

TC İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**BİR TÜR OLARAK BİLİM KURGU SİNEMASI VE
TÜRK SİNEMASINA YANSIMALARI:
TÜRK SİNEMASINDA BİLİM KURGU TÜRÜ YAPISAL ÖZELLİKLERİ
ÇÖZÜMLEME ÖRNEĞİ**

YÜKSEKLİSANS TEZİ

İbrahim ZENGİN

Anabilim Dalı: İletişim Tasarımı

Programı: İletişim Tasarımı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Bülent B. KÜÇÜKERDOĞAN

EYLÜL 2006

TC İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**BİR TÜR OLARAK BİLİM KURGU SİNEMASI VE
TÜRK SİNEMASINA YANSIMALARI:
TÜRK SİNEMASINDA BİLİM KURGU TÜRÜ YAPISAL ÖZELLİKLERİ
ÇÖZÜMLEME ÖRNEĞİ**

YÜKSEKLİSANS TEZİ

İbrahim ZENGİN

Anabilim Dalı: İletişim Tasarımı

Programı: İletişim Tasarımı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Bülent B. KÜÇÜKERDOĞAN

EYLÜL 2006

ÖNSÖZ

“Bir Tür Olarak Bilim Kurgu Sineması ve Türk Sinemasına Yansımaları: Türk Sinemasında Bilim Kurgu Türü Yapısal Özellikleri Çözümleme Örneği” adlı tez çalışmamda bana her türlü yardımda bulunan, bilgileri ve deneyimleriyle yol gösteren ve desteklerini esirgemeyen değerli hocalarım, Prof. Dr. Nüket Güz, Prof. Dr. Simten Gündeş, Doç. Dr. Rengin Küçükerođan ve danışmanım Doç. Dr. Bülent Küçükerođan’a sonsuz teşekkür ederim.

Ayrıca, çalışmama katkıda bulunan hocalarım, Prof. Dr. Ersan İlal, Doç. Dr. Selçuk Hünerli, Yard. Doç. Melis Oktuđ, Yard. Doç. Dr. Işıl Zeybek ve Öğr. Gör. Turhan Yavuz’a teşekkürlerimi sunmaktan mutluluk duyarım.

Destekleri için çalışma arkadaşlarım Arş. Gör. Remziye Özelçi, Araş. Gör. Okan Ormanlı, Araş. Gör. Sibel Altun, Araş. Gör. Cem Altunkaynak ve Arş Gör. Erdal Şen’e teşekkür ederim.

Eylül 2006

İbrahim Zengin

İÇİNDEKİLER

ÖZET	IX
ABSTRACT	XI
GİRİŞ	1
1. BİLİM KURGU KAVRAMI ve YAZINDA BİLİM KURGU TÜRÜ	3
1.1. Bilim Kurgu Kavramı	3
1.2. Bilim Kurgunun Öncülü : Fantastik Yazın	8
1.3. Bilim Kurgu Yazını	13
2. SİNEMADA BİLİM KURGU TÜRÜ	24
2.1. Dünya Sinemasında Bilim Kurgu	26
2.1.1. Sinema’da Bilim Kurgunun Öncüleri : Sinemanın Doğuşu ve İlk Yaratıcı Yönetmen George Méliès (1895 – 1930)	26
2.1.2. Sesli Sinemada Bilim Kurgu (1930 – 1950)	32
2.1.3. Bilim Kurgu Sinemasının Altın Çağı (1950 – 1960)	33
2.1.4. Bilim Kurgu Sinemasında Aya Yoculuktan Uzayın Derinlerine: Yaratıklar, Çizgi Kahramanlar (1960 – 1970)	37
2.1.5. Space Opera’nın Altın Çağı (1970 – 1980)	39
2.1.6. Siberpunk’un Doğuşu (1980 – 1990)	40
2.1.7. Günümüz Bilim Kurgu Sineması (1990 – 2005)	42
2.2. Türk Sinemasında Bilim Kurgu	44
2.3. Bilim Kurgu Sinemasına Genel Bakış: Konular ve İzlekler	56
3. BİLİM KURGU TÜRÜ YAPISAL ÖZELLİKLERİ ÇÖZÜMLEME	
ÖRNEĞİ: GO.R.A.	63
3.1. Çözümleme Yöntemi	63
3.2. Filmin Genel Betimlemesi	65
3.3. Filmsel Olgu Çözümlemesi	67
3.3.1. Filmsel Olgunun Teknik Özellikleri Açısından Çözümlemesi	68
3.3.1.1. Çekim Özellikleri	68
3.3.1.1.a. Çekim Ölçekleri	68
3.3.1.1.b. Kamera Açılımları	71
3.3.1.1.c. Kamera Hareketleri	76

3.3.1.2. Işık Kullanımı	79
3.3.1.2.a. Işığın Türü	79
3.3.1.2.b. Işığın İşlevi	79
3.3.1.3. Renk Kullanımı	80
3.3.1.4. Ses Kullanımı	83
3.3.1.4.a. Konuşma ve Dışses	83
3.3.1.4.b. Müzik Kullanımı ve İşlevi	84
3.3.1.4.c. Ses Efektleri ve Kullanımı	85
3.3.1.5. Görsel Etkiler	86
3.3.1.5.a. Geçişler	86
3.3.1.5.b. Görsel Efektler	89
3.3.2. Filmsel Olgunun Anlatısal Oluşturucuları Açısından Çözümlemesi	93
3.3.2.1. Kişi	93
3.3.2.2. Uzam	98
3.3.2.3. Zaman	101
4. SONUÇ	102
KAYNAKÇA	108

RESİM LİSTESİ

Resim 1: Uzay gemisinin G.O.R.A.'ya inişi	68
Resim 2 : Kara delik	69
Resim 3 : Uzay gemisi ve G.O.R.A. gezegeni	69
Resim 4 : Valo Salonu	69
Resim 5 : Arif'in dükkandan kaçırıldığı sahne (Bel Plan)	70
Resim 6 : Arif'in dükkandan kaçırıldığı sahne (Bel Plan)	70
Resim 7: Arif ve ufo yayıncısı arasındaki diyalog (Omuz Plan)	70
Resim 8 : Arif ve ufo yayıncısı arasındaki diyalog (Omuz Plan)	70
Resim 9 : Yedigün otomatı (Yakın Plan)	71
Resim 10 : Yeni Rakı şişesi (Yakın Plan)	71
Resim 11: Arif'in G.O.R.A.'yı kurtardıktan sonra hapisaneye girişi, alt açı	72
Resim 12: Üst Açık (Küçümseme)	72
Resim 13: Alt Açık (Yüceltme)	72
Resim 14 : Standart açı (Eskiye göre otorite kazanımı)	73
Resim 15 : Standart açı (Eskiye göre otorite kaybı)	73
Resim 16: Üst Açık (Tanıtma)	73
Resim 17 : Açık – Karşı açı, amorslu bel plan (Öznel kullanım)	74
Resim 18: Açık – Karşı açı, amorslu bel plan (Öznel kullanım)	74
Resim 19: Arif ve Faruk tanışma	75
Resim 20: Arif ve Ceku sohbet	75
Resim 21: Öznel bakış hazırlık planı	75
Resim 22: Öznel bakış	75
Resim 23: Objektife bakış	76
Resim 24: Objektife bakış (Belgesel üslup)	76
Resim 25: Kaydırmanın başlangıcı	77
Resim 26: Kaydırmanın sonu	77
Resim 27: Açılmanın başlangıcı	77
Resim 28: Açılmanın sonu	77
Resim 29: Sağa kaydırma (Başlangıç)	78
Resim 30: Kaydırma Sonu	78

Resim 31: Geri açılma (Başlangıç)	78
Resim 32: Açılma sonu	78
Resim 33: Arif, 216 ve Faruk tanışma	78
Resim 34: 216 ve mahkumlar tanışma	78
Resim 35: Ormanda ateş çevresinde oturma	80
Resim 36: Ateş, mavi ışığın soğukluğunu kırıyor, romantizmi destekliyor	80
Resim 37: Uzay - Mavi (Soğukluk)	81
Resim 38: Dünya - Sarı (Sıcaklık)	81
Resim 39: Ceku'nun odası	81
Resim 40: Logar'ın odası	81
Resim 41: Amir Toça'nın odası	82
Resim 42: Hapishane	82
Resim 43: Kubar'ın Dünya'yı ilk ziyareti (Flashback)	82
Resim 44: Faruk'un ilk bilim kurgu filmi senaryo görüşmesi	83
Resim 45: Geçilecek ekran görüntüsü	87
Resim 46: Yaklaşma ile geçiş başlıyor	87
Resim 47: Geçiş ekrandaki görüntünün çerçeveyi kaplaması ile bitiyor.	87
Resim 48: Arif ve Ofsayt Osman zinzirleme geçişi	88
Resim 49: Logar ve Tihulu'nun görüntüsü kalp biçiminde küçülerek diğer sahneye geçiş sağlanıyor.	89
Resim 50: Pencereden G.O.R.A. (Greenbox)	89
Resim 51: G.O.R.A.'nın Atikkent'de ilk görünümü	89
Resim 52: G.O.R.A. (3 boyutlu canlandırma)	90
Resim 53: Savaş gemileri (3 boyutlu canlandırma)	90
Resim 54: Arif'in uçması – Arif'in vinç yardımıyla uçurulması	90
Resim 55: Garavel'in hologram görüntüsü	91
Resim 56: 3 boyutlu hologram dansçı	91
Resim 57: 216'nın gösterim özelliği	91
Resim 58: Normal bıçak	92
Resim 59: Lazer bıçak	92
Resim 60: 216 ve Ceku fal bakıyor	92
Resim 61: 216'nın öznel bakışı	92
Resim 62: Arif'in kaçırıldığı giysi	93

Resim 63: Arif'in "yüklendikten" sonraki giysisi	93
Resim 64: Matrix – Neo	94
Resim 65: G.O.R.A. – Arif	94
Resim 66: Ceku	94
Resim 67: Amir Toça ve diğer yöneticiler	95
Resim 68: Logar	95
Resim 69: Bob Marley Faruk	96
Resim 70: Erşan Kureri	96
Resim 71: Rendroy	97
Resim 72: Mahkum üniforması	98
Resim 73: Plakumant üniforması	98
Resim 74: Askeri üniforma	98
Resim 75: Halı dükkanı	99
Resim 76: Turistik mağara	99
Resim 77: Ufo yayıncısının ofisi	99
Resim 78: Erşan Kureri'nin ofisi	99
Resim 79: Gemi iniş	100
Resim 80: Sorgu odası	100
Resim 81: Valo salonu	100
Resim 82: Ceku'nun odası (Pencere)	100
Resim 83 : G.O.R.A. genel	100
Resim 84 : Garavel'in kulübesi	100

Üniversitesi	:	İstanbul Kültür Üniversitesi
Enstitüsü	:	Sosyal Bilimler
Anabilim Dalı	:	İletişim Tasarımı
Programı	:	İletişim Tasarımı
Tez Danışmanı	:	Doç. Dr. Bülent B. Küçükerdoğan
Tez Türü ve Tarihi	:	Yükseklisans Eylül 2006

ÖZET

BİR TÜR OLARAK BİLİM KURGU SİNEMASI ve TÜRK SİNEMASINA YANSIMALARI: TÜRK SİNEMASINDA BİLİM KURGU TÜRÜ YAPISAL ÖZELLİKLERİ ÇÖZÜMLEME ÖRNEĞİ

Çalışmanın I. Bölümünde, bilim kurgu türü öncelikle bir kavram olarak ele alınmış; II. Bölümde sinemaya kaynak oluşturan yazın yapıtlarından yola çıkarak dünya sinemasındaki örnekleri incelenmiştir. III. Bölümde ise, dünya sinemasına göre konumlandırılan Türk sinemasında türün en belirgin yapıtı olarak nitelendirilebilecek G.O.R.A. adlı film çözümlenerek bilim kurgunun kendine özgü sinema dili ve teknik özellikleriyle ilgili bulgular ortaya koyulmuştur.

Bilim kurgu terimini oluşturan kavramlar, bilim ve kurgunun sanat alanlarında nasıl bağdaştığı tartışılmış; aynı zamanda diğer türlerle bağlantıları da irdelenmiştir. Öncelikle, türün öncülü sayılan fantastik yazın yapıtlarının konu özellikleri incelenmiş; daha sonra, tarihsel süreç içinde sinemada bilim kurgu türünün gelişimine yer verilmiştir.

Tez kapsamında, dünya sinemasıyla ilgili araştırmaların sonucunda elde edilen bulguların Türk sineması alanında geçerliliği tartışılmıştır. Ülkemiz sinema ortamında bilim kurgu türüne yaklaşım, yapım süreci, Türk sinemasında bilim kurgunun yeri filmlerden örneklerle belirlenmiştir.

Bu bağlamda, Türk sinemasının kendine özgü bilim kurgu anlayışı çerçevesinde sinema dili, teknik, güzelduyusal özellikleri göstergebilimsel yöntem ışığında çözümlenmiştir.

Anahtar sözcükler : Bilim kurgu, Sinema, Türk sineması, Göstergebilim



University : **Istanbul Kültür University**
Institute : **Institute of Social Science**
Science Programme : **Communication Design**
Programme : **Communication Design**
Supervisor : **Doç. Dr. Bülent Küçükerdoğan**
Degree Awarded and Date : **MA - September 2006**

ABSTRACT

SCIENCE FICTION CINEMA AS A GENRE AND REFLECTIONS TO THE TURKISH CINEMA : STRUCTURAL CHARACTERISTICS ANALYSE METHOD IN SCIENCE FICTION GENRE OF TURKISH CINEMA

In the first part, science-fiction comes into consideration as a concept, and with the help of some literature work, which are source of cinema, and in the second part some examples of world-cinema are examined. In the third part, the most evident example of turkish science fiction cinema “G.O.R.A.” which is placed at the same category of world science-fiction cinema, is analyzed, and some inventions are presented, which are related wiht the special language and technics of the cinema.

It is discussed, that how the concept, which formed the term science-fiction, is related with “science” and “fiction” and it is also considered how they are related with the other species. First of all, the special features of fantastic literature,wich is thought as the innovator of science-fiction, are examined, and than the progress of science-fiction in the history of cinema is discussed.

In the thesis, the currency of the inventions from world cinema, in the area of turkish cinema are considered. The approach to science-fiction in our country, the production process, the place of science-fiction in turkish cinema are determined with some exemples.

In this context, with the special comprehension of science-fiction in the turkish cinema, the language of cinema, technics, esthetics are analyzed with the help of semiotics method.

Keywords : Science fiction, cinema, Turkish cinema, semiotics



GİRİŞ

İnsanın doğasında varolan, merak ve bilinmeyi keşfetme arzusu, önemli buluşların insanlığa sunulmasındaki en önemli itici güç olmuştur. Yazın alanında bilim kurgunun ortaya çıkmasıyla, insanlar sahip oldukları düş gücünün önemini kavramıştır. Einstein'ın “Düş gücü, bilgiden daha önemlidir” (Imagination is more important than knowledge) sözü, insanın sahip olduğu düş gücünü geliştirmesinin ne kadar önemli olduğunun altını çizmektedir.

İnsanlar, yaşamın, dünyanın ve evrenin bilinmez sorularını yanıtlamak için yüzyıllardır uğraşmaktadırlar. Kimi sorular yanıtını bulsa da daha yanıtlanması gereken pek çok soru vardır. Özellikle bilim kurgu konusunda karşılaştığımız soruların yanıtlanması her ne kadar bilimin alanına girse de, bilim kurgu yazını ve sineması, bireylerin bakış açılarını değiştirip düş gücünün sınırlarını genişletecek, keşfetme yeteneğini destekleyecektir.

Bilim kurgu, günümüzde en sevilen ve en çok izlenen sinema türlerinden biri durumuna gelmiştir. Örneğin “Uzay Yolu” ya da “Terminator” filmlerini kimbilir kaç kişi izlemiş, bu filmlerdeki kimi sahneler kimbilir kaç kişinin zihinlerine kazanmıştır. Milyonlarca izleyici tarafından izlenen, güçlü ve etkili göstergelerle biçimlendirilen bu tür, eğlendiriciliğinin yanı sıra aynı zamanda sanayinin gelişimine, tarihe ve kültüre odaklıdır. Ayrıca, bilim kurgu, çağdaş film alanında, özellikle Hollywood'da egemen türler arasına girmiştir.

“Modern dünyanın zevk iksiri” diye de tanımlanan bilim kurgu türü filmlerden her hafta biri vizyona girmektedir. Ancak son zamanlarda izleyici günümüz rekabet ortamında artan filmler arasında seçim yapmaktadır. Bu durum da izleyicinin ne denli film türünü beğense de bilinçlendiğinin göstergesidir. İzleyici, bu bağlamda, hem bilinçlenmiş hem de filmin karmaşık yapısını çözme arayışına girmiştir.

Ancak, bilindiđi gibi, film trleri arasında kesin ve aık bir sınıflandırmaya gitmek olduka zordur. nk film trleri anlatsal biimi ve yapısal zellikleri aısından ayrıştırılabilmektedir. Bu nedenle de gerek anlatsal biim gerek yapısal zellikleri aısından filmlerin birbirine yaklařmaları trlar arası sınıflandırmayı da zor ve aba gerektiren bir uđrař durumuna getirmiřtir.

Bilim kurgu yalnızca sinema alanında karřımıza ıkan bir terim deđildir. Bilim kurgu dendiđinde terimin kkeninde yer alan “bilim” szcđ “ciddiliđi” ađrıřtırmakta ve bu tr filmin “eđlendiricilik” iřlevinin azaldıđını duyumsatmaktadır. Ancak gerek anlatsal yapısının gerek grsellerinin gerek kullanılan teknik zelliklerin varsıllıđı bilim kurguyu diđerleri arasından ayrıştırılmakta ve “eđlendiricilik” iřlevini pekiřtirmektedir.

Film trlerinin tanımlanması ve sınıflandırılması konusunda yařanan sıkıntı bilim kurgu trn de kapsıyor mu? Ve bu bađlamda bilim kurgu trnn “film trleri sınıflandırmasındaki” yeri ve ayırıcı zellikleri nelerdir? Bilim kurgu filmlerinin dili, sylemi var mıdır? Bilim kurgu filmlerinin anlatsal yapısı nasıl kurgulanmıřtır? Tm bu aklımıza gelen soruların yanıtlarını bilim kurgu tr erevesinde deđerlendirilen G.O.R.A. filminin zmlemesini de yaparak, alıřmamızda ele almaya alıřacađız.

1. BİLİM KURGU KAVRAMI ve YAZINDA BİLİM KURGU TÜRÜ

1.1. Bilim Kurgu Kavramı

İngilizce *science-fiction* sözcüğünün Türkçe karşılığını aktaran “bilim kurgu”, Türk Dil Kurumu sözlüğünde “*çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan (film, roman vb.)*”¹ biçiminde tanımlanmaktadır. Bilim ve kurgu sözcüklerinin birleştirilmesinden oluşan bu terim, sanatta, öncelikle yazın ve daha sonra sinema alanında yoğunlukla kullanılan bir türün yapıtlarını niteler. Diğer bir sözlükteki tanım ise “*gelecekteki ya da evrenin diğer bölümlerindeki yaşam hakkındaki öyküler*”² dir. Thema Larousse da ise bilim kurgu “*çağdaş bilginin en cüretkar ve en marjinal varsayımlarından hareketle, teknik ve sosyal geleceği önceden haber verme yolu*”³ olarak tanımlanır.

İngilizce birleşik sözcük “science fiction”ın, tüm birimleri Türkçeye tam olarak çevrildiğinde “bilim kurmaca” anlamını vermektedir. Ancak, terim Türkçeye kazandırıldığında ortaya çıkan iki farklı çevirisinden; “kurgubilim” ve “bilim kurgu”; “bilim kurgu” anlamsal olarak en doğru karşılığı verir.

Bilim kurgu terimini kavramsal olarak ele almadan önce bu terimi oluşturan sözcüklerin kökenini ve anlamını incelemek gerekmektedir.

Bilim sözcüğü ‘bilmek’ sözcüğünden türer ve ‘bilinen, bellekte iz bırakan’ anlamına gelir. Batı dillerinin pek çoğunda kullanılan ‘science’ terimi bir Hint-Avrupa dil kökü olan ve ‘ayırabilmek, farketmek’ anlamlarına gelen ‘skei-’den türemiştir. Latince science Yunanca ‘epistéme’ nin karşılığıdır ki, bu Yunanca sözcük ‘anlayış, bilgi, bilim’ anlamlarına gelir ve ‘bir şeyin önünde durmak, bir şeyle yüz yüze gelmek’ anlamında bir kökten

¹ Türk Dil Kurumu, 18.07.2006, zhttp://tdk.org.tr/tdksozluk/sozbul.asp?kelime=bilim+kurgu>.

² “science fiction”, *Cambridge Learners Dictionary*, 2006.

³ “bilim kurgu”, *Thema Larousse*, 1994.

gelmiştir. Arapça ‘ilm’ sözcüğü ‘bilme’yi belirttiği gibi, Çince ‘bilim’ anlamına gelen ‘xuěshù’ aynı zamanda ‘bilgi, öğrenim’ anlamındadır ve ‘öğrenmek, incelemek’ anlamındaki ‘xué’den üretilmiştir”.⁴

Türkçe’de kullanılan bilim sözcüğü aynı zamanda iki farklı anlamı içerir. Birincisi “bilmek”, bir başka deyişle nesne ve olaylar arasında varolan ilişkiler sistematığına ilişkin bilinmesi gereken şeylerin hepsine “*bilim*” denir. Bu anlamda matematik, ahlak, dilbilgisi, ekoloji (çevre bilimi), astronomi, iktisat hepsi de bilimdir. Doğrudan duyular ve deney yoluyla elde edilen bilgiler bilimin ikinci anlamını oluşturmaktadır. Bu yönüyle bilim, doğrudan deney yoluyla elde edilemeyen bütün bilgilerin karşısındadır. İlk anlamıyla ele alındığı zaman bilim insanlığın ilk ortaya çıkışıyla başlar. İkinci anlamda kullanımı ise Rönesans dönemindeki gelişmeler sonucudur. Tüm bu bilgilere göre kısaca tanımlarsak bilim denince olumlu bir anlamla, bilmeyi amaçlayan, bilgiye ulaşmayı amaçlayan çalışmalar zihnimizde canlanmaktadır.

Kurgu sözcüğünün anlamı ise, “*düşte, düşüncede oluşturma*”⁵ demektir. “Birşeyleri düşünme, inşa etme, tasarlama, oluşturma” anlamını taşıyan “kurmak” eyleminin sonucunda ortaya çıkan ürün de kurgu olarak adlandırılır. Başka bir deyişle kurgu, zihinsel bir süreç sonucu oluşturulan çalışmaları belirtmektedir.

Yöntemli araştırma sürecinde elde edilen bilgilerin toplamını anlatan bilimle zihinsel süreç içerisinde düşünmenin birleşimi olan “bilim kurgu” terimini Türkçeye kazandıran Orhan Duru’nun açıklamasına göre: “*Bilim kurgu yazınını Türkçe anlatabilecek en iyi deyim belki de olmaz olmaz deme! Olmaz olmaz! sözüdür. Çünkü bilim kurgu, olabileceklerle, olması olanak içinde olanlarla uğraşır.*”⁶ Ünsal Oskay, Çağdaş Fantazyza adlı yapıtında, bilim kurgu türü filmleri adlandırırken kullanılan bilim sözcüğünün gerçek anlamıyla değil “*kalpazanlık işi*

⁴ A. M. C. Şengör, *ders BELGELİĞİ*; 14 Temmuz 2006, Marmara Üniversitesi, 20 Temmuz 2006, <http://mimoza.marmara.edu.tr/~avni/dersbelgeligi/aliyucel/uzunsengor.htm>

⁵ Ali Püsküllüoğlu, *Türkçe Sözlük*, (İstanbul: Doğan Kitap, 2004).

⁶ Orhan Duru, “Bilim Kurgu Nedir?”, *Türk Dili Aylık Dil ve Edebiyat Dergisi*, Ocak 1973, sayı 334.

*bilim” ya da “düzmece bilim”*⁷ anlamı ile kullanılması gerektiğinin doğru olacağını öne sürmüştür.

En yalın biçimiyle bilim kurgu, bilim ve teknolojiyi eksen olarak kurgusal zamanlarda dünyalar, canlılar ve toplumlar tasarlayan yazın ve sinema türü olarak tanımlanabilir. Oluşturulan yapıtlar düşsel bir yaratımın sonucu olsa da “fantastik” türle karıştırılmaması gerekir çünkü bilim kurgu “aklı temel alır” ve “aklı yücelten bir söylemde ve eksende bu yapıtları oluşturur”. Bilim kurgu yazınının önde gelen yazarlarından H. G. Wells bilim kurguyu “*olanaksız varsayımların evcilleştirilmesi*” diye tanımlayarak gerçekte insanların bilim kurgu yapıtlarında anlatılan ya da gösterilenleri akla ve mantığa uygun olarak kabul ettiklerini vurgular.

Toplumların gelişmişliğini araştırmacılık, bilimsel aktiviteler ve sanatsal üretimler bazında ölçmek mümkündür. Üstelik bu üç alanın birbiriyle ilişkisi herkesin bildiği gibi gelişimin temel güç kaynağıdır. Böylelikle fantezi ya da hayallerin, bilimsel ve sanatsal üretimlerin kaynağından da esin alarak ortaya çıkardığı bilim kurgusal yapıtların, insanlığın vizyonunu genişlettiğini ve böylece, gelişimin sinerjisini yükselten önemli bir rol oynadığını söyleyebiliriz.⁸

⁷ Ünsal Oskay, *Çağdaş Fantazya*, (İstanbul: Der Yayınları), 59.

⁸ Ed. Koray Özer, “*Bilimkurgu Öyküleri*”, (İstanbul: Remzi Kitabevi, 2005), 5.

Aydınlanma felsefesi⁹ “gelişen düşünmenin en geniş anlamında, başlangıçtan bu yana insanlardan korkuyu kaldırmak ve onları kendilerinin efendisi durumuna getirmek amacını gütmüştür.(...) Aydınlanmanın programı dünyayı gizlerden kurtarmaktı. Mitleri parçalayacak, ham hayalleri bilgi vasıtasıyla alaşağı edecekti¹⁰.” Bu felsefenin temelde, insanın yaratılıştan bu yana sahip olduğu korkuları temellendirmek ve de bu ilkel korkuları açıklamak amacıyla yola çıkması ve bu yönde çalışmaların başlaması sonucunda bilim kurgunun da temel izlekleri yazın alanında görülmeye başlamıştır.

Ancak bilim kurgudan söz ederken, fantastik ve bilim kurgu kavramları arasında nasıl bir çizgi olduğunu belirtmekte yarar vardır. Jean Gattegno'nun ‘yüzü daha çok geçmişe dönük olan Fantastik’in özellikle -ve çoğu zaman korkuyla- merakını çekmekten çok kaygılanmasına yol açan tuhaflık alametleri gördüğü yerlerde, bilimkurgunun bizi geleceğin gizemlerini aramaya isteklendiren’ bir iyimserlikten doğduğunun altını çizmesi nedensiz değildir.¹¹

Fantastik, yazınlarında bir açıklamada bulunma zorunluluğu, ya da açıklamalarda gerçeklik, mantıksallık yokken bilim kurgu yapıtlarında bir bilimsel ya da bilimsel yakın açıklamada bulunma zorunluluğu vardır.

⁹ Aydınlanma felsefesi, 18. yüzyıldan itibaren Avrupa’da düşün ve bilim alanında görülen gelişmelerin temeli olan düşünce sistemidir. 18.yüzyıla aynı zamanda “Aydınlanma Çağı”da denilmektedir. Temelleri, Rönesans ve Hümanizme dayanan bu felsefenin ana fikri, akıl aracılığıyla doğru bilgilere ulaşılabileceği ve bu doğru bilgi ile de toplumsal yaşamın düzenlenebileceğidir. Öte yandan bilim alanındaki önemli gelişmeler de aydınlanma çağına öncülük eder ve bu çağda ayrıca çok yoğun yeni bilimsel gelişmeler kaydedilir. Gözlem ve deney önem kazanmıştır. Bunun sonucu oluşan bilim dalları gelişmiştir ve Ortaçağ’ın karanlık skolastik düşüncesi yıkılmıştır. Aydınlanma Çağı’ndaki bilimsel ve teknolojik gelişmeler dünyayı geliştiren Sanayi İnkılabı’nın temellerini oluşturmuştur. Avrupa’daki sosyal ve siyasal gelişmeler Amerika Birleşik Devleti’nin kurulmasında ve Fransız İhtilâli’nin çıkmasında etkili olmuştur. Pek çok alanda önemli yapıtlar verilmiştir. Bilim alanında Newton, Galile ve Kopernik, düşün alanında Descartes, Locke, Montesquieu, Rousseau ve Kant, müzik alanında Mozart ve Bach bu dönemde yaratılan önemli yapıtların bilimadamları ve sanatçılarıdır. Rönesans ve reformlarla başlayan bu gelişmeler, aydınlanmacılıkla doruğuna varmış ve buradan itibaren Modernite denilen sürecin oluşumunu hazırlamıştır.

¹⁰ Yüksel Batur, “*Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji*”, (İstanbul, Kitle Yayınları, 1998) 12 in Mark Horkheimer, - Theodor W. Adorno, “*Aydınlanmanın Diyalektiği*”, çev. Oğuz Özügül, (İstanbul, Kabalcı Yayınları, 1995) 19, 20.

¹¹ Jean Luc Steinmetz, *Fantastik Edebiyat*, (Dost Yayınları, Ankara, 2006), 12

Sanatçı kendisi için gerekli olanları bilimden alır. Bilimsel arařtırmaların geliřmesiyle, sanat da kendi yaratımlarını çoęaltır. Bilim ile sanat insanın gizleri ile uğrařır ve buna akıl ile ulařmaya çalıřır. Bilim sonlu olanda görülmeyeni, sanat ise sonsuzda görüneni arařtırır. Bu iki çaba da, bir çeřit dayanıřma ile birbirlerine hizmet ederler.¹²



¹² Ahmet Őiřman, *Sanata ve Sanat Kavramlarına Giriř*, (İstanbul: Yaz Yayınları, 2006), 68.

1.2. Bilim Kurgunun Öncülü : Fantastik Yazın

Fantastik yazın, yazarın kendini daha özgür hissettiği bir yazın türüdür. Yazarın yaptığı bir takım bilimsel araştırmalara dayanabileceği gibi, tamamen düş gücünün sonucu da olabilir. Yazarın o güne kadar olan yaşamışlıkları, konunun ve kahramanlarının belirlenmesinde etken olabileceği gibi, yapıtın doğa üstü güçlerle olan bağlantısında da etkili olabilir. Yazın yapıtının her alanında, yazarın birikimi yapıta yansır, oysa ki fantastik yazın türünde bu yansıma daha da genişleyebilir.

Öte yandan fantastik yazından söz ederken, fantastik ve bilim kurgu kavramları arasında nasıl bir çizgi olduğunu belirtmekte yarar vardır.

Jean Gattegno'nun 'yüzü daha çok geçmişe dönük olan Fantastik'in özellikle -ve çoğu zaman korkuyla- merakını çekmekten çok kaygılanmasına yol açan tuhaflik alametleri gördüğü yerlerde, bilimkurgunun bizi geleceğin gizemlerini aramaya isteklendiren' bir iyimserlikten doğduğunun altını çizmesi nedensiz değildir.¹³

Fantastik yazın, insanın yüreğinde var olan kaygıları işler. Ruhbilimsel açıdan bakıldığında, insanın benliğinde çok farklı kaygılar bulunur. Bu kaygıların boyutu ve özellikleri kişiden kişiye değişiklik gösterir. Fantastik yazın bu kaygıları biçimlendirir ve göz önüne serer. Ancak bu, insanın derinliklerinde yatan bir takım duyguların olağandışı biçimlerde ortaya çıkmasını sağlar. Fantastik yazında yazar, söz konusu ettiği olağandışılığı tanımlamaya, bazı noktalarda nedenini de açıklamaya çalışır. Çünkü kendi içinde kurduğu mantığı savunması gerekir.

'Zihnin yerinden yurdundan uzaklaşmasını anlatan mitolojik alıntuların ya da peri masallarının geleneksel uydurmacılığından' farklı olarak, fantastik, 'gerçek yaşam çerçevesine gizemin zorla dahil edilmesiyle' nitelendirilir.

¹³ Steinmetz 12.

‘Karabasan ve sayıklama durumlarında, önüne endişe ve korkularından doğan imgeleri koyan bilincin, marazi durumları’na bağlanır.¹⁴

Bu açıklamadan da anlaşılacağı gibi, fantastik yazın türünde, yazarın iç dünyasının yapıta yansımaları oldukça etkilidir. Karabasan ve sayıklama durumlarında insanın bilinçdışı daha çok etkilidir. Bilinçdışına atılan düşüncelerin bir bölümü bizi korkutan ve başa çıkamadığımız durumlarla ilgilidir. Bunların bilince ulaşması durumunda, bilinç bir önlem almak durumundadır. Ancak bu durumda, bir takım aksaklıklar olabilir. Bilinçaltındaki korkuların ürettiği bazı imgeler bilinç düzeyinde fark edilebilir. Fantastik yazın yazarlarının, en çok bu durumlarda ortaya çıkan düşünceler üzerinden yapıtlarını üretmeleri söz konusudur.

Korkuların, kaygı ve endişelerin kaynağına bakıldığında, değişik nedenlerle karşılaşılır. Bu nedenler arasında toplumsal etkenlerin de varlığı söz konusudur. Fromm’a göre, “*insanın tabiatı, istekleri, kaygıları, kültürün ürünüdür. Hatta insanın kendisi de kültürün ürünüdür. İnsanın toplumla olan ilişkileri dinamiktir.*”¹⁵

Her yazın yapıtında olduğu gibi, fantastik yazın alanında da toplumun, kültürün yapıtlar üzerindeki etkisi görülür. Kültürel etmenler, yaratılacak olan ‘olağandışı’ durumların üzerinde etkilidir. Farklı kültürlerde, farklı yazarların fantastik yazın alanında verdikleri yapıtlar, değişik kaygı ve korkuların etkisini yansıtabilir. Toplumun ortak kaygılarından ortaya çıkan kimi imgeler, fantastik yazında belirleyici olabilir. Fantastik, üzerine pek çok düşünce üretilmiş, ancak bu alanda düşüncelerin çoğu, ruhçözümlemeci çerçevede gelişmiştir.

Fantastik yazın alanında yapılan araştırmaların ruhçözümlemeci çerçevede gelişmesinin nedeni, kişinin düş dünyasının ürettiklerinin, doğrudan ya da dolaylı olarak bilinçdışıyla olan bağlantısıdır. İnsanların bilinçdışının gelişimi yaşadıklarıyla ilgili olduğu kadar, toplumsal bağlamda olup bitenlerle de ilgilidir. *Freud endişeye yol açan her şeyle ilişkili olan “tekinsizlik” (Unheimliche) duygusunun en temel*

¹⁴ Steinmetz 23.

¹⁵ Gülsen Kozacıoğlu-Hülya Ekberzade Gördürür, *Bireyden Toplumla Ruh Sağlığı*, (İstanbul: Alfa Yayınları, 1995), 31.

*duygularımıza, bir başka deyişle bilinçaltını oluşturan bireysel içe kapanıklığa gönderme yaptığını saptar: En yabancı olan da, en tanıdık olan kadar değerlidir.*¹⁶

Yaşam süreci içinde, insanlar açıklanamaz olanlara ilgi duymuşlardır. Fantastik yazın alanında yapıt veren yazarlar, yalnızca düşsel imgelerden, hayal gücünden yararlanamazlar. Kurmacada çoğu zaman, “gerçek yaşam”ın da kullanıldığını görürüz. Ayrıca tüm fantastik yazarların yararlandıkları konular vardır. Bunlar, çocukluğuna bağlı bireysel temel öğeler olabildiği gibi, ortak bir imge toplamından oluşan düşler de olabilmektedir. Jung daha sonraları, insanlığın tarihler boyu biriktirdiği inançların izlerini, “kolektif bilinçaltı” kavramında yeniden gözden geçirmiş, kişisel bilinçdışı ile ayrımını ortaya koymuştur.

Kişisel bilinçdışı, ilkin yoğunluklarını yitirdikleri için, ya da unutuldukları için ya da bilinç onlardan çekildiği için (bastırma) bilinçdışı olan içeriklerden oluşur. Oysa ortak bilinçdışı, atalardan kalan temsil olanakları, bireysel değildir. Bunlar insanların, hatta belki hayvanların tümünde ortaktır, bireysel psişenin de gerçek temelidir.¹⁷

Jean Benjamin-Noel “Fantastiğin bir öyküleme biçemi” olduğunu görmüş, onu ayrıca, “bir düş olarak biçimlendirilmiş” olarak da yorumlamıştır. Fantastiğin, bilinçdışı bir arzunun, az ya da çok dolambaçlı bir yolla gerçekleştirilmesini anlatan bir sahne olduğunu öne sürmüştür. Noel’e göre, fantastik, sahte bir gerçekliği, en doğru, görülmedik ve işitilmedik olarak kabul ettirmek için, el çabukluğu yapar.

Kuramcıların yaptıkları bir takım araştırmaların yanı sıra, fantastik yazın alanındaki yazarlar da, kendi anlatılarını incelediler. Lovecraft, “Horror and Supernatural in Literature” (Edebiyatta Dehşet ve Olağanüstü) adlı yapıtında, fantastiğin köklerinin insanoğlu için gerekli olan ilksel ve çok derin bir ilkeye, korkuya kadar uzandığını söyler. Ayrıca fantastik yapıtlarda, yaratılan etkinin psikolojik şiddeti ile ilgilenmiştir.

¹⁶ Steinmetz 28.

¹⁷ *Jung’dan Seçme Yazılar*, Derleyen: Anthony Storr, (Ankara: Dost Yayınları, 2006), 46.

Fantastik yazını oluşturan öğeleri, varlıklar ve biçimler, edimler ve neden bildiren ilkeler olarak üç başlıkta toplayabiliriz¹⁸:

I. Varlıklar ve biçimler: Fantastik sözcüğü, tüm uygarlıklarda ortak bir göstergeye gönderme yapar: Hayalet. Hayaletin çeşitli cinsleri vardır: Hortlak, gulyabani, hayal, karaltı, görüntü. Her birinin kendi eylem alanları vardır. Hayaletin görünmesi okuyucuyu şaşırtır ve korkutur. Hayaletlerin fantastik yazına girişinden sonra, farklı türleri de bu alanda ortaya çıkmıştır. Mezardan kalkan ölümler olabileceği gibi, vampirler, canavarlar da fantastik yazında yerini almıştır.

II. Edimler: Fantastik yazının içeriğinde yapılan, önce kurallara uygun bir ortam oluşturup, daha sonra bunu bozmaya çalışmaktır. En çok kullanılan edim türleri: Ortaya çıkma, ele geçme - ele geçirilme, yok etme - yok edilme ve başkalaşımdır. Ortaya çıkma, şaşırtıcı olan olayın kendini okuyucuya göstermesidir. Ele geçirme - geçirilme, olağandışı varlığın özneyi ele geçirmesidir. Yok etme - edilme, olayın kahramanının yok edilmeye çalışılmasıdır. Başkalaşım ise, gerçeklikten gerçeküstüne geçişi sağlar, böylelikle mucizeye izin verir.

III. Neden bildiren ilkeler: Fantastik yazın yazarının, betimlediği olguya açıklama getirmesidir. Yazar, okuyucuya bir doğrulanma sunar. Fantastiğin dünyası kuralsız olduğundan, yazarın her an açıklama olanağı vardır. Çünkü fantastik örtük bir yapı üzerine kurulmuştur.

Fantastik yapıtlarının en önemli özelliklerinden biri de, başkalaşımın okur tarafından kabul edilip edilmemesidir. Bir başka deyişle, gerçekten gerçeküstülüğe geçiş, okur tarafından bir kez kabul gördü mü, olağandışılık duygusu uyandırmaz. Okur, bu aşamadan sonra fantastik yazının tadını alır. Yazarın gerçeküstü olgularını, gerçekliğini sorgulamadan keyifle izler.

Ortaçağın sonuyla birlikte yazın alanında kendine yer bulan fantastik yazın önceleri şeytan, canavar, peri, hayalet gibi korku öğelerini kullanarak insanların ilgisini çekti. Alman romantizm akımı yazarlarının fantastik yazınına etkileri bu türün

¹⁸ Steinmetz 21

gelişiminde çok büyük yer tutar. Bu türün gelişimine katkıda bulunan bir diğer akımda, 20. yüzyılın başlarında Freud'un psikanaliz kuramını ortaya atması ile ortaya çıkan gerçeküstücülük (sürrealizm) akımıdır. Gerçeküstücülük akımı aracılığıyla fantastik yazın yapıtlarında, düşüncenin sınırlarının ne denli geniş olduğu, bilinçdışının da bu yazına katkısı olabileceği görülmüştür. Artık, yapıtlarda bilinçdışı ve düş de kendine yer bulmaya başlamıştır.

Eskiden fantastik anlatıda olaylar, doğaldan doğaüstü olana doğru giderdi. Ancak çağdaş dönemle birlikte, durum tersine dönmüştür. Fantastik yazın yazarı okuyucuya olağanüstü durumun olduğu anı tam olarak vermeden, açıklanamaz olayları sunar ve anlatıda her zaman var olan kurbanın duruma herhangi bir biçimde uyum sağlamasını gösterir. Fransız düşünür J. P. Sartre'a göre fantastik yazında artık, "altüst olmuş bir dünyaya, bir mucizeyle götürülmüş bir insanın" değil, "altüst olmuş bir dünyadaki altüst olmuş bir insanın" davranışları söz konusuydu. Okuyucunun mantığı o zaman böyle bir evrenin dengesizliğini düzeltemeyecekti.¹⁹

¹⁹ Steinmetz 141-145.

1.3. Bilim Kurgu Yazını

Bilim kurgunun köklerini araştırarak olursak Antik Yunan'a kadar inmeliyiz. Antik Yunan söylencelerinden biri bilim kurgunun ilk örneği sayılabilir. Antik Yunan'da insanların birşeyler başarabilmeleri ancak doğüstü güçler ve tanrılar yardımıyla gerçekleşebilmektedir. Söylenceye göre Dedalus ve oğlu İkarus, kralı sinirlendirirler ve bir labirente kapatılırlar. Labirentten çıkış yolunu bulamayan Dedalus ve İkarus, balmumundan kanat yaparak labirentten kaçmayı başarırlar. Bunun için ne tanrılardan ne de doğa üstü güçlerden yardım almışlar yalnızca Dedalus'un bilgisinden yararlanarak uçmayı başarmışlardır. İkarus, güneşe fazla yakın uçtuğundan düşer ve ölür. Uçma eyleminin akılla gerçekleşmesi bu söylenceyi bilim kurgunun ilk örneği yapar.²⁰

Herşeyi akılla açıklama çabaları sonucunda, ilk çağdan beri yazında görülen bilinmeyene yönelik keşif gezileri ve bu gezilerde karşılaşılan doğüstü olaylar, yerlerini daha akılcı ve akılla açıklanabilecek söylenbilimsel olmayan bilimsel dayanakları olan öğelere bıraktılar. Yazında gezi / yolculuk türü diye tanımlayabileceğimiz bu tür, gerçekte bilim kurgu türünün izleksel açıdan öncülü sayılabilir. Kahramanının yeni yerler keşfetmek ya da varolan bir durumdan kaçmak için çıktıkları bu bilinmeyene doğru yapılan yolculuklarda karşılaşılan doğüstü olaylar ve yaratıklar, bu yaratıklarla ve olaylarla yapılan insan üstü savaşlar ve kahramanın bunları alt ederek mutlu bir biçimde evine dönmesi bu tür edebiyatın ilk örneklerinde karşılaşılan izlekleridir. Bu bağlamda M.S. 2. yy'da yaşayan Lukianos²¹, "Olmuş Bir Öykü" adlı yapıtında Ay'a ve başka gezegenlere yapılmış bir geziyi konu etmektedir.

²⁰ Gökhan Tok, "Çağdaşımız Bilim Kurgu", *Bilim ve Teknik*, Haziran, 1996, 34-43.

²¹ Lukianos, M.S. ikinci yüzyılda Hadrianus'un egemenlik döneminde eski adı Samosata olan bugünkü adıyla Adıyaman'ın ilçelerinden biri Samsat'ta doğmuştur. Yapıtlarını her ne kadar Yunanca yazmış olsa da anadili Süryanicedir. Antakya'ya gidip bir süre avukatlık yaptıktan sonra kendini Atina'da bulmuştur. Burada bilgici bir başka deyişle bilgi satan olarak adlandırılan sofist olmuştur. Kent kent dolaşp bildiklerini insanlara anlatarak geçimini sağlamaya çalışmıştır. Atina'da belli bir süre kaldıktan sonra Roma'ya gitmiştir. Gezilerini sürdürürken bilgicilikten de, bilgicilerden de iğrenmiş; felsefeyle ahlakla ilgilenmeye başlamıştır. Günün felsefe akımlarını eleştirdiği için çok düşman kazanmıştır. Lukianos gerçekte Olmuş Bir Öykü'yü Herodotos ve Homeros'la alay olsun diye kaleme almış, palavracı birtakım eski yazarlara ince ince takılmıştır. 67 yaşında öldüğünde arkasında 83 yapıt bırakmıştır.

Yazar, ‘Olmuş Bir Öykü’de olayın kahramanları olan gemicilerin bir gemiyle Cebelitarık boğazından okyanusa açılmalarını, yakalandıkları bir fırtına ile Ay’a fırlatılmalarını öykü eder. Ay’da, Aylılar ve Güneşlilerin savaşlarına tanıklık eden gemiciler, başka gezegenlerde yaşayanların öykülerini dinler, çeşitli serüvenler geçirdikten sonra yeryüzüne inerler. Görüldüğü gibi öykü de her ne kadar bilimsel verilere dayanan olaylar bulunmasa da bu öykü sanat tarihinde bir ilktir. Çünkü bu öykü ile Lukianos uzay yolculuğunu düşleyen ilk yazar olmayı başarmıştır.²²

Bilim kurgunun diğer izleklerinden biri olan geleceğe ilişkin toplum tasarımının ilk örneği ise, M. Ö. 340’lı yıllara kadar uzanır. Platon, “Devlet” adlı yapıtında, devlet-toplum-birey ilişkilerinin nasıl olması gerektiğini tasarlayarak daha sonra ütopya olarak anılacak bir türün doğuşunu sağlamıştır.

1516’da Thomas Moore, “Ütopya” adlı yapıtıyla, Platon’un başlattığı toplum mühendisliğinin yazınsal dünyadaki türüne adını koymayı başarmıştır. Latince bir sözcük olan ütopya, bir sözcük oyunu ile hem “iyi olan yer” hem de “olmayan yer” anlamlarını taşır. Moore ise, bu sözcüğü yazdığı yapıttaki ideal toplum düzenini kurduğu Güney Yarımküredeki bir adanın adı olarak kullanır. Yapıtta bu adanın yaşamak için en ideal düzene sahip, herkesin aynı tip evlerde ve aynı biçimde yaşadığı bir dünya resmedilmekteydi. Doğal olarak da adanın yöneticileri bilgelere oluşmaktaydı. Günümüzde ise bu kavram, Thomas Moore’un bu yapıtının adı dışına çıkarak, “*gerçekleştirilmesi olanaksız tasarı ya da düşünce*”²³ anlamını taşımaktadır. Aynı zamanda ütopya, geleceğe ilişkin toplum tasarımı yapılan yapıtlara verilen genel bir addır. Thomas Moore’dan sonra Campanella’nın “Güneş Ülkesi”, Francis Bacon’un yazdığı “Yeni Atlantis” adlı yapıtları, ütopya türündeki diğer örnekler olmuşlardır.

²² Orhan Duru, “Bilim Kurgu Nedir?”, *Türk Dili Aylık Dil ve Edebiyat Dergisi*, Ocak 1973, sayı 334.

²³ Türk Dil Kurumu Sözlüğü, 11.08.2006, <<http://tdk.org.tr/tdksozluk/sozbul.asp?kelime=%FCtopya>>

Ütopyaların ilk dönemlerinde yazılan yapıtlar daha çok yaşanan dönemdeki devlet-toplum ilişkilerinin nasıl olması gerektiğini gösteren düşünceler içermektedirler. Ütopya yapıtları, yazarları tarafından yeni bir idare düzeni, varolan sisteme bir eleştiri ve alternatif sistemler sunmak amacıyla yazılmışlardır. Yazınsal bir amaçdan çok ideolojik bir düşüncüyü okuyucuya sunmuşlardır. Bu ilk ütopya örneklerinde, hep olumlu ve iyimser bir bakış açısıyla yazılmış, sahipliğin (iyeliğin) ortak olduğu kent devletleri ya da adaları yaratılırdı. Henüz dünyanın tamamı bilinmediği için dünyada varolabilecek yerler anlatılırdı. En uygun yönetim ve yaşam biçimi orada durmaktaydı; yalnızca gidip bulmak gerekliydi. Ancak, daha sonraları dünyanın her köşesi keşfedilince yazarlar, bu kez bilinmeyen bir geleceği ya da gezegenleri kendilerine uzam olarak seçmeye başladılar.

Dünyanın uydusu Ay da, 17. yüzyılla birlikte bilinmeyeni açıklama çabası olarak bilim kurgu yazınlarına konu olmaya başlamıştır. Astronom Kepler, Francis Godwin, Cyrano de Bergerac, Ay'a yolculuk ve Ay'da yaşam konularını yapıtlarında işlemişlerdir. Bu yapıtlar her ne kadar akıl ekseninden uzakta kalsa da Lukianos'un öyküsünden sonra Ay'a yolculuğu konu edinen ilk yapıtlardandır.

Jonathan Swift'in çocuk kitabı ulamına sokulan, çok okunan kitabı "Gulliver'in Gezileri" de gerçekte bir ütopyadır. Kolay okunabilir olması ve yazarın esprili bir dil kullanması yapıtın farklı algılanmasına neden olmuştur.

"Homeros'un Odessa destanından sonra yazılan ilk büyük fantastik yolculuk metni olan 'Gulliver'in Gezileri' çok neşelidir; mizahi öğelerle zenginleştirilmiş ve çok sayıda tuhaf canlılarla modern bir masala dönüşmüştür. Ama bütün bu cümbüşün arkasında, insan ilişkilerine ve kurulu düzene karşı büyük bir güvensizlik, geleceğe ilişkin karamsar bir bakış vardır.²⁴

1750 yılında Fransız düşünür Voltaire tarafından yazılan "Micromegas" da, Satürn gezegeninden gelen bir yaratığın dünyalı düşünürlerle gerçekleştirdiği söyleşi anlatılır. Dev bir gezgin yaratık olan Micromegas ile dünyalı filozoflar arasında

²⁴ A. Ömer Türkeş, *Jonathan Swift*, 09.08.2006, <http://www.pandora.com.tr/Sahaf/eski.asp?pid=53>.

evrensel görecelik, din, madde, ruh, zeka ve savaşla ilgili konuşmalar gerçekleştirilir; savaşın saçmalığını ironik bir dille anlatır. Uzaylıların dünyayı bu ilk ziyaretleri, bilim kurgu türünde uzaydan gelen yabancı izleğinin de ilk örneğidir.

Aydınlanma felsefesiyle birlikte ortaya çıkan “herşeyin akılla açıklanması” isteği ve akıl doğa savaşının 19. yy’da hararetlenmesi sonucunda yazınsal alanda yapıtlar veren Mary Shelley, Yahudi söylenindeki (mitolojisindeki) Golem öyküsünden esinlenerek, Tanrı ve yaratma kavramını sorguladığı “Frankenstein or the Modern Prometheus” (1818) yapıtıyla bilim kurgu türünün ilk örneğini vermiş oluyordu.²⁵

Bu yapıt aynı zamanda fantastik öğeler taşımasına karşın bir bilim kurgu yapıtının konu edebileceği “çılgın bilimadamı ve denetim dışına çıkan bilimsel yapıt” düşüncesini irdelediği için bu ünvanı hak ettiği düşünülmektedir. Ayrıca yapıtta Frankenstein’in nasıl yaratıldığı yaratıcısı tarafından bilimsel bir dille açıklanıyordu. Bu açıklama, Shelley’nin yapıtının, ilk bilim kurgu yapıtı olarak anılmasının nedenidir.

Bilim kurgu türünün öykü geleneğinin temelleri Amerikalı yazar Edgar Allen Poe tarafından oluşturulmuştur. Edgar Allen Poe, kısa yaşantısına karşın verdiği yapıtlarla birçok yazınsal yapıta esin kaynağı olmuştur. Bunlar arasında gotik betimlemeler kullandığı bilim kurgu öyküleri, hem bu türün anlatı yapısını oluşturmuş hem de daha sonraları çok popüler olacak olan kısa bilim kurgu öykülerinin atası olmuştur.

Poe bir başka dünyanın var olduğunu bilmekte, ama nerede olduğunu söyleyememektedir. Bu öteki dünya belki mezarın ötesinde, belki kayıp bir kıtada, belki bir aynanın içinde, belki bir başka bilinçte, bir başka zamanda, bir başka boyuttadır. Söyleyemese de Poe bu dünyanın var olduğunu bilmektedir. Bu bilip de söyleyememe, öykünün atmosferi için gerekli

²⁵ Özgür Tacer, arkabahce online, 19 Temmuz 2006, (<http://arkabahce.ada.net.tr/arsiv/bktarih1.html>).

belirsizliđi sađlar... Poe bir bařka dnyayı bilir, ama onu ancak sembollerle anlatır.²⁶

Poe'nun mthiř gzlemciliđi, inceleme yeteneđi, ayrıntıcılıđı, Roloff-Seeßlen'e gre onu bilimkurgunun ncs yapar. nsal Oskay ise ilk bilim kurgu yapıtı olarak Goethe'nin "Faust"unu gsterir²⁷. Bilinmeyene ynelik bilme isteđi ise ilk insana kadar gtrlebilecek bir olgudur.

Ancak bilim kurgu trnn kitlelerce okunmasını sađlayan kuřkusuz Jules Verne'di. Bilim kurgu trnn ilk gereki yks olan ve aynı zamanda Verne'nin de ilk yapıtı "Balon'la Beř Hafta"nın (1865) beđenilmesi, zerine bilimsel verileri kullanarak serven ykleri yazmaya koyulan Verne, kısa srede birok yapıt ortaya koyarak, bilim kurgu trnn en ok reten yazarlarından biri olmayı bařarmıřtır. "Ay'a Yolculuk", "Denizler Altında 20000 Fersah", "Dnya'nın Merkezine Yolculuk" gibi dřsel gezileri bilimsel verilerle destekleyen Verne, yarattıđı dřsel metinlerde teknolojiyi bir ara olarak kullanarak bilinmeyinin ardına dřer. Verne yapıtlarında gelecekte insanların karřısına ıkacak bilimsel buluşları arařtırır ve onların nasıl kullanıldıđını irdeler.

rettiđi bilimkurguların birođu gerekleřmiř olan Verne, ne yazık ki hayal ettiđi birok konunun geređe dnřtđn gremedi. Bizler ok şanslıyız ki teknolojik geliřimin ok hızla gerekleřtiđi bir ađda yařıyor ve dřndđmz birok teknolojik sıramanın geređe dnřne bizzat tanık olabiliyoruz.²⁸

Verne'nin yapıtlarını okuyarak etkilenen ve bilim kurgu yapıtları yazmaya bařlayan H. G. Wells'de aydınlanma ađının yetiřtirdiđi en parlak bilim kurgu yazarlarından biridir. Yapıtlarında bilimsel verileri kullanır ancak bunları daha ok

²⁶ Hasan Fehmi Nemli, "Poe Bilim Kurgunun Babası Mı?" , *İnsiyatif Projesi* , <http://www.insiyatifprojesi.net/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=140>, 21.08.2006

²⁷ nsal Oskay, "Bilimkurgu Toplumsal Geliřmenin Teknolojik Yanını Anlamamızı Sađlar", *Hrriyet Gsteri Sanat*, Aralık, 2002, 61.

²⁸ zer 5.

teknolojik gelişmelerin toplum yaşamına yaptıkları etkileri açıklamak için kullanır. Onun için bilimsel verilerin akılla örtüşmesinin gerekliliği yoktur; yalnızca bu verilerin insan ve toplum yaşamına yaptıkları etkiyi araştırır. “Dünyalar Savaşı”, “Ay’a Yolculuk”, “Zaman Makinesi”, “Doktor Moreau’nun Adası” Wells’in en çok bilinen yapıtlarıdır. Ayrıca H. G. Wells’in 1899’da yazdığı “Uyuyan Uyanınca” adlı yapıtı anti-ütopya bir başka deyişle distopya türünün de ilk örneği olacaktır. Distopya, gelecek tasarımlarının karamsar yapıldıkları bilim kurgu yapıtları için kullanılan bir kavramdır. Wells’in yapıtları, çağdaş bilim kurgu türünün ilk örnekleri ve türe ait kavramların oluşturulmaya başlandığı yapıtlardır. Zaman makineleri, Merihlilerin dünyayı ele geçirme girişimleri, çılgın bilimadamları daha sonraları bilim kurgu yazını ve sinemasının sıklıkla başvuracağı konular olmuşlardır.

Yine bu dönemde Robert Louis Stevenson tarafından yazılan “Doktor Jekyll ve Mr. Hyde” romanı, fantastik korku öğeleri taşısa da bilim kurgu yapıtları arasındaki yerini almıştır ve bilim kurgunun vazgeçemediği “öteki” olgusunu bu türe armağan etmiştir.

Verne ve Wells gibi iki üretken ve okunan yazarın yapıtları bilim kurgu türünün, okurlar tarafından tanınmasını sağlamışlardır. Onların yazdıkları öyküler 20. yüzyılın başıyla birlikte “pulp magazine” denilen dergilerde sıklıkla yayınlanmışlardır. Basıldıkları ince ve hamur kağıttan dolayı pulp magazine olarak adlandırılan bu dergiler, dönemin bilimsel gelişmelerinin yanında bu tür öyküleri de yayınlamak okuyucusuna ulaşıyordu.

1920’lere kadar yazılan bu tür yapıtlara çeşitli nitelemeler yakıştırılmıştı: Bilimsel roman, bilimsel öykü, buluş öyküleri, fantascience, sözde bilimsel öyküler, vs. 19. yüzyıl boyunca birçok popüler edebiyat dergilerinde yayınlanan bu tür yapıtlar aynı zamanda onların nicelik olarak da çok sayıda üretilmesini sağladı. Dergiler, içlerinde bu tür öykü serileri yayınlar duruma geldiler. 1908’de bu yazın türü için en önemli insan Hugo Gernsback ortaya çıktı ve “Modern Elektronik” adında popüler bilime bağlı öyküler basan ince hamur kağıtlı dergiler çıkarmaya başladı. Hugo, yalnızca zamanının bilimsel buluşlarını içeren konuları değil, aynı zamanda kendi bazı

bilimsel kurgularını da içeren bilimsel izlekli kurmaca öykülerini de yayınladı. 1920'ler ve 1930'larda birçok pulp dergide Gernsback'ın yazdığı gibi kurmaca öyküsü patlaması görüldü. Ve 1926'da Hugo Gernsback, yeni dergisi "Amazing Stories"de bu yazı türünü "scientifiction" olarak tanımladı. Bu dergide Verne, Wells, Poe gibi bu türün ilk örneklerini veren yazarlarla çağdaşı olan yazarların öykülerini tekrar basmaya başladı. Dergisi üzerindeki gücünü kaybeden Gernsback, bitmek bilmeyen enerjisini ve bu türdeki öncülüğünü diğer dergilere de taşıdı. 1929 yılında 'Bilim Mucizeleri Öyküleri' ve 'Gökyüzü Mucizeleri Öyküleri' dergilerinde "scientifiction" terimini "sciencefiction"a çevirdi ve kullandı. Herkes tarafından benimsenen terim bu yazın türünün adı olarak anılmaya başlandı.²⁹

Hugo Gernsback, bilim kurgu türünün tanınmasını ve okunmasını sağlayan en önemli yazardır. Bu türü tanımlamaya yönelik çabalarından dolayı her yıl verilen "Hugo Bilim Kurgu Ödülü" de ona adanmıştır. Çalışmaları yazınsal alanda pek başarılı sayılmasa da türün tanımı ve tanıtımı için verdiği uğraşlar, Gernsback'i bilim kurgunun babası olarak tanımlamamızı sağlar.

Pulp magazine dönemi "magazin bilim kurgu" diye anılsa da gerçekte türün gelişmesi için oldukça yararlı olmuştur. Hem okuyucu kitlesini artırmış hem de yazın alanının diğer türlerinde yapıt vermiş yazarların bile bu türde yapıt vermesini sağlamıştır. Aldoux Huxley yazdığı "Cesur Yeni Dünya" (1932) adlı ütöpik olmayan (distopik) yapıtıyla sözünü ettiğimiz yazarlardan biri olmayı başarmıştır. Genetik kopyalama izleğini işleyerek, gelecekle ilgili karamsar düşüncelerini açıklayan Huxley'in düşü, artık gerçek olmuştur.

1920 yılında sahnelenen "Rossum's Universal Robots" adlı oyunla Çekoslovak tiyatro yazarı Karel Capek, bilim kurgu yazınlarında var olan bir olguya adını verneyi başarmıştır: Robot. Kökeni, Çekçe 'sürekli çalışan' anlamına gelen 'robota' sözcüğünden gelen robot zamanla tüm bilim kurgu yapıtlarında bu adla

²⁹ J. P. Tolette, *Science Fiction Film*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2001), 69-70.

kullanılmaya başlandı. Robotlar, insanlara hizmet etmeleri düşünülerek oluşturulan mekanik makinelerdi.

Zamanla klasik robot tasarımları okuyucu ve izleyicileri tatmin etmemeye başlayınca devreye 'siborg' ve 'android'ler girmiştir. Bir bölümü metal ve elektronik sanayinin bir ürünü olan gelişmiş yaratıklar 'sibernetik organizma'dan kısaltılarak siborg adını alırken, çok daha farklı türde, tıpkı insana benzer bir yapısı olan ve 'türetilmiş insan' olan bu bilim kurgu kahramanları da 'android' adını almışlardır.³⁰

Robotlar konusunda bilim kurgu türünün en önemli ismi kuşkusuz Isaac Asimov'dur. Asimov ünlü "Robot" serisiyle teknolojik açıdan tutarlı bir robot kavramı yaratır ve robotların amacının insana hizmet olduğunu, bir robotun kendi amaçlarını insanların amaçlarına hiçbir zaman tercih edemeyeceğini koyduğu üç Robot Yasası ile belirler. Robotların üç yasaşı şu biçimdedir:

- Bir robot bir insana zarar veremez, ya da kayıtsız kalarak bir insanın zarar görmesine neden olamaz.
- Birinci yasayla çatışmamak koşuluyla, bir robot insanlar tarafından verilen emirlere uymak zorundadır.
- Birinci ve ikinci yasayla çatışmamak koşuluyla, bir robot kendi varlığını korumalıdır.³¹

Isaac Asimov yapıtlarında bilimi sokaktaki insana indirmeyi amaçlarken bilim kurgu türünün de en başarılı yazarlarından biri olmayı başarmıştır. "Asimov ortak görüşle bilim kurgu dalının ustasıdır, Robert A. Heinlein ve Arthur C. Clarke ile birlikte yaşadığı dönemde "Üç Büyük" bilim kurgu yazarından biri olarak kabul edilmiştir."³²

³⁰ Bülent Akkoç, 18.08.2006 <<http://www.bilimkurgu2000.com/makaleler/Mak26.asp>>

³¹ Abdülkadir Erden, "Robot Teknolojisi ve Yapay Zeka", *Yeni Ufuklara: Robotik 1 (Bilim ve Teknik dergisi eki)*, Mayıs, 2003, 6

³² http://tr.wikipedia.org/wiki/Isaac_Asimov, 19.08.2006

Pulp magazin dergilerle birlikte Amerika’da 1950 yılında bilim kurgunun altın çağı başlamıştır. Birçok tanınmış yazar ve yapıt ortaya çıkmıştır. Konular farklılaşarak türün en iyi örnekleri bu dönemde okuyucularla buluşmuştur. Clifford Simak, Jack Williamson, Ron Hubbard, L. Sprague Camp, Henry Kuttner, C.L. Moore, Isaac Asimov, Robert Heinlein, Theodore Sturgeon, A.E. Vogt, Eric Frank Russel, Alfred Bester, James Blish, Frederick Pohl, C.M. Kornbluth, Ray Bradbury gibi yazarlar dönemin ilk akla gelen yazarlarıdır. Bu dönemin en akılda kalıcı yapıtı ise kuşkusuz George Orwell’in “1984” (1949) adlı yapıtıdır. Anti-ütopya türünün en başarılı örneklerinden biri olan yapıt, karamsar bir gelecek betimlemesi ile yavaş yavaş gerçekleşmekte olan her an izlenme korkusunun en başarılı örneklerinden biridir.

İkinci Dünya Savaşı ile birlikte bilim kurgunun konuları da değişmeye başladı. Daha önceleri bu kadar şiddetli bir savaş görmeyen yazarlar, atom bombasının yarattığı etkiden dolayı daha karamsar yapıtlar ortaya çıkarmaya başladı. Bilimin ulaştığı bu korkutucu noktada, bilim kurgu yapıtları, nükleer bir felaketten sonra yaşamın nasıl olacağını ya da teknolojik buluşların insan yaşamına nasıl etki edeceğini konu edinmeye başladı.

İkinci Dünya Savaşı’nın ardından karşımıza çıkan en önemli bilim kurgu yapıtı, daha önceki yapıtlarında bilimsel gerçeklere ve teknolojik gelişmelere sıkı sıkı bağlılığıyla dikkat çekmiş olan, İngiliz yazar Arthur C. Clarke’ın “The Sentinel” (1951) adlı kısa bilim kurgu öyküsüdür. Arthur C. Clarke, savaşın sonrasında teknolojik gelişmeleri iyimser bir yaklaşımla kullanarak bilim kurgunun sevilmesinde önemli bir rol oynamıştır. “The Sentinel” 1968 yılında ünlü yönetmen Stanley Kubrick tarafından sinemaya uyarlanacak ve senaryo, Kubrick ile Clarke’ın ortak çalışması sonucu ortaya çıkacaktı. Clarke, 1990 yılında bu öyküyü filme bağlı kalarak roman haline getirmiştir.

Polonyalı yazar Stanislav Lem’de 1950’den sonra verdiği yapıtlarla bilim kurgunun filozofu olarak tanımlanmıştır.³³ Yapıtlarında mutlak iyi, mutlak doğru gibi

³³ Mustafa Arslantunalı, “Bilimkurgu- ‘Edebiyatın Melek Yüzlü Fahişesi’: Stanislav Lem'e Dair”, *Virgöl*, , Ekim, 1997, 34-37

kesinlikler yoktur ve umutla karamsarlığı aynı derecede insanlara yansıtmayı başarır. Geleceğin umut dolu dünyasını resmederken karşısına çıkan kötülükleri ve olumsuzlukları da hiç atlamadan yapıtlarına taşır. Lem, bilim kurguyu, gelecek kurgusu formunun dışına çıkararak felsefi söylemlerle yoğurmuş ve bilim kurguya haklı bir saygınlık kazandırmayı başarmıştır. Yazarın en bilinen yapıtı olan “Solaris”te, bir insanın başka bir gezegene gidip oradaki canlılarla iletişim kurma çabası öykü ediliyordu. Ama anlatılan, insanın “öteki”ne ilişkin önyargılar ve savunma duvarlarıydı. Bu yapıt daha sonraları Andrey Tarkovski (1972) ve Steven Soderbergh (2002) tarafından filme de çekilerek sinema izleyicileri ile buluşmuştur.

Yapıtlarında Taoizmin karşıtlık ve zıtlıklar ilkesini kullanan Ursula Le Guin Yerdeniz dörtlemesi ve “Mülksüzler” ile 1970’lere damgasını vurmuştu. Yapıtlarının hiçbiri yoğun bir teknoloji temeli üzerine inşa edilmemiştir; o bilim kurguyu kullanarak gelecekteki insanı sorgular. Dönemin gündelik olaylarından da tamamen kopuk değildir. Feminizmin en ateşli tartışmalarının yaşandığı dönemde yazdığı yapıtlar yüzünden feminist bilim kurgucu olarak anılır.

Bilim kurgu türünün en çok “gerçek nedir” sorusuyla uğraşan yazarı Philip K. Dick yazdığı yapıtlarla, sinemaya en fazla uyarlanan yazarlardan biri olmayı başarmıştır. “Karanlığı Taramak”, “Albemuth Özgür Radyosu”, “Mars'ta Zaman Kayması”, “Yüksek Şatodaki Adam” yapıtlarının yazarı olan Dick, en fazla “Do Androids Dream of Elektrik Sheeps” (Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi) adlı kısa öyküsü ve bu öyküden yönetmen Ridley Scott tarafından uyarlanan “Blade Runner” filmiyle tanınır. Dick, yapıtlarında yalnızca gerçeği sorgulamakla kalmaz aynı zamanda insan – teknoloji çekişmesini de irdeler.

Bilim kurgunun geleceğe ilişkin toplum tasarımlarının en ayrıntılı tanımını Frank Herbert’in ünlü romanı “Dune” serisi (1966) ile gerçekleştirir. Herbert yapıtlarının en ufak ayrıntılarını bile düşünmüştür. Herbert’in bu yapıtları aynı zamanda dönemin siyasal olaylarını ve din olgusunu, arka planda çok başarılı bir biçimde sunmuştur. Din olgusu, ilk defa bir bilim kurgu yapıtında, insan yaşamını etkileyen önemli öğelerden biri olmuştur. 6 kitaplık bu seri, yazar Frank Herbert’in

1986'daki ölümünden sonra da sürdürmüş ve oğlu Brian Herbert tarafından bu serinin devam kitapları yazılmıştır.

1980'li yıllarla birlikte bilim kurguda yeni bir eğilim daha ortaya çıkar: Cyberpunk (Siberpunk). 1986'da William Gibson'un en bilinen ve siberpunk akımının manifestosu niteliğindeki bilim kurgu yapıtı olan Neuromancer'ı yazmasıyla yükselişe geçen bu akım, bilim kurgu yazınında kendini, toplumsal çevreden kopuk yaşayan, yalnız gerçek bilginin peşinde olan, hackerlık mesleğiyle bütünleşmiş erkek kişiliklerin ön planda oldukları yapıtlarla gösterir.

Siberpunk, temel olarak bireyin geleceğin teknolojisiyle yaşadığı sorunları, mücadeleyi konu edinir. Bilimkurgu yazınlarında teknoloji toplumla iç içe ve onun hizmetindeyken, Siberpunk yazınlarında teknoloji birey için sorun oluşturur. Diğer bilimkurgularda kahramanlarına problemleri çözmekte yardımcı olan teknoloji, Siberpunk diyarında problemin kendisidir. Bu nedenle Siberpunk yazarları daha çok teknolojinin getirdiği olumsuzluklar ve sorunlar üzerinde duran kişiler olarak tanınır.³⁴

Yazın alanında doğmuş olmasına karşın diğer sanat dallarını da etkilemiş hatta günlük yaşama da sızramıştır. Neuromancer'ın ardından siberpunk, belli kesimler tarafından benimsenen bir alt kültür, bir hareket halini almıştır.

³⁴ Orkun Uçar, "Matrix (Siberpunk'un Karamsar Kehaneti), 23.08.2006, <<http://www.bilimkurgu2000.com/makaleler/Mak43.asp>,>

2. SİNEMA'DA BİLİM KURGU TÜRÜ

Bilim kurgu yapıtları yazın alanında uzun süre hak ettiği değeri bulamamışlardır. 1850'lilerde Jules Verne'in bu türü daha okunabilir ve anlaşılır kılan çalışmaları ve 1900'lü yıllarda bilim kurgu öyküleri yayınlayan dergilerin fazlalığı, bilim kurgunun daha geniş kitlelere ulaşmasını sağladı. İşte sinema, bu noktada devreye girerek sözkonusu yazınsal bilim kurgu yapıtlarını canlandırarak gösterimini gerçekleştirmeye başladı.

Sinemada, her yeni türün doğuşunda, yeni bir konu alanının yanı sıra yeni bir teknik ve güzelduyusal (estetik) dil de görülür. Bu teknik ve güzelduyusal dil, o türe ait belirli düzgülerin (kod) izleyici tarafından algılanmasını sağlar. Örneğin, western türü dendiğinde, doğal-kırsal manzaralar ve hareketler; tarihsel sinema dendiğinde, kostümler ve mimari dekorlar; melodram dendiğinde, bakışlar ve romantik davranışlar aklımıza geliyorsa, bilim kurgu türü dediğimizde de, insanı şaşırtan ve gerilime sürükleyen, film hileleri; olanaksızın canlandırılıp gösterildiği, doğa yasalarını düş gücüyle birleştiren bir sinema türünü anlamaktayız.³⁵

Bilim kurgu sineması, daha çok, içerik olarak teknolojinin düşünsel deneyimiyle, ortaya atılan deneysel tasarımlarla desteklenen, yazınsal yapıtları kendine konu edinmektedir. Yapıtlarında, okurlarının zihinlerinde tasarlama ve canlandırma gücünü en fazla harekete geçiren yazarlar, sinemaya en fazla taşınan yazarlardır. Bu durumda bilim kurgu sineması "yazınsal" bilim kurgu yapıtının canlandırılması, illüstre edilmesi, salt filmsel gösterimi gibi yazınsal bir türün yüzeyselleştirilmiş bir yansıması gibi tehlikeli bir yoldan gitmektedir. Sinemada bilim kurgu türe esin kaynağı olan yazınsal yapıtların ortaya koyduğu özellik ve klişelerin, sinemaya özgü dil ve araçlarla yeniden üretimidir.

³⁵Bernhard Roloff, Georg Seeßlen, "Ütopik Sinema", çev. Veysel Atayman, (İstanbul: Alan Yayıncılık, 1995), 127

*Bilim kurgu sineması , insanı bilinmeyenle, modern bilim, öngörüler ya da kurgusal bilim ve deneysel method yardımıyla uzlaştırma çabasında olan, daha az vurgulanmakla birlikte sihir ve dinin hala sosyal yaşamı etkileyebilen bir öge olarak bulunduğu film türüdür.*³⁶ Vivian Sobchack tarafından yapılan bu tanımda da görülüyor ki bilim kurgu bilinmeyene yönelik bir açıklama getirme çabasıdır. Ve bunu yaparken uydurma da olsa bilimsel bir temele oturtmaktadır.



³⁶ Wikipedia Foundation, “science fiction film”, 06.07.2006, <http://wikipedia.org/wiki/Science_fiction_film>

2.1. Dünya Sinemasında Bilim Kurgu

2.1.1. Sinema'da Bilim Kurgunun Öncüleri : Sinemanın Doğuşu ve İlk Yaratıcı Yönetmen George Méliès (1895 – 1930)

Sinema, Lumière Kardeşlerin 28 Aralık 1895 yılında gerçekleştirdikleri ilk halka açık paralı gösterimden günümüze dek başdöndürücü bir hızla gelişti; üstelik bir sanat dalı haline geldi. Lumière'lerin bu hızlı gelişimi öngörmemeleri, onun yalnızca belli bir süre halk eğlencesi olarak, geçici bir süre popüler kalacağını düşünmeleri; onları gösterdikleri filmlerin niteliğinden çok kullandıkları araç olan sinematografin üretim ve satışına odaklandırmıştı. Zaten Lumière Kardeşlerin gösterdikleri filmler yaşanan gerçekliğin yakalanarak perdeye yansıtılmasıydı. Bu da onların fotoğrafçılık alanından gelmeleri ile açıklanabilir.

Lumière Kardeşlerin gösterimlerinden birini izleyen George Méliès, Lumière'lerden sinematografi satın almak istedi. Méliès, sahibi olduğu Sihirbaz Robert Houdini Tiyatrosunda göz yanığına dayanan gösteriler düzenlemekteydi. İzlediği gösteriden çok etkilenen Méliès, sinematografi kendi gösterilerinde kullanabileceğini düşündü. Lumière Kardeşlere önerdiği 10000 Franklık teklife olumsuz yanıt alan Méliès, o sıralar Paris'te bulunan Thomas A. Edison'un adamlarından sinematografa benzer bir araç satın aldı ve kendi filmlerini çekmeye başladı.

Méliès hemen büyük bir heyecanla işe koyuldu. İlk başlarda Lumière Kardeşler gibi kamerasını bir noktaya yerleştirerek çekimler yapıyordu. Bir çekim sırasında kamerasının bozulması ve tamir edilip tekrar çalışması ile Méliès kameranın gücünün farkına vardı. Çektiği filmde kameranın bozulmadan önce perdede görülen at arabası ve insanlar, tamir edildikten sonra kayboluyor ve at arabasının yerine de bir otobüs geliyordu. Méliès farkında olmadan bulduğu bu hileyle sinemanın yalnızca bir anlatım aracı değil aynı zamanda da bir yaratım aracı olduğunun farkına varıyordu.

Méliès, bu hile aracılığıyla filmlerini, sihirbaz gösterilerine dayanan numaraları bolca kullanarak oluşturuyordu. Yoktan varolma, bir anda yokolma, stop motion tekniği ile uçma ve çoklu üstüste bindirme gibi hileleri ve efektleri çokça kullandığı filmleri zamanla Paris'te popüler olmuş ve çok sayıda seyirciye ulaşmıştı. 1902 yılında çektiği “Ay’a Yolculuk” filmiyle de bilim kurgu sinemasının ilk örneğini verdiği kabul edilmektedir. Yazınsal bilim kurgu yapıtlarından yararlanarak; yazınsal yapıtı canlandırması Méliès’in bilim kurgu türünün ilk sinemacısı yapar. “İlkin 1901’de Ferdinand Zecca’nın bir çeşit uçan sigara biçimindeki *Fenl’air* adlı aracıyla hayal gücü ve zevkten yoksun Gökyüzünün *Fethi* denemesinden sonra, Méliès’in *Ay’a Yolculuk*’u bilim kurgu türünün ilk örneklerini oluşturur.”³⁷ Ancak sinema tarihçileri Ferdinand Zecca’nın gerçekleştirmiş olduğu filmin denemeden öteye gidememesi nedeniyle bu türün öncülü olarak George Méliès ismi üzerinde anlaşmaya varmışlardır.

Méliès, “Ay’a Yolculuk” filminde, Jules Verne’in 1865 tarihli “Ay’a Yolculuk” ve H. G. Wells’in 1901 tarihli “Aydaki İlk Adam” romanlarından yola çıkmıştır. *Film, kendi yazınsal kaynakları ile daha çok çelişen bir görünüm sunar; grotesk-komik ve peşpeşe gelen şaşırtıcı “hareketli resimlerden” oluşmuş bir sahneler dizisidir*³⁸. Toplam 30 sahneden oluşan filmde kahramanlar mermi biçimindeki roketle ve uzay topu aracılığıyla Ay’a fırlatılırlar. Roket, Ay’daki adamın gözüne isabet eder. Ay’da dolaşmaya başlayan kahramanlar burada Selenit ırkı ile karşılaşılırlar. Korkutucu olmaktan çok, komik olan Selenitlere şemsiye ile dokunulduğunda balon gibi patlarlar. Kahramanlar roketlerine binerek kendilerini Dünya’nın yerçekimine bırakırlar ve geri dönerler.

Méliès, iki yıl sonra gerçekleştirdiği “Olanaksızlar Boyunca Yolculuk” adlı filmiyle de bilim kurgu sinemasına temel konularından birini kazandırır; fantastik yolculuk ve hız. Bu filmde de, bir dağın tepesinden hızla boşluğa uçan bir tren, gökyüzünden evrene doğru yol aldıktan sonra, önce dünyadaki bir denize, oradan da tekrar karaya ulaşır. Filmlerinde kullandığı hileleri tiyatro binasının dışına çıkmadan

³⁷ Alim Şerif Onaran, “Sinemada Bilim Kurgu”, *Türk Dili Aylık Dil ve Edebiyat Dergisi*, Ocak 1973, sayı 334

³⁸ Roloff, Seeßlen 128

gerçekleştiren Méliès, filmlerinde olabilecek en büyük tiyatro efektlerini kullanarak yaptığı çalışmalar sonucunda sayısız sinema tekniğine ulaşmıştır.

Méliès, bu filmlerin ardından “Şeytanın Dörtüç Oyunu” (1906), yine Jules Verne’den bir uyarılama olan “Deniz Altında 20000 Fersah” (1907), “Manş Altındaki Tünel” (1907) ve “Kuzey Kutbunun Fethi” (1912) adlı bilim kurgu yapıtlarını ortaya koydu.³⁹ Filmleri dönemin ruhuna ve anlayışına uygun olsa da Méliès bu filmleri öykü anlatmak için kullanmadı; O’nun amacı kullandığı popüler tasarımları yanyana dizmek, bunları mizahi araçlarla birbirine bağlamak ve sihirbaz tiyatrosunu sinemaya taşımaktı. Bu konuda oldukça başarılı olan Méliès zamanla güncelliğini yitirdi ve 1913 yılında sahibi olduğu Houdini Tiyatrosu’nu satarak iflas etti.

George Méliès bu başarısızlığına karşın sinema tarihinde farklı yönleriyle yer alır. Bulduğu sinemasal tekniklerin yanı sıra bilim kurgu türünün birçok yaratık karakterinin öncüllerine Méliès’in filmlerinde rastlanır. Ellili yılların bilim kurgu filmlerinde karşımıza çıkan böcek gözlü canavarların ilk örnekleri Ay’a Yolculuk’taki Ay sakinleri ya da Kuzey Kutbundaki buz canavarlarıdır. Öte yandan teknolojinin başdöndürücü hızla gelişmesi ve bunun sonucu olarak fantastik yolculukların bu bilimsel buluşlarla gerçekleştirilmesi, Méliès’in filmlerinde başvurduğu bir yöntemdir. Havada, karada, denizde ilerleyebilen bu teknolojik buluşların hızları, ilk önceleri bilim kurgunun vazgeçilmez konusu olmuşlardı. 1905 tarihli İngiliz filmlerinden yönetmenliğini Walter Booth’un gerçekleştirdiği “The Motorist” filminde, olağanüstü bir hıza ulaşarak güneşin önünden geçip Satürn’ün halkalarından geri dönerek yeryüzüne inen bir otomobili konu edinir. Bu teknoloji kullanımı daha sonraları bir korkuya dönüşecek ve iki farklı türe ayrılacaktır: Yabancıların dünyayı ele geçirme çalışmaları ve teknofobi.

Fantastik yolculuklarda kullanılan teknolojik araçların dünyaya saldıran istila makinelerine dönüşmesi kısa zaman sonra filmlerde görülmeye başlamıştır. 1909 yılında bu türün ilk örneklerine “The Airship Destroyer”la karşılaşırız. Walter Booth tarafından çekilen bu filmde Londra’ya saldıran esrarengiz uçaklarla insanlar

³⁹ Alim Şerif Onaran, “Sinemada Bilim Kurgu”, *Türk Dili Aylık Dil ve Edebiyat Dergisi*, Ocak 1973, sayı 334

arasındaki savaş konu edilir. Bu savaş, “daha önce hiç denenmemiş bir buluşun kullanılması” ile insanlar tarafından kazanılır. Bu “son” daha sonra bilim kurgu sinemasının uzun yıllar boyunca klişelerinden biri olacaktır.

A. E. Collby ve Dave Aylott tarafından yönetilen 1911 yılı İngiliz yapımı “Pirates of 1920” filmi ise, istilacıları dünya dışı varlıklar değil de dünyalı insanlar olarak perdeye yansıtır. Dünyaya egemen olma isteyen kötü kahramanlar kendilerinden daha zayıf durumda olan iyi kahramanlar tarafından her zaman alt edilerek yenilgiye uğratılmışlardır.

Bilim kurgu sinemasının başka bir izleği ise, ilk örneklerine daha sessiz sinema döneminde rastladığımız çılgın bilimadamı tiplemesinin yarattığı korku ve tehlikelerdir. İlk olarak 1910 yapımı Amerikan filmi “Frankenstein”da ortaya çıkan bu tip, Abel Gance’in 1914’de gerçekleştirdiği “Doktor Tube’ün Deliliği” filmiyle bilim kurgu filmlerindeki işlevini kazanmıştır. İnsanları hipnoz yoluyla kendine itaat etmeye zorlayan bir bilimadamının öyküsünü anlatan film yine dünyayı yönetme planları yapanları resmetmekteydi.

Çılgın bilim adamı izleğinin kullanıldığı filmlerden biri de René Clair’in 1923’de gerçekleştirdiği “Uyuyan Paris”tir. Filmde, keşfinin sonucunun ne olacağını düşünmeden uygulamaya koyan saf ve komik görünümlü bir bilimadamı, tüm Paris’i hareketsiz kılar. Bu durumdan etkilenmeyen insanlar ise saldırgan ve antisosyal davranışlar sergilerler, canlı tek bir kadın için kavga ederler. Eyfel kulesinin genç bekçisi de bu durumdan etkilenmeyenlerden biridir. Bu filmle birlikte toplum, başında idareci olmadığına ne yapacağını şaşırarak, saldırgan davranışlar gösteren bir biçimde gösterilir, bu da bilim kurgu filmlerinin bir klişesi olarak sinemadaki yerini alır.

Türün bu dönemdeki en göz alıcı örneği ise Almanya’da ortaya çıkar. Fritz Lang’in 1926 tarihli “Metropolis” adlı filmi, bilim kurgu sineması için bir dönüm noktası oluşturur. Bu filmde önce de Almanya’da gerçekleştirilen bilim kurgu filmleri örnekleri bulunmaktadır. 1916’da Otto Ripert tarafından yönetilen Homunculus, son derece akıllı bir bilim adamı ve asistanı tarafından yaratılan bir

yaratığın öyküsünü konu edinir. Yaratık, ilk başlarda örnek insan modeline uysa da zamanla insan olmadığını öğrenir ve insanlarla arasındaki tek eksiği, sevgiyi aramaya başlar. İnsanların ona karşı davranışları onu kin ve nefretle doldurur, intikam almak için diktatör olur. İşçilerin arasına karışarak onları ayaklandırır ve daha sonra halkı acımasızca bastırır. Tam bir dünya savaşı çıkaracakken yıldırım çarpması sonucu ölür. “Homunculus” karakterinin kendinden 15 yıl sonra ortaya çıkacak olan “Adolf Hitler”i çağrıştırması, iktidarı el geçirme ve onu korumasındaki yöntemlerin benzerliği, bilim kurgunun yapısında geleceğe ilişkin ipucu bulmanın olanaklı olduğunu ortaya koymaktadır.

Bilim kurgu filmlerinin sessiz sinema döneminden başlayarak kullanmaya başladığı insana benzeyen ve bilimsel çalışmalar sonucu ortaya çıkan yaratıklar, gerçekte Tanrı’ya ait olan yaratma eylemine karşı bir başkaldırıdır ve sonunda bu yaratıkların gücü elinde bulundurma istekleri ve diktatörleşme eğilimleri son derece normal karşılanmaktadır. Asıl şaşırtıcı olan bu yaratığın bilinçlendikten sonra kendisine destek olacak bir yardımcı, bir kitle, bir başka deyişle işçi sınıfını; aramasıdır.

Metropolis, bilim kurgu sinemasının tüm kalıplarını barındıran filmlerden biridir. Sahip olduğu robot ve çılgın bilimadamı tiplerini daha sonraki filmlerde de örnek alınmıştır. En belirgin özelliği ise gerçeklik izlenimi veren dekorların kullanılmaya başlandığı ilk film olmasıdır. Yeraltı mağaralarındaki dev makineler ve robot gibi çalışan işçi sınıfı ile yerüstüdeki devasa gökdelenlerde yaşayan efendileri arasındaki savaş, içine aşk ögesi katılarak bir biçimde izleyiciye sunulmaktaydı. İşçilerin efendisinin oğlu ile işçilerin sesi durumundaki genç kız arasında başlayan yakınlaşma, babayı hain bir plan yapmaya zorlar. İktidarından birşey kaybetmek istemeyen baba, çılgın bilimadamına giderek genç kızın birebir aynısını yaptırır. Kopya işçileri ayaklandırır ve bu efendiye bu ayaklanmayı bastırmak için bahane sunar. Bu bastırma sırasında işçilerin yaşama alanları sular altında kalır, gerçek kız ve efendinin oğlu kurtularak el ele verir. Bu durum karşısında da işçiler ile efendi arasında anlaşma sağlanır. Öyküsünden de görüldüğü gibi film işçiler ile kapitalistler arasında bulunması gereken bir barış ortamını göstermekte, çözüm önerisi sunmaya çalışmaktadır.

Bu filmde bilim kurgu türüne ışık tutan uzam yaratımı ve bezem kullanımı daha sonra birçok bilim kurgu filminde karşımıza çıkacaktır. “*Küçücük dekorların dev binalar gibi gösterilmesini sağlayan schüftan yönteminin etkin bir biçimde kullanılmış olması bile Metropolis’i bilim kurgunun gelişmesinde önemli bir adım saymamıza yeter*”.⁴⁰ Ayrıca çılgın bilimadamının sakat eli, bilimadamının filmin kadın kahramanını karmaşık koridorlarda kovalaması ve kadın kahramanın robot kopyası, Stanley Kubrick ve George Lucas gibi bilim kurgu filmleri yönetmenlerinin örnek aldıkları ayrıntılardan birkaçıdır.

Fritz Lang bir sonraki filmi “Ay’daki Kadın” ile de kendi buluşu olan geri sayma kavramını kullanmış ve oldukça gerçekçi olarak gösterilen uzay gemisinin kalkış anını perdeye yansıtmıştır. Bu film, daha sonra, roket yapımı için gerçekleştirilen çalışmalara çok benzediğinden Naziler tarafından yasaklanmıştır. Ve geri sayma kavramı bütün uzay çalışmalarında kullanılan bir işlem olarak tarihe armağan etmeyi başarmıştır.

Yine Alman sinemasında karşımıza çıkan bazı bilim kurgu yapıtlarının Fransız ve İngiliz sinemasında da birebir aynı örneklerinin bulunduğunu belirtmek gerekir. Bu örneklerde bezem ve konu aynı kalmış yalnızca kendi pazarlarına yönelik oyuncular kullanılmıştır. Bilim kurgu türünün, sinema ekonomisinde, tecimsel bir seçimin sonucu olarak var olduğunu gösteren en önemli gösterge de bu olsa gerek.

Bu dönemde Rus sinemacılar, daha çok sinemanın dilbilgisini aradıklarından bilim kurgu türünde yapıtlara pek önem vermemişler; gerçekleştirdikleri yapıtları da bu arayışa uygun olarak düzenlenmişlerdir. 1924 yılında görülen ilk örnek “Aelita”daki olay örgüsü, karısını öldürüp Mars’a kaçan Moskovalı mühendisin burada bir işçi ayaklanması çıkarması ve son anda başarısızlığa uğraması sonucunda Moskova’nın göbeğinde karısının yanında uyanması üzerinedir. Filmde, Rus toplumunun düş kurmak için yeterli olanaklara sahip olduğu ancak buna gerek olmadığını altı çizilmektedir. İkinci örnek “Öldürücü Işın”da ise bir papazın

⁴⁰ Roloff, Seeßlen 145

önderliğindeki faşist grubun, dünyaya egemen olmak için çaldıkları ışın silahının yol açtığı komik olaylar perdeye taşınmıştır. Bu film de deneysel bir çalışmadan öteye geçememiştir. Daha sonra, Rus sinemacılar 1935 yılında “Yeni Gülliver” adlı yapıtla kukla çekimlerini ve gerçek sahneleri birbirine bağladıkları bir film gerçekleştirdiler.

Avrupa’da bilim kurgu türü ile ilgili bu gelişmeler yaşanırken Amerikan sinemasının bu türde verilen ilk yapıtlarında Alman sinemasının dışavurumcu etkileri gözlemlenmekteydi. Ancak, daha sonra bu durum ortadan kalkmış ve bilim kurgu sineması Hollywood için vazgeçilmez bir tür olmuştur. Hollywood’da verilen türün ilk örneklerinde, Avrupadakilerden farklı olarak, hileleri belli etmeme, görüntülerin inanılabilirliği ve anlatının mantıksallığı göz önüne alınmaktaydı. Çekilen filmlerde, ardarda gelen şaşırtıcı sahnelerin arasına konuyu tamamlayan öğeler sokuluyor ve yeni anlatım teknikleri deniyordu. Hollywood’da çekilen ilk bilim kurgu filmi olarak, Edwin S. Porter’a ait 1910 yapımı “Mars’a Yolculuk” filmini sayabiliriz. Filmde yerçekimini tersine çevirip Mars’a yolculuk yapan ve burada canavarlarla karşılaşan bir bilimadamının öyküsü anlatılmaktadır.

1920 yılında çekilen “The Branded Four”, bilim kurgu sinemasına, teknolojik aygıtları ve doğuştan insanüstü özelliklere sahip kahramanlar arasındaki savaş izleğini kazandırmıştır.

2.1.2. Sesli Sinemada Bilim Kurgu (1930 – 1950)

Birinci Dünya Savaşı’ndan sonra, yükselen milliyetçilik ve faşizm ideolojileri dönemin iktidarlarında yer bulmaya başlayınca, bilim kurgunun konusu da değişmiştir. Teknolojik olanaklar aracılığıyla barışın nasıl korunacağı ve yeni toplumsal yapılanmanın nasıl olacağı konusu, bu dönem bilim kurgusunda dikkat çeken konulardandır.

Bu konunun ilk örneğini 1936 yılında William Cameron Menzies, “Things to Come” adlı yapıtıyla vermiştir. H. G. Wells’in bir romanından uyarlanan filmin senaryo aşamasında Wells de bulunmuştur. Bu nedenden senaryo üzerinde uzun süre

çalışmak gerekmiştir. Film konu olarak, izleyicileri tatmin etmese de, sunduğu görsel dil ile bilim kurgu sinemasına yeni bir boyut getirmiştir. Bu durum, Wells'in filmde vermek istediği siyasal iletinin ikinci planda kalmasını sağlamıştır. Filmde dünyanın ağır bir yıkım sonrasında bilimadamları tarafından yeniden inşa edilmesi ve dünyayı bilimadamlarının yönetmesi işlenmiştir.

Çılgın bilimadamı, bu dönemin başlarında en fazla kullanılan bilim kurgu izleği idi. “Frankenstein”dan, “Dr. Moreau'nun Adası”na kadar birçok roman beyaz perdede kendine yer bulmuştur. Bu bu izleği işleyen bazı filmler şunlardır: “Island of Lost Souls” (1932), “Doktor X” (1932), “Frankenstein” (1931). Çılgın bilimadamlarının bu dönemde sinemada görülen farklı bir izleği ise yine Wells'den uyarlanan görünmezliktir. Çeşitli yollarla görünmez olmayı başaran kahramanlar, ilk örneklerde kötü kahraman olarak yer almışlardır daha sonra iyinin tarafına geçmişlerdir. Bu türün en başarılı örneği, kahramanı son görünmez kötü karakter olan ve James Whale tarafından yönetilen 1933 yapımı “Görünmez Adam”dır. Bu filmdeki görünmezlik hileleri daha sonra sinema da çok sık kullanılacak bir tekniğe dönüşecektir.

İkinci Dünya Savaşı ve ekonomik durgunluk nedeniyle çılgın bilimadamı ve birkaç kayıp dünya izlekli filmin dışında bu dönemde bilim kurgu sineması pek bir varlık gösterememiştir. Ancak bilim kurgunun ideolojiye açık olması ve izleyicileri görsel efektlerle kolayca etkileyebilmesi daha sonraki yıllarda bu türün altın çağını yaşamasına neden olacaktır.

2.1.3. Bilim Kurgu Sinemasının Altın Çağı (1950 – 1960)

Bu dönemin bilim kurgu türü açısından dikkat çekici özelliği, yazın alanındaki kurallara uyan ve diğer yazın türleriyle arasına sınırlar çekmeye çabalayan bir çalışma içinde olmasıdır. Bundan dolayı, sözkonusu dönemde çekilen filmlerde, bu olgunluğa ulaşmak için sık sık bilim kurgu yazınından yararlanılmıştır. Yine bu dönemin filmlerinde, ideoloji apaçık bir biçimde kendini belli eder ve bu filmlerdeki tüm eylemler insanlık adına yapılarak ideolojik yön gözardı edilmeye çalışılır.

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından teknolojinin insan yaşamına nasıl etki edebileceği gözler önüne serilmiş ve bu bilim kurguda iki farklı izleğin ortaya çıkmasını sağlamıştır: Birincisi insanların uzayın derinliklerine kadar giderek yeni yaşama alanları oluşturma çabaları; ikincisi ise dünyayı ele geçirme girişimleri.

Uzaya sahip olma amacı, 1950 yılında çekilen “Destination Moon” filminin konusu olarak ilk örneğini vermiştir. Ay'ı ele geçirmeye çalışan bir generalin maceralarını anlatan bu film ile daha önceleri de gerçekleştirilmiş olan Ay yolculukları, artık bir “ele geçirme” amacını taşıyan yolculuklara dönüşmüştü. Bu amaç sanki toplumun bir gereksinimi gibi sunulmuş; sömürgeciliğe mantıklı bir açıklama getirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca bu film, bilimadamlarının sağladıkları büyük katkılar nedeniyle o yıllarda uzay çalışmalarının ulaştığı boyutları gösteren bir nitelik de taşımaktadır. Bu filmlerle ortaya çıkan başka bir özellik, bilimadamı – asker işbirliğidir. Dünyayı koruma ve kurtarma görevi, bu işbirliğiyle gerçekleşecektir.

Bu dönemde görülen uzayın derinliklerine inerek yaşama alanları kurma konulu filmler, kısa zamanda artacak ve “space opera” alt türünü oluşturacaktır. Space opera türü filmler kısa zamanda popüler olacak ve yine kısa sürede popülerliklerini yitireceklerdir. Bu filmlerin bilimsel gerçekleri gözardı etmeleri, bezem ve efektlerinin oldukça başarısız olması bu alt türün popülerliğin azalma nedenidir.

Dönemin diğer bir izleği ise, bilim kurgu filmlerde dünyadışı varlıkların dünyayı ele geçirme girişimleri olarak karşımıza çıkar. Bu dünyadışı varlıklar, “alienler”, çeşitli biçimlerde olabildikleri gibi, insan vücuduna girebilen, biçimden yoksun yaratıklar olarak da beyaz perdede gözükmektedirler. Bu yaratıklar, dünyayı ele geçirme amacı taşırken; “The Day The Earth Stood Still” filminde, insanları yaptıkları atom bombası denemeleri konusunda uyarmaya gelmiş dost yaratıklar olarak da karşımıza çıkarlar.

Dünya dışı bu varlıklar, filmlerin erkek karakterleri tarafından deneme yanılma yöntemi kullanarak bulunan silahlarla yok edilirken, filmler aynı zamanda o dönemde ortaya çıkan kadın-erkek çatışmalarına da gönderme yapıyordu. Kadınların özgürlük hareketinin sonucu iktidarını kaybeden erkek, bu güce yeniden kavuşuyordu.

Don Siegel 1956'de çekilen "Invasion of The Body Snatchers" filmiyle, bilim kurgu izleyiciyi, insan bedenine giren biçimsiz yaratıklarla tanıştırır. Bu istilacı yaratıklar, insanlar uyurken bedenlerine girerek beyinlerini yıkamakta, onların yaşamlarını duygusallıktan uzaklaştırarak sürekli mutlu olduklarını düşünmelerini sağlamaktadır. Bu sayede ortaya tek tip insan modeli çıkmaktadır. Film, o dönemde, hem komünist rejimi eleştirmekte hem de antikomünist olan Amerikan yaşam tarzını eleştirme başarısını gösteren ender örneklerden biri olmaktadır.

1950'li yılların ilk yarısında çevrilen canavar filmleri, bilim kurgu öğeleri taşıyan öykülerden oluşmaktaydı. Bu canavarlar, bilimsel çalışmaların, atom bombası ya da radyoaktif kirlenmenin etkilediği doğa yaratıklarıydı. Doğanın ve Tanrının, insanlara bir cezası olarak doğal ortamlarından çıkarak sorun çıkararak bu yaratıklar arasında, devleşmiş karıncalar "Them", sualtında yaşayan tarih öncesi döneme ait canavarlar "The Beast From 20.000 Fatfoms", dev ahtapotlar "It Came From Beneath The Sea" en dikkat çekenleridir. Bu canavarlar, aynı zamanda, Japon sinemasında da kendilerine yer bulmuşlardır. Yönetmenliğini Inoshiro Honda'nın yaptığı "Godzilla" (1954) bu akımın başlamasına neden olur. Atom denemelerinin uyandırdığı bu canavarlar, birer yıkım makinesidir ve son ana kadar yok edilememekte ya da geldikleri yere geri yollanamamaktadır. Bu aşamada devreye giren Japon bilimadamları, geliştirdikleri yeni silahlarla bu tehlikeyi atlatmayı başarırlar. Bu filmlerin amacı diğer Amerikan filmlerinden farklı olarak, Japonların atom bombası korkularının kırılmasını sağlamak ve yenilginin acısını teknolojik başarılarla unutturmaktır.

İngiliz bilim kurgu sinemasında ise, Amerikan etkilerini görmek olasıdır. Radyo skeçlerinden uyarlanan filmler, düşük maliyetle gerçekleştiriliyor ve hem İngiliz hem de Amerikan pazarı için zaman doldurucu işlevini yerine getirdiğinden,

yatırımını garanti olarak yapımcıya geri kazandırıyor. Bu yüzden, uzun süre Amerikan filmlerinin yeniden çevrimi ile idare eden İngiliz sineması, “Quatermass” filmleri dışında özgün filmeler çıkaramamıştır. Profesör Quatermass’ın uzaydan geri dönen gemilerle gelen yaratıklarla yaptığı savaşı anlatan filmlerde, uzaydan tehlikelerin gelmesi İngilizlerin uzay çalışmalarında geri kalmışlıklarının bir yansımasıdır.

1950’li yılların ikinci yarısından itibaren bilim kurgu sinemasında görülen canavarların arasına bilimsel buluşlardan etkilenen insanlar da katılmıştır. “Attack of The 50 Feet Woman”, “The Amazing Colossal Man”, “Sinek” (The Fly), “The Wasp Woman” bu filmlere örnek olarak gösterilebilir.

Bu dönemde bilim kurgu filmlerinde yaşanan dönüşüm, dünyayı ya da toplumu tehdit eden yaratığın dönüşümü, ideolojik nedenlerle bağlantılıdır. İlk yıllarda düzene karşı saldırılar canavarlarla gerçekleştirilirken, sonraki yıllarda düzenin temel taşı olan aile bireyleri saldırıyı gerçekleştirmektedirler. Ve tabii ki kazanan düzen ve düzene bağlı kalan aile bireyleri olmaktadır.

Kıyamet günü ve sonrası izleği de bu dönemdeki birkaç filmde karşımıza çıkar. İnsanların neden oldukları kıyamet gününden sonra bile akıllanmamaları bu filmlerde üzerine en fazla değinilmiş yargıdır. “1984” ve “On The Beach” bu izleğe sahip filmlerin en akılda kalanlarıdır. Özellikle “On The Beach”te oynayan dönemin ünlü Hollywood oyuncularını, iddialı yönetmenlerin bu türe yönelmeleri, bilim kurguda entelektüel bir dönüşümü tanımlar.

Walt Disney’in bütçesinin kabarıklığına karşın özellikle çekilmesini istediği Jules Verne’nin “Denizler Altında 20.000 Fersah”ı (1954) dönemin bilim kurgu türü içinde yer almasına karşın izleğiyle diğer filmlerden hemen ayrılıyordu. Özel efektleri ile gerçeklik olgusuna en fazla yaklaşan filmlerden biri olan film, aynı zamanda bir sonraki dönemin bilim kurgu izleğini de içinde barındırıyordu: İnsanların iktidar özelemleri ile topluma yönelik tehlikeler arasındaki ilişki. Başka bir deyişle, ellili yıllarda insanların başına gelen felaketler anlatılırken, altmışlarda bu felaketlerin insanlardan kaynaklandığı anlatılmaya başlandı.

2.1.4. Bilim Kurgu Sinemasında Aya Yoculuktan Uzay Derinlerine: Yaratıklar, Çizgi Kahramanlar (1960 – 1970)

Bu dönemin ilk yıllarında Denizler Altında 20.000 Fersah'ın başarısının etkisiyle gezi türüne yönelinmiş ve birbirinin aynısı olan filmler beyaz perdede boy göstermiştir. Bu filmlerden yazın alanından uyarlanan filmler, çağa uyarlanmak yerine yazıldıkları dönemde canlandırılmıştır. Jules Verne ve H. G. Wells'ten çok fazla uyarlama yapılan bu dönemde, Daniel Defoe'nin "Robinson Crusoe"su da Mars'a göre uyarlanarak yeni bir yorum getirilmeye çalışılmıştır. Konu açısından tekrara düşen bu filmler, her ne kadar bir önceki dönemdeki atom felaketi gibi bir sorun anlatma amacıyla olmasalar da, bilim kurgu türünde farklı bir gelişmeye neden olmuşlardır. Gerilimi daha az, izlemesi daha kolay, eğlenceli filmler ortaya çıkarak bilim kurgunun kendine özgü ilk konularına geri dönüş sağlanmıştır.

Atom bombası tehlikesi, hala güncelliğini korumakla birlikte, artık Tanrının ya da doğanın bir cezası olarak değil, bombanın yanlış ellere düşmesi sonucu yaşanacak felaketleri konu edinen filmlerde kendini gösteriyordu. Bunun nedeni de, bombayı kullanma yetkisi olan askeri, bilimsel ve idari yapıların yeteri kadar şeffaf olmamasıdır.

Çekilen filmler içinde Stanley Kubrick'in "Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying And Love The Bomb" (1963) adlı filmi, bilim kurgu sinemasında da önemli bir yere sahiptir. Filmde olaylar Moskova'ya doğru atom bombası yüklü uçaklar gönderen bir general ile bombadan sonraki düzen hakkında uçuk düşünceler sahibi olan bir bilimadamı ekseninde gelişmektedir. Bilim kurgu türüne ait bir izleği komediyle birlikte anlatmayı seçen Kubrick, kullandığı yarı deli karakterlerle de ölümcül cihazların başında bulunan insanların gerçekte pek de normal olmadığına dikkat çekmek istemiştir. Kubrick bu filmiyle atom bombasının artık bir ceza olmadığını, günlük yaşamın bir gerçeği olduğunun altını çizmiştir. Atom bombası bundan böyle hiçbir zaman dinsel ya da metafiziksel bir anlam taşıyamayacaktır.

Yine bu konuda farklı bir söz söyleyebilen başka bir yapıt da Peter Watkins'in "The War Game" (1966) adlı filmidir. Belgesel tadında çekilen filmde,

bir kente atom bombası atılmasından sonra sağ kalanlarla yapılan röportajlar ve insanların bu konu hakkındaki düşünceleri perdeye yansıtılıyordu.

Bu dönemde Sovyetler Birliği'nin uzaya insan yollamasından sonra Amerikan filmlerinde bu konu belli bir süre için gündemden kalkar. Bunun yerine zaman içinde yapılan yolculukları konu edinen filmler çekilir. Bu dönemde, aynı zamanda ilk defa açık olarak erotizm ve bilim kurgu yanyana gelir. "One Million Years B. C.", "When Dinosaurs Ruled The Earth" ve "Barbarella" bu filmlerden bazılarıdır.

Fransız sinemasından Jean-Luc Godard'ın "Alphavilla"i (1965) ve François Truffaut'nun "Fahrenheit 451"i (1966) bilim kurgu sinemasının Avrupalı yapımları arasında öne çıkan filmlerdir. Fransız sinemasının bu yönetmenleri, nesnelere dünyasını başarılı bir biçimde kullanarak, bilim kurgu sinemasına yeni bir anlatım dili katmayı başarmışlardır.

60'lı yılların bilim kurgu açısından en önemli filmleri, kuşkusuz bu türü bulunduğu yerden alıp daha yüksek bir yere taşıma başarısı gösteren iki film; "2001 : A Space Odyssey" (1968) ve "Solaris"dir (1972). Bu iki film o zamana kadar bilim kurgu sinemasındaki eksikliği dolduruyor; izleyiciyi yalnız konusu ya da görsel efektleri için değil, her ikisi için de hayran bırakma başarısını gösteriyordu. Bu filmler hem teknik hem de anlattığı öykü açısından başarılıydı. Ve bu başarı birbirlerini gölgelemeyecek kadar da dengelidir.

Stanley Kubrick daha önce de yapıt verdiği bilim kurgu sinemasına, bu kez Arthur C. Clarke'ın "The Sentinel" adlı kısa öyküsünü uyarlayarak dönmüştür. Space opera türündeki yapım, görsellikle birlikte felsefi iletileri öne çıkararak, temelde insan-teknoloji savaşını irdeler. *"Kubrick'in filmi, 'öyküsü'nden çok görsel anlatımının üzerinde yoğunlaşan; seyirciye bu yapıyla kendini alımlatan yapısına karşın (ya da zaten bu yapısı yüzünden) bilim kurgu filmi ile bilim kurgu edebiyatı arasındaki en yakın buluşmanın da temsilcisidir."*⁴¹

⁴¹ Roloff, Seeßlen 302

Andrej Tarkowski'nin space operası "Solaris", Stanislaw Lem'in bir öyküsünden sinemaya aktarılmıştır. Tarkowski bu filmde, Solaris adlı gezegende çalışma yapan bilimadamlarının başından geçen garip olaylar gibi basit bir konuyu, görsel bir güzellikle anlatma başarısını gösterir.

"2001"ın başarısının ardından çekilen "Silent Running" ve "Dark Star"da asıl konularını "2001"den alan filmlerdir. 2001'in görsel efektlerini tasarlayan Trumbull'un yönetmenliğinde çekilen "Silent Running"de, doğal yaşamın kalmadığı dünyadan çok uzakta bir uzay gemisinde yaşayan mürettebatın, geminin yok edilmesi emri üzerine yaşadıkları ikilemi anlatılır. John Carpenter, "Dark Star"da bir uzay gemisinde atış rampasına sıkışıp kalmış bir bombanın konuşarak durdurulmasını anlatan bir film çekmiştir.

2.1.5. Space Opera'nın Altın Çağı (1970 – 1980)

Bu dönemin ilk yarısındaki bilim kurgu yapıtlarından "Maymunlar Gezegeni", dikkat çeken bir yapıttır. Filmde, bir astronotun, zamanda yolculuk yaparak maymunların insanlar gibi yaşadığı, insanların konuşamayan birer av hayvanı olduğu bir gezegende başından geçen olaylar perdeye yansıtılmıştır. İlk filmin başarısından sonra 4 film daha çekilerek "maymun çılgınlığı" sona ermiştir.

Yine bu dönemdeki filmlerde farklı izlekleri de görmek olanaklıdır. Denetimden çıkan makineler ve Asimov'un kurallarından bağımsız robotlar, yeni canavarlar, virüs felaketleri, gelecekteki toplum yapıları bunlardan birkaçıdır. George Lucas'ın "THX 1138"i ve Stanley Kubrick'in "Clockwork Orange"ı bu dönemin önemli sayılabilecek filmlerindedir. "Gelecekteki toplum" üzerine tasarımlar yapılan filmlerde görsellik ve ses kullanımı en üst düzeyde etki elde etmek için başarılı bir biçimde kullanılmıştır. Özellikle "THX 1138" filminde, beyaz fonun sağladığı rahatsız edici etki dikkat çekicidir.

Artık görselliğin ön plana çıktığı bilim kurgu filmlerinde gerçeklik duygusu elde etmek için maket dekorlar ve efektlerin yanısıra bilgisayar teknolojisi de yavaş

yavaş kullanılmaya başlanacaktır. Daha sonraları bu sektörün önde gelenlerinden biri olacak George Lucas, “Star Wars” (1977) filmiyle birlikte olumlu bir toplum tasarımı gerçekleştirmiştir. Kendi çocukluğundan oluşturduğu öyküyle Lucas, bilim kurgu türüne masal izlekleri yerleştirmeyi başararak beyaz perdeye taşımıştır. Teknoloji bir düşman olarak değil insanları amaçlarına ulaştıran bir araç olarak betimlenmiş, bilim kurgu sinemasında uzun süredir görülmeyen iyimserlik beyaz perdede yer bulmuştur. Galaksi imparatorluğunun kaçırılan prensesini kurtarmak için yola çıkan Luke Skywalker adlı şövalyenin başından geçen olaylar bu filmin konusunu oluşturmaktadır.

Steven Spielberg, “Close Encounters of Third Kind” (1977) filmiyle uzaylıları dünyayı ele geçirmeye çalışan yaratıklar değil dost canlısı varlıklar olarak göstererek, gerçekte yabancılardan korkmanın “öğrenilen bir korku” olduğunun altını çizmek istemiştir. Hiç kuşkusuz daha sonraki yıllarda çekeceği filmlerde bu izleği daha ayrıntılı ve derinlemesine işlemeyi başaracaktır.

2.1.6. Siberpunk’un Doğuşu (1980 – 1990)

Televizyon ve videonun toplumsal yaşamdaki yerinin artması üzerine sinema izleyicisi giderek azalmaya başlamıştır. İnsanlar, film izleme gereksinimlerini evlerinde rahatlıkla gidermektedirler. “*Artık sinemaya gitmek, tiyatro izlemek, konser keyfi yaşamak gibi toplumsal etkinliklerle zaman geçirmekten uzak ‘Televizyon Toplumu’, kültür sanat alanındaki eksikliğini televizyon karşısında gidermeye çalışmaktadır.*”⁴² Sinemaya, filmleri büyük ekranlarda, surround ses sistemleriyle izlemek isteyen gerçekten sinemaya tutkun izleyiciler gidiyorlardı. Bu dönemde gerçekleşen iki nükleer felaket, siyasal bloklar arasındaki askeri yarış, bütün ülkelerde görülen işsizlik ve ekonomik sorunlar, toplumlarda gelecek için karamsar bir hava yaratmış ve bu durum bilim kurgu filmlerine de yansımıştır. Filmlerdeki genel hava ve toplumsal yapı, olumsuz nitelikteki ütopyalarda gördüğümüz kadar olmasa da geleceğe ilişkin kötü izlenimler vermekteydi.

⁴² Bülent Küçükdoğan, *Televizyondan Geçen Kültür ve Sanat Yolu*, (İstanbul: Es Yayınları, 2004),11

George Lucas, bu dönemde de “Star Wars” dizisini iki filmle sürdürmüştür. Lucas’ın bu üç filmi kendi hayran kitlesini oluşturacak ve bilim kurgu sinemasının sanayileşmesi yolunda adımların atılmasını sağlayacaktı. Görsel efektler alanında kendi şirketini kuran Lucas, kısa sürede efekt konusunda en başarılı ve en fazla iş yapan firmaya sahip olacaktı. Luke Skywalker ise kendini bulma amacındaki yolculuğunu bu iki filmle sürdürecekti.

Steven Spielberg’ün sıkça kullanacağı dünyaya gelen yabancı izleği, “E.T.” (1982) filmi ile bir kez daha izleyici ile buluşuyordu. Kahramanlarını çocukların oluşturduğu bir grup dünyalı, yabancı yaratık ile askerlerin ve bilimadamlarının kuramayacağı bir iletişim kurarak, sağ salim dünyasına geri dönmesini sağlıyorlardı.

Bu dönemin kıyamet sonrası toplum filmlerinden biri olan “Blade Runner”da (1982) ise yönetmen Ridley Scott, seksenli ve doksanlı yılların bilim kurgu sinemasının yönünü belirler. Geleceği olmayan kuşaklar artık filmlerde görülmeye başlar. Yaşamdan hiçbir beklentisi olmayan dedektif Deckard’ın, dört androidi yakalamakla görevlendirilmesi ve bunu yaparken yaşamı sorgulaması gibi felsefi bir izleği olan film, bilim kurgu tarihinde yaşamı sorgulayan ender filmlerden biridir. Deckard filmin sonunda kendinin de bir android olduğunu anlar. Blade Runner aslına bir kendini arama filmidir; Deckard’ın kendini arama filmidir.⁴³ Androidlerin yaratıcıları tarafından programlanması gibi insanların da seçmedikleri bir yaşamı sürdürmelerini beyaz perdeye taşıyan film, gerçekte varoluşu sorgular.

Bu dönemin bilim kurgu sineması açısından önemli filmleri arasında, türleri ustaca harmanlayarak kullanan James Cameron’un gelecekte gelen katil robotu “Terminator”u (1984), David Cronenberg’in tekrar beyaz perdeye taşıdığı “The Fly”ı (1986), Paul Verhovan’ın insan – makine birleşimi “Robocop”u (1987), Robert Zemeckis’in zamanda yolculuğu anlatan “Geleceğe Dönüş” filmleri sayılabilir.

⁴³ Blade Runner’ın 1982 yılında gösterime giren çevriminde böyle bir son yoktur. 1992’de yönetmen Scott tarafından yeniden kurgulanan filmde (Director’s Cut) ise Deckard’ın da android olduğu anlaşılmaktadır.

2.1.7. Günümüz Bilim Kurgu Sineması (1990 – 2005)

Gelişen sayısal iletişim teknolojisine karşın, sinema izleyicisi 1992 yılından itibaren artmaya başlamıştır. İki kutuplu dünyanın tek kutuplu dünyaya dönüşmesi ve seksenlerin buhran yıllarının ortadan kalkması ile bilim kurgu sineması da türünü, yeniden çevrilen filmlerle, devam filmleriyle ve gelecek toplum tasarımlarını içeren filmlerle devam ettirmiştir. Ancak bilim kurgu sinemasının, bu dönemde çok büyük bir yardımcısı vardır: Hızla ilerleyen bilgisayar teknolojisi ve bunun sinemaya yansımaları. Bilgisayar teknolojisi aracılığıyla bilim kurgu türüne ait dünyalar, nesnelere ve karakterler çok daha kolay yaratılmakta hatta hiçbir gerçek görüntü kullanmadan üç boyutlu canlandırma teknikleri kullanılan filmler bile çekilebilmektedir. Gelişen sayısal teknoloji ile oluşturulan filmler izleyicilerde merak uyandırmış ve bilim kurgu sineması yapıtları bu dönemin en fazla izlenen yapıtları arasında yer almıştır. Dünyada en fazla gelir getiren filmler sıralamasına baktığımız zaman ilk 20 filmin içinde 7 tane bilim kurgu filmi görebiliriz.⁴⁴

Gelişen efekt teknolojileri sayesinde artık bilim kurgu filmlerindeki gerçeklik duygusu izleyicileri doydurmaktadır. Bu filmlerden Steven Spielberg'in "Jurassic Park"ı (1993), hem kullanılan teknoloji hem de izleğiyle dikkat çekmektedir. 3 boyutlu modelleme yöntemi ve maketler yardımıyla yeniden yaratılan dinazorlar, beyaz perdede bu filme kadar yapılanların en başarılı örneğidir. Genetik bilimiyle dinazorların yeniden yaratılması ve insanların başına bela olmasını konu edinen film izleyicilerin büyük beğenisini kazanmış ve devam filmleri çekilmiştir. Üretkenliğini, ardı ardına çektiği "The Lost World: Jurassic Park" (1997), "Artificial Intelligence" (2001), "Minority Report" (2002) ve "War of The Worlds" (2005) ile ortaya koyan Spielberg, bilim kurgu türünde en fazla yapıt veren yönetmenlerden biridir.

90'lı yılların filmleri arasında ilki 1977'de çekilen "Star Wars"ın devamını görmek, bu türün güncelliğini yıllar boyunca koruduğunun kanıtıdır. George Lucas, bölerek anlattığı öyküsünün son 3 bölümünü 1999'den itibaren izleyici ile buluşturarak bilim kurgu türünün en uzun soluklu serisini tamamlamıştır.

⁴⁴ Kaynak: <http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>

Fransız yönetmen Luc Besson'ın, 1997 yılında çektiği “Beşinci Güç” filmi, bilim kurgu sinemasının bu dönemde ender görülen Avrupa kökenli filmlerinin en başarılısı olmayı başarmıştır. Dünyayı yok olmaktan kurtaracak 5. elementin peşinde sürdürülen arayışı konu edinen film, görsel zenginliği ile de türün akılda kalan örneklerinden biridir.

Bu dönemin en dikkat çekici filmi ise Andy ve Larry Wachowski kardeşlerin ilkini 1999 yılında çektikleri “Matrix” üçlemesidir. Herşeyin makineler tarafından kontrol edildiği ve sanal bir gerçekliğin yaşandığı dünyada izleyici, kurtarıcının doğumuna tanıklık eder. En üst düzeyde görsel efektlerin kullanıldığı ve yeni çekim tekniklerinin denendiği film, aynı zamanda senaryosundaki felsefi göndermelerle de bilim kurgu sinemasının en başarılı örnekleri arasında yer almaktadır.

2000’li yıllarla birlikte sayısal teknolojinin hızla ilerlemesi sonucu, gerçek görüntü kullanmadan tamamen bilgisayar ortamında gerçekleştirilen filmler izleyicilerle buluştu. “Final Fantasy” (2001) ve “Final Flight of the Osiris” (2003) filmleri her ne kadar ilgi uyandırsada yaratılan karakterlerin insanları etkileyebilecek kadar mimik verememeleri, duyguları yeterinde yansıtamamaları şimdilik çözülmesi gereken bir sorun olarak durmaktadır.

1990’dan sonrası bilim kurgu sineması için son derece başarılı geçen bir dönemdir. Yönetmenler, sonsuz teknik olanakları ile istedikleri dünyaları ve karakterleri yaratabilmekte, bilim kurgu türü ile diğer türleri harmanlayarak seyir oranı yüksek filmlere imza atabilmektedir. “*Bilim kurgu, sinemanın en popüler türlerinden biri haline gelmiştir. Bir zamanlar B sınıfı filmlerle birlikte değerlendirilirken, artık milyon dolarlık bütçeler ve büyük özel efektlerle anılan bir tür olmuştur.*”⁴⁵ Bilim kurgu sinemasının en kötü örnekleri bile düşgücü içerir ve özel efektlerin yarattığı sihirle yeni boyutlar ve sınırlar yaratarak, insanlığın sınırlarının tekrar çizilmesini yardımcı olur. Bilim kurgu, insan olma kavramını sorgulamamızı ve sinamamızı sağlar.

⁴⁵ Geoff King, Tanya Krzywinska, *Science Fiction Cinema*, (Londra: Wallflower Press, 2000), 1

2.2. Türk Sinemasında Bilim Kurgu

Sinemanın doğuşuyla birlikte, dünya sineması, öncelikle yazına dayanarak bilim kurgu türüne yakın yapıtlar ortaya koymaya başlamıştır. Oysa Türk sinemasında bilim kurgu filmlerinin ilk örnekleri için 1950’li yıllara dek beklemek gerekmiştir: “Görünmeyen Adam İstanbul’da” (Ö. Lütfi Akad, 1955) ve “Uçan Daireler İstanbul’da” (Orhan Elçin, 1955). “Görünmeyen Adam İstanbul’da”, Herbert Georges Wells’in ünlü romanı “The Invisible Man”in (1897) uyarlamasıdır. Türk sinema tarihinde, ilk film hileli yapım olması açısından önem taşımakla birlikte, ülkemizde “sinemayı sanat yapan” yönetmenler arasında sayılan Akad’ın filmografisinde öne çıkan bir yapıt değildir. Filmde, mucit bir kimyagerin yanında çalışan genç adam, eşi tarafından aldatıldığını öğrenir ve patronunun bulduğu görünmezlik formülünü kullanarak eşiyle sevgilisini yakalar. Aldatanların cezası ölüm olur. Aldatılan koca ise, polis tarafından vurulur.

Akad sinemasının ilk döneminde belirleyici olan melodram yapısı, ilk bilim kurgu denemesi olarak nitelendirebileceğimiz filmde de görülmektedir: Karı-koca ve sevgili arasındaki aşk üçgeni ve polisiye olaylar. Fransız Şiirsel Gerçekçilik ve Amerikan gangster filmlerinin birlikte yorumlandığı 1952 yapımı, “Sinemacılar Dönemi”nin ilk başyapıtı olarak nitelendirebileceğimiz “Kanun Namına”da aynı konu özellikleri görülmektedir. Ancak, bu kez yönetmenin asıl amacı, özel efektler denemektir.

Gişede başarı elde edemeyen filmi, yönetmeni “*Trükajda değil, biz konuda sürçtüük belki*”⁴⁶sözleriyle değerlendirmektedir. Akad, laboratuarda banyo sırasında kullandığı kimi yöntemlerle görünmezlik izlenimi vermiştir. Film hilesinin o yıllar için başarılı bir uygulama olduğunu düşünerek; sinemada baskın tür olan melodram yapısı üzerine kurulu bir bilimkurgunun başarısızlığını vurgulamıştır. Bilim kurgu türünün “döneme egemen olan türlerle birlikte harmanlanması” üzerine yapılan saptama, gelecek yıllarda da, Türk sinemasında, bu türe yaklaşımda belirleyici olmuştur.

⁴⁶ Alim Şerif Onaran, “*Lütfi Ö. Akad*” (İstanbul: Afa, 1990), 63

“Uçan Daireler İstanbul’da” ise, adı nedeniyle bilim kurgu türünü çağrıştırmasına karşın güldürü ağırlıklı bir filmidir. Konusunu, o yıllarda gazetelerde sıklıkla yer alan, İstanbul’da tanımlanamayan gökyüzü cisimleri görüldüğüyle ilgili haberler oluşturmaktadır. Ancak “...yapımda gördüğümüz uçan daire maketleri ahşaptan yapılmıştır. Uçuş görüntüleri de son derece ilkeldir”⁴⁷. Ayrıca, özel efektlerden çok “mini etekli Özcan Tekgül” dikkat çekmektedir. Filmde, Edirne’de görüldüğü söylenen uçan daireleri araştıran bir gazetecinin dişi uzay yaratıklarıyla karşılaşması anlatılmaktadır. Dönemin bu iki örneğinden yola çıkarak, 1950’li yıllarda, Türk sinemasının bilim kurgu türünde yapıtlar verebilecek teknik altyapıya sahip olmadığı söylenebilir.

1960 yıllarında, Nuran Şener’in senaryosunu Tarık Dursun Kakinç’la birlikte yazdığı ve yönettiği “Aydedeye Gidiyoruz” (1964) “*Türk Ticaret Bankası’nın yapımcılığında Şehir Tiyatrosu’nun çocuk oyuncularının da katkısıyla, Türk sinemasında örneği az görülen, hem eğitici hem de eğlendirici bir çocuk filmidir*”⁴⁸. Bilim kurgu sinemasının en bilinen izleklerinden olan “bilinmeyene yolculuk”, bu filmde bir çocuğun düşünden yola çıkarak aktarılmıştır. Adından da anlaşılacağı gibi “Aydedeye Gidiyoruz” masalsi bir bilimkurgu niteliği taşımaktadır.

1960’lı yıllarda, uzam ve kullanılan bezemden yola çıkarak türe örnek olarak değerlendirilebilecek bir diğer film ise, “Baytekin Fezada Çarpışanlar”dır (1967). Bütçe yetersizliği nedeniyle bir yıldan uzun bir sürede tamamlanan film gişede başarı elde edememiştir.

“Bilim kurgu türünde, 1970’li yıllarda gerçekleştirilen yapımlar arasında, günümüze ulaşan örneklerden biri, Yılmaz Atadeniz’in yönettiği “Yılmayan Şeytan”dır (1972). Film, 1940’lı yılında çekilen “The Mysterious Dr. Satan”ın kısa bir özeti gibidir. Özgün filmde yer alan katil robot, maskeli kahraman

⁴⁷ Agah Özgüç, “*Türlerle Türk Sineması*” (İstanbul: Dünya, 2005), 294

⁴⁸ Giovanni Scognnamillo, Mete Demirhan, “*Fantastik Türk Sineması*” (İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1999), 37

Copperhead ise, Bakırbaş adıyla “Yılmayan Şeytan”da da vardır. Filmin önemli bir özelliği de, çoğunlukla yabancı film ve dizilerden esinlenen bilim kurgu türüne düş gücü katmasıdır. “Amerikan ve Hong Kong Sinemalarından önce iskambil kağıtlarını silah olarak kullanan ilk filmlerden biri olması açısından da ilginçtir”⁴⁹.

Bu yıllara damgasını vuran film ise, güldürü sinemasının “Turist Ömer” tiplemesinin bilim kurgu türü olarak tanımlayabileceğimiz, bugün de televizyon kanallarında gösterilen “Turist Ömer Uzay Yolunda”dır. (Hulki Saner, 1973) Güldürü ustası Sadri Alışık, unutulmaz tiplemesiyle, filminin başarısında önemli bir rol oynamıştır. 1970’li yıllarda, Türk izleyicisinin büyük ilgi gösterdiği “Uzay Yolu” adlı dizinin uyarlaması olması, bu başarının diğer etkeni olarak nitelendirilebilir. Özgün adı “Star Trek” olan dizinin ilk sinema uyarlamasının Hollywood’dan önce Yeşilçam’dan çıkması ilgi çekicidir. Dizi, 1979 yılında Robert Wise tarafından beyaz perdeye uyarlanacaktır.

Filmde bir ana izlekten çok ardarda gelen skeçlerden sözedilebilir. Turist Ömer tipinin belirleyici özellikleri; argo, kendine özgü esprileri ve hareketleri bu uzay macera filminde de görülmektedir. Bu bilgilerden yola çıkarak güldürü türünün bir örneği gibi değerlendirilebilir. Ancak, “Turist Ömer Uzay Yolunda” bilim kurgunun daha çok süper kahramanlar ve ajanlara dayandığı Türk sinemasında, uzay, uzay gemisi ve mürettebatı, ışınlanma, android gibi türün belirgin öğelerini içeren ilk filmlerdendir.

Bu bağlamda, film, Türk sinemasında bilim kurgu türünü, belki de en iyi tanımlayan örneklerden biridir. “Kendine özgü bir bilimkurgu”, “fantastik” olarak nitelendirilebilecek bu filmlerde asıl olan erotizm ve komedidir. Fantastik, filmler daha çok fizik ötesi, bilinenin dışında gerçeklere uzanan ancak gerçek amacı bilim kurgu ya da fantastik denemelerin dışında olan ticari filmlerdir. “*Turist Ömer örneğinde olduğu gibi, hem bir değişiklik hem de oldukça kolay bir özgünlük*

⁴⁹ Scognnamillo, Demirhan 44

*anlayışıyla, zaman zaman bilim kurgusal olmayı yeğledi. Bilim kurgu giderek erotik güldürülere kadar kayarak yeni durum ve işlevlere yol açtı*⁵⁰.

Bu yeni eğilimin bir göstergesi olarak nitelendirilebilecek “Astronot Fehmi” (Naki Yurter, 1978), bilimkurgu içeriğinden çok erotik güldürü niteliğiyle öne çıkmaktadır. Adı erotik filmlerle özdeşleşen ve sinemamıza “vamp” kadınlara karşı “vamp erkek” kavramını getiren oyuncular arasında sayılan Aydemir Akbaş’ın başrolünü oynadığı filmde, sıradan bir memur iken uzaylı kadınlar tarafından kaçırılarak bilinmeyen bir gezegene getirilen Fehmi’nin serüveni anlatılmaktadır.

1980’li yılların bilim kurgu öğeleri içeren filmlerinden biri, Steven Spielberg’in E.T filminden esinlenen “Badi”dir (Zafer Par, 1983). Film E.T’nin gösteriminden yaklaşık bir yıl sonra gerçekleştirilmiştir. “Badi”nin en ilginç yönü güçlü kadrosudur: Senaryo; Barış Pirhasan (Veysel Can takma adıyla), görüntü yönetmeni; Orhan Oğuz, yapımcı; Şerif Gören, yönetmen yardımcısı; Seçkin Yaşar, özgün müzik; Yeni Türkü.

Filmin çocuk kahramanı, aklını uzaylılara takmış afacan bir çocuktur ve evinin tavanarasına kurduğu laboratuvarında roket yakıtlarıyla ilgili araştırma yapmaktadır. Bu arada sık sık arkadaşlarına uzayla ilgili öyküler anlatmaktadır. Bir gün yaşadıkları mahalleye bir uzay aracı iner. Çocuklar Badi’ye sahip çıkarken yetişkinler uzaydan gelen bu yaratıktan endişe duymaktadır. Bu bağlamda, bilim kurgu sinemasının temel anlatı yapılarından biri olan “bilinmeyene karşı duyulan korku” ya da bizden olmayan “ötekine karşı duyulan tedirginlik” bu filmde gözlemlenmektedir. polise teslim etmeye çalışmaktadırlar. Tüm zorluklara ve Badi’yi polise teslim etmeye çalışan yetişkinlere karşın, çocuklar uzaylılarla iletişim kurarak sevimli dostlarını evine göndermeyi başarırlar. Ancak film, E.T’nin basit bir yinelemesi olmaktan öteye gidemez.

Uzaylı yaratık denemesinin ardından “Japon İşi” (Kartal Tibet, 1987) adlı filmde Fatma Girik’in canlandırdığı bir android film kahramanı olarak karşımıza

⁵⁰ Scognnamillo, Demirhan 54

çıkılmaktadır. Bir gazinoda çalışan kominin assoliste olan aşkına karşılık bulamamasının ardından Japon arkadaşının onu teselli etmek için sevdiği kadına benzeyen bir android armağan etmesiyle olaylar gelişir.

Türk sinemasında bilim kurgunun kült filmi olarak nitelendirilen film ise, Cüneyt Arkın'ın başrollerde oynadığı “Dünyayı Kurtaran Adam”dır (Çetin İnanç, 1982). Film *“tür olarak bir bilim kurgu filmi hatta bir ‘uzay operası’dır; Türk sinemasının az sayıdaki bilimkurgusal çalışmalarından biridir. Ancak gerek türü gerekse biçimiyle diğer örneklerden ayrılır”*⁵¹ Bu sıradışı filmde “Yıldız Savaşları” filminden alınan sahneler eşliğinde uzayda gezinen iki astronot bilinmeyen bir nedenle tanımadıkları bir gezegene düşerler ve “Yıldız Savaşları”na yapılan göndermeler film boyunca sürmektedir. Sinemamızın diğer örnekleriyle karşılaştırıldığında, uzay aracı gibi basit uzay kavramlarından yola çıkan filmlere göre içeriğinde bilim-kurgu türünün kimi izleklerini barındırdığı söylenebilir: Uzaylılar tarafından köleleştirilen insanlar/ uzaylıların dünyayı ele geçirme çabaları/ insanlığı ve dünyayı kurtarma girişimi.

Cüneyt Arkın'ın filmle ilgili yorumu gerçekte Türk sinemasında bilim kurgu türüne örnek oluşturacak filmler üretilmemesinin de nedeninin açıklamaktadır:

Dünyayı kutardık ama patronu batırdık... Şimdi gerçekte o bir dalga geçmeydi. O zaman uzay filmleri başlamıştı. Biz o zaman bu filmle dalga geçelim dedik. Ancak efekt olayımız, teknik olayımız yoktu. Oradaki tüm kostümleri Çetin (İnanç) ile ben yaptık. Hazırlıksız girmemiz nedeniyle biraz da prodüksiyonu çok yadık, toparlayamadık ve efekt olayımızın olmaması nedeniyle istediğimiz gibi dalgamızı geçemedik.⁵²

Türk sinemasında bilim kurgu türünü değerlendirdiğimiz zaman ağırlıklı olarak 1950’li yılların ikinci yarısından başlayarak 1980’li yılların sonuna dek üretildiğini görmekteyiz. Dünyada, bilim kurgu türünde gerek yazında gerekse sinema alanında yaratıyı yönlendiren “bilinmeyene duyulan merak, bilinmeyen

⁵¹ Scognamillo, Demirhan 60

⁵² Scognamillo, Demirhan 64

yerleri keşfetmek” olmuştur. Oysa, Türk sinemasında bu saptamanın geçerliliği, kanımızca tartışma konusudur.

Bir ulusun sanatını ve ekinini içinde bulunduğu siyasal, toplumsal ve ekonomik koşullardan bağımsız ele almak olanaksızdır. Bu nedenle, sinemada üretim koşullarının kaynaklarını da toplumsal yaşamda aramak gerekmektedir. Örneğin, dünya sinemasında da, II. Dünya Savaşı sonrası gerçekleştirilen filmlerde, dönemin ideolojileri ve nükleer savaş karşısında duyulan endişe etken olmuştur.

Türk sinemasında, 1950’liler sinema dilinin oluştuğu, “yönetmenler kuşağı”nın başlangıcı olan yıllardır. Dönemin sinema ortamı ele alındığında “bir yanda ‘ana akım’ sinema anlayışı seyirciye beklediğini sunmaya çalışmaktayken diğer yanda küçük ölçekteki yapımcıların yeni denemelere açık cesur bir tavır sergiledikleri”⁵³ görülmektedir. Sinemamızda ilk bilim kurgu örneklerinin, henüz sanayileşmemiş, tecimsel bir etkinlik dalının cesur denemeleri olduğu söylenebilir. Bu yıllarda, ana akım, ulusal sinemamızın temellerini atan Lütfi Akad, Metin Erksan, Atıf Yılmaz Batıbeki, Memduh Ün, Halit Refiğ, Osman Seden’in gerçekleştirdiği melodramlardır.

1970 ve 80’li yıllar ise, Türkiye’de ağır toplumsal ve ekonomik koşulların yaşandığı yıllardır. 1970’lerde, ordunun iktidara uyarı mektubu niteliğindeki 12 Mart Muhtırası, ardından 61 Anayasası’nın ruhunu oluşturan özgürlük ortamının kısıtlanması sanatsal üretimi olumsuz etkilemiştir.

1970’li yıllarda, siyasi ortam Türk Sineması açısından oldukça çarpıcı sonuçlar doğurmuştur. Milli görüşü temsi eden Milli Selamet Partisi’nin de içinde bulunduğu Milliyetçi Cephe Hükümeti döneminde, 1975 sonrasında neredeyse porno olarak nitelendirilebilecek yüzlerce film yapılmıştır. Yine aynı dönem, Erbakan’ın yükselişiyle birlikte İslamcı sinemanın ilk örneği olarak tanımlanabilecek “Birleşen Yollar”ın (Yücel Çakmaklı, 1970) çekildiği yıllardır. Ancak, asıl dikkat çekici olan, iktidarın, seks filmlerinden çok siyasi söylemli, özellikle sol içerikli filmler üzerinde

⁵³ Serpil Kirel, “Yeşilçam Öykü Sineması” (İstanbul: Babil, 2005), 268

uyguladığı yoğun baskıdır. Örneğin, Yılmaz Güney'in yönettiği “Umut” yasaklanmıştır.

1970'li yıllarda öne çıkan bir diğer olay ise, İsmail Cem'in genel müdürlüğünde yükselen Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu'dur (TRT). İsmail Cem, Kurumda birçok yeniliğe imza atarak özellikle televizyon yayınlarının çoğaltılmasını sağlamıştır. Buna koşut olarak da, televizyon izleyicilerinin sayısı artmıştır. Artık aile bireyleri seyir gereksinimini gidermek için sinemaya gitmek yerine televizyon başında toplanmaktadır. Sinema salonları ise, değişen izleyici kitlesine yanıt vermek için televizyonda gösterilemeyecek filmlere açılmıştır. Bu filmlerin hedef kitlesi ekonomik ve siyasi koşulları altında ezilen işsiz erkeklerdir. Böylece, bu kitleye yönelik vurdulu-kırdılı filmler ve seks filmleri vizyona girmiştir.

Toplumsal gerçeklerden kaçma isteği, 1960'lı yıllarda “aile sineması”⁵⁴ biçimde gelişen Türk sinemasının kabuk değiştirmesine neden olmuş; filmlerde gerçeküstü bir dünya, süper kahramanlar ve masal kahramanları yaratmıştır. Bu tabloda, bilim kurgu filmleri bir tür olmaktan çok, döneme uygun olarak, güldürü öğeleri ve cinsel fantazilerle bezenmiş serüven filmleridir.

1980'li yılların en belirgin olgusu ise, 12 Eylül'de Türk Silahlı Kuvvetlerinin ülke yönetimine el koymasıyla başlayan depolitizasyon sürecidir. Bu süreç, eğitimden sanata her alanda kendini göstermiş; sinemada da siyasal söylemden uzak toplumsal sorunlardan çok bireysel konulara yönelen filmler dönemi başlamıştır. Yine aynı dönemde ekonomik anlamda yeniden yapılanma sürecine girilmiş; liberal ekonomi politikası kültürü dahi metalaştırmıştır. Bunun yanısıra, iletişim araçlarının çeşitlenmesi ve yaygın kullanımı, insanların dünyadaki değişimleri anında gözlemlemesine olanak tanımıştır. Böylece sağlıklı bir kültürel ortam hazırlanamadan, toplumlar büyük bir değişim ve gelişim içine girmişlerdir. Bu çerçevede, 1970'li yıllarda, kabuk değiştiren izleyici kitlesi, artık tümüyle salonlardan çekilmiş; bu çöküşte, televizyonun renkli yayına başlaması ve yükselen

⁵⁴ Bkz. Neşe Kaplan, “Aile Sineması Yılları 1960'lar” (İstanbul: Es Yayınları, 2004)

video sektörü de etkili olmuştur. Bu koşullar altında, sinemada 1990'lara dek sürececek suskunluk dönemi başlamıştır.

Sonuç olarak,

- Türk sinemasında bilim kurgu, türün temel bazı özelliklerini taşımakla birlikte, dönemin beğenileri ve izleyici kitlesi gözönünde bulundurularak, başka bir deyişle, tecimsel kaygılar nedeniyle, güldürü, erotik, macera gibi türlerin etkisi altında kalmıştır.

- Özellikle ilk yıllarında, yetersiz teknik altyapı, bütçe ve buna bağlı olarak dekor kostüm, çekim mekanlarının sınırlı olması, bilim kurgu sineması alanında üretimi yetersiz kılmıştır. Ayrıca, dünya sinemasında, "bilim kurgu sinemasının altın çağı" olarak nitelendirebileceğimiz 1950-60'lı yıllar, Türk sinemasında, henüz ulusal sinema dilini oluşturma çabalarının olduğu yıllardır.

- Sinemamızın bu koşullarının yanısıra, toplumsal, siyasal ve ekonomik koşulların olumsuz etkileri, düşünsel altyapısı olan filmlerin üretimi için elverişli ortamı sağlayamamıştır.

Bu bağlamda, bilim kurgu, dönemin beğenilerini besleyen türlere bir eklenti gibi değerlendirilebilmektedir. Türk sinemasında geçmiş dönemlerin uzantısı olarak nitelendirebileceğimiz 2000'li yıllarda, sinemada iki eğilim olduğundan sözedilebilir:

Bunlardan birincisi popüler yol iken; ikincisi ise seyirci beğenisi için filminden taviz vermeyi düşünmeyen ve sinemayı derdini anlatmak için kullanan sinemacıların tuttuğu yoldur. Popüler filmlerin farklı formüller kullanarak seyirciyle buluşmaya çalıştığı görülmektedir. Televizyon yıldızlarını oynatarak, televolelik olaylar yaratarak, çok para harcadıklarının altını çizerek ya da teknolojinin sonuna kadar kullanıldığını söyleyerek gişe yapmaya çalışmaktadırlar.⁵⁵

⁵⁵ Nigar Pösteki, "1990 Sonrası Türk Sineması" (İstanbul, Es, 2004), 170

Çalışmamızda, Türk sinemasında bilim kurguya örnek olarak çözümleyeceğimiz G.O.R.A.; 2000’li yılların “popüler” eğilimine çarpıcı bir örnek oluşturmaktadır. 2003 yapımı film, 2004 yılında, “Vizontele Tuuba”, “Hababam Sınıfı Merhaba”, “Neredesin Firuze”, “Okul” gibi büyük bütçeli ve gişede başarılı filmlerle aynı dönemde vizyona girmiş; 7 milyon 265 bin Dolar bütçeye karşılık 18 milyon 118 bin Dolar gişe hasılatı elde etmiştir⁵⁶. Ayrıca, G.O.R.A., dünya sinemasındaki benzerleri gibi yan ürünleriyle pazardaki yerini almış; prodüksiyonunu Ozan Çolakoğlu’nun üstlendiği film müzikleri, G.O.R.A. Birader, Poli, Puzzle, İskambil Oyunları ve filmin anahtarlık, şapka, tişört, saat gibi hediyelik eşyaları da satışa sunulmuştur.

Film, yazılı ve görsel basında, özellikle başrolün yanısıra üç rolü daha oynayan Cem Yılmaz’ın öne çıkan baskın biçemiyle olumlu/olumsuz birçok eleştiri almış ve film, genellikle Cem Yılmaz üzerinden tanımlanmıştır:

“Cem Yılmaz’ın ‘Türklük halleri üzerine’ çeşitlemeleri”⁵⁷

“Yurdum insanı uzayda!”⁵⁸

...Hollywood filmlerinin parodisi olan Beşinci Element’in deyim yerindeyse, yeniden ‘okunduğu’ bir yapım; bir başka deyişle ‘parodinin parodisi’. Ya da suyunun suyu mu desek ‘Arif’çe!... Sinema bir düş dünyası, bir fantazyaya evreni olarak düşünüldüğünde, fantastik konular, masallar, destanlar, süper kahramanlar açısından bir hayli zengin olan geleneksel kültürüne karşın; bilim kurgulanması noktasında, Türk bilim kurgu denemeleri, sinema tarihi boyunca asıllarının fantastik, hatta ‘kitsch’ örnekleri olmaktan öteye gidemedi. ”⁵⁹.

⁵⁶ Esengül Metin, “Sinema Ekonomisi”, *Turkish Time*, Ağustos 2005, 46

⁵⁷ Yıldırım Türker, “Goralıyız Ezelden”, *Radikal*, 13 Aralık 2004

⁵⁸ Esra Açıkgöz, “Yurdum İnsanı Uzayda”, *Cumhuriyet Pazar Dergi*, 27 Kasım 2004

⁵⁹ Onur Serim, “GORA: Bu Filmin Yıldızı Sadri Alışık”, 22.08.2005, <<http://www.ntvmsnbc.com/news/298339.asp>>

Yönetmen Ömer F. Sorak'a göre Türk sinemasında bilim kurgu, eleştirilerin tersine, "Türlere özgü" bir dille ele alınmakta ve Anadolu geleneğini öne çıkartmaktadır. Dünya sinemasının bilim kurgu örnekleri arasında sayabileceğimiz "Yıldız savaşları", "Uzay Yolu", "Altı Milyon Dolarlık Adam", "Matrix"ten yalnız esinlenilmiş; teknik açıdan örnek alınmıştır.

Biz hakikaten çok Anadolu usulü bir bilim kurgu filmi çektik; ama Anadolu'nun geçmişten günümüze dünya medeniyetleri açısından önemini düşündüğümüzde, bu 'Anadolu usulü bilim kurgu tanımlaması yoksunluğa değil, zekaya işaret ediyor. Biz de kendi kadro ve imkanlarımızla bilim kurgu evreni yaratabiliyormuşuz.⁶⁰

G.O.R.A.'yla ilgili bir diğler yorum ise, "Turist Ömer Uzay Yolunda" filmiyle benzerliğine dayanmaktadır. "...Filmin temel aldığı motif, Türkler ile uzay arasındaki o büyüü bağlantı. 'Türkler ve uzay' izleğine, Türk mizahı hep ilgi duydu. Mesala, Sadri Alışık'ın 'Turist Ömer Uzay Yolunda' filmi, 'Türkler ve uzay' izleği üzerine kurulu ilk mizah yapıtlarından biriydi."⁶¹ Bu benzetmelerden ilki, Cem Yılmaz'ın oyunculuk biçemiyle ilgilidir. Diğleri ise, "Turist Ömer Uzay Yolunda" filminin Sadri Alışık parodileri toplamı olduđu gibi G.O.R.A.'nında bir Cem Yılmaz "stand-up"ı biçiminde değerlendirilmesinden kaynaklanmaktadır. Sorak, ise filmin dramatik yapısına dikkat çekmektedir:

Türk sinemasında "G.O.R.A.'nın üstüne oturduđu bir ana öykü var: Türkiye'den bir dünyalı, uzaylılar tarafından kaçırılır ve oradaki teşkilatın özel hizmetlerinde kullanılmayı, mahkum olmayı içine sindiremez ve kaçmayı kafasına koyar. Ama filmin asıl özelliği komedi filmi oluşu. ... Bütün sahneler komedi üzerinden birbirine bağlanıyor... Bu anlamda,

⁶⁰ Fırat Yücel, Nadir Öperli, "Türk'ün Uzaydan Görünümü", *Altıyazı*, Kasım 2004, 40

⁶¹ Reşat Çalışlar, "Turist Ömer'den G.O.R.A.'ya Türkler ve Uzay", *Panzerhir* (Picus dergisi eki), Aralık 2004, 8

G.O.R.A., komedi filmi matematiğini; üstelik de bilim kurgu gibi bambaşka bir matematiği olan türün içinde, çok daha iyi çözdüğümüz bir film oldu.⁶²

Ömer Faruk Sorak'ın da belirttiği gibi, sinemamızda bilim kurgu, kendine özgü bir anlatım biçimi oluşturmuştur. Ancak, bu noktada, yalnız “bilim kurgu” niteliği taşıyan, diğer türlerle kaynaşmamış bir yapım gerçekleştirilememesinin nedenini, teknik altyapı eksikliğine bağlamak yetersiz kalacaktır. Filmin görüntü yönetmeni Veli Kuzlu, uzun yıllar reklamda kullanılan görsel efektlerin, Türk sinemasında “Okul”, “Kahpe Bizans”, “İstanbul Kanatlarımın Altında” gibi filmlerde de kullanıldığının, ancak maliyetin çok yüksek olması nedeniyle kısıtlandığının altını çizmektedir. Bu bağlamda, ilk kez G.O.R.A.'da yoğun bir biçimde görsel efekt yer almıştır. Yüzde sekseni Antalya Plotoları'nda kurulan dekorda geçen filmin, yaklaşık 1800 planından 1000'inde “greenbox”, “bluebox” teknikleri kullanılmıştır.⁶³

Filmin sanat yönetmeni Bahattin Demirkol ise reklam sektörünün, özellikle 1980'li yılların ikinci yarısından başlayarak bilgisayar teknolojilerinin görsel-işitsel sektöre girmesiyle birlikte, teknik altyapının ve kadroların güçlenmesinde önemli bir işlev yüklendiğini belirtmektedir. Kadrolardaki değişimin en önemli yansımalarından biri de “Yeşilçam Sineması”nda küçük bütçeli filmlerden ötürü uzun yıllar eksikliği duyulan “sanat yönetmeni”dir.

Filmin güldürü öğelerini bilim kurgu niteliğiyle destekleyen en önemli yapı taşları da dünyada “production design”, bir başka deyişle yapım tasarımı olarak adlandırılan aşamada oluşmuştur. Bu süreçte, “bir başka gezende olmanın farkındalığı” vurgulanmıştır:

O gezegende, teknik olarak, bizim dünyadaki göz algılama alışkanlıklarımızdan farklı bir algı yaratacak bir konsept bulmamız lazım ki farklı bir gezegende olduğumuzu hissedelim. O zaman ben bir tespit yaptım.

⁶² Yücel, Öperli 41

⁶³ Yücel, Öperli 45

Dedim ki, diŒey ve yatay çizgiler olmasın bu dekorda. Mümkin olduđu kadar küresel ve silindirik formlarla çalışalım.⁶⁴

Bu çalışmanın ikinci bölümünde, diđer bilim kurgu örneklerinden gerek sayısal teknolojinin tüm olanaklarından yararlanan altyapısı gerekse çağdaş yapım anlayışıyla ayrılan G.O.R.A. filminin teknik özellikleri; Türk sinemasında bilim kurgunun kendine özgü dramatik yapısı ve sinema dilini göstergebilimsel yöntemden yola çıkarak inceleyeceğiz.



⁶⁴ Yücel, Öperli 44

2.3. Bilim Kurgu Sinemasına Genel Bakış: Konular ve İzlekler

Bilim kurgu sineması, ilk örneklerinden itibaren bilim kurgu yazını yapıtlarından beslenmiştir. Düş gücünün yansıması olan bu yapıtlar, yönetmenleri de harekete geçirmiş ve beyaz perdede kendilerine yer bularak yalnız bilim kurgu türünün takipçileri tarafından değil sinema izleyicileri tarafından da bilinmeye başlamıştır.

İnsanlığın ilk yıllarından beri elinde olan ok, yay ve bıçak, bilim kurgu türü ortaya çıktıktan sonra değişim göstererek lazer tabancalarına, ışın kılıçlarına dönüşmüştür. Gerilimin temel etkeni olan canavarlar, devler ve ejderhalar, modern dünyanın üretimi olan atom bombaları, bilgisayarlar, kendi başına düşünen robotlarla yer değiştirmiştir. Ve uzam da bilinmeyen dipsiz ormanlar, geçilmez dağlar ve azgın nehirlerden uzay ve uzak gezegenlere doğru kaymıştır. Görüldüğü gibi temelde insana seslenen bilim kurgu türü, gotik öykülerdeki ve fantastik yazınlardaki konuları, bilim temelinde biçimlendirerek uyarlamıştır.⁶⁵

Bilim kurgu türünün sinemada, tarihinin ilk yıllarından bugüne dek yer aldığı düşünülmüşse, tüm örneklerini inceleyerek belirli bir sınıflandırma oluşturmanın olanaksız olduğu söylenebilir. Bilim kurgu üzerine Türkiye’de ilk çalışmaları gerçekleştiren Orhan Duru bilim kurgu yazınının böylelikle de bilim kurgu sinemasının en çok üzerinde durduğu konulan şöyle belirlemiştir:

- Uzay gezileri, zaman içinde yer değiştirme ya da zaman içinde geziler, başka boyutlarda ya da koşut evrenlerde geziler.
- Başka yıldızlardan gelen akıllı ya da akılsız yaratıklarla, uzay canavarlarıyla karşılaşma.

⁶⁵ Oğuzhan Ersümer, *Bilim Kurgu Sinemasında Siberpunk*, (Dokuz Eylül Ün. G. S. F. Yayınları, İzmir, 2006), 27 in Per Schelde, *Androids, Humanoids and Other Science Fiction Monsters – Science and Soul in Science Fiction Films*, (New York University Press, New York & Londra, 1993) , 3-4

- Dünyanın gelecekteki tarihi ya da varsayımlı tarih. Dünyanın sonu.
- Olağanüstü buluşların yarattığı durumlar. Robotlar. Telepati ve duyular üstü algılama.
- Ütopyaalar, kurgusal dünyalar.⁶⁶

Sinema gibi yüz yılı aşkın bir geçmişi olan bilim kurgu, özellikle 20. yüzyılın başında teknolojinin gelişimiyle daha verimli bir üretim alanı bulmuştur. Bu gelişim ve değişim, yeni bilimsel buluşlar, insanı, çevresi ve yaşadığı dünya ile olan ilişkilerini yeniden sorgulamaya yöneltmiştir. Bu bağlamda, bilim kurgunun alanının konuları daha da çeşitlenmiş, sınırları daha da genişlemiştir. Ancak bu çeşitlilik bilim kurguda alt türlerin oluşmasına neden olmuş, temel konu ve izlekler aynı kalmıştır. Bilim kurgu sineması her ne kadar bilim kurgu yazınından beslense de, yazın kadar çok sayıda izlek ve motife sahip olmadığı söylenebilir.

Bilim kurgu sineması, *çağdaş sinema alanında, özellikle Hollywood'un canlanışında önemli bir rol oynamaktadır. Beyaz perdede baskın bir tür olan bilim kurgu sineması, zamanların güçlü kültürel göstergesi olarak görülebilir.*⁶⁷

Bilim kurgu sinemasının ilk örneği kabul edilen George Méliès'in "Ay'a Yolculuk"unun "uzay yolculuğu", bilim kurgu sinemasının da ilk konusu olarak sinema tarihindeki yerini alır. Uzay yolculuğu konusunun betimlenmesinde iki farklı yaklaşım görülmektedir. Biri, "gerçekçi" bir yaklaşım sergilemektir ki bu da filmi göreceli olarak gerçekçi gösterme çabasıdır. Diğeri ise hayalgücünün ve eldeki olanakların ötesine geçmektir. Üçüncü bir seçenek ise bazı filmlerde yansıtılmaktadır: Seyircileri daha çok aksiyon ve kahramanlıkla keyiflendirmek; örneğin filmde az ya da çok gerçekçi görünen bir uzay gemisine yer vermek gibi. "Armageddon" filmi buna iyi bir örnektir. Bu filmdeki uzay mekikleri, dünyayı vurmak üzere olan asteroidi engellemek için özel donanımlara sahipti. Bu yolculuk konusu kimi zaman barışçıl amaçlarla olsa da çoğu bilim kurgu filminde dünyayı ele

⁶⁶ Orhan Duru, "Bilim Kurgu Nedir?", *Türk Dili Aylık Dil ve Edebiyat Dergisi*, Ocak 1973, sayı 334.

⁶⁷ King, Krzywinska 1.

geçirme amaçlıdır. Endüstri devrimi ve aydınlanma felsefesinin getirdiği doğayı keşfetme duygularının, artık “fethetme” duygusuna dönüştüğü, bu filmlerle, açıkça görülmeye başlar. Dünyaya yönelecek tehlikelerin, gökyüzü ve uzaya hakim olarak önlenebileceği düşüncesi, kısa zaman sonra beyaz perdede karşıt düşüncesini de bulur: Uzaylıların Dünya’yı ele geçirme girişimleri. Uzaya yapılan yolculuklarda karşılaşılan uzaylıların hepsinin dost olmadıkları da anlaşılmış olur. Daha çok 1950’lerden sonra yoğun olarak karşımıza çıkan bu izlek, İkinci Dünya Savaşı’ndan itibaren ortaya çıkan iki kutuplu dünyada, “öteki”nin beyaz perdede vücut bulmuş haliydi. Soğuk savaşın başladığı ilk yıllarda, Amerikan sağ ideolojisinin bilim kurgu sinemasını yönlendirmesi sonucu yoğun olarak işlenen bu izlek, uzaylıların, daha doğrusu “ötekilerin”, savaş sonucunda mağlup edilerek yok olunmaları ele alınmaktadır. Bu da, izleyecilerde soğuk savaşın getirdiği sosyo-psikolojik baskıyı azaltan bir işlevi işaret etmektedir .

“Kitle iletişim araçları ve özellikle de sinema filmlerinin yarattığı yoğun duygulanımdan gelen etki, modellemeden kaynaklanıyor. Duyguların harekete geçirilmesiyle güdülemeye hazırlanma olan etki, sinema salonunda çok daha fazla. Seyirci iki saat boyunca gerçeğin dünyasından imgeler dünyasına geçiyor, hem de görsel işitsel olarak tam bir tecrit içinde verilen mesajın içine girerek.”⁶⁸

“Çılgın bilimadamı” motifini içeren yapıtlar bilim kurgu yazınının en çok kullandığı izleklerden biri olarak sinemada da kullanılmıştır. İnsanlığın mutluluğu ve refahı için çalışan bilimadamları, aynı zamanda dünyaya egemen olma güdüsüne en yakın insanlar olarak beyaz perdede yerlerini alırlar. Her ne kadar önemli bir amaç için çalışma yapsalar bile, ya yaptıkları çalışmanın insanları nasıl etkileyeceğini düşünmeden ya da sonucu bilerek gerçekleştirdikleri eylemler insanlar için felakete yol açmıştır. Frankenstein, Uyuyan Paris, Sinek bu motifin en güzel örneklerindedir. Topluma yönelen tehlikeler, sistemin ya da toplumun bozukluğunun sonucu olarak değil de çılgın bilimadamının bir suçu olarak gösterilmiştir. Bilimadamları yalnız kötülüğün ya da tehlikenin nedeni olarak bilim kurgu sinemasında yer almadılar. 1950’lerden başlayarak, karşılaşılan uzaylıların

⁶⁸ Nurdoğan Rigel, *Medya Ninnileri*, (İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1994), 223

dünyayı ele geçirme çabaları ya da nükleer mutasyona uğramış canavarların saldırıları karşısında, askeri birimlerle işbirliği yaparak dünyayı bu tehlikelerden kurtaran da bilimadamlarıdır. “*Uzman, mucit, bilimadamı ve hacker karakterlerine bilim kurgu sinemasında sık sık rastlanır.Genellikle hertürlü kaosa neden olurlar; ancak aynı zamanda aksiyonun ardındaki beyin ve kas gücü olabilir; hatta insanlığın kurtarıcısı olarak yansıtılabilirler*”.⁶⁹ Bilimadamları, bilim kurgu filmlerindeki, bilimadamı tiplemesini eleştirirler, ancak bu, bilim ve teknolojiyi algılamakten bilim kurgunun nasıl etkili olduğunu kanıtlar. İçeriği ya da etkisi ne olursa olsun bilim kurgu, bilimi, laboratuvarların kapalı kapıları arkasından beyaz perdeye taşımış; bu anlamda da popülerleştirmiştir.

Bilim kurgu sineması, “Metropolis” filmi ile bir konuya daha sahip oluyordu: Ütopyalar ve devamında ortaya çıkacak olan distopyalar. Bilim kurgu yazınında, siyasal ideolojileri yaymak için en sık kullanılan tür olan ütopyalar ve distopyalar, asıl işlevlerini, bilim kurgu sinemasında gerçekleştirme olanağı bulmuşlardır denilebilir. Çünkü tasarlanan toplumların bir anlamda görselleştirilmesi gerçekleşmiş oluyordu. Distopyalarda, bilim, teknoloji ve rasyonelliğin vadettiği herşey boşa gider ve korkunç bir kabusu dönüşür. Distopya, başarısızlığa uğramış bir ütopya olarak gösterilerek, daha iyi bir dünya kurma çabasının tehlikelerine dikkat çeker. Bu nedenle ütöfik filmlerden daha fazla distöfik filmlerin yapıldığını söyleyebiliriz. İzleyici “daha iyi bir yaşam”ın sunulduğu ütöfik filmler yerine, “daha kötü bir yaşam” modelinin sunulduğu distöfik filmleri tercih etmektedir. Çünkü daha iyi olan kendisini rahatlatmamakta, daha kötüyü görerek kendi durumuna şükretme ve rahatlama gerçekleşmektedir. Bilimkurgu filmleri, geleceği düşsel olarak biçimlendirirken, filmlerin çekildiği ülkelerdeki insanların umut ve korkularını da beyaz perdeye yansıtmaktadır. *Birçok bilim kurgu filmi, ütöfik imgelerden oluşur ancak bunlar genellikle aldatici ve gaddar olarak yansıtılır. İnsanlar, rasyonelleştirilip kontrol altında tutulunca, yönetim cansız (donuk) totaliter diktatörlüklere dönüştüğünden, filmlerdeki kurgulanmış hayali yaşam alanları da*

⁶⁹ King, Krzywinska 50.

*dođal olarak hapishaneye dönüşür. Bazı bilim kurgu filmleri, rasyonel ütöpic hayale oldukça uzaktır: Teknolojik kabuslarla ilgili filmlere daha çok rastlanmaktadır.*⁷⁰

Bu bağlamda bilim ve teknolojinin hızla gelişimi, bilim kurgu sinemasında da kendini hemen gösterdi ve “teknofobi” olarak adlandırabileceğimiz bir izleđi oluşturdu. Gelişen teknolojik imkanların insan yaşamına olumsuz bir etki yaptığını ileri süren bu yapıtlar, gelecek tasvirinin olumsuz olarak yapıldığı distopyalara en yakın izleđidir. Her ne kadar bilim kurgu sinemasının bazı örneklerinde teknolojiye olumsuz bir tavırla yaklaşılsa bile, bilim kurgu sineması teknoloji için vazgeçilmezdir. *Çünkü bilim kurgu, teknolojinin yaşamımızdaki etkisinin biçimlenmesinde rol oynar; teknolojileri satarak ya da pazarlayarak, bir çeşit pazarlama gerçekleştirir.*⁷¹

Ütöpic Sinema adlı yapıtlarında Bernhard Roloff ve Georg Seeßlen bilim kurgu sinemasının yedi derdini tanımlamışlardır. Bunlar: *Makineler, yeni canavarlar, kirlenme ve virüs felaketleri, kapalı toplum, böcekler, eğlence ve saldırganlık, istila.*⁷² Bilim kurgunun bu yedi izleđi gerçekte bilim kurgunun temel konuları da sayılabilir. Makineler başlığı altında robotlar, androidler, siborglar, kendi başına karar verebilen makineler söylenebilir. Yeni canavarlar, 1950’lerin başından itibaren sinemada görülen Godzilla ya da dev gorillerin yerini alan, doğaüstü olmayan ama bir biçimde mutasyona uğrayarak insanlara saldıran hayvanlardır. Kirlenme ve virüs felaketleri, kontrol edilemeyen çevre kirliliđi ve bakterilerin, virüslerin savaşlarda kullanılması sonucu ortaya çıkan bir konudur. Kapalı toplum ise daha çok totaliter yönetimler tarafından idare edilen ütopyaların ve distopyaların anlatıldığı filmlerdir. Böcekler başlığı altında mutasyona uğramamış ancak bir biçimde varlıklarıyla korku öđesi haline gelmiş ve dünyayı ele geçireceklerinden korkulan böcekleri anlatan filmler sayılabilir. Eğlence ve saldırganlık filmlerinde ise gelecekte kitle eğlencelerinin saldırganlıkla birleşmesi konu edinilmektedir. İstila ise, hem yaşanılan ya da sahip olunan uzama hem de kişinin bedenine karşı yapılan her türlü müdahaleyi konu edinir. Bunların dışında *bilimsel keşif ve buluşlar, gezegenler arası*

⁷⁰ King, Krzywinska 15.

⁷¹ King, Krzywinska 7

⁷² Roloff, Seeßlen 316 - 338

*yolculuk (uzay operaları), zaman yolculuğu, zihin kontrolü, teleportasyon (ışınlanma), ışın silahları, solipsizm, sanal gerçeklik, teknolojinin insanı ele geçirmesi (bir istila biçimi), klonlama, posthümanizm (beden değişimleri ve genetik değişiklikler), psişik güçler (telepati, telekinezi) gibi izlek ve motifler de bilim kurgu sinamsında sıkça kullanılanlar arasındadır.*⁷³

Gezegenler arası yolculuk izleğini işleyen space opera (uzay operası), bilim kurgu sinemasının en bilinen ve önemli filmlerinden biri olan “2001 : A Space Odyssey”e konu olmuştur. İnsanlığın ve de doğal olarak ideolojilerin daha geniş bir coğrafyaya yayılması için sömürge gizil amaçlı space operalar, bilim kurgu sinemasında bir dönem en fazla yapıt verilen tür olmuşlardır. Ancak zamanla yapımlardaki kalitesizlik nedeniyle, space opera filmleri kısa sürede popülerliğini kaybetmiştir.

1950’den sonra bilim kurgu sinemasında, nükleer felaketler ve sonrasını işleyen filmler görülmeye başlamıştır. Nükleer felaket izleği daha çok soğuk savaşın getirdiği bir olgu olmakla birlikte, izleyicilerin de böyle bir psikolojiye alışmalarını sağlıyordu. Zaten bu filmlerde daha dikkat çekici olan nokta ise, felaketten sonra ortaya çıkan dünyanın diktatörvari idarelerle yönetilmesi ve kahraman olan karakterlerin bu yönetimlerle sürekli sorunlar yaşamasıdır. Bunun sonucunda,

Bilim kurgu kahramanı, kendisine aykırı gelen ötekini ‘gözünü kırpmadan’ yok etmesinin sonucunda, ulusal kahraman kimliği ile, şiddet edimini yüceleştirip benimsenmesini sağlayarak, toplumsal vicdan gibi insani duyguların ortaya çıkmamasının aracılığını yapar. Bilim kurgu sinemasında örtük olarak bulunan ve gerçekte Amerika Birleşik Devletleri’nin uluslararası politik düşlerine yönelik bir tavır olan ‘nazileştirme’ politikasının sonuçları da, giderek bilim kurgulaşan ve giderek şiddet dolu olan günlük yaşamda kendini hissettirmektedir⁷⁴.

⁷³ Ersümer 29

⁷⁴ Yüksel Batur, “*Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji*”, (İstanbul, Kitle Yayınları, 1998), 127

1980'lerle birlikte bilim kurgu yazınında görülmeye başlanan siberpunk, bilim kurgu sinemasında da kendine yer bulmuştur. Siberpunk'un temel izlek ve motifleri ise şunlardır: *Yakın gelecekte yeryüzü, gelecek şoku ve aşırı enformasyon, gücünü yüksek teknolojiden alan egemenler, teknoloji – beden bütünleşmesi, siberuzay ve hackerlar, anti kahraman ve punk tavır, kararsız tutum, gerçeklik algısının bozulması, melezlik*⁷⁵. Bilim kurgu yazını yapıtlarına oldukça farklı bir bakış getiren bu tür, sinemada da ilerleyen teknolojik olanaklar ile başarılı örnekler vermektedir. “Matrix” bu türün en başarılı örneği olarak anılmakla birlikte, aynı zamanda sinema tarihi içinde efekt tasarımı ve kullanımı ile önemli bir yere sahiptir.

Bilim kurgu, oldukça gelişmiş ama yine de fazlasıyla belirsiz bilimsel değerler arasında, insanoğlunun evrendeki konumunu tanımlama arayışıdır. Yalnızca bilimsel ve teknolojik sorunlarla değil, aynı zamanda insanoğlunun iç dünyasıyla ilgilendiği ölçüde bilim kurgu, mitosların sürekliliğine ve kalıcılığına kavuşur.⁷⁶

⁷⁵ Ersümer 112 - 165

⁷⁶ Ömer Tecimer, *Sinema Modern Mitoloji*, (İstanbul: Plan B Yayıncılık, 2006), 197-198

3. BİLİM KURGU TÜRÜ YAPISAL ÖZELLİKLERİ ÇÖZÜMLEME ÖRNEĞİ: GO.R.A.

3.1. Çözümleme Yöntemi

Film dilinin görsel açıdan çözümlenmesi amacıyla, belli ölçüt ve işlemlerin biraraya getirilmesiyle oluşan araştırma planı⁷⁷ biçiminde tanımlanan bir çözümleme yönteminin kurgulanması gerekmektedir. Çalışmada, bu nedenle, söz konusu alanda yapılan diğer çalışmalar da temel alınarak, *yeni ve seçmeci bir çözümleme yöntemi* oluşturumuna ve konuyla ilgili, belli ölçütlere göre seçilmiş bir bütüncenin oluşturumuna gidildi. Çünkü, bilindiği gibi, açık, net ve açıklayıcı sonuçlara ulaşabilmek için bu yöntemin bütünceye uygulanması, bilimsel nitelikli çalışma gerçekleştirebilmenin temel koşulu ve en önemli ölçütlerindedir⁷⁸.

Film dilinin ve filmin yapısını çözümlemeye yönelik çalışmada, tek boyutlu bir çözümleme yapmak olanaksızdı. Özellikle görselliğin işitsellikle birleşerek, günümüz tekniklerinin de kullanıldığı filmde çözümlenmenin çokboyutlu yapılması ve bu bağlamda da bilimsel çalışmanın herşeyden önce belli bir yöntemle tanındığı ve oluştuğu, yöntem olmaksızın elde edilen bilgilerin değersiz ve yetersiz kalacağı ilkesinden⁷⁹ yola çıkarak *çokboyutlu bir yöntemin* oluşturulması gerekmektedir.

Bu doğrultuda oluşturulan seçmeci yöntem aracılığıyla, film dilinin ve film olgusunun görsel-işitsel öğelerle düzenleniş biçimi değişik ölçütlere göre incelenecektir. Göstergebilimsel yaklaşımın temel alınacağı yöntemde film dilinin ve film olgusunun yapısı teknik ve biçimsel özellikleri açısından çözümlenerek, filmin anlatsal yapısı irdelenecektir.

Göstergebilimsel yaklaşımın temel alındığı yöntem doğrultusunda, yüzeysel boyuttan başlayan çözümleme, derin boyuta doğru sürdürülmektedir. Bu amaçla film

⁷⁷ Ural Umay, *Bilimsel Araştırma ve Teknikleri El Kitabı*, (İstanbul: Der Yay., 1981), 8

⁷⁸ Berin Tuncel, "Bilimsel Araştırma Modeli", *İ.Ü.İletişim Fakültesi Dergisi*, 1996, 164

⁷⁹ Hülya Yengin, *Medyanın Dili*, (İstanbul: Der Yay., 1996), .86

olgusu ve film dili sonuca varmayı, çıkarımda bulunmayı ve bütünden yola çıkmayı amaçlayan çözümleyici, açıklayıcı varsayımsal-tümdengelimli yöntemle ele alınacaktır. Ancak sonuç bölümünde göstergebilimsel yaklaşımın film çözümlemesinde yetersiz kaldığı noktalar⁸⁰ irdelenecektir.



⁸⁰ Arthur Asa Berger, *Kitle İletişimde Çözümleme Yöntemleri*, (Eskişehir: TC Anadolu Üni. Yay., 1993), 36

“Göstergebilimsel yaklaşımla çözümleme bir metindeki anlam üretilmesi ile öğelerin birbirleriyle olan ilişkileriyle ilgilenirken yapının kendi niteliğine önem vermez”

3.2. Filmin Genel Betimlemesi

Filmin Başlığı : G. O. R. A.

Yapımcı : Necati Akpınar, Nuri Sevin, Gökhan Tuncel

Yönetmen : Ömer Faruk Sorak

Senaryo : Cem Yılmaz

Müzik : Ozan Çolakoğlu

Kurgu : Mustafa Preseva, Çağrı Türkkkan

Görüntü Yönetmeni : Veli Kuzlu

Yapım Sorumlusu : Semih Yenigün

Genel Koordinatör : Birol Akbaba, Ender Sevim

Sanat Yönetmeni : Bahattin Demirkol

Görsel Efekt : Kıvanç Baruönü

Kostüm Tasarım : Canan Göknil

Oyuncular : Cem Yılmaz, Özge Özberk, Rasim Öztekin,
Ozan Güven, Şafak Sezer, Özkan Uğur, İdil Fırat,
Erdal Tosun, Cezmi Baskın

Süre : 127 dakika

Arif (Cem Yılmaz), turistlere hediyelik eşya satarak ve sahte ufo resimleri çekerek yaşamını sürdürmektedir. Dükkanına gelen iki müşteri tarafından kaçırılarak bir uzay gemisinde alıkonur. Gemide kendisini kaçıran Komutan Logar (Cem Yılmaz) ve yardımcısı Kuna (Şafak Sezer) ile karşılaşan Arif'e, bir bilgin olan Garavel (Özkan Uğur) hayalet olarak görünür ve onun seçilmiş olduğunu söyler. Geminin G.O.R.A. gezegenine inmesi ile birlikte, Arif kendisi gibi kaçırılan dünyalılarla birlikte hapishaneye kapatılır. Hapishane'de "Bob Marley" Faruk (Rasim Öztekin) ile tanışan Arif, hemen kaçma planlarını yaşama geçirir ancak başarılı olamaz. Komutan Logar, G.O.R.A. gezegeninin yönetimini ele geçirmek için G.O.R.A.'nın yöneticisi Amir Toça (Cezmi Baskın) ile konuşarak kızı Ceku (Özge Özberk) ile evlenmek istediğini söyler. Ceku, Logar'dan nefret etmektedir ve kimse ile evlenmeye niyeti yoktur. En yakın arkadaşı android 216 (Ozan Güven) ile dünya yaşamı özlemi içinde yaşamaktadır. 216'nın Komutan Logar tarafından hapishaneye kapatılması, Ceku için büyük bir yıkım olur. Evlilik teklifine olumsuz yanıt alan Logar, istediklerini yaptırmak için G.O.R.A.'ya bir alev topu yollar. Alev topundan kurtulmak için kullanılacak olan kutsal taşların kullanım kılavuzu Logar tarafından yok edilir ve bu taşların kullanımı kimse tarafından bilinmemektedir. Alev topunu durdurmak için Ceku ile evlenme şartını öne süren Komutan Logar, yaptırdığı alet bozulunca, alev topunu durduramaz. Arif, salıverilmesi karşılığında kutsal taşları kullanarak alev topunu durdurur. Ancak Komutan Logar Arif'i yine hapse attırır. Bu sırada Arif ile Ceku arasında bir yakınlaşma olur. Annesi Mulu'dan (İdil Fırat) Amir Toça'nın gerçek babası olmadığı öğrenen Ceku, Rendroy'un (Erdal Tosun) da yardımıyla Arif, 216 ve Faruk'u kaçırarak babasının izini sürmek için G.O.R.A.'dan kaçır. Gece dinlendikleri sırada Komutan Logar tarafından baskına uğrarlar ve Ceku yakalanarak G.O.R.A.'ya götürülür. Arif ve arkadaşları Garavel tarafından bulunarak, eğitilirler ve Ceku'yu kurtarmak için G.O.R.A.'ya dönerler. Düğün hazırlıkları biten komutan Logar ve Kuna, kendilerini sürekli rahatsız eden Tihulu ile seviştikten sonra yatarlarken Arif tarafından görüntülenirler. Düğünün başlamasının ardından düğünü basan Arif, komutan Logar'ın gerçek yüzünü G.O.R.A.'lılara gösterir. Logar ile Kuna'yı etkisiz hale getiren Arif ve arkadaşları, Garavel'in yanına dönerler. Arif, Ceku'yu da alarak Dünya'ya döner.

3.3. Filmsel Olgu Çözümlemesi

Her sinema filmi kendi ikonografisini, kendi kodlarını, kendi iletilerinin izleyiciye türe özgü bir anlatım dili ile ulaştırır. “Çözümlemenin ereği ‘konu film’in genörneğini çıkartmaktır öncelikle, tıpkı bir giysinin kalıbını çıkartmak gibi! Yoksa, her türden filme ‘kalıp’ sayılabilecek bir ‘genörnek’ olarak değil hiç kuşkusuz... Her film kendi ‘kalıbını’ içermektedir.”⁸¹ Filmsel olgunun araç gereci bu çözümleme için teknik ve anlatı özellikleri olmak üzere iki farklı düzeyde incelenmektedir. Bu düzeylerin de kendi alt düzeyleri bulunmaktadır. Bu düzeyler ve alt düzeyleri adlarıyla şunlardır.

Filmsel Olgunun Teknik Özellikleri Açısından Çözümlemesi :

- Çekim Özellikleri
 - Çekim Ölçekleri
 - Kamera Açıları
 - Kamera Hareketleri
- Işık Kullanımı
 - Işığın Türü
 - Işığın İşlevi
- Renk Kullanımı
- Ses Kullanımı
 - Konuşma ve Dışses
 - Müzik ve İşlevi
 - Efekt ve İşlevi
- Görsel Etkiler
 - Geçişler
 - Görsel Efektler

Filmsel Olgunun Anlatısal Oluşturucuları Açısından Çözümlemesi

- Kişi
- Zaman
- Uzam

⁸¹ Simten Gündeş, *Film Olgusu : Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları*,(İstanbul: İnkılâp, 2003), 13.

3.3.1. Filmsel Olgunun Teknik Özellikleri Açısından Çözümlemesi

3.3.1.1. Çekim Özellikleri

3.3.1.1.a. Çekim Ölçekleri

G.O.R.A. filminde birçok farklı çekim ölçeği kullanılmasına karşın yoğun olarak genel plan, bel plan ve göğüs plan⁸² kullanılmıştır. Çok az kullanılsa da yakın planlar ve detay planlar anlatımın güçlenmesine yardımcı olacak biçimde kullanılmıştır.

Sahnelerin ilk planları çoğunlukla genel planla başlatılarak, uzamın tanıtılması ve kişilerin uzamda konumlandırılması sağlanmıştır. (Uzay gemisinin G.O.R.A.'ya inişi, Arif'in hapisanedeki ilk günü, ilk sahnedeki Dünya görüntüsü,.)



Resim 1: Uzay gemisinin G.O.R.A.'ya inişi

Genel planlar aynı zamanda içinde karakterlerin hareketinin bulunduğu sahnelerde kullanılmıştır. Bu bağlamda, hareketin kesintisiz verilmesi gerçekleşmiştir. Bazı sahnelerden önce kullanılan genel planlar, tanıtma planı olarak

⁸² Genel Plan : Mekanı, dekoru oyuncularıyla birlikte anlatan, tüm alanı ve dokuyu kapsayan planlardır. Bu plan aracılığıyla yerler, insanlar ve olaylar betimlenebilir.

Bel Plan : Belden başlayıp kafanın üzerinde hafif bir boşluk bırakılmasıyla oluşturulan plandır.

Göğüs Plan : Göğüsten başlayıp kafanın üzerinde hafif bir boşluk bırakılmasıyla oluşturulan plandır.

Bkz Bülent Küçükerođan, Turhan Yavuz, İbrahim Zengin, *Video ve Film Kurgusuna Giriş*, (İstanbul: Es Yayınları, 2005), 22.

kullanılarak izleyicinin uzamla ilgili bilgi sahibi olması sağlanmıştır. (Uzay gemisinin kara delikten geçmesi ve G.O.R.A. gezegeninin ilk görüldüğü sahne, Logar – Ceku düğününün yapılacağı valo salonunun gösterildiği sahne...) Bu genel planların amacı, uzam değişikliklerinin izleyici tarafından farkedilmesidir.



Resim 2: Kara delik

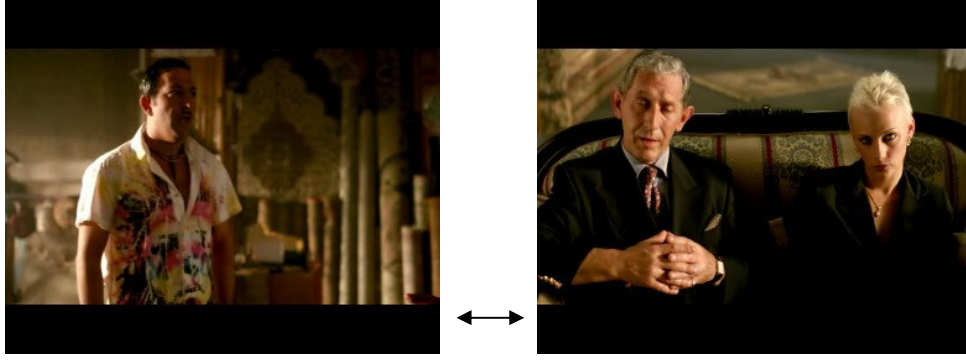


Resim 3: Uzay gemisi ve G.O.R.A. gezegeni



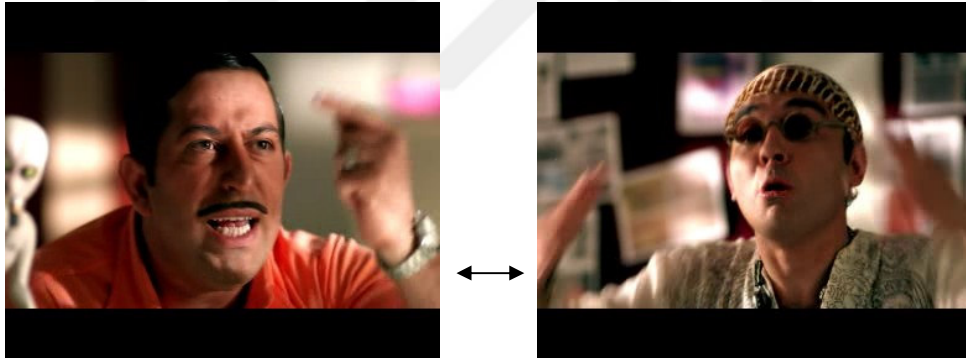
Resim 4: Valo Salonu

Bel plan ve göğüs plan, karşılıklı konuşmaların olduğu sahnelerde yoğun olarak kullanılmıştır. Bu planlar kendilerini birebir karşılayan planlarla birlikte kullanılmışlardır. (Arif'in dükkandan kaçırıldığı ilk sahne, Logar ve 216'nın Logar'ın odasında konuştukları sahne,...) Ancak bunun tersi bir durumun olduğu sahneler de yok değildir. Bel planın yoğun olarak kullanılma nedeni, dramatik anlatının, bel plandan daha yakın ölçekler isteyen sahnelere ve planlara gereksinim duymamasıdır. Bu nedenle hem yüzün hem de ellerin görülebildiği bel plan tercih edilmiştir.



Resim 5 –6 : Arif'in dükkandan kaçırıldığı sahne (Bel Plan)

Dramatik yoğunluğun yükseldiği sahneler de yok değildir. Bu sahnelerde omuz plan ve baş plan⁸³ kullanılmıştır. (Arif'in, G.O.R.A.'yı kurtardıktan sonra hapisanede Ceku'yu düşünüp sigara içtiği sahne, ufo yayıncısı ile ilk görüşmesinde konuşmanın kızıştığı sahne,...)



Resim 7-8 : Arif ve ufo yayıncısı arasındaki diyalog (Omuz Plan)

Karakterler dışındaki yakın planlar daha çok ara plan olarak kullanılmıştır ve yakın planların çoğu bir nesneyi ya da kişiyi tanıtmaya amaçlı gözönünde bulundurularak kullanılmıştır. (Arif'in cep telefonu, Yeni Rakı şişesi, Yedigün otomatı, Commodore 64 kaset okuyucusu,...) Bu doğrultuda kişilerin ve nesnelerin daha belirgin bir biçimde görünmesi, bu nesnelerin ve kişilerin dramatik anlatıdaki önemini izleyiciler tarafından algılanmasını sağlamaktadır.

⁸³ Omuz Plan : Omuzların hemen altından başın tepesine kadar olan bölgeyi içeren çekimlerdir. Baş Plan : Çenenin hemen altından başın tepesine kadar olan bölge ile oluşturulan çekimlerdir. Bkz. Joseph V. Mascelli, *Sinemanın 5 Temel Ögesi*, çev. Hakan Gür, (Ankara: İmge Kitapevi, 2002), 34.



Resim 9: Yedigün Otomatı (Yakın Plan)

Resim 10: Yeni Rakı Şişesi (Yakın Plan)

3.3.1.1.b. Kamera Açıları

Filmde kamera açılarının, en çok standart açıda bir başka deyişle göz hizasında yapıldığını görüyoruz. “*Bu türden bir açıda alıcı, ortalama boyda bir izleyicinin göz düzeyine göre ayarlanır. Nesnel çekimlerde ve yakın çekim ölçeğinde en sık kullanılan açı türüdür.*”⁸⁴ Ancak alt açı ve üst açı kullanımı hem özel bir anlam katması hem de yalnızca filme devinim sağlaması açısından uygulanmıştır.

Alt açı, yüceltme duygusu hissettirdiğinden, G.O.R.A. filmindeki birçok sahnede de aynı anlamı taşımaktadır. (Arif’in G.O.R.A.’yı kurtardıktan sonra hapishaneye girişi, Logar ile Arif’in valo salonundaki kavga sahneleri, Logar’ın Atikkent’te yürüdüğü sahneler,...) Ancak bütün alt açı kullanımlarının bu anlamı taşıdığı söylenemez. Bazı sahnelerde alt açı yalnızca devinim katmak için kullanılmıştır.

⁸⁴ Nükhet Güz, Rengin Küçükdoğan, Nilüfer Sarı, Bülent Küçükdoğan, Işıl Zeybek, *Etkili İletişim Terimleri*, (İstanbul: İnkılâp, 2002), 2.



Resim 11: Arif'in G.O.R.A.'yı kurtardıktan sonra hapishaneye girişi, alt açı (Yüceltme)

Bazı sahnelerde alt ve üst açı kullanımı ikili diyalogların olduğu sahnelerde görülmektedir. Bu sahnelerde kişiler arasındaki ilişkinin durumuna göre kamera açısı konumlanmaktadır. Bu kullanımın en iyi örneği Logar ve Kuna'nın Tihulu ile uzay gemisindeki ilk karşılaşmalarıdır. Yetke (otorite) sahibi Logar'ın alt açıdan, Tihulu'nun üst açıdan görüntülenmesi, toplumsal ilişkilerin durumuyla ilgili bizi bilgilendirir. Ancak, bu üçlünün son karşılaşmalarında, Tihulu ve Logar, göz hizasından görüntülenerek, standart açığa bir yan anlam yüklenmiştir. Bu anlam Logar'ın yetkesinin artık kaybolduğudur.



Resim 12: Üst Açı (Küçümseme)



Resim 13: Alt Açı (Yüceltme)



Resim 14: Standart açı
(Eskiye göre otorite kazanımı)



Resim 15: Standart açı
(Eskiye göre otorite kaybı)

Yukarıda anlatılan kullanımın aynısı ufo yayıncısı ile Arif arasında da geçmektedir. Ancak son karşılaşmada Arif otorite sahibi, ufo yayıncısı ise itaat eden konumundadır.

Bazı sahnelerdeki üst açı kullanımının diğer bir amacı da uzamın tanıtılması olarak gözlemlenmektedir. (Arif'in kavga çıkarmak için hapishanede yürüdüğü sahne,...)

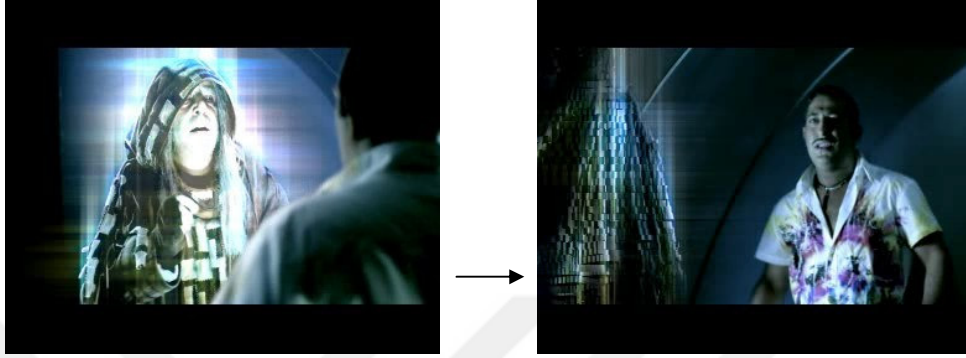


Resim 16 : Üst Açı (Tanıtma)

Filmdeki diyalog sahnelerinin, genellikle açı - karşı açı prensibi kullanılarak çekildiği ve buna ek olarak anlatının daha öznel olması için amors⁸⁵ (omuz üstü)

⁸⁵ Amors : Bir oyuncunun sırtından bakış yönünde diğer oyuncuyla birlikte çekildiği planlardır. Öndeki oyuncunun sırtı kameraya dönüktür. Bkz.: Küçükerdoğan, Yavuz, Zengin 22.

planlar kullanıldığı görülmektedir. Amors plan izleyiciyi daha fazla filmin içine sokmak için kullanılan, öznellik hissi veren yöntemlerden biridir.



Resim 17 – 18 : Açık – Karşı açık, amorslu bel plan (Öznel kullanım)

Her ne kadar diyaloglar çoğunlukla açık – karşı ilkesine göre beyaz perdeye gelse de bu kullanımın gözlemlenmediği iki diyalog sahnesi içerdikleri anlam açısından dikkat çekicidir. İlki Faruk ile Arif’in hücrede konuştukları sahne, hiçbir plan kesimine uğramadan, plan-sekans⁸⁶ biçiminde çekilmiştir. Kamera tam karşıdan, nesnel bir biçimde konuşmayı aktarmıştır. Diyalogların içeriği dramatik anlatımın en yüksek olduğu yerlerden biridir. Sahne hiç bölünmeyerek bu diyalogun daha güçlü bir anlam içermesi sağlanmıştır. Aynı kullanımı Arif ile Ceku’nun ormanda ateş başında oldukları sahnede de görmekteyiz. Sahne, hiç kesilmeden 2 dakika boyunca Arif ile Ceku’nun konuşmasından oluşmaktadır. Sahnenin başlaması ile sahneyi dolduran romantizm, kesintiye uğramadan izleyiciye ulaşmaktadır.

⁸⁶ Plan-sekans : Sahnenin bir koreografi gibi düzenlenerek tek planda çekilmesidir. Bkz. Blain Brown, *Sinematografi*, çev. Selçuk Taylaner, (İstanbul: Hil Yayın, 2006), 31



Resim 19: Arif ve Faruk tanışma

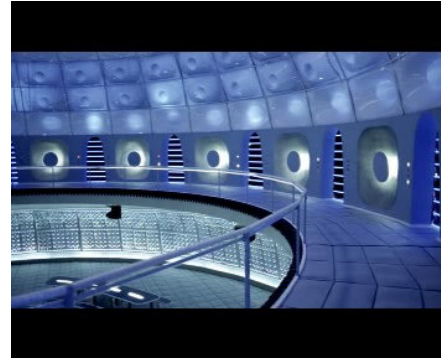


Resim 20: Arif ve Ceku sohbet

Kişilerin öznel bakış açısının kullanılması, izleyiciyi filmin atmosferine sokan, karakterlerle özdeşleşmesini sağlayan yöntemlerden biridir ve bu filmde birkaç sahnede kullanılmaktadır. Arif'in uzay gemisinde ilk defa çevresini taradığı bakış ile başlayan bu öznel bakış açısı kullanımı, 216'nın Ceku'ya kahve falı baktığı sahnede de görülmektedir. Kahve fincanını 216'nın bakış açısı hatta bakış özellikleri ile görürüz. Bir başka kullanım ise Arif, Faruk ve 216'nın hapisanedeki hücrelerinden kaçmak için dışarı çıktıkları sırada, koridorun boş olduğunu 216'nın öznel bakışıyla görmekteyiz. Ardından, Arif başını uzatıp bir koridoru kontrol ederken ve Faruk çiçekle plakumata doğru ilerlerken öznel bakış açısıyla koridoru gözetleriz. Böylelikle kaçış sırasında karakterlerin duydukları korku ve heyecan, izleyiciler tarafından da hissedilir.



Resim 21: Öznel bakış hazırlık planı



Resim 22: Öznel bakış

G.O.R.A.'da gözlemlenen bir başka kamera açısı kullanımı da, kişilerin objektife bakarak izleyiciye yönelik konuştukları planlardır. Film boyunca üç defa örneğini gördüğümüz bu kullanım (Kuna'nın, Logar'ın dünyalılardan nefret etme

nedeni sorarken kameraya bakması; Arif ve 216'nın, Ceku'nun babasının kim olduğunu Garavel'e sorduktan sonra kameraya bakması ve Arif'in Amerikan sinemasına yönelik konuşma yaptığı sahne) filme belgesel izlenimi katmaktadır. Objektife bakarak konuşmak yoğun olarak belgesel ya da tanıtım filmlerinde yoğun biçimde kullanılan bir yöntemdir. Burada kullanılan bu yöntem, bilinmeyen bir sırrın ortaya çıkarılacağı ve bütün filmin sonunda genel bir çıkarımın yapıldığı sahnelerde kullanılarak gerçeklik hissini ve sahnelerin önemlerini arttırmıştır.



Resim :23 Objektife bakış



Resim 24: Objektife bakış (Belgesel üslup)

3.3.1.1.c. Kamera Hareketleri

G.O.R.A. filminde hem hareketli hem de sabit kamera kullanımını görmek olasıdır. Gözlemlenen kamera hareketleri yatay (kaydırma) ve dikine (yükselme ve alçalma) hareketlerdir. Kaydırmalar - ki bu filmde görülenler ileri kaydırma, geri açılma, sağdan sola ve soldan sağa kaydırma - kimi zaman steady-cam ile kimi zaman da şaryo ve jimmy jib ile gerçekleştirilmiştir.

Kaydırmalar, film boyunca çoğunlukla görüntüde bulunan karakterlerin izlenmesi amacıyla ve genel görüntüden daha yakın görüntüye geçiş için kullanılmıştır. Ancak kimi sahnelerde bu kaydırmalara bazı yananamlar yüklendiği görülmektedir. Örneğin Arif ile Prens Charles benzeri G.O.R.A.'lının halı dükkanındaki tanışmaları sırasında, Prens Charles'a doğru yapılan ileri kaydırma, Prens Charles'ın daha tanınır olmasını sağlarken, dramatik anlatının ritmini de

yükseltir. Bu kaydırma müzikle de desteklenerek sahnenin daha etkili olması sağlanır.

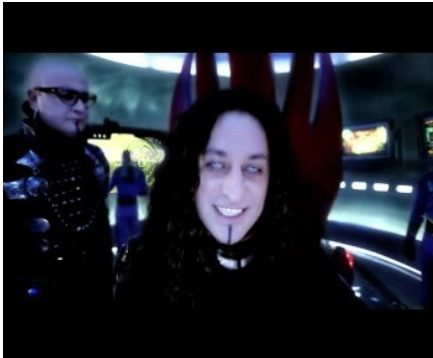


Resim 25: Kaydırmanın başlangıcı



Resim 26: Kaydırmanın sonu

Filmde gözlemlenen geri açılmalar, bir nesneden ya da karakterden başlayarak uzama doğru açılma biçimindedir. Bu durumda sahne için önem taşıyan nesne ya da karakter baştan tanıtılarak sahne içindeki önemi verilir ve uzamın tanıtılması gerçekleştirilmiş olur. (Uzay gemisinin kumanda odasından açılma, yeni rakı şişesinden açılma,...)



Resim 27: Açılmanın başlangıcı



Resim 28: Açılmanın sonu

Filmde ileri kaydırma ve geri açılmalar bazı sahnelerde geçiş ögesi biçiminde kullanılmıştır. Arif'in fotoğraf baskı odasında, yıkayıp astığı fotoğraftan, fotoğrafın bulunduğu mağara duvarına geçiş yana kaydırma ve geri açılma ile sağlanmıştır. Filmde buna benzer kullanımlar iki sahnede daha görülmektedir. (Hapishanedeki ekrandan kutsal odaya geçiş, anı fotoğrafından ufo yayıncısının ofisine geçiş.)



Resim 29: Sağa kaydırma (Başlangıç)



Resim 30: Kaydırma Sonu



Resim 31: Geri açılma (Başlangıç)



Resim 32: Açılma sonu

Filmde görülen dikine kamera hareketleri – yükselme ve alçalma – sahnelerin başlangıcında ya da sonunda uzamın tümünün görülmesi için kullanılmaktadır. Bu devinimlerle, uzamın tanıtılması ve uzamda karakterler tarafından gerçekleştirilen eylemlerin gösterilmesi gerçekleştirilmektedir.



Resim 33: Arif, 216 ve Faruk tanışma



Resim 34: 216 ve mahkumlar tanışma

3.3.1.2. Işık Kullanımı

3.3.1.2.a. Işığın Türü

G.O.R.A. filminde her iki tür ışıklandırma biçiminin kullanıldığını görmekteyiz. Hem doğal ışıklandırma hem de yapay ışıklandırma kullanılmıştır. Filmin daha çok iç uzamlarda geçtiği düşünülürse, yapay ışıklandırmanın daha çok kullanıldığı söylenebilir. Buradan da yapay ışıklandırmanın, uzay gemisi, G.O.R.A. kentinde bulunan hapishane, saray, koridorlar gibi uzamlarda kullanıldığı algılanmaktadır. Doğal ışıklandırma ise Dünya'daki ve G.O.R.A. kentinin dışındaki (Negney) uzamlarda kullanılmaktadır.

3.3.1.2.b. Işığın İşlevi

Filmdeki uzamlar anlamlarına göre farklı biçimlerde, uzamın anlamına katkıda bulunacak biçimde ışıklandırılmaktadır. Doğal ışıklandırmanın kullanıldığı Dünya ve G.O.R.A.'nın dışındaki yerler (Negney) gibi sıcak renkle kurgulanırken, yapay ışıklandırmanın kullanıldığı G.O.R.A. kenti iç uzamları mavi gibi soğuk bir renkle kurgulanmıştır. Ayrıca ışıklandırma metodu olarak da filmde farklı yöntemler farklı anlamlar için kullanılmaktadır. Örneğin hapishane ve uzay gemisi çok noktadan aydınlatmalı, ışık kaynakları farkedilmeyecek biçimde saklanarak steril bir yöntemle ışıklandırılarak, boğucu bir uzamın oluşması sağlanmaktadır. Bu sayede teknolojinin ve uzayın soğukluğu hissedilmektedir. Aynı biçimde G.O.R.A. gezegenindeki tüm mekanlar da steril bir biçimde ışıklandırılarak boğucu bir etki hissedilmektedir. Ancak Arif ve arkadaşlarının G.O.R.A.'dan kaçmaları ile birlikte ışıklandırma yöntemi değişmekte ve parçalı ışıklandırma metodu görülmektedir.

Her ne kadar mavi renk yoğunluklu ışıklandırmanın soğukluk anlamı içerdiğini söylesek de Arif ile Ceku'nun ormanda sohbet ettikleri sahnedeki bu soğukluk, yakılan ateşten gelen sarı ışık ile kırılmaktadır. Ateş aynı zamanda, Arif ile Ceku arasında gelişen ilişkide romantik bir atmosfer oluşumunu sağlamaktadır.



Resim 35: Ormanda ateş çevresinde oturma



Resim 36: Ateş, mavi ışığın soğukluğunu kırıyor, romantizmi destekliyor

3.3.1.3. Renk Kullanımı

Film boyunca farklı uzamlarda farklı renklerin yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir. Filmin Dünya’da geçen giriş sahnelerinde (Arif’in ufo yayıncısı ile tartışması, ihtiyar adamla yol alması, turistlerle kavga etmesi) sarı rengin baskın olduğu ve bunun filme bir sıcaklık ve doğallık kattığı söylenebilir. Arif’in kaçırılmasıyla birlikte renk yoğunluğu soğuk bir renk olan maviye dönüşmektedir. “Soğuk renklerin aşırı kullanımları karamsarlık, sıkıntı etkisi yaratır.”⁸⁷ Mavinin aşırı yoğunluğu hapishanedeki sıkıcı ortamı da açıklamaktadır. Bu soğuk renk genel bir kullanımla teknoloji ve uzay kavramları da vurgulamaktadır. Özellikle Arif’in telefonla Dünya’daki arkadaşı Muhittin’i aradığı sahnede iki Dünya arasındaki fark daha anlaşılır biçimde ortaya çıkmaktadır.

⁸⁷ Rengin Küçükerođan, *Reklam Söylemi*, (İstanbul: Es Yayınları, 2005), 92



Resim 37: Uzay - Mavi (Soğukluk)



Resim 38: Dünya - Sarı (Sıcaklık)

Ayrıca, G.O.R.A. gezegeninde bulunan uzamlarda da farklı renk yoğunlukları görülmektedir. Ceku'nun odasındaki beyaz yoğunluğu aynı zamanda saflığı vurgulamaktadır. Logar ve Kuna'nın odasındaki mor duvarlar ve mor renk yoğunluğu, gizli bir eşcinselliği açığa vurmaktadır. Amir Toça'nın odası siyah ve kırmızı renklerle oluşturularak ciddiyet sağlanmaktadır. Kutsal odakaki sarı rengin yoğunluğu kutsallığı, hapisanedeki mavi yoğunluğu karamsarlığı ve sıkıntıyı izleyiciye aktarmaktadır.



Resim 39: Ceku'nun odası



Resim 40: Logar'ın odası



Resim 41: Amir Toça'nın odası



Resim 42: Hapishane

Farklı uzamlardaki anlamların ortaya çıkması için destekleyici öge olarak kullanılan renkler, filmdeki iki sahnede başlı başına filmin ve de dönemin karakteristiğini yansıtırlar. Bu iki kullanım da flashback (geçmiş anımsama) olarak beyaz perdeye yansır. Logar'ın insanlardan nefret etme nedenini anlatırken görülen flashback sahneler siyah – beyaz olarak gösterilmiştir. Böylece olayın meydana geldiği zaman olan 1789'a en yakın teknolojik gösterim biçimleri kullanılarak, izleyicinin dün ile bugün arasında ayırım yapması kolaylaştırılmaktadır. Ayrıca burada düşük kare çekim yapılarak hareketlerin hızlı olması sağlanmıştır. Bu sinemanın ilk yıllarında görülen kullanımdır. Buna ek olarak görüntülerde görülen tozlanma ve çizikler eski bir film izlenimi uyandırmaktadır.



Resim 43: Kubur'un Dünya'yı ilk ziyareti (Flashback)

Diğer bir renklendirme örneğini ise, Faruk'un kendi geçmişini anlattığı flashback (geri dönüş) görüntülerinde görmekteyiz. Flashback görüntüleri sararmış renklerle verilerek olayın tarihi hakkında izleyicilere bilgi vermektedir.



Resim 44: Faruk'un ilk bilim kurgu filmi senaryo görüşmesi

3.3.1.4. Ses Kullanımı

3.3.1.4.a. Konuşma ve Dışses

Film, konuşma yoğunluklu bir yapıdadır. Bu konuşmalar çoğunlukla iki kişinin diyalogları biçimindedir. Ancak daha fazla sayıda karakterin konuştuğu sahnelerde filmde bulunmaktadır. Ayrıca, kimi zaman karakterlerin kendi kendine yüksek sesle konuştukları, düşüncelerini seslendirerek izleyiciye aktardıkları sahnelerde bulunmaktadır. (Yemekhane ilk yemeğini aldıktan sonra Arif'in kendi kendine konuşması,...)

Filmde kimi zaman dışses kullanımına da rastlanmaktadır. Dışses kullanımı sesli duyurular biçiminde olmaktadır. Daha çok hapishanedeki mahkumları yönlendirmek için kullanılmaktadır. Bu sayede, hapishane uzamının oluşturulmasına dışseslerle destek verilmektedir. Ayrıca dışses kullanımı, alev topunun durdurulması için Arif'in kutsal odada bulunduğu sırada gerilimi arttırmak amacıyla kullanılmıştır. Ancak, Arif bunu durdurarak hem gerilimi azaltmış hem de sahneye komedi öğesi katmıştır.

3.3.1.4.b. Müzik Kullanımı ve İşlevi

Müzik, filmde görsel öğeleri destekleyici biçimde kullanılmıştır. Farklı sahnelerde, sahnenin anlamına uygun gelen türde müzikler kullanılmıştır. Örneğin Arif'in ufo yayıncısı ile ilk görüşmesinde mistik bir Hint müziği duyulmaktadır. Aynı biçimde Arif'in Bob Marley Faruk ile ilk tanışmasında da raggie müziği duyulmaktadır.

Sahnenin anlamına yardımcı olan müziklerin yanında sahnenin gerilimini arttıran müziklerde kullanılmaktadır. Bu müzikler sahne içinde gerçekleşecek olan bir olayın ya da eylemin hazırlayıcısı ya da destekleyicisi olarak kullanılmaktadırlar. Arif'in mağarada turistlerle konuşması sırasında tercümandan yediği tokattan sonra başlayan müzik, sahnenin gerilimini yükseltmekte, izleyiciyi olası bir kavgaya doğru hazırlamaktadır. Bir başka örnek ise Arif'in, plakumatın ışın kılıcını alarak kaçmaya çalıştığı sahnede, Komutan Logar'ın arkadan yaklaşması sırasında kullanılan müzik sahnenin gerilimini arttırmaktadır.

Bazı sahnelerde müzik kullanımı bir dış öge olarak değil filmin içindeki bir öge kullanılmaktadır. Arif'in ihtiyar adamla giderken, arabada çalmaya başladığı müzik aynı zamanda bütün sahnenin müziği olmaktadır. Komutan Logar ile Kuna'nın odasındaki 3 boyutlu dansçı hologramı sırasında, farklı dansçılar için farklı müzikler kullanılmakta ve bu müzikler ortam sesi olarak verilmektedir.

Konuşma olmayan kimi sahnelerde müzik başlı başına, sahnelerdeki devinimlerin destekleyicisi olarak kullanılmaktadır. Bu devinimler daha çok karakterlerin gerçekleştirmiş oldukları devinimlerdir. Arif'in kaçma denemelerinde ve Ceku'yu kurtarmak için çölden ve ormandan koşarak G.O.R.A.'ya geri döndükleri sahnelerde müzik bu amaçla kullanılmaktadır.

Müzik kullanımında dikkat çeken bir nokta sahnelerdeki anlama uygun müziklerin kullanılmasıdır. Devinimin yoğun olduğu sahnelerde ritimli, hızlı müzikler kullanılırken, romantik sahnelerde yavaş ve duygusal, coşkulu sahnelerde de birçok enstürmanın aynı anda kullanıldığı orkestral müzikler kullanılmıştır.

3.3.1.4.c. Ses Efektleri ve Kullanımı

Ses efektleri film süresince birkaç farklı biçimde kullanılmaktadır. Birincisi bu efektler görüntüyü işitsel anlamda desteklemektir. Başka bir deyişle sahnedeki gerilimi ya da devinimi izleyiciye en etkili ve etkin biçimde sunma amacını taşımaktadır. Bunu filmin ilk sahnesinden itibaren fark edebiliriz. Açılış sahnesindeki ilk planla – otomatik açılan kapı – duyduğumuz ses efekti ve devamında kumanda odasındaki ses efektleri, filmdeki bilim kurgusal öğeleri vurgulamak için kullanılmaktadır. Tüm film boyunca da - uzay gemisinin devinimlerinde, kapı açılmalarında, lazer silahlarında, transportasyon odasında, vb. gibi yerlerde - kullanılan ses efektleri anlatıyı daha güçlü kılmaktadırlar.

Ayrıca ses efektleri yalnızca anlatı öğelerinin destekleyicisi olarak değil bazı durumlarda sahnelerdeki görsel öğelerin yerine de kullanılmaktadır. Bu durumlarda ses efektleri gerçeklik duygusunu arttırmakta ve izleyiciyi koşullandırmaktadır. Örneğin Arif, ihtiyar adamla arabada konuşurken araba sesleri duyulmakta ancak görüntüleri görülmemektedir. Bu da bizi gidilen yolun gerçek bir yol olduğuna inandırmaktadır. Aynı biçimde Arif'in turistlerle mağarada kavga etmesi gösterilmemekte, yalnızca bağırma ve kırılma sesleri kullanılarak kavga olmuş gibi algılanması sağlanmaktadır.

Ayrıca ses efektleri bazı sahnelerde görüntüsel geçişleri anlatmak için kullanılmaktadır. Amir Toça'nın kutsal taşların kullanım kılavuzunu bulamadığı plandan sonra kullanılan ses efekti Logar'ın düşüncelerinin görüntüleri ile sahnenin devamı arasında ayırıcı bir işlev görmektedir.

3.3.1.5. Görsel Etkiler

3.3.1.5.a. Geçişler

Filmin planlar arası geçişleri büyük bir çoğunlukla kesmedir. Bu sayede filmin zamansal devamlılığı sağlanmaktadır. Buna karşın kesme dışında geçişler de filmde bulunmaktadır. İlk farklı geçiş Logar'ın Dünyalılardan nefret etme nedenini anlatırken siyah-beyaz görüntülere zincirleme ile geçiş sağlanmaktadır. Bu sayede siyah-beyaz görüntüler ile Komutan Logar arasında bir ilişki kurulması sağlanmaktadır. Aynı biçimde Bob Marley Faruk'un kendi geçmişini anlattığı görüntülere dalgali zincirleme ile geçilmekte ve aynı dalgali zincirleme ile anı görüntülerinden günümüze dönülmektedir. Zincirlemeler sayesinde farklı görüntüler arasında bir ilişki kurulmaktadır.

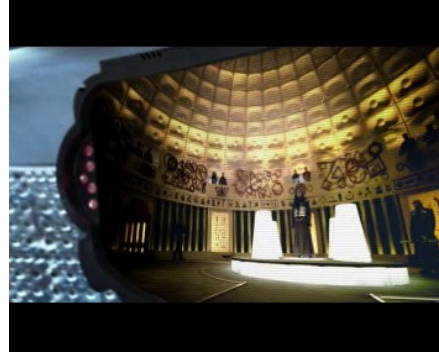
Filmde görülen farklı bir geçiş örneği de görüntünün kendi ekseni etrafında hızla dönerek değişmesidir. Arif'in kaçma eylemleri flashforward ile anlatılırken bu görüntülere geçiş hızla dönerek sağlanmaktadır. Bu sayede de zamanda atlama gerçekleşmektedir.

Zaman atlamanın bir diğer yöntemi de saat yönünde yapılan silme ile geçiştir. 216 ile Arif'in tanışmasından hücrede traş olmaya yapılan bu geçiş sayesinde zamansal ilerleme izleyicilere anlatılmaktadır. Bu sahnenin devamındaki zincirlemeler zamanın farklı dilimlerini göstermektedir.

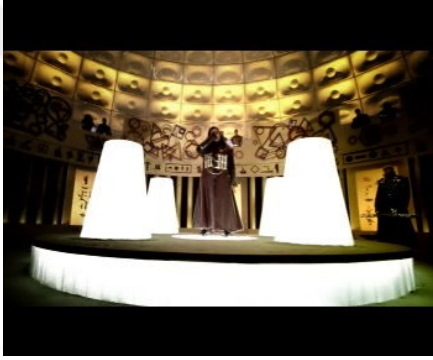
Filmde görülen bir başka geçişde, sahnede bulunan televizyon ekranına yaklaşarak, ekrandaki görüntünün orjinaline geçmektir. Bu sayede zamanda kesintisizlik sağlanarak geçiş gerçekleştirilmiş olmaktadır. Hapishanedeki televizyon ekranından Kutsal Odadaki Logar'ın görüntüsüne yapılan geçiş bunun en güzel örneğidir.



Resim 45: Geçilecek ekran görüntüsü



Resim 46: Yaklaşma ile geçiş başlıyor



Resim 47: Geçiş ekrandaki görüntünün çerçevesiyle kaplanması ile bitiyor.

Bu geçişin farklı bir türü de fotoğraf kartından görülen görüntünün orjinaline geçiştir. Mağara duvarları fotoğrafından mağaraya yapılan geçiş buna örnek olarak verilebilir. Ancak bu geçişde bir zaman geçişi de sözkonusudur. Aynı anlamı içeren başka bir örnek de, Arif'in G.O.R.A.'yı kurtarmak için, 216 ile Kutsal Odaya doğru yola çıkmalarından sonra alev topundan siyaha zincirleme geçiştir. Bu sayede zamanda geçiş de sağlanmaktadır.

Buna karşın zincirleme geçişin zaman geçişi dışında yan anlam kazandığı yerler de bulunmaktadır. Arif'in G.O.R.A.'yı kurtardıktan sonra hapisanede sigara içtiği yüz plandan, Ceku'nun odasında bulunan televizyon ekranındaki Ofsayt Osman⁸⁸ karakterine yapılan zincirleme yalnızca zaman geçişini değil aynı zamanda

⁸⁸ Ofsayt Osman, Sadri Alışık tarafından canlandırılan film kişiliğidir. Yönetmenliğini Osman F. Seden'in yaptığı "Şakayla Karışık" adlı filmde ilk defa görülen, beceriksiz ancak iyi kalpli, fakir,

karakterler arasındaki ilişkiyi de ortaya çıkarmaktadır. Yaşamı boyunca yaptığı eylemlerden dolayı serserilikle suçlanan Ofsayt Osman'ın, yaptığı bir iyilik sonucunda zor duruma düşmesi ile Arif'in durumu arasında özdeşlik kurulmaktadır. Buna ek olarak Logar ve Kuna'nın Atikkent'i yaktırdıktan sonra yürürken ateşe yapılan zincirleme geçiş ile ateşle Logar arasında ilintileme sağlanmaktadır.



Resim 48: Arif ve Ofsayt Osman zincirleme geçişi

Filmdeki zaman geçişlerinden biri olarak kullanılan kalp sembolü kullanılarak yapılan - ilk görüntünün kalp şeklinde küçülerek ikinci görüntünün görünür olduğu - geçme, bize aynı zamanda sahnenin geleceği hakkında da ipucu vermektedir. Komutan Logar ile Tihulu'nun yatakta şampanya içmelerinden başlayan kalpli grçiş ile bu sahnenin içeriği hakkında izleyici bilgilendirilmektedir. Bir süre sonra görüleceği gibi Logar, Tihulu ve Kuna arasında bir birliktelik yaşanmış ve bu üç kişilik yatakta yatmaktadır.

haksever, fedakar karakterdir. Yaşamda hiç gol atamamış, hep ofsayt pozisyonunda kaldığı için bu lakapla anılmaktadır.



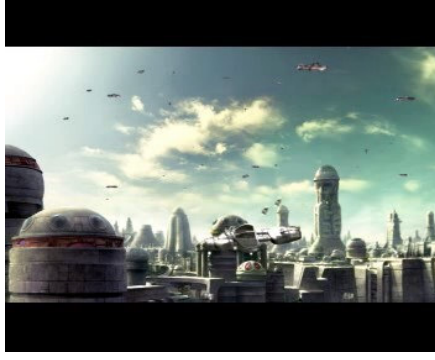
Resim 49: Logar ve Tihulu'nun görüntüsü kalp biçiminde küçülerek diğer sahneye geçiş sağlıyor.

3.3.1.5.b. Görsel Efektler

G.O.R.A. filmi Türkiye'de en fazla görsel efekt kullanılan filmlerinden biridir. Filmdeki sahnelerin yarısından fazlasında bu efektleri görmekteyiz. Bu efektler kimi zaman odaların penceresinden gördüğümüz G.O.R.A. dış uzamları olabildiği gibi kimi zaman da tamamen 3 boyutlu tasarlanan uzay gemisi, G.O.R.A. gezegeni, savaş gemileri ya da alev topu gibi görseller olmaktadır. Pencereleden gördüğümüz G.O.R.A. dış uzamı tamamen bluebox ya da greenbox yöntemi kullanılarak oluşturulmaktadır. Bu sayede olayların G.O.R.A.'da geçtiği izlenimi uyandırılmaktadır.



Resim 50 : Pencereden G.O.R.A. (Greenbox)Resim 51: G.O.R.A.'nın Atikkent'den görünümü



Resim 52: G.O.R.A.
(3 boyutlu canlandırma)



Resim 53: Savaş gemileri
(3 boyutlu canlandırma)

2 ve 3 boyutlu görsel efektlerin başarısı filmin gerçeklik duygusunu arttırmaktadır. Birçok sahnede gördüğümüz bu görsel efektler bazı sahnelerde fiziksel efektlerle birlikte kullanılmaktadır. Garavel ve Arif'in uçuş sahneleri hem görsel hem de fiziksel efektlerin yardımıyla ortaya çıkarılmıştır. Çelik halatlar kullanılarak gerçekleştirilen bu görsel efekt, bilgisayarda bu halatların silinmesi ile tamamlanmaktadır.



Resim 54: Arif'in uçuşu - Arif'in vinç yardımıyla uçurulması

Garavel'in 3 boyutlu hologram biçimindeki görünümü Türk yazınında aksakallı dedenin düşde görülmesini çağrıştırmaktadır. Bilim kurgu filmlerindeki tehlikeli durumlardan son anda kurtulma klişesinin bir yansıması olan Garavel'in Arif ve arkadaşlarını bulması, bu bağlamda, filmin öne çıkan bilim kurgusal öğelerinden biridir.



Resim 55: Garavel'in hologram görüntüsü

Filmdeki görsel efektler, G.O.R.A. gezegeninin teknolojik öğeleri olarak gösterilmekle birlikte geleceğe ait tasarımlar olarak dikkat çekmektedir. Komutan Logar ve Kuna'nın birlikte izlediği dansçı hologramlarının bir anlamda, 3 boyutlu televizyonun öngörüsüdür diyebiliriz. Aynı zamanda 216'nın bir projeksiyon cihazı gibi gösterim yapabilmesi de bu bağlamda farklı bir televizyon betimlemesidir.



Resim 56: 3 boyutlu hologram dansçı



Resim 57: 216'nın gösterim özelliği

Aynı zamanda, filmde, günümüzde kullanılan bıçak gibi nesnelerin yanısıra geleceğin teknolojisi lazer bıçağına da yer verilmektedir. Bu bağlamda, bugün ve gelecek arasında bir bağ kurulmaya çalışılmıştır.



Resim 58: Normal bıçak



Resim 59: Lazer bıçak

216'nın Ceku'ya fal baktığı sahnede, kahve fincanını görsel efektli bir biçimde görmekteyiz. Bu efekt ile 216'nın android olduğu desteklenmiştir.



Resim 60: 216 ve Ceku fal bakıyor



Resim 61: 216'nın öznel bakışı

Bol miktarda kullanılan görsel efektlerle, Amerikan Hollywood sinemasının bilimkurgu filmlerindeki efekt kalitesine teknik anlamda ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu görsel efektler, çoğunlukla, G.O.R.A. gezegeninde kullanılan teknolojinin bir göstergesi olmuştur.

3.3.2. Filmsel Olgunun Anlatısal Oluşturucuları Açısından Çözümlemesi

3.3.2.1. Kişi

Film üç temel kişi üzerine kurgulanmıştır. Bunlar G.O.R.A. gezegeninin idare heyetinde bulunan Komutan Logar, onun dünyadan kaçırdığı Arif ve G.O.R.A. gezegeninin prensesi Ceku. Bu kişiler dışında karakterler aile bireyleri, iş arkadaşları ve mekansal birliktelikten doğanlardır.

Arif : Dünya gezegeninden kaçırılmıştır ve Ceku'ya aşık olur. Arif canlı ve sıcak renkler, rahat kıyafetler giymektedir. Hatta hapisane üniformasını bile kendine göre yorumlamıştır. Şapkayı kafasından atmış, hapisane gömleğini, ön düğmeleri açık atleti görülecek biçimde giymektedir. Garavel'in kulübesinde Arif'in "beynine bilgi yüklenmesi" yapıldıktan sonra gördüğümüz siyah ağırlıklı kıyafetler, o zamana kadar Arif'in oluşturduğu karaktere zıt düşse de, verdiği asalet ve soyluluk imgeleri ile, Arif'in Ceku'yu kurtarmak gibi zor bir görevde başarılı olacağını, görsel olarak destekleyen öğelerden biridir.



Resim 62: Arif'in kaçırıldığı giysi



Resim 63: Arif'in "yüklendikten" sonraki giysisi

Filmde Arif karakteri ile ilgili görülen bir başka nokta ise metinlerarasılıktır⁸⁹. “Matrix” filminde Neo karakteri ile özdeşleşen uzun siyah pardesü ve siyah güneş gözlüğü Arif’in “bilgi ile yüklendikten” sonra kullandığı giysilerdir.



Resim 64: Matrix – Neo



Resim 65: G.O.R.A. – Arif

Ceku : G.O.R.A. gezegeninin prensesi ve dünya hayranı bir genç kızdır. Sonradan öğrendiğimize göre babası bir dünyalıdır ve dünya hayranlığı buradan kaynaklanmaktadır. Ceku’nun sarayda bulunduğu her zaman beyaz giysilerle gösterilerek, saflığı vurgulanmıştır.



Resim 66: Ceku

Komutan Logar: G.O.R.A. gezegeninin genç idare heyeti üyesi ve askeri birliklerin komutanı. Ceku ile evlenip Amir Tocha’nın yerine geçmek amacındadır.

⁸⁹ Her anlatı çağdaş ya da kendisinden önce yazılmış metinlerle yakınlık, benzerlik ya da karşıtlık ilişkisi kurabilir. Başka bir deyişle başka metinlere gönderme yapabilir. Bu gönderimler metinlerarası ilişki(ler)dir. Bkz.: Zeynel Kıran, Ayşe Kıran, *Yazınsal Okuma Süreçleri*, (Ankara: Seçkin Yayınevi, 2000), 277-278

Komutan Logar, film süresince koyu renk ve bol metal aksesuarlı giysilerle görülmektedir. Logar ve idare heyetinin üyeleri, buldukları konumun gemi mürettebatından ve G.O.R.A.'lılardan daha farklı olduğunun anlaşılması için pelerinli giysiler kullanmaktadırlar. Pelerin ve de uzun pardesüler, burada mevkiye özgü bir kullanım amacını taşımaktadır. Tüm üst düzey yöneticiler pelerin ya da uzun pardesüler kullanmaktadır. Bunlar onların bir çeşit üniformasıdır.



Resim 67: Amir Toça ve diğer yöneticiler Resim 68: Logar

216 : Prenses Ceku'nun en yakın arkadaşı olan android. 216, geliştirilebilir hafıza özelliğine sahip, Dünya gezegenine hayran bir androiddir ve Logar'dan nefret etmektedir.

Kuna : Komutan Logar'ın yardımcısı.

Komutan Kubar : Komutan Logar'ın büyükbabası. Dünyaya giden ilk G.O.R.A.'lıdır.

Bob Marley Faruk : G.O.R.A. gezegenine kaçırılan bir dünyalı. Kendini ilk Türk bilim kurgu senaryosunun yazarı olarak tanıtmaktadır. Bob Marley Faruk hapisanede bir mahkum olmasına karşın giysisi, Jameika şapkası ve raggie felsefesini betimleyen aksesuarlarla yeniden oluşturmuştur. Bu giysi, onun kişilik özelliklerinin bir yansıması olarak izleyici tarafından yadırganmadan kabul edilmektedir.



Resim 69: Bob Marley Faruk

Garavel : Ceku'nun babası ile yanlışıyla G.O.R.A. gezegenine gelen Türk pilot Hurşit. Bütün amacı Ceku'nun dünyaya dönmesini sağlamak. Bunun için Arif'i buluyor. Arif'i yetiştirerek bu amacına ulaşıyor.

Mulu : Prenses Ceku'nun annesi. Yıllar önce bir Dünyalı ile aşk yaşamıştır.

Amir Tocha : G.O.R.A. gezegeninin komutanı. 420 yaşında olması yüzünden artık emekli olmayı planlıyor.

Erşan Kunteri : 1970'lerde erotik filmlerin yapımcılığını, yönetmenliğini ve oyunculuğunu yapan karakter. 1970'lerin modasına uygun bir biçimde giyinmektedir.



Resim 70: Erşan Kunteri

Erşan Kunteri, duvardaki film afişlerinde de görüldüğü gibi sürekli kırmızı gömlek ve beyaz pantolon giymektedir. Kırmızı renk bu kişilikle birlikte erotik bir anlam kazanmaktadır.

Tihulu : Film süresince Komutan Logar ve Kuna'yı "bir cismin yaklaştığı" konusunda uyaran karakter. Zamanlaması nedeniyle her zaman kovulsa da son defasında kovulmuyor ve Komutan Logar ve Kuna ile birlikte oluyor. Kırmızı bir giysisi vardır.

Rendroy : G.O.R.A. gezegeninin fiziksel açıdan en farklı karakteri. Mulu'nun sırrını tek bilendir ve bu yüzden Arif ve Ceku'ya kaçmalarında yardım etmektedir. Mavi derisi yüzünden soğuk bir kişiliği olduğu hissedilse bile tam tersi bir durumun olduğu söylenebilir. Uzayda Yaratık formuna en yakın olan karakterdir.

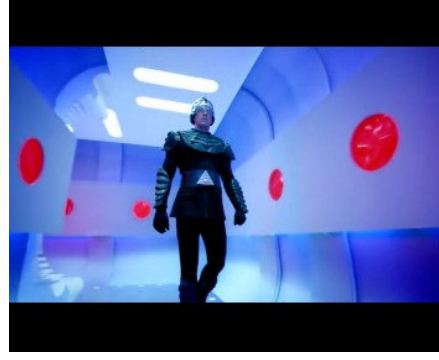


Resim 72: Rendroy

Filmde ayrıca uzay gemisi mürettebatı, plakumatlar, mahkumlar ve Atikkent'liler görülmektedir. Filmin giriş sahnesi ile birlikte dikkat çeken ilk giysi aynı zamanda bilim kurgu filmleri ve romanlarının değişmez ögesi olan üniformalardır. Uzay gemisi mürettebatı, plakumantlar ve hapisane mahkumlarının ve görevlilerin hepsi üniforma kullanmaktadır. Bu üniformalar ait olunan zümreye göre değişmektedir.



Resim 72: Mahkum üniforması



Resim 73: Plakumant üniforması



Resim 74: Askeri üniforma

3.3.2.2. Uzam

Filmde hem G.O.R.A iç, G.O.R.A. dış, Dünya iç ve Dünya dış uzamları görülmektedir.

Filmde hem yapay hem de doğal bezemler kullanılmıştır. Doğal bezemler otoyollar, çarşı, tarla, şelale ve ormandır. Yapay bezemler ise ufo yayıncısının odası, karanlık oda, turistik mağara, halı dükkanı, Erşan Kureri'nin ofisi, uzay gemisi, Muhittin'in evi, geminin indiği istasyon, koridorlar, hamam, sorgulama odası, Logar'ın odası, Ceku'nun odası, yemekhane, mutfak, havalandırma kanalları, transportasyon odası, Amir Toça'nın odası, büyük oda, kutsal oda, çöp odası, hücre, atık kanalları, hapishane görüşme odaları, Atıkkent, disco, Garavel'in evi, valo salonu.

Filmdeki bezemleri Dünya’da ve Gora’da bulunan bezemler diye ikiye de ayırabiliriz. Bu durumda ufo yayıncısının odası, karanlık oda, turistik mağara, halı dükkanı, Erşan Kureri’nin ofisi, otoyollar, çarşı ve tarla Dünya’da bulunan bezemlerdir. Diğerleri ise Gora’dadır. Bu ayrımı yapmamızın nedeni bu iki farklı gezegendeki bezemler arasında biçimsel anlamda büyük farklılıklar bulunmasıdır. Dünya’da bulunan bezemler köşeli ve dikey formdadır. Işıklandırmaları tek bir noktadan yapılarak ışık – gölge kullanımından yararlanılmıştır.



Resim 75 : Halı dükkanı



Resim 76: Turistik mağara



Resim 77: Ufo yayıncısının ofisi



Resim 78: Erşan Kureri'nin ofisi

Ancak, Gora’daki bezemlerin biri hariç tamamı oval formdadır. Koridorlar, hücreler, Atıkkent ve bütün bezemler. İki gezegen arasındaki farkın ortaya konulduğu bu durumda, aynı zamanda, oval formun uzay çalışmalarında ve araçlarında kullanılarak insan bilincinde yarattığı anlamdan yararlanılmıştır. Bu gezegende aykırı olan tek bezem ise Garavel’in kulübesidir. Bu durum Garavel’in Dünya’dan Gora’ya yanlışlıkla gelip, kendi yaşam alanını oluşturması ile açıklanabilir.



Resim 79: Gemi iniş istasyonu



Resim 80: Sorgu odası



Resim 81: Valo Salonu



Resim 82: Ceku'nun odası (Pencere)



Resim 83: Gora genel



Resim 84: Garavel'in kulübesi

Gora genel görüntüsünden de anlaşılacağı üzere buradaki bezemler tamamen ovaldir. Bezemlerin sahip oldukları pencereler bile oval olarak biçimlenmektedir. (Ceku'nun odasında arkadan görülen pencere). Duvarlar düz yüzey değil bombeli yüzeylerdir.

Dikkat çeken bir diğerk nokta ise Gora'da bulunan bezemlerde otomatik açılan kapılar bulunurken Dünya'daki bezemlerin hiçbirinde kapı kullanımı görmemekteyiz. Gördüğümüz kapıya en yakın nesne halı dükkanında Arif'in arkasında görülen boncuklu kapıdır. Bu kapının bir benzeri de Garavel'in kulübesinde bulunmaktadır. Ayrıca Arif ve arkadaşlarının kaçmak ve Ceku'yu kurtarmak için geri döndüklerinde kullandıkları havalandırma kanalları da oval olarak gözükmektedir.

Filmin, Gora'da geçen bütün sahnelerindeki aksesuarlarında da aynı biçimsel form tercih edilmiş ve kullanılmıştır. Yemek tabakları, çatalları, aydınlatma gereçleri, hapishanede bulunan televizyon, vb. tamamen oval ya da ovale yakın biçimindedir.

3.3.2.3. Zaman

Filmde zaman bilinmemektedir. Olayların yoğunlukla gündüz geçtiği görülmekte, gecenin gündüze göre çok daha az olduğu farkedilmektedir. İki sahnede belirgin bir tarihten söz etmek mümkündür. Bunlar Komutan Kubar'ın Dünya'ya ilk geldiği tarih olan 14 Temmuz 1789 ve Erşan Kureri – Bob Marley Faruk görüşmesinin tarihi olan 12 Eylül 1980.

4. SONUÇ

Bilim kurgu türünün sinema tarihinin başlangıcından bugüne, başka bir deyişle sinemanın ilk yaratıcı yönetmeni olarak tanımlanabilecek Georges Méliès'le birlikte başladığı ve çağdaş sinemaya dek uzandığı düşünülürse, tüm örneklerin incelenerek türe ilişkin belli bir sınıflandırma yapılması olanaksız görünmektedir. Ayrıca, özellikle sessiz dönemde, filmleri korumanın güçlüğünden dolayı yüzyıllık sinema tarihinin büyük bir bölümünün yokolduğu söylenebilir. Bu nedenle, sözkonusu çalışma kapsamında, günümüze ulaşan filmler, eleştiriler, yazılı kaynaklar incelenmiştir. Böylece, bilim kurgu sinemasının özelliklerini ortaya koyacak örnekleyici bir yaklaşımla sonuçlar değerlendirilmiştir.

Tez kapsamında bilim kurgu, “bilimsel ya da teknik bir varsayımdan yola çıkarak yapılandırılan anlatı türü” olarak tanımlanabilmektedir. Bu varsayımın kanıtlanabilirliği, ya da gerçekliği ise, terimin içinde bulunan kurgu sözcüğüne dayanarak kesinlik içermemektedir. Kurgu sözcüğü aynı zamanda, kurmacaya da gönderme yapmaktadır. Bu bağlamda, gerçeklik ya da varsayım, belli bir anlatı yapısının iç tutarlılığıyla ilişkilendirilebilir. Başka bir deyişle, bilim kurguda gerçeklik, Aristoteles'in “gerçeğe benzerlik” ilkesiyle bağdaşmaktadır.

Bilim kurgu sinemasının en belirgin özelliklerinden biri, filmsel anlatının bilinmeyen bir zaman ve uzamda geçmesidir. Bu nedenle de, insan deneyiminden uzaktır. Anlatı kişilerinin insanda varolmayan uçma, ışınlanma gibi olaylar için teknoloji ve bilim yardımıyla edinilmiş doğüstü güçleri ve bilimsel keşifleri vardır. Doğüstü anlatı yapısı, kendine özgü bir gerçekliği, dünyadan farklı bir ekinel ortamı da meydana getirmektedir. Bu bağlamda yapısının belli izlekler çevresinde konumlandığı söylenebilir:

- 1- Zamanda Yolculuk
- 2- Dünyanın uzaylılar tarafından işgali
- 3- İnsanın evrende yayılma isteği karşısında başka gezegenlerde varolan ve bilinmeyen bir yaşam ve varlıklarla karşılaşması
- 4- Nükleer ve çevresel felaketler

- 5- Gelişen teknolojiyle birlikte oluşan “yapay zeka”ya bağlı yaşam biçimi ve bu yaşam biçiminin insanla ilişkileri

Bu izlekler çerçevesinde ise,

- 1- Yapay zekaya sahip karakterler
mekanik robotlar,
insan görünümlü androidler,
yarı insan yarı robot cyborglar,
konuşan ve düşünen bilgisayarlar
- 2- Dünya dışı, çeşitli görünümde varlıklar
- 3- İnsan,

anlatıların temel kişilerini oluşturmaktadır.

Antik Yunan’da Platon’un Devlet yapısı üzerine geliştirdiği ütöpik ve idealist yaklaşım; türün atası sayılmakla birlikte, bilim kurgu ancak 20. yüzyılda bir tür olarak öncelikle yazında daha sonra sinemada yerini almıştır. Yukarıda tanımlanan izlekler ise, Jules Verne’le başlayan “zamanda yolculuk”un, özellikle 20. yüzyıldan sonra gelişen bilim teknolojinin etkisiyle çeşitlenmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Sinemanın keşfinin, insanın fotoğrafa devingenlik kazandırma isteğinden doğduğu düşünülürse, türün ortaya çıkışında da yine insan özgü bilinmeyene duyulan merak, bilinmeyi araştırma ve akılla açıklama arzusu etkili olmuştur. Bu gelişimden doğan değişim ve sorunlar, insanın çevresini, yaşadığı dünyayı yeniden sorgulamasına neden olmuş; insan tükenen kaynaklar karşısında ya da yaşam sürecini uzatmak için yeni arayışlara yönelmiştir. Bu da, genel olarak sinemanın doğasında varolan ve özellikle bilim kurgunun temeli düş gücünü harekete geçirmiştir. Bilim kurgu türünün vazgeçilmez kişilerinden “çılgın bilim adamı” klişesinin de buradan doğduğu söylenebilir.

Türün en belirgin sorunsallarından biri, konu edilen uzamın, birçok kişi ve nesnenin gerçek yaşamda herhangi bir göndergesi olmamasıdır. Ancak, bilim kurguyla birlikte anılan evrenbilimin (kozmojoloji) göstergeleri; başka bir deyişle, belli bir uzamın, canlı türleri ve kendine özgü bir uygarlığın araç-gereçleri, bu tür

aracılığıyla gösterilenlere dönüşmektedir. Bu bağlamda, bilim kurgu filmlerinde kullanılan özel bir sözcük dağarı ve sinema dilinin varlığından sözedilebilir.

Bilim kurgu sineması izlekleri ve kahramanlarıyla insan deneyiminden ayrılırken bazı noktalarda da benzerlik ilişkisi kurmaktadır. Zaman ve uzam farklı olmakla birlikte günümüz insanın bilimsel teknolojik gelişmelerden sağladığı kazanımlar karşısında beliren aktörel, siyasal sorunlar bilim kurgu türünde de ortaya çıkmaktadır. Örneğin sınıfsal farklılıklar, bilim kurgu dünyasının da gerçeğidir. Bu açıdan, bilim kurgu, insanın ve evrendeki konumunun gelecekteki durumuyla ilgili öngörülerini de barındırmaktadır.

Tüm bu saptamalar, dünya sinemasının örnekleri gözönünde bulundurularak yapılmıştır. Konuyla ilgili veriler, Türk sineması açısından değerlendirildiğinde ise, türün çıkış noktasının farklı olduğu söylenebilir. Gerek ekonomik yapı gerekse izleyici beğenilerinin her ülke sinemasında farklılık gösterdiği bilinen bir gerçektir. Türk sinemasında bilim kurgu türüne örnek oluşturabilecek filmler incelendiğinde, genel olarak Hollywood sinemasının ürünü diye nitelendirebileceğimiz örneklerden farklı bir yapı sunduğu saptanmıştır. Türkiye’de sinema, ilk yıllarında, bir sanayi dalından çok meslek dalıdır. Özellikle, 1960’lı yılların sonuna dek sinemamızın ekonomisini devindiren yapımcı-işletmeci-izleyici arasındaki bağıdır. İşletmeci, izleyici beğenileri doğrultusunda yapımları yönlendirmiş, böylece, gişe hasılatı önceden garantilenmiş filmler gerçekleştirilmiştir. Bu ekonomik dizgenin sinemada üretimin zenginliği açısından yararlı olduğu söylenebilir. Ancak, aynı zamanda da sinemada, çok bilinen, izleyicinin ilgisini çeken “zengin kız-fakir oğlan” gibi klişelerin doğmasına da yol açmıştır.

Bilim kurgu sineması ise, yine ekonomik altyapıdan kaynaklanan zorunluluklardan ötürü, izleyici kitlesinin beklentilerine uygun türlerin bir alt türü olarak ortaya çıkmıştır. Ayrıca, Türk sinemasında, sıklıkla kullanılan farklı sınıflardan insanların aşkı klişesi, Arif ve Ceku aşkında da görülmektedir. Bu açıdan, film, klasik Türk sineması izlekleriyle de benzerlik göstermektedir.

Bu anlamda sinemamızın kendine özgü ekonomik üretim sistemiyle bağdaşmaktadır. Bilim kurgu sinemasında en çok filmin üretildiği 70 ve 80'li yıllarda -dünya sinemasında esinlenen ya da parça görüntüler kullanılan filmler de dahil olmak üzere- çoğunlukla, güldürü türü filmlerinde görülen izlekte yer alan uzam ve kişilerinin uzay ortamına aktarılması biçiminde ortaya çıktığı söylenebilir. Bu yıllar, aynı zamanda, ülke ekonomisindeki açıklar, televizyonun yayın saatlerinin artması nedeniyle sinema izleyicisinin salonları terkederek eve kapandığı yıllara denk gelmektedir. Ekonomik yapıya bağlı olarak, teknik alandaki yetersizlikler de, dünya sinemasındaki benzerleriyle aynı özelliklere sahip filmlerin üretilmemesinde önemli bir etken olmuştur.

90'lı yıllar, benzer koşullarda sürdürülen sinema üretimi için bir dönüm noktasını oluşturmaktadır. Reklam ve sinema sektörünün yakınlığı, reklamda kullanılan ileri teknolojinin sinema alanına taşınmasını sağlamıştır. 2000'li yıllara gelindiğinde ise, özellikle 90'lı yıllarda gelişen sponsorluk sistemi ve özel televizyon kanallarının yapıma desteği ekonomik altyapıyı daha güçlü kılmıştır. Artık Türk sinemasında da, geçmişe oranla daha büyük bütçeler ve teknik olanaklara sahip filmler üretilmektedir. 2003 yılı yapımı G.O.R.A, sinema alanındaki tüm bu olumlu gelişmelerin bilim kurgu türüne bir yansıması gibi değerlendirilebilir.

G.O.R.A.'da, 70 ve 80'li yıllarda gerçekleştirilen filmlerle karşılaştırıldığında, teknik yetersizlikler nedeniyle, Dünya sinemasındaki filmlerden parça görüntüler kullanılan filmlerden farklı olarak, günümüzün tüm bilgisayar teknolojilerinin kullanıldığı görülmektedir. Türk sinemasında önceki dönemlerde, örneğin "Dünyayı Kurtaran Adam"da, uzayda yol alan gemi görüntüleri "Uzay Yolu" filminden alınmıştır. Geçmiş dönemde, bu görüntüler, yetersiz kalan teknik altyapıdan doğan boşlukları doldurmak için kullanılıyordu. Oysa, G.O.R.A.'da, Hollywood sinemasına yapılan göndermeler, güldürü ögesi olarak yer almaktadır. Bu bağlamda, Matrix, 5. Element, Yıldız Savaşları filmleriyle "metinlerarası" ilişki kurduğu söylenebilir.

Daha önce, kostümler nedeniyle, çok eleştirilen, "Badi" gibi filmlerden farklı olarak, çalışmamıza konu olan filmde, kostümler özenli bir çalışma sonucu yetkin bir

ekip tarafından hazırlanmıştır. Dekor ve kostüm açısından bakıldığında, Türk sinemasında uzun yıllar eksik kalan “sanat yönetmenliği” kavramı etkin bir biçimde kullanılmıştır. Ayrıca, göstergebilimsel çözümlenmeden elde edilen sonuçlar, bilim kurgu sinemasına özgü bir sinema dili kullanıldığını göstermektedir.

G.O.R.A filmi, gerek teknik gerekse sinema dili özellikleri açısından Türk sinemasında bilim kurgu türünün en belirgin örneğidir. Filmin, yapım ve yapım sonrası aşamalarında uzman ekiplerle çalışılması, sanat yönetmenliği mekanizmasının işlemesi gibi özelliklerinden ötürü, sinema sanatının doğasında varolan ancak Türk sinemasında son dönemlerde, bütçe yetersizlikleri nedeniyle tüm görevlerin aynı kişi tarafından üstlenildiği takım çalışmasından uzak filmlere karşın profesyonel bir çalışma örneği oluşturmaktadır. Bu nitelikleriyle dünya sinemasında üretilen benzerleriyle eşdeğer koşullara sahip olduğu görülmektedir. Film, geçmiş yıllarda da Türk sinemasında bilim kurgu türüyle birlikte kullanılan güldürü öğelerini barındırmakla birlikte, ön jenerikte de belirtildiği gibi G.O.R.A. “bir uzay filmi” dir.

Çalışmamızın çözümlenme bölümünde, araştırma planı olarak belirlediğimiz yeni, seçmeci ve çokboyutlu bir yöntem doğrultusunda G.O.R.A. filmi örnek film olarak seçilmiştir. Bu bağlamda, belirlediğimiz yöntem doğrultusunda film dilinin ve film olgusunun yapısı teknik ve biçimsel özellikleriyle birlikte filmin anlatsal yapısı da irdelenmiştir. Bu çerçevede, göstergebilimsel çözümlenmede elde edilen veriler sonucunda G.O.R.A. filminde bilim kurgu türünü niteleyen özelliklerin olduğu belirlenmiştir. Bu özellikleri teknik açıdan incelediğimizde, görsel efektlerin çokluğu, sanal teknolojinin kullanımı, steril ışık kullanımının yoğunluğu, renk olarak da uzayı ve teknolojiyi çağrıştıran mavi, beyaz ve gümüş renklerin filmin geneline egemen olması, uzayı, uzaylıları ve ufoları çağrıştırması amacıyla dünyadışı nesnelerin ve uzamların köşesiz oval biçimlerde tasarlanması bilim kurgu sinemasının ayırıcı özelliklerini açıkça vurgulamaktadır. Anlatı özellikleri açısından incelediğimizde ise, filmin bütününde kullanılan dünyadışı uzamların, kahramanlarla birlikte sanal söylenlerin yer alması da G.O.R.A. filminin bilim kurgu türünde bir sinema olduğunu somut bir biçimde göstermektedir. Bu belirleyici özellikler, gerçekte iki temel karşıtlığı ortaya koymaktadır:

Sanal Teknoloji # Gerçek Teknoloji

Küresel Söylen # Yerel Söylen

Film süresince, “LCD televizyon”, “bilgisayar”, “otomatik kapı”, “uzaktan kumanda”, “commodore 64”, “cep telefonu”, “iletişim uydusu”, “otomobil”, “uzay aracı”, “kamera ve fotoğraf makina”larının çok sıkça görüntüde yer almaları gerçek teknolojiye örnek verilebilir. Buna karşın, filmde yer alan “lazer tabanca”, “portakalı Yedigün’e dönüştüren meşrubat otomati”, “fiber optik vasküler dondurucu”, “moleküler transportation”, “ışın kılıçları” kullanımları ise sanal teknolojiye verilebilecek en iyi örneklerdir. Az önce de belirttiğimiz gibi, ikinci karşıtlık küresel ve yerel söyleninde kendini göstermektedir. “Çilingir sofrasında yeni rakı”, “parayı çeneye sürmek”, “ince belli bardak”, “kahve falı”, “boncuklu kapı”, “hereke halı”, “sucuk”, “sulu yemek”, “göbek dansı” gibi göstergeler Türk yaşam biçimine özgü görüntüsel ve dilsel yerel söylen oluşturuçularındır. Bir başka deyişle, yerel söyleni oluşturan gösterenlerdir. Bu yerel söyleneye karşın, “playboy”, “sigara”, “vileda”, “bیلardo”, “satranç”, “arp”, “MP3”, “çiçek”, “gül”, “öpüşmek”, “kara tahta”, “kamp ateşi”, “J&B viski”, “evlilik töreni” gibi söylenler ise çokkültürlülük içeren küresel söylenlerdir. Yukarıda dile getirdiğimiz bu iki karşıtlık gerçekte iki kavramı da beraberinde getirmektedir: “Biz” ve “öteki” kavramları. Yuri Lotman, göstergeköre olarak tanımladığı “biz” ve “öteki” kavramını, her költürün kendi içinde dünyayı “kendi” dünyası ve “ötekinin dünyası” olarak anlamlandırmaktadır. Bu anlam evreni, bir başka anlatımla çokkültürlülüğün ve çoksesliliğin dışında belli bir költüre özgü yaşam biçiminin nasıl algılandığıyla ilintilidir.

KAYNAKÇA

- Abisel, Nilgün. *Popüler Sinema ve Türler*, İstanbul, Alan Yayıncılık, 1999
- Açıkgöz, Esra. “Yurdum İnsanı Uzayda”, Cumhuriyet Pazar Dergi, 27 Kasım 2004
- Akkoç, Bülent. <http://www.bilimkurgu2000.com/makaleler/Mak26.asp>,
- Arslantunali, Mustafa. “Bilimkurgu- ‘Edebiyatın Melek Yüzlü Fahışesi’: Stanislav Lem'e Dair”, *Virgöl*, Ekim, 1997
- Der. Atayman, Veysel. *Postmodern “Kurtarıcılar”*, İstanbul, Don Kişot yayınları, 2004
- Batur, Yüksel. “*Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji*”, İstanbul, Kitle Yayınları, 1998
- Arthur Asa Berger, Kitle İletişimde Çözümleme Yöntemleri, Eskişehir: TC Anadolu Üni. Yay., 1993
- Biryıldız, Esra. *Sinemada Akımlar*, İstanbul, Beta Basım, 1998
- Blain, Brown. *Sinematografi Kuram ve Uygulama*, çev. Selçuk Taylaner, İstanbul, Hil Yayın, 2006
- Costello, John. *Science Fiction Films*, Herts, Pocket Essentials, 2004
- Çalışlar, Reşat. “Turist Ömer’den G.O.R.A.’ya Türkler ve Uzay”, *Panzehir (Picus Dergisi Eki)*, Aralık 2004
- Duru, Orhan. “Bilim Kurgu Nedir?”, *Türk Dili Aylık Dil ve Edebiyat Dergisi*, Ocak 1973
- Erden, Abdülkadir. “Robot Teknolojisi ve Yapay Zeka”, *Yeni Ufuklara: Robotik 1 (Bilim ve Teknik dergisi eki)*, Mayıs, 2001
- Ersümer, Oğuzhan. *Bilim Kurgu Sinemasında Siberpunk*, İzmir, Dokuz Eylül Ün. G. S. F. Yayınları, 2006
- Gündeş, Simten. *Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları*, İstanbul, İnkılap, 2003
- Güz, Nükhet. Küçükdoğan, Rengin. Sarı, Nilüfer. Küçükdoğan, Bülent. Zeybek, Işıl. *Etkili İletişim Terimleri*, İstanbul: İnkılap, 2002
- Kaplan, Neşe. “*Aile Sineması Yılları 1960’lar*”, İstanbul, Es Yayınları, 2004
- Kaveney, Roz. *From Alien to the Matrix*, London: I.B Tauris, 2005)
- Kirel, Serpil. “*Yeşilçam Öykü Sineması*”, İstanbul, Babil Yayınları, 2005

- King, Geoff. Krzywinska, Tanya. *Science Fiction Cinema*, Wallflower Press, Londra
2000
- Kozacıođlu, Gülsen. Gördürür, Hülya Ekberzade. *Bireyden Topluma Ruh Sağlığı*,
Alfa Yayınları, İstanbul, 1995
- Küçükerdoğan, Bülent. *Televizyondan Geçen Kültür ve Sanat Yolu*, İstanbul,
Es Yayınları, 2004
- Küçükerdoğan, Rengin. *Reklam Söylemi*, İstanbul: Es Yayınları, 2005
- Lotman, M. Yuri. *Sinema Estetiğinin Sorunları, Filmin Semiotiğine Giriş*, İstanbul,
Öteki Yayınları, 1999
- Mascelli, Joseph. *Sinemanın 5 Temel Öğesi*, İstanbul, İmge Yayınları, 2002
- Metin, Esengül. "Sinema Ekonomisi", *Turkish Time*, Ağustos 2005
- Nemli, Hasan Fehmi. "Poe Bilim Kurgunun Babası Mı?" , *İnsiyatif Projesi* ,
<http://www.insiyatifprojesi.net/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=140>,
- Onaran, Alim Şerif. "Sinemada Bilim Kurgu ", *Türk Dili Aylık Dil ve Edebiyat*
Dergisi, Ocak 1973, sayı 334
- Onaran, Alim Şerif. "Lütfi Ö. Akad", İstanbul, Afa Yayınları, 1990
- Oskay, Ünsal. *Çağdaş Fantazya*, İstanbul, Der Yayınları, No:133
- Oskay, Ünsal. "Bilimkurgu Toplumsal Gelişmenin Teknolojik Yanını Anlamamızı
Sağlar", *Hürriyet Gösteri Sanat*, Aralık, 2002
- Özer, Koray. ed., "*Bilimkurgu Öyküleri*", İstanbul, Remzi Kitabevi, 2005
- Özden, Zafer. *Film Eleştirisi*, İstanbul, İmge Kitabevi, 2004
- Özgüç, Agah. *Türk Film Yönetmenleri Sözlüğü*, İstanbul, Agora Yayınları, 2003
- Özgüç, Agah. *Türlerle Türk Sineması*, İstanbul, Dünya Kitapları, 2005
- Pöstecki, Nigar. *1990 Sonrası Türk Sineması*, İstanbul, Es Yayınları, 2004
- Propp, Vladimir. *Masalın Biçimbilimi*, çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul,
Om Yayınevi, 2001
- Püsküllüođlu, Ali. *Türkçe Sözlük*, İstanbul, Doğan Kitap, 2004
- Redmond, Sean. ed., *Liquid Metal the Science Fiction Film Reader*, London,
Wallflower Press, 2004
- Rigel, Nurdoğan. *Medya Ninnileri*, İstanbul, Sistem Yayıncılık, 1994
- Roloff, Bernhard. SeeBlen, Georg. "*Ütopik Sinema*", çev. Veysel Atayman, İstanbul,
Alan Yayıncılık, 1995

- Ryan, Michael. Kellner, Douglas. *Politik Kamera*, çev. Elif Özsayar, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1997
- Scognnamillo, Giovanni. *Canavarlar Yaratıklar Manyaklar*, İstanbul, +1 Kitap, 2006
- Scognnamillo, Giovanni. Demirhan, Mete. “*Fantastik Türk Sineması*”, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 1999
- Serim, Onur. “GORA: Bu Filmin Yıldızı Sadri Alışık”
<http://www.ntvmsnbc.com/news/298339.asp>
- Steinmetz, Jean Luc. *Fantastik Edebiyat*, Ankara, Dost Yayınları, 2006
- Der: Storr, Anthony. *Jung’dan Seçme Yazılar*, Ankara, Dost Yayınları, 2006
- Şengör, A. M. C., ders BELGELİĞİ; Marmara Üniversitesi, 20 Temmuz 2006,
<http://mimoza.marmara.edu.tr/~avni/dersbelgeligi/aliyucel/uzunsengor.htm>
- Şişman, Ahmet. *Sanata ve Sanat Kavramlarına Giriş*, İstanbul, Yaz Yayınları, 2006
- Tacer, Özgür. arkabahçe online, <http://arkabahce.ada.net.tr/arsiv/bktarih1.html>
- Tecimer, Ömer. *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul, Plan B, 2005
- Tok, Gökhan. “Çağdaşımız Bilim Kurgu”, *Bilim ve Teknik*, Haziran, 1996
- Tolette, J. P. *Science Fiction Film*, Cambridge, Cambridge University Press, 2001
- Tuncel, Berin. “Bilimsel Araştırma Modeli”, İ.Ü.İletişim Fakültesi Dergisi, 1996
- Türker, Yıldırım. “Goralıyız Ezelden”, *Radikal*, 13 Aralık 2004
- Türkeş, A. Ömer. *Jonathan Swift*, <http://www.pandora.com.tr/Sahaf/eski.asp?pid=53>
- Uçar, Orkun. “Matrix (Siberpunk’un Karamsar Kehaneti),
<http://www.bilimkurgu2000.com/makaleler/Mak43.asp>,
- Umay, Ural. *Bilimsel Araştırma ve Teknikleri El Kitabı*, İstanbul: Der Yay., 1981
- Wollen, Peter. *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, İstanbul, Metis Yayıncılık, 2004
- Yengin, Hülya. *Medyanın Dili*, İstanbul: Der Yay., 1996
- Yücel, Fırat. Öperli Nadir, “Türk’ün Uzaydan Görünümü”, *Altyazı*, Kasım 2004
- ***
- “bilim kurgu” *Thema Larousse*, 1994
- “science fiction”, *Cambridge Learners Dictionary*, 2006
- Türk Dil Kurumu, <http://tdk.org.tr/tdksozluk/sozbul.asp?kelime=bilim+kurgu>
- Türk Dil Kurumu Sözlüğü, <http://tdk.org.tr/tdksozluk/sozbul.asp?kelime=%FCtopya>

http://tr.wikipedia.org/wiki/Isaac_Asimov, 19.08.2006
http://wikipedia.org/wiki/Science_fiction_film
<http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>
<http://www.altiyazi.net/temmuz04/altiyazidan.html>
http://tr.wikipedia.org/wiki/Sinema_tarihi
<http://www.ideefixe.com/kitap/tanim.asp?sid=LDOPOZ0HDK0KSC3WRDN9>
<http://www.aksiyon.com.tr/detay.php?id=22829>
<http://themodernway.blogspot.com/2006/03/distopya-sinemasna-giri.html>
<http://www.biggllook.com/biggcinema/ozeluzayfilm01.asp>
<http://www.evrenselbasim.com/ek/yazi.asp?id=1400>
<http://www.zifir.org/sayi4/makale1.htm>
<http://www.lostlibrary.org/normalgoster.asp?altbolum=1&yazi=475>
<http://www.sabah.com.tr/2005/10/01/gny/gny114-20051001-200.html>
<http://www.rotovision.com/>
<http://www.arkitera.com/publication.php?action=displayPublication&ID=132>
<http://www.istanbulpostasi.com/Sinema/Genel/2004/12/22/Bilimkurgu/index.html>
<http://www2.itu.edu.tr/~ensicia/designophy/sektorel/sinema01.php>
<http://www.konsept.com.tr/serbestdusme/yasam/kultur/edebiyat/dune.htm>
<http://www.istegenc.com.tr/content/kitap/article.asp?lngarticleid=1081>
http://www.incekaranlik.com/makale/news/news_item.asp?NewsID=18