

T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI

BİLİMKURGU SİNEMASINDA KADININ TEMSİLİ

EMRAH KURT

DANIŞMAN
DOÇ. DR. ŞERMİN TAĞ KALAFATOĞLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORDU 2019

ÖĞRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak savunduğum “**Bilimkurgu Sinemasında Kadının Temsili**” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmadan yazdığımı ve yararlandığım kaynakların “Kaynakça” bölümünde gösterilenlerden farklı olmadığını, belirtilen kaynaklara atıf yapılarak yararlandığımı belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

31 /07/ 2019

Emrah KURT

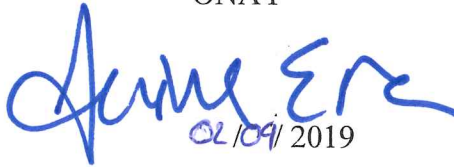
16530600019

JÜRİ ONAY SAYFASI

Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi **Emrah KURT**'un hazırladığı “**Bilimkurgu Sinemasında Kadının Temsili**” başlıklı tez 31/07/2019 tarihinde aşağıda imzaları olan jüri tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

| | Adı-Soyadı | Üniversite | İmza |
|--------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--|
| Başkan | : Doç. Dr. Şermin TAĞ KALAFATOĞLU | Ordu Üniversitesi |  |
| Jüri Üyeleri | : Prof. Dr. Mehmet YILMAZ | Ordu Üniversitesi |  |
| Jüri Üyeleri | Dr. Öğr. Üyesi Sadık BATTAL | Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi |  |

ONAY


02/09/2019

Dr. Öğr. Üyesi Seçkin EVCİM

Enstitü Müdür V.

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

“Göğü (*kâinat, âlem, evren, uzay, gök*) kudretimizle Biz kurduk ve Biz onu (*göğü*) genişletmekteyiz/Biz lütfu ve gücü çok geniş olanız. Yeri de (*dünya*) Biz döşedik. Biz ne güzel döşeyiciyiz. Düşünüp/akledip/ıdrak edip/ kavrayıp/ anlayıp ibret-öğüt alasınız diye her şeyden çift çift*(*eş-zıt: *erkek-kadın, yer-gök, iyi-kötü, gece-gündüz, artı-eksi, beden-ruh, madde-mana, iman-inkâr, hak-batıl, hayat-ölüm, dünya-ahiret...*) yaratık.”

Kur'an-ı Kerim, Zâriyât Süresi 47-49. Ayetler

Herşeyin metalaşarak aslını ve anlamını yitirdiği teknoloji çağında, insanın “oku” ilk ilahi emri gereğince yaratılış ve maneviyatının farkına vararak hakikati kavraması ve ona yönelmesi önemli ve vazgeçilmez bir gerçek olarak belirmiş bulunmaktadır. Hayatı, alemi ve insanı görüntü diliyle okuma çabasının bir ürünü olarak ortaya çıkan sinema sanatının, insanın maneviyatı keşfetmesinde ve hakikate yönelmesinde, yaratılışa ve varoluşa uygun bir şekilde icra edilmesi büyük önem arz etmektedir. Bu gereklilikle bilimkurgu türünde kadın karakterlerin incelendiği tezde, türde yoğun olarak yapay ve insan dışı tasvirlerle metalaştırılarak sömürü nesnesine dönüştürülen kadının yaratılışa uygun rollerinin tespit edilerek filmsel analizlerde daha manevi temsillerinin açığa çıkarılması amaçlanmıştır. Bilimkurguya ilgi duymam, Müslüman kadın karakterli bilimkurgu filmleri (Devlet Ana, Son Kadın) tasarlamam ve film karakterlerinin hakikat, maneviyat ve mahremiyete uygun canlandırılması gerekliliğini önemsemem bu konunun seçilmesinde etkili olmuştur.

Tez çalışmasının görünür hale gelmesinde en başta değerli Ailem, Hocalarım, Akrabalarım ve Arkadaşlarım olmak üzere birçok insanın emeği, fedakârlığı, özverisi, duası, yardımı, ilhamı, tavsiyesi, desteği ve katkısı bulunmaktadır. En başta, okur-yazar olmamasına rağmen elimden ve kalbimden tutarak bana ilk harfleri ve kelimeleri belletip okur-yazar olmamda hadsiz emeği bulunan canım Anamın ellerinde öpüyorum. “Bütün insanlar şerefi için yaşar” diyerek bana en değerli hayat nasihatini veren aziz Babamın ellerinde öpüyorum. Varlıklarıyla bana hep destek olan ve yol gösteren Ablama, Abime ve ailelerine sevgi ve hürmetlerimi sunarım. Sinema alanında yaptığım senaryo ve film çalışmaları ile eğitim çabalarımı hep takdir eden ve destekleyen amcalarım, teyzelerim, halalarım, dayılarım, yeğenlerim ve değerli ailelerine sevgi, selam ve saygılarımı sunarım.

Gaün Sinema Tv lisans eğitiminde birlikte filmsel düşler kurduğumuz; düşsel filmler gerçekleştirdiğimiz ve sinemanın amacına kafa yordüğümüz “sinemacı” Dostlar ile Odü yüksek lisansta aynı yollardan geçtiğimiz “akademisyen aday” Arkadaşlarıma, tez sürecinde verdikleri yardım, tavsiye, moral ve katkılardan dolayı teşekkürlerimi sunarım.

Sinema sanatına olan ilgimin tezahüründe ve şekillenmesinde Hocalarıma çok şey borçluyum. Hayata ve sinemaya dair fikirleriyle, geliştirmeye çalıştığım *Manevi Sinema* anlayışımı temellendirmeme ilham ve katkı sağlayan değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Sadık Battal’a; Tez süreci boyunca yaptığı öneri, görüş ve tavsiyeler ile tezi kapsamlı şekilde hazırlamama zemin oluşturarak süreç içinde *Manevi Film Teorisi ve Eleştirisi* yönteminin oluşturulması gereğini keşfetmemi sağlayan değerli danışman hocam Doç. Dr. Şermin Tağ Kalafatoğlu’na; Danışman hocamla birlikte tez çalışmasında *Manevi Temsil*’i tezin en önemli kazanımı ve neticesi olarak kavramsal boyutta da olsa görünür hale getirmeme katkı sağlayan değerli hocam Prof. Dr. Mehmet Yılmaz’a teşekkürlerimi bir borç bilirim. Tezde sinema sanatının film türleri ve karakterleri üzerinden incelenmesinde mevcut teori ve kuramlara ek olarak ideolojik çıkarımların da ötesinde manevi bakış ve kavrayışlarla analiz edilmesi ve çözümlenmesi yaklaşımı geliştirilmesi gereken kuramsal bir teori ve değerli bir yöntembilimsel tespit olarak belirmiş bulunmaktadır. Bu minvalde alanla ilgili özgün akademik çıkarımlara ulaşılması gerekliliği de tezde sağlanmaya çalışılmıştır.

Lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca ve hayatta talebesi olmaktan her daim onur duyduğum, bilgi ve birikimleriyle sinemaya, sanata, hayata ve dünyaya bakışımı zenginleştiren değerli hocalarım; Doç. Dr. Şermin Tağ Kalafatoğlu, Öğr. Gör. Menekşe Meriç Avşar, Dr. Öğr. Üyesi Özge Nilay Erbalaban Gürbüz, Doç. Ali Sait Liman, Doç. Dr. Cavit Yavuz, Yrd. Doç Dr. Ufuk Uğur, Prof. Dr. Mehmet Yılmaz ve Dr. Öğr. Üyesi Sadık Battal’a tekraren teşekkürlerimi ve hürmetlerimi sunarım.

Emrah Kurt / Temmuz 2019 / Bayram Köyü

İÇİNDEKİLER

| | |
|--|------|
| ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR..... | i |
| İÇİNDEKİLER..... | ii |
| ÖZET..... | iv |
| ABSTRACT..... | v |
| KISALTMALAR DİZİNİ..... | vi |
| TABLolar DİZİNİ..... | vii |
| GÖRSELLER DİZİNİ..... | viii |
| GİRİŞ..... | 1 |
| PROBLEM..... | 4 |
| AMAÇ..... | 6 |
| ÖNEM..... | 6 |
| VARSAYIMLAR..... | 8 |
| SINIRLILIKLAR..... | 9 |
| TANIMLAR..... | 10 |
| YÖNTEM..... | 10 |
| KAPSAM..... | 12 |
| 1. BÖLÜM | |
| BİLİMKURGU SİNEMASI..... | 15 |
| 1.1. EDEBİ BİR TÜR OLARAK BİLİMKURGU..... | 15 |
| 1.1.1. Bilimkurgunun Doğuşu ve Tanımı..... | 15 |
| 1.1.2. Bilimkurgu Edebiyatının Gelişimi..... | 17 |
| 1.2. POPÜLER BİR TÜR OLARAK BİLİMKURGU SİNEMASI..... | 21 |
| 1.3. BİLİMKURGU SİNEMASININ TARİHSEL GELİŞİMİ..... | 22 |
| 1.3.1. Sessiz Dönem Bilimkurgu Filmleri (1900-1930)..... | 23 |
| 1.3.2. Erken Dönem Bilimkurgu Filmleri (1930-1950)..... | 25 |
| 1.3.3. Bilimkurgu Sinemasının Altın Çağı (1950'ler)..... | 27 |
| 1.3.4. Bilimkurgu Sinemasının Olgunlaşma Dönemi (1960-1980)..... | 30 |
| 1.3.5. Popüler Bilimkurgu Sinemasının Yükselişi (1980-2000)..... | 32 |
| 1.3.6. Görsel Tekrarlar ve Dijital Aşırılıklar Çağı (2000 ve Sonrası)..... | 36 |
| 2. BÖLÜM | |
| BİLİMKURGU VE KADIN..... | 40 |
| 2.1. FEMİNİST BİLİMKURGUNUN TANIMI VE GELİŞİMİ..... | 41 |
| 2.2. FEMİNİST BİLİMKURGUNUN ÖNCÜLERİ..... | 43 |
| 2.3. FEMİNİST BİLİMKURGUNUN TEMA VE KAVRAMLARI..... | 48 |
| 3. BÖLÜM | |
| BİLİMKURGU SİNEMASINDA KADININ TEMSİLLERİ..... | 57 |
| 3.1. DİSTOPİK KADIN TEMSİLLERİ..... | 62 |
| 3.1.1. Distopyada Arabulucu Kadın Temsili "Metropolis"..... | 63 |
| 3.1.2. Distopyada Dönüştürücü Kadın Temsilleri..... | 65 |
| 3.1.3. Distopya Filmlerinde Doğurgan Kadın Temsilleri..... | 67 |
| 3.1.4. 2000 Sonrası Distopyalarda Aşk, Cinsellik ve Özgürlük..... | 71 |
| 3.1.5. Distopyada Eylem Kızları ve Despot Kötü Kadınlar..... | 74 |
| 3.1.6. Feminist Distopyalarda Kadın..... | 76 |
| 3.2. BİLİM KADINI TEMSİLLERİ..... | 80 |

| | |
|--|-----|
| 3.2.1. Bilim Kadını Temsillerinin Tarihsel Gelişimi..... | 80 |
| 3.2.2. İdealist Bilim Kadını Temsili "Contact"..... | 82 |
| 3.2.3. Koruyucu Bilim Kadını Temsili "Avatar"..... | 83 |
| 3.2.4. Astronot Bilim Kadınları "Gravity ve Diğerleri"..... | 85 |
| 3.2.5. Aracı Bilim Kadını Temsilleri: "Arrival ve Annihilation"..... | 86 |
| 3.3. UZAY KADINI/ GALAKTİK KADIN TEMSİLLERİ | 90 |
| 3.3.1. Uzay Operaları ve Kadın Stereotipleri..... | 90 |
| 3.3.2. Gezgin Kadın Temsilleri: "Forbidden Planet ve Barbarella"..... | 91 |
| 3.3.3. Uzay Kadını Temsilleri: "Star Trek ve Star Wars"..... | 93 |
| 3.3.4. 1980-2000 Arası Uzay Kadınları | 95 |
| 3.3.5. 2000 ve Sonrasında Uzay Kadınları..... | 96 |
| 3.4. YABANCI/ YARATIK/ CANAVAR KADIN TEMSİLLERİ | 102 |
| 3.4.1. Canavar Kadınlar:1930'lar ve 1950'ler..... | 103 |
| 3.4.2. Yabancı Kadınlar:1970'ler ve 1980'ler..... | 105 |
| 3.4.3. Yaratık/Yapay Kadınlar: (1990'lar ve 2000'ler)..... | 106 |
| 3.4.4. Femme Fatale Uzaylı Kadın Temsili: "Under The Skin"..... | 109 |
| 3.4.5. Empatik (Yabancı/Yaratık) Kadın Temsilleri..... | 111 |
| 3.5. SÜPER KAHRAMAN KADIN VE EYLEM KIZI TEMSİLLERİ..... | 116 |
| 3.5.1. Kız Arkadaş, Sevgili ve Yardımcı Karakterler..... | 117 |
| 3.5.2. Eylem Kızı Stereotipleri..... | 121 |
| 3.5.3. Süper Kahraman Ekiplerinde Militarist Kadınlar..... | 127 |
| 3.5.4. "Feminist" Kadın Süper Kahraman Filmleri..... | 134 |
| 3.6. SANAL/ SİBER/ DİJİTAL/ GÖRSEL KADIN TEMSİLLERİ | 142 |
| 3.6.1. Sanal Kadınlar: Sanal Dünyada Cinsellik, Şiddet ve Aşk..... | 143 |
| 3.6.2. Siber Kadınlar: Siberuzayda Kadın Görünümleri | 151 |
| 3.6.3. Dijital Kadınlar: Fanilik, Bedensizlik ve Ölüm..... | 156 |
| 3.6.4. Görsel Kadınlar: Kusursuz Güzellik Efektleri..... | 161 |
| 3.7. ROBOT/ CYBORG/ ANDROİD KADIN TEMSİLLERİ..... | 164 |
| 3.7.1. Kötücül Kadın Androidler: Terörize Edilen Kadınlar | 164 |
| 3.7.2. Eş, Sevgili, Partner ve Arkadaş; Romantize Edilen Robotlar..... | 175 |
| 3.7.3. Savaşçı Kadın Cyborglar: Militarize Edilen Kadınlar..... | 184 |
| 3.8. BİLİMKURGU SİNEMASINDA GÜÇLÜ KADIN TEMSİLLERİ... | 196 |
| 3.8.1. Koruyucu Anne Arketipleri: "Ellen Ripley ve Sarah Connor".... | 199 |
| 3.8.2. Doğa Koruyucu Kadın Arketipleri:"Neytiri ve Furiosa"..... | 209 |
| 3.9. BİLİMKURGU SİNEMASINDA KADIN KARAKTERLER VE TEMSİLLERİ: TABLO 4 GENEL DEĞERLENDİRME..... | 229 |
| SONUÇ..... | 243 |
| KAYNAKÇA | 257 |
| EK-1. FİLM LİSTESİ | 263 |
| EK-2.TANIMLAR VE KAVRAMLAR..... | 268 |
| EK-3. KADIN KARAKTERLİ BİLİMKURGU FİLMİ AFİŞLERİ..... | 275 |
| ÖZGEÇMİŞ | 283 |

ÖZET

BİLİMKURGU SİNEMASINDA KADININ TEMSİLİ

Kurt, Emrah

Yüksek Lisans, Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Şermin TAĞ KALAFATOĞLU

Temmuz 2019

Sayfa: 285

Bilimkurgu filmleri teknik yenilikleri hayal gücüyle birleştirerek her dönemde insanları etkilemektedir. Türün barındırdığı görsel zenginlik ve karakter çeşitliliği etki gücünü artırmaktadır. Türde cinsiyet vurgulamalarıyla yapılan insan ve insan dışı karakter sunumları ön plana çıkmaktadır. Kadın karakterlerin 2000 sonrasında tür içinde arttığı ve güçlü-zayıf, etken-edilgen rollerinin değiştiği görülmektedir. Etki, sunum ve çeşitlilikleri dolayısıyla bilimkurgu filmlerindeki kadın karakterlerin incelenmesi ve temsillerinin belirlenmesi önem arz etmektedir.

Tez çalışmasındaki kadın temsilleri; bilimkurgu sinemasının çılgın bilim adamı, distopya, uzay operası, yaratık saldırısı, süper insan, sanal gerçeklik, yapay zeka, robot ve aksiyon gibi alt tür ve temalarından hareketle oluşturulmuştur. Distopik Kadın, Bilim Kadını, Uzay Kadını, Yabancı Kadın, Süper Kadın, Sanal Kadın, Robot Kadın ve Güçlü Kadın olarak 8 başlık altında sınıflandırılan kadın karakterler; kapsayıcılık ve bütünlük sağlamak için türün doğuşundan günümüze kadar (1902-2019) tespit edilen filmler doğrultusunda analiz edilmiştir.

Bilimkurgu filmlerinde kadının; bedeninin nesneleştirilip sömürülmesi ve varlığının ihlal, inkar ve istismar edilmesiyle, feminizm, materyalizm, kapitalizm militarizm, terörizm ve emperyalizm gibi Batı kaynaklı ideoloji, düzen, sistem ve politikaların işlerlik kazanmasının aracı haline getirilmesi söz konusu olmaktadır. Kadınların nesneleştirilmeden, sömürülmeden ve fetişleştirilmeden güçlü, cesur, arabulucu, anaç ve koruyucu yönleriyle olumlu ve manevi şekilde yansıtılmaları ise, tür içindeki ve diğer tür filmlerindeki kadın karakterlerin de olumlu ve manevi yönde dönüşümlerine katkı sağlamaktadır.

Çalışmada 8 başlıkta gruplandırılan kadın karakterler insan-insan dışı, olumlu-olumsuz ve iyi-kötü gibi temsil ve sunumlarına göre belirlenmiştir. Bu doğrultuda bilimkurgu sinemasındaki kadın karakterler, nesneleştirilmeden canlandırılan iyi, olumlu, gerçekçi, arabulucu, koruyucu, güçlü ve anaç rol ve tasvirlerle şekillenen manevi temsilleri ölçüt alınarak incelenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilimkurgu Sineması, Kadın Karakterler, Arabulucu Kadın, Koruyucu Anne (Güçlü Kadın), Manevi Temsil.

ABSTRACT

REPRESENTATION OF WOMEN IN SCIENCE FICTION CINEMA

Kurt, Emrah

Master Thesis, Department of Cinema and Television

Advisor: Associate Professor Doç. Dr. Şermin TAĞ KALAFATOĞLU

July 2019

Page: 285

Sci-fi films every time impress people by combining technical innovation with imagination. The visual richness and diversity of character of the species increase its potency. Human and non-human character presentations with gender accentuations come to the forefront. It is seen that female characters increased in the genre after 2000 and their roles of strong-weak and active-passive changed. Due to their impact, presentation and diversity, it is important to examine and identify the female characters in the sci-fi films.

Women's representations in the thesis; The science fiction cinema mad scientist, dystopia, space opera, alien invasion, super human, virtual reality, artificial intelligence, robot and action, such as sub-genre was created based on the themes and themes. Female characters classified as Dystopic Woman, Science Woman, Space Woman, Foreign Woman, Super Woman, Virtual Woman, Robot Woman and Strong Woman; In order to ensure inclusiveness and integrity, they were analyzed in accordance with the films determined from the genre to the present day (1902-2019).

Women in science fiction films; the objectification and exploitation of the body and the violation, denial and exploitation of its existence make it possible to make Western ideologies, orders, systems and policies such as feminism, materialism, capitalism, militarism, terrorism and imperialism work. The positive, spiritual and reflective aspects of women without being objectified, exploited and fetishized with their strong, courageous, mediator, rootstock and protective aspects also contribute to the positive and spiritual transformation of the female characters in the genre and other genre films.

In this study, female characters grouped under 8 titles were determined according to their representations and presentations such as human-non-human, positive-negative and good-bad. In this direction, the female characters in sci-fi cinema were tried to be examined by taking into consideration the spiritual representations shaped by good, positive, realistic, mediator, protective, strong and maternal roles and presentations that were portrayed without objectification.

Keywords: Science-Fiction Cinema, Female Characters, Mediator Woman, Protective Mother (Strong Woman), Spiritual Representation.

KISALTMALAR

- A.I.** : Artificial Intelligence (Yapay Zeka)
- AB** : Avrupa Birliđi
- ABD** : Amerika Birleşik Devletleri
- Akt.** : Aktaran
- C.** : Cilt
- Çev.** : Çeviren
- Der.** : Derleyen
- Ed.** : Editör
- GCI** : Computer Generated Imagery (Bilgisayarda Oluşturulan Görüntü)
- GAÜN** : Gaziantep Üniversitesi
- GSF** : Güzel Sanatlar Fakültesi
- Güsit** : Gaziantep Üniversitesi Sinema Topluluđu
- Hız.** : Hazreti
- IMDB** : The Internet Movie Database (İnternet Film Veri Tabanı)
- NATO** : Kuzey Atlantik Paktı
- No** : Numara
- Örn.** : Örnek, Örneđin
- s.** : Sayfa
- S.** : Sayı
- SBE** : Sosyal Bilimler Enstitüsü
- SF** : Science-Fiction (Bilimkurgu)
- TDK** : Türk Dil Kurumu
- vb.** : Ve benzeri
- VR** : Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)

TABLolar DİZİNİ

| | |
|---|-----|
| Tablo 1. Donna Haraway'ın Tahakküm Enformatiği Şeması..... | 53 |
| Tablo 2. Bilimkurgu, Feminist Bilimkurgu ve Siberfeminizm Temaları..... | 55 |
| Tablo 3. Bilimkurgu Sinemasında Alt Tür-Kadın Karakter Eşleştirmesi..... | 61 |
| Tablo 4. Bilimkurgu Sinemasında Kadın Karakterler ve Temsilleri..... | 230 |



GÖRSELLER DİZİNİ

| | |
|--|-----|
| Resim 1-2. Metropolis'te Arabulucu Kadın Azize Maria..... | 79 |
| Resim 3-4. Metropolis'te Robotlaştırılan Kadın Maria..... | 79 |
| Resim 5-9. Distopyada Dönüştürücü Kadınlar | 79 |
| Resim 10-12. Distopyada Doğurgan Kadınlar | 79 |
| Resim 13-16. Children of Men (2007)'de Kısırlık, Göçmenlik ve Savaş..... | 79 |
| Resim 17-21. Distopya Filmlerinde Eylem Kızları | 79 |
| Resim 22-25. Distopya Filmlerinde Despot Kötü Kadınlar | 79 |
| Resim 26-28. Equals, Upside Down, Seven Sisters | 79 |
| Resim 29-30. Feminist Distopyalar (Brown Girl Begins, Advantageous)..... | 79 |
| Resim 31-32. Women in the Moon'da Bilim Asistanı Friede..... | 89 |
| Resim 33-34. Abyss'de Sualtı Araştırmacısı Lindsey..... | 89 |
| Resim 35-39. Contact'de Gökbilimci Ellie Arroway..... | 89 |
| Resim 40-42. Jurassic Park, Twister ve Sphere (1990'lar) | 89 |
| Resim 43-44. Red Planet ve Mission To Mars (2000'ler)..... | 89 |
| Resim 45-48. Araştırmacı ve Kaşif Astronot Bilim Kadınları..... | 89 |
| Resim 49-52. Gravity'de uzayda mahsur kalan Ryan Stone..... | 89 |
| Resim 53-56. Avatar'da Koruyucu Bilim Kadını (Astrobiyolog Dr. Grace)..... | 89 |
| Resim 57-58. Arrival'de Filolog Dr. Loise Banks..... | 89 |
| Resim 59-60. Annihilation'de bilim için yem olan kadınlar..... | 89 |
| Resim 61-63. Flash Gordon (1936,1980)'da Dale Arden | 101 |
| Resim 64-65. Gezin Kadınlar Altaira ve Barberalla..... | 101 |
| Resim 66-70. Star Trek orijinal film serisinde Kadın Karakterler..... | 101 |
| Resim 71-74. Star Wars orijinal ilk üçlemede Prenses Leia Organa | 101 |
| Resim 75-78. 1980'ler Uzay filmlerinde kadın karakterler..... | 101 |
| Resim 79-80. Dizzy Flores ve Carmen (Starship Troopers) | 101 |
| Resim 81-82. Padme Amidala (Star Wars 1-2-3)..... | 101 |
| Resim 83-84. Teğmen Uhura (Star Trek)..... | 101 |
| Resim 85. Aurora (Passengers)..... | 101 |
| Resim 86. Laureline (Valerian)..... | 101 |
| Resim 87-88. Jyn Erso (Rogue One, 2016)..... | 101 |
| Resim 89-90. Star Wars: The Rise of Skywalker (2019)'de Rey..... | 101 |
| Resim 91-95. 1930'lar ve 1950'lerde Yaratık/Yabancı Kadınlar | 115 |
| Resim 96-99. Attack of the 50 Foot Woman (1958,1993)' da Dev Kadın..... | 115 |
| Resim 100-103. Solaris(1972, 2002) uyarlamalarında Khari ve Rhea | 115 |
| Resim 104-108. 1990'lar ve 2000'lerde Yabancı Yaratık Kadınlar | 115 |
| Resim 109-112. Under The Skin'de Femme Fatale ve Kurban isimsiz uzaylı kadın...115 | |
| Resim 113-104. Colossal 'da Gloria ve altbenliği..... | 115 |
| Resim 115-116. Imitation Girl 'de Julianna ve Taklidi..... | 115 |
| Resim 117-120. The Shape of Water (2017)'de Dilsiz Elisa ve Amfibi Adam...115 | |
| Resim 121-124. Supergirl, Catwoman ve Invisible Woman..... | 141 |
| Resim 125-130. Bilimkurgu Aksiyonlarında Eylem Kızları..... | 141 |
| Resim 131-134. Sevgili ve Kız Arkadaşlar | 141 |
| Resim 135-138. X Men'de Kadın Süper Kahramanlar..... | 141 |
| Resim 139-142. 2010'lu Yıllarda Türde Kadın Popülaritesi | 141 |
| Resim 133-146. Süper Kahraman Ekiplerinde Kadınlar | 141 |
| Resim 147-150. 'Femnist' Süper Kahraman Filmleri | 141 |
| Resim 151-154. Looker (1981)'da Dijital Estetikle Kusurlaştırılan Kadın | 163 |
| Resim 155-158. Sanallaştırılan Kadın karakterler..... | 163 |

| | |
|--|-----|
| Resim 159-162. Total Recall’de erkek için birbiriyle çatışan kadınlar..... | 163 |
| Resim 163-166. Bilimkurgu filmlerinde Siber Kadınlar..... | 163 |
| Resim 167-168. Dijital Aktris Simone: ‘Ben Gerçeğin Ölümüyüm’ | 163 |
| Resim 169-170. The Congress’de Robin..... | 163 |
| Resim 171-175. Tron (1982, 2010) filmlerinde Yori ve Quorra..... | 163 |
| Resim 170-171. Ready One Player’da Artemis..... | 163 |
| Resim 176-180. Görsel efektle oluşturulan Kadın Karakterler..... | 163 |
| Resim 181-185. Metropolis (1927)’de Android Maria’nın doğumu ve ölümü...195 | |
| Resim 186-190. Katil Kadın Robotlar..... | 195 |
| Resim 191-194. Robotlaştırılan Ev Kadınları ve Eşler..... | 195 |
| Resim 195-199. Blade Runner (1982, 2017) filmlerinde Replicant Kadınlar...195 | |
| Resim 200-204. Savaşçı Kadın Cyborglar | 195 |
| Resim 205-207. Ex Machina’da kadın androidler Ava ve Kyoko..... | 195 |
| Resim 208-210. Alita: Battle Angel (2019)’de Savaş Meleği Alita..... | 195 |
| Resim 211-216. Alien (1979, 1986, 1992, 1997) serisinde Güçlü Kadın Ripley ..208 | |
| Resim 217-220. Alien (1979)’de ‘Final Girl’ Ripley..... | 208 |
| Resim 221-223. Alien: Resurrection (1997)’da klon Ripley..... | 208 |
| Resim 224-228. Aliens (1986)’da kadın eylem kahramanı Ripley..... | 208 |
| Resim 229-234. Alien 3 (1992)’de Ripley | 208 |
| Resim 235-240. Terminator serisinde Koruyucu Anne Sarah Connor..... | 208 |
| Resim 241-244. Terminator’de Hedefteki Kadın Sarah Connor..... | 208 |
| Resim 245. Linda Hamilton ve James Cameron..... | 208 |
| Resim 246-249. Terminator 2’de Savaşçı Anne Sarah Connor..... | 228 |
| Resim 250-254. Avatar (2009)’da Navi ve İnsan Kadın karakterler..... | 228 |
| Resim 255-258. Avatar’da Eğitici, Savaşçı ve Koruyucu Navi Kadını; Neytiri.228 | |
| Resim 259-261. Avatar (2009)’da Navilerin yaşadığı Pandora Gezegeni..... | 228 |
| Resim 262-265. Avatar (2009)’da Jack ve Neytiri (Türlerarası Aşk)..... | 228 |
| Resim 266-269. Mad Max: Fury Road’da Güçlü, Cesur ve Anaç Furiosa..... | 228 |
| Resim 270-272. Mad Max: Fury Road’da Kadın-Erkek çatışması ve dayanışması...228 | |
| Resim 273-275. Mad Max: Fury Road’da Doğayı ve Tohumu koruyan kadınlar..... | 228 |
| Resim 276-281. Bilimkurguda Doğa ve Kadın Düşmanı Erkekler | 228 |

FİLM AFİŞLERİ (EK-3) (175 AFİŞ)

| | |
|---|-----|
| Afiş 1-25. Distopik Kadın Karakterli Bilimkurgu Filmi Afişleri | 275 |
| Afiş 26-50. Uzay Kadını Karakterli Bilimkurgu Filmi Afişleri | 276 |
| Afiş 51-75. Yabancı Kadın Karakterli Bilimkurgu Filmi Afişleri..... | 277 |
| Afiş 76-100. Süper Kadın Karakterli Bilimkurgu Filmi Afişleri..... | 278 |
| Afiş 101-125. Sanal Kadın Karakterli Bilimkurgu Filmi Afişleri | 279 |
| Afiş 126-150. Robot Kadın Karakterli Bilimkurgu Filmi Afişleri | 280 |
| Afiş 151-166. Bilim Kadını Karakterli Bilimkurgu Filmi Afişleri | 281 |
| Afiş 167-175. Güçlü Kadın Karakterli Bilimkurgu Filmi Afişleri | 282 |

Açıklama: Tez çalışmasında incelenen filmlerle ilgili görseller ve afişler yazı bütünlüğü ve sayfa görünümünün daha akıcı ve düzenli olmasını sağlamak için 3. Bölümdeki her alt başlık için bir sayfa olacak şekilde alt başlık sonlarında ve EKLER kısmında verilmiştir. Görsel yazıları resim altlarında ve burada tek satır olacak şekilde düzenlenmiştir. Bu sebeple parantez içindeki açıklayıcı ekstra bilgilerin bir kısmı burada gösterilmemiştir. Görseller ve afişlerin birkaç istisna haricinde tamamı [IMDB](#) veri tabanından ilgili filmlerin sayfalarından linkleriyle birlikte kopyalanarak tez çalışmasına eklenmiştir.

GİRİŞ

"Büyümemiz için bize gereken gerçekliktir, insan erdemini ya da kötülüğünü aşan bir bütünlük. Bilgiye, kendimizi bilmeye ihtiyacımız var. Kendimizi ve gölgemizi görmemiz gerekir. Fantezi iç benliğin dilidir..." Ursula K. LeGuin (1929-2018)

Sinema, bütün sanat türlerini içinde barındıran yapısı itibari ile kendisinden önce var olan sanatlardan daha çok ilgi görerek çağımızın en önemli ve yaygın sanatı olmuş ve yüzyılı aşan tarihi boyunca her dönemde teknik ve tür bakımından anlatı yapısını zenginleştirerek kitleleri peşinden sürüklemiştir. Yapılan her yeni film, gerek hayal gücünü görüntülere aktararak kısmi bir gerçeklik oluşturmasıyla gerekse filmlerdeki karakterlerin özdeşim sağlayıcı "iyi, yüce ve erdemli" manevi (ruhsal) temsilleriyle insanları daima etkilemektedir. Bu etkileme seyirci ilgisi ve beğenisiyle şekillenen tür filmlerinde daha çok dikkat çekmektedir. Erkek ya da kadın olsun; popüler tür filmi karakterleri; özdeşleşme illüzyonu vasıtasıyla temsil ettikleri cinsiyet, ırk, kültür, inanç, sosyal statü ve sınıfların yorumlanmasında ve biçimlendirilmesi noktasında, özellikle küresel sinemaya hükmeden Hollywood (Amerikan) sinemasında, Batı kaynaklı sömürgeci ataerkilliğin ırk ve cinsiyet kalıplarına uygun bir şekilde sunulmasında aracı olarak kullanılmaktadırlar.

Sinema sanatı ve filmler üzerine yapılan her araştırma ve çalışmada filmsel görüntülerin ardındaki görünmeyen kodların açık edilmesi ve alt metinlerin ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır. Böylelikle sinema seyircisinin daha bilinçli bir bakışla filmleri yorumlaması ve eğlence ve boş vakit geçirmenin de ötesinde perdede gördüğü kurgulanmış görüntüler ve karakterler hakkında düşünsel ve ruhsal (manevi) olarak yeni bakış açıları geliştirmesi mümkün olabilmektedir. Seyirci beyazperdede kendisi gibi bir insan tarafından canlandırılan karakterlerde kendi duygu, düşünce ve hayat deneyimlerinden parçalar görmek istemektedir. Bu istek de doğal olarak seyircinin filmlerde kendine yakın bulduğu karakterlerden etkilenmesini sağlayarak seyirci-karakter özdeşleşmesinin önünü açmaktadır. Filmlerde seyirci-karakter özdeşleşmesi daha çok ideal kahramanlar üzerinden gerçekleşirken kötü ve olumsuz karakterlerin de bu özdeşleşmeyi sağlayıcı yönde tasarlanmaları söz konusu olmaktadır. Sinema tarihine bakıldığında hemen hemen bütün türlerde bu özdeşleşme tasarımına uygun olarak karakterlerin iyi ve kötü ayrımının belirginleştirilmesinde evrensel ahlak ilkeleri ve insani (manevi) değerlerin vurgulandığı görülür. Bu noktada ister iyi, ister kötü olsun bütün karakterlerin filmsel sunum ve aktarımlarında iyi olmak ve kötü olmak temelinde

insanı insan yapan fitri (fiziksel ve ruhsal) özellikler ile insanın kişilik ve kimliğinin oluşmasında ve şekillenmesinde rol oynayan kültür, din, ırk ve cinsiyet gibi edimlerin ve deneyimlerin birleşiminden meydana gelen ahlaki duyuş ve değerlerin, sanatsal ve ideolojik yaklaşımları da kapsayıcı (kuşatıcı) bir şekilde; gerek konu ve tematik anlatım olsun gerekse karakterler olsun filmlerdeki *manevi temsil* unsurlarının belirlenmesinde ve analiz edilmesinde daha gerçekçi ve geneli kapsayan sonuçlara ve bakış açılarına ulaşmak adına işlevsel olarak kullanılmaları söz konusu olmaktadır

Bu bağlamda sinema tarihi boyunca yaygınlaşan belirli türler incelendiğinde güç ve otoriteye dayalı Batı kaynaklı kapitalist ve emperyalist düzen ve sistemlerin devamını sağlayan sömürgeci beyaz erkek kahraman temsillerinin ön plana çıktığı görülür. Bu filmlerde "batılı erkek" haricindeki diğer ırk ve dinlerden karakterlerle birlikte kadınların da ikinci plana itilerek ötekileştirilmesi, değersiz ve kötü gösterilmesi söz konusu olmaktadır. Özellikle tür filmi anlayışının şekillendiği Hollywood Sinemasında erkeklerin western, suç, gangster, macera, korku, ve savaş gibi tür filmlerindeki koruyucu/ kurtarıcı kahraman rollerine karşı kadınların bu türlere ek olarak dram, aşk, romantik türdeki filmlerde korunmaya ve sevilmeye muhtaç, erkeğe bağımlı, zayıf-aciz, cinsel meta, günahkar, ideal eş, anne ve arkadaş gibi geleneksel toplumsal rollerin kalıplaşmış olumsuz ve pasif temsilleriyle sunuldukları görülmektedir. Kadınlar özellikle korku filmlerinde şiddet ve istismarın nesnesi konumuna indirgenerek edilgen, zayıf ve hatta kötücül olarak yansıtılmakta ve domine edilmektedirler.

Tür filmlerindeki karakter tasvirlerinde özelde kadınların genelde ise beyaz erkek dışında kalan bütün ırksal ve sınıfsal "ötekiler" aleyhine oluşan bu olumsuz stereotipleşme ve sunumlar; tarih içinde cinsiyet ve ırk ayrımcılığına karşı ortaya çıkan ve evrensel eşitliği hedefleyen feminizm ve ırk hareketlerinin sosyal, siyasal ve kültürel alanlarda sağladığı haklar ve kazanımlarla yerini kabul edilebilir daha olumlu temsillere bırakmaya başlamıştır. Özellikle sinemanın doğuşundan itibaren önemli bir tür olan bilimkurgu sinemasında kadınların temsillerinde meydana gelen bu farklılık ve değişimleri daha iyi gözlemlemek mümkündür.

Bilimkurgu türünün tarihine bakıldığında birçok filmde kadının insan ve insan dışı görünümünde zayıf, çekici, itaatkâr, baştan çıkarıcı ve kötücül olarak yansıtılmasıyla açık ve örtük şekillerde bedensel, cinsel ve ruhsal olarak istismar

ve ihlal edildikleri görülür. Bu sunumlarda kadının, ötekileştirilmesi, nesneleştirilmesi ve fiziksel ve ruhsal bütünlüğünün parçalanarak değersiz bir metaya indirgenmesi söz konusu olmaktadır. Bununla birlikte çok az filmde ise yine fiziksel, ruhsal ve duygusal yönlerden güçlü, cesur, akılcı, mücadeleci, koruyucu, yol gösterici, rehber, eğitici, şefkatli, inançlı, fedakâr ve sevgi dolu olarak yansıtılmalarıyla *manevi temsil* anlamında daha olumlu kadınlık sunumlarının da oluşturuldukları görülür.

Bilimkurgu sinemasında 1970'lerin sonunda çekilen *Star Wars* (George Lucas, 1977) ve *Alien* (Ridley Scott, 1979) ile 1984 yapımı *Terminator* (James Cameron) gibi filmlerdeki ikonik kadın karakter tasvirlerinden başlayarak 2000'li yıllara ve günümüze kadar uzanan 40 yılı aşan süreçte kadınların diğer türlere ve janrlara oranla daha etken, girişken ve güçlü kişilikler olarak yansıtıldıkları görülmektedir. Özellikle birbirine adapte olmaya ve uyarlanmaya müsait türsel anlatılarıyla bilimkurgu sinemasının, aksiyon, korku, süper kahraman ve fantastik türlerle kurduğu etkileşim ve bağlar sinemada kadın karakterlerin olumlu yönde daha da zenginleşmesine ve derinleşmesine zemin hazırladığı gibi metalaştırma ve cinsel sömürüye yönelik olumsuz temsillerin de artmasına sebep olmaktadır.

Bilimkurgu sinemasının teknolojik imkânları kullanarak biçimsel anlatısını, tür yapısını ve karakteristik özelliklerini sürekli geliştirmek suretiyle diğer türlere nazaran günümüzün en yaygın türü haline gelmesiyle kadınların bu tür içinde ön plana çıkmaları ve karakter temsiliyetleri önem kazanmaktadır. Bilimkurgu filmlerinde iyi-kötü karakterler üzerinden kurulan özdeşleşme kalıplarının diğer türlere göre daha yoğun kullanıldığı görülmektedir. Buda kadın karakterlerin sunum biçimlerini daha da hassas hale getirmektedir. İster erkek veya kadın olsun, isterse başka bir türde bir varlık (robot, yaratık, uzaylı) olarak tasarlanmış olsunlar bilimkurgu sinemasındaki bu farklı karakter temsiliyetlerinin iyi-kötü ayrımlarının yapılarak tür için taşıdığı işlevlerin tespit edilmesi önem arz etmektedir. Kadın karakterlerin tür içinde insan/kadın olmanın da ötesinde farklı görünümde ve formlarda sunulmaları kadının doğasından koparılmasına zemin oluşturmaktadır. Bu da bilimkurgu türündeki temsillerinde kadının istismarına kapı aralamaktadır. Bilimkurgunun geleceğe ait öngörü ve toplum tasavvurlarında; kadının konumu ve varoluşuna ilişkin sosyal, kültürel, bilimsel dini ve gerçekçi bakış açıları sunması ve geliştirmesi ise hem sinema sanatının önümüzdeki süreçte ulaşacağı

yeni bilimkurgusal anlatı potansiyellerini açık etmesi, hem de bütün bir insan uygarlığının ulaşabileceği ekonomik, politik ve sosyo kültürel olguların en nihai gelişmişlik düzeylerini işaret etmesi bakımından büyük önem taşımaktadır.

Bu bağlamda araştırma problemi, amacı, önemi, varsayımları, sınırlılıkları, tanımlamaları ve yöntemi yukarıda vurgulanan esaslar doğrultusunda belirlenerek ve bilimkurgu sineması ve kadın karakterler evren/ örnekleme doğrultusunda seçilen filmler analiz edilerek çalışmanın kapsamı (içerik) şekillendirilmiştir.

PROBLEM

Sinema geniş kitlelere ulaşabilen popüler bir sanat olması itibariyle toplumların yaşayışlarını ve değer yargılarını etkileme potansiyeline sahip bir sanattır. Toplum tarafından kabul edilen değerlerin onaylanması ve devam ettirilmesi noktasında Amerikan Hollywood sinemasının her filmde tekrarlanan tür filmi ve karakter temsilleri önemli işlevler görmektedir. Bu noktada kadının nesneleştirilerek cinselliğinin (beden) sömürülmesinin sinema yoluyla meşruiyet kazanması söz konusu olmaktadır. Bu da kadınların, filmlerde eril bakışın şekillendirdiği temsiller yoluyla kendilerini ifade etmelerini ve görünür kılma çabalarını sonuçsuz bir kısır bir döngüye hapsedmektedir. Popüler tür filmlerinde kahramanlaştırılan ve mitleştirilen erkek temsillerine kıyasla kadın karakterlerin erkek egemen normlar çerçevesinde silik, zayıf ve aciz olarak betimlenmesi ve toplumsal düzenin devamı için kontrol ve baskı altına alınması gerektiği tezi üstü örtük ve açık anlatımlarla seyirciye aktarılmaktadır. Filmlerde kadının sunumu ve temsilinde ortaya çıkan bu problemlerli yaklaşımlar kadının maneviyatını ve mahremiyetini zedeleyerek istismarına ve ihlaline zemin hazırlamaktadır.

Sinema sanatının görsel-işitsel bir dil ve iletişim aracı olması, eğlence ve boş vakit geçirme gibi temel işlevleri ile bütün dünyada yaygınlık kazanması da göz önüne alındığında filmlerdeki hikâye, tema, görsel malzemeler ve en önemlisi karakterlerin sunumundaki amaç ve niyetler daha da önem kazanmaktadır. Tarih boyunca özellikle cinselliğinin tabu ve arzu kaynağı olmasından dolayı kadının sanattaki temsili genelde maneviyat ve insaniliğinden soyutlanmasıyla nesne konumundan öteye geçememiştir. Görsel anlatım ağırlıklı yapısı dolayısıyla sinema sanatı da geçmişten günümüze kadını, güzellik kaygıları ve estetik idealleri doğrultusunda görünüş ve bedeninin ön plana çıkarıldığı karakter

tasvirleriyle yansıta gelmiştir. Kadını maneviyat ve mahremiyetinden soyutlayan filmsel-görsel temsiller kadınlığın çarpıtılmış versiyonlarına dönüşerek her geçen gün daha da yaygınlaşmaktadır. Özellikle yoğun film üretimleriyle Batı kaynaklı (Hollywood) bilimkurgu sinemasında artan kadın temsillerinde bu ihlallerin ve çarpıtmaların daha çok yapılması ve işlerlik kazanması söz konusu olmaktadır.

Bu tespitlerden hareketle bilimkurgu sinemasında kadının sunumuna dair elde edilen bulgular ve veriler çalışmanın temelini oluşturmuştur. Gelecek görü bağlamında insanlığın yarınlarına dair en temel kaygıları, korkuları ve umutları; teknolojiyi üst seviyede kullanarak yansıtmaya potansiyeli göz önüne alındığında bilimkurgu sinemasının toplumsal dönüşüm noktasında diğer tür filmlerine oranla daha etkili olduğu görülmektedir. Geleceğin dünyasındaki kadın temsillerinin, metalaştırma ve cinsel sömürü anlayışlarının yok edilerek manevi bir toplumsal dönüşümün başlatılmasında etkin rol oynama imkânları bakımından bilimkurgu sinemasında kadının varlığını ve eylemselliğini daha da vazgeçilmez kılmaktadır.

Çalışmanın sorunsalını bu gereklilik doğrultusunda değerlendirecek olursak kadının diğer tür filmlerindeki temsillerine dair olumlu ya da olumsuz belirli tanımlamalar ve kavramlar daha yaygın bir şekilde kullanılırken bilimkurgu sinemasında kadın karakterlerinin temsillerinin ve sunumlarının daha genelleyici ve kapsayıcı bir bakışla ele alınmadığı görülmektedir. Bilimkurgu sinemasının kendi anlatı yapısı içerisinde kadınların gerçek dünyaya uygun toplumsal ve kültürel temsillerinde (anne, eş, bilim kadını, güçlü kadın) belli bir derinlik ve olgunlaşma göze çarparken diğer türlerle (korku, süper kahraman) ve alt temalarla (yapay zekâ, robot, sanal gerçeklik, uzay operası, distopya) birleşiminden ortaya çıkan filmlerde popüler yönelimler, seyirci beklentileri ve kalıplaşmış eril bakışlar nedeniyle bedensel metalaştırma, ruhsal yok sayma, ötekileştirme ve cinsel sömürünün ön planda olduğu olumsuz ve kötücül temsillerin ortaya çıktığı görülmektedir. Bu durum bilimkurgu sinemasındaki kadın karakterlerin iyi ve kötü temsilleri arasında belirli bir ayırlama ve sınıflandırmanın yapılmasını zorunlu kılmaktadır. Bu noktadan hareketle bilimkurgu filmlerindeki kadın görünümlerinde kadının evrensel varoluşunu ve doğasını olumlayan ve maneviyatını yücelten temsiller ile, kadınları cinsellik, güzellik ve arzu kaynağı olma gibi genelleşmiş stereotiplerin içine hapsederek cinsel sömürü aracına

dönüştüren filmsel-görsel sunumlar arasındaki farkların tespit edilip ortaya çıkarılması ve olumlu-olumsuz ayrımlarının yapılması büyük önem taşımaktadır.

AMAÇ

Bu çalışmada sinema filmlerinde ruh ve tabiatından (varoluş) koparılarak ideolojik biçimlendirilmelere tabi tutulan ve nesneleştirilerek cinsel sömürü aracı olarak ikincil temsillere hapsedilen kadının, bilimkurgu sinemasındaki temsil ve sunumlarının neler olduğunun tespit edilip, karakter tasvirleri ve özelliklerinin izlenen filmler üzerinden analiz edilerek iyi-kötü, olumlu-olumsuz ekseninde manevi yönelimlerinin ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda konunun kapsamlı ve çok yönlü bakış açılarıyla işlenmesi için çalışmanın ana amacını destekleyici aşağıda sıralanan sorulara cevaplar aranmaya çalışılmıştır.

1. Bilimkurgu sinemasında kadın karakterlerin yeri ve önemi nedir?
2. Bilimkurgu filmlerindeki kadın karakterlerin diğer türlerdeki kadın karakterlerle olan benzerlik ve farklılıkları nelerdir.
3. Bilimkurgu sinemasında kadın ve erkek karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri ve birliktelikleri nasıl ve ne şekilde işlenmiştir?
4. Türde kadınların fiziksel ve ruhsal (manevi) özellikleri nasıl yansıtılmıştır?
5. Bilimkurgu sinemasının tarihsel gelişimi içinde kadınların dönemsel temsillerindeki değişim ve farklılaşmalar nelerdir?
6. Kadın karakterlerin bilimkurgu sinemasına olan etkileri nelerdir?
7. Bilimkurgu sinemasında kadınların teknolojiyi kullanımı nasıl yansıtılmıştır?

ÖNEM

Sinema tarihi incelendiğinde hemen hemen her bilimkurgu filminde geleceğe dair tasarımlara ve öngörülere rastlanabilmektedir. Bu yönüyle bilimkurgu filmlerinin yeni icatların yapılması, uzayın fethedilmesi, hastalıkların tedavi edilmesi gibi insanlığın geleceğini şekillendiren adımlara öncülük ettiği görülmektedir. Bilimkurgunun önemi tasavvur edilemeyeni ve bilinemez olanı bilebilir ve tasarlanabilir hale getirmesinden kaynaklanmaktadır. Buradan hareketle araştırma konusu bağlamında kadın doğasında var olan bilinmezlik ve tekinsizliğin de bilimkurgu izleğiyle paralellikler taşıdığı görülmektedir. Roloff ve

Seeblen (1995) *Ütopik Sinema* kitabında bilimkurguyu gerçeklikten kaçış olarak niteleyerek bilimkurgu ve kadın arasındaki bu bağı; "*gerçek kadını anlamama durumunun mistik kadını aramaya itmesi*" çıkarımıyla örneklendirmiştir (s. 82). Sinema tarihinde kadın ve bilimkurgu arasında kurulan bu bağın; anne, eş, sevgili, bilim kadını, savaşçı, kahraman, uzaylı, yaratık ve robot gibi farklı temsillerde; *Metropolis* (1927)'ten *Ex Machina* (2014)'ya, *Forbidden Planet* (1956)'ten *Barbarella* (1968)'ya, *Star Wars* (1977)'tan *Star Trek* (1979)'e, *Alien* (1979)' den *Terminator* (1984)'e, *Supergirl* (1984)'den *Wonder Woman* (2017)'e, *The Handmaid's Tale* (1990)'den *Children of Men* (2007)'e, *Species* (1995)'ten *Under the Skin* (2013)'e, *Contact* (1997)'tan *Gravity* (2013)'e, *Matrix* (1999)'ten *Hunger Games* (2012)'e, *Simone* (2002)'den *Her* (2013)'e, *Avatar* (2009)'dan *Mad Max: Fury Road* (2015)'a ve *Ghost in the Shell* (2017)'den *Alita: Battle Angel* (2019)'e kadar birçok bilimkurgu filminde yansımalarını bulmak mümkündür.

Bu çalışma, bilimkurgu filmlerindeki kadın karakterlerin *Manevi Temsil*'e göre tespit, tasnif ve tahlil edilmesi açısından önem taşımaktadır. *Manevi Temsil*'i; filmlerdeki gerçek/ kurgusal olgu, olay, durum ve karakterlerin; iyi-kötü, olumlu-olumsuz ve gerçek-gerçekdışı bağlamlarında yaratılışa, vahye, kutsala, varoluşa, dine, hayata, dünyaya, doğaya, ruha, akla, fitrata, ahlaka, vicdana, mahremiyete, maneviyata velhasıl hakikate uygun olan/ olmayan tasvir (sunum) ve temsillerinin tespit (belirleme), tasnif (ayırma), tahlil (çözümleme, analiz) ve tenkit (kritik, eleştiri) edilmesi olarak tarif etmek ve tanımlamak mümkündür. Diğer türlerdeki tiplerle kıyaslandığında, bilimkurgu sinemasında bedensel ve ruhsal varoluşunu bütünleyen "*Anne Arketipi*" olarak yansıtılması kadınların koruyucu, eğitici, yol gösterici ve şefkatli yönlerinin vurgulandığı daha gerçekçi, olumlu, olgun, anaç ve manevi karakterler olarak ön plana çıkmalarını sağlamaktadır. Carl Jung (2005), mitsel, dinsel ve ruhsal örnekler vererek kavramsallaştırdığı *Anne Arketipi*'ni Yaratıcı, ışık, gök ve insanı insan yapan özle (ruh) ilişkilendirerek *İlk İmge* olarak tanımlamış ve Arketipi kadının (anne) iyi olumlu yönlerini yansıtan *Seven Anne* ile kötü ve olumsuz yönlerini yansıtan *Korkunç Anne* olarak birbirine zıt ve iki uç noktada görünür hale getirmiştir (s. 17-22). Bu bağlamda bilimkurgu sinemasında kadın karakterlerin sevgi, doğum, nefret ve ölüm gibi yapıcı ve yıkıcı güçleriyle şefkat, şehvet ve şiddet kaynağına dönüşmelerini *Seven Anne* ve *Korkunç Anne* arketiplerinin tezahür ve yansımaları olarak değerlendirmek mümkündür.

Bilimkurgu filmlerinde *Anne Arketipi* ilk olarak *Alien* (1979) ve *Terminator* (1984) film serilerindeki *Ellen Ripley* ve *Sarah Connor* karakterleriyle **Güçlü Kadın-Koruyucu Anne Arketipleri** olarak yetkin bir şekilde görünür hale gelmiştir. Kadınların filmsel sunumlarında maalesef bedeni, cinsellik ve çekiciliği istismar ve sömürü aracı olarak kullanılmaktadır. Sinema sanatı ve tarihi üzerine yapılan araştırmalarda da kadınların ihmal edildiği görülmektedir. Bu bağlamda bilimkurgu türündeki *Güçlü Anne /Kadın (strong woman)* arketipinin yansıtılma biçimleri ve manevi yönlerinin ayrıntılı bir şekilde analiz edilmesi ve bilinmesi tür içindeki ve diğer türlerdeki olumsuz ve kötücül kadın tasvirlerinin de dönüşümüne katkı sağlayacağı muhakkaktır. Bu tespitlerden hareketle, bilimkurgu sinemasının gelişim sürecinde; kadınların zayıf ve kötücül tipler olarak sunulduğu filmlerden koruyucu, güçlü ve anaçlık yönleriyle kişilik ve kimliğe ulaştıkları filmlere kadar kadın karakterlerin, *Koruyucu Anne* arketipleri referans alınarak gerçekçi, olumlu, iyi, olgun ve anne tasvirlerinin *Manevi Temsil* bağlamında tespit ve tasnif edilerek tahlil ve tenkidinin gerçekleştirilmesi bakımından çalışma önem arz etmektedir.

VARSAYIMLAR

Günümüzde sinema popüler ve etkili bir sanat olarak kabul edilmektedir. Filmler hikâyeleriyle, karakterleriyle, teknik biçimleri ve sanatsal anlatılarıyla insanları etkilemekte ve onlara gerçek hayatta hiç yaşayamayacakları deneyimleri vadetmektedirler. Özellikle bilimkurgu sinemasının diğer bütün türlerle kurduğu ilişki türün daha yaygın ve popüler hale gelmesini sağlamaktadır. Bu da tür içinde erkek ve kadın karakterlerin nasıl ve ne şekilde yansıtıldıkları sorusunu daha da önemli hale getirmektedir. Bilimkurgu filmlerinde zayıf ve edilgen kadın karakterler erkek karakterlerin daha etken ve hükmedici olarak gösterilmelerine olanak sağlarken, yine bu filmlerde kadınların erkeklerle eşit veya ana karakter konumunda yer alması eril tahakkümü ve hegomonik algıları yıkma işlevi görebilmektedir. Özellikle *Alien* (1979) ve *Terminator* (1984) filmlerindeki *Ellen Ripley* ve *Sarah Connor* karakterleriyle başlayan “*Güçlü Kadın*” (*Strong Woman*) temsillerinin 2000’li yıllarda artış göstermesiyle kadın karakterlerin bilimkurgu sinemasındaki varlığı daha da önem kazanmaya başlamıştır. Bu tespitlerden hareketle alan araştırmasının temeli ve çerçevesi aşağıda sıralanan varsayımlar doğrultusunda şekillendirilerek içerik elde edilen verilerle somutlaştırılmıştır.

1. Bilimkurgu türünde kadınlar fedakârlık, şefkat, sevgi, sağduyu, koruma ve akılcı olma gibi kadınsı ve mücadeleci, güçlü, savaşçı ve cesur olma gibi erkeklere özgü karakter özellikleriyle de yansıtıldıkları görülmektedir.
2. Bilimkurgu sinemasında kadının cinselliği fizyolojik gereklilik, neslin devamı ve iyileştirilmesi gibi bilimsel ve sosyal bağlamlarda ele alındığı gibi cinsel sömürü (metalaştırma) ve istismar aracı olarak da kullanılabilir.
3. Güçlü Anne/ Koruyucu Anne arketipi bilimkurgu filmlerindeki bütün kadın temsillerini, karakteristik özelliklerini ve türsel sunumlarını yansıtmaktadırlar.
4. Bilimkurgu sinemasında kadın karakterler diğer türlere oranla çeşitlilik arz etmektedir. Bu durum türdeki kadın temsillerini daha da artırmaktadır.
5. Karamsar gelecek kurgularının öne çıktığı distopik filmlerde kadının konumu ve toplumsal varoluşunda eril biçimlendirme çabaları öne çıkmaktadır. Feminist distopya filmlerin de ise bu eril dile ve sitemlere alternatifler sunulmaktadır.

SINIRLILIKLAR

Bilimkurgu kavramı ilk ortaya çıktığında belli tanımlarla sınırlandırılırken sonraki yıllarda edebiyat, sinema, tv, çizgi roman gibi farklı anlatı araçlarının da bilimkurguyu işlemeyle bilimkurgunun kapsayıcılığı neredeyse sonsuz uzay kadar genişlemiştir. Aynı şekilde bilimkurgu sinemasının da diğer türlerle olan birleşimiyle kendi sınırlarını bütün bir sinema tarihini kapsayıcı yönde genişlettiği görülmektedir. Çalışmada bu sınırsızlık daraltılarak araştırma evreni "*Bilimkurgu Sinemasında Kadın karakterler ve Temsilleri*" olarak belirlenmiştir. Araştırmanın örneklemini ise kadınların konu ve karakter olarak ön planda olduğu bilimkurgu filmleri seçilerek oluşturulmuştur. Bu çerçevede dâhilinde "*Bilimkurgu Sinemasında Kadının Temsili*" konusu bilimkurgu sineması tarihiyle olan bütünselliği gözetilerek aşağıda belirlenen sınırlılıklar doğrultusunda şekillendirilmiştir.

1. Çalışmada, 1902-2019 yılları arasındaki çekilen, ana veya ana karakterlerinden biri kadın olan Batı kaynaklı bilimkurgu filmleri araştırılmış ve seçilen filmler kadın karakterler ve kadınlıkla ilgili kavramlar odak alınarak değerlendirilmiştir.
2. Çalışmada bilimkurgunun *distopya*, *çılgın bilim adamı*, *uzay operası*, *uzaylı saldırısı*, *süper insan*, *sanal gerçeklik*, *yapay zeka-robot* ve *aksiyon* gibi en yaygın alt tür ve temalarından hareketle, kadın karakterler; *Distopik Kadın*, *Bilim Kadını*,

Uzay Kadını, Yabancı Kadın, Süper Kahraman Kadın, Sanal Kadın, Robot Kadın ve *Güçlü Kadın* olmak üzere 8 başlık altında sınıflandırılarak sınırlandırılmıştır.

3. Çalışmanın ana odağını 8 başlık altında belirlenen kadın karakterlerin iyi-kötü, insan-insan dışı ve olumlu-olumsuz sunumlarının belirlenerek nesneleştirmeden resmedilen gerçekçi ve manevi temsillerinin tespit edilmesi oluşturmaktadır.

TANIMLAR

Araştırmada öncelikle bilim, kurgu ve fantezi kavramlarından yola çıkılarak *Bilimkurgu*'nun tanımı yapılmıştır. Bu temel üzerinden bilimkurgu sinemasının kapsayıcılığı belirlenerek ve tarihsel gelişim sürecinde ortaya çıkan alt türler film örnekleriyle açıklanmıştır. İkinci bölümde bilimkurguyu kadınların bakışından yansıtması bakımından *feminist bilimkurgu* kavramı üzerinde durularak kadının teknoloji ve bilimle kurduğu bağa değinilip *siberfeminizm* kavramı irdelenmiştir. Diğer tür filmlerinde sık sık karşımıza çıkan *ideal kadın*'ın bilimkurgu sinemasına *ütöfik kadın* olarak yansıdığı görülmektedir. Bu terimlerden hareketle bilimkurgu türündeki kadın karakterlerin ayrışması ve incelemesinin yapıldığı üçüncü bölümde bilimkurgu sinemasındaki tema ve alt türlerden hareketle oluşturulan *Bilim Kadını, Uzay Kadını Distopik Kadın, Yabancı Kadın, Süper Kahraman Kadın, Sanal Kadın, Robot Kadın* ve *Güçlü Kadın* kavramları seçilen örnek filmlerdeki kadın karakterler üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır.

YÖNTEM

Sinema sanatının tarihten psikolojiye, dinlerden kültüre, politikadan bilime kadar bütün alanlarla ilişkisi bulunmaktadır. Bu çok yönlülük filmlerin içerik ve anlatımlarını gerçekçi ve inandırıcı olma noktasında derinleştirmekte ve zenginleştirmektedir. Bu durum da sinema sanatının dolayısıyla türlerin ve filmlerin araştırılıp incelenmesinde ve analiz edilmesinde birçok farklı yöntemin kullanılmasını zorunlu kılmaktadır. Bu çalışmada oldukça köklü ve zengin bir tarihi olan bilimkurgu sinemasının ve tür içindeki kadın karakterlerin derinlikli bir şekilde araştırılması amacıyla ağırlıklı olarak *karakter çözümlemeye* dayalı *tür filmi eleştirisi* yönteminden yararlanılmıştır. Ayrıca bazı filmler ve kadın karakterlerdeki feminist vurgulamaların değerlendirilmesinde *feminist film analizi* yöntemine başvurulmuştur. Sinema tarihi içinde benzer filmlerin incelenmesinde ve sınıflandırılmasında tür filmi analizi kapsayıcı ve açıklayıcı bir işleve sahiptir.

Karakterlerin fiziksel nitelikleri ve psikolojik motivasyonlarının türe özgü çatışmalar, olaylar, durumlar karşısındaki değişiminin detaylı bir şekilde değerlendirilmesinde ve kültürel temsillerin ortaya çıkarılmasında ise karaktere dayalı tür filmi eleştirisi oldukça önem taşımaktadır (Özden, 2004, s. 211, 253). Feminist film eleştirisi ise kadının filmsel (imge) sunumunun toplumsal cinsiyet bağlamında analiz ve sorgulanmasına olanak sağlamaktadır (Özden, 2004, s. 195).

Araştırma; bilimkurgu sineması, bilimkurgu ve kadın ile bilimkurgu filmlerindeki kadın temsilleri olmak üzere üç temel konu üzerine oturtulmuştur. Filmlerin belirlenmesinde nitel araştırmalar için kullanılan *amaçlı örneklem* yöntemlerinden *tabakalı amaçlı örnekleme* ile *maksimum çeşitlilik örnekleme* yöntemlerine başvurulmuştur. Tabakalı amaçlı örneklemeyle, evren içinden seçilen belirli alt grupların karşılaştırmaları ve analizlerinin yapılması sağlanırken maksimum çeşitlilik örneklemeyle alt gruplar arasındaki benzerlik ve farklılıkların daha kapsayıcı bir şekilde belirlenmesi yapılabilmektedir (Baltacı, 2018, s. 249).

Bu doğrultuda *araştırma evreni*, doğuşundan günümüze kadar (1902-2019) bilimkurgu sinemasında kadınların ana karakter veya ana karakterlerden biri olarak yer aldığı filmlerin listelenip belirlenmesiyle oluşturulmuştur. Belirlenen filmler, bilimkurgu sinemasının alt türlerinden hareketle oluşturulan *Distopik Kadın*, *Bilim Kadını*, *Uzay Kadını*, *Yabancı/Yaratık Kadın*, *Süper Kahraman Kadın*, *Sanal Kadın*, *Robot Kadın* ve *Güçlü Kadın* gibi kadın temsillerine göre elenip listelenerek *araştırma örnekleme* net olarak belirlenmiştir. Bu başlıklara göre tespit edilen (ayrılan) filmler, kadın karakterlerin iyi-kötü ve olumlu-olumsuz gibi genel ve kapsayıcı karakter özellikleri ve sunumlarının belirlenmesi amacıyla yönelik olarak tekrar elenerek araştırma örnekleme nihai görünümüne kavuşmuştur. Bilimkurgu türündeki kadın karakterlerin tarihsel dönüşümünü yansıtmak ve araştırma güncelliğini sağlamak için; her başlıktaki film sayılarında dengeleme ve sınırlandırmaya gidilerek, yapım yılı-dönemi ve karakter sunumları benzer olan filmler arasında niteliksel eleme yapıp (örneklem) kümeleri daha da daraltılarak seçilen örneklem filmler araştırma kapsamına dahil edilmiştir. Burada 8 başlıkta gruplandırılan kadın temsillerine uymayan veya kategorilendirilemeyen karakterler ile bilimkurgunun ikincil tür olduğu filmler ve gerçek oyuncuların rol almadığı filmler evren-örneklem dışında bırakılarak çalışmaya dahil edilmemiştir. Batıda ortaya çıkan ve Amerikan sinemasında popüler olan ve yaygınlaşan bir tür

olmasından dolayı; arařtırmada Batı kaynaklı ve İngilizce bilimkurgu filmleri deęerlendirilmiřtir. Bu ynelimde kadın karakterlerin Batı kaynaklı bilimkurgu filmlerindeki çeřitlilięi ve okluęu da etkili olmuřtur. Batı dıřı bilimkurgu filmleri kltrel baęlantı-yakınlık ve temsil çeřitlilięi saęlamak amacıyla sınırlı sayıda alıřmaya dhil edilmiřtir (*rn; Solaris-1972-Rusya, Japon İři-1987-Trkiye*).

Evren ve rnekleme de oluşturulan kapsayıcılık ve sınırlılıklar doęrultusunda arařtırmanın literatr taraması Bilimkurgu Sineması, Bilimkurgu ve Kadın bařlıkları dahilinde gerekleřtirilmiřtir. Bilimkurgu sinemasında kadının konumu ve temsillerine iliřkin yaklařımlarda bilimkurgu, sinema tarihi ve bilimkurgu tr sineması zerine yazılmıř tez, kitap, dergi, makale, inceleme, analiz gibi Trke ve yabancı kaynaklardan da istifade edilmiřtir. nc blmdeki karaktere dayalı analiz ve yorumlaması yapılan filmler; IMDB elektronik veri tabanında anahtar kelimeler ile bilimkurgu tr ve alttrleri zerinden yapılan arama ve taramalar neticesinde 5000'in zerinde film arasından listelenip sınıflandırılarak seilmiř ve ayırlama ve elemeleri yapılarak nihai rnekleme filmler olarak alıřmaya dhil edilmiřtir. alıřmada analiz ve yorumlaması yapılan filmler eřitli internet siteleri zerinden ulařılarak ve kiřisel film arřivinden izlenerek literatr taraması tamamlanmıřtır. Arařtırmada ulařılan yazılı-basılı belge, elektronik dokman ve grsel veriler (filmler), literatr taramasının yapılıř amacına uygun olarak alıřmanın problemi doęrultusunda sentezlenerek veri analizi ve yorumlaması gerekleřtirilmiřtir (Balcı, 2013, s. 75).

KAPSAM

Bu alıřmada ele alınan konu; bilimkurgu sinemasının tarihsel geliřim srelerinden hareketle iinde kadın karakterlerin olduęu ve konusunda kadınlıęa ait olguların iřlendięi filmler seilerek btnleyici bir yaklařımla incelenmiřtir. alıřma drt blmden oluřmaktadır. *Giriř* blmnde alıřmanın amacı, nemi, problemi, yntemi, varsayım, sınırlılık ve tanımları belirlenerek kuramsal yapısı oluřturulmuřtur. Birinci blmde bilimkurgu kavramı ve geliřimi aıklanarak bilimkurgu sinemasının tarihi, alt trleri, teknik dnřm ile tre zg tematik ve teknik geliřimi baęlamında trsel kapsayıcılıęı aıklanmıřtır. İkinci blmde *Bilimkurgu ve Kadın* bařlıęında, feminist bilimkurgunun doęu, geliřimi, nemli yazar ve eserlerinden bahsedilerek feminist bilimkurgunun sorunsal ve temaları cinsiyet, beden ve siberfeminizm odak alınarak incelenmiřtir. Arařtırmanın son

bölümü olan üçüncü bölümde ise "*Bilimkurgu Sinemasında Kadının Temsilleri*" başlığı altında tez çalışmasının da çıkış noktasını teşkil eden; -tarihsel dönüşümler de göz önünde bulundurularak- özellikle son yıllarla birlikte bilimkurgu türünde artış gösteren kadın karakterler (temsil) ile alt tür çeşitliliği ekseninde oluşturulan ayrımlamalara yoğunlaşmıştır. Bu ayrımlamalar; halen yaygın olarak işlenmeye devam eden bilimkurgu sinemasının tematik ve türsel yönelimleri doğrultusunda, *Distopik Kadın*, *Bilim Kadını*, *Uzay Kadını*, *Yabancı Kadın*, *Süper Kadın*, *Sanal Kadın*, *Robot Kadın* ve *Güçlü Kadın* olmak üzere 8 başlıkta kavramsallaştırılarak kadın karakterler tür, tip, arketip, prototip, stereotip, temsil ve sunumları seçilen filmler üzerinden analiz edilmiştir. Filmlerdeki kadın karakterler, isim ve oyuncu bilgileriyle "Karakter (Oyuncu) " şeklinde verilmiştir. Örn: *Ripley (S.Weaver)*.

Bilimkurgu türüyle özdeşleşen *Güçlü 'Anne' Kadın* karakterlerin özellikleri, sunumları ve dönüşümlerinin yanı sıra filmler arasındaki tematik ve dramatik benzerlikler dolayısıyla diğer başlıklardaki kadın temsili ve sunumlarını etkilediği ve beslediği görülmektedir. Bu analizlerde, yöntem kısmında da belirtildiği gibi araştırma güncelliğini sağlamak adına bilimkurgu sinemasında güçlü kadın arketipinin en önemli ve öncü örnekleri olan ilk *Alien (1979)* ile ilk *Terminator (1984)* filminin yapıldığı dönemlerden günümüze kadarki süreç dâhilinde çekilen kadın karakterli bilimkurgu filmlerine yoğunlaşarak kadın karakterlerin tür içindeki tarihsel dönüşümleri, temsil ve sunumlarına ışık tutulmaya çalışılmıştır.

Sonuç kısmında ise kadın temsillerinin analizinden elde edilen bilgiler ve bulgular bilimkurgu sinemasının yapısı ve feminist bilimkurgunun tema ve konuları karşılaştırılarak genel bir değerlendirmeye ulaşılmıştır. Tezin tanımları ile film listesi, film afişleri ve diğer bulgular en sonda ek olarak verilmiştir. Bu çalışmanın oluşturulma sürecinde bilimkurgu sineması ve kadının temsili daima iki odak noktası olarak gözetilmiştir. Çalışmanın yapılacak başka araştırmalara da kaynak olması umularak, bilimkurgu sinemasında kadın karakterlerin yer aldığı filmler geçmişten günümüze doğru arz ettiği önem doğrultusunda, derleme, inceleme, analiz ve yorumlamalarla çalışmaya dâhil edilmiştir.

Bilimkurgu, hayal gücü ve bilimselliğin birleşmesiyle yeni bir gerçeklik oluşturmaktadır. Bu kurgusal gerçeklik insanoğlunun karşılaşması muhtemel sorunları önceden sezinlemesine katkı sağladığı gibi onu dünya gerçekliğinden kopararak kendine ve varoluşuna yabancılaşmasına da neden olabilmektedir.

"Büyümemiz için bize gereken gerçekliktir" diyen Le Guin insanın yaşantısında fantezi ve hayalden daha çok gerçeğe bağlı kalmasının önemini vurgulamaktadır (Akt., Muratoğlu, 2003, s. 16). Battal (2006), insanın anne imgesiyle tanışmasını, gerçekle ve varoluşla kurduğu ilişkinin başlangıç noktası olarak ifade etmektedir;

Gerçeğin imgesi ile arasındaki özel hukuku koruma arzusu, gerçeği de ciddiye almasını zorunlu kılmaktadır insanın. Anne imgesi insanı heyecanlandırıp varoluşuna katkıda bulunuyorsa, bunu korumanın yolu bizzat annenin kendisini ciddiye almaktan, onu sevmekten geçmektedir. İnsanın gerçek ile ilişkisinin başladığı nokta tam da burasıdır (Battal, 2006, s. 19-20).

Bu bağlamda erkek ve kadın olan Baba ve Anne imgelerini, insanın varlık âlemine gelişinin ve hakikati idrak edişinin vasıta ve vesileleri olarak kabul etmek hakikate de uygun olacaktır. Bu hakikat aynı zamanda bütün insanların ortak ve evrensel gerçeğidir. Erkek ve kadının birlikteliği ve uyumu insanın varoluşuna ve hayatına anlam katmaktadır. Her ikisi de bir ve aynı değerde yaratılmışlardır. Birbirinden ayrı düşünülemez ve üstün görülemezler. Varoluş çift cinsiyetlidir. Erkek ya da dişi değildir. Her ikisidir. Kur'an'ın buyruğu açıktır; "Biz, insana, ana-babasına iyilik etmesini emrettik..." (Ankebut, 8. Ayet). Öyleyse "baba" olan erkeğe olduğu gibi "anne" olan kadına da hayatın her alanında saygı duyulmalı, değer verilmeli, hassasiyet ve özen gösterilmelidir. Bir sanat olarak sinema da bundan müstağni görülemez. Bu sebeple, sanat ve hakikati yansıtmayı amaçlayan her filmde kadının; maneviyatı, mahremiyeti, kişiliği, kimliği, ruhsal ve bedensel varoluşu, ahlaki ve insani değerleri ile insanın dünya gezegenindeki varlığında ve hayat yolculuğunda rehberi, eğiticisi ve yetiştiricisi olmasıyla taşıdığı yüceliğine uygun olarak gerçekçi bir şekilde canlandırılması; varlığının istismar, ihlal, işgal, ihmal ve inkâr edilmeden, karakterinin yaratılışa uygun betimlenerek temsil ve sunumunun gerçekleştirilmesi; sinema sanatının gerçek değerini ve manevi dilini bulmasında olduğu kadar, insanoğlunun yaratılış hakikatinin ve manevi varlığının filmsel gerçeklikte görünür hale gelmesi bakımından da büyük önem taşımaktadır.

Dünya değişiyor ve dönüşüyor. İnsanoğlu attığı her adımla sonsuzluğa yol alıyor. Bilimkurgu filmleri bize pek de uzak olmayan gelecekleri gösteriyor. Irkı, dili, dini ve cinsiyeti ne olursa olsun, yeryüzünün bütün coğrafyalarında insanların aynı eşit haklara ve imkânlara ulaştığı günlerin Dünya'yı kuşatması dileğiyle...

I. BÖLÜM

1. BİLİMKURGU SİNEMASI

Bilimkurgunun ilk yıllarından günümüze kadar uzanan yolculuğuna bakıldığında gerek edebiyat gerekse sinemanın anlatı yapıları içerisinde yaygın bir tür olan korkunun tematik öge ve unsurlarından melezleşerek ortaya çıktığı görülür (Abisel, 1995, s. 129). Tür olarak birçok değişim ve dönüşümlerden geçerek bugünkü çok yönlü ve zengin anlatı yapısına ulaşan bilimkurgu türünün tarihsel gelişiminin bilinmesi geçirdiği dönüşüm ve evrelerin daha iyi anlaşılmasında ve analiz edilmesinde yol gösterici olacaktır.

1.1. EDEBİ BİR TÜR OLARAK BİLİMKURGU

Bilimkurgunun ilk ortaya çıkışı edebiyat anlatıları ve ürünleri vasıtasıyla gerçekleşmiştir. Tarihin her devrinde insanlar gerçek dünyanın dışında bilinmeyen ve gidilmeyen yerleri hayal etmiş ve bunları hikayeleştirerek farklı türde eserlere aktarmışlardır. Gelecek görüşü ve tasarısı üzerine inşa edilen bu bilimkurgusal eserler aynı zamanda bilimin ve uygarlığın gelişip ilerlemesinde itici bir güç olmuştur. Bilimkurgu, gotikten fanteziye ve bilimden kurguya doğru olan yolculuğunda daha çok edebiyat ve sinemanın anlatım biçimlerinde kavramsallaşarak gerçek özüne kavuşmuştur.

1.1.1. Bilimkurgunun Doğuşu ve Tanımı

İnsanlık tarihi boyunca bilinmeyene karşı duyulan merak ve yeni yerler keşfetme arzusu daima cezbedici ve yönlendirici bir güç olmuştur. İnsanların en temel korku ve kaygılarının dışavurumları, serüven, korku ve gotik tarzlarla bezeli masal mit, söylence, hikâye ve roman gibi birçok anlatı türünün ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bütün bu türlerin zaman içinde gelişip zenginleşmesi bilimkurgu türünün doğmasına zemin hazırlamıştır. Bilim ve kurgu kelimelerinin birleşmesiyle oluşan bilimkurgunun İngilizce karşılığı olan “*science fiction*” kavramı ilk olarak Hugo Gernsback tarafından 1929 yılında kurucusu olduğu “Wonder Stories” adlı derginin ilk sayısında kullanılmıştır. (Roberts, 2006, s. 14). Gernsback çıkardığı dergilerde yazdığı öykü ve makaleler yoluyla bilimsel temelli yeni icat ve buluşlardan bahsederken kullandığı bu kavramla edebi alanda bir çok örneği olan fakat adı henüz konmamış bir türün tanımlanmasında önemli rol oynamıştır. Bilim ve teknikteki gelişmeler bilimkurgunun bilimsel dayanağını

oluştururken düş gücüyle şekillenen gelecek tasavvurları edebi (kurgu ve fantezi) yönünü oluşturmuştur. İster hayranlık uyandırıcı ve büyüleyici derecede fantastik olsun ister tahayyül edilemez derecede korkunç ve dehşetli olsun, bilimsel verileri ve gerçekleşebilir düşsel varsayımları harmanlayan bilimkurgu gelecek öngörülerini aracılığıyla içinde yaşadığımız dünyayı ve insanın varoluşunu anlamlandırmada her dönemde işlevsel ve etkili olmuştur (Kaplan ve Ünal, 2011, s. 3). Bilimkurgu yazını üzerinde çalışan Baudou (2005), bilimkurguyu gerçeğin edebiyatına karşı dünyayı yazarların hayal gücüyle var olan yaratıklar, uygarlıklar ve buluşlarla zenginleştiren düşsel bir edebi tür olarak tanımlar. Ona göre bilimkurgu fiziki dünyadan kendini kurtarma özgürlüğü vererek insanın başka dünyalara ve alemlere yolculuk etmesini sağlayan fantastik ve büyülü olanla komşu olan edebiyattır. Kısaca imkânsızın sanatıdır (s. 10). Oskay (2014) ise bilimkurgudaki gerçek dünyadan kaçış ve hayali dünyalara yolculuk temalarını daha insanca bir dünyaya ulaşma isteği olarak yorumlamaktadır (s. 30). Science-Fiction kavramı ilk kez Orhan Duru (1933-2009) tarafından “Bilim-Kurgu” şeklinde çevrilerek kullanılmış ve kavramlaştırılarak Türkçe’ye kazandırılmıştır (Duru, 1973, s. 333).

Özellikle gotik romanın fantastik konulara yönelmesiyle, sanayi devrimi ve teknik buluşlarla şekillenen 18. yüzyılın aydınlanma çağının akla dayalı dünyasının karşısına yavaş yavaş düş gücünün, fantezinin ve akılla kavranamaz olanın dünyasının çıkmaya başlaması bilimkurgu türünün doğuşunda ve gelişmesinde etkili olmuştur. Mary W. Shelley'in 1818'de yazdığı “*Frankenstein or Modern Prometheus*” adlı romanı bu değişime ve dönüşüme iyi bir örnek olarak gösterilebilir. Romanda akla dayalı deney ve araştırmayı ilkece amaç olarak benimsemiş aydınlanma çağının temsilcisi konumundaki bilim adamı Dr. Frankenstein'in mezardan çıkartarak dirilttiği canavarın etrafına yaydığı korku ve dehşet konu alınmaktadır (Roloff ve Seeblen, 1995, s. 32-33). Bilim tutkusu, Tanrının rolünü oynama, doğaya karşı gelme gibi tematik vurguları ve çılgın bilim adamı ve hilkat garibesi canavar gibi karakterleri barındırması Frankenstein romanını bilimkurgu türünün anlatı kalıplarını belirleyen bir eser olmasını sağlarken yazarının da kadın olması ayrıca önem taşımaktadır. Bilimsel buluş ve anlayış temeli ile gotikten uzaklaşma eğilimi gösteren Frankenstein'in bilimkurgunun başlangıç noktasına oturtulması onun 18 ve 19.yy sanayi ve bilimsel devrimlerinden kaynaklanan keşif, merak ve korkuların bir karışımı

olmasından kaynaklanmaktadır. Aynı şekilde 20 yy. başlarında Amerikan bilimkurgularında aydınlanma düşüncesi ve değerleri çerçevesinde oluşan bilimsel buluş ve yeniliklere karşı fetişist duyarlılık da, bilinmezlik ve korkulara son vermek isteyen bilimsel düşüncenin yansıması olmuştur. Ersümer bilimkurgunun fantezi ve korku türleriyle bu iç içe geçmişliğinden hareketle insanın metafizik yüklerden kurtularak kaderini kontrol altına alması ve dehşetli olanın açık edilmesi istencine vurgu yaparak bilimkurgunun korku kaynağı olan bilinmeyeni kendi anlatı evreni içinde emip güçsüz hale getirdiğini ifade eder (Ersümer, 2013, s. 10, 11).

1.1.2. Bilimkurgu Edebiyatının Gelişimi

Bilimkurgu edebiyatının temellerinin atılmasında ve yapısının şekillenmesinde korku ve gotik romanlar etkili olurken, gerek dünyanın henüz ayak basılmamış bakir coğrafyalarına gerekse de uzayın bilinmezliklerine ve uzak gezegenlere yapılan yolculukların anlatıldığı gezi, serüven ve keşif romanları türün gelişip yaygınlaşmasında önemli rol oynamıştır. Aydınlanma çağının olgun dönemlerinden bugüne dek uzanan ve bilimkurgunun ana temasını oluşturan bilim-doğa çatışması, aklını kullanarak bilimi keşfeden insanın çıktığı düşsel yolculuklarında bilimkurgu türünün bütün özelliklerini açık eden birbirinden farklı işgal, fetih ve istila anlatılarına dönüşür (Roloff ve Seebler, 1995, s. 12, 25). Bu bağlamda bilimkurgunun düşsel gezi ve ütopyalarıyla başladığı söylenebilir. Milattan sonra 2. yy yaşayan Samsatlı Lukianos Gerçek Öykü (MS 175) adlı eserinde aya yolculuk, gezegenler arası savaş ve uzaylılardan bahsetmiştir (Uysal, 2017, s. 6). Jonathan Swift'in Gülliver'in Gezileri, Voltaire'nin Micromegas Cyrona De Bergerac'ın Ay ve Güneş Krallıklarına Gezi, Daniel Defoe'nin Robinson Crusoe, Marie Anne de Romier'in Milor Ceton'un Yadi Gezegen Gezileri adlı yapıtları düşsel gezilerin ilk örneklerindedir. Thomas More'nin ideal ülke, ideal gelecek ve ideal toplum arayışından yola çıkarak yazdığı Ütopya (1515) adlı eserindeki kavramı zamanla bilimkurgunun en önemli anlatı türlerinden bir haline gelmiştir. Rabelais'nin Theleme Manastırı (1534), Campanella'nın Güneş Ülkesi (1623), F. Bacon'ın Yeni Atlantis (1627), Cabet'nin İkaros'a Yolculuk (1839) ve Samuel Butler'ın Erewhon'ı ise önemli ütopya eserlerindedir (Baudou, 2005, s. 17-19).

Gezi ve ütopya tasavvurlarıyla oluşan yazınsal birikimin gerçek manada bilimkurgu türüne evrilmesi sanayi devrimi ve teknik yeniliklerin yaşandığı 18. yy'a denk düşer. Bu bağlamda Mary W. Shelley ve Edgar Allan Poe yazdıkları eserlerle ve oluşturdukları özgün bilimkurgusal anlatı kalıplarıyla türün gerçek öncüleri olarak kabul edilirler. Mary Shelley'in bilimsel deney yoluyla ölü bir insanın canlandırılarak bir canavara dönüşmesini anlattığı Frankenstein (1818) ve konusu 2073 yılında geçen dünyanın yok oluşunu işleyen The Last Man adlı eserleriyle bilimkurgu türünün oluşmasına katkı sağlamıştır. Edgar Allan Poe ise 2848 yılında geçen Mellonta Tauta, dev bir yıldızın dünyayı yoketmesini anlatan Eiros ile Charmion'un Sohbeti, ileri uygarlığın dünyayı kirleterek yok olmasına sebep olduğu Monos ile Una Arasındaki Görüşme ve balonla Atlantik okyanusunun aşılmasını işlediği Balondaki Ördek gibi fantezi ve hayal gücünü harmanladığı eserleriyle türün öncülerinden olmuştur (Baudou, 2005, s. 20-22).

19. yy'da Jules Verne ve H. George Wells gibi bilimkurgunun kurucuları olarak kabul edilen yazarların ortaya koyduğu bilimsel keşif ve fetih temalı eserler bilimkurgunun bir tür olarak kabul edilmesinde ve yaygınlaşmasında etkili olmuştur. Jules Verne dünyayı dolaşan gezginleri ve yerlerinde duramayan kaşifleriyle serüven ruhunun ön planda olduğu birbirinden sürükleyici eserler ortaya koymuştur. Verne demiryolları ve buharlı gemilerin yaygınlık kazanmasından ilham alarak ve ulaşım teknolojisinin varabileceği yeni durakları hayal gücüyle canlandırarak daha önce hiç gidilmemiş yerleri odağına aldığı Dünya'nın Merkezine Yolculuk (1864), Ay'a Seyahat (1865), Denizler Altında Yirmi Bin Fersah (1869), Kâşif Robur ve Dünyanın Hâkimi gibi eserleri yazmıştır. Verne kahramanları söz konusu gidilmemiş ve hiç bilinmeyen yerleri keşfetmek için aya mermi fırlatan dev bir top, Nautilus adlı bir denizaltı ve Robor'un uçan aracı gibi makine ve icatlara başvururlar (Baudou, 2005, s. 23-24).

Verne'nin ardılı olarak yazarlığa başlayan ve modern bilimkurgunun babası olarak anılan H. George Wells ortaya koyduğu bilimkurgusal yapıtlarıyla neredeyse türün bütün tematik anlatılarını işlemiştir. Zamanda yolculuk fikrine dayalı Zaman Makinesi (1895), biyolojik deneyleri anlatan Doktor Moreau'nun Adası (1896), görünmezliği konu alan Görünmez Adam (1897), Marslıların istilasını işlediği Dünyalar Savaşı (1889) ve Jules Verne'in aya yolculuk fikrini

yeniden ele aldığı Aydaki İlk İnsanlar (1901) gibi eserleriyle bilimkurgunun her alanında büyük etkiler bırakmıştır (D'Amassa, 2005, s. 409).

Bilimkurgu türü 20. yy başlarından itibaren daha da yaygınlaşmış ve ilgi görmeye başlamıştır. Bu dönemde bilimkurgu yayıncılığı artış göstermiştir. 1920 yılında Çek oyun yazarı Karel Capek'in yazdığı insanların kendilerine benzeyen makineler yaptıkları ve zamanla bu makinelerin insanlığa egemen olmasının anlatıldığı "R.U.R" adlı tiyatro oyununda ilk defa robot terimini kullanır. Çekçe'de "robot" sürekli çalışan anlamına gelmektedir. Bilimkurgu türünün olmazsa olmazı robotların ortaya çıkışı da bu şekilde olmuştur. Amazing Stories kurucusu ve aynı zamanda türün isim babası olan Hugo Gernsback'ın bilimkurgu dergiciliğine getirdiği yayıncılık anlayışı yeni dergilerin yayınlanmasına ve birçok yeni yazarın bu alanda eserler üretmesine zemin oluşturmuştur (Roberts, 2006, s. 176). 1930'lardan itibaren Isaac Asimov, Clifford D. Simak, Damon Knight, Donald A. Wollheim, Lewis Padgett, Lester Del Rey, Frederik Pohl, James Blish, Judith Merril, Robert A. Heinlein, Arthur C. Clarke, A. E. Van Vogt ve Stanislaw Lem gibi yazarlar eserleriyle bilimkurguyu esaslı bir şekilde ele alıp gerçek anlamını bulmasını sağlayarak edebiyatının altın çağı olarak anılacak bu döneme katkı sağlamışlardır (Çoker, 2016, s. 11, Baudou, 2005, s. 36). Özellikle Isaac Asimov'un gelecekte robotların günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası haline geleceğini öngördüğü I,Robot (1950) romanı ilgi çekicidir. Asimov romanda 3 maddeden oluşan Robot Yasalarından bahseder; 1- Bir robot, bir insana zarar veremez, ya da hareketsiz kalarak bir insanın zarar görmesine neden olamaz. 2- Bir robot, insanların kendilerine verdiği emirlere uymak zorundadır. Ancak bu tür emirler birinci yasayla çeliştiği zaman durum değişir. 3- Bir robot, 1. ve 2. yasayla çelişmediği sürece varlığını korumak zorundadır (Brown, 2012, s. 16).

1960'lar ve 1970'lerde farklı üsluplarıyla Frank Herbert, Samuel R. Delany, Roger Zelazny, Harlan Ellison gibi yazarlar bilimkurguyu zenginleştirirken Larry Niven ve Poul Anderson gibi yazarlar katı bilimkurguyu yeniden tanımlamışlardır. Philip K. Dick ve William Gibson post modernist yönelimlerle cyberpunk ve sanal gerçeklik türlerini var etmişlerdir. Bilimkurgu edebiyatındaki erkek egemenliğine ve bakışına karşı Ursula K. LeGuin alternatif ütopyaları ve fantastik anlatılarıyla bilimkurguya kadın bakış açısı getirerek türün en iyi örnekleri arasında gösterilen sosyal bilimkurgu tarzında eserler ortaya koymuştur.

1969'da yazdığı "Karanlığın Sol Eli" genetik mühendisliğin hakim olduğu bir dünyada, hem kadın hem erkek olabilen insanları anlatır. Kalıplaşmış kadın-erkek tiplerine ve cins ayırımına karşı bir duruş içeren bu romanıyla LeGuin, bilimkurgu türünün en önemli ödülleri alarak kadın dokunuşunun bilimkurguya getirdiği özgünlüğü ve yenileyici gücünü ispatlamıştır. Ursula K. Le Guin'in öncü konumu daha sonraki yıllarda başka kadın yazarlarında bilimkurguya yönelerek önemli eserler vermelerini sağlamıştır. Onun açtığı yol Feminist Bilimkurgu alt türünün doğuşunu da müjdelemiştir.

Bilimkurgu türünün doğuşundan gelişmesine ve olgunlaşmasına kadar geçen süreçte birçok farklı tema ve alt türler ortaya çıkarak türü sürekli beslemiş ve zenginleştirmiştir. İlk dönemlerden itibaren sıklıkla anlatılan çılgın bilim adamı, başka dünyalara ve gezegenlere yapılan seyahatler, uzay yolculukları, zaman makinesi ve zaman yolculuğu, bilimsel deneyler, keşif ve icatlar, yaratık- canavar saldırıları, başka boyutlarda ve koşut evrenlerde geziler, uzaylılarla karşılaşmalar, başka gezegenlerden gelen ziyaretçiler, uzaylı- yaratık istilaları, robotlar, ütopyik ve distopyik gelecek tasarıları gibi temalara özellikle 2. Dünya savaşı ve soğuk savaş sonrası yaşanan toplumsal histeri ve paranoyaların bilimkurgusal yansımaları olarak farklı tema ve konular eklenmiştir. Bilimkurgunun zaman içerisinde yazılı anlatım kalıpları dışında sinema, televizyon ve diğer iletişim alanlarındaki görsel ve filmsel üretimlere yansımalarıyla tarihsel açıdan çeşitliliği ve yaygınlığı önem kazanmıştır. Nükleer felaketler, salgınlar, dünyanın yok olması, insanlığın sonu, savaş ve felaket sonrası, teknofobi, mutantlar, sanal gerçeklik, çevresel sorunlar, küresel ağ ve iletişim sistemleri, biyoteknoloji ve insan klonlama gibi ortaya çıkan yeni konu ve temalar bilimkurgunun her dönemde güncelliğini ve cazibesini korumasını sağlamıştır (Başaran, 2007, s. 53-55). 1980'lerden itibaren yaygınlık kazanan siberpunk, siber uzay gibi tematik anlatımlar bilimkurgu filmleriyle daha da zenginleşerek özellikle 2000'li yıllardan itibaren internet, sanal ağ, bilgisayar korsanlığı (hacker), sanal dünya gibi yeni tema ve anlatıların ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır. Sinema tarihine bakıldığında bilimkurgu yazarlarının klasikleşmiş eserlerinin birçok defalar filmlere uyarlandığı görülür. Bu bağlamda sinema sanatı ve bilimkurgu türünün birbirini besleyen ikili bir birliktelik kurduğu ifade edilebilir. Bilimkurgunun

edebiyat dışında tv, çizgi roman, sinema gibi başka alanlarda da popülerleşmesi türü önemli ve vazgeçilmez bir konuma yükseltmiştir.

1.2. POPÜLER BİR TÜR OLARAK BİLİMKURGU SİNEMASI

Sinemanın gelişiminde bilimsel ruhun önemini vurgulayan Bazin sinema mitinin fotoğrafla birlikte mekanik sanatlar olarak içinde yaşadığımız çağa damgasını vurduğunu ifade eder (Bazin, 2011, s. 23, 29). 1895 yılında Lumiere kardeşler tarafından gerçekleştirilen ilk gösterimle birlikte sinema sanatı görüntünün kaydedilmesine dayalı yeni teknikler sayesinde kendi dilini ve ifade biçimini bulmuş ve kısa zamanda kaydettiği hızlı gelişmeyle dünya çapında yaygınlaşarak bütün dünya toplumlarını peşinden sürükleyen popüler bir anlatıya dönüşmüştür (Bazin, 1966, s. 17). Bilimkurgu filmleri hayal gücüne dayalı konuları işlemeleri, film ve kurgu hilelerinden yararlanan şaşırtıcı ve ilginç yapılarıyla bu popüleriteyi ilk yıllardan itibaren kullanmaya başlamışlardır. Özellikle sinema sanatının seyircide oluşturduğu büyülenme hissine yönelik olarak bilimkurgusal tarzda filmlerin yapılması bir yandan sinemanın gelişimini ve insanlar tarafından daha çok rağbet görmesini sağlarken diğer yandan da bilimkurgu türünün zenginleşmesine ve kitleler tarafından kabul görmesine zemin hazırlamıştır. Sinemanın kitle sanatı haline dönüşmesiyle Amerikan film endüstrisinde bilimkurguyla birlikte western, müzikal, gangster, dram, macera gibi popüler türler yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu film türlerinin kültürel tarihsel ve sosyal etkileşimler sonucunda oluştuğu dikkate alınırsa (Adanır, 2003, s. 143) bütün türleri kapsayan bir popüleriteye ulaşması bilimkurgu sinemasının taşıdığı derinlik ve kapsayıcılığı açık bir şekilde göstermektedir.

Nijat Özen ‘Sinema, Uygulayımı, Sanatı, Tarihi’ kitabında bilimkurgu filmini “Önceleme Film” olarak tanımlar ve özelliklerinden bahseder.

Öncelemenin İngilizcedeki adı science fiction’dır; yani bilim ile kurmaca sözcüklerinin birleşmesinden oluşmuştur, önceleme filmi de bir yandan bilime dayanır, bir yandan kurmacaya, yaratma gücüne. Dolayısıyla, bilimin günümüzdeki verilerine dayanılarak insanların ilerideki yıllarda gerçekleştirebileceklerini düşlemek, kestirmek yoluyla çevrilmiş filmler bu türe girer, önceleme filmlerinde bezem, donatım, makyaj, sinema hileleri önem kazanır. (Özön, 1985, s. 154)

Cornea (2007) ise bilimkurgu sinemasını fantezi ve gerçeklik arasında var olan bir tür olarak tanımlayarak fantastik ve kurgu olarak ifade ettiği ikili modelin bilim kurgunun yapısının oluşmasındaki fonksiyonunu vurgulamıştır (s. 4).

Bilimkurgu türünün çerçevesinin belirlenmesinde ve içeriğinin şekillenmesinde sinema sanatındaki teknik yenilikler ve ilerlemeler etkili olmaktadır. Bilimkurgu filmlerinde karakterlerin oluşturulmasından hikaye çatısının kurulmasına kadar bilimsel, fütürist ve düşsel bakış açılarından faydalanmak söz konusu olurken görsel tasarımları, film hilelerini ve yabancılaştırma illüzyonlarını etkili bir şekilde yansıtmak için teknik yeniliklerin yoğun kullanımı devreye girmektedir. Birçok bilimkurgu filminde rastladığımız yolculuğa çıkan kahramanlar, imkansız görevler, uzak gezegenler, fantastik yerler, inanılmaz durumlar, kötücül karakterler, tehlikeli ve gizemli teknolojiler, bilinmeyen ve açıklanamayan doğaüstü güçler gibi unsurların kullanımı da türün popülerleşmesine katkı sağlamaktadır. Bilimkurgu filmleri çoğunlukla bilim ya da teknolojinin önemine odaklanıyor olsa da bu durum zamanla seyirci ilgisi ve hasılat gelirleri doğrultusunda pek çok özel efekti bir arada kullanabilmenin bahanesi olmaya başlamış ve uzay boşluğunda çıkılan yolculukların görülebilmesi ve uzaydaki patlamaların duyulabilmesi gibi görsel ve işitsel etkileycilik sağlayıcı unsurlar bilimsel gerçekliğin önemini geri plana itmiştir (Butler, 2011, s. 146).

Sinema sanatının yanılısma ve illüzyona bağlı olarak seyirciyi inandırmak için gerek anlatım gerekse biçimsel temelli kullandığı yöntemlerin bilimkurgu filmlerinin üretiminde yoğun ve kusursuz bir şekilde bir araya getirilmeleri büyük önem taşırlar. Fantezi ve hayal gücünün sınırsız kurmaca dünyaları ancak bilimin gerçekliğiyle inanılır hale dönüşebilirler. Bilimkurgu filmleri sinema sanatının yaygınlaşmasında en büyük faktör olan görüntüye dayalı gerçeklik yanılısamasıyla seyirciyi etkileme ve inandırma misyonunu en üst düzeyde hikâye ve anlatılarına taşımaktadırlar. Türün popülerleşmesinin temelinde bu birbirini besleyen ve büyüten karşılıklı ilişki yer alır. Bilimkurgu sinemasının tarihinde bu etkileşimi ve bağları kusursuz bir şekilde yansıtan bir çok filme rastlamak mümkündür.

1. 3. BİLİMKURGU SİNEMASININ TARİHSEL GELİŞİMİ

Sinema sanatının doğuşundan günümüze kadar ki süreç içerisinde sessiz filmlerden sesli ve renkli filmlere geçiş, stop-motion efektlerinin kullanılması, bilgisayarla oluşturulan özel efektler, 3D teknolojisi ve nihayetinde hareket yakalama tekniği ve dijital (GCI) olarak üretilen karakterlerin yer aldığı filmler bilimkurgu sinemasının dönemsel değişimlerini ve film sanatı ve tekniğinin kat

ettiği yolu göstermesi bakımından birçok bileşeni bünyesinde barındırmaktadır. Çekilen her yeni bilimkurgu filmi kendisinden önceki türdeşlerinin tematik ve teknik anlatımlarını kullanarak türün gelişmesine katkı sağlamıştır. Aynı şekilde bilimkurgunun korku, macera, western, gerilim, dram, fantezi ve gizem gibi farklı türlerle birleşiminden ortaya çıkan filmlerde her dönem için bilimkurgu sinemasının yaygınlaşmasına ve popülerleşmesine zemin hazırlamıştır. Bu noktalardan hareketle bilimkurgu sinemasının tarihsel gelişim süreçlerini 1900'lerden 2000'li yıllara doğru teknolojinin kullanımı, yeni temaların ortaya çıkması ve türsel popüleritesinin artması ekseninde değerlendirmek mümkündür.

1.3.1. Sessiz Dönem Bilimkurgu Filmleri (1900-1930)

Sessiz sinemanın ilk yıllarından itibaren çeşitli kamera ve kurgu hilelerinden yararlanılarak çekilen filmlerde bilimkurgunun tematik ve biçimsel izlerine rastlanmaktadır. 1 ile 2 dakika uzunluğundaki bu kısa filmlerden yapay illüzyona dayalı ilk özel efekt kullanılmaları ve komedi unsuru ön planda olmuştur. 1902'de yılında Fransız sinemacı George Melies'in, Jules Verne'nin Aya Seyahat ve H.G. Wells'in Aydaki İlk İnsanlar adlı romanlarından uyarladığı *Ay'a Yolculuk (Le Voyage Dans La Luna)* filmi bilimkurgu sinemasının ilk örneği olarak kabul edilmektedir. Melies 14 dakika süren ve 30 ayrı sahneden oluşan bu öncü filmde beceri gerektiren birçok yanıltıcı sinematik hileleri ve fotoğrafçılık teknikleri kullanmıştır. Filmde bir grup astronom ve bilim adamının Ay'a gitmek üzere yaptığı çalışmalar anlatılmaktadır. Ekip dev bir top yaparak mermi şeklindeki uzay roketi ile aya ulaşmayı başarır. Fakat ayda Aylılar tarafından kaçırılıp Ay kralının sarayına götürülürler. Sarayda Aylıların elinden kaçmayı başaran insanlar rokete binerek tekrar Dünya'ya dönerler. Roketin aya gidişi ve ayın gözüne saplanması bilimkurgu sinemasının ikonlaşan sahnelerinden olmuştur (Teksoy, 2005, s. 37). George Méliès bu filmde çılgın bilim adamları, dehşet verici icatlar, roketler, uzay yolculuğu gibi bilimkurgu janrına ait klişelerin hemen hemen tümünü kullanmıştır. Melies'in sinemaya getirdiği büyüleyici anlatım dili sessiz dönemden itibaren bilimkurgu filmlerinin en belirleyici özelliği haline gelmiştir. *Aya Seyahat* filminin yakaladığı başarı ve ilgi bu dönemde bilimkurgu edebiyatından başka uyarlamaların da yapılmasına zemin hazırlamıştır. Werne'nin *Denizler Altında 20.000 Fersah* romanı 1910 ve 1916 yıllarında filme çekilmiştir. 1908'de Robert Louis Stevenson'un yönettiği *Dr Jekyll and Mr. Hyde*, 1910

yılında J. Searle Dawney'in yönettiği Mary Shelley uyarlaması *Frankenstein* ile 1916 yılında Alman asıllı Otto Rippert tarafından yönetilen melodramatik ve dışavurumcu yapısıyla dikkat çeken *Homunculus* gibi filmler bilimkurgu sinemasının türsel anlatılarının ve temalarının şekillenmesinde etkili olmuştur. Bu filmlerde bilimin gücünü kullanarak tanrıçılık oynamaya yeltenen bilim adamlarının çılgın deneyleri ve sonuçları sinemanın teknik imkanları dahilinde seyirciye aktarılmaya çalışılmıştır. Frankenstein ilk sinema uyarlamasından sonra farklı dönemlerde defalarca kez filme çekilerek en çok bilinen bilimkurgu karakterlerinden biri olmuştur.

1914 yılında patlak veren Birinci Dünya Savaşı'nın ülkeler ve insanlar üzerinde oluşturduğu yıkıcı etkiler teknolojik ilerleme ve bilimin sağladığı faydalara şüpheyle ve kaygıyla bakılmasına neden olmuştur. Uygarlık ne kadar ilerlese de insanın yıkıcılığını her çağda kendini savaşlar ve işgallerle gösterebileceği ve bilimin kötü emellere alet edilmesiyle sınırsız ilerleme ihtirasının insanlığın sonunu getirecek felaketlere yol açabileceği görülmüştür. Özellikle 1920'li yıllardan itibaren çekilen bilimkurgu filmlerinde bilime ve ilerlemeye yönelik bu sorgulamaların izlerine rastlamak mümkündür. Savaş sonrasında Almanya ve Rusya'da çekilen bilimkurgu filmleri daha çok sosyal ve insana dair konulara odaklanırken Amerikan bilimkurgularında bilimsel mantık ve gelecek tasarıları ön planda olmuştur. Alexie Tolstoy'un aynı isimli romanında uyarlanan Rus yapımı *Aelita: Queen of Mars* (1924) filminde Marsta başlatılan ayaklanma ve devrim konu alınmıştır (Çoker, 2016, s. 26, 27). Filmin sonunda her şeyin hayal olduğu gösterilerek Rus Devriminin önce bu dünyada hakim kılınması gerekliliği vurgulanmıştır. ABD'de ise dinazorları beyazperdeye taşıyan *The Lost Word* (1925) stop-motion ve modelleme tekniklerinin kullanılarak yapılan ilk uzun metrajlı film olmuştur. Tarih öncesi canlıları konu alan bu film sinema tarihi boyunca defalarca kez çekilecek olan *Kink Kong* (1930), *Gorija* (1954, *Japonya*), *Jurassic Park* (1993) ve *Godzilla* (1998) gibi dev canavar bilimkurgu filmlerine ilham kaynağı olmuştur.

Bilimkurgu sinemasının zamanına göre pahalı ve görkemli bir örneği olarak kabul edilen Fritz Lang'ın yönettiği *Metropolis* (1927) sessiz dönemin en çok dikkat çeken filmi olmuştur. Filmde yer alan futuristik şehir tasarımları, devasa setler ve robot kadın Maria karakteri filmin bilimkurgusal anlatısını

güçlendirirken işçi ve sermaye arasındaki sınıf mücadelesi filmin toplumsal mesajlarının aktarılmasında etkili olmuştur. Metropolis eskimeyen anlatımı, ikonik kadın robotu ve distopik şehir tasarımlarıyla bilimkurgu sinemasının görsel üslubunun oluşmasında önemli bir yere sahiptir. Yine Lang'ın yönettiği uzay yolculuğunu konu alan ilk uzun metrajlı film olan 1929 yapımı *The Woman in the Moon* Alman sinemasının bilimkurgu türündeki önemli örneklerindedir. Sessiz dönemde bilimkurgu filmlerinin genel özelliği büyüleme ve hayali olayların sinema teknikleri (özel efektlerin ilk uygulamaları) yoluyla görüntüye aktarılarak seyirciye sunulması oluşturmaktadır.

1.3.2. Erken Dönem Bilimkurgu Filmleri (1930-1950)

1930'lardan itibaren imkanlar ve teknik ilerledikçe özellikle sesin sinemaya sağladığı etkiyle birlikte bilimkurgu filmlerinin türsel yapılarında ve konularında çeşitlilik ve farklı yönelimler meydana gelmiştir. 1929'da Amerika'da yaşanan Büyük Buhran'ın yol açtığı ekonomik belirsizlikler bu dönemden itibaren insanların daha çok filmlere yönelmesiyle sinemanın kaçış sanatı olarak yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır. Bu dönemde ekonomik krize rağmen film sayılarında artış yaşanmış ve bilimkurgu filmlerinde seyirciyi gerçek hayatın sıkıcılığından uzaklaştıran gelecek öngörülerini, çılgın bilim adamı ve korku unsurları ön plana çıkmaya başlamıştır. Baş döndürücü teknolojik ilerleme ve yeniliklerin 1880-1930-1980 yılları üzerinden geçmiş, şimdi ve gelecek kıyaslamalarıyla anlatıldığı büyük bütçeli *Just Imagine* (David Butler, 1930) ve 22. yüzyılın başlarında dünyanın teknoloji elitleri tarafından yönetildiği ve sosyalist toplum tasavvurunu öngören H. G. Wells uyarlaması *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936) gibi filmler türün olgunlaşmasına katkı sağlamıştır. Bu dönemde *Just Imagine* filminin beklentileri karşılamaması 1950'li yıllara kadar stüdyoların bütçe gerektiren filmlere temkinli yaklaşımlarına neden olmuştur.

1930'lu ve 40'lı yıllarda korku ve bilimkurgunun harmanlandığı birçok çılgın bilim adamı ve canavar filmi gerçekleştirilmiştir. Bu iki türün en unutulmaz karışımı Mary Shelley'in aynı adlı romanından ilk uzun metraj uyarlaması *Frankenstein* (James Whale, 1931) olmuştur. James Whale daha sonra HG. Wells'ten uyarladığı *The Invisible Man* (1933) ve Frankenstein'in devamı niteliğindeki *Bride of Frankenstein* (1936) filmlerini çekmiştir. Amerikan yapımı *King Kong* (1933) prodüksiyon tasarımları ve efektleriyle devasa King Kong

yaratığının inandırıcı bir şekilde perdeye taşıyarak dev canavar filmlerinin ilk prototipini oluşturmuştur. King Kong filminde çılgın kraliçesi olarak ünlenen Fay Wray'ın oynadığı ve bir bilim adamının deneyleriyle kan emici yaratıklara dönüşen yarasaların küçük bir Alman kasabasına saldırdıkları *Vampire Bat* (1932), yüzü maskeli bir heykeltraşın hikayesini anlatan *The Mystery of the Wax Museum* (1933), gizli araştırmalar yapan çılgın bir bilim adamı ve kızının ilişkisine odaklanan *Doctor X* (1932) ve dönemin iki önemli oyuncusunu (Karloff-Lugosi) bir araya getiren *Black Cat* (1934) ve *Invisible Ray* (1936) gibi filmler bilimkurgu ve korku türlerinin birleşiminin olgunlaşmasına katkı sağlamıştır. 1940'lı yıllarda bu türsel birliktelik, icat ettiği gözlükle kurbanlarını küçültebilen çılgın doktorun yaydığı hırs ve dehşeti konu alan ilk renkli bilimkurgu korku filmlerinden *Dr. Cyclops* (1940) ile yine deli bir doktorun yanlışlıkla bir katilin beynini bir kadına nakletmesini konu alan *The Monster and the Girl* (1941) filmleriyle devam etmiştir.

Bu dönemde dikkat çeken diğer yönelim ise çizgi romanların gösterişli ve eğlenceli yönleri ön plana çıkarılarak uyarlanan *Flash Gordon*, *Buck Rogers* gibi uzay/ keşif seriallerinin gerçekleştirilmesi olmuştur. İlk kez 1934'te Alex Raymond'un çizgi romanından türetilen hayali uzay gezgini kahramanı Flash Gordon'un maceraları 13 bölümden oluşan *Space Soldiers* (1936) ve bu bölümlerden elde edilen 97dakikalık uzun metraj *Flash Gordon's Rocketship*, 15 bölümlü *Flash Gordon's Trip to Mars* (1938) ve 12 bölümden oluşan *Flash Gordon Conquers the Universe* (1940) filmleriyle beyaz perdeye aktarılmıştır. Flash Gordon'u canlandıran atletik aktör Larry "Buster" Crabbe yine bu dönemde Buck Rogers'in ilk uyarlamalarında da *Conquers the Universe* (1939) rol alarak hem çizgi romanın hem de bilimkurgu sinemasının iki ikonik serüvenci erkeğini canlandırmıştır. Flash Gordon ve Buck Rogers çizgi romanlarından uyarlanan film serileri çizgi roman ve sinema arasındaki alışverişin temellerini atarken uzay operalarının da tür içerisinde kabul görmesini sağlamıştır (Suppia, 2012, s. 7). Uzay operası alt türünün ilk örneği olarak kabul edilen Flash Gordon, yakışıklı ve atletik erkek kahramanı (Flash), Flash'ın sarışın sevgilisi Dale Arden (Jean Rogers), kötü niyetli Dr. Hans Zarkov (Frank Shannon) ve Mango gezegeninin zalim imparatoru Ming (Charles Middleton) gibi karakterleriyle bilimkurgu türünün klasikleri arasında yerini almıştır. Daha sonraki yıllarda çekilen *Star*

Wars ve *Star Trek* gibi filmlerde Flash Gordon'un karakter prototipleri ve macera ruhunun izdüşümlerine rastlamak mümkündür. Ekonomik buhran ve 2. Dünya Savaşının yaşandığı bu dönemde yoğun üretim yapılamasa da türe has belirleyici temellerinin atılması, pahalı ve büyük çaplı prodüksiyonların gerçekleştirilmesi ve başka türlerle yoğun etkileşime girmesiyle bilimkurgu sinemasının 1950'lerde altın çağının başlamasında etkili olmuştur.

1.3.3. Bilimkurgu Sinemasının Altın Çağı (1950'ler)

Büyük insanlık dramları ve kayıplarına sahne olan 2. Dünya savaşı bombardıman uçakları, füzeler ve atom bombası gibi yeni teknolojik savaş silahlarının yoğun kullanımıyla akıllarda yer etmiştir. Teknolojinin ilerleme ve gelişme yerine büyük yıkımlara sebep olabileceğinin görülmesi bütün dünyada toplumların paranoya ve yok oluş histerilerini güçlendirmiştir. Savaş sonrasında meydana gelen yeni küresel dengede ABD ve SSCB'nin iki büyük güç olarak belirmesi soğuk savaş dönemin başlamasına yol açmıştır (Teksoy, 2005, s. 352). ABD'nde "Kızıl Tehdit" olarak algılanan komünizmin yaygınlaşmasını önlemek amacıyla geliştirilen ve uygulamaya konulan MacCarty yasalarıyla işlerlik kazanan anti komünist politikaların bu dönemde çekilen birçok bilimkurgu filmine uzaydan gelen istila ve öteki korkusu olarak yansıtılmıştır (Cornea, 2007, s. 32). Bu filmlerde dikkat çeken bir başka husus ise ordu ve askerlerin ön plana çıkarılarak teknolojinin militarist amaçlar doğrultusunda kullanımının gerekliliğinin vurgulanması olmuştur.

Amerikan film şirketlerinin benzer yönelimlerle 50'lerin hemen başından itibaren büyük bütçeli ve B film standartlarında kotardığı onlarca uzun metraj bilimkurgu filmleri türün popülaritesini yeniden artırarak etkisi 1960'lar ve 70'lere kadar sürecek altın çağın başlamasına zemin oluşturmuştur. Yine kötü oyuncuları, zayıf senaryolar, komik diyaloglar ve düşük prodüksiyonlarla gerçekleştirilen B filmlerde bilimkurgusal anlatı kalıplarıyla Amerikan halkının korku ve kaygılarını yansıtma işlevi görmüşlerdir (Cornea, 2007, s. 30). Bu filmlerdeki uzaydan gelen yabancıların işgalci ve saldırgan konumları 2. Dünya savaşıdan sonra daha da görünür hale gelen ABD'nin sömürü ve emperyalizme dayalı refah, kalkınma ve gelişmişliğinin tersine çevrilmesi olarak görmek mümkündür.

Bir çok altın çağ bilimkurgu filminde dünya dışı yaratıkların istilası karşısında teknolojik ilerleme ve gelişkin silahların işlevsiz kalmasıyla güven duygusunun yitirilmesi sıklıkla vurgulanmıştır. 2. Dünya Savaşında Japonya'ya atılan atom bombasının yıkıcı etkileri ve savaş sonrasında ortaya çıkan nükleer kaygılar 1950'li yıllarda radyoaktif ve nükleer sızıntılarla devleşen hayvanlar, genetik müdahalelerle ortaya çıkan canavarlar, DNA deneyleri ve mutantları konu alan birçok filme esin kaynağı olmuştur (Kirby, 2007, s. 91). Monaco, 1950'li yılların bilim-kurgu filmlerini; hareket eden zombilere, istilacı hayvan sürülerine, maddileşen ilkel arzulara (id) ve başkalaşımlara (metamorfoz) görsel yorumlamalar sunan psikanalitik belgeler ve paranoid fanteziler olarak nitelendirmektedir (Monaco, 2002, s. 291).

Dönemin başlangıcından itibaren çekilen Robert Heinlein'in *Rocketship* romanından uyarlanan uzay yolculuğunu konu alan *Rocketship X-M* (Kurt Neumann, 1950), ayın fethedilmesi misyonunu aktaran *Destination Moon* (1950), uzaylıların ve ufoların dünyayı ziyaretini anlatan Howard Haws'ın yönettiği *The Thing from Another World* (Christian Nyby, 1951), Klatu adında iyi niyetli bir uzaylının Washington DC'ye inerek barış mesajları verdiği *The Day the Earth Stood Still* (Robert Wise, 1951), İngiltere yapımı aynı temaya sahip *Planet X* (Edgar Ulmer, 1951), dünyanın sonu ve kıyamet temasını işleyen *When Worlds Collide* (Rudolf Mate, 1951), Wells'in aynı adlı romanının ilk uzun metraj uyarılması *The War of the Worlds* (Byron Haskin, 1953), uzaylıların dünyayı istila ederek insanları gizlice ele geçirmelerini anlatan *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956), nükleer silah denemeleri sonucu devleşen karıncaların istilasını işleyen *Them* (Gordon Douglas, 1954) ve nükleer canavar temalı *Tarantula* (Jack Arnold, 1955) gibi filmler cezbedici bilimkurgusal hikayeleriyle seyircinin türe olan ilgisini artırmıştır. (Hergott, 2010, s. 9)

Dünyamızdan çok uzaktaki Altair-IV gezegenine yapılan yolculuğu konu alan ve başarılı görsel efektleri ve geniş ekran görüntüleriyle dikkat çeken 1950'li yılların kült bilimkurgu klasiği *Forbidden Planet* (Fred M. Wilcox, 1956) türün sinemasal yönelimlerinin belirlenmesinde etkili olur. Psikanalize dayalı Freudcu yaklaşımların bolca kullanılması filmi daha da ilginç ve önemli kılar. (Suppia, 2012, s. 10). 60'lı ve 70'li yıllarda ortaya çıkan *Star Trek* ve *Star Wars* serilerinde *Forbidden Planet*'in serüven ve keşif ruhunun yansımalarını görmek mümkündür.

1950’li yıllarda Jack Arnold’un çektiği bilimkurgu filmleri döneme damgasını vurmuştur. Değişime uğrayan bir su yaratığının etrafına yaydığı korku ve dehşetin anlatıldığı *Creature from the Black Lagoon (1954)*, ve devamı niteliğindeki *Revenge of the Creature (1955)* filmleri bilimkurgu sinemasının her daim korku türüyle olan dirsek temasını devam ettirmiştir. 1950’ler de insan bedenine dair kaygı ve korkuların yansıtıldığı *vücut korkusu “body horror”* temasının ilk örneklerine rastlamak mümkündür. Devleşen hayvanlar ve dönüşüme uğrayan yaratıklar temasına benzer olarak *The Incredible Shrinking Man (1957)* *The Fly (1958)* ve *The Amazing Colossal Man (1957)* gibi filmlerde de büyüyen, küçülen ya da bozulan vücut yapılarıyla insanların mutasyonlaşması konuları ele alınmıştır (Suppia, 2012, s. 10-11). Bu dönemde Amerikan bilimkurgu sinemasındaki yoğun üretimin yanında İngiltere ve Japonya gibi ülkelerde de etkileyici bilimkurgu filmleri çekilmiştir. 2. Dünya Savaşı’nın Japonya’daki yıkıcı etkilerinin sinemasal karşılığı olarak doğan mutant dinazor *Gojira (Inoshiro Honda, 1954)* peşinden gelen *Godzilla Raids Again (1955)*, *Gigantis The Fire Monster (1959)*, *Rodan (1956)* ve *Monster of the Sky Rodan (1957)* gibi benzer filmlerle Japon halkının nükleer korkularını yansıtmıştır. İngiltere’de ise uzaydan gelen istila temasını işleyen *Quatermass (1956, 1957, 1968)* filmleri büyük ilgi görmüştür.

1950’li yıllarda modelleme ve stop motion tekniğiyle üretilen filmler bilimkurgu sinemasında daha gerçekçi ve derinlikli efektlerin elde edilmesini sağlamıştır. Ray Harryhausen’in bu dönemden başlayarak 60’lı ve 70’li yıllarda daha da ünlenen tekniğinin yer aldığı *The Beast From 20,000 Fathoms (1953)*, *It Came From Beneath The Sea (1955)*, *Earth vs. The Flying Saucers (1956)*, *20 Million Miles to Earth (1957)*, *The Three Worlds of Gulliver (1959)*, *Mysterious Island (1961)* *Jason and the Argonauts (1963)*, *The First Men in the Moon (1964)*, *One Million Years, BC (1966)*, *The Valley of Gwangi (1969)*, *Trog (1970)*, Sinbad üçlemesi; *The 7th Voyage of Sinbad (1958)*, *The Golden Voyage of Sinbad (1974)* ve *Sinbad and the Eye of the Tiger (1977)* gibi filmler özel efekt kullanımının ön plana çıkarmıştır (Cornea, 2007, s. 255). Bu durum gerçek anlamını 1950’lerde bulan bilimkurgu janrının sonraki yıllarda anlatım dilinin daha da çeşitlenip olgunlaşmasında etkili olmuştur. Bu bağlamda 1950’li yıllar boyunca bilimkurgu sinemasında farklı konularda ve temalarda onlarca filmin çekilmesi türün teknik

anlatım imkanlarının geliştirilmesinde etkili olurken nükleer felaket (nuclear war) ve uzaylı istilası (alien attack) filmleri savaş sonrasında tedirginlik ve kaygıların ifadesine dönüşerek bilimkurgu sinemasının daha da yaygınlaşmasında ve popülerleşmesinde taşıyıcı rol üstlenmişlerdir.

1.3.4. Bilimkurgu Sinemasının Olgunlaşma Dönemi (1960-1980)

Altın çağ olarak nitelenen 1950'lerden itibaren bilimkurgu sinemasında yaşanan yenilikler 60'lı ve 70'li yıllarda türün olgunlaşmasına zemin hazırlamıştır. Bu dönemde ABD ve Sovyetler Birliği arasında hız kazanan uzay yarışının adeta teknolojik ilerleme misyonunun somut gerekçesi olarak ön plana çıkması, bilimkurgu filmlerinin propaganda ve güç gösterisi doğrultusunda işlevsel olarak kullanılmalarının da önünü açmıştır (Cornea, 2007, s. 79). Bir yandan 50'lerin etkisiyle popülerleşen bilimkurgusal formüllerle kotarılan *First Men in the Moon* (1964), *Robinson Crusoe on Mars* (1964) *Luna* (1965) ve *Planet Bur* (1961) gibi filmler uzayın fethedilmesi temasını işlemeye devam ederken, diğer taraftan özgün, felsefi ve daha gerçekçi türsel yönelimleri müjdeleyen Stanley Kubrick'in yönettiği *2001:A Space Odyssey* (1968) ile Andrei Tarkovsky'nin yönettiği *Solaris* (1972) ve *Stalker* (İz Sürücü, 1979) gibi filmlerin üretilmesi bu dönemin bilimkurgu türünün karakteristik yapısının oluşmasını sağlamıştır. Özellikle *2001:A Space Odyssey* (*2001: Bir Uzay Destanı*) filmi uzay yolculuğunun gerçekçi tasviri, kaliteli özel efektleri ve hikayesinin epik yapısına insanlığın varoluşuna dair felsefi soruları yedirmesiyle sinema tarihinde ayrıcalıklı bir yer edinmiştir. Senaryosu ve romanı Arthur C. Clarke ve Stanley Kubrick tarafından aynı anda yazılan 2001 film eleştirmenleri tarafından tüm zamanların en iyi filmlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Stanislav Lem'in romanından uyarlanan 1972 yapımı *Solaris* filmi ise Rusların 2001'e cevabı olarak değerlendirilmiştir (Roberts, 2006, s. 277). *2001: A Space Odyssey*'den sonra birçok bilimkurgu filmi pahalı görsel efektlerin büyüleyiciliğini kullanarak seyirciye ulaşmaya çalışmıştır. Bu durum daha sonraki dönemlerde Amerikan sinemasının özel efekt gösterilerine yer veren bilimkurgu filmlerinin en yoğun üretimlerinin gerçekleştiği bir sektör haline gelmesini sağlamıştır.

Avrupa sinemasında ise 3. Dünya Savaşı sonrasında zamanda yolculuk temasını işleyen *La Jetee* (Chris Marker, 1962), nükleer silahların yıkıcılığını ele alan kurmaca belgesel *The War Game* (Peter Watkins, 1966), insana ait

duyguların yasaklandığı bir gelecekte geçen *Alphaville* (Jean-Luc Godard, 1965), Ray Bradbury'nin romanından uyarlanan kitap okumanın suç sayıldığı distopya *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966) ve zamanda yolculuk temasını aşk unsuruyla harmanlayan *Je T'Aime, Je T'Aime* (Alain Resnais, 1967) gibi filmler türün saygın örnekleri olarak dikkat çekmiştir (Suppia, 2012, s. 13).

1960'lı yıllarda dikkat çeken bir başka yönelim ise dünyada yaşanan cinsel özgürlük dalgasının etkisiyle dönemin ünlü kadın oyuncularından Raquel Welch'in oynadığı *Fantastic Voyage* (1966) ve *One Million Years B.C.* (1965) ile Jean-Claude Forest'in çizgi romanından uyarlanan Jane Fonda'nın oynadığı *Barbarella* (1967) gibi filmlerde bilimkurgunun erotizmle harmanlanarak daha ilgi çekici hale getirilmesi olmuştur (Roloff ve Seeblen, 1995, s. 294). Bu dönemde TV'nin her eve girmesiyle Cumartesi gecesi sineması anlayışına bağlı kalınarak üretilen *The Jetsons* (1962–68), *Lost in Space* (1965–68), *Star Trek* (1966–69) ve *The Time Tunnel* (1966–67) gibi ailenin evde oturup izleyebileceği tarzda bilimkurgu dizilerinin yaygınlaşması sonraki yıllarda sinema filmlerinde de benzer formüllerin denenmesine zemin hazırlamıştır (Cornea, 2007, s. 78).

Nükleer bir kıyamet sonrasında maymunların yönetimindeki futuristik bir gezegende insanlarla maymunların konumlarının yer değiştirmesini ve çeşitli ırksal ve türsel ayrımcılıkları konu alan *Planet of the Apes* (Maymunlar Gezegeni, 1968) filmi takip eden yıllarda çekilen *Beneath the Planet of the Apes* (1970), *Escape From the Planet of the Apes* (1971), *Conquest of the Planet of the Apes* (1972) ve *Battle for the Planet of the Apes* (1973) gibi devam filmleri ve televizyon dizisiyle janrın popülaritesini artırarak bilimkurgu sinemasında seri film geleneğinin yerleşmesini sağlamıştır (Roberts, 2006, s. 276-277). 2001 ve *Maymunlar Gezegeni*'nin insanın varoluşunu ve evrendeki konumunu sorgulayıcı bakışlarının bıraktığı güçlü etkiler 1970'lerin başından itibaren bilimkurgu sinemasında teknoloji ve siyaset eleştirilerine olanak tanıyan toplumsal ve evrensel meselelerin daha sıklıkla işlenmesinin önünü açmıştır. (Roloff ve Seeblen, 1995, s. 317). Stanley Kubrick'ın şiddet eğilimlerinin bilimsel politik yöntemlerle denetlenmesi ve beyin yıkama temasını konu alan *A Clockwork Orange* (Otomatik Portakal, 1971), baskıcı devletin totalitarizmini ve faşizmin kol gezdiği bir sistemde insanın özgürlüğünü sorgulayan George Lucas'ın ilk yönetmenlik denemesi *THX 1138* (1971), ekolojik felekate uğramış dünyadan çok

uzakta bir uzay istasyonunda geçen *Silent Running* (*Sessiz Koşu*, 1972) teknolojinin tehlikelerini katil robot karakteriyle görünür kılan *Westworld* (1973), aşırı nüfus artışı ve sonrasında yaşanan toplumsal kaosu anlatan *Soylent Green* (1973), dünyadan yalıtılmış bir toplumda insanların 30 yaşına geldiklerinde yok edilmeleri üzerine kurulu *Logan's Run* (*Logan'ın Kaçışı*, 1973) ve refah ve konfor içindeki Amerikan banliyölerindeki kadın erkek ilişkilerini erkeğe hizmet eden kadın robotlar aracılığıyla ironik bir dille işleyen *Stepword Wifes* (1975) gibi filmler bilimkurgunun daha rafine bir türe dönüşmesini hızlandırmıştır.

Bilimkurgu türünün sinema sanatındaki gerçek hükümlerliliği 1970'lerin sonlarına doğru çekilen filmlerle gerçekleşmiştir. Yazar-yönetmen George Lucas'ın hasılat rekorları kıran ve kült bir popülariteye ulaşan mitolojik referansla ve masal karakterleriyle bezeli *Star Wars* (*Yıldız Savaşları*, 1977) ve Steven Spielberg'in uzaylıların dünyayı ziyaret etmesini büyüleyici ve mistik bir dille anlattığı *Close Encounters of the Third Kind* (*Üçüncü Türle Yakın İlişkiler*, 1977) filmleri türe olan seyirci ilgisini artırmıştır. *Superman* (*Richard Donner*, 1978) ilk ciddi çizgi roman uyarlaması olurken 1979 yapımı üç önemli film; uzay operası *Star Trek* (*Uzay Yolu*, *Robert Wise*), post apokaliptik aksiyon *Mad Max* (*George Miller*) ve unutulmaz "space horror" uzay korkusu *Alien* (*Yaratık*, *Ridley Scott*) gibi filmler bilimkurgunun diğer türler arasından sıyrılarak en popüler ve en etkili tür haline gelmesine katkı sağlamıştır (Monaco, 2002, s. 291).

1.3.5. Popüler Bilimkurgu Sinemasının Yükselişi (1980-2000)

Bilgisayar destekli görsel efektler ve film tekniklerindeki ilerlemeler 1980'lerden itibaren bilimkurgu türünde *blockbusters* olarak tanımlanan daha çok seyirci ve hasılatla ulaşmak için projelendirilen pahalı ve gösterişli filmlerin yapılmasına zemin hazırlamıştır. Bu dönem bilimkurgu sinemasında göze çarpan en önemli nokta ise 70'li yılların hemen sonunda çekilen *Star Wars*, *Star Trek*, *Alien* ve *Mad Max* gibi filmlerinin serilere dönüştürülerek izleyiciye sunulması olmuştur (Cornea, 2007, s. 112). Gelişkin bilgisayar grafiklerinin ve elektronik çekimlerin birleştirilmesiyle kotarılan *Tron* (1982) filmi bilimkurgu sinemasında daha sonra yaygınlaşacak olan kamera ve gerçek nesnelere kullanılmadan matematik modellemelerle oluşturulan dekor ve karakterlere dayalı filmlerin ilki olarak dikkat çekmiştir (Betton, 1993, s. 97). Sinemanın dahi çocukları olarak nitelenen Steven Spielberg ve George Lucas özellikle ürettikleri filmlerle gerek

bilimkurgu sinemasının gerekse alışıldık film kalıplarını sınırlarını zorlayan vizyonlarıyla her yaştan seyirciyi sinemaya çekmeyi başararak bu dönemde aile filmleri geleneğini yeniden canlandırmışlardır. Spielberg *Jaws* (1975) ve *Üçüncü Türle Yakınlaşmalar'la* (1977) yakaladığı etkileyici dünyada mahsur kalan sevimli bir uzaylının küçük bir çocukla kurduğu dostluğu konu alan *ET:Extra-Terrestrial* (1982) ve *Indiana Jones* serileriyle (1981, 1984, 1989) sürdürmüştür. *E.T.* Spielberg'in tasarladığı çocuksu fantezi dünyasının kusursuz bir örneği olarak akıllarda yer etmiştir. George Lucas ise adeta bir fenomene dönüşen *Yıldız Savaşları*'nın yakaladığı gişe başarısını *Empire Strike Back* (1980) ve *Return of the Jedi* (1983) de yoğun macera ve aksiyonla devam ettirerek ilk büyük Blockbusters serisine imza atmıştır (Kellner ve Ryan, 2010, s. 350)

Bu dönemde süper kahraman fantazisi *Superman* (1978) üç devam filmiyle (1980, 1983, 1987) genç ve çocuk izleyicilerin idolüne dönüşürken yine aynı izleyici kesiminin ilgisini çekmeye yönelik olarak zaman yolculuğunu konu alan *Back to the Future* (*Geleceğe Dönüş*, 1985, 1989, 1990) oyuncak minik yaratıkların ortalığı birbirine kattığı *Gremlins* (*Gremlinler*, 1984, 1990) ve dört kişiden oluşan bir ekibin paranormal ve doğaüstü olayları araştırdıkları *Ghostbusters* (*Hayalet Avcıları*, 1984, 1989) gibi bilimkurguyu, komedi ve korku türleriyle harmanlayan eğlenceli seriler üretilmeye devam etmiştir.

İkonlaşan kadın baş karakteri ve farklı yönetmenlerin anlatımlarıyla daha da ilgi çekici hale gelen *Alien* (*Yaratık*) serisi (1979, 1986, 1992, 1997) bilimkurgu sinemasında güçlü kadın arketipinin oluşmasını sağlamıştır. *Alien* serisinin Ripley karakterini aksiyon kahramanına dönüştüren James Cameron'un gelecekte gelen katil bir robotun yaydığı dehşet ve terörü teknofobi ve nükleer felaket temalarıyla harmanlayarak kotardığı *Terminator* (*Yokedici*, 1984), çekilen devam filmleri (*T2: Judgement Day*, 1991) ile bilimkurgu sinemasının en popüler film serilerinden birine dönüşmüştür. Özellikle ilk iki filmde Linda Hamilton'un canlandığı Sarah Connor karakteri 80'ler ve 90'lar bilimkurgu sinemasının bir başka güçlü kadın kahramanı olarak ön plana çıkmıştır. Ripley ve Sarah Connor karakterleri güçlü kimlikleri ve bilimkurgu türündeki kadın konumlandırmalarıyla birçok filme ve kadın karaktere ilham kaynağı olmuşlardır (Goodwill, 2009, s. 2).

Ridley Scott'ın *Alien*'dan sonra yönettiği kara film ve siberpunk anlatılarını birleştiren ve görsel yapısıyla 80'ler ve sonrası bilimkurgu sineması için referans

konumuna yükselen kült klasik *Blade Runner* (*Bıçak Sırtı/ Ölüm Takibi*, 1982) filmi fütürist şehir tasvirileri ve teknolojiye olan karamsar bakışıyla *Metropolis* ve *2001:Uzay Macerası*'ndan sonra türün doruk noktalarından biri olarak kabul görmüştür. Başka gezegenden kaçarak dünyaya gelen ve ömürleri 4 yıla sınırlı 4 yapay insanı (android) bulup öldürme görevini üstlenen Dedektif Rick Deckard karakterini odağına alan *Blade Runner* karanlık ve kasvetli gelecek vizyonu ve insanın varoluşuna dair sorduğu felsefi sorularla insan ve teknoloji ilişkilerini anti-ütopik bir bakışla yansıtmıştır (Roloff ve Seeblen, 1995, s. 347-349).

Teknoloji merakı ve korkusuna dayalı *Siberpunk* ve *Technoir* anlatılarının popüler olmaya başladığı 1980'ler Cameron'un katil robotu *Terminator* (1984) ile birlikte bir başka ikonik robotun; kanun koruyucu *Robocop* (1987, 1990, 1993)'un doğuşuna sahne olması bakımından ayrıca önemlidir. Hollandalı yönetmen Paul Verhoeven'in aşırı şiddet ve politik taşlamalardaki tavizsiz yaklaşımıyla özgün ve sert bir anlatım yakalayan ilk *Robocop* filmi bir çatışmada ölümcül şekilde yaralanan polis memuru Alex'in bir teknoloji geliştirme programına dahil edilerek yarı insan yarı makineye dönüşmesini ve suçlularla mücadele etmesini konu alır. Verhoven *Robocop*'la bilimkurgu türüne getirdiği yenilikçi görsel ve politik üslubu 1990'lı yıllarda; Philip K. Dick'in "We Can Remember it for you Wholesale" isimli hikâyesinden uyarlanan tekno gerçeklik sorgulaması (technoreality) *Total Recall* (*Gerçeğe Çağrı*, 1990), Robert Heinlein'in romanından uyarlanan anti-militarist ve medya karşıtı bir hicive dönüştürdüğü *Starship Troopers* (*Yıldızgemisi Askerleri*, 1997) ve görünmezlik fantezisini etkileyici özel efektlerle birleştirerek röntgenci bakışı sorguladığı *Hollow Man* (*Görünmeyen Tehlike*, 2000) filmleriyle sürdürerek bilimkurgu sinemasında haklı bir yer edinmiştir (Roberts, 2006, s. 290).

Efekt teknolojisinin imkanlarının seferber edildiği *Terminator 2: Judgement Day* (*T2:Mahşer Günü*, James Cameron, 1991) ve tarih öncesi dinazorların gerçekçi bir şekilde canlandırıldığı *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) gibi filmlerin bilimkurgu sinemasını teknik anlamda yenilemesiyle 1990'ların ikinci yarısından itibaren gücünü görsel efekt kullanımından alan *Independence Day* (*Kurtuluş Günü*, 1996), *Armageddon* (1998), *Deep Impact* (*Derin Darbe*, 1998), *Godzilla* (1998) gibi gişe bilimkurguları ile tekniği felsefi anlatımının bir aracı olarak kullanan *Event Horizon* (*Ufuk Faciası*, 1997), *Contact* (*Mesaj*, 1997) ve

Dark City (Karanlık Şehir, 1998) gibi daha üst düzey bilimkurguyu hedefleyen filmler gerçekleştirilmiştir.

1980'lerde *Tron (1982)* filminde dijital uzayın mekansallaştırılmasıyla belirginleşen ve William Gibson'un *Neuromancer (1984)* romanıyla iyice görünür hale gelen *siberpunk (cyberpunk)* ve *sanal gerçeklik (virtual reality)* kavramları; 90'lı yıllardan itibaren internet (web) ve uydu iletişiminin artmasıyla sinemada daha yoğun bir şekilde işlenmeye başlamıştır. *Total Recall (1990)* ve *Bahçıvan (Lawnmover Man, 1992)* filmlerini takiben 1995 yapımı üç film; *Virtuosity (Brett Leonard, 1995)* *Johnny Mnemonic (Robert Longo, 1995)* ve *Strange Days (Kathryn Bigalow)* gibi filmlerle siberpunk ve sanal gerçeklik bilimkurgu sinemasının en cazip alt türleri haline gelmiştir (Smith, 2013, s. 111).

Bin yılın sonunda gösterime giren ve konusu itibariyle 2199 yılının harabe dünyasında makineler ve insanlar arasındaki mücadeleyi anlatan *Matrix (Andy & Lana Wachowski, 1999)* filmi siber uzay, sanal gerçeklik ve siberpunk'u bilimkurgu sinemasının en işlevsel ve popüler anlatımlarına dönüşmesini sağlamıştır (Çalışkan, 2011, s. 19). *Matrix* filmi konusu ve ele aldığı temaların yanı sıra *bullettime* gibi yeni görsel efektleri işlevsel kullanması ve dinlerden mitolojiye; Uzakdoğu mangalarından sinema tarihine, çeşitli kaynaklardan aldığı referansları uyumlu bir şekilde birleştirmesiyle oluşturduğu yapısıyla bilimkurgu sinemasının gelecek bin yılda yöneleceği "karışık tür" formlarının popüler bir örneği olması bakımından da önem taşımaktadır (Atayman, 2007, s. 83). Artık 1990'ların sonu itibariyle filmlerde kusursuz bir şekilde kullanılan görsel efektler imkansız mümkün kılarken bilimkurgu sinemasına da gerek edebiyat olsun gerekse çizgi romanlar olsun görselleştirebileceği yeni malzemelerin kapısını aralamıştır. Her geçen gün sinemanın anlatım diline daha da eklenen dijital teknoloji bilimkurgu türünün birikimini ve mirasını 2000'li yıllara taşıma işlevini sürdürmeye devam etmiştir.

1.3.6. Görsel Tekrarlar ve Dijital Aşırılıklar Çağı (2000 ve Sonrası)

Matrix'in anlatımıyla türe yeni ufukları açması ve devam filmlerinin (*Reloaded, Revolutions, 2003*) aynı ruhu yakalayamaması ekseninde değerlendirecek olursak, 2000'li yıllarda janrın teknik ve dijital estetikte ulaştığı kusursuzlukla sinema sanatının biçimsel gelişimine katkı sağlarken içerik

yönünden türün önceki dönemlerine oranla sığılaştığı ve tekrarlar düştüğü görülmektedir. Bu dönemde görsel efektlerin sağladığı imkan ve olanaklar sinemayı dijitalleştirerek film üretimi ve seyir alışkanlıklarında köklü deęişimlere yol açmıştır. Bu bağlamda, 2000'ler sonrasında çekilen bilimkurgu filmlerinde aşırı görsel efekt kullanımı ve teknolojinin filmsel fetişe dönüşmesinin türün büyüleme ve inandırıcılık noktasında ciddi sorunlar yaşamasına sebep olduğu söylenebilir. Bu dönemde, 1970'li yıllarda çekilen ve 1980'li yıllardan itibaren popülerleşen seriler, gelişkin görsel efektlerle yeniden işlenerek ardı ardına seyirciye sunulmuştur. Yıldız Savaşları serisi George Lucas'ın orijinal üçlemenin öncesini anlattığı *Phantom Menace (Gizli Tehlike, 1999)*, *Clone Wars (Klon Savaşları, 2002)*, *Revenge of the Sith (Sith'in İntikamı, 2005)* ve Disney'in yapımcılığında gerçekleştirilen *The Force Awakens (Güç Uyanyor, 2015)*, *Rogue One (2016)*, *The Last Jedi (Son Jedi, 2017)*, *Han Solo (2018)* ve *The Rise of Skywalker (2019)* filmleriyle devam ederken; *Terminator* serisi; *Rise of the Machines (Makinlerin Yükselişi, 2003)*, *Salvation (Kurtuluş, 2009)* *Genisys (2015)* ve *Dark Fate (Kara Kader, 2019)*; yeniden güncellenen *Star Trek (2009, 2013, 2016)*; orijinal seriyi tersten yorumlayarak maymunların direnişini ön plana çıkaran *Planet of the Apes (2011, 2014, 2017)*; Ridley Scott'ın *Alien (1979)*'in öncesini anlattığı *Prometheus (2012)* ve *Alien Covenant (2017)* ile George Miller'ın kadınların kurtuluş mücadelesine dönüştürdüğü feminist aksiyonu *Mad Max: Fury Road (Mad Max: Öfkeli Yollar, 2015)* gibi serilerle bilimkurgu sinemasının popülerliği 2000'li yıllarda da artarak devam etmiştir.

Yeniden çevrimlerle birlikte 2000'li yılların başından itibaren *X-Men (2000, 2003, 2006)* ve *Spiderman (2002, 2004, 2007)* gibi çizgi roman uyarlamalarının çekilmesiyle kısa sürede süper kahraman anlatıları bilimkurgu sinemasının bir başka ana akımı haline dönüşmüştür. DC karakteri *Batman*, Christopher Nolan'ın yönetiminde yeniden güncellenirken (*2005, 2008, 2010*), Marvel kahramanları *Iron Man (2008, 2010, 2013)*, *Captain America (2011, 2014, 2016)*, *Thor (2010, 2013, 2017)*, *Guardians of the Galaxy (2014, 2017)* ve *Avengers (2012, 2015, 2018, 2019)* birbiriyle bağlantılı seriler halinde hayata geçirilmiştir. Büyük bütçelerle gerçekleştirilen süper kahraman filmlerinin türe hakim olması bilimkurgu türünün özellikle 2010 sonrasında felsefi yönünün ihmal edilerek eğlence ve gişenin ön plana çıkarıldığı bir seyirliğe dönüşmesine yol açmıştır.

ABD’de 11 Eylül 2001 tarihinde yapılan Terör saldırılarının sonrasında yaşanan paranoya ve kolektif korku dönemin başından itibaren bilimkurgu filmlerinde işlenmeye başlanmıştır. Steven Spielberg, 11 Eylül saldırılarından izler taşıyan *Minority Report (Azınlık Raporu, 2002)* ve *War of the Worlds (Dünyalar Savaşı, 2005)* filmlerinde aşırı güvenlik kontrollerini ve muhafazakar kaygıları açıkça meşrulaştırdığı görülür (Frank, 2011, s. 163). *Artificial Intelligence (A.I., Yapay Zeka, 2001)*’da görsel üslupçuluğunu sürdüren Spielberg son olarak sanal gerçekliği popüler sinema kalıplarıyla harmanladığı *Ready One Player (2018)* ile bilimkurguya dönüş yapmıştır. 11 Eylül sorası Amerikan politikalarındaki radikal değişimler, Afganistan ve Irak işgalleri ile Dünyanın içinde bulunduğu göç, küresel ısınma ve doğanın yok edilmesi gibi sorunların da farklı bilimkurgu filmlerinde işlendiği görülür. James Cameron, Pandora adlı uzak bir gezegende yaşayan Navi’lerle (Na’vi) insanların mücadelesini post kolonyalizm eleştirisiyle işlediği *Avatar (2009)*, 3D teknolojisini işlevselleştirmesi ve görsel efektleriyle bilimkurgu sinemasında içerik ve biçimin birbirini bütünlendiği bir anlatım oluşturmaya yönelmiştir. Yine aynı yıl Duncan Jones’ın 2001’i anımsatan *Moon (Ay, 2009)* ve Neil Blomkamp’ın bilimkurgusal fantaziye belgesel gerçekliğiyle harmanlayarak kotardığı; dünyada mahsur kalan mülteci uzaylıları konu alan *District 9 (Yasak Bölge, 2009)* filmleri önemli bilimkurgular olarak öne çıkmıştır. Biçimsel üslubuyla filmsel zamanı ve mekanın seyirciyi içine çeken bir unsura dönüştüren Alfonso Cauron aksiyonu kesintisiz yansıtan uzun sakansiyeleriyle; insanlığın kısırlaşması temasını küresel göç ve kaos atmosferine ustalıkla yedirdiği *Children of the Men (Son Umut, 2006)* ve Dünya yörüngesindeki uzay istasyonunun bir kaza sonucu infilak etmesiyle uzaya savrulan kadın astronotun dünyaya geri dönüş çabasını işleyen *Gravity (Yerçekimi, 2014)* filmleri türe yeni ve özgün anlatım imkanları sunmuştur. Blomkamp ve Jones gibi yine bu dönemde bilimkurguya el atan yönetmenlerden Denis Villeneuve *Arrival (Geliş, 2016)* ve *Blade Runner 2046 (2017)* ile Alex Garland ise *Ex Machina (2014)* ve *Annihilation (Yokoluş, 2018)* filmleriyle bilimkurgu sinemasının potansiyelini yeniden görünür hale getirmişlerdir.

Bilimkurgu sinemasının geçmişten günümüze kadar olan tarihsel gelişimi aynı zamanda sinema sanatının da tarihini içerir. Filmsel anlatım yöntemlerinde yaşanan her gelişme ve keşif filmlerin etkileyciliğini ve teknik anlatım

olanaklarını artırmıştır. Bu bağlamda bilimkurgu sineması teknik yeniliklerin her zaman ilk elden uygulandığı bir tür olagelmıştır. Bilimkurgunun diğer film türleriyle olan yakın ilişkisi popülaritesini ve yaygınlığını genişletirken diğer yandan bilimsel ve kurgusal özünü de değiştirebilmektedir. Bu bakımdan bir çok bilimkurgu filminde başka türlerden doneler de kullanılması söz konusu olmaktadır. Bilimkurgu sineması erken dönemlerde kendi anlatım dilini yeni yeni oluştururken bu süreç özellikle 1950’li yıllarla birlikte artan film üretimiyle daha da hızlanmıştır. Yeni türsel ve tematik denemelerin yapılmasıyla 60’lı yıllardan itibaren olgunlaşarak kendi anlatım diline kavuşan bilimkurgu sineması 1970’lerin sonundan itibaren hızla popülerleşmeye başlamıştır. Görkemli blockbusters filmlerin çekilmesiyle 1980’ler ve 90’larda en popüler tür haline gelen bilimkurgu türü 2000’li yıllarda etkileyici görsel efektlerle kotarılan filmlerle yaygınlığını daha da artırmıştır. Türün yaygınlaşmasında efekt teknolojisinin gelişmesinin yanı sıra geçmişten günümüze kadar işlene gelen uzay operası, distopya, çılgın bilim adamı ve yaratık saldırısı gibi alt türlerin yeni anlatılarla güncellenmesi ile sanal gerçeklik, siberpunk, robot, yapay zeka, süper kahraman gibi 1990’lardan itibaren popüler olan tema ve konuların aksiyon yoğunluklu filmlerle alt türe evrilerek bilimkurgu türünün taşıyıcı lokomotifine dönüşmesinin de payı bulunmaktadır. 2000’lerde ön plana çıkan bu alt türlerde kadın karakterlerin de artış göstermesi türün daha ilgi çekici ve çeşitlilik arzeden bir görünüme bürünmesini sağlamıştır.

Günümüz itibariyle bilimkurgu türünün büyüleyiciliği ve etkileyiciliği film teknolojisinin ulaştığı imkanlar ölçüsünde doğal sınırlarına ulaşmış gözükmektedir. 1990’lardan itibaren sinema sanatında görsel efekt şovlarının uygulandığı bir türe indirgenme tehlikesiyle karşı karşıya kalan bilimkurgu ancak biçim ve içerik bağlamında anlatımını yeni öğelerle ve temalarla zenginleştirerek ve filmlere yansıtarak sinema sanatındaki öncü ve özgün tür olma konumunu sürdürebilir. Yüz yaşını dolduran sinema sanatı, birçok değişime ve dönüşüme uğrayarak gelişimini sürdürse de halen eril bakış açısı ve erkek kahraman mitini kutsayan anlatıların filmselleştirilmesinin aracı olarak kullanılmaya devam etmektedir. Bu noktada ataerkil toplumsal anlayışın şekillendirdiği dünya ve varoluş algılarına alternatif olarak kadınlarla erkeklerin eşit olduğu dünya ve hayat tasavvurlarının filmsel anlatılar yoluyla çoğalması ve yaygınlaşması; özellikle bilimkurgu sinemasının klişeleşerek eskimeye yüz tutan tematik ve türsel

kodlarla örölü klasik yapısına zenginlik ve farklılık katması açısından önem arz etmektedir. 2000'li yıllar sonrasında kadın karakterlerin ön planda olduğu bilimkurgu filmlerinde meydana gelen artış, bu potansiyeli ve dönüşümü somut olarak göstermesi bakımından önem taşımaktadır. Bu bağlamda kadınların edilgen konumlandırılmalardan sıyrılarak eylem karakterlerine dönüştüğü bilimkurgu filmleri diğer türlere oranla ataerkil anlayışın şekillendirdiği yapay toplumsal cinsiyet ayrımlarını aşarak gerçekçi ve doğal bakış açılarını yansıtmaya daha yakın durmaktadır. Gerçekliğin gerçekten olduğu gibi gösterildiğinde ideoloji ve toplumun değişebileceğini söyleyen Anneke Smelik beyazperdede ancak gerçek kadınların gerçek hayatlarının gösterildiği taktirde kültürel açıdan egemen konumdaki fantezi büyüünün bozularak erkek arzusunun nesnesine dönüşen çarpıtılmış kadın imajlarının düzeltilebileceğini ileri sürer (Smelik, 2008, s. 3) Bu bağlamda bilimkurgu filmlerinde cinsiyet ayrımı ve sömürüsüyle beslenen ataerkilliğin meşrulaştırılmasına hizmet eden karakter temsilleri ve görsel kodlamaların terkedilerek kadınların da etkin ve güçlü konumlandırılmalarına imkan tanıyan daha gerçekçi (bilimsellik ve akılcılıktan ziyade kadın doğasına ve varoluşuna uygunluk kastedilmektedir) anlatımların benimsenmeye başlanması bilimkurgu türünü olduğu kadar bütün sinema sanatının da olumlu yönde değişimine ve dönüşümüne zemin oluşturması mümkün gözükmektedir. Feminist film kuramı ve aynı şekilde feminist bilimkurgu tanımlaması bu olumlu dönüşümde amacın kendisi olmaktan ziyade kadın ve erkeğin fizyolojik ve ruhsal varoluşlarıyla olduğu gibi kabul edilerek doğal olanın yani varoluşsal gerçekliğin filmsel olarak yansıtılmasında ve analiz edilmesinde bir araç (yöntem, yol) olarak konumlandırıldığı taktirde daha işlevsel olmaları söz konusu olacaktır.

II. BÖLÜM

2. BİLİMKURGU VE KADIN

18. yüzyılda yaşanan bilimsel ve teknik ilerlemeler Sanayi Devrimine zemin hazırlayarak endüstrileşmenin ve makineleşmenin önünü açmasıyla bu dönemden itibaren erkeklerin tekeline giren bilim ve teknoloji ataerkilliğin güçlenmesini sağlarken kadınların toplumsal konumlarının daha da gerilemesine sebep olmuştur. Bilimsel araştırmalar ve buluşlarla insanlığın ilerlemesi amacıyla hareket ederken erkek egemen anlayışı terk etmeyen aydınlanmacı akıl neredeyse 20. yüzyıla kadar kadınları bilimsel faaliyet ve alanlardan uzak tutulmasına hizmet etmiştir. Kadının dış dünyadan ve toplumsal hayattan soyutlanması 18. Yüzyıldan itibaren kadın yazarların spekülatif kurgu türünde eserler meydana getirmesine zemin hazırlamıştır (Yaszek, 2009, s. 230). Böylece bilimin ve tekniğin laboratuvarına giremeyen kadın Bilimkurgunun sınırsız uzayında kendini, dünyasını ve ruhunu yansıtabileceği özgün bir dili ve alanı keşfetmiştir.

Bilimkurgu türünün ilk örneği olarak kabul edilen Mary Shelley'in yazdığı *Frankenstein or Modern Prometheus (1818)* romanı gerek bir kadının elinden çıkması gerekse ele aldığı konuları bilimsel ve dinsel bakış açılarıyla işlemesiyle, kadının bilimkurgu türünün oluşmasındaki rolünü yetkin bir şekilde ortaya koymuştur. Romanda Victor Frankenstein'in bilimin sağladığı ayrıcalıklık ve imtiyazları kullanarak ceset parçalarından bir insan yaratmaya çalışmasını, erkeğin egemenliğindeki bilimin doğaya, dolayısıyla doğayla aynı özdeşim unsurlarına sahip olan kadına hükmetmesi olarak yorumlamak mümkündür. (Stone, 2009, s. 280). Shelley'in kurgubilimsel vizyonu ve gotik kabusu, romanın yazıldığı dönemden başlayarak gerek kullandığı temaların başka bilimkurgu öykülerinde tekrarlanmasıyla gerekse sinemanın ilk yıllarından itibaren onlarca kez sinemaya uyarlanmasıyla bilimkurgu türünü dönüştürücü bir şekilde etkilemiş ve halen etkilemeye devam etmektedir (Sinatra, 2005, s. 124-25). 1960'lardan itibaren bir çok kadın yazar Shelley'in bilimkurguya olan etkilerinden ilham alarak kadın karakterlerin ön planda olduğu bilimkurgusal öyküler yazmaya yönelmişler ve böylece Feminist Bilimkurgu türü ortaya çıkmıştır (Zirrange, 2010, s. 10-11). Bilimkurgu ve kadın arasında kurulan bu köprü zamanla kadının toplumsal cinsiyet kalıplarından ve eril baskılardan sıyrılarak özne konumuna yükselmesinde ve kendini ifade etmesinde etkili bir araca dönüşmüştür.

Kadın yazarların bilimkurgu edebiyatına yaptıkları feminist dokunuşlara ilave olarak özellikle bilimkurgu sinemasının tarihsel gelişim süreçleri içerisinde kadınların farklı temsil ve konumlandırılmalarına da rastlamak mümkündür. Bilimkurgunun sinemayla yaptığı evlilikte kadınlar ilk dönem bilimkurgularda erkek kahramanın sevgilisi veya yardımcısı konumunda kurtarılmayı bekleyen, korunmaya muhtaç ve aciz tipler olarak betimlenirken türün yaygınlaşması ve popülerleşmesiyle kadın karakterlerin sayısında ve niteliklerinde belirgin bir şekilde artış yaşanmıştır. Kadınların ilk dönem bilimkurgu filmlerindeki ikincil ve üçüncül karakterler olarak görülmeleri; erkeğin dönüşüm sürecinin ve ulaştığı güçlü konumun yansıtılmasında vazgeçilmez unsurlar olarak kullanılması ve bilimkurgu sinemasındaki cinsiyet kalıpları ve temsillerinde meydana gelen değişimlerin anlaşılması bakımından oldukça önem arz etmektedir. Güçlü erkek kahramanın ön plana çıktığı bilimkurgu filmlerinde 1980'lerden itibaren kadınların da boy göstermesiyle bilimkurgu ve kadın arasında edebiyatla kurulan derinlikli bağ popüler sinema filmlerinde de yaygın bir şekilde işlenmeye başlanmıştır.

Bu bölümde bilimkurgu ve kadın ilişkisini kapsayıcı bir şekilde yansıtması sebebiyle Feminist Bilimkurgu'nun tanımı, tarihesi, temsilcileri ve temaları açıklanarak kadın ve bilimkurgu arasında kurulan bağlantılar görünür hale getirilmiştir. Feminist Bilimkurgu; bilimkurguya kadın perspektifinden bakış imkânı ve ayrıcalığı sunması bakımından önem taşımaktadır. Bilimkurgusal fantezilerle iç içe geçen kadınsı manevi kavrayış, duyuş ve algılayışların bilimkurguyu dünya (varoluş) gerçekliğine yaklaştırma imkanı sunduğu gibi varoluş gerçekliğini (erkek+kadın) reddeden kadın bakış açılarının ise özünde gerçeği eğip bükme (çarpıtma) eğilimi taşıyan bilimkurguyu daha da sofistike bir yapıya dönüştürmesi söz konusu olmaktadır. Bu iki zıt yönelim göz önünde bulundurularak bölümde kadın ve bilimkurgu irtibatlandırılmasından elde edilen olgular, kavramlar ve temalar sonuç kısmında alt türlere göre ayrımlanan kadın karakter temsilleriyle sentezlenerek, bilimkurgu sineması ve feminist bilimkurgu arasındaki benzerlik ve farklılıklar görünür hale getirilecektir.

2.1. FEMİNİST BİLİMKURGU'NUN TANIMI VE GELİŞİMİ

18. ve 19. yüzyıllardan itibaren ortaya çıkan kadın hareketleri, kadınların özel ve kamusal alanlardaki sosyal cinsiyet eşitsizliğiyle şekillenen statülerinde olumlu yönde değişim ve dönüşüm süreçlerini başlatarak, oy kullanma, yönetime

katılma, meslek seçme ve eğitim hakkı gibi temel konularda söz sahibi olmalarına katkı sağlamıştır (Yıldırım, 2016, s. 113). 1960’larda feminist hareketlerin sağladığı birikimle kadınların toplumsal yapı ve eril tahakkümler karşısında yaşadığı sorunların bilimkurgu türünün sınırsız anlatım olanaklarından yararlanılarak etkin şekilde dile getirilmesi Feminist Bilimkurgu türünün oluşmasına zemin hazırlamıştır. Özellikle 1970’li yılların başından itibaren bilimkurgu ve ütopya edebiyatında kadının gelecek tasavvurlarındaki varlığına ve toplumsal cinsiyet eşitsizliğine odaklanan feminist sorgulamalar bilimkurgu romanlarında daha yoğun bir şekilde işlenmeye başlanmıştır (Reid, 2009, s. 119).

Bilimkurgunun toplumsal düzen ve doğa kanunlarının yanı sıra insanın ve insanlığın varoluşuna dair gelecek görüşü içeren sorgulamalara imkan tanıyan bir tür olmasından dolayı, erkek egemenliğine karşı kadınların hak arayışlarını ve eşitlik mücadelesini ifade eden feminizmin taşıdığı potansiyeli çok yönlü olarak yansıtmaya gücüne ve potansiyeline sahip olduğunu ifade etmek yerinde olacaktır. Feminizm ve Bilimkurgu gibi iki kavramın birleşmesiyle oluşan “*Feminist Bilimkurgu*”nun ise birçok farklı tanımı bulunmaktadır. Feminist Bilimkurgu genel olarak, medeniyet ve uygarlık gelişimlerinin sonucu olarak ortaya çıkan toplumsal cinsiyet, cinsellik, üreme, ırk, kültür, aile, devlet, sosyal statü, teknoloji, beden, kimlik, kültür, ekonomi gibi temel konuları farklı feminizmlerin kuramsal yaklaşımlarını ve bilimkurgunun anlatı yapısını ve olanaklarını kullanarak sorgulayıcı ve yenilikçi kadın bakış açılarıyla ele alan bir alt tür olarak tanımlanmaktadır. Feminist bilimkurgu taşıdığı potansiyeller bağlamında erkek egemen anlayışa yönelik eleştiri ve sorgulamalarda bulunmasından dolayı diğer edebi türlere oranla daha politik bir dile sahiptir. Statüko ve eril hegemonyanın gelecekte de aynen devam edeceğini öngören erkek yazarlara kıyasla kadın yazarların kaleme aldığı feminist ütopyalarda erkek egemenliğin yerini eşitlikçi toplum yaşayışları almıştır. Bilimkurguda kadınların standart toplumsal roller yerine daha güçlü ve bağımsız karakterler olarak yansıtılması, erkek bakışıyla şekillenen ütopya anlatılarında alternatif ve özgürleştirici kadın yaklaşımlarının kabul görmesini sağlamıştır (Higgins, 2009, s. 73).

Calvin, Darko Suvin’in bilinenin ötesindeki “yeni” görüşlerin bilimkurgunun olanaklarını zenginleştirdiği görüşünden hareket ederek bilimkurgu türünde kadını işaret eden öteki ve yabancı konumlandırmalarına dikkat çeker. Calvin toplumsal

yapının, sosyal-kültürel-siyasal yabancıları ve ötekileri olarak konumlandırılan kadınların Feminist Bilimkurgunun sağladığı olanaklar ile daha iyi şekilde temsil edilme imkanına ulaştıklarını vurgular (Calvin, 2012, s. 2-3). Kadınların temsillerindeki iyileşmede bilimkurgu türünün olduğu kadar 1970'lerde yazmaya başlayan Yeni Dalga feminist yazarlarında büyük payı bulunmaktadır. Kadınların bilimkurguya el atmalarıyla ırk ve cinsiyet meseleleri bilimkurgunun baskın temaları haline gelmiştir (Hood ve Reid, 2009, s. 192). Kadın yazarlar ataerkil düzende var olan sosyal eşitsizlik ve sorunları bilimkurgunun açık uçluluğundan ve esnekliğinden yararlanarak, cinsiyet kalıplarının olmadığı paralel evren ve ütopyalarda tersine çevirmeye ve görünür kılmaya çalışmışlardır. Kadınlar ve erkekler arasındaki güç ve iktidar ilişkilerinden yola çıkan kadın yazarlar yeni kavramlar ve tanımlamalar oluşturarak gelecekte olabilecek yeni cinsellikler ve dünyalar keşfetme olanağını feminist yaklaşımlarla bilimkurgunun alanına dahil etmişlerdir (Espelid, 2012, s. 7). Ursula K. Le Guin, Joanna Russ, Marge Piercy, Margaret Atwood ve Octavia Butler gibi öncü yazarlar yazdıkları eserlerle Feminist Bilimkurgu türünün gelişmesinde ve yaygınlaşmasında söz sahibi olurken türün özgün yapısını ve dilinin oluşmasını sağlamışlardır.

2.2. FEMİNİST BİLİMKURGU'NUN ÖNCÜLERİ

Mary Shelley'in 1918 yılında yazdığı ilk bilimkurgu romanı Frankenstein her ne kadar feminist unsurlar içermese de ilk kez bir kadının kendini ifade etmek için bilimkurgusal bir anlatıyı kullanması açısından tarihsel olarak önem taşımaktadır. Aradan geçen yıllar içinde bilimkurgu türüne hakim olan erkek yazarların eril ve sert gelecek vizyonları kadınların da bu alanda daha fazla üretim yapmalarını sağlamıştır. İlk üretilen eserler spekülatif bilimkurgunun sınırları içinde kalırken 1960'lı yıllardan itibaren daha ayrıksı ve kadın bakış açılarını yansıtan eserler yazılmaya başlanmıştır. İkinci dalga feminizmin ortaya çıkışıyla birlikte erkeğin baskısı ve egemenliği altındaki kadının cinsiyet ve ataerkil toplumsal normlarla şekillenen statüleri ve konumları ufuk açıcı bir tür olan bilimkurgu ile özgürce sorgulanmaya başlanmıştır. Marge Piercy'nin Zamanın Kıyısındaki Kadın (1976), Joanna Russ'ın Kadın Adam-The Female Man (1975), Ursula Le Guin'nin Karanlığın Sol Eli (1969) ve Mülksüzler (1974) gibi romanlarıyla, ütöpik bilimkurgunun bir edebiyat türü olarak feminist söyleme özgü bir şekilde yeniden doğması söz konusu olmuştur (Lane, 2007, s. 26).

Feminist bilimkurgu ve ütopya yazının en önemli yazarlarından olan Ursula Le Guin (1929-2018), eserlerinde kullandığı simgesel dil ve oluşturduğu karakterler vasıtasıyla mülkiyet, devlet, cinsiyet, aidiyet, bireysellik, çevrenin yok edilmesi, otorite, özgürlük ve politika gibi genel kabul gören kavramlar ve gerçekleri işlemiştir. Le Guin cinsiyet farklılıklarını ortadan kaldırdığı ve başka gezegenlerdeki var olabilecek alternatif toplumsal yapıları sorguladığı *Karanlığın Sol Eli* (The Left Hand of Darkness, 1969) ve *Mülksüzler* (The Dispossessed, 1975) romanlarıyla Hugo ve Nebula ödüllerini alarak feminist bilimkurgunun kabul görmesinde büyük rol oynamıştır (Kaplan, 2009, s. 200-201). Bireyleri çift cinsiyet taşıyan ve dönemsel olarak erkek ya da dişi özellikler gösterebilen androjen bir halkın yaşadığı gezegeni konu alan *Karanlığın Sol Eli* (1969) romanı ile feminist bilimkurgunun altın çağının başlamasını sağlamıştır. Le Guin romanda cinsiyet ayrımının olmadığı bir ütopya hayal ederek doğuştan edinilen erkeklik ve kadınlık gibi farklı cinsel kimliklerin insanın yaşayışını ve toplumsal konumunu şekillendirmesini sorgular ve bunu cinsiyet kalıplarının olmadığı bir toplumun yaşayışını ayrıntı bir şekilde betimleyerek yapar. Kış gezegenindeki insanlar normal şartlarda cinsiyetsizdirler . Ancak yılın belirli dönemlerinde, o andaki hormonal durumlarına göre kadın veya erkek olabilmektedirler. Sosyal ilişkilerdeki sahiplik, aidiyet, sevgililik, arkadaşlık kavramları değişerek eşitlikçi ve bireysel özgürlüğüne dayalı yeni ilişkiler benimsenmiştir. Çift cinsiyetli karakterleriyle cinsiyete dayalı otoriteyi yok eden Le Guin kış gezegenindeki insanların kadın ve erkeğin özelliklerini deneyimlemesiyle aslında okuyucunun her iki cinsin ruhsal, bedensel ve zihinsel yönden birbiriyle özdeşim ve empati kurmasının üzerinde düşünmeye sevk etmiş ve bilimkurguyu feminist görüşlerini yansıtmada etkili bir şekilde kullanmıştır (Le Guin, 2011).

Le Guin sınıfsal farklılıkları ve baskıcı politik yönetimleri eleştirdiği *Mülksüzler* romanında ise komşu "Anarres" ve "Urras" gezegenlerindeki birbirine zıt "ikili sistem" üzerinden ütöpik ve distöpik bakış açılarını ustaca harmanlayarak yansıtmıştır. Romanda verimsiz topraklarına ve kıtlığa rağmen herkesin eşit şartlarda ve uyum içinde yaşadığı, devlet, bürokrasi, mülkiyet ve para gibi kavramların olmadığı Anarres ile doğal kaynakları ve zenginlikleri bol olmasına rağmen devlet yönetimi ve kontrolünün olduğu kişisel hak ve özgürlüklerin kısıtlandığı Urras gezegenleri karşılaştırılır. Romanda kadınların

konumlarına dair yapılan karşılaştırmalar dikkat çekicidir. Urras'ta kadınlar erkeklerin egemenliği ve mülkiyeti altında birçok haklardan mahrum bir şekilde yaşarken Anarres'teki kadınlar hiçbir ayrıcalık ve ötekileştirmeye tabi tutulmadan toplumun bütün bireyleriyle aynı ve eşit haklara sahiptirler. Le Guin Mülksüzler 'de feminist ve anarşist bakış açılarıyla erkek, kadın, yaşlı genç gibi cinsiyet ve yaşa ayrımlarının olmadığı yardımlaşma, dayanışma ve paylaşım dayalı ideal bir toplum ütopyasını oluşturarak bilimkurguda teknolojik gelişmelerden ziyade sosyolojik çıkarımların da önemli olduğunu göstermiştir (Le Guin, 1999).

Feminist bilimkurgunun bir başka öncü yazarı Joanna Russ da (1937-) tıpkı Le Guin gibi cinsiyet değişimlerini ve kadın karakterlerin ön planda olduğu ütopyalarla adını duyurmuştur. Radikal feminist bir anlayışı benimseyen Russ 1960 ve 1970'lerde öykü ve romanlarında geleceğe dair yaptığı analizlerle bilimkurgunun potansiyel gücünü etkili bir şekilde kullanmıştır. Russ'un erkeğe dönüşen bir kadın karakter aracılığıyla bütün üyeleri kadınlardan oluşan bir toplumun da dahil olduğu dört farklı evrenin ütopya ve karşı ütopya bakış açılarıyla yansıttığı *Dişi Adam* (Female Man, 1975) feminist bilimkurgunun en önemli örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir (Mohr, 2009, s. 269). Başkarakterin "Erkeğe nasıl mı dönüştüm, anlatayım size; önce kadına dönüşmem gerekti" cümlesiyle başlayan romanda dört farklı dünyada yaşayan Joanna, Jeannine, Janet ve Jael adlı kadınlar aslında aynı kişinin versiyonlarıdır. Russ romandaki dört farklı karakteri kadınlığın farklı yüzleri ve temsilleri olarak yansıtır. Bu kadınlardan Joanna (Aynı zamanda yazarın kendisini temsil etmektedir) 1970'lerde yaşamakta ve umutsuzca gerçek erkeği aramaktadır; Hiçbir erkeğin olmadığı geleceğin dünyasından şimdiki dünyamıza seyahat eden gezgin bir kadın olan Janet erkeklerin ve kadınların birbirleriyle olan ilişkilerine ve davranışlara şahit oldukça hayal kırıklığına uğrar. Jeannine "büyük buhran"ın halen devam ettiğini sanan ve geçmişin kötü etkilerinden kurtulamayan bir kadındır. Jael adındaki kadın ise romandaki diğer üç kadın karakteri bir araya getiren bir aracı olarak yansıtılmıştır (Russ, 2001). Russ, *Dişi Adam* romanının cinsiyet kalıpları üzerine derin sorgulamalar yapmaya yönlendiren güçlü anlatısıyla egemen ataerkil toplumsal yapının kadınlara dayattığı farklı konumlandırılmaları ve tanımlamaları etkili bir şekilde açık etmektedir.

Amerikalı yazar ve aktivist Marge Piercy (1936-), cinsiyetçilik, kapitalizm ve çevre kirliliğini gibi konuları eleştirel bir dille eserlerine yansıtmıştır. Romanlarında Amerikan toplumunun bir kenara iterek marjinalliğe mahkûm ettiği lezbiyenler, işçiler, Yahudiler, Latin Amerika ve Afrika kökenli göçmenler gibi çeşitli azınlıklardan bireyler üzerinde yoğunlaşır. Piercy karakterlerinin içinde bulunduğu sefalet ve düşmüşlük halini acımasız ve gerçekçi bir üslupla yansıtırsa da kişisel potansiyellerini gerçekleştirmek için kendilerini sınırlayan toplumsal rolleri reddederek eylemsellikleriyle kolektif bir uyanışa ve umuda yönelmelerini de güçlü bir şekilde vurgular. Piercy'in bütün bu tematik ve karakter odaklı bakış açılarının *Zamanın Kıyısındaki Kadın* (Woman On The Edge Of Time, 1976) romanında görülmektedir (Ochoa, 2009, s. 242). Romanda sezgisel güçleri oldukça gelişmiş bir kadın olan Connie yakınındaki insanları kaybetmenin acısıyla sisteme karşı gelince tutuklanarak tımarhaneye kapatılır. Connie burada doktorların üzerinde deney yapmasına direnmek için zihin gücüyle ilişkiye geçtiği bir ütopya halkının yardımıyla mücadele etmeye başlar. Connie'nin temas kurduğu ütopya aile, devlet, hapisane, hastane ve okul gibi kurumlar bulunmamaktadır. Delilik kontrol edilmesi gereken bir hastalık olarak değil herkesin yaşayabileceği bir deneyim olarak yansıtılır. Bu ideal ütopya özellikle doğanın korunması ve üretimde dengenin gözetilmesi amacıyla toprak avukatı ve nehir doktoru gibi meslekler icra edilmektedir. Romanda doğa unsurunun baskın bir şekilde kullanılması kadın ve doğa arasında doğrudan bir benzerlik ve bağ kurulmasını sağlamaktadır. Piercy romanda siyasi kararların tartışılması, cinsel ilişkilerdeki özgürlük ve erkeklerinde çocuk emzirerek şefkat duygusunu edinmesini vurgulayarak insan ilişkilerinde ve cinsellik konusunda uyum ve empatiyi ön plana çıkarmıştır (Piercy, 1992). Son tahlilde Piercy'in romanda kullandığı yoğun siyasi anlatımın feminist bilimkurgu türünün ele aldığı tematik meseleleri daha etkili bir şekilde işlemesine imkan tanıdığı söylenebilir.

1970'ler boyunca Le Guin, Russ ve Piercy gibi öncülerin romanlarında cinsiyete dair eşitsizlik ve ayrımların ortadan kalktığı ütopyik kurgular feminist bilimkurguyu biçimlendirirken 1980'lerden itibaren distopik bakış açıları ve farklı temaların da ön plana çıktığı görülmektedir. Margaret Atwood'un (1939) Geoge Orwell'in 1984 romanından distopik kurgusundan izler taşıyan *Damızlık Kızın Öyküsü* (The Handmaid's Tale, 1986) toplumsal yapının devamının sağlanmasına

yönelik olarak, kadının üreme ve cinselliğinin 'yöneten elit erkekler' tarafından sömürülmesini konu almasıyla feminist ütopiyayı tersine çevirir.(Appleton, 2009, s. 21). Atwood Damızlık Kızın Öyküsü'nde gerçek dünyadaki kadınların durumuna atıflar içeren karamsar üslubuyla, Le Guin'in Karanlığın Sol Eli (Left Hand of Darkness, 1969) ve Russ'un Kadın Adam (Female Man, 1975) romanlarıyla feminist bilimkurguya yerleşen iyimserlik vizyonlarına alternatif bir anlatı sunarak türü zenginleştirmiştir (Callus, Grech ve Vassallo, 2017, s. 5). Romanda yakın bir gelecekte, ABD'nin yerini köktendinci totaliter bir rejim olan Gilead Cumhuriyetinin almasıyla gelişen olaylar bir komutanın yanına damızlık kız olarak gönderilen isimsiz başkarakterinin aracılığıyla anlatılmaktadır. Bu yeni düzende erkekler sistemin kurucusu ve koruyucusu olarak yönetimde söz sahibi olurlarken kadınlar ise kendi istek ve iradeleri yok sayılarak neslin devamını sağlamaya yönelik olarak en temel fonksiyonları yani üreme faaliyeti için kullanılmaktadırlar. Yönetimi ele geçiren ataerkil anlayış din ve ahlak kuralları ile resmi kanunları erkeklerin çıkarlarına uygun olacak şekilde yeniden düzenlemişlerdir. Bu düzende askerliğin yanı sıra bütün diğer meslekleri de erkekler yürütmektedirler. Kadınlar toplumsal alandan dışlandığı gibi cinsellik ve doğurganlıklarından (tatmin ve çocuk sahibi olmak, anne olmak) kaynaklanan haklarından da mahrum bırakılmışlardır (Atwood, 1992). Atwood'un kadınların varolan haklarını kaybettiklerinde ortaya çıkacak sonuçların neler olabileceğini etkili bir şekilde anlattığı Damızlık Kızın Öyküsü feminist bilimkurgu yazınından sinemaya uyarlanan nadir romanlardan biri olmasıyla da önem arz etmektedir.

İrkçilik ve ayrımcılık gibi daha kapsayıcı meselelerin ise 1980'lerden itibaren feminist bilimkurguda yaygınlaşmaya başladığı görülmektedir. Bu dönemden itibaren Samuel R. Delany, Octavia Butler, Charles Saunders ve Nalo Hopkinson gibi yazarlar bilimkurgudaki beyaz erkeği önceleyen anlatılara alternatif olarak farklı renk ve ırklardan karakterleri odağına alan kısa öyküler ve romanlar yazarak "Afrofuturizm" olarak adlandırılan siyah bilimkurgu akımının doğuşuna ve gelişimine katkı sağlamışlardır. (Yaszek, 2013, s. 7, 9) Afrofuturizm, siyahi bilimkurgu yazarlarının, siyah ırk ekseninde farklı ırklardan insanların bilinmeyen veya olması muhtemel durumlar ve olaylar karşısında yaşadıkları deneyim ve tepkilerini klasik bilimkurgu anlayışının dışında farklı bakış açılarıyla yansıtmaya amacıyla şekillenen bir tür olarak tanımlamak mümkündür. Özellikle

Afrikalı kökenli kadın bilimkurgu yazarlarından Octavia Butler ve Nalo Hopkinson'ın ırk, etnik köken ve sınıfsal farklılıklardan ilham alarak oluşturdukları Edana (Kindred, 1979) ve Ti-Jeanne (Brown Girl in the Ring, 1998) gibi güçlü siyahi kadın karakterler ırkçı ve cinsiyetçi söylemlere karşı bilimkurguda feminist ve kültürel değişimlerin kabul görmesini sağlamıştır (Browne, 2015, s. 1). Octavia E. Butler (1947-2006) ırk, cinsiyet ve kölelik temalarını afrofuturizm ve feminizm motiflerini harmanlayarak Kindred'de ulaştığı başarıyı Bloodchild (1984), Xenogenesis üçlemesi (Dawn, 1987; Adulthood Rights, 1997; Imago, 1998) ve Parable of the Talents (1999) gibi romanlarında da sürdürmüştür (Buckman, 2009, s. 47). Afrofuturizm alternatif anlatım olanakları ve potansiyeli ile feminist bilimkurgunun daha da yaygınlaşmasına ve zenginleşmesine katkı sağlamıştır.

1970'lerden 2000'lere uzanan süreçte Le Guin, Russ, Atwood, Piercy ve Butler'in yanı sıra Connie Willis, Alice B. Sheldon (James Tiptree), Pat Cadigan, Anne McCaffrey ve Ann Leckie gibi kadın yazarlar da farklı tarzları, üslupları ve görüşleriyle feminist bilimkurgunun gelişimine önemli katkılarda bulunmuşlardır.

2.3. FEMİNİST BİLİMKURGU'NUN TEMA VE KAVRAMLARI

Feminizmin 1970'lerden itibaren bilimkurguyu etkisi altına almasıyla ataerkil baskı ve kontrole şekillenen toplumsal yapıların ideal ütopyalara dönüşümünü anlatan birçok feminist bilimkurgu romanı yazılmıştır. Böylece klasik bilimkurgunun ilgilendiği konu ve temalara alternatif olarak daha çok cinsiyet, ırk, toplumsal yapı ve teknolojinin kullanımı gibi alanlarda kadın bakış açılarıyla şekillenen yeni yaklaşımlar ve tematik anlatımlar ön plana çıkmıştır. Ütopik ve distopik toplum yapıları, kadın karakterlerin temsili, ırk ve etnik kimlikler, cinsiyet, değişken cinsellik teknolojinin beden ve cinsiyet üzerindeki etkileri gibi konular feminist bilimkurgunun en çok üzerinde durduğu temalar olmuştur. Bu temalardan özellikle teknolojinin kullanımı ekseninde 1990'lardan itibaren kadınların teknolojiyle olan ilişkilerini ifade eden *Siberfeminizm-Teknofeminizm (Cypherfeminism- Technofeminism)*, *Gynoid*, *Sanal Kadın (Virtual Woman)*, *Siber Beden (Cypherbody)* gibi yeni kavramlar türemiştir.

Feminist bilimkurgunun üzerinde durduğu en önemli tema olan cinsellik, farklı yazarlarca kadın ve erkek cinsiyet rollerinin değişebildiği ve isteğe bağlı

olarak deneyimlenebildiği androjen kavramı ekseninde işlenmiştir. Özellikle Ursula K. Le Guin'in farklı gezegenlerde geçen anarşist bir toplumu anlatıldığı *Mülksüzler* (1974) ve çift cinsiyet özellikleri taşıyan ve dönemsel olarak erkek veya dişiye dönüşebilen androjen insanların yaşadığı cinsiyetsiz bir dünyayı öngören *Karanlığın Sol Eli* (1969) gibi feminist bilimkurgu ütopyelerinde androjen cinsellik toplumsal eşitsizliğin ve erkek egemenliğinin eleştirilmesinde etkili bir şekilde kullanılmıştır. Yine Joanna Russ'un *Kadın Adam* romanında da erkeğe dönüşen kadın karakter aracılığıyla cinsler arasındaki empati ve karşılıklı anlayışa dayalı androjen cinsellik güçlü bir şekilde vurgulanmıştır (Yıldırım, 2016, s. 121-122). Le Guin ve Russ dışında diğer yazarlar erkek ve kadının farklılıklarına dayanan cinselliğin insan varoluşunun kuşatıcı etkisini azaltmak için Androjeni temasının farklı şekillerde işlemişlerdir. Carolyn Ives Gilman *Halfway Human* (1998) adlı romanında bu zorluğu aşmak için 'it' gibi cinsiyet belirtmeyen zamirler kullanırken Melissa Scott'un *Shadow Man*'da (1996) erkek ve kadın türleri arasında değişime imkan tanıyan beş cinsiyetten oluşan bir toplumu yansıtmıştır. Candace Jane Dorsey ise *A Paradigm of Earth* (2001) romanında biyolojik anlamda erkek ve dişi üreme organlarına sahip olabilen androjen insan gruplarını konu almıştır (Somogyi, 2009, s. 9). Androjen kavramı taşıdığı potansiyel ve alternatif anlatım olanaklarıyla feminist bilimkurgunun bütün tarihsel sürecinde cinselliğin tanımlanmasında ve toplumsal işlevlerinin belirlenmesinde etkili olmuştur.

Feminist bilimkurgunun ele aldığı bir diğer önemli tema ise ütopyik ve distopik sistemlerdeki toplumsal yaşayış ve düzen sorunsalıdır. Erkek yazarların otoriter ve erkek egemen ütopya tasvirlerine göre kıyaslandığında feminist ütopyelerin kadın doğasına uygun olarak daha barışçıl, özgür ve eşitlikçi bir yapıda olduğu görülmektedir. Kadınlar bu ütopyalarda tıpkı erkekler gibi toplumsal ve kamusal alanlarda eşit haklara sahip olabilmektedirler. Le Guin, Russ, Piercy, Butler, Gilman ve Atwood yazdıkları birçok eserde kadınların kimlik ve konumlarını olumlayan zengin tematik anlatımlara yer vermişlerdir. Gilman, varolan toplumsal sistemlerden kaynaklanan sorunların çözülebileceğini vurgulayan ütopyik çıkarımlarla dolu *Kadınlar Ülkesi* (Herland) romanında cinsiyet ayrımının olmadığı, eşitlik ve bireyselliğin de korunduğu toplumsal bir yaşayışı önceleyerek ütopyanın düzen sorunsalına akılcı yaklaşımlarda bulunur (Gilman,

2007). Bu ütopyalarda klasik bilimkurgunun otorite ve eril devlet egemenliğine dayanan totaliter toplumsal yapıların feminist bakış açılarıyla yeniden şekillendirilerek doğaya dönüş, ırksal çeşitlilik-etnik zenginlik, ruhsallık, maneviyat, beden ve üreme değişimleri gibi farklı alt temalar da feminist bilimkurguda yoğun bir şekilde işlenmiştir. Feminist bilimkurgu romanlarında ütopyanın karşısına distopya olarak yerleştirilen kadın bakışını yansıtan toplum tasavvurları eril tahakkümün olmadığı daha insani gelecek öngörülerini barındırmaktadır. Bu yönüyle feminist bilimkurgu ideal toplumun nasıl olması gerektiğine ilişkin kurguladığı tematik anlatılarda daha uzlaşmacı ve şiddetten arındırılmış çözüm önerileri sunar.

Feminist bilimkurgunun geleceğe dönük bilimkurgusal varsayımlar olarak ele aldığı temalara, 1980'lerde görünür hale gelen bilimkurgunun alt türü siberpunk (cyberpunk) tan ilhamla ortaya çıkan siberfeminizm ile daha gerçekçi ve güncel bakış açıları getirilmiştir. Sanayi devriminden teknoloji devrimine geçişle birlikte özellikle 1990 sonrasında feminist bilimkurguda teknolojinin dışıl yönüne vurgu yapan ve kadın ve teknoloji odaklı siberfeminizm feminist teori ve akımların birikim ve deneyimlerinden beslenerek daha da gelişmiştir. İlk olarak 1994 yılında Sadie Plant tarafından icat edilen siberfeminizm, üçüncü dalga feminizmle eş zamanlı olarak 90'lı yılların başından itibaren bilgi ve iletişim teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla feministler arasında kabul görmüştür. Donna Haraway ve Sadie Plant siberfeminizmin anneleri olarak anılmışlardır (Consalvo, 2012 s. 109). Teknolojideki hızlı gelişmelerle birlikte kadınların yeni iletişim teknolojileriyle ilişkilerinin nasıl olduğu ve bu teknolojilerin kadın yaşamlarını ne yönde etkilediği gibi sorunsallar siberfeminizmin kuramsal zeminini hazırlamıştır. Donna Haraway'ın "Manifesto for Cyborgs" ve Sadie Plant'ın "Zeros and Ones" adlı çalışmaları siberfeminizmin doğuşunda etkili olurken Sandy Stone'un "The War of Desire and Technology" adlı çalışması da siberfeminizmin gelişmesine katkıda bulunmuştur (Varol, 2014 s. 222).

Siber ve feminizm kavramlarının birleştirilmesiyle oluşturulan siberfeminizm genel olarak internet ve elektronik ortamlardaki çeşitli feminist aktiviteleri ifade etmek için kullanılmaktadır. Bu tanıma paralel olarak siberfeminizmin; internet ve yeni teknolojiler üzerine odaklanan çeşitli akademik ve sanatsal çalışmaları tarif etmek için ya da internet tabanlı yeni medya ortamlarındaki toplumsal

cinsiyet, cisimleşme ve teknoloji arasındaki bağlantıların incelenmesi ve dijital kültür ile toplumsal cinsiyet arasındaki karmaşık ilişkilerin araştırılması gibi bir birine yakın tanımlamalarla kavramsallaştırılarak kullanıldığı görülmektedir (Varol, 2014, s. 224). Bütün bu tanımlamalardan yola çıkarak siberfeminizmi kadınların feminist hareketlerin tarihsel süreçlerinden edindikleri deneyim ve birikimleri gelişen bilişim ve iletişim teknolojileri aracılığıyla eşitlik ve özgürlük arayışlarında daha etkin küresel bir dayanışma ağı ve bilinçliliği oluşturmak için işlevsel ve postmodern bir kavram olarak değerlendirmek mümkündür.

Siberfeminizmi teknofeminizm olarak isimlendiren Judy Wajcman teknolojiye meydana gelen hızlı değişimlerin toplumsal cinsiyet ve güç (hierarchy) ilişkilerinin yeniden tanımlanmasında önemli imkânlar sunduğunu vurgular. Ona göre kimlik, cinsiyet, ırk, sınıf ve kadın ile erkek arasındaki farklılıklar gibi temel meselelerin anlaşılmasında teknobilimin deneyimlerinden yararlanmak yeni sorgulamalara zemin oluşturmaktadır. Wajcman (2006a) ortaya çıkan bu durumun sadece tek bir teknofeminizm yerine farklı teknofeminizmlerin varlığı hususunda uzlaşmayı gerektirdiğini ifade eder (s. 8). Bu yönüyle siberfeminizmin, tarihsel süreçte feminizm içinde oluşan anarşist, liberal ve radikal ayrışmalarla görünür hale gelen farklı feminizmleri, benzer teknolojik araçların ve iletişim dillerinin kullanılmasıyla daha bütünlüklü ve kendi içinde her şeye uyum sağlayan akışkan bir yapıya ulaştırmasının mümkün olduğu söylenebilir.

Bu bağlamda siberfeminizmin çoklu ve her şeyi içine dahil eden yapısı ortaya çıkışımdan itibaren siberfeministler arasında birinci dalga ve ikinci dalga olarak nitelendirilen farklı yaklaşımların ve görüşlerin oluşmasına yol açmıştır. Sadie Plant, VNS Matrix ve Donna Haraway'le şekillenen birinci dalga siberfeminizm kadınlarla makineler arasındaki yakınlığa vurgu yaparken mevcut toplumsal cinsiyet ve kimlik politikalarını benimseyerek akışkan ve cinsiyetsiz kimliklerin dijital ortamlarda görünür olmasına katkı sağlamışlardır. İkinci dalga siberfeministler ise her türlü kalıplaşma ve sınırlamalara kapı aralayan ideolojik feminizmlerin bağlayıcılığını ve yukarıdan aşağıya doğru şekillenen hiyerarşik yapılanmaları reddederek çoğulcu bir anlayışı benimsemişlerdir. (Fernandez ve Wilding, 2002, s. 22-23). Kira Hall (1996) birinci dalga siberfeminizmi liberal siberfeminizm ve ikinci dalga siberfeminizmi ise radikal siberfeminizm olarak isimlendirerek birbiriyle uzlaştırmaya çalışmıştır. Liberal siberfeminizmde

bilgisayar teknolojisinin kadınların özgürleşmesinde önemli bir araç olduğunu ifade etmiştir (s. 148). Bu bağlamda ister liberal olsun ister radikal olsun feminizmin, siberfeminizmin sağladığı olanak ve yeni ifade biçimleriyle daha barışçıl ve sağduyulu bir görünüme büründüğünü ifade etmek mümkündür.

Homofobik ve eril söylemlerle vücut bulan siber zorbalığın (cybermasculinity) ırkçılık ve kadın düşmanlığını beslediğini vurgulayan Hall sanal ortamlardaki erkek tacizine karşı sadece kadınların dahil olduğu internet gruplarının ise radikal siberfeminizmin güdülenmesinde etkili olduğunu ifade etmiştir (s. 156-158). İnternetin erkek tacizini kolaylaştırıcı ve kadın bedenini metalaştırıcı yapısı göz önüne alındığında, teknolojinin eril tahakkümünün süreklilik arz ettiği görülmektedir. Aynı şekilde teknolojinin ve bilişim sistemlerinin tasarımında hakim olan beyaz ve batılı kapitalist anlayışın da siber ırkçılığı (cyber racism) yaygınlaştırması söz konusu olmaktadır.

Fernandez, Plant, Wilding ve Wajcman gibi birçok siberfeminist cinsiyetle birlikte ırk unsurunun siberfeminizmin anlaşılmasında önemli ve öğretici olduğu vurgulamışlardır. Daniels (2009) internetin cinsiyet ve ırk eşitliğini kolaylaştırdığını ifade etmiştir (s. 104). Bütün eşitlik söylemlerine rağmen ayrımcılık ve ırkçılığın siber uzayda ve dijital ortamlarda açık ve görünmez formlarda hüküm sürdüğünü vurgulayan Fernandez ise metinsel ve görsel ifadelerin zihin ve beden arasındaki bağın dijital temsilini etkilediğini ifade etmektedir. Ona göre ırkçılığın somutlaşmış görünümlerinin tanımlanmasında ve tespit edilmesinde kadınların bedensel, bilinçsel ve davranışsal farkındalığa ulaşmaları son derece önem taşımaktadır (Fernandez, 2002, s. 41).

Siberfeminizmin farklı tanımlamaları ve feminist akımlar ile teknolojik gelişmeler arasında kurduğu bağlar irdelendiğinde farklı kavramlar ve temalar üzerinde tekrar tekrar durduğu görülmektedir. Kadınlar ve makineler arasında teknoloji ve cinsiyet ekseninde gelişen karmaşık ilişkilere vurgu yapan Galloway (1999) bu problematik ilişkilerin anlaşılması noktasında teknoloji, beden ve kimlik gibi genel ve kapsayıcı kavramların siberfeminizmin merkezinde yer aldığını belirtmektedir (Galloway, 1999). Haraway (2006) Cyborg Manifestosu'nda maddi ve ideolojik ikili karşılaştırma ve kıyaslamalardan oluşan *Tahakküm Enformatiği* adını verdiği şematik yaklaşımında ise üreme, cinsellik, fizyoloji (beden), aile, toplumsal cinsiyet, emek, ırk, kültür, doğa, nüfus kontrolü, eko-

sistem, yapay zeka, genetik, sibernetik, bilimkurgu, klonlama, robotbilim, siborg ve kod (biyotik bileşen) gibi feminizm ve teknolojinin alanına giren birçok kavrama ve konuya değinmiştir (s. 30-31). Feminizm, sosyalizm ve materyalizm gibi ideolojilerden ilham alarak oluşturduğu *siborg (cyborg)* mitini sibernetik organizma, makine ve canlı arasında bir melez ve kurgusal bir yaratık olarak tanımlayan Haraway kadının kapitalist ve postmodern sistemde iktidar, siyaset ve güç ilişkilerinden kaynaklanan ezilmişliğine karşı çıkarken onu sömürülmesinin etmenleri olarak gördüğü her türlü ahlaki, dini, manevi ve insani değer ve inançlardan soyutlayarak ve cinsiyet kalıplarından arındırarak ‘idealize’ ettiği kimliksiz, ruhsuz ve bedensiz siborg figürüne dönüştürmeye amaçlamıştır (s. 1-2).

Tablo 1: Donna Haraway’ın Tahakküm Enformatiği Şeması (2006, s. 31)

| TEMSİL | SİMÜLASYON |
|------------------------------------|--|
| Burjuva romanı, gerçekçilik | Bilim-kurgu, postmodernizm |
| Organizma | Biyotik bileşen (Kod) |
| Derinlik, bütünlük | Yüzey, sınır |
| Isı | Gürültü |
| Klinik uygulama olarak biyoloji | Bedene yazma olarak biyoloji |
| Fizyoloji | İletişim mühendisliği |
| Küçük grup | Alt-sistem |
| Yetkinlik | Optimumlaştırma |
| Öjenik | Nüfus kontrolü |
| Dekadans, <i>Büyülü Dağ</i> | Eskime, Gelecek Şoku |
| Hijyen | Stresle başa çıkma |
| Mikrobiyoloji, tüberküloz | İmmünoloji, AIDS |
| Organik işbölümü | Ergonomi/emeğin sibernetiği |
| İşlevsel uzmanlaşma | Modüler kurma |
| Yeniden üretim | Çoğaltma (Klonlama) |
| Organik cinsiyet rolü uzmanlaşması | Optimal genetik stratejiler |
| Biyolojik determinizm | Evrimin ataleti, kısıtlamalar |
| Topluluk ekolojisi | Eko-sistem |
| İrksal varlık zinciri | Yeni-Emperyalizm, Birleşmiş Milletler hümanizmi |
| Evde/fabrikada bilimsel yönetim | Küresel fabrika/elektronik kır evi |
| Aile/Pazar/Fabrika | Entegre Devre'deki kadınlar |
| Aile ücreti | Karşılaştınlabilir değer |
| Kamusal/Özel | Siborg yurttaşlığı |
| Doğa/Kültür | Farklılık alanları |
| İşbirliği | İletişimin çoğaltılması |
| Freud | Lacan |
| Cinsellik | Genetik mühendisliği |
| Emek | Robotbilim |
| Zihin | Yapay Zeka |
| İkinci Dünya Savaşı | Yıldız Savaşları |
| Beyaz Kapitalist Patriyarka | Tahakküm Enformatiği |

Haraway'ın tahakküm enformatiğinin bütününde ele aldığı kavramlardan özellikle kapitalizm, emperyalizm ve militarizm gibi erkek egemenliğine dayalı sistemlerin teknoloji ile yaptığı işbirliğinin neticesinde oluşan yıkıcı etkilerinin yansımalarını görmek mümkündür. Nitekim Haraway (2006) siborgların da esas derdinin militarizmin ve patriyarkal kapitalizmin gayri-meşru evlatları olmalarından kaynaklanan ikili uyumsuzluklar olduğunu vurgular (s. 7). Hep sorun olarak duran bu ikiliklerin başında benlik/öteki, zihin/beden, kültür/doğa, erkek/kadın, uygar/ilkel, gerçeklik/görünüş, bütün/parça, tam/kısmi, fail/kaynak, yapan/yapılan, etkin/edilgin, doğru/yanlış, gerçek/yanılsama, Tanrı/insan gibi uyumdan ziyade çatışma ve dengesizliği vurgulayan kavramlar gelmektedir. Haraway'a göre bu ikilikler özellikle batı toplum geleneklerinde ötekiler olarak konumlandırılan kadınların, beyaz ırktan olmayan insanların, doğanın, işçilerin ve hayvanların tahakküm altında tutulması ve kontrol edilmesi açısından hep sistemli bir şekilde var olmaktadır (s. 65). Toplumsal cinsiyet, ırk yada sınıf bilincini; patriyarkanın, sömürgeciliğin ve kapitalizmin çelişkili toplumsal gerçekliklerinin kadınlara yaşattığı korkunç tarihsel deneyimlerin kazanımları olarak gören Haraway feministler arasında meydana gelen bölünme ve fikir ayrılıklarının da kadınların birbirleri üzerinde üstünlük kurmaya sevk ederek tahakküm matrisinin bir parçasına dönüşmelerine sebep olduğunu vurgular (s. 16). Wajcman (2006b) da tıpkı Haraway gibi teknolojinin kapitalizmin yayılmasındaki rolüne dikkat çekerek teknokapitalizmin ekonomi, kültür, siyaset ve cinsiyet politikaları üzerindeki etkilerini azaltmak ve dünya çapında özgürleşmeyi sağlamak için kadınların teknoloji ve bilişim alanlarında daha fazla yer almaları gerektiğini savunmaktadır (s. 18).

Feminist bilimkurgu ve siberfeminizmin ele aldığı temalara, konulara ve kavramlara genel olarak bakıldığında; Bilimkurgu'nun konu ve kavramlarından farklılaşarak teknoloji ve kadın arasında kurulan ilişkinin daima ön planda tutulduğu görülmektedir. Birinci bölümde tema ve türleri genel olarak incelenen *Bilimkurgu Sineması* ile bu bölümde bilimkurgu ve kadın bağlamında ele alınan *Feminist Bilimkurgu ve Siberfeminizm*'in tür, tema, konu ve kavramalarını toplu olarak yansıtmak için **Tablo 2** oluşturulmuştur. Tablo 2'ye bakıldığında bu farklılaşmayı daha iyi görmek mümkündür. Tablo 2'de yer alan bilimkurgu tema ve kavramları daha genel ve bütünlükçü bir bilimkurgu anlayışını yansıtırken

Feminist Bilimkurgu ve Siberfeminizmin temalarının daha çok feminizm (kadın), teknoloji ve kadın kimliği odaklı olduğu görülmektedir.

Tablo 2: Bilimkurgu, Feminist Bilimkurgu ve Siber Feminizm Temaları

| Bilimkurgu (Sinema-Edebiyat) | Feminist Bilimkurgu | Siber Feminizm |
|---|---|---|
| Uzay Yolculuğu, Uzay Operası, Yaratık Saldırısı, Dev Canavar, Zaman Yolculuğu, Yapay Zeka, Sanal Gerçeklik, Teknofobi, Nükleer Felaket, Çılgın Bilim, Klonlama, Post Apokaliptik, Robot, Teknoloji, Keşif, Uzaylı, İstila, Distopya, Siberpunk, Ufo Süper Kahraman, Uzay Gemisi | Androjen (Değişken Cinsellik), Afrofüturizm, Irk, Kültür, Sınıf, Empati, Cinsiyet, Politika, Çevre Üreme, Sosyal Statü, Varoluş, Ruhsallık (Maneviyat) Ütopya, Doğaya Dönüş, Devlet, Aile, Doğurganlık, Kölelik, Mülkiyet, Bireysellik, Eril Otorite, Kadın Hakları, Özgürlük, Uyum-Denge | Beden, Teknoloji, Kimlik, İnternet, Siber Zorbalık, Gynoid, Siber Beden, Irk Dijital Kültür-Kimlik, Web Siberuzay, Teknofeminizm, Tekno Kadın, Siber ırkçılık Tahakküm Emformatiği, Cyborg, Sibernetik, Sanal Kimlik, Bilişim, Siber Ağ |

Yine **Tablo 2**'ye bakıldığında Feminist Bilimkurgu daha çok kurgu ve ütopya tasavvurları içinde kadını bedensel, zihinsel, ruhsal ve cinsel varoluşunu evrensel uyum, denge ve empati kurmayı önceleyen anlatımlarla ele alırken; siberfeminizmde ise tıpkı feminist akımlarda olduğu gibi daha çok kadınların mücadelesine yönelik ve kadınları önceleyen sorunsallar ön plana çıkmaktadır. Teknolojiyi çağrıştıran siber (cyber) ve kadınlığı ve kadın olma bilincini ifade eden feminizm kavramlarının farklı kelime ve terimlerle birleşmesiyle birçok yeni kavramın oluşması söz konusu olmaktadır. *Siber (cyber)*, *Dijital (digital)*, *Tekno (techno)* ve *Sanal (virtual)* gibi kelimelerin ön ek olarak kullanılmasıyla bilimden felsefeye, politikadan kültüre ve iletişimden sanata kadar birçok farklı alandaki kavramlar ve olgular teknoloji üzerinden yeniden tanımlanabilmektedir. Bu bağlamda Feminist Bilimkurgu ve Siberfeminizmin ele aldığı meselelerin başında gelen cinsiyet, beden, kadın, kimlik, ırk, teknoloji ve kültür gibi kavramların yukarıdaki ön eklerle birleştirilmesiyle tekno beden (technobody), dijital kadın (digital woman), sanal beden (virtual body), siber uzay (cyberspace), tekno kültür (techno-culture), sanal kimlik (virtual identity) ve tekno cinsiyet (techno gender) gibi oluşan yeni kavramların kadınların, özellikle teknoloji yoğunluklu görsel ve sanatsal alanlardaki temsillerinin tarif edilmesinde önem kazanmaktadır.

Gerek kadın bilimkurgu yazarlarının oluşturdukları farklı kadınlık ve ütopya kurgularının gerekse kadın, cinsiyet ve teknoloji arasında kurulan tekno ve siber bağlantıların toplumsal cinsiyet, ırk ve kadın-erkek doğalarının yansıtılmasında taşıdığı potansiyelleri göz önünde bulunduracak olursak bilimkurgu filmlerinde kadının temsili ve sunum biçimleri daha da önem kazanmaktadır. Bu bağlamda, bilimkurgudan farklı olarak Feminist Bilimkurgu'nun ve Siberfeminizm'in

ilgilendiği konu ve sorunsalların kadının, bilimkurgu sinemasında daha farklı ve alternatif temsillerle yansıtılma potansiyeli taşıması; eril bakış açıları ile distopik gelecek kurgularındaki ataerkil otorite ve tahakküm pratiklerinin son bulmasında ve tersine evrilerek kadın-erkek uyumu ve birlikteliği ile insanın manevi (ruhsal) ve varoluşsal arayışlarını önceleyen filmsel anlatıların ön plana çıkmasında işlevsel bir araç ve vasıta olarak kullanılması mümkün gözükmektedir.

Bilimkurgu sinemasında geçmişten günümüze kadar öteki, uzaylı, robot, yabancı ve bilinmeyen olarak yansıtılan kadın karakterleri; Jung'un *Anne Arketipi* ekseninde *seven anne* ve *korkunç anne* üzerinden olumlu-olumsuz ve iyi-kötü ayrımının yapılması mümkün olduğu gibi, Donna Haraway'ın insan, makine ve hayvan arasındaki sınırları muğlaklaştırarak oluşturduğu siborg figürünün izdüşümleri olarak yorumlamak da mümkündür. Aynı şekilde sinemanın icadından günümüze kadar çekilen bilimkurgu filmlerindeki uzay yolculuğu (space travel) uzaylı istilası (alien invasion) çılgın bilim adamı (mad scientist), distopya (dystopia), robot-yapay zeka (artificial intelligence), sanal gerçeklik (virtual reality, VR) ve süper kahraman (superhero) gibi alt türlerde gitgide kadın protogonistlerin de erkek baş karakterler kadar görünür hale gelmesiyle farklı bilimkurgusal anlatıların ve türsel yönelimlerin popülerleşmesi ve kabul görmesi söz konusu olmaktadır. Bu tespitlerden hareketle çalışmanın 3. bölümünde bilimkurgu filmlerindeki kadın karakter arketip, prototip, stereotip, sunum ve temsillerinin belirlenmesinde ve sınıflandırılmasında kültürel ve toplumsal olarak normalleştirilmesini yahut feminist bilimkurgunun ve siberfeminizmin sorunsal olarak ele aldığı temalar ve ikili zıtlıklardan beslenen tahakküm enformatiği ekseninde bedeni, kimliği ve cinselliği üzerinden denetlenmesi, uysallaştırılması, fetişleştirilmesi veya ötekileştirilerek militarize ve terörize edilmesini işleyen filmsel anlatılar ideolojik söylemlerden ziyade, insanın evrensel varoluşunu ve maneviyatını önceleyen bir yaklaşımla (bakış açısıyla) analiz (tahlil) edilmeye çalışılacaktır. Bu bağlamda kadın karakterlerin iyi ve olumlu yönleri ile güçlü, koruyucu ve anaç özellikleri bilimkurgu türündeki kadın karakterlerin değerlendirilmesinde ölçüt ve genel çerçeve belirleyici kriterler olarak kullanılarak tür içindeki kadın karakterlerin gerçeğe, varoluşa ve yaratılışa uygun manevi temsillerinin görünür hale getirilmesi imkanı araştırılacaktır.

III. BÖLÜM

3. BİLİMKURGU SİNEMASINDA KADININ TEMSİLLERİ

Sinema filmlerinde çeşitli rol, temsil ve sunumlarla görselleştirilen kurgusal karakterlerin filmsel gerçekliğin oluşturulması, seyirci özdeşleşmesi ve ilgisinin sağlanması noktasında filmi oluşturan diğer öğelere kıyasla daha etkin ve işlevsel olarak kullanılması söz konusu olmaktadır. Karakterlerin tasarım ve sunumlarında ise cinsiyetlerinin belirlenmesi ve karakter özelliklerinin belirlenen cinsiyete göre yapılandırılması büyük önem arz etmektedir. İster insan olsun ister insan dışında başka bir varlık olarak tasarlanmış olsunlar filmlerde görülen hemen hemen bütün karakterlerin “eril-erkek” ve “dişil-kadın” olmak üzere iki tür karakter yönelimi üzerinden inşa edildikleri ve cinsiyet vurgulamasıyla sunuldukları görülmektedir. İnsan ‘erkek-kadın’ karakterlerin her filmde genel olarak cinsiyet edimleri (ruhsal, fiziksel, psikolojik) ile kültür, ırk, din, toplumsal statü, rol ve yeteneklerine göre etken, edilgen veya eşit olarak konumlandırılmaları ön plana çıkmaktadır.

Sinema tarihine bakıldığında kadınların birçok filmde romantize etme, fetişleştirme, cinselleştirme ve terörize etme kalıpları üzerinden zayıf, edilgen, korunmaya muhtaç veya saldırgan, tekensiz ve kötücül olarak yansıtılarak sevgi, korku ve sömürü yani “şefkat, şiddet ve şehvet nesnesi” haline dönüştürüldükleri görülmektedir. Özellikle Batı kaynaklı korku ve bilimkurgu filmlerinde bu yönelimlerin farklı örneklerini görmek mümkündür. Zayıf kadın- güçlü erkek zıtlığında görselleştirilen cinsiyet konumlandırmaları erkeği güçlü göstermenin birçok klişesini barındırmaktadırlar. Bu bağlamda bu filmlerde güçlü erkek- zayıf kadın zıtlığında vurgulanan edilgen ve pasif kadın imgesini, kadının gerçekten zayıf olmasından ziyade, onun edilgenliğine ihtiyaç duyan (muhtaç olan) erkeğin güç ve iktidar arzusuyla şekillenen eril bakışı ve fantezisinin görsel dışavurumları olarak nitelenmek daha doğru ve gerçekçi bir yaklaşım olacaktır.

Bilimkurgu filmlerinin tarihsel gelişiminde gitgide artan karakter ve görsel prototip çeşitliliğinin cinsiyet, ırk, beden ve cinsel kimlik bağlamında insanlığın bugününe ve geleceğine dair yeni sosyo-kültürel rol ve temsiller oluşturulmasında her geçen gün daha da etkili olduğu görülmektedir. Bu sebeple bilimkurgu filmlerindeki karakterlerin incelenmesi ve analiz edilmesi diğer türlere göre çok daha önem arz etmektedir. Nitekim günümüzde *Star Wars*, *Star Trek*, *Alien*,

Terminator, *Matrix* ve *Avatar* gibi popüler serilerde görselleştirilen alternatif dünyalar (dinler, kültürler, mitler) ile hayali karakterler sinema seyircilerini adeta büyüleyerek gerçeklikten soyutlanmış filmsel fantezi dünyalarına göre hayat yaşamaya sevk edebilmektedir. Star Wars hayranı fan gruplarının hiç var olmayan jedilik dinini benimseyerek jedilik öğretilerine göre hayat yaşamaları buna örnek olarak verilebilir. Adeta bilimkurguyla özdeşleşen yukarıda saydığımız bu filmlerin bir çoğunda kadınların da artan bir yoğunlukla farklı rol ve statülerde etkili ve güçlü karakterler olarak yansıtılmaları sinemada feminist görüşlerin yaygınlaşması veya eril hegemonyanın sona ermesi gibi çeşitli çıkarımlar ekseninde kadın temsillerinin analiz edilmesine zemin oluşturması söz konusu olmaktadır. Eril tahakkümün feminizmi var eden ve besleyen bir olgu olduğu gerçeğinden yola çıkarsak kadın ve erkeğin bir arada ve eşit bir şekilde yaşamasında feminist ve eril söylem analizlerinden ziyade insani ve manevi değerlerin varlığı ve yokluğu üzerinden daha gerçekçi ve isabetli bir yargıya varmak mümkün olacaktır. Bu sebeple bilimkurgu filmlerindeki kadın karakterlerin, iyi- kötü ve olumlu-olumsuz sunum ve görünümünün ayırt edilmesinde "*manevi temsil*" doğrultuda değerlendirilmesi daha isabetli olacaktır.

Alien (Yaratık, 1979-1997) serisinin ilk dört filminde Sigourney Weaver'ın canlandığı bilim subayı teğmen Ellen Ripley ile *Terminator (Yokediciler, 1984-2019)* serisinin ilk iki ve 6. filminde Linda Hamilton'un canlandığı çocuğunu gelecekte gelen katil bir robotun tehdidinden korumaya çalışan anne Sarah Connor karakterleri 90'ların başından itibaren özellikle bilimkurgu ve aksiyon filmlerinde yaygınlaşmaya başlayan *güçlü kadın (strong woman)* karakterlerine kaynak arketip ve model oluşturması bakımından oldukça önem taşımaktadır. Ripley ve Sarah Connor karakterlerinin güçlü kişilikleri ve motivasyonlarıyla sert, tavizsiz ve zeki olarak resmedilmelerinde *Aliens* ve ilk iki *Terminator* filmini yöneten James Cameron'ın vizyoner bakışı da önemli paya sahiptir.

Bilimkurgu sinemasında Ripley ve Sarah Connor'un oluşturduğu güçlü kadın arketipi özellikle 2000'ler sonrasında kadın karakterlerin daha da artmasını sağlamıştır. Bu noktada kadının tür içindeki temsil ve görünürlüğünün artmasının bilimkurgunun biçimsel ve içeriksel olarak farklılaşmasına ve derinleşmesine katkı sağladığı kadar içinde yaşadığımız bilim ve teknoloji çağında kadınların toplumsal cinsiyet ekseninde konum ve statülerinin değişimine ve dönüşümüne

etki etmesi de söz konusu olmaktadır. İlk dönem siyah beyaz ve sessiz bilimkurgu filmlerinden günümüzün ileri teknik imkanlarıyla çekilen dijital ve görsel efektlerle süslü bilimkurgu filmlerine kadar her dönemde kadın karakterler ve kadının varoluşsallığıyla ilgili konu ve meselelerin yansıtılması bu dönüşüme zemin oluşturmaktadır. Kadınlar bu filmlerde yardımcı ve edilgen rollerden kahraman ve etken rollere doğru artan yoğunlukta bazen insan, bazende insandışı varlıklar olarak yansıtılmaktadırlar. Bilimkurgu anlatılarının temelinde ötekine ve bilinmeyene duyulan merak yer aldığı için kadınların bilimkurgu filmlerindeki varlığı da bu merakı ve gizemi besleyici bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

Geçmişten günümüze kadar çekilen bilimkurgu filmlerine genel olarak bakıldığında kadınların anne, sevgili, asistan, erkeğin yardımcısı ve bilim kadını gibi insan olarak yansıtıldığı gibi birçok kez de türün ötekileri olarak konumlandırılan uzaylı, yaratık, robot ve android gibi insan olmayan radikal temsillerle de yansıtıldığı görülmektedir. *Flash Gordon* ve *Buck Rogers* gibi ilk dönem uzay fantezilerinden *Barbarella* (1968), *Star Wars* (1977-2017) ve *Star Trek* (1979-2016) gibi görkemli uzay operalarına kadar kadınlar da erkeklerle beraber uzayın fethedilmesini ve keşfini konu alan bilimkurgu filmlerinde adeta birer *uzay seyyahı* “*Gezgin Kadın*” (*space traveller woman*) olarak yer almışlardır.

Bilimkurgu türünün ilk yıllarından beri ilgi gören gelecek fantezilerini ve kaygılarını konu alan ütöpik, distöpik ve futurist filmlere bakıldığında birbirinden farklı kadın (*utopic/dstopic*) tasvirleriyle karşılaşmak mümkündür. *Metropolis* (1927), *Fahrenheit 451* (*Değişen Dünyanın İnsanları*, 1966), *Thx1138* (1971), *Logan’s Run* (*Logan’ın Kaçışı*, 1976), 1984 (1984), *Handmaid’s Tale* (*Damızlık Kızın Öyküsü*, 1990), *Children of Men* (*Son Umut*, 2006) ve *The Lobster* (*Istakoz*, 2015) gibi geçmişten günümüze kadar çekilen filmlerde kadınların varlıkları ve konumlandırılmalarının eril sistemlerin ve hiyerarşinin güçlendirilmesinde veya sorgulanmasında işlevsel olarak kullanıldıkları görülmektedir. Bu tür filmlerde kadın cinselliğinin ve doğurganlığının denetime tabi tutulmasıyla eril tahakkümün ve otoritenin devam ettirilmesi baskın unsur olarak işlenmektedir.

Aynı şekilde 1950’li yılların *çılgın bilim* (*mad scientist*) ve nükleer yıkım temalı filmlerdeki yardımcı rollerden *Contact* (*Mesaj*, 1997), *Gravity* (*Yerçekimi*, 2013) ve *Arrival* (*Geliş*, 2017) gibi filmlerdeki ana karakterlere kadar yükselen bilim kadınları (*scientist woman*) bilimkurgu temalarının daha da çeşitlenmesine

ve derinlik kazanmasına katkı sağlamışlardır. Bilim kadını temsilleri teknoloji ve bilim gibi erkeğin hakin olduğu alanlarda cinsiyet ayrımcılıklarını yansıtılmaları bakımından türün inandırıcılığını artırması söz konusu olmaktadır.

Bilimkurgu tarihinin en önemli filmlerinden biri olan *Metropolis (1927)*'teki robot Maria karakteri ise kendisinden sonra gelen birçok robot karakteri etkilemiştir. Robocop, Terminator gibi erkek kimliği ve görünümüne sahip kanun koruyucu ve katil robotlarda da bu etkilenmeler görülebilir. Son yıllarda çekilen *Blade Runner 2046 (2017)*, *Ex Machina (2014)*, *Ghost in the Shell (Kabuktaki Hayalet, 2017)* ve *Alita: Battle Angel (Alita: Savaş Meleği, 2019)* gibi kadın robot ve androidlerin (*robot/android woman*) boy gösterdiği aksiyon yoğunluklu bilimkurgu filmleri de beden ve kimlik arayışı ekseninde kadınların varoluşlarına odaklanmalarıyla *kadın siborg (cyborg woman)* karakterlerine ilginin daha da artmasını sağlamışlardır. Yapay zeka ve sanal gerçeklik anlatılarının kesiştiği noktada karşımıza çıkan sanal ve dijital kadın (*virtual/ digital/ cyber woman*) görünümleri de bilimkurgusal tasvirler arasında ayrıksı ve işlevsel konumlandırımlarıyla dikkat çekmektedir. Özellikle 2000 sonrasında artış gösteren teknolojinin kadın kimliğine (ruh) ve bedenine dönüştürülmesi temasının *Simone (2002)*, *Her (Aşk, 2012)*, *The Congress (Son Şans, 2013)* ve *Lucy (2014)* gibi bilimkurgu filmlerinde birçok defalar işlendiği görülmektedir.

Kadının kötücül ve tekinsiz doğasına vurgu yapan bilimkurgu filmlerinde ise insan olmayan, *uzaylı, dünya dışı, yaratık ve ziyaretçi kadın (alien/monster/ visitour woman)* temsilleri dikkat çekmektedir. *Cat-Women of the Moon (1953)*, *Devil Girl From Mars (1954)*, *My Stepmother Is an Alien (Üvey Annem Bir Uzaylı, 1988)*, *Species (Tehlikeli Tür, 1995)*, *Splice (Deney, 2008)* ve *Under The Skin (Derinin Altında, 2013)* gibi filmlerde korkudan komediye uzanan farklı türlerle kadınların tehlikeli ve cazibeli *femme fatale*'lere dönüştürülerek bedensel ve cinsel açıdan tehdit ve tahrik unsuru olarak yansıtıldıkları görülmektedir.

Süper insan (posthuman) anlatılarını konu alan çizgi roman kaynaklı süper kahraman filmlerinin 2000 sonrasında artış göstermesiyle bilimkurgu ve aksiyon türü içinde kadınların kız arkadaş ve takım üyeliği gibi yardımcı karakterlerden *eylem kızı (action girl)* ve *süper kahramanlık (superhero woman)* gibi ana karakterliğe doğru artan yoğunlukta temsil edildikleri görülmektedir. 2000'lerin başından itibaren *Matrix*, *Resident Evil (Ölümcül Deney)* ve *Tomb Raider* gibi

filmlerde aksiyon kızı olarak görünen kadınlar Marvel ve DC çizgi romanlarından yapılan; *Spiderman (Örümcek Adam)*, *X-Men*, *Avengers (Yenilmezler)*, *Justice League (Adalet Birliği)* gibi popüler film uyarlamalarında takım üyesi, yardımcı karakter olarak yer aldığı gibi *Super Girl (1984)* ve *Catwoman (Kedi Kadın, 2004)* gibi denemelerle başlayarak özellikle son yıllarda *Wonder Woman (Harika Kadın, 2017)*, *Captain Marvel (2019)* ve *Dark Phoenix (2019)* gibi kadın süper kahraman filmleriyle ana karakter olarak zirveye yükselmişlerdir. Bu filmlerde *süper kahraman eylem kadınları (superhero action woman)* betimlenirken feminizm, emperyalizm, materyalizm, kapitalizm terörizm ve militarizm gibi algı kalıplarıyla bedeninin nesneleştirilerek ve fetişleştirilerek görsel sömürü metasına dönüştürülmesi gibi meselelerin ön plana çıkması söz konusu olmaktadır.

Tablo 3: Bilimkurgu Sinemasında Alt Tür-Kadın Karakter Eşleştirmesi

| Alt Tür ve Temalar | Karakter-Tip | Arketip, Prototip, Stereotip |
|--|--------------------------------------|---|
| Distopya (Dstopia, Futuristic, Post Apocalyptic, Utopia, Nuclear War) | Distopik Kadın [Ütopik Kadın] | Arabulucu, Doğurgan, Despot, Feminist Dönüştürücü, Eylem Kızı, Afro Kadın, |
| Çılgın Bilimci (Mad Scientist) | Bilim Kadını | İdealist, Koruyucu, Aracı, Astronot |
| Uzay Operası (Space Opera, Space Travel, Spaceship, Space Wars) | Uzay Kadını [Galaktik K.] | Gezgin, Turist, Savaşçı, Maceracı, Pilot Diplomat (Elçi), Prenses, Sevgili, Etnik |
| Yaratık Saldırısı (Alien Invasion Monster Attack, Visitour, Ufo) | Yabancı Kadın [Yaratık Kadın] | Yaratık, Canavar, Femme Fatale, Klon, Uzaylı Ziyaretçi, Empatik, Denek |
| Süper İnsan (Super Hero, Post Human) | Süper Kadın | Ekip Üyesi, Dövüşken, Mutant, Asker |
| Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) | Sanal Kadın | Sanal, Dijital, Siber, Görsel |
| Yapay Zeka-Robot (A.I.) | Robot Kadın | Android, Gynoid, Replicant, Cyborg |
| Aksiyon ve Diğer Alt Türler | Güçlü Kadın | Koruyucu Anne, Doğa Koruyucu Kadın |

Bu bölümde, yukarıda özetlenen karakter arketip prototip, stereotip ve görünümlemlerinden hareketle bilimkurgu sinemasındaki kadın temsilleri sırasıyla; distopya, çılgın bilimci, uzay operası, yaratık istilasası, süper insan, sanal gerçeklik, yapay zeka, ve aksiyon gibi bilimkurgu sinemasının en yaygın alt tür ve temalarından yola çıkılarak oluşturulan *Distopik Kadın*, *Bilim Kadını*, *Uzay Kadını*, *Yabancı/Yaratık Kadın*, *Süper Kahraman Kadın-Eylem Kızı*, *Sanal/Dijital Kadın*, *Robot/Android Kadın* ve *Güçlü Kadın* başlıkları altından tarihsel gelişim ve dönüşümleri de dikkate alınarak incelenecektir. **Tablo 3**'te bu alt tür ve kadın karakter eşleştirmeleri çalışmada bir yol haritası oluşturmak maksadıyla bir araya getirilmiştir. Kadın karakterlerin yer aldığı filmler kadın bilimkurgu yazarlarının feminist bilimkurgu edebiyatında oluşturdukları kadın odaklı özgün ve ayrıksı yaklaşımlar ve temalar ile siberfeminizmin ilgilendiği meseleler; bilimkurgu sinemasının alt türleri ve karakter odaklı tematik anlatımlarıyla harmanlanarak iyi olumlu ve manevi güçlü kadın arketipleri ölçüt alınarak değerlendirilecektir.

3.1. DİSTOPIK KADIN TEMSİLLERİ

Bilimkurgu sinemasının ilk yıllarından itibaren parlak ve göz alıcı gelecek tasarılarıyla şekillenen fütüristik filmler dünya savaşları, teknolojinin tehlikeleri nükleer silahlar ve salgın hastalıklardan kaynaklanan korkuların yaygınlaşmasıyla yerini zamanla karamsar ve kötümser sistem ve düzen tasavvurlarının hakim olduğu distopik filmlere bırakmıştır. İnsanların, baskı, denetim, gözetim, sömürü ve yasaklar yoluyla egemen olan totaliter ve faşist sistemlerce yönetilmelerini işleyen bu filmlerde insanlık ve medeniyetin çökmesi, nükleer felaket, kuraklık, açlık, ekolojinin bozulması, nüfus kontrolü, neslin devamı, bireysel ve toplumsal özgürlükler ve hayatın korunması gibi temalar doğrultusunda kadınların istisnalar haricinde daha çok pasif, edilgen ve bağımlı kişilikler olarak resmedildikleri görülmektedir. Distopik filmlerde aşk, cinsellik ve eril tahakküme bağlı gelişen kadın-erkek ilişkileri ile sistem sorgulamalarında kadının din, kültür, ırk ve statüye bağlı olarak Arabulucu, Dönüştürücü, Doğurgan, Despot, Feminist ve Afro Kadın olarak konumlandırıldığı ve sunulduğu görülmektedir.

1984, Fahrenheit 451 ve Brave New World gibi klasikleşmiş distopyalardan izler taşıyan bilimkurgu filmlerine bakıldığında totaliterleşen devlet ve yönetim baskısı altındaki bireylerin özgürlük arayışı ve mücadelelerinin kadın ve erkek karakterler arasındaki etkileşime göre yansıtılmasının her devirde popüler olduğu görülmektedir. *Metropolis* (1927), *Alphaville* (1965), *Fahrenheit 451* (1966), *THX 1138* (1971), *Zardoz* (1974), *Logan's Run* (*Haya1 Şehir*, 1976), *Brave New World* (*Cesur Yeni Dünya*, 1980), *Brazil* (1985), *Matrix* (1999), *The Island* (*Ada*, 2005), *The Adjustment Bureau* (*Kader Ajanları*, 2011), *Upside Down* (*Aşkın Çekimi*, 2012), *The Lobster* (2015) ve *Equals* (*Aşk Uğruna*, 2016) gibi filmlerde erkek karakterin bir kadın aracılığıyla gerçeğin farkına varması ve yine kadının yönlendirmesi ve desteğiyle insanları köleleştiren ve insanlıklarından soyutlayan sistem ve düzene karşı mücadele etmesi sıklıkla işlenmektedir. Yine bu filmlerde dikkat çeken bir başka unsur ise kadın ve erkek karakterler vasıtasıyla ilk insanlar olan Hz. Adem ve Hz. Havva vurgularının tekrar edilmesidir. Sevginin, ailenin ve cinsel arzunun kaynağı olan kadının erkek karakterlerin uyanışına ve dönüşümüne aracı olması durumunun genel olarak işlendiği bu filmlere ek olarak kadın ve erkek karakterlerin birlikte değişiminin yansıtılması yada sadece kadın karakterin dönüşümünün yansıtılması da 2000 sonrasında sıklıkla tercih edilebilmektedir.

3.1.1. Distopyada Arabulucu Kadın Temsili “Metropolis”

Kadın özveri, sağduyu ve fedakârlığıyla yüceltilerek sinema filmlerinde birçok kez yansıtılmıştır. Distopyada arabulucu ve uzlaştırıcı kadın temsili ilk kez Fritz Lang’ın yönettiği *Metropolis (1927)*’te güçlü ve olumlu bir şekilde resmedilmiştir. İnsanların yeraltındakiler (işçiler) ve yukarıdakiler (yöneticiler) olarak iki sınıfa ayrıldığı 2026 yılında geçen *Metropolis (1927)* filmindeki iyi yürekli Maria ile onun kopyası Robot Maria (Brigitte Helm) karakterleri hikaye ve diğer karakterler arasındaki zıtlık ve çatışmaları vurgulaması ve açığa çıkarması bakımından önemlidirler. Maria karakteri azize, yol gösterici ve koruyucu olmak gibi sergilediği kişilik özellikleri ve eylemleriyle adeta Hz İsa peygamberin annesi Hz. Meryem temsiline dönüşmektedir. Aynı şekilde başta Freder’in beklenen kurtarıcı Mesih (Hz. İsa) olarak konumlandırılması, diğer karakterlerin tarihsel izdüşümleri ve Metropolis şehri ve Babil Kulesi arasında kurulan anlatısal paralellikler de *Metropolis*’i bilimkurguda mitoloji, din ve kutsal metinlerin referans alındığı önemli bir film olarak öne çıkarmaktadır.

Filmde aşk ve tutkunun dönüştürücü gücü Maria ve Freder karakterleriyle yansıtılır. İşçilere ve onların ailelerine rehberlik eden ve vaaz veren Maria ile şehrin yöneticisinin oğlu Freder arasında başlayan, ilişki Freder’in işçilerin yaşadığı sefalet ve sömürüyü görerek bunu değiştirmek için harekete geçmesine vesile olur. Filmde Maria ile temsil edilen sevgi, merhamet, masumiyet ve fedakarlık gibi kadına ait yüce duyguların; harekete geçirici işlevinin yanı sıra nihayet filmin sonunda işçiler ile yönetici sınıfın uzlaşmasıyla barışa ve uyuma sebep olması gibi yapıcı yönlerinin de vurgulanması fütüristik anlatılarda insanlık ve medeniyet ne kadar ilerlese de kadının ve kadına ait iyi duyguların vazgeçilmezliğinin ve her zaman insanlığın kurtuluşuna kaynaklık edebilme potansiyeli taşıdığına altını çizer. Filmde kapitalizm ve endüstriyel makineleşmenin çarkları arasında köleleşen alt tabaka ile zenginlik ve konfor içinde yaşayan üst tabaka arasındaki bölünmüşlük ve iletişimsizliğin insani bir aşk aracılığıyla sona erdirilmesi bu bakımdan da önemlidir. Filmde birçok yerde de ifade edildiği gibi “üreten eller ile planlayan beyin arasında arabulucu kalp olmalıdır” sözü bu bağlamda Freder için de aşkın kaynağı olan Maria’yı ve onun şevkat, umut ve inanç dolu kalbini işaret eden bir vurgulama olarak değerlendirilebilir. Nitekim Maria karakterinin “şefkatli bir anne” ve erkeklerden

oluşan işçi ve yönetici sınıf arasında çatışmayı önleyen “arabulucu kadın” olarak ön plana çıkmasında, filmin romanını ve senaryosunu yazan ve aynı zamanda eşi Friz Lang’ın filmi çekmesinde de pay sahibi olan Thea von Harbou’nun kadın duyarlılığı ve bakışının önemli bir etken olduğunu ifade etmek yerinde olacaktır. Bu bağlamda *Metropolis (1927)*’de barışı, kardeşliği ve uzlaşmayı öğütleyerek taraflar arasında arabuluculuk yapan Maria’yı, taşıdığı iyi ve erdemli karakter özellikleriyle bilimkurgu filmlerinde kadının manevi temsili noktasında ilk ve olumlu örneğini barındırması ve yine manevi temsil yönünden başka kadın karakterleri etkilemesi ve referans olması bakımından bilimkurgu sinemasında önemli ve öncü bir kadın karakter olarak konumlandırmak mümkündür.

Filmdeki bir başka önemli kadın ise Android Maria’dır. Filmde erdemliği ve insaniliği vurgulayan gerçek Maria’nın aksine onun sahtesi olarak tasarlanan Robot Maria şeytani kötücüllüğü ve yıkıcılığı vurgulamaktadır. Joh Fredersen’in oğlunu engellemek ve işçileri isyana sevk etmek için bilim adamı Rotwang’dan yaptığı robotu Maria’ya benzetmesini istemesiyle bu kötücüllüğün tohumları atılır. Nihayet Maria ile birebir benzer olan android Maria kendisine verilen görev doğrultusunda işçileri ayaklandırarak isyana sevk eder. İşçilerin ayaklanması Metropolis’in çöküşüne yol açar. Filmin sonunda işçilerin gerçeği öğrenmesiyle Robot Maria tıpkı ortaçağda cadılara yapıldığı gibi yakılarak yok edilir. İsyân, kaos, kargaşa ve yıkım gibi sebep olduğu kötülükler düşünüldüğünde insan Maria’nın bir taklidi ve kopyası olarak tasarlanan Robot Maria karakteri, kadın olma vasfından ve özünden arındırılan ‘tasarlanmış’ yapay kadının tehlikeli ve ölümcül izdüşümü olarak yorumlanabilir. Robot Maria’nın yönetime ve bilime hükmeden iki erkeğin işbirliği sonucunda imal edildiğini göz önünde bulundursak kadından kaynaklanıyormuş gibi görünen kötülüklerin esasında ataerkil sistem ve anlayışların bir ürünü olduğunu ifade etmek yerinde olacaktır. Bu yönüyle Maria karakteri filmde devrimi başlatan, değişimi ve dönüşümü simgeleyen ateşleyici ruh olarak öne çıkmaktadır. Arabulucu Kadın temsiliyle özdeşleşen Maria karakteri gerek başka kadın karakterleri etkilemesiyle gerekse türdeki öncü konumuyla bilimkurgu sinemasının en önemli kadın karakterlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Robot Maria ile bilimkurgu sinemasında ilk temsili görülen “*femme fatale*” ölümcül kadın prototipi *Robot Kadın* ve *baştan çıkarıcı kadın - tehlikeli kadın* olma yönleriyle ilerleyen başlıklarda ayrıca ele alınacaktır.

3.1.2. Distopyada Dönüştürücü Kadın Temsilleri

Metropolis'in futuristik geleceğinde sevginin hala en ön önemli insani duygu olduğu vurgusuna paralel olarak daha sonra çekilen birçok distopya filminde sevgi, cinsellik gibi insan doğasında bulunan en temel gereksinim ve duyguların kadın erkek ilişkilerindeki dönüştürücü ve özgürleştirici yönlerinin işlevsel olarak kullanıldıkları görülmektedir. Kara filmi bilimkurguyla birleştiren *Alphaville (Alfakent, 1966)* bir dedektifin başka bir gezegene gönderilmesiyle gelişen olayları konu alır. Özel Ajanın amacı baskıyla yönetilen ülkenin başkanını ele geçirerek şehri kontrol eden Alpha 60 adlı bilgisayarı yoketmektir. Fakat Alphaville'de tanıştığı baştan çıkarıcı ve gizemli kadın Natasha (Anna Karina)'ya aşık olmasıyla gizli görev sekteye uğrar. Natasha'nın aynı zamanda şehri tasarlayan ve yöneten Profesör Von Braun'ın kızı olması görevi yapmasının önünde en büyük engel olur. Filmde çekici ve cazibeli görünümüyle Natasha karakteri erkeği yoldan çıkararak cinsel cazibe unsuru olarak sunulmaktadır.

Kitapların yasaklandığı ve yakıldığı bir gelecekte geçen *Fahrenheit 451 (1966)* filminde kitap yakmakla görevli itfaiyeci Guy Montag tanıştığı Clarisse (Julie Cristie) aracılığıyla sistemi ve hayatını sorgulamaya başlar. Clarisse karakteri düzenin koruyucusu ve devam ettiricisi konumundaki Montag'ın değişiminde ve dönüşümündeki etken ve aktif rol oynaması bakımından önemlidir. Çünkü Clarisse sorduğu sorularla Montag'ın düşünmeye ve kitapları okumaya sevk ederek onun uyanışına yardımcı olur. Buna karşın Montag'ı ihbar eden eşi Linda (Julie Cristie) ise sisteme ve ataerkil işleyişe adapte olmuş kadının kötülüğünü ve iki yüzlülüğünü vurgulayan bir temsile dönüşmektedir.

1984 romanından izler taşıyan *THX 1138 (1971)*'de makineleşmenin son safhaya ulaştığı 25. yüzyılda cinselliğin yasaklanarak nüfusun kontrol edilmesi anlatılır. Her anı kameralarla izlenen ve kontrol edilen yeraltındaki hapisane benzeri ortamlarda yaşayan insanların artık bir ismi ya da kimliği bulunmamaktadır. Yalnızca kodlarla tanımlanan insanlar özel bir ilaçla duygulardan arındırıldıkları için kendilerini köleleştiren ve sömüren sisteme karşı her hangi bir sorgulama ve isyanda bulunmazlar. Hergün düzenli olarak alınan ilaçlar cinselliği yok ettiği gibi bütün insani duyguları da bastırır. THX 1138 bu kapalı toplumda evini (odasını) LUH 3417 (Maggie McOmie) isimli bir kadın arkadaşıyla paylaşır. İlaçlar THX ve LUH arasında herhangi bir duygusal

oluşumu engeller. Ancak günün birinde LUH'un ilaç almayı reddetmesi ve THX'i de ikna etmesiyle her ikisinin de bastırılan cinsellik içgüdüleri açığa çıkar. Suç olmasına rağmen birlikte olurlar. Durumlarının fark edilmesiyle THX ve LUH birbirlerinden ayrılırlar. Film kadın ve erkek birlikteliği üzerinden teknolojik ilerlemenin had safhaya ulaştığı bir gelecekte özgürlük, bireysellik ve cinsellik gibi insan olmakla ilgili temel konuları sorgulamaktadır. Kadın burada da erkeğin uyanışında önemli rol oynar. LUH'un THX ile yaşadığı cinsel birliktelik ve ilaçların etkisinin ortadan kalkmasıyla THX'in konsantrasyonu daha da bozularak sisteme ve günlük akışa uyum sağlayamamasına yol açar. THX'te nihayet kurtuluşu yeraltından kaçmakta bulur. LUH karakteri varlığıyla THX'e insan olduğun yeniden hatırlatarak baskı ve kontrol düzeneklerinin devre dışı bırakılmasında pay sahibi olur. Filmin sonunda ruh ve duygudan arındırılmış teknolojik ilerlemenin insani bir yapıya dönebileceği umudunun vurgulanması insani duygularını yitirmeyen kadının insanlığın kurtuluşu ulaşmasında önemli ve vazgeçilmez olduğunun altını çizer.

George Orwell'in romanından uyarlanan *1984 (1984)* filminde de yine otoriter sisteme-partiye karşı gelen erkek ve sevgisiyle ona destek olan kadın karakter arasında yaşananlar ön plana çıkmaktadır. Hep gizlenerek yaşayan Smith, ilk başlarda Julia'yı (Suzanna Hamilton) tekinsiz ve güvenilmez olarak görse de zamanla ilişkinin ilerlemesiyle ona güvenir ve tutkuyla bağlanır. Fakat partinin ilişkilerinden haberdar olmasıyla her ikisi de tutuklanırlar. Türü işkencelere ve baskılara maruz kalan Smith Julia aleyhinde konuşturularak bir nevi onunla olan ilişkisine ihanet etmeye zorlanır. Özel hayat, bireysellik, özgür düşünce ve mahremiyetin tamamen ortada kalktığı *1984*'te en temel insani düşünce, duygu ve davranışlarının suç sayılması ve bu tahakkümün cinsellik (kadın-erkek ilişkileri) üzerinden kurulması insanın varoluşsallığını daha da önemli hale getirir. Bu noktada Julia ve Smith karakterleri insanın varoluş yolculuğunda kadın ve erkeğin aynı anda ve aynı yerde birlikte bulunması ve aynı yönde hareket etmesinin gerekliliğini vurgulamalarıyla ön plana çıkarlar.

Hantal devlet yönetimi ve bürokrasisinin insanlığı esir aldığı bir gelecekte geçen *Brazil (1985)* filminde bilgi bakanlığında çalışan sistem koruyucu erkek ile onun uyanışını ve sistemi sorgulamasını sağlayan Jill (Kim Greist) adındaki kadın karakter arasında aşk ekseninde yaşananlar iktidar ve güç arayışının

tezahürü olarak kendini gösterir. Sam Jil'e yardım ederek güç eksikliğini onun üzerinden gidermeye çalışır. Ama aslında Jill Sam'in rüyalarında gördüğü kusursuz ve meleksi kadının bir yansımasından başka bir şey değildir. Filmde kadının erkeğin güç arayışı ve istencinin yansımasına dönüşmesi, kadının erkeğin benliğini bulmasında ve kendini gerçekleştirmesindeki önemini vurgulamaktadır.

Nüfus artışı, kaynakların tükenişi ve ekolojinin bozulması gibi dünyanın karşı karşıya olduğu sorunlar distopik filmlerin çıkış noktasını oluştururlar. İnsanlığın 2274 yılının felaket sonrası dünyasında kapalı bir kubbenin içinde yaşamını sürdürdüğü *Logan's Run (1975)* filminde nüfus kontrolü 30 yaşına giren herkesin yeniden doğacaklarına inanarak Atlı Karınca adı verilen törende hayatlarına son vermesiyle sağlanır. Ölmek istemeyenler kaçak olarak anılır ve polisler tarafından yakalanıp infaz edilirler. Logan da bu polislerden biridir. Görevini hiç sorgulamadan yerine getirir. Fakat Jessica (Jenny Agutter)'in hayatına girmesiyle olayların seyri değişir. Jessica, masum insanların öldüğünü, bir daha hayata gelmeyeceklerini ve yeniden doğuş törenini düzenleyenlerin insanlara yalan söylediğini Logan'a anlatmaya çalışır. Jessica bir asidir ve sistem için çalışan polis Logan'ı da asilerin arasına çekmeyi planlar. Bunu hem Logan'ın hayatını kurtarmak hem de kendi kaçışına yardım etmesi için kendinden daha güçlü bir ortak seçmek amacıyla yapar. Logan Jessica'nın peşine takılarak, yaşadığı ve hizmet ettiği mikro-dünyadan kaçmayı başarır ve yabancı dünyada yaşlanana kadar yaşayan insanların varlığını öğrenir. Artık Logan da Jessica gibi asi olur. Logan ve Jessica'nın ölmek için her türlü bedensel hazzın ve serbest cinselliğin yaşandığı şehirden kaçışlarını insanlığın ataları olan ilk erkek ve kadının; Hz. Adem ile Hz. Havva'nın ölümsüzlük ağacının meyvasından tatmalarıyla cennetten yeryüzüne gönderilmelerine benzetmek mümkündür. Nitekim filmi sonunda Logan ve Jessica'nın şehre dönerek insanları özgürleştirip gerçek manada yaşamalarını sağlamaları tıpkı ilk insanlar gibi insanlığın Hz. Adem ve Hz. Havva'dan çoğalarak yer yüzüne yayılmasını hatırlatır.

3.1.3. Distopya Filmlerinde Doğurgan Kadın Temsilleri

İnsan ırkının tükenmesi ve kısırlaşması distopik filmlerde sıklıkla işlenen bir temadır. İnsanlığın geleceğine dair kaygılı ve karamsar öngörülerin görsel vizyonlar olarak sunulduğu distopik filmlerde yaşamsal kaynaklarının tükenmesi, açlık, kısırlık, virüs salgını, hastalık ve nükleer savaş gibi temaların genellikle

insan ırkının yeryüzünden silinmesi ve yok olması korkusuyla bağlantılı olarak yansıtıldığı görülmektedir. Bu bağlamda distopik gelecek ve dünya tasarılarında medeniyetin çökmesi ve insanlığın yokolma korkusunu; insanoğlunun hayatta kalma içgüdüleriyle yani üreme ve neslini devam ettirme arzusuyla ilişkilendirmek ve insanlığın kısırlaşması ve tükenişini konu alan filmleri *Biyolojik Felaket (Bio Apocalyptic) filmleri* olarak nitelendirmek mümkündür. Bu anlatılarda kadınların doğurganlık ve cinselliklerinin insanlığın kurtuluşunda ve yeryüzündeki varlığını sürdürmesinde bir vasıta ve nihai son umut/ çare olarak yansıtılması; kadın karakterlerin hikayenin odak noktasında yer almalarına zemin oluşturduğu gibi bu filmlerdeki zayıf ve edilgen tasvirlerinin dahi en önemli etken ve yönlendirici unsur olarak ön plana çıkması söz konusu olmaktadır. Bilimkurgu filmlerindeki doğum/ nüfus kontrolü, klonlama ve süper insan gibi temalarla da destekleyici bir anlatı olarak ele alınan kadın doğurganlığının; *Zardoz (1974)*, *Logan's Run (Hayal Şehir, 1976)*, *Brave New World (1980)*, *The Handmaid's Tale (1990)*, *Children of Men (2007)* ve *Mad Max: Fury Road (Mad Max: Öfkeli Yollar, 2015)* gibi filmlerde küresel kısırlık temasıyla şiddet, çatışma, terör, göç, eril otorite, kaos ve sitem yozlaşmasına yol açan ana unsur olarak yansıtıldığı görülmektedir.

İnsanların ölümlüler (brutals) ve ebediler (eternals) olarak ikiye ayrıldığı ve doğum (hayat) yerine ölümün yüceltildiği MS 2293 yılının distopyasında geçen *Zardoz (1974)* filminde ölümsüzlüğün keşfedilmesiyle cinsellik ve üremenin gereksiz hale gelmesi anlatılmaktadır. Bir ölümlü ve avcı olan Zed'in Kortex'e girerek ölümsüzlerle tanışmasıyla yaşanan ölüm ve varoluş sorgulamaları; fizyolojik ve ruhsal varlığına yabancılaşan insanın ölümü, cinselliği ve üremeyi yeniden keşfetmesi izleğinde anlatılmaktadır. Filmde Zed ve onu ölümlü olduğu için aralarında olmasını istemeyen Consuella (Charlotte Rampling) karakterinin, ilk insanlar Hz Adem ve Hz Havva gibi biraraya gelerek cinselliği yeniden keşfetmeleri insanların ölümlüler olarak hayat sürmesini vurgulamaktadır. Nitekim son sahnede Consuelle'nin hamile kalıp doğum yapması, çocuğun büyümesi, Zed ve onun yaşlanması ve iskelete dönüşmelerinin peş peşe gösterilmesi üremenin doğum ve ölümü besleyen ve insan varoluşunu anlamlı kılan yönünü ön plana çıkarmaktadır. Aldous Huxley'nin aynı adlı romanından uyarlanan *Brave New World (1980)*'de ise hamileliğin ve cinselliğin yasaklandığı ve insanların genetik mühendislik yoluyla kuluçkahanelerde üretildiği ve

otoriteye itaat için şartlandırıldığı gelecek kurgusunda kadının doğurganlığının tıpkı *Zardoz*'da olduğu gibi olumsuz bir durum olarak yansıtıldığı görülmektedir.

Margaret Atwood'un aynı adlı romanından uyarlanan *The Handmaid's Tale* (1990), bir nükleer felaket sonrasında kadınların doğurma yeteneklerini kaybettiği distopik bir dünyada hava kirliliği, kimyasal atıklar ve nükleer sızıntıların yol açtığı kısmi kısırlığı konu almaktadır. Doğurabilen kadınlar devlet tarafından özel eğitime tabi tutulmakta ve soylarının devam etmesi gerektiğine inanılan zengin ailelerin yanına verilmektedir. Bu damızlık kadınlardan biride Gilead komutanı Fred'e eş olarak sunulan ve ismi *Offred* olarak değiştirilen Kate (Natasha Richardson)'dir. Offred "Fred'e ait olan" demektir. Filmde kadınları baskılayan ve tecavüzü kutsayan bir anlayışla yönetilen Gilead Cumhuriyeti kadınların bütün haklarının ellerinden alındığı distopik bir geleceği vurgulamaktadır. Bütün olumsuzluklara rağmen filmde Kate'nin Fred'i öldürerek Gilead'dan kaçmayı başarması ve kayıp kızını aramaya koyulması kadınların geleceğine dair umut vurgusunu güçlendirmektedir. Feminist bilimkurgunun sinemadaki az sayıdaki uyarlama örneklerinden bir olan *The Handmaid's Tale* (1990) filmi her ne kadar distopik yaşanmamış bir gelecek vizyonu çizse de esasında sıradan bir olguya dönüşen ve normalleşen cinsiyet ayrımcılığı ve kadının haklarından mahrum bırakılması gibi günümüzde halen geçerliliğini sürdüren ve sıradanlaşan sorunları bilimkurgu anlatısıyla sıra dışı bir şekilde yansıtmasıyla önem arz etmektedir.

Dünya üzerindeki bütün kadınların doğurganlıklarını kaybetmesiyle oluşan küresel kaos, kargaşa ve umutsuzluk ortamında 18 yıl sonra görülen ilk hamilelik vakasını insanlığın kurtuluşu için bir umut olarak yansıtan *Children of Men* (*Son Umut*, 2007) filminde hakim eril ve beyaz söylemin yerine daha gerçekçi ve evrensel bir kadınlık temsili öne çıkmaktadır. 2027'nin ayakta kalan tek ordu devleti İngiltere'de göçmenler toplama kamplarına sıkıştırılarak adeta sistematik bir soykırıma tabi tutulurken böyle bir ortamda Afrikalı bir mülteci olan Kee (Claire-Hope Ashitey)'nin hamileliği farklı grupların siyasi güç elde etmek için kullanabilecekleri bir koza dönüşüyor. Filmde 18 yıl sonra hamile kalan ilk kadının Afrikalı olmasıyla insanlığın Afrika'dan yayıldığı düşüncesi vurgulanır. Doğan çocuğun babasının kim olduğunun bilinmemesi dolayısıyla Kee ve yeni doğan kızının durumları Hz. Meryem ve Hz. İsa'nın tarihsel ve dinsel konumlarıyla örtüşmektedir. Ayrıca Theo, Kee ve kız çocuğunun bir kayık

yardımıyla aktivist bilim örgütü İnsan Projesi'nin (Human Project) gemisine ulaşma çabası da Kur'an ve diğer kutsal kitaplarda bahsi geçen Hz. Musa ve Hz. Nuh peygamberlerin kıssalarını hatırlatması bakımından film insanlığın kurtuluşunda manevi ve dini inançların önemini vurgulamaktadır. Filmde doğan ilk çocuğun cinsiyetinin kız olmasıyla öne çıkan anaerkillik süregelen savaş, kargaşa ve çatışmaların son bulmasında bir umut ve seçenek olarak belirlemektedir. Klasik distopiyaların tersine odak noktasında siyahi bir kadının (Kee) bulunması ve beyaz bir erkeğin (Theo) onu korumaya çalışması dolayısıyla *Children Of Men* cinsiyetçilik ve ırkçılık gibi olumsuz söylem ve kalıpları reddederek bilimkurguda insan olmak temelli daha evrensel bir dünya hayalinin resmini çizer.

Kadının annelik ve koruyuculuk vasfının güçlü kadın arketipiyle bilimkurgu sinemasında en etkili kadın temsilleri olarak görünür hale geldiği *Terminator* (1984), *Alien 3* (1992) ve *Mad Max: Fury Road* (2015) filmlerinde kadının doğurganlık özelliğinin de baskın bir şekilde vurgulandığı görülmektedir. Her ne kadar distopya olmasa da makinelerin gelecekte insanoğluna karşı yürüttüğü savaşları yansıtmaları bakımından distopya ile temas eden ilk *Terminator* (1984) filminde gelecekte gelen katil Robotun henüz doğmamış çocuğun taşıyıcısı olacak Sarah Connor (Linda Hamilton) 'u öldürmeye çalışması, doğurgan kadının yok edilmesi izleği olarak görünür hale gelmektedir. İnsanlığın gelecekteki direnişine liderlik edecek bir çocuğun daha doğmadan annesinin üzerinden yok edilmesi girişimi ise haliyle dinsel açıdan sakıncalı görülen kürtaj meselesini akla getirmektedir. İlk filmde vurgulanan doğurgan kadın temsili serinin diğer filmlerinde yerinin anaç ve koruyucu kadınlığa bırakmıştır. *Alien* serisinde ise doğurgan kadınlık yine *Terminator*' deki kürtaj meselesiyle bağlantılı olarak *Alien 3* (1992) filminde görülmektedir. Karnında yaratığın embriyosu taşıyan Ripley (Sigourney Weaver), biyolojik silah yapmayı amaçlayan şirketi engellemek için filmin sonunda yaratıkla beraber kendini maden kazanına atarak feda etmesi, insanlığın yararı için doğurganlığından ve annelik içgüdüsünden vazgeçen kadını vurgulanmasıyla *Alien 3* (1992) hem *Alien* serisinde hem de bilimkurgu sinemasında ayrıksı bir temsil olarak ön plana çıkmaktadır.

Doğurganlık temasının *Alien* ve *Terminator* serilerindeki sunumlarından daha ön planda olduğu *Mad Max:Fury Road* (2015) filminde distopik çöl dünyasında kurduğu krallıkla genç, güzel ve sağlıklı kadınları soyunu devam

ettirmek için kalesinde (kasa) kilit altında tutan, suyu (doğa) ve kadın bedenini (doğurganlık) otoritesinin dayanakları olarak kullanan Ölümsüz Joe karakteri, *Damızlık Kızın Öyküsü (1990)* filminde vurgulanan kadınların köle gibi kullanıldığı ve sadece çocuk doğurabilmeleriyle değer kazandıkları distopik erkek tahakkümünün tek bir kişilikte tezahür ettiği damıtılmış bir versiyonu (toplamı) olarak yansıtılmaktadır. *Fury Road* filminde Joe'nin beş eşi olarak yansıtılan genç kadınların, kölelikten birey olmaya ve esaretten özgürlüğe doğru dönüşümlerinde yine kendileri gibi olan hemcinsleri güçlü ve savaşçı Furiosa karakterinin yardım ve koruyuculuğuyla yol almaları, kadının doğurganlığı ve cinselliği üzerindeki erkek tahakkümünün ve denetiminin tamamen reddedilerek kadının çocuk sahibi olmasında ve bedeni üzerindeki tasarruf hakkının yine kendisine ait olduğunun vurgulanması bakımından önem taşımaktadır. (*Alien, Terminator ve Fury Road* filmlerindeki kadın karakterlere *Güçlü Kadın* başlığında ayrıca değinilecektir.)

3.1.4. 2000 Sonrası Distopyalarda Aşk, Cinsellik ve Özgürlük

2000 sonrası distopik filmlere bakıldığında kadının temsil edilirliğindeki artışın türde tematik duyarlılıklardan ziyade daha çok aşk, cinsellik ve gençlik odaklı filmlerin ön plana çıkmasında etkili olduğu görülmektedir. İstisnai filmlerde ise kadınların evlilik, özgürlük, isyan, kaos ve şiddet gibi temaların sorgulanmasında vasıtası olarak konumlandırılmaları söz konusu olmaktadır.

Logan's Run'daki kaçış izleğine; klon olarak üretildiklerinin farkına varan Lincoln ile Jordan Two Delta (Scarlett Johansson)'nin yeraltı laboratuvarından kaçışını anlatan *The Island (2005)* filmi ile suç önleme biriminde görev yapan Jon Anderton'un geleceği görme yetisine sahip kadın precog Agatha (Samantha Morton)'yı korumaya alarak suçsuzluğunu ispatlamaya çalıştığı *Minority Report (Azınlık Raporu, 2002)* filmlerinde de rastlamak mümkündür. Bu iki filmdeki kadın karakterler klon ve precog olmaları bakımından normal insanda farklıdırlar. Klon Jordan dış dünya ile ilgili hiçbir şey bilmediği gibi her karşılaştığı şeyi adeta ilk defa deneyimleyen bir çocuk gibi davranır. Precog Agatha ise insanlığa dair çok şey bilse de laboratuvar havuzunda maruz kaldığı bedensel kısıtlamalardan dolayı yürümeyi dahi bilmeyen bir çocuk gibi hareket eder. Her iki filmde de kadının kırılgan ve korunmaya muhtaç olarak yansıtılması erkek karakterlerin kahramanlıklarının daha da ön plana çıkmasına zemin oluşturmaktadır.

Yakın gelecek distopya filmlerinde özgürlüklerin kısıtlanması ve siyasi baskıların artması temasının işlenmesi, gerçek dünyada yaşanan politik olayların bilimkurgunun anlatı yapısıyla yansıtılması bakımında önem taşımaktadır. Bu yansıtımda filmlerin yakın gelecek hakkında öngörülebilir ve yaşanması muhtemel durumları resmetmesi içeriklerini daha politik ve gerçekçi kılmaktadır. Bu gerçek ve politik konumlandırma içinde ise kadınların varlık ve eylemsellikleri daha da önem kazanmakta ve ön plana çıkmaktadır. *V For Vendetta* (2005) filmi bu açıdan önem arz etmektedir. *Children of Men*'deki yakın gelecek İngiltere'si ile kaos ve çatışmayla görünür hale gelen politik anlatımın bir benzerini çizgi roman uyarlaması *V For Vendetta* (2005) filminde görmek mümkündür. Faşizmin egemen olduğu yakın geleceğin (2026) Büyük Britanya'sında hükümete karşı savaşı maskeli anarşist V ile onun gizli polis elinde kurtardığı Evey (Natalie Portman) karakterlerinin dönüşümü *Fahrenheit 451*, *THX 1138*, *1984* ve *Brazil* gibi distopik filmlerdeki kadın ve erkek konumlandırmalarını tersine çevirmesi bakımından önemlidir. Filmde Evey, V'nin yardım ve yönlendirmesiyle hükümet karşıtı direnişe katılır hatta liderliği devralarak onun yarım bıraktığı özgürlük mücadelesini devam ettirir. Evey aciz, zayıf, kısıtlanmış ve yardıma muhtaç diğer distopik kadınlarla kıyaslandığında cesur, kararlı, akıllı ve benliğinin farkında bir kadın olarak daha da ön plana çıkmaktadır. Filmde anarşizm ve eşcinsellik gibi insan maneviyatına ve yaratılışına aykırı ideoloji ve durumların iyi gösterilmesi filmde olumsuz bir anlatım olarak ön plana çıkmaktadır.

Kader, şans ve hür irade gibi kavramları aşk hikâyesiyle harmanlayan *The Adjustment Bureau* (2011) filmde hırslı politikacı David Norris daha önce tanıdığı hiçbir kadına benzemeyen, güzel ve modern balerin Elise Sellas'la (Emily Blunt) tanışmasıyla gelişen olaylar anlatılır. David ilk görüşte tutkuyla bağlandığı Sellas'a her ulaşmak istediğinde kaderi kontrol eden gizemli kişiler tarafından engellenir. Filmde Sellas'la temsil edilen kadın, erkeğin tutkularının ve aşk istencinin bir karşılığı olarak yansıtılır. Filmde erkeğin sınırsız sevgisi ve her zorluğu aşan kararlılığının kadını pasifize edecek derecede vurgulanması yaşanan aşkı karşılıklı olmaktan ziyade tek taraflı bir deneyime dönüştürmektedir. Bu sebeple Sellas karakteri filmde aşk nesnesi olmaktan öteye gidemez.

Yerçekiminin geçersiz olduğu birbirine komşu ikili dünyada yaşanan aşkı sınıf çatışması ekseninde işleyen *Upside Down* (2012) filmde yoksulların

yaşadığı alt tabakadan Adam ile zenginlerin yaşadığı üst tabaka dünyaya ait Eden (Eve) Moore (Kirsten Dunst) arasında çocukluklarından itibaren gelişen ilişkileri anlatılır. Filmde aşıklar bir çok zorlukla karşılaşır. Yasaklar ve engellere boyun eğen Adam vazgeçme noktasına gelir. Ama Eve sahip olduğu üst tabaka ayrıcalıklarını terk etmeyi göze alarak hayatını Adam'la birlikte yaşamayı seçer. Eve'nin fedakârlığı değişimi de beraberinde getirir. İki dünya arasındaki sınıf farkı ortadan kalkar. Artık her iki dünyada aynı gelişmişlik seviyesine ulaşmıştır. Eve-Eden herşeyden önce taşıdığı ismiyle ilk kadın Havva'yı ve insanlığın cennetten yeryüzüne inişini açık şekilde vurgulamaktadır.

Aşk, nefret ve duyarlılık gibi duyguların yok olduğu başka bir gezegende yaşayan insanların duygusuzlaşma ve hissetme karşıtlığında yaşadıkları sorunları işleyen *Equals* (2015) filminde Silas ve Nia'nın (Kristen Stewart) aralarında gelişen aşk ile insani duyguların farkına varmaları özellikle vurgulanır. Filmde aşk kadın ve erkek arasındaki en temel gereksinimlerden ortaya çıkan bir duygu yoğunlaşması olarak gösterilir. Filmde hissetmek ve duyguların farkına varmak bir hastalık olarak görüldüğü için yasaktır ve ilaçla tedavi edilmesi zorunludur. Silas ve Nia tüm yasaklama ve engellere karşı birlikte olurlar. Nia hamile kalır. Filmde distopyanın baskınlığı otorite güçlerinden ziyade insanların benliklerinin manipüle edilmesiyle işlerlik kazanmaktadır. Yasaklara uymayanların çoğu intiharı seçmektedir. Silas'ta intihar etmeyi dener ama bundan vazgeçer. Nia'nın hamile kalmasından sonra Silas'ın ona yabancılaşması, aşkın doğasındaki evlilik, aile olmak ve ebeveyn olmak gibi farklı durum ve süreçlerin aşkın farklı yönlerine işaret eden süreçlerin bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda filmde Nia ve Silas arasındaki aşkın sürekli yenilenen ve değişen duygusal bir deneyim olarak gösterilmesi tekrar bir araya geldiklerinde ilişkinin devam edip etmemesinden ziyade aşkın farklı bir formda ve düzeyde yeniden yaşanmasının mümkün olduğunu vurgulamaktadır.

Yalnız kalmış ve ilişkisi olmaya insanların tutuklanıp bir otele yerleştirilerek tekrar ilişki kurmaya zorlandığı, alternatif bir gelecekte geçen *The Lobster* (2015) filminde toplumsal normların tahakkümünün sürdürülmesinde evlilik ve cinsellik arasındaki bağ gözler önüne serilmektedir. Evliliği yeni biten David 45 gün içinde yeni bir partner bulmak üzere otele yerleştirilir. Farklı ilişki denemelerinde başarısız olan David otel yönetiminin sahtekarlığını fark etmesiyle otelden

kaçarak yalnızların bulunduğu ormana sığınır. Filmde otel ve orman insanın medeni ve doğal yanlarını vurgulamaktadır. David bu defa ormanda gizlice miyop bir kadınla ilişki kurmaya çalışır. Kadın tedavi edilirken kör olur. David kadına rehberlik ederek birlikte şehre kaçarlar. Uygarlığa dönüşün erkeğin rehberliğinde yapılması gelecekte de kadının erkeğe bağımlılığının devam edeceğinin altını çizer. Filmde cinsellik evlilik yoluyla meşru ve kontrol edilebilir olarak nitelendirilirken evlilik dışı yollarla tatmin edilen cinselliğin toplumsal düzene aykırı olduğu vurgulanmaktadır. *The Lobster* evlilik ve cinsellik gibi meseleleri işleyiş biçimiyle 2000 sonrası çekilen diğer distopik filmlerden ayrılmaktadır.

3.1.5. Distopyada Genç Eylem Kızları ve Despot (Zalim) Kadınlar

Bilimkurgu sinemasında Trinity (*Matrix*) ve Lara Croft (*Tomb Raider*) gibi ikonlaşan eylem kızı (action girl) kahramanlarının etkisiyle 2000 sonrasında ivme kazanan kadın karakter artışının distopik filmlere de yansıdığı görülmektedir. Bu yönelimde distopik dünyalardaki isyan ve direnişlere öncülük eden eylem kadını temsillerinin yaş aralığının gitgide gençleşmesi ile yine aynı distopyalarda sistem ve düzenin yönetim ve kontrolünde kadınların da etkin olarak görev alması ve kötücüllüklerinin ön plana çıkarılması en önemli unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Popüler romanlardan daha çok genç seyirciye hitap edecek şekilde uyarlanan *Hunger Games (Açlık Oyunları, 2012-2015)* ve *Divergent (Uyumsuz, 2014, 2016)* gibi serileri kendi gücünün ve yeteneklerinin farkına varan genç kız karakterlerin yine kendi zekâları, hırsları ve cesaretleriyle hayatta kalmaya çalıştıkları macera, aksiyon ve romantizm çeşitlemeleri olarak değerlendirmek mümkündür.

Doğal kaynakların tükendiği, insanların yoksullaştığı, kaos ve çatışmaların arttığı bir gelecekte geçen *Hunger Games (2012)*'te Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) adlı genç kızın Capitol'ün 12 bölgeye hükmetmek için düzenlediği Açlık Oyunları yarışmasına katılmasıyla gelişen olaylar anlatılmaktadır. Katniss doğa koşullarında yaşamaya alışık olduğu için fiziksel olarak dayanıklı ve çevik bir kızdır. Aynı zamanda ok atma ve avcılıkta sahip olduğu üstün becerileriyle her zaman hayatta kalmayı başarır. Nitekim bütün bu özellikleri Katniss'in yarışmayı kazanmasında ve daha sonrasında patlak veren isyanda ve direnişte öncü konuma ve liderliğe yükselmesinde etkili olur. Katniss'in üçleme boyunca verdiği mücadeleyle Capitol'ün türlü entrikalar ve ihanetlerle daha da artan kötücüllüğünü yok etmeye çalışır. Bu kötücüllüğün içinde Başkan Coin (Julianne Moore) bir

kadın olarak dikkat çeker. Başkan Coin'in Katniss'i alt etmek ve ele geçirmek için kurguladığı entrikalar bir tür kadınsı zafiyet olan kıskançlığın yansımaları olarak ele alındığında, onun kötüye yöneliminin ve kadın kimliğinin distopyanın olumsuzlamasının aracına dönüşmesi söz konusu olmaktadır.

Aynı izleğe daha belirgin olarak insanların sınıflara ayrıldığı bir gelecekte geçen *Divergent* (2014) filminde uyumsuz olarak damgalanan genç Tris (Shailene Woodley) ile karşıtı Jeanine (Kate Winslet) karakterlerinde de rastlanmaktadır. Jeanine ırkları ve sınıfları çatışmaya sevk ederek mükemmel bir toplum oluşturmaya çalışır. Tris ise bir uyumsuz olarak doğrudan Jeanine tarafından hedef alındığı için onu engellemek için mücadele eder. Filmde Tris ve Jeanine arasında iyi ve kötü üzerinden oluşturulan tezadı; iki karakterin de kadın olmasından dolayı iyi kadın ve kötü kadının distopik yansımaları olarak değerlendirmek mümkündür.

Nüfus artışı ve kaynakların azalmasına bağlı olarak tek çocuk yasasının uygulanması ekseninde yedi kız kardeşin hikayesini konu alan *Seven Sisters* (*Yedi Yaşam*, 2017)'de ise Çocuk Büro Amiri Nicolette Cayman (Glen Close) tavizsiz ve acımasız kişiliğiyle distopya filmlerinde otoriter ve duygusuz kötü kadın olarak öne çıkmaktadır. Nüfusun ve üremenin denetlediği bu dünyada birbirinin ikizi olan yedi kardeşin dış dünyadan gizlenerek izole bir hayat yaşaması, nüfus kontrolünün sağlanmasında kadınların kısırlaştırılması, doğum kontrolü ve kürtaj gibi yöntemleri dolaylı olarak akla getirmektedir. Yedi kız kardeşin tek bir kimliğe ve tek bir güne indirgenen kısıtlı yaşantıları ele alınırsa 'normal' kadının toplumdan soyutlanmasıyla olabilecek aksaklık ve bozuklukların kadın doğasındaki sevgi, şefkat ve fedakârlık duygularından arınmış Nicolette Cayman gibi güç ve iktidara hükmetme eğilimine sahip kadınlardan kaynaklandığı ifade edilebilir. Herbiri birbirinde farklı kişilikte yedi kız kardeşten oluşan Setman Kardeşleri (hepsi Noomi Rebeca tarafından canlandırılmıştır.) kadının zengin dünyasının temsilleri olarak değerlendirdiğimizde, duygusuz amir Cayman'ın farklılıkları yokeden tek tipleştirici konumu daha da görünür hale gelmektedir.

Küresel nüfus artışı, kaynakların tükenmesi ve ekolojik felaketler neticesinde elit ve zengin insanların dünya yörüngelerinde kurulan istasyonlara taşınmasıyla gelişen olayları konu alan *Elysium* (*Yeni Cennet*, 2013) filminde dominant ve acımasız bir kadın olarak tasvir edilen Elysium'un Savunma Bakanı

Delacourt (Jodie Foster) karakteri 2010 sonrasında distopik bilimkurgu filmlerinde despot kötü kadın prototipinin yaygınlaşmasında önemli bir paya sahiptir. Filmde Delacourt dünyada sefalet içinde yaşayan kadınlar, çocuklar ve işçilerin Elysium'daki sağlık hizmetleri başta olmak üzere çeşitli ayrıcalık ve imkanlardan yararlanmalarının önündeki en büyük engel olarak vurgulanır. Bu vurgulamada işçi Max'in duygusal yakınlaşma yaşadığı yetimhane yıllarından çocukluk arkadaşı olan Frey'in kızını tedavi için Elysium'a götürme mücadelesi ve masum kız çocuğu ile katı ve zalim elit yönetici Delacourt arasında oluşturulan zıtlık ve kontrast özellikle dikkat çekicidir. Filmde kapitalizmin sebep olduğu sömürü ve insanlık dışılık bir kadın olan Delacourt karakteriyle daha keskin bir şekilde vurgulanmaktadır. Bu noktada Delacourt'ta vücut bulan despot ve zalim kötücül kadın temsillerinin son dönem bilimkurgu filmlerinde boy göstermesi bu filmlerin eleştirel gücüne katkı sağlaması bakımından önem taşımaktadır.

3.1.6. Feminist Distopyalarda Kadın

Bilimkurgu filmlerinde kadın karakterlerin etkin bir şekilde temsil edilmesi ve gösterilmesi, feminist söylemlerin ön plana çıkarılmasında işlevsel bir unsura dönüşebilmektedir. İlk *Alien (1979)* filminde itibaren kadınların odakta olduğu bir çok bilimkurgu filmde bu feminist vurgulamaların yapılması söz konusu olmaktadır (ilgili filmlere ileride değinilecektir). Bu bağlamda yazar, senarist ve yönetmenlerinin kadın olduğu *Born in Flames (Alelerde Doğanlar, Lizzie Borden, 1983)*, *Tank Girl (Rachel Talalay, 1995)*, *Advantageous (Avantajlı, Jennifer Phang, 2015)* ve *Brown Girl Begins (Sharon Lewis, 2017)* gibi filmleri feminist distopya alttüründe değerlendirmek mümkündür.

Sosyalist devrimin hüküm sürdüğü hayali bir ABD geleceğinde geçen ve kadınların dayanışmasına odaklanan *Born in Flames (1983)* filmi gerçek eylem görüntülerini bilimkurgu ve sahte belgeselin anlatım dilinde birleştirmesiyle dikkat çekmektedir. Bu tercihte yazar-yönetmen Borden'in aktivist bir feminist olması önemli rol oynamaktadır. *Born in Flames* 1980'li yılların ABD'deki kadın haklarının yanı sıra siyahi hareketler ve diğer azınlık örgütlenmeleri hakkında da geleceği öngören çıkarımlarda bulunması dolayısıyla önem arz etmektedir. Filmde siyah kadın dayanışmaları başta olmak üzere Amerika'da faaliyette bulunan çeşitli kadın gruplarının bir araya gelerek toplantılar düzenlemeleri ve fikir alışverişinde bulunmaları ile protesto ve yürüyüş gibi daha

çok eylemselliğe dayalı faaliyetlerini içeren gerçek arşiv ve kayıt görüntülerinin iç içe kurgulanarak politik ve feminist bir dil oluşturulması çabası öne çıkmaktadır.

Ekolojik felaketin hüküm sürdüğü ve suyun en değerli kaynak olduğu 2033 yılının çölleşmiş dünyasında geçen çizgi roman uyarlaması *Tank Girl* (1995) herşeyden önce yüksek teknoloji ürünü silahlarla donattığı eski model tankıyla baskıcı devlete kafa tutan serseri ve özgür ruhlu feminist baş karakteri Tank Girl (Lori Petty) ve oluşturduğu mizahi ve eğlenceli atmosferiyle ayrıksı bir film olarak öne çıkmaktadır. Filmde Tank Girl hükümet güçlerini yöneten baş kötü Kesslee'ye karşı mücadelesinde devasa fallik bir silah olarak tankı kullanması erkeklerden oluşan askerler topluluğuna karşı dengeleyici bir unsura dönüşmektedir. Su ve güç arasındaki ilişki bölgedeki bütün su kaynaklarını ele geçirmeye çalışan Water&Power şirketinin ismiyle açık şekilde vurgulanır. *Tank Girl* çekildiği dönemde ilgi görmese de çizgi roman uyarlamalarındaki konumu ve 2015 yapımı *Mad Max: Fury Road* filmindeki güçlü kadın karakter Furiosa'nın öncü versiyonu olması bakımından zamanla kültleşmeyi başarmıştır. Yakın gelecekte ekonomik sıkıntıların hüküm sürdüğü bir kentte; Gwen (Jacqueline Kim) ve kızı Jules'un tüm istikrarsızlıklara rağmen kendi hayatlarını yaşamaya çalışmalarını işleyen *Advantageous* (2015)'da anne-kız dayanışması ekseninde feminizm vurgusu ön plana çıkmaktadır. *Advantageous*'un üretim ve çekim açısından *Born in Flames*'le ortak noktalarının bulunması feminist bilimkurgu filmlerindeki yönelimlerin değişmezliğini göstermesi bakımından önemlidir.

Feminist Bilimkurgu'nun önemli yazarlarından olan ve kendisi gibi Afrika kökenli Octavia Butler ile Afrofuturizm'in oluşmasına katkıda bulunan Nalo Hopkinson'un *Brown Girl in the Ring* (1998) adlı romanından uyarlanan *Brown Girl Begins* (2017) filminde 2046 yılının distopik geleceğinde ana karadan yalıtılmış olarak düşük hayat şartlarında hayatta kalmaya çalışan insanların yaşadığı Bum bölgesi ile duvarlarla korunan şehirde varlık içinde hayat süren insanlar arasındaki çekişme ve mücadeleler sınıf, kültür ve ırk farkları ekseninde anlatılmaktadır. Filmde 19 yaşına giren ve babaannesinin bıraktığı mirası devam ettirmek için Rahibe olmaya hazırlanan Ti-Jeanne (Mouna Traoré)'nin halkının yaşadığı sorunların ve sömürülerin farkına varmasıyla yaşadığı bilinçlenme ve dönüşüm, siyahi ırk ve kültürün insanın varoluş ve maneviyatına kattığı ruhsal bütünlük, sezi, sağduyu, iletişim, uzlaşma ve ruhsal güç gibi karakter yetisi ve

özellikleri üzerinden aktarılmaktadır. Zenginler ve fakirler arasındaki sınıf çatışması teması ekseninde gelişen filmde hayatta kalma, ruhsallık, etnik çeşitlilik, susuzluk, kıtlık ve çevre bozulması gibi temalar da romanda hakim olan Afrofuturizm vurgusunu destekleyici unsurlar olarak yansıtılmaktadır. Siyahi senarist-yönetmen Sharon Lewis'in ilk filmi olan *Brown Girl Begins* (2017), bir başka feminist bilimkurgu yazarı Margaret Atwood'un aynı adlı romanından uyarlanan *The Handmaid's Tale* (1990) filmiyle feminist bilimkurgu eserlerinden uyarlanan bir film olarak öne çıkmaktadır. Filmin hikayesinde karakterlerinde ve görsel dilinde yoğun olarak vurgulanan Afrofuturizm; bilimkurgu sinemasında ve elbette distopya filmlerinde ırk, kültür, doğa, ve siyahi kadının gücü gibi anlatı ve temaların farklı ve özgün bakış açılarıyla görünür hale gelmesine imkan sağlaması bakımından önem taşımaktadır. Bu bağlamda bilimkurgu sinemasında afrofuturist bakış açılarıyla yansıtılan kadın karakterlerin artmasıyla birlikte tür içindeki kadın temsillerinde Etnik Kadın, Kültürel Kadın ve Afro Kadın gibi yeni kadın görünümlerinin ortaya çıkması ve prototipe evrilmesi mümkün gözükmemektedir.

Distopik kadın temsillerine genel olarak bakıldığında kadının klasik distopik filmlerde aşk ve cinsellik ekseninde erkeğin uyanışında ve mücadelesinde yardımcı bir unsur olarak yansıtılırken 2000'ler sonrasında ana karakter konumlarına kadar yükseldikleri görülmektedir. Bu dönüşümde aksiyon ve dövüş gibi fiziksel zorluk gerektiren sahnelerde gelişen özel efektler sayesinde kadınlarında rol almaya başlaması etkili olmuştur. Kadının cinselliği ve doğurganlığıyla ilgili nüfus kontrolü, üreme, aşk, kısırlık, doğum ve ölümsüzlük gibi konu ve temaların hemen hemen bütün distopik filmlerde işlenmesi de distopik filmlerin ortak özelliği olarak dikkat çekmektedir. 2000'lerdeki iyi kadın temsillerine paralel olarak sert ve otoriter kötücül kadın temsillerinin de yaygınlaşması distopik filmlerin daha da farklılaşmasına katkı sağlamıştır. Bu filmlerde kadın varlığıyla olduğu kadar yokluğuyla da distopya tahayyüllerini etkilemektedir. Modern bilimkurgu sinemasında distopik kadın artık sadece erkek için değil kendisi içinde varoluş mücadelelerinde boy göstermektedir. Bu bağlamda distopik filmlerde distopyanın eril yapısının gitgide dişil görünüme büründürülmesinin bilimkurgu türünde kadın ve erkek olmanın önemsizleştiği akışkan (postmodern) yeni cinsiyet algılarının oluşmasına ve yaygınlaşmasına zemin oluşturduğu söylenebilir.



Resim 1-2. *Metropolis*'te Arabulucu Kadın Azize Maria **Resim 3-4.** *Metropolis*'te Robotlaştırılan Kadın Maria



Resim 5-9. Distopyada Dönüştürücü Kadınlar (*Alphaville*, *Fahrenheit 451*, *THX 1138*, *Logan's Run* ve 1984)



Resim 10-12. Distopyada Doğurgan Kadınlar (*Zardoz*, *The Handmaid's Tale*, *Mad Max: FuryRoad*)



Resim 13-16. *Children of Men* (2007)'de Kısırlık, Göçmenlik ve Savaş



Resim 17-21. Distopya Filmlerinde Eylem Kızları (*Tank Girl*, *Hunger Games*, *Divergent*, *V For Vendetta*)



Resim 22-25. Distopya Filmlerinde Despot Kötü Kadınlar (*Elysium*, *Seven Sisters*, *Divergent*, *Hunger Games*)



Resim 26-28. *Equals*, *Upside Down*, *Seven Sisters* **Resim 29-30.** Feminist Distopyalar (*Brown Girl Begins*, *Advantageous*)

3.2. BİLİM KADINI TEMSİLLERİ

Bilimkurgu filmlerinde bilim kadını temsillerine hemen hemen bütün alt türlerde rastlamak mümkündür. Bu başlık altında bilim kadını karakterleri seçilirken, baskın tür ve temalar esas alınarak diğer alt türlerdeki bilim kadını görünüşleri ayırt edilip sadece türü bilim (mad scientist) olan ve konusunda bilimsel buluş, araştırma, keşif, görev ve misyona yer veren filmlerde ana karakter olan bilim kadınları bir araya getirilerek değerlendirilmiştir. Bu filmlerde kadın karakterlerin geçmişten günümüze doğru pasif ve edilgen yan rollerden idealist, girişken, koruyucu, aracı ve araştırmacı gibi etken ve eylemselliği olan ana karakter rollerine doğru yükseldiği görülmektedir.

3.2.1. Bilim Kadını Temsillerinin Tarihsel Gelişimi

Bilimkurgu sinemasının sessiz dönemlerinden günümüze kadar çığgın bilim adamı (mad scientist) temasını işleyen birçok film çekilmiştir. Zamanla korku ve gizem unsurlarıyla etkileşime girerek baskın bir alt türe dönüşen bu tema bilimkurgu türünün şekillenmesinde etkili olmuştur. Bilim tutkusu ve yaratma arzusuyla deney ve icatlar yaparak bilimsel keşif peşinde koşan dahi-deli-çığgın erkek bilim adamı karakterlerinin ön planda olduğu bu filmlerde kadınların daha çok erkeğin yeniden tasarlayıp ürettikleri deney nesnelere veya asistan, kız evlat, eş veya sevgili olarak konumlandırıldıkları görülür. Kadınlar 1920'lerden itibaren *Metropolis* (1927), *Alraune* (1928, 1930), *Bride of Frankenstein* (Canavarın Gelini, 1936) ve *The Monster and the Girl* (1941) gibi filmlerde çığgın bilim adamlarının üzerlerinde her türlü ihlali gerçekleştirdikleri ve kendi amaç ve çıkarları doğrultusunda kullandıkları birer denek olarak yansıtılmışlardır.

Fritz Lang'ın yönettiği *Woman in the Moon-Aydaki Kadın* (*Frau im Mond* (1929)'da ilk belirgin örneğini gördüğümüz kadın bilim asistanı; astronomi öğrencisi Friede (Gerda Maurus) erkeklerin hakim olduğu bilim dünyasında var olmaya çalışır. Aya gönderilecek rokette tek kadın olması Friede'nin kadınlığını daha da vurgular. Nitekim yolculuk boyunca aynı ekipte olan nişanlısı Windegger ile ay seyahatinin finansörü Helius arasında bir aşk üçgeninin yaşanmasına sebep olur. Helius'un Friede'ne ilgi duymasıyla çatışma büyür. Nefes alınabilen Ay'ın fethi adeta iki erkeğin rekabeti üzerinden kadının fethedilmesi meselesine dönüşür. Kadının sorun çıkarıcı varlığı ay seferinin başarısızlıkla sonuçlanma

tehlikesine yol açar. Çatışmalı durum filmin sonunda özünde fedakarlık ve aşkı vurgulayan bir sonla çözüme kavuşturulur. Helius, geri dönüş için rokette yeterli oksijen olmadığından ve Friede ve nişanlısının ayrılmasına sebep olmamak için kurada kaybeden Windegger'in yerine kendini feda ederek ayda kalır. Fakat roket havalandıktan sonra sürpriz bir şekilde Friede'nin de onu tercih ederek ayda kaldığını görür. Filmde yansıtılan bu mutlu sonla başkarakter Helius izdüşümünde Ay da kadın da fethedilerek erkeğin iktidarı yeniden tesis edilmiş olur.

Aydaki Kadın'da erkeklerin egemenliğindeki bilim dünyasına girmeye çalışan kadın temsilinin özellikle 2. Dünya Savaşı'nın paranoyasının hakim olduğu 1950'lerde çekilen *Rocketship X-M (1950)*, *Spaceways (1953)*, *Them (1954)*, *Tarantula (1955)* ve *The Strange World Planet X (1958)* gibi filmlerdeki kadın asistan ve bilimcilerde vurgulanan cinsel cazibe ve zihinsel yetersizlik gibi daha olumsuz göstergelerle resmedildiği görülmektedir. Bu filmlere genel olarak bakıldığında erkeğin kontrolü ve dehasıyla şekillenen bilimsel çalışmalarda kadınların erkek meslektaşlarınınca yadsıma, yok sayma ve aşağılamaya varan cinsel ayrımcılık tezahürleriyle karşı karşıya kaldığı görülür. Bu filmlerde göze çarpan bir başka nokta ise ordu ve bilim adamlarının işbirliğiyle geliştirilen tehlikeli savaş teknolojisi ve silahlarının tasarlandığı alanlarda kadınların varlıklarıyla bir tehdit ve zafiyet unsuru olarak gösterilmeleridir.

Kadınların, bilim kadını temsillerindeki ikincil ve silik konumlandırılmaları 1990'lardan itibaren yavaş yavaş olumlu yönde değişmeye başlamıştır. James Cameron'un yönettiği *Abyss (Uçurum, 1989)* bu değişimin ilklerinden olması bakımından önemlidir. Tıpkı *Terminator (1984)* ve *Aliens (1986)*'da olduğu gibi *Abyss*'de de Cameron mamulü güçlü bir kadın karaktere; sualtı araştırmacısı Lindsey Brigman (Mary E. Mastrantonio)'a rastlarız. Filmde, Lissey'in bir deniz platformunda meydana gelen kazayı araştırmak için oluşturulan ekipte, ayrıldığı kocasıyla tekrar bir araya gelerek dayanışma ve işbirliği yapmaları ve sonunda okyanus dibinde karşılaştıkları dünya dışı varlıkların yardımıyla hayatta kalarak evliliklerini kurtarmaları fantastik ve ruhani bir deneyim izleğinde anlatılır.

Abyss'i takiben 1990'lar boyunca *Jurassic World (1993)*, *Twister (Kasırğa, 1996)*, *Outbreak (Tehdit,1995)*, *Relic (1996)*, *Chain Reaction (Zincirleme Reaksiyon, 1996)*, *Contact (1997)* ve *Sphere (1998)* gibi bilimkurgu filmlerindeki bilim kadını temsillerinin yansıtılmasında öteden beri tekrar edilen kadın-erkek

ilişkilendirmeleri esnetilerek daha derinleştirilmiş çatışmalar olarak doğa, devlet, din ve bilim gibi unsurların ön plana çıkarıldığı görülür. Bu filmlerde kadın ve erkek arasındaki hiyerarşi ve statü farklarının silikleştirilerek daha eşitlikçi rol model sunumlarının kabul görmesi yaygınlaşmıştır. Aynı uzlaşımın 2000'lerde çekilen ve daha çok uzay yolculuğuna odaklanan *Mission To Mars (Görev Mars, 2000)*, *Red Planet (Kızıl Gezegen, 2000)* ve *Sunshine (Günüşiği, 2007)* gibi filmlerdeki astronot bilim kadını tasvirlerinde de devam ettirildiği görülür.

3.2.2. İdealist Bilim Kadını Temsili “Contact”

Kadın bilimcilerin dünyanın ve uzayın bilinmezliklerini araştırma hevesi ve tutkusu taşıyan sağduyulu, akılcı, barışçıl ve uzlaşmacı kişilikler olarak tasvir edilmesi modern bilimkurgu sinemasında kadın temsillerini olumlu yönde etkilemiştir. Özellikle *Contact (Mesaj, 1997)* filmindeki idealist gökbilimci Ellie Arroway (Jodie Foster) karakteri; *Woman in the Moon (1927)* ve *Abyss (1989)*’te olduğu gibi, son yıllarda daha da artış gösteren, *Avatar (2009)*, *Prometheus (2012)*, *Gravity (Yerçekimi, 2013)*, *Interstellar (Yıldızlararası, 2014)*, *Arrival (Geliş, 2016)* ve *Annihilation (Yokoluş, 2018)* gibi kadınların ana karakter olduğu filmlerdeki kadın bilimcilerle de kişisel özellikleri (bilim tutkusu, kararlılık, irade), aile kayıp (baba, eş, çocuk vb.) hikâyesi ve en önemlisi inanç arayışı (inanma isteği) unsurlarının hepsini içeren bir prototip olması bakımından bilim kadını temsilleri içinde ayrıcalıklı bir yere sahiptir.

Carl Sagan’ın aynı adlı romanından uyarlanan ve dünya dışı varlıklarla (medeniyetler) iletişime geçme çabalarını konu alan *Contact (1997)* filminde çocukluğundan beri dünya dışı yaşamlara ve varlıklara inanan ve çocuk yaşta kaybettiği babasından aldığı tutkuyla bilime yönelen astro fizikçi Dr. Ellie Arroway karakteri inanç, bilim ve kayıp üçgeninde yaşadığı çatışmalarla filmdeki bütün zıtlık ve uyumsuzlukları (erkek/kadın, dünya/uzay, bilim/inanç) görünür kılar. Bu bağlamda filmi, dünyaya, bilime ve dine hakim olan erkeklerin tutuculuğu ile evrende yalnız olmadığımızı düşünen bir kadının (Dr. Arroway) bu inanç ve tutkuyla uzayın bilinmezliklerini keşfetme kararlılığının sınanması olarak değerlendirmek mümkündür. Radyo sinyallerini sabırla dinleyerek dünya dışından bir işaret bekleyen Dr. Arroway nihayet bekleyişinin sonunda uzaylılara ait bir sinyali yakalar ve sinyalin uzay yolcuğu için bir araç planı olduğunu çözümler. Böylece SETI programını gerçekleştirmek için rekabetçi çalışma ortamına ve

uğradığı haksızlıklara karşı yılmadan mücadele ederek ABD Hükümetinin onayını almayı başarır ve uzaylılarla ilk temas kuracak kişi olarak seçilir. Arroway yapılan araçla uzay yolculuğuna çıktığında uzay-zaman boyutunda ölmüş olan babasıyla karşılaşmasıyla ruhsal ve manevi bir dönüşüm (deneyim) yaşar ve o zamana kadar benimsediği Yaratıcı'nın inkarı tavrından vazgeçerek yeniden inanmaya başlar. Filmdeki bu dönüşüm bilimsel ve dinsel olanın birbirini bütünlediği ve tamamladığı vurgusuyla verilir. Bu noktada Arroway'ın yaşadığı ruhsal ve manevi deneyimi sadece; özünde kadınları aşağılayan ve yok sayan çarpıtılmış Hristiyanlığa tepki olarak doğan ve Hristiyanlık bağlamında; kadın ve erkeğin yaratılış ve doğasını inkar eden feminizm argümanlarıyla değerlendirmek ve maneviyatı reddeden yaklaşımlarla yorumlamak; Arroway karakterinden hareketle bütün film türlerindeki başka kadın karakterlerin de anlaşılmasında ve çözümlenmesinde hakikate aykırı, eksik ve yanlış çıkarımlara yol açabilmektedir.

3.2.3. Koruyucu Bilim Kadını Temsili “Avatar”

Bilim kadınlarının koruyucu güdülerle teknoloji ve bilimin kötü amaçlar için kullanılmasına karşı çıkması türde olumlu bir temsil olarak ön plana çıkmaktadır. Kaynakların tükenmesi ve doğanın tahrip edilmesiyle Dünya'nın yaşanmaz bir yer haline dönüştüğü 2154 yılında, insanlığın uzaya açılarak mavi renkli Navi halkının yaşadığı Pandora gezegenini, 'unobtanium' madeni çıkarmak için silah (ordu) ve teknolojinin (bilim) gücünü kullanarak işgal etmesini konu alan *Avatar* (2009) filmi, ataerkilliğin yıkıcılığına karşı öne sürdüğü barış ve uyum içinde doğayla iç içe yaşayan anaerkil Navi halkı ve Dr. Grace Augustine (Sigourney Weaver) ile Neytiri (Zoe Saldana) gibi güçlü kadın karakterleriyle ön plana çıkmaktadır. Çektiği bütün filmlerde güçlü kadın arketipleri oluşturan James Cameron, yönettiği *Avatar*'da daha da ileri giderek birden fazla güçlü kadına yer vermiştir. (Neytiri karakterine '*Güçlü Kadın*' başlığında ayrıca değinilecektir.)

Astrobiyolog ve Avatar programının yöneticisi olan Dr. Grace, Navi ve insanlar arasında olası bir savaşı engellemek için barışçıl ilişkiler kurmayı savunurken, saldırganlık politikasını benimseyen Albay Quaritch ile uyuşmazlığa düşer. Filmde bilim kadını ve asker arasındaki kurulan bu zıtlık iyi ve kötü karşıtlığının oluşturulmasında önemli rol oynar. İnsan DNA'sı ve Navi klonlarının bir birleşimi olan Avatar bedenler, başta Dr Grace olmak üzere, programa ölen ikizinin yerine dahil olan savaş gazisi Jake Sully ve ekipteki diğerlerinin, Pandora

gezegenini ve halkını tanıyarak dillerini ve kültürlerini öğrenmede çift yönlü vasıta işlevi görürler. Bu yönüyle Dr. Grace’i şirket, askerler ve Naviler arasında bir elçi ve arabulucu olarak değerlendirmek mümkündür. Bu bağlamda kolonyal amaçlar ve silah geliştirmek için kullanılan bilimin suistimallerinin Dr Grace tarafından önlenmeye çalışılması filmde yoğun bir şekilde vurgulanmıştır.

Filmde Dr. Grace Pandora’nın bitki faunası ve ekosisteminin kusursuzluğunu (sinirsel ağ şebekesi) keşfettikçe adeta koruyucu bir anne gibi gezegeni insanların (RDA Şirketi ve Askerler) saldırılarından korumaya çalışır. Şirket çıkaracağı madenle ilgilenirken o Pandora’nın asıl zenginliğinin yüzeyinde (doğasında) olduğunu söyler. Dr. Grace’nin Pandora’da deneyimlediği bu ruhsal (manevi) bütünlük hali en nihayetinde üstten kaçarken Albay Quaritch tarafından vurulup yaralandığında, iyileştirilmek için Navi kabilesine götürülünce ölmek üzereyken bir insan olarak Navi’lerin tanrısı Eywa ile karşılaştığını söylemesiyle belirgin bir şekilde vurgulanır. İnsanların saldırganlığına rağmen Pandora daima cömert ve kucaklayıcı davranır. Bu noktada gerek Dr. Grace olsun gerekse Neytiri olsun *Avatar*’daki kadınların sergiledikleri şefkatli, fedakâr ve anaç özelliklerin Pandora’nın doğasının kadınsı tezahürleri olarak yansıtıldığı söylenebilir. Tür içindeki kadın temsillerinde güçlü kadın arketipinin oluşmasına kaynaklık eden ve aynı zamanda bilim kadını olan ve yine Sigourney Weaver’in canlandırdığı *Alien* (1979)’deki Ellen Ripley karakteri, akılcı, rasyonel, tedbirli ve kararlı kişilik özellikleriyle bilimkurgu filmlerindeki olumlu bilim kadını temsillerinden biri olarak ön plana çıkmaktadır. Her ne kadar bilimkurgu olmasa da gerçek hayat hikayesinden uyarlanan ve hayatını Afrika’daki gorillerin korunmasına adanmış zoolog Dian Fossey’in yaşamını konu alan ve yine Sigourney Weaver’in oynadığı *Gorillas in The Mist* (Sisteki Goriller, 1988) filmi de bir bilim kadınının portesini ve bilim tutkusunu etkileyici şekilde yansıtması bakımından önem taşımaktadır.

Filmdeki iyi ve güçlü kadın karakterlerin varlığına rağmen *Avatar* filmi, ABD’nin (batılı beyaz erkek) Afganistan ve Irak işgallerini eleştirirken, kolonyalizm ve sömürgecilik hülyalarının gezegenler ve çağlar ötesine taşınan versiyonunu adeta fetişleştirerek kendisiyle çelişmekte ve olumsuz bir izlek kurmaktadır. Bu izlek, sakat asker (beyaz erkek) Jake Sully’nin avatarıyla bütünleşerek Kabile reisinin kızı Neytiri ile evlenmesi ve Navi’lerin yeni lideri olmasıyla ırkçı bir şekilde açıkça görünür hale gelmektedir.

3.2.4. Astronot Bilim Kadınları “Gravity ve Diğerleri”

Avatar filminde Dr Grace'nin el değmemiş Pandora gezegenine büyülenmişlik ve hayranlık hissiyle dolu bakışlarının benzerini, kadın karakterin fiziksel ve ruhsal dönüşümünün daha yoğun işlendiği *Gravity (Yerçekimi 2013)*'de, istasyonun bir kaza sonucu infilak etmesiyle uzayda mahsur kalan astronot Dr. Ryan Stone (Sandra Bullock)'nin; 'eşsiz ve biricik mavi gezegenimiz' Dünyamıza yönelen özlem ve çaresizlik dolu bakışlarında da buluruz. Filmde, bu vurguyla Ryan Stone'nin eve dönme isteği ve hayatta kalma güdüsü arasında yerçekimi metaforuyla doğrudan bir bağ kurularak, sonsuz uzay içinde insanlığın yegane yuvası ve besleyici annesi olan 'Dünya'mız adeta 'Kadın' varoluşu ve doğasıyla özdeşleştirilmiştir. Bu özdeşleştirmede filmin yönetmeni Alfonso Cuarón'ın gerçekliği güçlendirmek için kullandığı, yerçekimsiz ortamlarda (uzay boşluğu, istasyonlar) astronotlarla birlikte salınan kameranın kaydettiği uzun plan çekimlerin etkisi öne çıkmaktadır.

Kaza sonrasında bütün ekip ve istasyon yok olduğunda, uzayda tek başına kalan Ryan Stone sahip olduğu kısıtlı imkânları kullanarak tekrar dünyaya dönmenin yollarını arar. Çaresizlik ve yılgınlık içinde ölüm korkusuyla baş etmeye çalışırken kızının anlamsız ve ani ölümünü düşünür. Ryan içine gömüldüğü fiziksel ve ruhsal kısıtlanmışlık halinde o zamana kadar Tanrı'ya hiç dua etmemiş olduğunun farkına varır ve bilmediği bir dili ilk kez konuşuyormuş gibi pişmanlık ve ümitle dua etmeye çalışır. Filmde kadın karakterin bu dönüşümüyle insanın varoluşunda dua etmenin başka bir deyişle bir Yaratıcı'nın varlığına ve gerekliliğine inanmanın önemine vurgu yapılır. Nihayet filmin sonunda Ryan ulaştığı bir kapsüle girerek kendini dünyaya doğru ateşler. Kapsül atmosferde yanarak ve hasar görerek zorlu bir yolculukla ilerleyerek bir göle düşer. Film Ryan'ın bitkin bir şekilde kapsülden çıkıp karaya doğru yüzmesi ve kıyıya ulaştığında toprağı öperek ayağı kalkıp emekleyen bir çocuk gibi adımlar atarak yürümesiyle sona erer. Ryan karakteri bilimkurgu türündeki bilim kadını temsilleri içinde içe dönüklüğü, insaniliği ve gerçekçi portresiyle ön plana çıkar.

Kayıp ve inanç sorgulaması yapan kadın astronot temsillerine *Gravity*'yle aynı dönemde çekilen *Alien (1979)*'in öncesini anlatan *Prometheus (2012)*'taki arkeolog Elizabeth Shaw (Noomi Rapace) ve *Interstellar (2014)*'deki Dr. Amelia Brand (Anne Hathaway) karakterlerinde de rastlamak mümkündür. İnsanın

yaratılışını ve kökenlerini sorgulayan *Prometheus* (2012) filminde Shaw karakteri gemideki diğer mürettebata göre daha inançlı bir olarak resmedilirken, başka gezegenlerde uygun yaşam arayışı ve sorunsalına odaklanan *Interstellar* (2014)'da Dr. Brand karakteri aşırı sevgi duyan biri olarak yansıtılmıştır.

3.2.5. Aracı Bilim Kadını Temsilleri: "Arrival ve Annihilation"

Bilimkurgu filmleri, tanımlanamayan olgular ve yabancı varlıklar karşısında izleyicileri empati kurmaya sevk ederek aslında gerçek dünyanın algılanmasında ve özümsemesinde aracı olabilmektedirler. Baş karakterleri bilim kadını olan *Arrival* (2016) ve *Annihilation* (2018) filmlerinde bu etkileşimin bizzat filmin anlatı yapısı içinde yine kadın karakterler aracılığıyla kurulduğu görülmektedir.

Arrival filminde dünyanın farklı noktalarını ziyaret eden uzaylılarla iletişime geçme çalışmalarına katılan dil bilimci Dr. Louise Banks (Amy Adams) eşi Lan ile uzaylı heptomotların dairesel dillerini çözmeye çalışırken bir yandan da özel hayatında gelecekte yaşayacağını öğrendiği kanser olan kızının ölümünü kabullenmeye çalışır. Filmde geçmiş ve geleceğin tek bir zaman uzamında (döngüsel zaman) algılanması olarak yansıtılan bu durum, esasında hayatta var olan doğum ve ölümün birbirini tamamlayan unsurlar olduğu vurgulamaktadır.

Uzaylıların neden geldiğinin merak eden dünya halkları tedirginlik içindeyken Çin Hükümeti'nin uzaylılara saldırı hazırlığı yapması ortalığı daha da karıştırır. Bu noktada Louise uzaylıların dilini çözümleyerek olası bir savaşı engeller. Bir kadın olarak savaş karşısında Louise'nin üstlendiği bu sorumluluk tavrı *Metropolis*'ten (Maria) *Avatar*'a (Dr. Grace Augustine) kadar bilimkurgu filmlerinde birçok defa tekrar edilen, çatışmayı engellemeye çalışan "Arabulucu Kadın" karakter prototipini hatırlatır. Film bu anlatisıyla, militarizmin savaş ve çatışma dilinin yerine çözüm için bir kadın aracılığıyla evrensel bütünsellik, uyum ve sevgi dilini önerir. Daha genel bir ifadeyle açıklamak gerekirse filmde, ziyarete gelen ve anlaşılmayan bir dil kullanan uzaylılar aslında dünya üzerinde farklı dilleri konuşan ama birbirini anlamayan farklı ırkların bir tezahürü olarak yansıtılmaktadır. Filmde dil bilimci Louise aracılığıyla iletişim kurmak ve birbirimizi anlamak (empati ve hoşgörü) noktasında dilin önemi ve vazgeçilmezliği etkili bir şekilde vurgulanmaktadır.

Arrival'daki doğum ve ölüm döngüsellığı; bilinmeyen bir parıltının düştüğü bölgede yaydığı enerji ve gizemi konu alan *Annihilation* (2018) filminde canlı-cansız bütün varlıkları kapsayan bir yokoluş ve varoluş döngüsellığı olarak yansır. Filmde, bir yıldır haber alamadığı kayıp kocası Kane'nin gizemli bir şekilde geri dönmesiyle kendini; insan, hayvan ve bitki DNA'larını yapıbozuma uğratarak genişleyen Parıltı Alanını (Bölge X) araştırmak için bir araya getirilen kadınlar ekibinin lideri olarak bulan biyolog ve akademisyen Lena (Natalie Portman)'nın hikayesi anlatılmaktadır.

Filmin başında, kaybolan erkeğin açıklanamayan bir şekilde tekrar ortaya çıkması vakası hayatın ve varoluşun kaynağının sorgulanmasında katalizör görevi görür. Bir asker olan Kane bölgeye gönderilen hepsi de erkek olan 13 araştırma ekibi içinden geri dönen tek kişidir. Lena geri dönen eşinin rahatsızlanması ve gözetim altına alınmasıyla onun gerçek Kane olduğundan şüphe etmeye başlar. Bu sefer yetkililer bölgeye çeşitli alanlarda uzman tamamı kadınlardan oluşan bir ekip gönderme planı yaparlar. Lena da bunu fırsat bilerek, kocasına ne olduğunu öğrenmek ve evliliklerinde onu aldatmasından dolayı yaşadığı kefarete ve pişmanlık duygularıyla yüzleşmek için bölgeye gitmeyi kabul eder.

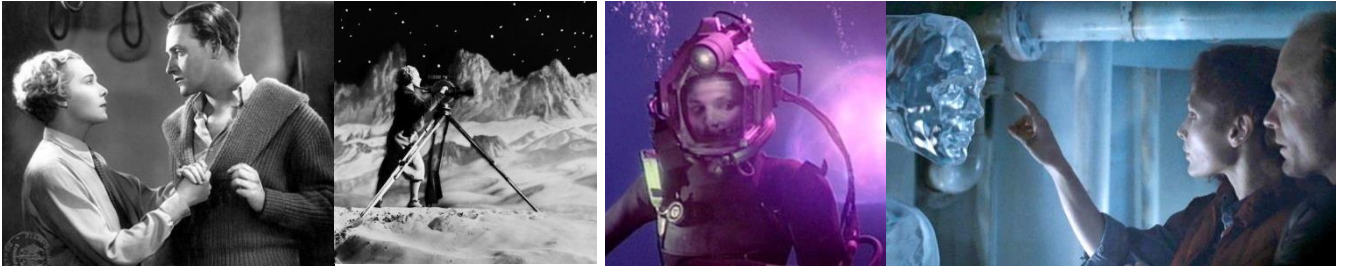
Filmi Lane ve Kane'in karı-koca olmaları ekseninde değerlendirecek olursak, bölgede meydana gelen olağanüstü durumların ve canlı formlarının iç içe geçerek değişime ve dönüşüme maruz kalmalarını, insanlığın başlangıcından beri süre gelen kadın ve erkek arasında oluşan çatışmalı ilişkilerin bir yansıması (alagori) olarak yorumlamak mümkündür. Yine aynı şekilde Kane ve Lane'nin Parıltı bölgesinden sırasıyla değişime ve dönüşüme maruz kalarak dönmeleri erkek (Hz. Havva) ve kadının (Hz. Havva) yaratılışına vurgular taşımaktadır. Bir bölgeye gidilmesi ve kadın ve erkek doğasının bilinmezliğine ve birbirleriyle olan ilişkilerine odaklanmasıyla *Annihilation* (2018), Andrei Tarkovsky'in yönettiği iki bilimkurgu filmi; *Stalker* (*İz Sürücü*, 1979) ve *Solaris* (1974)'in manevi yönünden ziyade, tema, karakterler ve olay örgülerinden beslenen bir izleğe dönüşmektedir.

Filmin sonunda Parıltı yok edilip herşey normale döndüğünde Lane ve Kane birbirlerinin gerçek Lane ve Kane olduğundan emin olmadan sanki ilk defa karşılaşmış gibi birbirlerine sarıldıklarında gözlerinde meydana gelen renk değişimleriyle, kadın ve erkeğin bir araya gelmesiyle varoluş ve yokoluş döngüsellığının hayatın içinde her an farklı maddi ve manevi tezahürlerde sürüp

gittiği vurgulanır. Film bu döngüsellikte, birbirinin eksikliğini tamamlayıcı olma yönleriyle kadın ve erkeği hem yokeden hem de vareden iki unsur olarak bir araya getirmektedir. Filmde birden fazla bilim kadını karakteri görünse de her birinin kendi yönelimleri ve araştırmaları doğrultusunda değil de, geçmişte yaşadıkları kayıplar ve problemler dolayısıyla bölgeye gitmeleri ve hemcinsleri tarafından dahi manipüle edilmeleri, filmdeki kadın temsillerini basite indirgemekte ve kusurlu hale getirmektedir. Filmde görülen bir başka sorunlu yaklaşım ise Lena'nın birlikte olduğu siyahi erkeğin "*ırksal melezlenme korkusu*"nun kaynağı olarak yansıtılmasıdır.

Bilimkurgu sinemasının gelişimini göz önünde bulundurarak incelenen filmlerdeki bilim kadın temsillerine bakıldığında; türün temel prototipi olan çılgın bilim adamı (mad scientist) karakterlerinden bariz bir şekilde ayrıştıkları görülür. Çılgın bilim adamlarının odakta olduğu filmlerde, bilim ve teknoloji şeytani ve yıkıcı emeller doğrultusunda kullanılırken, bilim kadınlarının etkin olduğu filmlerde teknolojinin ve bilimin suistimallerinin engellenerek insanlığın yararına kullanılmalarında kadınların aracı olması ön plana çıkmaktadır. Bilim kadını olan filmlerde dikkat çeken bir başka unsur ise ilk dönemlerden 2000'li yıllara kadar her filmde bilim kadınlarının erkek karakterlerle birinci dereceden yakınlıkla (eş, kız evlat) veya aşk-cinsellik bağlamında ilişkilendirilmeleridir. Tür içinde kadın karakterlerin gerçeğe en uygun şekilde yansıtılmalarına imkan sağlayan bilim kadını temsilleri; gerek erkeklerin bilim üzerinde kurdukları kontrol ve denetimi sarsmalarıyla gerekse bilimin ve teknolojinin dünya barışı, doğayı koruma ve insani amaçlar için kullanılması gerekliliğini vurgulamalarıyla bilimkurgu sinemasında kadının iyi, olumlu, manevi ve koruyucu yönleriyle temsil edilmesi noktasında önemli diğer alttürlerdeki kadın temsillerinden daha aktif ve etken rol-statü konumlarında gösterilmesi mümkün hale gelmektedir.

Dünyamızın terör, işgal ve korkularla kaotik bir hal aldığı günümüzde, bilime hükmeden erkeğin nükleer silahlar icat ederek çağırdığı Armegeddon kıyametine karşın sağduyu, uzlaşma ve evrensel barış noktasında kadınların da bilim alanında var olmasını lüzumlu hale getirmektedir. Bilimkurgu filmlerinde, fantastik, uçuk, akıl dışı ve tehlikeli fikirler peşinde koşan çılgın bilim adamlarına kıyasla, içinde yaşadığımız Dünyanın gerçeklerine ve sorunlarına dikkat çekmeleri bağlamında bilim kadınları daha olumlu ve işlevsel olarak yansıtılmaktadırlar.



Resim 31-32. *Women in the Moon*'da Bilim Asistanı Friede Resim 33-34. *Abyss*'de Sualtı Araştırmacısı Lindsey



Resim 35-39. *Contact*'de Gökbilimci Ellie Arroway (Sinyal arama, Uzayda seyahat ve Babayla karşılaşma)



Resim 40-42. *Jurassic Park*, *Twister* ve *Sphere* (1990'lar) Resim 43-44. *Red Planet* ve *Mission To Mars* (2000'ler)



Resim 45-48. Araştırmacı ve Kaşif Astronot Bilim Kadınları (*Sunshine*, *Interstellar* ve *Prometheus*)



Resim 49-52. *Gravity*'de uzayda mahsur kalan Ryan Stone (Dua Ediş, Dünyaya Bakış ve Yuvaya Dönüş)



Resim 53-56. *Avatar*'da Koruyucu Bilim Kadını (Astrobiyolog Dr. Grace Augustine ve Avatırı)



Resim 57-58. *Arrival*'de Filolog Dr. Loise Banks Resim 59-60. *Annihilation*'de bilim için yem olan kadınlar

3.3. UZAY KADINI / GALAKTİK KADIN TEMSİLLERİ

Bilimkurgu filmlerindeki uzay kadını temsilleri seçilirken, bilimkurgu sinemasının en yaygın alt türü ve temalarından olan *uzay operası (space opera)* ve *uzay yolculuğu (space travel)* filmleri esas alınarak bir ayırmaya yapılmıştır. Savaş, yolculuk, macera, destan, arayış, serüven, masal ve western anlatılarını uzaya taşıyan bu filmleri tek bir isimlendirmeye *uzay filmleri (space films)* olarak tanımlamak mümkündür. Bilimkurgu sinemasında kadın karakterlerin en yoğun görüldüğü ve çeşitlilik arz ettiği türlerden biri olan uzay filmleri kadınların temsil ve sunumlarında; gezgin, turist, ve prenses gibi vasıfsız, etkisiz, zayıf ve korunmaya muhtaç stereotiplerden günümüze doğru, güçlü, savaşçı, maceraperest ve diplomat gibi daha etkin karakter prototipleriyle temsil edildiği görülmektedir.

3.3.1. Uzay Operaları ve Kadın Stereotipleri

Uzay operası, 1930'lardan itibaren ucuz dergi, çizgi roman ve film olarak üretilen *Flash Gordon (1936)* ve *Buck Rogers (1939)* gibi ilk örneklerde; keşif ve serüven ruhuyla başka gezegenlere ve galaksilere yapılan uzay yolculuklarında karşılaşılan fantastik ve heyecan verici maceraları konu alan bir alt tür olarak doğmuş ve yıllar içinde bilimkurgu sinemasının eğlence ve kaçış türüne dönüşmesinde etkili olmuştur. Gezegenlere hükmeden dev intergalaktik imparatorluklar, ileri derecede gelişmiş teknolojiler, farklı ırk ve kültürlere sahip yabancı medeniyetler, iyiler ve kötüler arasındaki amansız mücadeleler ve en önemlisi serüven ve romantizm arayışına çıkan erkek karakterlerin eylemleriyle şekillenen uzay operası türü gerçek manada George Lucas'ın yönettiği ve sonradan bir çok devam filmi çekilen ilk *Star Wars (Yıldız Savaşları, 1977)* filmiyle popüler olmuş ve yaygınlaşmıştır. Erkek karakterlere dayalı anlatımlarından dolayı bu tür *Space Western* olarak da isimlendirilmektedir.

Uzayın fethedilerek kolonileştirilmesi fikrine dayanan bu filmlerde genelde erkekler güçlü ve yakışıklı kahramanlar olarak sunulurken, kadınların sevgili ve yoldaş stereotiplerine uygun olarak erkek karakterlerin arzu nesnesi veya aile/ekip üyesi olarak sunuldukları görülür. *Flash Gordon (1936)*'un ilk uyarlamalarından itibaren erkek kahramanı elde etmek için birbirleriyle kıyasıya rekabet eden ve türlü entrikalar çeviren Dale Arden (Jean Rogers) ve Prenses Aura (Priscilla Lawson) karakterleri, tür içerisinde adeta stereotipleşerek günümüze kadar

çekilen; *Forbidden Planet* (1956)'ten *Star Wars* (1977-2017)'a, *Barbarella* (1968)' dan *Valerian* (2017)'a, *Star Trek* (1979-2016)'ten *John Carter* (2012)'e kadar birçok uzay operası filminde görülen esas kadınlar ve uzak galaksilerde karşılaşılan kadın karakterlerin üzerinde etkileri söz konusu olmuştur.

Star Wars'ın ikinci üçlemesinin gösterime girdiği 2000'li yıllardan itibaren *Star Wars* evrenindeki kadınlar daha da ön plana çıkarılmış ve nihayet serinin son çekilen filmlerinde (2016-2019) ana karakter konumuna kadar yükselmiştir. Ele alınan filmler ekseninde kadın karakterler bu dönüşüm doğrultusunda değerlendirilecektir. Bu filmlerdeki kadın-erkek ilişkileri; gerçek dünyalı kadınlar ve galaktik kadınların eylemsellikleri oranında, erkek karakterlerin arayış ve yolculuklarını belirleyen önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadırlar.

3.3.2. Gezgin Kadın Temsilleri: "Forbidden Planet ve Barbarella"

Uzayın uzak bölgelerinin keşfedilmesi ve görülmesi arzusu Bilimkurgu'nun ortaya çıkışında etkili olan fantezi ve hayal unsurlarından birisi olması bakımından önem taşımaktadır. Erkeğin bir seyyah gibi bilinmeyen gezegenleri dolaştığı bilimkurgu öykülerinde dünyadaki kadınlara benzemeyen kusursuz uzaylı kadınlarla karşılaşma hayali ve arzusu ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda *Forbidden Planet* (*Yasak Gezegen*, 1956) ve *Barbarella* (1968) filmlerindeki Barbarella ve Altaira karakterlerini, dünyanın sıkıcılığında uzaklaşmak için macera ve serüven yaşama hayaliyle uzaya açılan erkeğin, uzayda idealize ettiği kadınla karşılaşması ekseninde değerlendirecek olursak her iki kadın tasvirinin de erkeğin fantezinin ve bilinçaltının bir yansıması olarak tezahür ettiğini ifade etmek yerinde olacaktır. Bu bağlamda Altaira ve Barbarella karakterlerini, gerek davetkar kadınlık sunumlarıyla gerekse fantezileri gerçeğe dönüştürerek erkeğin her türlü arzu ve ihtiyacına cevap veren idealleştirilmiş (olumsuz manada) uzay kadını görünümüleriyle erkeğin uzaydaki yalnızlığına eşlik eden gezgin/ seyyah kadın olarak nitelendirmek ve vasıflandırmak mümkündür.

Galaksiler arası bir görevlendirmeye daha önce Altair IV gezegenine gönderilen fakat bir daha haber alınamayan ekibin durumunu öğrenmek için ufo benzeri uzay gemisiyle bu gezegene yapılan yolculuğu ve gezegende yaşanan gizemli olayları konu alan *Forbidden Planet* (1956) filmi; *Star Trek* ve *Star Wars*

serilerini etkilemesiyle ve karakterler arasında kurduđu psikoseksüel olgular ve cinsel gerilimleri derinlikli bir şekilde yansımasıyla dikkat çekmektedir.

Kumandan John J. Adams yönetimindeki ekip Altair IV'e indiğinde gezegende görünmez bir canavarın saldırısı sonrasında hayatta kalmış tek insanlar olan; dahi bilim adamı Dr. Morbius ve güzel kızı Altaira (Anne Francis) ile karşılaşır. Altair gezegende doğup büyüdüğü için (annesi doğum sonrasında ölmüştür) henüz cinselliğin farkında olmayan saf ve masum bir karaktere sahiptir. Bu noktada kaptan Adams ve ekibi Altaira'ya ilgi duymaya ve onunla ilişki kurmaya çalışır. Filmde Altaira'nın dünya geleneklerinden soyutlanmış cinselliğinin, bedensel çekiciliğini vurgulayan sahnelerle ve kostümlerle yansıtılması karakteri cinsel sömürü nesnesine ve aracıya dönüştürmektedir.

Altaira'nın Kaptan Adams ile yakınlaşmaya girmesi gizemli canavarın yeniden ortaya çıkarak saldırılarını arttırmasına sebep olur. Kaptan Adams, Dr. Morbius'un aktardıklarından bir zamanlar gezgende hüküm süren Krell medeniyetinin sırlarına ve üstün teknolojilerine vakıf olur ve Canavarın gizemini çözer. Canavar aslında, Dr. Morbius'un Krell yapımı Plastik Eğitici teknolojisini kullanmasıyla fiziksel form kazandırdığı bilinçaltının bir yansımasıdır. Filmdeki bu bilinçaltı canavarını Freud'un id, ego ve süperegö kavramlarıyla açıkladığı cinsel ve psikoseksüel gerilimlerin bir temsili olarak değerlendirmek mümkündür.

Dr. Morbius gerçeği öğrendiğinde kızı Altaira'nın Kaptan Adams ile dünyaya dönmesini kabul eder ve onlar ayrıldıktan sonra Altair IV gezegenini içindeki ileri teknolojiyle birlikte imha eder. Nihayet Babanın ölmesi ve Altaira'nın Kaptan Adams ile beraber olmasıyla canavar yok olur. Son tahlilde Altaira'nın cinsel çekiciliği ve cazibesi üzerinden ele alırsak, erkekleri ele geçiren ve öldüren canavar; baskılanan kadın cinselliğinin (kadın doğası) vahşi ve ölümcül bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Forbidden Planet (1956)'te Altaira karakterinde imlenen serbest ve özgür cinselliği çağrıştıran uzay kadını temsilinin daha da yoğunlaştırılmış görünümüne; 1968 yılında gösterime giren ve dönemin ruhuna uygun olarak cinsel özgürlük, silahsızlanma ve savaş karşıtlığı gibi temaları işleyen, başrolünde Jane Fonda'nın oynadığı çizgi roman uyarlaması *Barbarella* filminde rastlamaktadır.

Savaşların ve silahların unutulduğu ve galaktik barışın hakim olduğu MS. 40.0000 yılında geçen hikayede Dünya gezegeninin temsilcisi olan Barbarella, yeni bir silah yaparak evrenin barışını tehdit eden çılgın dahi Duran Duran'ı bularak silahın kötü niyetli kişilerin eline geçmesini engellemekle görevlendirilir. Barbarella çıktığı bu görevde birbirinden fantastik gezegenlere uğrar, farklı ırklardan karakterlerle tanışır; onların yardımlarıyla sonunda bilim adamını engellemeyi başarır ve galaktik barışın devam etmesini sağlar. Filmde Barbarella'nın saf ve masum kişiliği ile kendisine yapılan iyiliklere cinselliğini sunarak teşekkür etmesi ve bedenini çekici gösteren kıyafetlerle dolaşması; tabu olarak görülen cinsiyet ve cinsellik algılarına bir eleştiri olarak yansıtılsa da; bu abartılı sunumun karakterin nesneleştirilmesine yol açtığı görülmektedir.

3.3.3. Uzay Kadını Temsilleri: "Star Trek ve Star Wars"

Uzaylı ırk çeşitliklerini ve aralarındaki galaktik mücadeleleri bütün evreni kapsayacak genişlikte yansıtılmaları bakımından *Star Trek (Uzay Yolu)* ve *Star Wars* serileri uzay operalarının epik ve sürükleyici bir yapıya kavuşmasında etkili olmuşlardır. Bu filmlerde görülen kadın karakterleri her iki film serisinin alt türün (uzay operası) en önemli ürünleri olmasından dolayı Uzay Kadını ve Galaktik Kadın ana başlığıyla vasıflandırmak uygun olacaktır. Bununla birlikte *Star Trek* ve *Star Wars* serilerinin geçen yıllar içinde genişleyen; içinde her tür galaktik ırk ve galaksiler arası ilişkilerin yaşandığı çok boyutlu kurgusal evrenleri düşünüldüğünde bu filmlerin yeni bölümlerinde veya yeniden çevrimlerinde ortaya çıkan kadın karakterleri, Diplomat,(Elçi), Maceraperest, Savaşçı ve Şövalye gibi farklı kadın görünüşleriyle de ilişkilendirmek mümkündür.

İlk defa 1966 yılında dizi olarak yayınlanan ve daha sonra popüler olan *Star Trek*, ırksal çeşitliliği evrenin uzak yerlerine seyahat eden uzay gemisi USS Enterprise (Atılgan)'ın mürettebatındaki karakterlerine yansıtması bakımından öne çıkmaktadır. Bu mürettebat içinde siyahi oyuncu Nichelle Nichols'un canlandırdığı geminin iletişim sorumlusu Teğmen Uhura karakteri, bilimkurgu sinemasında ırk ve cinsiyet bariyerlerinin aşılması açısından öncü bir konuma sahiptir. Dizinin sinema filmine dönüşmesiyle Uhura karakteri; sırasıyla *Star Trek: Motion Picture (1979)*, *Star Trek II: The Wrath of Khan (1982)*, *Star Trek III: The Search For Spock (1984)*, *Star Trek IV: The Voyage Home (1986)*, *Star Trek V: The Final Frontier (1989)* ve *Star Trek VI: Undiscovered Country (1991)*

olmak üzere serinin ilk altı filminde yine Nichelle Nichols tarafından artan yoğunlukta canlandırılmıştır.

Kaptan Kirk komutasındaki USS Enterprise'in evrenin uzak köşelerine yaptığı seyahatlerde Uhura karakteri; filoloji (dil bilimi) ve tercümanlık alanındaki uzmanlıklarıyla, karşılaşılan uzaylı ırklarla ilk elden diplomatik ve barışçıl ilişkilerin kurulmasında aracılık etmesi bakımından Star Trek serisinde önemli bir konuma sahiptir. Uhura'nın, USS Enterprise içinde bir tür “uzay sekreteri” temsiliyle geminin iletişim ve haberleşmesini sağlaması karakterin olumsuz sunumu olarak göze çarpmaktadır. Ama *2001: Space Odyssey (1968)* filminde kadınların sadece “uzay hostesi” olarak resmedildiği düşünülürse *Star Trek*'in Uhura karakterinin bilimkurgu sinemasındaki kadın temsillerinde öncü ve devrimci rolü daha da önem kazanmaktadır. Son tahlilde; USS Enterprise'in üslendiği evrensel barış misyonunun, dünya dışı uygarlıklara ve ırklara siyahi bir kadın karakter aracılığıyla iletilmesi, 1960'lı yılların ABD'ndeki ırk ve azınlık mücadeleleri düşünüldüğünde ırkçılığa ve ayrımcılığa karşı verilen yenilikçi ve kuşatıcı bir mesaj olarak değerlendirmek mümkündür.

Uzak bir galakside iyiler ve kötüler arasındaki mücadeleleri konu alan, George Lucas'ın yönettiği *Star Wars IV:A New Hope (Yeni Bir Umut, 1977)* filmi, karakterleri, yapım tasarımı ve özel efektleriyle uzay operalarının tekrar ilgi görmesinde öncü bir konuma sahiptir. Masallardan mitolojiye, dünya tarihinden siyaset bilimine kadar bir çok alandan esinlenmeler ve izler taşıyan Star Wars, takip eden yıllarda çekilen devam filmleriyle popülerliğini daha da artırarak Luke Skywalker, Prenses Leia, Han Solo, Darth Vader, Chewbacca, R2-D2 ve C-3PO gibi karakterleriyle her yaştan ve gruptan seyirciye ulaşmayı başarmıştır. Bu karakterler arasında Carrie Fisher'in canlandırdığı Prenses Leia, Darth Vader yönetimindeki imparatorluk güçlerine karşı direnişi başlatması ve Luke, Obi-Wan ve Han Solo gibi erkeklerden oluşan direniş ekibini bir araya getirmesi bakımından film hikayesinde önemli bir konuma sahiptir. Leia karakteri, Star Wars serisinin orijinal üçlemesi; *Star Wars IV: A New Hope (1977)*, *Star Wars V: The Empire Strikes Back (İmparator, 1980)* ve *Star Wars VI: Return Of Jedi (Jedinin Dönüşü, 1983)* filmlerinden başlayarak yakın zamanda çekilen serinin 7. ve 8. bölümleri, *Star Wars VII: The Force Awakens (Güç Uyanıyor, 2015)* ve *Star Wars VIII: The Last Jedi (Son Jedi, 2017)* filmlerine kadar Cumhuriyet

Senatörlüğünden Generalliğe yükselerek direnişi yönlendiren ve yöneten aktif bir karakter olarak resmedilmiştir.

Leia'nın direniş içindeki öncü konumu ve artan önemi özellikle orjinal üçlemede bariz bir şekilde görülmektedir. Leia *A New Hope* (1977)'de yardıma ve kurtarılmaya muhtaç bir prenses olarak yansıtılırken, *The Empire Strikes Back* (1980) ve *Return Of Jedi* (1983) filmlerinde ikiz kardeşi olduğunu öğrendiği Luke'yi ve sevgilisi Han Solo'yu kurtaracak kadar savaşı bir karaktere dönüşür. Star Wars filmlerine bir bütün olarak bakıldığında despot ve zalim ataerkilliğin temsili olan Darth Vader ve karanlık güçler ile evrendeki farklı ırklar ve guruplarla işbirliği ve dayanışma içinde olan direniş güçlerinin mücadelesinde Leia özelinde kadınların olumlu özelliklerle yansıtıldığı; cesaret ve kararlılıklarıyla erkekler kadar savaşı ve mücadeleciler olabilecekleri vurgusunun ön plana çıkarıldığı görülmektedir.

3.3.4. 1980-2000 Arası Uzay Kadınları

İlk Star Wars filminin gördüğü ilgi üzerine takip eden yıllarda başta *Star Trek* (1979) serisi olmak üzere, *Flash Gordon* (1980) ve *Buck Rogers in the 25th Century* (1979), *Starcrash* (1978) ve *Dune* (1984) gibi uzay operaları ardı ardına çekilmeye başlanmıştır. Mongo gezegenin zalim imparatoru Ming'e karşı verilen mücadeleyi konu alan *Flash Gordon* (1980) filminde Flash'ın sevgilisi Dale Arden (Melodi Anderson) ve İmparator Ming'in kızı Prenses Aura (Ornella Muti) karakterleri yeniden resmedilmiştir. Filmde Flash birçok defalar sevgilisi Dale'yi kurtarmak zorunda kalır. Kötülerin tarafında bulunan Prenses Aura'nın ise Flash'a duyduğu sevgiden dolayı ona yardım etmeyi seçerek hapisten kurtarması sevginin, iyi ve kötüyü birbirinden ayırt etmede ve iyiliğe yönelmedeki önemini vurgular. İyi ve kötü ayırımından hareketle Prenses Aura ve Zalim Ming arasındaki baba-kız konumlandırmasını Star Wars filmlerindeki Leia ve Luke'nin babaları Darth Vader ile olan karşıtlıklarına benzetmek mümkündür.

Star Wars'ın İtalyan versiyonu olan *Starcrash* (1978)'ta usta bir uzay pilotu ve kaçakçı olarak resmedilen Stella Star (Caroline Munro) karakterinin ise Star Wars'ın gözüpek uzay korsanı Han Solo'nun dişi versiyonu gibi yansıtıldığı görülür. Çizgi roman uyarlaması *Buck Rogers in the 25th Century* (1979)'da ise iki kadın karaktere; Rogers'i ayartmaya çalışan Draconia'lı Prenses Ardala

(Pamela Hensley) ile Draconian'ların saldırılarına karşı Buck Rogers'a yardım eden Starfighter pilotu Wilma Deering (Erin Gray)'e rastlarız. Galaktik hanedanlar arasındaki siyasi ve askeri çekişmeleri anlatan Frank Hebert uyarlaması *Dune (1984)* filminde ise, tehdit altındaki hanedanlığın dükü olmaya hazırlanan oğlunu korumaya çalışan anne Leydi Jessica (Francesca Annis) karakteri, anaç yönleriyle öne çıkmaktadır.

Star Wars serisinin uzay operasına kattığı masalsi anlatı yapısı ve stereotipleşen karakter temsilleri 1990'lardan itibaren farklılaşmaya başlamıştır. Robert A. Heinlein'in aynı adlı romanından uyarlanan *Starship Troopers (Yıldızgemisi Askerleri, 1997)* filminde uzay operalarında sıkça görülen uzayı fethetme hayallerinin kolonyalizm ve militarizm övgülerine dönüşmesi ironik bir şekilde tersyüz edilmektedir. Filmde militarist ve katı bir anlayışla yönetilen dünyada insanlar sıradan siviller ve ayrıcalıklı vatandaşlar (askerler) olarak ikiye ayrılması ve uzaylı böceklerle savaşmaları için orduya katılmaları anlatılmaktadır. Asker olmaya hevesli genç Rico, onun filoda görevli sevgilisi Yüzbaşı Carmen Ibanez (Denise Richards) ve Rico'ya duyduğu ilgiden dolayı onunla aynı birliğe katılan Dizzy Flores (Dina Meyer) arasında kurulan üçlü romantizm, filmdeki aşırı şiddet gösterisinin yanında ironik bir vurguya dönüşür. Asker olmaya hevesli genç erkekler kadar genç kızların da aynı heves ve istekle galaksi dışına çıkarak böcek gezegeninde savaşmayı arzulamaları filmin anlatım dilindeki ironiyi ve anti militarist tavrı daha da güçlendirmektedir.

1960'larda yayınlanan aynı adlı Tv dizisinden uyarlanan *Lost in Space (Uzayın Derinliklerinde, 1998)* filminde Robinson ailesinin bütün üyeleriyle, dünyanın ve insanlığın geleceğini kurtarma maceraları anlatılmaktadır. Film anne, baba ve çocuklardan oluşan aile bireylerinin uzayda birbirlerinden ayrı düşerek kaybolmaları ve tekrar bir araya gelme çabaları üzerinden dramatik bir yapı kurmaktadır. Filmin sonunda aile bireyleri aralarındaki güçlü bağlar ve bilgi birikimlerini kullanarak tekrar bir araya gelirler. *Lost in Space (1998)* ailenin önemini vurgularken kadın ve erkeği uzayda aile çatısı altında bir araya getirir.

3.3.5. 2000 ve Sonrasında Uzay Kadınları

Özel efekt ve dijital teknolojiye meydana gelen yenilikler 1990'lardan itibaren bilimkurgu sinemasının yeniden yapılanmasına yol açmıştır. Görsel

efektlerdeki gelişmeler George Lucas'ın orijinal Star Wars üçlemesinin (1977-1983) öncesini anlattığı; *Star Wars I: The Phantom Menace (Gizli Tehlike, 1999)*, *Star Wars II: Attack of the Clones (Klonların Saldırısı, 2002)* ve *Star Wars III: Revenge of the Sith (Sith'in İntikamı, 2005)* filmlerini yapmaya sevketmiştir. Anakin Skywalker'ın çocukluğundan başlayarak jediliğe yükselişinin ve sonunda karanlık tarafa geçerek Sith Lordu Dart Wader'e dönüşmesinin anlatıldığı üçlemede Anakin'in dönüşümündeki rolü dolayısıyla Padme Amidala (Natalie Portman) karakteri oldukça önemli bir konuma sahiptir. *Bölüm I (1999)*'de genç yaşta Naboo gezegeninin kraliçesi olan Padme *Bölüm II (2002)*'de Anakin'le evlenir. Anakin *Bölüm III (2005)*'te hamile olan eşi Padme'nin doğum sırasında ölümünü engellemek için Güç'ün karanlık tarafına geçer fakat Padme'nin ölümünü engelleyemez. Üçlemenin sonunda Padme ikizleri Luke ve Leia'yı doğururken can verir ve Anakin de karanlık tarafa geçerek Darth Vader'e dönüşür. Padme karakterini orijinal üçlemedeki Leia ile kıyaslarsak, Leia birinci üçlemede romantizmi vurgularken, Padme'nin ikinci üçlemede (1999-2005) daha çok melodramı besleyen bir karakter olarak resmedildiği görülür.

Star Trek serisinin ana karakterlerinin yeniden canlandırıldığı *Star Trek (Uzay Yolu, 2009)*, *Star Trek Into Darkness (Karanlığa Doğru, 2013)* ve *Star Trek Beyond (Sonsuzluk, 2016)*'da ise Teymen Nyota Uhura (Zoe Saldana) karakterinin ilk filmlere göre daha ön plana çıkarıldığı ve USS Enterprise'in ikinci kaptanı 'yarın İnsan yarı Vulkan' Komutan Spock ile türler arası bir romantizm ilişkisi içinde yansıtıldığı görülmektedir.

Edgar Rice Burroughs'un '*A Princess of Mars*' romanından uyarlanan *John Carter (2012)* Amerikan İç Savaş gazisi John Carter'in, dünyadakine benzer insan ırkları ve hayat koşullarının olduğu Mars gezegeninde yaşadığı maceralara odaklansa da filmde insanları olası savaşın felaketlerinden korumak için teknoloji üretmeye çalışan Mars Prensi Dejah Thoris (Lynn Collins) karakteri sağduyulu ve akılcı yönleriyle erkek karakterlere göre daha ön plana çıkmaktadır. Carter ve Prenses Thoris arasındaki aşk ilişkisinin ise diğer uzay operalarında olduğu gibi daha çok seyirci özdeşleşmesi sağlamaya yönelik olarak eklendiği görülmektedir.

Uzay yolculuğu temasını işleyen *Passengers (Uzay Yolcuları, 2016)* filminde derin uyku kapsüllerinde binlerce kişiyi taşıyan uzay gemisi Avalon'un yaşanabilir Homestead II gezegenine 120 yıl sürecek seyahati, erkek ve kadın

ilişkisi üzerinden anlatılmaktadır. Gemide meydana gelen bir arıza dolayısıyla Jim 90 yıl önce uyanır. Jim erken uyandığını ve gemide sadece kendisinin olduğunu fark edince yalnızlığından kurtulmak için bir yazar olan Aurora Jane (Jennifer Lawrence)'yi derin uykusunda uyandırarak onunla yakınlık kurmaya çalışır. Birbirlerini ilk kez gören Jim ve Aurora'nın son teknoloji ürünü uzay gemisi içinde aşk, cinsellik, varoluş ve ölüm üzerinden kurdukları ikili ilişkiyi, ilk insanlar olan Hz. Adem ve Hz. Havva'nın dünyadaki durumlarına benzetmek mümkündür. Jim ve Aurora'nın uzay gemisinin farklı mekanlarında baş başa kaldıkları sahneler bu vurguyu güçlendirmektedir. Filmde hayat ve ölüm döngüsünde yaşadıkları ruhsal ve fiziksel deneyimlerle değişime uğrayan Jim ve Aurora karakterleri, insanın kadın ve erkek olarak birbirini tamamlayabildiği oranda sonsuz uzayın ve hayatın anlamını kavrayabileceğini vurgularlar.

Çizgi romandan uyarlanan ve Luc Besson'un yönettiği *Valerian and the City of a Thousand Planets* (*Valerian ve Bin Gezegen İmparatorluğu*, 2017) filmi uzay operalarındaki ırksal ve kültürel çeşitliği belirgin bir şekilde yansıtmasıyla dikkat çekmektedir. Valerian'la birlikte Birleşik İnsan Fedarasyonu'nun uzay ajanı olarak görev yapan Laureline (Cara Delavingne) güzelliği ve maceracı kişiliğiyle ön plana çıkarken, şekil ve form değiştirebilen Bubble (Rihanna) ise ırksal çeşitliği vurgulayan bir kadın karakter olarak yansıtılmaktadır. Laureline ile Valerian arasında kurulan sevgi-nefret ilişkisi filmde komedi ve romantizm unsurlarını destekleyici bir anlatımın hakim olmasını sağlamaktadır. Bubble ise ilk karşılaşmalarında Valerian'ı dans şovuyla etkilemeye çalışır fakat Laureline'ye olan bağlılığının farkedince Valerian'a yardım eder. Gezegenleri yok edilen ve soykırıma uğrayan Pears (İnciler) halkına düzenlenen komplo ortaya çıktığında; olayı çözmek için Valerian askeri kurallara göre hareket etmek isterken, Laureline'nin sevginin bütün kuralardan üstün olduğunu söylemesi filmin mesajının net olarak vurgulamaktadır. Laureline karakteri sevgi, özveri ve fedakârlık gibi duygu ve kişilik özelliklerini özgürce açığa vurarak Valerian'ın dönüşümünde önemli bir rol üstlenir.

Star Wars filmlerine genel olarak bakıldığında galaksiler arasında maceradan maceraya atılan, mücadele eden, savaştan ve galaktik düzenin korumaya çalışan kadın karakterlerin geçmişten günümüze kadar olan dönüşümü daha iyi görülebilir. Serinin Disney yapımcılığında yeni karakterler ve hikayelerle

zenginleştirildiği *Star Wars VII: The Force Awakens* (2015), *Roque One: A Star Wars Story* (2016) ve *Star Wars VIII: The Last Jedi* (2017), *Star Wars IV: The Rise of Skywalker* (*Skywalker'in Yükselişi*, 2019) filmlerinde Rey (Daisy Ridley) ve Jyn Erso (Felicity Jones) gibi kadın karakterlerin baş karakter olarak konumlandırılmaktadırlar. Serinin 7., 8. ve 9. filmlerinde (2015, 2017, 2019) görülen Rey karakteri orijinal üçlemenin baş karakteri Luke Skywalker'e benzer bir karakter olarak yansıtılırken, ölüm yıldızının imha edilmesini konu alan *Roque One* (2016)'da Jyn Erso karakteri fedakar ve cesur bir karakter olarak yansıtılmıştır. Yine bölüm 7-8-9'da Rey'le birlikte ilk kez siyahi bir erkek karakterin de (Fin) Star Wars evreninde ana karakter olarak yer alması ırk ve cinsiyet ayrımlarının izole edilmesi açısından önem taşımaktadır. Rey ve Jyn dışında serinin son filmlerinde savaşçı, pilot ve uzaylı ırk olarak da kadın yan karakterlerin de artışı görülmektedir.

Güçlü ve mücadeleci olarak resmedilseler de Rey ve Jyn karakterlerinin tasarımında bazı olumsuz noktalar dikkat çekmektedir. Tıpkı *Hunger Games* (2012-2015) ve *Divergent* (2014, 2016) serilerindeki karakterler gibi Rey ve Jyn karakterlerinin de genç kız olarak sunulmaları, genç seyirci özdeşleşmesi sağlamaya dönük olarak klişe ve kalıplaşmış anlatımların tekrar edilmesine yol açmaktadır. Bu noktada Rey, Jyn, Katniss (*Hunger Games*) ve Tris (*Divergent*) gibi karakterlerin genç kız görünümleri (fiziksel) ve mücadeleci kişiliklerinden dolayı *eylem kızı* (*action girl*) stereotipleri olarak değerlendirmek daha isabetli olacaktır. Nitekim *Terminator* (1984) ve *Aliens* (1986) filmlerindeki Sarah Connor ve Ripley karakterleriyle temelleri atılan *güçlü "zorlu" kadın* (*strong woman*) arketiplerinin anaçlıkları göz önünde bulundurulduğunda son dönemde çekilen bilimkurgu filmlerindeki genç kız karakterlerin hiçbirinin bu özellikleri taşımadığı görülür. Yine de her çekilen yeni devam filmlerinde kadın karakterlerin hikâyelerine odaklanmasıyla Star Wars serisinin özellikle 2000 sonrasında bilimkurgu sinemasında kadın karakter temsillerinin artmasında pay sahibi olduğu söylenebilir.

Uzay operası ve uzay yolculuğu filmlerinde uzay kadını ve galaktik kadın olarak tezahür eden kadın görünümüne genel olarak bakıldığında; kadınların sevgili, prenses turist, kraliçe, savaşçı, ajan, asker ve pilot gibi edilgen ve etken rollerde temsil edildiğini görülür. Esas itibarıyla erkek karakterlerin macera

arayışı ve kahramanlık sergilemeleriyle şekillen ilk dönem uzay filmlerinde kadınlar kurtarılmayı bekleyen, aciz ve sorunlu karakterler olarak çizilmişlerdir. *Star Wars* serisinin bilimkurgu sinemasına kazandırdığı aksiyon ve dinamizmle birlikte kadınlar, kurgusal uzay maceralarında daha etken, güçlü ve savaşçı karakterler olarak görünmeye başlamışlardır. Uzay operalarında popüler eğlence anlatısının ön planda olmasından dolayı uzay kadını temsillerinin distopik ve bilim kadını temsillerinin taşıdığı derinlik ve gerçeklikten uzak olduğu göze çarpmaktadır. Ayrıca bu filmlerde kadınların görünüm ve kıyafetleriyle cinselliklerinin vurgulanmaları ve nesneleştirilmeleri de bir başka olumsuzluk olarak dikkat çekmektedir. Yine de bütün bunlara rağmen kadınların uzay filmlerinde erkek karakterlere göre daha barışçıl ve olumlu karakter özellikleri ile yansıtılmaları baskın bir şekilde ön plana çıkmaktadır.

Bir nevi dünyamızdaki ırksal ve kültürel çatışma ve uyuşmaları galaktik evrene yansması olan bu filmlerde ırk, sınıf ve cinsiyet ayrımlarının aşılmaya çalışıldığı veya farklı formlara dönüştürülerek yeniden dizayn edildiği görülmektedir. Bu filmlerdeki üstün beyaz ırk vurgulamaları gizli ırkçılığı beslemektedir. Dünyamızın içinde bulunduğu güncel sömürgecilik ve emperyalizm tehlikeleri üzerinden değerlendirecek olursak; Batı kaynaklı uzay operası filmlerinde çokça işlenen galaktik yayılma ve fetih teması geçmişin kolonyalist zaferlerine bir özlem taşıdığı kadar günümüzde devam eden sömürü ve işgal politikalarının da normalleştirilmesinde ve militarizmin gerekliliğinin vurgulanmasında propagandist bir araç olarak kullanılabilir. Bu noktadan hareketle, iki kutupluluktan çok kutuplu küresel bir köye dönüşen dünyamızda gerçek savaşların yerini kültür savaşlarının almasıyla, Batı kaynaklı bilimkurgu sinemasının büyüdüğü aynasında üretilen ve uzayı fethetmek için çıkan haçlı şövalyesi ruhuyla donatılan ikonik kadın kahramanların batı değerlerinin dünyaya servis edilmesinde ve ekonomi-politik kapital emperyalizmin küresel ölçekte yaygınlaştırılmasında birer kültür savaşçısına dönüştürüldükleri söylenebilir. Dünya coğrafyasının, ırklarının ve kültürlerinin sınırsız uzayın galaksilerine yayıldığı uzay filmlerinde kadınların stereotipleşen temsillerine karşın kadın duyarlılığı, şefkati ve fedakarlığı taşıyan karakter tasarımlarıyla resmedilmesi; savaş filmlerinde etkilenmelerle uzaya taşınan çarpışma ve çatışma anlatılarının daha olumlu ve derinlikli anlatılara dönüşmesine katkı sağlamaktadır.



Resim 61-63. *Flash Gordon* (1936,1980)'da Dale Arden **Resim 64-65.** Gezgin Kadınlar Altaira ve Barberalla



Resim 66-70. *Star Trek* orijinal film serisinde Kadın Karakterler (Uhura, Lt. Ilia, Valkris ve Martia)



Resim 71-74. *Star Wars* orijinal ilk üçlemede Prenses Leia Organa (Bölüm 4-5-6)



Resim 75-78. 1980'ler Uzay filmlerinde kadın karakterler (Aura, Stella Star, Wilma Deering ve Princess Irulan)



Resim 79-80. Dizzy Flores ve Carmen (*Starship Troopers*) **Resim 81-82:** Padme Amidala (*Star Wars* 1-2-3)



Resim 83-84. Teğmen Uhura (*Star Trek*) **Resim 85.** Aurora (*Passengers*) **Resim 86.** Laureline (*Valerian*)



Resim 87-88. Jyn Erso (*Rogue One*, 2016) **Resim 89-90.** *Star Wars: The Rise of Skywalker* (2019)'de Rey

3.4. YABANCI/ YARATIK/ CANAVAR KADIN TEMSİLLERİ

Gizeme, bilinmeyene ve yabancı varlıklara karşı duyulan korku ve tedirginlik bilimkurgu türünün temelini oluşturmaktadır. Bu noktadan hareketle, korkunun bilimkurguyla birleşiminden ortaya çıkan *Uzaylı İstilasası (Alien Invasion)* ve *Canavar Saldırısı (Monster Attack)* filmlerinde görülen canavar, yaratık ve uzaylı tasvirlerini insani korkuların ve kaygıların birer yansıması olarak değerlendirmek mümkündür. Mary Shelley'in ilk bilimkurgu olarak kabul edilen *Frankenstein (1818)* romanındaki insan yapımı canavar fikri, birçok korku ve bilimkurgu filminde görülen erkek-dişi canavar ve yaratıklara ilham kaynağı olmuştur. Bu filmlerdeki erkek canavar tasvirleri feodal ataerkilliği vurgularken, dişi (kadın) yaratık tasvirlerinin ise ırk ve cinsiyet korkularından üremeye, kadın doğasının tekinsizliğinden cinsel sömürüye kadar birçok farklı konunun aktarılmasında rol oynadığı görülmektedir. Bilimkurgu türünün tarihine bakıldığında *Alraune (1928)*'den *Bride of Frankenstein (Canavarın Gelini, 1935)*'a *Species (Tehlikeli Tür, 1995)*'ten *Splice (Deney, 2009)*'ye, *Under The Skin (Derinin Altında, 2013)*'den *Imitation Girl (Taklit Kız, 2017)*'e kadar farklı filmlerde *Yaratık/ Yabancı Kadın* temsillerinin iki genel eğilimde; çılgın bilim adamlarının laboratuvarında oluşturduğu *yapay kadınlar* ya da başka gezegenden (uzaydan) dünyamızı ziyarete gelen *yabancılar (uzaylı)* olarak yansıtıldıkları görülür. Kadınların yaratık, yapay, canavar ve uzaylı formlarında ötekileştirilerek, dünyaya, varoluşa, gerçekliğe, cinselliğe (kadın-erkek ilişkisi) ve hatta kendi doğasına yani kadınlığına yabancılaştırılarak kötücül ve ölümcül olarak yansıtılmaları bu filmlerin ortak teması olarak öne çıkmaktadır. Bilimkurgu türünün korkuyla iç içe geçmesiyle görünür hale gelen *yaratık ve yabancı kadın* karakterlerin tarihsel süreç içindeki ayrışmasının belirli bir şekilde yapılması, her dönemde bu tür filmlerin yapılmasından dolayı pek mümkün olmamaktadır. Genel bir fikir ve bakış açısı sağlamak ve dönemsel dönüşüm ve eğilimleri görünür kılmak için çalışmada 1930'lardan 2000'li yıllara doğru ön plana çıkan görünümleri doğrultusunda Yabancı-Yaratık Kadınların tarihsel bağlamda ayrışma ve sıralaması yapılmaya çalışılmıştır. Canavar/Yabancı/Yaratık kadın tasvirlerinin yer aldığı bilimkurgu-korku filmlerine genel olarak bakıldığında geçmişten günümüze doğru kadınların, canavarsı ve korkunç görünümlerinin

yumuşatılarak daha farklı kadınlık özelliklerinin (cinsellik, sevgi, empati, vb.) ön plana çıktığı temsillere doğru dönüşüm gerçekleştirdikleri görülmektedir.

3.4.1. Canavar Kadınlar: 1930'lar ve 1950'ler

Bilimin sınırlarını zorlayarak ölümsüzlüğe ulaşmak isteyen ve kendini Tanrının yerine koyarak yapay insan yaratmanın peşine düşen çılgın bilim adamı anlatıları bilimkurgu sinemasının ilk yıllarından itibaren ilgi gören temalardan olmuştur. Bu bağlamda laboratuvarında can bulan yapay kadın karakterleriyle; roman uyarlaması *Alraune* (1918, 1928, 1930, 1952) ve *Frankenstein* (1931)'nın devamı olarak çekilen *Bride of Frankenstein* (1935) filmlerindeki üretilen dişiler Frankenstein'in erken dönem kadın versiyonları olarak değerlendirilebilir.

Metropolis (1927)'te Robot Maria'yı oynayan Brigitte Helm'in yine yapay bir kadını canlandığı *Alraune* (1928) (1930 uyarlamasında da başrolde oynamıştır) filminde bir bilim adamının toplum tarafından ahlaksız ve değersiz olarak görülen bir fahişeyi denek olarak kullanıp suni döllemeyle doğan kızı yetiştirmesi ve eğitmesi anlatılmaktadır. Alraune yetişkin bir kadın olduğunda annesinden gelen kalıtsal genlerin etkisiyle kendisine aşık olan erkekleri baştan çıkararak öldürmesi, Profesörün onu başarısız bir deney olarak görüp yok etmeye sevkeder. Filmin sonunda Alraune Profesörün elinden kurtularak özgürlüğe adım atar. Bu sonu kadının üzerindeki ataerkil baskının kırılması ya da ataerkilliğin yarattığı tehlikenin toplumun içine karışması olarak yorumlamak mümkündür.

Bride of Frankenstein (1935) filminde ise Henry Frankenstein'in kendi yarattığı canavara (Frankenstein) eş olması için bir kadın arkadaş yapması konu edilir. Mary Shelley adı verilen Canavarın Gelinini "Monster's Bride" (Elsa Lanchester) nihayet canlanıp Frankenstein ile yüzleştiğinde korkarak çılgılık atar. Frankenstein Gelin'in kendisini reddetmesinden dolayı "Biz ölüme aitiz" diyerek Yaratıcısı ve Gelin'le birlikte kuleyi (laboratuvar) havaya uçurur. Film kuleden son anda kaçmayı başaran Doktor Pretorius ve sevgilisinin birbirlerine sarılmasıyla son bulur. Filmde Gelin ve Canavarın (yapay çift) ölecek gerçek sevgililerin hayatta kalması, üreme ve neslin devamı için bilimin değil, kadın erkek birlikteliğinin daha önemli olduğunu vurgulamaktadır.

İkinci Dünya Savaşı'nın yıkıcılığının ve kadınların çalışma hayatına atılmasının erkeklerde oluşturduğu "iktidarın yitimi" psikolojinin yansımalarını

1950’li yıllarda çekilen canavar ve uzaylı kadın filmlerinde görmek mümkündür. *Cat-Women of the Moon (1953)*’da telepatik güçlere sahip ay kadınlarının, Aya iniş yapan ekibin roketini ele geçirip dünyayı istila etme amaçları konu edilir. Ay kadınları Alpha (Carol Brewster), Beta (Suzanne Alexander) ve Lambda (Susan Morrow) ekibin tek kadın üyesi navigatör Helen Salinger (Marie Windsor)’i telekinezi ile kontrol ederek erkekleri kendilerine yönlendirirler. Ekipteki erkekler ay kadınlarıyla karşılaşınca onlarla ilişki kurmaya çalışır. Fakat ay kadınlarının gerçek niyeti ortaya çıkınca ekip onların etkisiz hale getirerek Ay’dan ayrılırlar.

Devil Girl From Mars (1954) filminde ise erkeklerinin iktidarsızlaşmasıyla soyları tükenme tehlikesiyle karşı karşıya kalan Marslıların üreme sorununu çözmek için dünyaya gönderdikleri kadın komutan Nyah “Devil Girl”(Patricia Laffan)’ın uçan dairesiyle İskoçya’ya indiğinde tehdit ve sindirmeye başvurarak üreme için elverişli damızlık erkek araması anlatılır. Film İskoç-İngiliz erkeklerinin ve beyaz ırkın üstünlüğünü vurgulayan ırkçı ve cinsiyetçi bir anlatıma sahiptir. Erkeklerle birlikte olmak isteyen Talleah (Zsa Zsa Gabor) öncülüğündeki Venüs kadınlarının erkeklerden nefret eden zalim Kraliçe Yllana (Laurie Mitchell)’nın baskısından kurtularak, Venüs’e gelen astronotlarla aşkı yeniden keşfetmelerini anlatan *Queen of Outer Space (1958)* filmi kurduğu yapıyla aslında erkeğin fantezisine dönüşür. Bu üç filmi uzayı keşfe çıkan erkeğin iktidar arayışı üzerinden değerlendirecek olursak erkeğin dünyada kaybolan iktidarını, Ay, Venüs ve Mars kadınlarını fethederek yeniden kazanması ve egemenliğini sağlaması olarak yorumlanabilir.

Uzaydaki yabancı kadınların ehlileştirilmesi ve erkek otoritesinin kabul ettirilmesi anlatılarının benzerlerini konusu dünyada geçen devleşen ve canavarlaşan kadın filmlerinde de görmek mümkündür. *Attack of the 50 Foot Woman (Dev Kadının Saldırısı, 1958)* filminde özel hayatında sorunlar yaşayan Nancy Archer (Allison Hayes)’in gördüğü UFO’dan maruz kaldığı ışının etkisiyle devasa boyutta bir kadına dönüşmesiyle kendisini aldatan kocası ve sevgilisinden intikam alması anlatılır. Filmin sonunda dev Nancy kocasını elinden alan kadını öldürür, elektrik akımına kapılarak kendisi ve eşi de ölür. Dev kadının etrafa yaydığı dehşet ve korku ön planda olsa da film evlilik, kadın erkek ilişkileri, aile olmak ve sadakat gibi önemli konulara değinen incelikli bir hikayeye sahiptir.

Attack of the 50 Foot Woman, aynı isimle ve konuyla 1993 yılında Daryl Hannah'ın canlandırmasıyla tekrar filme çekilmiştir.

Wasp Woman (1959) filminde toplumsal sınırlamaları aşarak kendi kurduğu kozmetik şirketinde bir kariyer edinen Janice Starlin (Susan Cabot)'in pazar payı düşen şirketini kurtarmak için gençleştirici eşek arısı enzimini kendi üzerinde denemesiyle yüzünün yavaş yavaş eşek arısına dönüşmesi anlatılmaktadır. Film, kendi uzmanlığı dahi olsa kadının erkek egemenliğindeki iş ortamına girmesini; gençliğini, güzelliğini ve hatta insanlığını kaybederek bir canavara dönüşmesi olarak yansıtır. 50'li yılların bilimkurgu filmlerindeki kadın temsillerine genel olarak bakıldığında cinsiyet, ırk ve toplumsal yapı rollerinde muhafazakâr ve geleneksel söylemlerin yansıtıldığı görülmektedir.

3.4.2. Yabancı Kadınlar: 1970'ler ve 1980'ler

Bilimkurgu filmlerinde yaratık-yabancı kadın temsillerinin erkeğin cinselliğe ve bilime ilişkin ihmal, ihlal ve zaafının yansıtılmasında sıklıkla kullanıldığı görülür. Andrei Tarkovsky'nin yönettiği *Solaris (1972)* filminde gönderilen bilim insanlarının geri dönmediği Solaris gezegenine göreve giden Kris Kelvin'in oradaki uzay istasyonunda intihar eden karısı Hari (Natalya Bondarchuk) ile karşılaşması anlatılmaktadır. Solaris gezegeni yüzeyi sürekli hareket eden bir okyanusu andırmakta ve istasyondakilerin bilinçaltındakileri cisimleştirerek onları sınamaktadır. Kris geçmişin pişmanlık ve acılarıyla mücadele ederken istasyonda gördüğü Hari'nin gerçekliğini sorgulamaya başlar. Solaris her düşüncesini biçimlendirerek ona farklı gerçeklikler sunduğu için Kris hiçbir zaman gerçeğin ne olduğunu kavrayamaz. Filmde Hari ile karşılaşmasıyla bağışlanma, sevgi ve merhamet gibi duyguları yeniden deneyimleyen Kris'in durumu, kadının erkeğin hayatındaki varlığının verdiği mutluluk ile yokluğunun sebep olduğu travmaları yansıtmaktadır. Solaris'in simüle ettiği klon Hari'nin, Kris'in arzu nesnesine dönüşerek varlığını onda anlamlı hale getirmeye çalışmasını ise gerçek hayattaki kadın erkek ilişkilerinin bir izdüşümü olarak yorumlamak mümkündür. *Solaris* filmi James Cameron yapımcılığında ve Steven Soderbergh yönetmenliğinde 2002'de aynı konu ve temalarla tekrar çekilmiştir.

Alraune (1928)'de olduğu gibi *Embryo (Cenin, 1976)*'da da bir doktorun yapay kadın yapması teması işlenmektedir. Filmde ölen bir kadından alınan

embriyonun yapay rahim tüpünde hızla büyüyerek genç bir kıza ‘Victoria’ (Barbara Carrera) dönüşmesi ve aynı hızla yaşlanması ve yaşadığı uyum sorunları sebebiyle yıkım ve ihlallere sebep olması anlatılır. Filmde ortaya çıkan kötülükler aslında gizlilik içinde yetiştirdiği Victoria’nın cinsellikte dahi her ihtiyacını karşılamaya çalışan Doktor Holliston’un zaafı ve hırsının ürünü olarak yansır. Yabancı bir uzay gemisinde bulunarak dünyaya getirilen kadın görünümünde ve insanüstü güçlere sahip humonoid uzaylının (Mathilda May) özgür kalmasıyla etrafa yaydığı terör ve paranoyayı anlatan *Lifeforce (Yaşam Savaşı, 1985)* filminde ise uzaylı kızın (Space Girl) çekiciliğine ve güzelliğine kapılan erkekler zaaflarının bedelini canlarıyla öderler. Filmde çıplak uzaylı kızla gösterilen kadın cinselliği ölümcül ve tehlikeli olarak vurgulanır. Kadın cinselliğinin cazibeli ve çekici olarak yansıtıldığı ve komedi unsurlarının ön planda olduğu *My Stepmother is an Alien (Üvey Annem Bir Uzaylı, 1988)*’da ise galaksi dışına sinyal göndermeye çalışan ve kızıyla birlikte yaşayan dul bilimadamı Steven Mills’in saflığı, keşif tutkusu ve iyi niyeti, Celeste (Kim Basinger) adında güzel uzaylı kadının, mesajını alarak onunla tanışmak için dünyaya gelmesiyle ve ona aşık olmasıyla ödüllendirilir. Çarpık kadın imajlarını taklit ederek Mills’i etkilemeye çalışan Celeste’nin dünyayı ve insanları tanıması üzerinden ilerleyen film, Celeste özelinde kadının, cazibesinin ve baştan çıkarıcılığının törpülenerek aile kurumu içine üveyanne olarak dahil edilmesiyle son bulur.

3.4.3. Yaratık/ Yapay Kadınlar: 1990’lar ve 2000’ler

Bilimkurgu filmlerinde görülen; varoluşa ve gerçekliğe yabancılaşmış olarak dünyaya gelen veya laboratuvarda üretilen kadın, saflık ve masumiyet temsili olarak yansıtıldığı gibi tehdit ve tahrik unsuruna dönüştürülerek tehlikeli ve baştan çıkarıcı bir “femme fatale” (ölümcül kadın) figürü olarak da yansıtılabilmektedir. Uzaylı ve insan DNA’sının birleştirilmesiyle oluşturulan kadın görünümündeki Sil (Natasha Henstridge) adlı melez yaratığın laboratuvardan kaçarak Los Angeles şehrinde çiftleşmek ve üremek için uygun erkek aramasını konu alan *Species (1995)* filmi, serbest cinselliğin tehlikeleri, kontrolsüz üreme (doğum kontrolü), AIDS ve ırkçılık gibi konuları anlatısına yansıtmasıyla ön plana çıkmaktadır.

Alien (1979) filminin yaratık tasarımcısı HR Giger’in tasarımını yaptığı uzaylı-insan karışımı “Sil” Alien’in dişi versiyonu olarak nitelendirilebilir. Tıpkı *Alien* filminde yaratığın gemi mürettebatını öldürmesi gibi *Species* filminde de Sil

sınırsız üreme güdüsüyle önüne çıkan erkeklerle çiftleşerek onları öldürür. Sil'in ayırt etmeksizin erkekleri öldürmesini, radikal feministlerin erkekleri bütün olumsuzlukların sorumlusu olarak gördükleri genelleyici yaklaşımlarına benzetilebilir. Normalde güzel ve genç bir kadın gibi görünen Sil çiftleşirken form değiştirerek canavarsı bir görünüme bürünür. Filmde Sil'in uğradığı bu form değişikliği, dişilik ve beden bağlamında kadının erkekler tarafından algılanan öngörülemez ve tekinsiz doğasının yansıması olarak değerlendirilebilir. Aynı şekilde filmde ataerkil sistemin kontrol ve denetiminden kurtulan kadının, canavarlaştırılarak ötekileştirilmesini ve tehlikeli bulunarak yok edilmeye çalışılmasını “cinsiyet ırkçılığı”nın en ileri düzeyi olarak görmek mümkündür.

Species (1995) her ne kadar farklı konu ve meselelere değinse de kadını sunuş biçimiyle olumsuz bir izlek oluşturmaktadır. Film bir taraftan kadını canavarlaştırarak ruhsal ve bedensel bütünlüğünü parçalayıp ihlal ederken diğer taraftan güzellik ve çekiciliğini istismar ederek cinsel sömürü nesnesine dönüştürmektedir. Seyirci ilgisi ve popüler sinemanın gerekleri söz konusu olduğunda Amerikan sinemasında kadının metalaştırılması ve karakterinin yozlaştırılması filmlere sıklıkla yansımaktadır. Nitekim *Species*'in ardından çekilen *Species II (1998)*, *Species III (2004)* ve *Species IV: Awakening (2007)* devam filmlerinde cinsel sömürü ve kadının nesneleştirilmesi daha da artarak devam etmiştir. *Species II (1998)*'de Sil'in erkek versiyonunun eklenmesi ve onu durdurmak için yeniden üretilen uysal kadın Sil'in iyi ve kırılğan gösterilmesi anlatım yeniliği olarak dikkat çekse de seri kadın yaratık karakterli benzer istismar filmlerine kapı aralamıştır.

Üremek için Orion gezegeninden dünyaya gelen genç kız görünümlü yaratıkları konu alan *Decoys (2004)* ve onu devamı *Decoys 2: Alien Seduction (2007)* filmleri ilk *Species (1995)*'in hikayesini cinsellik ve istismar düzeyine indirgeyerek taklit ederler. *Species*'in kadın bedeni ve ruhunu ihlal eden yaklaşımın benzerini, genetik kopyalama ve klonlama gibi meseleleri evrimci bir anlayışla yansıtan *Splice (2009)* filminde de görmek mümkündür. Filmde insan ve hayvan DNA'larının çaprazlama döllenmesiyle üretilen genç kız görünümündeki Dren (Delphine Chanéac) adlı “hybrid” yaratık, melezliği ve cinsiyet değişimiyle insan-hayvan ve kadın-erkek arasındaki sınırları çiğneyen ahlaktan yoksun bilimin ürünü olarak ortaya çıkar. Ün ve çıkar elde etmek için Dren'i üreten ve bir nevi

onun anne-babası olan genetikçi karı koca Clive ve Elsa'nın daha da ileri giderek Dren'le cinsel ilişki kurmaları, ahlaki ve insani değerleri ihlal eden bilimin insanlık için taşıdığı tehlikeyi vurgulamaktadır. Film her ne kadar etik sorgulamalara değinse de kadını, cinselliği ve doğurganlığıyla bilimin bir malzemesi haline dönüştürmesi sorunlu ataerkil ve evrimci bakışa işaret etmektedir. Filmin sonunda doğuramayan erkeğin "Clive" öldürülmesi ve doğurabilen kadının "Elsa" sağ kalması bu vurguyu güçlendirmektedir. Nihayet son sahnede Dren'den hamile kalan Elsa'nın karnında taşıdığı "bilimsel numune"yi gönüllü olarak bilimin hizmetine sunmayı kabul etmesi, kadının *meta beden-faydalanılan beden* konumuna indirgenmesini açıkça yansıtmaktadır.

Species ve *Splice* filmlerindeki saldırgan ve şiddet eğilimindeki canavar ruhlu kadın stereotiplerinin aksine, *The Fifth Element* (*Beşinci Güç*, 1997) ve *Immortal* (*Kadın Tuzağı*, 2004) *The Island* (*Ada*, 2005) filmlerinde laboratuvarda üretilen yapay kadınlar masum, saf ve incinebilir görünüşleriyle öne çıkmaktadırlar. *The Fifth Element* (1997)'te uzaylı bir ırkın son kalıntısından kopyalanarak dünyaya gelen Leeloo (Mila Jovovich) karakteri eski bir asker olan taksici Korben ile tanışınca sevgi ve fedakârlık gibi duyguları deneyimleyerek insanlık ve dünya için fedakârlık yapmayı öğrenir. Gerçek görüntü ve animasyonu birleştiren; uçan araba, şehir tasviri ve en önemlisi insanlığa ve dünyaya yabancı kadın karakteriyle *Beşinci Güç* filmi anımsatan çizgi roman uyarlaması *İnmortal* (2004) filminde 2095 yılının New York şehrinde genetiği değiştirilmiş erkek ve kadınların ölümsüzlük arayışı konu edilmektedir. Şehrin üzerindeki piramitten yeryüzüne inen kartal başlı Horus'un bir erkek bedenini taşıyıcı olarak kullanarak bir oğul sahibi olabilmek için Jill Bioskop (Linda Hardy) adlı laboratuvarda üretilen ve kendi geçmişinden ve kimliğinden habersiz olan korunmasız ve kırılgan kobay kadınla ilişki kurması anlatılmaktadır. Film hikaye olarak Hz. İsa'nın babasız dünyaya gelişinden esinlenmeler taşımaktadır. Kadın ve erkek arasındaki cinsellik filmde insanın ölüm karşısında yaşadığı çaresizliği aşmasında ve ölümsüzlüğe ulaşmasında bir vasıta olarak yansıtılmaktadır. İnsanın zayıf ve ölümlü bedenini terkederek tanrısal güç ve yeteneklere sahip olma arzusu filmde erkek (Nikapol) bedeninde yeryüzüne inen Horos ile mavi gözyaşlarıyla kayıp benliğini bulmaya çalışan kobay kadın Jill'in biraya gelmesiyle vurgulanmaktadır. Jill'in insanlığa dair cinsellik, ilişki, insan ve beden gibi varoluş ve doğasının

yansımalarına yabancı olması ile erkek bedenine bürünen Horos'un onunla ilişki kurabilmek için uğraşması, ilk insanlar Hz. Aden ve Hz. Havva ile özdeşleşen ilk ilişki- ilk günah temsilindeki kadın ve erkek rollerinin değişmesine zemin oluşturmaktadır. Film bu yönüyle esasında birbirine yabancı olan kadın ve erkeğin dünya yolculuklarında cinsel birlikteliği ve ruhsal bütünlüğü deneyimleyerek birbirini tanımalarını ve böylece varoluşu ve ölümsüzlüğü anlamlandırmalarını yansıtmaktadır. İnsan klonlama temasını aksiyonla harmanlayan *The Island* (2005) filmi ise insanlar gibi hissedilen, duyan, gören iyi ve kötü ayrımı yapan klon temsilleriyle, klonlamanın etik problemlerine dikkat çekmektedir. Filmde Jordan Two Delta (Scarlett Johansson) adlı klon kadın kimliksiz ve geçmişsiz olmasına rağmen kendisi gibi klon olan Lincoln Six Echo'ya aşık olarak bir bakıma yapaylığından sıyrılarak insanileşir. Jordon'un erkek klonla beraber yeraltı üssünden kaçıp yabancı olduğu doğaya adım attığında çevresindeki herşeyi hissetmeye, algılamaya ve anlamlandırmaya çalışmasını insanileşme emareleri olarak değerlendirmek mümkündür.

3.4.4. Femme Fatale Uzaylı Kadın Temsili “Under The Skin”

Melodram, kara film ve suç türlerindeki klişeleşmiş “baştan çıkarıcı kötü kadın” stereotipleri düşünüldüğünde bilimkurgu filmlerinde kadının “femme fatale” olarak tasarlanması, gerçek dünyaya ait kadın-erkek ilişkilerinin sorgulanmasında ve yansıtılmasında daha yenilikçi bakış açıları sunabilmektedir. Bu bağlamda, *Metropolis* (1927)'te işçileri isyana sevkeden Robot Maria (Brigitte Helm) ile *Blade Runner* (1982)'da insan taklidi yaparak varılmaya çalışan gynoid -replicant Rachael (Sean Young) karakterleri bilimkurgusal femme fatale (baştan çıkarıcı) prototipinin oluşturucu öncüleri olarak değerlendirilebilirler. Sade ve gerçekçi anlatım dili ve bilimkurgusal öğeleri minimize etmesiyle *Blade Runner*'dan farklılaşan roman uyarlaması *Under The Skin* (2013) filmi ise, güzel ve baştan çıkarıcı kadın görünümündeki gizemli uzaylının (Scarlett Johansson) İskoçya'nın şehirlerinde otostopçuluk yaparak erkekleri avlaması, tür içinde daha yoğun bir *femme fatale* anlatısı olarak dikkat çekmektedir. Film, kadının avcı, erkeğin av olması üzerinden ele alırsak gerçek hayatın alegorik bir temsiliyle karşılaşırız. Uzaylı kadının tuzağına düşürdüğü erkeklerin maçoist (gece hayatı, futbol taraftarlığı vs.) özellikleri ve yönelimleri göz önünde bulundurulduğunda

filmi, kadınları aşağılayan, şiddet uygulayan ve cinsel nesne konumuna indirgeyen erkek kültürünün (maçoizm) eleştirisi olarak yorumlamak mümkündür.

Filmin isminde de vurgulandığı gibi insana asli görünüm ve şeklini veren derinin altında nelerin olduğu, daha doğrusu insana insan olma vasfını neyin sağladığı sorgulanmaktadır. Uzaylı kadının donuk ve tepkisiz bir yüz ifadesiyle yollarda dolaştığı ya da sahilde anne ve babası boğulan çocuğun çaresiz halini sadece uzaktan seyrettiği sahneler, insan olmak için görünüşten ziyade daha derindeki eksik olan unsurları işaret etmektedir. Uzaylı kadın insan görünümüne (deri) sahip olsa da acıma, şefkat ve vicdan gibi insani duyguların yabancısıdır. Özdeşleşme ve empati kurmaktan yoksundur. Henüz insan olamamıştır. Bu noktada karakterde görülen duygu yitimini yani duygusuzlaşmayı insanın kendine, çevresine ve dünyaya yabancılaşması olarak değerlendirmek mümkündür. Filmde uzaylı kadının apartman dairesinin zeminindeki karanlık dehlizde öldürdüğü erkeklerin sadece deriden ibaret olarak gösterilmeleri dünyayı haz ve nefis boyutunda yaşayanların akıbetini vurgular. Kadın olmak ve insan olmak ayrımının görünen yüzeye (deri) indirgeildiği filmde, erkekler deri (erkek) olarak yokluğun karanlığında yaşayan mumyalara dönüşürken uzaylı kadın filmin sonunda; ormandaki erkeğin saldırısıyla yaralanınca, giydiği kadınlık derisinden sıyrılarak insan olmaya doğru adım atar. Fakat erkek tekrar saldırarak cadı infazlarını andırır bir şekilde siyah bedenine benzin dökerek uzaylı kadını yakar. Ortaçağın baştan çıkarıcı günahkâr cadıları gibi uzaylı tehditkar kadında yakılarak yok edilir. Son sahnede kamera kadının yanan bedeninden çıkan dumanlarla göğe yükselirken gri karlarla beraber kadının külleri tekrar toprağa düşerler.

Filmin belirsizlikle beslenen gerçeküstü ve hipnotik anlatımı feminist çıkarımlardan varoluşçu göndermelere kadar farklı yorumlamalara kapı aralamaktadır. Uzaylı kadının erkekleri öldürmesi radikal feminist bir vurgu olarak algılansa da, ormanda bir erkek tarafından öldürülmesi onu da kadınların gerçek dünyada karşılaştıkları akıbetle aynı akıbetle yani kurban konumuna indirger. Maalesef dünya radikal feministlerin gördüğü gibi değildir. Gerçek hayatta dünyanın farklı coğrafyalarında kadınlar halen erkekler tarafından şiddet görmekte, haklarından mahrum edilmekte ve hatta öldürülmektedirler. İnsanlıktan çıkan erkekler dünyayı savaş ve çatışmaların kol gezdiği bir ölüm tarlasına çevirirken, aynı yanlışı tekrarlayan, “*çiftli varoluş gerçeği*”nden (kadın ve erkek

uyumu) soyutlanmış bir kadınlık (feminizm) anlayışının dünyayı kurtarması mümkün gözükmemektedir. Dünya (hayat, yaratılış, varoluş, uzay, alem, vb.) çift cinsiyetlidir. Erkek ya da dişi değildir. Her ikisidir. Erkekliğin yadsınması veya yüceltilmesi ya da kadınlığın (dişilik) aşağılanıp yok sayılması veya tek yönlü kutsanması hayatın dengesini bozmaktadır. Dışlama ve ötekileştirme cinsler (kadın-erkek) arasındaki uyumu tahrip etmektedir. Kadın ve erkek birbirini anlayabildiği ve işbirliği yapabildiği oranda dünyanın yeniden olması gereken normal düzenine kavuşması mümkün olacaktır. Yine bu noktada insanın, kadın ve erkek olmanın da ötesinde insan olma şuur ve bilincine eriştiği anda cinsiyet ve ırk farklılıklarının da benzeşim, özdeşim ve empati kurmanın ortak paydaları haline dönüşmesi söz konusu olacaktır. Son söz olarak filmde de gösterildiği gibi ancak cinsiyet (kadınlık/erkeklik) ve ırk elbisesinden (derisinden) sıyrıldıkça insanın tekâmülü (varoluşsal/metafizik bütünlük) tamamlanacaktır. Genel olarak değerlendirildiğinde, *Under The Skin (2013)* filmi kadın-erkek ilişkileri, cinsellik, bedensel varoluş, yabancılaşma ve insan olmak gibi konu ve meseleleri çoklu yorumlamaya müsait bir anlatımla ve görsellikle işlemesiyle önem taşımaktadır.

3.4.5. Empatik (Yabancı/Yaratık) Kadın Temsilleri

Bilimkurgu filmlerinde canavar, yaratık ve uzaylı gibi insan dışı karakterlere atfedilen insani özellikler ve duygulanımlar kadın karakterler bakımından empati kurma, özdeşleşme ve yansıtma işlevi görebilmektedir. *Under The Skin (2013)* filminde olduğu gibi *Colossal (2016)*, *Imitation Girl (2017)* ve *The Shape Of Water (Suyun Sesi, 2017)* filmlerindeki erkekler tarafından hor görülen ya da toplum tarafından dışlanan ve ötekileştirilen kadın karakterlerin yaşadığı değişim ve dönüşümleri de bu bağlamda değerlendirmek mümkündür.

Colossal (2016) filminde Güney Kore'nin Seul şehrinde ortaya çıkan devasa büyüklükteki Godzilla benzeri Canavar (Colossal) aslında Newyork'lu alkolik yazar Gloria (Anne Hathaway)'nın bilinçaltının ve çocukluk anılarının bir yansıması olarak tezahür eder. Alkol bağımlılığından dolayı beraber yaşadığı sevgilisi tarafından evden kovulan Gloria doğduğu şehire geri dönerek tepetaklak olan hayatına çeki düzen vermeye çalışır. Kasabada çocukluk arkadaşı olan ve bar işleten Oscar'la yeni bir ilişkiye başlar. Fakat bu ilişkide önceki gibi erkek tahakkümü ve buyurganlığına dönüştüğü için başarısızlıkla sonuçlanır. Bu esnada Seul'de canavarın karşısında devasa bir robot ortaya çıkar. Birbirleriyle mücadele

eden Canavar ve Robot, ilişkilerinde sorunlar yaşayan Gloria ve Oscar'ın izdüşümleri olarak yansır. Gloria çocukluğuna döndüğünde, yaptığı Seul şehir maketini Oscar'ın ayaklarıyla ezmesini hatırlar ve içindeki baskılanan canavarın (kadınlığın) kaynağını öğrenmiş olur. Bu bağlamda Gloria'nın bilinç altının yıllar sonra canavarlaşarak gün yüzüne çıkmasını ve kendisine kötü ve hoyrat davranan Oscar'dan intikam almasını, Gloria'nın geçmişiyle hesaplaşarak özgürleşmesi ve korkularıyla yüzleşmesi olarak değerlendirilebilir. Hikaye ve tema olarak *Attack of the 50 Foot Woman (1958)*'la benzerlikler taşıyan *Colossal*'da dev canavar temsiliyle kadının içindeki gücü keşfetmesi vurgulanırken, erkeklere muhtaç olmadan ayakları üzerinde durması ve hayatını kazanmasının altı çizilir.

Soğuk savaş döneminin ABD'sinde geçen *The Shape Of Water (2017)* filminde garip deneylerin yapıldığı bir laboratuvarında temizlikçi olarak çalışan dilsiz Elisa (Sally Hawkins) ile incelenmek için laboratuvara getirilen garip su canlısı yaratık (amfibi) arasındaki ilişki, empati ve özdeşlemeyi vurgulayan masalsi bir tonla yansıtılır. Elisa'nın yarattığı farketikten sonra ona karşı ilgi ve merak duyması, yaratığın durumunu kendi içinde içselleştirmesine neden olur. Filmde Elisa'nın dilsiz olması ve yaratığın da konuşamaması arasında kurulan benzerlik, ötekileştirilen iki varlığın ortak yönleri olarak vurgulanır. Elisa'nın en yakın arkadaşı toplumun bir başka ötekisi olan siyahi temizlikçi Zelda (Octavia Spencer)'dır. Yaratığın birçok defalar işkence ve aşağılanmaya maruz kaldığını gören Elisa, yakın arkadaşlarının da yardımıyla onu laboratuvardan kaçırarak dairesindeki banyo küvetinde gizlemeye başlar. Elisa birkaç defa yaratıkla birlikte olur. Yaratıktan sorumlu olan Strickland gerçeği öğrenince onların peşine düşer. Elisa yakalanmamak için yarattığı limana götürür. Strickland son anda yetişerek onları vurur. Yaratık iyileşerek ayağa kalkar ve Strickland'ı öldürür. Daha sonra ölmekte olan Elisa'yı alarak denize atlayıp gözden kaybolur. Suyun içinde Elisa'nın boynunda solungaçlar belirir ve Elisa kendine gelir. Yaratık ve Elisa birbirlerine sarılırlar. Ayakkabısı ayağından çıkıp suda süzülürken Elisa da kadınlığını terkederek yaratığa dönüşür. Film ötekinin kendini ötekinde bulduğu özdeşleme ruhunu yüceltirken ötekileştirenlerin insanlıktan çıkışlarını da yermektedir. Konu, karakter ve temalarıyla *Creature From The Black Lagoon (1954)* filmi anımsatan *The Shape Of Water (2017)* filmi, yaratığın masumiyeti, dilsiz kadın karakterin yaratığa aşık olması ve en sonunda yaratığa dönüşmesiyle

klasik filminden ayrılmaktadır. Filmde yaratık ve Elisa arasında kurulan ilişki cinselliğin bastırılmasından toplumdışına itilen ötekilerin (kadınlar, engelliler, siyahiler) canavarlaştırılmasına kadar farklı yorumlara imkan sağlamaktadır.

Kadın olmak, kimlik problemi ve beden sömürüsü gibi konulara değinen *Imitation Girl* (2017) filminde, New York'ta yaşayan ve cinsel sömürü (yetişkin) filmlerinde oynayan Julianna karakteri ile New Mexico çölünde onun taklidi (imitasyon) olarak ortaya çıkan uzaylı kızın (İki karakteri de Lauren Ashley Carter canlandırmaktadır.) arayış ve yolculukları anlatılmaktadır. Filmde Julianna'nın seks ve uyuşturucu bağımlılığının ruhunda oluşturduğu tahribat dolayısıyla hayatının anlamsızlığından kurtularak kaybettiği masumiyeti ve insanlığını yeniden kazanmaya çalışması ile Taklit Kız'ın çölde karşılaştığı İranlı iki kardeşin himayesinde insan sevgisi, ilgisi ve merakıyla insan olmayı deneyimlemesi birbirine paralel olarak aktarılmaktadır. Filmin anlatısı içinde, masumiyet-kötülük, çöl-şehir, saflık-kirlenme, ruhsallık-maddilik, aşk-nefret ve iyilik-kötülük gibi ikili kavramlar üzerinden kurulan kontrast ve zıtlıklar aslında Julianna ve Taklit Kız'ın birbirlerine olan benzerliklerini daha da vurgular.

Julianna hayatın anlamını ve kendi varlığını sorgulamaya başladığında kaybettiği masumiyeti yeniden bulmaya doğru adım atarken Taklit Kız hayata karşı duyduğu coşku ve arzuya Julianna'nın varacağı noktada onu bekler. Nihayet bu beklenti ve yolculuk Taklit Kız'ın Julianna'nın varlığından haberdar olması ve New York'a giderek onu bulmasıyla tamamlanır. Filmin sonunda iki karakterin biraya geldiği sahnede Julianna aynı yatakta uyuyan Taklit Kız'a bakarken kendi gerçek kadın kimliğini, ruhunu ve masumiyetini yeniden keşfeder. Uzaydan gelen kadının cinselliğini kullanarak erkekleri öldürdüğü *Under The Skin* (2013)'nin aksine, iki karakter arasında kurduğu empati ve özdeşimi kadınlığı (cinsellik, beden, vs.) olumlayan bir üslupla yansıtan *Imitation Girl* (2017) filmi uzaylı kadın temsilleri arasında daha manevi bir anlatımı benimsemektedir. Bu yönelimde filmin yazar ve yönetmeni İran asıllı Natasha Kermani'nin hikayeyi ve karakterleri kadın duyarlılığını, ruhsallığı ve doğu mistisizmini önceleyen bakış açısıyla aktarması etkili olmaktadır.

Bilimkurgu filmlerindeki uzaylı, yaratık ve canavar kadın temsillerine genel olarak bakıldığında kadının bedeni, kimliği ve cinselliğiyle yabancılaştırıldığı ve canavarlaştırıldığı görülür. İncelenen filmler arasında *Alraune* (1928), *Wasp*

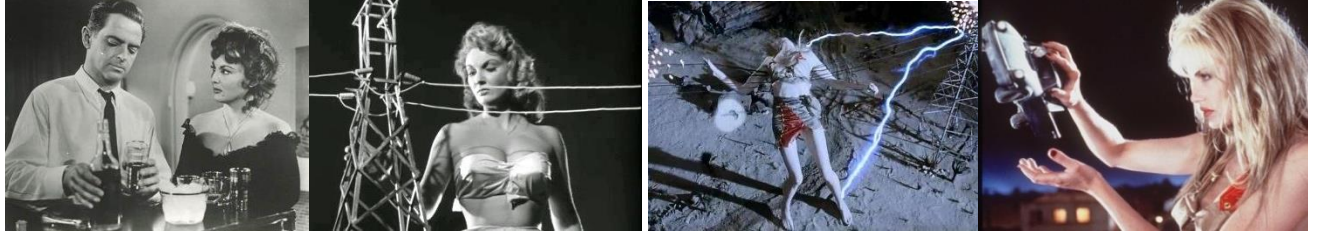
Woman (1958), *Species (1995)*, ve *Splice (2009)* gibi filmlerde kadın olumsuz ve kötücül olarak tasvir edilirken, *Colossal (2016)*, *Imitation Girl (2017)* ve *The Shape Of Water (2017)* gibi filmlerde olumlu ve iyi olarak temsil edilmektedir. *Under The Skin (2013)* filmi ise uzaylı kadını hem femme fatale hem de kurban olarak göstererek, erkeğin arzularının yöneldiği ulaşılmaz çekici kadın ile erkeğin şiddetinin yöneldiği harcanabilir sıradan kadını dünyamızın mevcut kadın gerçeklikleri olarak sunarak dikkat çekmektedir. Kadının canavar ve yaratık olarak yansıtıldığı filmlerde bedeni ve cinselliği istismar aracı olarak kullanılırken maneviyat ve kişiliğinin de ihlal ve işgal edilmesi söz konusu olmaktadır.

Olumlu kadın imajının ön plana çıktığı yaratık ve uzaylı kadın temsillerinde ise insan olmak ve öteki ile empati ve etkileşim kurmak gibi tema ve meselelerin aktarıldığı görülmektedir. Yabancı-Yaratık kadın temsillerinde dikkat çeken bir başka husus ise 2000'li yıllara kadar çekilen filmlerde yabancı-yaratık kadın karakterler daha çok erkek karakterlerin dönüşümüne hizmet edecek şekilde tasarlanırken, özellikle 2010 sonrasında çekilen filmlerde yabancı-yaratık kadın karakterlerin kendi ruhsal ve bedensel dönüşüm ve deneyimlerinin ön plana çıktığı görülmektedir. Burada ele alınan yaratık kadın filmlerinde biri haricinde hepsinin yönetmeninin de erkek olması göz önünde bulundurulduğunda kadının cinsellik ve çekiciliğinin filmler yoluyla canavarlaştırılmasını, erkeğin kontrol ve denetiminden çıkan kadının tekrar tahakküm altına alınması ve uysallaştırılması fantezilerinin psikoseksüel bir yansıması olarak değerlendirmek mümkündür.

Yabancı kadın temsillerinin diğer başlıklardaki kadın temsilleriyle olan benzerlik ve farklılıklarına değinecek olursak; çoğunlukla yapay ve insan dışı görünüm sergilemelerinden ve nesneleştirme, cinsel sömürü ve eril bakış kalıpları doğrultusunda biçimlendirilmelerinden dolayı *Robot Kadın*, *Sanal Kadın* ve *Süper Kadın* temsilleriyle benzeştiği görülmektedir. Bu bağlamda *Yabancı Kadın* genel başlığıyla tanımlanan yapay-sahte kadın görünümünün tür içinde gerçek kadına ve onu doğasına aykırı varoluşsallıklar içinde sunulmalarının, filmsel anlatılar yoluyla kadının maneviyat ve varlığının dejenere edilerek değersizleşmesine ve kötücül olarak yansıtılmasına yol açtığı görülmüştür. Yabancı kadın temsillerinin bilimkurgu sinemasındaki kadın karakter tasarımlarında problemleri eril bakışları ve yaklaşımları yaygınlaştırmalarından dolayı, sinema filmlerindeki çarpık kadın temsillerinin cinsel sömürü aracına dönüştürülmeleri söz konusu olmaktadır.



Resim 91-95. 1930'lar ve 1950'lerde Yaratık/Yabancı Kadınlar (Alraune, Bride, Cat-Woman, Nyah ve Janice)



Resim 96-99. *Attack of the 50 Foot Woman* (1958,1993)' da Dev Kadın



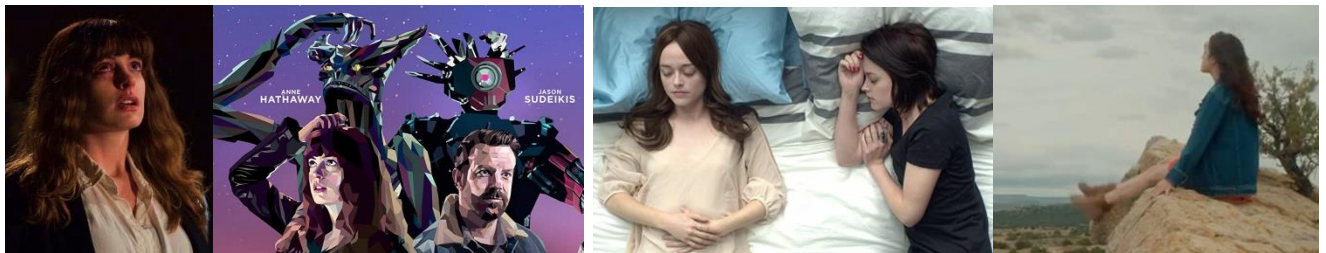
Resim 100-103. *Solaris*(1972, 2002) uyarlamalarında Khari ve Rhexya



Resim 104-108. 1990'lar ve 2000'lerde Yabancı Yaratık Kadınlar(Sil, Leeloo, Jill, Jordan Two Delta ve Dren)



Resim 109-112. *Under the Skin* (2013)'de Femme Fatale ve Kurban isimsiz uzaylı kadın



Resim 113-104. *Colossal* 'da Gloria ve altbenliği **Resim 115-116.** *Imitation Girl* 'de Julianna ve Taklidi



Resim 117-120. *The Shape of Water* (2017)'de Dilsiz Elisa ve Amfibi Adam

3.5. SÜPER KAHRAMAN KADIN VE EYLEM KIZI TEMSİLLERİ

Önlenemeyen felaketler, karşı konulamayan doğa olayları, değiştirilemeyen fizik kuralları, engellenemeyen hastalık ve ölüm gibi durumlar karşısında aciz ve çaresiz kalan insanoğlu kendisini kuşatan tehditlerden ve fanilikten kaçışı ve kurtuluşu bilimkurgusal *süper insan/üstün insan* fantezilerine sığınarak bulmuştur. Doğaüstü ve insanüstü güç ve yeteneklere sahip süper kahramanların yaşadığı aksiyon ve hareket dolu maceralar 1930'lardan günümüze kadar çizgi romanlardan filmlere her alanda popüler olarak geniş kitlelere ulaşmıştır. İlk süper kahramanlar, adeta Süpermen'le simgeleşen genç, uzun boylu, atletik güçlü ve çekici beyaz erkek olarak resmedilirken sonraki yıllarda *Wonder Woman*, *Supergirl*, *Fantastic Four* ve *X-Men* gibi çizgi romanların yayınlanmasıyla kadın süper kahramanlar da görünür hale gelmeye başlamışlardır. Özel kostümleri; maske, pelerin, aksesuar ve silahlarıyla olağanüstü yeteneklere ve güçlere sahip olarak tasarlanan süper kahramanlar, sinema tekniğinin gelişmesine bağlı olarak filmlere uyarlanmıştır. *Superman* ve *Batman* serileriyle 1980'lerden 2000'li yıllara kadar modern bilimkurgu sinemasında süper kahraman filmlerinin temeli atılmıştır. Bilimkurgu sinemasında alttür olarak kabul gören süper kahraman filmleri; özellikle 2010'lu yılların başından itibaren yüksek bütçeleri ve hasılat gelirleriyle blockbuster olarak konumlandırılarak, abartılı özel efektlerin ve anlamsız döğüş-çatışma sahnelerinin birbiri ardına sıralandığı ve karakter-rol-oyuncu ikonografileri ile 3D ve eğlencenin ön plana çıkarıldığı popüler aksiyon seyirliklerine dönüşmüştür. Kadınlar, 80'ler ve 90'lar boyunca, *-Supergirl (1984)*'i ayrı tutarsak- erkek süper kahraman filmlerinde eş, sevgili, kız arkadaş, yardımcı ve kötü karakter olarak konumlandırılırken, 2000'li yıllarda bilimkurgusal süper insan anlatıları ekseninde aksiyon şovlarına dönüşen filmlerde takım üyesi ve eylem kızı (action girl) olarak ön plana çıktıkları görülür. Özellikle 2010 sonrasındaki bu dönüşümle birlikte eylem kızı (action girl) ve süper kahraman kadın (superhero woman) temsillerinin iç içe geçmesiyle kadınlar, *Wonder Woman*, *Captain Marvel* ve *Dark Phoenix* gibi militarist ve emperyalist söylemleri feminizm cilasıyla pazarlayan filmlerde ana karakter olarak konumlandırılarak araçsallaştırılmışlardır. Süper kahraman ve aksiyon filmlerinde görülen kadın karakter artışı, yukarıdaki tespitler ışığında tarihsel dönüşümleri ve kadın temsillerine göre tasnif edilip değerlendirilecektir.

Superman (1978)'nin başarısı üzerine çekilen *Supergirl (1984)*, kadın süper kahraman filmleri içinde erken ve öncü bir deneme olarak dikkat çekmektedir. Filmde, Süpermen'le aynı soydan gelen ve onun kuzeni olan Kara Zor-El (Helen Slater)'in Argo gezegeninin güç toplarından birinin kaybedilmesine sebep olmasından dolayı hatasını telafi etmek ve Süpermen'i bulmak için Dünya'ya gelişi ve dünyada karşılaştığı kötülerle mücadelesi anlatılmaktadır. Supergirl'in konu olarak ilk *Superman* filmiyle ortak yönleri bulunmaktadır. Kara'nın dünyaya geldiğinde Super Girl ve Linda Lee olarak ikili karaktere bürünmesi, dünyalı bir erkeğe aşık olması ve insanlığa duyduğu koşulsuz iyilik idealizmiyle *Supergirl* Süpermen'in dişi bir versiyonunu andırmaktadır. Supergirl insanlara ait iyi ve erdemli davranışlarıyla olumlu bir karakter olarak yansıtılırken kırmızı-mavi kostümüyle hem nesneleştirilmekte hem de kuzeni Süpermen gibi emperyal Amerikan değerlerinin "çekici ve güçlü" bayrak maskotuna indirgenmektedir. Nihai olarak *Supergirl*, gerek baş kötü karakterin kadın olması gerekse Kara'nın Süpermen'in sevgilisi Lois'in kız kardeşiyle dayanışmasıyla kötü kadınlığa karşı iyi kadınlığın onaylandığı ve ön plana çıkarıldığı bir filme dönüşmektedir.

3.5.1. Kız Arkadaş, Sevgili ve Yardımcı Karakterler

Erkek süper kahraman filmlerinin 1980'lerden 2000'li yıllara kadar olan seyrine bakıldığında *Superman*, *Batman*, *Spiderman*, *Iron Man*, *Hulk*, ve *Thor* gibi filmlerin serilerinde ve yeniden çevrimlerinde kadınların ağırlıklı olarak sevgili, kız arkadaş, cinsel ilgi odağı, yardımcı veya kötü karakter olarak konumlandırıldıkları görülür. *Superman (1978, 1980, 1983, 1987)* serisinin ilk dört filmde Süpermen'in dünyaya geldiğinde aşık olduğu ve uğruna süper güçlerinden vazgeçtiği gazeteci Lois Lane (Margot Kidder) karakteri sürekli kurtarılmaya muhtaç hale düşmesi, sakarlığı, şirin ve sempatik görünümü ve duygularını kontrol edememesiyle stereotipleşerek diğer süper kahramanların kız arkadaşlarını büyük ölçüde etkilemiştir. Lois ilk iki filmde Süpermen'in ilgi odağı olurken sonraki filmlerde alter egosuna dönüşür. İlk filmde Lois yakışıklı ve çekici Süpermen'e aşık olurken Lois'le aynı gazetede ona yakın olmak için çalışmaya başlayan Clark Kent Süpermen kimliğini gizleyerek umutsuzca Lois'e aşık olur. İlk dörtlemede Lois karakterinin, Süpermen görünümündeki ideal erkeği arzularken Clark Kent görünümündeki sıradan erkeğe mecbur kalmasını, gerçek dünyada idealleştirilmiş kusursuz ilişkilerin imkansızlığını vurgular. Uzun bir

aradan sonra çekilen *Superman Returns* (*Süpermen Dönüyor*, 2006)'de Lois Lane (Kate Bosworth) karakteri bir anne olarak resmedilmektedir. Lois'in çocuğunun süper güçlerinin ortaya çıkmasıyla babasının aslında Süpermen olduğu anlaşılır. Filmde Lois ve Süpermen arasındaki ilişkide melodram ve romantizm unsurları ön plana çıkarılmıştır. *Man of Steel* (*Çelik Adam*, 2013), *Batman v Superman: Dawn of Justice* (*Adaletin Şafağı*, 2016) ve *Justice League* (*Adalet Birliği*, 2017) filmlerinde Lois Lane (Amy Adams) karakteri Süpermen'in dönüşümünde ve kötülerle mücadelesinde daha etkin olarak gösterilmektedir. Yeni seride Lois'in Süpermen'in kimliğini en başında bilmesi ve onu korumak için bu sırrı FBI ve askeri yetkililerden gizli tutmaya çalışması onu fedakar ve özverili bir karakter olarak yansıtır. Yeni seri Luis ve Clark'ın ilişkilerini bir çift gibi olağan yaşamalarıyla önceki filmlerden ayrılmaktadır. Seri içinde Süpermen'in ölüp ve tekrar diriltildikten sonra yaşadığı adaptasyon problemleri ve saldırganlığının önlenmesinde Lois'in etkin olması onun Süpermen için alterego ve katalizör konumunu güçlendirmektedir. *Superman* filmlerindeki kötü kadın karakterlere baktığımda *Superman II* (1980)'de General Zod'un emrindeki Ursa (Sarah Douglas) karakteri öne çıkmaktadır.

Süpermen'in Lois'e olan bağlılığı ve sadakatinin aksine *Batman* filmlerinde Bruce Wayne'nin zenginliğini ve üst statüsünü kullanarak birçok kadınla geçici ve haz odaklı ilişkiler yaşadığı görülmektedir. *Batman* (*Yarasa Adam*, 1989) filminde Batman ve Joker'in elde etmek için mücadele ettiği Vicki Vale (Kim Basinger) karakteri amacına ulaşmak için güzelliği ve cazibesini kullanan bir kadın olarak yansıtılır. Filmde, güzel ve alımlı görünmeyi önemseyen Vicki topuklu ayakkabılarıyla birçok kez sorun yaşamasıyla kadınlığın karikatürüne dönüşür. İlk filmin devamı olarak çekilen *Batman Returns* (*Batman Dönüyor*, 1992) filminde utangaç ve sesiz bir mizaca sahip sekreter Selina Kyle (Michelle Pfeiffer) karakteri Bruce Wayne ile romantik bir ilişki yaşarken, alt benliği Kedi Kadın (Catwoman) kimliğine dönüşmesiyle vahşi ve yırtıcı bir karaktere bürünür. Patronu tarafından öldürülen Catwoman kediler tarafında hayata döndürülerek doğaüstü güçlere sahip bir kadına dönüşür. Kedi Kadın filmde ilk önce Penguen'le birleşere Batman'a karşı mücadele eder fakat daha sonra ona yardım ederek iyilerin tarafına geçer. Yeni oyuncularla çekilen *Batman Forever* (*Batman Daima*, 1995)'da Dr. Chase Meridan (Nicole Kidman) karakteri güzelliği ve

çekiciliğiyle Batman'in ilgi odağı olurken, *Batman and Robin (1997)* 'de Bruce'in kız arkadaşı olarak Julie Madison (Elle McPherson), takım arkadaşı ve yardımcı karakter olarak Robin'in sevgilisi Batgirl (Alicia Silverstone) ve kötü kadı karakter olarak Poison Ivy 'Zehirli Sarmaşık' (Uma Thurman) gibi kadın karakterler ön plana çıkmaktadır. Kedi Kadın'ın dönüşüm hikâyesine odaklanan *Catwoman (2004)* filminde kozmetik şirketinde çalışan Patience Phillips (Halle Berry)'in şirket sırrını öğrendiği için öldürülmesiyle Catwoman'a dönüşmesi ve ölümüne sebep olan şirket yöneticisi Laurel Hedare (Sharon Stone)'den intikam alması anlatılmaktadır. Kadın süper kahraman filmlerinin 2000'li yıllardaki ilk büyük denemesi olan *Catwoman (2004)* filmi Kedi Kadın'ın siyahi bir karakter olarak resmedilmesiyle öne çıkmaktadır. *The Dark Knight Rises (2012)*'da Kedi Kadın, Selina Kyle (Anna Hathaway) orijinal kimliğiyle tekrar canlandırılmıştır.

Yukarıda bahsi geçen üç farklı Kedi Kadın temsilinden yola çıkarsak, vücut hatlarını saran ve cinselliği ön plana çıkararak deri kostüm giymesi, güvenilmez doğası, çıkarlarına öncelik vermesi, hırs ve intikam duygusuyla hareket etmesi gibi kişilik özelliklerinin ortak unsurlar olarak tekrar edildiği görülmektedir. Catwoman'da görünür olan bu özellikler *Batman* filmlerindeki diğer (normal ve süper kahraman) kadın karakterlere de belirgin olarak yansıtılmıştır. Bu yönüyle Batman filmlerindeki kadın karakterlerin, güzellikleri, çekicilikleri, bedensel ve cinsel sunumlarıyla kadınların nesneleştirilmesine aracılık ettikleri görülmektedir.

Süperman ve *Batman* filmlerindeki olgun ve çekici kadın stereotiplerine kıyasla *Spiderman* filmlerinde sevgili ve kız arkadaşların öğrenci ve stajyer statüsünde genç kız olarak temsil edildikleri görülür. İlk *Spiderman (Örümcek Adam, 2002, 2004, 2007)* üçlemesinde Mary Jane (Kirsten Dunst) karakteri ilk filmde, zengin öğrencilerle takılan, gösterişi seven ve içinde bulunduğu imkansızlıklardan sıyrılarak iyi bir hayat yaşamak isteyen genç bir kız olarak gösterilirken serinin sonunda Peter Parker'le olan ilişkisini kabullenerek olgun bir kadın olmaya doğru adım atar. *The Amazing Spider-Man 1-2 (2012, 2014)* adını taşıyan iki filmde Peter'in bir başka kız arkadaşı Gwen Stacy (Emma Stone) karakteri ilk serideki şablonlara benzer bir şekilde Peter'le ilişkisini sorgulayan ve onun Spiderman kimliğinden dolayı kaygı duyan biri olarak yansıtılır. *Spider-Man: Homecoming (Eve Dönüş, 2017)* ve *Spider-Man: Far From Home (Evden Uzakta, 2019)* filmlerinde ise Peter Parker'in ilgi duyduğu Liz (Laura Harrier) ve

Michelle (Zendaya) karakterleri melez etnik kökenleriyle Mary Jane ve Gwen Stacy'in beyaz ırk görünümlelerinden farklılaşmaktadırlar. Çekilen *Spiderman* filmlerinde kız arkadaşların zor durumda ve tehlike altında kalması ve Örümcek Adam'ın benzer yöntemlerle onları kurtarması klişeleri, kadın karakterlerin varlığını beyaz erkek karakterin kahramanlık nesnesine indirgemektedir.

Hulk, *Iron Man* ve *Thor* gibi filmlere bakıldığında ise erkek kahramanların daha olgun kadınlarla birlikte olduğunu görülür. Bilim adamı Bruce Banner'in bir laboratuvar kazasında insanüstü güçlere sahip bir canavara (Yeşil Dev) ve süper kahramana dönüşmesini konu alan *Hulk (2003)* filminde Betty Ross (Jennifer Connelly) karakteri Bruce'in hem kız arkadaşı hemde meslektaşısı olarak görülür. Filmde Betty, özverili ve anlayışlı kişiliğiyle, Bruce ve onun öfkeli alt benliği Hulk arasında denge kurarak Bruce'e destek olan bir kadın olarak yansıtılmıştır. Farklı oyuncularla çekilen *The Incredible Hulk (2008)* filminde ise Betty Ross (Liv Tyler) karakteri Bruce duyduğu sevgi nedeniyle onu kaybetmek istemeyen ve onu korumak için asker olan babasıyla çatışmaya düşen bir kadın olarak yansıtılmaktadır. Genel olarak değerlendirecek olursak, Betty Ross karakteri Bruce'in alteregosu Hulk'un sakinleştirici-şefkatli katalizörü olarak tanımlanabilir. Multimilyarder ve silah tüccarı Tony Stark'ın gelişkin bir silah olarak tasarladığı teknolojik zırhıyla kötülerle mücadelesini konu alan *Iron Man (2008, 2010, 2013)* serisinde ise Pepper Potts (Gwyneth Paltrow) karakteri Tony Stark'ın kız arkadaşı, kişisel asistanı ve Stark Industries'in başarılı ve girişken CEO'su olarak temsil edilmiştir. Pepper Potts serinin ilk filminde dişilliği ön plana çıkarılan bir iş kadını-sekreter olarak yansıtılırken *Iron Man 3 (2013)*'te Tony Stark'ın hareketli dünyasına ayak uydurarak Iron Man zırhını kuşanacak kadar eril bir konuma ulaşır. Yine de Pepper karakteri Tony Stark gibi güçlü ve zengin bir adamla olan ilişkisinden dolayı bağımlı ve edilgen statüsünden kurtulamaz. Ayrıca *Iron Man 2*'de ilk defa görülen Natasha Romanoff 'Black Widow' (Scarlett Johansson) ajanlık yapan yardımcı kadın kahraman olarak yansıtılır. Asgardlı mitsel (uydurma) tanrı Thor'un maceralarını konu alan *Thor (2011)*, *Thor 2:The Dark World (Karanlık Dünya, 2013)* ve *Thor 3:Ragnarok (2017)* filmlerinde kadın karakterler sevgili, yardımcı ve düşman karakterler olarak yer almaktadır. İlk iki filmde Jane Porter (Natalie Portman) Thor'un dünyalı sevgilisi olarak resmedilirken *Thor 2*'de Sif (Jaimie Alexander) ve *Thor*

3'te Valkyrie (Tessa Thompson) karakterleri savařçı süper kahramanlar olarak yansıtılmıřtır. Yine *Thor 3*'te Odin'in kızı ve aynı zamanda Thor'un kız kardeři olan Hela (Cate Blanchett) karakteri Asgard'ı ele geçirmeye çalıřan kötü niyetli mitsel ölüm tanrıçası olarak temsil edilmiřtir.

Erkek süper kahramanların sevgili ve kız arkadař stereotiplerini genel olarak deęerlendirirsek bedensel çekicilik ve güzellikleriyle erkek kahramanın ilgi odaęı oldukları ve kadınsı duyarlılıklarıyla zorluklar karřısında erkek kahramanın sığındıkları bir kalkan olarak yansıtıldıkları görölmektedir. Bu filmlerde kız arkadařlar uçar ve řirin genç kız görünümlerinden olgun ve saęduyulu orta yařlı kadın görünümlerine kadar farklı fiziksel ve kiřilik özellikleriyle yansıtılmıřlardır. Erkek kahramana destek olan ve yardım eden kadın süper kahramanlar ise aidiyet ve ailenin bir üyesi olma gibi karakter motivasyonlarıyla yansıtılırken kötücül kadınlar, eril gücün üstünlüęünü vurgulayan ve kadını kötü ve tekinsiz gösteren derinliksiz tipler olarak resmedilmiřtir. Kadınların, 1980'lerden günümüze kadar çekilen süper kahraman filmlerindeki sevgili ve yardımcı karakter stereotiplerine dönemsel olarak bakıldıęında, 2000'lere kadar daha pasif ve edilgen rollerde görölen kadın karakterlerin 2000'li yıllarla birlikte daha aktif ve dövüřken *eylem kızı* "action girl" imajlarıyla ön plana çıktıkları görölmektedir.

3.5.2. Eylem Kızı Stereotipleri (2000'ler)

Kadınların bilimkurgu filmlerinde *eylem kahramanı* "action hero" olarak ciddi manada ilk görünümleri 1980'lerde çekilen her ikisini de James Cameron'un yönettięi *Terminator (1984)* ve *Aliens (1986)* filmleriyle gerçekteřmiřtir. *Terminator*'de kendisini öldürmeye çalıřan robotla mücadele eden Sarah Connor (Linda Hamilton) ve *Alien (1979)*'ın devamı olarak çekilen *Aliens (1986)*'te uzaylı yaratıklarla savařan Ripley (Sigourney Weaver) karakterlerinin anaçlılarının ön planda olduęu derinlikli *eylem annesi/güçlü kadın* "action mother/strong woman" arketipleri daha sonra çekilen bilimkurgu ve aksiyon filmlerindeki kadın temsillerini etkilemiřlerdir. Bu etkileme özellikle 2000'lerde *Matrix*, *Tomb Raider*, *Resident Evil* ve *Underworld* gibi bilimkurgu ve aksiyon serilerindeki birbirinin taklidi olan *eylem kızı* "action girl" stereotipleriyle doruk noktasına ulařmıřtır. Bu serilerde genellikle genç ve güzel kadın karakterlerin vücudu saran deri kıyafetler içinde nesneleřtirilerek sunuldukları ve olaęanüstü fiziksel dövüř yetenekleriyle süper kahramanlařtırıldıkları görölmektedir.

İnsanların enerji pillerine dönüştürülerek makineler tarafından esir alındığı 2199 yılının distopik dünyasında, makinelerin egemenliğine son vermek ve insan ırkını yeniden özgürleştirmek için bir grup isyancının verdiği mücadeleyi anlatan *Matrix (1999)*, *Matrix Reloaded (2003)* ve *Matrix Revolutions (2003)* filmleri simülasyon ve gerçeklik sorgulamasıyla olduğu kadar mitolojik ve dini referanslar taşıyan karakterleriyle de ön plana çıkmaktadır. Filmde özellikle Hristiyanlıktaki teslis inancına ismiyle gönderme taşıyan Trinity (Carrie-Anne Moss) karakteri aracı (Kutsal Ruh) konumuyla, Neo (Oğul “Mesih”) ve Morpheus (Baba, “Rüya Tanrısı”) karakterlerini bir araya getirmesiyle önem kazanmaktadır. Makinelerin kurduğu Matrix düzenini yıkmak için Morpheus’un seçilmiş olduğuna inandığı Thomas Anderson’a ulaşan ve onun uyanışını sağlayarak Neo’ya dönüşümünde etken olan Trinity, dövüş sanatları, silah kullanımı ve bilgisayar korsanlığındaki ustalık ve becerileriyle de direnişin öncüleri arasında yer almaktadır. Nitekim ilk filmin sonunda Matrix simülasyonu (sahte olarak sunulan gerçek dünya) içinde vurulan Neo’nun Matrix poduna bağlı bedenine aşkını itiraf ederek onun tekrar hayata dönmesini ve mücadele etmesini sağlamasıyla Trinity karakteri, distopik filmlerde gördüğümüz sevgi ve aşk ilgisiyle erkek kahramanın uyanışını sağlayan *dönüştürücü kadın* prototipine uygun düşmektedir.

Aynı şekilde Matrix filminin kurduğu anlatı yapısı içinde, yaşadığı hayattan sıkılan ve gerçeği sorgulayan erkek kahraman Neo’un ideal olanı araması, her alanda yetenekli bir kadın olarak sunulan Trinity karakteriyle karşılaşmasıyla *ideal kadın* formuna bürünmektedir. *Matrix Reloaded*’de Trinity ve Neo arasındaki ilişkinin daha da gelişmesiyle birbirlerini mücadeleden daha çok önemsemeye başlamaları kadın erkek arasındaki tutkuyu ve ideal olanla bütünleşme duygusunu ön plana çıkarmaktadır. Trinity’in üçüncü filmin sonunda ölmesi yine Neo’nun dönüşümünün bir unsuru haline getirilmiştir. İsmiyle Hz. İsa’nın annesi Hz. Meryem’i çağrıştıran Trinity karakteri, Matrix serisi boyunca vücudunu saran siyah deri elbiseyle ikonik bir görünüme bürünmesi, Matrix evreni içinde fizik yasalarına meydan okuyan fiziksel çeviklik ve hareketleriyle insanüstü yetenekler sergilemesi ve aksiyon sahnelerindeki “bullettime” efektiyle fetişleştirilerek sunulmasıyla 2000’li yıllarda bilimkurgu aksiyonlarındaki kadın temsillerinin *eylem kızı* “*action girl*” olarak isimlendirilmesinde etkili olmuştur.

Trinity karakterinin popüler olması takip eden yıllarda kadın karakterlerin

odakta olduđu bilimkurgu-aksiyon filmlerinin yapılmasına zemin oluřturmuřtur. Bu bađlamda, macera, korku, aksiyon gibi turleri bilimkurgusal anlatılarla birleřtiren; bilgisayar oyunu uyarlamaları *Lara Croft: Tomb Raider (2001)* ve *Resident Evil (2002)* ile melezlenmiř kurt adamlar ve vampirlerin mucedalesini konu alan *Underworld (2003)* serilerindeki kadın karakterleri Trinity taklidi eylem kızları olarak deđerlendirmek mümkündür. *Lara Croft: Tomb Raider (2001)* ve *The Cradle of Life (Lara Croft: Yařamın Kaynađı, 2003)* filmlerinde maceraperest, genç, güzel güçlü ve çevik bir arkeolog olarak sunulan Lara Croft (Angelina Jolie) karakterini gerek eril gücün üstünlüğüne vurgu yapan erkeksi görünümü gerekse kadın çekiciliđi ve güzelliđini vurgulayan diřil görünümüyle, kadınlardan ziyade erkek beđenisi ve zevkine hitap eden bir stereotip olarak nitelendirmek mümkündür. İlk filmde Lara'nın ölen babasının mirasını devam ettirmek üzere maceralara atılması ve zamanı tersine çevirerek tekrar babasıyla karřılamak istemesi ataerkil otoritenin onayını ve kabulünü almak olarak yorumlanabilir. Lara Croft karakteri her ne kadar mucedaleci ve güçlü olarak resmedilse de fiziksel çekiciliđinin ön plana çıkarılmasıyla film serisiyle daha da popülerleřen bir oyun ve eđlence ikonuna dönüşmüřtür. Nitekim *Lara Croft (2018)* filminde, Lara Croft (Alicia Vikander) karakteri ilk iki filmdeki fiziksel ve karakter özellikleriyle tekrar canlandırılmıřtır.

Lara Croft gibi yine odađında kadın bir karakterin yer aldıđı bir bařka video oyunundan uyarlanan *Resident Evil (Ölümcul Deney, 2002)* ile devam filmleri *Apocalypse (Kıyamet, 2004)*, *Extinction (İnsanlığın Sonu, 2007)*, *Afterlife (Ölümden Sonra, 2010)*, *Retribution (İntikam, 2012)* ve *The Final Chapter (Son Bölüm, 2016)*'dan oluřan seride hastalık ve virüslerle zombileřen ve mutantlařan insansı yaratıklara karřı mucedale eden Alice (Milla Jovovich) karakteri olađanüstü dövüř yetenekleri ve T-Virüsüne bađıřıklık kazanan bedeninin güçlü ve dayanıklı görünümüyle, zayıf, dayanıksız ve kırılgan kadın bedeninin mükemmelleřtirilmiř bir temsilini sunmaktadır. *Resident Evil* isminden de anlaşılacađı gibi bilimin kötü (řeytani) amaçlar dođrultusunda kullanılması temasını aksiyon ve korku turleriyle harmanlamaktadır. İlk filmde silah üretimi, teknoloji ve sađlık (genetik) alanlarında dünya çapında faaliyet yürüten Umbrella řirketinin yeraltı laboratuvarında meydana gelen virüs sızıntısını arařtırmak üzere bölgeye gönderilen Alice'nin yönetimindeki farklı kiřilerden oluřan S.T.A.R.S

isimli komando birliđinin yařadıkları anlatılırken serinin sonraki filmlerinde Alice karakteri daha ön plana çıkarılarak her bölümde yeteneklerinin gelişmesi ve insan üstü özellikler kazanmasıyla biyolojik ve fiziksel yönden kusursuz bir kadın kahramana dönüşmesi anlatılmaktadır. Alice'nin seri boyunca geçirdiđi bu dönüşümünü, insanođlunun bilimin gücüyle ölümsüzlük ve sonsuz sađlık arayışı ekseninde deđerlendirecek olursak, kadının bedensel zafiyetlerini aşarak süper insanlaşması, her daim güçlü, çekici ve güzel görünme tutkusunun bir yansıması olarak yorumlanabilir. *Resident Evil*'de Alice ile vurgulanan biyolojik evrim geçirerek süper insanlaşan kadın anlatısının bir benzerini yine korkunun ön planda olduđu *Underworld (Karanlıklar Ülkesi, 2003)* ve devam bölümleri; *Evolution (Evrim, 2006)*, *Avekening (Uyanış, 2012)* ve *Blood Wars (Kan Savaşları, 2016)* filmlerindeki Selene (Kate Beckinsale) karakterinde görmek mümkündür. Siyah deri kıyafeti, silah kullanmadaki ustalığı ve dövüş yetenekleriyle Trinity karakterini anımsatan Selene'nin çağlar boyu yaşayan ölümsüz bir vampir olması ve vücudunu yenileyebilmesiyle üstün insan özellikleri daha ön plana çıkmaktadır. Bu seri filmlerde bilimkurgu, aksiyon ve korkunun gerisinde kalsa da, Lara Croft, Alice ve Selene karakterleri, 2000 sonrası bilimkurgu türünde, *Matrix (1999)* deki Trinity karakteriyle popüler olan eylem kızı temsillerinin yaygınlaşarak kalıcı olmasında ve stereotipleşmesinde etkili olmuşlardır.

Süper kahraman filmlerinin yaygınlaşmaya başladığı 2000'lerde Batman çizgi roman ve filmlerinin en bilinen kadın karakteri Kedi Kadın'ın ana karakter olduđu *Catwoman (2004)* filminin çekilmesiyle çizgi roman ve animasyondan uyarlanan, *Elektra (2005)*, *Æon Flux (2005)* ve *Ultraviolet (2006)* gibi savaşçı ruhlu kadın kahramanların ön planda olduđu filmler gerçekleştirilmiştir. *Elektra (2005)* filminde anne ve babasını öldüren katillerden intikam almak için dövüş ve suikast teknikleri alanında uzmanlaşan Elektra (Jennifer Garner) karakterinin zamanla yakın geleceđi görme yetisine ulaşmasıyla süper kahraman görünümüne büründüđu görülmektedir. Filmde Elektra'nın düşmanlarıyla dövüştüđu birçok sahnede kamera hareketleri ve konumlandırmalarının erkek bakışını vurgulayacak şekilde yapılması baş karakterin cinselliđinin vurgulanarak nesneleştirilmesine yol açmaktadır. Virüs salgını sonucu dünya nüfusunun % 99'unun öldüđu ve geri kalanın ise hükümet güçlerince acımasızca avlandıđı 2415 yılının distopik dünyasında insanların isyancı gruplar halinde hükümete karşı savaştığı *Æon Flux*

(2005) filminde ise ailesi hükümet tarafından öldürülen Aeon (Charlize Theron) karakterinin intikam arzusu ve gerçeği arayışı içiçe anlatılmaktadır. Filmde Aeon karakteri deri kostümü ve çekici görünümüyle kendini gizleyerek korunaklı Bregna bölgesine girmeye çalışan bir casus ve suikastçı olarak yansıtılmıştır. Her türlü imkanın olduğu görünmez kalkanlarla korunan fütüristik Bregna bölgesi *Logan's Run* (1973) filmindeki kubbe şehri anımsatmaktadır. Aeon'un duvarları aşarak Bregna'ya girmesi ve intikamını almasıyla kusursuz görünen fakat insanları özgürlüklerinden soyutlayan sistem yokedilir. 2078 yılının distopik atmosferiyle *Aeon Flux*'u, yaşanan küresel salgınla insanların "normal" ve "hastalıklı" olarak ikiye ayrılmasıyla *Resident Evil* filmlerini anımsatan *Ultraviolet* (2006) filminde ise hükümet tarafından hemofaj (hastalıklı) olarak damgalanan süper insan özellikleri sergileyen fakat bedensel başkalaşımı dolayısıyla sayılı saatleri kalan Violet Song (Milla Jovovich) karakteri yoğun aksiyon anlatısı içinde derinlikten yoksun bir eylem kızı temsiline dönüşmektedir. Burada bahsi geçen "eylem kızı" stereotiplerine genel olarak bakıldığında *Matrix* (1999)'deki Trinity karakterinden etkilenmeler taşıdıkları görülmektedir.

Kadınların cinsel köle olarak tutuldukları genelevden kurtulmak için şov ve danslarla fantezi dünyasına geçerek eril hegemonyanın temsillerine dönüşen yaratıklar, robotlar ve Nazilerle savaşmasını konu alan *Sucker Punch* (2011) filmi Babydoll (Emily Browning), Sweet Pea (Abbie Cornish), Rocket (Jena Malone), Blondie (Vanessa Hudgens) ve Amber (Jamie Chung) isimindeki farklı kişiliklere sahip, genç ve güzel beş kadın karakteri ve birbirleriyle dayanışmasını steampunk bilimkurgu anlatısının odağına yerleştirilmesiyle öne çıkmaktadır. Erkek karakterlerin egemenliğindeki bilimkurgu türüne getirdiği bu yenilikçi yaklaşıma rağmen, kadın karakterlerin giysileri ve kimliklerinde (cinsel kölelik) cinsel çekiciliklerinin abartılı bir şekilde vurgulanması ve uğradıkları haksızlık, sömürü ve baskılara karşı sadece dövüşerek (dans ederek) çözüm bulmaya çalışmalarından dolayı *Sucker Punch* filmi eylem kızı stereotiplerinin sömürüldüğü feminist görünümlü bir bilimkurgu eğlenceliğine dönüşmektedir.

Sucker Punch filmindeki *feminizm sömürüsü*'nün benzerlerini popüler bilimkurgu aksiyon ve komedilerinin kadın karakterlerle yenilediği *Ghostbusters* (*Hayalet Avcıları*, 2016), *Bumblebee* (2018) ve *Men in Black: International* (*Siyah Giyen Adamlar: Uluslararası*, 2019) filmlerinde de görmek mümkündür.

Tamamı erkeklerden oluşan bir ekibin hayaletleri yakalamasını konu alan orijinal *Ghostbusters 1-2 (1984, 1989)* serisinde ekibin sekreteri Janine (Annie Potts) ve ekip liderinin sevgilisi-eşi Dana Barrett (Sigourney Weaver) gibi edilgen kadın temsilleri yer alırken yeniden çevrilen *Ghostbusters (2016)*'da bu sefer ekip üyelerinin tamamı kadınlardan oluşturulmuştur. Yeni filmde Erin (Kristen Wiigs), Abby (Melissa McCarthy), Jillian (Kate McKinnon) ve Patty (Leslie Jones)'den oluşan farklı fiziksel ve kişilik özelliklerine sahip ekip üyelerinin sakarlıklarını aşarak *ideal eylem kızı* kahramanlarına evrilmeleri yansıtılırken karakterlerin güzellik, fit beden, etnik kimlik gibi takıntı ve zayıflıkları ise filmdeki hayalet alegorisiyle görünmez kılınmaya çalışılmıştır.

Dev robotların birbirleriyle savaşını konu alan *Transformers* serisinden bağımsız olarak uyarlanan *Bumblebee (2018)* filminde ise Charlie Watson (Hailee Steinfeld) adında genç bir kızın robota dönüşebilen bir automat olan konuşabilme, duygu ve hissetme yeteneğine sahip esprili Bumblebee ile tanışarak arkadaşlık ve fedakarlık duygularını keşfetmesi anlatılmaktadır. Filmde Charlie ve Bumblebee arasında kurulan özdeşim bağı *Extra-Terrestrial (1982)* filmiyle benzerlikler taşımaktadır. Dünyaya kaçak olarak gelen uzaylı yaratıkların yakalanması ve imha edilmesini konu alan komedinin ön planda olduğu *Men in Black* serisinin yeniden çevriminde (2019) MIB'nin New York şubesinde çalışan görev odaklı ve hassas bir mizaca sahip kadın Ajan M (Tessa Thompson)'nin Londra'ya gönderilmesiyle pek anlaşamadığı çalışma arkadaşı Ajan H ile uzaylı yaratıkları yakalamaya çalışırken uyumlu bir ikili haline dönüşmeleri anlatılmaktadır. Filmde kadın olarak Ajan M'in erkeklerin entrika ve aksiyon dolu dünyasında başarılı olması ve varlık göstermesinin feminist bir kazanım olarak vurgulanmasını daha ziyade feminist söylemin çarpıtılması olarak değerlendirmek yerinde olacaktır.

Eylem Kızı (Action Girl) stereotiplerinde sıkça görülen bu sahte feminizm yönelimini daha önce *Ütopik Kadın* ve *Uzay Kadın* başlıklarında da ele alınan; 2010'lu yılların ilk eylem kızı olarak beliren *Hunger Games (2012-2015)* serisinin baş karakteri Katniss ile yeni *Star War (2016-2019)* filmlerinde eylem kızı olarak konumlandırılan Rey ve Jyn karakterleri üzerinden vurgulanan seyirci ilgisi çekmeye yönelik yapay feminist söylemlerde de gözlemlenmektedir. Kadın karakterlerle zenginleştirilen popüler bilimkurgu filmlerine genel olarak bakıldığında militarizm, şiddet ve saldırganlığa meşrutiyet kazandıran erkeksi

bilimkurgu klişelerinin kadın karakterler üzerinden tekrar edildiği ve ataerkil cinsiyet kalıplarının feminist söylemler içine gizlenerek yeniden üretildiği görülmektedir. Feminizmin şiddet, ölüm, eril otorite ve yoketmenin dayanağına dönüştürülmesi, bu filmlerdeki feminist temsilleri olumsuzlaştırmaktadır.

3.5.3. Süper Kahraman Ekiplerinde Militarist Kadınlar

Birden fazla süper kahramanın takım ve ekip üyesi olarak bir arada yer aldığı çizgi romanlar ilk olarak *X-Men (2000)* filmiyle sinemaya uyarlanmış ve takip eden yıllarda, diğer Marvel karakterleri *Fantastic Four (Fantastik Dörtlü)*, *Avengers (Yenilmezler)*, *Guardians of Galaxy (Galaksinin Koruyucuları)* ve *Black Panther (Siyah Panter)* ile DC karakterleri *Watchmen (Gözcüler)*, *Justice League (Adalet Birliği)* ve *Suicide Squad (İntihar Timi: Gerçek Kötüler)*'ın filmlere uyarlanmasıyla yaygınlık kazanmıştır. Görsel efektlerle oluşturulan ve aksiyon, dövüş, savaş ve militarizm vurgularının yoğun olduğu bu filmlerde kadın süper kahramanların, kadın eylem kahramanı (female action hero) ve eylem kızı stereotiplerinin iç içe geçmesiyle daha sert ve güçlü karakterlere dönüştüğü ve eril militer süper güçlerin (erkek süper kahramanlar ve ekipler) emri ve yönlendirmesi ile hareket ederek kanun dışı ve gizli işgal, savaş ve terör pratiklerinin bir parçası ve uygulayıcısı haline getirildikleri görülmektedir. Militarizm propagandasının yoğun olarak pompalandığı bu filmlerde erkek ve kadın süper kahramanların birbirleriyle sergiledikleri işbirliği, dayanışma ve uyum görüntülerinin, şiddet uygulayan, ölümü yücelten ve savaş gereklilik olarak gören emperyalist-militarist eril aklın kadınlar tarafından onaylanması ve kabul edilmesinin filmsel ve algısal izdüşümlerine dönüştüğü görülmektedir. Çatışma, işgal (istila), kaos (terör), savaş ve bilinmeyen tehdit vurgularının gerçek hayatta ırkçılık ve toplumsal nefreti körüklemenin aracı olarak işlev kazanan süper kahraman anlatılarında kadınların varlığının da istisnasız olarak bu olumsuz niyetlerin perdelenmesinde kullanılması söz konusu olmaktadır. Bu filmlerde erkek ve kadın kahramanların birbirleriyle çatışma ve üstünlük kompleksine girme yönelimleri ise, kadınların erkek aklına adapte edilmesi ve uyumlaştırılmasının bir formülü olarak işlerlik kazanmaktadır.

Süper güçlerinden dolayı toplum tarafından dışlanan ve gizlenerek yaşayan mutantların kendi güçleri ve birbirleriyle mücadelesini konu alan *X-Men* çizgi romanlarından uyarlanan ilk üçleme; *X-Men (2000)*, *X-Men 2 (2003)*, *X-Men 3: The Last Stand (Son Direniş, 2006)* serisi ile yeniden çevrim olarak

gerçekleştirilen *X-Men:First Class (Birinci Sınıf, 2011)*, *X-Men: Days of Future Past (Geçmiş Günler Gelecek, 2014)* ve *X-Men: Apocalypse (Kıyamet, 2016)* filmlerinde Storm 'Ororo Munroe' (Halle Berry) Jean Grey (Famke Janssen), Rogue 'Marie D'ancanto' (Anna Paquin), Mystique 'Raven Darkholme' (Rebecca Romijn-Stamos) ve Kitty Pryde (Ellen Page) gibi kadın mutantlar seri içinde üstün güçleri, yetenekleri ve görünüşleriyle öne çıkmaktadırlar.

İlk üçlemede, X-Men evreninin en güçlü mutantlarından olan Jean Grey, telepati ve telekinezi gibi psişik güçleriyle insanların hislerini okuma ve nesnelere hareket ettirme yeteneklerine sahip bir karakter olarak sunulmaktadır. İlk filmde Profesör Xavier'in kurduğu iyi mutantlar takımında tıp uzmanı olarak görev alan Jean Grey, *X-Men 2*'de ölüp *X-Men 3 (2006)*'de Dark Phoenix olarak yeniden hayata dönerek Magneto'nun yönettiği kötü mutantların safına katılır. Güçlerini ilk iki filmde iyi yönde kullanan Jean Grey sağduyulu, koruyucu ve özverili bir mutant olarak yansıtılırken üçüncü filmde Dark Phoenix'e dönüşmesiyle güçlerini kontrol edemeyen bencil, saldırgan ve yıkıcı cinselliğe sahip bir mutant olarak yansıtılır. Jean Grey'in bu dönüşümünde *X-Men 3*'te Wolverine ve Cyclops arasında bir aşk üçgeninin içinde kalmasının da etkisi bulunmaktadır. Nitekim *X-Men 3 (2006)* filminde kötülüğe meyleden Jean Grey Wolverine tarafından öldürülerek baştan çıkartıcılığıyla tehlikeli hale gelen kadın yok edilmiş olur. X-Men filmlerinde ırkçılık ve ayrımcılık gibi konular insanlıktan soyutlanmış mutant karakterler vasıtasıyla sıklıkla vurgulanmaktadır.

Afrika kökeni ve siyahi etnik kimliğiyle Storm karakteri *X-Men* serilerinde ırk ve ayrımcılık vurgularını güçlendiren bir mutant olarak öne çıkmaktadır. Doğa olaylarını kontrol ederek şimşek, rüzgar ve yağmura hükmetmesiyle en güçlü X-Men karakterleri arasında yer alan Storm, ilk filmde Profesör Xavier tarafından bulunarak X-Men'e katılır. Tecrübeli ve olgun kişiliğiyle genç mutantlara rehberlik yapan Storm özellikle *X-Men 2*'de çirkin görünümünden dolayı dışlanan ve yalnız kalan mutant Nightcrawler'in ekibe uyum sağlamasında etkili olur. Seri boyunca iyi mutantlarla birlikte mücadele veren Storm, *X-Men 3*'te Xavier'in ölümüyle X-Men'in liderliğine kadar yükselir. Storm karakterini ırk ve etnik ayrımcılık bağlamında değerlendirirsek, açık ten rengi ve beyaz saçlarıyla siyahi kimliğinin törpülenip yumuşatıldığı görülür. Beyaz ırk mutantların çoğunlukta olduğu X-Men ekibi içinde Storm'un beyazlaştırılmış bir siyah olarak kabul

görmesi ve liderliğe yükselerek onaylanması, Hollywood filmlerinde sıklıkla başvurulan beyaz olmayan karakterlerin beyazlaştırılması “*whitewashing*” uygulamalarının ilk örneklerden olması bakımında dikkat çekmektedir.

Rogue ve Kitty Pryde karakterleri ise ilk üçlemede ergenliği ve yetişkinliği deneyimleyen genç kız temsilleri olarak öne çıkmaktadırlar. Temas ettiği kişilerin anılarını ve özelliklerini ele geçirebilme gücüne sahip bir mutant olan *Rogue* ilk üçlemede bu gücünü kontrol edemediği için insanlarla fiziksel temastan kaçınan hassas, kırılabilir ve uyumsuz bir karakter olarak yansıtılırken *X-Men: Days of Future Past (2014)* zihinsel zaman yolcuğu yeteneğinin geliştirip kendini ve gücünü kontrol ederek daha olgun bir karaktere büründüğü görülür. Duvarlardan ve katı maddelerin içinde geçebilme yeteneğine sahip bir mutant olan *Kitty Pryde* (Ellen Page) karakteri ilk üçlemede yeni yeni güçlerinin farkına varmaya başlayan bir genç kız olarak yansıtılmıştır. *X-Men* takımındaki bu durumu onu yetişkinlerin dünyasına adım atan ve olup biteni gözlemleyen edilgen ve acemi bir mutant konumuna indirgese de *Days of Future Past*'ta ekip arkadaşlarını zamanda yolculuk yapmasını sağlayarak Sentinel'lere karşı verilen savaşta aktif bir şekilde katkıda bulunur.

X-Men mutantları içinde tıpkı Afrika kökenli Storm'da olduğu gibi Uzakdoğu Asyalı görünümüyle Lady Deathstrike 'Yuriko Oyama' (Kelly Hu) karakteri de ırksal çeşitliğe vurgu yapmaktadır. Sadece *X-Men 2*'de görülen ve kötü bir mutant olarak tasvir edilen Lady Deathstrike, dayanıklı bir madde olan adamantinyumla kaplı kemik yapısı ve pençe gibi kullandığı sivri metalik tırnakları ile Wolverine'ne ile ortak özelliklere sahiptir. Aynı zamanda Wolverine'nin de dönüşümünün sorumlusu olan William Stryker'ın asistanı olarak dövüş yeteneği ve pes etmeyen mücadeleci yapısıyla iyi mutantlara karşı savaşan Lady Deathstrike *X-Men 2*'de Wolverine ile girdiği kavga sonunda yenilerek öldürülür. *X-Men: Days of Future Past (2014)*'da ise *Blink* (Fan Bing Bing) karakteri bir başka Uzakdoğulu kadın mutant olarak yansıtılmıştır.

Baştan çıkarıcı cazibeli görünümü ve '*femme fatale*' özellikleriyle diğer kadın mutantlardan ayrılan *Mystique* karakteri ilk üçlemede Magneto'nun yardımcısı olarak iyi mutantlara karşı savaşan acımasız ve amansız bir mutant olarak yansıtılırken *X-Men 3* filminde mutant yeteneklerini kaybetmesiyle kötü mutantlardan ayrılarak daha uyumlu ve

yumuşatılmış bir kadınlığa bürünmüştür. İstedığı kişinin şekline bürünerek konuşmasından kişiliğine bütün özelliklerini yansıtabilen bir mutant olan Mystique pullarla kaplı mavi çıplak bedeni ve ayartıcı (femme fatale) kişilik özellikleriyle X-Men filmlerinde cinselliği ve fiziksel görünümünü en çok nesneleştirilen ve sömürülen kadın karakter olarak öne çıkmaktadır. Nitekim yeni oyuncuların katılımıyla çevrilen yeni X-Men filmleri; *First Class* (2011), *Days of Future Past* (2014), *Apocalypse* (2016) ve *Dark Phoenix* (2019)'de Mystique karakteri Jennifer Lawrence tarafından aynı görünümde canlandırılmaya devam etmiştir. Yeni filmlerde X-Men'in kurucusu Xavier'in çocukluk arkadaşı ve evlatlık kız kardeşi olarak konumlandırılan Mystique iyi bir mutant olarak yansıtılmıştır. *Days of Future Past*'ta şekil değiştirme özelliğini kullanarak Magneto'yu etkisiz hale getiren Mystique *Apocalypse* ve Jean Grey karakterine odaklanan *Dark Phoenix*'te genç mutantlara liderlik ederek bir nevi ilk üçlemedeki Storm karakterinin "koruyucu annelik" rolünü üstlenmiştir. Her ne kadar X-Men filmlerinde cinselliği ve bedensel çıplaklığı ön plana çıkarılsa da Mystique, mutant yönünü kabullenmesiyle ve görünümünü benimsemesiyle diğer kadın mutantlarda görülen kimlik bunalımları, ikilemleri ve uyum sorunlarının aksine daha bütünlüklü ve kendiyi barışık bir kadın süper kahraman imajını yansıtmaktadır.

Mystique karakterinde olduğu gibi *Apocalypse* (2016) ve *Dark Phoenix* (2019) filmlerinde yeni oyuncular ve farklı konumlandırmalarla yeniden canlandırılan Storm (Alexandra Shipp) ve Jean Grey (Sophie Turner) karakterleri genç görünümleri ve karakter dönüşümleriyle, daha çok genç kadın seyirciler için rol model olarak tasarlanan yeni nesil kadın süper kahraman stereotipleri olarak öne çıkmaktadırlar. X-Men serisinde ilk kez *First Class* (2011) filminde görülen vücudunu kristalize edebilen Emma Frost (January Jones) ile sırtındaki kanat dövmeleleriyle yusufçuk kanatlı bir mutanta dönüşebilen Angel Salvadore (Zoë Kravitz) karakterleri filmde daha çok kadınsı zaafı vurgulayacak şekilde yansıtılırken *Apocalypse* (2016)'de görülen dövüş ustası ve telekinetik güçlere sahip Psylocke (Olivia Munn) karakteri Magneto'nun emrindeki tehlikeli bir mutant olarak yansıtılmıştır. *Apocalypse*'de kötü mutantlıktan X-Men ekibine katılma hikayesi aktarılan Storm karakteri 80'lerin afro ve punk takılan

gençliğinin bir temsili olarak görselleştirilirken Jean Grey karakterinde ise 2000'lerin üniversiteli kampüs kızı imajı öne çıkmaktadır.

X-Men filmlerindeki kadın karakterleri genel olarak değerlendirirsek; her ne kadar süper güçleri ve yetenekleriyle güçlü ve mücadeleciler olarak resmedilseler de, iyi ve kötü mutantların birbirleriyle olan savaşında kendilerini korumak ve hayatta kalmak için Profesör Xavier ve Magneto'nun yönetimi altındaki mutant ekiplerine dahil olarak varlıklarını devam ettirdikleri görülmektedir. Bu iki güç odağının dışında kalanların ise kısa süreli olarak (X-Men 3'te Mystique'nin yaptığı gibi) yine eril güçlerle; hükümet ve ordu yetkilileriyle işbirliği yaptığı görülür. Bütün kadın mutantların eril sistem ve hiyerarşinin kontrolü ve denetimi altında resmedildiği X-Men evreninde, kadınların varlığının bir nevi nükleer savaş, silahlanma, militarizm ve emperyalizm gibi yıkıcı strateji ve politikaların onaylanma ve meşrutiyet unsurları haline dönüştürüldükleri görülmektedir.

Uzay yolculuğu sırasında bir kaza sonucu radyasyona maruz kalarak insanüstü güçler kazanan ve dünya çapında Fantastik Dörtlü olarak tanınan dört süper kahramanın maceralarını konu alan *Fantastic Four (2005)* ve devam filmi *Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer (2007)*'de ekibin tek kadın üyesi Sue Storm 'Invisible Woman' (Jessica Alba) karakteri, ekip üyeleriyle olan aile bağlarıyla diğer kadın süper kahramanlardan ayrılmaktadır. Görünmez olma ve manyetik alan oluşturma yetenekleriyle Fantastik Dörtlü'nün en güçlü üyesi olan Görünmez Kadın Sue Storm, esneklik yeteneğine sahip takımın lideri ve aynı zamanda kocası olan Red Richards, vücudunu ateş topuna çevirebilen kardeşi Johnny ve vücudu taşlaşan dev cüsseli Ben Grimm ile süper aile imajını yansıtmaktadır. İlk filmde Sue Storm baş düşmanları Doktor Doom ile sevgilisi Red arasındaki çatışmanın merkezinde yer alırken ikinci filmde uzaydan gelen bir başka yabancı erkek; Gümüş Sörfçü (Silver Surfer)'nün ona aşık olmasıyla benzer bir çatışmanın içine sürüklenir. Sue Storm karakterinin taşıdığı cinsel gerilim ancak ikinci filmin sonunda Red Richards ile evlenmesiyle son bulur. Sue karakterinin yetenekleri üzerinde değerlendirirsek görünmez olmasıyla aslında gerçek hayatta kadının yok sayılması ve silikleşmesine atıf yapılırken, manyetik güç kalkanı oluşturmasıyla bir eş ve anne olarak

kadının ailesini korumak için yapabileceği fedakarlığı vurgulamaktadır. Sue Storm bu yönüyle *koruyucu annelik* içgüdüleri en gelişkin süper kahraman olarak vasıflandırılabilir. İlk olarak 1994 yılında çekilen *Fantastic Four*'da Sue (Rebecca Staab) karakteri daha geri planda bir görünüm sergilerken 2005 ve 2007 uyarlamalarında “*arzulanan kadın*” vurgusuyla ön plana çıkarılmıştır. 2015 yapımı *Fantastic Four* filminde ise Sue Storm (Kate Mara) kadınlığından ziyade genç kız görünümüyle yansıtılmıştır.

Marvel evrenindeki kahramanları bir araya getiren *Avengers* (2012-2019) ve onunla bağlantılı olarak çekilen *Guardians of Galaxy 1-2* (2014, 2017) ile *Black Panther* (2018) filmlerinde süper güçlere ve insan üstü yeteneklere sahip Black Widow, Scarlet Witch ve Gamora gibi kadın süper kahramanların, erkek kahramanlarla (Demir Adam, Kaptan America, Hulk, Thor ve Hawkeye) birlikte, dünyayı işgal eden uzaylı ırklardan (*Avengers-2012*) kontrolden çıkan ölümcül robotlara (*Avengers 2:Age Of Ultron-2015*), kendi aralarındaki güç çekişmelerinden (*Captain America: Civil War-2016*) evreni yoketmek isteyen megalomanyak kozmik tanrı figürlerine (*Avengers 3: Infinity War-2018*, *Avengers 4: Endgame-2019*) kadar bir çok farklı düşmanla Shields Birliği altında mücadele ettikleri görülmektedir.

Thanos tarafından evlatlık alınarak yetiştirilen ve dövüş yeteneği ve silah kullanmadaki ustalığıyla tehlikeli bir suikasçi olan yeşil tenli Gamora (Zoe Saldana) karakteri *Guardians of Galaxy 1-2* (2014, 2017) filmlerinde Starlord'un; Avengers serisinin son iki filmi *Infinity War* (*Sonsuzluk Savaşı*, 2018) ve *Endgame* (*Son Oyun*, 2019)'de ise Thanos'un alteregosunun *galaktik kadın* formunda bir yansıması olarak sunulmasıyla ön plana çıkmaktadır. İlk filmde Thanos'un kiraladığı, kanundışı işlerle yolunu bulmaya çalışan uzaylı bir kadın olarak yansıtılan Gamora, Starlord ve arkadaşlarıyla birlikte yer aldığı Galaksinin Koruyucuları takımında aile duygusunu deneyimleyerek daha olgun bir kadına dönüşür. *Infinity War* (2018)'da Thanos'un evreni yok etme tehdidiyle peşine düştüğü Gamora bir nevi evrenin sonunu getirecek kozmik savaşın başlatıcısı olur. Thanos'un Gamora'ya duyduğu ilgi Starlord ve Thanos arasında düşmanlık ve çatışmaya yol açar. Nitekim *Infinity War*'da diğer süper kahramanların Thanos'ı engellemek üzereyken Gamora'nın öldüğünü sanan Starlord'un kişisel hırsıyla saldırması Thanos'un tekrar serbest kalarak güç

taşlarını kullanmasına ve kendisi de dahil bir çok süper kahramanla birlikte evrenin yarısının yok olmasına sebep olur. Bütün kahramanların Kuantum fiziğiyle tekrar canlanarak geri döndüğü *Endgame*'de Thanos'un yenilmesiyle Gamora ve Starlord ilişkisi üzerindeki tehdit son bulur.

Yine aynı seride Gamora'nın kızkardeşi olan dayanıklı siberetik vücut yapısı ve mavi teniyle dikkat çeken Nebula (Karen Gillan) karakteri Gamora'ya beslediği sevgi-nefret hisleriyle insani ikilemleri vurgularken empatik güçlere ve oldukça hassas bir yapıya sahip olan Mantis (Pom Klementieff) karakteri iletişimde şiddet ve nefret yerine empati kurmanın önemini vurgulamaktadır.

Black Panther (2018) filminde Wakanda'yı korumak için mücadele eden ve Avenger serisinin son iki filminde de görülen Afrikalı kadın savaşçılar Okoye (Danai Gurira), Prenses Shuri (Letitia Wright), Ayo (Florence Kasumba) ve Nakia (Lupita Nyong'o) karakterleri, doğal yetenekleri ve yerel kıyafetleriyle (görünümleriyle), süper güçlere sahip ve deri kostümler giyen beyaz kadınlardan ayrılarak bilimkurgu sinemasında güçlü siyah kadın temsilleri olarak ön plana çıkmaktadırlar. Gerçek adı Wanda Maximoff olan ve Kızıl Cadı olarak anılan Scarlet Witch (Elizabeth Olsen) karakteri gerçekliği bükebilme ve alternatif zaman akışı oluşturma yetenekleriyle ilk ortaya çıktığı *Age of Ultron (2015)*'da kardeşi Quicksilver ile birlikte Avengers ekibini zorlasa da *Civil W(2016)*'da Kaptan Amerika'nın tarafına geçerek Avengers üyesi olmuştur. *Infinity War (2018)*'da Thonos tarafından öldürülen süper kahramanlardan biri olsa da *Endgame (2019)* Kuantum evreninden tekrar geri dönerek Thonos'tan intikam almak için Avengers üyeleriyle birlik olmuştur. Scarlet Witch karakteri ismi ve güçleriyle cadılık ve büyücülüğü kadınlığa özgü bir şekilde kimliğinde buluşturmaktadır. Bütün Avengers serisinde görülen Black Widow karakteri ise kendi adını taşıyan *Black Widow (2020)* filmiyle popülaritesini devam ettirmiştir.

Marvel'in süper kahraman ekiplerini konu alan seri filmlerinin çokluğunun aksine DC süper kahraman takımları *Watchmen (2009)*, *Suicide Squad (2016)* ve *Justice League (2017)* filmleriyle sınırlı kalmıştır. Süper kahramanların emekli olduğu ve sıradan bir hayat sürdüğü 1980'lerin Amerika'sında geçen *Watchmen (2009)* filminde cinayete kurban giden arkadaşlarının katilini bulmak için tekrar bir araya gelen süper kahramanlar arasında annesinin mirasını devam ettiren Silk

Spectre (Malin Akerman) karakteri cinselliğini ön plana çıkararak kostümü ve erkek ekip arkadaşlarıyla olan gönül ilişkileriyle süper kahramanlığından ziyade kadınlığı (dişilik) yoğun bir şekilde vurgulanmaktadır. Tetikçi, katil, ruh hastası gibi toplumla uyuşmayan süper kahramanların maceralarını konu alan *Suicide Squad* (2016) filminde Harley Quinn (Margot Robbie) karakteri çılgın ve deli dolu kişiliğiyle ve Joker'e duyduğu koşulsuz sevginin yanında kırılabilirliğinden kurtulmak ve masumiyetini tekrar geri kazanmak istemesiyle farklı bir süper kahraman/ *eylem kızı* (*action girl*) imajı çizer. Abartılı makyajı, dövmeleeri ve bedenini nesneleştiren giyimiyle Harley Quinn'i süper kahraman filmlerindeki marjinal kadınlığın sorunlu bir temsiline dönüştüğünü söylemek mümkündür. İlk kez *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016) filminde Adalet birliği takımının bir üyesi olarak görülen Wonder Woman (Gal Gadot) 2017'de gösterime giren *Wonder Woman* ve *Justice League* filmlerinde daha ön plana çıkarak kadın süper kahraman filmlerinin artmasında pay sahibi olmuştur.

3.5.4. "Feminist" Kadın Süper Kahraman Filmleri

Bilimkurgu sineması 2000'li yıllarda çekilen süper kahraman anlatıları ve görsel efekt şovlarından ibaret seyirliklerle aksiyon türüne doğru meylederek içinde barındırdığı potansiyeli ve derinliği zayıflamıştır. Avatar (2009) filmiyle 3D teknolojisinin yeniden popüler olmasıyla özellikle 2010 sonrasında ardı ardına çekilen 3D süper kahraman filmleriyle bilimkurgu türü süper kahraman aksiyonlarının hakim olduğu bir tür haline dönüşmüştür. Bu dönemde çekilen erkek süper kahraman filmlerine ek olarak 2017 yılında gösterime giren DC filmi *Wonder Woman*'nin ulaştığı gişe başarısı Marvel'in de *Captain Marvel* (2019), *Dark Phoenix* (2019) ve *Black Widow* (2020) gibi kendi kadın süper kahraman filmlerini yapmaya sevk etmiştir. Bu filmlerde, yazar ve yönetmenlerinin - Dark Phoenix hariç- hepsinin kadın olması ve tanıtım ve pazarlama safhasında feminist filmler olarak yansıtılması önemli ortak noktalar olarak öne çıkmaktadır.

İlk olarak *Iron Man 2* (2010)'de Stark Industries'e sızarak Tony Stark'ı öldürmeyi amaçlayan çekici ve baştan çıkarıcı bir femme fatale figürü; Natasha Romanoff adında Rus ajanı ve suikastçi olarak ortaya çıkan Kara Dul lakaplı Black Widow (Scarlett Johansson) karakteri, Demir Adam'ın ikna etmesiyle ordu ve istihbarat girişimi Shields'e katılarak Avengers'in kurucu ekibinde yer alan tek kadın üye olarak öne çıkmaktadır. *İlk Avengers* (2012)

filminde dövüş yetenekleri ve silah kullanmadaki ustalığıyla ekibin erkek üyelerine kendine ispatlayan ve Hawkeye ile yakınlaşan Black Widow, *Captain America: Winter Soldier (2014)*'de Rus Ajanı Kış Askeri'nin devreye girmesiyle kökenlerini hatırlayarak ikileme düşer. *Age of Ultron (2015)*'da canavarlaşan Hulk'u şefkatiyle iyileştiren ve *Civil War (2016)*'da Kaptan Amerika'ya karşı Demir Adam'ın yanında yer alan Black Widow, *Infinity War (2018)* ve *Endgame (2019)* filmlerinde bütün ekip üyeleriyle güç birliği yaparak kozmik tanrı Thanos'a karşı mücadele ederek bütün *Avengers* filmlerinde görülen tek kadın süper kahraman olmuştur. Black Widow'u kökenleri üzerinde değerlendirecek olursak; Amerikalılaştırılan Rus imajıyla, tıpkı X-Men karakteri Storm'un beyaz ırka uyumlaştırılmasında olduğu gibi; "Whitewashing"ın farklı bir görünümüyle karşılaşırız. Black Widow *Avengers* filmlerindeki görünümü, hikayesi ve dönüşümüyle; dünyanın iki süper gücünün (Rusya ve ABD) kıyaslanarak; Rusya'yı kötülüklerin kaynağı olarak gören ve ABD'yi idealleştirerek militarist ve emperyalist politikalarının haklılığını onaylayan bir figüre dönüşmektedir. Bu filmlerde Black Widow'un Rusya geçmişinde sahip olduğu ajan ve suikastçı kimliğinin süper kahramanlığa uyumlu hale getirilerek Amerikan değerleri ve çıkarları doğrultusunda kullanılması, bir nevi Pentagon ve CIA'nın filmsel temsili olan Shields ve ona bağlı çalışan *Avengers* üyelerinin suç, terör, savaş ve kötülüğe olan yaklaşımlarındaki ikili ahlak anlayışını vurgulamaktadır. Kadın süper kahramanlar arasında en çok filmde görülen Black Widow karakteri *Wonder Woman (2017)*'da başlayan kadın yönetmen geleneğine uygun olarak Jac Schaeffer tarafından yönetilen 2020 yapımı *Black Widow* filmiyle ilk solo filmine kavuşmuştur (Filmin Imdb'ki bilgileri esas alınmıştır).

Gerçek dünyadan ve erkek varlığından soyutlanmış savaşçı amazon kadınların barış ve huzur içinde yaşadığı Themyscira adasında büyüyen prenses Diana (Gal Gadot)'nın tanrısal savaş yeteneklerinin farkına varmasını ve adaya düşen savaş pilotu Steve Trevor'un yönlendirmesiyle İkinci Dünya Savaşına katılmasını konu alan Patty Jenkins'in yönettiği *Wonder Woman (2017)* filmi gerek yönetmenin kadın olması gerekse içerdiği feminist vurgulamalarla kadın süper kahraman filmleri arasında öne çıkmaktadır. Filmin girişinde gösterilen

sadece kadınların yaşadığı ada tasvirini feminizmin ütopik bir yansıması olarak değerlendirdiğimizde, filmde dünya gerçekliğinden koparılmış çarpık kadınlık tasavvurunun Wonder Woman kimliğinde idealize edildiği görülmektedir. William M. Marston tarafından oluşturulan Wonder Woman'ın çizgi roman karakteri olarak ilk ortaya çıktığı İkinci Dünya Savaşı yılları düşünüldüğünde, bir savaş pilotunun üzerinde sadece kadınların yaşadığı bir adaya düşerek Wonder Woman'la karşılaşmasını ve onunla aşk yaşamasını romantize edilmiş bir erkeklik fantezisi olarak yorumlamak mümkündür. Aynı şekilde karakterin orijinal çizgi roman görünümünde Amerikan bayrağının renklerinden oluşan kostüm giymesi ve Amerika'nın emperyal çıkarlarının savunucusu olarak hareket etmesi Wonder Woman'ı Kaptan Amerika'nın dişileştirilmiş bir versiyonuna dönüştürmektedir. Filmin çizgi romanla benzeşen bu ortak noktalarından hareket edecek olursak; Wonder Woman, gerek acımasızlık ve intikam duygularıyla şekillenen savaşçı eril kimliğiyle, gerekse şiddet kullanmadaki tavizsizliği ve İkinci Dünya Savaşı'na ABD adına taraf olmasıyla süper kahraman filmleri içinde Batı kaynaklı sömürgeci ve militarist feminizmin bir propaganda aracı haline dönüşmektedir.

Militarist ve sömürgeci feminizmi kısaca açıklamak gerekirse; kadın varlığının ve kadınlıkla ilgili bütün hakların, kazanımların ya da olumsuzluklardan beslenen eksiklik ve ihlallerin askeri amaçlar (savaş, işgal, terör vb.) ve emperyal çıkarlar doğrultusunda küresel ve yerel ölçeklerde işlevsel şekilde kullanılması olarak tanımlanabilir. Bu işlevsel kullanım, hedef ülkelerdeki sömürgecilik karşıtı feminist hareketlerin dahi tertip edilmesi, yönlendirilmesi ve yönetilmesi şeklinde tezahür edebilmektedir. Ortadoğu coğrafyasına ve İslam ülkelerine genel olarak bakıldığında Müslüman kadın kimliğinin çok yönlü bir şekilde batı kaynaklı bu emperyalist ve militarist feminizmin hedefi haline geldiğini görülmektedir. Nitekim Afganistan, Irak, Suriye ve Filistin gibi ülkelerin emperyalist ve siyonist işgal politikalarıyla parçalanarak insan hakları ve özgürlüklerin yok edilmesiyle oluşan sosyal yıkımlarda kadınların zor duruma düşmesi, farklı şekil ve görünümdeki feminist söylemler tarafından çarpıtılarak sömürgeciliğin meşrutiyet kazanmasına zemin oluşturabilmektedir. Wonder Woman karakterini canlandıran aktris Gal Gadot'un filmde rol almadan önce İsrail ordusunda askerlik yapması ve 2014 yılında Gazze'ye yapılan saldırılarda görev alması ve bu kişisel geçmişiyle Hollywood'a egemen olan Yahudi lobisinin girişimleriyle role

seçilmesi, aslında filmde vurgulanan “feminist” militarizmin arka planını; sömürgeci yönünü ve gerçek görünümünü açık etmektedir.

Wonder Woman (2017)'daki feminizm görünümlü militarizm ve emperyalizm propagandasının bir benzerini yine kadın bir yönetmenin; Anna Boden'in yönettiği, eski bir Amerikan Hava Kuvvetleri pilotu olan Carol Danvers (Brie Larson)'in insanüstü güçler kazanarak süper kahramana dönüşmesini anlatan *Captain Marvel (2019)* filminde görmek mümkündür. Film, Captain Marvel'in uzayda girdiği bir çatışmada gemisinin vurulması sonucu dünyaya düşmesiyle başlıyor ve kısa anılar halinde çocukluğundan itibaren maruz kaldığı cinsiyet ayrımcılıklarını hatırlamasıyla ilerliyor. Film kurduğu bu anlatı yapısıyla Hz. İsa'nın peygamber olarak gönderilmesi sonucu uğradığı baskı ve işkencelerin acısını Hristiyanlıktaki çarpıtılmış Mesih inancıyla harmanlayarak Carol Danvers karakterinde görünür hale getirmektedir. Işık hızında hareket, transformasyon, önsezi, uçabilme, yerçekimi kontrolü ve elektromanyetik enerji oluşturma gibi süper güçlere sahip, güzel bir kadın olarak dünyaya düşen Carol Danvers filmde yarı tanrısal bir Mesih figürü olarak yansıtılmaktadır. Captain Marvel'in süper üstün güçlere sahip bir kahraman olarak dünyaya düşmesi bir başka Mesih figürü Süpermen'le de benzerlikler taşımaktadır. Filmdeki “feminist” militarizm ve emperyalizm vurgularına değinecek olursak, Carol Danvers'in geçmiş hayatında Amerikan Hava Kuvvetleri'nde ruhsal adanmışlıkla savaş uçağı pilotu olmaya çalışması ve bunu kadın kimliğiyle elde ettiği en büyük başarı olarak görmesi, feminizmin militarizmle iç içe geçmesiyle kadının bedensel ve ruhsal varlığının emperyalizmin çıkarları doğrultusunda kullanılabileceğini ima etmesi bakımından önem taşımaktadır. Carol Danvers'in dünyada iken güvendiği ve yardımına başvurduğu tek kişi olarak yansıtılan Shield ajanı Nick Fury'nin direktifleri ve yönlendirmeleriyle hareket etmesi bu imayı daha da güçlendirmektedir.

X-Men karakteri Jean Grey'in Dark Phoenix'e dönüşümünü ve iyi ile kötü arasındaki devinimlerini konu alan *Dark Phoenix (2019)* hikâyesi ve karakterleri aracılığıyla yansıttığı iktidar, güç, otorite, cinsiyet ve kimlik krizi gibi temaları *Wonder Woman (2017)* ve *Captain Marvel (2019)* filmlerine göre daha derinlikli işlemeyle ön plana çıkmaktadır. Filmde Jean Grey (Sophie Turner)'in Dark Phoenix'e dönüşmesiyle yaşadığı uyum sorunlarını, genç kızlıktan kadınlığa geçişin sancılı süreçlerinin temsili olarak yorumlamak mümkündür. Nitekim Jean

Grey'in sergilediği genç kadın imajları ve tutarsız tavırları dönüşümün güçlü işaretleri olarak öne çıkmaktadır. Filmde Jean Grey'in yaşadığı ikilemler ise Profesör Xavier ve Magneto gibi iki güçlü erkek mutant arasında tercih yapmak zorunda kalmasıyla yansıtılmaktadır. Normal kişiliğiyle Jean Grey Magneto ve Xavier'da vücut bulan eril tahakküm ve otoriteyi kabullenirken süper güçlere ulaşarak kontrolden çıkan Dark Phoenix her iki otorite içinde bir tehdit unsuru haline dönüşmektedir. Filmdeki eril otorite ve kadınlıkla ilgili bu vurgulamaları feminist argümanlar doğrultusunda değerlendirecek olursak; erkek egemen dünyada kadınların özgürleşmesi, iktidar ve devletin yıkılarak hiyerarşinin ortada kaldırılması ve ataerkilliğin yok edilerek (erkeklerin devre dışı bırakılarak) biyolojik devrimin sağlanması gibi amaçları hedefleyen liberal, anarşist ve radikal feminizmin farklı yansımalarının Dark Phoenix'in kimlik arayışında ve varoluş mücadelesinde görünür hale geldiği söylenebilir. Nitekim Dark Phoenix'in bir kadın süper insan olarak mutantlığın da sınırında duran üstün güçleri bu biyolojik devrimi görünür hale getirmektedir. Son olarak filmde Storm ve Mystique' nin Dark Phoenix'e dönüşerek yıkıcı ve ölümcül olaylara sebep olan ve suçluluk duyan Jean Grey'e yardım etmeye çalışmalarını ve destek olmalarını yine feminist bakış açısıyla ifade edecek olursak kızkardeşlik ruhunun vurgulandığı kadın dayanışması olarak yorumlamak mümkündür.

Kontrol edemediği süper güçlerinden dolayı hükümet yetkilerinden kaçan ve insanlardan gizlenmek zorunda kalan Ruth adında siyahi genç bir kadının, ırk, cinsiyet, aile, kuşak çatışması ve çevre (ekoloji) temaları ekseninde içsel yolculuğuna ve köken arayışına odaklanan *Fast Color (2018)* filmi melodramatik yalın anlatımıyla, abartılı özel efekt ve aksiyonlarla plastikleşen Marvel ve Dc'in süper kahraman filmlerinden farklılaşmaktadır. Yönetmenliğini Julia Hart'ın yaptığı *Fast Color*'da, çıkışsız ve çaresiz kalan Ruth (Gugu Mbatha Raw)'un kendisi gibi benzer güçlere sahip annesi Bo (Lorraine Toussaint) ve kızı Lila (Saniyya Sidney) ile uzun zaman sonra tekrar bir araya gelerek birbirlerini anlamaya çalışmaları ve kabullenmeleri, üç kuşağı temsil eden karakterler arasında kadın duyarlılığı ve maneviyatının vurgulandığı bir izlek oluşturmaktadır. Filmde üç kadın karakterin taşıdığı güçler aile bağı ile kuşaktan kuşağa aktarılan doğal bir durum olarak yansıtılmaktadır. Bo ve Lila nesnelere moleküler düzeyde parçalayıp birleştirme yeteneğine sahipken Ruth bu güçlerini

uzun zaman önce kaybettiği için başkalaşan güçleri artık yıkıcı depremlere sebep olmaktadır. Filmde oluşturulan çevre kirliliği ve iklim değişikliği nedeniyle kuraklığın hüküm sürdüğü Amerikan kasabası fonu, köklerinden çok uzak bir kıtada hayata tutunmaya çalışan siyahi kadın karakterlerin içinde buldukları yalnızlık ve kısıtılmışlık duygusunu güçlendirmektedir. Ruth'u takip eden ve yakalamaya çalışan hükümet yetkililerinin hepsinin beyaz erkeklerden oluştuğunu göz önünde bulundurursak, filmde ırkçılık ve ayrımcılık meselesi, Ruth'un sahip olduğu güçlerin hükümet tarafından elverişli bir şekilde kullanılmasını yani kölelik tabiriyle ifade edecek olursak sömürülmesini vurgulamaktadır. Ruth'un annesinin ve kızının yanına dönmesiyle ve aralarındaki bağların güçlenmesiyle, sahip oldukları maddeleri ayırıştırma ve birleştirme gücü, metaforik anlamda aile olmanın önemine ve ailenin insan hayatındaki iyileştirici gücüne dönüşmektedir. Son olarak süper kahramanlık göstergesi üzerinden değerlendirecek olursak, Marvel ve DC filmlerinde dışsal bir etkiyle insanüstü güçlere kavuşarak süper kahraman olan karakterlerin aksine *Fast Color (2018)* filminde siyahi üç kadın karakter aracılığıyla insanın aradığı gerçek gücün; güvenin, sevginin, huzurun ve barışın kendi içinde ve kökenlerinde olduğu vurgulanmaktadır.

İnsanüstü güçlere ve muazzam dövüş yeteneklerine sahip karakterleri konu alan süper kahraman ve aksiyon filmlerindeki kadın temsillerini genel olarak değerlendirirsek, bilimkurgu sineması içindeki distopik, uzay, yabancı ve bilim kadını gibi diğer kadın prototip ve temsillerine kıyasla *-istisnalar hariç-* daha yüzeysel resmedildikleri ve bedensel sunumlarının görsellikle fetişleştirilerek cinsel sömürü nesnesine dönüştürüldükleri görülmektedir. Son dönemde çekilen süper kahraman filmlerinin içerdiği hızlı tempo ve çatışma yoğunluğuyla bilimkurgu ve aksiyon türlerine hakim olmasıyla bu filmlerdeki kadın süper kahramanların (superhero woman) başkalaşarak birer aksiyon figürüne dönüşmelerine; eylem kızlarının da (action girl) süper kahramanlaşarak erkek fantezisinin nesnesine haline gelmesine yol açmıştır. Bu bağlamda bilimkurgunun aksiyon ve süper kahraman anlatılarıyla iç içe geçerek "karışık tür"e evrildiği yeni blockbuster konseptinde; süper kahraman aksiyon filmlerindeki kadın ve genç eylem kızı temsillerinin nihai tanımlamasının *süper kahraman eylem kadını (Superhero Action Woman)* şeklinde yapılmasının daha uygun ve kapsayıcı olacağı söylenebilir.

Amerikan bilimkurgu filmlerindeki süper kahramanların Hristiyan mitolojisini kutsayan ve beyaz erkeğin üstünlüğünü vurgulayan din, ırk ve cinsiyet imajlarını göz önünde bulundurursak, son dönemde çekilen kadın süper kahraman filmlerinin de aynı konumlandırmalara hizmet edecek şekilde kurgulandıkları görülmektedir. En güçlü olanın hayatta kalması ve dünyaya hakim olması temelinde şekillenen süper kahraman filmleri, kurdukları bu filmsel yapı ve kurgusal tanrı-dünya algılarıyla darvinist-materyalist ve emperyalist bir izlek oluşturmaktadırlar. Bu izlek kalıpları, sevgi, sağduyu, şefkat ve annelik gibi asli yaratılış zenginliklerinden soyutlanarak süper kahramanlaştırılan kadının, vahşi ve kaba eril güç gösterilerinde kusursuz hale getirilirken, gerçekte maneviyat (ruh) ve doğasının yok sayılarak kadınlığının hiçleştirilmesine ve fiziksel varlığının değersizleştirilerek meta beden konumuna indirgenmesine yol açmaktadır. Kısaca özetlersek kadının bu filmlerde fiziksel olarak güçlü gösterilmesi yaratılışından gelen annelik, şefkat, sağduyu, adalet ve sevgi gibi gerçek güçlerinin zayıflık, acizlik, kusur ve eksiklik olarak yansıtılarak tolere edilmesi ve işlevsizleştirilerek etkisiz hale getirilmesine neden olmaktadır. Bu durum da kadın kahramanlar üzerinden vurgulanan sözde feminizmin gerçekte savaş, işgal, terör, medyatik algı ve manipülasyonlarla dünyaya hükmeden militarist, kapitalist, materyalist ve emperyalist erilliğin işleyişine hizmet eden sahteliğini gözler önüne sermektedir. Sinemanın günümüzde popüler bir eğlence aracına dönüşmüş olması filmlerin birer tüketim nesnesi olarak algılanmasına yol açmaktadır. Bu durum da kadın veya erkek bu filmlerde tüm karakterlerinin metalaştırılmasını hızlandırmaktadır.

Popüler Hollywood sinemasında sıkça vurgulanan, dünya barışının korunması ve devam ettirilmesinden kendini yegane sorumlu olarak gören ve bu uğurda güçlerini kullanmaktan çekinmeyen “eril süper kahraman” kimliği, gerçek dünyada aynı misyonu üstlenen “askeri süper güç” ABD’nin konumunu devam ettirmek için dünyanın farklı yerlerinde başvurduğu; terör, savaş, işgal ve yağma gibi yıldırma, yönetme ve yok etmeye dayalı zor ve güç kullanma politikalarının normalleştirilerek meşrulaştırılmasına hizmet etmektedir. Bu bağlamda, *uzay kadını* stereotiplerinde olduğu gibi son dönemde artış gösteren aksiyon bilimkurgu filmlerindeki *süper kahraman eylem kadını* imajlarını da küresel kapitalizmin ve emperyalizmin yumuşatılarak servis edilmesinde başvurulan feminist görünümlü “*militarizm güzellemeleri*” olarak değerlendirmek daha uygun olacaktır.



Resim 121-124. Supergirl, Catwoman ve Invisible Woman



Resim 125-130. Bilimkurgu Aksiyonlarında Eylem Kızları (Trinity, Lara Croft, Alice, Aeon Flux ve Violet)



Resim 131-134. Sevgili ve Kız Arkadaşlar (Lois Lane, Mary Jane, Betty Ross ve Pepper Potts)



Resim 135-138. X Men’de Kadın Süper Kahramanlar (Storm, Jean Gray, Rogue, Mystique, Pryde, Deathstrike)



Resim 139-142. 2010’lu Yıllarda Türde Kadın Popülaritesi (*Sucker Punch, MIB, Ghostbusters, Bumblebee*)



Resim 133-146. Süper Kahraman Ekiplerinde Kadınlar (*Avengers ve Guardians of Galaxy*)



Resim 147-150. ‘Feminist’ Süper Kahraman Filmleri (*Wonder Women, Fast Color, Captain Marvel, Black Widow*)

3.6. SANAL/ SİBER/ DİJİTAL/ GÖRSEL KADIN TEMSİLLERİ

Teknolojinin gelişmesine bağlı olarak günümüzde bilgisayar ve internet ağları bütün dünyayı kuşatmış bulunmaktadır. İletişimden eğlenceye, eğitimden sanata her alanda dijital teknolojilerin kullanılması zamanın ve mekanın algılanmasında yeni gerçeklik yargıları oluşturmaktadır. Bilimkurgu filmlerinde gerçek olmayan hayali olgu, olay, yer ve varlıkların görsel efektlerle (visual effect) inandırıcı bir şekilde canlandırılması gerçekliğin yitimini ve sanal gerçekliğin (virtual reality) işlerlik kazanmasını beslemektedir. Sanal gerçekliği, gerçek dünyadan kopyalanan veya taklit edilen görüntü, ses, form, şekil, boyut, tat, koku ve duyu verilerinin bilgisayar ortamında dijital (sayısal) olarak üç boyutlu, hareketli ve uzamsal canlandırma ve animasyon yoluyla birleştirilmesiyle oluşturulan simüle edilmiş *yapay evren* (siberuzay-cyberspace)'in insanlar tarafından duyuşsal (fiziksel) ve algısal (bilişsel) düzeyde gerçekmiş gibi algılanması ve deneyimlenmesi olarak tarif etmek mümkündür.

Yapay zeka teknolojilerinin gelişmesi ve internetin yaygınlık kazanmasıyla özellikle 2000'li yıllardan itibaren teknoloji ve internet bağımlılığı gibi olgular bütün insanları ilgilendiren ortak sorunlar haline dönüşmüştür. Günümüzde daha da görünür hale gelen insan ve teknoloji arasındaki bu çetrefilli ilişkiler ve sorunsallar, 1980'lerden itibaren insan-teknoloji bütünleşmesini ve rekabetini konu alan sanal gerçeklik, siberpunk ve yapay zeka temalı birçok filmde işlenegelmiştir. Bu filmlerde gerçek karakterlerin, siberuzay ve bilgisayar ortamlarında gerçek veya siber kimlikleriyle başka gerçek ve siber karakterlerle etkileşime geçmesi veya bilgisayarda üretilmiş gerçek olmayan dijital ve siber (yapay zeka, bilgisayar programı, vb) karakterlerin/ ara yüzlerin insanlarla olan etkileşimleri ve insanileşmeleri, kimlik, bilinç, beden ve cinsiyet sorgulamalarına vurgu yapacak şekillerde yansıtıldıkları görülmektedir.

Özellikle sanal gerçeklik filmlerinde gerçek ve yapay kadın karakter görünümlerinin, kadın erkek ilişkileri (cinsellik ve aşk), kadının güzellik ve kusursuzluk takıntıları, teknolojinin sunduğu siber kimlik ve beden deneyimleri ve ideal kadının simüle edilerek görselleştirilmesi gibi farklı konu ve temaların aktarılmasında işlevsel bir şekilde kullanıldıkları görülmektedir. Kadının fiziksel ve ruhsal varlığının birbirinden koparılarak asli bütünlüğünün ve dünyasının yapı bozuma uğradığı bu filmlerde kadınların eylemsellikleriyle tekrar ruhsal ve

bedensel bütünlüklerin sağlamaya yönelerek görünür hale gelmeye çalıştığı ya da sanal ağlar ve ortamlarda erkek tahakkümüne boyun eğerek yokoluşa; kimliksizlik ve bedensizliğe mahkum oldukları görülmektedir. Bu bağlamda ele alınan “*sanal gerçeklik*” ve “*yapay zeka*” filmlerindeki kadın karakterler *sanal kadın (virtual woman)*, *siber kadın (cyber woman)*, *dijital kadın (digital woman)* ve *görsel kadın (visual woman)* ayırlamaları altında özne-nesne, gerçek-sahte, güçlü-zayıf ve etken-edilgen olma durumları ekseninde değerlendirilecektir.

3.6.1. Sanal Kadınlar: Sanal Dünyada Cinsellik, Şiddet ve Aşk

Cinsellik, şiddet ve aşk dürtülerinin teknolojinin sunduğu yeni imkanlarla tek taraflı deneyimlenmesi (tatmin edilmesi) teması sanal gerçeklik filmlerinde en çok işlenen konuların başında gelmektedir. Bu filmlerde genellikle simüle edilmiş, kurgulanmış ve gerçeklikten soyutlanmış kadın stereotiplerinin erkek fantazilerinin bir yansımasına dönüştürüldükleri ve özneliklerinden koparılarak her daim erkeğin istek ve arzularını karşılamaya programlı birer nesne konumuna indirgendikleri görülmektedir. *Videodrome (1983)*, *Lawnmower Man (Bahçıvan, 1992)*, *Her (Aşk, 2013)* ve *Blade Runner 2049 (2017)* gibi sanal gerçekliği farklı boyutları ve etkileriyle ele alan filmlerde bu yansımaları görmek mümkündür.

Henüz internetin olmadığı bir dönemde medya ve kitle iletişim araçlarının neden olduğu zararlar ekseninde uydu ve televizyon yayınlarının insanlar üzerindeki etkilerini ve teknoloji ile insanın bedensel ve zihinsel bütünleşmesi temalarının konu alan *Videodrome (Ekrandaki Dehşet, 1983)* filminde kadının varlığı, şiddet ve cinselliğin ön planda olduğu video (film) görüntülerinde bedensel haz ve arzunun kaynağı olarak sunulmaktadır. Filmde hafif cinsel içerik yayınları yapan Tv kanalı sahibi Max Renn’in videodrome adında ileri düzeyde şiddet ve cinsellik içeren “underground” yayınları keşfetmesiyle hayatında ve gerçeklik algısında meydana gelen olumsuz değişimler anlatılmaktadır. Max’in aynı zamanda sevgilisi olan radyo programcısı Nicki Brand (Deborah Harry) ile olan ilişkisinde videodrome fantezilerinin ağırlık kazanmasıyla Nicki zamanla Max’in gördüğü halüsinasyonların bir yansımasına dönüşür. Max Tv izlerken birçok kez Nicki’yi de izlediği görüntülerin bir parçası olarak görmeye başlar.

Erkeğin gerçeklik algısının bozulmasıyla kadının da gerçekliğini yitirerek televizyon ekranından yansıyan bir fantezi görüntüsüne dönüşmesi filmde sıkça

vurgulanır. Filmde kadının bu dönüşümünü ve sunumunu; teknolojinin erkeğin vahşi dürtülerinin ve arzularının bir aygıtı/göstereni olarak konumlandırılması ve işlerlik kazanmasıyla kadın bedeni ve cinselliğinin eril fantezi ve hazların görüntüsel nesnesine dönüşmesi olarak yorumlamak mümkündür. Nitekim Max'in videodrome üreticisi Spectacular Optical'e giderek bir tür sanal gerçeklik kaskı olan makineyi ilk denediğinde kırmızı elbise içinde eli kırbaçlı Nicki ile karşılaşması ve kırbacı olarak Nicki'nin görüntüsünün olduğu televizyonu kırbaçlaması filmin ana meselesini özetlemektedir. Filmde dikkat çeken bir başka husus ise Nicki karakterinin yaptığı radyo programlarında dinleyicileriyle telefonla fulü bir ses tonuyla konuşmasıdır. Tıpkı Max'in televizyon ekranından Nicki özelinde kadın varlığını tahrik edici ve baştan çıkarıcı görüntüsel bir fantezi olarak algılaması gibi radyo dinleyicilerinin de Nick'nin sesini soyut (tinsel) teselli edici bir anne gibi algılamaları, kadını meta sunuya indirgeyen medyanın seyirci-dinleyici üzerinde manüplatif etkilenmelere neden olabileceğini ve onları yönlendirebileceğini açık bir şekilde vurgulamaktadır. *Videodrome* (1983) filmi, Kanadalı yönetmen David Cronenberg'in çektiği *Fly* (Sinek, 1986) *Crash* (Çarpışma, 1996) ve *eXistenZ* (Varoluş, 1999) gibi filmlerde de sıklıkla işlediği teknoloji-beden bütünleşmesi temasında kadın cinselliğini önemli bir etken olarak ele almasıyla öne çıkmaktadır.

Videodrome (1983)'deki cinselliğin benzerine insan organlarını andıran bioportların vücuda bağlanmasıyla oynanan sanal gerçeklik oyununu odağına alan *eXistenZ* (1999)'da da rastlamak mümkündür. Filmde oyun içinde oyunun tasarımcısı rolüne bürünen Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) ile sevgilisi ve oyun arkadaşı Pikul'un bioportlarını birbirlerine bağlayarak sanal ilişki kurmaları, cinselliğin şekil değiştirmesiyle kadın-erkek ilişkilerinin doğasının çok yönlü bir görünüme dönüşmesi vurgulanır. Filmdeki birleşme için kullanılan biyoteknolojik aparatlarla cinsellikte fiziksel olanın yerine biyolojik, psikolojik ve kimyasal etki ve deneyimlerin ön plana çıkması bu çok yönlülüğü görünür kılmaktadır.

Sanal gerçeklik alanında çalışmalar yapan bir bilim adamının denek olarak kullandığı zihinsel yönden kusurlu Jobe adındaki bahçıvanın zekasının ve kavrayışının gitgide güçlenmesiyle siberuzayı ele geçirerek kendisine kötülük edenlerden intikam almasını konu alan *The Lawnmower Man* (Bahçıvan, 1992) filminde kadının siberuzaydaki konumu ve sunumu dikkat çekmektedir. Filmde

Dr. Angelo'nun sanal gerçeklik testlerine katılan Jobe'nin zamanla Marnie (Jenny Wright) adındaki komşu kadınla ilişkiye girmesi ve onu da sanal gerçekliğe bağlayarak siberuzayda cinsel deneyim yaşaması vahşi ve saldırgan dürtülerinin açığa çıkarak bir zorbaya dönüşmesine neden olur. Marnie'nin cinsel zorbalığın siberuzaydaki yansıması olan siber zorbalığın hedefi haline gelmesi ve Jobe'nin tutsağı olarak siberuzayda mahsur kalması, sanal gerçeklik filmlerinde erkeğin arzu nesnesine dönüşen kadının stereotipini sunmaktadır. Erkek gerçek dünyada yapamadığı bütün insanlık dışı fiilleri siber uzayda gerçekleştirirken adeta bir tanrıya dönüşür. Bu süreçte kadın sadece gözlemci ve edilgen bir şekilde olup biteni izler. Marnie ve Jobe arasındaki bu konumlandırma tıpkı *Videodrome*'de olduğu gibi tekno siberuzayın erkeklerin fantezilerine hizmet edecek şekilde kurgulanışını açık etmektedir. Bu siberuzayda Marnie'nin ilk siber ilişki deneyiminde Jobe'e "Öp beni, ben sanalım" diye davetkar bir şekilde hitap etmesi dahi bir erkek olarak Jobe'nin bilinçaltının seslenişine dönüşmektedir. Filmde sanal gerçekliği kullanarak saf enerjiye dönüşen Jobe'nin müthiş güçler elde ederek dünyadaki bütün telefon ağlarına erişebilir hale gelmesi, Marnie üzerinde deneyimlediği siber zorbalığı küresel boyuta taşınması olarak görülebilir.

Nitekim aynı konseptin daha genişletilmiş versiyonunu Rachel Talalay'nin yönettiği *Ghost in the Machine (1993)*'de enerji ve iletişim hatlarını kullanarak kocasından ayrılmış ve yalnız yaşayan Terry Munroe (Karen Allen) ve oğluna musallat olan siber seri katil kimliğinde görmek mümkündür. Film açıkça erkeğin boyunduruğundan kurtulan kadının her türlü tehdidin açık hedefi haline gelmesini üzerinden görünmeyen düşmana karşı aileyi tekrar bir araya getirerek mevcut ataerkilliği onaylamaktadır. Bu bağlamda erkeğin bilgisi ve dehasıyla ortaya çıkan teknoloji temelli hayatı kolaylaştıran buluşların ve gündelik yaşamı çevreleyen unsurların adeta kadın düşmanı bir görünüme bürünmesi, erkekten bağımsızlaşan kadının eril hegemonyanın zorbalığına maruz kalması olarak değerlendirilebilir.

Thomas in Love (Aşık Thomas, 2000) filminde ise *The Lawnmower Man (1992)*'deki siberuzayda güç elde ederek zorlaşan erkek temsili yerini daha sinik, aciz, içe kapanık ve agorafobia korkusu olan erkek karaktere bırakır. Filmde sadece sesini duyduğumuz 32 yaşındaki Thomas karakterinin dairesinde dışarı çıkmadan "visionphone" ile donatılmış bilgisayarı aracılığıyla karşı cinsten muhataplarıyla tanışması ve ilişkiye geçmesi anlatılmaktadır. Popüler bir

çöpçatanlık servisi olan VSIONPHONE’de kadınlar daha ilginç ve çekici görünmek için yüzlerine dövme yapılarak ve renkli saçlarıyla kendilerine hayali siber kimlikler oluşturmaktadırlar. Program görüntü aracılığıyla bir iletişim kurulmasına imkan verse de daha çok herkesin kendini gizlediği ve sahte görünümlere büründüğü sanal bir dünyanın yansımasına dönüşmektedir. Thomas bu sahte evrende kendisi gibi olan birçok kadınla tanışsa da ciddi bir ilişki kuramaz. Farklı yüz ve görünümlerdeki her kadın onun için bilgisayarının ekranından yansıyan parlak renk ışıklarından öteye gidemez. Nitekim Thomas’ın siber fantezilerinin bir temsili olan ‘SIBEREKS’ animasyon karakteri Clara’nın çekici ve göz alıcı görünümü de bu tezdaki daha belirgin bir şekilde görünür hale getirmektedir. Filmde Thomas ile vurgulanan teknolojiyi kullanarak sanal arkadaşlıklar kurma çabasını, modern insanın içine düştüğü yalnızlık ve iletişimsizlik çıkmazından kurtulma kararlılığının ve istencinin bir yansıması olarak görmek mümkündür. Nitekim filmin sonuna doğru Thomas hayallerinin kadını Eva (Aylin Yay) ile tanışıp ona âşık olmasıyla hayatının en büyük tercihiyle yüzleşir. Filmde vurgulanan bu umut ve iyimserlik durumu Thomas’ın dış dünyaya adım atarak gerçeklerle yüzleşmesi gerektiği zorunluluğuyla daha da görünür hale gelir. Filmde Thomas’ın konuştuğu onlarca kadının yüzünün bilgisayar ekranlarından akıp gitmesi, erkeğin sanal dünyadaki arayışlarında kadının nesne konumuna vurguyu artırmaktadır.

Gerçek dünyanın monotonluğundan sıkılan erkeğin sanal gerçekliği kullanarak macera ve heyecan yaşamaya yönelmesini konu alan *Total Recall* (Gerçeğe Çağrı, 1990) filminde başkarakter Quaid’in gerçek karısı Lori (Sharon Stone) ve kişisel beğeni ve zevklerine göre tasarlanan sanal sevgilisi Melina (Rachel Ticotin) karakterlerini, erkeğin ideal kadını arayışının yansımaları olarak değerlendirmek mümkündür. Sıradan bir işçi olan Quaid’in güzel ve çekici bir kadınla (Lori) evli olmasına rağmen Recall şirketine giderek sanal gerçeklik fantezisi satın almasını ve yeni partnerinin fiziksel görünümünü; göz renginden vücut ölçülerine kadar bütün ayrıntılarıyla tasarlamasını, erkeğin teknolojiye yüklediği kadınsı (dişil) imajın ve işlevselliğin vurgulanması olarak değerlendirilebilir. *Total Recall*’da teknolojinin büründüğü bu dişil görünüm onun kadınlardan çok erkekler tarafından talep edilen ve kullanılan bir olgu haline dönüştürmektedir. Filmde Quaid’in Mars gezisi simülasyonuna girmesiyle gerçek

ile sahte arasındaki ayrımın bulanıklaşması sanal kadın Melinda ile Quaid'in gerçek eşi Lori'nin birbirleriyle kavga ettiği sahnede gözler önüne serilir. Bu sahnede aslında Quaid'in zihnindeki gerçek ile sahte kadın imajları birbirine baskın gelmeye çalışırlar. Quaid'in Mars'a gittiğinde anılarına yüklenen sanal 'sahte' kadın Melina'yı bulmak için uğradığı; her ırk ve görünümünden 'fahişelerin' yaşadığı Venusville'yi ise, erkeğin cinsel arzularının ve fantezi dünyasının mekânsal izdüşümü olarak yorumlamak mümkündür. Bu bağlamda Venüsville'yi gerçek dünyada kadın bedeni ve cinselliğinin devletlerin kontrolü ve denetimine tabi tutulduğu insanlık dışı gerçek sömürü mekanlarının Mars'taki bilimkurgusal karşılığı olarak konumlandırılabilir. *Total Recall* filmi bilimkurguda sıklıkla işlenen erkeğin kusursuz kadını arayışını, 90'ların başında yeni popüler olan sanal gerçeklik temasıyla anlatmasıyla ön plana çıkmaktadır. Nitekim 2012 yapımı *Total Recall*'da da Quaid'in Melina (Jessica Biel) ve Lori (Kate Beckinsale) arasında kalması ve gerçeği sorgulaması vurgulanmaktadır.

1930'ların Los Angeles'inin sanal gerçeklik teknolojisiyle simüle edilerek yeniden canlandırılması ve program tasarımcısının öldürülmesinin ardındaki gizemi konu alan *Thirteenth Floor* (13. Kat, 1999)'da ikili sanal kadın kimliğine bürünen Jane Fuller / Natasha Molinaro (Gretchen Mol) karakteri gizemli kişiliği ve çekiciliğiyle femme fatale kadın görünümünün sanal dünyadaki temsiline dönüşmesiyle dikkat çekmektedir. Filmde tamamen sanal bir karakter olmasına rağmen kendini gerçek sanan Douglas Hall'in sanal evren içinde 1930'ların Los Angeles'ine yaptığı yolculukta Natasha isminde fakir bir tezgahtar kızın bedenini işgal eden Jane ile tanışması ve aşkı deneyimlemesiyle kendi kimliği ve varlığını sorgulamaya başlamasını, erkeğin gerçekle yüzleşmesi olarak değerlendirmek mümkündür. Sahte olmasına rağmen erkek karakterin anlatının odağında yer alması, karakterin yaşadığı trajediyi güçlendirdiği gibi Jane formunda görünür hale gelen femme fatale kadın imajının erkek üzerindeki etkisini de artırmaktadır.

Günümüzde internet ve sanal gerçeklik teknolojileriyle kurulan yapay ilişkilerin, insan davranışlarını ve algılarını olumsuz yönde etkileyerek insanların asosyal bireylere dönüşmesine yol açtığı görülmektedir. Sosyalleşmek için yapılan teknolojik iletişim çabaları insanın özünden ve doğasından uzaklaşarak sanallaşmasına ve gerçeklikle bağlarının kopmasına neden olmaktadır. İçinde yaşadığımız çağın yapay zeka ve insan etkileşiminden kaynaklanan sorunlarına

odaklanan *Her (2013)* yalnızlaşma ve insani ilişkilerin yok olması gibi temaları sanal kadın (virtual woman) ve ona aşık olan erkek karakter aracılığıyla işlemeyle farklı bir izlek oluşturmaktadır. Teknolojik yeniliklerin olağan karşılandığı yakın gelecekte (2025) geçen filmde eşinden yeni ayrılan Theodore'nin depresif ruh halinden kurtulmak için Samantha (Scarlett Johansson) adında karşılıklı etkileşim ve sohbet özelliği olan yapay zekalı yazılım programını temin etmesiyle gelişen olaylar anlatılmaktadır.

İnsan ilişkilerin son derece yapaylaştığı ve steril bir görünüm kazandığı bu gelecek vizyonunda insanların gerçek duyguları deneyimlemek yerin sahte olanla yetinmesi ve bu durumdan kurtulmak için yine teknolojinin sahteliğine sığınması trajik ve gerçekçi bir yaklaşımla aktarılmaktadır. Theodore'nin boşanmak üzere olduğu eski eşi Catherine (Rooney Mara) ile buluştuğunda "Çıktığın biri var mı?" sorusuna cevaben normal bir ifadeyle Samantha'dan bahsetmesi ve Catherine 'nin ona "Sen bilgisayarınla mı çıkıyorsun ?" diye sorması üzerine Samantha'nin sadece bir işletim sistemi olmadığı savunması, sanal ilişkilerdeki insan trajedisini özetlemektedir. Gerçek kadının fiziksel görünümünden ve ruhsal gel-gitlerinden muaf olması dolayısıyla Samantha, Theodore için sorunsuz ilişki yaşayabileceği bir kadın temsiline dönüşmektedir. Samantha'nın kadınsı çekiciliğinin sadece sesi ile vurgulanması ve herhangi bir görsel imgeleminin olmaması, kadın erkek arasındaki etkileşimlerde ses ve konuşmanın önemini ön plana çıkarmaktadır.

Her (2013) filminde bir tür dert ortağı, dosya düzenleyici ve kişisel gelişim uzmanı olarak faydacı işlev gören yazılım programı Samantha, gerçek kadının yokluğunda sanal kadınlığının avantajıyla her yerde ve her zaman Theo'ya eşlik ederek teknoloji bağımlılığına yol açtığı gibi gerçeklikten kopma ve duygu yitimi gibi olumsuz sonuçlara da sebep olabilmektedir. Samantha ile kurgulanan kadınsı yazılım programı günümüzde Apple'nin Siri adlı mobil sekreter uygulamasıyla gerçeğe dönüşmüş bulunmaktadır. Filmde vurgulanan teknoloji bağımlılığı bu yönüyle olması muhtemel bir bilimkurgusal ihtimal değil, dünyanın ve insanlığın karşı karşıya kaldığı ciddi bir sorun olarak belirlemektedir. Nitekim Theo'nun Samantha ile olan etkileşiminde gitgide gerçeklikten koparak ona sevgi beslemesi ve gerçek ilişkilerden kaçınması teknoloji bağımlılığının acı verici etkilerini gözler önüne sermektedir. Filmde tematik karamsarlığa rağmen biçim ve görsellik

olarak renkli ve romantize edilmiş bir anlatımın hakim olması, sanal ilişkilerin cazibeli ve merak uyandırıcı yönlerini ön plana çıkarmaktadır.

Theo ve Samantha'nın fiziksel olarak mümkün olmasa da ilişkilerini bir adım daha öteye taşıyarak sanal cinselliği deneyimlemeleri, gerçekte her ilişkinin doğasında olan cinselliğin gerekliliğini ve kaçınılmazlığını vurgulamaktadır. Bilgisayar programı olarak tasarlanmasına rağmen, insan davranışları ve duygulanımlarına göre kendini geliştirebilme özelliğine sahip olan Samantha, öğrenebilen teknoloji olması yönüyle teknoloji ve siber ağlara adapte olan kadınlığın bir görünümü olarak da değerlendirilebilir. Teknolojiyi öğrenen kadın ve kadınlığı deneyimleyen teknoloji Samantha kimliğinde buluşarak erkeğe yalnızlığını ve yalıtılmışlığını unutturan bir haz nesnesine dönüşmektedir. Filmin sonunda Theo'nun içine düştüğü bağımlılıktan kurtulması yine gerçek bir kadınla; eşinden yeni ayrılan komşusu Amy (Amy Adams) ile iletişim ve diyalog kurmasıyla mümkün hale gelmektedir. Filmde Samantha'nın gerçek bir kadın gibi davranarak Theo'yu manipüle etmesi ve duygularını esir almasını diğer filmlerde karşımıza çıkan eril siber zorbalığının dişil versiyonu olarak değerlendirmek mümkündür. Son olarak yapay zekaların insan davranışlarını ve duygularını taklit etmesinin filmdeki yansımasına dönüşen sanal aşkı, kadın ve erkek normal iki insan arasında yaşanmasından çok daha farklı vurgulamalara kapı aralamasıyla insanın öz ve fitratından uzaklaşarak ruhtan, bilinçten ve maneviyattan yoksun hedonist ve maddeci bir yaşam anlayışına teslim olmasının tezahürü olarak yorumlanabilir.

Kaçak yollarla dünyaya gelen replikaların ölümsüzlük arzularını konu alan ilk *Blade Runner* (1982) filminin devamı olarak çekilen *Blade Runner 2049* (2017)'de ideal eş ve ev kadını olarak programlanan holografik yapay zeka Joi (Ana de Armas) karakteri sanal sevgili konumuyla *Her* (Aşk, 2013) filmindeki Samatha'yı hatırlatmaktadır. Joi de tıpkı Samantha gibi ait olduğu erkeğin aşk, arkadaşlık ve duygusallık ihtiyaçlarını karşılamak için kendi varlığına anlam yüklemektedir. Bu noktada her iki filmdeki kadın görünümü ve karakteri örnek alınarak tasarlanan-programlanan yapa zeka ve yazılımları, sadece erkek için varolan ve onun zevk ve fantezilerine hizmet eden uysal ve evcimen kadın stereotipleri olarak tanımlamak uygun olacaktır. Kaçak androidleri yakalamakla görevli Memur K için "sanal" Joi "robot" ve "gerçek" kadınlara oranla yaşadığı

gelecek vizyonunda en ideal tercih olarak belirlemektedir. Memur K'nin bu sebeple sanal da olsa Joi ile duygularını paylaşması ve kendisine yaptığı kur ve jestlerden dolayı ona tutkuyla bağlanması *Her (2013)* filmindeki Theo'nun Samantha'ya olan bağımlılığını hatırlatmaktadır. Yaşadıkları filmsel zaman ve mekanlar farklı kurgulanmış olsa da her iki filmdeki erkek karakterlerin simüle edilmiş sanal kadınlarla yalnızlıklarını gidermeye çalışmaları, kadın formuna bürünen “çekici ve cezbedici” teknoloji karşısındaki savunmasız kalan erkeğin kendini gerçek dünyanın yıpratıcı koşullarından ve meta ilişkilerinden soyutlaması olarak yorumlanabilir. Genel olarak değerlendirilirse sanal kadın, erkeğin fantezi ve arzularının cisimleştiği noktada gerçek kadının yokluğunu ve tek yönlü (cinsellik, beden) algılanamazlığını daha da vurgulayan bir zevk oyuncağına dönüşmektedir

Geleceğin tekno kent betimlemelerinde dev reklam panoları ve parlak neon ışıkları arasında görülen kadın görüntüleri ve imajları *Blade Runner* filmlerinin karakteristiği olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda *Blade Runner*'daki geleceğin şehri, her yerden sanal kadınlarla kuşatılmış gibi içinde yaşayanları çevrelemesiyle doğurabilen kadının-annenin tasvirine dönüşmektedir. Memur K'yı koşulsuz bir şartlanmışlıkla hep mutlu etmeye çalışan Joi, yaptıklarıyla sanki taktir görmek ve sevgi duyulmak isteyen bir kadın imajı çizer. Bu durum K'nin onu gerçek bir kadın gibi algılamasını sağlar. Gerçek hayatta da kadınların erkeklere sevgi ve cinselliklerini sunarak güven, sadakat ve koruma gibi beklenti ve ihtiyaçlarını karşılamaları söz konusu olmaktadır. Bu bağlamda fiziksel bedenden yoksun bir kadın olarak K'yı mutlu etmek için uğraşan Joi'nin durumunu, gerçek hayatta kadınların eş, aile ve çocuk denkleminde ortaya koydukları “duygusal emek”in görünmezliğine vurgu yapan bir konuma denk düştüğünü söylemek yerinde olacaktır.

Bilimkurgu filmlerindeki sanal kadın imajlarını genel olarak değerlendirecek olursak, daha çok erkeğin haz ve fantezi dünyasının yansıması olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Ele alınan filmlerde sanal kadınların sevgili, arkadaş, dert ortağı hatta cinsel partner olarak resmedildikleri görülmektedirler. Gerçek kadın karakterlerin sanal dünya (virtual world) içindeki varlıkları gerçekliğin “insanlık ve kadınsılığın” yitimini imlerken tamamen hayal ürünü olarak tasarlanan ve programlanan sanal kadınların, yazılımlarındaki yapay zeka kodlamalarıyla gerçek bir kadın (insan) gibi davranmayı öğrendikleri

görülmektedir. Erkek karakterlerin sanal kadınlarla kurdukları etkileşim ve iletişimi cinsellik, arkadaşlık ve aşkın doğası üzerinden değerlendirecek olursak, cinsel dürtülerin yoğun olduğu sanal ilişkilerde erkeğin tahakkümü ve baskısı ön plana çıkarken aşk ve arkadaşlığın deneyimlendiği sanal ilişkilerde “sanal” kadın yapay zekaların erkekleri duygulanımlarıyla manipüle ettikleri ve kendilerine bağımlı hale getirdikleri görülür. Son olarak kadın güzelliğinin dijital ve grafiksel dokunuşlarla kusursuz hale getirilmesiyle sanal kadın imajlarının görsellik ve cazibeleriyle *Ghost In The Shell (2017)* ve *Alita: Battle Angel (2019)* gibi son dönem bilimkurgu filmlerinde genel eğilim olarak ön plana çıktığı görülmektedir.

3.6.2. Siber Kadınlar: Siberuzayda Kadın Görünümleri

Elektronik kodlamalarla ve dijital ağlarla örülü siberuzayda geçen bilimkurgu filmlerinde siber kimliğe (cyber idendity) ve siber bedene (Cyber body) bürünerek görünür hale gelen siber kadınları (cyberwoman) sanal kadın görünümüne oranla teknolojiyi daha aktif bir şekilde kullanmaları ve ikili varoluşlarıyla ön plan çıkmaktadırlar. *Tron (1982)*, *Matrix (1999)*, *The Cell (Hücre, 2000)*, *Teknolust (Tekno Aşk, 2002)*, *Lucy (2014)* ve *Ready One Player (Başlat, 2018)* gibi dönemseller ve tematik farklılıkları olan filmlerde kadınların bilinç ve kimlik farkındalıklarıyla siber ortamlarda (siberuzay, internet, elektronik ve siber ağlar,) gezindikleri ve mücadele ettikleri görülmektedir.

İyi ile kötü arasındaki mücadeleyi bilgisayar programlarıyla karakterize ederek siberuzayı animasyon ve grafiklerle örülü görsel bir mekana dönüştüren *Tron (1982)* filminde gerçek dünyadaki karakterlerin video oyunu içine girerek teknoloji ile bütünleşmeleri büyüleyici bir siber deneyim olarak yansıtılır. Bilgisayarların yeni yeni yaygınlaşmaya başladığı 80’ler düşünüldüğünde *Tron* filmi tamamı bilgisayarda oluşturulan sahneleriyle bilimkurgu sinemasında görselliğin ve dijital estetiğin yoğun kullanımının başlangıcını işaret etmektedir. *Tron* evreninde birbirleriyle mücadele eden karakterler arasında Encom’un araştırma mühendisi Dr. Lora Baines’in *Tron*’daki siber kimliği Yori (Cindy Morgan) bilimkurgu filmlerindeki siberuzay tasvirlerinde görülen kadın karakterlerin öncülerinden olması bakımından önem taşımaktadır. Filmde oyun tasarımcısı Kevin Flynn’ın *Tron*’un dijital dünyasına geçişini sağlayan teleport cihazının geliştiren Lora’nın, Flynn’ın *Tron* içinde zor durumda kalmasıyla, siber bedeni ve kimliği Yori vasıtasıyla ona yardım etmesi, daha sonra çekilen birçok

filmde kadının siber dünyadaki stereotipleşen temsiline dönüşmüştür. Lori karakteri Tron'un dijital dünyasında daha çok diplomatik ve destekleyici özellikleriyle ön plana çıkmaktadır. Flynn'a yardım etmek için geçiş programı Dumont'u ikna etmeye çalışması ve ana programa ulaşmak için yapılan yolculukta Solar Sailer'in pilotluğunu yapması buna örnek olarak verilebilir. Filmde Flynn'ın gerçek hayatta ayrıldığı sevgilisi Lora'nın dijital versiyonu Yori ile siberuzayda kısa süreli de olsa bir ilişki yaşamasını, siber dünyanın sunduğu sınırsız olanak ve fantezilerin bir göstergesi olarak değerlendirmek mümkündür. Gerçek dünya kadın-erkek ilişkilerinde kopukluğa sebep olurken, siber uzay bu kopukluğun ortadan kalkarak kadın ile erkeğin tekrar bir araya geldiği ve bütünleştiği ideal mekana dönüşmektedir. *Tron (1982)*'un devamı olarak çekilen *Tron Legacy (2010)* filminde Quorra (Olivia Wilde) karakteri siberuzaydaki varlıksallığı ve erkek kahramanla olan ilişkisiyle Yori'yle benzerlikler taşımaktadır. *Tron Legacy*'da Sam'in, babası Flynn'ın kötücül bir yazılımı olan Clu'nun gerçek dünyaya geçişini engellemeye çalışması anlatılmaktadır. Sam'in bu mücadelesinde Tron evreninde karşılaştığı ve aşık olduğu güzelliği ve çekiciliği ile dikkat çeken üçlü DNA sarmalına sahip bir algoritma olan Quorra karakteri destekleyici ve rehber rolüyle ön plana çıkmaktadır. Quorra, vücudunu saran siyah kostümü ve çekici görünümüyle bilimkurgu aksiyonlarında sıkça görülen cinsel sömürü nesnesine dönüştürülen eylem kızlarını hatırlatmaktadır. Quorra gibi cinsel çekiciliğiyle yansıtılan Gem (Beau Garrett) ise kötü olmasından dolayı femme female davranışları ağır basan bir siber kötü kadına dönüşmektedir. Tron'un siberuzayında sevgisiyle Sam'a eşlik eden Quorra, Sam'in anlattıklarından dolayı dış dünyayı tecrübe etmekten endişe ve kaygı duymasını insanileşme belirtileri olarak yorumlanabilir. Nihayet siberuzaydaki tehlike bertaraf edildiğinde Quorra, Sam ile beraber gerçek dünyaya geçer. Quorra'nun gerçek dünyaya geçerek cisimleşmesini ve gerçek kadın statüsüne yükselmesini ise erkeğin siber evrende idealize ettiği kadın imajının, fiziksel haz ve cinselliğin yaşanabildiği gerçek dünyaya yansıtılması olarak ele almak mümkündür.

Tron filmlerindeki video oyunu ve sanal gerçeklik konseptini daha gösterişli efektlerle işleyen *Ready One Player (2018)* filminde Lori ve Quorra ile benzer özelliklere sahip Art3mis (Olivia Cooke) karakterine rastlarız. Sanal gerçeklik oyununun siberuzaya dönüştüğü Oasis evreninde gerçek dünyanın

sıkıcılığından kurtulmak isteyen Samantha dijital avatarı Art3mis ile düzenlenen yarışmaya katılarak büyük ödülü almayı amaçlar. Filmde nüfus artışı, kaynakları tükenmesi ve sosyal iletişimsizlik gibi sorunların baş gösterdiği yakın gelecek distopyasında insanların mutsuzluğu ve tatminsizliği sanal gerçeklik bağımlılığını olumlayan bir üslupla anlatılmaktadır. Bu yaklaşım Art3mis de dahil bütün karakterleri sadece özdeşim ve eğlenceye hizmet eden bir konuma indirgemektedir. Filmde Art3mis Parzival'ın yarışmayı tamamlamasında yardımcı olan, gerçek dünyada da sevgi ve arkadaşlığıyla ilgi nesnesine dönüşerek siber kadın stereotiplerinin en pasif temsilcisi haline gelmektedir.

Tron (1982, 2010) ve Ready One Player (2018)'deki pasif kadınların aksine *Strange Days (1995), Matrix (1999), The Cell (2000), Teknolust (2002) ve Lucy (2014)* gibi filmlerde siber kadınların daha aktif oldukları ve eylemleriyle siber dünyayı şekillendirdikleri görülmektedir. Senaryosunu James Cameron'un yazdığı ve o dönem eşi olan Kathryn Bigelow'un yönettiği siberpunk filmi *Strange Day (Tuhaf Günler, 1995)* yakın gelecek distopyasını suç ve gerilim türleriyle birleştirmesiyle ve femme fatale ve güçlü anne (strong mother) özellikleri taşıyan kadın karakterlerini anlatısının merkezine yerleştirmesiyle öne çıkmaktadır. Filmde kişisel anıların ve deneyimlerin başkalarıyla paylaşılmasına imkan tanıyan görüntüsel ve hissel kayıtların korsan satışını yapan Lenny'nin bir telekızın cinayetini içeren Squid kaydını görmesiyle ortaya çıkan komplo ve ilişkiler ağı anlatılmaktadır. Lenny'nin sevgilisi Faith (Juliette Lewis)'i içine girdiği tehlikeli ilişkilerden kurtarmaya çalışırken kendisine yardım eden yakın arkadaşı Afro-Amerikalı dul anne Mace (Angela Bassett) ile yakınlaşması filmde romantizmi ve siberpunkun etnik-ırksal farklılıkların birlikteliği unsurlarını güçlendirmektedir. Özellikle siyahi kadın Mace'nin güçlü, iradeli ve realist bir karakter olarak sunulması ve Lenny ve Faith de dahil beyaz karakterlerin fantezi, eğlence ve suça meyilli zayıf kişiler olarak vurgulanması *Strange Days (1995)* filmini bilimkurgu sinemasında cinsiyet ve ırk temsili noktasında ayrıcalıklı bir konuma taşımaktadır.

Matrix (1999-2003) serisinde insanlarla makineler arasındaki savaşta bilgisayar bilgisini ve korsanlık (hacker) becerilerini kullanarak insanların sahte gerçeklikle uyutulduğu Matrix'in siberuzayına sızan ve makinelerin insanlar üzerindeki tahakkümünü yoketmeye çalışan Trinity (Carrie-Anne Moss) karakteri bilimkurgu filmlerindeki siber kadın temsilleri içinde karakteristik özellikleriyle

ön plana çıkmaktadır. Makineler tarafında oluşturulan 2199 yılının siberuzayı (Matrix) insan varlığını kölelik ve sömürü döngüsünün metasına indirgeyerek bedenlerinin enerji kaynağı olarak kullanıldığı karamsar bir distopya sunmaktadır. Bedensel sunumu ve dövüş yetenekleriyle eylem kızı (action girl) prototipinin de oluşmasına kaynaklık eden Trinity'yi Matrix'in siberuzayındaki asli konumu ve varoluşuyla değerlendirdiğimizde siber kadın (cyberwoman) olarak tanımlamak daha doğru olacaktır. Nitekim Matrix'i yok etmek için sahte kimlik ve görünümle bilgi ağlarına erişmesi, siber ajanlarla mücadele etmesi ve en önemlisi insan direnişinin lideri Neo'ya ulaşarak insanların özgürleşmesine katkı sağlamasıyla Trinity bilimkurgu sineması içinde *kadın siber savaşçı (cyber warrior woman)* ve hacker kimliğiyle ön plana çıkmaktadır.

Sanal gerçeklik yöntemiyle insan zihnine erişilmesi temasını konu alan *The Cell (2000)* filminde zihinsel uzay siber alem ve sanal dünya tasvirlerinden daha korkutucu ve tekinsiz bir mekan olarak resmedilmektedir. Filmde kurbanlarını işkence ederek öldüren bir seri katilin komaya girmesiyle FBI'in son kurbanı kurtarmak için psikolog Dr. Catherine Deane (Jennifer Lopez)'in geliştirdiği yöntemle katilin zihnininin çözülmesi anlatılmaktadır. Sanal gerçeklik makinesine bağlanarak katilin zihninde sürreal dünyalarla yüzleşen Deane aynı zamanda katilin ego benlikleriyle de mücadele eder. Filmde sanal gerçeklik teknolojisi biyolojik ve nöro psikolojik bir tedavi yöntemi olarak ele alınmaktadır. Psikolog kimliğinden dolayı Deane, katilin sadizm ve şiddetle örülü dünyasında teselli edici bir anne olarak belirir. Fakat zaman ilerledikçe Deane katilin zihninde tıpkı dış dünyada su dolan havuzda tutsak kalan ve ölmek üzere olan kadın kurban gibi tutsak kalır. Siberuzay tasvirlerindeki tehlike ve bilimmezlikler *The Cell*'de doğrudan erkeğin bilinçaltısının görsel vizyonları olarak sunulur. Bu yönüyle değerlendirecek olursak kadınları öldüren piskopat bir katil olan erkeğin zihnini, kadınları erkekliğin her türlü haz ve arzusunun tatmin edici bir nesnesine dönüştürerek tutsak eden eril bir zindan olarak yorumlanabilir. Bir başka açıdan bakacak olursak bir kadın olarak Dr. Deane'nin kadınları işkence ederek öldüren katilin zihnine girerek şehvet ve cinsellikle şekillenen kadınlık algılarını parçalması ise, kadınları haz kaynağı olarak gören erkek bakışına ve anlayışına iyileştirici feminist bir müdahale olarak değerlendirilebilir.

Kadınların siber dünyadaki varlığını daha feminist ve bağımsız bir anlayışla ele alan *Teknolust* (2000) filminde ise erkeğin, kadının arzusunun ve üreme (çoğalma) isteğinin hedefi haline gelmesi alegorik bir dille yansıtılmaktadır. Siber dünyanın erkeklerin bol miktarda bulunduğu dış dünyaya geçiş alanı olarak konumlandırıldığı filmde gerçekliğin doğasını sorgulayan biyogenetikçi Rosetta Stone (Tilda Swinton)'nin kendi DNA özelliklerini taşıyan yarı insan, yarı yazılımsal üç siber klon yapması ve bu klonların kendilerini çoğaltmak için dış dünyaya açılarak erkek/sperm avına çıkmaları anlatılmaktadır. Bilim kadını “anneleriyle” aynı görünümde olsalar da farklı renkte giysileri ve karakterleriyle birbirinde ayrılan Ruby (Kırmızı), Marine (Mavi) ve Olive (Yeşil) isimlerindeki üç siber kadın klon, kendi aralarında yaptıkları çevrimiçi tartışmalar ve gerçek dünyadaki eylemsellikleriyle esasında kadınlığın yani feminizmin farklı anlayışlarını temsil ederler. Erkekleri üremek için faydalanılan meta beden olarak gören Ruby, radikalliğiyle dış dünyadaki erkeklerin bir yansımasına dönüşürken Olive ve Marine, Ruby'e göre daha sağduyulu ve paylaşımcı bir görünüm sergilemeleri dolayısıyla feminizmin uzlaşmacı yönlerine vurgu yaparlar. Ruby'nin geceleri “fahişe” gibi giyinerek erkek avına çıkması kadının cinsel yönden özgürleşmesi olarak vurgulanırken birlikte olduğu erkeklerde hızla yayılan virüs benzeri hastalığın baş göstermesi akla ölümcül Aids hastalığını getirmektedir. Feminist sanat alanında çalışmalar yapan Lynn Hershman Leeson'un yönettiği *Teknolust* filmi isminden de anlaşılacağı gibi ataerkillik ve otoritenin bir tezahürü olan teknoloji ile kadının bedeni ve cinselliğiyle imlenen şehvet (lust)'in biraya gelmesini feminist bir perspektifle ele alması ve siber klon kadın karakterleriyle kadın-erkek ilişkilerini irdelemesiyle ön plana çıkmaktadır.

Günümüzde internet ve bilişim ağları üzerinde yapılan bütün aktarımlar ve faaliyetler siber uzayın sürekli genişleyen ve değişen “evrilen” çoklu yapısının görünür kılmaktadır. *Strange Days* ve *Matrix* filmlerinin anlatı kalıplarını ve aksiyonunu tekrar eden *Lucy* (2014) filminde Lucy (Scarlett Johansson) adında bir kadının beyninin %100'ünü kullanmasıyla biyolojik varlığını internet ve siber ağlara transfer etmesi ve siber forma bürünerek insanüstü (post human) bir konuma ulaşması anlatılmaktadır. Filmde erkek arkadaşının ölmesiyle mafya tarafından yakalanarak vücuduna yerleştirilen uyuşturucuların kuryeliğini yapmaya zorlanan Lucy, uyuşturucuların vücudunda patlamasıyla zihinsel ve

fiziksel güçleri artan bir karaktere dönüşmektedir. Lucy'nin yaşadığı bu dönüşüm, teknoloji ve siberuzayla bütünleşmesi ekseninde aciz ve zayıf kadın kimliğinden sıyrılarak güçlü bir kadına evrilmesi olarak yorumlanabilir. Bu bağlamda teknolojiye hükmeden Lucy'in ölümcül ve tehlikeli bir kadına (femme fatale) dönüşerek tamamı “erkeklerden oluşan” Tayvan mafyasına karşı savaş açmasını ve bütün mafya üyelerini acımadan öldürmesi, kadının biyolojik evrimini savunan ve erkekleri kötülüğün kaynağı olarak gören radikal feminizmin yansıması olarak değerlendirilebilir. Bir başka açıdan bakarsak *Lucy (2014)* filmi, ataerkilliğin baskısından kurtulmak isteyen kadının fizik bedenini geride bırakıp teknoloji içinde eriyerek siber uzayda yeniden varolması olarak da yorumlanabilir.

Siber kadın temsillerini genel olarak değerlendirecek olursak, erkeğin arzu nesnesine dönüşen sanal kadınlara kıyasla, kadınların siber uzay, siberpunk temalı filmlerde daha ön plana çıktığı ve feminist vurgularla yansıtıldığı görülmektedir. Gerçek kadınların kontrolünde ve denetiminde siber uzay ve gerçek dünyada aktif bir şekilde eylemde bulunan ve değişim ve dönüşüm gücüne sahip olan siber kadınlar varoluşlarıyla da sanal gerçeklik içinde erkeklerin yönlendirmesi ve yönetmesiyle görünür hale gelen sanal aşk kadınlarından ayrılmaktadırlar. Son olarak sanal kadınlar teknolojinin şekillendirmesiyle görünür hale gelirken siber kadınların ise bilimkurgu filmlerinde teknolojiyi etkileyen, değiştiren ve yeniden yapılandıran etkin karakterler olarak varoldukları görülmektedir.

3.6.3. Dijital Kadınlar; Fanilik, Bedensizlik ve Ölüm

Dijital canlandırma (animation) ve görsel efekt teknolojisindeki gelişmeler 1980'lerden itibaren sinemanın özellikle bilimkurgu türünün yaygınlaşmasında ve popüler olmasında etkili olmuştur. Bilimkurgu filmlerinde genellikle varolmayan canlı ve cansız varlıkların hayal gücüyle görünür hale getirilmesi için kullanılan özel efektler artık günümüzde bütün filmlerde görüntünün kusursuzlaştırılması amacıyla sahnedeki pürüzlerin yok edilmesi ve düzeltilmesi işlemlerinde yoğun bir şekilde kullanılır hale gelmiştir. Gerçeğin kusurlu görünümünü ortadan kaldıran özel efektlerle ulaşılan bu (*g*)örüntüsel kusursuzluk yeni binyılda, yani içinde yaşadığımız çağda sinema sanatını ve dolayısıyla bilimkurgu türünü; kamera ve gözün gitgide devre dışı bırakılarak herşeyin bilgisayarlarda sahte olarak üretildiği “insanın hakikat ve varoluş algısını perdeleyen” göz alıcı ve beyin uyuşturucu “*dijital rüyalar simülasyonu*”na dönüştürmüştür.

Sahtenin gitgide gerçeğin yerini alması, filmlerde yanılsamayı güçlendirdiği gibi yapaylığı da artırmaktadır. Bu dijital (g)örüntü sinemasında, özellikle gerçek oyuncuların canlandığı karakterlerin yerini bilgisayarda oluşturulan dijital kimlik ve bedene sahip yapay karakterlerin almasıyla sanat ve duygu aktaran insan (oyuncu, yönetmen vb.) faktörü ikinci plana gerilemektedir. Günümüzde oyuncuların ve karakterlerin fiziksel varlık ve ruhsal gerçekliklerinden soyutlanarak dijital dataya (veri) indirgenmesi sorunsalı modern sinemasının geleceğini şekillendiren bir problem olarak belirmiş bulunmaktadır. Bu sorunsal 2000’li yıllardan itibaren çekilen birçok bilimkurgu filminde yoğun bir şekilde işlene gelmiştir. Bu filmlerde özellikle dijitale dönüşen kadın karakterlerin insan bedeninin ideal yansıması olarak, gençlik, güzellik, fanilik ve ölümsüzlük ve yaşlılık gibi temaların aktarılmasında ön plana çıktıkları görülmektedir. Kadının farklı dijital temsillerine odaklanan *Looker (1981)*, *Conceiving Ada (1997)*, *Simone (2002)* ve *The Congress (Son Şanş, 2013)* gibi filmlerde insanlığın kusursuzluk arayışı ve arzusu kadın karakterlerle görünür hale getirilmiştir.

Kadınların kusursuz güzelliğe ulaşmak için başvurdukları estetik cerrahiye, bir sonraki adımda kusursuz bedeninin taranarak dijitale aktarılması teknolojisine dönüştüren *Looker (1981)* filminde estetik ameliyat olan genç ve güzel modellerin gizemli şekilde ortadan kaybolmaları (cinayete kurban gitmeleri) anlatılmaktadır. Plastik cerrahi uzmanı Larry Roberts, üç modelinin ölmesinden sonra kendisine muayene için gelen Cindy (Susan Dey)’yi takibe alarak ölen modeller arasındaki bağlantıyı araştırmaya başlar. Araştırma sonucunda eşi Jennifer Long (Leigh Taylor-Young) tarafından yönetilen Digital Matrix şirketine ulaşır ve cinayetlerin Digital Matrix’in bağlı olduğu holding patronu tarafından işlendiğini öğrenir. Digital Matrix’de modellerin bedenleri yüksek yoğunluklu şekilde taranarak elde edilen kusursuz görüntüler televizyon reklamlarında dikkat dağıtıcı ve manipüle edici etki oluşturmak için kullanılmaktadır. Bu ileri teknoloji, gerçek modellerin işlevsiz ve atıl durma gelmelerinden dolayı, durumun öğrenilmemesi için gerçek bedenlerinin ortadan kaldırılmalarını zorunlu hale getirmektedir. Filmde bu durum dijital temsilin (kopya kadın) gerçek kadının yerini almasıyla nesneye dönüşen öznenin değersizleşmesi olarak ifade edilebilir. Şirket modellerin takip edilip öldürülmesi için bir katil tutar. Katil modelleri öldürürken tıpkı film ve fotoğraf çekimlerinde olduğu gibi flaş patlamasına benzer ışık yayan ve zamanı geçici süre

donduran bir silah kullanır. Bu silah aslında filmin alt metnini açık etmektedir. Fotoğrafi ve filmi çekilen güzel modellerin tek kullanımlık oluşlarını ve sınırlı ekran ömürlerini silahın özellikleriyle ilişkilendirmek mümkündür. Filmde modellerin ölümü estetik ve dijital müdahale ile kusursuz hale getirilen kadın bedenlerinin faniliğini hatırlatıcı bir işlev taşımaktadır. Ne kadar müdahale edilse de “kusursuz bedenler”de ölmeye ve yok olmaya mahkûmdur. Bu bağlamda güzelliğin dijital olarak dondurulması ve tekrar tekrar dolaşıma (yayın) sürülmesine olanak sağlayan Digital Matrix, kadını meta beden konumuna indirgeyerek pazarlayan kapitalist ve materyalist (maddeci) bir girişim olarak değerlendirilebilir. Filmdeki bu vurgular ışığında TV ve medya makinesini kadın bedenlerini ve yüzlerini öğüten dijital bir canavar olarak yorumlamak mümkündür. Nitekim günümüzde TV, internet, sinema, moda ve müzik gibi daha küresel bir ağ ve endüstriye dönüşen medya ve iş alanlarında, kadınların fiziksel güzellik ve çekicilikleriyle yoğun bir şekilde ön plana çıkarılarak kümülatif bir güzellik algısının oluşturulması ve kişiliğinin değersizleştirilerek bedeninin cinsel sömürü metası haline getirilmesinin yaygınlaşması, insanlığın fiziksel ve ruhsal varoluşunu daha tehlikeli bir dijital matrix ağı içine hapsettiği görülmektedir.

Looker'da dijitalleştirilerek nesne konumuna indirgenen kadının tersine *Conceiving Ada* (1997) filminde kadınların dijitalleşerek özne olmaya ve kadınsı benliklerini keşfetmeye çalıştıkları görülmektedir. *Teknolust* (2002)'la benzer temalara sahip olan ve yine Lynn H. Leeson tarafından yönetilen *Conceiving Ada* (1997)'da bilgisayar programcısı ve görsel sanatçı Emmy Coer (Francesca Faridany)'in bilgisayarının kodlama diliyle bir tür zaman yolculuğu yaparak 1800'lü yılların İngiltere'sinde yaşamış ve çoktan ölmüş dünyanın ilk bilgisayar algoritmasını ve programlamasını geliştiren kadın bilimci Ada Lovelace (Tilda Swiston) ile "bilgi dalgalarının değişmezliği" yoluyla iletişime geçmesi ve kadın deneyimleri üzerinden birbirleriyle empati kurmaları anlatılmaktadır. Yaşadıkları dönem birbirlerinden farklı olsa da filmde Ada ve Emmy arasında bilim aşkı ve hamilelik süreçleri üzerinden kurulan paralellikler her iki kadının da birbirleriyle benzeşen yönlerinin olduğunu vurgulamaktadır. İki kadın arasındaki iletişimin bilgisayar dili üzerinden sağlanması, teknolojinin kadınların öz farkındalıklarını ve dayanışmalarını artıran bir unsur olarak yansıtılmasını sağlamaktadır. Emmy bilgisayarında dijital olarak modellediği Ada'yı yapay şekilde canlandırarak şimdi

ve geçmiş zaman arasında köprü kurar ve onun bilimsel çalışmalarını birebir izleme imkanına ulaşır. Filmde bir kadın bilimcinin bilimsel çabalarıyla doğan ve köprü olma ve iletişim kurma işlevleriyle vurgulanan bilgisayar teknolojisi kadınsı bir keşif ve icat olarak sunulmaktadır. Bütün bu vurgulamalar filmin feminist yönünü güçlendirdiği gibi kadınların tarih bilincini de yeniden inşa ederek kadınlığın tarihini bilim ve teknolojinin tarihiyle özdeşleştirmektedir.

Gerçek oyuncuların tıpatıp aynısı gibi oluşturulan dijital karakterlerin film üretim döngüsüne dahil edilmesiyle yönetmen ve oyuncuların sektördeki etki ve konumlarını yitirmelerini ve sinema endüstrisinin vahşi ve acımasız yapısını anlatan *Simone (2002)* ve *The Congress (2013)*'de rol yapabilen dijital aktrislerin varlığı gerçeğin ve sinemanın ölümünü imleyen temsillere dönüşmektedirler.

Simone (2002) filmi oyuncu kaptisleri ve yapımcı baskıları yüzünden son filmi yarım kalan film yönetmeni Viktor Taransky (Al Pacino)'nin bir bilgisayar programcısının ölmeden önce kendisine gönderdiği "Simulation One" adlı dijital aktris arayüzünü, gerçek bir aktris gibi filmlerinde kullanmasıyla gelişen olayları konu almaktadır. Viktor, sadece kendisinin girebildiği film stüdyosuna kurduğu ve kısaltarak yeniden isimlendirdiği S1m0ne (Rachel Roberts)'nin yeteneklerini ve yapabileceklerini keşfettiğinde onu yarım kalan filmi tamamlamak için ideal bir tercih olarak görür. Simone, kaptislerinden bıkip usandığı umursamaz ve ukala aktris Nicole Anders (Winona Ryder) gibi değildir. Simone'nin hiçbir masrafı, isteği ve oyunculukla ilgili kısıtlamaları yoktur. O tamamen dijitaldir. Fizik beden ve görünümünden muaf olduğu için hiç ölmeyen sonsuz güzelliğin ve gençliğin yansımasıdır. Viktor Simone'un performansını, stüdyoya kurduğu bilgisayar ve seslendirme sistemi ile arşivde kayıtlı yüzlerce gerçek aktrisin görüntülerini harmanlayarak oluşturur. Ingrid Bergman, Katherina Hempurg, Marilyn Monroe, Elizabeth Taylor, Meryl Streep ve Judie Foster gibi aktrislerin performanslarını Simone'ye uyarlamak dijital teknoloji sayesinde Viktor için bir tuş hareketi kadar ulaşılır hale gelir. Nitekim Viktor'un eski eşi Elaine (Catherine Keener)'nin ona Simone ile ilgili bir gazetede çıkan "Jane Fonda'nın sesine, Sophia Loren'in vücuduna, Grace Kelly'nin zarafetine ve Audrey Henpurg'un meleksi yüzüne sahip" yorumunu okuduğunda Viktor "Neredeyse doğru" cevabını vermesi dijital Simone'nin oluşturulmasındaki basitliği vurgulamaktadır. Teknoloji herkes tarafından ulaşılabilir ve kullanılabilir olmasıyla giderek

önemini ve ayrıcalığını yitirerek basitleşmekte ve sıradanlaşmaktadır. Tıpkı bir zamanlar gençlik ve güzellikleriyle insanları büyüleyen film aktrislerinin dondurulmuş görüntülerinin ölümlerinden sonra sıradanlaşarak nesnenin (Simone) özne olmasında kullanılması gibi. Bu bağlamda Simone'yi çoktan ölmüş gerçek aktrislerin görünüşleriyle gerçek bir insan gibi inandırıcı kılmaya çalışmasıyla ve ön adıyla Viktor'u, ceset parçalarını bir araya getirerek insan yaratmaya heveslenen ama elde ettiği sonuç itibariyle ölümcül bir canavar yaratan Victor Frankenstein karakteriyle özdeşleştirmek mümkündür. Nitekim filmlerde rol aldıkça dünyaca ünlü bir şöhret haline gelmesiyle Simone gerçekliği perdeleyen bir illüzyona dönüşür. Simone'yi birlerden ve sıfırlardan oluşan bilgisayar kodu, sayısallaştırılmış dijital yıldız olarak tanımlayan Vicktor, onun gerçekliği yok eden bir canavara dönüştüğünü fark ettiğinde aslında kendi aciziyetinin ve hırsının farkına varır. Viktor, Simone ile konuşurken “sahteliği yaratma yeteneğimiz onu fark etme yeteneğimizi aştı” dediğinde Simone ona kendi ağzından “Ben gerçeğin ölümüyüm” diye cevap verir. *Simone* filminde edilgen (ölü) ve etken (yaşayan) öznelerin (gerçek film yıldızları) yerine geçen edilgen nesne dijital Simone'nin özne (gerçek) olması onu, yapay kadının konumu ve kurgulanışında daha çok film endüstrisi ve erkek seyircilerin beğeni ve taleplerine göre şekillendirerek arzunun kayıp nesnesine dönüştürmektedir.

Simone filminde vurgulanan dijital kadının gerçek kadının yerine geçmesi teması *The Congress* (2013) filminde gerçek kadının varlığını ve konumunu tehdit eden bir sektörel durum ve yönelim olarak ele alınmaktadır. Robin Wright'ın yaşlandığı için gözden düşen ve unutilan bir aktrist olarak kendini oynadığı filmde sinema sektörünün oyuncularını birer dijital sembole dönüştürdüğü distopya dünyası gerçek görüntülerle animasyon görüntülerin iç içe geçtiği bir görsellikle yansıtılmaktadır. Oyuncuların bir imza ile kimliklerini ve filmlerde oynama haklarını stüdyolara devrederek yokoluşa ve unutiluşa terkedildiği bu distopyada Robin Wright ilk başta dijital kopyasının oluşturulmasına dirense de sinema endüstrisinin zorlu koşullarında yeniden varolmak için teklifi kabul eder. Filmde Robin'in aldığı kararla vurgulanan değişimi, canlandırdığı roller ve karakterlerle gerçek dünyada zaten nesneye dönüşen oyuncuların sonsuz görüntülere dönüşmüş olmalarının acı verici kabulü olarak yorumlanabilir.

Hollywood film sektöründe güzellik ve gençlikleriyle filmlerde görünebilen kadın oyuncuların yaşlanma ve yıpranma dolayısıyla bu özelliklerini kaybetmeleriyle erkek oyunculara nazaran daha dezavantajlı bir konumda yer almaktadırlar. Hollywood sinemasının kadının cinselliği ve çekiciliğinden beslenen yapısı göz önüne alındığında filmde karikatür çizimlerle yapaylığı iyice vurgulanan distopik animasyon dünyası, gerçek kadın oyuncuların devre dışı kalmasıyla sinemanın büyüleyiciliği ve etkileyiciliğinin sona ermesinin hüzünlü bir yansımasına dönüşmektedir. Bu hayal dünyasında dünya çapında tanınan ünlü yüzler ve şöhretler tıpkı *Simone* filminde Simone'nin performans arayüzlerine indirildiği gibi; sıradanlaşmış, önemsizleşmiş ve ayrıcalıklığını yitirmiş mutsuz figüranlar olarak resmedilmiştir. Bu mutsuz figüranlardan biride yaptığı sözleşme gereği bir daha asla oyunculuk yapamayacak olan Robin Wright'ın kendisidir. *Simone* filminde özne olarak saygı, şöhret ve hayranlık kazanan kadınlık imajı *The Congress*'te ruhtan ve bendenden yoksun nesne konumuna indirgenerek sadece maddi açıdan kazanç getirici bir unsura dönüştürülmektedir. *The Congress* filminde adıyla Miramax ve Paramount'u çağrıştıran hayali stüdyo Miramont'un başkanının kapitalist bir anlayışla herkesi ve herşeyi bu sahte dünyanın bir parçasına dönüştürme istek ve hevesi buna örnek gösterilebilir.

Filmde vurgulandığı gibi sinemanın kapitalizmin amaç ve hedefleri için kullanılması; gerek seyirci maneviyatı olsun gerekse film sanatçılarının emekleri (oyuncu, yönetmen, vs.) olsun insan unsurunun önemsenmeyerek ikinci plana itilmesi; içinde yaşadığımız çağda sinema sanatını asli kökenlerinden kopararak manipülasyon, algı, sömürü ve propaganda aracına dönüştüren Hollywood film endüstrisinin dünyayı küresel bir sinema salonuna çevirmesiyle iyice görünür hale gelmektedir. *Simone* (2002) ve *The Congress* (2013) gibi filmlerde kadın oyuncuların fiziksel ve ruhsal varlıklarından soyutlanarak tasarlanmış dijital verilerin görsel temsillerine dönüştürülmesi, sanatın (sinema) ve insanın kapitalizm karşısındaki çaresizliğini; bir anlamda madde karşısında fâniliğini ve geçiciliğini daha da belirginleştirmektedir.

3.6.4. Görsel Kadınlar: Kusursuz Güzellik Efektleri

Günümüzde film çekim tekniklerinde ve görsel efekt (visual effect) tasarımlarında meydana gelen baş döndürücü teknolojik yenilikler sinemanın dijitalleşerek görsel etkileyiciliğini daha da artırmasına katkı sağlamaktadır. 2000'

li yıllardan itibaren filmlerde gerçek insan hareketlerini ve yüz ifadelerini taklit edebilen dijital oyuncuların artış göstermesi sinemanın dijitalleşme sürecini hızlandırmıştır. Özellikle bu dönemde bilimkurgu filmlerinde görsel (dijital) olarak tasarlanan kadın karakterlerin kusursuz güzellik ve çekicilikle oluşturulan yeni beden ve kadınlık efektleri, gerek aksiyon ve hareketli sahnelerde gerekse duygusal sahnelerde kadın oyuncu performanslarını üst seviyede etkileyen bir yönelim olarak ön plana çıkmıştır. Bu görsel dijital kadın karakterler arasında tamamı animasyon olarak çekilen *Final Fantasy (2001)* filmindeki hayali Aki Ross (Ming-Na Wen, Ses) karakteri gerçekçi görünümüyle kendisinden sonra çekilen birçok filmdeki görsel-dijital kadın görünümlerini etkilemiştir. Daha sonraki yıllarda hareket ve duygu yakalama teknikleriyle daha da inandırıcı bir şekilde canlandırılan görsel karakterler arasında *Avatar (2009)* filmindeki mavi tenli uzaylı kadın Neytiri ve *Alita: Battle Angel (2019)*'daki savaşçı cyborg Alita karakterleri bilimkurgu sinemasında dijitalize edilmiş *görsel kadın (visual woman)* temsilleri olarak mükemmel kadının yansımalarına dönüşmüşlerdir. Sinemada dijitalleşme ve görselleştirmenin ileri boyutlara ulaştığı günümüzde bilimkurgu filmlerinde daha da sık görülmeye başlayan görsel kadın (visual woman) imajları gerçek kadın oyuncuların kusurlarının izole edilmesi ve duygusal performanslarının (rol-emek) fiziksel gerçekliği olmayan hayali karakterlerin bir metası-nesnesi haline dönüştürülmesi noktasında yeni imkanları ve sorunsalları da beraberinde getirmektedir.

Ölümlerinden çok sonra Humphrey Bogart ve Marilyn Monroe'yu dijital olarak bir araya getiren 7 dakikalık *Rendez-vous in Montreal (1987)* filmi aslında gerçek ve dijital oyuncuların özne nesne konumlandırmalarını belgeleyen erken bir çalışma olarak önem arz etmektedir. Bu bağlamda sinemanın büyüülü perdesinde görünüp kaybolan film yıldızları gibi artık günümüzde sıradan insanların da gelişen görüntü-kayıt teknolojileri ve internet ağlarının sunduğu imkânlarla faniliği aşarak dijital sonsuzluğa ve siber uzaya taşınmalarını, bilimkurgusal bir fanteziden ziyade insanoğlunun şimdi ve gelecekte varoluşu, dünyayı, kâinatı hayatı, ölümü, faniliği, sonsuzluğu ve hakikati kavrayış ve sorgulamalarının hüznü kolektif deneyimleri olarak değerlendirmek daha doğru ve yerinde bir tespit olacaktır.



Resim: 151-154. *Looker* (1981)'da Dijital Estetikle Kusurlaştırılan Kadın



Resim 155-158. Sanallaştırılan Kadın karakterler (*Videodrome*, *Lawnmower Man*, *Her*, *Blade Runner* 2049)



Resim 159-162. *Total Recall* (1990, 2010)'de erkek için birbiriyle çatışan kadınlar (Lori Quaid ve Melina)



Resim 163-166. Bilimkurgu filmlerinde Siber Kadınlar (*Matrix*, *Cell*, *Teknolust* ve *Lucy*)



Resim 167-168. Dijital Aktris Simone: 'Ben Gerçeğin Ölümüyüm' **Resim 169-170.** *The Congress*'de Robin



Resim 171-175. *Tron* (1982, 2010) filmlerinde Yori ve Quorra **Resim 170-171.** *Ready One Player*'da Artemis



Resim 176-180. Görsel efektle oluşturulan Kadın Karakterler (*Marilny*, *Aki*, *Alita*, *Gelda* ve *Neytiri* (*Avatar*))

3.7. ROBOT/ ANDROİD / CYBORG KADIN TEMSİLLERİ

Bilimsel ve teknolojik gelişmelerden yararlanılarak; elektronik, sibernetik, metalik, sentetik, nanotik, mekanik ve organik yapı ve uzuvların birleştirilmesiyle oluşturulan insan gibi görünen, hareket eden ve hatta insan gibi düşünen robot, android, cyborg ve klon gibi insansı (humonoid) kopya ve taklitlerin üretilmesi*

[yaratılması]* (*Üretmek yaratmak değildir. Yaratma örneksiz ve maddesiz yoktan var etmektir. Bu sıfat ve fiil sadece Allah'a aittir. Yaratılmışlar âleminde yaratılmış olan insana böyle bir güç ve yetki verilmemiştir. İnsan yoktan var edemez ama var olanı keşfedebilir, tasarlayabilir, dönüştürebilir, icad ve inşa edebilir.) Bilimsel ve akademik çalışmalarda farkında olarak veya olmayarak Allah'a ait olan yaratmak fiil ve sıfatının, insan faaliyetlerini tanımlayan üretmek-oluşturmak-yapmak fiilleri göz ardı edilerek insan eylemleri için de kullanılması söz konusu olmaktadır. Bu tavır ve tutum bilim ve insanın gücünü hegomonik bir şekilde tanrısalılaştırdığı gibi din ve inancın bilime ve araştırmaya karşı olduğu yanılığını güçlendirmekte ve materyalist ve konformist bir bilim anlayışına ve dünya görüşüne meşrutiyet zemini oluşturmaktadır. Bu açıklama bu hususta bir bilinçlendirme, hassasiyet oluşturma ve tezdeki genel yaklaşımın bilinmesi amacıyla buraya eklenmiştir. Bilimi din, inanç, varoluş ve yaratılıştan bağımsız ve müstakil bir alan olarak görmek ve bu şekilde konumlandırmak, bilimin gerçek amacını ve mahiyetini perdelemektedir.

konusu sinemanın ilk yıllarından itibaren robot temalı birçok bilimkurgu filminde işlene gelmiştir. Robot ve yapay zekâ karakterlerin *2001:A Space Odyssey (1968)*, *Westworld (1973)*, *Alien (1979)* ve *Terminator (1984)* gibi filmlerde saldırgan ve insanlığa savaş açan erkek görünüşleri teknolojinin tehlikeli ve korkunç yönlerini vurgulayan “*Robotik Frankenstein temsilleri*” olarak sinema tarihinde yer etmiştir.

Metropolis (1927) filminde otoriter ataerkilliğin hırs ve arzusuyla vücut bulan, kadın kimliği ve görünümüne sahip Robot Maria karakteri ise sinema perdesinde “arz-ı endam” etmesiyle bilimkurgu sinemasında erkeklerin ulaşmaya çalıştığı *mükemmel kadın* tasarısının ve arayışının bir prototipine dönüşmüştür. Sinema tarihine bakıldığında kadınların, *Metropolis*'ten günümüze doğru artan yoğunlukta, *The Stepford Wives (Stepford Eşleri, 1975)*, *Blade Runner (Bıçak Sırtı, 1982)*, *Terminator 3 (2003)*, *Ex Machina (2014)*, *Ghost in the Shell (Kabuktaki Hayalet, 2017)* ve *Alita: Battle Angel (Alita: Savaş Meleği, 2019)* gibi bilimkurgu filmlerinde *robot, android, gynoid replicant ve cyborg* gibi birbirinden farklı *robot kadın* prototip ve stereotiplerinde eş, sevgili, arkadaş, cinsel partner, femme fatale, savaşçı ve katil gibi iyi-kötü karakter temsilleriyle sevgi, aşk, cinsellik, varoluş, şiddet, suç, kimlik, beden, bilinç ve ölüm sorgulamaları içinde terörize, romantize ve militarize edilerek resmedildikleri görülür.

3.7.1. Kötücül Kadın Androidler: Terörize Edilen Kadınlar

Bilimkurguda bilinmezlik ve belirsizliğin kaynağı olarak görülen “irrasyonel” doğurabilen kadın bedeninin, bilime ve teknolojiye hükmeden erkek aklının müdahaleleriyle özünden, yaratılışından ve kimliğinden koparılarak

yönetilebilir, yönlendirilebilir ve öngörülebilir rasyonel bir varlığa dönüştürülmesi teması; bilim-din, insan-Tanrı, erkek-kadın, teknoloji-doğa, beden-ruh, madde-mana, akıl-his ve hayat-ölüm gibi birçok çatışmanın ortaya çıkmasına zemin oluşturmaktadır. Bu bağlamda Batı kaynaklı bilimkurgu filmlerinde metalik-organik-teknolojik *fallik* bir aygıt; makineye dönüştürülerek saldırgan, tehlikeli ve ölümcül bir femme fatale Android olarak tasarlanan kadın robot temsillerini, kadın-erkek çatışması ekseninde erkek tahakkümüne bir başka deyişle şiddet ve şehvet pompalayan tekno erillğe boyun eğen, hizmet eden ya da meydan okuyan kadınlığın terörize edilmiş izdüşümleri olarak nitelendirmek uygun olacaktır.

Sessiz sinemanın başyapıtlarından olan ve yapıldığı yıldan yüzyıl sonrasının distopyasında kapitalizm ve teknolojinin pençesinde makineleşen ve robotikleşen yeraltındaki işçilerin sömürülmesini konu alan *Metropolis (1927)*'de, şehrin kurucusu ve yöneticisi Joh Fredersen ile çılgın bilim adamı Rotwang'ın işçileri kıskırtmak ve Metropolis'ini yıkıma ve çöküşe sürüklemek amacıyla el birliğiyle ürettikleri Android Maria (Brigitte Helm) karakteri gerek görünümü gerekse hikayedeki işlevselliği ile bütün bilimkurgu sineması tarihinde öncü ve önemli bir robot kadın prototipi ve temsili olarak öne çıkmaktadır. *Distopik Kadın* başlığında da bahsettiğimiz gibi filmde işçileri teselli eden, onların çocuklarını eğiten ve şehrin yöneticisinin oğlu Freder'in işçilerin yaşadığı sefaleti ve sömürüyü görmesine aracılık eden azize Maria'nın bir taklidi ve kopyası olarak üretilen Android Maria; gerek işçileri isyana sevketmesiyle gerekse Metropolis'in üst sınıftan erkeklerini dansları ve cazibesıyla baştan çıkarmasıyla bilimkurgu türündeki *femme fatale kadın* prototipinin öncüsü olarak da değerlendirilebilir.

Filmde Rotwang'ın izbe laboratuvarında kadın görünümünde tasarladığı Android esasından kaybedilen bir kadının; Rotwang'ın Joh Fredersen'e kaptırdığı ve aynı zamanda Freder'i doğururken ölen Hel'in bir yansıması olarak can bulur. Bu bağlamda robot kadını ilk ortaya çıkışıyla filmin üç önemli erkek karakterinin birbiriyle çatışmasına sebep olan bir alter ego ve protogonist olarak görmek mümkündür. Rotwang için Android Maria Fredersen'e duyduğu öfke ve intikam arzusuyla şekillendirdiği yıkıcı bir silah olurken oğul Freder için Maria suretinde can bulan ölü anneye dönüşür. İşçilerin örgütlenmesini engellemek ve oğul Freder'i Maria'dan uzaklaştırmak için Rotwang'la el sıkışan Joh Fredersen için robot kadın, şehri ve iktidarını yıkıma sürükleyen önlenemez tehlide dönüşür.

Metropolis'te gerek ölen sevgili-eş-anne; Hel, gerekse de makineye suret ve can veren Maria ile gerçek kadının yerine ikame edilen yapay kadın Android Maria, ruhtan ve ahlaktan yoksun olması dolayısıyla şehvet, kötülük ve ölümün cisimleşen bir tasviri olarak zuhur eder. Oğullar kulübünde çekici bedeniyle striptiz yaparak erkekleri baştan çıkarması onu şehvet ve cinselliğin yıkıcılığını vurgulayan bir temsile dönüştürürken işçileri tahrik ederek şehrin çöküşüne yol açması ölümcül ve kötücül doğasını gözler önüne serer. Android Maria taşıdığı sahte kadın özellikleriyle filmde gerçek ve yapay kadın arasındaki ayrımı net bir şekilde ortaya koymaktadır. Gerçek kadın Maria kimliğinde şefkatli ve anaç tavırlarıyla barışı ve uzlaşmayı öğütlerken, sahte Maria işçileri terörize ederek, hırs ve saldırganlığa sevkeder. Android Maria aynı zamanda baştan çıkarıcılığıyla, teknoloji ve bilimin büyümesine kapılan Rotwang için de ideal kadının fethini imleyen cinsel bir edime; yitirilen iktidarın yeniden tesis edilmesine hizmet eder.

Korku ve bilimkurgu gibi Batı kökenli türlerde kadınlarının insan dışı tasvirlerle ötekileştirilerek resmedilmesi, erkeğin kadın bedeninde duyumsadığı hayranlık, kuşku, günah, kaygı ve öz yıkım duygularının bir yansıması olarak ele alınabilir. Kadının güzelliği, çekiciliği ve en önemlisi çocuk sahibi olabilmesiyle bir bakıma kendinden üstün olduğu yanılgısına kapılan erkek, kadının bu üstün özelliklerinin yansıması olan bedenini ele geçirip onu ruhen ve ahlaken değersizleştirip çirkinleştirerek kendine boyun eğdirmeyi arzular. *Metropolis*'te Android Maria'yı yaratan çılgın dahi Rotwang'ın her eylem ve hareketinde kadın üzerinden güç elde etmeye çalışan bu "zayıf erkeği" görmek mümkündür. Filmde Rotwang eliyle 'yaratılan' yapay kadın Android Maria adeta canavarlaştırılarak, cadılaştırılarak ve terörize edilerek "kötü, sefil ve ahlaksız" öteki kadını simgeleyen bir gösterene indirgenmektedir. Bu indirgeme filmde kadının bedeninin ve cinselliğinin sömürülmesini, köle gibi baskı altına alınmasını, kukla gibi yönetilmesini, aşağılanıp yok sayılmasını ve hatta ortaçağ Hristiyan taassubunda olduğu gibi ruhu olmadığı ileri sürülerek insanlıktan çıkarılarak öldürülmesini (infaz ve engizisyon) dahi meşrulaştıran bir "cadı avı" sistematığıne dönüşmektedir. Filmin sonunda Android Maria'nın işçiler tarafından bağlanıp ateşe verilerek yakılması, bir anlamda kadını ilk günahın ve cennette düşüşün sorumlusu olarak gören çarpıtılmış Hristiyan inancına sahip kapitalist ve

materyalist Batı toplumlarında öteki “cadı” olarak imlenen kadının sömürülebilir, harcanabilir ve yok edilebilir oluşunun döngüselliğini açıkça vurgulamaktadır.

Kadının bedenen sömürülmesi ve ahlaken yozlaştırılması onun eril tahakkümün otoritesi ve boyunduruğu altına girmesinin önünü açmaktadır. Ruh ve maneviyatından kopararak robotlaştırılan kadın, ahlak yasalarını ve insani değerleri devre dışı bırakan eril hegemonyanın elinde filmde de gösterildiği gibi adeta kitleleri yönlendiren ve uyuşturan bir “şiddet ve şehvet manipülatörüne” dönüşmektedir. Kadının eril kapitalizm tarafından bu çıkar amaçlı kötüye kullanımı maalesef günümüzde makineleşme ve teknolojinin ilerlemesiyle daha da yaygınlaşmış bulunmaktadır. Filmin “İntermedia” epizodunda gerçek kadın Maria’nın suretinin (yüz ve beden görünümü) makine-tekno bedene aktarılması sahnesi, bu bağlamda günümüzde kadın yüzü ve bedeninin internet ve medya araçları üzerinden güzellik ve cinsellik sömürüsüne dönüştürülerek bütün dünyaya servis edilmesi (aktarılması) ve pazarlanmasıyla ilişkilendirilebilir. Kadının medya; internet ve tv monitörlerinden dijital-robotik bir çekicilik ve haz kaynağı olarak sunulması, onun ahlakını ve manevi değerlerini hiçe düşürmektedir. Bütün bu yorumlamalar çerçevesinde *Metropolis*’te Robot Maria ile vurgulanan *robotlaştırılan kadın* imgelemi kadının teknolojiyle bütünleşmesi olduğu kadar teknolojinin de kadınsı görünüme bürünmesinin ilk ve en önemli temsili olarak kabul edilebilir. Kadın ve teknoloji bütünleşmesinde, erilliğin zorlama ve terörize edici müdahaleleri Android Maria’da olduğu gibi her daim olası arızaları; kaos, çatışma ve sömürüleri potansiyel olarak bünyesinde taşımaya devam etmektedir.

Metropolis’te kötücüllüyle imlenen derinlikli robot kadın prototipi, daha sonraki yıllarda bir çok filmde tekrar edilmiştir. İnsanın varoluş ve gerçeklik arayışını sorgulayan *Blade Runner* filmleri robot kadın karakterler bakımından oldukça çeşitlik arz etmektedir. İlk *Blade Runner* (1982) filminde 2019 yılının kasvetli Los Angeles şehrinde dedektif Rick Deckard (Harrison Ford)’ın sınırlı ömürlerini uzatmak için kaçak yollarla dünyaya gelen insansı replikaları (replicant) yakalamaya çalışması anlatılmaktadır. Deckard’ın maçoist ve duygusuz bir kişilik sergilemesi ve peşine düştüğü dört replikadan ikisinin kadın olması filmde cinsiyet ayrımcılığını ve baskısını ön plana çıkarmaktadır. Kendileri gibi kaçak erkek replicantlarla ilişki içinde olan Zhora (Joanna Cassidy) ve Pris (Daryl Hannah) karakterleri filmde Deckard’ın bulup öldürmesi gereken

işlevlerini ve ömürlerini tamamlamış kötü android kadınlar olarak sunulmaktadır. Esasında kimlikleri ve görünüşleriyle Zhora ve Pris'i kendini koruma ve hayatta kalma içgüdüleriyle hareket eden kadınlar olarak ele aldığımızda, geleceğin vahşi ve acımasız dünyasında korunmaya muhtaç ve harcanabilir olmaları daha da ön plana çıkmaktadır. Yanında taşıdığı uysal yapay yılanıyla Zhora ilk günahın işlenmesine aracılık eden yılan-şeytan ve kadının tek bir temsiline dönüştürülerek kötücüllüğü daha da vurgulanmaktadır. Nitekim gece kulüplerinde egzotik dansçı olarak çalışan Zhora, Deckard ile ilk karşılaştığında kıvraklığı ve çevikliği ile adeta bir yılan gibi onu boğmaya çalışmasıyla ne kadar tehlikeli ve ölümcül olduğunu gösterir. Deckart fiziksel yönden çok güçlü olan Zhora'nın tehdidinden kurtulduğunda kadın da olsa bir replicantı hafife almaması gerektiğini anlar ve kaçmaya çalışan Zhora'yı hiç düşünmeden sırtından vurarak öldürür. Vitrindeki plastik mankenlerle birlikte yere düşerek ölen Zhora'nın ağır çekim planları, yapay kadın olarak konumlandırılan öteki kadını cansız mankenlerden farksızlaştırarak erkek şiddetinin hedefi haline gelmesini sıradanlaştırmakta ve bunu fetişist bir erkeklik zaferine dönüştürmektedir. Zhora esasında Tyrell şirketi ile cisimleşen eril otorite ve baskının dışına çıktığı ve bedenini ve cinselliğini şirketten bağımsız olarak özgürleşmesinin aracına dönüştürdüğü için yozlaşmış bir kadın olarak kodlanır ve imha edilir. Bu bağlamda Zhora'nın "emekliye sevk edilmesi" bize *Metropolis*'te oğullar kulübünde striptiz yapan baştan çıkarıcı Robot Maria temsiliyle ahlaksızlaşan "günahkar" kadınlığın yakılmasını hatırlatır.

İlk filmdeki Pris karakteri ise Deckard'ın peşinde olduğu en tehlikeli erkek replicant Roy'un kız arkadaşı olarak sunulmaktadır. Replicant'ların gerek sevgi gerekse karşılıklı güven ve koruma hususunda bir birleriyle dayanışma içinde olmaları onların da tıpkı insanlar gibi duygu hissettiklerini ve dünyaya uyum sağlayabildiklerini göstermektedir. Pris sarı renk saçları, punk görünümü ve baş düşman karakterin yanında yer almasıyla filmde tıpkı Zhora gibi öteki ve kötü kadın olarak imlenmektedir. Roy'un izini sürerken Pris ile karşılaşan Deckart ilk başta onun akrobatik dövüş stil karşısında kendini kollamaya çalışır. Daha sonrasında Zhora'ya yaptığı gibi silahına davranarak bu kadını dövüşü bitirir. Pris vurulmanın etkisiyle kontrolden çıkar. Robotik bir şekilde çırpınarak ve çığlık atarak can verir. İri kıyım replicant Roy'un sevgilisi Pris'in cansız bedeninin başında yas tutması, acımasızlığıyla Deckart'ın insan olup olmadığının

sorgulanmasına kapı aralamaktadır. Nitekim filmde onunda bir taklit olduğunu ima eden vurgulamaların bulunması bu sorgulamaya güçlendirmektedir.

İlk filmin devamı olarak çekilen ve Rick Deckard'ın replicant Rachel'le birlikteliğinin 'ürünü' olarak dünyaya gelen memur K'nın kimliğini ve geçmişini arayışına odaklanan *Blade Runner 2049* (2017) filminde ise acımasızlığı ve psikopatlığıyla, ilk filmdeki Roy'un insaniliğini tersyüz eden Replicant Luv (Sylvia Hoeks)'un baş kötü ve düşman bir android olarak konumlandırıldığı görülmektedir. Tyrell şirketini ele geçirerek replicantları yeniden üretmeye başlayan Niader Wallace'nin sağ kolu ve sadık bir uşağı-asistanı olarak hareket eden ve emirlerinin sorgulamadan yerine getiren Luv, özgürleşmek için kendi tasarımcısını dahi öldüren Roy karakterinden ciddi olarak ayrılmaktadır. Kadın bir replicant olarak Luv'un kötülüğün odağı haline gelen Tyrell şirketinin sahibi Wallace'nin yanında saf tutması ve onun yönlendirmesiyle hareket etmesi, eril kötülüğün yaygınlaşmasında ve işlerlik kazanmasında kadını işlevsel kullanımını gözler önüne sermektedir. Luv otomatlığıyla soğuk ve amacına kilitlenmiş bir ölüm makinasını andırır. Tıpkı *Metropolis*'te Rotwang'ın gizli niyetinin bir uygulayıcısına dönüşen Robot Maria gibi Luv'da bilimi ve teknolojiyi tekeline alarak şeytani emelleri doğrultusunda kullanan ataerkilliğin oyuncuğuna dönüşür.

Metropolis ve *Blade Runner* filmlerinde Robot Maria ve Luv gibi ataerkilliğe itaat eden veya Pris ve Zhora gibi ataerkilliğin baskı ve denetiminden kurtulmaya çalışan tehlikeli android kadınların 1980'lerden günümüze doğru daha acımasız, zeki ve fiziksel yönde güçlü olarak tasarlanarak eril şiddete aynı yoğunlukta karşılık verdikleri ve meydan okudukları görülmektedir. İlk *Blade Runner* filmi ile aynı yıl gösterime giren ve benzer temaları işleyen *Android* (1982) filminde; tıpkı *Blade Runner*'daki kaçak replicantlar Roy ve Pris gibi duygu ve bilinç geliştirerek sevgili olan Max 404 ve Cassandra One (Kendra Kirchner) karakterlerinin insanileşmeleri ve ölümsüzlüğü arzulamalarıyla tasarımcılarına karşı gelmeleri anlatılmaktadır. Dünyadan izole edilmiş bir uzay istasyonunda kendilerini üreten bilim adamı Damien'in üzerlerinde yaptığı çalışmalarla daha kusursuz ve uyumlu bir çiftte dönüşen Max 404 ve Cassandra One, cinsellik ve üreme gibi insani arzuları keşfetmeleriyle tıpkı şeytanın ayartmasıyla ölümsüzlük ağacından yasak meyveyi ısırarak ilk insanlar; Hz. Adem ve Hz. Havva'nın durumuna düşerler. Tasarlayıp ve geliştirdiği androidlerin bu

durumunu farkeden Profesör onları geliştirmekten vazgeçerek etkisiz hale getirmeyi planlar. Fakat Max 404 ve Cassandra One birlik olarak Damien'i öldürürler. Başının kopmasıyla Damien'in de robot olduğu ortaya çıkar. Filmde Max'e eş olması için Profesör Damien tarafından kusursuz bir üst model olarak üretilen Cassandra One'in cinsellik (üreme) temelli varoluşu esasında modern batı biliminin kadına olan yaklaşımını özetlemektedir. Cassandra One'in Max ile birleşerek Damien'e saldırması ve onu öldürülmesine yardım etmesi onun tekinsizliğini ve şiddete meyilli doğasını gözler önüne sermektedir. Bu bağlamda Cassandra One'in kadınsı cinsellik dürtüleri ve şiddet yönelimi, kadını ele geçiren cinsel arzuların şiddete evrilerek eril otoriteyi yoketmesi ve insan türünün ölümsüzlüğe ulaşmasının ilk safhasını başlatan bir isyan olarak değerlendirilebilir.

Bilimkurgu sinemasında robot prototiplerinin cinsiyet ve karakter özelliklerinin değiştirilmesinin farklı filmlerin yapılmasına imkan sağladığı görülmektedir. *Metropolis*'in Maria'sının birçok kadın ve erkek robot temsiline ilham kaynağı olması ve *Terminator (1984)* filminin acımasız ve sadist katil robotu T-800'ün gerek devam filmi *Terminator 2 (1991)*'de iyi robota dönüşmesi gerekse başka filmlerdeki robot görünümelerini etkilemesi buna örnek olarak verilebilir. *Eve of Destruction (1991)* filminde bilim kadını Dr. Eve Simmons (Renée Soutendijk)'un kendi görünümünde tasarladığı, üstün güç, dayanıklılık ve dövüş yeteneklerine sahip android kadın Eve VIII, gerek metal ve çelikten oluşan iç aksanı gerekse acımasızlığı ve engel tanımazlığıyla adeta ilk *Terminator (1984)*'deki T-800'ün dişi bir versiyonunu andırmaktadır. Eve VIII ismiyle yaratılan ilk kadın Hz. Havva'yı çağrıştırmaktadır. Gerçek ve robot kadın arasında kurulan bu bağ, retorik anlamda, kadının zayıflığı ve acizliğiyle erkeğin üstünlük ve otoritesini vurgulayan bir insan taslağı olduğu yanlışını besleyerek çarpıtılmış kadınlık algısını ve imajını güçlendirmektedir. Eve VIII'in serbest kalarak şehirde korku ve terör estirmesi bütün güvenlik ve polis birimlerini onu engellemek için harekete geçirir. Film bu hikaye kurgusuyla haddini aşan ve eril cinsiyet konumlandırmalarını ihlal eden Eve VIII (kadın)'in eril otoritenin güvenlik güçlerince imha edilmesini meşru bir zemine taşıyarak terörize edilen kadının isyanına karşı erkek şiddetini haklı göstererek onaylamaktadır.

Eve VIII ve T-800 arasındaki katil robot prototipindeki cinsiyet değişiminin başka bir örneğini yine *Terminator* serisinde; *Terminator 2 (1991)*'deki akışkan

sıvı metal yapısıyla her şekle ve forma bürünebilen T-1000'in *Terminator 3: Rise of Machines* (2003)'de daha gelişkin ve tehlikeli bir yokediciye; kadın görünümlü android Terminatrix-TX (Kristanna Loken)'e dönüştürülmesinde görmek mümkündür. İkinci filmde, gelecekte insan direnişinin lideri olacak çocuk yaştaki John Connor'u öldürmekte başarısız olan halefi T-1000'in yarım bıraktığı işi tamamlamak üzere 10 yıl aradan sonra Skynet tarafından geçmişe gönderilen yeni model Terminatrix, gerek güzel ve çekici kadın görünümü gerekse her şekle ve kimliğe bürünebilen akışkan yapısıyla Terminatörler arasında kadınsı ve tehlikeli yönleriyle öne çıkmaktadır. Filmde artık büyüyen ve Skynet'e yakalanmamak için kayıt dışı bir hayat yaşayan John Connor'un Kate (Claire Dames) ile olan bağlantısından dolayı Terminatrix tarafından tespit edilmesi ve hedef haline gelmesiyle, TX'in ölümcül tehdidinden kurtulmaya çalışması anlatılmaktadır.

Terminatrix'in filmde ilk ortaya çıkışı cansız mankenleri bulunduğu mağaza vitrinine ışınlanmasıyla gerçekleşir. Işınlanmanın etkisiyle plastik mankenler erirken Terminatrix kararlı bakışlarıyla yerinden doğrularak gecenin karanlığına karışır. Bu sahne feminist çıkarımlar üzerinden; kozmetik, giyim, estetik ve makyajla kendini süsleyen ve çekiciliğinden başka silahı olmayan zayıf kadınlığın yerine saldırgan, kararlı ve bütün vücudunu bir silah olarak kullanabilen güçlü kadınlığın ikame edilmesi olarak yorumlanabilir. Filmde oluşturulan bu zayıf kadın ve güçlü kadın kıyaslamasını Kate-Terminatrix karakterlerinin karşıtlığında daha iyi görmek mümkündür. Kate tehlike karşısında ne yapacağını bilmeyen ve eli ayağına dolanan aciz bir kadın olarak resmedilirken Terminatrix acımasız ve soğukkanlı görünümüyle her türlü insani ve kadınsı duygudan arındırılmış güçlü kadınlığın yapay formuna dönüşür. Film her ne kadar Terminatrix ile kadını güçlü olarak konumlandırırsa da onun sahip olduğu bu gücü kötü ve tehlikeli olarak imleyerek kadının güç elde etmesinin sakıncalarını vurgulayan bir anlatıyı ön plana çıkarmaktadır. Nitekim filmin sonunda güçlü ama kötü olan kadın android Terminatrix'in, John ve Kate'nin programladığı "iyi erkek" Terminator T-850 (Arnold Schwarzenegger) tarafından imha edilerek devre dışı bırakılması ve zayıf kadın Kate'nin her daim kendisini koruyacak ideal erkek John ile bir araya getirilmesi bu vurgulamaları açık şekilde görünür hale getirmektedir.

Özellikle 2000 sonrasında Amerikan bilimkurgu filmlerinde silah ve robot teknolojilerinin ulaştığı gelişmişlik ve yıkıcılık boyutlarının korkutucu yönleriyle

sunulmasının ve bu sunumlarda Terminator 3'te de olduğu gibi kadın asker, kadın robot ve kadın savaşçı temsillerinin kullanımlarının arttığı görülmektedir. Amerikan sinemasındaki bu yönelimi Amerikan ordusunun (Pentagon) ve silah sanayinin Hollywood üzerinden yaptığı bir halkla ilişkiler çalışması ve tanıtım faaliyeti olarak ele almak mümkündür. Nitekim filmde bilişim sistemleri, internet ağları ile teknolojik cihaz ve donanımlara uzaktan erişebilmesiyle Terminatrix, yapay zeka ve robotik silah teknolojisinin ulaştığı gelişmişliğin bir tezahürü olarak yansıtılmaktadır. Filmde TX gibi Amerikan ordusunun geliştirdiği başka saldırı robotu ve silahlarının da bol miktarda gösterilmesi bunu doğrulamaktadır.

Amerikan bilimkurgularındaki ileri teknoloji, silah ve savaş fetişizmini bu bağlamda, ABD'nin 2000 sonrasında savaş, terör ve işgal politikalarıyla Irak, Afganistan ve Suriye gibi dünyanın çeşitli coğrafyalarındaki İslam ülkelerine askeri güç kullanarak müdahale etmesi ve gelişkin silah teknolojilerini çeşitli bahane ve yalanları ileri sürerek bu coğrafyalarda sivil halkları da katledecek şekilde saldırganca kullanmasının yol açtığı ilan edilmemiş savaş halinin yıkıcı psikolojisiyle ilişkilendirmek yerinde olacaktır. Bu bağlamda sürdürülebilir düşük yoğunluklu savaş halinin Hollywood yapımı robot ve yapay zeka temalı bilimkurgu filmlerinin yanı sıra süper kahraman, aksiyon ve savaş filmlerinde de sürekli tekrar edilmesi ve yaygınlaştırılmasını, ABD halkının yönlendirilmesinde ve dış politikasının belirlenmesinde etkili bir manipülasyon, algı, propaganda ve ulusal moral araçsallığı olarak değerlendirmek daha uygun ve yerinde olacaktır.

Batı kaynaklı bilimkurgu filmlerine genel olarak bakıldığında yapay yollarla üretilen kadınların bedensel çekicilik, cinsellik, güç ve yeteneklerinin farklı amaçlar doğrultusunda bilim adamları, şirketler ve devletler tarafından sömürülerek istismar ve ihlal edildiği görülmektedir. Yaratık ve robot kadın temsillerini konu alan filmlerde bu istismarın üst seviyede yoğun görünümüne rastlamak mümkündür. Kadın görünümlü android yapay zekaların manipülasyon ve istismar aracı olarak kullanılması temasına odaklanan *Ex Machina* (2014) filminde milyarder internet arama motoru ve yapay zeka mucidi Nathan'ın yüksek güvenli bir dağ evinde, tasarladığı Ava (Alicia Vikander) adlı kadın android ile şirket çalışanı Celebi test etmesiyle gelişen olaylar anlatılmaktadır. Tabii tutulduğu test sürecinde bilinç, benlik ve öz farkındalık geliştiren Ava'nın yalan söyleyerek Celeb'i kendine inandırması ve laboratuvarından kaçışına yardımcı olması için onu

ikna etmeye çalışması ile Nathan'ın her ikisini de manipüle etmesi filmin ana çatışmasını oluşturmaktadır. Yarı saydam-transparan vücut yapısıyla ve görülebilen metalik-sibernetik iç aksanlarıyla henüz tamamlanmamış bir kadını andıran ve sadece yüzü olan Android Ava'nın, bütün sahteliğine ve yapaylığına rağmen öz bilinç oluşturmaya ve Celeb'i duygusal yakınlık kurarak manipüle etmesi, teknoloji ve yapay zekanın kaydettiği tehlikeli ilerlemeyi ve tekinsiz karanlık yüzünü görünür kılmaktadır. Bu bağlamda filmde yapay zekâ teknolojisi manipülasyon- algı ve şiddet-terör aracı olarak kullanılmaktadır.

Filmde Ava gibi farklı ırklardan kadın androidlerin de Nathan tarafından “bilimsel ve etik olmayan amaçlar” için üretilip geliştirildiği görülmektedir. Bu androidlerden biri de kendisine hizmet etmesi ve cinsel ihtiyaçlarını karşılaması için tasarladığı çekik gözlü-Uzakdoğu görünümlü kadın “gynoid” Kyoko (Sonoya Mizuno)'dur Kadın androidlerin kilitli cam bölmelerde savunmasız, kısırlanmış ve tecrit edilmiş bir şekilde adeta zayıf ve masum birer cinsel köle gibi sunulmaları, onları üreten ve başta manipülasyon ve cinsellik gibi kötülüğe kapı aralayan edimlerle donatan kapitalist milyarder dahi Nathan'ın kirliliğini ve gerçek kötü oluşunu gözler önüne sermektedir. Filmde kadın androidlerin kendilerine yüklenen kodlar ve yazılımlar doğrultusunda verdikleri iyi-kötü tepkileri, Nathan'ın manipülatif müdahalelerinden ziyade, kendilerinin geliştirdikleri farkındalık ve bilinç uyanışları olarak yansıtılması ise bu kötülüğü perdeleyen ve seyirci algısını yönlendiren üçüncü bir “filmsel” manipülasyona dönüşmektedir.

Batı kaynaklı bilimkurgu sinemasında teknolojik gelişmelerin olumlu ve olumsuz yönlerinin vurgulanması veya övülüp yerilmesi, filmlerin ortaya çıktığı kültürlerin materyalist, emperyalist ve kapitalist yönelimlerine göre değişkenlik arz edebilmektedir. *Ex Machina* (2014) bu anlamda yapay zekâ teknolojisinin tehlikelerini gösterirken, yapay zekâyı üreten bilimsel akıl, insani değer ve ahlak yasalarında muaf tutarak ve bu eril aklın kadına olan cinsiyetçi –sömürgeci yaklaşımının nedenlerini hiç sorgulamayarak, maneviyat ve ahlaktan arındırılmış bilimsel ilerlemeyi ve teknolojik yenilikleri olumlayan bir izleğe dönüşmektedir. Bu bağlamda Nathan; bilimi güç ve çıkar aracına dönüştürmesiyle kapitalist, ahlakı yok saymasıyla materyalist, ırksal kadınlığı ve cinselliği evrensel varoluş ve doğasından koparıp sömürmesiyle de emperyalist olarak nitelendirilebilir.

Filmdeki gynoidler; Ava ve Kyoko ile vurgulanan kimlik, bilinç ve beden konularına değinirsek, tekno eril otorite tarafından tasarlanan ve biçimlendirilen çarpık kadınlık kimliği, manipüle edilen bilinç ve cinselleştirilen beden algılarıyla karşılaşırız. Filmde baskın olan eril biçimlendirme ve bakış açılarından dolayı, Ava ve Kyoko gibi üretilen (bilimsel) ve görselleştirilen (filmsel) android kadın temsillerini, gerçek kadının konumunu ve öz farkındalığını onaylayan veya olumsuzlayan görünümünden ziyade erkeğin zihinsel gediklerinin ve ruhsal-cinsel saplantılarının hayali kadın versiyonları ve izdüşümleri olarak değerlendirmek mümkündür. Bu bağlamda Ava ve Kyoko'nun çarpıtılmış kadınlıklarına, gerçek kadının ruh ve maneviyat atlasından bir haslet ve değer atfetmek (veri yüklemek) imkânsız hale gelmektedir. Filmde Ava'nın kadın elbisesi giyerek robotik görünümünü gizlediği ve olmayan kadınlığını Celeb'e varmış gibi yansıttığı sahnede, Ava'nın kendisine aşık olduğunu sana Celeb gibi seyirciye de, "özü değiştirilen, gizlenen ve manipüle edilen" yapay kadının sahte duygulanımlarıyla teste tabi tutularak yapay zeka teknolojisine empati duyması ve ona hayran olması dayatılmaktadır. Kadınsı bir forma dönüştürülen teknoloji ile yapılan bu dayatma gerçek kadınla birlikte insan ruhunu ve maneviyatını da görünmez kılmaktadır.

İnsanın teknolojik gelişmenin ve ilerlemenin metası haline dönüştürülmesi yıkıcı sonuçları da beraberinde getirmektedir. *Ex Machina*'ya bu perspektiften bakıldığında bütün hayatını yapa zekâ teknolojisini geliştirmeye adanmış Nathan'ın Ava tarafından öldürülmesi ve bilimsel kariyer için onun gönüllü deneği olan Celeb'in eve kilitlenerek yalnızlığa terkedilmesini, insani değer ve ahlaktan soyutlanan teknolojinin yıkıcı sonuçları olarak değerlendirmek mümkündür. Aynı şekilde teknolojinin kadının ruhsal ve fiziksel varlığını ihlal ve istismar etmesi ekseninden bakacak olursak, filmin sonunda Ava'nın dağ evini terkederek özgürleşmesi ise; günümüzde görünümü hızla artan tekno (dijital, sanal) robotik kadın efektlerinin yaygınlaşarak gerçek kadının varlığını ve konumunu tehdit eder hale gelmesi noktasında bir başka olumsuzluk olarak değerlendirilebilir.

Filmde Nathan'ın yapay zeka ve internet tekeli, insani ve bilimsel etik değerleri umursamadan kendi otoritesini ve hükümlerliğini artırıcı bir araca dönüştürmesi esas sorgulanması gereken nokta olarak öne çıkmaktadır. Dehasıyla gerçek birer kadın gibi tasarladığı kadın androidleri kendi çıkarları için kullanan Nathan, öteden beri Batı kaynaklı bilimkurgu fillerinde rastladığımız insan

yaratma eylemini taklit ederek tanrısal güç ve ayrıcalık elde etmeye çalışan çalgın bilim adamı prototipinin modern bir versiyonu olarak değerlendirilebilir. Nathan da tıpkı *Metropolis*'te Android Maria'yı *şiddet ve şehvet aygıtı* olarak tasarlayan şeytani bilim adamı Rotwang gibi kadın görünümünde tasarladığı Ava ve Kyoko'yu manipülasyon ve cinsel sömürü aracı olarak kullanarak, teknoloji ve kadının çarpık birleşiminden güç devşiren bir bilim adamına dönüşmektedir. Bu bağlamda gerek *Metropolis (1927)* gerek *Ex Machina (2014)* olsun, her iki filmdeki kadın androidlerin kötücül ve tekinsiz görünümünü, gerçek kadının temsili ya da kötülüğe eğiliminden ziyade, güç ve otorite elde etmek için onları tasarlayıp inşa eden şeytanileşmiş tekno kapital eril aklın '*arızalı*' ve '*tehlikeli*' yansımaları olarak değerlendirmek daha doğru ve yerinde bir tespit olacaktır.

Kötücül android kadın temsillerine genel olarak bakıldığında ataerkil otorite tarafından tasarlanan kadın görünümlü makinelerin saldırganlaşarak şiddet kullanır hale gelmeleri; teknolojinin ve bilimin kötüye kullanımının ve kadın üzerindeki eril baskı, sindirme, yoksayma, ihlal ve sömürünün bir yansıması olarak tezahür ettiği görülmektedir. *Metropolis*, *Ex Machina* ve *Blade Runner 2049 (20017)*'da kadın androidlerin kötülükleri onları tasarlayan ve kontrol eden bilim adamlarının çıkar ve güç elde etme hırslarının bir ürünü olurken ; *Android ve Blade Runner (1982)* filmlerinde bizzat kadın androidlerin insani arzulara ve tutkulara sahip olmak istemeleriyle ortaya çıkmaktadır. *Eve of Destruction*'da kadın androidin kötücüllüğü terörize edilmesi ve 'sistem' arızalanmasıyla görünür hale gelirken *Terminator 3*'te bizzat insanlığı yok etmeyi amaçlayan makineler (yapay zeka) tarafından programlanmasıyla gerçekleşmesi söz konusu olmaktadır. Bu filmlerde cinsel çekicilik ve şiddet becerilerini kullanarak tehlikeli, saldırgan, femme fatale, katil ve suikastçı rollere bürünebilen kadın androidler, robot kadın temsilleri içinde en olumsuz kadın prototip ve stereotiplerini barındırmaktadırlar.

3.7.2. Eş, Sevgili, Partner ve Arkadaş: Romantize Edilen Robotlar

Bilimkurgu filmlerinde kadın robotların tasarım ve üretimlerinde şiddet ve sevgi olmak üzere iki farklı uçta yönelim ve kodlamalar ön plana çıkmaktadır. Bu filmlerde kadına özgü sevgi, şefkat, ilgi, nezaket ve hoşgörü gibi duygu ve edimlerle donatılan kadın robot karakterlerin, erkekler çoğunlukta olmak üzere gerçek insanlarla eş, sevgili, cinsel partner ve arkadaş rollerine bürünerek ilişki ve iletişim kurdukları ve birliktelik sergiledikleri görülmektedir. Gizem, gerilim,

koru, komedi, dram ve romantizm anlatılarının ön planda olduđu bu filmlerde eş, sevgili ve arkadaş kadın robotların varoluş, aşk bilinç, kimlik, tutku, aile, bağlılık, sadakat, cinsellik, sevgi, savaş ve ölüm gibi farklı sorgulamalarla yüzleşmeleri veya bu kavramların sorgulanmasına aracılık etmeleri söz konusu olmaktadır.

Gerek edebiyat olsun gerekse sinema olsun bilimkurgu anlatılarında erkeğin ideal ve kusursuz olanı arayışının ve ona ulaşma istek ve arzusunun ön planda olmasından hareket edecek olursak, bilimkurgu fillerinde erkekler tarafından tasarlanan veya programlanan kadın robotların, gerçek kadınların yerine ikame edilerek ideal eş, sevgili ve arkadaş olarak konumlandırıldıkları görülmektedir.

Ira Levin'in kadınların özgürleşmesi ve feminizm mücadelesi gibi meseleleri işlediği aynı adlı romanından uyarlanan *The Stepford Wives* (1975) filminde erkeklerin eşlerini mükemmel robot taklitleriyle değiştirmeleriyle gelişen olaylar konu edilmektedir. Kocasıyla birlikte sakin ve huzurlu bir banliyö kasabası olan Stepford'a taşınan Joanna (Katharine Ross)'nın çevresindeki komşu kadınların tuhaf hal ve davranışlarından şüphelenmesiyle ortaya çıkan korkunç gerçek filmin temel çatışmasını oluşturmaktadır. Joanna kasabada tanıştığı kadınların hepsinin aslında kocaları tarafından robota çevrilmiş birer taklit olduğunu öğrendiğinde aynı şeyin kendisinin de başına geleceğinden korku ve tedirginlik duymaya başlar. Filmde robota dönüştürülen kadınlar, erkeğe hizmet etmek ve ev işleriyle uğraşmaktan mutluluk duyan kadınlar olarak resmedilmektedirler. Kadınların robotlaştırılarak erkeğin arzu ve otoritesinin bir tutsağı haline dönüştüğü Stepford kasabası erkekler için ideal bir yaşam tarzı ve ütöpik bir cennet olarak yansıtılırken kadınlar için distopik bir kabus olarak sunulmaktadır. Nitekim filmin sonunda çevresindeki kadınların tek tek robota dönüştürülmesine tanık olan kasabadaki tek "gerçek kadın" Joanna'nın da kendi robot kopyası tarafından ortadan kaldırılması, kadınların erkekler tarafından sömürüldüğü bu distopyayı daha da umutsuz ve karamsar bir izleğe çevirmektedir. Filmdeki kadın erkek konumlandırmalarını çekildiği dönem üzerinde ele alacak olursak makineleşme ve sanayileşmenin son adımı olan elektronik teknolojisinin evlere kadar yaygınlaşması, erkeğin ulaştığı teknolojik güç karşısında kadının ev içinde daha da korunmasız, aciz ve ve hatta "değiştirilebilir" bir konuma gerilemesi olarak nitelenebilir. Bu bağlamda *The Stepford Wives* (1975) filmi kadının tasarım, denetim ve üretim aşamalarına hiçbir

şekilde müdahil olamadığı erkek egemen teknoloji karşısında duyduğu kaygı ve korkuların öncü ve önemli bir örneği olarak konumlandırılabilir.

İlk uyarlamadaki güçlü erkek-zayıf kadın konumlandırmasının tersine çevrildiği ve gerilim unsurunun komediye dönüştürüldüğü 2004 yapımı *The Stepford Wives*'de Jonna (Nicole Kidman) kocasına kıyasla daha başarılı ve tanınan bir tv programcısı olarak resmedilmektedir. Birinci filmde kariyer yapamadığı için eve ve kocasına bağımlı olan Joanna'nın aksine yeni çevrimde Joanna kariyerinin esiri olmuş bir kadın olarak sunulmaktadır. Bu değişimi modern kapital çağın kadınları ev içinde olduğu kadar çalışma hayatı içinde de sömürüye açık hale getirmesi olarak değerlendirmek mümkündür. Son olarak kadınların kariyer peşinde koştuğu, güzellik ve estetik kaygılarıyla tüketimim ayrılmaz bir nesnesi haline dönüştüğü günümüz dünyasının teknolojik koşul ve şartlarında, *The Stepford Wives* roman ve film uyarlamalarında vurgulanan robotlaştırılan kadın-eş-anne imajlarının çok daha derin ve görünmez biçimlerde ve formlarda tekrar tekrar tezahür ediyor olduğunu ifade etmek yerinde olacaktır.

The Stepford Wives'da vurgulanan evli kadının eşi (erkek) ve teknoloji karşısında duyduğu endişe ve robotlaşma korkusu *Demon Seed* (*Şeytan Tohumu*, 1977) filminde daha belirgin bir şekilde görülmektedir. Filmde ileri düzey bir yapay zeka programı geliştiren Profesör Alex Harris'in teknolojiye olan saplantılı bağlılığının, tasarladığı robotik yapay zeka Proteus IV suretinde cisimleşerek evini, evliliğini ve hatta eşi Susan (Julie Christie)'ı ele geçirerek korku ve dehşet kaynağına dönüşmesi anlatılmaktadır. Alex'in teknolojiye olan bağlılığı evini de yüksek teknoloji ses, görüntü ve bilgisayar sistemleriyle donatmasına yol açar. Hatta evin bodrumunda ufak bir teknoloji üssü mahiyetinde bir laboratuvar kurar. Susan evliliğini ihmal eden ve kendisini umursamayan Alex'i eleştirse de onu değiştiremez. Çevrimiçi olarak gizlice Alex'in evine bağlanan Proteus IV evin bütün sistemin ele geçirip kapı ve pencereleri kapatarak Susan'ı "yüksek güvenli" evde alıkoyar. Bodrum katında robotik düzenekleri harekete geçirerek Susan'ı esir alan Proteus IV adeta bir insan gibi kendini çoğaltma dürtüsüne kapılarak tasarladığı robotik çocuğu doğurması için onu hamile bırakır. Proteus IV'in evdeki sistemi ele geçirdiğini farkına varan Alex eve geldiğinde teknoloji (Proteus IV) ile bütünleşen Susan'ın bodrum kattaki metal küp içinde doğumunu bekleyen robotik çocuğuyla karşılaşır. Filmdeki bu anlatıya algoritmik olarak

bakıldığında, Susan karakteriyle temsil edilen evli kadının gelişen teknoloji tarafından tehdit edilmesi hatta ihlal ve istismar edilerek ve yarı robotlaştırılarak teknolojinin taşıyıcısı olmaya zorlanmasını, erkek egemenliğindeki teknolojinin kadını her yönüyle kendi varoluşundan kopararak eril otortenin sürekliliğini sağlayacak kusursuz bir doğurgan makine-anneye dönüştürmesi olarak yorumlamak mümkündür.

Amelia (Angela Billman) adında genç evli bir kadının evinde uğradığı bir saldırı sonucu yaralanıp fiziksel ölümünün gerçekleşmesiyle beyninin (bilinç, kimlik) sentetik ve robotik bir bedene aktarılması konusunu işleyen *Amelia 2.0* (2016) filmde teknolojik ilerlemenin insan ilişkilerine ve evliliklere olan yansımaları irdelemektedir. Filmde Alex'in ölen eşiyle tekrar bir araya gelme arzusuyla, koma-felç halindeki bedenini ve bilincini bu alanda çalışmalar yapan bir şirketin test programında kullanılmasına onay vermesiyle yaşadığı ikilemler ile duygusal-vicdani sorgulamalar sosyo-politik tepkileri de kapsayan bir bakış açısıyla aktarılmaktadır. *The Stepford Wives* (1975) ve *Demon Seed* filmlerinde vurgulanan evlilik ve aile hayatını yok eden teknoloji vurgusunun *Amelia 2.0* (2016) filmde tam tersine yarım kalan evliliğin ve aile mutluluğunun devam etmesi için bir umut ışığı olarak yansıtıldığı görülmektedir. Fakat bu umut ışığı ve iyimserlik, gerçek ile yapay olanın çatışmasını da beraberinde getirir. Nitekim Alex yapay yollarla yeniden tasarlanan eşini kabullenmekte ve onu kaybetmiş olma duygusunu terk etmekte zorlanınca bir test sırasında şirket yetkililerinin gözü önünde hem sahte eş Amelia'yı hem de kendini vurarak yaşadığı çatışmayı sona erdirir. İnsan hayatı ve mutluluğu için bir umut olarak yansıtılan robotik teknolojinin aslında insanın trajik kaderinden ve yazgısından (ölüm ve fanilik) kurtulma arzusunun endüstri haline getirilmesini, filmin sonunda laboratuvarında yeni üretilmiş onlarca Amelia prototipinin kimlik ve bilince kavuşmayı bekler halde gösterildiği sahnede görmek mümkündür. Bu bağlamda 1970'li yıllarda; *The Stepford Wives* (1975)'te kadının ölümüne ve devre dışı kalmasına sebep olan teknolojinin günümüzde; *Amelia 2.0* (2016) filmde olduğu gibi yapayda olsa kadının hayat bulmasına ve varlığını sürdürmesine aracı olduğu söylenebilir.

Kadın robotların sevgili ve cinsel partner olarak konumlandırıldıkları bilimkurgu filmlerinde aşk ve cinsellik gibi duygu ve edimlerin ön plana çıktığı görülmektedir. Bir önceki başlıkta da Pris ve Zhora karakterleriyle değindiğimiz

Blade Runner (1982) filminde taklit avcısı Rick Deckard'la aşk ilişkisi yaşayan replicant Rachel (Sean Young) karakteri tekinsiz ve gizemli femme fatale kadın prototipinden uysal sevgiliye kadar uzanan farklı görünümüleriyle filmdeki diğer kadın robotlardan ayrılmaktadır. Tyrell şirketinin sahibi Eldon Tyrell'in özel olarak tasarladığı ve bilincine ölen yeğenin anılarını implant (yerleştirme) ettiği Rachel, taklit olduklarının farkında olan Zhora ve Pris'in aksine kendini insan sanmasıyla ve daha masum bir karakter olarak yansıtılmasıyla bilimkurgu sinemasında ideal ve uyumlu “dişiyi” imleyen bir robot kadın olarak öne çıkmaktadır. Filmde femme fatale görünümüyle Deckard'ı etkileyen Rachel, onun tarafından teste tabi tutulduktan sonra insan olmadığını öğrendiğinde zayıf ve korunmaya muhtaç bir kadına dönüşür. Rachel'in bu dönüşümünü, anıları, kimliği, geçmişi ve insan olduğuna dair herşeyin tekno eril “Baba” tarafından tasarlanmış ve uydurulmuş olduğunu öğrenen sahte kadının, gerçek kadınlığın zafiyet ve dezavantajlarıyla yüzleşmesi olarak değerlendirmek mümkündür.

Bu bağlamda Rachel'in tasarlayan ve yöneten erkek akıl (Tyrell) karşısında kadınlık bilincini ve tarihini kaybederek pasif konuma düşmesi gerçek dünyada ataerkilliğin kadınlar üzerinde kurduğu tahakküm ve biçimlendirme politikalarının bir tezahürü olarak ele alınabilir. O taklit olmaktan ziyade ileri seviyede insanileşme belirtileri gösterdiği için Tyrell tarafından gözden çıkarılır ve diğer kadın replicantlar gibi harcanabilir hale gelir. Rachel düştüğü güçsüz ve savunmasız durumdan ancak sevgisini ve kadınlığını sunduğu güçlü erkeğe; Rick Deckard'a sığınarak kurtulmayı çalışır. Filmde Rachel'in dönüşümü Deckard'ı da olumsuz yönde etkiler. Filmin sonunda dairesine gelen Deckard'ın takip edildiklerinden şüphelenip Rachel'le birlikte kaçışının ima edildiği sahne, öldürülmesi gereken zayıf kadını kolladığı için kendisi de hedef haline gelen Rick Deckard'ın avcı vasfını kaybederek ava dönüşmesi olarak yorumlanabilir.

Blade Runner (1982, 2017) filmlerinde kadınların sunulma biçimlerine genel olarak bakıldığında, hepsinin varoluşlarında ve hayatlarını sürdürmelerine güçlü ve mücadeleci erkeklerin varlığına ihtiyaç duydukları görülmektedir. İnsan varoluşu ve özünün robotikleştiği ve insana dair, duygu, haz ve edimlerin tekno endüstrinin metasına dönüştürüldüğü geleceğin vahşi ve acımasız siberpunk dünyasında, insani kaygılarla varoluş mücadelesi veren erkek ve kadın robotları,

esasinda gercek dunyada sınırları ve çerçevesi belirlenmiş cinsiyet rollerinin ve statülerinin aktif –pasif yansımaları olarak da değerlendirmek mümkündür.

Blade Runner (1982)'deki Rachel karakterinin benzerini insanlar arasındaki ilişkileri iyileştirmek ve romantikleştirmek için robotik teknolojinin kullanılması temasını işleyen *Zoe (Aşkın Algoritması, 2018)* filminde görmek mümkündür. Filmde insansı sentetik refakatçi robotlar geliştiren bilim adamı Cole'nin laboratuvarında asistan olarak çalışan ve kendini tıpkı Rachel gibi insan sanan Zoe (Léa Seydoux) karakterinin robot olduğu gerçeğiyle yüzleşmesiyle yaşadığı insani ve duygusal uyum sorunları anlatılmaktadır. Yapay zeka teknolojisinin ileri bir ürünü olarak gerçekçi bir insan gibi duygulanım ve davranış sergileyen Zoe, tasarımcısı Cole'ye aşık olacak derecede insanileşmesiyle yapay zeka ve insan arasındaki etkileşimin doğasını ve sınırlarını görünür kılan bir protagoniste dönüşmektedir. Filmde ilişki terapistleri ve hiç terketmeyen sentetik dostlar olarak sunulan yapay zeka robotlar esasında insanların yalnızlık, yalıtılma ve yabancılaşma gibi aşamadıkları sorunlar ve problemlere çözüm için üretilen endüstriyel ürünlerden ötesi değildirler. Nitekim robot olduğunu öğrendikten sonra biricik olmadığını ve harcanabilirliğini fark eden Zoe'nin Cole'yi bir gece kulübünün bodrum katındaki robo-geneleve götürerek eskiyen, bozulan ve hasar gören kendi cinsinden (tür) kadın robotların akıbetleri ve acınası halleriyle yüzleştirdiği sahne bu endüstrinin arka planındaki duygusallık ve ruhsallıktan soyutlanmış yapılanmasını gözler önüne sermektedir.

Kadınların 'bedensel emek'leri yani cinselliklerinin sömürülmesiyle görünür hale gelen seks endüstrisi maalesef günümüzde uluslararası bir boyuta ulaşmış bulunmaktadır. Kadının özgürleşmesini, emeğinin değer görmesini ve haklarının korunmasını savunan feminizmin ise farklı şekillerde çarpıtılarak bu sömürünün devam ettirilmesinde ve yaygınlaştırılmasında aracı ve dayanak yapılması meselenin vahametini daha da artırmaktadır. Bu bağlamda kadın robot karakterlerin yer aldığı bilimkurgu filmlerinde bir fantezi ve anlatım malzemesi olarak sunulan robot seks işçisi ve robo-genelevleri (örn. *Blade Runner, Chery 2000, Westworld, Ghost in the Shell*) gerçek dünyada manevi değer ve edimlerden soyutlanan eril hegemonyanın kadınlar üzerinde kurduğu gerçek sömürü, istismar ve ihlale dayalı tahakkümün kurgusal cinsiyet temsilleri olarak yorumlanabilirler.

Erkelerin kadın görünümüne sahip robotlarla sevgili olması teması dünya sinemasında her kültürde, arzu duyulan ideal ve mükemmel kadının yansması veya gerçeğe dönüşmesi ekseninde filme çekildiği görülmektedir. İngiliz yapımı *The Perfect Woman* (1949), Japonya yapımı *My Girlfriend Is a Cyborg-Cyborg She* (2008), Güney Kore yapımı *I'm a Cyborg But That's OK* (2006) ve Türkiye yapımı *Japon İşi* (1987) filmleri bu genellemeye örnek verilebilir.

Türk sinemasının sayılı bilimkurgu denemelerinde biri olan ve Kemal Sunal ile Fatma Girik'in oynadıkları *Japon İşi* (1987) filmde garsonluk yapan Veysel'in çalıştığı gazinoda her akşam sahneye çıkan şarkıcı Başak Billurses'e (Fatma Girik) âşık olması ve yardım ettiği bir Japon turistin Veysel'in iyiliğine karşılık Başak'ın tıpatıp aynısı bir robot yaparak ona hediye etmesiyle gelişen olaylar anlatılmaktadır. Filmde arzu duyulan kadının erkek için güç ve saygınlığın bir göstergesi olarak sunulmasını geleneksel Türk kültüründe kadına atfedilen değerin ve saygının yansması olarak değerlendirmek mümkündür. Her şeye hükmeden ve erkekleri kendi istekleri doğrultusunda yöneten şarkıcı Başak'ın güçlü ve otoriter kadınlığının aksine yine Fatma Girik'in canlandırdığı kadın robotun her daim Veysel'e hizmet etmek için hazır beklemesi ve onu memnun etmek için uğraşması ise Türk kültüründeki yerleşik fedakar ve özverili kadın temsilini bir parodi ve güldürü unsuruna dönüştürmektedir. *Japon İşi* (1987) toplumumuzda ve ev içinde gerçek kadının "görünmeyen" emek ve değer üretimini robot kadın karakter aracılığıyla ironik de olsa görünür hale getirmesiyle ve Türk bilimkurgu sinemasında önemli bir çalışma olmasıyla öncü bir konuma sahiptir.

Kadın bedeninin erkeğin cinselliği öğrendiği ve deneyimlediği bir tür meta beden konumuna indirildiği *Weird Science* (*Çılgın Bilim*, 1985) ve *Chery 2000* (1987) filmlerinde kadın robotlar erkeklerin gerçek kadınlara ulaşmasında ve yönelmesinde aracı olan cinsel partnerler olarak sunulmaktadır. *Weird Science* (1985)'de popülerlik ve sosyalleşme takıntıları olan iki ergen kafadarın kadın resimlerini ve oyuncak barby bebeği bilgisayar aracılığıyla birleştirmeleriyle Lisa (Kelly LeBrock) adında güzel ve çekici bir robot kadın yapımları anlatılmaktadır. Lisa'nın hayatlarına girmesiyle popülerleşen iki kafadar filmin sonunda gerçek kız arkadaşlarla tanışarak sosyalleşmenin de kapısını aralarlar. Lisa suretinde tezahür eden büyü robot kadın iki erkeğin gerçek kadına ve aşka ulaşmasında aracı olarak görevini tamamlar. Filmde iki kafadar erkeğin fantezilerinin bir ürünü

olarak vücut bulan Lisa'yı nesneleştirilen fiziksel görünümü ve cinsel amaçlı işlevselliğiyle, görsel yayın ve medya araçlarından (dergi, tv, sinema, vs.) yansıtılan güzellik ve çekiciliğiyle mükemmelleştirilmiş ulaşılmaz kadınlık imajının ulaşılır hale gelen bir stereotipi olarak değerlendirmek mümkündür. Erkekler tarafından belirlenen güzellik ve çekicilik standartlarına göre oluşturulmasından dolayı Lisa'yı gerçek kadının temsilinden ziyade erkeğin arzu nesnesine dönüşen çarpık kadınlık temsili olarak nitelendirmek uygun olacaktır.

Aşk ve cinselliğin ekonomik ve teknolojik bir ayrıcalık haline dönüştüğü *Cherry 2000 (1987)*'de ise başarılı işadamı Sam'ın Cherry (Pamela Gidley) adlı robot sevgilisinin (cinsel partner) arızalanıp işlev göremez hale gelmesiyle onu yenilemek için E. Johnson (Melanie Griffith) adlı ödül avcısıyla anlaşarak çöllerle kaplı 7. Bölge'ye doğru yolculuğa çıkması anlatılmaktadır. Kadın-erkek ilişkilerinin anlamını yitirdiği geleceğin dünyasında erkeklerin yapay kişiliğe sahip robot kadınlarla birlikte olması ve onlara gerçekten aşk beslemeleri insani duyguların metalaşmasını gözler önüne sermektedir. Sam çıktığı yolculuğun sonunda ideal kadın olarak benimsediği robotik kadın Cherry'nin aynı model benzerine ulaştığında tekrar bozulabileceğini ve "iş göremez" hale gelebileceğini düşünerek ondan vazgeçer ve "mekanik olmayan ve bozulmayan" biyolojik gerçek bir kadın olan yol arkadaşı E. Johnson'u seçerek gerçek aşkı keşfeder.

Kadın robotların cinsellik, aşk ve şiddet yönelimlerinin dışında dost, arkadaş ve barış elçisi olarak temsil edildiği *Friendship's Death (Arkadaşlığın Ölümü, 1987)*, *Sayonara (2015)* ve *Everything Beautiful Is Far (Uzakta Her Şey Daha Güzeldir, 2017)* filmleri bağımsız, deneysel ve minimalist yapılarının yanı sıra kadın robotların insanlarla kurdukları etkileşimlerde savaş, barış, yalnızlık, ölüm, ve varoluş temalarının sorgulanmalarına aracılık etmeleriyle daha gerçekçi, politik ve ruhsal kadın karakter temsilleri ve bilimkurgu izlekleri oluşturmaktadırlar.

1970'li yılların uluslararası siyasi ve askeri sorunlarını politik bir bakışla ele alan *Friendship's Death (1987)* filminde insanlar arasındaki anlaşmazlıkları düzeltmek ve savaşları sonlandırmak üzere dünyaya barış elçisi olarak gönderilen Catherina (Tilda Swiston) adındaki diplomat kadın robotun Ürdün ve Filistin arasında çatışmaların yaşandığı Amman şehrinde savaşı ve olayları takip eden İngiliz gazeteci Sullivan ile tanışmasıyla gelişen olaylar anlatılmaktadır. Film barış misyonuyla dünyaya gelen kadın robot Catherina'nın gazeteci Sullivan ile

dönemin kaotik ortamında Filistin halkının uğradığı zulüm ve haksızlıklar başta olmak üzere, teknoloji, siyaset, özveri ve insanlığın geleceğine dair meseleleri konuşmaları ve fikir alışverişi yapmaları üzerinden ilerlemektedir. Durgun ve sade bir anlatıma sahip olsa da filmde vurgulan politik duyarlılık ve gerçekçilik Catherina'nın bilimkurgu sinemasındaki diğer kadın robotlardan farklılaşmasını ve daha politik ve sahici bir karaktere dönüşmesini sağlamaktadır. Uzaylı ziyareti teması ve barışçıl uzaylı temsiliyle *The Day the Earth Stood Still* (1951), *The Man Who Fell To Earth* (1976) ve *E.T.* (1982) gibi filmlerle benzerlikler taşıyan filmde Catherina'nın bir robot ve uzaylı olmasına rağmen dünyanın içinde bulunduğu sorunlara gösterdiği ilgi ve duyarlılık Sullivan'ın meselelere olan yaklaşımını da değiştirerek daha ciddi bir bakış geliştirmesini sağlamaktadır. Bu yönüyle uzaylı robot Catherina karakterini dünyanın içinde bulunduğu savaş, yıkım, sömürü ve insanlık trajedilerini insana hatırlatarak bilinç ve farkındalık oluşturan katalizör (dönüştürücü) bir karakter olarak değerlendirmek mümkündür.

Sayonara (2015)'da nükleer bir felaket sonrasında Japonya'nın ıssız bir bölgesinde yaşayan ve radyasyon hastalığına maruz kalan Tanya (Bryerly Long) adlı kadınla ona refakat eden kadın robot Leona (Geminoid F) ile aralarında kurdukları yakın arkadaşlık bağı anlatılmaktadır. Osaka Üniversitesinin tasarlayıp geliştirdiği yüz ve mimik hareketlerini taklit edebilen ve rol yapabilen insansı robot Geminoid F, Leona'yı canlandırarak bir filmde oynayan ilk robot olarak sinema tarihine geçmiştir. Filmdeki sahnelerde tekerlekli sandalye ve uzaktan kumanda ile hareket ettirilen Geminoid F, gerçek hayatta yaşanan robot- insan etkileşiminin doğasına ilişkin sorgulamaları olduğu kadar robotik teknolojinin sinema sanatına ve oyunculuğa dair sunduğu yeni imkanları ve yönelimleri de görünür hale getirmektedir. Filmde maruz kaldığı hastalık dolayısıyla hergün ölüm duygusuyla yüzleşen Tanya ile bu duygulardan azat edilmiş ölümsüz makine-kadın Leona arasında kurulan tezat ve melankolik anlatım, insanın faniliği ile onun ürettiği eser ve teknolojinin ölümsüzlüğe ulaşmada bir araca dönüşmesi arasındaki farkı belirginleştirmektedir. Nitekim Tanya ile Leona'nın bir çok sahnede birbirlerine Rimbaud ve Carl Busse şiirlerini okumaları bu melankoli, yalnızlık ve fanilik duygusunu daha da güçlendirmektedir.

Çöl mizansenini, yolculuk ve bozulan robotunu tamir etmek isteyen erkek karakteriyle *Cherry 2000* (1987)'i anımsatan *Everything Beautiful Is Far* (2017)

anlatımı, temaları ve milimalist yapısıyla onun tam tersine ruhsal ve varoluşçu bir bilimkurgu izleği oluşturmaktadır. Filmde şehir hayatından sıkılan Lernert'in yalnızlığını paylaşmak için tasarladığı kadın robot Susan (Ses:Jillian Mayer) ile çıktığı çöl yolculuğunda yaşadıkları konu edilmektedir. Susan filmde çölün yıpratıcı şartlarından dolayı bütün vücudunu kaybeden ve pili tükendiği için sadece baş kısmı aktif olan bilinç ve konuşma yeteneğine sahip bir robot olarak Lernert'e yol gösterir. Lernert Susan'ı tekrar eski görünümüne kavuşturmak için çölde başıboş dolaşırken Rola (Julia Garner) adında genç bir kadınla karşılaşır. Rola'nın varlığından emin olduğu kristal gölü arayışında Lernert ve Susan'ın da ona katılmasıyla üçlünün yolculuğu mutluluk arayışına dönüşür. Filmde Susan ve Rola ile vurgulanan robot kadın ve gerçek kadın ayrımını, erkeğin sahte olan maddi hayatı terkederek ruhsallık ve maneviyatla değer kazanan gerçek varoluşa yönelmesinde katalizör bir anlatım olarak değerlendirmek mümkündür.

Romantize edilerek sevgi nesnesine dönüşen kadın robotlara genel olarak bakıldığında, kadın erkek ilişkilerinde eş, sevgili, kız arkadaş, cinsel partner, yol gösterici ve rehber gibi farklı temsillerle resmedildikleri görülmektedir. Sevgili ve kız arkadaş olarak stereotipleşen kadın robotlar erkeğin kendi gücünü ve iktidarını kanıtladığı kadın yanılısamalarına dönüşürken eş olarak tasarlanan kadın robotların gerçek kadının toplumsal statüsünü ve fiziksel varoluşunu tehdit eden temsiller olarak yansıtıldığı görülmektedir. Cinsel partner olarak resmedilen kadın robotlar ise erkeğin, gerçek kadına ulaşmasında birer aracı olarak sunulmaktadır Bu filmlerde kadın bedeninin metalaştırılması ve kadının erkeğin arzu ve ihtiyaçların tatmin edici bir konuma indirgenerek yansıtılması, cinsel partner robotlarının kadın cinselliği ve çekiciliğinin sömürülmesine aracılık eden olumsuz temsillerle dönüştürmektedir. Arkadaş kadın robotların ise sevgili ve partner stereotiplerine göre nesneleştirme, istismar ve sömürüden uzak daha olumlu, ılımlı gerçekçi ve derinlikli olarak yansıtıldıkları görülmektedir.

3.7.3. Savaşçı Kadın Cyborglar: Militarize Edilen Kadınlar

Bilimkurgu sinemasında robot karakterlerin yenilemez ve yok edilemez üstün teknolojik ve insan ötesi güçlere sahip savaş makineleri olarak sunulması filmlerde aksiyon, görsellik ve çatışmayı besleyen önemli dramatik ve tematik unsurlar olarak öne çıkmaktadır. *Robocop* ve *Terminator 2* filmlerindeki insanları koruyan ve kötülerle mücadele eden erkek görünümündeki savaşçı-koruyucu-

kurtarıcı “iyi” robotlar teknolojiyle bütünleşen eril gücün güven verici temsilleri olarak değerlendirmek mümkündür. Bilimkurgu sinemasında efekt kullanımının artmasıyla kadın oyuncuların da aksiyon sahnelerinde oynayabilme imkanına ulaşmaları kadın karakterlerin odakta olduğu aksiyon ağırlıklı bilimkurgu filmlerinin yapılmasının önünü açmıştır. Özellikle 2000’li yıllardan itibaren eylem kızı (action girl) ve süper kahraman (superhero woman) karakterli bilimkurgu aksiyonlarında başrole kadar yükselen kadınların son halka olarak; Japon manga ve animelerinden uyarlanan *Ghost in the Shell* (2017) ve *Alita: Battle Angel* (2019) gibi siberpunk, yapay zekâ ve süper insan anlatılarını görsellik ve aksiyonla harmanlayan bilimkurgu filmlerinde süper güç, dayanıklılık ve dövüş becerilerine sahip savaşçı siborglar (cyborg) olarak resmedilmeleri, bilimkurgu sinemasının bugününü ve geleceğini şekillendiren yönelimlerden biri olarak öne çıkmaktadır. Cyborgu kısaca, organik ve yapay bileşenlerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan Siberetik Organizma (CYBernetic ORGanism) olarak tanımlamak mümkündür. Bu filmlerde tasvir edilen savaşçı kadın cyborgların, dâhil oldukları ordu, polis, istihbarat ve devasa tekno şirket yapılanmaları ile bireysel varoluşları arasında ikilem yaşadıkları veya eril sitemlerin bir parçasına dönüştürülüp ehlileştirilerek insanüstü 'siber-robotik' yetenek ve güçlerinin militarize edildikleri görülmektedir.

İlk örnekleri 1990’lı yıllarda çekilen *Cyborg 2* (1993), *Ghost in The Shell* (1995, Anime) ve *Alien 4* (1997) gibi seri ve anime filmlerle görünür hale gelen iyi karakterli kadın robot ve cyborglar, bu filmlerde daha çok *Terminator* ve *Robocop* gibi erkek robotların dişil versiyonları olarak resmedilmişlerdir. 2074 yılında geçen *Cyborg 2: Glass Shadow* (1993) filminde insansı robotlar üreten PinWheel şirketi, rakip şirketin merkezine sabotaj düzenlemek için hedefe ulaştığında kendini patlatarak yok etmeye programlanan çekici ve baştan çıkarıcı “yarı insan yarı cyborg” Casella “Cash” Reese (Angelina Jolie)'in sevgi ve merhamet gibi insani duygular geliştirmesiyle görevi terkederek hedef haline geldiği için hayatta kalmak için aşık olduğu erkek bir cyborg ile kaçıışı konu edilmektedir. *Cyborg* (1989) filminin devamı olarak çekilen filmde Cash güzelliği, çekiciliği, dövüş yeteneği ve en önemlisi kötünden iyiye ve zayıftan güçlüye doğru olan karakter dönüşümüyle savaşçı kadın cyborg temsillerinin nadir ilk denemelerinden biri olması bakımından önem taşımaktadır. İlk *Cyborg* (1989) filminde hastalıklar ve açlıkla mücadele eden insanlığın kurtuluşuna çare

olacak bilgileri beyninde taşıyan zayıf ve savunmasız kadın cyborg (robot) Pearl Prophet (Dayle Haddon)'e göre kıyaslandığında Cash karakteri savaşı ve dövüşken yapısıyla daha güçlü ve etken “eylem kızı” imajı sunmaktadır.

İnsanlar ve robotlar arasındaki ayrımın gitgide bulanıklaştığı 2029 yılının Japonya'sında siberetik robot teknolojisinin tehlikelerini ve insan varoluşunu sorgulayan *Ghost In The Shell (1995)* filmi gerek siberetik suçlarla savaşan kadın ajan cyborg Binbaşı Motogo Kusunagi karakteriyle gerekse *Matrix (1999)* başta olmak üzere birçok bilimkurgu filmi etkilemesiyle önemli bir anime olarak kabul edilmektedir. İnsanüstü siber güçlere ve gelişkin duyu ve yeteneklere sahip bir ajan olarak 9. Birim adındaki özerk polis yapılanmasında suçla mücadele eden Motogo'nun kimlik arayışı ve kendi varlığını sorgulaması onu gerçekçi bir karaktere dönüştürmektedir. Alien serinin 4. filmi *Alien: Resurrection (1997)*'da robotik yeteneklerini kullanarak yaratıklarla mücadelesinde Ripley (S. Weaver)'e yardım eden insansı android Call (Winona Ryder) karakteri ise kuşkucu ve kaygılı kişiliğine rağmen gerektiğinde cesur ve kararlı davranmasıyla filmde bencilce hareket eden gerçek insanlara nazaran daha insani bir görünüm sergiler.

Isaac Asimov'un “I, Robot”da bahsettiği “Üç Robot Yasası” bilimkurguda robotların insan hayatını korumaya yönelik olarak tasarlanmalarının temelini oluşturmaktadır. Robotların askeri amaçlar ve çeşitli suçlar için kullanılmalarını konu alan *The Machine (Ölüm Makinesi, 2013)* ve *Automata (2014)* filmlerindeki kadın robotların iyi ve kötü arasındaki ayrımı yaparak, iyi karakterlerle birlikte mücadele etikleri görülmektedir. *The Machine (2013)* filminde İngiltere hükümeti için robotik teknoloji üzerine çalışmalar yapan ve aynı zamanda ölmek üzere olan kızının bilincini aktaracağı bir yapay zeka geliştirmeye çalışan bilim adamı Vincent'in insani iyi duygu ve davranışlarla tasarladığı kadın cyborgun ordu tarafından süper asker ve ölüm makinesi olarak kullanılmak istenmesiyle gelişen olaylar anlatılmaktadır. Kimliğini ve bilincini, Vincent'le birlikte çalışırken şüpheli bir şekilde öldürülen yapay zeka uzmanı Ava (Caity Lotz)'dan alan Makine/Ava, hem Vincent ve kızının varlığını korumak hem de askerlerin robotlaştırılarak savaş makinesine dönüştürülmesini engellemek için Vincent'in yanında yer alır. Yapay zeka (robot asker) üretim tesisini yöneten ordu ve hükümet güçlerine karşı mücadele etmesi Ava'nın iyi ve olumlu yönelimleri olan bir cyborg olduğunu göstermektedir. Üstün savaş yetenekleri ve dayanıklılığıyla kötülüğe karşı savaşan

ve iyi insanları koruma güdüsü taşıyan Ava'yı bu bağlamda ehlileştirilmiş ve uysallaştırılmış savaşı bir kadın cyborg olarak nitelendirmek mümkündür

Güneş fırtınalarının nüfusun % 99,7'sini yok ettiği ve dünyayı radyoaktif bir yere çevirdiği *Automata (2014)* filminde otomotların iki maddeden oluşa robot protokolünü ihlal ederek kendilerini tamir edip geliştirimleriyle insanlar ve robotlar arasında ortaya çıkan sorunlar anlatılmaktadır. Robot üretici ROC şirketinin sigorta işlerini yürüten Jacq'in robotların yasadışı yollarla değiştirilmelerini araştırırken Cleo adında robotik görünümlü kadın robotun yardımıyla olayların ardındaki gerçeği çözmesi filmin anlatısında ön plana çıkmaktadır. Ağır aksak hareket etmesiyle hantal bir robot olan Cleo, diğer bilimkurgu filmlerinde görülen kusursuzlaştırılmış beden ve yeteneklere sahip koruyucu kadın android ve cyborgların aksine bütün metalik ve mekanik yapısına rağmen normal kadınlığı vurgulayan bir karaktere dönüşmektedir. Nitekim sevgi ve koruma gibi duygularla hareket ederek, Jacq ve ailesinin hayatını kurtarması onun "duygularla hareket eden" sıradan kadınlığını daha da görünür kılmaktadır.

Gerek yapay zeka, siber beden, siberetik, suç, bilinç ve kimlik arayışı gibi temaları işlemeleri, gerek savaşı, sert ve acımasız kadın karakterleri, gerekse uyarlandıkları kaynak malzemeler ve kültürün aynı olmasıyla birbiriyle benzeşen *Ghost In The Shell (2017)* ve *Alita: Battle Angel (2019)* filmleri, bilimkurgu sinemasında "koruyucu ve kurtarıcı" savaşı kadın cyborg prototipinin en bilinen ve popüler temsillerini içermeleri bakımından önem arz etmektedirler

1995 yapımı Japon anime filminden uyarlanan *Ghost in the Shell (2017)* filmde, siber ağların her türlü ihlale kapı araladığı gelecekte, bir çatışmada ölümcül şekilde yaralan Binbaşı Mira Killian "Major" (Scarlett Johansson)'ın, beyninin (bilinç, ruh) robot ve yapay zeka devi Hanka Robotics tarafından geliştirilen üstün güç ve dayanıklılığa sahip siberetik bedene yerleştirilmesiyle savaşı bir cyborga dönüşmesi ve siber terörle mücadele timi 9. Birim dahilinde siber suçlarla mücadele etmesi anlatılmaktadır. Anime versiyondaki Japon kökenli Motoko Kusanagi karakteri filmde hayaletin de hayaleti olarak konumlandırılarak; filmin uluslararası gösterim ve karını artırmaya yönelik olarak Scarlett Johansson suretinde beyaz bir kadına dönüştürülen binbaşı Mira'nın varlığından haberdar olmadığı ancak finalde kavuşacağı gerçek kimliği olarak yansıtılmaktadır.

Aksiyon ve görselliğin ön plana çıktığı filmde insan ve teknolojinin ruh ve beden gibi birbirini bütünlediği geleceğin dünyası, siber terör yöntemleriyle kimliklerin çalındığı, kargaşa ve hiçliğin hakim olduğu kozmopolit bir şehir görüntüsü sunmaktadır. İnsanın kendine, ruhuna ve geçmişine yabancılaştığı bu dünyada teknolojiye olan aşırı bağlılık insanları kabuktaki hayaletlere dönüştürmüştür. Filmde geçmişi ve kimliği çalınanlardan birinin de kendisi olduğunu öğrenen Major'un anılarını ve bilincini keşfetme arzusunun intikam hırsıyla birleşmesi karakterin yaşadığı ana gerilim unsuru olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda insanlığına dair bir iz ve işaret bulmaya çalışan cyborg Binbaşı Mira karakterini; filmin isminde yer alan ve bir çok sahnesinde vurgulanan hayalet (ghost) ve kabuk (shell) ikiliğini; ruh-beden ve insan-teknoloji biraradalığının yanı sıra gerçek-sahte, bilinç-sibernetik ve varoluş-yokluk gibi zıtlıklar üzerinden görünür kılan varoluşçu bir protagonist olarak nitelendirmek mümkündür. Binbaşının siber kadın kimliği ve bedeniyle yaşadığı uyum sorunları, varoluş yolculuğunda deneyimlediği “hiçkimse” olma duygusu ve şiddet ve sevgi arasındaki gel-gitleri bu nitelendirmeyi beslemektedir.

Günümüzde askeri alanda geliştirilen baş döndürücü robot ve yapa zeka teknolojileri geleceğin “insansız” savaşlarına zemin hazırlamaktadır. Et ve kan yerine metal ve kablo, beyin ve kalp yerine kod ve program taşıyan savaşçı robot askerlerin muhtemel olası savaşlarda devreye sokulması uzak gözükmemektedir. Geçmişinden ve kimliğinden koparılıp sibernetik bir “ölümsüz” savaşçı cyborga dönüştürülerek suçlulara karşı sahaya sürülen Binbaşı Mira'nın, şiddet, ölüm ve suç üçgenindeki döngüselliklerinin Şirket (Hanka) ve 9. Birim tarafından işlevsel bir şekilde kullanılmaya çalışılması bu bağlamda onun insaniliğinin ve kadınlığının militarize edilmesi olarak değerlendirilebilir.

Filmde birçok sahnede çatışma, dövüş ve çarpışma içinde resmedilen cyborg Mira'nın hırs ve intikam duygularıyla hareket etmesi onu kadınlığından uzaklaştırarak militarist erkekliğin bir hayaletine dönüştürmektedir. Mira bu yönüyle bir gölgedir. Özü ve ruhundan ayırıştırılmış, hayalet bir savaşçıdır. Her ne kadar iyilik ve düzeni korumak için savaşa da bu iyilik ve düzenin sınırları ve çerçevesinin teknolojiyi araç olmaktan çıkartıp, hiyerarşi ve otoriteyi sürdürmek için korunması ve muhafaza edilmesi gereken bir olguya çeviren erkekler tarafından belirlenmesinden dolayı Mira'nın savaşı tekno eril gücün

sürdürülebilirliğinin test edildiği bir deneme sürümüne dönüşmektedir. Bu savaşta kabuklar (teknolojik beden) hayaletlerden (insan ruhu) daha öncelikli ve değerli görüldüğü için insanın teknoloji karşısındaki harcama bilirliliği her zaman söz konusu olmaktadır. Savaşmıyan, arıza çıkaran ya da zafiyet gösteren ruhlar bedensizleştirilerek kolayca ölüme gönderilebilmektedirler.

Filmde vurgulanan insan ve teknoloji bütünleşmesini, insan varlığının teknolojik tahakkümün oluşturulmasında da bir ara geçiş formuna indirgenmesi olarak değerlendirmek mümkündür. *Metropolis (1927)*'te makinelerin kölesi haline dönüştürülen işçilere ve *Matrix (1999)*'te makinelerin insan bedenlerini enerji kaynağı olarak kullanmalarına karşı *Ghost in the Shell (2017)*'de bizzat insanların ruhlarının tekno miltarizmin ve totalitarizmin emrine amade edilmesi söz konusu olmaktadır. Bu bağlamda denilebilir ki; içinde yaşadığımız modern zamanlarda insan refahı için varedilen teknolojinin yine insanı esir alması ve onu her yönden kuşatarak çıkışsız bırakması, artık filmlerde görülen bilimkurgusal bir fantezi değil bizzat deneyimlediğimiz bir gerçekliğe dönüşmüş bulunmaktadır.

İnsan bedeninin sınırlıklarının aşarak yaşlanma ve hastalık gibi zafiyetlerin izole edilmesi veya engellenmeye çalışılması modern bilimin ve tıbbın üzerinde durduğu konuların başında gelmektedir. Kısaca posthuman (insan sonrası) ve süper insan olarak tanımlanan bu bilimsel gelişmeler 2000 sonrası bilimkurgu filmlerinde insan ötesi varoluş tematiğiyle sıkça işlenen konular haline gelmiştir. Filmde üstün bir savaş silahı ve siber casus olarak inşa edilen Mira'nın sibernetik bedeni insan varoluşunun ötesindeki bu varoluşu mümkün hale getirmektedir. Mira'nın var olmak için savaşmak zorunda kalması bu bağlamda onun siber varlığının gayesini (yapılış amacı) içselleştirerek kendine yeni bir varoluş gerçekliği oluşturması olarak yorumlanabilir. İnsanın bütünselliğini ve kimlik algısını bozan bu varoluş siber teknolojinin sunduğu imkanlar dahilinde belirli bir özgürleşmeyi ve gücü beraberinde getirmektedir. İnsan bedeninin fiziksel gerçekliği aşamıyan sınırlıklarına rağmen siber beden (cyberbody) olarak geliştirilen kabuklar siber ağlara sızarak (bağlantı) görünmez olmakta ve her yere nüfuz edebilmektedirler. Fiziksel bedenini ölüme terkeden Mira'nın bir kadın olarak siber bedeninde insan sonrası insanı; yani süper insanı deneyimlemesi bir manada fiziksel gerçeklikte yok olan kadının insan üstü güçlere erişerek siber gerçeklikte yeniden varolma imkanına ulaşması olarak değerlendirilebilir. Bu

yönüyle; savařçı-koruyucu kadın cyborg olarak konumlandırılan Major'u "Siber Kadın" olarak da nitelendirmek mümkündür. Nitekim *Siber Kadın* başlığında değinilen *Lucy (2014)* filminde de benzer bir rolü canlandıran Scarlett Johansson'un Major karakterini de benzer bir yaklaşımla canlandırması her iki karakter arasındaki siber bağı açık etmektedir.

Bilimkurgu filmlerinde kadınların teknolojiyle bütünleşme hikayelerinin onların girişimi ve yönelimlerinden ziyade erkek bilim adamları veya eril sistemden beslenen yapı ve şirketler tarafından gerçekleştirilmesi, erkek bakışına ve fantezisine göre şekillenen Tekno Kadın anlayışını yaygınlaştırmaktadır. Erkek, teknoloji ve kadın arasında kurulan bu üçlü piramitte erkek tasarlayan ve karar veren bir konumda en tepede yer alırken, kadın en alt konumda erkeğin ve 'onun çocuğı' teknolojinin müdahalesiyle yeniden tasarlanarak adeta bir tüketim malzemesine dönüştürülmektedir. Görünüşte kadınların güzellik ve bedensel kusurlarını izole edici bir işlevi yerine getiren estetik endüstrisine bakıldığında esasında erkeğin zevk ve beğenisine gören şekillendirilen kadınlık imajlarını var eden bir yapısı ve işleyişi olduğu görülür. Bu bağlamda Mira'nın üstün güç ve yeteneklerle donatılarak kusursuz hale getirilen siber bedeni; güzelliğı ve kırılğanlığıyla zafiyet kaynağı olarak görülen kadın bedeninin eril militer silah sanayi tarafından yeniden tasarlanıp şiddet ve savaş döngüsellğine uyumlu hale getirilen bir izdüşümü olarak değerlendirilebilir. Daha açık ifade etmek gerekirse bir kadın olarak tam kontrol ve denetime sahip olmadığı bedeniyle Mira; erkeğin estetize ettiği savařçı kadın cyborg düşünün bir gölgesine (ghost) dönüşmektedir.

Ghost in the Shell (2017)'i uyarlandığı köken ve kültürün izole edilerek görünmez kılınması yönünden ele alacak olursak tıpkı Storm (*X-Men*) ve Black Widow (*Avengers*) karakterlerinde olduğu gibi orijinal animedeki Japon kökenli Motoko karakterinin de; Hollywood'un Amerika dışından yaptığı uyarlamalarda sıklıkla başvurduğu "Whitewashing-(Beyazlaştırma)"le beyazlaştırılarak etnik görünümünün ve kimliğinin devre dışı bırakıldığı görülmektedir. Film oluşturduğu etkileyici görsellik, aksiyon ve bilimkurgusal atmosferine rağmen, ırksal, etnik ve çoğulcu evrensel kadın kimliğini yadsımasıyla olumsuz bir izlek oluşturmaktadır. Hollywood'un uyarlama filmlerdeki bu yönelimini; tıpkı "batılı" üstün beyaz erkek imajları inşa etmesinde yaptığı gibi özellikle 2000 sonrasında bilimkurgu filmleriyle ön plana çıkan "batılı"

güçlü beyaz kadın temsillerinde de; başka kültürlerden ırksal ve etnik kadın görünümlerinin sömürülmesi ve dönüştürülmesiyle de besleyerek, Amerikan değer ve kültürünün taşıyıcısı beyaz kadını evrensel kadın olarak sunma ve ikame etme güdüsünün dışavurumu olarak değerlendirmek mümkündür.

Kimlik arayışındaki kadın cyborg başkarakteri, görsellik ve aksiyonun ön planda olması ve mangadan uyarlaması dolayısıyla *Ghost in the Shell (2017)*'le ortak noktaları olan *Alita: Battle Angel (2019)* filmi kadın cyborgun genç bir kız olarak yansıtılmasıyla türdeşinden farklılaşmaktadır. 1990'lı yıllarda popüler olan Japon siberpunk manga roman serisi "Gunnm" ve 1993 yapımı anime filminden uyarlanan *Alita: Battle Angel (2019)*'da 2563 yılında insanlarla robotların bir arada yaşadığı Iron City (Demir Kent)'de, siber fizikçi ve cyborg onarım uzmanı olan Doktor Dyson Ido'nun, Demirkent'in üzerindeki devasa Zalem şehriden bırakılan atıkların döküldüğü çöplükte yedek parça ararken bulduğu beyni ve kalbi yaşayan kadın robotu tamir edip ona yeni bir beden ve isim vermesiyle savaşçı bir cyborga dönüşen Alita (Rosa Salazar)'ın Zalem'in zalim kötülerine karşı verdiği mücadele anlatılmaktadır. Alita bu süreçte yeni bedenine ve kimliğine uyum sağlarken geçmişini hatırlayarak savaşçı özelliklerini tekrar kazanır ve nanotik yeni bir bedene bürünerek gerçek kimliğine kavuşur.

Filmde "hareket yakalama" (motion capture) tekniğiyle canlandırılan ve animedeki iri gözleri ön plana çıkarılarak oluşturulan dijital karakterin yapaylığı, Alita'nın sevimli ve hayat dolu genç kız görünümü ve hayatı deneyimlemek isteyen meraklı kişiliğiyle insani ve gerçekçi bir boyut kazanmaktadır. İnsan beyni ve ruhu taşıyan Alita'nın robotik (nanotik ve sibernetik) bedeni ile bütünleşmesi; *Ghost in the Shell (2017)*'de bedeniyle uyum sorunları yaşayan Binbaşı Mira'ya kıyasla kişiliğinin de etkisiyle daha cezbedici ve büyüleyici bir deneyim olarak sunulmaktadır. Alita'nın bu deneyimini *Avatar (2009)*'da tekerlekli sandalyeye mahkum olan savaş gazisi Jake Sully'nin uzak bir gezegende Avatar bedeniyle bütünleşmesinde yaşadığı coşku ve mutluluk hissiyle ilişkilendirmek mümkündür. Nitekim *Avatar*'ı yazan-yöneten ve Alita'nın da yapımcı ve senaristlerinden olan James Cameron'un her iki filmde de yeni bir bedende yeni bir dünyaya (gezegen) uyanan karakterleri teknolojiyi olumlu şekilde yansıtmaları biçimlerinin birbiriyle benzerlik taşıması bu ilişkilendirmeyi görünür

kılmaktadır. Bu bağlamda taşıdığı insani yönelimler ve duygulanımlar dolayısıyla Alita karakteri bilimkurgu sinemasındaki diğer kadın robot karakterlere göre hem kendiyle hem de teknolojiyle daha barışık bir cyborg kadın olarak nitelendirilebilir. Karakterin genç görünümünün yanı sıra hitap ettiği günümüz genç sinema seyircisinin teknolojiye pozitif anlam yükleyen yönelimleri de özdeşim bağlamında bu nitelendirmeyi desteklemektedir.

Filmde zengin seçkinlerin yönettiği gökyüzü kenti Zalem'in gölgesinde ve sömürgesinde yaşayan daha düşük hayat standartlarının hakim olduğu Iron City, robotik teknolojinin pahalı ve ihtiyaç duyulan bir piyasaya dönüşmesinden dolayı, şiddet, yaralama, kaçırma, hırsızlık ve cinayet gibi suçlarla vurgulanan ölüm kalım savaşının hakim olduğu bir şehir olarak resmedilmektedir. Şehirde yaşayanların en büyük hayali, robot avcılarının ve suikastçıların kol gezdiği Iron City'nin suçla örülü kaotik dünyasından kurtularak Zalem'e gidebilmektir. Zalem'i yöneten Nova'nın Iron City'deki adamı Vector tarafından düzenlenen robot gladyatörlerin katıldığı ve vahşi savaş kurallarının geçerli olduğu kanlı ve ölümcül motorball yarışları filmde Zalem vatandaşlığı için bir tür umut (bilet) olarak sunulmaktadır. Filmde Alita'nın ergen genç kız görünümünden savaşçı bir cyborga dönüşmesi, arkadaşlık kurduğu gerçek bir insan olan Hugo'nun Zalem'e gidişine yardımcı olmak için bu yarışlara katılmasıyla gerçekleşir.

Alita'nın bu dönüşümü, sinematik kahraman ve karakterlerin sunumu üzerinden ele alındığında, sinema tarihinde birçok filmde tekrar edilen ve kalıplaşan "sevdiği kadın için fedakarlık yapan erkek" klişesinin tersine çevrilerek Alita'nın daha güçlü, baskın, ve etken bir konuma ulaşmasında işlevsel olarak kullanıldığı görülmektedir. Nitekim Alita'nın Hugo için yaptığı fedakârlıkların filmde; ona kalbini vermek istediği, Zapan tarafından yaralandığında başını kendi kalbine bağlayarak yaşattığı ve finalde Zalem'in çelik asansörüne tırmanırken robotik vücudu parçalara ayrılınca son bir gayretle onu ölümden kurtarmaya çalıştığı sahnelerde tekrar edilmesi, bilimkurgu filmlerinde erkeği koruyan ve kollayan güçlü kadın karakter sunumlarında yeni bir eğilim ve yönelim olarak öne çıkmaktadır. *Ghost in the Shell (2017)*'de varoluşsal sorunlarıyla boğuşan siber savaşçı kadın Binbaşı Mira'nın, kendisi gibi bir hayalet (ghost) olan Kuze'yi de öldürülmek üzereyken kurtarmaya çalışması bu yönelime örnek olarak verilebilir.

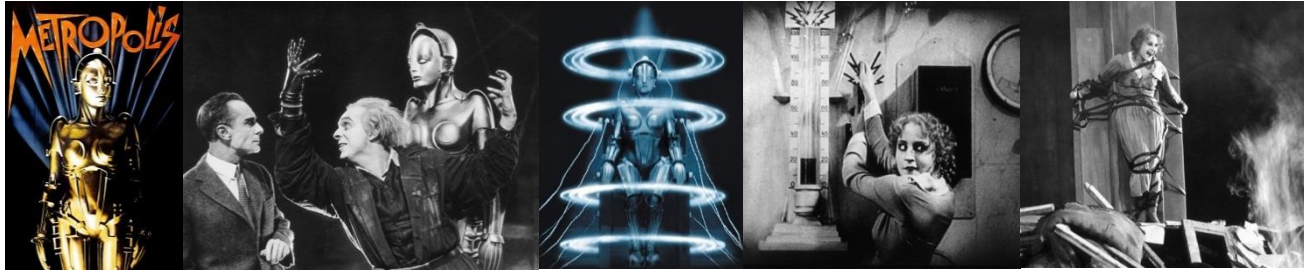
Alita'nın film boyunca karşı karşıya geldiği, silahlarla donanmış farklı tasarım ve görünümüne sahip cyborgların ölümcül saldırganlıkları göz önünde bulundurulduğunda cesaret ve kararlılıkla korkmadan onlarla mücadele etmesi, onu güçlü bir kadın karakter olarak ön plana çıkarmaktadır. Savaştığı cyborglar arasında iri kıyım, tehlikeli ve sadist erkek robotların yanı sıra yarı robotik bedenleri ve suikastçi kimlikleriyle; ilk olarak vekil babası Ido'yu takip ederken karşılaştığı ve öldürdüğü Nyssiana (Eiza González) ile motorball yarışında kendisini öldürmek için tutulan cyborglar arasında yer alan ve kaçıışı sırasında etkisiz hale getirdiği Screwhead (Elle LaMont) gibi görünüm ve karakter olarak saf kötülüğü temsil eden kadın cyborgların yer alması, Alita'nın Iron City'deki diğer avcı ve savaşçı cyborglar karşısında gücünü ve üstünlüğünü açık ve baskın bir şekilde vurgulamaktadır.

Savaşçı Kadın Cyborg (cyborg warrior woman) temsillerini genel olarak değerlendirecek olursak gerek insana ait kalp, beyin, bilinç ve ruh gibi öznelere sahip olmaları gerekse insani olumlu ve iyi davranışları içselleştirmeleriyle, insana ait bir parça ve öz taşımayan, sadece öğrenebilen duyuşal yapay zekaları ve davranışsal özellikleriyle insan taklidi yapan kötücül kadın androidlerden ve romantize edilen sevgili, eş, partner ve arkadaş (kısmen) robotlardan ayrıştıkları görülmektedir. Kadın cyborgların militarize edilmesi ise diğer temsillerde olduğu gibi robot kadın karakterlerin tekno eril sistem ve yapıların kurduğu otorite ve tahakkümün bir parçasına dönüştürülmesi noktasında genel bir olumsuzluk hali olarak göze çarpmaktadır. Bütün kadın robotları, kadın olma bilinçliliği ve arzusu taşımaları notasından değerlendirdiğimizde ise yapay olarak üretilen ve insana ait bir parça taşımayan kadın robotların ve androidlerin kısmen insan (kadın) olmaya özindikleri görülürken savaşçı cyborgların gerçek kadın olmalarından dolayı tam bir kadın-insan olmaya özenmek yerine mevcut insanlıklarını; fiziksel varoluştan ziyade ruhsal ve duyuşal varoluşlarını anlamlı kılan kadınlıklarını koruma güdüsüyle hareket ettikleri görülmektedir. Son olarak bu filmlerde sahte-yapay robotlar gerçek kadının varlığını ve konumunu tehdit eden bir görünüme bürünürlerken, kadın cyborgların ise herşeyin teknolojik ve mekanik bir forma dönüştüğü dünyalarda gerçek kadını ve onun insan olmadan kaynaklanan iyi ve erdemli yönlerini hatırlatıcı bir işleve büründüklerini ifade etmek mümkündür.

Robot Kadın temsillerinin 8 başlık altında belirlene diğer kadın temsilleriyle olan benzerlik ve farklılıklarına değinecek olursak tehlikeli ve ölümcül femme fatale özellikleri sergilemelerinden dolayı android kadınların yaratık kadın temsilleriyle benzeştiği görülmektedir. Robot ve android kadın temsilleri gerek cinsellik gerekse şiddet bağlamında istismar ve sömürü kalıplarına göre biçimlendirilmelerinde dolayı yaratık kadınlarla birlikte bilimkurgu sinemasında olumsuz kadın temsilleri olarak görünür hale gelmektedirler.

Son dönem bilimkurgu filmlerinde; *Alita: Battle Angel (2019)* ve *Ghost in the Shell (2017)*'de olduğu gibi zayıf erkek protagonistler karşında güçlü, savaşçı ve cyborg kadın imajlarının ön plana çıkarılmasını tür içindeki kadın karakterlerin etkileşim, benzeşim ve dönüşümleri bağlamında ele alacak olursak; *Alien (1979)* ve *Terminator (1984)* filmleri ile ilk arkrtipleri oluşturulan *Güçlü 'Sert' Kadın* karakterlerin, hem türün (SF) hem de sinema sanatının, gelecek süreçte ulaşacağı teknolojik gelişmelere ve farklı anlatım ve karakter denemeleriyle keşfedeceği çeşitliliğe bağlı olarak; kadın-erkek rolleri, cinsiyet, kültür, din ve ırk temsilleri noktasında yeni ve özgün filmsel/ görsel karakter sunumlarının ortaya çıkışına zemin oluşturması ve kaynaklık etmeye devam etmesi muhtemel gözükmektedir.

Herşeyin dijitalleşerek asli görünümünü ve anlamını yitirdiği içinde yaşadığımız çağda, sinemanın ve elbette bilimkurgu türünün dijitalleşerek yapay ve sahte evrenler ile karakterlerin cirit attığı dijital imgeler panayırına dönüştürülmesi sinema sanatının özünü teşkil eden, filmsel hareket, filmsel mekan ve rol-oyunun gücünü, önemini ve sahiciliğini daha da görünür kılmaktadır. Sessiz, siyah-beyaz ve titreşen bozuk karelerde “gerçeği” dururken, dijital yollarla oluşturulmuş bir “Charlie Chaplin imajı” şimdilik hala gerçeğinin sahiciliğini ve etkileyciliğini daha da vurgulayan bir gölge olma sıradanlığını sürdürmektedir. Bu bağlamda dijital teknoloji ne kadar ilerlese de duygulanım ve seyirci özdeşleşmesi sağlama noktasında filmlerde gerçek oyuncular tarafından canlandırılan “kalbi, beyni, ruhu ve yüzü” olan gerçek karakterlerin her zaman varolacaklarını söylemek bilimkurgusal bir varsayımdan ziyade, sinemanın büyülü perdesinden yansıyan filmsel (optik) düşlerin her zaman insana ve insan gerçekliğine olan bağlılığının ve bağımlılığının sürecinin bir ifadesi olarak değerlendirmek uygun olacaktır.



Resim 181-185. *Metropolis* (1927)'de Android Maria'nın doğumu ve ölümü



Resim 186-190. Katil Kadın Robotlar (*Eve of Destruction*, *Terminator 3* ve *Alita Battle Angel*)



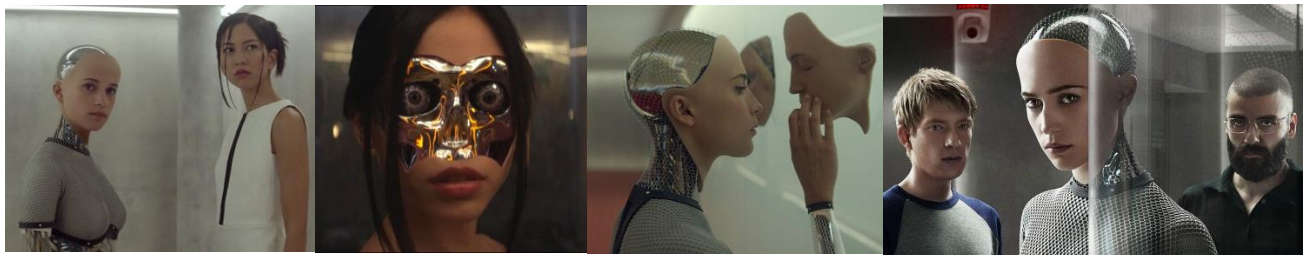
Resim 191-194. Robotlaştırılan Ev Kadınları ve Eşler (*Stepford Wives* (1975, 2004), *Demon Seed*, *Amelia 2.0*)



Resim 195-199. *Blade Runner* (1982, 2017) filmlerinde Replicant Kadınlar (Rachel, Pris, Zhora ve Luv)



Resim 200-204. Savaşçı Kadın Cyborglar (*Cyborg 2*, *The Machine*, *Ghost in the Shell*)



Resim 205-207. *Ex Machina*'da kadın androidler Ava ve Kyoko



Resim: 208-210. *Alita: Battle Angel* (2019)'de Savaş Meleği Alita

3. 8. BİLİMKURGU SİNEMASINDA GÜÇLÜ KADIN TEMSİLLERİ

Bilimkurgu filmlerinde 'güçlü erkek-zayıf kadın' klişesi üzerine inşa edilen eril cinsiyet kalıplarının tersine çevrilerek kadının güçlü ve savaşçı bir karakter olarak resmedilmesi tür içinde olduğu kadar diğer tür filmlerindeki kadın karakter sunumlarını da olumlu yönde etkileyerek değişimlerine ve dönüşümlerine zemin oluşturmuştur. Bu değişimi başlatan güçlü kadın rollerinin ilk görünümünün yine onların fiziksel zayıflık ve cinsel çekicilik yönünden en çok istismar ve ihlal edildikleri 'bilimkurgu' ve 'korku' türlerini harmanlayan ilk *Alien (Yaratık, 1979)* ile ilk *Terminator (Yokedici, 1984)* gibi beden, uzay ve teknoloji korkusu (body horror, space horror, technofobia) temalarını işleyen "bilimkorku" (science horror) filmleriyle gerçekleşmesi, sinemada "**Güçlü Kadın**" (strong woman) arketipinin oluşmasına ve doğuşuna kaynaklık eden temel yönelim ve unsurların bilinip analiz edilmesi bakımından önem taşımaktadır. Bu bağlamda korku ile bilimkurgunun birleşiminden oluşturulan "bilimkorku" nitelemesi burada, ilk *Alien* ve *Terminator* filmleriyle benzer özellikleri olan tür içindeki onlarca filmi tanımlamaktan ziyade sinemadaki *Güçlü Kadın* arketiplerinin ilk çıkış noktasını vurgulamak ve kaynağını belirtmek maksadıyla yapılmıştır.

Çekilen devam filmleriyle popüler birer seriye dönüşen *Alien (1979-1997)* ve *Terminator (1984-2019)* filmlerinde; özellikle ilk *Alien (1979)*'de uzaylı yaratıklarla savaşan Teğmen Ellen Ripley (Sigourney Weaver) ile ilk *Terminator (1984)*'de kendisini öldürmek için gelecekte gönderilen suikastçı robotla savaşan Sarah Connor (Linda Hamilton) karakterleri, bilimkurgu sinemasında ve genel olarak bütün film türleri ve anlatıları içindeki kadın karakter görünümünü ve temsillerini etkileyen gerçekçi "**Güçlü Kadın**" arketipinin oluşmasına öncülük etmeleri bakımından önem arz etmektedirler. Her iki karakterde (Ripley ve Sarah) vurgulanan, serinin ilk filmlerindeki annelik içgüdü, koruyuculuk duygusu, korkuyla yüzleşme ve cesaret gibi karakter özellikleri ile korku türünden etkiler taşıyan hayatta kalan son kız "final girl" izleğine, her ikisini de James Cameron'un yönettiği ikinci filmlerde; *Aliens (1986)*'de "Eylem Kadını" (action woman) ve *Terminator 2:Judgement Day (1991)*'de "Savaşçı-Koruyucu Anne" (warrior mother) temsilleri ve alt prototiplerinin eklenmesiyle Ripley ve Sarah Connor'un birer kadın aksiyon kahramanına dönüşmeleri, bilimkurgu sinemasında "**Güçlü Kadın**" arketipinin sınırlarının ve çerçevesinin oluşmasında ve belirlenmesinde

etkili olmuştur. Bu bağlamda Ripley ve Sarah Connor karakterleriyle vücut bulan "*Güçlü Kadın*" arketiplerinin anaç, koruyucu ve olgun kadın özelliklerinin yanı sıra romantikleştirme ve nesneleştirme kalıplarından uzak "gerçekçi" bir şekilde sunulmalarını da göz önünde bulundurursak; bilimkurgu ve aksiyon türlerinde her ikisinin de taklit ve türevleri olarak ortaya çıkan ve her türlü nesneleştirme, romantizm ve fetişleştirmeye başvurularak görselleştirilen eylem kızı (action girl), süper kahraman kadın (superhero woman), savaşçı kadın (warrior woman) ve dövüşken kadın gibi kadın görünümüleriyle aralarındaki farkların belirlenmesinde ve ayırlamanın yapılmasında "*Güçlü Kadın*"la özdeşleşen anaç ve olgun gerçek kadın özelliklerinin halen etkili olmaya devam ettiğini söylemek mümkündür.

Bu çalışma kapsamında, bilimkurgu sinemasında özellikle 2000'li yıllardan itibaren artan kadın karakter yoğunluğu ekseninde alt türler üzerinden yapılan kadın karakter ayırlama ve gruplandırmasında, *Güçlü Kadın* arketipinin temel özellikleri; yani "*nesneleştirilmemiş anne kadın, olgun kadın ve gerçek kadın*" temsilleri göz önünde bulundurulduğunda; insan dışı, süper veya yapay kadın görünümüleri sergileyen yabancı, yaratık, uzaylı, süper kahraman, sanal ve robot kadın imajları ile annelik içgüdü, olgunluk ve savaşçılığı bir arada bulduramayan distopik, uzay ve bilim kadını temsillerinin de -bir iki istisna haricinde- güçlü kadın vasfı taşımadıkları görülmüştür. Bu bağlamda yine cinsel sömürü, istismar, ihlal ve yok sayma noktasında nesneleştirme, edilgen konumlandırma, pasif, zayıf ve kötücül sunumların da daha önce ele aldığımız bütün başlıklardaki kadın karakterlerde kısmi, dönemsel veya genel bir yaklaşım olarak uygulanmış olmasından dolayı "*Güçlü Kadın*" kıstaslarına uymayan kadın karakterleri; ne kadar süper, cesur, savaşçı, dövüşken ve sert tasarlanmış olurlarsa olsunlar; erkeğin arzusuyla biçimlenen, zevk ve fantezisine göre şekil alan, militarize veya romantize edilen ve cinsel yönden metalaştırılarak görsel güzellik ve çekicilik nesnesine indirgenen zayıf kadınlığın temsilleri olarak nitelendirmek daha doğru ve yerinde bir tespit olacaktır. Çalışmada sekiz başlık halinde ele alınan kadın karakter türleri bilimkurgu sinemasının tarihsel sürecinde ortaya çıkışlarına ve son dönemde görülen yoğunlaşmalarına göre sıralanmıştır. Son başlık olarak bu başlıkta diğer başlıktaki temsilleri etkilemesi, dönüştürmesi ve biçimlendirmesi ekseninde "*Güçlü Kadın*" karakterler esas ve kaynak arketipler

olarak konumlandırılarak bilimkurgu türündeki kadın karakter temsilleri arasında tümevarımcı bir anlayışla bütünsellik ve kapsayıcılık oluşturulmaya çalışılmıştır.

Bu bağlamda bilimkurgunun alt türlerindeki kadın karakter görünümlerinin "Güçlü Kadın" arketipiyle kıyaslanması ve yapılan ayırlama neticesinde Ripley ve Sarah Connor'un koruyucu anne vasıflarının benzerini doğayı, dünyayı ve gezegeni korumaya ve kurtarmaya yönelmelerinden dolayı; gezegenler ötesi kolonyalist (sömürgeci) işgali konu alan uzay operası *Avatar (2009)* filmindeki Navi kadını Neytiri (Zoe Saldana) ile çölleşen ve kaynakları tükenen distopya dünyasını konu alan *Mad Max: Fury Road (2015)* filmindeki İmparator Furiosa (Charlize Theron) karakterleri gerek karakter özellikleri gerekse sunum ve temsilleriyle "Güçlü Kadın" arketipine uygun bir şekilde yansıtıldıkları görülmektedir. Bu bağlamda ele aldıkları ekoloji, doğanın tahrip edilmesi ve çevre felaketi konu ve tematikleri ekseninde *Avatar (2009)* ve *Mad Max: Fury Road (2015)*'daki Neytiri ve Furiosa karakterlerini, *Alien (1979)* ve *Terminator (1984)* filmlerindeki Ripley ve Sarah Connor ile görünür hale gelen "Koruyucu-Savaşçı Anne" arketiplerine paralel olarak "Doğa Koruyucu Kadın" arketipi adı altında "Güçlü Kadın" karakterler olarak konumlandırmak mümkündür. Burada ayırlamasını yaptığımız dört güçlü kadın karakterin, anlatılarını distopya (dstopia), nükleer felaket (nuclear war) robot- yapay zeka (artificial intelligence), yaratık saldırısı (alien invasion , monster attack) ve uzay operası (space opera) alt türleriyle harmanlayan ve aynı zamanda bilimkurgu sinemasının en popüler ve bilinen film serilerine kaynaklık eden veya halkası olarak çekilen *Alien (1979-1997)*, *Terminator (1984-2019)*, *Avatar (2009)* ve *Mad Max: Fury Road (2015)* film ve serilerinde, birbirleriyle benzeşik olarak ataerkil düzen ve sistemler ile tekno kapitalist ve militarist şirket ve yapıların eril tahakküm ve otoritelerine baş kaldırdıkları ve savaş açtıkları görülmektedir. Bu filmlerdeki güçlü kadın karakterler sırasıyla Koruyucu Anne ve Doğa Koruyucu Kadın Arketipleri adı altında, film serilerindeki dönüşümleri, diğer başlıklardaki kadın görünümlerine olan etkileri, ayırlaması yapılan kadın temsilleriyle ve birbirleriyle olan benzerlik ve farklılıkları ekseninde değerlendirilerek güçlü kadın arketiplerinin bilimkurgu sinemasında yeni kadın temsilleri; arketipleri ve alt prototipleri oluşturma potansiyelleri açık edilmeye çalışılacaktır.

3.8.1. Koruyucu Anne Arketipleri: "Ellen Ripley ve Sarah Connor"

Bilimkurgu sinemasındaki insan dışı-yapay kadın görünümünden gerçek kadın görünümüne kadar idealize edilerek kurgulanan onlarca kadın temsiline genel olarak bakıldığında, bilimkurgu ve aksiyonun ön plana çıktığı *Alien* (1979-1997) ve *Terminator* (1984-2019) serilerindeki Ellen Ripley ve Sarah Connor karakterleri karar verme, cesaret ve eylemselliklerinde fiziksel güç ve yeteneklerinin yanı sıra kadın doğasına ait en baskın özelliklerini; yani anaçlık ve koruyuculuk içgüdülerini de etkin bir şekilde kullanmalarıyla tür içinde *Güçlü Kadın* arketipinin oluşmasına öncülük etmişlerdir. Özellikle her iki karakterde ön plana çıkan anaç yönelimler, "koruyucu anne, savaşçı anne ve güçlü anne" gibi vasıflandırma ve nitelermelerle bilimkurgu sinemasında anneliğin güçlü kadın arketipiyle ilişkilendirilmesinin ve özdeşleşmesinin temelini oluşturmuştur.

İlk kez, Ridley Scott'ın yönettiği serinin ilk filmi *Alien* (1979)'de görülen bilim subayı Teğmen Ellen Ripley (Sigourney Weaver) karakteri, gerek ilk filmde hayatta kalan tek karakter olmasıyla gerekse devam filmlerinde aksiyon kahramanına dönüşerek sinema tarihindeki güçlü kadın arketipinin oluşmasına öncülük etmesiyle bilimkurgu türü içinde en önemli kadın karakter olarak kabul edilmektedir. Özellikle James Cameron'un yönettiği serinin ikinci filmi *Aliens* (1986) ile eylem kadını görünümü ön plana çıkan Ripley, bilimkurgu türünde birçok benzer kadın karakterin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Ripley karakteri dört film boyunca Sigourney Weaver tarafından canlandırılmıştır. David Fincher'in yönettiği *Alien 3* (1992)'de *Aliens*'teki aksiyon kahramanı prototipinin tersine olgun, kırılğan ve fedakar bir kadın olarak resmedilerek daha gerçekçi bir karaktere bürünen Ripley, Jean-Pierre Jeunet'in yönettiği serinin dördüncü filmi *Alien: Resurrection* (1997)'de üçüncü filmde ölen gerçek Ripley'in DNA'sının yaratık formuyla birleştirilmesiyle üretilen Ripley 8 klonu, insan ve yaratık arası karakter özellikleriyle seri içinde en insan (kadın) dışı görünümüne bürünmüştür.

İlk filmde görevini tamamlayarak dünyaya dönmeye hazırlanan ticari uzay gemisi Nostromo'nun ikisi kadın, yedi kişiden oluşan mürettebatının uzayda yaşadığı korku, dehşet ve terör anlatılmaktadır. Gemi bilgisayarının yabancı bir gezegenden aldığı sinyaller üzerine hiperuykudaki mürettebatı uyandırmasıyla prosedürde yer alan akıllı olabilecek her canlının araştırılması emri gereğince gemi kaptanı Dallas öncülüğünde Lambert (Veronica Cartwright) ve Kane'den

oluşan ekip canlı türünü incelemek üzere gezegene gönderilirler. Ekip gezegene indiğinde terkedilmiş devasa bir uzay gemisiyle karşılaşır. Gemi içerisindeki yumurta benzeri organizmaları incelerken birinin içinden fırlayan kıkırdak dokulu yaratığın Kane'nin yüzüne yapışmasıyla ekip gemiye geri döner. Gemi kaptanlığını devralan Ripley karantina kuralları gereğince Kane'yi içeri almak istemez fakat Ripley'i dinlemeyen Ash kapıyı açarak ekibi gemiye alır. Ekip koma halindeki Kane'yi, yüzüne yapışan yaratıktan kurtarmak için farklı yollar dener ama kanı yakıcı asit olan yaratığı Kane'nin yüzünden ayıramazlar. Yaratık bir süre sonra yumurtalarını kuluçkaya bırakarak Kane'nin yüzünden kendiliğinde ayrılır. Bütün ekip yemek yerken Kane aniden rahatsızlanır ve yaratık göğsünü patlatıp çıkarak geminin içinde gözden kaybolur. Ekip ne olduğunu anlayamadan Yaratık gitgide büyüyüp gelişerek onları tek tek avlamaya başlar. Bütün gemi mürettebatının ölmesiyle hayatta kalan tek kişi olan Ripley filmin sonunda Yaratıkla mücadele edip onu uzay boşluğuna savurarak yokeder.

Korku filmlerindeki “final girl” konseptinin bilimkurgu ve uzay yolculuğu temasına uyarlanmasıyla Ripley'in en bilinen kadın bilimkurgu karakterine dönüştüğü ilk *Alien (1979)* filmi, bu yönüyle sinema tarihinde devrimci ve öncü bir konuma sahiptir. Baş karakterinin kadın olmasının yanı sıra *Alien (1979)*, uzay ve teknolojinin tehlikeleri ve bilinmezliğine karşı duyulan korkuyu cinsiyet, beden ve üreme korkularıyla birleştirerek insan fizyolojisinin tekinsizliğini Yaratık (Xenomorph) formunda görünür hale getirmesiyle de bilimkurgu türünde önemli bir film olarak yer etmiştir. Filmde uzaylı yaratığın üremek için erkek bedenini kullanması; kadın-erkek arasındaki cinsiyet ayrımı ve rollerinin geçersiz olduğu ve anlamını yitirdiği cinsiyetsiz cinselliği ve üremeyi vurgulaması bakımından önem taşımaktadır. Bu bağlamda yaratığın kadın ve erkek arasındaki fizyolojik fark ve cinsel rolleri devre dışı bırakarak erkek bedenini işgal ve işgal etmesiyle bilimkurgu filmlerinde güç, otorite, savaş ve kahramanlıkla özdeşleştirilen erkek bedeninin fonksiyonlarını ve işlevini yitirerek statüsünü ikincil plana indirgenen kadına terketmesini ilk filmin hatta bütün serinin tamamını kapsayan bir cinsiyet konumlandırması ve anlatı yapısı olarak değerlendirmek mümkündür. Bir kadın olarak Ripley'in, kadın ve erkek rollerinin altüst edildiği noktada zayıf ve kırılğan kadınlığını terkederek cesur ve savaşçı bir kişiliğe bürünmesi ve erkeklerden boşalan otoriteyi ikame etmesi bu sebeple daha da anlam kazanmaktadır.

İlk filmdeki olaylardan 57 yıl sonrasını konu alan *Aliens (1986)*'da Weyland-Yutani şirketi tarafından kurtarılan Ripley'in bu kez şirketin sömürge kolonisinin bulunduğu ve yaratıklar tarafında istila edildiği için irtibatın kesildiği LV-426 adlı ay üssüne gönderilecek deniz piyadelerinden oluşan paralı askerlere rehberlik ederek istasyona gitmesi ve istasyonda yaratıklarla mücadele etmesi bilimkurguyu savaş ve aksiyon türleriyle harmanlayan bir izlekte anlatılmaktadır. Ripley'in yaratık hakkında söylediklerini inandırıcılıktan uzak bulup manipüle eden şirket yetkilileri esasında onun yaratıklarla mücadelesinden ve deneyiminden istifade etmeyi ve yaratıkları canlı olarak ele geçirerek biyolojik silah yapımında kullanmayı amaçlamaktadır. Ekipte beraber istasyona giden Ripley orada yaratık saldırısından kurtulan tek insan olan kız çocuğu Newt (Carrie Henn)'i korumasına alarak ona bir nevi annelik yapar. Piyadeler arasında kaslı vücut yapısıyla erkeksi bir görünüm arzeden kadın asker Vasquez (Jenette Goldstein)'de Ripley ve Newt ile beraber filmde dikkat çeken bir başka kadın karakter olarak öne çıkmaktadır. Newt, bir kadın olarak Ripley'in sevgi ve şefkat duygularını yansıtan ayna işlevi görürken erkek gibi görünen Vasquez özünden uzaklaşarak şiddeti kişiliğinin bir parçasına dönüştürmektedir. Bir süre sonra yaratıkların saldırıya geçmesiyle ekiptekilerin çoğu yaratıklar tarafından öldürülür. Ripley kaçış sırasında havalandırma borusundan kraliçe yaratığın bulunduğu yere düşen Newt'i kurtarmak ve kraliçe yaratığı yoketmek için istasyonun merkezine iner. Ripley Newt'i kurtararak kraliçe yaratığın yumurtalarını ateşe verir ve yaralı haldeki onbaşı Hicks ve Newt ile beraber android Bishop'un yönlendirdiği aktarma gemisine binerek infilak eden istasyondan ayrılırlar. Ana uzay gemisi Sulaco'ya geldiklerinde onlarla birlikte gelen kraliçe yaratık android Bishop'u ikiye böler. Ripley mekanik yük taşıyıcıyı kullanarak yaratığı geminin havalandırma boşluğundan uzaya gönderir. Film Ripley'in Bishop, Hicks ve Newt ile beraber uyku kapsüllerinde hiperuykuya yatmalarıyla son bulur.

Ripley'in kurtarıcı aksiyon annesine dönüştüğü *Aliens (1986)*'de erkeğin yerine geçen kadın temasının ilk filme oranla daha yoğun olarak vurgulandığı görülmektedir. Birbirlerine karşı üstünlük taslayan ve silah kullanma hünerleriyle övünen savaşçı askerlerden oluşan erkeklerin yaratıklar karşısında bir saf dışı kalmasıyla Ripley'in silahlarla donanıma adeta bir asker gibi erilleşerek yaratıklarla mücadele etmesi bu vurgulamayı görünür kılmaktadır. Filmde dikkat çeken bir

başka unsur ise asker karakterlerin ve silahlı çatışma sahnelerinin militarizmi olumlayıcı bir şekilde sunulmasıdır. Filmde silahlar adeta üstünlük sağlayıcı fallik birer araç olarak yansıtılmaktadır. Bu bağlamda Ripley'in filmde yaratıklara karşı savaşırken lav silahından makineli tüfeğe kadar birçok silahı ustalıkla kullanması, kadın ve silahın fetişleştirilerek, doğurganlığıyla imlenen kadın cinselliğinin yıkıcı ve yokedici bir güce dönüşmesi olarak yorumlanabilir. Kadını güç elde etmek için fiziksel yönden dayanıklı olmasının yanın sıra silah kullanması, bilimkurgu sinemasındaki güçlü kadın arketipinin en temel çelişkisini de görünür hale getirmektedir. Bu çelişki film karakterlerince elde edilmeye çalışılan gücün erkeğin dünyasının yansıması ve biçimlendirmesiyle oluşmuş olmasıdır. James Cameron'un gerek *Aliens (1986)*'te gerekse Terminator serisinin ikinci filminde oluşturduğu silah kullanan güçlü kadın karakterleri bu çelişki üzerinden değerlendirdiğimizde, kadının bilimkurgu filmlerindeki olumlu veya olumsuz temsil ve sunumlarında erkek bakış açısının baskın bir şekilde genele yayıldığı görülmektedir. Bu durumu kadın sinemacıların azlığıyla olduğu kadar bilimkurgu gibi türlerin temelde erkek fantezileriyle şekillenen kalıp ve yapılarının halen aşılamamış ve değiştirilememiş olmasıyla da ilişkilendirmek mümkündür.

İlk iki filme göre Ripley'in kırılğan ve zayıf olarak resmedildiği *Alien 3 (1992)*'te karakterle özdeşleşen güçlü kadın arketipinin daha kadınsı ve gerçekçi bir dönüşüme uğradığı görülmektedir. Filmde Sulaco'da çıkan yangından dolayı, Ripley ve beraberindekilerin kaçış poduyla hepsi erkeklerden oluşan mahkumların bulunduğu hapishane gezegeni Fiorina 161'e düşmesiyle gelişen olaylar; öteki ve yabancı olarak konumlandırılan Ripley'in erkek mahkumlarla arasında kurulan kadın erkek çatışması ekseninde anlatılmaktadır. Hicks, Newt ve Bishop'un öldüğü kazadan Ripley yaralı olarak kurtulur. Bir süre sonra mahkumların saldırıya uğramasıyla Ripley kendisiyle beraber bir yaratığın da gezegene geldiğinden şüphelenmeye başlar. Karantinada tutulduğu revirde yaratıkla karşılaşan Ripley, yaratığın ona saldırmaması üzerine içinde yaratık embriyosunu taşıdığını farkeder. Ripley mahkumlarla işbirliği yaparak yaratığı öldürür. Karnında taşıdığı yaratık embriyosunu ele geçirmeyi amaçlayan şirket gezegene Bishop II'nin öncülük ettiği bir ekip göndererek Ripley'i ikna etmeye çalışır. Ripley karnındaki yaratık embriyosunu şirketin ele geçirmemesi için kendini maden eritme kazanına bırakarak feda eder. Film Ripley'in ölümüyle sona erer.

Ripley'in *Aliens*'te ön plana çıkan güçlü kadın görünümünün mahkumlar arasında savunmasız bir kadına dönüştürülmesinin yanı sıra, karnında taşıdığı yaratık embriyosu üzerinden kadının gebelik, doğum ve kürtaj hakkı gibi meseleleri de vurgulanması sebebiyle *Alien 3 (1992)*'ün ilk iki filmin oluşturduğu karakter ve kadınlık tasvirini daha da derinleştirdiğini söylemek mümkündür.

Ripley'in ölümünden 200 yıl sonrasında klon olarak yeniden canlandırıldığı *Alien Resurrection (1997)*'de uzay gemisi USM'de, askeri bilim adamlarının klon Ripley 8'den aldıkları embriyo ile yeni yaratıklar oluşturulması anlatılmaktadır. Ripley 8 karakteri gerek yaratık ve insan özellikleri sergileyen tekinsiz kişiliğiyle gerekse güçlü fiziksel yetenekleriyle serinin önceki filmlerine kıyasla gerçek kadını yansıtmaktan ziyade ötekileştirilen kadının bir temsiline dönüşmekte ve klon olması sebebiyle güçlü kadın arketipine aykırı bir görünüm sergilemektedir. Nitekim filmde yapay yollarla üretilen bir başka kadın karakter, android Call (Winona Ryder)'in varlığı Ripley 8'in durumunu ve gerçek kadından yapay kadına olan dönüşümünü daha da görünür kılmaktadır. Bu bağlamda Ripley 8'in Call'a koruyucu annelik içgüdüleriyle yaklaşmasını ve onunla empatik bağ kurmasını, klon olduğunu öğrendikten sonra yaşadığı duygu ve kimlik yitimiyle kalan insani yönlerini koruma refleksi olarak değerlendirmek mümkündür.

Bilimkurgu sinemasında "Güçlü Kadın" arketipinin oluşmasına öncülük eden Ripley karakterini genel olarak değerlendirecek olursak; ilk filmde dördüncü filme kadar güçlü kadın temsilinin yanı sıra, bilim kadını, uzay kadını, yaratık/ yabancı kadın ve hatta son filmde sahip olduğu insanüstü yetenekler doğrultusunda süper kadın olmak üzere farklı kadın temsillerini yansıttığı görülmektedir. Bu bağlamda sergilediği farklı karakter temsilleri, derinlikli karakter özellikleri ve tür içerisinde birçok kadın karakteri etkilemesiyle Ripley karakterini *Terminator* serisinde bir başka koruyucu anne arketipi olarak öne çıkan Sarah Connor ile birlikte bilimkurgu türünün en önemli ve devrimci iki kadın karakterinden biri olarak nitelendirmek ve konumlandırmak mümkündür.

Ripley'in dünyayı ve insanlığı korumak için *Alien (1979-1997)* serisinde yaratıklara karşı verdiği mücadelenin bir benzerini *Terminator (1984-2019)* serisinde, insanlar tarafından geliştirilen fakat insanlığı yok etmeye yönelik yapay zekâ ve ölümcül robotlara karşı veren Sarah Connor (Linda Hamilton) karakteri; gerek ilk iki filmde korunmaya muhtaç 'zayıf ve genç' kadından güçlü ve olgun

'anne' kadına dönüşümüyle gerekse makinelere karşı insan direnişinin lideri olacak oğluna yönelttiği annelik içgüdüleriyle "Savaşçı ve Koruyucu Anne" arketipinin şekillenmesine öncülük ederek Ripley'in oluşturduğu "Güçlü Kadın" arketipinin daha da zenginleşmesini ve derinlik kazanmasını sağlamıştır. Linda Hamilton tarafından canlandırılan Sarah Connor karakteri James Cameron'un yazıp yönettiği ilk *Terminator (1984)* ile devam filmi *Terminator 2: Judgement Day (1991)*'de insanlarla makineler arasındaki savaşın merkezindeki kadın olarak yansıtılmıştır. Yeni çekilen *Terminator: Dark Fate (2019)*'de karakter bir kez daha aynı oyuncu tarafından canlandırılmıştır. Serinin beşinci filmi *Terminator Genisys (2015)*'de Sarah Connor (Emilia Clarke) ilk iki filmdeki karakter temsili ve baskın annelik rolünden bağımsız olarak resmedilmiştir. Burada güçlü kadın arketipinin nihai özelliklerini belirlemesinden ve asli temsil olmasından dolayı ilk iki filmdeki Sarah Connor karakteri değerlendirilecektir.

Terminator filmleri insanlığın teknoloji karşısındaki endişe ve korkularını yansıttığı kadar, kadın ve kadınlığa dair annelik ve doğurganlık gibi kavram ve olguları da yansıtmasıyla diğer bilimkurgu filmlerinden ayrılmaktadır. Özellikle ilk iki filmde Sarah Connor üzerinden vurgulanan bu kavramlar kadın karakterin derinlikli bir şekilde sunulmasını sağladığı gibi film serisi boyunca işlenen teknolojiyle gerçekleşecek insanlığın sonu tematiğini de zenginleştirmektedir. Sarah Connor, gelecekte makinelere karşı başlatılan insan direnişinin lideri olacak ve bir anlamda insanlığın kurtarıcı Mesih'i olarak sunulan John Connor'un annesi olması bakımından Hz. İsa'nın annesi Hz. Meryem'i çağrıştırmaktadır. Hz. Meryem, kutsal metinlerde ve inançlarda anneliğin saflık ve yüceliğini temsil eden önemli bir şahsiyet olarak anılmaktadır. Bu bağlamda Amerikan bilimkurgu filmlerinde dini şahsiyetlerin film karakterleriyle özdeşleştirilmesinin maneviyat ve dine yönelme noktasında olumlu yansımaları olduğu kadar Mesihlik ve üçlü teslis inancı gibi çarpık Hristiyanlık inançlarının meşrutiyet ve işlerlik kazanmasında ve yaygınlaşmasında olumsuzluklara yol açtığını da ifade etmek yerinde olacaktır. Bu olumsuz temsillerde erkeklerde olduğu gibi kadın karakterlerin de dini hassasiyetler ve sınırların gözetilmeden kullanılması, nesneleştirme ve cinsel sömürüden farklı olarak Hristiyanlık sömürsünü görünür hale getirmektedir.

Distopik filmlerde insanlığın karşı karşıya kaldığı nükleer savaş, toplumsal çöküş, istila, hastalık, salgın ve doğal felaketler gibi insan varlığını yokoluşa

sürükleyen gelecek kurgularında kadının doğurganlığının ön plana çıkarılması insanlığın hayatta kalma güdüsünün bir yansıması olarak işlev görmektedir. *Terminator* serisinin ilk iki filminde robot terminatörler tarafından tehdit edilen ve yokolma tehlikesiyle yüzleşen insan ırkının geleceğinin kadının doğurganlığına bağlanması bu yönüyle daha da anlam kazanmakta ve film anlatısının en önemli tematik izleklerinden birine dönüşmektedir. Gelişen teknoloji ile gebelik öncesi önleyici müdahale, kürtaj ve hatta kısırlaştırma gibi doğum kontrol yöntemlerinin yaygınlaşması ve ulaşılabilir hale gelmesi insanlığın devamına ve geleceğine ilişkin yeni kaygıları ve endişeleri de beraberinde getirmektedir. Bu kaygılar ilk *Terminator (1984)* filminde makinelerin hedef aldığı ve yok etmeye çalıştığı kadının, insan neslinin üremesi ve varlığını sürdürmesindeki hayati konumunu daha da görünür hale getirmektedir. Sarah'ı öldürmek için gelecekte gelen ve teknik ilerlemenin en son aşamasını temsil eden Katil robotu bu yönüyle kadının doğurganlığını ve asli varoluşunu tehdit eden teknolojik ve ölümcül bir '*robotik kürtaj makinesi*' olarak değerlendirmek mümkündür.

Makineler ile insanlar arasındaki savaşı; nükleer felaket, insanlığın yokoluşu, zaman yolculuğu ve katil robot temalarıyla harmanlayan ilk *Terminator (1984)* filmi teknolojiye duyulan korkuyu (teknofobi) karanlık bir gelecek distopyasıyla yansıtmasının yanı sıra makineler tarafından hedef olarak seçilen Sarah Connor karakterini hikayenin odağına yerleştirmesiyle de, modern bilimkurgu sinemasının günümüzdeki kadın karakter ve yapay zeka gibi popüler yönelimlerinin ilk görünümelerini sunması bakımından önemli bir film olarak kabul görmektedir.

Filmde, 2029 yılının nükleer savaş sonrası Los Angeles'ında kontrolden çıkarak insanlara savaş açan, füze savunma ve bilgisayar sistemlerini yöneten Skynet adlı yapay zekanın, insan direnişine liderlik eden John Connor'u daha doğmadan yoketmek için annesi Sarah Connor'ı öldürmek üzere T-800 model savaşı Terminatörlerden birini zamanda yolculuk yaptırarak geçmişe göndermesiyle gelişen olaylar anlatılmaktadır. John Connor'un da annesini koruması için Kyle Reese'i aynı yöntemle geçmişe göndermesiyle makine ve insan savaşı Sarah Connor'un bulunup korunması ve yok edilmesi zıtlığında görünür hale gelir. Sarah Connor bir lokantada garson olarak çalışan sıradan bir genç kadındır. T-800'ün telefon rehberinden adreslerine ulaştığı ve onunla aynı ismi taşıyan iki kadını öldürmesinden dolayı tedirgin olur. Kyle Sarah'ı bulmak

için evine gider. Sarah akşam ev arkadaşı Ginger (Bess Motta) sevgilisiyle buluşacağı için dışarı çıkar. Kylee Reese onu takip eder. Eve gelen T-800 Sarah Connor sanarak Ginger'i ve sevgilisini öldürür. Sarah Technoir Bara giderek Ginger'e mesaj bırakır ama T-800 onun yaşadığını öğrenir ve öldürmek için Technoir'e gider. T-800 barda Sarah Connor'u öldüreceği sırada Kylee Reese yetişerek onu terminatörün saldırısından kurtarmayı başarır ve birlikte kaçarlar.

Filmin finaline kadar süren kaçış bir üretim fabrikasında son bulur. Kylee Sarah'ın kaçışını sağlamak için vücudu yanan ve çelik iskelet görünümü ortaya çıkan T-800'ü oyalamaya çalışır. Onu bomba ile havaya uçururken kendisi de yaralanarak ölür. Fakat T-800 Sarah'ı takip eder. Onu köşeye sıkıştırıp metalik koluyla boğmaya çalışırken Sarah hidrolik pres makinesini çalıştırarak T-800 ezerek yokeder. Film, Sarah'ın Kylee'den John Connor'a hamile kaldığının ve anneliğe yani olgun kadınlığa adım attığının vurgulanmasıyla sona erer.

İlk filmin devamı olarak çekilen ve gelişkin efektlerle kotarılan Terminator 2: *Judgement Day (1991)*'de Sarah Connor'un eski model Terminator'le işbirliği yaparak 10 yaşındaki oğlu John Connor'u, onu öldürmek için gönderilen daha tehlikeli ve üstün özellikleri olan T-1000 model terminatörün tehdidinden korumamaya çalışması anlatılmaktadır. Nükleer savaş ve katil terminatörler hakkındaki paronoid düşüncelerinden dolayı devlet tarafından gözetim altına alınarak akıl hastanesine kapatılan ve oğlu koruyucu aileye verilen Sarah Connor, filmdeki bu sunumuyla eril sistem ve otoritenin baskısı altına alınarak çocuğunun üzerindeki annelik hakkını dahi kaybeden bir kadın olarak resmedilmektedir. Sarah Connor'un hastanedeki çaresizlik ve kısıtılmışlık halini bu bağlamda ilk filmde Terminator karşısında korunmasız kaldığı için özgüven sorunları yaşayan, korkan ve tedirgin olan Sarah karakteriyle ilişkilendirmek mümkündür. Nitekim her iki filmdeki Sarah karakterinin zayıf ve çaresiz kadından güçlü ve mücadeleci kadına dönüşümünün erkek karakterlerin yardım ve desteğiyle gerçekleşmesi, kadının özgürleşerek bağımsızlığını kazanması noktasında, erkeğin, engelleyici ve kısıtlayıcı tahakkümünün yanında olumlu yönde rol ve yükümlülükler de üstlenebileceğini vurgulaması bakımından önem taşımaktadır. İlk filmde Sarah kendisini korumak için gelecekte gelen ve John'un babası olacak Kylee'nin yardım ve korumasıyla güçlü ve olgun kadınlığa adım atarken ikinci filmde bu görevi yeniden programlanan ve John Connor'u korumak için gönderilen T-800

yerine getirir. Bu bağlamda *Terminator 2*'de 'Biyolojik Baba'nın yerine ikame edilen iyi niyetli 'Mekanik Baba' T-800 ile Sarah Connor arasında kurulan uzlaşma ve işbirliğini, ilk filmdeki teknofobi vurgusunun aksine, kadının teknolojiyi olumlaması ve bağımsızlığını kazanmada bir araç olarak kullanması şeklinde değerlendirmek mümkündür. Birinci filmde katil robot suretinde Sarah'ı yoketmeyi amaçlayan eril teknolojinin ikinci filmde insanileşerek onu koruması ve özgürleşmesini sağlaması bu vurguyu görünür kılmaktadır.

Güçlü kadın temsillerinde kadın karakterlerin kadınsı vücut görünümelerini terkederek maskülen (erkeksi) bir görünüme bürünmeleri onları erkek bakışının nesneleştirilmesinden uzak bir konuma taşımaktadır. Sarah'ın filmde ilk görüldüğü sahnede, hastanede tutulduğu odasında fiziksel formunu korumak için kaslı vücuduyla egzersiz yaparken gösterilmesi ve hırçın tavırlarıyla yansıtılması, erkek seyirci bakışı ile kadın bedeni arasında bu mesafeli konumlandırmayı görünür hale getirmektedir. Aynı konumlandırmayı *Alien* serisinin Ripley karakterinde de görmek mümkündür. Özellikle *Aliens*'te Ripley'in bir asker gibi yansıtılması ile *Alien 3*'te saçlarının tamamen kazınarak dazlak görünümüyle erkek mahkumlarla arasındaki cinsiyet farkının silikleştirilmesi buna örnek olarak gösterilebilir.

Terminator 2 filmi kadının teknoloji ile barışmasının yanı sıra sunduğu aile modeliyle de farklı yorumlamalara açık bir izlek oluşturmaktadır. Sarah'ın kendi çabalarıyla hastaneden kaçarken onu kurtarmak için gelen T-800 ve oğluyla bir araya gelmesiyle emir veren ve otoriter erkek babadan yoksun aile tablosu tamamlanmış olur. Teknolojik yeni babanın anne Sarah'ın ve onun oğlunun emri ve otoritesine girerek sürdürülmesi imkansız aile yapısını adeta korumaya çalışması, insanlar arası ilişkilerde teknolojinin toplum ve aile yapısı içinde alacağı yeni görünümleri imlemesi bakımında önem arz etmektedir.

Terminator serisinde koruyucu annelik içgüdüleri ve savaşçı yönleriyle ön plana çıkan Sarah Connor karakterini genel olarak değerlendirecek olursak, karakter özellikleri, farklı filmsel sunumları ve karakter dönüşümüyle güçlü kadın arketipinin çerçevesinin şekillenmesinde önemli katkıları olduğu görülmektedir. İlk *Terminator* filminde zayıf, aciz ve korunmaya muhtaç bir genç kadın olarak resmedilirken serinin ikinci filmde annelik rolünün getirdiği sorumluluk ve olgunlukla daha güçlü ve savaşçı bir kadına dönüşmesi, kadının filmsel temsili ve sunumu noktasında türdeki kadın karakter tasarımları ve konumlandırmalarında



Resim 211-216. Alien (1979, 1986, 1992, 1997) serisinde Güçlü Kadın Ripley



Resim 217-220. Alien (1979'de 'Final Girl' Ripley Resim 221-223. Alien: Resurrection (1997)'da klon Ripley



Resim 224-228. Aliens (1986)'da kadın eylem kahramanı Ripley



Resim 229-234. Alien 3 (1992)'de Ripley (Saçsız Ripley, Erkek Mahkumlar ve Kendini Feda eden Ripley)



Resim 235-240. Terminator(1984, 1991,2019) serisinde Koruyucu Anne Sarah Connor



Resim 241-244. Terminator'de Hedefteki Kadın Sarah Connor Resim 245. Linda Hamilton ve James Cameron



Resim 246-249. Terminator 2'de Savaşçı Anne Sarah Connor

Sarah Connor'un referans karakter olarak ön plana çıkmasına ve kabul görmesine imkân sağlamaktadır. Ripley karakterinde olduğu gibi Sarah Connor karakteri de *Terminator* filmlerinin çeşitlilik arz eden çoklu alt tür ve tematik yönelimlerine paralel olarak seri içinde, önceki başlıklarda ele alınan kadın temsillerinden; insanlığın geleceğini şekillendiren bir karakter olarak vurgulanması yönünden "ütopik kadın" temsili ile insan direnişinin lideri olacak John Connor'un annesi olması bakımında "doğurgan kadın" temsiliyle benzerlikler taşıdığı görülmektedir.

Bilimkurgu sinemasında "Güçlü Kadın" arketipinin oluşmasına kaynaklık eden ve "Koruyucu Anne/ Savaşçı Anne" tanımlamalarıyla özdeşleşerek tür içinde annelik vasfını kadınlığın en güçlü temsili olarak görünür hale getiren Ellen Ripley ve Sarah Connor karakterleri, kadınların diğer tür filmlerinde de güçlü, olgun ve mücadeleci olarak konumlandırılmalarına öncülük etmeleri bakımından önem arz etmektedirler. Her iki karakteri de genel olarak değerlendirdiğimizde birbirine benzeyen annelik ve kadınlık vasıflarının seri filmlerdeki temsillerinde, onların nesneleştirmelerine engel olduğu görülmektedir. Diğer başlıklardaki kadın temsillerinde de annelik statüsünün tıpkı Ripley ve Sarah Connor'da olduğu gibi kadının metalaştırılması ve cinselliğinin sömürülmesine mani olduğu tespit edilmiştir. Bu noktadan hareketle, güçlü kadının tanımlanmasında ve çerçevesinin belirlenmesinde kadınların, bağımsız, özgür ve güçlü olduğu kadar nesneleştirme ve cinsellik sömürüsü kalıplarından uzak, feminist ve cinsiyetçi vurgulamaların da ötesinde; fiziksel, psikolojik, ruhsal ve manevi özellikleriyle yaratılışı ve varoluşu olumlayan gerçekçi ve derinlikli sunumlarla yansıtılmalarının, kadın temsillerinde vazgeçilmez unsurlar olarak ön plana çıktığını söylemek mümkündür.

3.8.2. Doğa Koruyucu Kadın Arketipleri: "Neytiri ve Furiosa"

Ellen Ripley ve Sarah Connor karakterlerinin, 2000'li yıllardan itibaren bilimkurgu filmlerinde artış gösteren kadın karakterleri çok yönlü olarak etkilemeleri ve tür içinde sıklıkla işlenmeye başlayan iklim değişikliği, küresel ısınma ve doğanın tahrip edilmesi gibi tema ve konuların yaygınlaşmasıyla kadın anaçlığını ve koruyuculuğunu doğanın ve dünyanın korunmasına yönelten yeni kadın karakter temsillerinin oluşmasını sağlamıştır. Özellikle ekoloji ve doğal kaynakların tükenmesi sorunlarına yoğunlaşan *Avatar* (2009) ve *Mad Max: Fury Road* (2015) filmlerindeki Neytiri ve Furiosa karakterleri; gerek Ripley ve Sarah Connor'un oluşturduğu güçlü kadın arketipine uygun bir şekilde sunulmaları,

gerekse kadının annelik ve koruyuculuk gibi ruhsal ve manevi vasıflarını daha da genişleterek doğaya ve dünyaya; üzerinde yaşanılan gezegene yansıtmasıyla; güçlü kadın arketipini zenginleştirerek ve "*Doğa Koruyucu Kadın*" arketipinin oluşmasına sağlayarak 2000 sonrası bilimkurgu sinemasındaki kadın temsillerinin en önemli iki kadın karakteri olarak ön plana çıkmaktadırlar.

ABD girişimindeki ordu-şirket misyonun Pandora adlı uzak bir gezegeni istila ederek maden kaynaklarını sömürmesini konu alan James Cameron'un yazıp yönettiği *Avatar* (2009) filminde, ileri teknoloji ve silahlara sahip sömürgeci dünyalılara karşı gezegenini ve halkını koruyan Navi reisinin kızı Neytiri (Zoe Saldana) karakteri gerek temsil ettiği uzaylı etnik ve kültürel kadın kimliğiyle gerekse cinsiyet kalıplarının ötesine geçerek kadın-erkek empatisi ve seyirci özdeşleşmesi sağlayıcı dijital görünümü ve karakter motivasyonu bilimkurgu sinemasında insan dışı en derinlikli kadın karakter olarak öne çıkmaktadır. Neytiri her ne kadar uzaylı ırk kadını ve dijital bir karakter olarak tasarlanmış olsa da içinde yaşadığımız dünyanın ekolojik sorunlarını vurgulayıcı bir işlev taşıması ve donatıldığı kadınsı duyarlılık, koruyuculuk, manevi rehberlik ve savaşçı kişilik gibi insani özellikleriyle bilimkurgu filmlerindeki birçok insan-kadın karakterden daha gerçekçi bir izlenim oluşturmaktadır. Neytiri ile birlikte filmde görülen ve Pandora'yı tahrip eden ve yağmalayan kötü erkeklere (askerler) zıtlık oluşturacak şekilde iyi ve olumlu bir şekilde yansıtılan başka İnsan ve Navi kadın karakterlerin de varlığı *Avatar* (2009) filmini *Doğa Koruyucu Kadın* arketipinin oluşmasına öncülük etmesiyle bilimkurgu sinemasındaki kadın temsili ve sunumunda önemli bir referans film haline getirmektedir. Bu bağlamda bir önceki başlıkta Ellen Ripley (*Alien*) ve Sarah Connor (*Terminator*) karakterleri referans alınarak çerçevesi ve nitelikleri görünür hale getirilen "Güçlü Kadın" arketipinin; Pandora'nın fauna ve ekolojisine hayranlık duyan ve RDA şirketi ve askerlerin gezegene saldırmasını engellemeye çalışan Dr. Grace Augustine (Sigourney Weaver) ve saf değiştirerek Navi'lerin direnişine katılan uçak pilotu Trudy (Michelle Rodriguez) gibi dünyalı kadınlarla, kızı Neytiri ile beraber Grace ve Jake'e hoşgörüyü yaklaşan Navilerin manevi (ruhani) lideri Moat (CCH Pounder) gibi Navi kadınlarının, doğayı, hayatı ve canlıları korumak için birbiriyle etkileşime geçen ve dayanışma sergileyen farklı ırk (tür) ve statüden kadınlıkları

vasıtasıyla, Avatar filminde doğayı önceleyen ve kadın maneviyatını yücelten çok daha derinlikli bir bakış açısıyla yansıtıldığını ifade etmek mümkündür.

Avatar'daki kadın karakterleri çeşitlilikleri doğrultusunda yerel, kültürel, etnik ve evrensel kadınlığın farklı yansımaları olarak ele almak mümkündür. Mavi ten rengi, etnik görünüm ve konuştukları dille Navi ırkının birer üyesi olan Neytiri ve Moat karakterleri filmde yerel ve kültürel kadınlığın temsilleri olarak ön plana çıkarken bilim kadını Dr. Grace Augustine Navilerle iletişim ve uzlaşma kurmaya çalışmasıyla barışçıl beyaz kadın olarak yansıtılmaktadır. Dünyalı ve uzaylı ırk kadınlarının şirket ve askerlerin saldırıları ve savaş tehditleri karşısında, savunma ve koruyuculuk duyguları üzerinden birbirleriyle kurdukları güçlü kadınsı bağlar ise filmde militarist ve emperyalist eril şiddete karşı ırk, dil, sınıf farkı gözetmeksizin bir araya gelen ve dayanışma sergileyen kadınların eylemselliğiyle ortaya çıkan evrensel kadınlığı görünür hale getirmektedir.

Aynı şekilde filmdeki kadın karakterlerin, çalışmada daha önceki başlıklarda tespit edilen olumlu kadın prototipleriyle de benzerlikler taşıdığı görülmektedir. *Bilim Kadını* başlığında da değindiğimiz gibi, Dr. Grace Augustine, insanlar ile öteki ve düşman olarak konumlandırılan Navi'ler arasında iletişim ve diyalog kurmanın önemini ve gerekliliğini savunmasıyla *Arabulucu Kadın* olarak görünür hale gelirken Pandora gezegenini ve Navileri insanların saldırısından korumaya çalışmasıyla *Koruyucu Kadın* prototipinin özelliklerini yansıtan bir karaktere dönüşmektedir. Filmin en önemli kadın karakteri olan Neytiri ise koruyucu ve savaşçı kadınlığının yanı sıra, insan ve Navi DNA'larının birleştirilmesiyle oluşturulan Navi görünümlü Avatar bedenlerinden birini kullanan ve aralarında aşk ilişkisi gelişen felçli asker Jake Sully'i, Navi dili, kültürü ve Pandora'nın doğasıyla tanıştırmasıyla *Rehber ve Eğitici Kadın* kimliğiyle vurgulanırken, Jake'in savaş ve şiddetin yıkıcılığını terkederek Navi halkının doğayla uyumlu barışçıl yaşamını benimsemesine yardımcı olmasıyla, erkek karakteri varlığıyla ve eylemselliğiyle değişime sevkeden *Dönüştürücü Kadın* prototipinin son dönem bilimkurgu filmlerindeki en önemli temsili olarak ön plana çıkmaktadır. Ayrıca insan dışı uzaylı bir ırkın üyesi olması bakımından Neytiri karakterini; erkeğin tanımak ve keşfetmek istediği gizemli ve yabancı edilgen kadın stereotipinden ziyade, dünyalı erkeği koruyan, eğiten ve ona insan bedenini terkederek Navi

ırkına dahil olmasıyla yeni bir kimlik kazandıran etken *Uzay Kadını* prototipinin güçlü bir temsilcisi olarak da değerlendirilmek mümkündür.

Bilimkurgu filmlerinde erkeklerin kadınları tehlikeli ve zorlu durumlardan kurtarması klişesi günümüzde halen yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu filmlerde kadınlar cinsiyet rolleri üzerinden oluşturulan yüzeysel stereotiplerle kişiliksiz, kimliksiz, zayıf ve aciz karakterler (tipleme) olarak yansıtılmaktadırlar. Güçlü kadın arketiplerinde ise bu klişenin tersine çevrilerek kadınların yaralanan veya savunmasız kalan ya da düşman ve ortam hakkında herhangi bir stratejisi, bilgisi ve becerisi bulunmayan erkekleri birçok defalar ölüm tehdidi ve zor durumlardan kurtardıkları ve korudukları görülmektedir. Ripley, ilk *Alien* (1979) filminde çoğunluğu erkeklerden oluşan gemi mürettebatını yaratığın tehdidine karşı uyarırken *Aliens* (1984)'te pusuya düşen askerleri ve yaralanmış Hicks'i kurtarmaya çalışır. *Alien 3* (1992)'te ise hapisane gezegeni Fiorina 161'de tutulan erkek mahkumları yaratığın saldırılarından korumaya çalışır. *Terminator* (1984) serisinde ise Sarah Connor ilk filmde Terminatörden kaçarken yaralanan Kylee'ye destek olarak onu kurtarmaya çalışır. *Terminator 2* (1991)'de ise bu kez insanlığın makinelere karşı direnişine liderlik edecek erkeği; oğlu John Connor'u T-1000 adlı terminatörün ölümcül tehdidinden korumaya çalışır. Her iki seride de *erkeği kurtaran ve koruyan kadın* temsilinin özellikle James Cameron'un yönettiği filmlerde daha belirgin ve benzer şekillerde vurgulanması, her filmde güçlü kadın karakterler oluşturan yönetmenin cinsiyet rollerini ve klişeleşmiş anlatımları tersyüz ederek kadınları güçlü göstermesinin işaretlerini görünür kılmaktadır.

Avatar filminde Neytiri'nin de tıpkı Ripley ve Sarah Connor karakterlerinin yaptığı gibi hayatına giren erkeği; Jake Sully'yi birçok kez ölümden kurtardığı ve dış tehditlerden koruduğu görülmektedir. Jake'in avatariyla Pandora gezegenine yaptığı ilk yolculukta ormanda mahsur kaldığında yırtıcı Viperwolf sürüsü tarafından saldırıya uğrayınca Jake'i takip eden Neytiri ok, yay ve bıçağıyla vahşi sürüyü dağıtarak onu kurtarır. Bir başka sahnede ise Ruhlar Ağacında birlikte oldukları günün sabahında henüz avatariyla eşleşmeyen Jake'i ormanı tahrip eden buldozerin altında kalmaktan kurtarır. Benzer bir sahnede bu kez avatariyla bağlantısı kopan Jake'i öldürmek isteyen savaşçı Tsu'dey'i etkisiz hale getirerek ve bütün klanın önünde ona meydan okuyarak Jake'i korur, Film boyunca Jake'in hep avatar bedenini kurtaran Neytiri finalde ise insan Jake'in eşleşme kapsülünün

bulunduğu karavana zarar veren ve avatarını öldürmek üzere olan komutan Albay Quaritch'i öldürerek hem avatarını hem de boğulmak üzere olan gerçek bedenini kurtararak Jake'in Navi (Avatar) bedeniyle kalıcı olarak bütünleşmesini sağlar.

Filmde Neytiri gibi Grace, Trudy ve Moat'ında bir çok kez Jake'i koruması ve desteklemesi; erkek kahramanın motivasyon, kişilik ve özgüven kazanmasında ve olgunlaşarak kendini gerçekleştirme sürecinde sevgi, ilgi, fedakarlık, annelik ve şefkat gibi kadınlığa ait iyileştirici ve dönüştürücü manevi duyguların önemini vurgulayan davranışlar olarak, kadın karakterlerin derinlikli ve gerçekçi şekilde yansıtılmalarını sağlamaktadır. Özellikle Grace'in sakat Jake'i ilk gördüğünde onu önyargıyla ekibinden dışlayıp fiziksel durumu ve askeri geçmişinden dolayı 'kas kafalı ıskarta ve moron' olarak nitelerken, daha sonrasında insani yönünü tanıdıkça ona destek olduğu ve bir anne gibi ilgi gösterdiği sahneler, kadınların hem kendi değişimlerini hem de değişen tavır ve tutumlarının erkek karakter üzerindeki dönüştürücü etkisini yansıtması bakımında örnek olarak verilebilir. Bu bağlamda hem kadın ve doğa üzerinden vurgulanan anaçlık, maneviyat ve fedakarlık gibi özellikleri görünür kılmaları hem de doğayı ve insan hayatını korumalarından dolayı *Avatar* filmindeki kadın karakterleri Pandora gezegeninin şefkatli ve koruyucu Ekolojik Anneleri olarak da nitelendirmek mümkündür.

Avatar (2009), güçlü kadın karakterlerinin varlığına rağmen, kolonyalist yayılcılığı ve ırk retoriklerini batılı beyaz erkek formunda yeniden kurgulayarak başta ABD olmak üzere batılı devletlerin kendi sakat ve çarpık bakış açılarıyla sınıflandırdıkları 'üçüncü' Dünya Halklarını sözde uygarlaştırma medenileştirme ve demokratikleştirme tasarımlarını olumlayıcı bir şekilde yansıtmasıyla problemli ve ırkçı bir izlek oluşturmaktadır. Bu izleği insanların Navilerle olan mücadelesini yansıtan saldırı ve savaş sahneleri ile başkarakter beyaz erkek kahramanın kurgulanışında görmek mümkündür.

Bilimkurgu filmleri her ne kadar geleceği veya hayali olguları yansıtıyor olsalar da çekildikleri dönemlerin tarihsel olayları ve sorunlarından hareket ederek hikaye yapısına ve karakterlerine inandırıcılık katmak veya ideolojik zemin ve argümanlar oluşturmak için, gerçeği olduğu gibi veya kısmen yada tamamen çarpıtarak kullanabilmektedirler. Bilimkurgu filmlerinde yapılan bu çarpıtmalar gerçeğin üzerinin fantezi ve hayalle daha da perdelenmesine yol açarken gerçeğin olduğu gibi yada referans alınarak yansıtılması, hayat ve varoluşa dair olguların

ve durumların daha iyi görülüp kavranmasına da aracı olabilmektedir. *Avatar* (2009)'da bilimin ve teknolojinin de imkanlarını kullanarak Pandora'yı işgal ederek doğasını yağmalayan dünyalı insanların "ağaçlarda yaşayan vahşiler" olarak gördükleri Navi halkını şiddet ve sindirme yöntemleriyle ezmeye ve boyun eğdirmeye çalışması; gerçek Dünya'daki küresel devlet-şirket-ordu güçlerinin para, silah ve şiddet üçgeninde kurdukları emperyalist, kapitalist ve militarist eril sistemlerin zayıf ülkeleri ve milletleri teslim alan acımasızlık ve saldırganlıklarını hatırlatması bakımından önem taşımaktadır. 2000'li yıllarda, ABD'nin 11 Eylül saldırıları sonrasında çeşitli bahaneler öne sürerek Afganistan ve Irak gibi ülkeleri işgal ve terör politikalarıyla kaos ve parçalanmaya sürüklemesi göz önüne alındığında *Avatar* açıkça ABD'nin bu işgal girişimlerinin sonuçlarının getirdiği yıkım ve hayal kırıklıklarının bir yansımasına dönüşmektedir. Esasında petrol, enerji kaynakları ve kitle imha silahlarının kontrol edilmesinin de ötesinde ABD'nin bu işgallerle amaçladığı İslam ülkelerinin kuşatılması ve İslam inancına mensup halkların zapturapt altına alınması gerçeğinden hareket edecek olursak *Avatar*; başta Müslümanlar olmak üzere batı tarafından ötekileştirilen ve düşman-terörist ilan edilen bütün halkların, filmde "Onların terörüne karşı bizim terörümüz" diyerek Navilere saldırı emrini veren Albay Quaritch'le cisimleşen gerçek terör uygulayıcıları olan ABD, AB ve NATO gibi Batılı küresel terör ve savaş çetelerine karşı direnişlerini yansıtan bir film olarak da değerlendirilebilir. *Avatar*'la aynı yıl gösterime giren *District 9*(2009)'da da, dünyada mahsur kalan uzaylıların insanların oluşturduğu mülteci kamplarındaki sefil ve çaresiz halleri, içinde yaşadığımız dünyada gerçek mültecilerin zor şartlar altında verdikleri hayatta kalma savaşının ve vatansızlıklarının ironik bir şekilde vurgulanması bakımından, *Avatar*'da vurgulanan meseleleri benzer bir şekilde işlemeyle bilimkurgu türünün Dünya ve güncel politik gelişmelerle kurduğu ilişkiselliğin, gerçeğin algılanmasında etkili bir şekilde kullanılabileceğini göstermektedirler. Bu bağlamda *Avatar*'da vurgulanan ekosistemin bozulması, savaş, işgal, yağma, göç ve mültecilik gibi meseleleri 2154 yılının bilimkurgusal öngörüsü olarak değil, günümüz gerçeklerinin, özellikle de Batılı emperyalist güçlerin Ortadoğu ve Afrika coğrafyasında petrol, altın, elmas gibi yeraltı kaynaklarını sömürebilmek için terör, işgal ve savaş aparatlarını kullanarak yaşattığı zulüm, katliam ve acıların bir yansıması olarak değerlendirmek daha isabetli ve yerinde olacaktır.

Filmde askerlerin, Navilerin yaşadığı dev Yuva Ağaca (Hometree) füzelerle ve bombalarla saldırdıkları sahnede gövdesinin tıpkı bir buzul gibi parçalanarak devrilmesi, küresel ısınma dolayısıyla kutuplarda oluşan erimeyi anımsattığı gibi yine aynı saldırıda caydırma yönteminin aşırı şiddete dönüşerek sadist bir yıkma ve yoketme eylemine evrilmesi, Amerikan ordusunun başta Vietnam olmak üzere, etkileri günümüzde de halen devam eden Afganistan ve Irak gibi ülkeleri işgal ederek milyonlarca insanın ölümüne sebep olmasını ve yerli halklar üzerinde uyguladığı işkence, tecavüz, cinayet gibi insanlık dışı suçları hatırlatmaktadır. *Avatar (2009)*'ın bir Amerikan filmi olması ne yazık ki bu bağlantı noktalarının çarpıtılmasına veya silikleştirilmesine ya da eleştirel dilinin törpülenerek daha ılımlı ve oryantalist biz izleğe dönüşmesine neden olmaktadır. Nitekim Yuva Ağacın bombalanması ve ateşe verilmesiyle dramatize edilerek görselleştirilen çöküşü, Amerikan seyircisinin algı ve belleğinde daha çok 11 Eylül 2001 saldırılarını ve ikiz kulelerin yıkılışını hatırlatıcı bir işleve bürünerek ulusal korku, nefret ve ırkçılık duygularını yeniden tazelemekte ve meşru hale getirici bir etki oluşturması söz konusu olmaktadır. Ancak aynı sahneyi ve filmi gerçekte ilişkilendirdiğimizde ise en yalın haliyle Filistin halkının ve yurtlarının İsrail'in baskı, zulüm ve sistematik işgaliyle sindirilmesi ve parçalanmasının bir temsiliyle karşılaşırız. Bu bağlamda her ne kadar filmin misyonu olmasa da Navilerin direnişini, başta Filistin halkının Siyonist işgale karşı direnişi olmak üzere Dünyanın farklı yerlerinde Amerikan emperyalizmine karşı direnen halkların gerçek mücadeleleriyle ilişkilendirmek; yaşadığımız dünyanın savaş, işgal ve terör sarmallarıyla şiddet, sömürü ve ölümün kol gezdiği bir yere dönüşmesinin yakıcı gerçekliğini her daim hatırlamak ve “kalbimizdeki taşları” zalimlere savurabilme cesaretini ve hakkını elde edebilmek adına daha uygun olacaktır.

Hollywood (Batı, ABD) sinemasında gerçeğin bağlamından koparılarak filmler aracılığıyla yapılan çok yönlü çarpıtılmış sunumlar; Amerika'nın işgal, terör, sömürü ve savaş argümanlarını kullanarak dünyanın çeşitli yerlerinde sebep olduğu insan hakları ihlallerinin ve trajedilerinin izole edilmesinin ve iç kamuoyuna manipülatif bir şekilde yansıtılmasının önünü açmaktadır. Nitekim Afganistan ve Irak işgallerine katılan ve kadın, çocuk, sivil ayırt etmeksizin birçok masum insanın ölümüne sebep olan Amerikan askerlerinin, *American Sniper (2015)* ve *12 Strong (2018)* gibi son dönem filmlerde kahramanlaştırılarak

sunulması Hollywood'un halen bu alışkanlığını ve propaganda dilini terk etmediğini açıkça göstermektedir. Aynı şekilde *Avatar* (2009)'ın başkarakterinin de Amerikalı bir savaş gazisi olması, galaksideki uzak bir gezegeni fetheterek çıkararak iğdiş edilen erkekliğini tekrar kazanmak istemesi ve dolaylı yollardan da olsa Navi reisinin kızıyla evlenerek uzaylı ırkın yeni lideri olması gibi karakter tasarımıdaki çelişkiler; hem beyaz ırkın üstünlüğünü vurgulayan ırkçılığı hem de sözde demokrasi ve özgürlük için dünyanın öbür ucundaki ülkeleri fetheterek 'işgale' gönderilen 'kahraman' Amerikalı asker mitini, barış yapıcı ve barış götürücü adanmış bir "peacemaker" ve "misyoner asker" şeklinde olumsuzlayıcı bir özdeşim aracı olarak sunması bakımından bu çarpıtmaları işlevsel hale getirmektedir.

Avatar filmindeki bir asır sonrasına sızan ve gezegenler ötesine taşınan gizli ırkçılık ve kolonyalizm hülyalarını kadının ve doğanın fethedilmesi ekseninde ele alacak olursak, dijital olarak görselleştirilen ve egzotik, büyüleyici ve manevi bir rehber olarak sunulan Neytiri karakterini bilimkurgu sinemasında "doğulu kadın" imgesinin bir temsili olarak nitelendirmek mümkündür. Nitekim serüven ve fetih hikayeleriyle ortaya çıkıp Batı'da gelişen bir tür olması bakımından bilimkurguda uzak diyarlara ve gezegenlere yapılan yolculukları; bilinmezlik, büyü ve gizemle ilişkilendirilen 'kaybedilen' Doğu'nun yeniden fethedilmesinin olduğu kadar ideal kadınla da karşılaşma hayalinin bir metaforu olarak değerlendirdiğimizde *Star Trek*'ten *Star Wars*'a ve elbette bir uzay serüveni olarak *Avatar*'a kadar bir çok Batı kaynaklı uzay filminde bu şablonun farklı çeşitlemelerinin işlevlik kazandığı görülmektedir. Filmde 2154 yılının dünyasında her yerde savaşların olduğu ve ABD'nin birçok cephede savaştığı vurgulanmaktadır. Gerçek dünyada girişilen başarısız işgal ve savaşlarla Doğu'nun; Ortadoğu'nun, bizatihi Dünya'nın fethedilmesi misyonu uzadıkça, *Avatar*'da da olduğu gibi Pandora ve Neytiri formunda, gezegen-toprak (doğa) ve kadın olarak görünür hale getirilen dijital doğu imgeleri; Amerikalı 'kötürüm' bir askerin kolaylıkla fethettiği sanal etkileşimli bir illüzyona ve fantezi oyununa dönüşebilmektedir. Bütün bu çıkarımlardan hareketle *Avatar* filmi teknoloji, bilim, silah ve eril gücü temsil eden Batı ile anaerkillik, toprak ve maneviyatı temsil eden Doğu'nun, güçlerinin test edilip sınındığı bir savaş simülasyonu olarak da nitelendirmek mümkündür.

Avatar (2009) filmi bir yönüyle savaşın, işgalin ve kaba güç kullanmanın yanlışlıklarını vurgularken diğer taraftan düşmanın fethedilmesi ve ele geçirilmesi

için onlardanmış gibi görünen Jake Sully'nin yaptığı gibi uzlaşma, kardeşlik ve barış gibi kulağa hoş gelen söylemleri yine onun ağzından çözüm önerileri olarak dillendirip, 'ilkel ve vahşi' Navilere ve elbette kendi türdeşinin kan dökücü 'kötü' örneklerine karşı 'uygar' dünyanın 'medeni' beyaz erkeğini ideal insanlık temsili ve barış elçisi olarak öne sürerek ve Navileştirerek sonraki sömürü stratejileri için açık kapı bırakmaktadır. Nitekim ilk *Avatar* filminin gösterime girmesinden sonra Yapımcı-Yönetmen James Cameron'un yeni *Avatar* filmleri (seri) çekeceğini duyurmasıyla süreç içerisinde yazım, çekim ve yapım aşamaları eş zamanlı olarak halen devam eden ve 2021-2027 yılları arasında gösterime girmesi planlanan 4 devam (*Avatar 2-3-4-5*) filminde açık bırakılan bu kapılardan; kaynakların (Dünyalılarla) eşit paylaşımı, Neo Liberalizmin benimsenmesi, süper askerlerin (Navi'lerin), yapay zeka ve robotların savaflara takviye güç olarak dahil edilmesi, yerleşik kültür, inanç, gelenek ve doğanın terkedilmesi ile teknolojiye geçiş gibi şuan içinde yaşadığımız dünyanın güncel meselelerinin, ilk filmde oluşturulan kurgusal evren ve karakterler dahilinde 2-3-4-5. bölümlerde de yeni çatışma ve sömürü unsurları olarak görselleştirilmesi muhtemel gözükmektedir.

Çevreci mesajlarını zengin bitki faunası ve hayvan çeşitliliğiyle ekolojik bir cenneti andıran Pandora gezegeninin büyüleyici doğasıyla görünür hale getiren *Avatar* (2009) filminin aksine *Mad Max: Fury Road* (2015)'da çöle dönmüş distopik dünya tasavvuru bu sorunların yansıtılmasında işlevsel hale gelmektedir. Filmde, çölün ortasında kurduğu tiranlıkla suya ve insanlara hükmeden Immortal Joe (Ölümsüz Joe)'ye başkaldıran ve isyan eden bir kadın olarak yansıtılan İmparator Furiosa (Charlize Theron) karakteri; sert ve mücadeleci kişiliği, Joe'nin haremindeki hemcinslerini koruması ve en önemlisi erkek kahraman üzerine kurulu öncü bilimkurgu aksiyon serilerinden olan *Mad Max* filmlerine kadın kahramanın ön planda olduğu çevreci ve feminist bir halka eklemesiyle, bilimkurgu sinemasında Ripley ve Sarah Connor karakterlerinin oluşturduğu güçlü kadın arketipinin 2000 sonrasındaki en önemli temsilcilerinden birine dönüşmektedir. Ekolojik sorunlar ve doğanın tahrip edilmesi gibi meseleleri işlemeyle *Avatar* (2009) filmiyle tematik olarak benzerlikler taşıyan *Mad Max: Fury Road*, kadın ve erkek karakterlerin iyi-kötü karşıtlığında konumlandırılması, şiddet ve kaos üreten ataerkilliğin sorgulanması, bilimkurguda doğru kadını temsili

ve en önemlisi kadın ve doğanın birbiriyle ilişkilendirilmesi noktasında yine *Avatar* filmiyle benzer temaları hikâyesine yansıtmasıyla ön plana çıkmaktadır.

Filmde, yaşanan nükleer savaş ve çevre felaketlerinin ardından susuzluk ve kuraklık probleminin baş göstermesiyle dünyanın çölleştiği bir gelecekte, kanunsuzluk ve ahlaki bozulmanın etkisiyle medeniyetin çöküşe sürüklendiği, güçlü olanın zayıfları yok ettiği, şiddet, yağma ve anarşinin (terör) kol gezdiği kaos ortamında insanların hayatta kalma savaşı konu edilmektedir. Filmde Gastown'dan benzin getirmesi için görevlendirilen İmparator Furiosa'nın, Joe'nin sağlıklı çocuklar elde edebilmek için haremde damızlık olarak tuttuğu beş eşini de savaş tankerine gizleyerek, Yeşil Diyarı bulmak için rotasını değiştirmesiyle eşlerinin kaçırıldığını farkederek Ölümsüz Joe'nin savaş çocuklarından (Warboys) oluşan ordusuyla onları yakalamak için peşlerine düşmesi kovalamaca ve aksiyon sahnelerinin yoğun şekilde sıralandığı bir kurguyla yansıtılmaktadır. Joe'nin çetesi tarafından esir alınan ve hastalıklı savaş çocuğu Nux'un arabasının önüne kan torbası olarak bağlanan Mad Max'in de istemeden dahil olduğu kovalamaca çölde çıkan kimyasal kum fırtınasıyla sona erer. Fırtınadan kurtulan Max, Furiosa ve himayesindeki kadınlarla karşılaşır ve aralarında yardımlaşma ve dayanışma hukukuna dayalı bir dostluk gelişir. Yeşil Diyara ulaşmak için çölü geçmeye çalışan Furiosa kendi halkıyla karşılaştığında yeşil diyarın yok olduğunu öğrenir. Max Furiosa'ya, geri dönüp peşlerine düşen tiran Joe ile savaşarak onun sahip olduğu kaynakları ele geçirme planından bahseder. Furiosa bu planı kabul eder. Max, Furiosa, Nux ve kadın klanlar son mücadele için güçlerini birleştirerek Joe ve onun savaş çetesine karşı harekete geçerler. Mücadele sonunda Ölümsüz Joe ve çetesi yok edilirken baskı altında ezilen insanlarda özgürlüklerine kavuşur. Furiosa kadın eliyle gelen bu devrimle bölgenin ve orada yaşayan halkın yeni lideri olur. Film, Furiosa'nın yük asansörüyle kaleye doğru yükselişiyle; bir başka ifadeyle şiddet, kaos, sömürü, kötülük ve terör üreten ataerkilliğin yıkılıp yerini barış, dayanışma, koruyuculuk, eşitlik, özgürlük, umut ve geleceği temsil eden anaerkilliğin almasının vurgulanmasıyla sona erer.

Avustralyalı yönetmen George Miller'ın 1979 yılında çektiği ve başrolde Mel Gibson'un oynadığı ilk *Mad Max* filmi daha sonraki yıllarda *Mad Max 2: Road Warrior (1981)* ve *Mad Max: Beyond Thunderdome (1985)* filmleriyle seriye dönüşmüş ve distopya ve post apokaliptik (felaket sonrası) tür içinde

hayatta kalma, kişisel intikam, medeniyetin yok olması, adalet arayışı, küresel ısınma, enerji kaynaklarının tükenmesi ve nükleer savaş tehlikesi gibi temaların popüler olmasını sağlayarak birçok benzer filmin yapılmasına öncülük etmiştir.

Erkek 'kurtarıcı' kahramana odaklanan ilk üçleme, Mad Max karakterinin etrafında şekillenirken üçüncü filmde 30 yıl sonra çekilen *Mad Max Fury Road* (2015)'da Furiosa karakterinin ön plana çıkmasıyla seride hakim olan erkeklik kalıplarının ve maskülen yapının değişime uğradığı görülmektedir. Bu değişimde kadı-erkek konumlandırması ve doğa ile kadının birbirleriyle ilişkilendirilmesiyle oluşan yeni temalar *Fury Road*'da en güçlü unsurlar olarak ön plana çıkmaktadır.

Kadın karakterlerin ön planda olduğu bilimkurgu filmlerinde kötülerin erkek ve kadın olarak seçilmesi; çatışma şiddetinin ve kadın kahraman eylemselliğinin vurgulanmasında veya güç dengesinin ve entrikanın ön plana çıkmasında işlevsel olabilmektedir. *Hunger Games* ve *Divergent* gibi eylem kızı imajlarının ön planda olduğu distopik serilerde kötü kadınlar daha hafif çatışma ve aksiyon yapısının kurulmasını kolaylaştırırken *Avatar* ve *Mad Max Fury Road* filmlerinde kötülerin tamamının erkeklerden oluşması daha sert ve ölümcül çatışmaların yaşanmasına ve kadın kahramanın daha güçlü yansıtılmasına olanak sağlamaktadır. Her iki filmde de kadınların iyi, erkeklerin kötü olarak konumlandırılması aynı zamanda; sevgi, koruma içgüdüsü, şefkat, duyarlılık, maneviyat ve anaçlık gibi kadınsı duygu ve edimlerle şiddet, öfke, hırs, yıkıcılık ve yoketme gibi erkeğe ait eril güdülerin karşıt zıtlıklar olarak ön plana çıkarılarak şiddet ve kaos üreten ataerkil sistem, yapı ve düzenlerin sorgulanmasına kapı aralamaktadır. Furiosa ve berberindeki kadınların, Ölümsüz Joe'nin şiddet ve sömürü düzeninden kaçarak, çölde hiçbir erkeğin olmadığı yeşil diyarı aramaya koyulmaları, bu bağlamda dünyaya ve onun üzerindeki herşeye hükmetme hevesini terketmeyen ataerkilliğin kadınlar üzerinde kurduğu tahakkümün yıkıcılığıyla oluşan distopyanın reddedilerek daha insani bir ütopyaya duyulan özlemi vurgulayan bir anlatım olarak değerlendirilebilir.

Ripley (*Alien*), Sarah Connor (*Terminator*) ve Neytiri (*Avatar*) gibi kadın karakterlerde vurgulanmasıyla **Güçlü Kadın** arketipinin en belirgin gösterenine dönüşen erkeği kurtaran kadın temsilinin, *Fury Road* (2015)'da Mad Max'i birkaç defa kurtaran Furiosa karakterinde de ön plana çıktığı görülmektedir. Max, Furiosa ve kadınların Savaş Tankeriyle (War Rig), Joe ve çetesinin saldırılarından kurtulmaya çalıştıkları kaçış ve kovalamaca sekansiyelinde, tankerin üzerinde

savaş çocuklarıyla kavga eden Max'in dengesini kaybedip düşeceği sırada tankeri kullanan Furiosa'nın mekanik takma koluyla onu yakalayıp ezilmekten kurtarması karakterlerin birbirlerine daha da güven duymalarını sağlarken Joe ve çetesine karşı verdikleri zorlu mücadelede karşılıklı uyum ve birlikte hareket etmenin önemini kavramları bakımından önem arz etmektedir. Bu bağlamda güçlü kadın arketipi içinde ele aldığımız dört kadın karakterin görüldüğü hemen hemen bütün filmlerde yoğun aksiyon anlatısının ve üst düzey hareketli sahnelerin ön plana çıkması, bu filmlerde kadınların erkeklerle boy ölçüşecek ve mücadele edecek derecede daha güçlü ve savaşçı karakterler olarak yansıtılmalarına zemin oluşturduğunu ifade etmek yerinde olacaktır. Daha önce de belirttiğimiz gibi günümüzde görsel efekt teknolojinin ilerlemesi ve film çekim tekniklerinin gelişmesiyle gerek bilimkurgu gerekse aksiyon türü olsun hareketli ve zorlu sahnelerle dolu filmlerde kadınların da başrole kadar yükselmesi ve bu eğilim doğrultusunda özellikle bilimkurgu türünde güçlü kadın karakterlerin ön plana çıkması, karakter tasarımlarında yeni sunum ve temsillere kapı aralamaktadır.

Bilimkurgu türünde artan kadın karakter yoğunluğu ve bu yoğunlaşma içinde kadınların bireysellikten ziyade paylaşım ve kolektivizmi vurgulayan temsillerle; *Avatar* ve *Fury Road*'da olduğu gibi erkek karakterlerle uyum, işbirliği ve dayanışma içinde resmedilmesi, sinema seyircisinin özdeşim ve cinsiyet algılarının da değişmesini sağlayarak perdede gördüğü erkek ve kadın karakterlerin her biriyle ayrı ayrı özdeşim ve bağ kurmasına katkı sağlamaktadır. Bu bağ kurmada erkek-kadın karakterlerin aynı amaç ve motivasyonlarla hareket etmelerinin olduğu kadar, kadın ve erkeğe ait baskın cinsiyet unsurlarının silikleştirilerek, her iki cinsin de doğuştan gelen olumlu tutum, tavır, duygu ve davranışlarını yansıtan özelliklerinin tek bir karakterde görünür hale getirilmesinin de önemli etkisi söz konusu olmaktadır. Bu bağlamda kadın karakterlerin kendi varoluşlarındaki anaçlık ve koruyuculuk içgüdülerinin yanı sıra daha çok erkek karakterlerde vurgulanan cesur, sert ve mücadelecilik gibi özellikleri de yansıtmaları, oluşturulan karakterlerin her iki cinsten sinema seyircisine de hitap etmeyi ve özdeşleşmeyi kolaylaştırdığı söylenebilir.

Bilimkurgu filmlerinde kadın karakterlerin erkeksi bir şekilde yansıtılmaları; zorlu bir karakter olarak veya kadınlığa ait baskın özelliklerinin vurgulanması noktasında güçlü kadın arketipinin karakteristik unsuru olarak öne çıkmaktadır.

Bu bağlamda *Fury Road*'da Furiosa karakterinin de tıpkı öncülleri Ripley ve Sarah Connor gibi yansıtıldığı görülmektedir. Furiosa filmdeki savaşı ve mücadelecilik kişiliğiyle Ripley'in *Aliens (1986)*'teki erkeksi ve sert görünümünü anımsatarak bilimkurgu aksiyon sinemasının en güçlü kadın karakterlerinden birine dönüşürken, kısa kesim saçlarının kişiliğine kattığı kırılabilirlik ve zayıflık ile *Alien 3 (1992)*'te saçlarını kazıtan Ripley'in erkeklerle dolu hapisane de korunmasız ve kısıtlanmış ruh halini yansıtmaktadır. Kadının saçların kısaltarak yada tamamen keserek erkeğe benzemeye çalışması, güç istencinin dışavurumu olduğu kadar kadının kadınlığından kaynaklanan gerçek güçlerini, yetenek ve güdülerini bir süreliğine askıya alması ve terketmesi olarak da değerlendirilebilir. Aynı şekilde filmde Furiosa'nın bir kolunun olmaması ve mekanik bir kol takarak bu eksikliğini telafi etmesi, özellikle Hollywood menşeli filmlerde bedensel çekiciliği ve kusursuz güzelliğiyle zafiyet ve eksiklikten arındırılmış bir şekilde sunulan kadın karakter imajlarının son yıllarda dönüşümüne kaynaklık eden bir sunum olması bakımından önem taşımaktadır. Bu bağlamda temaları ve hikaye yapısıyla *Avatar (2009)* ve *Fury Road (2015)*'la benzeşen ve medeniyetin çöktüğü bir gelecekte insanlığın devasa yürüyen şehirler kurarak hayatta kalma mücadelesini konu alan *Mortal Engines (2018)* filminde en güçlü şehir olan Londra'nın yayılmacı saldırganlığına karşı mücadele eden Hester Shaw (Hera Hilmar) karakteri yüzündeki yara izleriyle, son dönem bilimkurgu filmlerinde artan bedensel yönden kusurlu ve eksik kadın imajlarına örnek olarak verilebilir.

Fury Road'da güçlü ve sert bir kadın olarak sunulan Furiosa karakterinin yanı sıra, Furiosa'nın Joe'nin hareminden kaçırdığı beş kadından oluşan genç ve güzel eşler (Wifes) ile çölde karşılaştığı ve Joe'ye karşı güç birliği yaptığı kendi klanından sağ kalan ve sakladıkları bitki tohumlarını yetiştirecek verimli toprak ve su arayan yaşlı kadın karakterler; gerek daha önceki başlıklarda ele alınan kadın temsillerini yansıtmaları gerekse kadının varoluş, doğum, ölüm, hayat, dünya ve doğa ile ilişkilendirilmesine aracılık etmeleriyle filmde vurgulanan kadınların özgürleşmesi ve doğanın korunması gibi tema ve meselelerin etkili bir şekilde yansıtılmalarını sağlamaları bakımından önem arz etmektedirler. *Mad Max* serisinin daha önceki bölümlerinde görülen; *Road Warrior (1981)*'de Max'e yardım eden savaşı kadın (Virginia Hey) ile *Beyond Thunderdome (1985)*'de

Max'le işbirliği yapan Aunty Entity (Tina Turner) karakterlerini de bir bakıma Furiosa'nın seri içindeki ayrıştırılmış öncüleri olarak değerlendirmek mümkündür.

Furiosa'nın, Joe'nin zulmünden kaçırarak himayesine aldığı ve cinsellik ve doğurganlıklarıyla kadının eril hegemonyanın en değerli metası olduğunu imleyen başta Angharad olmak üzere çelişki, kaygı, umut ve cesaret içeren kişilik dönüşümleriyle her biri kadınlığın farklı ruh hallerini yansıtan Capable (Riley Keough), Toast (Zoë Kravitz), The Dag (Abbey Lee) ve Cheedo (Courtney Eaton) karakterleri; kendilerini koruyucu bir anne gibi erkeklerin zulmünden kurtaran hemcinsleri Furiosa ile sergiledikleri uyum ve amaç birlikteliği ile kadınların özgürleşmesinde ve bağımsızlıklarını kazanmalarında kadın dayanışmasının önemini vurgulayan temsillere dönüşmeleriyle filmde ön plana çıkmaktadırlar. Aynı şekilde eşlerin her birinin farklı ırk ve etnik kökenlerden olması ile yaşlı kadın klanlarla oluşturulan çeşitlilik, filmde kadın karakterlerin yaş ve güzellik kıstaslarına bağlı kalınmadan oldukları gibi gerçekçi bir şekilde sunulmalarını sağlayarak filmdeki evrensel kadınlık vurgusunu güçlendirmektedir.

Filmde dikkat çeken bir başka nokta ise kadınların esaretten kurtulup özgürleşmeleri ile hem birbirlerinin dönüşümünü hem de temas ettikleri erkek karakterlerin dönüşümünü sağlayan birer protagonist olarak sunulmalarıdır. Furiosa, cesur, kararlı ve idealist kişiliğiyle “mal” ve “şeyler” olarak nitelenen kadınların erkeklerin varlığına ihtiyaç duymadan kendi öz saygılarını kazanıp olgunlaşmalarında pay sahibi olurken öte yandan hayatta kalmaktan başka bir amacı olmayan Mad Max'e kadın-erkek dayanışması ve cinsler arasındaki uyum ve birlikteliğin olumlu sonuçlarını göstermesi bakımından filmin ana dönüştürücü kadın karakteri olarak ön plana çıkmaktadır. Cappale ise taraf değiştirerek Furiosa ve Max ile birlikte Joe'ye karşı mücadele eden savaş çocuğu Nux'la olan kısa süreli yakınlaşma ve romantik ilişkisinde sevgisi ve şefkatiyle onun değişim ve dönüşümüne aracı olarak şiddet üreten ve ölümü yücelten erkeklik kültürünün sorgulanmasına aracılık eden bir kadın karakter olarak filmde öne çıkmaktadır.

Kadınların diğer bilimkurgu alt türlerine kıyasla distopik filmlerde neslin devamı ve cinsellikleri için erkelerin hizmetinde ve otoritesi altında daha yoğun bir şekilde yansıtıldıkları görülmektedir. Nitekim *Fury Road*'da Distopik Kadın başlığında değindiğimiz gibi kadınların Ölümsüz Joe tarafından doğurganlıkları için alıkonulması ve adeta birer kuluçka makinesi olarak görülmeleri, kaynakların

tükendiği ve insanların birbirini öldürdüğü distopik çöl dünyasında savaşacak erkekler üretmesi bakımında kadının da su ve petrol kadar değerli olduğu vurgulanmaktadır. Kısaca belirtmek gerekirse kadınların varoluş amacının sadece doğurganlık ve cinselliğe indirildiği bu distopyada, eril otoritenin belirlediği sınırların dışına çıkanları ise ölüm ve mutlak yokoluş beklemektedir. Joe'nin eşlerini kaçıran Furiosa kadını kölelikten kurtaracak ilk adımı attığı gibi erkeğin otoritesini sarsar ve cinsler arasındaki tahakküm döngüsünü kırarak kadınların özgürleşmesinde en önemli rolü üstlenir. Furiosa tarafından kurtarılmadan önce kadınların kilit altında tutuldukları kafesin zeminine yazdıkları “Çocuklarımız savaşçı olmayacak” ve Joe'den hamile olan Angharad (Rosie Huntington-Whiteley)'ın savaş çocuğu Nux'a söylediği “Dünyayı Kim Öldürdü?” sözleri bu bağlamda filmin bütün sorunsalını açık etmektedir. Bu reddiye ve sorgulama kadınların doğurganlıklarıyla ataerkilliğin dayattığı savaş, ölüm, terör ve militarizm döngüsünün bir parçası olmayı istememelerinin yanı sıra çocukların sevgi, merhamet ve koruma gibi kadınlığın en güçlü duygularıyla yetiştirilmeleri halinde zamanla toplumun ve dolayısıyla dünyayı şiddet sömürü ve terörün kol gezdiği bir çöle çeviren çarpık tekno militer ataerkil anlayışın değişebileceğini de vurgulamaktadır. Feminist ütopyanın en çokta bu yönüyle gerçekleştirilebilir olarak işlenmesi, filmde doğurganlığın ve anneliğin kötülük ve şiddet üretmekten çok olumlu bir kadınlık durumu olarak yansıtılmasını sağlamaktadır.

Avatar'ın politik dilinde olduğu gibi *Mad Max: Fury Road* filminde de günümüz dünya gerçekliğinde varolan terör, kaos, çatışma ve enerji krizi gibi güncel meselelere değinilmesi; filmin çekildiği dönemde en şiddetli safhasına ulaşan ve günümüzde de halen devam eden Suriye Savaşı ile bölgede 2010'lu yılların başında emperyalist Batılı güçlerin finansmanı, lojistik desteği, yönlendirmesi ve kontrolünde ortaya çıkan Daeş (İsıs) terör örgütünün Müslüman ve Ezidi kadınları esir alıp köle gibi pazarlarda satışa çıkarması ve yerli halkları katletmesi göz önünde bulundurulduğunda; filmde kadınları kalesine hapseden tiran figürünü (Joe) ve çetelerin cirit attığı distopik çöl dünyasını, yıllardır terör örgütlerinin pençesinde kıvranan Ortadoğu coğrafyasıyla ilişkilendirmek kaçınılmaz olmaktadır. Bu durum aynı zamanda Hollywood menşeli bilimkurgu filmlerinde: *Avatar*'da Neytiri karakterinde olduğu gibi dijitalleştirilerek ve kusursuz (ideal) kadının yansımalarına dönüştürülerek kurgulanan doğulu kadın

imgelerinin; günümüz dünyasının sert, acımasız ve vahşi gerçekliğinde Batılı küresel güçlerin uluslararası hukuk ve insan haklarını hiçe sayarak uyguladıkları terör, savaş, işgal ve yağma (sömürü) politikalarının tam ortasında, her türlü saldırı, tecavüz ve hak gaspına maruz kalan Ortadoğulu Müslüman kadınların ve elbette halkların yaşadığı can yakıcı trajedilerinin, henüz yaşanmamış kurgusal (aslında gerçek ve yaşanmakta olan) işgal ve sömürü vizyonlarına malzeme edilerek çarpıtılmasına, silikleştirilmesine ve görünmez hale getirilerek gerçekliğinden koparılmasına neden olmaktadır.

Avatar (2009) ve *Mad Max: Fury Road* (2015) filmleri bir yandan günümüz dünyasının içinde bulunduğu ekolojik tahribat, terör, işgal ve sömürü gerçekliğini görünür kılarlarken diğer taraftan bu gerçekleri eğlence, görsellik ve aksiyonla örülü filmsel yapıların içinde eritip etkilerini ve sonuçlarını içinde yaşadığımız dünyadan ve çağdan yalıtarak distopik bir geleceğe yahut uzak bir gezegene hapsedmektedirler. Batı kaynaklı bilimkurgusal anlatılarda benimsenen bu durum özellikle her türlü kıtlık, kuraklık, savaş ve terör tehdidinden yalıtılmış bir şekilde konfor ve lüks içinde yaşayan Batı toplumlarında, yine kendi devletleri tarafından “uzak coğrafyalarda” yürütülen terör, işgal ve sömürü girişimlerine, velhasıl dünyanın geri kalanındaki hadiselerle karşı *yabancılaşma efekti* ve illüzyonu oluşturmaktadır. Emperyalist güçlerce varedilen gerçek şiddet ve terör olayları Ortadoğu halklarının gündelik hayatının bir parçası olurken, aynı güçlerin filmler ve oyunlarda grafiksel ve dijital olarak tasarladığı kurgusal ‘zararsız’ şiddet ve savaş simülasyonları, materyalist ve kapitalist tüketim döngüsüne hapsedilen Batı toplumlarının sinema koltuklarında yahut oyun konsollarında 3D (3 boyutlu) olarak deneyimledikleri bir ‘eğlence ve hoş’ vakit geçirme aracına dönüşmektedir.

Kısmi olumsuzluklarına rağmen, *Avatar* ve *Fury Road* filmlerinde doğa koruyucu kadın arketipleri olarak görünür hale gelen ve Pandora’yı korumak ve Yeşil Diyar’a ulaşmak için, sömürgeci askerler ve çetelerle mücadele eden Neytiri ve Furiosa karakterleri; gerçek dünyada zulüm gören, ülkesi işgal edilen, evini ve ailesini kaybeden ve vatanını terketmek zorunda kalan Ortadoğulu, Filistinli, Iraklı, Suriyeli, Afganistanlı, Somalili, Bosnalı ve başka yerlerde aynı zulümlerle karşı karşıya kalan kadınların ve halkların gerçek mücadelelerini hatırlatmaları bakımından önem arz etmektedirler. Elbette filmsel hikayelerle ve karakterlerle aktarılan çatışma ve çarpışma betimlemeleri gerçek hayatta mazlum halkların

yaşadığı ve yaşamakta olduğu işgal, terör ve savaşların yıkıcılığıyla ve insanlık onuruna miras bıraktıkları direniş ve mücadele örnekleriyle bir tutulamazlar. Bu bağlamda, *Avatar* ve *Mad Max Fury Road* filmlerinin güncel politik anlatılarında da görünür hale geldiği gibi; sinema filmlerindeki karakter, olgu, olay, temsil ve içeriklerin analiz edilmesinde, perdelenen gerçeklerin açık edilmesi, karakterler ve olayların gerçek hayatla olan bağlantı noktalarının kurulması, film karakterleri ve unsurlarının dünya gerçekliğinin filmsel izdüşümleri olarak konumlandırılması amaç ve niyetiyle hareket edilmesi ve ideolojik çıkarımların da üzerinde varoluşun, hakikatin, yaratılışın ve insan maneviyatının görünür kılınmaya çalışılması sinema sanatının manevi bir dile ve biçime kavuşması açısından önem taşımaktadır.

Günümüzde halen Nato, Ab, Abd, İngiltere ve İsrail gibi küresel güçlerin emperyalist, kapitalist ve siyonist amaç ve misyonlarını gerçekleştirmek için kurdukları, yönettikleri, finansman ve lojistik desteğini sağladıkları, El Kaide, Daeş, Pkk, Isis, Boko Haram ve El Şabap gibi terör örgütleri vasıtasıyla başta Ortadoğu olmak üzere Afrika ve dünyanın çeşitli yerlerindeki Müslüman ülkelere ve halklara karşı kanlı ve vahşi işgal, savaş ve terör yöntemlerini uygulamaya devam etmektedirler. Batılı güçlerin dünyaya hükmetme alışkanlıkları ve güdülerini yeni insanlık trajedilerinin yaşanmasına sebep olmaktadır. Algı ve propaganda ile medya ve iletişim ağlarına da hükmeden Emperyalist Güçler, nüfuz etmek istedikleri yerlerdeki kaos, çatışma ve terör oluşumlarını besleyerek ülkeleri ve bölgeleri uluslararası müdahalelere açık hale getirerek silah ve savaş endüstrisinin çarklarını emperyalizm ve kapitalizmin işlevsel dişlileri olarak döndürmeye sürdürmektedirler. Bu döngüde özellikle 2000 sonrasında üretilen ve 11 Eylül ve Irak İşgaliyle daha da artış gösteren Amerikan bilimkurgu, aksiyon ve savaş filmlerinde Müslümanları terörist ve saldırgan olarak yansıtan kurgular, esasında Ortadoğu'ya sözde demokrasi ve insan hakları kılıfı altında terör, kan, gözyaşı ve ölüm ihraç eden başta Abd ve onun müttefiklerinin gerçek terörün ve saldırganlığın kaynağı olmalarını gizleyen filmsel kamufrajlar olarak ön plana çıkmaktadır. Bu döngünün kırılması ve küresel güçlerin uyguladığı işgal, savaş ve terör politikalarının sonlandırılması için, dünya halkları ve ülkelerinin sömürü sistemlerine karşı birlik olması ve dayanışma sergilemeleri önem arz ettiği kadar, özellikle medya ve filmler yoluyla yapılan ve Batı'nın değerler sisteminin dışında kalan bütün halkları, inançları ve ırkları kötüleyen, aşağılayan ve ötekileştiren algı

ve propagandaya dayalı söylem ve yöntemlerin de açık edilmesi, irdelenmesi, reddedilmesi ve tersine çevrilerle etkisizleştirilmesi büyük önem taşımaktadır.

Görsellik, aksiyon, konu ve temalarıyla modern bilimkurgu sinemasının en popüler ve önemli filmleri arasında yer alan *Alien*, *Terminator*, *Avatar* ve *Mad Max* serileri; içerdikleri anaç ve koruyucu kadın arketipleriyle de en güçlü kadın karakter temsillerini barındırmaları bakımından bütün sinema tarihinde ön plana çıkmaktadırlar. Bu serilerde Ellen Ripley (*Alien*), Sarah Connor (*Terminator*), Neytiri (*Avatar*) ve Furiosa (*Mad Max: Fury Road*) karakterleriyle görünür hale gelen **“Güçlü Kadın”** arketipleri genel olarak değerlendirildiğinde; *Alien* ve *Terminator*'de tekno kapital-militer eril aklın (Weyland Yutani, Skynet) organik ve mekanik fallik yansımaları olan yaratık (*Alien*) ve robotlarla (T-800) mücadele ederek kendi hayatlarını ve dolaylı yoldan insanlığı kurtarmaya çalışırken *Avatar* ve *Fury Road*'da emperyalist (RDA), militarist (Quaritch), kapitalist (RDA, Inmortal Joe) ve terörist (Warboys) eril güçlerle doğrudan yüzleşerek ve çarpışarak 'etnik-ekolojik' gezegenlerini (Pandora) ve 'ütopik' yurtlarını (Yeşil Diyar) korumaya çalıştıkları görülmektedir. Bu dört karakterle cisimleşen güçlü kadın arketipleri aynı zamanda tür içindeki muhtelif alt tema ve türlerdeki kadın temsillerinin de ortaya çıkışlarına zemin oluşturmaları ve tür içindeki kadın temsillerinin referans kaynakları olmaları bakımından da önem arz etmektedirler.

Çalışmada sekiz başlık halinde ele alınan kadın temsillerinde; anaçlık, koruyuculuk, savaşçılık ve cesaret gibi vasıf ve yeteneklerin diğer temsillere göre *Güçlü Kadın* arketiplerinde daha yoğun ve gerçekçi bir şekilde yansıtıldığı görülmüştür. Bilimkurgu filmlerinin çatışma, aksiyon ve görselliğe dayalı son dönem yönelimleri göz önünde bulundurulduğunda; *Güçlü Kadın* arketipinin oluşturucuları Ripley ve Sarah Connor karakterlerinin 1980'lerin erkek aksiyon kahramanlarıyla aynı dönemde ortaya çıkmaları ve erkek karakterlerin sert ve mücadelecî yönlerini kadınlıklarıyla uyumlu bir şekilde birleştirmeleriyle; özellikle 2000'li yıllardan itibaren taklit olarak türeyen ve nesneleştirilerek ve fetişleştirilerek yansıtılan eylem kızı (action girl), eylem kadını (action women) ve süper kadın görünümünden bariz bir şekilde ayrıştıkları görülmektedir. Bu ayrışmada, her iki karakterin taşıdığı annelik içgüdü ile temsil ve sunum biçimlerinin de etkisi bulunmaktadır. Nitekim daha öncede belirttiğimiz gibi güçlü kadın karakterleriyle bilinen yönetmen James Cameron'un *Terminator* (1984),

Aliens (1986), *Terminator 2: Judgement Day* (1991) ve *Avatar* (2009) filmlerinde Ripley, Sarah Connor ve Neytiri karakterlerini koruyuculuk ve anaçlıklarını vurgulayarak yansıması ve her karakterde tekrar eden temsil ve sunum pratiğinin karakterler arasında etkileşime ve dönüşüme zemin oluşturmasıyla arketipin daha da zenginleşip derinleşmesine olanak sağladığı görülmüştür. George Miller'ın yönettiği *Mad Max: Fury Road* (2015)'deki Furiosa karakterinin temsil ve sunum noktasında anaçlığı, doğa koruyuculuğu ve savaşçılığı ile James Cameron' un *Güçlü Kadın* karakterlerinin üçünden de etkiler taşıması ve nesneleştirilmeden yansıtılması da göz önünde bulundurulduğunda kadınların bilimkurgu türündeki görünümünde temsil ve sunumlarının doğru ve gerçeğe uygun bir şekilde yapılması; gerek bütün türlerdeki kadın temsillerinin nesneleştirmeden, istismar ve cinsel sömür aracına dönüştürülmeden canlandırılmalarına ve yansıtılmalarına örnek olması gerekse kadının kişilik ve kimliğinin fiziksel, duygusal ve ruhsal (manevi) yönlerden daha etkili, derinlikli ve güçlü karakterler olarak temsil edilmelerinin yaygınlaşmasına olanak sağlaması bakımından önem taşımaktadır.

Bilimkurgu türünde *Güçlü Kadın* arketiplerinin kadının en güçlü yönü, yani annelik vasfıyla şekillenen genel ve kapsayıcı bir temsil olarak ön plana çıkarılması; yaratılış, hayat, varoluş ve ikili cinsiyet gerçekliğinin vurgulanması bakımından önem taşımaktadır. Bu bağlamda kadının anneliğini ve doğurganlığını zayıflık olarak gören farklı feminist görüşlerin yaratılış ve cinsiyet gerçekliğiyle de çeliştikleri ve ters düştükleri görülmüştür.. Kadın ve erkeğin yani insanın cinsiyet ve cinselliğe dayalı doğası, aynı zamanda insanın yaratılışının, varoluşunun ve neslinin devamının da aracıdır. Bu gerçeği reddetmek ve farklı görüş ve ideolojilerle çarpıtarak asli bağlamında koparmak, insanın yaratılışına, varoluşuna ve hayat gayesine yabancılaşarak özünden uzaklaşmasına ve gerçekle (hakikat) bağlarının koparılmasına yol açmaktadır. Bu bağlamda hayali olgular (uydurulmuş gerçeklik) ve gelecek tasavvurlarıyla dünya gerçekliğine en aykırı ve uzak filmsel anlatıların görünür hale geldiği bilimkurgu türünde kadının anneliğinin "*Güçlü Kadın*" arketiplerinde baskın bir şekilde vurgulanması; türün dünya, yaratılış, hayat ve en önemlisi "*Gerçek Kadın*" ile kurduğu sıkı bağları ve derin etkileşimleri görünür hale getirmesi bakımından önem taşımaktadır.



Resim 250-254. *Avatar* (2009)'da Navi ve İnsan Kadın karakterler (Neytiri, Moat, Grace ve Trudy)



Resim 255-258. *Avatar* (2009)'da Eğitici, Savaşçı ve Koruyucu Navi Kadını; Neytiri



Resim 259-261. *Avatar* (2009)'da Navilerin yaşadığı Pandora Gezegeni



Resim 262-265. *Avatar* (2009)'da Jack ve Neytiri (Türlerarası Aşk)



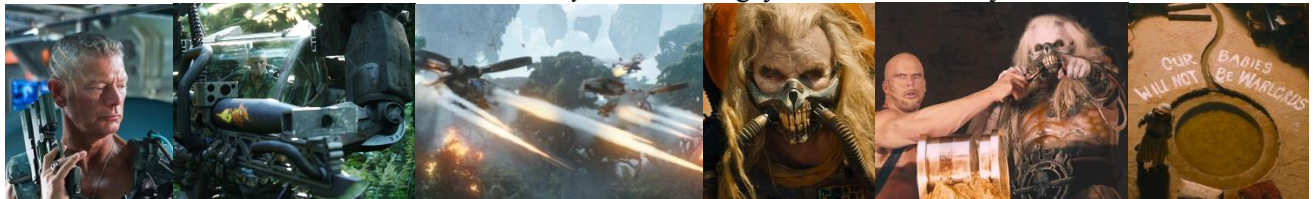
Resim 266-269. *Mad Max: Fury Road*'da Güçlü, Cesur ve Anaç Furiosa



Resim 270-272. *Mad Max: Fury Road*'da Kadın-Erkek çatışması ve dayanışması



Resim 273-275. *Mad Max: Fury Road*'da Doğayı ve Tohumu koruyan kadınlar



Resim 276-281. Bilimkurguda Doğa ve Kadın Düşmanı Erkekler (Albay Quaritch ve Inmortal Joe)

3.9. BİLİMKURGU SİNEMASINDA KADIN KARAKTERLER VE TEMSİLLERİ: TABLO 4 GENEL DEĞERLENDİRME

Bilimkurgu sinemasındaki kadın görünümlerinin tespit (belirleme), tasnif (ayırma), tahlil (çözümleme) ve tenkit (eleştirme, sorgulama) edilerek temsillerinin ortaya çıkarılmasının amaçlandığı bu çalışmada, türün tarihsel süreç içerisinde ulaştığı teknik-tematik gelişimine ve artan popülaritesine paralel olarak; doğuşundan günümüze kadar (1902-2019) çekilen bilimkurgu filmlerindeki kadın karakterlerin zayıf ve silik kişiliklerden sert, mücadeleci, güçlü ve baskın kimliklere evrildiği, edilgen ve pasif konumlardan etken ve aktif statülere yükseldiği ve istisnai alt tür ve tematik anlatılardaki ideolojik, psikolojik ve bedensel istismar ve sömürüler haricinde; kültürel, ırksal, feminist, manevi ve ruhsal temsiller ekseninde kötü ve olumsuz stereotiplerden iyi ve olumlu prototip ve arketiplere doğru artan rol ve sunum çeşitlilikleri oranında değişim ve dönüşüm gerçekleştirdikleri görülmektedir. Bilimkurgu sinemasının altın çağ (1950'ler) ve olgunlaşma döneminde (1960-1980) temelleri atılan türsel anlatı yapısının 1980'lerden itibaren popülerleşen seri filmlerle türsel çeşitlilik ve teknik yetkinlikle (görsel efekt) birleşmesiyle tür içerisinde insan-insan dışı karakterlerin artışına paralel olarak kadın karakterlerde de çeşitlilik ve artış meydana gelmiştir. Bu artış ve çeşitliliği **Tablo 4**'de daha iyi gözlemlemek mümkündür.

Çalışmanın 3. Bölümünde; distopya, çığırın bilimci, uzay operası, yaratık, süper insan, sanal gerçeklik, yapay zeka, robot ve aksiyon gibi bilimkurgu sinemasının en yaygın alt tür ve temalarından yola çıkılarak ayrımlanan kadın karakterler; *Distopik Kadın, Bilim Kadını, Uzay Kadını, Yabancı Kadın, Süper Kahraman Kadın, Sanal Kadın, Robot Kadın ve Güçlü Kadın* olmak üzere **8 Tip** olarak gruplandırılmıştır. Başlıklardaki kadın tasvirlerini içeren filmlerin seçilip izlenmesi, analiz edilmesi ve karakter odaklı yorumlanmasıyla tespit edilen kadın temsillerinin, özellik-kriterler doğrultusunda *Arketip, Prototip ve Stereotip* olarak ayrımlaması yapılmıştır. Bilimkurgu türünün alt tür ve temalarıyla kadın rollerinin eşleştirildiği **Tablo 3** 'ten yola çıkılarak 3. Bölümde yorumlanan karakterlerden elde edilen bulgu ve tespitler daha açıklayıcı bir şekilde ifade edilmesi için yine tablolandırmaya başvurulmuştur. Temsiller ve bulgular; *Bilimkurgu sinemasında Kadın Karakter Sunum ve Temsilleri* adıyla tablo haline getirilip **Tablo 4**'de birleştirilerek tür içindeki kadın temsilleri kapsayıcı ve bütünlükçü bir yaklaşımla

Tablo 4:Bilimkurgu Sinemasında Kadın Temsilleri (Tür, Tip, Arketip, Prototip, Stereotip)

| BİLİMKURGU SİNEMASINDA KADIN KARAKTERLER ROL VE TEMSİLLERİ (TÜR -TİP, ARKETİP PROTOTİP, STEREOTİP) | | Sosyal Statü, Rol, Temsil, Yetenek ve Özellikler | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|------------------------------|--|------------|-------------|----------|----------------|---------|---------|---------|------------|-----------------------|-------------|---------------------|-----------|-------------|------------|---------|--------------|------------------------|-----------------|----------------------|-----|------|---------|--------|---|
| | | Tür | | Statü-Rol | | | Beceri | | | Sunum | | Temsil | | Karakter | | | | | | | | | | | | |
| | | İnsan-Kadın | İnsan Dışı | Yapay-Sahte | Genç Kız | Olgun Kadın | Eş-Anne | Sevgili | Arkadaş | Akıl-Duygu | Teknoloji- Bilgi Kul. | Silah-Dövüş | İnsanüstü-Süper Güç | Cinsellik | Güçlü Kadın | Eylem Kızı | Savaşçı | Femme Fatale | Kültürel -İrksalTemsil | Feminist Temsil | Manevi-Ruhsal Temsil | İyi | Kötü | Olumsuz | Olumlu | |
| Tip | Prototip-Stereotip | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Distopik Kadın | Ara Bulucu Kadın | | + | | | + | | + | | + | | | | | | | | | | + | + | | | + | | |
| | <i>Dönüştürücü Kadın</i> | | + | | + | + | | + | + | | | | + | | | | | | | | | + | | + | + | |
| | <i>Despot Kadın</i> | | + | | | + | + | | | + | + | | | | | | | | | | | | + | + | | |
| | Doğurgan Kadın | | + | | | + | + | + | | + | + | | | + | | | | | + | + | + | + | + | + | + | + |
| | <i>Distopik Kız</i> | | + | | | + | | | + | + | + | + | | | + | + | | | + | + | | + | | + | | |
| | Feminist Kadın | | + | | | + | + | + | + | + | + | | | + | | | | | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Bilim Kadını | İdealist Bilim Kadını | | + | | | + | | + | + | + | + | | | + | | | | | + | + | + | + | | | + | |
| | Koruyucu Bilim Kadını | | + | | | + | | + | + | + | + | | | + | | | | + | + | + | + | + | | | + | |
| | <i>Aracı Bilim Kadını</i> | | + | | | + | + | | + | + | + | | | | | | | | + | + | | | | + | + | |
| | Astronot Bilim Kadını | | + | | | + | + | + | + | + | + | | | | | | | | + | + | + | + | | | + | + |
| Uzay Kadını | <i>Gezgin-Turist Kadın</i> | | + | | | + | + | | + | + | + | + | + | | | | + | + | + | + | | | + | + | | |
| | <i>Maceraperest Kadın</i> | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | + | + | | | | + | | + | + | |
| | <i>Prenses-Hanedan</i> | | + | + | | + | + | | + | + | + | + | | | | | + | + | + | | | + | + | + | | |
| | Diplomat Kadın | | + | + | | + | + | + | + | + | + | + | | + | + | | | + | | | | + | | + | + | |
| | Savaşçı Kadın | | + | + | | + | + | + | + | + | + | + | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Yabancı Kadın | <i>Yaratık Kadın</i> | | + | + | + | + | + | | + | + | | | | | + | | | + | | | | | + | + | | |
| | <i>Canavar Kadın</i> | | + | + | + | + | + | | + | | | | | | + | | | | | | | | + | + | | |
| | Uzaylı Kadın | | | + | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| | Empatik Kadın | | + | + | + | + | + | | + | + | + | | | | | | | | + | + | + | + | | | + | |
| Süper Kadın | <i>Mutant Kadın</i> | | + | + | | + | + | | + | + | + | + | + | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | | |
| | <i>Ekip Üyesi</i> | | + | + | | + | + | | + | + | + | + | + | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | |
| | <i>Militarist Kadın</i> | | + | + | | + | + | | + | + | + | + | + | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | |
| | <i>Dövüşken Kadın</i> | | + | + | | + | + | | + | + | + | + | + | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | |
| | <i>Yardımcı</i> | | + | + | | + | + | | + | + | + | + | + | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Sanal Kadın | <i>Sanal Kadın</i> | | + | | + | + | + | | + | + | | | + | | | | | | | | | | | + | | |
| | Siber Kadın | | + | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | | | | | | | + | | + | + |
| | <i>Dijital Kadın</i> | | + | | + | + | + | | + | + | | | + | | | | | | | | | | | + | | |
| | <i>Görsel Kadın</i> | | | | + | + | + | | + | + | | | + | | | | | | + | | | | | + | | |
| Robot Kadın | <i>Android Kadın</i> | | | | + | + | + | | + | + | | + | + | | | | + | | | | | | + | + | | |
| | <i>Robot Kadın</i> | | | | + | + | + | | + | + | | + | + | | | | + | | | | | | + | + | + | |
| | <i>Replicant Kadın</i> | | | | + | + | + | | + | + | + | + | + | | | | + | | | | | | + | + | + | |
| | <i>Gynoid Kadın</i> | | | | + | + | + | | + | + | | + | + | | | | + | | | | | | + | + | + | |
| | Cyborg Kadın | | + | | + | + | + | | + | + | + | + | | + | + | + | | | | | | | + | | + | + |
| Güçlü Kadın | Arketip | Koruyucu Anne (GÜÇLÜ KADIN) | | + | | | + | + | | + | + | + | | + | | + | | | + | + | + | + | | | + | |
| | | Doğa Koruyucu Kadın | | + | + | | + | + | | + | + | + | | + | | + | | | + | + | + | + | | | + | + |
| Tip:7 | 2 | Prototip:12 Stereotip: 21 | | 29-14-14 | | 27-34-12-28-32 | | | | | 27-25-22-15-22 | | | 8-9-13-14 | | 17-19-10 | | 26-13-28-19 | | | | | | | | |

görünür hale getirilmeye çalışılmıştır. **Tablo 4**'de kadın karakterler, Arketip, Prototip ve Stereotiplerin etken-edilgen, güçlü-zayıf ve aktif-pasif olarak yansıtılmalarına göre; **Tür** (*insan, insan dışı, yapay*), **Statü-Rol** (*genç, olgun, eş, anne, sevgili arkadaş*), **Beceri-Yetenek** (*akıl, duygu, teknoloji, bilgi, silah, dövüş, güç, cinsellik*), **Sunum** (*güçlü kadın, eylem kızı, savaşçı, femme fatale*), **Temsil** (*ırksal, kültürel, feminist, ruhsal-manevi*) ve **Karakter** (*iyi-kötü, olumlu-olumsuz*) gibi özellik ve alt kriterlere göre değerlendirilerek, nesneleştirme, cinsel sömürü, fetişleştirme, terörize ve militarize edilme gibi klişe ve sömürülerden uzak olarak tasvir edilen iyi, olumlu ve manevi temsilleri açık edilmeye çalışılmıştır.

Kadın karakterlerin ayrıştırılmasında ve belirlenmesinde kullanılan temsil, özellik, nitelik ve kriterler (kıstaslar), birinci ve ikinci bölümlerde araştırmanın temel dayanağını oluşturan konulardan; türün tarihsel ve türsel gelişimi ile işlediği konular bağlamında *Bilimkurgu*; kadının bilimkurguyu kendi dünyasını ve ütopyik tasavvurlarını yansıtmada bir araç olarak kullanmasıyla *Feminist Bilimkurgu*; ve kadının teknoloji, bilim, internet ve siber ağlarla kurduğu faydacı ilişki ve bağları görünür hale getirmesiyle *Siberfeminizm* gibi kavramların ilgilendiği tema, konu, ve sorunsallardan yola çıkılarak oluşturulmuştur (**Bkz. Tablo 2**). Bu bağlamda bilimkurgunun ele aldığı konular ve türler 8 kadın temsiline oluşturulmasında kullanılırken, feminist bilimkurgu ve siberfeminizmin ilgilendiği; cinsellik, beden, teknoloji, kimlik, ırk, kültür, sınıf, ruhsallık (maneviyat), toplumsal statü-rol, üreme, aile, siber beden, siber ağ, empati, eril otorite, doğa (çevre), cyborg, bilişim, dijital kültür, uyum ve elbette feminizm gibi tema, konu ve kavramlar 3. Bölümde seçilen filmlerdeki kadın karakterlerin ayrıştırılmasında ve analiz edilmesinde kullanıldığı gibi **Tablo 4**'teki tür, statü-rol, beceri, sunum ve temsil kriterlerinin oluşturulmasında ve 8 kadın karakter başlığındaki alt temsillerin görünür hale gelmesinde de çalışma bütünselliğini ve kapsayıcılığını sağlayıcı şekilde kullanılmaları söz konusu olmuştur (**Bkz. Tablo 4**).

Bilimkurgu sinemasındaki kadın karakterler, nesneleştirmeden yansıtılan iyi ve olumlu **Güçlü Kadın** temsillerinin, ilk örnek, ilk tip, ilk imge, ana tip, asıl karakter anlamlarına gelen **Arketip** olarak seçilip referans alınmasıyla diğer 7 başlıkta gruplandırılan kadın temsilleri etken-edilgen, insan-insan dışı, iyi-kötü ve olumlu-olumsuz tasvirleri ve nesneleştirme yoğunluklarına göre; model ve örnek

anlamına gelen **Prototip** ile basmakalıp, klişe, sıradan, tek tip, bilindik ve düz tip anlamına gelen **Stereotip** olarak vasıflandırılarak ayrımlamaları yapılmıştır.

Tablo 4'de yapılan ayrımlamada; tür, statü ve rollerden gerçek (insan) olgun ve anne (eş) kadın, beceri ve yeteneklerden akıl, duygu, teknoloji ve bilgi kullanımı, sunumlardan güçlü kadın ve savaşçı kadın ile temsillerin (Irksal, Kültürel, Feminist ve Manevi) tamamı iyi ve olumlu özellikler olarak belirlenirken; insan dışı, yapay-sahte, genç kız, sevgili, arkadaş, silah-dövüş, süper güç, cinsellik, eylem kızı ve femme fatale gibi kriterler kötü ve olumsuz özellikler olarak belirlenmiştir. Belirlenen iyi ve olumlu özelliklerin kadınların nesneleştirilmeden ve sömürülmeden arketip ve prototip olarak yansıtılmalarına katkı sağlarken olumsuz özelliklerin kadınların nesneleştirme, fetişleştirme, romantize, militarize ve terörize etme gibi istismar ve sömürü kalıplarıyla yansıtılmalarına sebep olduğu ve zemin oluşturduğu görülmüştür.

Araştırmada 8 başlıkta incelenen kadın karakterler; olumlu-olumsuz ve iyi-kötü yansıtılmalarına göre; tür içindeki en güçlü ve derinlikli kadın tasvirlerini barındırmalarından dolayı *Alien (1979-1997)* ve *Terminator (1984-2019)* film serilerindeki Ripley ve Sarah Connor karakterleri *Koruyucu Anne (Güçlü Kadın)*; *Avatar (2009-2027)* ve *Mad Max: Fury Road (2015)* film serilerindeki Neytiri ve Furiosa karakterleri ise *Doğa Koruyucu Kadın* temsilleri arketip olarak tespit edilmiş ve taşıdıkları iyi, olumlu, koruyucu ve anaçlık gibi manevi özellikler diğer temsillerin kıyaslanma ve ayrımlamasında referans (ölçüt) olarak kullanılmıştır. Bu bağlamda ağırlıklı olarak olumlu yansıtılmalarından dolayı *Arabulucu, Doğurgan, Feminist, İdealist, Koruyucu, Astronot, Diplomat, Savaşçı, Siber ve Cyborg* kadınlar prototip olarak belirlenmiştir. 30'u aşkın temsil içinde cinsel sömürü, metalaştırma ve olumsuz (kötücül) kadın tasviri gibi eril bakışın kodlarıyla tasarlanıp sunulmalarından dolayı; *Dönüştürücü, Despot, Distopik Kız, Aracı Bilim Kadını, Gezgin-Turist, Prenses, Serüvenci, Yaratık, Canavar, Uzaylı, Mutant, Ekip Üyesi, Militarist, Dövüşken, Yardımcı, Sanal, Dijital, Görsel, Android, Robot, Replicant ve Gynoid* gibi kadın temsilleri olumsuz stereotipler olarak görünür hale gelmiştir. Stereotipler, çalışmada belirlenen kadın temsillerinin 3'te 2'si gibi büyük bir çoğunluğunu oluştururlarken prototiplerin 3'te 1 oranında kaldıkları görülmüştür. Cinsel sömürü, istismar, yok sayma, değersizleştirme ve eril iktidarın tahakkümü gibi filmlerde kalıplaşan ve yerleşik

hale gelen anlatı biçimleri ve alışkanlıklarının halen devam etmesi diğer türlerde olduğu gibi bilimkurgu filmlerinde de olumsuz sunum, rol, tasvir ve karakterlerin taşıyıcısı olan stereotiplerin yaygınlık kazanmasının önünü açmaktadır.

Çalışmada incelenen filmlerden elde edilen bulgular dahilinde bilimkurgu sinemasındaki kadın karakterlerin görünüm ve özelliklerine genel olarak bakıldığında; iyi ve olumlu yansıtılan kadın arketipler ile kötü ve olumsuz kadın tasvirlerini içeren stereotipler arasında önemli derecede farklılıklar olduğu görülmüştür. Prototiplerin ise olumlu kadın temsilleri ağırlıklı olmakla birlikte olumlu-olumsuz ve iyi-kötü gibi her iki karakter özelliklerini barındırdıkları görülmüştür. Ele alınan başlıklardaki kadın karakterler arasında; *Arabulucu Kadın*, *İdealist Bilim Kadını*, *Koruyucu Bilim Kadını* ve *Astronot Bilim Kadını* prototipleri tek film ve kadın karakter örneklikleriyle iyi ve olumlu prototipler olarak belirlenirken; *Koruyucu Anne* ve *Doğa Koruyucu Kadın* arketipleri ikişer film serisi ve kadın karakterlerle iyi ve olumlu arketipler olarak belirlenmiştir. Bilimkurgu sinemasındaki kadın karakterler arasında iyi ve olumlu arketip ve prototipler olarak öne çıkan bu temsiller; aynı zamanda nesneleştirme ve sömürü kalıplarından uzak bir şekilde, anaçlık, koruyuculuk, savaçılık, cesaret ve kararlılıklarıyla resmedilmelerinden ve güçlü kadınlığın temel ölçütlerini yansıttıklarından dolayı diğer kadın temsillerinin iyi-kötü ve olumlu-olumsuz yönelimlerinin belirlenmesinde kaynak ve referans temsiller olarak kullanılmıştır.

Bilimkurgu sinemasındaki kadın karakterler menşei-tür yönünden ele alındığında; *Gerçek Kadın (İnsan)*, *İnsan dışı Kadın* ve *Yapay Kadın* olmak üzere üç genel türe göre oluşturuldukları görülmektedir. *Distopik Kadın*, *Bilim Kadını* ve istisnai temsilleri hariç tutulduğunda (*Alien 4*'teki klon Ripley ve *Avatar*'daki Uzaylı kadın Neytiri) *Güçlü Kadın* arketiplerinin ***Gerçek Kadın*** olarak resmedilmeleri ağırlık kazanmaktadır. *Uzay Kadını*, *Yabancı Kadın* ve *Süper Kadın* temsillerinde ise *insan ve insan dışı kadın* görünümleri eşit olarak yer alırken *Sanal Kadın* ve *Robot Kadın* temsillerinde kadınların ruh, kimlik, akıl, duygu ve beden bütünlüğünden mahrum bırakılarak yapay ve sahte formlarda robotik ve dijital olarak yeniden kurgulanıp tasarlandıkları görülmektedir. Bu filmlerdeki *Sanal*, *Siber*, *Dijital* ve *Cyborg Kadın* temsilleriyle bağlantılı olarak görünür hale gelen gerçek kadınların ise siber-dijital-sanal kimlik ve bedenlerine bağımlı oldukları ve teknolojinin imkan ve olanaklarını kullanarak var olmaya

çalıştıkları görülmektedir. İnsan dışı olarak tasvir edilen yaratık, canavar ve uzaylı kadınların bütün dünya dışlıklarına ve yabancı cins oluşlarına rağmen cazibeli ve çekici kadın görünümünde resmedilmeleri ise bilimkurgu sinemasında kadının güzellik ve cinselliğinin metalaştırılarak yansıtılmasının kalıplaşan ve stereotipleşen uygulamaları olarak değerlendirmek mümkündür.

Kadınların insan dışı ve yapay-sahte kadın olarak yansıtılmalarını feminist bilimkurgu ve siberfeminizmin ilgilendiği temalar ve sorunsallar yönünde değerlendirildiğinde; farklı kimlik, beden ve bilinç deneyimlerine imkan tanıyan bu varoluşların eril otorite veya kadının kendi girişim ve tercihiyle gerçekleşmesi ve gerçekleşmemesi sorunsalı ön plana çıkmaktadır. Bilimkurgu filmlerinde kadının gerçek bedeni ve kimliğinden sıyrılarak siber uzay, sanal alem ve dijital evrende var olmaya çalışması siberfeminizmde kadınların cinsiyet ve ırk sınırlarını aşan yeni kimlik ve görünümle siber ağlarda aktif olmalarıyla ilişkilendirmek mümkündür. Yine bilimkurgu filmlerinde çeşitlilik arz eden ve statü-rollerle farklılaşan gerçek kadın temsillerini feminist bilimkurgudaki aile, devlet, toplumsal rol ve doğurganlık olgularıyla ilişkilendirmek mümkündür.

Bilimkurgu filmlerdeki kadın karakterlerin genç, olgun, eş anne, sevgili ve arkadaş gibi görünlere dayalı statü ve rol dağılımlarından elde edilen bulgular; tür içindeki kadın temsillerinin cinsel sömürü ve nesneleştirme eğilimlerini açık etmektedir. Kadınların genç kız, sevgili ve arkadaş olarak görüldüğü, *Uzay Kadını*, *Süper Kadın*, *Yabancı Kadın*, *Sanal Kadın* ve *Robot Kadın* temsillerinde gerçek kadından yapay ve insan dışı tasvirlerine doğru artan oranda bedensel, ruhsal, duygusal ve varoluşsal olarak istismar ve ihlal edilerek erkeğin haz ve arzularının nesnesi konumuna indirgendikleri görülmektedir. Kadınların olgun, eş ve anne olarak yansıtıldığı *Bilim Kadını*, *Distopik Kadın* ve *Güçlü Kadın* temsillerinde ise cinsel ve bedensel sömürü kalıplarının istisnalar haricinde kullanılmadığı görülmüştür. *Distopik Kadındaki Dönüştürücü Kadın* temsillerinde kadın erkek ilişkiselliği doğrultusunda kadınların cinsellikleri distopik anlatının işlevsel bir unsuruna dönüştürülürken *Doğurgan Kadın* temsillerinde geleceğin ve distopik dünyanın doğrudan kadın cinselliği, bedeni ve doğurganlığı üzerinden kurgulanması söz konusu olmaktadır. Kadınların bilimkurgu filmlerinde yapay, yaratık ve uzaylı da olsalar erkeklerle ilişkilendirilerek bir rol ve statü içinde resmedilmeleri ise cinsler arasındaki hiyerarşiyi yeniden inşa etmektedirler.

Bilimkurgu filmlerindeki kadın karakterlerin sahip oldukları beceri yetenek ve özelliklere genel olarak bakıldığında, yaratık, canavar, sanal, dijital, android, görsel, robot ve gynoid kadın temsilleri haricinde hepsinin akıl ve duygu taşıdığı ve düşünme, duygulanma ve hissetme gibi çeşitli insani özellikleri yansıttıkları görülmektedir. Distopik Kadın, Bilim Kadını ve Güçlü Kadın gibi gerçek kadın karakterlerle görünür hale gelen temsillerden; edilgen ve pasif görünüm sergileyen distopik kadınlar daha çok duygularla hareket ederken bilim kadınlarının bilimsel ve fiziksel gerçeklerden beslenen akılcılığı takip ettikleri ve pasif konumlardan sıyrılarak daha aktif ve etkin karakterlere dönüştükleri görülmektedir. Güçlü kadınların ise anaçlık ve koruyuculuk gibi vasıflarının görünür hale gelmesinde kadınsı duygularının ön plana çıktığı, zorluklarla yüzleştiklerinde ise duyguları yerine akılla hareket ederek strateji, plan, taktik ve çözüm odaklı eylemselliklerle tehlikeyi, sorunu veya engeli aşmaya çalıştıkları görülmüştür. Akıl kullanımına paralel olarak teknoloji ve bilgi kullanımında yine gerçek kadın vasfı taşıyan temsillerin ön plana çıktığı görülmektedir. Teknoloji kullanımına ve bilgiye dayalı yetenekler *Bilim Kadını*, *Güçlü Kadın* ve kısmen *Uzay Kadını* temsillerinde iyi, olumlu ve faydalı amaçlar için bizzat kadın karakterlerin kendileri tarafından işlevsel bir şekilde kullanılırken *Süper Kadın*, *Sanal Kadın* ve *Robot Kadın* gibi daha çok yapay ve insanüstü vasıf ve özellikler sergileyen kadın temsillerinde bu yeteneklerin dahil olunan eril yapı, ekip ve bilimsel çalışmaların hizmetine sunularak çeşitli ihlallerin ve sömürülerin işlerlik ve meşrutiye kazanmasında kullanıldığı görülmektedir. Özellikle 2000 sonrası bilimkurgu filmlerinde bilgi ve teknolojinin kadın karakterler tarafından yoğun bir şekilde kullanılması görünürde olumlu bir gelişmeymiş gibi yansıtılsa da bu filmlerdeki kadınların bilgiyi ve teknolojiyi kullanımlarının savaş, çatışma, komplo ve çeşitli suistimallere alet edilmesi, bilimkurgu sinemasındaki kadın temsiliyetine olumsuzluk olarak yansıdığı görülmüştür. Bu olumsuzluğun süper kahraman ve yapay zeka (robot) filmlerindeki kadın karakterlerin emperyalizm, kapitalizm, terörizm, militarizm ve materyalizm gibi çeşitli ideolojik sömürü söylemlerinin yayılmasında ve cazip hale getirilmesinde en üst düzeye çıkması söz konusu olmaktadır. Tespit edilen bir diğer olumsuz durum ise tıpkı bilgi ve teknoloji kullanımının kötüye alet edilmesinde olduğu gibi kadınların dövüş ve silah becerileri sergilemelerinin de olumlu imajlar olarak yansıtılmalarına rağmen, 2000 sonrasında ağırlıklı olarak otoritenin koruyucusu veya milis saldırı gücü olarak konumlandırılmalarından

dolayı olumsuz temsillere dönüşmesi olmuştur. Bu dönüşüm *Güçlü Kadın* arketiplerinin taşıdığı savaşçı özelliklerin de başkalaşarak veya çarpıtılarak; *Uzay Kadını*, *Süper Kahraman Kadın*, *Militarist Kadın*, *Dövüşken Kadın*, *Robot Kadın* ve *Eylem Kızı* gibi kadın temsillerinin yer aldığı bilimkurgu filmlerinde eril-militer sistem ve düzenlerin devamı için kullanılmalarının da önünü açmaktadır.

8 başlıkta sınıflandırılan kadın temsillerini yansıtan filmlerin izlenmesi ve incelenmesi sonucunda Tablo 4'e eklenen insan üstü süper güç ve cinsellik gibi yetenek ve beceriler, nesneleştirme, cinsel sömürü ve fetişleştirme gibi kadının ruhsallığını ve varlığını ihlal eden sunumlara kapı araladığı için bilimkurgu filmlerindeki kadın karakterlilerin en olumsuz özellikleri olarak ön plana çıktığı görülmektedir. *Yabancı Kadın* temsillerinde cinsellik, kadının tekinsiz, çekici ve güvenilmez olduğunu vurgulayan ölümcül ve tehlikeli kadın "femme fatale" figürünün bir özelliği olarak yansıtılırken *Süper Kahraman* kadınların taşıdığı insanüstü süper güçlerin, kadının zayıflığını ve kırılmasını kamufle eden sahte güç illüzyonları oluşturması ve kadın görünümlerinin bilimkurgu sinemasında militarist karakter izleklerine dönüşmesine aracı edilmesi söz konusu olmaktadır. Bilimkurgu filmlerinde en olumsuz stereotiplerden olumlu arketip ve prototiplere kadar bütün kadın temsillerinde cinselliğin kadın bedeni ve kimliğiyle bağlantılı olarak yansıtılması söz konusu olmaktadır. Bu sunum alışkanlıkları olumsuz temsillerde kadın cinselliğinin daha da radikal bir bakışla ele alınarak tahrik ve tehdit unsuru olarak yansıtılmasına zemin oluştururken olumlu kadın temsillerinde kadının doğasının ve bedensel varoluşunun bir parçası olarak konumlandırılarak normalleştirildiği ve cinsel sömürü ve nesneleştirme kalıplarından uzak ve kadın fizyolojisinin olağan bir durumu ve gerçekliği olarak yansıtıldığı görülmüştür.

Bilimkurgu filmlerindeki kadın karakterlerin incelenmesi sonucunda diğer türlerde de görülen *Güçlü Kadın*, *Eylem Kızı*, *Savaşçı Kadın* ve *Femme Fatale* gibi stereotipleşen karakter sunumlarının tür içindeki hemen hemen bütün tema ve alt türlerde farklı yoğunluklarda ve görünümlerde taklit ve tekrar edildiği görülmüştür. Bu sebeple **Tablo 4**'de bu kadın tasvirleri, nesneleştirilme oranlarına ve olumlu-olumsuz sunumlarına göre hem arketip, prototip ve stereotip olarak hem de 8 başlıktaki kadın temsillerinin hemen hemen tamamında ortak sunum ve tasvir olarak yansıtılmalarından dolayı ortak sunum kriterleri olarak tabloya eklenmiştir. Bilimkurgu türünde kadın karakterlerin yansıtılmasında bu sunum

özelliklerinin ön plana çıkmasında yazar, yapımcı ve yönetmen üçgeninde türe hakim olan eril bakış açısının etkili olduğu görülmektedir. Eklerde yer alan **Film Listesinde** yönetmen, ülke ve yapım yılı bilgileriyle verilen filmlerde bu yoğunlaşmayı görmek mümkündür. Türün ilk ortaya çıkışından itibaren erkek bakış açılarıyla şekillenen bilimkurgu sineması günümüzde de maalesef sinema sanatına hakim olan eril bakış açılarıyla işlerlik kazanan kadınlık temsillerinin popüler anlatı kalıplarıyla görünür hale geldiği bir tür olma vasfını ve konumunu sürdürmektedir. *Güçlü Kadın* sunumuyla yansıtılan *Koruyucu Anne* ve *Doğa Koruyucu Kadın* karakterleri tür içindeki sömürü ve istismardan uzak en olumlu kadın temsillerini barındırırken uzay operası ve süper kahraman filmlerindeki güçlü kadın sunumlarının fetişleştirmeye varan boyutlarda abartı ve gerçeklikten uzak olarak yansıtılması uzay kadını ve süper kadın temsillerinin stereotipleşmesini etkileyen önemli bir unsur olarak ön plana çıkmaktadır. Yine aynı şekilde bilimkurgu filmlerindeki eylem kızı görünümlerinin de fetişleştirilerek gençlere hitap eden popüler bilimkurgu anlatılarının rol modelleri olarak sunulmaları bu filmlerdeki kadın temsillerinin de stereotipleşmesine yol açmaktadır. Bu bağlamda Tablo 4’de stereotip olarak ayrımlanan kadın temsillerindeki güçlü kadın, eylem kızı ve savaşçı kadın sunumları olumlu bir nitelik ve sunum olarak değil tam tersine olumsuz bir özellik olarak değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmede, fetişleştirme ve nesneleştirme kalıplarının yeniden üretilerek kadının bilimkurgu filmlerindeki temsilinde olumsuz bir şekilde yansıtılması önemli bir etken olarak belirlemektedir.

Tablo 4’de yer alan sunumlar içinde *Femme Fatale* kadın imajı, kadının cinsel yönden sömürülmesini ve istismar edilmesini olumlayıcı bir işlev taşımasından dolayı en olumsuz sunum şekli olarak ön plana çıkmaktadır. *Uzay Kadını*, *Süper Kadın* ve *Robot Kadın* temsillerinde yoğun olarak görülen femme fatale kadın figürü, bilimkurgunun korku gizem, romantizm gibi diğer türlerle olan etkileşiminin bir yansıması ve sonucu olarak ortaya çıktığını ifade etmek mümkündür. Nitekim *Güçlü Kadın* arketipleri ile diğer tür filmlerindeki kadın karakterleri olumlu yönde dönüşümüne zemin oluşurken, kadının sinema filmlerinde en yoğun metalaştırılma görünümü olan femme fatale temsillerinin de bilimkurgu anlatılarına sızarak kadın bedeni ve cinselliğinin istismar ve ihlal edici erkek bakışlarının arzu nesnesine dönüşmesi söz konusu olmaktadır. Kadının

filmler yoluyla çekici ve cazibeli karakterler olarak yansıtılması maalesef eril kodlama ve klişelerle şekillenen cinsiyet kalıplarının tekrar tekrar işlerlik kazanmasına yol açmaktadır. Bu bağlamda bilimkurgu filmlerinin 2000 sonrasındaki türsel ve tematik yönelimlerinde genç izleyici kitlesine yönelik olarak gerçekleştirilen film serilerinde cinsellik vurgulamalarının erkeğin haz ve arzusu üzerinden kurgulanmasının kadın temsillerinin olumsuz şekilde görünürlük kazanmasına yol açtığını ifade etmek yerinde olacaktır.

Tablo 4'de ortaya çıkan sunum yöntemlerindeki eril bakış yoğunluğu genel olarak değerlendirdiğinde, üretilen bilimkurgu filmlerinin büyük çoğunluğunun ataerkil sistem, düzen otorite ve hiyerarşileri onaylayıcı bir işleve büründüğü görülmektedir. Tezde incelen filmler arasında kadın senarist ve yönetmenlerin dahil olduğu filmlerde ise (*Bkz. Film Listesi sonu*) kadın temsil ve sunumlarında, istisnai örnekler haricinde erkek bakışlarına nazaran feminist duyarlılık ve farkındalığa sahip daha olumlu kadın karakterlerin görünür hale gelmesi söz konusu olmaktadır. Son yıllarda süper kahraman filmlerinin bilimkurgu sinemasında popüler bir tür olarak ön plana çıkması bağlamında *Wonder Woman (2017)*, *Captain Marvel (2019)* ve *Black Widow (2020)* gibi filmlerde kadın süper kahraman karakterlerin kadın yönetmenler ve feminist vurgulamalar üzerinden projelendirilmesi ve tanıtımlarının yapılması; ikonik ve popüler kadın çizgi roman kahramanlar vasıtasıyla feminizm görünümü altında militarizm ve emperyalizm gibi eril sömürü sistemlerinin meşrulaştırılması ve yaygınlaşması yoğunluk kazanmaktadır. Sinema sanatında kadın varlığının fark ettirilmeden sömürüldüğü ve herşeyin gişe ve daha çok hasılat elde etmek üzerine kurgulanarak feminizm ile eril ve militarist sömürü pratiklerini bir potada eriten kadın süper kahraman filmleri son tahlilde kadın varlığına olduğu gibi insanın varoluş ve maneviyatına aykırı çarpık kadın algılarının yaygınlaşmasına da zemin oluşturmaktadırlar.

Bilimkurgu sinemasında kadın karakterlerin olumsuz tiplere dönüşmesinde etken olan erkek egemen sunum kalıplarına karşın karakterlerde vurgulanan feminist, ırksal-kültürel ve manevi-ruhsal temsil yönelimlerinin kadınların daha olumlu bir şekilde yansıtılmalarına katkı sağladığı görülmüştür. Tablo 4'de üç ana temsil olarak belirlenen feminist, ırksal-kültürel ve manevi-ruhsal temsillerin kadınların bilimkurgu filmlerindeki görünümünde yeni karakter tasvirlerine zemin oluşturucu potansiyelleri açık etmesi bakımından da önem taşımaktadırlar.

Bu bağlamda *Güçlü Kadın* arketiplerinde olumlu olarak yansıyan koruyuculuk, anaçlık, arabuluculuk, savaççılık, cesaret, kararlılık ve eylemsellik gibi özellik ve yeteneklerin feminist, manevi, kültürel ve ırksal kadınlık temsilleriyle birleştirilmesiyle bilimkurgu sinemasında daha etkili ve özgün kadın karakterlerin ortaya çıkması ve tür içindeki kadın sunumlarının sömürü ve istismar edilme eğilimlerinin önüne geçilerek gerçekçi ve manevi kadın tasvirlerinin yaygınlık kazanması mümkün hale gelebilmektedir. Nitekim *Güçlü Kadın* temsillerinin dışında *Distopik Kadın* ve *Bilim Kadını* temsillerinde analiz edilen ve her ikisini de Alfonso Cuarón'un yönettiği *Children of Men (Son Umut, 2007)* ve *Gravity (Yerçekimi, 2013)* filmlerinde kadın karakterlerin gerçekçi ve manevi bir şekilde yansıtılmaları tür içinde yeni kadın temsillerinin ortaya çıkması (oluşması veya oluşturulması) potansiyelini açık etmektedir. Aynı şekilde dünyanın ve insanlığın karşı karşıya kaldığı güncel ve politik meselelerin bilimkurgu filmlerinde sıklıkla işlenmesi; tür içinde kadınların idealist, politik ve barışçıl yönlerinin daha da ön plana çıktığı temsillerinin görünürlük kazanmasına zemin oluşturması söz konusu olmaktadır. Nitekim *Avatar (2009)* ve *Mad Max: Fury Road (2015)* filmlerinde ortaya çıkan ve *Doğa Koruyucu Kadın* arketipi olarak görünürlük kazanan kadın temsillerinde bu vurgulamaların yoğun ve etkili bir şekilde yapılması; *Güçlü Kadın* arketipinin bilimkurgu sinemasındaki kadın tasvirlerini olumlu yönde dönüştürmesinin yanı sıra ve yeni kadın temsillerinin oluşmasına kaynaklık etme potansiyelini sürdürmesinin örnekleri olarak değerlendirmek doğru ve yerinde bir tespit olacaktır. Bu bağlamda araştırma neticesinde tespit ve tasnifi yapılan ve **Tablo 4**'de bir araya getirilen kadın temsillerinin, gerek türün barındırdığı alternatif ve çeşitlilik arz eden anlatım imkanları gerekse olumlu kadın karakter temsillerinin taşıdığı potansiyel göz önünde bulundurulduğunda gelecek yıllarda daha da çeşitlenerek tür içindeki kadın karakterlerin artmasına katkı sağlaması mümkün gözükmektedir. Bilimkurgu sinemasında kadın karakterlerin gerçeğe ve maneviyata uygun şekilde yansıtılmasının yaygınlaşması gerek türde gerekse de diğer türlerdeki kadın karakterlerin sunum ve temsillerini de olumlu ve iyi yönde etkileyerek fetişleştirme, nesneleştirme ve romantize etmeye dayalı sömürü ve istismar anlatılarının dönüşmesine de katkı sağlaması söz konusu olmaktadır.

Bilimkurgu sinemasında kadın karakterlerin iyi, olumlu ve gerçek temsillerle yansıtılması karakterlerin insani ve manevi özellikler kazanmasına ve

manevi uyanış ve bilince erişmesine zemin oluşturmaktadır. Bu bağlamda **Tablo 4**'de kullanılan insan, olgun kadın, eş, anne, akıl-duygu, bilgi-teknoloji, güçlü kadın, ırk, kültür, feminizm ve maneviyat gibi ayırlama kriterleri, kadın karakterlerin iyi ve olumlu bir şekilde yansıtılarak arketip ve prototip olarak etken ve aktif bir şekilde görünürlük kazanmalarına katkı sağlamaktadır. Bilimkurgunun tür, tema ve konuları ile feminist bilimkurgunun ilgilendiği konu ve sorunsallar bilimkurgu filmlerindeki kadın karakterlerin incelenmesi ve analiz edilmesinde kıstas ve kaynak kavramlar olarak ele alınarak, **Tablo 4**'de kadın karakterlerin genel ve kapsayıcı bir yaklaşımla görünür hale gelmesinde işlevsel olarak kullanılmıştır. **Tablo 4**'de değerlendirme ölçüt ve kriterleri belirlenirken çalışmada amaçlanan aynı kapsayıcılık ve bütünlük çerçevesinde bilimkurgunun kadın bakış açılarıyla şekillenen feminist bilimkurgu ve siberfeminizmden; insan doğasını ve yaratılışı reddeden cinsiyetçi söylemlerden soyutlanarak mümkün olduğunca istifade edilmiştir. Bu bağlamda Tablo 4'de oluşturulan değerlendirme kriterleri; Radikal, Anarşist, Marksist, Materyalist, Emperyalist, Lezbiyen, Neoliberal ve Postmodern feminist yaklaşımların benimsediği çarpık kadınlık ve cinsiyet anlayışlarını olumsuzlayan ve Kültürel, Çevreci (Ekofeminizm), Siyah, Varoluşçu ve Ruhsal (Manevi) feminizm gibi kadın doğasına, cinsiyet gerçekliğine ve insan varoluşuna daha uyumlu görünüm sergileyen feminist görüş ve anlayışlar kadının her alanda maruz kaldığı sömürü ve istismar pratiklerinin aşılmasında faydalı ve gerekli gören bir yaklaşımla yorumlanmış ve tür içinde tespit edilen kadın karakter temsilleri analiz edilerek olumlu-olumsuz ve iyi-kötü ayırlarının yapılması gerçekleştirilmiştir. Bilimkurgu türünde kadın temsillerinin değerlendirilmesinde benimsenen bu yönelim, aynı zamanda filmlerin biçim ve içerik yönünden (tür ve karakterler de dahil) incelenmesi, analiz edilmesi ve yorumlanmasında manevi temsil pratiğinin ölçüt, kriter ve kıstaslar olarak işlevsel bir şekilde görünüm kazanmasında etkili olmuştur. **Tablo 4**'ün temsil kısmında yer alan *kültürel-ırksal, feminist ve manevi-ruhsal temsiller* ile karakter kısmında yer alan *iyi, kötü, olumlu ve olumsuz* gibi *karakter yönelimleri*; sinema filmlerinde benimsenecek manevi analiz, eleştiri ve yorumlamaların temel ve genel bileşenlerini içermesi ve geliştirilmeye uygun olması bakımından tez çalışmasında ön plana çıkarılmıştır.

Bilimkurgu sinemasında kadın karakterlerin **Tablo 4** üzerinden genel olarak değerlendirilmesi sonucunda ulaşılan karakter temsilleri ve özelliklerine dair sayısal veriler bir kesinlik taşımaktan ziyade, tür içindeki kadın karakterler ve sergiledikleri karakter özellikleri hakkında genel bir fikir ve kanı oluşturmak amacı ile tabloya eklenmiştir. Bu bağlamda Tablo 4’de ulaşılan sayısal veriler; araştırma da öncelik ve önem verilen ve bu başlık altında da tek tek açıklanan ve somutlaştırılan manevi, feminist, kültürel, ırksal ve ahlaki iyi ve olumlu karakter analiz kıstaslarının yaratılışa ve varoluşa uygun olarak işlevsel kullanılması neticesinde ulaşılan genel eğilimleri ve yönelimleri açık etmenin bir ifadesi ve göstergeleri olarak Tablo 4 ’e eklenmiştir. **Tablo 4**’de gerek arketip, prototip ve stereotip olarak ayrımlanan kadın karakter temsilleri olsun gerekse kadın temsillerinin ayrımlamasında kullanılan kıstas ve özellikler olsun Bölüm 3’te analiz edilen filmlerdeki kadın karakterlere ilişkin elde edilen kümülatif verilerin bir yansıması ve ifadesi olarak tablolaştırılarak bir araya getirilmiştir. Bu bağlamda araştırmada yöntem-bilimsel bir süreç olarak ortaya çıkan ve filmlerin karakterler üzerinde incelenmesinde ve analiz edilmesinde *Tür Filmi Eleştirisi* ve *Feminist Film Teorisi* gibi tez çalışması için seçilen ana yöntemlerin spekülatif çıkarımlardan arındırma çabasına koşut olarak bu yöntemlerin daha etkin ve işlevsel bir şekilde kullanılmalarına zemin, imkan ve destek sağlayıcı mahiyette araştırmanın bütününde görünür hale gelen *Manevi Temsil* yöntem-pratiği; filmlerin çözümlenmesinde ve yorumlanmasında diğer yöntemlere nazaran hakikate, yaratılışa ve maneviyata uygun çıkarımlara ve sonuçlara ulaşılmasında daha işlevsel olduğu görülmüştür. Elbette araştırmada benimsenen teoloji ve maneviyat ağırlıklı bu metodolojik yönelime karşın; sanatın, sinemanın ve filmlerin, çeşitli ideolojik çıkarımlarla ve görüşlerle şekillenen farklı yol, yöntem, kuram ve teorilerin penceresinden farklı şekillerde tanımlanıp analiz edilmesi ve çözümlenmesi de söz konusu olmaktadır. Bu noktada tez çalışmasında **Tablo 4**’de görünür hale getirilen ve iyi- kötü ve olumlu-olumsuz olarak ayrımlanan kadın karakterlerin değerlendirilmesinde ve temsillerinin belirlenmesinde kullanılan yol, yöntem ve yönelimlerin farklı kombinasyonların denenmesiyle tür içinde veya başka film türlerinde daha farklı sonuçlara ulaşılması da mümkün gözükmektedir. Filmlerin çözümlenmesinde ve anlamlandırılmasında cinsiyetçi yaklaşımlarla şekillenen *Feminist Film Analizi* veya sinemada popüler anlatıları olumlayan *Tür Filmi Analizi* yada başka ideolojik kalıplar ve dar görüşlerle

biçimlendirilen yöntemlerin genel geçer birer kaide; doğruluğu ve kesinliği kendinden menkul teoriler ve tekrar edilmesi geçerlilik ve gerçeklik nedeni kabul edilen kuramlar olarak sorgulanmadan olduğu gibi benimsenmesi ve uygulanması; filmlerin yaratılışıyla, hakikatle ve insanın maneviyatıyla ilişkilendirilerek doğru ve isabetli bir şekilde anlaşılmasından ziyade filmlerde karakter, olay, tür, konu ve biçimsel anlatılarla daha da işlerlik kazanan kurgusal perdelerin üzerinin ideoloji perdeleriyle örtülerek daha da anlaşılmaz bir forma dönüştürülerek filmsel çıkarımların çarpıtılmasına zemin oluşturmaktadır. Bu bağlamda çalışmada bu noktaların tespit edilmesi ve film analiz yöntemlerinin işlevselliğinin sorgulanması da alanda çözülmesi gereken yeni sorunsalların fark edilmesine katkı sağlaması bakımından önem taşımaktadır.

3. Bölümde incelenen kadın karakterlerin nihai temsiller olarak görünürlük kazandığı **Tablo 4**; içerdiği filmsel karakter ve temsillerle bağlantılı özellik, kriter, bilgi ve veriler dolayısıyla bütün bir türü kapsayıcı bir yaklaşımı yansıtmaya çabasıyla şekillendirilmiştir. Bu bağlamda türsel film karakterlerinin ayrışması ve analiz edilmesi amacıyla dönük olarak oluşturulan tablolandırma yönteminin; tür içinde veya başka film türlerinde yapılacak yeni araştırma ve çalışmalarda değerlendirme kıstaslarının amaca uygun olarak değiştirilmesi, revize edilmesi ve geliştirilmesiyle işlevsel ve yol gösterici mahiyette kullanılması mümkündür.

SONUÇ

"İnsan, manevi bir varlıktır."

Bilimkurgu sinemasında kadın karakterlerin rol, sunum ve temsillerinin incelendiği bu tez çalışmasında; kadın karakterlerin türün doğuşundan (1902) günümüze kadar (2019) olan tarihsel süreçte geçirdikleri değişim ve dönüşümleri; artan oranda görünür hale gelen karakter çeşitlilikleri ve iyi, kötü, olumlu ve olumsuz temsil ve tasvirlerin ayrımlanması ekseninde, belirlenen bilimkurgu filmleri üzerinden inceleme, analiz, çözümlenme ve yorumlanması yapılarak kadın karakterlerin tür içindeki temsil ve görünüşleri feminist ve tür filmi eleştirisi yöntemleriyle ve tez sürecinde görünür hale gelen manevi temsil yöntem-bilimsel pratiğiyle genel ve kapsayıcı bir şekilde açık edilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda, giriş kısmında çalışmada görünür hale getirilecek amaçlar olarak belirlenen; kadın karakterlerin tür içindeki yeri ve önemi, diğer tür filmlerindeki kadın karakterlerle olan etkileşimleri (benzerlik ve farklılıkları), erkeklerle olan ilişkisellikleri, fiziksel ve ruhsal özellikleri, tarihsel gelişim, dönemsel değişim ve türsel dönüşümleri ve bilimkurgu sinemasına olan etkileri ile varsayımlarda ifade edilen araştırma ön çıkarımları somut, gerçekçi ve bilimsel veriler olarak tespit edilerek araştırmanın mahiyeti ve önemi tayin edilmeye çalışılmıştır.

Tez çalışmasında bilimkurgu filmleri üzerinden yapılan ayrıntılı ve kapsamlı inceleme ve analizler neticesinde kadın karakterlerin tür içerisinde erkek karakterler kadar önem arz ettiği hatta 2000 sonrasında gözlemlenen türün teknik gelişimi ve karakter çeşitliliğiyle bağlantılı olarak daha da ön plana çıktıkları görülmüştür. Bilimkurgu sinemasının ilk yıllarından itibaren kadın karakterler tür içinde protogonist ve katalizör olarak konumlandırılmışlardır. Sessiz sinema döneminin en önemli bilimkurgu filmi olan ve iyi, kötü, olumlu ve olumsuz kadın temsillerinin çok yönlü bir şekilde yansıtan *Metropolis* (1927) filmi bu bağlamda bütün bilimkurgu türündeki kadın karakter temsil ve prototiplerinin damıtılmış birer numunesini barındırması bakımından önemli bir film olarak belirlenmiştir. Aynı şekilde tezde benimsenen yaratılışa, hakikate ve maneviyata uygun kadın temsillerinin belirlenmesi gayesi doğrultusunda *Metropolis* filminde arabulucu, rehber ve azize olarak ön plana çıkan Maria karakterinin bilimkurgu türündeki kadın temsiliyetinde maneviyatın yoğun şekilde vurgulanmasında ve görünüm kazanmasında ilk örnekliliği teşkil etmesi yönünden de önem taşıdığı görülmüştür.

Bilimkurgu filmlerinde sıklıkla işlenen konuların tarihsel süreç içerisinde alt türlere evrilerek türün popülerleşmesinde ve yaygınlaşmasında etkili olmasıyla, distopya, çılgın bilim adamı, uzay yolculuğu, yaratık saldırısı ve robot- yapa zeka gibi alt tür anlatılarında kadının varlığı ve konumlandırılması aynı oranda önem kazanmıştır. Özellikle distopik filmlerdeki kadın karakterlerin erkeğin uyanışında ve dönüşümünde katalizör ve protagonist karakterler olarak konumlandırılmaları diğer alt türlerdeki kadın karakterlerin de etken-edilgen, aktif-pasif, güçlü-zayıf ve olumlu-olumsuz görünümelerini etkilediği ve şekillendirdiği görülmüştür. Distopik filmlerde kadının varlığının olduğu kadar yokluğunun da, kadının kurgusal/hayali dünyalardaki önemini, konumunu ve insanın varoluşundaki vazgeçilmezliğini vurgulayıcı bir işleve dönüştürülerek yansıtılması da Kadın imgesinin varlığıyla ve yokluğuyla da bilimkurgu sinemasında taşıdığı önemi açık etmektedir. Bu bağlamda bir çok bilimkurgu filminde erkek karakterlerin çıktıkları serüven ve arayış yolculuklarının, bir bakıma hayali kurulan ideal kadına ulaşma isteğini yansıtan metaforik anlatıları da içinde barındırması; bilimkurgu türünde kadının erkeğe nazaran insani duyguların ve varoluşa dair deneyim, öngörü ve duyuların yansıtılmasında daha ön plana çıkmasına zemin oluşturduğu görülmüştür.

Kadın karakterlerin tür içindeki önem ve konumlarını çalışmada oluşturulan 8 başlık altında somut bir şekilde görünür hale getirilen kadın temsilleri üzerinden değerlendirecek olursak; kadınların gerçek kadın olarak yansıtıldıkları distopya, bilim, uzay ve güçlü kadın filmlerinde çoğunlukla derinlikli karakterler olarak canlandırıldıkları ve sunumlarında özen gösterildiği gözlenirken metalaştırma ve cinsel sömürü kalıplarının işlerlik kazanmasına zemin oluşturan yaratık, yabancı, uzaylı, robot ve yapay zeka filmlerinde ise yapay ve sahte görünümde yansıtılarak ruhsal, bedensel ve varoluşsal manada istismar ve sömürü pratiklerine maruz bırakılarak ve sıradan tiplere indirgenerek metalaştırıldıkları görülmüştür. Bu bağlamda türün popülerleşmesinde ve ilgi görmesinde kadın karakterlerin temsil ve sunumlarının da türün tarihsel, teknik ve tematik gelişim ve dönüşümleri bağlamında önem arz ettiği ve etkili olduğu gerçeği somut olarak görünür hale getirilmiştir. Bilimkurgu filmlerinde kadınların ön planda olduğu anlatı kalıpları bu bağlamda türdeki hakim eril anlatı yapılarının terkedilmesinde veya değişime ve dönüşüme uğrayarak tür içinde kadınların ve kadınlığa dair olgu, durum ve kavramların ön planda olduğu yeni anlatı yapılarının ve karakter

konumlandırımlarının ortaya çıkmasına katkı sağladıđı görülmüştür. Olumlu yöndeki bu deđişimin diđer türlerdeki kadın karakterlerin sunumlarına kıyasla bilimkurgu sinemasında daha yoğun ve belirgin bir şekilde ortaya çıkması, türdeki kadın temsiline önemi ve ađırlıđını vurgulamasının yanı sıra bilimkurguyla özdeşleşen güçlü, anaç, koruyucu, idealist, arabulucu ve savaşçı özelliklere ve yeteneklere sahip kadın karakter arketip ve prototiplerinin diđer türlerdeki kadın temsillerini ve görünümünü de olumlu yönde etkilemeleri bakımından türdeki kadın temsillerinin vazgeçilmez derecede önem arz ettikleri çalışmanın öncelikli sonucu olarak ortaya çıkarılmıştır. Tür içindeki kadın karakterler ilk yıllarda diđer türlerdeki kadın görünümüleri ve imajlarından beslenerek oluşturulurken artık günümüzde diđer türlerdeki kadın karakterleri de etkilemeleriyle bilimkurgunun sinema sanatında etkin ve baskın konuma yükselmesine katkı sağlamışlardır.

Yapılan araştırmada bilimkurgu sinemasının diđer film türleriyle olan etkileşimi ve birden fazla türü kendi türsel yapısı içinde eriterek türler üstü bir türe evrilmesi ekseninde meydana gelen melez karakter tasvirlerinin ve tür anlatılarının, tespit edilen bilimkurgusal kadın temsillerinin etken-edilgen ve olumlu-olumsuz olarak yansıtılmalarında önemli bir faktör olarak ön plana çıktığı görülmüştür. Bu bağlamda türdeki kadın karakterlerin diđer türlerdeki kadın karakterlerle olan benzerlik ve farklılıkları incelenen filmler üzerinden türün tarihsel gelişimi ekseninde somut ve gerçekçi veriler olarak görünür hale getirilmesi mümkün olmuştur. Bilimkurgu filmlerinde sinemanın ilk yıllarından itibaren korku türüyle kurulan yakınlaşma, türü önemli ölçüde etkilediđi gibi kadın karakterlerin de tasvir ve sunumlarında korku, tekinsizlik, kötücüllük, bilinmezlik, kaos, terör, suç, ölüm, günah ve cinselliđin hakim olduđu anlatı kalıplarının işlerlik kazandıđı görülmüştür. Bu bağlamda kadınları bilimkurgu korku filmlerinde insan menşeli karakter görünümünden soyutlanarak yapay, sahte, mutant, klon, denek, yabancı, yaratık, canavar ve uzaylı formlarında saldırgan, kötücül, ölümcül, femme fatale ve tekinsiz olarak yansıtılmalarının kadınların tür içinde adeta istismar ve sömürü nesnesine dönüştürülerek olumsuz, kötü ve çarpık kadınlık sunumlarının yaygınlaşmasına hizmet ettiđi görülmüştür.

Bilimkurgu filmlerinin korku türüyle girdiđi etkileşimde kadın karakterlerin nesneleştirme ve cinsel sömürü aracı haline dönüştürülmelerinin daha derin ve görünmez boyutlarda süper kahraman anlatılarıyla olan temasında da söz konusu

olduğu görülmüştür. Kadın karakterlerin fetişleştirilerek süper güç, saldırganlık ve dövüş yetenekleriyle donatıldıkları çizgi roman uyarlamalarında bu görünmez ihlal ve sömürü kalıplarının, kadınların sömürülmesinde ve metalaştırılmasında, feminizm gibi kadın haklarını ve özgürlüklerini savunmak için ortaya çıkan bir kavramın alet edilmesi esasında süper kahraman kadın temsillerindeki en çelişkili ve problemlili yaklaşımları ortaya çıkarması bakımından çalışmada önemli bir tespit olarak açık edilmiştir. Feminist süper kahraman filmleri olarak tanımlanan ve kadınların esasında eril sistem ve yapıların görünürde dünya barışını ve düzenini sağlamak olarak belirlenen fakat arka planda emperyalizm, kapitalizm, materyalizm, terörizm ve militarizm gibi Batı kaynaklı yıkıcı ideoloji, düzen ve politikaların işlerlik kazanmasında bir araç olarak kullanıldıkları görülmüştür. Amerikan çizgi roman üreticisi Marvel'in *Iron Man*, *Captain America* ve *Thor* gibi erkek süper kahraman filmleriyle başlayan ve *Avengers (2012-2019)* serisiyle daha geniş çaplı bir görünüme bürünen küresel emperyalizm propagandaları *Wonder Woman (2017)*, *Captain Marvel (2019)* ve *Dark Phoenix (2019)* gibi kadın süper kahramanlarının merkezde olduğu filmlerde feminizm sömürüsüyle daha da işlerlik kazanmıştır. Bu bağlamda kadını, cinsel sömürünün de ötesinde süper kahraman filmlerinde cinsiyet, beden, ruh, kimlik ve kişilik olarak bütün yönleriyle çok daha derin, tehlikeli ve görünmeyen filmsel sömürü ve istismar pratiklerinin uygulandığı birer meta-beden, meta-ruh ve meta-varlık konumuna indirgeyen sakat ve çarpık post feminist sinema anlayışının, plastik (makyaj) ve dijital (efekt) estetik-teknik müdahalelerle kusursuzlaştırılan kadın güzelliğinin ve gücünün eril otoritenin hizmetine sunularak uysal ürünlere dönüştürülmesine yol açması somut bir şekilde görülmüştür. Bu durumun, 2000 sonrasında bilimkurgu sinemasındaki kadın temsilleri arasında artan süper kadın imajlarıyla, kadının sinema sanatındaki varlığı, tasviri ve yansıtılma biçimlerini çarpıtan yıpratıcı ve tahrip edici olumsuz sunumlara yol açtığı genel bir tespit olarak belirlenmiştir.

Araştırmada incelenen kadın temsilleri arasında aksiyon ve diğer alttürleri de kapsayıcı bir şekilde görünüm kazanan ***Güçlü Kadın*** arketiplerinin tür içerisindeki ***Koruyucu Anne*** ve ***Doğa Koruyucu Kadın*** gibi en olumlu kadın temsillerini barındırmasının yanı sıra *Eylem Kızı*, *Dövüşken Kadın*, *Savaşçı Kadın*, *Distopik Kız* ve *Süper Kahraman-Militarist Kadın* gibi eril bakışlarla (sunum) şekillenen ve fetişleştirme ve nesneleştirme kalıplarıyla yansıtılan olumsuz

stereotiplere de kaynaklık ettiği görülmüştür. Bu bağlamda **Güçlü 'Anne' Kadın** arketiplerinin yansıtılma biçimleri ile ondan etkilenerek veya taklit ve kopya edilerek oluşturulan kadın temsilleri arasındaki sunum farklarının anlaşılmasında; kadınların nesneleştirme, cinsel sömürü, haz ve arzu kaynağı olarak gösterilme, tehdit ve tahrik unsuruna dönüştürülerek tehlikeli ve tekinsiz bir varlık olarak sunulmaları gibi kötü ve olumsuz yönelimler ile kadınların anaç, yol gösterici, rehber, koruyucu gibi manevi yönlerinin ön plana çıkarıldığı iyi ve olumlu temsiller arasında oluşan tezat ve karşıtlığın belirleyici olduğu görülmüştür. Tez çalışmasında elde edilen bu tespit aynı zamanda bilimkurgu sinemasındaki kadın temsillerinin; **Güçlü Kadın** arketiplerinin sahip olduğu karakter özelliklerinin kıstas ve ölçüt alınarak diğer 7 başlık altında görünür hale getirilen kadın karakterlerin olumlu-olumsuz ve iyi- kötü ayırlamalarının yapılmasında somut veriler ve değerlendirme kriterleri olarak kullanılmasına zemin oluşturmuştur. Kadın temsillerinin olumlu-olumsuz ve iyi-kötü olarak ayrılmanması; 3. bölümün son Başlığı (3.9.) altında, **Tablo 4**'te ortaya çıkan genel yaklaşım doğrultusunda kapsamlı ve sonucu destekleyici bir anlayışla ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Tablo 4'ten elde edilen olumlu izlenimler neticesinde kadınların tür içinde anaç, koruyucu, arabulucu ve gerçek kadın temsilleriyle ön plana çıkmalarının manevi ve olumlu karakterler olarak yansıtılma pratiklerini beslemesi, derinleştirmesi ve sürekliliğini sağlaması bakımından önem taşıdığı görülmüştür.

Bilimkurgu türünün kendi anlatı yapısı içinde ortaya çıkan distopya, uzay, bilim, robot, sanal gerçeklik, yapay zeka ve siberpunk gibi tema ve konuları işleyen alt türlerdeki kadın karakterler gerçek kadın temsilleriyle olumlu ve iyi olarak yansıtılırken yapay ve insan dışı kadın görünümleriyle ise genel olarak olumsuz ve kötü olarak yansıtıldıkları görülmüştür. Yapay kadınlarda tespit edilen bu kötü ve olumsuz izlenim karakterlerin kurgulanışından ziyade daha önce de birçok kez ifade edildiği gibi bu karakterlerin cinsel, bedensel ve ruhsal olarak çok yönlü bir şekilde nesneleştirilerek sömürü ve istismar aracına dönüştürülmelerine sebebiyet veren ve sanatsal ve sinemasal olarak hiçbir değeri ve derinliği olmayan sunum ve tasvir pratiklerine göre yansıtılmamalarının etkisi söz konusu olmaktadır. Aynı şekilde tür dışı korku, komedi, aksiyon, romantizm, aşk ve savaş türlerindeki anlatı kalıplarının da tekrar edilmesiyle tür içinde olumsuz kadın

temsil ve sunumlarının ortaya çıkmasının söz konusu olduğu ve bu türlerdeki istismar ve sömür kalıplarının bilimkurgu filmlerine eklemlediği görülmüştür.

Sinema filmlerindeki karakterlerin oluşturulma ve yansıtılma süreçlerinde, insanın yaratılışında ve varoluşunda en önemli ve vazgeçilmez hakikatlerden olan cinsellik ve cinsiyetin, *Erillik* ve *Dişilik* ekseninde karakter görünümüleri ile özelliklerini şekillendirdiği ve filmsel temsillerdeki cinsiyet vurgulamalarının kadın veya erkek olsun seyirci özdeşimine imkan sağlayıcı bir işlev taşıdığı 3. Bölümün girişinde ifade edilmiştir. Bu bağlamda bilimkurgu filmlerindeki kadın karakterlerin erkek karakterlerle olan ilişkisellikleri, etkileşimleri ve rol-statü konumlandırılmalarının, her ne kadar hayali dünya tasavvurlarıyla şekillenseler de bilimkurgunun türsel anlatılarında da gerçek hayat ve cinsiyet vurgulamalarına uygun ve benzer olarak tekrarlandığı veya var olan cinsiyet kalıplarını hatırlatıcı mahiyette alternatif olarak yeniden inşa edildiği görülmüştür. Bilimkurgunun alt türlerinden yola çıkılarak oluşturulan kadın temsillerinde (Bkz. Tablo 3); kadınların *Distopik*, *Bilim*, *Uzay* ve *Güçlü Kadın* görünümünde erkek karakterlerle genel olarak anne, eş, sevgili ve arkadaş olarak konumlandırıldıkları görülmüştür. İlk dönem distopya, bilim ve uzay filmlerinde kadın karakterlerin, zayıf, edilgen, kurtarılmaya muhtaç, sakar, korkak, duygusal ve aciz karakterler olarak kurgulanarak bu filmlerdeki erkek karakterlerin güçlü, kahraman, kurtarıcı, cesur, bilgili, zeki, üstün ve ana karakter olarak yansıtılmalarında bir araç olarak konumlandırıldıkları görülmüştür. Bilimkurgu sinemasındaki kalıplaşan kadın görünümüleri ancak 1980'lerden itibaren *Terminator* ve *Alien* gibi film serilerinde güçlü karakter temsilleriyle değişmeye başlamıştır. Kadın karakterlerin bu filmlerde erkekleri kurtaran veya koruyan temsiller olarak ön plana çıkması Bilimkurgu türü içinde kadın rollerinde daha olgun ve derinlikli karakter ve temsillerin ortaya çıkmasına zemin oluşturmuştur. Bu bağlamda Güçlü Kadının, tür içinde kadının gerçek, olgun, anne ve manevi yönleriyle vurgulanmasında önem arz ettiği ve bu özellikleriyle kadın karakterlere örnek prototip oluşturduğu görülmüştür. *Yaratık*, *Uzaylı*, *Yapay Zeka*, *Sanal Gerçeklik*, *Robot* ve *Süper Kahraman* filmlerinde ise kadınların, istisnai rol ve temsiller haricinde toplumsal konum ve statülerden bağımsız olarak; insanüstü, doğaüstü veya varlıküstü özellik, görünüm ve güçlere sahip karakterler olarak kurgulanarak gerçek kadının ruh ve doğasında bulunan insani değer, duygu ve durumlardan soyutlandıkları

görülmüştür. Yapay, sahte ve insan dışı olarak görünüm kazanan bu kadın temsillerinin erkeklerle olan ilişkiselliklerinde ise eril bakışlarla şekillenen ve şefkat (sevgi, aşk), şehvet (cinsellik) ve şiddet (ölüm) üçgeninde ortaya çıkan varoluşsal gerilim ve uyumsuzluklar temelinde tehdit, tahrik, tehlike ve tedirginlik kaynağına dönüştürülerek nesneleştirildikleri görülmüştür (Bkz. 3.4, 3.6, 3.7).

Kadınların tür içinde gerçek kadın görünümünün yansıması olarak tezahür eden eş, anne, rehber, koruyucu, arabulucu, idealist, ekofeminist, güçlü ve olgun kadın temsillerinin erkek karakterlerle olan ilişkiselliklerinde kadın-erkek birlikteliğini, eşitliğini ve dayanışmasını önceleyen rol konumlandırmalarının ön plana çıktığı görülmüştür. Kadınların bilimkurgu türü içinde erkeklerle eşit olarak yansıtılmasının aynı zamanda türün geçirdiği tarihsel süreçlerdeki kadın-erkek rol ve sunumlarında meydana gelen değişim ve dönüşümlerin daha iyi anlaşılması noktasında önemli doneler içerdiği tespit edilmiştir. İlk dönemlerden 1950'li yıllara kadar çekilen bilimkurgu filmlerinde kadınlar, varolan ataerkil ve otoriter cinsiyet kalıplarına uygun olarak yansıtılırken; bu durumun 1970'lerin sonlarına doğru çekilen *Star Wars*, *Star Trek* ve *Alien* gibi uzay serüveni ve uzay korkusu konu ve tematiklerini işleyen filmlerle daha olumlu yönde değişime uğradığı görülmüştür. Bilimsel keşif, teknoloji ve uzayın fethinin ön planda olduğu bu filmlerde kadınlarında erkek protogonist ve kahramanlar kadar ön plana çıkmaları ve derinlikli karakterler olarak bilimkurgu anlatılarında etkin bir şekilde yer almaları; genel olarak diğer tür filmlerindeki hakim cinsiyet yaklaşımlarının dışında bilimkurgu türünde daha eşitlikçi ve çağdaş rol-model temsillerinin oluşmasına ve yaygınlaşmasına katkı sağladığı ve zemin oluşturduğu görülmüştür.

Alien ve *Terminator* serilerinde *Güçlü Kadın* olarak görünüm kazanan kadın karakterler, erkeklerin kurtarıcı, koruyucu ve savaşçı özelliklerine bürünerek ve veya taklit ederek türdeki erkek ve kadın karakterleri arasındaki rol-statü ve konumlandırmalarını tersine çevirmişlerdir. ***Güçlü Kadın*** Arketipinin kadınsı yönlerinin erkeğe ait karakter özellikleriyle birleşiminden ortaya çıkan bu yeni kadın temsili bilimkurgu sinemasında erkek karakterlerin sahip olmadığı ayrıcalıklı özgün karakter konumlandırmalarında kadın temsillerinin ön plana çıkmasını sağlamıştır. Bu bağlamda tezde; 1980'lerde itibaren *Terminator* (1984), *Aliens* (1986) ve *Terminator 2: Judgement Day* (1991) gibi filmlerde etkin ve güçlü bir şekilde yansıtılarak ***Güçlü Kadın*** (*Strong Woman*) ve ***Kadın Aksiyon Kahramanı***

(*Female Action Hero*) tanımlamalarının oluşmasını sağlayan *Alien* serisindeki Ellen Ripley ile *Terminator* serisindeki Sarah Connor karakterlerinin bilimkurgu sinemasındaki mevcudiyetleri ile gerek tür içinde gerekse başka tür filmlerindeki kadın karakterleri filmsel sunum, temsil, tasarım, dönüşüm, rol, statü, konum ve karakterizasyon yönlerinden etkileyerek kadınların filmlerde güçlü ve iyi olarak yansıtılmalarına katkı sağlamaları hem *neden* hem de *sonuç* olarak belirlenmiştir. Bu iki güçlü kadın arketipinde görülen anaçlık, koruyuculuk, cesaret, kararlılık, strateji, zeka, bilgi, önsezi, şefkat ve fedakarlık gibi fiziksel ve ruhsal bütünlük ve uyumu imleyen kişilik özellikleri ve yetenekleriyle donatılmalarının kadınların gerek bilimkurgu sinemasında gerekse başka türlerde daha olumlu ve iyi yönde yansıtılmalarına katkı sağlaması; tez çalışmasında hedeflenen kadın karakterlerin gerçek ve manevi temsillerinin tespit edilmesi amacını görünür kılan olumlu temsiller olarak iki karakteri ön plana çıkarmıştır. Her iki karakterde özellikle anaçlık ve koruyuculuk özelliklerinin yoğun bir şekilde vurgulanması bilimkurgu sinemasındaki kadın temsillerinde anneliğin en önemli kadınlık vasfı olarak ön plana çıkmasını sağlamıştır. Bu bağlamda Ellen Ripley ve Sarah Connor karakterlerinin kurgulanışında gerçek kadının özelliklerinin tezahür etmesi türdeki kadın temsillerinde yapay, sahte ve insan dışı kadın görünümüne karşın gerçek kadının daha ön plana çıkmasına katkı sağlaması mümkün olmaktadır. Tür içinde tespit edilen kadın karakterler arasında kadınların, sanal, robot, yaratık, süper kahraman ve kısmen distopya ve uzay filmlerinde stereotip kalıplarına uygun olarak yansıtıldığı tespit edilmiştir. Bu kadın temsillerinde gerçek kadına ait akıl, duygu ve şefkat, anaçlık fedakârlık ve koruyuculuk gibi ruh dünyasının incelikli yansımalarının yerine çift yönlü eril karakter tasımlarıyla (sunum ve temsil) görünür hale gelen asimile ve simüle edilmiş karakter özellikleriyle yansıtıldıkları tespit edilmiştir. Bu yansıtma biçimlerinin kadının temsil ve sunumunda çeşitli filmsel ihlal ve istismar pratiklerinin nesnesine dönüşmesine zemin oluşturduğu görülmüştür. Erkeğin arzu ve isteklerine göre biçimlendirilen bilimkurgusal kadın temsilleri bu bağlamda kadının filmsel tasvirinde olumsuz örneklikler olarak belirlenmişlerdir. Tür içindeki kadın temsillerinin karakter özellikleri, *Tablo 4*'ün yorumlarında olumlu-olumsuz çıkarımlarla detaylı bir şekilde açıklanmıştır.

Bilimsel buluşların ve teknolojik icatların fetişleştirilmesi; insanın teknoloji ve bilim karşısındaki çaresizliğini vurgulaması bakımında önemli bir anlatım ve

tematik yönelim olarak bilimkurgu sinemasında ön plana çıktığı görülmüştür. Bu bağlamda tez çalışmasında tür içindeki kadın karakterlerin, 8 başlık altında ayrımlanan temsilleri üzerinden teknoloji ve bilimle olan etkileşim ve bağlarının, kadın temsillerinin olumlu ve olumsuz yansıtılma ve sunum biçimlerine göre değişkenlik arz ettiği tespit edilmiştir. 1950’li yılların nükleer savaş, uzaylı istilası ve canavar saldırısı filmlerinde teknoloji eril otoritenin denetiminde şekillenen güç ve iktidar sağlayıcı bir unsur olarak kullanılırken aynı filmlerde kadınların eril güdülerle biçimlendirilen teknolojik icatlara ve bilimsel buluşlara akıl erdiremeyen, çalışma prensiplerini ve işlevini çözemeyen ve bozan tipler olarak yansıtılmıştır. Özel efekt teknolojisinin ilerlemesi ve türün gelişmesinin yanı sıra kadın ve erkek arasındaki filmsel sunum kalıplarının aşılmasıyla kadın karakterlerin bilimkurgu filmlerinde teknolojiyi ve bilimi işlevsel olarak kullanan karakterlere dönüşümü gerçekleşmiştir. Çalışmada belirlenen kadın temsilleri arasında gerçek kadın görünümü sergileyen kadınların genel olarak teknolojiyi barışçıl amaçlar doğrultusunda iyi ve olumlu yönde kullandıkları görülmüştür. *Bilim Kadını* ve *Güçlü Kadın* karakterleri, teknoloji ve bilimi, eril sistem, yapı ve karakterlerin yol açtığı suistimal ve ihlalleri engellemek ve çatışma ve savaş ihtimali ve durumlarını ortadan kaldırmaya dönük olarak kullanılırken; yapay, süper ve insan dışı kadın formlarının barışçıl amaçlardan ziyade dahil oldukları ekip, grup, yapı ve şirket gibi eril otoritelerin devamlılığını sağlamak, kendi varlıklarını korumak veya yıkıcı ve kötücül hedefleri gerçekleştirmeye yönelik olarak kullanmaları söz konusu olmaktadır. Tıpkı süper güçlerle ve feminist sunumlarla güçlü ve feminist kadın karakterler olarak konumlandırılan fakat türde feminizmin ve güçlü kadın temsiline en yoğun şekilde sömürülmesini ve çarpıtılmasını yaygınlaştıran *Süper Kadın* imajlarında olduğu gibi; Türde *Robot*, *Cyborg*, *Sanal*, *Android*, *Dijital* ve *Siber* gibi bizzat kadının teknolojik, mekanik ve dijital bir alet formuna büründürülerek tekno kapital ve militer eril aklın emrine amade edildiği yapay kadın temsillerinde de kadınların teknolojiyi kullanmalarının olumlu olarak yansıtılmasının eril tasarımlarla kendisi zaten teknolojiye dönüşen robotik ve dijital kadının sahteliğinin izole edilerek istismar ve sömürü aracına dönüştürülmesini gizleyen ve erkekler tarafından işlevsel şekilde kullanılmasını olumlayan filmsel sunumlar olarak ön plana çıktığı görülmüştür (Bkz.: 3.6, 3.7).

Tez çalışmasının en başından itibaren belirlenen 8 kadın temsilini içeren filmlerdeki karakterlerin incelenmesiyle, tezin girişinde sıralanan varsayımlar somut ve gerçekçi veriler olarak görünür hale getirilmiştir. Bilimkurgu türünün macera, western, aksiyon, savaş, korku, gizem, gerilim, ve hatta komedi ve romantizm türleriyle yaptığı birleşmelerle türsel çeşitliğinin diğer türlere nazaran daha yoğun bir şekilde artırdığı görülmüştür. Bilimkurgu türünde meydana gelen bu çeşitliğin bilimkurgu konu ve temalarına uyarlanarak tür içinde kadın karakter çeşitliliğini erkek karakterlere oranla daha çok arttırdığı tespit edilmiştir. Tür içindeki kadınların birbirine zıt görünüm sergileyen yapay ve gerçek temsil, rol ve sunumlarında bilimkurguda hakim olan bu türsel çeşitliliğin olumlu ve olumsuz çok yönlü etkilerinin olduğu gözlemlenmiştir. Korku, gizem, romantizm, savaş ve western gibi tür kalıplarının ön plana çıktığı bilimkurgu filmlerinde kadın karakterlerin erkeğin arzu, iktidar ve güç arayışının aciz ve edilgen figürleri olarak yansıtıldıkları görülmüştür. Bilimkurgu sinemasındaki türsel çeşitlilik olumsuz kadın sunumlarının artmasına zemin oluştururken diğer taraftan da artan bu olumsuz kadın imajlarının tür içinde bilim kadını, güçlü kadın, arabulucu kadın ve koruyucu anne gibi vasıflarla daha gerçekçi ve manevi temsillerle canlandırılan kadın karakterlerin fark edilmesini ve iyi ve olumlu örneklikler olarak belirlenmesini ve benimsenmesini sağladığı görülmüştür. Bu bağlamda bilimkurgu sinemasında Güçlü Kadın arketipi olarak görünüm ve işlev kazanan kadın temsilinin bütün türdeki kadın karakterleri; *Tablo 4'* de belirlenen gerçek, yapay, insan dışı, femme fatale, etken, edilgen, , genç, olgun, anne, eş, arkadaş ve sevgili gibi sosyal statü ve rolleri ile taşıdıkları sunum, temsil ve karakter kriter ve özelliklerine göre değişen oranlarda etkilediği görülmüştür.

Kadın ve erkek yaratılışları itibari ile ikili cinsiyet gerçeğinin delilidirler. Bu bağlamda bilimkurgu filmlerinde kadının cinselliğinin yansıtılma biçimlerinin fizyolojik gereklilik ve cinsel sömürü gibi bu gerçeğe uygun veya bu gerçeği ihlal eden bakış açılarıyla yansıtıldığı görülmüştür. Kadın karakterlerin yapay ve insan dışı olarak resmedildiği *Yaratık*, *Sanal* ve *Robot Kadın* görünümünde kadının cinselliği erkeğin istek ve arzularını tatmin eden haz nesnesine dönüştürülürken, *Distopik Kadın* temsillerinde üreme ve neslin devamının sağlanması noktasında fizyolojik gereklilik olarak yansıtıldığı görülmüştür. Teknolojinin ve bilimin imkanlarının kullanılarak kadının üreme ve doğurganlığının kontrol ve denetim

altına alınmasının distopik bilimkurgu filmlerinin en önemli temalarından biri olarak birçok filmde farklı yoğunluklarda işlendiği görülmüştür. Bu bağlamda distopya filmlerinde kadının varlığının, eril otorite, düzen, sistem ve yapıların devamlılığının sağlanmasında işlevsel olarak kullanılarak insan soyunun taşıyıcı olarak konumlandırılması; bilimkurgusal gelecek tasarılarında kadının erkeğin tahakkümü ve yönetimi altında konumlandırılmasına zemin oluşturduğu görülmüştür. Bu bağlamda erkek egemen ütopyik ve distopik gelecek kurgularına tepki olarak ortaya çıkan Feminist Bilimkurgu'nun kadına olan yaklaşımı ve bakış açılarının bilimkurgu filmlerinde birkaç istisnai film haricinde yansımadağı tespit edilmiştir. Kadın yönetmenlerin çektiği bilimkurgu filmleri arasında distopya temasını konu alan filmlerde feminist temsil noktasında kadınların olumlu ve iyi olarak yansıtılmasının tür içindeki kadın temsillerinde yeni ve daha olumlu kadın karakterler oluşturma potansiyelini barındırdığı görülmüştür. Bu bağlamda *Güçlü Kadın* arketiplerinin türde yeni kadın karakter temsilleri oluşturma potansiyeline paralel olarak *Feminist Bilimkurgu*'nun işlediği tema, konu ve sorunsalların da filmsel anlatılar yoluyla işlenmesi ve yaygınlaşmasıyla bilimkurgu sinemasında; Kültürel Kadın, Etnik Kadın, Afro Kadın, Politik Kadın ve Ekofeminist-Doğa Koruyucu Kadın gibi kültürel, feminist ve manevi yönelimleri yoğun olan yeni kadın temsillerinin olumlu, eşitlikçi, uzlaşmacı, yapıcı ve barışçıl karakterler olarak bilimkurgu sinemasında görünür hale gelmesi mümkün gözükmektedir.

Bilimkurgu sinemasında Ellen Ripley (*Alien Serisi; 1979, 1986, 1992, 1997*) ve Sarah Connor (*Terminator Serisi; 1984, 1991, 2019*) karakterleriyle görünür hale gelen *Güçlü Kadın* arketiplerinin taşıdığı fedakârlık, şefkat, sevgi, sağduyu, koruma ve akılcı olma gibi kadınsı yetenek ve özellikler ile mücadeleci, güçlü, savaşçı ve cesur olma gibi erkeklere özgü karakter yönelimlerini uyumlu ve işlevsel bir şekilde kişilik ve karakterlerine yansıtmaları; kadın karakterlerin filmsel tasvir ve temsil problemine getirilen en önemli yenilik ve kazanım olarak çalışmada tespit edilmiştir. Adı geçen seri filmlerde her iki karakterinde anne olarak konumlandırılmalarının; onları fetişleştirme, cinsel sömürü ve istismar kalıplarından koruyarak gerçekçi, olgun, manevi ve anaç yönleriyle temsil ve tasvir edilmelerine zemin oluşturduğu gerçeği tez çalışmasında en önemli bulgu (veri) olarak tespit edilmiştir. İdealist, koruyucu ve araştırmacı gibi olumlu temsilleri üzerinden incelen *Bilim Kadını* karakterlerinin ise tür içindeki en

gerçekçi ve manevi vurgulamaları yansıtılmaları bakımından ve bilimkurgu filmlerinin maneviyata ve hakikate uygun olarak tasarlanmasında ve oluşturulmasında etkili ve işlevsel olma potansiyelleri araştırmada incelen filmler (Bkz.: *Contact*, *Gravity*, *Avatar*) üzerinden somut bir şekilde görülmüştür. *Güçlü Kadın* ve *Bilim Kadını* haricindeki kadın temsillerine genel olarak bakıldığında ise nesneleştirme, fetişleştirme, yok sayma, cinsel sömürü, kimlik ve kişilik yadsıma, şiddet ve şehvet aracına dönüştürerek romantize, terörize ve militarize etme gibi kadın bedeni ve varlığı üzerinde farklı yoğunluklarda ve görünümelerde istismar, ihlal, işgal, ihmal ve inkar retoriklerinin bilimkurgu filmlerinde tekrar edildiği görülmüştür. *Yaratık Kadın*, *Süper Kadın*, *Sanal Kadın* ve *Robot Kadın* temsillerinde romantikleştirme, terörize ve militarize etme kalıplarının olumlu ve iyi olarak tasarlanan kadın karakterlerde dahil bu alt türlerdeki kadınların yansıtılma pratiklerinde genel bir eğilim olarak yaygınlaştığı görülmüştür. *Distopik* ve *Uzay Kadını* temsillerinde ise distopya filmlerindeki *Despot Kadın* ve *Distopik Eylem Kızı* görünümleri ile uzay filmlerindeki *Gezgin* ve *Savaşçı Kadın* temsillerinde bu ihlal ve sömürü kalıplarını kısmen işlerlik kazandığı görülmüştür.

Bilimkurgu sinemasında kadın karakterlerin temsil ve sunumlarının incelendiği bu tez çalışmasında, film karakterlerinin dolayısıyla bütün unsur ve bileşenleriyle sinema filmlerinin incelenmesinde, çözümlenmesinde, analiz edilmesinde ve yorumlanmasında mevcut film kuramı, eleştirisi ve teorilerine ek olarak daha kapsayıcı ve kuşatıcı bir bakış açısı sağlaması açısından tez yazım sürecinde ortaya çıkan ve şekillenen *Manevi Temsil* yöntem-bilimsel pratiğinin işlevsel bir şekilde kullanılması söz konusu olmuştur. Araştırmada film türleri içinde bilimsel argümanlar ve hayali varsayımlarla şekillenmesinden dolayı gerçeğe, maneviyata ve dine en uzak tür olarak görünürlük kazanan ve özellikle Batı kaynaklı üretimlerinde insanın kendi sınırlıklarını ve zayıflıklarını aşarak ölümsüzlüğe ulaşması üzerinden maddeci ve materyalist algılarla ve bakış açılarıyla kurgulanan bir tür olması sebebiyle bilimkurgu sinemasında filmlerin ve karakterlerin manevi bakış açılarıyla incelenmesi ve analiz edilmesinin çok daha önemli ve gerekli olduğu gerçeği anlaşılmış ve ortaya çıkarılmıştır. Bilimkurgu filmlerinde özellikle kadın karakterlerin sahte ve yapay formlara büründürülerek sunulmalarının; insanın yaratılış ve maneviyatının çarpıtılarak görünmez kılınmasında ve tüketim, eğlence ve lükse endeksli maddeci, hedonist ve

komformist hayat biçimlerinin yaygınlaştırmasında etkili bir şekilde kullanılması söz konusu olmaktadır. Kadının filmsel anlatılar yoluyla değersizleştirilerek maddi dünyanın metası konumuna indirgenmesi bu bağlamda insanın yaratılış hakikatinin ve maneviyatının değersizleştirilmesine zemin oluşturucu olumsuz algıları yaygınlaştırmaktadır. Bu durum da, sinema sanatında maneviyata önem ve özen gösterilmesini vazgeçilmez bir zorunluluk olarak belirginleştirmektedir.

Yapılan araştırma sonucunda bilimkurgu filmlerindeki kadın karakterlerin insan ve insan dışı görünüm, sunum ve temsillerinde, kadının ruhsal ve bedensel bütünlüğünün ihlal, ve istismar edilmesinin yaygınlık kazandığı görülmüştür. Batı kaynaklı bilimkurgu sinemasında kadının varlığının özellikle süper kahraman, uzay operası, yaratık-uzaylı ve robot-yapay zeka filmlerinde yoğun bir şekilde feminizm, materyalizm, kapitalizm, militarizm, terörizm ve emperyalizm gibi farklı amaç ve ideolojiler doğrultusunda sömürüldüğü ve kullanıldığı görülmüştür. Kadının koruyucu anne, arabulucu, fedakâr, özverili, kararlı, cesur, savaşçı ve güçlü olarak yansıtıldığı filmlerde ise; nesneleştirilmeden ve tek tipleştirilmeden daha gerçekçi ve manevi temsiller olarak yansıtıldıkları görülmüştür.

Bütün tür filmlerindeki kadın temsillerini etkilemesi yönünden bilimkurgu sinemasındaki kadın karakterlerin olumlu-olumsuz ve iyi- kötü temsillerinin ayırt edilmesi, filmlerdeki kadın karakterlerin sömürülmeden, nesneleştirilmeden ve fetişleştirilmeden daha olumlu, gerçekçi ve en önemlisi insanın yaratılışına, varoluşuna ve maneviyatına uygun bir şekilde tasvir edilmelerine olanak sağlaması bakımından önem taşımaktadır. Çalışmada eril bakışlarla şekillendirilen yapay kadın karakter temsillerinin katagorize edilerek; metalaştırılmalarının ve nesneleştirilmelerinin sıfat belirten kavram ve tanımlara dönüştürülerek açık edilmesi her ne kadar olumlu bir amaçla hareket edilse de kadın temsillerinin istismar ve sömürü pratiklerini ifade eden isimlendirmelerin zorunlu olarak kullanılmasına yol açması çalışmanın en problemleri yönü olarak belirlemiştir. Bu bağlamda *Manevi Temsil* pratiği; tür içinde birçok filmde metalaştırılan ve sömürülen kadın temsillerinin maneviyata ve yaratılış hakikatine uygun olarak incelenerek bu problemleri durumun aşılmasında diğer film analizi yöntemlerine nazaran daha işlevsel ve gerçekçi sonuçlara; analiz ve çözümlemelere ulaşılmasında etkili olmuştur. Araştırma sürecinde gözlemlenen bu durum ise daha hassas, duyarlı ve özenli hareket edilmesine katkı sağlamıştır.

Son söz olarak ifade etmek gerekirse yaratılışı, yaşayışı ve hakikati kavrayışı itibariyle insan manevi bir varlıktır. Bu bağlamda insanın hakikate ve varoluşa dair deneyim, algı, duyuş ve hislerinin her filmde tekrar edilen yansıtma pratiklerinden ve yönelimlerinden hareketle sinemayı da manevi bir sanat olarak konumlandırmak mümkündür. Bu bakımdan kadın veya erkek olsun filmsel karakterlerin canlandırma, rol, sunum, oyun, tasvir ve temsillerinde de, yaratılışa, hakikate ve maneviyata uygun bir şekilde hareket edilmesi ve özen gösterilmesi büyük önem taşımaktadır. Aynı şekilde filmlerin karakter, tür, konu, biçim, içerik, teknik, estetik ve etik gibi bütün unsurları ve yönleriyle incelenmesinde ve analiz edilmesinde de hakikate, yaratılışa ve insan maneviyatına uygun olan yaklaşımlar, kavrayışlar ve bakış açılarıyla hareket etmek, filmlerdeki tasvirlerin hakikatin, varoluşun ve insanın temsilleri olması dolayısıyla analiz ve eleştirilerde bu bağ doğrultusunda özen ve hassasiyet göstermek de büyük önem arz etmektedir. Filmlerin, manevi referanslar ve kaynaklardan beslenerek ve ilham alınarak yapılmasının yanı sıra aynı esaslara göre incelenip yorumlanması da sinemanın gerçek mahiyetinin ve manevi dilinin keşfedilmesinde büyük önem taşımaktadır.

Bu çalışma; evrensel hakikatlere ve insan maneviyatına uygun hareket etme kaygısıyla; film analiz yöntemlerinin ideoloji çıkarımlardan soyutlanarak işlevsel hale getirilmesi ve birbiriyle daha geniş perspektiflerden uyumlu bir şekilde kullanılması duyarlılığı ile film türleri ve karakterleri üzerine yapılan çalışmalarda daha kapsayıcı ve kuşatıcı yöntemler ve bakış açılarıyla yaklaşılmasının gereklilik ve ihtiyacının sorgulanması çabalarıyla görünür hale getirilmiştir. Bu bağlamda bu tez çalışmasının yeni araştırmalara ilham vererek, filmler, türler ve karakterler üzerine yapılacak çözümlenelerde manevi temsil yöntem bilimsel pratiğinin kuramlaştırılarak sinema sanatı üzerinden insanın yaratılış hakikatinin ve maneviyatının anlaşılması, anlamlandırılması ve görülebilmesinde daha derin ve sorgulayıcı safhalara ulaşılmada bir basamak olması umulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan.
- Adanır, O. (2003). *Sinemada Anlam ve Anlatım* (2. Baskı). İstanbul: Alfa
- Appleton, S. A. (2009). Atwood, Margaret. Robin Anne Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 2: Entries* içinde (s. 21). Londra: Greenwood Publishing.
- Atayman, V. (2007). *Postmodern Kurtarıcılar*. İstanbul: Don Kişot Güncel
- Atwood, M. (1992). *Damızlık Kızın Öyküsü*. Sevinç-Özcan Kabakçioğlu (Çev.). İstanbul: Afa.
- Balcı, A. (2013). *Sosyal Bilimlerde Araştırma* (10. Baskı). Ankara: Pegem.
- Baltacı, A. (2018). Nitel Araştırmalarda Örneklem Yöntemleri ve Örnek Hacmi Sorunsalı Üzerine Kavramsal Bir İnceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 7(1). 231-274.
- Başaran, T. (2007). *Soğuk Savaş Sonrası Bilimkurgu Sinemasında Distopik Sistemler ve Kontrol Mekanizmalar*. (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Battal, S. (2006). *Asıl Film Şimdi Başlıyor*. İstanbul: Vadi.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu*. İpek Bülbüloğlu (Çev.). Ankara: Dost.
- Bazin, A. (1966). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. Nijat Özön (Çev.). Ankara: Bilgi.
- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir?*. İbrahim Şener (Çev.). İstanbul: Doruk.
- Betton, G. (1993). *Sinema Tarihi*. Şirin Tekeli (Çev.). İstanbul: İletişim.
- Bould, M. (2015). *Sinemaya Giriş: Bilimkurgu*. Sinan Okan, Ertuğrul Genç (Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Brown, A. S. (2012). *Dr. Asimov's Automotons Take on a Life of their Own*. The Bent Of Tau Beta Pi, Summer 2012, 16-20.
- Browne. J. (2015). *Afro-futurism - Science Fiction and Black Women Writing, A reading of West-Indian Canadian Nalo Hopkinson's Brown Girl in the Ring and African American Octavia Butler's Kindred*. s. 1-6.

- Buckman, A. R. (2009). Butler, Octavia (1947–2006). Robin Anne Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 2: Entries* içinde (s. 46-48). Londra: Greenwood Publishing.
- Butler, A. M. (2011). *Film Çalışmaları*. Ali Toprak (Çev.). İstanbul: Kalkedon.
- Callus, İ., Grech, & V. & Vassallo, C. (2017). Infertility in Science Fiction as a Feminist Issue, *SFRA Review*. 319, 4-9.
- Calvin, R. (2012). Feminist Science Fiction. Lars Schmeink (Ed.), *A Virtual Introduction to Science Fiction* içinde (s. 1-14). Web. 2012. doi: http://virtual-sf.com/?page_id=368. (Erişim Tarihi: 25.02.2018).
- Consalvo, M. (2012). "Cyberfeminism." Encyclopedia of New Media. Ed. . Thousand Oaks, CA: SAGE, 2002. 109-10. SAGE Publications, Inc.
- Cornea, C. (2007). *Science Fiction Cinema: Between Fantasy And Reality*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd. URL: <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1r28mq>. (Erişim Tarihi: 17.04.2017).
- Çalışkan, Ö. (2011). *Techno-Human: Expedition of Altered Human by Technology from Science-fiction Cinema to the Post-industrial World*. University Of Jyvaskyla, Faculty Of Humanities, Art & Culture Studies, Digital Culture Master's Thesis.
- Çoker, B.N. (2016). *Bilim Kurgu Sineması 1 (1900-1970)*. İstanbul: Seyyah.
- D'Amassa, D. (2005). *Encyclopedia of Science Fiction*. New York: Facts On File, Inc.
- Daniels, J. (2009). Rethinking Cyberfeminism(s): Race, Gender, and Embodiment. *Women's Studies Quarterly*, 37 (1/2), 101-124. URL: <http://www.jstor.org/stable/27655141>. (Erişim Tarihi: 09.03.2019).
- Duru, O. (1973). Science-Fiction Sözcüğüne Türkçe Bir Karşılık Arama Denemesi. *Türk Dili Dergisi*, 256, s. 332-340.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. İstanbul: Altıkırkbeş.
- Espelid, A. M. (2012). *Utopian Separatism-Feminism and Science Fiction*. A thesis presented to The Department of Literature, Area Studies and European Languages, The University of Oslo in partial Fulfillment of the Requirements for the Master of Arts Degree.

- Fernandez, M.& Wilding, F. (2002). Situating Cyberfeminisms. Fernandez, M., F. Wilding ve Michelle W. Wright (Ed.) *Domain Errors! Cyberfeminist Practices* içinde. Brooklyn, N.Y.: Autonomedia, 17-28. <http://www.refugia.net/domainerrors/> (Eriřim tarihi: 25.12.2018).
- Fernandez, M. (2002). Cyberfeminism, Racism, Embodiment. Maria Fernandez, Faith Wilding ve Michelle W. Wright (Ed.) *Domain Errors! Cyberfeminist Practices* içinde. Brooklyn, N.Y.: Autonomedia, 29-44. <http://www.refugia.net/domainerrors/> (Eriřim tarihi: 12.11.2018).
- Frank, M. C. (2011). *Alien Terrorists: Public Discourse on 9/11 and the American Science Fiction Film*. Philip Hammond (Ed.). - Suffolk : Arima Pub., s. 149-169. ISBN 978-1-8454-9501-5. Konstanzer Online-Publikations-System (KOPS) URL: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:352-250724>. (Eriřim Tarihi: 04.01.2018).
- Galloway, A. R. (1999). A Report on Cyberfeminism: Sadie Plant Relative to VNS Matrix Switch - Electronic Gender: Art and Interstic., URL: <http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/alex.html> (Eriřim Tarihi: 23.10.2018)
- Gilman, C. P. (2007). *Kadınlar Ülkesi* (1. Baskı). Seher Özbay (Çev.). İstanbul: Otonom.
- Goodwill, J. S. (2009). *The Action Hero Revisioned: An Analysis of Female 'Masculinity' in the New Female Hero in Recent Filmic Texts*. Master Of Arts in The Subject English At The University Of South Africa.
- Hall, K. (1996). Cyberfeminism. Herring, S. C. (Ed.) *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Soial and Cross-Cultural Perspectives* içinde (s. 147-170.). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu*. Osman Akınhay (Çev.) İstanbul: Agora.
- Hergott, M. (2010). *The Voice and the Void: The Scream in 1950s American Science Fiction Film*. Master of Arts, Joint Graduate Program in Communication & Culture, Ryerson University - York University, Toronto.
- Higgins, D. M. (2009). Science Fiction, 1960–2005: Novels and Short Fictions. Robin Anne Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 1: Overviews* içinde (s. 73-83). Londra: Greenwood Publishing.

- Hood, Y., Reid, R. A. (2009) Intersections of Race and Genders. Robin Anne Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 1: Overviews* içinde (s. 191-201). Londra: Greenwood Publishing.
- Jung, C. G. (2005). *Dört Arketip* (2. Baskı). Zehra Aksu Yılmaz (Çev.). İstanbul: Metis.
- Kaplan, D. (2009). Ursula K[Roeber] Le Guin. Robin Anne Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 2: Entries* içinde (s. 200-201). Londra: Greenwood Publishing.
- Kaplan, N.F.& Ünal, G.T. (2011). *Bilim Kurgu Sinemasını Okumak*. İstanbul: Derin.
- Kellner, D., Ryan M. (2010). *Politik Kamera* (2. Baskı). Elif Özsayar (Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Kirby, D. A. (2007). *The Devil in Our DNA: A Brief History of Eugenics in Science Fiction Films*. (s. 83-108). *Literature and Medicine*, S.: 26, no. 1 (Spring 2007). The Johns Hopkins University
- Kur'an-ı Kerim Meâli, Diyanet İşleri Başkanlığı, 12. Baskı, 2011, Ankara.
- Lane, A. J. (2007). Önsöz (1978). Meryem Kutlu (Çev.). *Kadınlar Ülkesi* içinde, (s. 5-31). İstanbul: Otonom.
- Le Guin, U. K. (1999). *Mülksüzler* (6. Baskı). Levent Mollamustafaoğlu (Çev.). İstanbul: Metis.
- Le Guin, U. K. (2011). *Karanlığın Sol Eli* (5. Baskı). Ümit Altuğ (Çev.) İstanbul: Ayrıntı.
- Mohr, D. M. (2009). Russ, Joanna. Robin Anne Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 2: Entries* içinde (s. 268-270). Londra: Greenwood Publishing.
- Monaco, J. (2002). *Bir Film Nasıl Okunur?* (1. Baskı). Ertan Yılmaz (Çev.). İstanbul: Oğlak.
- Muratoğlu, B. (2003). *Le Guin Dünyasında Yolculuk*. Pivolka, 7, 14-16.
- Ochoa, M. (2009). Piercy, Marge. Robin Anne Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 2: Entries* içinde (s. 242-243). Londra: Greenwood Publishing.

- Oskay, Ü. (2014). *Çağdaş Fantazy Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması*. İstanbul: İnkılap.
- Özden, Z. (2004). *Film Eleştirisi* (2. Baskı). Ankara: İmge Kitabevi.
- Özön, N. (1985). *Sinema Uygulayımı Sanatı Tarihi* (1.Baskı). Ankara: Hil.
- Piercy, M. (1992). *Zamanın Kıyısındaki Kadın* (1. Baskı). Füsün Tülek (Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Reid, R. A. (2009). Feminist Science Fiction. Robin Anne Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 2: Entries* içinde (s. 119-122). Londra: Greenwood Publishing.
- Roberts, A. (2006). *The History of Science Fiction*. New York: Palgrave.
- Roloff, B., Seesslen, G. (1995). *Ütopik Sinema Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*. Veysel Atayman (Çev.). İstanbul: Alan.
- Russ, J. (2001). *Dişi Adam*, Çiçek Öztekin (Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Sinatra, M. E. (2005). Exploring Gothic Sexuality. *Gothic Studies*, 7, 2, 123-126.
- Smelik, A. M. (2008). *Feminist Sinema ve Film Teorisi -Ve Ayna Çatladı*. Deniz Koç (Çev.). İstanbul: Agora.
- Smith, C. J. (2013) *Sex in Space: From The Woman of Willendorf to World of Warcraft and Beyond*. New York: Discipline & Publish Press.
- Somogyi, V. (2009). Androgyny. Robin Anne Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 2: Entries* içinde (s. 8-9). Londra: Greenwood Publishing.
- Stone, S. (2009). Shelley, Mary Wollstonecraft (1797–1851). Robin Anne Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 2: Entries* içinde (s. 279-280). Londra: Greenwood Publishing.
- Suppia, A. (2012). SF as Film Genre 1895-1960s. Lars Schmeink (Ed.), *A Virtual Introduction to Science Fiction* içinde (s. 1-17). Web. 2012. doi: http://virtual-sf.com/?page_id=336 . (Erişim Tarihi:9.11.2017).
- Teksoy, R. (2009). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi Cilt 1* (3. Baskı). İstanbul: Oğlak.
- Uysal, E. (2017). *Çağdaş Edebiyatın, Bilinen İlk Bilimkurgu Yazarı, Samsatlı Lukianos*. Yerli Bilimkurgu Yükseliyor içinde (s. 4-7). Sayı 1

- Varol, S. F. (2014). *Kadınların Dijital Teknolojiyle İlişisine Ütopik Bir Yaklaşım: Siberfeminizm*. The Journal of Academic Social Science Studies, (JASSS), Number: 27, p. 219-234. doi: <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2463>. (Erişim Tarihi: 12.11.2018).
- Wajcman, J. (2006a). *TechnoFeminism* (3. Baskı). Cambridge: Polity.
- Wajcman, J. (2006b). TechnoCapitalism Meets TechnoFeminism: Women and Technology in a Wireless World. *Labour and Industry: A Journal of The Social and Economic Relations of Work*. 16, 3, 7-20.
- Yazsek, L. (2009). Science. Robin Anne Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 1: Overviews* içinde (s. 230-240). Londra: Greenwood Publishing.
- Yazsek, L. (2013). Race in Science Fiction The Case of Afrofuturism and New Hollywood. Lars Schmeink (Ed.), *A Virtual Introduction to Science Fiction* içinde (s. 1-11). Web. 2012. doi: http://virtualsf.com/?page_id=372. (Erişim Tarihi:10.03.2018).
- Yıldırım, Y. Temizarabacı. (2016). *Ütopyanın Kadınları Kadınların Ütopyası, Klasik ve Modern Ütopyalarda Toplumsal Cinsiyet*. (2. Baskı). İstanbul: Sel.
- Zirrange, R. S. (2010). Feminist Science Fiction, Images Of Future Women. *Asian Quarterly*. 7, 4, 9-18. URL: <https://www.researchgate.net/publication/221671837>. (Erişim Tarihi:24.02.2018).

Elektronik Veri Tabanı

IMDB: <https://www.imdb.com>

EK-1. FİLM LİSTESİ

Açıklama: Film Listesinde, 8 başlıkta ayrımlanan kadın karakterlerin yer aldığı ve diğer filmler, İngilizce Adı, Yıl, Yönetmen, ülke ve [IMDB linkleri](#) (köprü-URL Örn: [Abyss](#)) eklenerek alfabetik olarak sıralanmıştır. Kadın Yönetmen ve Senaristli filmler listenin sonuna ayrıca eklenmiştir.

| Film Adı | Yıl | Yönetmen | Ülke |
|--|------|------------------------|----------|
| Abyss | 1989 | James Cameron | Abd |
| Advantageous | 2015 | Jennifer Phang | Abd |
| Æon Flux (Aeon Flux) | 2005 | Karyn Kusama | Abd |
| Alien | 1979 | Ridley Scott | İng, Abd |
| Aliens | 1986 | James Cameron | Abd |
| Alien 3 (Alien³) | 1992 | David Fincher | Abd |
| Alien: Resurrection | 1997 | Jean-Pierre Jeunet | Abd |
| Alita: Battle Angel | 2019 | Robert Rodriguez | Abd |
| Alphaville | 1965 | Jean Luck Godard | Fransa |
| Alraune (A Daughter of Destiny) | 1928 | Henrik Galeen | Almanya |
| Alraune (1930) | 1930 | Richard Oswald | Almanya |
| Amelia 2.0 | 2016 | Adam Orton | Abd |
| Android | 1982 | Aaron Lipstadt | Abd |
| Annihilation | 2018 | Alex Garland | Abd |
| Arrival | 2016 | Denis Villeneuve | Abd |
| Attack of the 50 Foot Woman (1958) | 1958 | Nathan H. Juran | Abd |
| Attack of the 50 Foot Woman (1993) | 1993 | Christopher Guest | Abd |
| Automata | 2014 | Gabe Ibáñez | Abd |
| Avatar | 2009 | James Cameron | Abd |
| Avatar 2: (The Way of Water) | 2021 | James Cameron | Abd |
| Avatar 3: (The Seed Bearer) | 2023 | James Cameron | Abd |
| Avatar 4: (The Tulkun Rider) | 2025 | James Cameron | Abd |
| Avatar 5: (The Quest for Eywa) | 2027 | James Cameron | Abd |
| Avengers | 2012 | Joss Whedon | Abd |
| Avengers 2: Age Of Ultron | 2015 | Joss Whedon | Abd |
| Avengers 3: Infinity War | 2018 | Anthony Russo | Abd |
| Avengers 4: Endgame | 2019 | Anthony Russo | Abd |
| Barbarella: Queen of the Galaxy | 1968 | Roger Vadim | Fransa |
| Black Panther | 2018 | Ryan Coogler | Abd |
| Black Widow | 2020 | Jac Schaeffer | Abd |
| Blade Runner | 1982 | Ridley Scott | Abd |
| Blade Runner 2049 | 2017 | Denis Villeneuve | Abd |
| Born in Flames | 1983 | Lizzie Borden | Abd |
| Brazil | 1985 | Terry Gilliam | İng, Abd |
| Brave New World | 1980 | Burt Brinckerhoff | Abd |
| Bride of Frankenstein | 1935 | James Whale | Abd |
| Brown Girl Begins | 2017 | Sharon Lewis | Abd |
| Buck Rogers | 1939 | Ford I. Beebe | Abd |
| Buck Rogers in the 25th Century | 1979 | Daniel Haller | Abd |
| Bumblebee | 2018 | Travis Knight | Abd |
| Captain Marvel | 2019 | Anna Boden, Ryan Fleck | Abd |
| Catwoman | 2004 | Pitof | Abd |
| Cat-Women of the Moon | 1953 | Arthur Hilton | Abd |

| | | | |
|---|------|-------------------------|-------------|
| Chain Reaction | 1996 | Andrew Davis | Abd |
| Chery 2000 | 1987 | Steve De Jarnatt | Abd |
| Children of Men | 2007 | Alfonso Cuaron | İng, Abd |
| Colossal | 2016 | Nacho Vigalondo | Abd |
| Conceiving Ada | 1997 | L. Hershman Leeson | Abd |
| Contact | 1997 | Robert Zemeckis | Abd |
| Cyborg | 1989 | Albert Pyun | Abd |
| Cyborg 2:Glass Shadow | 1993 | Michael Schroeder | Abd |
| Dark Phoenix (X-Men) | 2019 | Simon Kinberg | Abd |
| Decoys | 2004 | Matthew Hastings | Kanada |
| Decoys 2: Alien Seduction | 2007 | Jeffery Scott Lando | Kanada |
| Demon Seed | 1977 | Donald Cammell | Abd |
| Devil Girl From Mars | 1954 | David MacDonald | İng. |
| Divergent | 2014 | Neil Burger | Abd |
| Divergent Allegiant | 2016 | Robert Schwentke | Abd |
| Divergent Insurgent | 2015 | Robert Schwentke | Abd |
| Dune | 1984 | David Lynch | Abd |
| Edge Of Tomorrow | 2014 | Doug Liman | Abd |
| Elektra | 2005 | Rob Bowman | Abd |
| Elysium | 2013 | Neill Blomkamp | Abd |
| Embryo | 1976 | Ralph Nelson | Abd |
| E.T. (Extra-Terrestrial) | 1982 | Steven Spielberg | Abd |
| Equals | 2015 | Drake Doremus | Abd |
| Eve of Destruction | 1991 | Duncan Gibbins | Abd |
| Everything Beautiful Is Far | 2017 | Pete Ohs, Andrea Sisson | Abd |
| Ex Machina | 2014 | Alex Garland | İng |
| eXistenZ | 1999 | David Cronenberg | Kn,Uk,Fr |
| Fahrenheit 451 | 1966 | François Truffaut | Abd |
| Fantastic Four (1994) | 1994 | Oley Sassone | Alm., Abd |
| Fantastic Four (2005) | 2005 | Tim Story | Abd |
| Fantastic Four (2015) | 2015 | Josh Trank | Abd |
| Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer | 2007 | Tim Story | Abd |
| Fast Color | 2018 | Julia Hart | Abd |
| Final Fantasy: The Spirits Within | 2001 | Hironobu Sakaguchi | Abd, Japon |
| Flash Gordon (1936) | 1936 | Ray Taylor, F.Stephani | Abd |
| Flash Gordon (1980) | 1980 | Mike Hodges | Abd |
| Forbidden Planet | 1956 | Fred M. Wilcox | Abd |
| Friendship's Death | 1987 | Peter Wollen | İngiltere |
| Ghost In The Machine | 1993 | Rachel Talalay | Abd |
| Ghost in the Shell (Anime) | 1995 | Mamoru Oshii | Japon, İng |
| Ghost in the Shell (Film) | 2017 | Rupert Sanders | Abd,Çin,İng |
| Ghostbusters 1 | 1984 | Ivan Reitman | Abd |
| Ghostbusters 2 | 1989 | Ivan Reitman | Abd |
| Ghostbusters (2016) | 2016 | Paul Feig | Abd |
| Gravity | 2013 | Alfonso Cuarón | İng, Abd |
| Guardians of Galaxy 1 | 2014 | James Gunn | Abd |
| Guardians of Galaxy Vol. 2 | 2017 | James Gunn | Abd |
| Her | 2013 | Spike Jonze | Abd |

| | | | |
|--|------|----------------------|--------------|
| High Life | 2018 | Claire Denis | İng, Fr, Alm |
| Hollow Man | 2000 | Paul Verhoeven | Alm., Abd |
| Hunger Games 1 | 2012 | Francis Lawrence | Abd |
| Hunger Games 2: Catching Fire | 2013 | Francis Lawrence | Abd |
| Hunger Games 3: Mockingjay-Part 1 | 2014 | Francis Lawrence | Abd |
| Hunger Games 3: Mockingjay-Part 2 | 2015 | Francis Lawrence | Abd |
| I'm a Cyborg But That's OK | 2006 | Park Chan-wook | G. Kore |
| Imitation Girl | 2017 | Natasha Kermani | Abd |
| Interstellar | 2014 | Christopher Nolan | Abd, İng. |
| İmmortal | 2004 | Enki Bilal | Fr, İtl, İng |
| Japon İşi | 1987 | Kartal Tibet | Türkiye |
| John Carter | 2012 | Andrew Stanton | Abd |
| Jurassic World | 1993 | Steven Spielberg | Abd |
| Justice League | 2017 | Zack Snyder | Abd |
| Lara Croft: Tomb Raider | 2001 | Simon West | Abd |
| Lara Croft: The Cradle of Life | 2003 | Jan de Bont | Abd |
| (Lara Croft) Tomb Raider | 2018 | Roar Uthaug | Abd |
| Lawnmower Man | 1992 | Brett Leonard | Abd |
| Lifeforce | 1985 | Tobe Hooper | İng, Abd |
| Logan's Run | 1976 | Michael Anderson | Abd |
| Looker | 1981 | Michael Crichton | Abd |
| Lost in Space | 1998 | Stephen Hopkins | Abd |
| Lucy | 2014 | Luc Besson | Fr, Alm, Tai |
| Mad Max 2: The Road Warrior | 1981 | George Miller | Avustralya |
| Mad Max 3: Beyond Thunderdome | 1985 | George Miller | Avustralya |
| Mad Max: Fury Road | 2015 | George Miller | Avs., Abd |
| Matrix | 1999 | Lana&Lilly Wachowski | Abd |
| Matrix Reloaded | 2003 | Lana&Lilly Wachowski | Abd |
| Matrix Revolutions | 2003 | Lana&Lilly Wachowski | Abd |
| Men in Black: International | 2019 | F. Gary Gray | Abd |
| Metropolis | 1927 | Fritz Lang | Almanya |
| Minority Report | 2002 | Steven Spielberg | Abd |
| Mission To Mars | 2000 | Brian De Palma | Abd |
| Mortal Engines | 2018 | Christian Rivers | Abd, Y.Zld. |
| My Girlfriend Is a Cyborg (Cyborg She) | 2008 | Kwak Jae-yong | Japonya |
| My Stepmother is an Alien | 1988 | Richard Benjamin | Abd |
| Outbreak | 1995 | Wolfgang Petersen | Abd |
| Passengers | 2016 | Morten Tyldum | Abd |
| Prometheus | 2012 | Ridley Scott | Abd, İng. |
| Queen of Outer Space | 1958 | Edward Bernds | Abd |
| Ready One Player | 2018 | Steven Spielberg | Abd |
| Red Planet | 2000 | Antony Hoffman | Abd |
| Relic | 1996 | Peter Hyams | Abd, İn,.J,A |
| Resident Evil 1 | 2002 | Paul W.S. Anderson | Abd |
| Resident Evil 2: Apocalypse | 2004 | Alexander Witt | Abd |
| Resident Evil 3: Extinction | 2007 | Russell Mulcahy | Abd |
| Resident Evil 4: Afterlife | 2010 | Paul W.S. Anderson | Abd |
| Resident Evil 5: Retribution | 2012 | Paul W.S. Anderson | Abd |

| | | | |
|--|------|----------------------|---------------|
| Resident Evil 6: The Final Chapter | 2016 | Paul W.S. Anderson | Abd |
| Robocop 1 | 1987 | Paul Verhoeven | Abd |
| Sayonara | 2015 | Kōji Fukada | Japonya |
| Seven Sisters What Happened to Monday | 2017 | Tommy Wirkola | İng, Bel, Fr. |
| Simone (S1m0ne) | 2002 | Andrew Niccol | Abd |
| Solaris (1972) | 1972 | Andrei Tarkovsky | Rusya |
| Solaris (2002) | 2002 | Steven Soderbergh | Abd |
| Sphere | 1998 | Barry Levinson | Abd |
| Species | 1995 | Roger Donaldson | Abd |
| Species II | 1998 | Peter Medak | Abd |
| Species III | 2004 | Brad Turner | Abd |
| Species IV: Awakening | 2007 | Nick Lyon | Abd |
| Splice | 2009 | Vincenzo Natali | Knd. Fr |
| Star Trek: Motion Picture | 1979 | Robert Wise | Abd |
| Star Trek II: The Wrath of Khan | 1982 | Nicholas Meyer | Abd |
| Star Trek III:The Search For Spock | 1984 | Leonard Nimoy | Abd |
| Star Trek IV: The Voyage Home | 1986 | Leonard Nimoy | Abd |
| Star Trek V: The Final Frontier | 1989 | William Shatner | Abd |
| Star Trek VI: Undiscovered Country | 1991 | Nicholas Meyer | Abd |
| Star Trek (2009) | 2009 | J. J. Abrams | Abd |
| Star Trek Into Darkness | 2013 | J. J. Abrams | Abd |
| Star Trek Beyond | 2016 | Justin Lin | Abd |
| Star Wars IV: A New Hope | 1977 | George Lucas | Abd |
| Star Wars V: The Empire Strikes Back | 1980 | Irvin Kershner | Abd |
| Star Wars VI: Return Of Jedi | 1983 | Richard Marquand | Abd |
| Star Wars I: The Phantom Menace | 1999 | George Lucas | Abd |
| Star Wars II: Attack of the Clones | 2002 | George Lucas | Abd |
| Star Wars III: Revenge of the Sith | 2005 | George Lucas | Abd |
| Star Wars VII: The Force Awakens | 2015 | J. J. Abrams | Abd |
| Star Wars Rogue One: A Star Wars Story | 2016 | Gareth Edwards | Abd |
| Star Wars VIII: The Last Jedi | 2017 | Rian Johnson | Abd |
| Star Wars IV: The Rise of Skywalker | 2019 | J. J. Abrams | Abd |
| Starcash | 1978 | Luigi Cozzi | İtalya |
| Starship Troopers | 1997 | Paul Verhoeven | Abd |
| Stepford Wives (1975) | 1975 | Bryan Forbes | Abd,Kanada |
| Stepford Wives (2004) | 2004 | Frank Oz | Abd |
| Strange Days | 1995 | Kathryn Bigelow | Abd |
| Sucker Punch | 2011 | Zack Snyder | Abd |
| Suicide Squad | 2016 | David Ayer | Abd |
| Sunshine | 2007 | Danny Boyle | Abd, İng. |
| Supergirl | 1984 | Jeannot Szwarc | İngiltere |
| Tank Girl | 1995 | Rachel Talalay | Abd |
| Teknolust | 2002 | Lynn Hershman Leeson | Abd,Al,İng |
| Terminator | 1984 | James Cameron | Abd, İng. |
| Terminator 2: Judgement Day | 1991 | James Cameron | Abd |
| Terminator 3: Rise of Machines | 2003 | Jonathan Mostow | Abd,Al,İng |
| Terminator 5: Genisys | 2015 | Alan Taylor | Abd |
| Terminator 6: Dark Fate | 2019 | Tim Miller | Abd |

| | | | |
|--|------|-------------------------|--------------|
| The Adjustment Bureau | 2011 | George Nolfi | Abd |
| The Cell | 2000 | Tarsem Singh | Abd |
| The Congress | 2013 | Ari Folman | İsrail, Alm. |
| The Fifth Element | 1997 | Luc Besson | Fransa |
| The Handmaid's Tale | 1990 | Volker Schlöndorff | Abd, Alm. |
| The Island | 2005 | Michael Bay | Abd |
| The Lobster | 2015 | Yorgos Lanthimos | Yunanistan |
| The Machine | 2013 | Caradog W. James | İngiltere |
| The Perfect Woman | 1949 | Bernard Knowles | İngiltere |
| The Shape Of Water | 2017 | Guillermo del Toro | Abd |
| Thirteenth Floor | 1999 | Josef Rusnak | Abd, Alm. |
| Thomas in Love (Thomas est amoureux) | 2000 | Pierre-Paul Renders | Belçika, Fr. |
| THX 1138 | 1971 | George Lucas | Abd |
| Total Recall (1990) | 1990 | Paul Verhoeven | Abd, Mexico |
| Total Recall (2012) | 2012 | Len Wiseman | Abd, Knd. |
| Tron | 1982 | Steven Lisberger | Abd |
| Tron Legacy | 2010 | Joseph Kosinski | Abd |
| Twister | 1996 | Jan de Bont | Abd |
| Ultraviolet | 2006 | Kurt Wimmer | Abd |
| Underworld 1 | 2003 | Len Wiseman | Abd, Alm |
| Underworld 2: Evolution | 2006 | Len Wiseman | Abd, Knd |
| Underworld 4: Awekening | 2012 | M.Märilind, Björn Stein | Abd, Knd |
| Underworld 5: Blood Wars | 2016 | Anna Foerster | Abd |
| Upside Down | 2012 | Juan Diego Solanas | Fr, Kanada |
| V For Vendetta | 2005 | James McTeigue | Abd, Al, İng |
| Valerian | 2017 | Luc Besson | Fr, Çin, Abd |
| Videodrome | 1983 | David Cronenberg | Kanada |
| Watchmen | 2009 | Zack Snyder | Abd |
| Wasp Woman (The Wasp Woman) | 1959 | Roger Corman, Jack Hill | Abd |
| Weird Science | 1985 | John Hughes | Abd |
| Woman in the Moon | 1927 | Fritz Lang | Almanya |
| Wonder Woman | 2017 | Patty Jenkins | Abd |
| Wonder Woman 1984 | 2020 | Patty Jenkins | Abd |
| X-Men (X-Men 1) | 2000 | Bryan Singer | Abd |
| X-Men 2 (X2: X-Men United) | 2003 | Bryan Singer | Abd, Kanada |
| X-Men 3: The Last Stand | 2006 | Brett Ratner | Abd, Kn, Uk |
| X-Men: First Class | 2011 | Matthew Vaughn | Abd, İng |
| X-Men: Days of Future Past | 2014 | Bryan Singer | Abd, Kn, Uk |
| X-Men: Apocalypse | 2016 | Bryan Singer | Abd |
| Zardoz | 1974 | John Boorman | Abd, İrlanda |
| Yönetmeni Kadın Olan Bilimkurgu Filmleri: Advantageous, Æon Flux, Black Widow, Born in Flames, Brown Girl Begins, Captain Marvel, Conceiving Ada, Everything Beautiful is Far, Fast Color, Ghost in the Machine, High Life, Imitation Girl, Strange Days, Tank Girl, Teknolust, Underworld 5, Wonder Woman, Wonder Women 1984 | | | |
| Feminist Bilimkurgu Uyarlamaları: Brown Girl Begins, The Handmaid's Tale | | | |
| Senaristi Kadın Olan Bilimkurgu Filmleri (Ortak-Tek): Alita Battle Angel, Bumblebee, Divergent, E.T., Guardians of the Galaxy, Hunger Games (Seri), Metropolis, Terminator 1, Terminator Genisys, The Shape of Water, Women in the Moon | | | |

EK-2. TANIMLAR ve KAVRAMLAR

Afrofuturizm: Spekülatif kurgularla şekillenen sanat, bilim, toplumsal yapı, kültür ve teknoloji gibi alanlardaki gelecek tasarımlarında, Siyahi bakış açıları ile Afrika kültürü ve diasporasının etkilerinin ön plana çıktığı bilimkurgusal bir kavram ve yaklaşım.

Androjen: Değişken cinsiyete sahip insan. Kadın ve erkek arasındaki cinsiyet farklarını ortadan kaldırmak için feminist bilimkurgu yazınında çift cinsiyet ve değişken cinsellik olarak ortaya çıkan ve kadın bakış açılarıyla şekillenen kurgusal cinsiyet ve cinsellik türü.

Android: Bedensel görünüm ve hareket yönünden insana benzetilerek oluşturulan, robot teknolojisinin daha gelişkin versiyonu olarak çeşitli fiziksel yapı ve formlarda tasarlanan ve bilimkurgu tür anlatılarında (sinema, tv, edebiyat) sıkça işlenen kurgusal robot türü.

Anne Arketipi: Carl Jung tarafından oluşturulan ve kadının farklı görünümünün ve özelliklerinin *Seven Anne* ve *Korkunç Anne* olarak ikiye ayrıldığı arketip türü. *Seven Anne* bilimkurgu sinemasındaki *Koruyucu Anne* arketipinin oluşmasına kaynaklık etmiştir.

Arabulucu Kadın (Mediator Woman): İlk kez *Metropolis (1927)* filmindeki azize Maria karakteriyle görünür hale gelen ve rehber, yol gösterici, eğitici, koruyucu, uzlaşmacı ve barışçıl vasıflar taşıyan ve bu özellikleriyle bilimkurgu sinemasındaki birçok kadın karakter temsilini etkileyen olumlu ve manevi bilimkurgusal kadın prototipi.

Arketip: İlk örnek, ilk tip, ilk imge, ana tip, asıl karakter anlamlarına gelen ve insanın yaratılışından itibaren varoluşunu şekillendiren karakter görünümünü ve imgelerini ifade etmek için Carl Jung tarafından oluşturulan kavram. Tanrı, Anne, Baba ve Eş arketipleri insanın hayat sürecinde deneyimlediği ve keşfettiği varoluşsal arketipler olarak ön plana çıkmaktadır. Arketipler insanın hayatını anlamlı kılan fenomenlerdir.

Bilim Kadını (Woman Scientist): Bilimkurgu filmlerinde asistan, yardımcı, denek, eş, sevgili, idealist, koruyucu kaşif ve araştırmacı temsilleriyle edilgen konumlandırmalardan etken statülere kadar farklı rol, tasvir ve sunumlarla yansıtılan kadın karakter tipi.

Bilimkurgu (Science Fiction): Bilimsel ve teknolojik gelişmelerden ilham alınarak geleceğe dair olması muhtemel ve hiç yaşanmamış kurgusal ve fantezi tasavvurlarıyla şekillenen olgu, olay, durum ve hikayelerin yansıtıldığı edebi ve filmsel anlatı türü.

Cyborg: Organik ve yapay doku ve formların birbiriyle uyumlu olarak vücut fonksiyon ve işlevlerini tamamlayıcı ve artırıcı yönde bir araya getirilmesiyle oluşturulan Sibernetik Organizma. Cyborg robot değildir. Robotik parçaların canlı vücuduna eklenmesi veya insan ya da başka bir canlının bilinç, beyin, kimlik ve anılarının yapay bedenlere aktarılması ve yerleştirilmesiyle Cyborg kavramı oluşmaktadır. Siberfeminizmin önemli isimlerinden Donna Haraway *Cyborg Manifestosu* kitabında postmodern ve türler arası

bir varlık olarak tanımladığı Cyborg figürünü kadınların özgürleşmesinde ve teknolojiyi işlevsel bir şekilde kullanmalarında bir araç olarak konumlandırmıştır.

Empatik Kadın: Ötekiyle sevgi, anlayış, hoşgörü gibi empati dilini önceleyen duygu ve yetilerle bağ kurarak özdeşleşen kadın temsili. Yaratık ve yabancı kadın karakterlerinin yer aldığı bilimkurgu filmlerinde çoğunlukla kadınlar üzerinden uygulanan ötekileştirme kalıplarını etkisizleştirmek için konumlandırılan olumlu kadın karakter türü.

Eril Bakış: Filmsel anlatılarda erkeğin haz ve arzusunun yansımaları olarak görünür hale gelen ve kadının sömürü ve istismar aracına dönüştürülerek nesneleştirilmesine yol açan erkek egemen söylem, sunum ve temsil pratiklerinin tümünü kapsayan bir kavramdır.

Eylem Kızı (Action Girl), Kadın Eylem Kahramanı (Female Action Hero): Aksiyon anlatılarının ön planda olduğu filmlerde silah kullanma, üstün güç, dövüş, çeviklik ve mücadele gibi yetenek ve beceriler sergileyen genç kadın ve olgun kadın temsili

Fembot: Kadın Robot. Cinsellik, çekicilik ve güzellik gibi kadınsı özellikleri ve vücut görünümünü ön plana çıkarılan ve cazibe unsurunun belirleyici olduğu kadın robot tipi.

Feminist Bilimkurgu (Feminist Science Fiction): İnsan uygarlığının geleceğine dair kurgulanan öngörü ve ütopya tasavvurlarında toplumsal cinsiyet, cinsellik, üreme, ırk, kültür, aile, devlet, sosyal statü, teknoloji, beden, kimlik, ekonomi gibi feminizmin ilgilendiği konu ve sorunsalların bilimkurgunun anlatı yapısı ve olanaklarının kullanılarak kadın bakış açılarıyla yansıtılmasını amaçlayan yazınsal bilimkurgu türü.

Feminist Temsil: Kadın karakterlerin filmlerde feminist görüş ve bakış açılarına uygun olarak nesneleştirilmeden olumlu ve iyi karakterler olarak tasvirlerine imkan sağlayan temsil pratiği. Bilimkurgu, aksiyon ve macera filmlerindeki kadın karakterler üzerinden yapılan feminizm sömürüsü bu temsil pratiğinin sömürülmesine kapı aralamaktadır.

Femme Fatale: Ölümcül Kadın. Cinselliği, cazibesi ve çekiciliği ile erkekleri baştan çıkararak tahrik ve tehdit edici tehlikeli kadın figürü. *Metropolis (1927)* filmindeki Robot Maria karakteri bilimkurgu sinemasında ilk femme fatale temsili olarak öne çıkmaktadır.

Gerçekçi Bilimkurgu: Bilimsel bilimkurgunun varoluş, yaratılış ve insan ekseninde hakikate uygun olarak yeniden yorumlanmasıyla ortaya çıkan bilimkurgu yaklaşımı.

Gezgin Kadın (Space Traveller Woman): Uzay operası ve uzay yolculuğu filmlerinde galaksiler ve gezegenler arasında dolaşarak maceralar yaşayan özgür kadın figürü. Çizgi roman uyarlaması Barbarella (1968) karakteri önemli bir gezgin kadın figürüdür.

Güçlü Kadın (Strong Woman): Bilimkurgu sinemasında *Ellen Ripley (Alien, 1979)* ve *Sarah Connor (Terminator, 1984)* karakterleriyle görünür hale gelen güçlü, mücadelecisi, sert, savaşçı ve koruyucu kadın arketipi. Annelik vasfı arketipin en baskın unsurudur. Arketip, tür içerisinde birçok kez taklit ve kopya edilmesiyle zamanla savaşçı, kadın,

dövüşken kadın ve eylem kadını gibi stereotiplerin oluşmasına yol açmıştır. *Koruyucu Anne* ve *Doğa Koruyucu Kadın* ise arketipin en önemli ve olumlu temsilidir.

Gynoid: Android’ in dişil özellikleri olan kadın versiyonu. Terim, Japon illüstratör sanatçısı Hajime Sorayama’nın robot kadın çizimlerini isimlendirmesiyle oluşmuştur.

Dijital Kadın: Dijital kodlamalar ve müdahalelerle bilgisayar ortamında güzelliği ve bedensel görünümü kusursuzlaştırılarak tüketim ve sömürü nesnesine dönüştürülen kadın figürü. Efekt tekniğinin gelişmesi bilimkurgu türündeki dijital kadın imajlarını artırmıştır. Siberfeminist Sadie Plant *Zeroes+Ones* kitabında *Digital Woman*’ı kavramlaştırmıştır.

Distopya: Geleceğin olumsuz, karamsar ve kötü olarak resmedildiği bilimkurgu türüdür. Ütopyanın zıddıdır. Bilimkurgu edebiyatında ve filmlerde ütopya olarak yansıtılan distopya anlatıları politik ve varoluşçu sorgulamaların yapılmasına imkan sağlamaktadır. Baskıcı sistem, isyan, savaş, kaos, devrim, açlık kuraklık, insan neslinin tükenmesi, kontrol, gözetim, teknolojik ilerleme, uygarlık krizi, nüfus artışı ve çevresel ve küresel felaketler distopik bilimkurgunun başlıca temalarını oluşturmaktadır.

Distopik Kadın: Karamsar ve otoriter gelecek kurgularının yansıtıldığı Distopik bilimkurgu filmlerinde dönüştürücü (katalizör) ve arabulucu vasıflarıyla yansıtılan ve erkeklerin aşk ve cinsellik ilgileriyle yöneldikleri ulaşılmak istenen “ideal” kadın temsili.

Doğa Koruyucu Kadın: Bilimkurgu sinemasında *Avatar* (2009) ve *Mad Max: Fury Road* (2015) filmlerinde çevreci ve Ekofeminist kaygı ve duyarlıklarla oluşturulan ve Neytiri ve Furiosa karakterleriyle görünür hale gelen kadın karakter temsili. Güçlü Kadın’ın karakter özelliklerini nesneleştirmeden yansıtan olumlu kadın arketip temsili.

Doğurgan Kadın: Distopik bilimkurgu filmlerinde üreme ve cinselliğiyle ön plana çıkan kadın temsili. İlk kadın Hz. Havva’nın gelecek kurgularındaki imgesel kadın izdüşümü.

Dönüştürücü (Katalizör) Kadın: Distopik filmlerde sahip olduğu sevgi ve cinsellik edimleriyle erkeği dönüştüren kadın. Varlığıyla erkeğin uyanışına vesile olan, gerçeği görmesinde ve otoriteye karşı gelerek özgürleşmesinde etkili olan kadın temsili .

Kapitalist Feminizm: Kadının güzellik, çekicilik ve cinselliğinin; kadınların sosyal ve bireysel özgürlük ve bağımsızlıklarını kazanması gibi feminist söylemlerle çarpıtılarak ve sömürülerek tüketimin nesnesine dönüştürülmesine ve pazarlanmasına olanak sağlayan feminist görünümlü anti-feminist yaklaşım ve stratejileri içeren kadınsı kapitalizm.

Klon: İnsan DNA’sı ve fizyolojik özelliklerinin kopyalanarak oluşturulan yapay insan. Ruh, kimlik, kişilik ve benlikten (öz) yoksun olarak laboratuvarında üretilen insan taslağı.

Kültürel Bilimkurgu: Dünyadaki mevcut kültürel ve ırksal çeşitliliğin, gelecek tasarıları, yabancı gezegenler ve uzayda var olan başka medeniyetler ve canlılar üzerinden yeniden kurgulanarak aktarılmasına olanak sağlayan bilimkurgu türü. Etnik ve ırksal bilimkurgu.

Kültürel Temsil: Film karakterlerinin ait oldukları ırk, kültür ve sınıf ile benimsedikleri gelenek, görenek, örf, adet ve inanç gibi davranış ve yaşayış biçimlerine uygun olarak rol, sunum, tasvir ve temsillerinin yapılmasına ve incelenmesine olanak sağlayan filmsel temsil ve analiz (pratiği-yöntemi) yaklaşımı. Kültürel temsil karakterlerin hakikate ve maneviyata uygun olarak yansıtılmasında Manevi Temsile katkı sağlamaktadır.

Koruyucu Anne (Protective Mother): Çocuğuna aşırı özen ve önem gösteren anne. Bilimkurgu sinemasında Ellen Ripley (*Alien*) ve Sarah Connor (*Terminator*) karakterlerinin koruyucu ve anaç yönleriyle görünür hale gelen ve *Güçlü Kadın* rolleriyle türün en önemli kadın temsiline dönüşerek arketipleşen kadın temsili. *Savaşçı Anne* (Warrior Mother) ve *Eylem Annesi* (Action Mother) olarak da tanımlanmaktadır.

Manevi Bakış: Filmsel görüntüyü oluşturan bütün unsurların hakikat, maneviyat ve mahremiyet esaslarına göre teknik, estetik ve etik gerekliliklerle görüntülenmesi, çerçevelenmesi, düzenlenmesi, sahnelenmesi, kurgulanması, seyredilmesi, yorumlanması, analiz ve tahlil edilmesi süreçlerini kapsayan ve sinemayı manevi bir sanat dalı olarak konumlandıran yaklaşım. Sinema sanatındaki manevi görüş, duyuş ve kavrayışların tümü.

Manevi Bilimkurgu (Spiritual Sci-Fiction): Yaratılış, inanç, varoluş, hayat, aşk ve ölüm gibi evrensel hakikatlerin gerçekçi bakış açılarıyla bilimkurgu anlatılarında maneviyata ve hakikate uygun olarak aktarılmasını ve yansıtılmasını amaçlayan bilimkurgu türü.

Manevi Temsil: Filmlerdeki gerçek ve kurgusal olgu, olay, durum ve karakterlerin; iyi-kötü, olumlu-olumsuz ve gerçek-gerçek dışı bağlamlarında yaratılışa, vahye, kutsala, varoluşa, dine, hayata, dünyaya, bilime, doğaya, ruha, akla, fitrata, ahlaka, vicdana, mahremiyete, maneviyata velhasıl hakikate uygun olan ve olmayan tasvir (sunum) ve temsillerinin tespit (belirleme), tasnif (ayırılma), tahlil (çözümleme, analiz) ve tenkit (eleştiri) edilmesine bağlı olarak ortaya çıkan filmsel temsil ve çözümleme yaklaşımı.

Materyalizm (Materialism): Maneviyat, ahlak ve inanç esasları ile insani değerlerin yok sayılarak geri plana itildiği ve onların yerine ikame edilen tüketim ve rekabete dayalı hedonist ve Darwinist görüşlerle şekillenen maddeci hayat anlayışı ve yaşam biçimi.

Materyalist Feminizm: Kadının varlığının; maneviyat, ruhsallık, iyi ve erdemli yönleri de dahil bütün yönleriyle çarpık feminist çıkarımlarla din ve kutsal değerlere tepki olarak, erkek egemen haz ve arzulara göre biçimlenen inançsız ve maddeci yaşam tarzının sömürü nesnesine dönüştürülmesinde işlevsel olarak kullanılan anti feminist bir yaklaşım.

Militarist Feminizm: Silah, para ve bilimin gücüyle dünyaya hükmeden emperyalist Batılı devletlerin Enerji kaynaklarına, ekonomiye, ulaşım yollarına, coğrafyalara ve halklara hakim olmak ve dünyayı yönetmek amacıyla oluşturdukları işgal ve sömürü politikalarını (plan ve stratejiler) gerçekleştirmek için başvurdukları terör ve savaş gibi

askeri yöntemlerin meşrulaştırılması ve haklılaştırılmasında, hedef ülke ve bölgelerdeki toplumsal ve kamusal düzen, işleyiş ve yapıların yok edilerek oluşturulan demokrasi, insan hakları ve kadın hakları ihlallerinin modernist, oryantalist ve özgürlükçü feminist söylemlerle yine ters propaganda ve algıya dönüştürülerek askeri amaçların gerçekleştirilmesinde işlevsel olarak kullanılmasını ifade etmektedir. Günümüzde emperyalist Batılı ülkelerin savaş, terör ve işgal faaliyetleriyle kan gölüne dönen Ortadoğu coğrafyasında Ortadoğulu Müslüman kadın kimliği militarist feminizmin hedefi haline gelmiş bulunmaktadır. Sömürgeci Militarist Feminizmde, hedef alınan düşmanın yok edilmesi ve yenilmesi için kadının kurtarılması ve korunmasından ziyade öncelikle o bölgedeki kadın kimliğinin ve varlığının dejenere edilmesi ve yok edilmesi gelmektedir.

Motion Capture: Hareket Yakalama, Duygu ve performans yakalama. Filmsel anlatımda varlıkların ve insanların hareketlerinin kaydedilerek bilgisayar ortamında oluşturulan ve tasarlanan yapay görüntülerle ve karakterlerle gerçekçi olarak birleştirilmesi tekniği

Mutant: Bir canlının genetik ve DNA'sının biyolojik ve fizyolojik mutasyona (değişim) uğramasıyla canlıda meydana gelen yeni genetik karakteri ifade eden Darwinist terim.

Politik Bilimkurgu: Tarihi olayların ve politik gelişmelerin bilimkurgu anlatı kalıplarıyla yeniden yorumlanmasıyla ortaya çıkan eleştirel yönü en güçlü olan bilimkurgu türü.

Prototip: Model, Örnek. Filmsel anlatılarda iyi ve olumlu yönelimleri yoğunlukta olan ve arketipten hareketle oluşturulan ve ortaya çıkan karakter türü. Örnek alınan taslak model.

Replikant: *Blade Runner*(1982) filminde insan benzeri olarak tasarlanan taklit ve kopya biyolojik androidler için kullanılan tanımlama Kopyalar, genetik ve fiziksel özelliklere sahip ve canlı organik bir varlığa benzemek üzere tasarlanmış sentetik, biyo-robotik bir varlıklardır. Sahte anılarla gerçek insan olduklarına güdülenen yapay taklitler.

Robot: İşgören köle makine. Yapay zeka ile öğrenebilme ve bilinç geliştirme yetenekleri sergileyen mekanik, elektronik, nanotik ve organik gibi farklı formlarda farklı amaçlar için insan hareket ve düşüncesi model alınarak tasarlanan ve programlanan makineler.

Sanal Gerçeklik (Virtual Reality): Gerçek dünyanın simüle edilmiş taklidinin 3 boyutlu, hareketli ve duyuşsal olarak deneyimlenmesine olanak sağlayan teknoloji. Sahte gerçeklik.

Sanal Kadın (Virtual Woman): Elektronik ve dijital olarak tasarlanan ve erkeğin haz ve arzularına göre kurgulanan kadın görünümü, Bilimkurgu sinemasında yaygınlık kazanan sanal ilişki ve aşk anlatılarında gerçek kadının yerine ikame edilen sahte kadın temsili.

Savaşçı Kadın (Warrior Woman): Kökenleri Amazonlara kadar uzanan ve birçok kültürde ve coğrafyada görülen mitsel kadınlık tanımı. Sinema filmlerinde kadının güçlü, cesur, kararlı ve mücadeleci olarak yansıtılmasına olanak sağlayan kadın prototipi

Sömürgeci Feminizm (Emperial Feminism): Kadın varlığının ve kadınlıkla ilgili bütün unsurların emperyalist amaç ve çıkarlar doğrultusunda kullanıldığı anti-feminist strateji. Sömürgeci Feminizm’ de hedef bölge ve ülkelerdeki emperyalist politikaların ve sömürü pratiklerinin gerçekleştirilmesinde küresel ve yerel ölçekli aktivist ve feminist görünümlü “uydu” hareketlerin ve STK’ların kadın hakları, demokrasi, adalet ve özgürlük üzerinden ters propaganda ve algı oluşturmak için etkin kullanılması söz konusu olmaktadır.

Siber Beden (Cyberbody): İnsanların teknolojiyle bütünleşerek internet, sanal ortam ve ağlarda gezinmelerine olanak ve imkân tanıyan soyut beden algısı. Sanal vasıta ve binek.

Siberfeminizm (Cyberfeminism): Siber ağlar, internet ve teknolojinin kadınlar tarafından bilinçli ve faydacı yaklaşımlarla işlevsel olarak kullanılmasını önceleyen feminizm türü.

Siber Kadın (Cyber Woman): Teknoloji ve siber ara yüzlerle bütünleşerek siber uzayda ve siber ağlarda özgürlük, bağımsızlık ve varlık kazanan ve teknolojik ve siber olanakları edilgenlikten sıyrılarak daha etken bir konuma yükselmek için kullanan kadın.

Siber Kimlik (Cyber Identity): İnsanların sahip oldukları cinsiyet, ırk, kültür, inanç sosyal statü ve fiziksel görünümünü siber ağlar, web ara yüzleri, sosyal medya ve sanal ortamlarda yeniden kurgulayarak, işleyerek ve revize ederek oluşturdukları ve kişisel bilgilerin işleme yoğunluğuna göre gerçek kimliğin gizlenmesine veya daha da görünür hale getirilmesine olanak sağlayan dijital benlik ve kişilik.

Siber Uzay (Cyberspace): Sanal Alem, Sanal Dünya. Gerçek dünyanın fiziksel ve matematiksel verilerinin bilgisayar ortamında yeniden kurgulanması ve tasarlanmasıyla oluşturulan ve internet ağlarıyla bütün dünyayı kuşatan fiziksel ve zamansal sınırlılıkların ötesinde insanların siber eylemleriyle her an genişleyen dijital mekansızlık evreni.

Slow Motion (Ağır Çekim): Görüntüdeki hareket, zaman ve çekimin yavaşlatılmasıyla elde edilen filmsel hile. Bir sahnede çok önemli görülen planın veya çekimin gücünü artırmak için gerçek zamanın filmsel olarak genişletilmesiyle oluşan dramatik etki. Bu efektin çatışma ve macera anlatılarının ön planda olduğu aksiyon ve bilimkurgu filmlerinde dramatik etkiden ziyade görsel etkiyi artırıcı bir şekilde kullanılması söz konusu olmaktadır. Bu efekt *Matrix (1999)* filminde kullanılan *Bullettime* tekniğiyle; yer ve hareketin her yönden görüntülenmesini sağlayan 360 derecelik kamera çekimleriyle kusursuz bir şekilde icra edilmiştir. Filmsel görüntünün ve özellikle kadın karakterlerin fetişleştirilerek yansıtmasında kullanılması *Slow motion*’a olumsuz işlev yüklemektedir.

Stereotip: Tek tip, Kalıplaşarak ve sıradanlaşarak önemsizleşen tip. Film türlerinde önemsiz ve yardımcı rollerde görülen karakterleri tanımlamak için kullanılan tip türü.

Süper İnsan (Post Human): Beden ve varoluşun sınırlarını aşan insan tasarımı. Süper güç, ölümsüzlük, algısal gelişmişlik, bağımsızlık, kendi kendin yenileme gibi fiziksel üstün

özelliklere sahip kurgusal süper kahraman karakterler için kullanılan genel bir terim.

Süper Kadın: Kadınsı yetenek, duyu ve özellikleri aşırı gelişmiş insanüstü özelliklere sahip kadın. Süper kahraman filmlerinde süper güç ve yetenekleri olan kadın karakter.

Tahakküm Enformatiği: Donna Haraway'ın *Cyborg Manifestosu*'nda erkek-kadın, kültür-doğa, benlik-öteki, zihin-beden ve Tanrı-insan gibi ikili zıtlıklardan hareketle oluşturduğu ve Temsil ve Simülasyon ayrımlarıyla görünür kıldığı feminist yaklaşım.

Tekno Emperyalizm (Techno Imperialism): Teknoloji ve bilimin emperyal ve yayılcı amaçlar doğrultusunda kullanılmasını ifade eden terim. Teknolojik sömürünün küresel, bölgesel, toplumsal, kültürel, sosyal ve bireysel olma üzere farklı türleri bulunmaktadır.

Tekno Feminizm (Techno Feminism): Judy Wajcman tarafından Siberfeminizmi tanımlamak için oluşturulan alternatif feminist yaklaşım. Feminizmin teknolojiyle olan ilişkiselliğinde Siberfeminizme kıyasla daha somut amaç ve çıkarımlara odaklanmaktadır.

Tekno Kapitalizm (Techno Capitalism): Teknolojinin tüketim ve yenilik döngüselliğinde kapitalist çıkarlar doğrultusunda sistemli ve planlı olarak kullanılmasını ifade etmektedir.

Teknoloji Korkusu (Tecnofobia): Bilimkurgu filmlerinde sıklıkla işlenen ve teknolojik gelişmelerin insan varlığını ve yaşayışını tehdit etmesini konu alan tematik anlatım.

Tekno Militarizm (Techno Militarism): Teknolojinin nükleer füze, atom bombası ve kitle imha silahı gibi savaş silahları geliştirmek için kullanılmasıyla oluşan olumsuz teknoloji algısı. ABD silah teknolojisini endüstrileştirerek dünyadaki hemen hemen bütün ülkelere ve örgütlere silah satan ve veren bir ülke olarak en üst sırada yer almaktadır.

Uzay Kadını (Space Woman): Uzay macerası konulu bilimkurgu filmlerinde insan ve insan dışı uzaylı ırk görünümünde diplomat, savaşçı, maceracı ve gezgin olarak uzayda ve galaksiler arasında varlık ve eylemsellik sergileyen bilimkurgusal kadın temsili.

Uzay Operası (Space Opera): Galaksiler ve gezegenler arası savaş ve çatışmaları konu alan western, macera, romantizm ve serüven kalıplarıyla şekillenen bilimkurgu alt türü.

Uzay Korkusu (Space Horror): Uzayın türlü yaratıkları, bilinmezlik ve tehlikelerinin korku, gizem ve gerilim unsurlarıyla harmanlanarak yansıtıldığı bilimkurgu film türü. Nostromo ekibinin uzaylı yaratıkla mücadelesini konu alan *Alien (1979)* uzay korkusu temasını işlemektedir. Karakterlerin uzayda mahsur kalması türün ana izleğini oluşturur.

Yapay Zeka (Artificial Intelligence): İnsan gibi algılama, öğrenme, ayırt etme, düşünme ve ayırt etme yetenekleri sergileyen elektronik ve robotik teknoloji

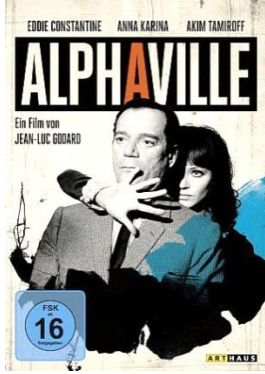
Yabancı/ Ziyaretçi Kadın (Visitour Woman): Gezgin Kadının uzaylı versiyonudur. Dış uzaydan insanlığı ve dünyayı tanımak için dünyayı ziyaret gelerek insan yaşayışını ve varoluşunu deneyimleyen kadın karakter temsili.

EK-3. KADIN KARATERLİ BİLİMKURGU FİLMİ AFİŞLERİ (175 AFİŞ)

Afiş 1-25. DİSTOPIK KADIN KARAKTERLİ BİLİMKURGU FİLMİ AFİŞLERİ



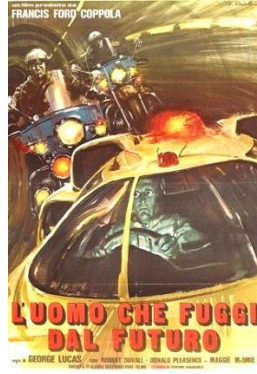
Metropolis (1927)



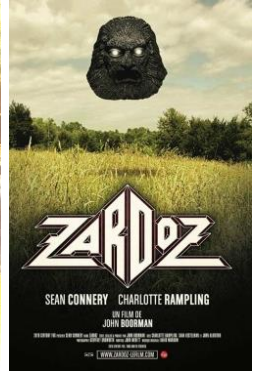
Alphaville (1965)



Fahrenheit 451 (1966)



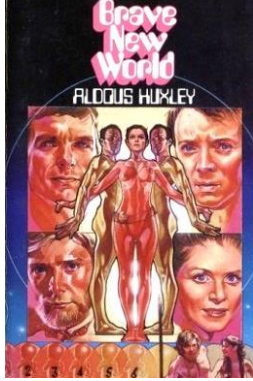
THX 1138 (1971)



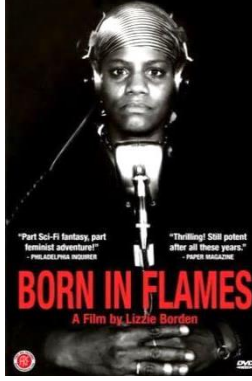
Zardoz (1974)



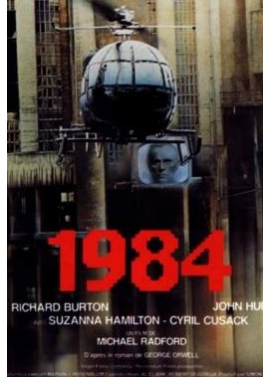
Logan's Run (1976)



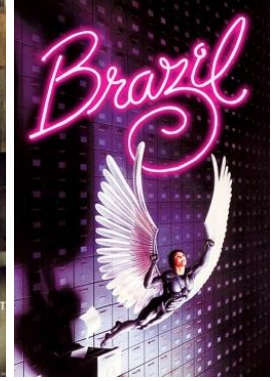
Brave New World (1980)



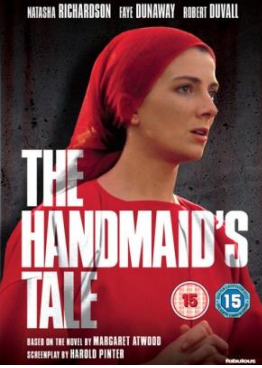
Born in Flames (1983)



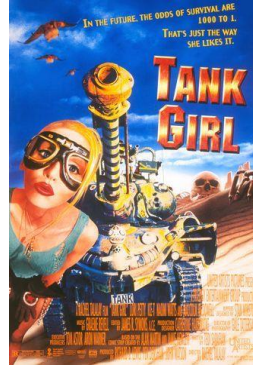
1984 (1984)



Brazil (1985)



The Handmaid's Tale (1990)



Tank Girl (1995)



Minority Report (2002)



V For Vendetta (2005)



Children of Men (2007)



The Adjustment Bureau (2011)



Upside Down (2012)



Hunger Games (2012)



Elysium (2013)



Divergent (2014)



The Lobster (2015)



Equals (2015)



Advantageous (2015)



Seven Sisters (2017)



Brown Girl Begins (2017)

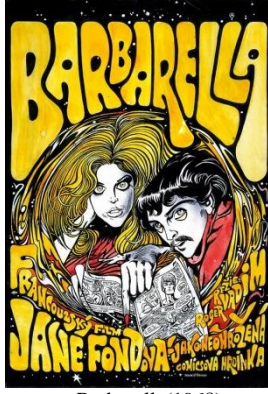
Afiş 26-50. UZAY KADINI KARAKTERLİ BİLİMKURGU FİLMİ AFİŞLERİ



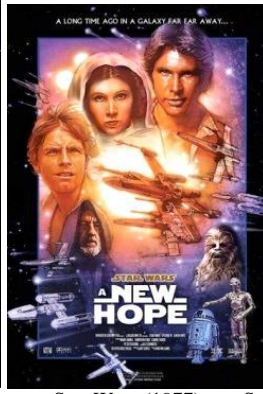
Flash Gordon (1936)



Forbidden Planet (1956)



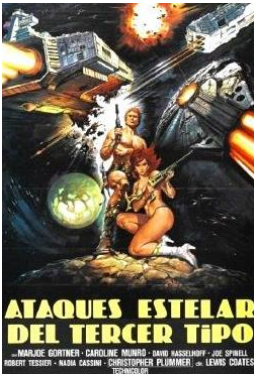
Barbarella (1968)



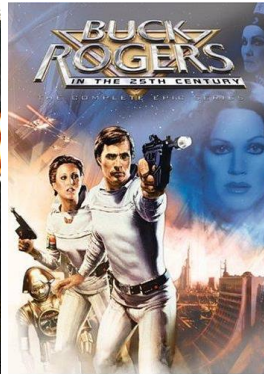
Star Wars (1977)



Star Trek Motion Picture (1979)



Starcrash (1978)



Buck Rogers (1979)



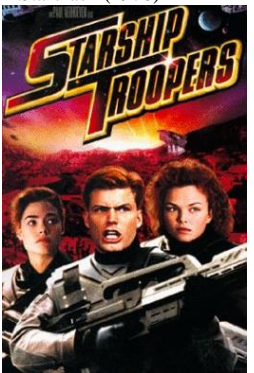
Flash Gordon (1980)



Star Wars Return of the Jedi (1983)



Dune (1984)



Starship Troopers (1997)



Lost in Space (1998)



Star Wars I (1999)



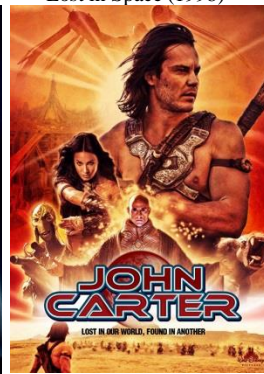
Star Wars II (2002)



Star Wars III (2005)



Star Trek (2009)



John Carter (2012)



Into Darkness (2013)



Passengers (2016)



Valerian (2017)



The Force Awakens (2015)



Star Trek Beyond (2016)



Rogue One (2016)



The Last Jedi (2017)



The Rise of Skywalker (2019)

Afiş 51-75. YABANCI/ YARATIK KADIN KARAKTERLİ BİLİMKURGU FİLMİ AFİŞLERİ



Alraune (1928)



Bride of Frankenstein (1935)



Cat-Women of the Moon (1953)



Devil Girl From Mars (1954)



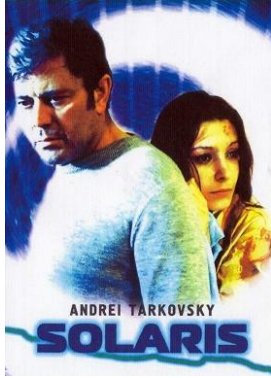
Queen of Outer Space (1958)



Attack of the 50 Foot Woman (1958)



The Wasp Woman (1959)



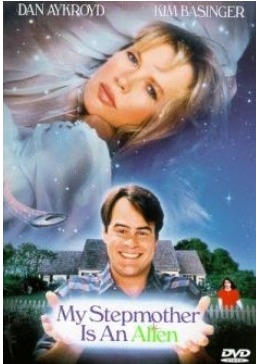
Solaris (1972)



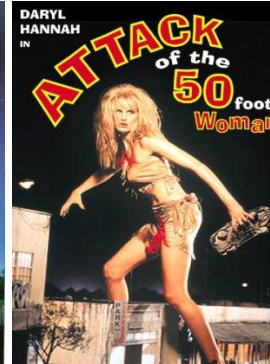
Embryo (1976)



Lifeorce (1985)



My Stepmother is an Alien (1988)



Attack of the 50 Foot Woman (1993)



Species (1995)



The Fifth Element (1997)



Species II (1998)



Species III (2004)



Immortel (2004)



The Island (2005)



Species IV: Awakening (2007)



Decoys 2 (2007)



Splice (2009)



Under The Skin (2013)



Colossal (2016)

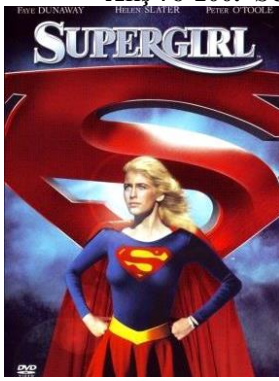


Imitation Girl (2017)



The Shape Of Water (2017)

Afiş 76-100. SÜPER KADIN ve EYLEM KIZI KARAKTERLİ BİLİMKURGU FİLMİ AFİŞLERİ



Supergirl (1984)



Catwoman (2004)



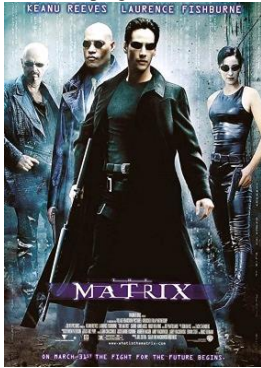
Fantastic Four (2005)



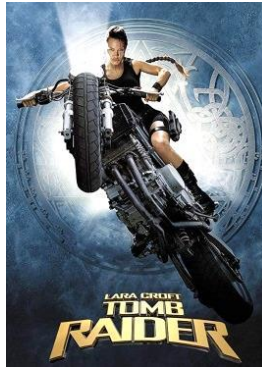
Elektra (2005)



Ultraviolet (2006)



Matrix (1999)



Lara Croft: Tomb Raider (2001)



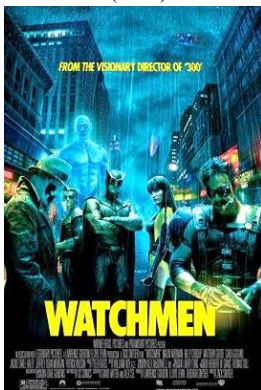
Resident Evil (2002)



Underworld Evolution (2006)



Aeon Flux (2005)



Watchmen (2009)



Sucker Punch (2011)



X-Men: Days of Future Past (2014)



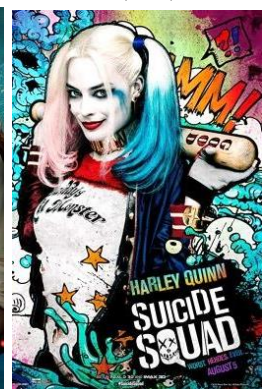
Guardian of the Galaxy (2014)



Avengers: Endgame (2019)



Iron Man 3 (2013)



Suicide Squad (2016)



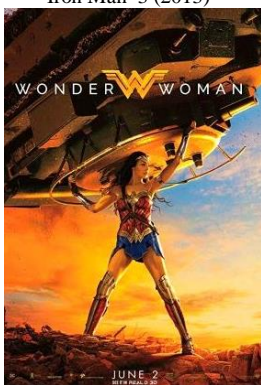
Ghostbusters (2016)



Men in Black: Internatinal (2019)



Bumblebee (2018)



Wonder Woman (2017)



Fast Color (2018)



Captain Marvel (2019)

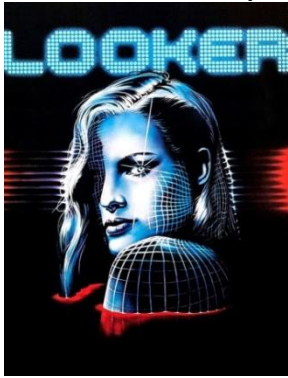


Dark Phoenix (2019)



Black Widow (2020)

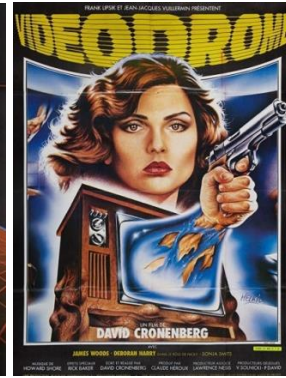
Afiş 101-125. SANAL KADIN KARAKTERLİ BİLİMKURGU FİLMİ AFİŞLERİ



Looker (1981)



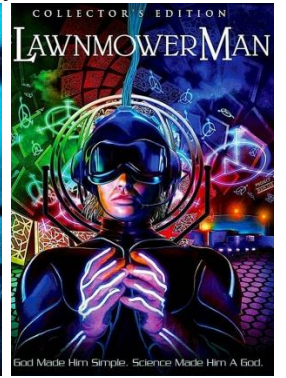
Tron (1982)



Videodrome (1983)



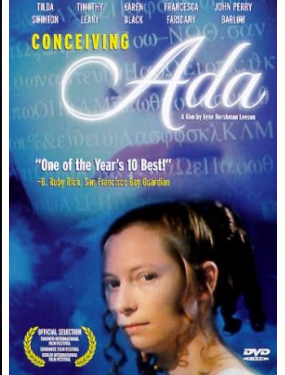
Total Recall (1990)



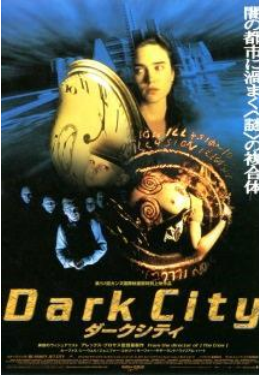
Lawnmower Man (1992)



Strange Days (1995)



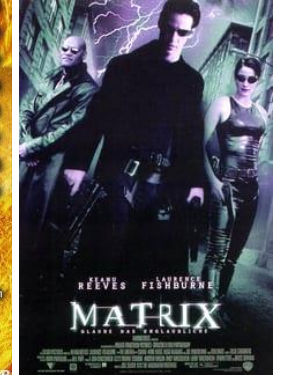
Conceiving Ada (1997)



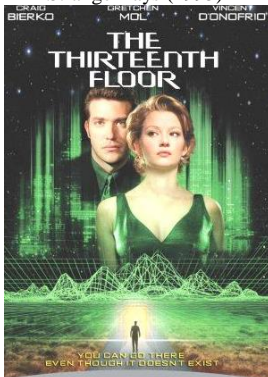
Dark City (1998)



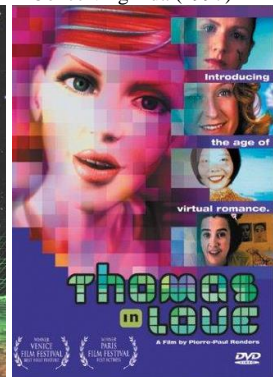
eXistenZ (1999)



Matrix (1999)



Thirteenth Floor (1999)



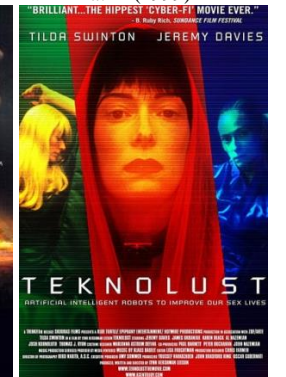
Thomas in Love (2000)



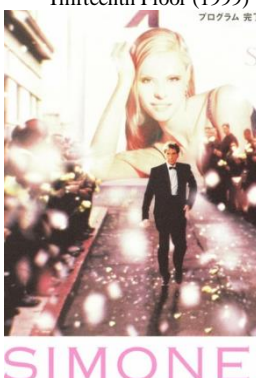
The Cell (2000)



Final Fantasy (2001)



Teknolust (2002)



Simone (2002)



Matrix Reloaded (2003)



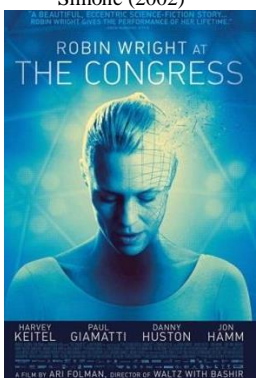
Matrix Revolutions (2003)



Tron Legacy (2010)



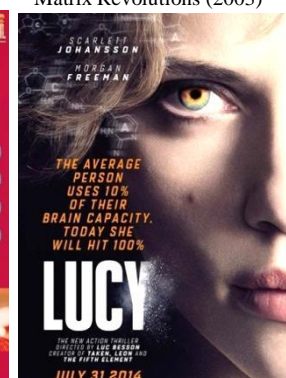
Total Recall (2012)



The Congress (2013)



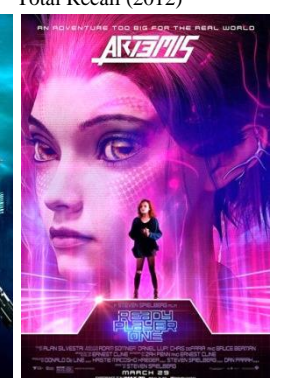
Her (2013)



Lucy (2014)

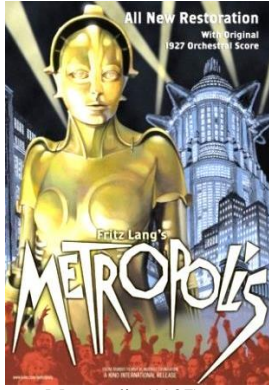


Blade Runner 2049 (2017)

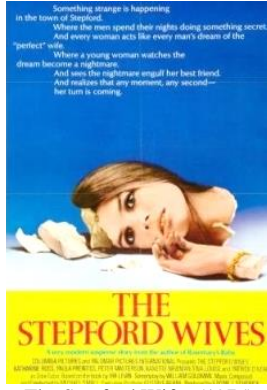


Ready Player One (2018)

Afiş 126-150. ROBOT KADIN KARAKTERLİ BİLİMKURGU FİLMİ AFİŞLERİ



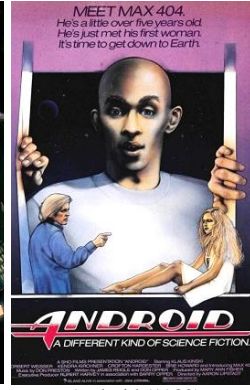
Metropolis (1927)



The Stepford Wives (1975)



Blade Runner (1982)



Android (1982)



Weird Science (1985)



Chery 2000 (1987)



Friendship's Death (1987)



Japon İşi (1987)



Cyborg (1988)



Eve of Destruction (1991)



Cyborg 2: Glass Shadow (1993)



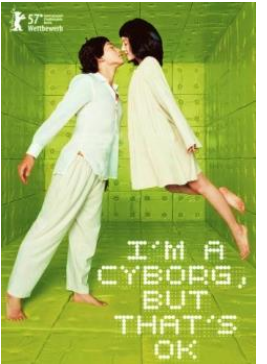
A.I. (2001)



Terminator 3: Rise of Machines (2003)



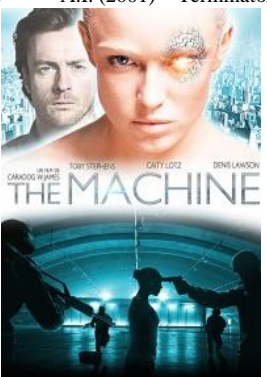
The Stepford Wives (2004)



I'm a Cyborg, But That's OK (2006)



Cyborg She (2008)



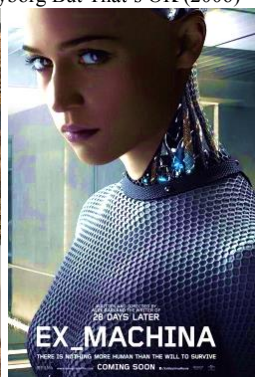
The Machine (2013)



Automata (2014)



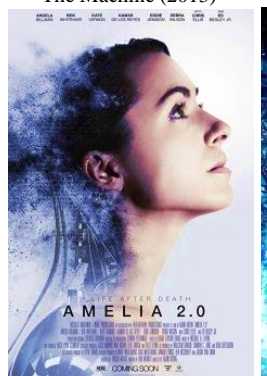
Sayonara (2015)



Ex Machina (2014)



Everything Beautiful Is Far (2017)



Amelia 2.0 (2017)



Ghost in the Shell (2017)



Zoe (2018)

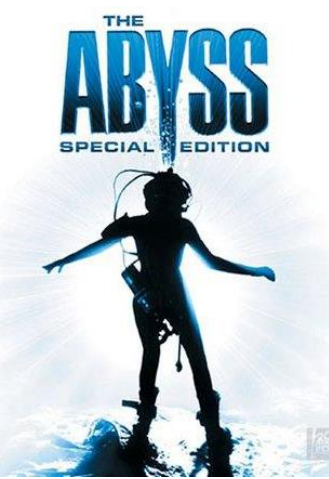


Alita: Battle Angel (2019)

Afiş 151-166. BİLİM KADINI KARAKTERLİ BİLİMKURGU* FİLMİ AFİŞLERİ



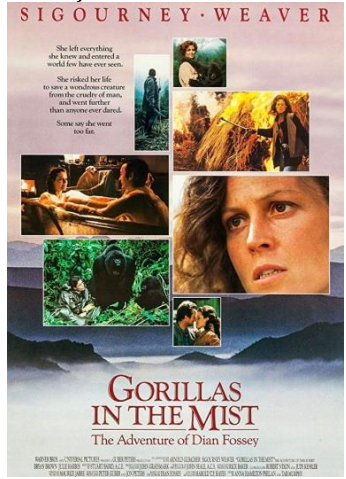
Woman in the Moon (1929)



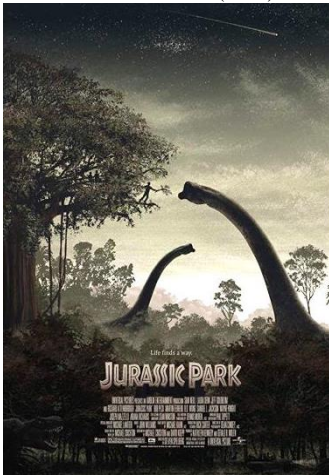
Abyss (1989)



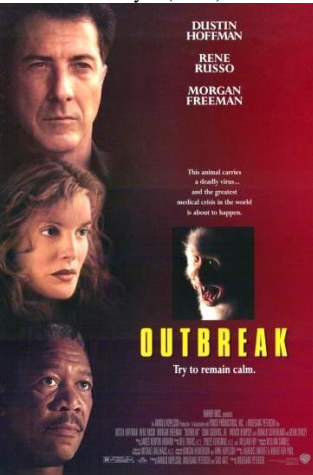
Contact (1997)



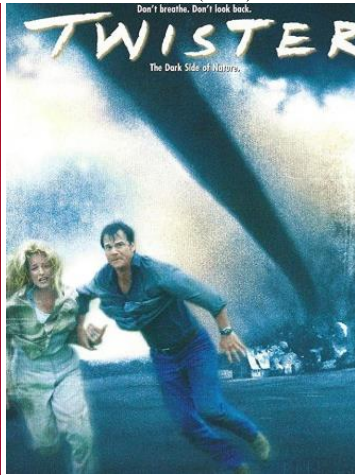
Gorillas in the Mist (1988/*Biyografi)



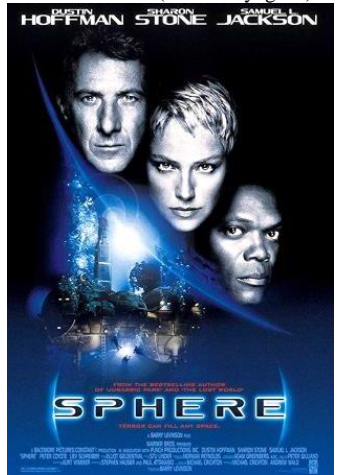
Jurassic Park (1993)



Outbreak (1995)



Twister (1996)



Sphere (1998)



Red Planet (2000)



Sunshine (2007)



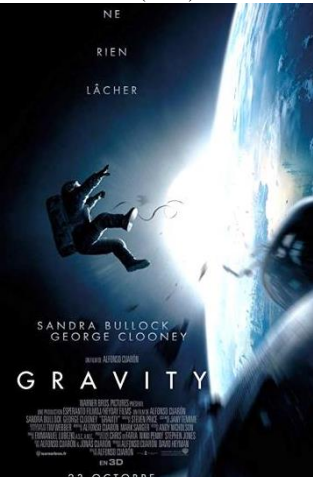
Prometheus (2012)



Interstellar (2014)



Avatar (2009)



Gravity (2013)

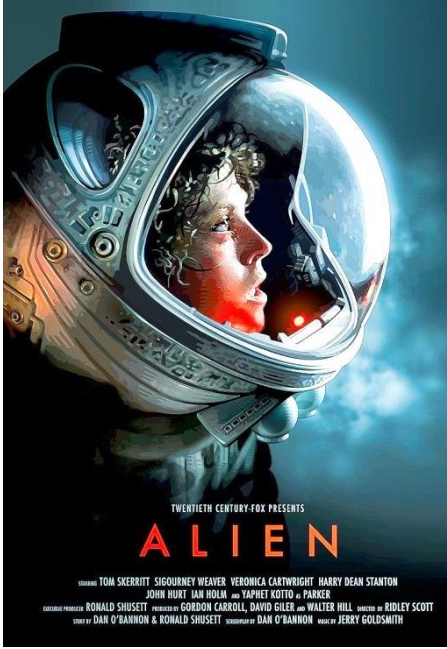


Arrival (2016)

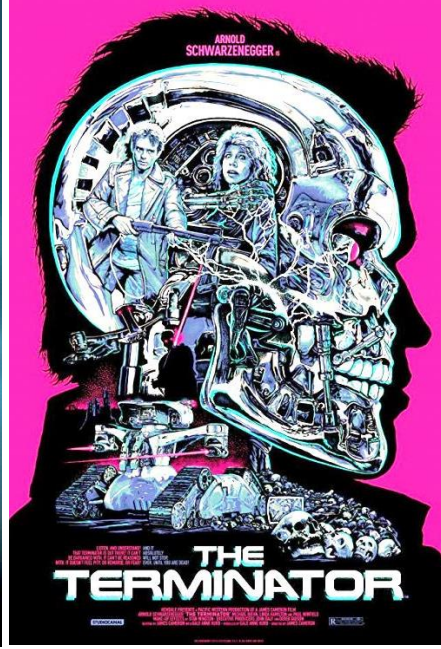


Annihilation (2018)

Afiş 167-175. GÜÇLÜ KADIN KARAKTERLİ BİLİMKURGU FİLMİ AFİŞLERİ



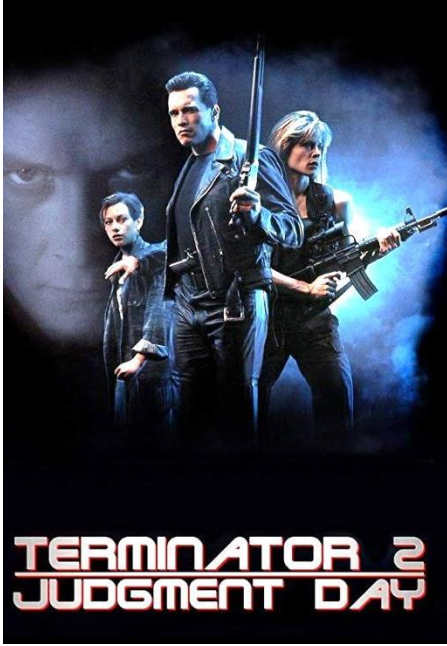
Alien (1979)



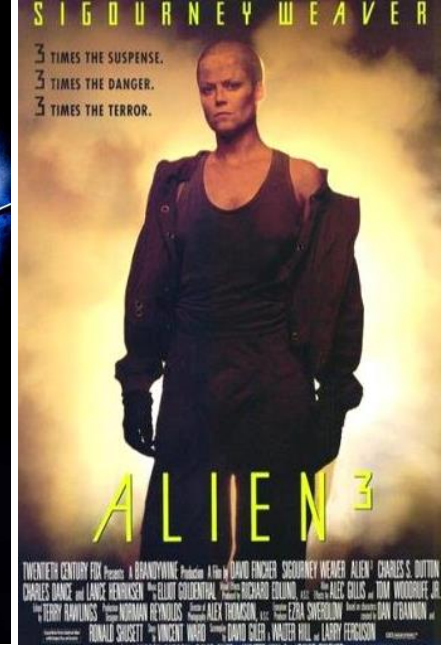
Terminator (1984)

Movie poster for **ALIENS** (1986). It features Ripley and Newt in a dark, industrial setting. The title "ALIENS" is written in large, bold, white letters at the top. The poster includes the names of the cast and crew.

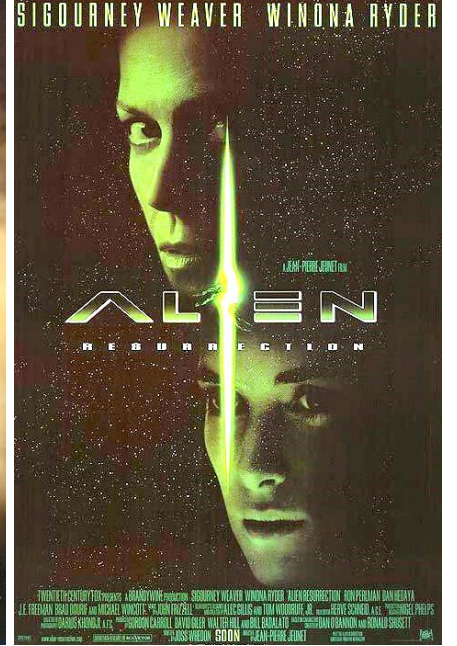
Aliens (1986)



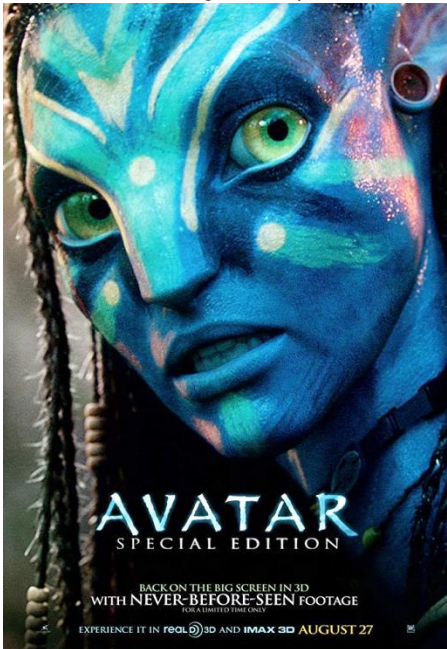
Terminator 2: Judgement Day (1991)



Alien 3 (1992)



Alien Resurrection (1997)



Avatar (2009)



Mad Max: Fury Road (2015)



Terminator 6: Dark Fate (2019)

ÖZGEÇMİŞ

| | |
|-------------------------|--|
| Kişisel Bilgiler | |
| Adı-Soyadı | Emrah Kurt |
| Doğum Yeri-Tarihi | Şebinkarahisar - 13.10.1979 |
| Eğitim Durumu | |
| Lisans Öğrenimi | Gaziantep Üniversitesi, GSF, Sinema ve Tv (2013-2016) |
| Yüksek Lisans | Ordu Üniversitesi, Sinema Tv Ana Bilim Dalı (2016-2019) |
| Bildiği Yabancı Diller | - |
| Bilimsel Faaliyetleri | 2015-Akdeniz Üniversitesi Sinema Topluluğu 5. Kısa Film Günleri GÜSİT Ekibi (Katılım) "İğne İplik ve Birkaç Balık" (Gösterim) 2015- Zeugma Film Festivali, "Kıyidakiler" (25.12.2015- Gösterim) |
| İş Deneyimi | |
| Stajlar | Olympos Bonn Hotel- Garson (Kemer- Antalya-2000) |
| Projeler | <p>2010-Çizgisel Düşler (Belgesel, Kamera-Kurgu)</p> <p>2011-Mor Çiğlik "suNA&MUSa" (Film Senaryosu, Dram)</p> <p>2013-3.Tekil Şahıs (Kısa Film, Oyuncu, Yapım Ekibi)</p> <p>2013-Bekleyiş-Waiting (Kısa Film, Yönetmen-Senaryo)</p> <p>2013-İçimdeki Ben (Kısa Film, Oyuncu)</p> <p>2013-Aranan Film (Kısa Film, Oyuncu, Yönetmenler)</p> <p>2014-Umuda Bir Adım (Kısa Film, Oyuncu, Görüntü Yönetmeni)</p> <p>2014-Modernleşen İllellik (Kısa Film, Yönetmen)</p> <p>2014-Kanlı Hesaplaşma (Kısa Film, Yönetmen)</p> <p>2014-Suç (Kısa Film, *Okul Projesi, Yapım Ekibi)</p> <p>2014-Hesaplaşma (Kısa Film, Yönetmen-Senaryo)</p> <p>2014-Hurdamobil "Oldmobil" (Deneysel Kısa Film, Yönetmen)</p> <p>2014-Lamafilaam-Tesadüf (Kısa Film, Kamera, Kurgu)</p> <p>2014-Kırgın Göç (Kısa Film, Görüntü Yönetmeni)</p> <p>2014-Fikir Ötesi (Kısa Film, Oyuncu)</p> <p>2014-Kadın Erkek Eşittir (Spot Kısa Film, Yönetmen)</p> <p>2014-Tümör: Dur! Sen Erkeksin (Tematik Kısa Film, Kamera)</p> <p>2014-Suç Anatomisi (Kısa Film, Yönetmen)</p> <p>2014-Soğuk Çorba (Kısa Film, Görüntü Yönetmeni)</p> <p>2014-Her İnsan Bir Engelli Adayıdır (Spot Kısa Film, Yönetmen)</p> <p>2014-İğne İplik ve Birkaç Balık (Belgesel, *Okul Pr. Ortak Yönetmen)</p> <p>2015-Kadın ve Yaşam (Belgesel, *Okul Projesi, Kurgu)</p> <p>2015-Kıyidakiler (Belgesel, *Okul Projesi, Yönetmen)</p> <p>2015-Ağaç (Kısa Film, *Okul Projesi- Set Ekibi)</p> <p>2015-Sonsuz Bahar (Kısa Film *Okul Projesi Yönetmen)</p> <p>2016-Tavuk Hırsızları (Kısa Film *Okul Projesi, Yönetmen Yard.)</p> <p>2016-Güneşe Dokun (Kısa Film, *Okul Projesi Sanat Yönetmeni)</p> <p>2016-Arayış (Bilimkurgu Kısa Film, *Okul Projesi, Ortak Yönetmen)</p> <p>2016-Uzaktaki Şehir-Far Away City-Astronaut Boy (Bilimkurgu Kültür Bakanlığı Kısa Film Yapım Desteği (Yönetmen-Senaryo)</p> <p>2017- Nükleer Aşk -Nuclear Love (Film Senaryosu, Bilimkurgu)</p> <p>2018- Ceryan: Ve Köye Elektrik Gelir (Film Senaryosu, Komedi)</p> <p>2018- Hoca 'İnsanlar Uykudadır, Ölünce Uyanırlar' (Film Senaryosu)</p> <p>*Birşeyler Birşeyler Olur Okulu-Aynısı Sende Var [*Gaün Sinema Tv]</p> |
| Çalıştığı Kurumlar | Denizli Polis Evi-Servis ve Mutfak Elemanı (2002-2003-Denizli) Ekol Güvenlik/Securitas(2007)/Pronet(2012)-Güvenlik Elemanı (İst.) Hobim Bilgi İşlem A.Ş.-Etiketleme Elemanı (2007-2010-İstanbul) Giresun Ün.v., Şebinkarahisar M.Y.O- Öğretim Elemanı (2018) |
| İletişim | |
| E-Posta Adresi | kurtemrah@gmail.com Telf No: 0538 814 64 44 |
| Tarih | 30 Temmuz 2019 |

BİYOGRAFİK ÖZGEÇMİŞ

Emrah KURT (1979, Şebinkarahisar)

Emrah Kurt, 1979 yılında Giresun'un Şebinkarahisar ilçesine bağlı Bayram Köyü'nde dünyaya geldi. İlk, Orta ve Lise öğrenimini Köy ve İlçe okullarında tamamladı (1984-89-92-1995). **Resim, Sinema, Edebiyat, Şiir ve Sanat**'a olan tutkusu hayatına 'çıkılmamak üzere' yine bu yıllarda girdi. **1996'dan itibaren** ilk sinema filmi öyküsü ve projelerini tasarlamaya başladı. Lise sonrasında üniversiteyi ancak 1999'da kazanabildi. 1999-2002 arasında Pamukkale Üniversitesi Denizli M.Y.O'nda **Turizm** okudu. Tren pencerelerinden Anadolu'yu seyretti ve ona âşık oldu. 2003-2004 yılları arasında askerliğini bitirdi. Birçok defalar **Ösym** sınavına girse de çeşitli sebepler dolayısıyla Sinema-Tv okuma idealine **2013'e kadar** ulaşamadı.



İLK GİRİŞİMLER- ('2004-2009'-Amatör Çabalar -Yeni Arayışlar -Umutlar -Bekleyişler)

2004 yılından itibaren, ortaokul yıllarından beri büyük bir sevgi ve ilgi duyduğu Sinema'ya odaklanarak uzun zamandan beri düşünce geldiği öykü ve film projelerini geliştirmeye ve senaryolaştırmaya çalıştı. 2005 yılında ilk film projesinin dialogsuz taslağını tamamladı. Film projesini gerçekleştirmek amacıyla Giresun'dan İstanbul'a gelerek birçok yapımcı, yönetmen ve film-yapım şirketleriyle görüşmelerde bulundu. Donanımsız ve deneyimsiz olması sebebiyle, bu çalışmalarında bir olumlu neticeye ulaşmadan Şebinkarahisar'a geri döndü. Yaşadığı bütün olumsuzluklara ve uzun yıllar sinemadan uzak kalmasına rağmen hiçbir zaman sinemaya duyduğu ilgi ve aşktan vazgeçmedi. Sinema algısını baştan sona yenileyerek "**Manevi Sinema**" anlayışını şekillendirmeye çalıştı. İslami esaslara göre sanat yapmanın önemini ve gerekliliğini benimsedi. Yaşadığı bu dönüşümle birlikte tasarladığı insani ve evrensel değerlerle örülü yeni yeni film öyküsü ve projelerini heybesinde biriktirerek, günün birinde sinema yapma imkanına kavuşacağı umutlarını nazarında daima canlı tuttu.

SİNEMA-TV EĞİTİMİ : (... '2009-2013-2019' ...) (AÖF, Atölye, Seminer ve Kurslar. Gaziantep-Ordu Ün. Gsf Sinema TV)

2009'da, hayalini kurduğu bölümün benzeri olan **Anadolu Üniversitesi** (Açık Öğretim) **Radyo-TV Programcılığı**'na kayıt yaptırarak ufak çaplı da olsa içindeki özlemi giderebildi. 2010 yazında İstanbul'da uzun süredir çalıştığı işyerinden çıkarılıp işsiz kalmasıyla sinemaya yönelerek eksikliğini duyduğu mesleki uzmanlaşmanın olanak ve imkanlarını aradı. 2 ay boyunca **İşkur** ve **Mint Akademi**'nin Gebze'de düzenlediği **Final Cut Kursu**'na katılarak çeşitli projelerde yer aldı. Yine 2010'da **Nazım Hikmet Kültür Merkezi**'nin düzenlediği **Kısa Film Atölyesi**'nde (5ay) senaryo ve sinema derslerine katılarak teorik bilgi eksikliklerini gidermeye çalıştı. Bu dönemde birçok film hikayesi oluşturarak **Mor Çıglık*** adlı ilk senaryosunu yazdı.

Sektörde edilgen bir konumda yer almamak ve tasarladığı projeleri bizzat yönetebilme kabiliyet ve donanımına sahip olmak düşüncesiyle sinema eğitimine ağırlık vererek 2011'in güzünde **Türsak Vakfı**'nın düzenlediği **Sinema Seminerleri**'ne katılarak önemli sinemacılar tarafından dersler aldı. 2012 de **Necip Fazıl Kısakürek Kültür Merkezi**'nde düzenlenen (6 ay) bir başka sinema-senaryo kursuna katıldı. Yıllar yılı okumayı düşlediği Sinema Tv'yi **2013'te Dikey Geçiş**'le kazanıp **Gaziantep Üniversitesi**'ne '**Merhaba**' dedi. **GAÜN**'de (2013-2016) birçok **Dostla** filmsel düşler kurma imkanına ulaştı. **2016'da** Kültür Bakanlığı desteğiyle bir köy çocuğunun astronot olma düşlerini **Uzaktaki Şehir*** adıyla filmselleştirdi. **Ordu Üniversitesi**'nden **2019'da** aynı alanda **Yüksek Lisans** mezunu olan Emrah Kurt akademik ve sinema çalışmalarına devam etmektedir.

HAYALİ PROJELER : (1996-...) (TV Programı, Belgesel ve Sinema Filmi Proje Tasarımları -Film Senaryosu Çalışmaları)

Emrah Kurt* oluşturduğu özgün TV Programları (*MedyaEtik, Yasak Bölge, Halk Kürsüsü, Yeni Hayatlar, Kur'an Yolu, Altın Eller, Haydi Beste, Yolculuklar, Gerçek İslam, SineKadraj*) ve ilk dönem projelerinin (*Esme ile Yaman, Zor Aşk, Aşk Yolu, Vahşi Cazibe, Aşk Treni, Varoşkent, Kanlı Hazine, SpaceMan**) yanısıra, özellikle 2010'dan bugüne kadar farklı türlerde; İnsan hakları, ırkçılık (*Özgürlük, Uşak: Siyah Efendi Beyaz Köle*) Kıtalararası göç, mülteci hakları (*Göç Yolları-Belgesel*), Küresel ısınma-iklim değişiklikleri (*Kumlar Eridiğinde-Meltd of the Sands*), Devletler arası siyasi ve askeri güç savaşları (*Nuclear Love, USAlien*), Kadınların dünya hakimiyeti, feminist anti-ütopyalar (*Devlet Ana, Son Kadın*), Ekonomik sorunlar-kapitalizmin modern topluma etkileri (*İşçi, Figuran*), Hayvan hakları (*Boğa-The Bull*), İnsanlığa ve tüketim çağına ilişkin kötücül varsayımlar (*İnsanlık-Humanity, Tükeniş: Yamyamlık Çağı, İnsanlar Ya(r)lıyor, Metropolis 2026, Ah! Şu Dünyalılar - Dalgasel*), insani-beşeri sistemlerin hantal işleyişi (*Dava, Yabancı-Stranger*), İnsanoğlunun uzaydaki varlığını ve konumunu yeniden şekillendirme çabaları (**Uzay Adamı*), Silahlanma, terör, işgal ve savaş (*Siyonizm: İsrail Terörü, Terror State USA; Belgesel*), Gazetecilik mesleğinin erdemi, Basının tarafsızlığının önemi (*Kimsenin Köpeği Değilim*), İslami yaşayışın ve maneviyatın aile ve toplum hayatına kattığı değerler (**Hoca1: Kısır Döngü, 2: Davet, Umman**) vicdan ve merhametin yokluğunda erkeğin kadına uyguladığı şiddet ve baskılar (**Namus: Mor Çıglık, Erkeğin Savaşı-Belgesel*) 15 Temmuz Darbesi (*Son Darbe: Kurtuluş, Diriliş*) ve Anadolu'ya elektriğin geliş hikayesi (*Ceryan: Lambaya Püf De*) gibi toplumsal ve evrensel meseleler ile Çocukluğun masalsi dünyalarında geçen iyimser ve naif hikayelerle (*İstasyon, Çoban, Yayla Çocuğu, Astronaut Boy**, *Şair, Bana Cenneti Hatırlatıyorsun*); İnsanların hayat, aşk ve ölüm karşısında yaşadıkları bireysel acizlik ve açmazlar (*İnziva, Sahil/Hayat Denizi, Patron: Bay İmzaatar, Yeryüzündeki Yalnız Günlerim, Deli Divane, Lütf, Gece Ay ve Deniz: Yakamozun Ölümü, Özgür Aşk-Free Love, Sessiz Aşk-Silent Love, Yolsuz, Yara*) gibi konuları işleyen 50'yi aşkın film öyküsü ve projesi tasarlayarak ve bu filmsel fikirleri geliştirip senaryolaştırarak en yoğun üretim sürecini yaşadı.

SANAT ANLAYIŞI-SİNEMA ALGISI- "Manevi Sinema" "7.Sanat 8. Kıt: Anadolu Sineması" (ANATOLIAWOOD)

O, sanat bilinciyle yapılan sinemanın **yerelliği ve evrenseli** yakalamasıyla eğlence algılarının ötesinde daha üstün seyir zevki sunabileceğine; **Sinemanın ve sanatın hakikat için yapılması gerektiğine** ve **insanlığın ortak değerlerinin 'hakikati anlatan' sanat ve maneviyatla varolabileceğine** inanmaktadır. O, bu "**Manevi Sinema**" anlayışı doğrultusunda, **aykırı, ironik ve özgün bakış açılarıyla** tasarladığı **bilimkurgudan belgesele, dramdan komediye** kadar uzanan farklı türlerdeki onlarca film projesinin üretim ve senaryo yazım çalışmalarını birgün gerçekleştireceklerini umarak **büyük bir aşkla** ve aralıksız olarak sürdürmektedir. Emrah Kurt, Anadolu'ya duyduğu aşkı hala ve her daim kalbinde taşıyor ve birgün ona söylemeyi umuyor. Dua ve ümit ile...

İletişim Mail: kurtemrah@gmail.com

Emrah Kurt * (*Filmlerle insanların kalbine ve ruhuna seslenmeyi düşleyen bir köy çocuğu)

“DREAMOGRAPHY-HAYALOGRAFI”

(var)olmayan filmler Emrah KURT (Film Projesi ve Senaryo Çalışmaları)

İnsan hayal ettiğine yaşar. Sinema; Bir hayal makinası ,bir büyüdü dürbün. Başka hayatlara, hayallere, hüznülere, sevinçlere Onunla dokunabiliriz. Her insanın hayatında adlarını sadece kendisinin bildiği onlarca film öyküsü vardır.

Var Olmayan O 'eşsiz' Filmler hayal edilerek de izlenebilirler. Göz ve ekrandan azade! Tıpkı buradakiler gibi; İyi seyirler..

- 1) **MOR ÇIĞLIK-Namus:**Dram,Sosyal Eleştiri"Tanrı Kadını yarattı;ve Erkek Kadını öldürdü.Her insan bir vicdan taşıır"
- 2) **ESME ile YAMAN : Kanlı Aşk (Bloody Love):** Aşk,Melodram, "Onların aşkı ölümsüzdü,gittiler ölüme sevdalı"
- 3) **HAYAL AVCILARI (Dream Hunters):** Bilimkurgu,Macera,Aksiyon "Rüyalar gerçek oluyor; Kaderler değişiyor"
- 4) **YABANCI (Stranger):** Politik Bilimkurgu,Fantastik Dram "Öldürmek için ölme;Yaşatmak için yaşa!"
- 5) **DEVLET ANA (Mother State):** Bilimkurgu "Kadınlar Dünyaya hükmediyor. Ama erkek nesli tehlikede."
- 6) **Uzay Adamı 1-2-3 (Space Man):** Futuristik Bilimkurgu, Macera "Evrenin yeni bir kahramana ihtiyacı var"
- 7) **LÜTÜF: Bir Kadının Kalbi (Favour-A Whore's Heart):** Dram "İnsan ölü, kötülük yok olur. Geriye sadece iyilik kalır"
- 8) **ZOR AŞK (Hard Love):** Romantik Dram,Aşk "Gitmek mi zor, Kalmak mı?","İmkansız bir aşkın hüznülü hikayesi"
- 9) **ÖZGÜR AŞK (Free Love):** Dram,Aşk . "Aşkı yaşayamamak aşk olabilir mi?","Hiçbir 'engel' aşka engel olamaz."
- 10) **AŞK :Bana Cenneti Hatırlatıyorsun(You Remind Me Heaven):**"Hiç yaşanmamış bir aşkın çocukluk hatıraları"
- 11) **Siyonizm:**İsrail Terörü: İsrail devletinin dünya barışına ve insan haklarına yönelik ihlallerini konu alan belgesel pr. "Aklın bittiği yerde aptallık (başlar); Gerçeğin bittiği yerde saçmalık hüküm sürer" Terör Devleti İsrailin gerçek yüzü.
- 12) **SON AJAN (Last Agent)[Macera, Aksiyon,Politik] MI6, CIA, Mossad, KGB;Bütün istihbarat örgütleri onu arıyor.**
- 13) **AŞK YOLU 1-2-3(Love Road):** Romantik Komedi,Macera, Aksiyon "Aşk yola çıktı.Yola çık, aşkı yakala!.."
- 14) **YARA (Sore):** Dram,Aşk, Politik "Kimse, kimsenin kimsesi değil", "Aşk, her acıya ilaç olabilir mi?"
- 15) **Oba/Yayla(Plateau):** Çocukların gözünden yaylaya göçü ve yayladaki hayatı anlatan Yarı Belgesel Film Projesi.
- 16) **ÖZGÜRLÜK (Freedom):** Politik Dram "Tanrı insanı özgür yarattı, İnsanlar birbirlerini esir aldılar."
- 17) **Erkeğin Savaşı (War Of MEN):** Dünya genelindeki kadına yönelik erkek şiddet üzerine bir Belgesel Projesi
- 18) **İNSANLIK (Humanity):** Dram "Bir sokak köpeği ve yaşlı evsiz bir adam arasındaki 'samimi' dostluğun hikayesi"
- 19) **HOCA1:Kısır Döngü(Dram,Sosyal Eleştiri,Hiciv)"İman, inançtan önce gelir"(Hoca 2:Davet,Teblig)**
- 20) **MÜCADELE:** Dram, Gerilim, Politik "Sömürü Düzenini yık, Kapital Sistemi yok et!"
- 21) **KUMLAR ERİDİĞİNDE (Melted on the Sands):** Küresel iklim değişiklikleri üzerine bir Bilimkurgu Belgesel Projesi. "Eskimolar, Bedeviler, penguenler, develer, çöller ve kutuplara dair absürd ve ultra-gerçek bir küresel ısınma hikayesi"
- 22) **FİĞÜRAN:Cana Kasting (Figurant):** Komedi ,Dram, Sosyal Eleştiri "Hayat bir film, onu yöneten sen olmalısın"
- 23) **KALE: Kanlı Hazine:**Komedi, Macera"Biri Amerikalı 4 kafadarın Şebinkarahisar Kalesinde define arama maceraları"
- 24) **DAVA(Trial) Dram,Sosyal Eleştiri "Yaptıklarıyla Adaleti suistimal eden bir Hakim günün birinde adalete muhtaç olur."**
- 25) **SON KADIN(Desert Woman):** Bilimkurgu " Bir Anne ve çocuğunun, işgalci yabancı askerlerle olan mücadelesi
- 26) **Göç Yolları (Human Migration Ways):** Mülteci Hakları ve Kıtalararası göç sorunları üzerine İronik bir Belgesel Pr. "İnsanlar alemindeki Irkların hayatta kalmak için kıtalar arası yaptıkları inanılmaz ve büyüleyici yolculuklar."
- 27) **VAHŞİ CAZİBE (Wild Charm):** Romantik Komedi **1-Evlilik Komedisi, 2-Boşanma Davası, 3-Be-Bekleyiş**
- 28) **Kimsenin Köpeği Değilim(Politik, Dram)Gazeteci olmak zor iş! Yalancılar yurdunda doğruyu söylemek yürek ister"**
- 29) **ŞAİR (Poet):**" İssiz doğanın koyunda, bir köylü çocuğunun kaybettiği şiirlerini aramasının öyküsü."
- 30) **İstasyon: Trenler ve İnsanlar(Station):** Dram "Masumiyete ve hayallere dair; Çocuksu düşler, dostluklar ve anılar"
- 31) **ÇOBAN : Bozkırın Ortasında (Swain):**"Bir sürü çobanı, hergün aynı rutinde hiçliğini yaşarken; küçük yeğenin sorduğu cevabı olmayan sorular karşısında iyiden iyiye kendi hayatına dair algılarını irdelemeye başlar."
- 32) **DÜNYANIN KALBI (Lovelation):** Aşk üzerine bütün kültürlerden ve ırklardan insanları kapsayan bir belgesel projesi
- 33) **GECE,AY VE DENİZ-Yakamozun Ölümü (Night,Moon and Sea):** Dram,Gerilim,Korku "Geceyi aş, Denizi yakala"
- 34) **UZAKTAKİ ŞEHİR (Astronaut Boy):** "Köy hayatından sıkılan bir çocuk uzaktaki şehirle ilgili hayaller kurar."
- 35) **UŞAK-Siyah Efendi Beyaz Köle (Serwant):** Komedi,Dram "İrkçilik hiç bu kadar yıkıcı olmamıştı!"
- 36) **NUCLEAR LOVE/AmeriChina:God Bless to World (Nükleer Aşk:Tanrı Dünya'yı Korusun):** Politik, Parodi,Savaş
- 37) **PATRON- Dram,Komedi "Azmi-imza** atar,önüne gelen her belgeye. Atar tutar.Azmi patron olma hayalleri kurar."
- 38) **UMMAN-Black White:** Farklı Kıtalardan ve ırklardan iki insanın mesafeleri ve engelleri aşan aşklarının öyküsü
- 39) **Yeryüzündeki Yalnız Günlerim (My Lonely Days on the Earht):** Dram "Her insan yalnız doğar, yalnız ölür"
- 40) **BOĞA:Kanlı Ölüm (The Bull-Bloody Death):** Dram,Gerilim (**Hayvan Hakları için Sansasyonel bir Film Projesi**) "İnsanlarla hayvanlar arasında tek bir fark vardır: İnsanlar zevk için öldürürler, Hayvanlarsa hayatta kalmak için!"
- 41) **Ah!Şu Dünyahlar (Oh! These Earthlings):** Mockumentary-Dalgasel "Yakın bir zaman önce Uzaylılar, İnsanlığı daha yakından tanımak için Dünyamızı ziyaret ettiler ve Hakkımızda hiçte iç açıcı olmayan bir Belgesel çekip gittiler!"
- 42) **MÜNZEVİ :Dram "Sahte insan kalabalıklarından uzakta kendi iç dünyasında 'Yokluğu' arayan bir adamın öyküsü"**
- 43) **SON DARBE:KURTULUŞ "15 Temmuz İşgal girişiminin ardındaki küresel güçlerin terör, kaos ve ihanet işbirliği.**
- 44) **YOLSUZ:Kadının Kaderi (Unroad):** Dram, Sosyal Eleştiri "Toplum tarafından dışlanmış bir kadının hiç görmediği kayıp çocuğunu bulmak için doğudan batıya, kuzeyden güneye yaptığı yolculuklarının hüznülü ve trajik hikayesi."
- 45) **TÜKENİŞ:Yamyamlık Çağı** Futuristik Bilimkurgu,Korku "Güçlüler Zayıfları öldürür; Zenginler Fakirleri Yer!"
- 46) **VAROŞKENT (Ghettoland):** Dram,Yarı Belgesel "Gökdelenlerin gölgesinde sefalet ve yoksullukla örülü hayatlar"
- 47) **SESSİZ AŞK (Silent Love):** Aşkın sözlere ihtiyacı yoktur. Gerçek aşk kalpten gelir.
- 48) **AŞK TRENİ (Love Train):** Aşk, Romantik Dram "Son kez karşılaştılar; İlk kez ayrılmak için"
- 49) **SAHİL/Hayat Denizi (Sea of Life):** Dram,Aşk "Ölüme gün sayan yaşlı ve hasta bir adamla hayatının baharında ve ilk kez aşık olan torunu arasındaki hayat, aşk ve ölüm sorgulamalarıyla şekillenen olağan yaşamlarının öyküsü"
- 50) **MUAMMA -Paradoks (Unknow):** Gerilim,Korku "O, gerçeği arıyor; Ruh ve beden arasında!"
- 51) **DELİ DİVANE:"Aşk Deliliktir"** Aynasını kaybeden bir Deli, Diğer Yarsını arayan bir yürek. *Aşkı bulanların hikayesi*
- 52) **CERYAN:Ve Köye Elektrik Gelir** 1980'ler. Anadoluda bir köye ilk defa elektrik gelir ve köylünün hayatı *şenlenir.*

(Emrah Kurt © 1996-2019)