gerçek aşkı kazanmak için kahramanca dövüşmeye zorlamaktadır. (Rogers,1990:40)

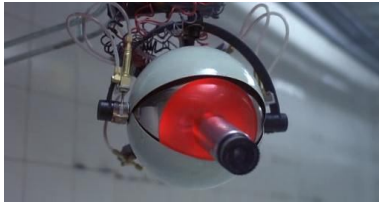
Bilgi Edinme'deki işi için gittiğinde, Sam'i üst açıdan ve geniş açılı objektifle çekilmiş bir şekilde seyrederek. İçerisini yalnızca kapıdan giren ışık aydınlatmakta ve Sam'in devasa gölgesini önüne düşürmektedir.(Bkz.Resim 108) Bu çekim, Sam'in ilahi bir yere girdiği, kendisinin çok küçük ve güçsüz olduğu izlenimini uyandırmaktadır. Bu izlenim, görevliyle konuştuğu çekimlerde daha da güçlenmektedir. Ses, bomboş ve geniş binada yankılanır. Sam'in kim olduğu bilinmemektedir ve kimlik göstermesi istenmez. Sam herhangi biri olabileceğini söylediğinde, görevli bunun imkansız olduğunu, söyler ve "Burası Bilgi Edinme Teşkilatı" der.

Teşkilatın önemi ve büyüklüğü vurgulanmasına karşın, Sam'in teşkilattaki önemi küçüktür, kapısının üstünde adı değil numarası yazmaktadır, DZ-015.(Bkz. Resim 109) Herkese bir numara verilmiştir. Çünkü isim kullanıldığında, Tuttle ve Buttle'de olduğu gibi, bürokrasinin kafası karışmakta ve yanlış adamı öldürmektedir. (Rogers,1990:38) Sam'in odası çok küçüktür, içinde sadece birkaç kitap ve kırtasiye eşyaları vardır, masa iki oda arasında bölünmüş durumdadır.(Bkz. Resim 110) Sam, terfi etmiş olmasına karşın halen sistemin çalışmasını sağlayan bir dişliden başka bir şey değildir.Bay Warrenn'in, peşinden koşan onlarca çalışanın sorduğu soruları otomatik ve oldukça hızlı bir şekilde yanıtlaması, hiçbir belgeye göz atmaması ve hiçbir sorunla aslında ilgilenmiyormuş gibi gözükmesi anlamsız bürokrasinin, makineleşen sistemin, insani duyguların yitiminin ve buna bağlı olarak yönetilen insanların da sistem gibi makineleşmesinin diğer bir göstergesidir. Zizek'in de

belirttiği gibi, bürokrasi işlevsizdir ve sadece iktidarın sürekli olarak kendini yeniden üretmesini sağlamaktadır. (Zizek, yön. Fiennes, 2012)

Jill'in sorumlu memurunu öğrenen Sam, detaylı bilgi almak için memurun yanına gitmeye karar verir ve memurun, yakın arkadaşı Jack olduğunu öğrenir.

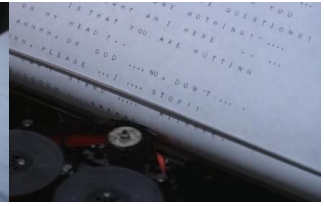
Bu sekansın başları, Brazil'in üstünde durduğu gözetim, makineleşen sistem ve toplum temalarının vurgulanması açısından önemli görsel öğeler içermektedir.



Resim 111



Resim 112



Resim 113

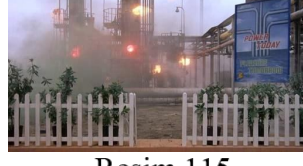
Filmin ilk sahnelerinden itibaren video ekranları ve kameralar görmemize rağmen,50. kattaki gibi bir gözetim kamerasını ilk defa görürüz. Kameranin göze benzer bir dizaynı vardır ve düzenli bir şekilde her yeri gözetlememektedir.(Bkz. Resim 111) Sam asansörden iner inmez göz kapaklarına benzeyen kapaklar açılır ve objektif dışarı çıkar. Kırmızı renk, kameraya kanlanmış bir göz görünümü vermekte, açıktaki kablolar sinir uçları gibi gözükmemektedir.. Kamera, kendine ait bilinci olan organik bir yapı gibi sunulmuştur, teknoloji totaliter sistemin insanları baskı altında tutmak için kullandığı bir araç olmaktan çıkmış, sistemin canlı bir parçası haline gelmiştir. 1984'ün aksine, Brazil'de gözetleyeni, yani Büyük Birader'i göremeyiz, sadece biraderleri görürüz.Merkezi Hizmetler vardır ancak bir merkez yoktur. (Krajewski,1988:92) Toplumdaki herkes bir şekilde sistemin bir parçasıdır.

Kamera organik bir şekilde sunulurken, ardından gelen çekimlerde insan makineleştirilir. Sekreter, kulaklıktan dinlediklerini,eline geçirdiği bir mekanizmanın da yardımıyla hızlı bir şekilde kaydetmektedir. (Bkz. Resim 112-113) Az sonra bu seslerin saldırıya uğrayan birinden geldiğini anlarız. Sekreterin tek yaptığı ise kaydetmektir, rahatsız olmuşa benzemez, hiçbir duygu belirtisi göstermez. Ayrıca, sekreterin bu sesleri neden ve nasıl dinlediği, neden kaydettiği bilinmemektedir, çünkü adam sekreterle konuşuyorsa ve yardım istiyorsa benzememektedir. Bu sahne,

toplumdaki herkesin konuşmasının dinlendiği ve kayıt altına alındığına dair bir izlenim oluşturmaktadır.



Resim 114



Resim 115

Jill'i en sonunda bulan Sam, ondan hoşlandığını söyler ancak Jill'in güvenini kazanana kadar bir süre çaba sarf eder. Sam ve Jill kamyonunda giderlerken, beyaz çitleri olan güzel bir evin önünden geçerler. Ancak hemen ardından anlaşılır ki, ev sadece bir vincin ucundaki kabindir, kabin kalktığında ortaya, fabrikaların ateş ve duman saldığı bir görüntü çıkar. (Bkz. Resim 114-115) Brazil'in teknolojiyle yönetilen dünyasında huzura yer bulunmamaktadır.

Hükümet yaptığı yanlış kabul etmez ve Buttle yanlışlığını düzeltmeye çalışan Sam'i, Tuttle'nin ortağı sanarak terörist ilan eder. İktidar, mükemmel görünmek için her şeyi yapmaya hazırdır. Slavoj Zizek, iktidarların, halkın güvenini taze tutmak ve böylece varlığını sürdürebilmek için yalan söylemek zorunda olduğunu belirtmektedir.(Zizek, yön. Fiennes, 2012) Terörizm Brazil'de önemli bir yer tutsa da, film boyunca tek bir terörist bile görünmemektedir. Görünürdeki tek terörist, eğer kelimeyi gerçek anlamıyla yani korku saçan olarak kullanırsak, terörist zanlılarını takip eden devlettir. Bu da , terörizm şüphesine karşı yürüttüğü totaliter hamleleri haklı çıkarmak için, bombalamaları devletinkendisinin yaptığına dair şüpheyandırılmaktadır. (Stivers,2006:22)

Bu arada Sam, rüyalarında sürekli bir Samuray görmekte, ona karşı dövüşmektedir. Bu rüyalardan birinde Samuray'ın maskesi düşer ve ardından Sam'in yüzü çıkar. Terry Gilliam, bunun, Sam'in ikili doğasını yansıttığını belirtmektedir. Senarist Tom Stoppard, Samuray kelimesini bir kelime oyunu olarak da kullanmıştır. Sam-u-r-i, Sam you are I, yani Sam, sen bensin. (http://www.imdb.com/title/tt0088846/faq?ref_=tt_faq_1#.2.1.2) Ayrıca samuray teknolojiyi ve bürokrasiyi temsil etmektedir. (Rogers,1990:40) Yani Sam, hem



Resim 116



Resim 117



Resim 118

sistemin bir parçası, bir savunucusu; hem de ona karşı koymaya çalışan bir savaşçıdır, ve aslında, sistemi savunan Sam'i öldürmek, özgürleşmek istemektedir.

Lokantada yaşanan bir patlama sonucunda Sam, Jill'in izini kaybeder. Daha sonra Jill, Sam'in dairesine gelerek onu bulur ancak patlamadan sonra Jill'e ne olduğunu öğrenemeyiz.

Sam'in Jill'i araması ve daha sonra beraber Sam'in annesinin evine gitmelerini içeren sahnelerde şehrin sokaklarından çekimler sunulur. Sisli, karanlık, apartmanların neredeyse hiç boşluk olmaksızın birbirine yakın ve son derece yüksek olduğu bu şehir, filmin barındırdığı bunaltıcı bürokratik yapıyla uyum içerisindedir.(Bkz. Resim 116-118)

Sam, annesinin evinde güvende olacaklarını düşünmektedir ancak polis tarafından kısa sürede yakalanırlar. Sam sorgulanmak üzere tutuklanır. Küçük bir odada, suçlu bulunduğu konular okunur. (Bkz. Resim 119) Bulunduğu oda diğer sorgu odalarından duvarla değil, naylonla ayrılmıştır ve sorguya çekilen, işkence dilen diğer insanların sesleri duyulmakta, silüetleri görülmektedir. Suçları okunduktan sonra faizli kredi seçenekleri ve imzalamasını istedikleri evraklar sunulur. Bürokrasi, ne olursa olsun işleyişine devam etmektedir. Sekans, neredeyse tamamen Sam'in bakış açısından çekilmiştir. İzleyici, Sam'le özdeşleştirilmekte, bürokrasinin bir dişlisi ve de kurbanı haline getirilmektedir.Sam'in hücresi kendilerine zarar verme olasılığı bulunan akıl hastalarının kapatıldığı odalara benzemektedir. Sisteme herhangi bir şekilde karşı çıkan birey, kendine zarar veren bir akıl hastasıyla eş tutulmaktadır. Filmin başından itibaren bir aile dostu olduğunu söyleyen Bay Helpmann, Sam'le konuşmaya gelir. Noel nedeniyle Noel Baba kılığındadır ve bu durum, sahnenin dramatik içeriğiyle tezat oluşturmaktadır. Sam, Noel Baba'nın hediye getirip mutlu edemeyeceği yaramaz bir çocuk seviyesine indirgenmiştir. Sam

yardım etmesi için yalvardığında Helpmann şu cevabı verir: “Oyunun kuralları çoktan konuldu. Hepimiz ona göre oynamalıyız, ben bile.” (Bkz. Resim 120)



Resim 119



Resim 120



Resim 121

Sam’in konuşmamakta diretmesi sebebiyle, beyinde cerrahi operasyonlar aracılığıyla birtakım oynamalar yaparak bilgi alma yoluna gidilir. Sam’in ameliyat için getirildiği ve bir cihaza bağlandığı yerin geniş bir kubbesi vardır ve aşağıya doğru ne kadar uzandığı gösterilmemektedir. (Bkz. Resim 121) Sam’in bulunduğu küçük dairesel platforma yalnızca dar bir köprü aracılığıyla ulaşılmaktadır. Bu mekan düzenlemesi, Sam’in içinde bulunduğu boşluk ve yalnızlık hissini artırmaktadır.

Ameliyat başlamak üzereyken Tuttle başta olmak üzere Sam’i kurtarmak için bir ekip gelir. Silahlı çatışmaya girilir, iktidarın sembolü olan Merkezi Hizmetler binası patlatılır. (Bkz. Resim 122)



Resim 122



Resim 123

Sam kaçmaya devam ederken açıklayamadığı birtakım olaylara şahit olmaktadır. Annesinin en yakın arkadaşı ölmüştür ve pembe tabutu, kurdeleyle hediye paketi şeklinde bağlanmıştır. Annesi aynı Jill’e benzemektedir. Açılan tabutun içine düşen Sam birdenbire kendini şehir sokaklarında bulur.

Polisler tarafından köşeye kısıtılır, yolunu kablolar, borular ve bazı teknolojik cihazlar tıkamıştır. Bu sahne Sam’in teknofobisini sergilediği gibi, teknolojinin

otoritenin hizmetinde olduđu, toplumu baskı altında tutmak için kullanıldığını yönünde de okunabilir. (Bkz. Resim 123)

Sam, polisler tarafından yakalanacağı sırada Jill gelir ve Sam'i kurtarır. Şehrin



Resim 124



Resim 125

dışına çıkarlar. Film süresince ilk defdoğa manzarası görölmektedir. Sam ve Jill, şehrin baskıcı sisteminde kurtulup, doğaya doğru ilerler ve özgürleşirler. (Bkz. Resim 124-125)

Ancak son sahnede anlaşılır ki Sam sadece hayal görmektedir. Sistemin dışına çıkması mümkün değildir.

Sam'in başına geçirilmiş olan cihazla, Gerçeğe Çağrı filminin sonlarında Quaid'in anılarını silip Hauser'inkileri yerşeitirmek için kullanılacak olan cihazın benzerliği dikkat çekicidir. (Bkz. Resiö 126-127) Brazil ve Gerçeğe Çağrı pek çok noktada kesişmektedirler.



Resim 126



Resim 127

Quaid ve Sam, rüyalarında gördükleri kadını gerçek hayatta bulmuşlardır. İki karakter de sistemin dişlileriırken sisteme karşı tavır alırlar. İki filmde de X-Ray cihazları özel hayatın ihlaline bir örnek olarak kullanılır. Brazil'de X-Ray cihazı bir adım daha ileri gider ve paketleri açar. Gilliam böylece gücü kontrol etmede kullanılan araçların altını çizmektedir. (Pazarbaşı,2001:60) Ancak en önemli

benzerlik iki filmin de teknoloji aracılığıyla karakterlerin gerçeklik algılarını değiştirmesidir. Gerçeğe Çağrı, simülasyon aracılığıyla sahte anılar yerleştirir ve bazı noktalarda Quaid'in bir simülasyon programının içinde mi yoksa gerçek dünyada mı olduğu konusunda hem izleyicinin hem de Quaid'in kafası karıştırılır. Brazil'de ise yine teknoloji ve aynı zamanda cerrahi yardımıyla bilgi almaya çalışılırken, Sam bir hayal dünyasına doğru çekilir. Gerçeğe Çağrı neyin gerçek neyin sanal olduğuna bir sınır koyarken, Brazil ikisi arasına çizgi çekmemektedir. Sam'in hangi noktadan itibaren hayal dünyasında olduğu net olarak bilinmemektedir. Quaid, Melina'yı daha önce tanıdığı için rüyasında görürken, Sam'in, Jill'i nasıl olup da rüyasında gördüğü asla açıklanmaz. Bu da bütün filmin aslında Sam'in hayal ürünü olabileceği izlenimini yaratmaktadır. Sam'in annesinin evindeki aşk sahnesinde Jill, Sam'in rüyasındaki kadının saçına benzeyen bir peruk takmaktadır ve aynı rüyadaki gibi tülün ardına geçmesi rüya ve gerçeklik arasındaki ilişkinin bulanıklaştığını net bir şekilde vurgulamaktadır. (Mathews'dan aktaran Pazarbaşı,2001:83)

Sonuç olarak, bir siberpunk film olan Gerçeğe Çağrı, teknoloji aracılığıyla insanlığa bir çözüm sunar ve teknolojinin otoritenin sahip olduğu gücü çökertmek için de kullanılabileceği mesajını verirken, distopik bir bilimkurgu olan Brazil, teknolojinin yalnızca otoritenin devamı için kullanılabileceği önermesini yapar ve kurtuluşu mümkün kılmaz. Özgürlük yalnızca hayal edilebilen bir şeydir ve özgürlüğün olduğu yer sadece teknolojiden arınmış doğadır. Maddesel açıdan sistem, Sam'e galip gelmiştir. Ancak Terry Gilliam Lowry'nin hayal gücünün hala özgür ve canlı olduğunu belirtmektedir. (Gilliam'dan aktaran Simon,2009:25) Filmin sonu sistemin sanatı, aşkı ve ruhu yok etmekte başarısız olduğunu göstermektedir. (Simon,2009:25) Teknolojik Toplum'da Ellul teknolojik yıkımdan kurtulmanın tek yolunun delilik olabileceğini söylemektedir. (Ellul'dan aktaran Stivers 2006:22) Sam de deliliğe sığınmıştır ve Gilliam bunun bazı durumlarda hayata yaklaşmanın mantıklı bir yolu olduğunu belirtmektedir. (Gilliam'dan aktaran Krajewski,1988:95) Sam'in zihninde kurduğu fantazi dünyası ,tek gerçek kaşış yeridir. (Bloxom,2008:14)

SONUÇ

İnsanlık için daima bir merak konusu olan gelecek, insanların ümit ve korkularını edebiyat ve sanat aracılığıyla yansıttığı bir tema olmuştur. Bilimkurgu edebiyatı ve devamında sineması, yazarların, yönetmenlerin ve okuyucu/izleyicilerin umutlarını endişelerini paylaştığı bir mecra haline gelmiştir.

Teknolojinin gelişmesiyle beraber, teknolojiye duyulan merak, hayranlık ve sevgi beraberinde korku ve endişeleri de getirmiş, ütopyaların yerini yavaş yavaş distopyalar almıştır. Artık savaşın, paranın, kişisel ihtirasların olmadığı kusursuz bir toplumun içinde yaşayan mutlu bireyler değil, teknolojinin ve gözetimin yaşamın her yanını işgal ettiği, iktidarların ve büyük şirketlerin bütün gücü elinde tuttuğu, özel yaşamın ihlal edildiği karanlık gelecekler vardır.

George Orwell'in 1984 adlı romanının en iyi örneklerinden biri olduğu distopik bilimkurgu, herkesi gözetleyen, kontrol eden Büyük Birader temasını sıklıkla kullanmaktadır. Tek tipten bireylerin düşünceleri dahi kontrol edilmektedir artık. Huxley, Cesur Yeni Dünya'da genetik mühendisliği, uyuşturucu haplar, Pavlovcu koşullandırma ile kontrolü ve düzeni sağlarken, Bradbury, Fahrenheit 451'de kitapları yakarak ve böylece özgür düşüncüyü yok ederek baskıyı gerçekleştirmiştir. Equilibrium, THX 1138 gibi filmler, sözü geçen romanların yankılarının duyulduğu distopik bilimkurgulardır ve benzer gelecekler tasvir etmektedirler.

Distopik bilimkurgu teknolojiyi son derece kötücül olarak ele alır ve bu yönde ilerlerken, 80'li yıllarda ortaya çıkan ve 1993'te internetin icadıyla beraber yaygınlaşan siberpunk alttürü insan ve teknoloji arasındaki ilişkileri değiştirmiş, kendi distopik gelecek tasvirlerini yaratmıştır.

Siberpunk; siborglar, siberuzay, hacker gibi pek çok yeni kavramı bilimkurguyla tanıştırmış, teknolojiyi yalnızca iktidarın elindeki bir silah değil, insanla birlikte neredeyse simbiyotik bir ilişkiye giren canlı bir varlık olarak resmetmiştir. İnsanlar her ne kadar hala teknolojiyi ellerinde tutan "Büyük Birader"ler ve şirketler tarafından ezilse de, teknoloji artık iki taraflı işlemektedir. Hackerler siberuzayda dolaşarak güvenlik duvarlarını aşabilmekte ve güç sayılan bilgiyi elde edebilmekte,

insanlar vücutlarını makineleştirerek hem zihinsel hem fiziksel olarak daha güçlü hale gelebilmektedir.

Siberpunkla beraber yaşanan gerçeklik de sorgulanmaya başlanmıştır. Yaşam simüle edilebilmekte, insanlara sahte anılar yerleştirilebilmektedir. Siberpunkın distopik geleceğinde gerçekler simlasyonlardan, robotlar insanlardan ayırt edilememektedir artık, teknoloji ve insan iç içe geçmiştir. Ayrım yoktur.

Siborglar insanın ve insanlığın ne olduğu konusuna yeni bir yaklaşım getirmiştir. İnsan gibi görünen, hareket eden, düşünen ve hatta hisseden ama aynı zamanda hem fiziksel hem zihinsel olarak üstün olan siborglar, kimi zaman Bıçak Sırtı'nda olduğu gibi insanlığa bir tehdit oluşturduğu gerekçesiyle yok edilmiş, kimi zaman Animatrix'te olduğu gibi, makine ve dolayısıyla da bir eşya olarak görülerek aşağılanmış, ancak sonuçta bu aşağılama insanlığın sonunu getirmiştir. Siberpunkın distopyası, teknolojiyle donatılmış bir toplumda yaşamaya ve var olmaya çalışan siborgların da paylaştığı, karanlığın yalnızca devasa reklam panolarının neon ışıkları tarafından ıslıl ıslıl aydınlatıldığı bir gelecektir.

Gerçeğe Çağrı'nın kahramanı Quaid ve Brazil'in kahramanı Lowry, distopik gelecekte var olmaya çalışan iki karakterdir. Siberpunk olan Gerçeğe Çağrı'da, Quaid'e sahte anılar yerleştirilmiş, zihniyle oynanmıştır. Ancak Quaid filmin sonunda kendi kimliğini bulmuş, sahte olarak tasarlanmasına rağmen gerçek olan Hauser'i reddeterek kendi gerçek haline gelmiştir.

İnsanların ve mutantların beraber yaşadığı Mars'ta, parayı, teknolojiyi ve gücü elinde tutan Coahaagen'dir. İsteddiği insanın zihnini istediği gibi değiştirebilmektedir. Ancak Quaid, uzaylı teknolojisini kullanarak Mars'ı özgürleştirmiş, baskı aracı olan teknoloji özgürleşmek için kullanılmıştır.

Brazil'in kahramanı Lowry ise bürokrasinin her alana nüfuz ettiği, teknolojiyle çevrelenmiş bir gelecekte yaşamaktadır. Yapılar kişiliksizdir, büyük apartmanlar dip dibe konumlanmıştır ve sokaklar daima sislidir. Teknoloji insan hayatını kolaylaştırmaktan ziyade zorlaştırmaktadır.

Büyük Birader'in gözükmediği ama kameraların, monitörlerin her yeri kapladığı Brazil, Lowry'nin önce rüyalar aracılığıyla sonra da fiilen içinde bulunduğu sisteme karşı koymaya çalıştığı ancak başarılı olamadığı bir hikayeyi anlatmaktadır. Filmin sonunda kaçmayı başardığı sahne yalnızca hayal ürünüdür. Quaid'in aksine Lowry sistemin zihniyle oynayarak parçalara ayırdığı bir kurbandır, galip değil.

Teknolojinin her anlamda kötücül olduğu Brazil'de, Lowry teknolojiyle beraber değil, teknolojiye karşı savaşmış ve en azından fiili anlamda başarısız olmuştur. Ama hayalinde sevgilisiyle beraber doğaya, teknolojiden uzağa giderek mutluluğu yakalamıştır.

Her iki filmde de teknoloji üzerinden sistem eleştirisi yapılmış ve iktidarların teknolojiyi bir baskı aracı olarak nasıl kullanabileceği irdelenmiştir.

Ancak sonuç olarak siberpunk teknolojiyi yalnızca bir düşman olarak değil, hayatımızın ve hatta varlığımızın bir parçası olarak alır ve distopik geleceğini bu yönde oluşturur. Klasik distopyan bilimkurgunun baskılanan, ezilen, teknoloji tarafından sindirilen ve sesini çıkartamayan bireyleri siberpunkta, teknolojiyi müttefiği yapar ve mümkün olan her yolla iktidarın ezici gücüne karşı koymaya çalışır.

KAYNAKÇA

- Abuhela, Islam: **Significance of Future Architecture in Science Fiction Films**, Kahire, First Architecture and Urban Planning Conference, 2005
- Aldiss, Brian W.: **The Detached Retina**, New York, Syracuse University Press, 1995
- Asimov, Isaac: **Robot Öyküleri Antolojisi**, Çev. Dr. Özlem Kürdoğlu, Ed. Dr. Özlem Kürdoğlu, İstanbul, US Kitapları, 1999
- Asimov, Isaac: **Ben Robot**, Çev. Gönül Suveren, İstanbul, Altın Kitaplar, 1992
- Assange Julian, Andy Müller-Maguhn: **Cypherpunks: Freedom and the Future of the Internet**, New York, OR Books, 2012
- Baudrillard, Jean : **Simulacra and Simulation**, Michigan, The University of Michigan Press , 1994
- Bloxom, Lee: **Third Order Simulation and Hyperreality in Saturday Night Live Political Parody and in the Films MirrorMask and Brazil**, Virjinya, Virginia Commonwealth University, 2008
- Bolton, Christopher: “The Mecha’s Blind Spot”, **Robot Ghosts and Wired Dreams**, Ed. Christopher Bolton, Istvan Cricsery-Ronay Jr.,

- Takayuki Tatsumi, Londra, University of Minnesota Press, 2007, s.123-147
- Booker, M. Keith: **Historical Dictionary of Science Fiction Cinema**, Toronto, The Scarecrow Press, 2010
- Brenton, Harry,
- Marco Gillies, Daniel Ballin,
- David Chatting: **The Uncanny Valley, Does it Exist?**, 19th British HCI Group Annual Conference: Workshop on Human-Animated Character Interaction, 2005
- Brooks, Rodney: "Homo Sapiens 2.0", Çev. Nurettin Elhuseyni, **NTV Bilim**, Sayı 1, İstanbul, Mart 2009, s. 34-45
- Brosnan, Mark: **Technophobia: The Psychological Impact of Information Technology**, New York, Routledge Taylor&Francis Group, 1998
- Bukatman, Scott: **Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction**, Durham, Kuzey Karolina, Duke University Press, 1993
- Bunuel, Luis: **An Unspeakable Betrayal: Selected Writings of Luis Bunuel**, University of California Press, Ltd. ,Londra, 2000

- Cavallaro, Dani: **Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson**, Londra, The Athlone Press, 2000
- Clapp, James A. : “It Was The City Killed The Beast:” Nature, Technophobia, and the Cinema of Urban Future, **Journal of Urban Technology**, Cilt 10,Sayı 3, Londra, Carfax Publishing, 2003, s.1-18
- Clark, Andy: **Natural Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence**, New York, Oxford University Press, 2003
- Clute John, Peter Nicholls : **The Encyclopedia of Science Fiction**,New York, St. Martin’s Press, 1995
- Clute,John: “Science Fiction From 1980 to the Present”, **Cambridge Companion To Science Fiction**, Ed. Edward James, Farah Mendlesohn, New York, Cambridge University Press, 2003, s.64-78
- Cornea, Christine: **Science Fiction Cinema, Between Fantasy and Reality**, Edinburgh, Edinburgh University Press Ltd., 2007
- Costache, Irina : **Art, Futurism, Technology: An Interview With Primo Conti**, Los Angeles, Carte Italiane, Department of Italian, UCLA, 1990

- Crovisier, Jacques: **Astronomy and Astronomers in Jules Verne's Novels**, Fransa, The Role of Astronomy in Society and Culture Proceedings IAU Symposium No. 260, D. Valls-Gabaud & A. Boksenberg, 2009
- Cusack, Carole M. : "The End of Human? The Cyborg Past and Present", **The Dark Side: Proceedings of the VIIIth International Conference for Religion, Literature and the Arts 2002**, Ed. Christopher Hartney , Andrew McGarrity, RLA Press, 2004, s.223-234
- Dice, Mark: **The Orwellian Nightmare Come True**, San Diego, The Resistance, 2011
- Dinello, Daniel: **Technophobia: Science Fiction Visions of Posthuman Technology**, Austin, University of Texas Press, 2005
- Dobson, Jerome E., Peter F. Fisher: "The Panopticon's Changing Geography", **The Geographical Review**, Cilt 97 ,Sayı 3, Temmuz 2007, s.307-323
- Dress, Ursula, Martin Bayer: "The Future is Now: 9/11, CCTV and Our Brave New World", **Visions of the Human in Science Fiction and Cyberpunk**, Ed. Marcus Leaning, Birgit Pretzsch, Oxford, Inter-Disciplinary Press, 2010, s.75-82
- Elias, Herlander: **Cyberpunk 2.0 Fiction and Contemporary**, Covilha, LabCom Books, 2009

- Er Pasin, Gülay: “Siberkültürde Bedenin Görsel Sunumu: Serial Experiments Lain Adlı Anime Üzerine Bir Çözümleme”, **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, sayı 36, 2009, s. 71-91
- Erdem, Tuna: “Matrix Üçlemesi Üzerine”, **Sinema**, Merkez Gazete Dergi Basım Yayıncılık, İstanbul, Ocak 2004, s.92-97
- Evans, Arthur B. : “Jules Verne and the French Literary Canon”, **Jules Verne: Narratives of Modernity**, Ed. Edmund J. Smyth, Liverpool University Press, 2000, s.11-39
- Foucault, Michel : **Discipline and Punish :The Birth of the Prison**, New York, Vintage Books, New York, 1975
- Fox, Richard : **Someone to Watch Over Us- Back to the Panopticon?**, SAGE Publications, 2001
- Garner, Stephen : **The Hopeful Cyborg, Transhumanism and Transcendence**, Ed. Ronald Cole-Turner, Washington, DC , Georgetown University Press, 2011
- Geraghty, Lincoln: **American Science Fiction Film and Television**, New York, Berg Publishing, 2009
- Gibson, William: **Mona Lisa Overdrive**, New York, Random House Publishing Group, 2012
- Gibson, William: **Neuromancer**, Çev. Gonca Gülbey, İstanbul, Altıkırkbeş Yayın, 2012

Grant, Berry Keith :

“Of Men and Monoliths”, **Stanley Kubrick’s 2001: A Space Odyssey New Essays**, Ed. Robert Kolker, New York, Oxford University Press, 2006, s.69-86

Gürdilek, Raşit,

Elif Yılmaz, Deniz Candaş,

Serpil Yıldız:

“Homo Sapiens 2.0”, **NTV Bilim**, Sayı 1, İstanbul, Mart 2009, s.34-45

Hanson, David,

Andrew Olney, Ismar A. Pereira,

Marge Zielke:

Upending the Uncanny Valley, Dallas, University of Texas Press, t.y.

Harraway, Donna J. :

“A Manifesto for Cyborgs : Science, Technology, and Socialist Feminism in 1980s”, **Liquid Metal The Science Fiction Film Reader**, Ed. Sean Redmond, Londra, Wallflower Press, 2004, s.158-181

Harris, Jerry:

Technology in Sci-Fi: The Future We Love To Hate, Golden Research Thoughts, Chicago, Chicago Third Wave Study Group, 2003

Hayles, N. Katherine:

How We Became Posthuman Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics, Chicago, The University of Chicago Press, 1999

- Hendershot, Cydney : **Paranoia, the Bomb, and 1950s Science Fiction Films**, Bowling Green State University Popular Press ,1999
- James, Edward: “Utopias and Anti-Utopias”, **Cambridge Companion To Science Fiction**, Ed. Edward James, Farah Mendlesohn, New York, Cambridge University Press, 2003, s.219-229
- Jordanova, Ludmilla: “Science, Machines and Gender”, **Fritz Lang’s Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear**, Ed. Micheal Minden, Holher Bachman, New York, Camden House, 2000, s.173-197
- Kaes, Anton: “Metropolis: City, Cinema, Modernity”, **Expressionist Utopias: Paradise, Metropolis, Architectural Fantasy**, Ed. Timothy O. Benson, Washington, University of Washington Press, 1993, s.146-165
- Kera, Denisa : “Matrix- The New Constitution Between Hardware, Software and Wetware”, **The Matrix In Theory**,Ed. Myriam Diocaretz, Stefan Herbrechter, New York, Rodopi Press, 2006, s.211-226
- King, Geoff, Tanya Kryzwinska: **Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace**, Londra, Wallflower Publishing, 2000
- Krajewski, Bruce: “Post-modernism, Allegory, and Hermeneutics in Brazil”, **Iowa Journal of**

- Literary Studies**, Cilt 9, Sayı 1, The University of Iowa, 1988, s.83-101
- Kurzweil, Ray: **The Singularity is Near**, Londra, Penguin Books, 2005
- Kutlu, Kutlukhan: “Siberpunk Distopya A.Ş.”, **Sinema**, Sayı 5, Merkez Gazete Dergi Basım Yayıncılık, İstanbul, Mayıs 2004, s.92-99
- Landsberg, Allison: “Prosthetic Memory: Total Recall and Blade Runner”, **Liquid Metal The Science Fiction Film Reader**, Ed. Sean Redmond, Londra, Wallflower Press, 2004, s.239-248
- Langford, Barry: **Film genre: Hollywood and Beyond**, 2. bs., Edinburgh, Edinburgh University Press, 2005
- Lecuyer, Anatole,
- Fabien Lotte, Richard B. Reilly,
- Robert Leeb, Michitaka Hirose,
- Mel Slater : **Brain-Computer Interfaces, Virtual Reality, and Videogames**, IEEE Computer Society Perspective Series, Ekim 2008
- Lessig, Lawrence: “On the Internet and the Benign Invasions of Nineteen Eighty-Four”, **On Nineteen Eighty-Four Orwell and Our Future**, Ed. Abbott Gleason, Jack Goldsmith, Martha C. Nussbaum, New Jersey,

- Princeton University Press, 2005, s.212-221
- Lista, Giovanni: **Futurism**, Ed. Genevieve Rudolf, Paris, Editions Pierre Terrail, 2001
- Lucas, George (yön) : **THX 1138**, 1971
- Lyons, Paddy: **Frankenstein**, Çev. Elif Özsayar, 3. bs, İstanbul, Arion Yayınevi, 2004
- Mahida, Chintan Ambalal: **Dystopian Future in Contemporary Science Fiction**, Golden Research Thoughts, Sayı 1, Temmuz 2011
- Mateas, Michael : “Reading HAL”, **Stanley Kubrick’s 2001: A Space Odyssey New Essays**, Ed. Robert Kolker, New York, Oxford University Press, 2006, s.105-125
- McCarthy, Patrick A. : “Heart of Darkness and the Early Novels of H.G. Wells: Evolution, Anarchy, Entropy”, **Bloom’s Modern Critical Views: H.G. Wells**, Ed. Harold Bloom, Filedelfiya, Chelsea House Publishers, 2005, s.193-216
- Mosco, Vincent: **The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace**, Londra, The MIT Press, 2004
- Napier, Susan J. : “When the Machines Stop”, **Robot Ghosts and Wired Dreams**, Ed. Christopher Bolton, Istvan Cricsery-Ronay Jr., Takayuki Tatsumi, Londra, University of Minnesota Press, 2007, s.101-122

- Nardo, Don : **The Greenhaven Encyclopedia of Greek and Roman Mythology**, New York, Greenhaven Press, 2002
- Nobjeas, Juan J.G. : **Personal Identity and Dystopian Film Worlds**, Roma, Universita della Santa Croce, 2004
- Nunziato, Dawn C: **Virtual Freedom : Net Neutrality and Free Speech in the Internet Age**, California, Stanford Law Books, 2009
- Orwell, George: **1984**, 2. bs., Çev. Armağan İlkin, İstanbul, Kelebek Yayınları, 1984
- Oskay, Ünal: **Çağdaş Fantazya**, İstanbul, Der Yayınları, 2006
- Pazarbaşı, Ece: **An Approach of Mistrust: The Representation of Paranoia In The Fims of Terry Gilliam**, Bilkent Üniversitesi, Grafik Tasarım ve Güzel Sanatlar Enstitürüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2001
- Perrone, Rafael, Daniela Büchler: **An Investigation of Futurist Architectural Design**, Design - System - Evolution: Proceedings of EAD06 International Conference, 2005
- Poggi, Christine: “Folla/Follia: Futurism and the Crowd”, **Critical Inquiry**, Sayı 28, Chiacago, The University of Chicago Press, 2002, s.709-748

- Pope, R. : “A Cyborg’s Testimonial: Mourning Blade Runner’s Cryptic Images”, **Film-Philosophy**, Cilt 12, Sayı 2, Eylül 2008, s.1-16
- Posner, Richard A. : “Orwell versus Huxley: Economics, Technology, Privacy and Satire”, **On Nineteen Eighty-Four Orwell and Our Future**, Ed. Abbott Gleason, Jack Goldsmith, Martha C. Nussbaum, New Jersey, Princeton University Press, 2005, s.183-211
- Prucher, Jeff: **Brave New Worlds: The Oxford Dictionary of Science Fiction**, Ed. Jeff Prucher, New York, Oxford University Press, 2007
- Rabkin, Eric S. : “Genre Criticism: Science Fiction and the Fantastic”, **Science Fiction: A Collection of Critical Essays**, Ed. Mark Rose, New Jersey, Prentice Hall Publishing, 1976, s.83-96
- Rainey, Lawrence: “Introduction: F.T. Marinetti and the Development of Futurism”, **Futurism An Anthology**, Ed. Lawrence Rainey, Christine Poggi, Laura Wittman, Londra, Yale University Press, 2009, s.1-39
- Reilly, Patrick: **Nineteen Eighty Four- Past, Present, and Future**, Boston, Twayne Publishers, 1989
- Richards, Jeffrey: “Things to Come and Science Fiction in the 1930s”, **British Science Fiction Cinema**,

- Ed. I.Q. Hunter, Londra ve New York, Routledge Taylor&Francis Group, 1999, s.16-32
- Riu, Carmen Perez: “Inscribed on the Body: Spaces For The Female Post-Human in Philip K. Dick Adaptations: Blade Runner and Minority Report”, **Monstrous Geographies, Places and Spaces of Monstrosity**, 1. Küresel Konferans, Oxford, Harris Manchester Collage, 2012, s.1-11
- Roberts, Adam : **The History of Science Fiction**, İngiltere, Palgrave Macmillian, 2006
- Rogers, Richard A. : **1984 to Brazil: From the Pessimism of Reality to the Hope of Dreams**, Text and Performance Quarterly 10, 1990, s.34-46
- Rothstein, Edward: “Utopia and Its Discontents”, **Visions of Utopia**, Ed. Edward Rothstein, Herbert Muschamp, Martin E. Marty, New York, Oxford University Press, 2003, s.1-28
- Simon, Lester Isaac: “We’re all in It Together : Construction of the Happy Dystopian State”, **The Best of Junior Year Writing A Comparative Literature Journal, Department of Languages, Literatures, and Cultures**, Cilt 5, University of Massachusetts Amherst, 2009, s.21-29
- Sontag, Susan: “Imagination of Disaster”, **Commentary Magazine**, 1965, s.42-48

- Steble, Janez: “New Wave Science Fiction and the Exhaustion of the Utopian/Dystopian Dialectic”, **ELOPE**, Cilt 8, Ed. Smiljana Komar, Uros Mozetic, Birografika Bori, Sonbahar 2011, s.89-103
- Stivers, Richard: **Technology and Terrorism in the Movie Brazil**, Londra, Sage Publications, 2006
- Şeran, Funda Özlem: **Reflections of Political Ideologies and Changing Political Systems on Science Fiction Literature: Comparing Utopian and Dystopian Novels**, T.C. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler Anabilim Dalı Uluslararası İlişkiler (İng) Bilim Dalı Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2009
- Telotte, J.P. : **A Distant Technology: Science Fiction Film and the Machine Age**, Londra, Wesleyan University Press, 1999
- Telotte, J.P. : **Science Fiction : Film Genres in American Cinema**, Cambridge, Cambridge University Press, 2001
- Toffler, Alvin: **Future Shock**, New York, Bantam Books, 1971
- Tomas, David: “The Technophilic Body”, **New Formations**, Sayı 8, Londra, Lawrence and Wishart Publishing, 1989, s.113-139
- Wachowski, Andy, Larry Wachowski (yön): **Matrix Reloaded**, 2003

- Wagar, W. Warren: “H.G. Wells and the Scientific Imagination”, **Bloom’s Modern Critical Views: H.G. Wells**, Ed. Harold Bloom, Filedelfiya, Chelsea House Publishers, 2005, s.1-10
- Wheeler, Ben: “Reality is What You Can Get Away With: Fantastic Imaginings, Rebellion and Control in Terry Gilliam’s Brazil”, **Critical Survey**, Cilt 17, Sayı 1, New York, Berghahn Books, 2005, s.95-108
- Whittaker, Jason: **The Cyberspace Handbook**, Londra ve New York, Routledge Taylor&Francis Group, 2004
- Wilkie, Roger: “Epic Hero as Cyborg : An Experiment in Interpreting Pre-Modern Heroic Narrative”, **Fragments**, Cilt 2, University of Michigan, 2012, s.1-20
- Zizek, Slavoj: **A Pervert’s Guide to the ideology**, Sophie Fiennes (yön), 2012

İnternet

- American Society for Cybernetics: “Defining Cybernetics”, (çevrimiçi) <http://www.asc-cybernetics.org/foundations/definitions.htm> 5 Nisan 2013
- Bethke, Bruce: “The Ethmology of Cyberpunk”, (çevrimiçi) http://www.brucebethke.com/articles/re_cp.html 10 Şubat 2013
- Boutari, Stephanie,

- Laura Fenwick , Sam Sutherland: “Arch 443/646: Architecture and Film, Fall 2009”, (çevrimiçi) <http://tboake.com/443-equilibrium-f2009.html> 23 Mart 2013
- Box Office: “Total Recall (1990)”, (çevrimiçi) <http://www.boxoffice.com/statistics/movies/total-recall-1990> 5 Ocak 2013
- Brockway, Don: “H.G. Wells on Metropolis (1927)”, (çevrimiçi) http://erkelzaar.tsudao.com/reviews/H.G.Wells_on_Metropolis%201927.htm 25 Aralık 2012
- Cokelley: “Futurism: Illuminating New Perspectives in the Visual Arts”, (çevrimiçi) <http://cokelley.hubpages.com/hub/Futurism-Illuminating-New-Perspectives-in-the-Visual-Arts> 2 Aralık 2012
- Derbyshire, John: “Jules Verne: Father of Science Fiction?”, (çevrimiçi) <http://www.thenewatlantis.com/publications/jules-verne-father-of-science-fiction> 18 Ocak 2013
- Empire Online: “The 500 Greatest Film of All Time”, (çevrimiçi) <http://www.empireonline.com/500/83.asp> 8 Ocak 2013
- Encyclopedia Britannica: “Morpheus” (çevrimiçi) <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/392755/Morpheus> 8 Nisan 2013

- Evans, Arthur B. : “The Vehicular Utopias of Jules Verne”, (çevrimiçi)
http://jv.gilead.org.il/evans/Verne_s_Vehicular_Utopias.html 8 Mart 2013
- Free Dictionary, The: (çevrimiçi)
<http://www.thefreedictionary.com/technophilia> 12 Nisan 2013
- Gibson, William: “The Future Perfect”, (çevrimiçi)
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1956774,00.html> 30 Nisan 2013
- Gilks, Marg, Paula Fleming, Moira Allen: “Science Fiction: The Literature of Ideas”, (çevrimiçi) <http://www.writing-world.com/sf/sf.shtml> 13 Nisan 2013
- Glettler, James: ”THX-1138 A Lost Film”, (çevrimiçi)
http://www.mit.edu/glettler/resume/undergrad/hist285_THX-1138.pdf 7 Mart 2013
- Grade Saver: “About the Time Machine”, (çevrimiçi)
<http://www.gradesaver.com/the-time-machine/study-guide/about/> 10 Nisan 2013
- Hugill, Andrew: “Verne/Roussel”, (çevrimiçi)
<https://www.dora.dmu.ac.uk/bitstream/handle/2086/5827/Verne%3ARoussel.pdf?sequence=1> 5 Ocak 2013
- Imdb: “Blade Runner Trivia”, (çevrimiçi)
<http://www.imdb.com/title/tt0083658/trivia> 2 Mart 2013

- Imdb: “Brazil FAQ”, (çevrimiçi)
http://www.imdb.com/title/tt0088846/faq?ref_=tt_faq_1# 20 Mayıs 2013
- Invincible Spud, The : “Isaac Asimov: The Good Doctor”, (çevrimiçi)
<http://www.bewilderingstories.com/issue8/asimov.html> 5 Kasım 2012
- Los Angeles Times: “‘Total Recall’ Totally Dominates Box Office”, (çevrimiçi)
http://articles.latimes.com/1990-06-04/entertainment/ca-608_1_weekend-box-office 17 Mayıs 2013
- McDonnell, Jocelyn: “George Gebner’s Cultivation Theory Application Paper”, (çevrimiçi)
http://www.colorado.edu/communication/meta-discourses/Papers/App_Papers/McDonnell.htm 10 Mart 2013
- Mindell, David A. : “Cybernetics: Knowledge Domains in Engineering Systems”, (çevrimiçi)
web.mit.edu/esd.83/www/notebook/Cybernetics.PDF 20 Şubat 2013
- Moretti, Franco: “The Dialectic of Fear”, (çevrimiçi)
<http://knarf.english.upenn.edu/Articles/moretti.html> 12 Ekim 2012
- Pestana, Steve: “Utopia, Dystopia and Cyberpunk Reality”, (çevrimiçi)
<http://scifimethods.com/articles/utopia->

- dystopia-and-cyberpunk-reality/497/ 23
Kasım 2012
- Popova, Maria: “Jules Verne: Prophet of Science Fiction”
<http://www.brainpickings.org/index.php/2013/02/08/jules-verne-prophet-of-science-fiction/> 5 Mayıs 2013
- Raymond, Eric S.: “A Political History of Sci-Fi”, (çevrimiçi)
<http://www.catb.org/~esr/writings/sf-history.html> 12 Şubat 2013
- Rotten Tomatoes: “Brazil (1985)”, (çevrimiçi)
<http://www.rottentomatoes.com/m/1003033-brazil/> 8 Ocak 2013
- Rotten Tomatoes: “Total Recall (1990)”, (çevrimiçi)
http://www.rottentomatoes.com/m/total_recall/, 5 Ocak 2013
- Seiler, Ed: “A List of Isaac Asimov’s Books”, (çevrimiçi)
http://www.asimovonline.com/oldsite/asimov_titles.html 10 Ekim 2012
- Shoard, Catherine: “2001 A Space Odyssey: The Best Sci-fi and Fantasy Film of All Time”, (çevrimiçi)
<http://www.guardian.co.uk/film/2010/oct/21/space-odyssey-kubrick-science-fiction> 21 Aralık 2012
- Smithsonian Lecture: “Jules Verne, Science Fiction and Academe”, (çevrimiçi)
http://academic.depauw.edu/aevans_web/

Research/Smithsonian%20lecture.pdf 24
Ocak 2013

Soules, Marshall: “Virtual Reality/Hyper Reality”, (çevrimiçi)
[http://www.media-
studies.ca/articles/vr.htm](http://www.media-studies.ca/articles/vr.htm) 30 Mayıs 2013

TDK: (çevrimiçi) <http://tdkterim.gov.tr/bts/> 7
Aralık 2012

Thunder Child, The : “Isaac Asimov Quotes”, (çevrimiçi)
[http://thethunderchild.com/Books/IsaacAs
imov/Quotes/Books.html](http://thethunderchild.com/Books/IsaacAsimov/Quotes/Books.html) 17 Kasım 2012

University of Antarctica, The: “Lecture 5: The Islamic World”, (çevrimiçi)
<http://antarcticaedu.com/geo1025.htm> 23
Kasım 2012

Walker Art Gallery : “The Machine Age”, (çevrimiçi)
[http://www.liverpoolmuseums.org.uk/wal
ker/exhibitions/steam/machine_age.aspx](http://www.liverpoolmuseums.org.uk/walker/exhibitions/steam/machine_age.aspx) 7
Mart 2013

Wired: “The Wired Sci-fi Top 20”, (çevrimiçi)
[http://www.wired.com/wired/archive/10.0
6/scifi.html?pg=6](http://www.wired.com/wired/archive/10.06/scifi.html?pg=6) 8 Ocak 2013

Wong, James: “Reality TV, Big Brother and Foucault”,
(çevrimiçi) [http://www.cjc-
online.ca/index.php/journal/article/viewAr
ticle/1252/1247](http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/viewArticle/1252/1247) 3 Kasım 2012

Görseller

Resim1:(çevrimiçi) [http://three.org/ippolito/writing/panopticon_is_leaking/uploaded/
uploaded_349/2.jpg](http://three.org/ippolito/writing/panopticon_is_leaking/uploaded/uploaded_349/2.jpg) 12 Kasım 2012

Resim2:(çevrimiçi),<http://newsjunkiepost.com/wp-content/uploads/2011/05/panopticon.jpg> 12 Kasım 2012

Resim3:(çevrimiçi),<http://comingworldwar3.files.wordpress.com/2010/07/rfidimplant.jpg> 17 Kasım 2012

Resim4:(çevrimiçi),<http://izationlabs.com/wp-content/uploads/2009/12/Seethroughhand.jpg> 17 Kasım 2012

Resim5:(çevrimiçi),http://2.bp.blogspot.com/-CSJ3S5xuu8M/TdV7uCQdxiI/AAAAAAAAAA_o/3bxe2zFlc/s1600/balla_street_light_1909.jpg 2 Aralık 2012

Resim6:(çevrimiçi),http://www.examiner.com/images/blog/wysiwyg/image/AitAoS_speeding_panaggi_small.jpg 5 Aralık 2012

Resim7:(çevrimiçi),http://fc01.deviantart.net/fs70/f/2010/248/a/c/antonio_sant_elia_design_by_teslapunk-d2y2m0d.jpg 5 Aralık 2012

Resim8:(çevrimiçi),<http://www.1st-art-gallery.com/thumbnail/191304/1/Electric-Power-Plant,-1914.jpg> 10 Aralık 2012

Resim9:(çevrimiçi),<http://www.1st-art-gallery.com/thumbnail/191304/1/Electric-Power-Plant,-1914.jpg> 2 Ocak 2013

Resim10:(çevrimiçi),<http://pavlopoulos.files.wordpress.com/2011/02/luigi-russolo-dynamism-of-a-car.jpg> 7 Ocak 2013

Resim11-13: 2001: A Space Odyssey, yön. Stanley Kubrick, 1968

Resim14-19: Metropolis, yön. Fritz Lang, 1927

Resim20-24: THX 1138, yön. George Lucas, 1971

Resim25-26: Equilibrium, yön. Kurt Wimmer, 2002

Resim27: 1984, yön. Michael Redford, 1984

Resim28-29: Equilibrium, yön. Kurt Wimmer, 2002

Resim30: Minority Report, yön. Steven Spielberg, 2002

Resim31: Hardwired, yön. Ernie Barbarash, 2009

Resim32-35: Blade Runner, yön. Ridley Scott, 1982

Resim36-41: Johnny Mnemonic, yön. Robert Longo, 1995

Resim42-43: The Matrix, yön. Wachowski Kardeşler, 1999

Resim44: Matrix Reloaded, yön. Wachowski Kardeşler, 2003

Resim45: Minority Report, yön. Steven Spielberg, 2002

Resim46-81: Total Recall, yön. Paul Verhoeven, 1990

Resim82-126: Brazil, yön. Terry Gilliam, 1985

Resim127: Total Recall, yön. Paul Verhoeven, 1990