

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



BİLİM KURGU SİNEMASI ALT TÜRÜ SİBERPUNKİN
SİMÜLASYON (HİPERGERÇEKLİK) KURAMI
PERSPEKTİFİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ

DİLARA ÇETİNKAYA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
DOÇ. DR. ŞERMİN TAĞ KALAFATOĞLU

ORDU 2022

TEZ KABUL SAYFASI

Dilara ÇETİNKAYA tarafından hazırlanan “**Bilim Kurgu Sineması Alt Türü Siberpunkın Simülasyon (Hipergerçeklik) Kuramı Perspektifinde Değerlendirilmesi**” başlıklı bu çalışma, 23.11.2022 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS tezi** olarak kabul edilmiştir.

Başkan Doç. Dr, Şermin TAĞ KALAFATOĞLU
Ordu Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakültesi

Üye Prof. Dr, Mehmet YILMAZ
Ordu Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakültesi

Üye Doç. Dr, Adem YÜCEL
Gaziosmanpaşa Üniversitesi / Turhal Uygulamalı Bilimler Fakültesi

ETİK BEYANI

Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Dilara ÇETİNKAYA

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BİLİM KURGU SİNEMASI ALT TÜRÜ SİBERPUNKIN SİMÜLASYON (HİPERGERÇEKLIK) KURAMI PERSPEKTİFİNDE DEĞERLENDİRİLMESİ

DİLARA ÇETİNKAYA

Yaşanılan bu dönem teknolojik gelişmelerin en yüksek seviyeye ulaştığı dönem olmaktadır. Birçok alanı etkisi altına alan teknolojinin sinema alanını da etkisi altına aldığı görülmektedir. Özellikle bilim kurgu alanında bilgisayar destekli, özel, görsel etkili filmler dikkate değer olmaktadır. Bilim kurgu edebiyat alanında da yerini almış fakat bilimin tam olarak etkin olmadığı dönemlerde sadece kurgusal boyutu dikkate alınmış ve bu durum fantastik bir edebiyat tasviri yapılmasına olanak sağlamıştır. Bilimin dikkate değer bir boyuta ulaşması ile birlikte fantastik olandan ayrılmış ve bilimsel yönü öne çıkan bir görüntüye bürünmüştür.

Günümüzde bilim kurgunun birçok alt türü meydana gelmeye başlamıştır. En dikkat çeken ise; yakın gelecek tasvirinin yapıldığı ve günümüz teknolojisinin en yüksek boyuta ulaşmış halini gözler önüne seren siberpunk alt türü olmaktadır. Siberpunk kısaca gücünü yüksek teknolojilerden alan mega şirketlerin dünyaya hakim olduğu distopik bir dünya tasviri yapmaktadır. Bu dünyada gerçeklik algısı her geçen saniye yok olmaya başlamış ve yerini simülasyona bırakmıştır. Simülasyon kavramını bir kuram olarak ele alan Jean Baudrillard da bu teknolojilerin gerçekliği yok ettiğine, kapitalist bir düzen oluşturularak teknolojinin insanları köleleştirdiğine dikkat çekmektedir. Gerçekliğin yok olduğunu dile getiren Baudrillard, gerçekliğin yerine hipergerçekliğin geldiğini ve simülakr düzeninin oluştuğunu dile getirmektedir. Bu düzenin son noktası sanal gerçeklik evreni olmaktadır. Siberpunk filmlerinde ise Baudrillard'ın eleştirdiği birçok etken bulunmaktadır. Bu durum siberpunk alt türünün simülasyon (hipergerçeklik) kuramı üzerinden değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır. "Benzeşik Örnekleme" yöntemi kullanılarak siberpunk bilim kurgu filmlerinin değerlendirmesi yapılmaya çalışılmıştır. Doküman analizi yöntemi kullanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilim kurgu, Teknoloji, Siberpunk, Hipergerçeklik, Sanal

ABSTRACT

MSc THESIS

THE EVALUATION OF SCIENCE FICTION CINEMA SUB-GENRE CYBERPUNK FROM THE PERSPECTIVE OF SIMULATION (HYPERREALITY) THEOR

DİLARA ÇETİNKAYA

This period is the period when technological developments reach their highest level. It is seen that technology, which affects many areas, also affects the field of cinema. Especially in the field of science fiction, computer-aided, special, visual effects films are noteworthy. Science fiction also took its place in the field of literature, but only its fictional dimension was taken into account during the periods when science was not fully active, and this allowed a fantastic literature description. With science reaching a remarkable dimension, it separated from the fantastic and assumed a prominent scientific aspect.

Today, many sub-genres of science fiction have begun to emerge. The most notable is; It is a cyberpunk subgenre that depicts the near future and reveals the highest level of today's technology. Cyberpunk briefly depicts a dystopian world in which mega-corporations, powered by high technologies, dominate the world. In this world, the perception of reality has begun to disappear with each passing second and has left its place to simulation. Jean Baudrillard, who considers the concept of simulation as a theory, draws attention to the fact that these technologies destroy reality and that technology enslaves people by creating a capitalist order. Stating that reality has disappeared, Baudrillard states that hyperreality replaces reality and simulacra order is formed. The final point of this order is the virtual reality universe. In cyberpunk films, there are many factors that Baudrillard criticizes. This allows the cyberpunk subgenre to be evaluated through simulation (hyperreality) theory. An attempt was made to evaluate cyberpunk science fiction films by using the "Alike Sampling" method. Document analysis method was used.

Key Words: Science fiction, Technology, Cyberpunk, Hyperreality, Virtual

TEŐEKKÜR

Çalıőma süresince deęerlendirmeleriyle bana yol gösteren, yoğun iő temposu ierisinde benimle ilgilenen Sayın Do. Dr. Őermin TAĐ KALAFATOĐLU'na, gürüő ve eleőtirileriyle tezimin Őekillenmesini saęlayan, Sayın Prof. Dr. Mehmet YILMAZ ve Sayın Do. Dr. Adem YÜCEL'e teőekkürlerimi sunarım.

Hayatım boyunca maddi, manevi destek ve yardımlarını esirgemeyen Sevgili babam Necmi ÇETİNKAYA ve Sevgili annem Zeynep ÇETİNKAYA'ya, Sevgili arkadaşım ve bu süreçte her daim yanımda olan Elif SEYİDOĐLU'na sonsuz teőekkürlerimi sunarım.

Dilara ÇETİNKAYA

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
TEZ KABUL SAYFASI	ii
ETİK BEYANI	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ	ix
GÖRSELLER DİZİNİ	x
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	xiv
1.GİRİŞ	1
1.1.Problem	2
1.2.Amaç	3
1.3.Önem.....	4
1.4.Sayıtlar	4
1.5.Sınırlılıklar	4
1.6.Yöntem.....	5
2.SİMÜLASYON EVRENİ VE SİMÜLASYON (HİPERGERÇEKLIK)	7
1.7.Simülasyon Evreni	7
1.8.Genel Bir Çerçeve ile Simülasyon (Hipergerçeklik) Kuramı	10
3.BİLİM KURGU SİNEMASI ALT TÜRLERİ: POPÜLER BİR ALT TÜR OLARAK SİBERPUNK	29
3.1. Bilim Kurgu Türü ve Sineması	29
3.2. Bilim Kurgu Sinemasının Alt Türleri	32
3.2.1. Alternatif tarih bilim kurgu	32
3.2.2. Askeri bilim kurgu	34
3.2.3. Biopunk.....	35
3.2.4. Nanopunk.....	35
3.2.5. Dizelpunk.....	35
3.2.6. Feminist bilim kurgu.....	36
3.2.7. Sert bilim kurgu	37
3.2.8. Solarpunk	38
3.2.9. Sosyal bilim kurgu	38

3.2.10. Steampunk	39
3.2.11. Yumuşak bilim kurgu	39
3.3.1. Siberpunk alt türünün ortaya çıkışı ve gelişimi	40
3.3.2. Siberpunk alt türü ve sinema	47
3.4. Siberpunk Bilim Kurgu Sinemasının Genel Tema ve Kavramları	61
3.4.1. Distopya	61
3.4.2. Gerçekliğin yitirilmesi	63
3.4.3. Sistem eleştirisi	66
3.4.4. Entegrasyon	68
3.4.5. Belirsizlik	70
4.SİBERPUNK FİLMLERİNİN SİMÜLASYON (HİPERGERÇEKLİK) OLGUSU ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ	72
4.1. Minority Report ' <i>Denetim Toplumu</i> '	72
4.2. Surrogates ' <i>Kopyalar ve Asıllar</i> '	88
4.3. Upgrade ' <i>Bedenin İstilas</i> '	106
5. SONUÇ	121
KAYNAKLAR	125
ÖZGEÇMİŞ	133

TABLULAR DİZİNİ

	Sayfa
Tablo 4.1 Minority Report, künyesi.....	73
Tablo 4.2 Surrogates, künyesi.....	89
Tablo 4.3 Upgrade, künyesi.....	107

GÖRSELLER DİZİNİ

	Sayfa
Görsel 4.1 Minority Report Afişi.....	72
Görsel 4.2 Minority Report, 2054 yılının tasvir edildiğini gösteren sahne.....	76
Görsel 4.3 Minority Report, filmde anlatılan şehrin görüntüsü.....	76
Görsel 4.4 Minority Report, üç kahinin (Pre-Cogs) görüntüsü.....	77
Görsel 4.5 Minority Report, dev pano görüntüsü.....	77
Görsel 4.6 Minority Report, sokak ve sanal görüntü.....	77
Görsel 4.7 Minority Report, John'un uyuşturucu madde kullandığı görüntü.....	78
Görsel 4.8 Minority Report, yanılısamanın kullanıldığı sanal boğulma anı görüntüsü.....	79
Görsel 4.9 Minority Report, son teknoloji insansız kullanılan araçlar.....	79
Görsel 4.10 Minority Report, John'un kullandığı uçan araba.....	80
Görsel 4.11 Minority Report, John'un oğlunun görüntüsü.....	80
Görsel 4.12 Minority Report, John'un eşi Lara'nın sanal görüntüsü.....	81
Görsel 4.13 Minority Report, sanal oda içerisinde takdir edilen bir adam.....	82
Görsel 4.14 Minority Report, Iris Hinema'nın sanal serası.....	82
Görsel 4.15 Minority Report, Agatha'nın tahrip edilen bedeni.....	83
Görsel 4.16 Minority Report, sistemin kontrol edildiği oda.....	84
Görsel 4.17 Minority Report, sistemin suçluları cezalandırdığı hapisane.....	84
Görsel 4.18 Minority Report, üç kahinin bedenleri.....	85
Görsel 4.19 Minority Report, John'un eldiven aracılığıyla bilgisayarı kontrol edişi.....	85
Görsel 4.20 Minority Report.....	86
Görsel 4.21 Minority Report, sanal gazete görüntüsü.....	87

Görsel 4.22 Surrogates Afişi.....	88
Görsel 4.23-24 Surrogates, etnik grupların yaşam görüntüleri.....	93
Görsel 4.25 Surrogates, Doktor Canter'ın evinin dıştan görünüşü.....	93
Görsel 4.26 Surrogates, VSI binası ve şehir görüntüsü.....	94
Görsel 4.27 Surrogates, suretlerin tanıtım videolarının görüntüsü.....	94
Görsel 4.28 Surrogates, suretlerin kontrol edildiği ana merkez.....	95
Görsel 4.29 Surrogates, Greer'in kullanmış olduğu canlandırma koltuğu görüntüsü.....	96
Görsel 4.30 Surrogates, cadde üzerinde operatörleri tarafından şarj edilen bedenler.....	96
Görsel 4.31 Surrogates, Tom Greer'in gerçek insan yüzü.....	97
Görsel 4.32 Surrogates, Tom Greer'in yapay insan yüzü.....	97
Görsel 4.33 Surrogates, Maggie'nin canlandırma yatağındaki görüntüsü.....	97
Görsel 4.34 Surrogates, askerlerin canlandırma yatağı üzerindeki görüntüsü.....	98
Görsel 4.35 Surrogates, savaş ortamındaki yapay asker.....	99
Görsel 4.36 Surrogates, operatörün savaşı kontrol ettiği ekran.....	99
Görsel 4.37 Surrogates, Doktor Canter'ın suretlerini yönlendirdiği oda da Greer ile konuştuğu görüntü.....	100
Görsel 4.38 Surrogates, haber spikerinin görüntüsü.....	101
Görsel 4.39 Surrogates, Greer'in gerçek bedeni ile Maggie'nin yapay bedeninin konuşması.....	101
Görsel 4.40 Surrogates, sokak görüntüsü.....	102
Görsel 4.41 Surrogates, Maggie'nin sistem tarafından oluşturulan yapay bedeni.....	102
Görsel 4.42 Surrogates, Maggie'nin tahrip edilmiş bedeni.....	103

Görsel 4.43 Surrogates, Greer ve Peters'in kusursuz yapay gerçek insan görüntüsü.....	104
Görsel 4.44 Surrogates, Greer'in suretinin darbe aldığı halde ayakta kovalamacaya devam etmesi.....	104
Görsel 4.45 Surrogates, öldürülen kadın suretin görüntüsü.....	105
Görsel 4.46 Surrogates, öldürülen kadın suretin operatörünün görüntüsü.....	105
Görsel 4.47 Surrogates, Greer'in cinayeti soruşturmak için VSI binasındaki konuşması.....	105
Görsel 4.48 Upgrade Afişi.....	106
Görsel 4.49 Upgrade, yüksek binaların ve gri tonların hakim olduğu şehir görüntüsü.....	111
Görsel 4.50 Upgrade, şehir görüntüsü.....	111
Görsel 4.51 Upgrade, Eron'un Grey'e Stem'in yapmak istediği şeyi anlattığı görüntü.....	112
Görsel 4.52 Upgrade, Asha'nın kullandığı yüksek teknolojlili aracın dışı.....	113
Görsel 4.53 Upgrade, Asha'nın kullandığı aracı kontrol eden sistem.....	113
Görsel 4.54 Upgrade, Asha ve Grey'in ses sistemine duyarlı evinin içi.....	114
Görsel 4.55 Upgrade, Asha'nın masayı bir bilgisayar ekranı olarak kullandığı görüntü.....	114
Görsel 4.56 Upgrade, yapay el görüntüsü.....	114
Görsel 4.57 Upgrade, Eron'un evinin içi.....	115
Görsel 4.58 Upgrade, sanal gözlük kullanan birey.....	115
Görsel 4.59 Upgrade, Stem (çip)'in Grey'in beyinde oluşturduğu sanal görüntü.....	116
Görsel 4.60 Upgrade, Grey, Stem ile tanıştığı ilk sahne.....	117
Görsel 4.61 Upgrade, Grey'in bedenine yerleştirilen sistem (stem).....	117

Görsel 4.62 Upgrade, Grey'in bedenine Stem (çip)'in yerleştirilme anı.....	118
Görsel 4.63 Upgrade, Fisk'in Barmen ile konuştuğu sahne.....	118
Görsel 4.64 Upgrade, Stem (çip)'in Grey ile konuştuğu görüntü.....	119
Görsel 4.65 Upgrade, Eron'un oluşturmuş olduğu sanal bulut.....	119

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar

3D	:3 Boyut
A.I	:Artificial Intelligence
ABD	:Amerika Birleşik Devletleri
çev.	:Çeviren
ed.	:Editör
IMDb	:Internet Movie Database (İnternet film veritabanı)
s.	:sayfa
vb.	:ve benzeri
vs.	:vesayri

1.GİRİŞ

Bilimin çok yaygın olmadığı dönemlerde belirli yazarlar gelecekte bizi nelerin beklediğine dair hikayeler oluşturmuş fakat bu hikayeler fantastik bir düzlem içerisinde ilerlemiştir. Hayatını kolaylaştırmak için adımlar atan insanoğlu, bilimi yavaş yavaş keşfetmeye başlamıştır. Hikayelerde sözü geçen ve insanların ütöpik olarak ele aldığı bu dünya, her geçen saniye gerçekleşmeye başlamıştır ancak bilimsel gelişmeler hikayelerden hızlı yol almıştır. Fantastik olarak ele alınan bu hikayeler, artık biliminde içine girmesiyle kurguyla birleşmiş ve bilim kurgu türü kendini göstermeye başlamıştır. Bilimle birlikte teknoloji de gelişmeye başlamış ve birçok alanı etkisi altına almıştır. Bu alanlardan biri de sinema olmaktadır. Her geçen saniye geleceğe dair filmler çekilmiştir. Artık dünyaya sığamayan insanoğlu dünya dışında başka bir hayat var mı diye keşfe çıkmıştır. Bu keşifler, değişimler bilim kurgu sinemasının konusu halini almaya başlamıştır. İlerleyen zamanlarda bilim kurgu sinemasının alt türleri oluşmaya başlamıştır.

Günümüzde en dikkat çeken ise siberpunk alt türü olmaktadır. Yüksek teknoloji sefil yaşam tabanına oturtulan bu alt türe yeni yeni kavramlar eklenmeye başlanmıştır. Bu kavramlar; yakın gelecek tasviri, gücünü yüksek teknolojiden alan mega şirketler, teknolojinin beden ile bütünleşmesi en dikkat çeken kavramları olmaktadır. Aslında siberpunk günümüz ve geleceğimizden beslenen bir tür olmaktadır. Geleceğin nereye gideceğini gören bu tür bize yakın geleceğe dair motifler oluşturmakta ve bu gelecekte gerçeklik yok olmaktadır. Bu yok oluşu ele alan Jean Baudrillard Simülasyon (Hipergerçeklik) kuramını oluşturmuştur.

Baudrillard, gerçeğin yerini simülakrların aldığını söylemektedir ve teknolojiyle birleşmesi ile birlikte simülasyon evrenine evrilmektedir. Jean Baudrillard, teknolojinin oluşturduğu bu düzeni kölelik olarak ele almaktadır. Yaşadığımız hayatın içinde var olmuş, son derece hızlı, büyük ölçüde gelişmeye uğramış olan teknoloji, toplum içerisinde sıklıkla kullanılan bir şey olmaktadır. Bu gelişme özellikle enformasyon ve iletişim teknolojileri alanında baskın bir biçimde hissedilmektedir. İlk önce Batılı ülkelerde başlamış olan bu büyük gelişimden, gelişmekte olan ülkelerde etkilenmektedir.

Günümüzde teknolojiyi insanın günlük yaşamından ayrı tutmak pek de mümkün görünmemektedir. Teknoloji; düşüncelerin, davranışların, tutumların hem aracı hem de belirleyicisi boyutuna ulaşmakta ve günlük hayata nüfus etmektedir. Bu durum az önce

anlatıldığı gibi gerçekliği yok etmekte ve insanları hipergerçek bir evrene sokmaktadır. Baudrillard, gerçekliğin '*için için kaynamaya başladığını*' dile getirmektedir. Jean Baudrillard'a göre gerçeklik diye bir şey kalmamıştır.

Baudrillard, gerçekliğin yok oluşunu gelişen teknoloji ile olduğunu düşünmektedir. Düşünürü göre, teknolojinin gelişimi ile birlikte gerçeklik yitirmeye başlanmıştır. Gerçekliğin yitirilmesi durumu siberpunk bilim kurgu sinemasında da görülmektedir. Siberpunk bilim kurgu sineması, yüksek teknolojinin geleceği nasıl şekillendireceğini distopik bir atmosfer içerisinde yansıtmaktadır. Bundan dolayı da siberpunk bilim kurgu sineması ile simülasyon (hipergerçeklik) arasında bir bağlantı olduğu görülmektedir.

1.1. Problem

Günümüz teknolojisi birçok alanda kendini göstermektedir. Bu alanlardan biride sinema alanı olmaktadır. Kurgusal yönü yüksek olan sinema bu kurgunun ortaya çıkarılması adına bilgisayar teknolojisini kullanarak yeni görsel efektlerin kullanımında etkili rol oynamaktadır. Özellikle bilim kurgu filmlerinde kullanılan bu teknoloji önemli bir yere sahip olmaktadır. Bilim kurgu türünün kendine ait belirli alt türleri bulunmaktadır. Bu alt türlerden en önemlisinin siberpunk alt türü olduğu söylenebilir çünkü günümüz teknolojisini en etkin biçimde kullanan alt tür olmaktadır. Siberpunk kısaca yüksek teknoloji, düşük yaşam anlamına gelmektedir fakat bu teknolojinin olumlu yönleri olduğu gibi olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Hayatı kolaylaştırdığı gibi kendisine bağımlı hale getirmekte, gerçek olandan uzaklaştırmakta, özgürlükleri kısıtlamakta, insan ilişkilerini olumsuz etkilemekte, fiziksel etkilerde oluşturmaktadır. Bu teknoloji insanları gerçek hayattan koparmıştır. İnsanın düşüncesiyle şekillenen ve gelişen teknoloji yardımıyla meydana getirilen yapay bir dünyaya mahkum etmiştir. Bu gerçeklikten uzak olan hayat en büyük problemler arasındadır. Bu yapaylığa siberpunk filmlerinde sıkça yer verilmektedir. Jean Baudrillard bu durumu köleleşme olarak ele almaktadır. Teknolojinin hayatı kolaylaştırdığı gibi insanoğlunu gerçek olandan uzaklaştırdığı ve ona yapay bir dünya düzeni verdiği görülmektedir.

Bu çalışmada öncelikle simülasyon (hipergerçeklik) kuramından bahsedilmektedir. Kuram, gerçeklik ilkesi, simülakr düzen ve sanal kavramları çerçevesinde detaylı bir biçimde açıklanmaya çalışılmıştır. Simülasyon kuramı, teknolojinin gelişmesiyle şekillenen bir kuram olmaktadır. Kuramda gelişen teknoloji gerçek olanı simülatif bir düzlemde tekrar meydana getirilmekte ve yerine simülasyon kodları konularak

hipergerçek bir evren oluşturulmaktadır. Bu oluşuma özellikle bilim kurgu filmlerinde sıkça rastlanmaktadır. Özellikle siberpunk literatüründe görülmektedir.

Bilim kurgu, bilim ve teknolojinin gelişimiyle beraber edebiyat alanında yerini alan bir tür olmaktadır. Kamera, kurgu ve görsel efektlerin gelişimi ile birlikte sinema alanında yerini almış ve belirli alt türlere evrilmiştir. Siberpunk alt türü yüksek teknolojinin geleceğimizi nasıl şekillendireceğini distopik bir atmosfer içerisinde anlatan bir tür olmaktadır. Siberpunk alt türü sinema alanında da yerini almıştır. Siberpunk bilim kurgu sinemasının tanımlayıcısı olması adına belirli temalar oluşturulmuştur. Bu temalar, Jean Baudrillard'ın ortaya koymuş olduğu simülasyon (hipergerçeklik) kuramı bakış açısı ile açıklanmaya çalışılmıştır.

Literatür taraması sonucunda oluşturulmuş olan; distopya, gerçekliğin yitirilmesi, sistem eleştirisi, entegrasyon ve belirsizlik temalarının örneklem içerisinde yer alan üç film çerçevesinde birbiri ile olan ilişkilerinin nasıl yansıtıldığı çalışmanın problemini ortaya koymaktadır.

1.2.Amaç

Bu çalışmada edebiyat alanında yer alan ve daha sonra sinemada da yer almaya başlayan bilim kurgu türünün alt türlerinden biri olan siberpunk alt türüne yer verilmiştir. Siberpunk alt türü yüksek teknoloji çerçevesinde şekillenen bir tür olmaktadır. Edebiyat ve sinema alanında da yerini almıştır. Jean Baudrillard'ın ortaya koymuş olduğu Simülasyon (hipergerçeklik) kuramı arasında da bir bağlantısı bulunmaktadır. Bu bağlantı teknoloji üzerinden kurulmaktadır çünkü simülasyon kuramı teknoloji üzerinden şekillenen bir kuram olmaktadır. Tezin amacı da kuram ile gerçek olan arasında, örneklemde yer alan filmler aracılığıyla temalar kullanılarak bağlantı kurulmaya çalışılmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap verilmiştir.

1. Bilim kurgu türü tarihsel süreçten nasıl etkilenmiştir?
2. Siberpunk alt türü, edebiyat ve sinema alanından nasıl etkilenmiştir?
3. Siberpunk bilim kurgu sinemasının tanımlanması adına oluşturulan tema ve kavramlar simülasyon (hipergerçeklik) kuramı üzerinden nasıl bir perspektifte incelenmiştir?
4. Siberpunk bilim kurgu filmlerinde simülasyon (hipergerçeklik) bağlantısı nasıl açıklanmıştır?

1.3. Önem

Tarihsel açıdan bakıldığında siberpunk bilim kurgu sineması üzerine yapılan çalışmaların azlığı dikkate değer bir boyuttadır. Bu alan üzerinde var olan boşluğun doldurulması ve daha sonra gerçekleştirilmek istenen çalışmalara kaynaklık etmesi amacı ile bu konu tercih edilmiştir. Simülasyon (hipergerçeklik) kuramı, teknolojiyi temeline alan bir kuram olmaktadır ve siberpunk alt türü de yüksek teknoloji üzerine kurulu bir tür olmaktadır. Teknoloji günümüzde her geçen saniye kendisini geliştiren bir alan olmaktadır. Bu alanın geleceğimizi nasıl etkileyeceği siberpunk bilim kurgu filmlerinde ve simülasyon kuramı içerisinde kendini göstermektedir. Çalışmada güncel bir konu üzerinde durulduğu ve ilk olduğu için tez konusu önem taşımaktadır.

1.4. Sayıtlar

Bu çalışma, aşağıda yer alan sayıtların üzerinde şekillenmiştir.

1. Simülasyon (hipergerçeklik) kuramı ve siberpunk bilim kurgu sineması arasında bir ilişki bulunmaktadır.
2. Siberpunk bilim kurgu sineması, simülasyon (hipergerçeklik) kuramı ve günümüz teknolojisi arasında bir ilişki bulunmaktadır.
3. Siberpunk alt türü ve edebiyat alanında bir ilişki bulunmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma aşağıda bulunan başlıkları çerçevesinde sınırlandırılmıştır.

1. Simülasyon (Hipergerçeklik) kuramının; gerçeklik ilkesi, simülasyon düzeni ve sanal kavramları çerçevesinde açıklaması yapılmıştır.
2. Bilim kurgunun pek çok alt türü bulunmaktadır. Yakın gelecekteki yüksek teknolojileri ele aldığından dolayı ve güncel bir konumda olduğu için siberpunk alt türü üzerinde karar kılınmıştır.
3. Siberpunk alt türünü diğer alt türlerden ayırmak adına belli başlı tema ve kavramlar oluşturulmuş ve bu temalar oluşturulurken simülasyon (hipergerçeklik) kuramından yararlanılmıştır.
4. Çalışmada analiz edilen filmler; siberpunk filmleri kategorisinden, imdb puanı 6 ve üzeri olan filmler değerlendirme kapsamına alınmıştır.

1.6. Yöntem

Çalışma, öncelikle geniş bir literatür taramasından geçmiştir. Literatür taraması sadece akademik araştırmalarda değil, yenilikçi her alanda başvurulması gereken ilk adımlardan biri olmaktadır.

Gall ve Borg literatür taramasının, araştırma yöntemlerinin sınırlarının belirlenmesine, yeni araştırma konularının oluşturulabilmesine, daha önce denenmiş fakat işe yaramayan konuların elenmesine, gelecek çalışmaların neler olabileceğinin belirlenmesine, kullanılabilir yöntemler adına fikir edinmeye katkı sağladığını tespit etmişlerdir.

Genel olarak amaç, araştırılan konunun hangi bağlamda yürüyeceği ve özellikle sürekliliği olan çalışmalarda sentez yoluyla daha önce araştırılmamış konular üzerine hedef alındığının gösterilmesidir (Köroğlu, 2015, s. 1).

Çalışmada literatür taramasına, Jean Baudrillard'ın ortaya koyduğu simülasyon (hipergerçeklik) kuramı derinlemesine açıklanmaya çalışılmış ve bu açıklama yapılırken gerçeklik, simülakr ve sanal kavramları üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır. Sonrasında bilim kurgu sineması özet bir biçimde açıklanmıştır. Bilim kurgu sinemasının kendine ait belirli alt türleri bulunmaktadır. Bu alt türler arasında en popülerleri ise siberpunk alt türü olmaktadır. Alt türler tek tek açıklanmıştır ve siberpunk alt türü derinlemesine ele alınmıştır. Siberpunk alt türünün tanımlaması yapılırken siber, punk ve teknoloji kavramlarından yararlanılmıştır. Gelişim süreci anlatılırken edebiyat alanına girilmiştir. siberpunkın sinema ile olan bağlantısı detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Her sinema türünde olduğu gibi siberpunk bilim kurgu sinemasının da diğer türlerden ayrılabilmesi adına belirli tema ve kavramları bulunmaktadır. Bu temalar oluşturulurken Jean Baudrillard'ın ortaya koyduğu simülasyon (hipergerçeklik) kuramından yararlanılmıştır. Böylece simülasyon (hipergerçeklik) ile siberpunk bilim kurgu filmleri arasında bağlantı kurulmaya çalışılmıştır. Kaynak olarak kitap, dergi, makale gibi birçok yazılı materyaller kullanılmıştır. Literatür taramasında elde edilen bilgilerle araştırma sonuçlanmıştır.

Çalışmada, amaçta bulunan soruları cevaplamak adına 'Doküman Analizi Yöntemi' kullanılmıştır. Corbin ve Strauss (2008)'un ortaya koymuş olduğu gibi doküman analizi, nitel araştırma yöntemlerinin içinde olup, anlamı meydana getirmek, araştırılan konuya dair detaylı biçimde bilgi sahibi olmak ve edinilen bilgileri geliştirmek için verilerin incelenmesini ve yorumlanmasını içermektedir. Bunların içerisinde kitaplar, günlükler, gazeteler, mektuplar, basın bildirileri, broşürler gibi çeşitli belgeler yer alabilmektedir.

Doküman analizi, gözden geçirme (yüzeysel inceleme), okuma (kapsamlı inceleme) ve yorumlamayı kapsamaktadır. Bu tekrarlayan süreç, içerik analizi ve tematik analiz unsurlarını bir araya getirmektedir. İçerik analizinin, araştırmada bulunan sorularla ilgili olarak bilgiyi kategoriler halinde ayarlama süreci olduğu ortaya konmaktadır. Tematik analiz adına ortaya konan temaların kategoriler haline gelmesi ile birlikte veriler içinde birbirini takip eden bir süreç meydana gelmektedir. Bu süreç, verilerin özenli, daha konsantre biçimde tekrar okunmasını ve kontrol edilmesini kapsamaktadır (Tağ Kalafatoğlu, 2021, s. 284).

Çalışmada, siberpunk bilim kurgu filmleri kapsamında beyaz perdeye aktarılan filmler arasında, en uygun örneklerin tanımlanmasında “amaçlı örnekleme” yöntemine başvurulmuştur. Buradaki amaç küçük ve benzeşik bir örnekleme oluşturma yolu ile belirgin bir alt grubu ifade etmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 120). Patton’a göre (1987) amaçlı örnekleme yöntemleri pek çok durumda, olgu ve olayların keşfedilmesinde ve açıklanmasında yararlı olur. Çalışma Patton (1987) tarafından geliştirilen amaçlı örneklemlerden “Benzeşik (Homojen) Örnekleme” modeline başvurulmuştur. Belirli alt grupların yorumlanması amacı ile kullanılan “Benzeşik Örnekleme” yöntemi kullanılarak siberpunk bilim kurgu filmlerinin değerlendirilmesi yapılmaya çalışılmıştır. Filmler seçilirken IMDb [Internet Movie Database (İnternet film veritabanı)] sitesinde, siberpunk filmleri kategorisinde yer alan; 100 000 değerlendirme üzerinden, 6 ve üzeri derecelendirme oranına sahip, çekim yılı 2000 ve üzeri filmler tercih edilmiştir. Bu filmler içerisinden animasyon ve animasyon unsurlarının olduğu filmler elenmiş ve üç filme indirgenmiştir. Seçilen filmler; “Minority Report (2002)”, “Surrogates (2009)”, “Upgrade (2018)” olmaktadır. Seçilen filmler; ‘Distopya’, ‘Gerçekliğin Yitirilmesi’, ‘Sistem Eleştirisi’, ‘Entegrasyon’ ve ‘Belirsizlik’ temaları kapsamında incelenmiştir.

İncelemenin sonucunda seçilen filmlerde siberpunk bilim kurgusu ve simülasyon (hipergerçeklik) kuramı arasındaki bağlantıyı kurabilecek unsurların yer aldığı tespit edilmiştir.

2. SİMÜLASYON EVRENİ VE SİMÜLASYON (HİPERGERÇEKLİK)

2.1. Simülasyon Evreni

1970’li yıllardan sonra gerçeklik ilkesini her geçen saniye kaybetmiş olan Batı Avrupa toplumları simülasyon evreninin bir parçası haline gelmiştir. 18. Yüzyılın ikinci yarısından başlayıp 20. Yüzyılın ikinci yarısına kadar yaklaşık iki yüz yıl başka şekillerde gerçekliği yaşayan insanlar modernizmin sonrasında gerçekliği yitirmiş ve bir daha geçmişe dönmek üzere simülasyon evreninin içine girmiştir. (Günay, 2021, s. 105). Batı toplumları, modernleşmenin ortaya koymuş olduğu hedeflerin hepsini çarpık da olsa aşarak kültürel, politik ve sosya-ekonomik alanlarda ani bir yükseliş yaşamış, bu yükseliş sonrasında gerçeklikle oluşturulmuş olan ilişki, bir daha geri dönüşü olmayan hipergerçeklik bir diğer adıyla simülasyon evrenini oluşturmuştur. Modern toplumlara has hedeflerin; ekonomi, politik, ahlak, psikoloji vs. yitirilmesi ile beraber gerçekliğin yerini simülasyon evreni ait simülakrlar almıştır (Girgin, 2019, s. 200).

1970’li yıllarda Jean Baudrillard’ın simülasyon kavramı üzerine yoğunlaşması ile birlikte 1980’li yıllarda simülasyon kuramı olarak dikkate değer bir boyuta gelmiştir. Zaman zaman dünyayı da içine alan bir kavram olarak görülmekle beraber, temelde Batı medeniyetlerini içine alan bu kurama göre, koymuş oldukları hedef ve amaçların daha ilerisine gidilmiş ve bu arada illüzyonlarını yitirmiş olan Batı medeniyetleri, bu süreç içerisinde hangi yolda ilerleyeceklerini bilemez hale geldiklerinden, kendi yörüngeleri etrafında dönerek bir çıkmaz içerisine girmiş bulunmaktadır. Başka bir ifadeyle Batı medeniyeti simgesel anlamını yitirmiştir. Buna karşılık olarak, maddi anlamda sahip olduklarını yitirmemek adına bitmişliği gizleme çabasına girilmiştir. Simülasyon evreni, bu bitmişliğin gizlenmeye çalışıldığı bir evrenin kendisi olmaktadır (Adanır, 2008, s. 13).

Çağdaş yaşamda hiçbir şeyin aslının olmadığını dile getiren Jean Baudrillard simülasyon kavramı üzerinde durmakta ve ona göre her şey bir simülasyondan ibaret ve yaşanan evren bir ‘gibi’ler evreni olmaktadır. Bir köken ya da gerçeklikten mahrum gerçeğin, modeller aracılığı ile türetilmesi anlamına gelen simülasyon bir diğer adıyla hipergerçeklik, evreni bir yokluğun içine hapsedmektedir (Rigel, 2003, s. 211).

Gerçekle aramızdaki bağın koparıldığı, tüm gönderen sistemlerin ayrıştırıldığı, gerçeğin olmadığı yerlerde düzene saldırıldığı, iki kutupluluğun son vermiş olduğu tüm alanlarda (medya, biyoloji, psikoloji, politika vb.) simülasyon evresine girilmiştir. Simülasyon

ilkesinin belirlediği bu evrende yani günümüz dünyasında ise, gerçek ancak modelin kopyası konumunda olabilmektedir. Modelin bir kopyasından başka bir şey olmayan gerçeğin, modeli aşip geçebilmesi pek mümkün görünmemektedir (Dağ, 2011, s. 169).

Simülasyon evreni, gerçekten daha gerçek olan hipergerçek bir evren olmaktadır. Baudrillard'ın dile getirdiğine göre, gerçek daha gerçek bir hale bürünüp kusursuz bir boyuta geldiğinde dünya eksiksiz simülasyon etkisi altına girecektir. Görünümleri bozan teknolojik atılımlarla doğal dünyanın yerine konulan yapay dünyada doğal olan her şey yadsınmaktadır. Yapay bir dünyanın yapımı devam ederken sanal gerçeklikle birlikte simülasyon girişiminin en son safhasına gelinmiştir (Dağ, 2011, s. 171).

Hipergerçeklik, fiziksel gerçekliğin sanal gerçeklikle karıştırılmasına izin verir. Buna göre Baudrillard, ne temsil ne de gerçek vardır, bunun yerine sonsuza dek var olan sadece hipergerçek vardır (Antony ve Tramboo, 2020, s. 3315).

Simülasyon evreni ancak gerçekliğin evreni ile karşılaştırılırsa, bu evrenin ne olup ne olmadığı yönünde daha kolay bir düşünceye sahip olunabilir. Baudrillard'a göre bir zamanlar gerçek ve gerçeğin hakim olduğu bir dünyada geçerli olan illüzyonlar bulunmaktadır (Adanır, 2008, s. 14).

Simülasyon evreninde Toplumsal, politik ve kültürel bulunmamaktadır. Toplumsal-ötesi yani bir kitle, politika-ötesi ve kültürel-ötesi bulunmaktadır. Başka bir ifadeyle, toplumsal, politik ve kültürel olanın, anlamsızlaşmış, içi boş ve kendinden geçmiş biçimi olarak ele alınabilir. Bu evren bir görünümler evreni olmaktadır. Gerçekliğin hakim olduğu evrende bir biçim ve içeriğe sahip olan göstergeler (gösterge/gösteren/gösterilen) bu evrende içeriklerini yitirmişler ve kendinlerine rağmen ya da sözde birer gösterge olarak isimlendirilebilecek bir görünüme sahip olmuşlardır (Adanır, 2008, s. 16).

Görünümler, gerçeğin egemen olduğu evrende içeriklerini yitirebilmekte ve müstehcen olabilmektedir. Kitle iletişim araçları simülasyon evreyi oluşturmakta, içerik ve anlamları tarafsızlaştırmaktadır (Dağ, 2011, s. 170).

Simülasyon evreninde her şey bir varlığın içinde bulunmakta ya da sadece bir bilinç içeriği olarak ele alınmaktadır fakat belirli bir kökeni bulunmamaktadır. Geçmiş ve gelecek bulunmamakta tam bir saydamlık hakim olmaktadır. Bu evren dışsal bir görünüme sahip olmadığından dolayı aşılıp geçilmesi olanaksız bir hale gelmektedir. Hem gerçek hem de gerçek dışı hipergerçek bir evrendir. Şeylerin kendi ikizlerini ürettiği, gerçeğine çok benzeyen, gerçek-sahte ve gerçek-düşsel arasındaki sınırın ortadan

kaldırılmaya çalışıldığı simülasyon evreni bulunmaktadır. Gerçeğin yerini göstergelerin aldığı, gerçeğin tüm göstergelerine sahip bir gerçeklik, gerçeğin bir daha geri dönmesini engelleyen modeller ve farklılık simülasyonu üreten hipergerçeklik bulunmaktadır (Dağ, 2011, s. 169).

Baudrillard (2008)'e göre; *“gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir.”* Bu evrede söz konusu olan, bir şeyin ya da bir hakikatin gizlenmesi değildir. Aslında olmayan bir şey var gibi gösterilmekte, simülasyonun kendisi hakikatmiş gibi hareket edilmektedir (Çelik, 2012, s. 97).

Bu evren, gerçeğin hipergerçekleştiği, simülasyon ile gerçek arasındaki sınırın tamamiyle silikleştiği ve her şeyin gibileştiği bir evrenin özelliklerini içinde barındırmaktadır (Dağ, 2011, s. 170).

Simülasyon evreni yani görünüm evreni bir caydırma evrenidir. Caydırmanın en önemli aracı da medyadır. Gerçeğin ya da gerçekliğin tamamını görüntü ve sözlere dönüştürerek, gerçeği ve gerçekliği teknolojinin yardımıyla saf dışı bırakan bir sistem oluşturularak, kitleleri bitip tükenmek bilmeyen bir görüntü, ses, yazı vs. bombardımanına tutarak güvenilir, başarılı bir sistem olduğuna dair bireyleri ikna etmeye çalışmak da ve oluşturulan bu güveni ayakta tutmaya çabalamaktadır (Adanır, 2008, s. 26-27).

Gerçekliğin sonunu getiren simülasyon düzeninin meydana gelmesindeki en önemli faktör medyadır. Medya, kullanmakta olduğu teknoloji aracılığıyla dünyayı estetize etmiş, müstehceni estetikleştirip kültürel bir argüman haline getirmiştir. Her şeyi görünürlüğe ve gösterge sanayisine dönüştürmüştür. Bu gösterge sanayisinde en etkin medya etkinliği olan reklam her şeyi anlamsızlaştırarak insana ilginç bir hipergerçeklik sunarak rahatlatma çabası içine girmiştir (Dağ, 2011, s. 172).

Bir simülasyon evreninde, devrimci olarak adlandırılacak dışa dönük patlamaların gerçekleşmesi söz konusu bile olmamaktadır. Çünkü bu evren bir hiper uyumluluk, için için kaynama ve kendi üstüne kapanma evreni olmaktadır. Sistemin ancak bu yöntem ile sona erdirilebileceği düşünülmektedir. Bu bir tür bilinçli bir yumuşak intihar olarak betimlenebilir (Adanır, 2008, s. 17). Bundan dolayı Baudrillard, simülasyon evrenini mat bir saydamlığa sahip bir evre olarak dile getirmektedir. Aşılıp geçilmesi olanaksız bir

yapıya sahiptir çünkü dışsal bir görünümü bulunmamaktadır. Bu evrende “*aynanın içine yerleşerek dünyayı oradan izleyebilmek*” yani bir ayna görevini yerine getirebilmek bile mümkün görünmemektedir (Rigel, 2003, s. 218).

Simülasyon evreninde bir diğer adıyla sanal gerçekliğin evreninde her şeyin anlamı tersine dönüşmektedir. Dünya ile aramızda oluşan mesafeyi kapatma konusunda yetersiz olan modern insan, gerçekliğin artık labirente benzer bir görünüm alması sebebiyle simülasyonun ulaşabileceği en üst aşaması olarak görülen sanal gerçeklik aşamasındadır (Dağ, 2011, s. 173).

Baudrillard’a göre modernizmin sonucu olarak ele alınan evrensel kültür, sahte ihtiyaçlar ile gerçek ihtiyaçların ayrımının yapılamadığı sentetik ve kurgusal bir kültür olmaktadır. Tüketim toplumunun bir bireyi olarak nitelendirilen günümüz insanının, ancak güdülenmiş ihtiyaçlarla anlam kazanan bir yaşam biçimine sahip olduğu belirtilmektedir. Batı’nın ilerlemeci düşüncesinin bir neticesi olarak medyalar da mevcut sistemin içinde herkesçe onaylanabilecek bir niteliğe kavuşturmak ve güçlendirici bir görev üstlenerek gerçekliği yeniden oluşturmaktır. Sözü edilen sistem içerisinde gerçeklik ile bağı kesmiş olan küresel insan, Baudrillard’ın ifadesi ile Simülasyon Evreninde yaşamaktadır (Cengiz, 2005, s. 117).

2.2. Genel Bir Çerçeve ile Simülasyon (Hipergerçeklik) Kuramı

1970’li yıllarda simülasyon kavramını geliştirmeye başlayan Jean Baudrillard, sosyolog ve kültür teorisyeni olarak kabul edilmektedir. Baudrillard, hem Marksizm hem de yapısalcılık ilkelerini sorgulamış, medya temsili ve tahakkümü çağında teknolojiyi eleştirmiştir. Postmodernist bir eleştirmen olan Baudrillard, postmodern duruma herhangi bir çözüm sunmamış, bunun yerine postmodernizmin kusurlarını eleştirel olarak gözlemlemiştir (Antony ve Trambo, 2020, s. 3314).

Bu dönemin ortalarında ortaya çıkmış olan yeni medya teknolojilerinin modern toplumlarda büyük bir bozulma yaşattığını varsayan Baudrillard bunun sonucu olarak simülasyon kavramı geliştirilmeye başlamıştır ve bu bağlamda Baudrillard, öznenin, ekonominin, politiğin, anlamın, hakikatin ve mevcut toplumların toplumsal oluşumlarının çözüldüğünü ilan etmiştir. Bu süreçleri tanımlamak ve analiz etmek için yeni teorilere, terimlere ve anlatılara ihtiyaç duyulmuştur.

1980'li yıllarda kurama dönüştürülen Simülasyon kavramı belirli kategoriler çerçevesinde şekillenmiştir. Baudrillard'ın teorisinin ana kategorileri - hipergerçeklik, simülasyon ve patlama - siberpunk dünyalarında her yerde hazır bulunan sembolizasyonlardır. Bu, özellikle gerçekliğin simülasyon yoluyla üst üste bindirilmesinde geçerlidir (Gözen, 2020, s. 53). Simülasyon kavramını kullanan Baudrillard, Marksist öğretinin günümüz dünyasını anlamak da ve yorumlamak da eksik olduğunu dile getirmiş ve bunun sonucunda Marksist terminolojiden ve bakış açısından yavaş yavaş uzaklaşmaya başlamıştır. Bu uzaklaşma modernizmin içinde yaşayan Batı toplumlarını eleştirmesine engel teşkil etmemiştir. Baudrillard, postmodernizmi farklı bir bakış açısı ile ele alarak Batı uygarlığını eleştirmek için kullanacağı simülasyon kuramını ortaya koymuştur. Simülasyon geç kapitalizmin, modernizmin içinde bulunduğu durumu anlamamızı sağlayan anahtar bir kavram olmaktadır. Simülasyon kavramının Baudrillard'ın eserlerinin tamamını etkilediği söylenebilir. Sanatın, ekonominin, politikanın, toplumsalın/kitlenin anlaşılmasında ve modernliğin eleştirisini yaparken simülasyon kavramını önemli bir araç olarak kullanmıştır.

Bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığı ile oluşturulmasına simülasyon bir diğer adıyla hipergerçeklik denilmektedir (Baudrillard, 2010, s. 14). Baudrillard'ın kurumsal şiddet, radikal düşünce ya da patafizik (Düşsel Bilim) diye tabir ettiği simülasyon kuramı, gerçeğe ait olan tüm göstergelerin yerini alan, gerçeğin yerine geçmiş sahte olarak nitelendirilebilir (Cengiz, 2005, s. 120). Geç modernitenin iletişim, sibernetik ve sistemler kuramındaki devrimini anlatan bir kavram olmaktadır. Bu devrim içerisindeki gösterge sistemleri, gerçek olanın saklanması için değil, medyanın, politikanın, genetiğin ve dijital teknolojilerin kod ya da modellerinden yararlanılarak gerçekliği yeniden meydana getirmek için geliştirilmiştir (Dağ, 2011, s. 166).

Baudrillard, McLuhan'ın içe dönük infilak (implosion) modelini kullanarak postmodern dünyada simülasyon ve gerçeklik arasındaki sınırın infilak edilip içe göçtüğünü ve gerçeğin oluşturulması gereken zeminin bu göçük altında kalarak kaybolduğunu dile getirmektedir. Bunun sonucunda hipergerçeklik, gerçek ve gerçek olmayan arasındaki sınırların silikleşmeye başladığını belirtmektedir. Bu noktada hiper ifadesi, gerçeğin bir model uyarınca meydana getirmesi ile gerçekten daha gerçek olduğunu belirtmiştir. Gerçek bundan sonra sadece bir veri olarak kalmaz, yapıntısal bir şekilde gerçek olarak meydana geldiğinde yeniden tazelenmiş bir gerçeklik görünümünü alır (Best ve Kellner, 2011, s. 149)

Baudrillard, simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarını birlikte kullanmıştır. Bu durumda simülasyon kavramı yerine hipergerçeklik kavramı kullanılabilir. Gerçekliğin simülasyondan oluştuğu, gerçeklik ile düşün iç içe geçtiği, oluşturulan modelin temsil edilen gerçek hayattan daha gerçek olduğu durum hipergerçeklikten, gerçeklikten bağımsız olarak meydana getirilen şey ise hipergerçek olmaktadır (Dağ, 2011, s. 166).

Hipergerçeklik, insan kültürünün her alanında görülebilir ve yönleri sanatta, edebiyatta, medyada, politikada, ekonomide, mimaride, reklamlarda, televizyonda, filmlerde vb. oldukça görünürdür. Tüm bu alanların tüketicileri genellikle modern zamanların teknolojik gelişmeleri tarafından geliştirilen gerçekler ve yapaylıklarla karıştırılmaktadır. Sahte gerçeklikler her zaman insanları etkilemiş ve oluşturdukları etki onları cezbetmiştir, böylece bu sahte gerçeklikler gerçek ve orijinal olarak görülmüştür (Antony ve Tramboo, 2020, s. 3315).

Baudrillard'ın, en güzel simülasyon alegorisi olarak ele aldığı Borges masalıdır. Borges masalını şu cümleler ile tasvir etmektedir.

İmparatorluğun hizmetindeki haritacıların çizdikleri harita sonunda imparatorluğun topraklarına birebir eşit boyutlara sahip bir belgeye dönüşmektedir. Ancak çökmeye başlayan imparatorlukla birlikte lime lime olmuş bu harita parçalarıyla çölde karşılaşan insanlar vardır. Sonuçta bu harap olmuş soyut metafizik güzelliğin, imparatorluğun şanına yakışan bir görünüme sahip olduğu ve eskidikçe gerçeğiyle birbirine karıştırılan sahtesi gibi imparatorluğun da bir leş gibi çürüdükçe özüne yani toprağa dönüştüğü görülmektedir (Baudrillard, 2010, s. 13).

Güncelliğini kaybetmiş ikinci basamak simülakrların gizli çekiciliğine sahip bu masal örneğiyle haritanın artık gerçek bir araziye karşılık gelmediğini, haritanın daha önceden geldiğini hatta onu bir bedene büründürdüğünü iddia ederek simülasyon tanımlamasını yapmıştır. Gerçeğin tanımını yaptıktan sonra günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından sonsuz sayıda yeniden meydana getirildiği, gerçeğin artık işlemsel bir şeye evrildiği, gerçekle olan bağımızın kesildiği, gerçeğin artık geri döndürülemez bir boyuta ulaştığı bir simülasyon çağına girdiğimizi dile getirmiştir (Baudrillard, 2010, s. 14-15).

Baudrillard'a göre modernizmi tecrübe edinen Batı toplumlarında gerçeklik ortadan kaybolmuş ve onun yerini yeni gönderen sistemlerinin oluşturulduğu, düşsel ile gerçeklik arasındaki ayrımın yapılamadığı bir simülasyon almıştır. Gerçek yerini işlemsel

görünümlere bırakmıştır (Günay, 2021, s. 107). Burada bir taklit, sahte ya da yapaylıktan değil aslı yerine göstergelerin konulmuş bir gerçeklikten söz edilmektedir. Bir başka deyişle her türlü gerçek yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma olayına dikkat çekilmektedir.

Baudrillard gerçeklik ile simülasyon arasındaki farkın karmaşık yapısını anlatabilmek için, gizlemek ile simüle etmek terimleri arasındaki anlam farkından yola çıkarak ortaya koymaya çalışmıştır. Gizlemek (dissimuller) kavramı, sahip olunan bir şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek kavramı ise, sahip olunmayan bir şeye sahipmiş gibi yapmak anlamına gelmektedir. Birincisi bir varlığa ikincisi ise bir yokluğa karşılık gelmektedir. Aslında bu olayın düşünüldüğünden daha da karmaşık bir boyutu bulunmaktadır. Çünkü simüle etmek mış gibi yapmak değildir. Baudrillard bu durumu tıp alanından bir örnekle ortaya koymaktadır. Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanarak bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kimse ise kendinde bu hastalığa ait belirtiler görülen kişidir (Baudrillard, 2010, s. 15-16). Hasta olmayan bir kişi de, hasta olan kişinin belirtilerini gösterebilir. Hastalığı simüle eden kişi tüm belirtileri gösterdiğinden hasta olmadığı dile getirileceği gibi hasta olduğu da dile getirilebilir. Bu belirtiler planlanarak meydana getirilebilir. Buna göre, simülasyon gerçeğin tüm verilerine sahip olan ama gerçek olmayan şey olabilir. Buradaki en önemli hususun altını çizmekte fayda görülmektedir. Bir şeyi taklit etmek, düşlemek, hayal etmek ya da gizlemek gerçeklik ilkesine zarar vermemekte çünkü gerçek ve bu terimlerle belirtilen durumlar arasında her zaman bir fark bulunmaktadır ancak simülasyon gerçek ile düşsel, gerçek ile taklit ya da gerçek ile parodi arasındaki farklılıkları yok etmekte yerine ikizini koymaktadır. Simülasyon sahte ya da taklit olanı anlamamıza yarayan gerçekliği ortadan kaldırarak hem gerçekliği hem de sahtesini ortadan kaldırır ve göndereni ortadan kaldırılan, içinde yaşanılan durum ne gerçek olmakta ne de sahte olmaktadır. (Günay, 2021, 107-108). Bir başka ifadeyle simülasyon, gerçeğin bir benzeri olmadığı gibi gerçekmiş gibi yapan bir durumda olmamaktadır. Simülasyon nasıl ne zaman olduğu bilinmeyen, habersizce gerçeği ortadan kaldırıp yerine geçmiş olan onun hipergerçeği olmaktadır (Dağ, 2011, s. 168).

Bir göndereni olmayan, gerçekmiş gibi algılanan görünümler, simülakrlar bulunmaktadır (Günay, 2021, s. 108). Simülasyon, simüle etmek ve simülakr terimlerinin ne anlama geldiğinin ortaya konulması Baudrillard'ın simülasyon (hipergerçeklik) kuramını anlamamızda etkili olacaktır.

Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünümüdür.

Simüle etmek: Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmaktır.

Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesidir (Baudrillard, 2010, s. 7).

Simülasyon modeller gerçek kurumlardan daha gerçek hale bürünmüştür. Yalnızca simülasyon gerçek ayrımını yapmak gitgide zorlaşmamış, simülasyon gerçekliği büsbütün gerçeğin ölçütü haline getirmiştir. Üretimi değil yok oluşu temsil eden simülasyon düzeninde Baudrillard'ın simülasyonu, hem teknolojiyi hem de toplumsal, ekonomik, kültürel ve politik olanı da içine almaktadır

Gerçeklik düzeninin yerini alan simülasyon düzeninden bahseden Baudrillard'a göre, simülasyonun dikkat çeken bir özelliği, en önemsiz olguları bile içine alan gerçeğin yerini almış daha önce var olan modellerden meydana gelmiş olmasıdır (Dağ, 2011, s. 168). Aslının yerine göstergelerin konulduğu, gerçeğin bütün göstergelerine sahip bir gerçeklik, gerçeğin bir daha geri dönmesini engelleyen modeller ve farklılık simülasyonu meydana getiren hipergerçeklik söz konusu olmaktadır (Dağ, 2011, s. 169).

“Bilimsel coşku ve Aydınlanma çağı sona erdikten sonra, dünya adlı temel ve hakikatten yoksun illüzyona karşı, bu gerçeklik illüzyonunun artık bizi koruyamadığını anladık”(Baudrillard, 2005a, s. 42). Baudrillard siyasal, kültürel, toplumsal ve felsefi olarak yitiş, tükeniş, bitiş ve yok oluş sürecine girildiğinin, simülasyon mantığının gerçeklik ilkesinin yerine geçerek klasik mantığı aştığının haberini vermektedir (Dağ, 2011, s. 170). Durum böyle olunca da doğal olan dünyayı yok edip yerine yapay bir dünya koymaktan başka bir çözüm yolu kalmamaktadır. Böylece doğal dünyanın bütün görünümüne son veren teknolojik bir girişim ortaya çıkmıştır (Baudrillard, 2005a, s. 31). Baudrillard'ın insanlık adına korktuğu şey nihayetinde insanlığın başına gelmiş ve teknikle iç içe geçmiş olan insanların yerine onların az çok tüm özelliklerine sahip robocoplara ve cybermanlara almıştır. İnsanlık satranç oyunlarında berabere kalabilecekleri 'X3D' bazen de kendilerine yenebilecek 'Deep Blue' bilgisayarlar üretmişlerdir. Bununla yetinmeyen insanlar, birden fazla dil bilen, pedagoji derslerine giren, insana ait jest ve mimikleri yapma yeteneğine sahip, çalışması için sadece bir pile ihtiyacı olan robot öğretmen Sara'yı üretmişlerdir. Yeni toplumsal epistemolojik bir ortam oluşturan medya

sembollerinin ötesinde nesnel gerçeklik duygusunu silen, görüntü ve sembollerin hakim olduğu 'elektronik gerçeklik' oluşmuştur.

Her şeyin aslından uzaklaştığı, yeniden canlandırıldığı bir değişim ve bozulma aşamasına gelinmiştir. Tükenişin saklanmaya çalışıldığı, her şeyi yeniden canlandırmaya çalışan, gerçekliğin yok edildiği sahte evrende, nesnel bir gerçekliğe sahip olmayan temel bir yanılsama olan bu dünyada yani simülasyon düzeninde yaşanmaktadır. Bilgisayar, medya, sibernetik denetim sistemlerinin simülasyon kod ve modellerinin organize ettiği üretimin değil simülasyonun çağında yaşanmaktadır (Dağ, 2011, s. 170).

Simülasyon, gerçek ile sahtenin ve gerçek ile düşselin arasındaki sınırın silikleşmesine karşılık gelmektedir. Bu ideoloji gerçeğin gerçek olmadığına ve gerçekliğin yıkıldığına işaret etmektedir. Simülasyon dünyasında sanatın, ekonominin, siyasetin vb. alanların göstergeleri simülatif hale bürünmüştür (Dağ, 2011, s. 176).

Jean Baudrillard, simülasyon kuramını açıklarken belirli temel kavramlar üzerinden açıklamaktadır.

Baudrillard'ın temel kavramlarından biri *gerçeklik ilkesi* dir. Baudrillard'ın bakış açısına göre Aydınlanmayı yaşamış Batı Avrupa uygarlıklarında gerçekliğin egemen olması 18.yüzyılın ortalarında başlamış ve 19.yüzyılın başlarında belirgin bir hale gelerek 1960'ların sonuna kadar farklı şekillerde kendini göstermiştir. Bugün ise bu uygarlıklar gerçekliğini yitirmiş ve gerçekliğini yitirmesi ile illüzyonlarını ve hayallerini de kaybetmiştir oysaki gerçek ve gerçekliğin hakim olduğu dönemlerde geçerli olan illüzyonlar bulunmaktadır (Günay, 2021, s. 112). Baudrillard'a göre gerçeklik ilkesi; toplumun uzun uğraşları sonucunda oluşturduğu, biçimlendirdiği, boyun eğdiği ilke olmaktadır.

Descartes, Kant ve daha sonraki düşünürler akı, nesnel bir gerçeğe erişmek adına önemli bir araç olarak kullanmışlardır. Hegel'in bakış açısı ile aklın gerçeklikle olan yakın ilişkisi Baudrillard'ın da zaman zaman akıl ile gerçekliği bir arada kullanılmasına yol açmıştır. Gerçek; rasyonele, hakiki olana denktir ve basitçe bir tür yeni kurgu biçimi olmaktadır. Mevcut gerçeklik, yanılsamadan kurtulma projesiyle beraber gelen cazibesini yitirmiş bir biçim olmaktadır. Gerçekliğin ilkesini kaybederek duyguya dönüştüğü, kendisinin hipergerçeklik olduğu, gerçekle simülasyon arasındaki farkın ortadan kalktığı ve yerini simülasyon ilkesine bıraktığı bir dünya düzeni içerisinde yaşanmaktadır (Dağ, 2011, s. 155).

Toplumun gelecekle ilgili hayalleri, ütopyası ortadan kaybolmuştur ve bunun bir sonucu olarak illüzyonlarını kaybeden insanlar yaşamı yeniden oluşturmak yerine bir sistem meydana getirmeye başlamışlardır. Bireysel hedeflerin dışında, hayatı anlamlandırmak adına ya da bir amaç uğruna mücadele edebilecekleri bir hedefleri kalmamıştır. Sistem, toplumu kitleleştirmiş ve bireyi, tüketim amaçlı kendi hedefleri doğrultusunda belirli sınırlar çerçevesinde yaşamasını zorunlu hale getirmiştir. Sistem, bireyi mutlu etmekte çünkü çalıştığında tüketebilmesi adına hedeflediği şeyi ona sunmaktadır. Ütopyasını kaybetmiş bireyler artık bir şeyler üretebilmek adına bir çaba içerisinde girmez bilakis kendilerini mutlu eden sistemi daha güçlü bir boyuta getirmek adına çalışır hale gelir ve birey simülasyon evrenini yeniden meydana getirmeye başlar. Neoliberalizm isimli sistem, yaşam boyunca kendisine boyun eğenleri dünyanın diğer bölgelerindeki düzenlere kıyasla yüce gönüllü bir şekilde ödüllendirilmekte ve bireylerin bireysel memnuniyetlerine maddi bir görünüm kazandırmaya çalışmaktadır. Baudrillard'a göre, bu durumun bir yaşam simülasyonu olabileceğini, böyle bir hayat yaşayan insanların ise birer insan simülakrına dönüşmüş olabileceğini dile getirmektedir. 20.yüzyılın ikinci yarısında dünyanın çift kutuplu bir düzeni geri bırakmasıyla, yeni bir sisteme neoliberalizme geçilmiş ve insanların zihinsel süreçlerinde dolayısıyla yaşamlarında devrim niteliğinde bir etki oluşturmuştur.

Bugün içinde yaşamış olduğumuz simülasyon evreninde hala sol ve sağ kutuplar varmış gibi bir görüntü oluşturmakta ve insanlar sanki eskisi gibi her şeyin devam ettiğine inanmaktadırlar. Oysa Baudrillard'a göre, kapitalist düzen çoktan değişime uğramış yani ölmüştür ve kapitalist düzen kendi simülakrına dönüşmüştür. Bu durum daha çok kapitalizmin yeniden üretilmiş bir görünümünü oluşturur. İnsanların yaşadıkları hayat kurgusal bir boyuta gelmekte ve sentetik bir görünüm oluşturulmaktadır. Sistem içinde yaşam bulan her şey göndereninden daha gerçek bir boyuta gelmektedir ve bir hipergerçeklik oluşturulmaktadır (Günay, 2021, s. 113-114).

Baudrillard'a göre gerçekliğini kaybeden insanoğlu şimdi bütün gücü ile bu evren içindeki kurmacayı-düşselliği kurtarma çabası içine girmektedir (Dağ, 2011, s. 155). Gerçek, durum ve nesneden çok bu dünyaya özgün titrekliliği belirgin hale getiren imge olmaktadır. Gerçek, yalnızca yeniden meydana getirmekten başka bir işlevi olmayan, gerçeğin içine hapsolmuş bir imge, imge olma özelliğini kaybetmiş bir şey olmaktadır. Aydınlanma, modern çağ ve eleştirel dönemler göz önüne alındığında düşünce ve gerçeklik uyumlu görünmektedir. Fakat günümüze gelindiğinde ise, ilkesini kaybeden bir

gerçeklikle karşı karşıya kalınmış, gerçeklik ile uyumluluk sona ermiş ve düşünce ile gerçekliğin arasındaki bağı koptuğu görülmektedir.

Gerçeğin, boyun eğilmesi gereken bir şey olmadığına dikkat çeken Baudrillard'a göre gerçek, ortada inanılacak bir şey olmadığından dolayı inanılmış olan ve bize sunulan simülakrlar olmaktadır. Gerçek, gerçekten kurtulmuş olan sanalın özerk bir konuma gelmesi, gerçeğin de eş zamanlı özerkliği adına devasa bir teknik ve zihinsel simülasyonun baskısı altında çözülmektedir. Simülasyonun baskısı altında kalan ve kurgusal bir boyuta evrilen gerçeklik, yolundan sapmış bir yanılsama olarak ele alınabilmektedir. Hipergerçeklik yolu ile yıkılan gerçeklik yerini sanallığın her boyutuna bırakmaktadır. Sanal gerçeklik düzeninde gerçekliğin dönüşümünün sağlanması, zihinsel anlamda ortadan kaldırılması ve buna karşılık olarak da insanlığın teknolojiyi kullanarak yapay bir gerçeklik meydana getirmesi ile gerçeğin varlığının sürdürülme çabası içerisinde olduğu görülmektedir (Dağ, 2011, s. 157-158).

Baudrillard, her şeyin buharlaştığını, gerçeğin öldüğünü ve içe patlamanın olduğunu, evrendeki her şeyin sanal bir boyuta ulaşacağını hatta tarih öncesi çağlarında yeniden üretileceğine dair görüşü bulunmaktadır. Sanalın, hipergerçekliğin içinde bulunduğumuz bu düzende gerçekliğin sanal yanılsamanın içinde yok olduğunu dile getiren Baudrillard, 'Tanrı öldü' diyen Nietzsche vari gerçeğin öldüğünü dile getirmektedir.

Gerçek, gerçeklik, toplumsal ya da illüzyon ortadan kaybolmuştur. Gerçek gerçekten daha gerçeğe yani hipergerçeğe, toplumsal toplumsaldan daha toplumsala yani hiper toplumsallığa evrilmiştir (Dağ, 2011, s. 160-161).

Gerçeklik konusunda zaman zaman Platon'a yaklaşan Baudrillard, Platon'un dile getirmiş olduğu, ideaların bir yanılsaması olan gerçek gibi görünen görüntüler olarak ele aldığı yorumuna karşılık, gerçekliğin teknoloji kullanılarak düşsel bir hale büründürüldüğünü dile getirmiştir. Gerçekliğin düş gücümüz tarafından meydana getirilmiş olan bir 'gerçek' olduğunu kabul etmek gerektiğini dile getiren Baudrillard, belki de gerçeklik düşten başka bir şey olmamaktadır. Düşsele dönüştürülmüş gerçeklik ilkesinin egemen olduğu bu dünyada gerçeğin düşsel isimli bir bahanesi bulunmaktadır. Yani gerçeklik tam anlamı ile sona ermemiş yerini hipergerçek bir düzene bırakmıştır.

Teknolojinin hızla gelişmesinin sonucu olarak gerçekliğin yanılsama evrenine doğru kayması, kitle iletişim araçlarının kullanımının arttığı bu düzende gerçeklikle birlikte göstergenin de dengesinin ve konumunun bozulması söz konusu olmaktadır. Simülasyon

ortamının yoğun olarak kullanıldığı bu düzende gerçeklik ve toplumsallık en alt seviyede görülmekte ve bunun sonucu olarak gerçeklik değil gerçekliğin baş döndürücülüğü söz konusu olmaktadır.

Baudrillard'a göre yaşamımızdan çıkıp gitmiş olan gerçeklik, simülasyon modelleri kullanılarak ve bu modeller oluşturulurken gerçeğin sıradanlığından, yaşanmışlığından ve renklerinden yararlanılarak kurmacayla yeniden meydana getiren bir düzen söz konusu olabilmektedir (Dağ, 2011, s. 161-162).

Simülasyon düzeni, yeniden meydana getirilen bir düzen olmak durumundadır. Gerçek eşdeğerli yeniden meydana getirilen bir şeye dönüşmektedir. Bu yeniden meydana getirilen sürecin sonunda, gerçek sadece yeniden meydana getirilen bir şey değil her zaman önceden zaten yeniden meydana getirilen şeye, yani hipergerçeğe dönüşmektedir. Hipergerçeklik gerçeğin kaybolmasının aksine gelebileceği en üst seviyededir. Simülasyon evreninin bir parçası olan hipergerçeklik yeniden canlandırmanın ötesine geçmektedir. İçinde yaşanan bu evren içine kapalı, sürekli kaynamaya devam eden, içinden çıkılması olanaklı olmayan, kendini yeniden meydana getiren ve bir üst seviyeyi ifade eden simülasyon evreni olmaktadır (Günay, 2021, s. 115-116). Simülasyon evreni gerçek bir evrene paralel bir biçimde meydana getirilmiş, birincinin birebir kopyası ya da var olabilmesi mümkün olacak türden bir evren olmamaktadır. Böyle bir evren olasılıklar içerisinde hem var olabilen hem de var olamayan, hem gerçek hem de gerçekte olmayan bir evrendir yani hipergerçek bir evren olmaktadır (Dağ, 2011, s. 162). Baudrillard'a göre günümüz ile ilgili dile getirilecek en temel şey gerçeğin şahsen kendisinin bir hipergerçeklik görünümü kazandığıdır. Hipergerçeklik gerçeğin yerine geçmiş ve günümüzün geçerli olan tüm gerçeği olmaktadır. Baudrillard bunun nedenini şöyle ifade etmektedir; gerçeklik ilkesi, değer yasasının belirli bir aşamasıyla çakışmıştır. Günümüzde sistem büsbütün bilinmeyen bir ortama doğru sürüklenmekte, bütün gerçeklik, kod ve simülasyona özgü bir hipergerçeklik aracılığıyla içine çekilmektedir. Artık yaşadığımız hayatı eski gerçeklik ilkesinin yerine geçmiş olan simülasyon ilkesi belirlemektedir. Amaçlar kaybedilince modellerin belirlediği bir yeniden meydana getirme sürecine girilmiştir. Belirli ideolojiler ortadan yok olunca yerlerini simülakrlar almıştır.

Baudrillard'ın görüşüne göre simülasyon evreni anlamdan yoksun olmaktadır. Diyaletik kurama göre karşıtlıklar bilmeyi ve kavramayı olanaklı kılan genel bir ilkedir. Eğer bir örnek verilmesi gerekirse; iyinin tanımı kötünün tanımından, kötünün tanımı da iyinin

tanımından açıklanabilir. Özne ve nesne arasındaki ilişki de bu şekilde açıklanabilir. Özne ve nesnenin anlamlarının neye karşılık geldiğinin açıklanabilmesi için birbirlerine ihtiyaçları olduğu görülmektedir. Descartes özne nesne ikililiğinde öznenin nesneyi baskı altına alması açısından eleştiriye uğramıştır ancak Baudrillard'ın bakış açısı tamamen farklıdır. Ona göre, mevcut olan düzen özneyi içine çekmiştir. İçe çöküş ilkesine göre, karşıt kutupların birbirinin içinde erimesi ile tüm karşıtlıklar yok olmuş ve bunun sonucu olarak da ortada ne özne kalmıştır ne de nesne toplumun gerçekliği kaybolmuştur. Bu durum toplumsalın sonunu getirmiştir. Toplum, özne ve nesne üzerinden tanımlanması imkansız hale gelmiştir. Baudrillard'a göre kutupların birbirinin içinde erimesi ve toplumsalın yok oluşu bizi toplumsalın ne anlama geldiğini sorgulamaya veya Baudrillard'ın tabiriyle bütünsel gerçekliğin ortaya çıkışına götürmektedir.

Baudrillard, gerçekliğin anlamda öldüğünü dile getirmiş, bütün dünyayı tek bir çatı altında toplama olarak isimlendirilebilecek ve tersine çevrilmesi mümkün olmayan bütünsel gerçeklik kavramına yer vermiştir. Nietzsche'nin müjdelemiş olduğu hakiki dünya ile görünümler dünyasının yok edildiği dünyada bütünsel gerçeklik evrenini çağrıştıran bu evrende hakikat ve görünümün yerine bütünsel gerçeklik geçmiştir. Simülasyon düzeninde artık gerçeğin tanımı yapılmamakta çünkü her şey bir simülakrdan ibaret olmaktadır. Baudrillard bütünsel gerçekliği "*Dünyanın başta televizyon olmak üzere, internet ve çeşitli net ağları, yazılı ve görsel iletişim araçları aracılığı ile algılanarak, çözümlenmesi ya da yorumlanması sonucunda ortaya çıkan bir gerçeklik*" olarak tanımlamaktadır.

Yukarıda belirtildiği gibi tanımlanması ancak karşıtı ile olanaklı görünmektedir. Gerçek ancak hayal, düş veya ütopya üzerinden tanımlanabilir ve varlığını bu anlamlara borçlu olmaktadır. Yani gerçeklikten konuşulabilmesi için öncelikle bir düşün veya ütopyanın olması gerekmektedir ancak gelişen teknoloji ve düzenin getirmiş olduğu ivme ile insanlar daha hayal etmeden gerçekleştirme potansiyeline sahip olabilmektedir. Baudrillard bu durumu olumsuz bir gözle ele almaktadır. Gerçeği bir anlam kalıbına sokma sorununun en temel sebebi bütünsel gerçeklik olmaktadır çünkü bu dünyada her şey gerçektir hatta gerçekten daha gerçektir.

Bütünsel gerçeklik dediğimde bununla bütün dünyanın, sınırlandırılması olanaksız işlemsel bir projeye suç ortaklığı yapılmasını yani her şeyin gerçek, görünür, saydam ve "özgürleştirilmiş" olduğu, bir sonuca ulaştırıldığı ve anlamlı olması gerektiği (oysa anlamdan söz edebilmek için her şeyin anlamlı

olmaması gerekmektedir.) bir dünyayı kast ediyorum. (Günay, 2021, s. 116-117; Baudrillard (2019)'tan).

Bu aşırı gerçeklik insanları hayal gücünden uzaklaştırmakta yani gerçeklik kendi kendisiyle problem yaşamaktadır çünkü gerçek hayalin, düşün, ütopyanın varlığıyla meydana gelmektedir ve bu kavramlar olmadan gerçek ya da gerçek olmayan ayırt edilememektedir. İnsanlar hayallerini, ütopyalarını hayata geçirdikleri sürece bütünsel gerçekliğe doğru ilerleyip içine gömüleceklerdir. Her şeyin gerçek olması veya dünya üzerinde hayal edilebilecek hiçbir şeyin kalmamış olması bir başka ifadeyle bütünsel gerçeklik işlemsellik ve bilgiyle ilişkili olmaktadır (Günay, 2021, s. 117).

Gerçek ve görünümün yerine geçen, hem en yüksek saydamlığa erişildiği, hem de her şeyin tümüyle müstehcenleştiği aşama olan bütünsel gerçeklikte gizlenecek hiç bir şey kalmamaktadır. Matematiksel işlemlerin kullanıldığı ilgili bilim alanlarının bilim ve sibernetiğin üzerinde çalıştığı simülasyon modellerinin imgesinde gerçekleşen sonsuz bir simülasyon sürecinde gerçeğin yerine meydana getirilen yeni bir gerçeğin getirilmesi söz konusu olmaktadır. Gerçekliğin gücüne ulaşan bir bakımdan gerçekliğin yok edicisi konumunda görülen kitle iletişim araçları tarafından gerçekleştirilmiş gerçeklik yeni gerçekliğin menfaatine ortadan kaybedilmekte, buharlaştırılmaktadır (Dağ, 2011, s. 163).

İletişim, haber ve karşılıklı iletişim alanına özgü eş zamanlı biçimde bir ekran üzerinden tek tıkla gerçekleştirilen dijital müdahale sayesinde her şey sanal düzeyde olanaklı görünmektedir. Baudrillard'a göre her şeyin sanal düzeyde gerçekleşmesi ve simülasyon düzenin hızlandırıcısı olarak sinemayı görmektedir. Sinema, sinema olma özelliğini kaybetmekte ve gerçeğin yerine geçmeye çalışmaktadır. Gerçek her geçen gün sinemayı yok ederken, sinema da her geçen gün gerçeği yok etmektedir. Bu durum her ikisinde özgünlüklerini kaybetmesine sebep olmak da bir tür karşılıklı kan alışverişi işlemine benzemektedir (Dağ, 211, s. 164).

Bütünsel gerçeklik yaşamın bütün alanlarında yanılsamayı, rastlantıyı ve kusuru dışlamaktadır. Ancak Baudrillard'ın düşüncesine göre, içinde yaşamış olduğumuz dünyanın kusursuz olmadığını ve kusursuzluk veya mükemmelliğin sadece simüle edilmiş toplumlarda karşımıza çıkacağını ve aslında gerçekliğin gücünü dünyanın bu kusurlu halinden aldığından söz etmektedir.

Baudrillard (2019)'a göre, *“yanılsamadan çıkmaya yönelik dev bir girişim, sözcüğü sözcüğüne: Salt gerçek olan bir dünya adına dünyanın yanılsamasına son verme, işte tamı tamına simülasyon budur.”* (2019, s. 30).

Gerçekliğin yok olması ile yerine gerçeklikten daha gerçek bir yapı meydana getirilmiş ve bir simülakr düzeni oluşturulmuştur. Simülakr kavramı, simülasyon kuramının en önemli kavramları arasında yerini almaktadır.

Simülakr kavramı, Platon'un Sofist isimli kitabında, sofistlere atfedilen beğenilmeyen bir kavram olarak ele alınmaktadır (Akay, 2002, s. 40). Model ve kopya ikililiği üzerinde durulan kitapta Platon, modern ve kopyayı birbirinden ayırmaktadır. Kopyalar ve ikonalar, görüntüler ve fantazmalar şeklinde ikili ayrıma girilmiştir (Akay, 2002, s. 31).

Simülakr, kökü Latince'den gelen bir kelime olup orijinali olmayan kopyanın kopyası olarak tanımlanabilir (Cevizci, 1999, s. 775). Baudrillard'a göre kopyadan daha kopya hiperkopya olmaktadır (Akay, 2002, s. 31). Simülakr en kapsamlı hali ile bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm olarak tanımlanabilir.

Simülakrların meydana gelişi ile fonksiyon kazanan bu özellikler sayesinde, ideolojilerin her geçen saniye kendisine dönüştüğü, yapay olanın gerçek olandan ayırt edilemez hale geldiği, gerçeğin yerini kendisinin aldığı simülakr ortaya çıkmaktadır (Okuyan ve Taslaman, 2018, s. 30).

Baudrillard simülakrları üçe ayırır:

- Uyumlu, iyimser ve Tanrı'nın yaratmış olduğu ideal doğanın aynısını oluşturmayı hedefleyen imgeleme, taklit ve kopyalama üstüne kurulmuş doğal simülakrlar.
- Tüm üretim düzenini içine alan enerji ve güç üstüne kurulmuş makinelerin somutlaştırdığı üretici özelliğine sahip üretken ve çalışan simülakrlar.
- Bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan, total bir işlemsellik, hipergerçeklik ve mutlak bir denetimi amaçlayan simülasyon simülakrları (Baudrillard, 2010, s. 166)
- '*Hem gerçekliğe hem de yanılsamaya son veren ultra gerçeklik*' olarak tanımladığı bu evre bütünsel gerçekliktir (Okuyan ve Taslaman, 2018, s. 30; Lambert Dracher, 2002).

Birinci grupta, ütopya üreten bir düşsellik, ikinci grupta bilim kurgu üreten bir düşsellik ile karşılaşılacak ve üçüncü grupta ise orijinal bir düşsellikten bahsedilmektedir (Baudrillard, 2010, s. 166). İnsanın gelişim aşamasını teknik, sanayi ve sibernetik aşama olarak üçe ayırmaktadır. Günümüz bilim kurgu dünyasında üç gruba ait veriler

bulunmaktadır. Birinci grupta güdümlenici bir özelliği bulunan teatral ve fantastik bir düzeneğe sahip teknik isimli ‘büyük opera’, ikinci grupta güdümlenilebilirlik özelliğine sahip sanayileşmiş, üretici güç, enerji ve mekanik robotlar ve üçüncü grupta ise güdümlenebilen meta-teknik, siberetik, bilgisayar makineler vb. şeyler yer almaktadır ve bu gruplara ait tüm veriler bilim kurgu düzeyinde iç içe geçebilirler. Bu gruplar içerisinde Baudrillard’ın asıl ilgi alanına giren üçüncü grup olmaktadır (Baudrillard, 2010, s. 173-174; Dağ, 2011, s. 177).

Simülakrlar doğal olanı yansıtarak bir imaja ya da göstergeye dönüşebildiği sürece başarılı olmaktadır. Simülakrlar sadece imaj ve gösterge oyunlarından ibaret olmamaktadır. Simülakrlar aynı zamanda toplumsal gücü ve toplumsal ilişkileri bir şemsiye altında toplamaktadır. Bir zaman sonra bu dönüşümden toplum da kitle de payını alacaktır. Yalnızca sanal olan imajlar değil, örgütlenme cihazları, eğitim, formasyon da birer simülakr olmaktadır.

Baudrillard, simülakrların tarih boyunca değişik işlevlerden geçtiğinden söz ederek, simülakrları gerçekliği yansıtmaktan, gerçekliği saklamaya, gerçekliğin yokluğunu saklamaya ve sonunda gerçeklikle bir ilgisi olmayana doğru giden bir düzen içerisinde tanımlamaktadır. Simülakr Baudrillard tarafından üç düzen içerisinde ele alınmaktadır (Toffoletti, 2014, s. 25-26). Bunlar:

- Klasik Dönem (Rönesanstan sanayi devrimine): Biçimsel kopyalama
- Sanayileşme Dönemi : Biçim üretimi
- Simülasyon Çağı (Kodun belirlendiği güncel aşama): Biçim Simülasyonu (Baudrillard, 2016, s. 87)

Birinci simülakr düzeni, Rönesanstan Sanayi devrimine kadar olan dönemi kapsamaktadır. İmajlar bunun öncesinde de bulunmaktaydı fakat ‘simgesel değiş tokuş’ ile tam şeklini almıştır. Modernlik öncesi toplumsal ilişkiler çağını anlatmaktadır. Baudrillard bu dönemi Bizans ikonları üzerinden örneklendirmektedir (Toffoletti, 2014, s. 27). Temsiller burada imitasyon biçiminde yeniden meydana getirilmeye çalışılmaktadır. Bu ilk simülakr düzeni, seri üretim öncesi, kullanım değeri olarak ifade edilen ‘doğal değer’ yasasına karşılık gelmektedir (Okuyan ve Taslaman, 2018, s. 31). Sarup (1996), simülakr düzenini üç ayrı başlık içerisinde ele almaktadır. Rönesans İle başlayıp sanayi devrimine kadar uzanan birinci dönemi *erken modernlik*, seri üretimin ön plana çıktığı tiyatro ile duvar resmi yerine fotoğraf ve sinemanın geçmiş olduğu sanayi

dönemini *modernlik*, reklamcılık, medya, enformasyon ve iletişim ağları gibi alanların özsel bir alan haline gelmiş olduğu İkinci Dünya Savaşı sonrasında, *postmodernlik* olarak isimlendirmektedir (1996, s. 232).

İkinci simülakr düzeni, sanayi devrimi ile başlamaktadır. Kitlesele üretim tekniklerinin oluşturulmaya başlanması ile birlikte nesnelere ve imajların yapılış şekilleri ile beraber değerleri ve işlevleri de değişmiştir. Ticaret kültürünün ve tüketim kültürünün yükselişi ile birlikte sanat üzerinde de belirli değişimler görülmektedir. Pek çok sanat eserleri mekanik yöntemler kullanılarak oluşturulmaya başlanmıştır. Bu dönem seri üretim sistemine dayalı olarak kurulmuş olup kapitalist düzenin ekonomisine bağılı olarak anlam üreten bir düzen olmaktadır. Bu seri üretim düzeni birbirinin aynı nesnelere üretilmesi ile birlikte özgünlüğün yitirilmesine sebep olmuştur (Toffoletti, 2014, s. 29). Bu simülakr düzeni, ‘ticari değer’ yasına karşılık gelmektedir (Baudrillard, 2016, s. x). Baudrillard’a göre bu dönem ‘yabancılaşmanın altın çağı’ olarak ele alınmaktadır.

Bu dönem meta tanımlayıcı niteliği olan değişim değeri aşaması olmaktadır. Nesnelere seri bir biçimde üretilebilir olduğundan, birinin diğeri ile değiş tokuşu ya da yerine kullanılması olanaklı görülmektedir. İkinci simülakr düzeni sanayileşmenin ve pozitivist zorbalığın eleştirildiği bir düzen olarak ele alınmaktadır (Okuyan ve Taslaman, 2018, s. 31).

Baudrillard bu iki düzen arasındaki farkı otomat ve robot şeklinde ifade eder;

Bu iki yapay varlığı birbirinden ayıran şey iki ayn düşünce evrenidir. Birisi insanın tiyatral görünümü, mekanik ve duvar saatinin iç yapısını andıran bir düzene sahip kopyasıdır. Burada teknik bütünüyle bir simülakr etkisi ve analogi yaratmayı hedeflemektedir. Diğeryse teknik ilkeler tarafından belirlenmiştir, bu düzeyde önemli olan makinedir. Oysa makineyle birlikte karşımıza bir eşdeğerlik sorunu çıkmaktadır. Otomat bir tiyatro oyuncusunu (yapay bir varlık) andırır ve eğlendirirken, Devrim öncesinin toplumsal ve tiyatral yaşamına katılmaktadır. Robotsa adından anlaşılacağı gibi çalışmaktadır. Burada tiyatro sona ermiş, devreye insana özgü bir mekanik anlayışı girmiştir. Otomat insanın bir benzeri ve onun muhabıdır (onunla satranç oynar!). Makine insana eşdeğer bir varlıktır ve tekilleştirilmiş işlemsel bir süreçte onu kendisine eşdeğerli bir varlık haline getirmektedir. Birinci basamak simülakr ile ikinci basamak simülakr arasındaki fark işte budur (Baudrillard, 2016, s. 93).

Rönesansta kullanılan kopyalar, orjinallerinin gerçekliğini güvence altına almaktaydı. Sanayileşme ile başlamış olana seri üretimler ile meydana gelen nesnelere, herhangi bir orjinalle ya da kaynağa karşılık gelmemektedir. Kendi aralarındaki ilişkiler ağı içerisinde

anlamlar vasıtasıyla harekete geçme dürtüsünün ortaya çıkması ile beraber seçilmiş gerçeklikler, kendi kendini doğrulayan modeller ve kodlar dolayısıyla oluşturulmaktadır. Bu durum gerçeğin bile gerçekten daha gerçek olduğu hipergerçek olmaktadır (Dağ, 2011, s. 180).

Üçüncü simülakr düzeni, iletişim devrimine, kodların ve kitle iletişim araçlarının hakimiyetine karşılık gelmektedir. Teknolojinin belirleyiciliği ve egemenliği altında olunan bir evre olmaktadır. Bu evrede simülasyon düzeni içinde gerçekliğin bir kaynaşımı yani hipergerçek bulunmaktadır (Dağ, 2011, s. 179). Bu simülakr düzeninde gerçeklik ve imajlar arasındaki ayırt edilebilir farklılık çökmeye başlamıştır. Baudrillard bu çökme ve çürümenin kaynağına gidildiğinde karşımıza kodun hakimiyeti, kapitalizm, medya araçları, kitle iletişim ve tüketim kültürünün çıkacağı ifade etmektedir (Okuyan ve Taslaman, 2018, s. 31).

Üçüncü simülakr düzeninden sonra fraktal veya viral aşama olarak ele alınan dördüncü simülakr düzenine geçilmektedir. Bu düzen bütünsel gerçeklik aşaması olarak ele alınmaktadır (okuyan) Bütünsel gerçekliğin tanımı gerçeklik ilkesi ve bütünsel gerçeklik başlığı altında detaylı bir biçimde anlatılmıştır. Kısaca gerçek ve görünüm ortadan kalkmış yerine bütünsel gerçeklik gelmiştir. Baudrillard '*hem gerçekliğe hem de yanılısamaya son veren ultra gerçeklik*' olarak tanımlamaktadır.

Dördüncü simülakrlar düzeninde temel ilke gönderme noktasının olmaması ve hiç bir noktada eşitlik olmamasıdır. Gerçek, simülasyon ve hayali arasındaki bir tür oyunla değil ancak çoğalmayla, kopyalamayla, metastazla karakterize edilmektedir. Bu düzenin artık bir değer yasası bulunmamaktadır (Gane, 2008, s. 71). Özetlersek eğer; birinci simülakr düzeni kopyalama, ikinci simülakr düzeni seri üretim, üçüncü düzen ise kitle iletişimi hipergerçekliği temsil etmektedir. Simülasyon tekniklerini kapsamaktadır. Dördüncü düzen ise doğal, ticari, yapısal aşamalardan sonra gelen fraktal, viral ya da bütünsel gerçeklik düzeni olmaktadır.

Başlangıçta yeniden canlandırma olarak ele alınan simülakrlar gerçekte simülasyona özel bir yeniden canlandırma olmaktadır. Gerçek veya modelden hareket edilerek üretilmiş Tanrı, din gibi özgün imgelerin yerine gelen ikon, mabet gibi kutsal şeyler almaktadır (Dağ, 2011, s. 180). Baudrillard, simülasyonu sahte bir yeniden canlandırma şekli olarak değerlendirmektedir. Yeniden canlandırmanın düzenin tamamını çevrelediğini ve simülasyonu bir simülakraya dönüştürdüğünü ifade etmektedir. Baudrillard özellikle

Batıda yeniden canlandırmanın olabileceğini göstergenin anlamın yerine geçebileceğini dile getirmektedir.

Gerçek, bir evrene paralel olarak oluşturulmuştur. Hem gerçek hem de gerçek dışı olarak ele alınan hipergerçeğin ta kendisi ve bambaşka bir simülasyon evreninde gerçek dünya ile göstergeler dünyasının ortadan kaybolma sürecine birebir tanıklık eden bütün ayrıntılara hakim simülakr, gerçek isimli uçsuz bucaksız çölle, bu çölün ortadan kayboluşu üzerine kurulan bir oyun olmaktadır (Dağ, 2011, s. 181).

Simülakrlar doğa yasasının egemen olduğu bir evrenden gücün ve üretimin egemen olduğu bir evrene geçiş yapmakta ve günümüzde ise, belirsizliğin egemen olduğu ve model, kod üzerine oluşturulmuş bir evren düzenini geçilmektedir (Günay, 2021, s. 126). Baudrillard'a göre simülakrların dönemi sona ermekte sanal gerçeklik, gösterge ve yeniden canlandırma dönemi başlamaktadır (Dağ, 2011, s. 181). Sanal kavramı, simülasyon kuramı içerisinde etkin bir yere sahip olmakta ve ele alınan diğer kavramlar gibi etkinliğini korumaktadır.

Yanılsama, düş, tutku, delilik ve uyuşturucu maddelerin yanı sıra yapay bir şekilde meydana getirilen simülakrlar gerçeğin izini süren ve onu ele geçirmeye çalışan doğal düşmanları olmaktadır. Bütün bunlar tedavisi olanaksız olan bir hastalığa yakalanmış görünmektedirler ve bu durumda yapılması gereken, yapay eş değerlerinin oluşturulmasıdır. Aksi takdirde tehlikenin çizgisini geçmiş olan gerçeklik kendi içinde için için kaynayıp yok olacaktır. Kendini sanallığın her çeşidine bırakacaktır (Baudrillard, 2005a, s. 24).

Baudrillard, simülasyon kavramına dair çözümlenmeler yapmak adına sanal kavramını da kullanmaktadır. Gerçekte yeri olmayan, zihinde planlanan, farazi, mefhum, tahmini plan anlamına gelen bu kavram ve bununla birlikte bilgi-işlem alanında kullanılan, mantıksal ve fiziksel yapıdan bağımsız olarak, işlevsel açıdan kullanıcıya bağlı anlamı taşımaktadır (Dağ, 2011, s. 181).

Baudrillard (2005a)'a göre;

Sanal, gerçeğin peşinden koşan son avcı ve onu yakıp yıkan yağmacıdır. Bizzat gerçeklik tarafından bir tür bulaşıcı unsur şeklinde salgılanmıştır. Sanal gerçeklik, gerçeklikle kedinin fareyle oynadığı gibi oynamaktadır. Bu nesnel gerçekliğin soyutlanma sürecinde devreye sokulan ve bütünsel gerçeklikle noktalanın sürecin nihai aşamasıdır. Sanallıkla birlikte öte dünya da ortadan kalkmaktadır çünkü bu dünya kendi kendinin yerini almaktadır.

Bu kendi yerine kusursuz ikizini koymak, öyleyse kusursuz bir serap üretmek türünden bir şeydir (2005a, s. 24).

Baudrillard, sanalın gerçeğin karşıtı olarak bilindiğini ancak sanalın, yeni teknolojiler yoluyla bir anda ortaya çıkışının, sanki gerçekliğin buharlaşmaya başlayarak sonunun geldiği duygusuna kapıldığından söz etmektedir. Düşünür, gerçek dünyadan bahsetmenin onu üretmek olduğundan söz etmektedir ve bu bağlamda gerçek, bir tür simülasyondan başka bir şey olmamaktadır. Bir gerçeklik, bir hakikat ve bir nesnelliğin oluşturulması sağlanabilir ancak kendi başına gerçek diye bir şey olmamaktadır. Bunun sonucunda, “*sanal, simgeselden gerçeğe geçiş eğilimine özgü -sıfır derecesi- bir hiperbolden başka bir şey değildir*” (Baudrillard, 2005b, s. 53). Bu tanımıyla sanalın hipergerçeklikle kesiştiği ifade edilmektedir. Sanalın temel özellikleri; içine gömülme, içkinlik ve anıdalık gibi kavramlardır. Fetişleşmiş işlemsellik her türlü dışsallığı emip, her türlü içsellik eritebilen, gerçek zaman isimli işlem vasıtasıyla zamanı bile içine çekebilen bir şey olmaktadır

Sanal ve benzeri teknolojilerin tamamı tarafından etkisi altına alınmış kitlelerin olduğu günümüzde değiş tokuş edilemeyen sanal bir dünyanın varlığından ilerleyerek sanal dünyanın yerine kusursuz ikizinin konulması ile birlikte sanal gerçeklik evresine geçilmekte ve simülasyon düzeninin son evresi olarak ele alınmaktadır.

Sanallığın tek özelliği yalnızca gerçekliğe son noktayı koymak değil, aynı zamanda gerçek, toplumsal ve siyasal olanın imgelenmesine de son noktayı koymaktadır. Böylece herhangi bir olayın gerçekliği de ortadan kaldırılmaktadır. Sanal yalnızca zamanın gerçekliğine değil, geçmişin ve geleceğin de imgelenmesine son noktayı koymaktadır. İşlemsel boyuta getirilen gerçek zaman; şimdiki ve gerçek zamana karşı gerçekliğin herhangi bir mantıklı biçimine karşı zaferidir (Dağ, 2011, s. 182-183).

Sanal, gerçek dünyayı tek bir gerçekliğe uyacak şekilde kusursuz olarak yeniden meydana getirmekte ve böylelikle gerçeğe son noktayı koymaktadır (Baudrillard, 2005b, s. 54).

Simgesel düzende ekonominin, politikanın, sanatın, toplumun ve tüm var olan her şeyin teknoloji aracılığıyla gerçeklikten uzaklaştırılarak sanallaştırılması ve böylelikle gerçeğe son noktanın konulması söz konusu olmaktadır. Medya kanallarıyla zihinlerin oluşturulduğu, toplumun ve bireylerin yaşadığı hayattan uzaklaştırarak başka hayatlara yönlendirildiği, sanal teknolojik bir iyimserliğin olduğu bir atmosfer hakim olmaktadır. Baudrillard, bu düzeni kölelik biçimi olarak ele almakta ve bu düzeni deşifre etmektedir (Dağ, 2011, s. 185).

Teknolojinin topluluklar üzerinde hakim olduđu bu dünya düzeni, Baudrillard'ın kendi ifadesiyle; “*medyumun üst düzeyde tanımlanması*”, “*tözün üst düzeyde seyreltilmesi*” olarak ele almaktadır. Baudrillard, gerçekliđi tartışma konusu yaparken, sanal gerçeklik ve onun tekniklerinden yararlandığını ifade etmektedir. Geçmiş dönemlerde düşünce ortamında gerçeđe son noktayı koyarken, şimdi ise yeni teknolojiler gerçeđe son noktayı koymaktadır. Düşünce, gerçeđin sonlanmaması için çaba harcarken, sanal ise, gerçeđin sonlanması ve kesin bir sonuca ulaşabilmesi için çaba harcamaktadır (Baudrillard, 2012, s. 45). Sanal, harcadığı bu çaba sonucunda gerçeđin yerini alarak kurgusal bir boyuta ulaşmakta ve bunun sonucunda da sanal dünya düzeni oluşmaktadır.

Teknolojinin hakim bir dünya düzeni ile beraber sanalın egemen bir boyuta ulaşması, sadece gerçekliđe son noktayı koymamaktadır. Sanal, toplumsal ve siyasal olanın da temsilini ortadan kaldırmaktadır. “*Toplum, politika, tarih ve hatta töre ve psikoloji için bile artık bundan böyle yalnızca sanal olay vardır.*” (Baudrillard, 2001, s. 96). Baudrillard bu bağlam sonucunda, bir olaya ilişkin haberde gerçekliđin medya kullanılarak gizlenebildiğini ve olayın nesnel gerçekliđinden uzaklaşmış bir biçimde ekrana verildiğini ifade etmektedir. Baudrillard, gerçek olana zıt olabilen bir düzen meydana getiren sanal teknolojiler vasıtasıyla gerçekliđin silik bir hale büründüğünü, herhangi bir olayın da sanal bir biçimde meydana getirdiğini ifade etmektedir (Baudrillard, 2001, 95).

Günümüz, bu dijital güdüleme düzeninin içine girmiş topluluklar, kendi kimlikleri konusunda endişeye kapılma ve sorumluluk gibi duygulardan tek taraflı vazgeçmişlerdir. Bu toplulukların, kimlikleri, özgürlükleri sanal bir düzen tarafından belirlenmektedir (Baudrillard, 2015, s. 54).

Baudrillard, sanalla birlikte gerçeklik ilkesinin tamamen emilmiş olduđu bir aşamaya geldiğini ve günümüzde ise sanalın, içinde yaşamış olduğumuz gerçeklik evrenini meydana getirdiğini ifade etmektedir (Adanır, 2008, s. 107).

Baudrillard, sanalın denetiminin mümkün olmadığını, için için kaynama olduğunu, insanlık, ahlak ve doğal olarakta metafiziđin kaybolduđunu ifade etmektedir. Dizginlenemez bir boyutta yaygınlaşma eğiliminde olan sanalın, insanlığı kendi çizgisinin ötesine geçmiş patafizik denilen bir alanın içine çekmekte olduğunu, 1960'lı yıllardan beri metafiziđin hakimiyetini kaybetmeye başladığını, modern toplumların sanal gerçeklik aşamasına ulaştığını iddia etmektedir. Baudrillard, sanal kavramının

metinlerinde modern toplumların içinde bulunduđu durumu ifade etmeye yarayan en önemli kavram olduđunu ifade etmektedir (Dađ, 2011, s. 185).

Sanal, hipergerçekliđin bir parçası olarak kabul edilmektedir çünkü hipergerçeklik, teknolojik gelişmenin, daha özel olarak bilgisayar ve sanal gerçekliđin bir ürünüdür. Gerçek bir varlığı olmayan yapay bir ortam olarak hizmet eder. Sanal dünyadaki görüntüler yalnızca gerçek dünyanın kopyaları olmaktadır. Sonuç olarak, sanal gerçeklik dünyası yalnızca simülasyonlar zinciri içerir. Bu nedenle, Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisi ile ilgili olarak orijinal belge yoktur sadece kopya vardır. Bu nedenle, sanal ortamda dünya simüle edilir. Yanılsamayı yaratan bir kod ve veri zinciridir. Teknoloji, yapay bir formun "gerçek" olarak algılamasını sağlamıştır. Baudrillard'ın perspektifinde, 'gerçek' ve 'sanal' arasındaki çizgiyi bulanıklaştırarak 'dođal' görünmesine yol açmaktadır (Astutit, 2018, s. 1-2).

Baudrillard, modern toplumların, yeni medya teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla büyük bir bozulma yaşadığı varsayımıyla ortaya koyduğu simülasyon kuramını bu genel kavramlar perspektifinde ele almış ve bu bağlamda Baudrillard, öznenin, ekonominin, politiđin, anlamın, hakikatin ve mevcut toplumların toplumsal oluşumlarının çözüldüğünü ilan etmiştir.

Gerçekten de, yeni medya ve teknolojinin etkileri üzerine düşünmeyi isteyen bu alternatif yaklaşım, siberpunk literatüründe bulunabilmektedir (Gözen, 2020, s. 52).

3. BİLİM KURGU SİNEMASI ALT TÜRLERİ: POPÜLER BİR ALT TÜR OLARAK SİBERPUNK

Sinemada yeni bir türün doğuşu sadece yeni bir tematiğin ortaya çıkması anlamına gelmemektedir, aynı zamanda sinemada yeni bir teknik ve estetik dilinin kullanılmaya başlandığının da habercisi olabilmektedir. Bu durum üzerine örnek verilecek olursa, western sineması; doğal-kırsal görüntülerin ve aksiyonların türü, tarihsel sinema; kostümlerin ve anlatılan döneme göre oluşturulan mimari dekoratiflerin türü, melodram sineması; romantik tavırların, bakışların ve hareketlerin türü olmaktadır. Bilim kurgu ise başlangıcında itibaren insanları etkisi altına alan ve hayrete düşüren film hilelerinin türü olmaktadır. Olanaksız olanı canlandırıp gösterilen ve doğa yasalarını düşsel ile harmanlayarak oluşturulan sinema olmaktadır (Roloff ve Seeblen, 1995, s. 127). Büyük bir öneme sahip olan bilim kurgu sineması dönem ilerledikçe belirli alt türler ile gelişmeye devam etmiştir. En dikkat çeken alt tür ise siberpunk alt türü olmaktadır ve bu alt tür detaylı biçimde açıklanacaktır.

3.1. Bilim Kurgu Türü ve Sineması

Eleştirel bilim kurgu tarihine başlamanın en açık yeri, konunun tanımlanmasıdır. Yine de bu kavramı tanımlamak hiç kolay bir mesele olmamaktadır. Pek çok eleştirmen, bilim kurgunun tanımlarını sunmakta sonuç olarak ortaya çıkan eleştirel söylem farklı ve tartışmalı bir alan oluşturmaktadır (Robert, 2016, s. 1).

Bilim kurgu türünün tanımı üzerine yapılan tartışmalar, *bilim* ve *kurgu* sözcüklerinin oluşturduğu anlam, çağrışım ve bağlantı üzerinden ilerlemektedir. Örneğin Hugo Gernsback bilim kurgudan şunu anlamaktaydı. “ ‘*Scientifiction*’ ile *Jule Verne*, *H.G. Wells* ve *Edgar Allan Poe* tipi hikâyeleri kast ediyorum- bilimsel gerçek ile kehanetvari vizyonu birleştiren büyüleyici serüvenleri” Gernsback’a göre; edebi bir akımdan çok toplumsal bir akımdır (Ersümer, 2013, s. 8).

Bilim kurgu türünü birçok şekilde tanımlamak mümkün olmaktadır fakat ismi koruduğumuz sürece insanın kendisini ve çevresini gözlem, hipotez ve deney yoluyla anlayabilme aracı olan bilim ile ilişkisinde ısrarcı olmak mantıklı bir izlenim oluşturmaktadır. Tür rasyonalizm, zamanın paralelliği ve evrimsel sürecin kaçınılmazlığından yola çıkarak günümüze ait eleştirel gelecek senaryoları oluşturmaktadır (Özakın, 2001, s. 82)

Bilim kurgu türü, yarını gören ve günümüzde oluşan sorunları inceleyen bir araç olmaktadır. Yazar Robert A. Heilein, bilim kurgu türünü “*geçmiş ve günümüze ait dünya bilgisine dayanarak bilimsel yöntemler ışığında geleceğin olayları üzerine yapılan gerçekçi tahminler*” olarak ortaya koymaktadır. Bilim kurgu, güncel ya da düşsel bilimin, birey veya toplum üzerinde oluşturmuş olduğu etkiyi konu alan bir tür, bilimsel ilke ya da ilkeleri temel yönlendirici olarak alan yazınsal bir fantezidir. Bilimsel bir tür oluşu kurgusal olandan ayrılmasını sağlamaktadır. Kurgusal yönü, yaratılan birtakım dünyalar da ve durumlar da ortaya çıkmaktadır. Bilim kurgu türünde ele alınan konulardan dolayı keskin bir sınır çizmek zor olmaktadır. Toplumsal hayatın getirdiklerine bağlı olarak değişmekte ve gelişmektedir.

Günümüze tanıklık eden ve geleceğe bir pencere açan bilim kurgu, gelecekte karşımıza çıkabilecek olan durumlara ve felaketlere karşı bir uyarı niteliği taşımaktadır. Bilim kurgu, gelecekte insanlık adına oluşabilecek felaketlerin çözümünün günümüzde olduğunu vurgulamaktadır. Bundan dolayı da geçmiş, günümüz ve gelecek arasında bir köprü görevi görmektedir (Başaran, 2007, s. 40).

Bilim kurgu türünün ortaya çıkışı serüven-gezi yazılarıyla olmuştur. Akıl-doğa mücadelesi, aydınlanma çağından itibaren oluşturulan serüven-gezi yazılarının temelini oluştururken, bilim kurgu türünün ana teması olmaktadır (Cantaş, 2017, s. 34). Aklın ön plana çıkmaya başladığı dönemlerde topluluklar doğadan uzaklaşıp, bilimsel olana bir geçiş yaparak teknolojinin ilk temellerini atmaya başlamışlardır. Bilim kurgu türünün edebiyat alanında farklı bir tür olarak ortaya çıkışı bilim ve teknolojinin gelişmesi ile olmuştur.

Bilim kurgu türü edebiyatında gotik ve korku türü etkin olurken gerek farklı coğrafyalara olan merak gerekse uzayın belirsizliklerine ve uzak gezegenlere yapılan seyahatlerin anlatıldığı gezi, serüven ve keşif öyküleri türün gelişmesinde önemli bir rol oynamaktadır (Kurt, 2019, s. 17).

Bilim kurgu, bilim ve teknolojinin kullanımına dair dönemin ötesinde kullanılabilecek araçları konu alan bir tür olup, edebiyat alanında başlayan serüvenine sinema alanında da devam etmiş ve bu alanda da etkin bir öneme sahip olmuştur (Başaran, 2007, s. 43).

Bilim kurgu sinemasının geçmişten günümüze kadar anlatılmış olan tarihsel gelişimi, sinema sanatının da tarihini içinde barındırmaktadır. Filmsel anlatım yöntemlerinde oluşturulan ya da keşfedilen her yeni teknik bilim kurgu sinemasında ilk olarak

kullanılmış ve bu kullanılan ilk sinema teknikleri türün gelişimine katkıda bulunmuştur. Bilim kurgu sinemasının diğer türler ile olan yakın ilişkisi türün daha da yaygın bir alana yayılmasını sağlamıştır fakat başka türlerle olan etkileşimi bilimsel ve kurgusal yönün de değişimlere sebep olabilmektedir. Bu durum bilim kurgu sinemasında başka türlerin de temalarının kullanılmasına imkân tanımaktadır.

Bilim kurgunun sinemada bir tür olarak anımsanması, kamera, kurgu ve görsel efekt tekniklerinin gelişimi ile olmuştur. Bilim kurgu sinemasının en popüler olduğu dönem 1950'li yıllardır. Tür, yeni yeni sinema dilini oluşturmaya başlamış ve bu dönemde çekilmiş olan filmler ile etkisi dikkate değer bir boyuta ulaşmıştır. 1960'lı yıllarda yeni türsel ve tematik denemelerin yapılmasıyla kendi dilini oluşturmuş ve 70'li yılların sonlarına doğru hızla popülerleşmeye başlamıştır. 1980'ler ve 90'larda bilim kurgu sineması en popüler, en gösterişli ve yüksek bütçeli bir türe dönüşmüştür. 2000'li yıllara gelindiğinde ise etkileyici görsel efektlerin kullanılması ile birlikte etkinliği daha da yaygın bir hale gelmiştir. Türün yaygınlaşmasında efekt teknolojisinin gelişiminin etkili olduğu kadar geçmişten günümüze kadar kullanılmış olan uzay operası, çılgın bilim adamı, distopya ve yaratık saldırısı temalarının kullanılması ve dönem ilerledikçe de siberpunk, sanal gerçeklik, robot, yapay zeka, süper kahraman gibi temaların eklenmiş olması ve 1990'lı yıllardan itibaren popüler olan tema ve konuların aksiyon yoğunluklu filmlerle birlikte alt türe evrilerek bilim kurgu türünü oluşturan temel taşlara dönüşmesinin de payı bulunmaktadır

Günümüz itibari ile bilim kurgu türü film teknolojilerinin ulaştığı imkanlar ve görsel efektler ile birlikte etkileyici ve göz kamaştırıcı bir boyuta gelerek doğal sınırlarına ulaşmıştır (Kurt, 2019, s. 37-38).

Bilim kurgu Sinemasında kullanılan görsel efektler ile aslında yeni bir gerçeklik evrenine adım atılmaktadır. Gerçeklik evreni de özellikle Baudrillard'ın araştırmalarında geniş bir yere sahip olmaktadır. Bu durumu gerçekliğin yitirilmesi, yok oluşu olarak ele alan Baudrillard, sinemayı hala büyüsunü devam ettiren bir sanat dalı olarak ele almaktadır (Orkan, 2019, s. 6).

3.2. Bilim Kurgu Sinemasının Alt Türleri

3.2.1. Alternatif tarih bilim kurgu

Alternatif tarihler, altta yatan bir temel mantığı paylaşıyor gibi görünmektedir: “geleneksel” tarihi kurgunun aksine, bilim kurgunun agresif dünya inşa programı ve genel olarak 'gerçekçi' kurgu, alternatif tarihlerle yakından ilişkilidir. Daha önce tartışıldığı gibi, herhangi bir kurgu eseri, tanımı gereği, gerçek dünyadan sapmalar içermelidir ve asgari ayrılma ilkesine göre, bu sapmalar açıkça belirtilmelidir. Kendi dünyamızda nedensiz değişiklikler yapılmamalıdır. Referans alanını değil, kurgusal dünyayı hayal etmek için değil, “varsayımı doğru yapmanın en az rahatsız edici yolunu” bulunmalıdır. Bilim kurgu eserleri, alternatif tarih gibi, tüm kurgunun doğası gereği yaptığı şeyi daha agresif bir şekilde yapar sadece hikâye düzeyinde değil, aynı zamanda kurgusal dünyanın kendisinde de sapmalar içerirler. Bilim kurgu, McHale’in belirttiği gibi, mükemmel ontolojik tür ’dür çünkü yalnızca bizimkinden ayrılmış dünyaları değil, aynı zamanda gerçek dünyadan kasten farklı dünyaları içerir. Kasıtlı farklılık aynı zamanda benzerlik içerir. Bu, bilim kurgunun başlangıçta tanımlandığı terimlerle büyük ölçüde uyumludur. Biçimci yabancılaştırma (ostranenie) kavramından yola çıkan bilişsel yabancılaşma türüdür; aynı zamanda tanıdık gelmemesine neden olur. Bilim kurgu, alternatif tarih gibi, kurgusal dünyanın gerçek olmayan statüsünün yalnızca gerçek dünyaya atıfta bulunmasına değil, aynı zamanda metnin kendisinin yarattığı gerilime de bağlı olduğu için, son derece öz-düşünsel bir türdür. Bilim kurgu Alternatif tarih gibi, paradoksal olarak özgünlük ya da en azından bilimsel akla yatkınlık için çabalarken, aynı zamanda bu çabayı açıkça ortaya koyar. Alternatif tarih ve bilimkurgu, birbiriyle yakından ilişkili iki tür alternatif dünya kurgusu olarak görülebilir. Eco, her ikisini de (burada 'uchronia' ve 'metatopia'/'metachronia' olarak adlandırılır) fantastik edebiyatın tezahürlerinin bir taslağına dahil eder. Allotopiler ve ütopyalarla, bu kategorilerin hiçbirinin birbirini dışlamamasıdır; bunlar yalnızca kurgusal metinlerin farklı yönlerini vurgulayan terimlerdir (Bode, 2013 s. 103-104). Ütopyalardan farklı olarak, alternatif tarihler sadece mevcut topluma daha iyi veya daha kötü bir alternatif yaratmaz, daha ziyade “tarihte meydana gelenler dışındaki olayların, ondan kaynaklanan farklı bir şimdi üzerindeki etkisi” üzerinde yoğunlaşır. Tamamen yeni, ayrı zaman çizelgeleri, geçmiş-şimdiki gelecek yaratırlar. Alternatif tarihler için temel soru, “... olsaydı ne olurdu?” değil, “... olsaydı ne olurdu?” sorusudur. Birincisi karşı-olgusal düşünmenin altında yatan sorudur,

diğeri ise sadece varsayımsal düşünmenin sorunudur. Mümkün dünyalar teorisi açısından, alternatif tarihlerin dünyalarının, zamansal yönlülük ilkesini ihlal etmeleri nedeniyle "imkânsız" dünyalar olduğunu söylenebilir, oysa bilim kurgu dünyaları (hâlâ) "mümkün " dür (Bode, 2013, s. 107). Bilim kurgu olan alternatif tarihler ile olmayan alternatif tarihler arasındaki daha önemli fark, birincisinin alternatif tarihin alternatif versiyonundan gelen geleceği anlatmasıdır (Bode, 2013, s. 108).

Kısaca alternatif tarih bilim kurgu, tarihin, dünyanın gerçek tarihinden farklı olduğu bir dünyada geçen spekülasyon kurgu (veya bilim kurgu) ve tarihsel kurgunun bir alt türüdür. Alternatif tarih literatürü şu soruyu sorar: "Ya tarih farklı gelişseydi?" Bu türdeki çoğu eser gerçek tarihsel olaylara dayanmaktadır, ancak bizimkinden farklı gelişen sosyal, jeopolitik veya endüstriyel koşullara sahiptir (https://www.goodreads.com/blog/show/2246-fall-in-love-with-romance-week-2022?ref=romanceweek2022_eb).

Bu tür için geçerli olabilecek diğer isimler alternatif tarih, allohistory, karşıtlar, if-worlds, uchronia ve uchronie, paralel dünyalar, ya-if hikayeleri, abwegige geschichten, vb. adı ne olursa olsun, alternatif tarih bir şekilde "başka türlü meydana gelen" bir veya daha fazla geçmiş olayı ve genellikle tarih üzerindeki sonraki etkilerin bir miktar açıklamasını içermektedir. Alternatif tarihte belki de en yaygın temalar "Ya Naziler İkinci Dünya Savaşı'nı kazanırsa?" ve "Ya Konfederasyon Amerikan İç Savaşı'nı kazanırsa?" olacaktır ancak alternatif Napolyonlar, Roma İmparatorlukları ve JFK'lar da popüler konulardır. Alternatif tarih, romanlarda, kısa öykülerde, bilimsel denemelerde, çizgi romanlarda, filmlerde, televizyon şovlarında, oyunlarda ve başka yerlerde görülebilir (Schmunk, 1991-2022). Alternatif tarihi bilim kurgunun en önemli örneklerinden biri ise Philip Dick'in The Man in the High Castle (1962) isimli romanı alternatif tarihin en erken modern tezahürlerinden sadece biri değil, aynı zamanda ikincil literatür tarafından neredeyse evrensel olarak alıntılanan biridir (Bode, 2013, s. 147). Bu kitap aynı isimle 15 Ocak 2015 yılında ilk bölümü yayınlanan ve 2019 yılında final sezonu çekilmiş olan 4 sezonluk bir dizi şeklinde televizyona uyarlanmıştır. (<https://www.sinemalar.com/dizi/230347/the-man-in-the-high-castle>). İlk bölümü 3 Mart 2022 yılında Netflix'te yayınlanan yönetmenliğini Nisan Dağ ve Emre Şahin'in yaptığı Pera Palas'ta Gece Yarısı isimli 8 bölümlük dizinin 'Hayat-ı Memat' isimli bölümün bazı sahneleri bu türe örnek olarak ele alınabilir.

3.2.2. Askeri bilim kurgu

Askeri bilim kurgu terimi 1970'lerden beri tutarsız bir şekilde kullanılmaktadır: terimin ilk kullanımlarından biri, Jerry Pournelle tarafından David Drake'in Hammer's Slammers (1979) adlı kitabına yazdığı ve "askeri bilim kurguyu son derece uzmanlaşmış bir sanat formu" olarak adlandırdığı girişindeydi. Yirmi birinci yüzyılın başlangıcından itibaren, bilim kurgu alanıyla ilgili referans ve bilimsel çalışmalarda askeri bilim kurgunun özelliklerini ve odaklarını tanımlamak için sayısız girişimde bulunulmuştur. Ortaya atılan tanımlar giderek daha fazla odaklanmış ve daha az belirsiz hale gelmiştir.

Don D'Amassa'nın Bilim Kurgu Ansiklopedisi askeri bilim kurguyu "*esas olarak uzayda veya belirli gezegenlerin kontrolü için savaşlara katılan askeri karakterleri içeren hikayeler*" olarak tanımlar.

Askeri eylem ve yaşam tarzları, çoğu 'çok az sayıdaki kalıplardan birini takip eden, genellikle küçük bir paralı asker grubunu veya düzenli askerleri yıldırıcı ihtimallerle karşı karşıya getiren ve 'eylemin savaşlara ve taktik manevralara odaklandığı' genellikle küçük zengin karakterizasyon sağlama veya savaşın kişisel sonuçlarını inceleme çabası olarak görülmektedir (Nicholsons, 2016, s. 21). Askeri bilim kurgu üzerine görüşlerini ortaya koyan yazarlar ise; Robert Buettner, David Drake, John Hemry, Mike Resnick, David Weber ve Mike Williamson. Bu yazarlar, Askeri bilim kurguyu ortam, olay örgüsü, bakış açısına ve bunların her birinde ordunun oynadığı önemli role göre karakterize ederler (Nicholsons, 2016, s. 22). Atmosfer, iyi anlaşılmalı bir askeri ortamı içerir. Anlatı, askeri hareketin ve askeri yaşam tarzlarının otantik ayrıntıları ve gerçekçi tasvirleriyle ilgilenir. Ana karakter(ler) askeri hizmetler içinde, bir emir-komuta zinciri şeklinde hizmet eder. Hikayeler, askeri karakterlerin, yaşam tarzlarının, kültürlerinin sivil karakterlerin , yaşam tarzlarından ve kültürlerinden nasıl farklı olduğuna dair temel bir anlayışı gösterir. Kültürler birbirleriyle etkileşim halindedir.

Askeri bilim kurgunun temel özelliği, askeri bakış açısını anlaması ve ona odaklanmasıdır. Özetle, askeri bilim kurgunun, askeri örgütlerin varlığı, karakter olarak askeri personel, askeri bakış açıları toplum, kültür ve teknolojinin etkilerine odaklanır (Nicholsons, 2016, s. 29-30). Joe Haldeman, kendi savaş deneyimlerinden yola çıkarak yazmış olduğu The Forever War (1974) güzel bir örnek olarak gösterilebilir (Anh-Cat, 2019).

3.2.3. Biopunk

1990'lı yıllarda genetik ve bio-teknik gelişmelerin olduğu bu dönemde ortaya atılan bir kavramdır. Biopunk kavramı, 'biotech' ve 'punk' kavramlarının bir araya getirilmesi ile ortaya çıkmış ve siberpunktan doğan bir tür olarak tanımlanmaktadır. Bu alt tür, sentetik biyoloji ve post-insan olgusunu birlikte ele almıştır. Trans-humanizm kavramı ile ilişkili bir alt türdür. Son zamanlarda popüler bir hale gelmiş olan gen çalışmaları, klonlama projeleri gibi temalar biopunkın sevilen öğeleri olarak gösterilebilmektedir. Biopunk, genetik mühendisliğinin toplumsal sonuçlarının en geniş kapsamlı tahminlerine izin verir; ayrıca, en geniş ve en "meta" soyutlama düzeyini sağlar (Schmeink, 2016, s. 242).

H.G. Wells'in kaleme aldığı Dr. Moreau'nun Adası (1896) bir biopunk örneğidir (Demirci, 2007, s. 18). Bir diğer örnek ise, Katsuhiro Otomo'nun yazdığı Memories filminin ikinci öyküsü olan Stink Bomb(1995)'dur (Demirci, 2007, s. 124). Philip Dick'in öyküsünden uyarlanmış olan Paycheck (John Woo, 2004) filmi de bir örnek niteliğindedir (Demirci, 2007, s. 135).

3.2.4. Nanopunk

Nanoteknoloji ve nano yapıların artılarını ve eksilerini mikroskobik olarak araştırmaktadır (Huereca, 2011, s. 4). Nanopunk esas olarak, Kathleen Ann Goonan Queen City Jazz (1994), Greg Bear, Neal Stephenson The Diamond Age (1995), Michael Crichton Mikro (2012) ve Richard K Morgan'ın Altered Carbon (2018) eserler tarafından taşınmıştır. Nanopunk siberpunktan türeyen bir tür olsa da, kendisini yaşayan teknolojilerle sınırlamadan, nanoteknolojik vaatlerin gerçekte gerçekleşeceği evrenleri keşfetmek için diğer alt türlerin sanal dünyalarından uzak durmaktadır (Taillandier, 2017).

3.2.5. Dizelpunk

2000'li yılların başında ortaya çıkmış, Birinci Dünya Savaşı'nın bitişinden İkinci Dünya Savaşı'nın başlangıcına kadar olan dönemi temel olarak alan ve gelişmekte olan bir bilim kurgu alt türü olarak dikkat çekmektedir. Lewis Pollak tarafından 2001 yılında tasarlanmış olan 'Children of the Sun' isimli oyunda ilk kez dizelpunk ismi kullanılmıştır. Bu andan itibaren dizelpunk ismi, görsel sanatlardan mühendisliğe, müzikten sinemaya kadar birçok alanda kendini göstermeye başlamıştır. Tür, başlangıçta yeni bir bilim kurgu

alt türü olarak 19.yüzyılda ortaya çıkmış olan buhar teknolojisinden esinlenen steampunkın daha geç bir uyumu olarak kabul edilmiş olsa da, ilerleyen zamanlarda steampunktan farklı bir boyutu olduğu anlaşılmış ve steampunk sonrası siberpunk öncesi bir dönemi içine alan bir yeni alt tür olarak ortaya çıkmıştır. Bu alt tür, 1920'li ve 1930'lu yılların ucuz dergileri, propaganda filmleri, kara filmler ve savaş dönemi afişlerinden ilham alarak kendine ait bir dil oluşturmaya başlar ve bu dili oluştururken fantastik unsurlardan yararlanarak retrofütürizm ve klasik savaş dönemi estetiğini harmanlayarak ortaya koyar. Türün, en büyük esin kaynağı dizel çağı olarak adlandırılan dönemdir. Dizel çağı, iki dünya savaşı arası dönemdir. Dizelpunk akımı, 1920'li yıllar ile 1940'lı yıllar arası dönemi yansıtır. Fritz Lang'ın yönetmenliğinde 1927 yılında çekilmiş olan Metropolis filmi dizelpunk türü için öncü niteliğindedir (Cengiz, 2019, s. 42-43). Dizelpunk, ilk kullanıldığı dönemden bu yana birçok alanı etkileyen bir sanat hareketine, farklı bir kurguya ve bir alt türe dönüşürken sinema alanını da etkilemiştir. Genellikle kara film atmosferi içerisinde geçen dizelpunk filmlerinde, bu yılların teknolojisi hayal edilecek bir boyutun ötesine geçmekte ve sesten hızlı giden trenlerin zeplinler ile yarış halinde olduğu, gizlice girilen barlardaki robotik barmenlerin müşterileri karşıladığı bir atmosfer bulunmaktadır. Fakat bir yandan da faşizm tehdidinin hala devam ettiği fütürist bir dünya yansıtılmıştır (Cengiz, 2019, s. 44) Türün en dikkat çekici filmleri arasında; Sky Captain and World of Tomorrow (2004), Captain Amerika: The First Avenger (2011), Sucker Punch (2011), Iron Sky (2012), Hellboy (2004-2008) serisi sayılabilir (Cengiz, 2019, s. 45).

3.2.6. Feminist bilim kurgu

Geleneksel olarak erkek odaklı bir tür olan bilim kurgu, 1970'lerden beri feminist yazarların favorisi olmuştur, çünkü onlara fikirlerini ifade etmek, hayallerini dile getirmek ve statüyle ilgili hoşnutsuzluklarını dile getirmek için verimli bir araç sağlamıştır. Feminist temaları anlatılarına dahil eden yazarlar, yalnızca toplumlarının sosyal gerçeklerini ve tutumlarını değil, aynı zamanda bilim kurgu türünün -beyaz, erkek, heteronormatif, sert bilim - katı geleneklerini de ifşa etmiş, meydan okumuş ve yapıbozuma uğratmışlardır. Feminist yazarların kendi dönemlerinin toplumsal gerçeklerine yönelik eleştirilerini ve arzularını ifade etmek için bilim kurgunun geleneksel gerçekçi kurguya karşı muhalif duruşu ve gerçekçiliğin kısıtlamalarından kurtulması, öncelikle bilim kurgunun alt türü olarak yerini almıştır (Ertung, 2011, s. 78).

Feminist bilim kurgunun geleceğe yönelik bilim kurgusal görüşler olarak atıfta buldukları temalara, 1980'li yıllarda dikkat çekici bir boyuta gelen bilim kurgunun alt türlerinden biri olan siberpunktan esinlenilerek ortaya çıkan siberfeminizm ile daha gerçekçi ve daha güncel bir bakış açısı ortaya konulmuştur. Sanayi devriminden teknoloji devrimine geçişle birlikte özellikle 1990'lı yılların sonlarına doğru feminist bilim kurguda teknolojinin dışıl yönünü ortaya çıkararak, kadın ve teknolojiyi merkezine alan siberfeminizm feminist teori ve akımların tecrübe ve birikimlerinden yararlanarak daha da ilerlemiştir (Kurt, 2019, s. 50).

Ursula K. Le Guin, Joanna Russ, Marge Piercy, Margaret Atwood ve Octavia Butler gibi öncü yazarlar kaleme aldıkları eserlerle feminist bilim kurgu türünün gelişmesinde, yaygınlaşmasında ve türün kendine özgü bir dil oluşturmasında etkili bir rol oynamışlardır (Kurt, 2019, s. 43). Margaret Atwood'un kaleme aldığı *The Handmaid's Tale* (1992) isimli romanından uyarlanmış olan aynı isimle 1990 yılında Volker Schlöndorff yönetmenliğinde beyaz perdeye yansıtılmıştır.

3.2.7. Sert bilim kurgu

Sert bilim kurgu, 1960'ların başında ortaya çıkan ve birkaç eş değer terimin eşlik ettiği bir terim olmaktadır. Verne, Wells, Campbell, Heinlein, Asimov, George O. Smith ve Williamson gibi daha önceki dönemlerden bazı yazarların eserlerine ara sıra dahil edilmektedir ancak çoğu referans 1950'ler ve 1960 larda ortaya çıkan veya öne çıkan yazarları içermektedir: Anderson, Blish, Budrys, Clarke, Celement, Dickson, Garrett, Gordon, Herbert, McLaughlin, Niven, Sutton ve bir dereceye kadar Hoyle'dir. İlk bahsedilen eserler yakın gelecekteki uzay maceralarının temkinli projeksiyonlarını içerme eğilimindedir ancak daha sonra Celement ve dünyalar inşa etmek'e yapılan göndermeler daha yaratıcı hikayelerin ortaya çıktığını göstermektedir.

Sert bilim kurgunun içine gömülü bir argümanı vardır. Bu argüman ya destekleyici (bilime vurgusu ima edilerek türün merkezi konumuna getirilir) ya da eleştirel (formun bilime olan aşırı ilgisi ima edilir) olmaktadır (Westfahl, 1993, s. 160)

Sert bilim kurgu bugün anladığımız şekliyle bilimsel yasaların dikkatli bir şekilde tahmin edilmesi etrafında inşa edilmiş hikayeler olmaktadır (Westfahl, 1993, s. 159).

3.2.8. Solarpunk

Solarpunk, hem estetiği hem de altta yatan sosyo-politik vizyonu ile karakterize edilen, ekolojik odaklı bir spekülasyon türüdür. Birçok yönden Solarpunk, siberpunkın ‘yüksek teknoloji düşük yaşam’ teorisinin tam tersi yönünde hareket eden bir türdür. Buna karşılık Solarpunk'ın "düşük karbon, yüksek ömür" olduğu söylenebilir. Açıkça belirtmek gerekirse solarpunk'ın (örneğin anarko-primitivizmin yaptığı gibi) "düşük teknoloji" taahhüdü yoktur, bunun yerine çevre ile uyumlu olmayan teknolojileri reddeder. Gerçekten de, birçok solarpunk hikayesi, çevre sorunlarına akıllı, yüksek teknolojili ancak düşük karbonlu çözümler hayal etmektedir. Siberpunk, dijital teknolojilerin giderek hızlanan silahlanma yarışının üstesinden geldiği sorunları araştırırken, solarpunk, sorunların mümkün olan en karbon verimli ve çevreye uyumlu şekilde çözüldüğü bir dünyaya işaret etmektedir. Siberpunk hikayeleri, karanlık şirketlerin kasvetli umutsuzluğu ve muazzam gelirlerle doludur. Solarpunk ise, insanların dünyayla uyum içinde yaşamayı öğrenme sürecinde birbirleriyle denge içinde yaşamayı öğrendikleri dünyalar sunmaktadır. Belki de geniş anlamda düşünülen solarpunk kurgunun ilk eseri Ernest Callenbach'ın (1975) Ecotopia'sıdır (Johnson, 2020, s. 1-2).

3.2.9. Sosyal bilim kurgu

Bilim kurgu yazarları ve eleştirmenleri, bilim kurgu ve sosyal arasındaki etkileşimleri keşfetme konusunda zengin bir geleneğe sahiptir. Edebiyat araştırmaları içinde bilim ile sosyal teoriler ve pratikler arasındaki ilişki sorusu iki ana biçim alır. İlki, bilimin zaman zaman sosyal bilimi bir konu olarak ele aldığını veya çıkarımlarını sosyal bilimsel fikirlerden aldığını kabul eder. İkincisi, gerçekten başarılı ve değerli herhangi bir bilim insanının sosyal eleştirisiyle meşgul olduğunu ileri sürer.

Bilim kurgu eleştirmeni Donald F. Theall, 1975'te doğrudan sosyal bilimlerden gelen fikirlerden yararlananları tanımlamak için ‘sosyal bilim kurgu’ terimini kullanmıştır. Ursula K. Le Guin'in ‘insancıl bilimler’ olarak adlandırdığı şeyden çıkarımlarını inceleyen Theall “*sosyal ve kültürel sorularla ilgilenmenin bilim kurgu içindeki ütopyik geleneğin her zaman merkezi bir özelliğinin olmasına rağmen sosyal bilimler bilim kurguda doğa bilimlerindeki kavramlardan çok daha yavaş gelişme göstermiştir*” (Gerlach ve Hamilton, 2003).

3.2.10. Steampunk

Sanayi devriminden sonra üretim sürecine dahil olmuş olan buhar makineler ile 19. yüzyıl Victoria Dönemi'nin formel özelliklerini belirli bir amaç ölçeğinde bir araya getiren Steampunk (buhar çılgınlığı) Endüstriyel Dönem için alternatif sunan bir bilim kurgu dünyasına karşılık gelmektedir. Buhar ile çalışmakta olan hayal ürünü mekanizmalardan yayılan dumanlar içerisinden yükselen şehirler, köprülerle birbirine bağlanan karışık yapılar ve bu hayal ürünü dünyaya hizmet eden aşınmış metalik yapılar steampunk'ın içerisinde bulunan öğeleri oluşturmaktadır. Belirli bir sınıra sahip olmayan insan zihninin, sınırlarla çevrili bedeni ile hesaplaşmasının bir yansıması olan steampunk, endüstrileşme sonrası toplumlarda yaşanmış olan temel değişimleri eleştirel bir gözle irdelemek de yakın gelecek öngörüsünde sefil bir hayat ve kaotik dünya varsayımlarını da oluşturulan distopyan dünya içerisinde özdeşleştirmektedir (Türkmen ve Kavut, 2021, s. 75-76).

Örneğin William Gibson'ın yazmış olduğu Neuromancer (1984) kitabında siber uzay dünyası içerisine girilmeden önce bedenlerini dışarıda bırakan hacker bir diğer adıyla kovboylar bedenlerini sadece bir 'et' parçası olarak görüp, reddederler. Bilim kurgu türünün bir alt türü olarak ele alınan steampunk, bunun yerine, makinelerin maddiliği ile duygusal, somutlaşmış etkileşimimizi vurgular ve kesintisiz siber uzay teknolojilerinin pürüzsüz yüzeylerini sonsuz tamir edilebilir makinelerle değiştirir. Steampunk'ta teknolojinin temsili üzerine yapılan son çalışmalar, Stefania Forlini'nin önerdiği gibi, bizi 'yaptığımız nesnelere ve maddi çevremize' yeniden bağlama ve daha yaygın olarak ilişkilendirilen 'maddi dünyanın duygusal değerini' yeniden yaratma potansiyelini belirlemiştir (King ve Page, 2021, s. 109).

3.2.11. Yumuşak bilim kurgu

Teknolojiden çok karakterlere, sosyal ve psikolojik yönlere önem veren bir alt türdür. Teknolojinin bireylerin sosyal, kişisel ve psikolojik yaşamları üzerindeki etkisini inceler. Yumuşak bilim kurgu yazarları, çevre, teknolojik tehlikeler, biyoteknoloji vb. ile ilgili temalar dahil olmak üzere bilim kurgunun sosyal yönlerine çok fazla vurgu yapmaktadır (Purkar, 2013, s. 1).

3.3. Popüler Bir Alt Tür Siberpunk

3.3.1. Siberpunk alt türünün ortaya çıkışı ve gelişimi

Siberpunk kavramı, günlük yaşam ve sosyal ortamın farklılaşması pahasına, gelecekteki bir dünya tasvir edilerek ve bu dünyanın bilgisayarlar tarafından kontrol edildiği bir bilim kurgu türü olarak karşımıza çıkmaktadır (Yavuz, 2020). Kavramın ilk kullanımı Bruce Bethke'nin 1980 baharının başlarında bir grup genç hackerı konu olarak ele aldığı *Siberpunk (Cyberpunk)* adlı hikayenin yazımı ile ortaya çıkmış ve bu hikaye ile Siberpunk kavramının isim babası unvanını elde etmiştir. Bethke, 'Siberpunk Etimolojisi' adlı yazısının üzerinden 18 yıl geçse bile kavramdan sorumlu tutulacağını ve hala bu kavram ile ilgili sorulara cevap vereceğini ifade etmektedir. Punk tutumları ve yüksek teknolojinin yan yana gelmesine neden olan yeni bir terim icat etmeye çalışırken bencilce ve piyasa odaklı bir tavır sergilediğini dile getiren Bethke, Siberpunk türünü icat ettiğini asla iddia etmemiş, bu onurun öncelikle 1984 tarihli *Neuromancer* romanı 'Hareket'in gerçek tanımlayıcı yazarı olan William Gibson'a ait olduğunu ifade etmiştir. O zamanlar da Mike Swanwick, bu türün yazarlarının yaptıklarının çoğu açıkça taklit *Neuromancer* olduğu için *Neuromantics* olarak adlandırılması gerektiğini savunmuştur. Yine de Bethke'ye göre, Gibson'ın tüm saygınlığı tek başına üstlenemeyeceğini söyleyerek siberpunkın diğer önemli kültlerine dikkat çekmiştir. Pat Cadigan (Pretty Boy Crossover), Rudy Rucker (Software), W.T. Quick (Dreams of Flesh and Sand), Greg Bear (Blood Music), Walter Jon Williams (Hardwired), Michael Swanwick (Vacuum Flowers) türün tanımlanmasında önemli katkılarda bulunan bu yazarların kusursuz anlayışlarıyla John Brunner (Shockwave Rider), Anthony Burgess (A Clockwork Orange) ve belki de Alfred Bester (The Stars My Destination) gibi yazarlar ile birlikte siberpunk kavramı daha dikkate değer bir yapıya sahip olmuştur (Bethke, 2017). Siberpunk kavramı tartışmalı bir kavram olmakla beraber tartışmasız olarak siber-uzay kavramını ilk olarak kullanan kişi olan William Gibson *Sprawl Üçlemesi*'nde 'Matris ve Sanal Gerçeklik' kavramlarını ayrıntılı bir biçimde işlemiştir.

Siberpunk kavramı yalnızca 'genç, teknolojiyi iyi kullanan, etik bir düzeni kabul etmeyen, bilgisayar aracılığı ile suça meyilli' bir çerçeve içerisine alınan karakterler için kullanılmaktaydı fakat günümüzde bir alt tür ve akımın adı olarak önemli bir yere sahip olmaktadır (Demirci, 2007, s. 27).

Timothy Leary'nin "The Cyberpunk: The Individual as Reality Pilot" (Cyberpunk: Gerçeklik Pilotu Olarak Birey) adlı yazısında, cyberpunk kelimelerinin kökleri üzerine tanımlar verilmiştir. "Siberpunk"taki "siber", 1948'de Norbert Wiener tarafından icat edildiği ve tanımlandığı şekliyle, hayvan ve makinede kontrol ve iletişimi inceleyen bilim olan Sibernetik'ten gelmektedir. Terim, yunanca yönetici anlamına gelen "kubernetes" kelimesinden gelmiştir. Yunan kelime latinceye çevrildiğinde bir şeyin eylemlerini kontrol etmek anlamına gelen "gubernetes" halini almıştır (Paniza, 2017; Yu, 2012, s. 88-89). Siber, bilime ve özellikle sibernetik biliminin getirdiği insanlar ve makineler arasındaki ilişkinin devrim niteliğinde yeniden tanımlanmasına atıfta bulunur (Cavallaro, 2000, s. 12).

"Punk", 1970'lerde ve 1980'lerin başında dünyayı şok eden anarşist, yoğun ve hızlı bir gençlik hareketidir. Sex Pistols gibi gruplar tarafından popüler hale getirilen rock müziğidir. Bu kelime başlangıçta "çürük" veya "önemsiz" anlamına gelir. "serseri" bir baş belası, "antisosyal bir asi veya serseri" dir. Edebiyat ve toplumsal hareketler açısından "punk", bir "karşı kültür" ve bir tür "sokak düzeyinde anarşi" anlamına gelmektedir. Müzik ve suç faaliyetlerinden çok tutum ve bakış açısına odaklanmıştır. Cyberpunk'ta "punk", bu kelimenin anarşist ve anti-otoriter kısmına daha çok eğilmiştir (Yu, 2012, s. 89). Yani, 'siber' ve 'punk' kelimeleri siberpunkın iki temel yönünü vurgular: teknoloji ve bireycilik. 'Cyberpunk' kelimesinin anlamı 'makineler aracılığıyla anarşi' veya 'makine / bilgisayar asi hareketi' gibi bir tanımını olabilir.

Cyberpunk teknolojisi, hayvandan hayvana, hayvandan insana veya insandan hayvana genetik materyali karıştıran ultra teknolojidir. Bu teknoloji organ nakli için insan embriyoları yetiştirmekte ve insanlar gibi düşünen makineler tasarlanmaktadır. Bu, insanları çoğu 'sıradan' insanın hayatına hakim olan 'sistem' içinde tutmak için tasarlanmış bir teknolojidir. İnsan fonksiyonlarını ve bunların yerini almak için tasarlanmış elektronik, mekanik ve biyolojik kontrol sistemlerini kontrol etme bilimidir. Beyin implantları, protez uzuvlar, klonlanmış organlar yoluyla kendini insanlara uzatır. Bizim dışımızda değil, derimizin altında, zihnimizin içindedir. Teknoloji insan benliğini istila eder amaç insan ve makinenin birleştirilmesidir (Cyberpunk project, 2017).

Siberpunk, teknolojisinin en üst seviyeye geldiği, yapay zekanın insan zekasına eşit bir konumda olduğu, makine-insan birleşimlerinin meydana geldiği, transhümanizmin benimsendiği, karanlık ve kaos içeren bir geleceğin tasarlandığı bilim kurgunun alt türü olarak tanımlanmaktadır (Bağcıvan ve Durmuş, 2019, s. 303).

Siberpunk kavramı en basit anlamda “*ileri teknoloji ve düşük yaşam seviyesi*” olarak tanımlanabilir (Demirci, 2007, s. 7)

Siberpunk kavramının yaygın bir biçimde kullanılması bir bilim kurgu olgusuna birleştirilmesi ile ortaya çıkmıştır. Isaac Asimov’s Science Fiction Magazine editörü olan Gardner Dozois 30 Aralık 1984’te Washington Post gazetesinde yayınlanan SF in the Eighties (Seksenlerde Bilim kurgu) adlı makalesinde kullanıldığında kuşkusuz yaygın bir tabir haline gelmiştir. Gardner bu makalesinde Bruce Sterling, William Gibson, Lewis Shiner, Pat Cadigan ve Greg Bear gibi bir grup yazarı Siberpunklar olarak tanıtır (Shiner, 1992, s. 17).

Siberpunk, Tom Maddox’ın genellemesine göre de birçok kanaldan desteklenmiş ve zaman ilerledikçe, gevşek bağlar ile birbirine bağlanmış olan bilim kurgu hareketi genel anlamda kabul görmüştür. Siberpunk üzerine yazı yazmış yazarlar uzun bir süre The Movement (Hareket) olarak adlandırılmış, söz konusu yazarlar ve takipçileri farklı adlandırmalar ile de karşılaşmışlardır: Radikal Bilimkurgu, Yasadışı Teknologlar, Seksenler Dalgası, Neuromantikler veya Aynagözlükler Grubu gibi (Ersümer, 2013, s. 18).

Siberpunkın bilim kurgu edebiyatındaki kullanılan kavramları ve estetik sınırını büyük oranda belirlemiş olan William Gibson Siberpunk dünyasında ön plana çıkmıştır. Gibson’ı öne çıkaran bir diğer etken ise Hugo, Nebula ve Philip K. Dick gibi Bilim kurgu türünün en saygın ödüllerini aynı anda kazanmış olan Neuromancer adlı romanın yazarı olmasıdır. Neuromancer bilim kurgu dünyasında büyük bir patlama yaratmıştır (Shiner, 1992, s. 22). Seksenli yıllardan itibaren yazmış olduğu öykü ve romanların dikkat çekmesi ile beraber, neredeyse tek başına bir bilim kurgu hareketini oluşturan Gibson’a bakıldığında, siberpunk aslında yayıncıların ortaya koydukları bir pazarlama yöntemidir. Gibson, yazdıklarına dair okuyucunun aklında bir fikir oluşturan siberpunk sözcüğünden hoşlanmadığını dile getirmiştir. Yine de aralarında kendi arkadaşlarının da yer aldığı birçok yazarın bu kavram altında toplanarak bir eser oluşturmak ve bu oluşturulan eserlerin topluluklar tarafından dikkate değer bir yerde olması bu kavramın göz ardı edilemeyeceğinin bir göstergesidir.

Siberpunk kavramının bir bilim kurgu edebiyatı akımı olarak algılanışı ve adının günümüzde bile kullanılıyor oluşunda belirli bir etkiye sahip olan ikinci kişi Bruce Sterling’tir. William Gibson yazdıkları ile ön plana çıkarken, Sterling ise siberpunk

kavramı etrafında çekici gelen noktaları inceleme, savunma ve geliştirme kabiliyeti ile gündemdedir. Sterling'in 1983 yılında yayınladığı ve 1986 yılında yayını sona eren Cheap Truth adlı tek sayfalık bilim kurgu fanzinin de siberpunk akımına dahil olmak isteyen kimi isimleri tanıtmış ve bu yazarları ön plana çıkarmıştır. Bir diğer anlamda siberpunkın tanıtılmasında önemli bir yere sahiptir. Siberpunk kavramını ele alarak bilim kurguyu yeniden inşa etmek adına atılımlar yapmıştır. Bu yaptığı atılımlardan biri de Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology (1986) adlı kısa öykü kitabıdır. Bu kitabın editörlüğünü yapmış ve kendi ürettiği ölçütlere göre seçmiş olduğu yazarların ortak noktalarına vurgu yapmıştır. William Gibson ve Lewis Shiner'in birlikte oluşturmuş oldukları öykülerin yanısıra; John Shirley, Greg Bear, James Patrick Kelly, Paul Di Filippo, Tom Maddox ve Rucker gibi yazarların yazmış oldukları öyküleri bu kitabın çatısı altında birleştirmiştir. Bunun sonucu olarak Sterling'in siberpunk ideologu olarak çalıştığı düşünülebilir (Ersümer, 2013, s. 19).

1960'lı yıllarda ortaya çıkmış olan Yeni Dalga (New Wave) akımından bu yana, bilim kurgu dünyasında ilk kez bu kadar dikkat çeken tartışmalara neden olan siberpunk kavramı, bu açıdan sadece yeni hareket formu olarak dikkat çekmemiş, aynı zamanda politik bir eylem duygusu da yaratmıştır.

Gardner Dozois ve Bruce Sterling'in bilim kurgu edebiyatında yeni ortaya atılmış olan siberpunk akımının öncüleri olarak ortaya sundukları birçok yazar, bu akımın bir parçası olmadıklarını dile getirmiş ve siberpunk kavramının üzerlerinde oluşturmuş olduğu öncü etiketini reddetmiş olsalar dahi, birbirleriyle ortaya koydukları eserlerin düşünsel ve estetik ortaklığından dolayı bağlantı içinde olmuşlardır. Yazar Norman Spinrad, siberpunk akımını edebi olarak kabul eden küçük bir kadronun varlığından söz etmekte ve hareketin asıl çıkış yerinin A.B.D (Amerika Birleşik Devletleri) Austin Teksas'ta, 1985 yılında gerçekleştirilmiş olan Cyberpunk Panel (North American Science Fiction Convention) olduğunu iddia etmektedir. Panelistlerin arasına daha sonra Aynagözlükler olarak adlandırılan ve bu isim altında öykülerini oluşturan Bruce Sterling, John Shirley, Lewis Shiner, Greg Bear ve Rudy Rucker gibi yazarlar da dahil olmuştur fakat Greg Bear bu grubun içerisinde olmayı kabul etmemiştir. Buna karşılık Spinrad, oluşturulan konular ve yaklaşım biçimi olarak Bear'ı bu gruba daha yakın bulmakta ve bu grubun bir üyesi olarak düşünülmesi gerektiğini savunmaktadır (Spinrad, 1990, s. 109).

Shiner (1992), akımın çıkış noktasını kendisi, Gibson, Sterling ve birçok arkadaşını bir araya getiren Armadillo Bilim Kurgu Toplantısı (Ekim 1982)'nin olduğunu öne

sürmektedir. Shiner'e göre, yapılan bu görüşmeler doğrultusunda akımın altyapısının oluşmaya başladığını savunmaktadır (1992, s. 20-21).

Siberpunkın bir bilim kurgu akımı olarak kabulü, Tom Maddox'un dile getirdiği, siberpunk kelimesine karşılık takınılan davranışın mantıksızlığı ile özdeşlik taşımaktadır. Ancak bu fenomenin, adı ve yönelimi ne olursa olsun ya da kimi zaman ilgili yazarların eserlerinden çok medya ve Bruce Sterling'in siyaseti ile ayakta dursun, siberpunk diye adlandırılan akım inkar edilemez bir gerçektir. Bilim kurgu dünyası ve akademik çevreler tarafından da gerçekliği kabul görmektedir. Misal Douglas Kellner, gerçek dünyanın bilim kurguya eşdeğer bir hal aldığı ve hatta bilim kurguyu geçtiğini dile getiren Jean Baudrillard'ın sosyal teorisinin, fütüristik postmodern bir bilim kurgu olarak, siberpunkın ise bir tür sosyal teori olarak okunabileceğinden söz etmektedir. Baudrillard, bilgisayarlaşma, bilgi-işlem, medya, siberetik denetim sistemleri ve toplumun simülasyon kodları ve modeller uyarınca teşkilatlanmasının, toplumun örgütleyici kuralı olarak üretimin yer aldığı bir simülasyon dönemi içerisinde olduğumuzu dile getirmekte ve bundan dolayı da Baudrillard'ın yeni çalışmaları, halihazırdaki ileri teknoloji toplumunu aydınlatan fütüristik dünyalara dair görünümü aksettiren siberpunk kurmacalar ve J.G. Ballard, Philip K. Dick ve William Gibson'un öyküleri ile birlikte okunabilmektedir. Bu romanlar postmodern sınıfını somutlaştırmak da ve Baudrillard bu kuramcılarının bazılarında şahsen etkilenmektedir. Bilim kurgu edebiyatındaki siberpunk akımının ve tartışmasının 1990'lı yıllara gelindiğinde hızını kesmeye başladığı görülmektedir. Ancak bu yıllarda internet teknolojisinin gelişmeye başlamasıyla birlikte siberkültür veya siberpunk altkültürü olarak isimlendirilecek oluşum etrafında toplananların verdikleri destekle siberpunk izdüşümlü görünümeler yeniden oluşturulmaya başlanmıştır (Ersümer, 2013, s. 21).

Gardner Dozois siberpunkın şaşkıncı derecede kafa karıştıran, tuhaf bir gelecek tasviri yapmaktan haz duyduğunu belirtmekte ve sonuç olarak bilim kurgu da şimdiki zaman içinden tanık olduğumuz, seksenlerden doğmuş gelecek görüntüsünü keşfetmiş olan ilk hareket olduğunu söylemektedir (Demirci, 2007, s. 29). Gardner Dozois, bu sözü ile siberpunk akımının açık ve örtük birçok özelliğini tek bir paragrafta toplamıştır. Dozois siberpunk akımının aşırı derecede gelecek şoku yaşanacağını fikrini dile getirmesiyle bilim kurgu içindeki gelecek tahmini (extrapolation) geleneğine ve seksenlerin içinden doğma bir görüntü keşfedişlerinden söz edişyle Siberpunkın yakın gelecek motifine yaslanmış bir edebiyat akımı olduğuna dikkat çekmiştir (Ersümer, 2013, s. 22).

Siberpunkın ilk kez ortaya çıktığı dönemde gerçekleşmiş olan sosyal, ekonomik, kültürel, politik vb. alanlarda oluşan değişimlere duyarlı bir oluşumdur. 1970 sonrası modern toplumlarda yaşanan temel değişimler, farklı bakış açılara sahip olan sanayi sonrası, geç kapitalist, postmodern, simülasyon veya bilgi çağı gibi alanlarda da tarihsel dönemin yankılarını içinde barındırır. Örneğin James (2008)'e göre siberpunk, “*Çoğumuz için postmodernizmin olmasa bile, geç kapitalizmin en üstün yazınsal ifadesidir*” şeklinde tanımlanmaktadır (2008, s. 24). Siberpunk akımı, sözü geçmekte olan değişimlere karşılık yoğun bir duyarlılık beslemektedir. Bu beslenen duyarlılığın nedeni, akımın ortaya atmış olduğu geleceğe yönelik önsözlerde aranabilir. Siberpunk gelecek tasvirleri, bir yandan siberpunk yazarları diğer yandan bilim kurgu gelenekleri aracılığıyla kurgulanmış olan, aynı zamanda da bu yazarların oluşturduğu izlenimin Alvin Toffler'in ‘sanayi sonrası’ dünya tasvirini doğrudan veya dolaylı yoldan etkilediği görülmektedir. Siberpunk edebiyatının öncü kitapları arasında yer alan Şok Dalgası Süvarisi (John Brunner, 1975), Toffler'in Gelecek Şoku (1970) adlı kitabı önsözlerle dayanmaktadır (Ersümer, 2013, s. 22). Bruce Sterling birçok siberpunk kitabını kutsal bir kitap gibi gördüğünü dile getirmiş Toffler'in Üçüncü Dalga (1981) adlı kitabını da, Lewis Shiner'in yazmayı düşündüğü roman için gelecek tasvirlerine yardımcı olması adına bir kaynak olarak hediye ettiği bilinmektedir (Shiner, 1992, s. 21).

Toffler'a göre medeniyetler şok dalgaları şeklinde bir değişime uğramakta ve insanlık tarihi boyunca üç önemli medeniyet dalgalanmalarının yaşandığını dile getirmektedir. Bu dalgalanmaların ilki tarım, ikincisi sanayi ve üçüncüsü ise siberpunk'ın tesiri altında olduğu, karakteristiği daha çok küresel kapitalizm ve enformasyon devrimi ile belirlenen sanayi sonrasına denk gelmektedir. Toffler Gelecek Şoku adlı kitabında yarına uyum sağlamakta zorluk çekenlerin sözü edilen bu dalgalanmaların altında kalacağını dile getirmektedir. *Gelecek şoku* olarak tabir edilen olgu ise, geleceğin zamanından önce hayata girmesinin insanlar üzerinde sersemletici bir etki oluşturması ve insan bedeninin bu değişime fiziksel olarak uyum sağlama çabasının aşırı yüklenmeye sebebiyet vermesi ve bunun sonucu olarak fiziksel, ruhsal sıkıntılar yaşanması şeklinde tanımlanabilir (Ersümer, 2013, s. 23).

Ünsal Oskay(1981), yaşanan dönemde, insanın hayatını bir bütün içerisinde algılamasının zorlayıcı olduğunu dile getirmekte ve hayatın yalnızca insan üzerinde oluşturmuş olduğu şoklar düzeyinde izlenebilir bir işleyiş formuna dayandığını belirlemektedir (1981, s. 8).

Modern şokun kaynaklarından biri olarak ele alınan *aşırı enformasyon*, *aşırı yükleme* teması siberpunkta sıkça kullanılan temalardan biri halini almıştır. Bu temaya en iyi örnekte Ted Mooney'in yazmış olduğu *Easy Travel to Other Planets* (1981) isimli romanıdır (Cavallaro, 2000, s. 11).

Siberpunk bilim kurgu akımı kocaman bir iletişim ağı ile sarılmış küresel bir dünyadan haber vermektedir. Kişisel bilgisayarların ve internetin gündelik yaşama girmesi ile birlikte sibernetik dünya algısının yangınlık kazanmaya başladığı yıllar ile siberpunkın çıkış yılı aynı döneme karşılık gelmektedir. Bu algının ilk işaretlerinden biri ise, 1960'lı yıllarda Marshall McLuhan'ın ortaya koymuş olduğu, dünyanın yeni bir zaman ve mekan algısını oluşturan küresel bir köye dönüştüğü düşüncesi olmuştur. Piyasa içerisinde yer edinmiş hemen hemen bütün cihazlar, birer duyu organı olarak kullanılmaya adaydır sözlerini dile getiren sibernetik bilimi kurucusu Norbert Wiener'in eşdeğeri sayılabilecek McLuhan'a göre, elektrik devreleri insan merkezi sisteminin bir uzantısıdır. İletişim araçları, çevreyi değiştirmekte, insanlarda duyu algılarının benzersiz oranlarını uyandırmaktadır. Herhangi bir duyunun genişlemesi, dünyayı algılama, düşünme ve hareket etme şeklimizi değiştirmektedir (Ersümer, 2013, s. 24; Agel, 1967, s. 40-41). Bu değişimi;

Üç bin yıl boyunca parça bölük mekanik teknolojilerin kullanımı temelinde dışa doğru patlama yaşadktan sonra, Batı dünyası içe doğru patlıyor. Mekanik çağlarda vücutlarımızı mekanda yaymıştır. Bugün, elektronik teknolojinin uygulamaya konuluşundan bir yüzyıl sonra, merkezi sinir sistemimizin kendisini bütün küreyi kucaklayacak biçimde yaymış, gezegenimiz ölçüğünde mekan ve zamanı ilga etmiş bulunuyoruz şeklinde dile getirmektedir (Harvey, 1996, s. 327).

McLuhan bu sözleri söyledikten yıllar sonra, William Gibson interneti, "*insan bilincinin, bir çeşit protezvari, küresel uzantısı*" olarak tanımlamıştır. Bu tanım McLuhan ve Gibson'ın ortak bir dünya algısına sahip olduklarının bir kanıtı olarak nitelendirilebilir.

Paul Virilio sibernetik dünyasını betimlerken, teknoloji haritalarının günümüzde uzayda, herhangi bir gezegende ya da kainatın sonsuz büyüklüğünde aranmasına gerek olmadığını, kendi iç organlarımızda vücudumuzda aranması gerektiğini söylemiş, gerçek mekanın ve her türlü yayılmanın yerini tamamıyla teknolojinin ya da gerçek (simulakr) zamanın yokluğuna bırakması, hem tekniğin hem de mikro makinaların yaşayan vücutların içine girmesine yol açmaktadır. Bundan böyle etrafımızı sarmalayan yalnızca

alanlardır ve gerçeklik tek başına siberetik bir ağıdır çünkü yaşadığımız bu evren bu ağın içerisinde (Ersümer, 2013, s. 25).

1970'lerin sonları siberpunkın etkin olmaya başladığı bir dönemdir ve bu dönem enformasyon devrimi olarak adlandırılmaktadır. Daha öncede bahsedildiği gibi enformasyon siberpunkın da sıklıkla kullandığı bir tema olmaktadır. Bu dönem de hükümet ve şirket temel bir kategori olarak ortaya çıkmaktadır. Enformasyon kuramının değişime büyük katkıları bulunmuş ve sınır çizgisi görevi görmüştür. Mekanik makineleri dijitalden, demir çelik fabrikalarını silikon çiplerden, demir yollarını iletişim ağlarından ayırmıştır. Ayrıca post-endüstriyel teknokrasi devlet bürokrasisinde etkin bir yere sahip olmuştur. Teknokrasi yerini yüksek teknolojiye, organizasyon kadroları akıllı makinelere, uzmanlar uzman sistemlere, aydınlar sınıfı yapay zekalara, bilgisayarlar mikrobilgisayarlara, piramit hiyerarşiler dağıtım sistemlerine, ofis merkezi yerini siber uzaya bırakmıştır (Demirci, 2007, s. 46-47).

Bilgisayar, medya, biyo ve tıbbi teknolojilerdeki gelişmeler nedeniyle 'teknik kültür' günlük yaşama yayılmaya başlamış ve siberpunk akımının temelini oluşturmuştur. Bruce Sterling, "*Teknoloji [...] kontrolü kaybetti ve sokak seviyesine ulaştı*" demektedir "*Siberpunklar için [...] teknoloji içgüdüselidir. Uzak Büyük Bilim boffinlerinin şişelenmiş cinleri değil,*" diye devam etmektedir ancak "*yaygın, tamamen samimi. Bizim dışımızda değil, yanımızda. Derimizin altında; çoğu zaman, aklımızın içinde*" olmaktadır. Siberpunkın amacı, bu teknolojik gelişmeleri sanatsal bir şekilde yansıtmak, insanı ve toplumu genel olarak değiştirme biçimleriyle meşgul olmaktır (Gözen, 2020, s. 53).

Siberpunk alt türü, yedinci sanat dalı olarak ele alınan sinema alanında da etkin bir yere sahip olmaktadır.

3.3.2. Siberpunk alt türü ve sinema

Siberpunk sineması, edebiyat alanında olduğu gibi kendine özgü bir yazar ve yönetmenlere sahip olmamaktadır. Philip K. Dick ve William Gibson'ın oluşturmuş olduğu dünya siberpunk sineması adına önemli bir kaynak görevi görmektedir. Philip K. Dick'in *Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi?*(1968) isimli kitabının 1982 yılında Ridley Scott tarafından *Blade Runner* adıyla sinema perdesine aktarılması ve William Gibson'ın *Neuromancer*(1984)'ı yazmadan önce yazdığı kısa bir hikaye olan *Johnny Mnemonic*'i aynı isimle 1995 yılında beyaz perdeye aktaran Robert Longo'nun da büyük oranda katkıları bulunmaktadır (Ersümer, 2013, s. 115). William Gibson'ın *Neuromancer*

isimli kitabı ışığında şekillenen siberpunkın sinema alanında şekillenmesinin etkilerinin saptanması açısından seksenli yıllardan başlamak daha doğal bir başlangıç olacaktır.

Kıyamet sonrası, sanal gerçeklik, internet veya siborg filmleri gibi isimlendiren filmlerin kimi zaman iç içe geçtiği gözlenmektedir. Filmlerde hangi öge daha baskınsa o öge filmlerin tanımlayıcı unsuru olarak dikkat çeker. Siberpunk etkisi ile ortaya konulmuş filmlerin, sözü geçen film türlerinden ayrılabilmesi için, diğerleriyle ortak bir paydada bulunduğu öğelerinde farkında olmak gerekmektedir. Örneğin distopya teması, seksen sonrası bilim kurgu sinemasının bir önceki on yıldan beri kullanmaya devam ettiği bir tema olmaktadır. Özellikle yetmişli yıllarda sıkça kullanılmakta ve kıyamet sonrası üslubuyla karşımıza çıkmaktadır. Distopyan filmler günümüzde de etkisini sürdürmeye devam etmiştir. Kıyamet sonrası (post apokaliptik) filmler de yakın bir gelecek tasvir edilmektedir. Genellikle nükleer felaketler ve ekolojik dengelerin bozulması sonucunda oluşan kötümser bir atmosfer sağlanmaktadır. Dünya ve toplumsal yaşam yeniden eski vahşi, barbar ve medeniyetsiz bir tavra geri dönmüştür. Bu filmlerdeki karakterler oluşturulan bu dünyaya karşı bir mücadele içerisinde olmaktadır. Stuart M. Kaminsky, korku filmleri genel anlamda ölüm korkusunu beyaz perdeye aktarmışken, bilim kurgu filmlerinin ise gelecek korkusunu sinema perdesine taşıdığını dile getirmektedir. Bununla birlikte kıyamet sonrası filmlerinde gelecek korkusu temasını görmek olanaklı görünmektedir. *Beneath The Planet of The Apes* (yönt. Ted Post, 1970), *Zardoz* (yönt. John Boorman, 1974), *Logan's Run* (yönt. Michael Anderson, 1976) ve *Mad Max* (yönt. George Miller, 1979) her türlü kapsamlarıyla bu temanın vizyonunu taşıyan filmler arasında sayılabilmektedirler. Mad Max filmi, seksenler öncesi bilim kurgu sinemasının özelliklerini taşıdığı gibi siberpunktan etkilenen filmlerinde özelliklerini taşıdığı görülmektedir. Bundan dolayı da ayrıcalıklı bir yere sahip olmaktadır. Kutluhan Kutlu, bilim kurgu sineması bakımından Mad Max filminin önemini şu şekilde açıklamaktadır; bilim kurgu sinemasının seksenli yıllarda ortaya koymuş olduğu birkaç coğrafya ve çizilmiş bir şeması bulunmaktadır. Mad Max filmi de bunun en önemli örneği olarak dikkat çekmektedir. George Miller'in yönetmiş olduğu bu film seksenlerin klasik kıyamet sonrası bilim kurgu öyküsü adına ilk örnek görevi görmektedir. Şu ya da bu şekilde dünya çöllerle çevrili bir atmosfere bürünmüştür. Bu yaşam şartlarında kendi başının çaresine bakmayan yaşam savaşını kaybeder. Aslında bu öyküler bilim kurgu türü yerine fantastik türüne bir örnektir fakat yine de bu durum, kıyamet sonrası temasının bilim kurgu türünün en kalabalık alt türlerinden biri olmayı önlememiştir (Ersümer, 2013, s. 73-74). Filmde

dikkat çeken ilk semboller, giriş sahnesinde adalet salonu görülmektedir. Bu bina yıkık ve kullanılmaz bir biçimde görüntülenmektedir. Adalet (Justice) yazısına dikkatle bakıldığında ise u harfinin biraz sarktığı görülmekte ve uzun bir süreden beri bu şekilde kullanıldığını düşündürmektedir. Ardından yolun ortasında şablonla boyanmış kafatası ve kemikler gösterilmiştir. Kafatası tehlikenin ve ölümün sembolüdür. Yol kenarında üzerinde anarşi yolu yazan bir tabela görüntülenmektedir. Fakat yanlış yazılmış olan anarşi kelimesi düzen eksikliği anlamına gelmektedir (Nason, 2010). Kıyamet sonrası bir distopya şeklinde ele alınan film, karanlık geleceğin ve hızın getirmiş olduğu kaos tehdiden beslenmekte ve grotesk bir yapıya bürünmektedir (Gök, 2015). Filmin ana kahramanı olan Max Rockatansky bir polis memurudur. Ancak çivisi çıkmış bu dünyada suçlularla mücadele eden Max, barbar bir çetenin ailesini ortadan kaldırması ile beraber intikam duygusuyla çetenin peşine düşer ve bunun sonucunda anti-kahramana dönüşür (Ersümer, 2013, s. 75).

Klasik anlamdaki bilim kurgu, yayılcı bir politikanın egemen olduğu bir dünyaya aitti. XIX. ve XX. yüzyılların kolonizasyon ve keşifleri ile suç ortaklığı yapan, mekansal araştırmayı ön planda tutan öyküler içinde kendine bir yer edinmiş gibiydi (Baudrillard, 2010, s. 169).

1979 yapımı Ridley Scott'ın yönettiği Alien, bir yönden, Baudrillard'ın dile getirdiği evren ile yeni bir evren arasındaki geçişi tanımlamaktadır (Ersümer, 2013, s. 75). Film, gezegenler arası ticari bir yük taşıyan, gotik, barok ve klostrifobik bir yapının inşaa edildiği, karanlıktan aydınlığa, aydınlıktan karanlığa bir atmosferin oluşturulduğu bir uzay gemisinde geçmektedir (Çevikalp, 2021). Film kanlı sahneler, korku türünün terimlerinin kullanıldığı gotik atmosfer, insan bedenini ele geçirerek yaşamını devam ettiren ve teknoloji anlamında egemen bir konumda olan mega kapitalist şirketlerin menfaatini koruyan yaratık gibi öğelerle Alien, sinemada bilim kurgu türüyle korku türünün motiflerini bir arada kullanan model filmlerden biri haline gelmiştir. Sonuç olarak Alien filminin bilim kurgu/korku türü içerisinde ele alınması gerekmektedir (Ersümer, 2013, s. 75). Ellili yıllarla birlikte gündeme gelen kahramanca gezegen keşifleri, uzay yolculukları, uzaylıların saygınlığı, küçük araştırmacı grupları yayılcı bir evrene dair görünümüdür. Bilim kurgunun geniş biçimleri, klasik liberal erdemlerin teknolojik üretim güçleri bir miktar etik kontrole sahip olduğunu savunan bilim adamı hümanizminin iyimser ve güvenli hümanizmini yansıtmaktadır. Dahası insan bilincinin dış uzaya yayılmasına ilişkin mitolojileri, geleceği belirsizlikten arındırarak onu bir

bakıma garantili hale getirme ve kontrol altına alma anlamına gelmektedir (Csicsery Ronay, 1988, s. 270). Bilim kurgu sinemasında bu evreni yansıtan diğer bir örnekte *Star Trek* serisidir. Oysaki Baudrillard'ın içsel patlama evresine enformasyon, model, sibernetik oyun, bütünsel işlemsellik ve hipergerçeklik üzerine kurulmuş, dünya yüzeyinin haritalandırılarak detaylı bir şekilde oluşturulmuş evreye ait olduğunu dile getirdiği ve siberpunkın da içine alınabileceği bilim kurgular, yayılmacı kurgulardan farklılıkları bulunmaktadır (Baudrillard, 2010, s. 169). Örneğin *Alien* filminde içsel patlama evresinde iç ve dış uzay sınırının insan, geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki çizginin zorlandığı görülmektedir. Sözü edilen yeni dönemde bilim kurgu sinemasında *Destination Moon* (yönt. Irving Pinkel, 1950), *The Island Earth* (yönt. Jack Arnold, 1955), *Forbidden Planet* (yönt. Fred Wilcox, 1956), *2001: A Space Odyssey* (yönt. Stanley Kubrick, 1968) ve *Star Wars* serisi (1977, 1980, 1983)'deki uzay keşfi ve yabancı varlıklarla karşılaşma hikayeleri yerine *Blade Runner* (yönt. Ridley Scott, 1982) filminin yolunu izleyen *Hardware* (yönt. Richard Stanley, 1990), *Total Recall* (yönt. Paul Verhoeven, 1990) ve *Independence Day* (yön. Roland Emmerich, 1996) filmleri, robotlar, androidler, siborglar ve benzerlerine odaklanarak insan yapaylığı konusuna yönelmişlerdir (Telotte, 1999, s. 165).

Seksen sonrası bilim kurgu sinemasında, gezegenler arasında yapılan seyahatler, küçültülen elektronik aletler ve ilerleyen enformasyon teknolojilerinin bir yansıması olarak, bilgisayar teknolojisi yapay bir uzayda üretilir olmuştur. İçsel patlama, bilim kurgu filmlerinde, William Gibson'ın siberuzay olarak isimlendirdiği, elektronik bir uzay meydana getirilmektedir (Ersümer, 2013, s. 77). Vivian Sobchack, bilim kurgu filmlerini, gerçekten daha gerçek, atmosferi olmayan, nefes alıp vermenin olmadığı, derinliksiz ve yerçekimsiz bir görüntüye sahip iç uzayın ortaya çıkışını seksenli yıllarda ileriye taşınmış olan teknolojik gelişmelere bağlamaktadır. Sobchack, 1987 yılında dile getirdiği sözleriyle “on yıl önce dijital saat, kişisel bilgisayar, video oyunu ve video kaydedici popüler mallardan ziyade seçkin nesnelere. Artık onlar, bizim onları tükettiğimiz kadar bizi de tüketen günlük hayatımızın ayrılmaz bir parçasıdır” (Ersümer, 2013, s. 77). Veysel Atayman, mekanın ve mekan algısının sinemadaki bu döngüsünü bilgisayar çerçevesinde yorumlarken şu şekilde dile getirmiştir; yetmişli yıllarda bilgisayar makinesi, dev bir görüntüye sahip olmaktaydı. Bilgisayar, ışınlarının yanıp söndüğü, delikli şeritlerin makaralarda sarılıp boşaldığı büyük bir kutu iken, mekana bağımlı bir durumdaydı.

Gittikçe daha küçük boyutlara evrildi ve daha çok şebeke bağlantısı haline geldi. Mekan değerini kaybetti, zamansallaştı.

Atayman'a göre, bilim kurgu türünün ilk ortaya çıktığı dönemlerde Frankenstein, insanın dış dünyasının dengesini bozmuş fakat gelişen teknolojiler de insanın iç dünyasının dengesini alt üst etmiştir. Sonuç olarak bilim kurgu sinemasında, seksen sonrası dönemlerde, bilinç/bilinçdışı ve dış gerçeklik dengesi bozulmuştur. Yer ve zaman algısında bozulmalar meydana gelmeye başlamış, dijital işleyişe uygunluk açısından sıfır ve birler olarak tanımlanmaya başlamıştır. Filmlerdeki karakterleri temsil edenler de bir tür bilgisayar terminali ya da kendi başlarına elektronik, zihinsel veya psikolojik suretlerini betimlemek (avatar) gibi kullanılmaya başlanmıştır. Sinemada siberpunk öncü bir görünüş kazandırması açısından 1982 yılında Steven Lisberger yönetmenliğinde çekilen Tron filmi, bu yeni dijital olaya en uygun örneklerden biri olarak görülmektedir. Siberpunk bilim kurgusunu, popüler sinema alanına getiren ve zamanın düş dünyasına uyacak biçimde tekrar incelenmesini sağlayan gelişmelerden biri de, doksanların başında yaygınlaşmış olan internettir. Bu gelişme sonucunda sanal gerçeklik, yapay zeka vb. temsiller gözle görülür bir biçimde artmaya başlamıştır. Seksenlerin başında ortaya çıkmış olan sanal gerçeklik konulu filmlerde kullanılmış olan elektronik ve dijital uzay-mekan tasarımları zaman ilerledikçe doksanların küresel haberleşme ağları ile birleşmiştir. *The Lawnmower Man* (yönt. Brett Leonar, 1992) ve *Ghost in the Shell* (yönt. Mamoru Oshii, 1995) bu tür filmlere örnek olarak gösterilebilir. Bunun yanı sıra, bilim kurgu sinemasının dışında, dönemin aşırı popüler olan internetinden ilham alınarak çekilen *Sneakers* (yönt. Phil Alden Robinson, 1992), *The Net* (yönt. Irvin Winkler, 1995) ve bilim kurgu türüne yakın olarak görülen *Hackers* (yönt. Ian Softley, 1995) gibi filmlerde bulunmaktadır.

Sanal gerçeklik filmleri, seksenlerin başlarında bilgisayar teknolojisinin insan ve dünya üzerinde oluşturmuş olduğu izlenimi inceleyen, diğer bir yönden gerçek bilgisayar çağı yapıtı olarak ortaya çıkmaktadır. Bu filmler, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki savaşın beyaz perdeye aktarıldığı bir arka plan kimliği görevi görmektedir. 1982 yılında David Cronenberg tarafından yönetilen *Videodrome* filminin kilit noktası konumunda olduğu söylenebilir. Bu temaya benzer birçok filme öncülük etmiştir (Ersümer, 2013, s. 78-79).

Istvan Ronay, içsel patlamanın kendi yarattığımız yabancı varlıklar tarafından bedeninin istilasını ve dönüşümüne ilişkin analogilere dayandığını söylemektedir (Csicsery Ronay,

1988, s. 272). Bunun beraberinde, belirsizliğin korkutuculuğu ve kararsızlığın (ambivalent) zorlayıcılığına vurgu yapmaktadır. Bir geçiş filmi olarak görülen Alien'in, siberpunka olan yakınlığının bir diğer sebebi de, beden bütünlüğü üzerindeki kararsızlığa vurgu yapılmasıdır. 1987 yılında Paul Verhoeven'in yönetmenliğini yaptığı Robocop filmi, bilgisayar ve insan algısının birleşiminden oluşmuştur. Bilgisayar çağı içerisinde oluşturulan bu ve benzeri filmlerdeki yarı insan, yarı makinenin çoğunlukla grotesk tarzı görünümü ise, insanın (bedenin) ele geçirilme sürecinde bir ara dönemi yansıttığı belirtilmiştir (Ersümer, 2013, s. 80). Seksenlerin sonu ve doksanların başında ayrıcalıklı bir yükseliş gösteren *Cyborg* (yönt. Albert Pyun, 1989), *Tetsuo: The Iron Man* (yönt. Shinya Tsukamoto, 1989), *Universal Soldier* (yönt. Roland Emmerich, 1992) benzeri birçok ara dönem filmi de insan ve makine birleşimini (siborg) konu olarak işlemektedir. Seksenli yıllarda karşı kültürel tepki ögesi dikkat çekmektedir. Bu dönemde siberpunk edebiyatı kadar, bilim kurgu edebiyatını da etkileyen önemli bir unsur olarak göze çarpmaktadır. Bu öge filmlerde karanlık, kötülük dolu, paranoid bir atmosfer oluşturmaktadır. Sahnelerde, her yana dağılmış döküntülerin bir çöplük hissi oluşturduğu arka planlar, sosyal ve fiziksel çevreyi içine alan kargaşanın hüküm sürdüğü bir atmosfer ile kendini belli etmektedir. Bu sahneler, *E.T: The Extraterrestrial* (yönt. Steven Spielberg, 1983) ve *Back to the Future* (yönt. George Lucas, 1986) gibi filmlerdeki geleneksel kültürün simgelendiği sade, temiz, huzurlu banliyölerin sahip oldukları atmosfer ve ahlaki duruşun tam tersi bir görüntüye sahiptir. Siberpunk akımı gibi seksenlerin başında ortaya çıkmış, İngiltere'de 1977 yılında patlama yapmasına karşılık Amerika'da bir süre gecikmeli olarak ortaya çıkan punk akımının da bu karşı kültürel tepkide bir miktar payı olduğu düşünülebilir.

Scott Bukatman, siberpunk akımının başladığı noktanın *Neuromancer* kitabının basım tarihi olduğunu fakat bu kitaptan önce gelen ve siberpunk estetiği üzerinde değişik oranlarda şekillendirici bir etkisi olan en az üç filmden bahsetmek gerektiğini dile getirmiştir. Bu filmler, her biri 1982 yılında beyaz perdeye aktarılmış olan *Videodrome*, *Blade Runner* ve *Tron*'dur (Bukatman, 1993, s. 137). Bu filmlere, 1981 yılında vizyona girmiş olan *Escape From New York* (yönt. John Carpenter) filmini de eklemek gerekir çünkü William Gibson bir söyleşisinde bu filmin siberpunk ile aralarında güçlü bir ilişkisi olduğunu açık bir şekilde dile getirmiştir.

Escape From New York filminin açılış sahnesinde verilmiş olan bilgilerden, 1988 yılında suç oranının çok fazla arttığı bu duruma önlem olarak da A.B.D'de Manhattan Adası'nın

bir hapishane olarak kullanılmaya başlanması ve filmin çekildiği yılın 1981 olduğu hesaba katılırsa eğer yakın geleceğin tasvir edildiği bir hikaye ile karşı karşıya kalındığı anlaşılabilir. Şehir görüntüsüne sahip bu adada suçları gözetim altında tutabilecek ne bir kanun adamı ne de bir gardiyan bulunmaktadır. İlerleyen sahnelerde siyah fon üzerinde 1997 yılı görülmekte ve bir vurgu yapılmak istendiği içinde uzun bir süre ekranda kalmakta daha sonra da şimdi yazısı görülmektedir. Bu görüntü ile geleceğin düşünüleninden daha yakın olduğu izlenimi oluşturulmaktadır. Filmin konusu; Amerikan başkanının, başkanlık uçağı olan Air Force One ile birlikte isyancılar tarafından kaçırılmasının ve bu uçağın azılı suçluların bulunduğu adaya düşmesi sonucu, eski savaş kahramanı ve suçlu Snake Plissken görevlendirilmiştir. Güvenlik görevlisi Bob Hauk Plissken'in kanına enjekte ettiği zehrin 24 saat sonunda çözüleceğini ve bu zaman dilimi içerisinde başkanı kurtarması gerektiğini dile getirmiştir ve ölümle tehdit edilen Plissken bu görevi kabul etmek zorunda kalmıştır. Filmde aksiyonun temel taşı görevi gören zehrin enjekte edilişi, filmdeki konuşmalara oldukça benzerlik gösteren bir şekilde *Neuromancer*'a yansıtılmıştır. Kitapta ana karakter olan Case'in yapması istenilen bir işi yapması için damarlarının astarlarına on beş farklı toksin kese bağlanmıştır. Eğer işi yapmazsa bu keseler yavaş yavaş çözülecek ve vücudunu etkilemeye başlayacaktır. Eğer işi yaparsa keseleri açmadan bağı çözecek enzim enjekte edilerek ölmekten kurtulacaktır (Gibson, 2003, s. 62). Filmin siberpunk edebiyatını cezbedişi sadece bu basit zehirleme olayı ile gerçekleşmemektedir. Ortaya konulmuş olan kahraman figürü ve oluşturulmuş psikolojik atmosfer vb. öğeler, filmi birçok yönden sinema alanındaki siberpunkın görünümünün ilk örneği haline getirmiştir.

Escape From New York filminde Plissken karakteri, ilk *Mad Max* filmi ile başlayan ve *Mad Max: The Road Warrior* (yönt. George Miller, 1981) gibi seri film ile giderek daha da belirgin hale gelen ortama bağlı olarak hareket etmektedir. Bu filmlerde, western sınır bölgelerini hatırlatan yasadışı ve anarşi ortamı oluşturulmaktadır. Bu ortamda tek başına ve bireyci kahraman etik değerlerin kötüleştiği bir gelecekte kendi değer yargılarını yaşayarak yıkılmamak için mücadele etmektedir. Bu durum western türü ve bilim kurgu türü arasında belirli bir benzerlik olduğunu göstermektedir. Bu iki türün birbiri ile olan bağlarını gösteren bir başka örnek ise oyuncu kadrosunda bulunan bir figür ile ortaya çıkmaktadır. Bu figür, bir gözü kumaş parçası ile kapalı, kirli sakallı ve sert erkek davranışıyla Plissken (Kurt Russell)'in alaycı, saygısız, her şeyi hafife alan (kinik) tavırları, cool, hazır cevap tutumu ve meydan okuması karşısında ise, spaghetti western

(kovboy filmleri)lerde sıkça karşılaşılan ve iyilerin düşmanı karakterlerine hayat veren Lee Van Cleff, burada kanun koruyucu olan Bob Hauk karakterini canlandırmaktadır.

John Carpenter'ın filminde mitik bir şekilde sıkça kullanılan iyi kavramına uygun bir karakter bulmak pek de mümkün görülmemektedir. Örneğin Plissken karakteri, hem bir savaş kahramanı hem de suçludur veya Hauk, hem başkanı düştüğü zor durumdan kurtarmak isteyen kişidir hem de Plissken'e enjekte ettiği zehir ile de acımasız ve iğrenç bir figür oluşturmaktadır. Bu kararsız (ambivalent) duruş, *Escape From New York* filminden kısa bir süre sonra siberpunk edebiyatında da kullanılan tipik özelliklerden biri halini alacaktır.

Bilim kurgu türü ile korku türünü başarılı bir şekilde birleştiren John Carpenter, *Escape From New York*'ta gotik olarak görülebilecek tekinsiz, paranoid bir atmosfer oluşturmaktadır. Yıkık dökük bina ve köprüler, devrilmiş araçlar ve ölüm tehlikesinin yoğun bir şekilde hissedildiği New York şehri, korku filminde kullanılan yerlerle benzerlik göstermektedir. Bunun yanı sıra oluşturulmuş olan yakın gelecek teması filmi bilim kurgu türüne daha çok yakınlıktır. Carpenter'ın yakın gelecek tasviri, özellikle filmde kullanılan synthesizer soundu ile destekleyici bir etkiye sahiptir. Seksenli yılların başlarında yaygın bir biçimde kullanılan bu enstrüman, yapay ve garip tınıları aracılığı ile şimdi ve gelecek arasında bir çarpışma oluşturarak, filmin aktarmış olduğu yakın gelecek duygusuna tesirli bir vurgu oluşturmaktadır. Şimdi ile gelecek arasında oluşturulmuş olan bu yakınlık duygusu, ilerleyen zamanlarda siberpunk filmlerinin karakteristik özelliklerinden bir haline gelecektir. Siberpunkın karakteristik unsurları arasına, mekanlarda apaçık bir şekilde kendini belli eden çökme ve çürüme duygusu, korku ve bilim kurgu türlerinin bilinçli bir şekilde iç içe geçmesi ve punkların da içinde bulunduğu birden fazla alt kültür grubunun birlikte bulunuşu da eklenebilir. Bilim kurgu ve korku türünü birbiri içine geçen bir manzara gibi filme aktaran Carpenter, filmde yoğun bir biçimde asilik, başkaldırı, anarşizm gibi bir tahrip ve yıkılış felsefesi içeren kavramı, figür ve eylem ile ilişkilendirmektedir (Ersümer, 2013, s. 82-84).

Escape From New York, 1980 sonrası bilim kurgu sinemasında baskın bir biçimde kullanılan bilgisayar efekti, yeni dijital dünyanın çok özel bir başlangıç noktası olarak dikkate değer bir konumdadır. Aslında filmde dijital bir teknik bulunmamaktadır ancak Plissken'in Manhattan'a gitmek için kullanmış olduğu uçaktan görüntülenen şehir manzarası John Carpenter'ın kendi elleri ile çizdiği gerçek bir fiziksel model olmaktadır (Doberman, 2022). Bu kuşbakışı dijital şehir görünümü birçok filmde benzerlerine

rastlanacak bir teknik olarak kullanılacaktır. Filmde kullanılmış olan Manhattan gökdelenlerinin ve kuşbakışı şehir görünümünün bir benzeri Neuromancer romanında siberuzay dünyası içerisinde de tasvir edilmektedir (Ersümer, 2013, s. 85).

Hem siberpunk edebiyatını hem de siberpunkın sinemadaki görünümünü en genel anlamda etkilemiş olan bir diğer film ise Philip K. Dick'in Androidler Koyun Düşler mi? isimli romanından uyarlanan ve 1982 yılında Ridley Scott'ın yönetmiş olduğu *Blade Runner* dir. Film 2019 yılının Los Angeles'in de geçmektedir. Başka bir gezegenden kaçıp dünyaya sığınmış ve yaşam süreleri dört yılla sınırlı olan dört yapay (android) insanı bulmakla görevlendirilen Dedektif Rick Deckard karakterini merkezine alan film karanlık, kasvetli gelecek görüntüsü, insan ve teknoloji arasındaki ilişkiyi anti-ütopik görüş açısıyla yansıtmaktadır. Dedektif, polis ve kafa avcısı kimliklerini bir arada toplayan bu kişilere Blade Runner adı verilmiştir (Roloff ve Seebler, 1995, s. 347). Bu isme sahip kişiler, dünya dışı kolonilerde çalıştıkları yerden kaçıp dünyaya saklanan, görüntü ve davranış olarak insanlara benzeyen androidleri tespit edip imha etmekle görevli, hard boiled dedektif tiplerinin özelliklerini taşıyan kişiler olmaktadır. Rick Deckard karakteri de bir *Blade Runner* dir ve Tyrell şirketi adına çalışmaktadır. Dünyaya kaçan androidlerinde amaçları dört yıllık yaşam sürelerini uzatmak ve var olabilmek için şirkete ulaşmaktır.

Blade Runner karakterleri, yapay insanlarda dahil olmak üzere, yaşamlarına devam etmek adına mücadelelerini iyilik ve kötülüğün ötesinde bir gayret ile gerçekleştirmektedir. Veysel Atayman *Blade Runner* filmini de içine aldığı 'yeni bilim kurgular' da kurban-fail arasındaki çizginin belirsizliğine dikkat çekmektedir. Klasik bilim kurguların tersine yeni bilim kurgu fantazilerinde tek kurban ile tek fail bulunmamaktadır. *Blade Runner* (yönt. Ridley Scott, 1982), *Videodrome* (yönt. David Cronenberg, 1983), *Strange Days* (yönt. Kathryn Bigelow, 1995) gibi filmlerde, özne adına ne varsa yok olup gitmektedir (Ersümer, 2013, s. 86).

Film, insanın varoluşuna dair sorduğu felsefik sorularıyla, bireyin anılarının kurgudan ibaret olabileceğini, yok olan hayvan türleri yerine onları anımsatan robotların yapıldığı bir dünya ve gerçeklik algısı konularını ele almaktadır.

Blade Runner, *Escape From New York* filminde kullanılmış olan şehrin kuşbakışı görüntüsü ile başlamakta ve şehrin yansıtılmış olduğu dijital göz görüntüsü ile devam etmektedir. Göz, ruh halinin dışı vurulmasında önemli bir etkiye sahiptir ve geleceğin

dünyasının ruha olan etkisi bu sahne ile yansıtılmaktadır. Film boyunca ağır endüstrinin ve insanların yaşadıkları alanların birbiri içine geçmiş olan küresel bir kapitalizmin etkileri, eskinin yıkılıp yerine yenisinin inşa edildiği şehir tasarımlarına yer verilmektedir. Endüstriyel yaşamın fazlalığı dünya üzerindeki hayatın yaşanılmayacak bir boyuta gelmesine ve büyük bir kirliliğin oluşmasına neden olmaktadır. Seçkin tabaka, yeni dünyalara göç etmiş, geride tükettikleri ve kirllettikleri dünyayı, sistemin alt tabakasında kalan insanlara bırakmışlardır. Sokaklarda farklı din, dil, ırka sahip insanlar bulunmaktadır. Filmin görsel ortamı postmodern bir metropole ait tüyler ürpertici, esrarengiz izlenimleri içinde barındırmaktadır. Güneşin olmadığı ve sürekli yağmakta olan radyasyon yağmuru, ileri-endüstriyel kentin yıkıntıları, çok kültürlü bir toplumların döküntüleri, küresel şirketlerin ilan panoları ve dünyanın dışında bulunan kolonilere davet eden reklamlarla çevrelenmiş olan gökyüzü, yüksek apartmanlar, alev üfleyen sanayi bacaları gibi görseller bulunmaktadır (Bağcıvan, Durmuş, 2019, s. 314-319). Bu fütüristik kent görüntüsü kısa zaman içerisinde siberpunk evreninin prototip kenti olacaktır (Kuhn, 1990, s. 185). Oluşturulan bu atmosfer, siberpunk edebiyatı alanında kullanılan aşırı yükleme ve aşırı enformasyon gibi kavramlar aracılığıyla dile getirilmiş olan gelecek şoku tasarımıyla benzerlikleri görülmektedir.

Blade Runner da genel bir kararsızlık hali hakimdir. Ne teknofobik ne de teknofilik olmaktadır. Filmde arada kalmışlık, insandan daha insan parolası, en az insan kadar insana benzeyen androidler üreten Tyrell şirketinin oluşturduğu sorunlara karşı alınmış önlemler de karşılaşılmaktadır (Ersümer, 2013, s. 87). Kutlukhan Kutlu, bu önlemin niteliğini şu şekilde dile getirmektedir; aradaki farkın insanın ayırt edemeyeceği dereceye gelmesi ile beraber taklit saptayan makineler devreye girmektedir. Teknoloji ile gücü elinden alınan insan, gücünü tekrar elde edebilmek adına aynı kaynağa teknolojiye bel bağlamaktadır. Bu durum siberpunkta sıkça karşımıza çıkan bir tema olmaktadır. Ancak *Blade Runner* filmi, tersine çoğu siberpunk hikayesinde bu iş kanun güçleri eliyle değil, teknolojinin üretilme amacından sapması, sokağa inmesi ile gerçekleştirilmektedir (Kutlu, 2020).

Blade Runner, uyarlandığı Philip K. Dick *Androidler Koyun Düşler mi?*'e siberpunk karakteristik özelliklerinden olan hard boiled dedektiflik edebiyatı ve film noir (kara film) görüşünü koyarak orjinallikten uzaklaşmış olsa da, Dick eserlerinin ana temasını oluşturan 'insan nedir?' sorusundan uzaklaşmamıştır. Bu durumda siberpunk bilim kurgusunun 'insan nedir?' sorusunu sormakla birlikte, daha ilerideki bir aşama olan insan

olmamak nedir?(insan-sonrası) sorusu ile ilgilendiğini belirtmek gerekmektedir. Siberpunkın temelini oluşturan bir diğer etken, kendi rızası veya zorlama sonucu, insanın teknoloji ile birleşerek dehumanize (insanlıktan çıkmak) olmasıdır. Ancak Blade Runner filminde insanın bir robota dönüşmesi (siborg) gibi bir durum söz konusu olmamaktadır. Sonuç olarak filmde insanlar hala insandır fakat androidler insandan daha insan olmaktadır.

Film bir oranda, yapay zeka sahibi gelişmiş makinelerin varoluş nedenini sorgulamakta ve 'insandan daha insan'(genetik/meکانik yapay üretilen her şey) olmaya belirli bir anlayış göstermektedir. Bu filmde dile getirilmek istenen diğer bir şey ise, androidlerinde yaşamak istediği fakat insanlığın acımasız birer varlık oluşuna dikkat çekilmektedir. Blade Runner filmi ile birlikte insani robotlara sempati artmaya başlamış ve 1980'li yıllarla birlikte giderek robot benzeri insanlara, insan-sonrası temsillere gösterilen ilgiye dönüşmüştür.

1983 yılında David Cronenberg yönetmenliğinde çekilen *Videodrome* birçok yönden siberpunk ile birebir örtüşen bir yapıya sahip olmaktadır. Scott Bukatman, *Videodrome* filminin siberpunk estetiğine şekil verdiğini dile getirmiştir. Film, *Blade Runner* da kullanılmayan insan bedeni ve teknoloji bütünleşmesidir. Bu tema siberpunkın temelini oluşturan temalarından bir tanesidir (Ersümer, 2013, s. 88-89).

Videodrome, David Cronenberg'in başyapıtı olarak ele alınmasının nedeni anlatı karmaşasının ve bolluğunun amansız bir mantığı gizlemesidir. Tuhaflığı (çoğunlukla prime-time seks ve şiddet) seven Torontolu bir televizyon girişimcisi olan Max Renn, Pittsburgh'dan gelen işkence ve cinayetten başka hiçbir şey içermeyen garip bir televizyon programı keşfeder. Sinyalin yerini bulması için kendi video korsanı Harlan'ı ve onu satın alması için bir satış acentesini görevlendirir. Farkına varmadığı şey, sinyale yerleştirilen ve doğrudan beyinde çalışan ve büyük, aşırı gerçekçi halüsinasyonlara ve nihayetinde fiziksel mutasyona yol açan kodlanmış bir mesajdır. Soruşturma yaparken, toplumun ahlakını yeniden düzenlemeye çalışan *Videodrome*(program)'u ve Bianca O'Blivion (*Videodrome*'u yaratan Brian O'Blivion'un kızı) liderliğindeki bir karşı komployu içeren bir dizi birbirine bağlı komplo keşfeder. Amaç toplumu özgürleştirmeye ve televizyonun makine ve içeriğiyle bütünleşme yoluyla insanı daha yüksek bir evrim durumuna taşımaya çalışmaktır (Harkness, 1983). Max Renn'in hayatı bu kasetten sonra bir dizi halüsinasyon ve karanlık olaylar hayatını katlanılmaz bir hale çevirir. Kabus ve

gerçeklik arasındaki sınır ortadan kalkmaya başladıkça, Max'de kendini fantazyanın sınırlarından dolaşan bir maceranın içinde bulmaktadır (Evrenol, 2009).

Filmdeki teknoloji-beden bütünleşmelerine dair, değişen derecelerde zihinsel çöküntü, köklerinden koparmanın, yeni bilgiler ve sonsuz yeni bilgi kalıplarıyla dolup taşmanın çok yaygın bir sonucudur diye dile getiren iletişim kuramcısı Marshall McLuhan'ın görüşlerinden yararlanılmıştır (Bose, 2021). Profesör Brian O'Blivion karakterinde temsili olarak bu kuramcı canlandırılmıştır. Filmde, rüyada olduğu gibi bir mantık çöküşü yaşanmaktadır. Ayrıca bu çöküş birbiri içine giren iki varoluş boyutunun 'gerçek' olarak kabul edilen tarafına da yansıtılmaktadır. Bu çöküşün yansıtıldığı sahnelerden birinde, Renn'in karnında bir yarık oluşmakta ve kontrolünü kaybeden karakterin bedeninin içine soktuğu silah kaybolmaktadır. Başka bir çöküş anında ise, bu yarıktan video oyunlarında kullanılan kablo ile karakterin eline bağlanmış bir silah çıkmaktadır. Bu sahne bir yapay robot (siborg) olarak düşünülebilir.

Siberpunkı tam anlamıyla yansıtan kişi William Gibson olduğu kabul edilse de, Ronay, Videodrome'un, siberpunkın esas yönünü ortaya koyduğunu dile getirmektedir: Yirmi dakika önceki gelecekte yaşamak, beş dakika öncesinin geçmişte kalması, siborglaşma konusunda oluşmuş olan kararsızlık, teknokomploların ve enformasyon teknolojisine ait aşırılığın özgürlüğü elinde tutması hakkında iliklere dek yer eden belirsiz rahatsızlık ve bunlara eşlik eden şiddet, seks ve uyuşturucu tarafından çevrelenmiş olan etik evren (Slusser ve Shippey, 1992, s. 39-40).

Videodrome filminde ele alınan zaman filmin çekildiği zaman yani 'şimdiki zaman' olmaktadır. Ronay, Jr'ın da işaret ettiği gibi şimdiki zaman diliminde neredeyse yirmi dakika sonrası gibi bir yakın gelecek düzleminde geçmektedir. O'Blivion'un kızının yönettiği Cathode Işını Misyonu televizyon yayınıyla iyileşme imkanı sunmaktadır. Spectacular Optical şirketi yeni üretmiş oldukları bir kaskı Max Renn'e takarak, sanal gerçeklik algısının kullanılması ile karakter gerçeklik algısından uzaklaştırılmaktadır. Sonuç olarak, en son teknolojiler ve bu teknolojilerin ortaya koymuş oldukları yeni dünya algısı, şimdiki zamana çok yakın bir gelecek düşüncesi oluşturmaktadır.

Kurban-fail çizginin silinmeye başladığı bir bağlam içerisinde yer almakta olan Max Renn, kinik, porno yayıncısı, sadomazoşistik belirtileri gösteren, katil ve karnında açılmış olan yarığın içine sokulan video kasetler aracılığıyla verilen görevleri yerine getiren teknoloji tarafından bir köle konumuna indirgenen tipik bir anti-kahraman olmaktadır.

Karakterin böyle bir durum içerisinde olmasının arkasında enformasyon teknolojilerinin elinde tutan ve bunu kullanmaktan çekinmeyen şeytani bir mega şirket olduğunu da unutmamak gerekmektedir (Ersümer, 2013, s. 91).

Filmin son sahnesinde Max Renn'in intihar girişiminde bulunmaktadır. Fakat aynı derecede belirsiz bir durum sergilenmektedir. Onu intihara götüren şeyin verdiği söz mü yoksa daha yüksek düzeyde evrimleşmiş bir hayata yeniden doğuş mu (insanın teknolojik bir hayvan olarak evriminin bir sonraki aşaması) bilinmemektedir. Fakat bilinen bir şey varsa da bunun hiçbir garantisinin olmadığıdır. Bu intihar girişimi içerisinde bulunduğu sırada kullandığı son sözler ise 'yaşasın yeni et' olmuştur (Harkness, 1983).

David Cronenberg'in filmlerinde bedenden ve klasik beden algısından kurtuluşu üzerine konuların işlendiği geniş bir yelpazeye sahip filmografisi bulunmaktadır. Cronenberg'in Videodrome filmi ile William Gibson'ın siber uzay evreni içerisinde bedensiz yaşamı alternatif olarak gösteren Neuromancer'ı bedeninin aşagılanması ve sadece 'et'ten ibaret bir şey olarak algılanması ikisi arasındaki bağlantıyı göstermektedir.

Videodrome, bilim kurgu türü ve korku türünü içinde barındıran bir film olmakla beraber, olayların gerçek mi yoksa yanılsama mı olduğu konusunda izleyenleri çelişki içerisinde bırakmasıyla fantastik türü ile de iç içe geçmiş bir yapım olarak da algılanabilmektedir. Bu olayların oluşmasındaki nedenler hem teknolojik olarak hem de biyolojik (*Videodrome*'un beyinde tümör oluşturduğu ve bunun sonucunda da halüsinasyonlara sebep olması gibi) olarak açıklanabilmektedir. Zirve noktasında ise film, izleyenleri gotik bir saldırıyla karşı karşıya getirerek bir dehşet duygusu ve kavranılmazlıkla başbaşa bırakmaktadır.

Teknolojik gelişmelerin insan bedeninde oluşturmuş olduğu etkinin ve bu etki sonucunda ise bedeninin içinde bir mücadelenin oluşmaya başlaması, siberpunk etkisi taşıyan filmlerin büyük bir bölümünde gözlemlenmek mümkün olmaktadır. Öncü bir film olarak ele alınabilecek *Videodrome* bu konuda, ortaya çıktığı dönem itibariyle Televizyon teknolojisi bağlamında bir düş gücünü tasarlamaktadır. Ancak siberpunk ile daha yakın bir temas kurmak için bilgisayar teknolojisinin, özellikle kişisel bilgisayarların kullanıldığı filmlere yönelmek daha doğru olmaktadır. Bu filmlerden biri *Tron* olabilir (Ersümer, 2013, s. 91-92). *Blade Runner*, Scott Bukatman'a göre, klostrofobik atmosferi, kalabalık kent tasarımı ve taşıdığı enformasyon yoğunluğu bakımından *Neuromancer*'a

benzerken, Tron filmi ise siberuzay evreninin haritalandırılması işlemini en uzun süreli şekilde sürdüren sinemasal girişimdir (Bukatman, 1993, s. 215).

Tron Filmi, 1982 yılında Steven Lisberger yönetmenliğinde çekilmiştir. Filmin hikayesi, bilgisayar teknolojisinin ilk dönemlerinde geçmektedir. Dönemin teknolojisinde önemli bir yere sahip mega Encom'un bilgisayar programcılarında biri olan ve aynı zamanda da kendi oyun salonu bulunan Kevin Flynn (Jeff Bridges), yazmış olduğu başarılı oyunlarla dikkat çekmektedir. İş arkadaşı Ed Dillinger (David Warner) tarafından, tasarlamış olduğu bir oyun kodu çalınır ve bu sayede Warner, şirket yönetimine doğru uzanan bir yola girer. Bu durum üzerine Flynn, delil olarak kullanabileceği dosyaları bulmak adına şirketin ana sistemine sızmaya çalışır fakat bu olaya hazırlıklı olan Warner, bunu engellemektedir. Flynn, birgün arkadaşlarının yardımı ile şirketin laboratuvarına girerek sisteme bağlanır fakat bu girişimi fark eden yapay zeka bu durum karşısında Flynn'ı karakterize olmuş bilgisayar dünyasına hapsedmiştir. Flynn, bu sistem içerisindeyken kendi tasarladığı oyunla da karşılaşacak ve bu zor durumdan kurtulmaya çalışacaktır ve sonuç olarak gerçek dünyaya geri dönecek, şirketin kullandığı yeni oyunun kendisinin olduğunu kanıtlayarak Encom'un yeni başkanı olacaktır (Güzeliş, 2018).

Tron filmi, 1980 sonrası elektronik ve bilgisayar teknolojilerinin son gelişim evrelerini sihirli ve fantastik bir dille anlatan bir dünya algısı oluşturmaktadır. Video oyunları, atari salonları, kişisel bilgisayarlar, walkmanler ve bilgisayar programları gündelik yaşamı etkileyen bir unsur haline almaktadır. Film de, yeni teknolojilerin algılanış şekli ve öyküye aktarılış biçimi sade bir beğeni duygusu oluşturmaktadır. Filmin büyük bir bölümü, bir video oyununun doğrudan içerisindeymiş gibi bir görüntü oluşturmaktadır. Bilgisayar programları insan görüntüsündedir. Oyunu oynayan kullanıcılar hakkında konuşur ve onları övücü söylemlerde bulunurlar. Böylece bilgisayar donanımları ile programlar ve programlar ile programlar arasındaki bağlantı, iki insan birbiri ile konuşuyormuşcasına diyaloglar şeklinde kurulmuştur.

Yasadışı yollarla sisteme sızan hacker Kevin Flynn, filmin bakış açısı dahilinde dışlanmamaktadır. Flynn karakterini, genç, dinamik, uçarı, yaratıcı ve başarılı bir girişimci profili şeklinde canlandırılır. Kişisel çıkarları adına sisteme izinsiz bir biçimde girişi karakteri ilk modern hacker figürlerinden biri haline getirmiştir. Bu yasadışı eylemin mazur bir şekilde gösterilmesi, bir Walt Disney yapımı olarak çocuksu ve iyimser bir görüntü olarak algılanmaktadır. Filmin distopik atmosferi ışıltılı, rengarenk bir fantezi dünyası içinde kurulmuştur. Bilgisayarın iç evreninde yaşanan olaylar tehlike

barındırırken bu tehlike dış dünyaya yani gerçek dünyaya taşmamıştır. Bunun sonucunda ise zaman, mekan, gerçeklik, bilgisayarın içi ve gerçek dünya şeklinde ikiye ayrılmaktadır. Siberpunk anlatılarında olduğu gibi gerçeklik algısında bozulmalar oluşmamakta ve gerçek mi yoksa yanılısma mı şeklinde çelişkiye düşülmemektedir. Filmde şimdi ve geleceğin iç içe geçmişliği görülmemektedir. Uyuşturucu, seks, şiddet ve grotesk alışkanlıklar vb. tarafından tanımlanmış bir etik değerlere aykırı bir davranışta görülmemektedir. Karakterler iyi ve kötü olarak kesin bir şekilde ayrılabilir. Fakat bu etmenlere rağmen filmin siberuzaya geçiyor oluşu, bu uzayda özel temsili benliklerle hareket edilmesi ve ayrıca 1980 sonrası görüşünü anlatan kişisel bilgisayarlar, yapay zeka, bilgisayar şirketleri ve onlara karşı mücadele eden bilgisayar korsanları gibi unsurların bulunması yönünden Tron filminin siberpunk etkisi taşıyan filmlere öncülük ettiği söylenilmektedir (Ersümer, 2013, s. 93-94)

Araştırmada anlatılan siberpunk alt türü popüler bir tür olmakla birlikte diğer türlerden ayrıştırılabilmesi adına bazı kavramlar ortaya konulmaktadır. Bu kavramlar, simülasyon (hipergerçeklik) kuramı çerçevesinde açıklanacaktır.

3.4. Siberpunk Bilim Kurgu Sinemasının Genel Tema ve Kavramları

3.4.1. Distopya

Distopya terimi köken olarak *ütopya* teriminden türetilen bir kavram olmaktadır. Thomas More, *utopia* terimini Yunanca olmayan anlamına gelen *ou*, *yer* anlamına gelen *topos* ve iyi anlamına gelen *eu* kelimelerini birleştirerek oluşturmuştur. “*Arzu edilen, istenilen yer (yok yer)*” anlamına karşılık gelen bu terim Thomas More’un kafasında canlandırdığı toplumsal düzenin adı olmaktadır (Oktan, 2021, s. 83).

Distopik anlatıların edebiyat, sinema ve televizyon üzerindeki örnekleri genellikle kapitalizm, teknolojinin araçsallaştırılması, eşitsizlik ve ekolojik sorunlar gibi konular üzerine dayalı bir tartışma zemini üzerine oturtulmaktadır (Oktan, 2021, s. 91).

Distopyalar olumsuz ütopyalardır. Geleceğin imgeleri o kadar kusurludur ki, bir şans verildiğinde insanlar ellerinden geldiğince kaçmayı tercih edeceklerdir. 1970’lerde geleceğe dair kabus vizyonları oluşturan bu tema bilim kurgu türünde etkin bir konuma gelmiştir. Bu temanın gelişiminde katkı sağlayan Hollywood yapımlarının çoğu, geri dönüşü olmayan hava kirliliği, aşırı nüfus, uyuşturucu, aşırı şiddet, ekonomik sömürü biçimleri ve otoritenin geleceği filmler içerisinde anlatılmıştır (Williams, 1988, s. 384).

Siberpunk alt türü, teknolojinin nihai bir gelişme göstermediği aksine bütüncül bir düzen üzerine kurulan distopyan dünyalar tasvir etmektedir. Altıntaş'ın ifade ettiği gibi, baskının, kaosun, düzensizliğin egemen olduğu siberpunk dünyasında, yıkım estetik bir şekle bürünmüştür ve sosyal hayatın alanı giderek sanal bir boyuta taşınmıştır. Gelişmiş teknolojiler, yapay anılar, yapay zeka, sanal gerçeklik, bilinçli makineler, bireyin belirsiz bir dünya düzleminde konumlandırıldığı bir gelecek tasviri siberpunk alt türünün başlıca öğelerinden olmaktadır (Favaro ve Akşit, 2014, s. 14).

Siberpunk türüne ait filmler, içinde üretildikleri toplumsal bağlamı ve dolayısıyla toplumsal kaygıları gösterme özellikleri ile dikkat çekmektedir. Küresel kapitalizm, enformasyon yoğunluğu ve sanal ortam deneyimleri aracılığıyla belirlenen toplumsal yaşam şekline dair kaygılar; totaliter yönetimlerin egemen olduğu, sınıfsal veya etnik ayrımlara dayalı, kaygı ve belirsizlik uyandıran bir gelecek tasviri üzerinde durulmaktadır (Olsen, 1992, 143-144).

Gökdelenler, dev ışıklı reklam panoları, kasvetli bir ortam, aynı anda hem uçabilen hem de yüzebilen kara araçları, durmak bilmeyen asit yağmurları, dev bilgi işlem merkezleri, görkemli şirket binaları, uydularla kaplı bir şehir ve doğallıktan yoksun bir gökyüzü. Tamamen sosyal refah ortamından uzaklaşmış ve birbirinden kopuk bir toplum tasviri yapılmıştır (Demirci, 2007, s. 115). Kısaca yüksek teknoloji ve sefil yaşamın bir araya geldiği distopik bir yakın gelecek tasviri oluşturulmuştur (Ersümer, 2013, s. 105). Doğadan mümkün olduğunca uzak kalınmış fakat doğal olan imgesel olarak teknolojinin simülasyon unsuru haline getirilmiştir (Demirci, 2007, s. 115). Yakın gelecek tasviri bilim kurgunun en zor kısmı olmaktadır. Çünkü kurguların bilimsel altyapısının zengin ve detaylandırılmış olması gerekmektedir. Bilimsellikten uzak bir kurgu izleyicinin fantazyaya kaymasına ya da güncel gerçeklikten bakıp düzeysiz bulmasına neden olabilir (Demirci, 2007, s. 118).

Bu atmosferi ilk ve en iyi yansıtan Ridley Scott'ın yönetmenliğini yapmış olduğu Blade Runner (1982)'dir. Ridley Scott 1979 yılında çekmiş olduğu Alien filmi böylesine bir karanlık atmosferin oluşmasında etkili olmuştur (Demirci, 2007, s. 115). Gabriele Salvatores'in 1996 yılında çekmiş olduğu Nirvana filminin, 'siberpunk'ın alternatif bir izdüşümü' olduğu düşünülmekte ve yakın gelecekte oluşturulmuş olan bilim kurgulardan birisi olmaktadır. Blade Runner ve The Sprawl üçlemesiyle doğrudan bir bağlantı içerisindedir. Nirvana filminde oluşturulan atmosfer özellikle Gibson'ın The Sprawl üçlemesini anımsatan fütüristik bir kent Agglomerate'nin tasarımındaki öğelerin

belirlenmesinde etkilidir. Bu ögeler arasında Blade Runner filmindeki gibi dokunaklı bir müzik eşliğinde gösterilen sokaklar, küresellik hissi veren farklı etnik grupların bulunduğu insan görüntülerine yer verilmektedir (Ersümer, 2013, s. 101-102). The Matrix filmi de yakın gelecek tasvirlerinin bağlamına uygun bir şekilde, bilgisayar programcısı olan Thomas A. Anderson bir diğer hacker kimliği ile Neo filmin çekildiği zaman olan 1999 yılı değil asıl zamanın 2199 yılı olduğunu öğrenir ve bu zaman gerçeğin çölü olarak tanıtılmaktadır. Gerçeğin çölü, insanların makineler ile savaşı sırasında yaşadıkları kentin bir harabeye dönüşünün yeryüzü görüntüsünü yansıtmaktadır.

3.4.2.Gerçekliğin yitirilmesi

Günümüz dünyasını, teknolojinin hakim olduğu bir dünya olarak ele almak olanaklı görünmektedir. Günlük yaşantımızın her alanında teknoloji ile karşılaşmaktadır. Teknolojinin hakim olduğu bir dünya içerisinde yaşanılıyor olması, insani ilişkiler durumunda da teknolojinin, teknik gelişmelerin, hareketlerimizden tarafsız olarak düşünülmesi olanaksız olmaktadır. Bu durumda teknolojinin dünya üzerinde kurduğu hakimiyet, insan ilişkilerini şekillendirmesi, teknik alandaki her türden gelişimi etkilemesi ve yaşamı biçimlendirmesi hususunda etkin bir konumda olduğunu göstermektedir (Cevizci, 1999, s. 835).

Günümüz dünyasında eski teknolojik yöntemlerin etkisi azalmaya başlamış ve yerini dijital verilerin arttığı sanal gerçeklik, hologram teknikleri kullanılarak meydana getirilen ve her alanda pratik çözümler sağlayan, geliştirilebilir bir sürece bırakmıştır. Bu geliştirilebilirliğin en etkin alanlarından biri bilgisayar teknolojisi olmaktadır. Bilgisayar teknolojisinde meydana gelen hızlı gelişmeler, birçok alanın gelişmesine ve bu alanların kullanmış olduğu eski teknik ve yöntemlerin bu gelişmeler doğrultusunda yeniden düzenlenmesine katkı da bulunmuştur (Şekerci, 2017, s. 1126).

Bilgisayar teknolojisi 1970'li yıllarda başlayıp 1990'lı yıllarda gelişmeye başlamıştır. Bilim ve teknoloji alanındaki bu gelişmeler, bilginin önemini ortaya koymuş ve bilgi toplumunun oluşmasına katkı da bulunmuştur. Artık insanoğlu bilginin bilgisayarlar yoluyla iletilmesi ve sunulması için çeşitli arayışlara gitmiş, farklı kavramlar ortaya çıkmıştır. Bu kavramlardan biri de sanal gerçeklik kavramı olmaktadır (Kayabaş, 2005, s. 151). İlerleyen dönemlerde sanal gerçeklik kavramını ifade etmek adına farklı kavramlar kullanılmıştır. Bu kavramlar; *siberuzay (cyberspace)*, *yapay gerçeklik*

(*artificial reality*), *sanal dünya (virtual world)*, *sanal çevre (virtual environment)* v.b. kavram olmaktadır (Kurbanoglu, 1996, s. 23-24).

Latince kökeni *virtualis* olan sanal gerçeklik, var olmayanın bilgisayar yazılım ve donanımları yardımıyla üç boyutlu bir dünya ile etkileşimi sağlanarak gerçek dünyada hissedilebilen nesnelere dönüşmesi için kullanılmaktadır. Sanal olan bu nesnelere, sanal ortam vasıtasıyla iletişim içerisinde olduğumuz, gerçekte varmış algısı oluşturan bir alana dönüşmektedir (Şekerci, 2017, s. 1126-1127).

Literatür taramalarında sanal gerçeklik kavramı üzerine farklı tanımlamalara denk gelmek mümkün olmaktadır. Stone'a göre, "*sanal gerçeklik insan ve makine arasındaki etkileşimi arttırmak için geliştirilen, insan duyularına hitap eden bir çokluortam (multimedia)*" olarak tanımlanmaktadır. Oppenheim, "*sanal gerçeklik insan-makine etkileşimini, görsel ve işitsel iletişimle yetinmeyip, hissetme aracılığıyla arttırmaya çalışan bir teknoloji*" olarak ifade etmektedir. (Kurbanoglu, 1996, s. 22). Sanal gerçeklikle birlikte teknoloji en yüksek seviyesine gelmiş ve gelişen teknolojiler dünyaya hükmedici bir boyuta ulaşmıştır.

Sanal gerçeklik 21.yüzyılın başlarından itibaren yaygın bir boyuta ulaşmaktadır. Özellikle Amerika ve Avrupa'da sanal gerçeklik uygulamaları daha çok kullanılmaktadır. Dijital teknolojik araçların gelişmesi, nesnelere uzun mesafelere iletimi, uzak mesafeler arasındaki görüş ve haberleşme alışverişini sağlama, sayısız oranda kopyasını çoğaltma imkanı sağlamaktadır (Şekerci, 2017, s. 1131).

İleri teknolojinin insanlığa birçok faydası olduğu görülmektedir fakat aynı teknoloji, özgürlüğü ciddi şekilde sınırlandırmak için kullanılacak tehlikeli bir araç olduğu üzerine yorumlamalar yapılmaktadır (Toerien, 2000, s. 2). Teknoloji, gerçeklik ve zaman kavramlarının değiştirilmesinde etkili bir konuma sahip olmaktadır. Burada anlatılmak istenen, fiziksel gerçeklik yerini sanal gerçekliğe bırakmıştır (Coulter, 2016).

Sanal gerçekliğin her zaman daha kaliteli ses ve görüntülerle ortaya konulması sonucu gerçekliğin kaybolması, hatta fiziksel dünyanın sonunun geldiği düşünülmektedir. Baudrillard gerçekliği bir simülasyon olarak ele almaktadır. Yani gerçeklik yeniden meydana getirilen bir şey olmaktadır. Baudrillard, gerçeklik diye bir şey olmadığından söz etmektedir. Örneğin, televizyon ekranlarına yansıtılan görüntülerde aslında bir sanaldır ve görüntüler bir diğerinin ardı sıra yerleştirilmektedir. Ne kadar kusursuz bir görüntü meydana getirilse gerçeklik algısı da o kadar güçlü olmaktadır (Baudrillard,

2005b, s. 54). Her şey teknoloji vasıtasıyla meydana getirilmekte ve gerçekleştirilmektedir (Baudrillard, 2005b, s. 58).

Baudrillard'ın da dile getirdiği gibi modern çağ ilerlemenin ve gerçekliğin peşinden giderken, bu çağın araçsallaştırdığı bilim ve teknoloji, gerçekliğin sonsuza dek yok olmasına sebep olmuştur (Oktan, 2021, s. 26). İleri teknoloji, gerçekliğin artık idrak edilemez, çözümlenemez, gerçekçi düşünme biçimlerinin çaresiz olduğu, kesin ve çıkışı olmayan bir belirsizliğin içinde kaybolmaktadır. Gerçeklik, minyatürler, kodlar, bellekler aracılığı ile yeniden meydana getirilmiştir (Baudrillard, 1991, s. 309-310; Baudrillard, 2010, s. 14-15).

Gerçeklik kavramı sinema teknolojisinde felsefi yönüne dikkat çekmekle birlikte bu alanda da önemli bir tartışma konusu olmaktadır. Dijital teknolojilerin ve efektlerin sinema alanı içerisinde yer alması ile beraber gerçeklik kavramı yeni bir anlam kazanmıştır. Baudrillard'ın ortaya koymuş olduğu hipergerçeklik evreninde gerçeğin yerine gelenler *yeni gerçeklik* olarak beyaz perdeye aktarılmaktadır. Dijital teknoloji ve efektlerin sıklıkla kullanıldığı bilim kurgu sinemasında *yeni gerçek* kavramına rastlanmaktadır (Orkan, 2019, s. 9) Özellikle yüksek teknolojinin hakim olduğu bir dünyanın anlatıldığı siberpunk alt türünde de yoğun bir şekilde rastlanmaktadır.

Siberpunk alt türünde insanlar, kullandıkları karmaşık teknolojiye dikkatlerini çekerler, bunun sadece onları kontrol etmek için yaratılmış bir yanılsama olduğunun farkına bile varmazlar. Yanılsamalar içinde yaşamayı seçmişlerdir çünkü teknoloji onları gerçeğinden uzaklaştırmakta ve onlara gerçeklikten kaçabilecekleri daha iyi bir yer sağlamaktadır. Baudrillard'ın bakış açısına göre, 'gerçek' dünya bozuk bir dünya olarak sunulur, bu nedenle yapay dünya, bilgisayar veya makine tarafından oluşturulan sanal dünya daha kabul edilebilir görünmektedir. İnsanların 'gerçeği' görmezden gelmeye başladığı aşamalar, gerçeğin kendisinin ortadan kaybolmasına yol açmaktadır. Bu nedenle gerçek, teknoloji yardımıyla simüle edilmektedir.

Baudrillard, teknolojinin ilerlemesinin hipergerçeklik kavramını ortaya çıkardığına inanmaktadır (Astutik, 2018, s. 11).

Siberpunk etkisini içinde barındıran filmlerin çoğu, gerçek ve sanal gerçek, gerçek ve oyun gerçeği, gerçek uzay ve siber uzay gibi ikilikleri içinde barındırmaktadır. Gerçek ve sahte arasındaki çizgi ayırt edilemez bir boyuta ulaşmıştır. Bu durum, Baudrillard'ın geliştirmiş olduğu hipergerçeklik kuramına göre, gerçek ve sahte arasında bir bağ

kalmamıştır çünkü bu kavramlar birbirine karışmış ve gerçeklik ile gerçeğin sınırını bulanıklaştırmıştır. Baudrillard, hipergerçeklikte, kökeni veya gerçekliği olmayan bir gerçeğin modelleriyle üretilmesi olarak belirtmiştir. Hipergerçekliğin, gerçeği temsil eden sembolü şaşırtmaktan öteye gittiğine dikkat çekmekte; gerçekte var olmayan bir şeyi temsil eden bir sembol yaratmak istemektedir. Ayrıca, özellikle, içinde yaşadığımız dünyanın yerini, simüle edilmiş uyarılar ve başka bir şey aradığımız bir kopya dünya ile değiştirdiğini öne sürmektedir. Teknoloji ile çevrili dünya, simülakrlar zincirinin hakim olduğu bir dünyadır. Bu nedenle gerçek ortadan kaybolmuş ve yerini simülakrlara bırakmıştır (Astutik, 2018, s. 11).

Sanal gerçeklik filmleri, seksenlerin başlarında bilgisayar teknolojisinin dünya ve insan üzerinde oluşturmuş olduğu etkiyi ele alan, bir bakıma gerçek bilgisayar çağı ürünleri olarak gün yüzüne çıkmaktadır. Bu filmler, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki mücadelenin ekrana yansıtıldığı bir arka plan kimliği görevi görmektedir. David Cronenberg'in yönetmenliğini yapmış olduğu *Videodrome* (1982) filmi kilit bir konumda olduğu söylenebilmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisinin saldırısı altında kalan insan bedeninin teknoloji ile bütünleşmesi konusunun anlatıldığı *Videodrome* filmi, benzer temalı birçok filme kaynak olmuştur (Ersümer, 2013, s. 79). Frankenstein figürünün sanal gerçeklik teması çerçevesinde tekrar ele alındığı *The Lawnmower Man* filminde aynı zamanda bir evrim hikayesinin anlatılmasından dolayı dikkat çekici bir yanı bulunmaktadır. Filmin karakteri Jobe, yüksek teknoloji (sanal gerçeklik teknolojisi) ile birleşip metafizik bir güç elde ederek dış dünyayı zihin gücü ile etkisi altına alabilmektedir (Ersümer, 2013, s. 119).

3.4.2. Sistem eleştirisi

Siberpunk bilim kurguları, yaşanan hayatı baskı ve hakimiyet altında tutmaya çalışan mega şirketlerin, polis devletlerin, tranik yapay zeka v.b oluşumların insanlar üzerinde oluşturmaya çalıştığı otoriter motifler etrafında şekillenmektedir. Bu baskın bir otoriteye sahip güçler sinemada çok eskiden beri kullanılmakta ve siberpunk bilim kurgusunda yerini alan bir tema olarak dikkat çekmektedir (Ersümer, 2013, s. 109). Distopik filmlerde sıklıkla kullanılan tema çoğu zaman bireyci, özgürlükçü bir tavır sergilemektedir (Demirci, 2007, s. 122).

Baudrillard, bu baskı ve hakimiyet üzerine kurulu dünyayı iktidar kavramı üzerinden değerlendirmektedir. Baudrillard'a göre;

Gerçeğin ürettiği tarihi tehditlere karşı iktidar her zaman bir caydırma ve simülasyon oyununa başvurmuştur. Bu işi kesintisiz bir şekilde ürettiği gerçeğe eşdeğer göstergeler aracılığıyla (tabii bu arada bütün karşıtlıkları da darmadağın ederek) yapmıştır. Günümüzde simülasyon tarafından tehdit edilen (göstergeler oyunu içinde yok olup giden) iktidar: Hem gerçek, hem de bunalım üreterek yapay toplumsal, ekonomik ve politik mücadele biçimleri sunmaktadır... Çağımızdaki temel hastalığın adı: Gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir (Baudrillard, 2010, s. 43).

Üretilen bu gerçeği kavramakta zorluk çeken birey, sorgulayıcı bir bakış açısına sahip olmamakta ve iradelerini iktidar odaklarına bırakmak söz konusu olduğunda ise bir güç göstermeyerek mevcut ortamda oluşturulan sistemin değerlerini, kimi zaman gönüllü, kimi zaman çaresiz, kimi zaman da bilinçsizce yeniden meydana getirmektedir (Köse, 2005).

Baudrillard'ın dikkat çektiği “*gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi*” kavramı, Wachowski kardeşlerin yazıp yönettiği Matrix filminde meydana getirilen sistemin temelini oluşturmaktadır. Matrix programı aracılığı ile meydana getirilen her insan; hem bu sistemin oluşumuna katkı sağlamak hem de sistemin devamlılığı adına ön ayak olmaktadır (Öztat, 2018, s. 318).

Bu temaya uyabilecek bir diğer en iyi örnek ise *Metropolis* filmidir. Filmde işçilerin, sırf fazladan kazanç elde etmek adına robotlaştırmaya varana dek çalıştırılma gayesi içinde olan otoriter gücün aracılığıyla insanların neredeyse kaçırsız bir şekilde, merkezi bir konumdan kontrol ve hakimiyet altında tutulan insanların görüntülerine yer verilmektedir (Ersümer, 2013, s. 109). Fransız yeni dalga akımının en etkili isimlerinden biri olan ve anarşist filmleri ile dikkat çeken Jean Luc Godard'ın 1965 yılında çekmiş olduğu Alphaville filminde kurgulanan yeni dünya da, özgürlüklerin sınırlandığı, insanların baskı altında tutulduğu ve insani değerlerin her geçen saniye yok olduğu bir dünya tasvir edilmektedir. İnsanların robotlara dönüşmeye başladığı ve insanların her hareketinin hatta düşüncesinin bile kontrol altına alındığı otoriter bir yapıya sahip merkezi bir bilgisayar tarafından yönetilmektedir (Ceyhan, 2019, s. 65-66). Fransız yeni dalga akımının kurucularından olan François Truffaut'un 1966 yılında yönetmenliğini yapmış olduğu Fahrenheit 451 isimli filmde, doğru düşünmenin, hafızanın, kavrayışın ve gerçeğin taşıyıcısı görevi gören kitaplar ve yazılı kültür devlet yetkilileri tarafından yasaklanmış, insanlar kocaman bir karanlığa mahkum edilmiştir. Doğru bilgiden ve gerçeklikten uzak olan insanlık istenilen bir biçimde kendi amaçları doğrultusunda kullanılmıştır (Ersümer, 2013, s. 110). 1970 yılında George Lucas yönetmenliğinde çekilmiş, hayatın tam

anlamıyla devlet tarafından planlanmış olan siberetik bir topluluğun ele alındığı *THX 1138* filminde bu toplumda yaşayan bireyler cinsel dürtülerini dizginleyecek bazı ilaçlar almaya zorlanmakta, düşünce ve bireysel olarak yapılacak eylemler elektronik bir izlenme cihazı ile kontrol altına alınmaktadır. İnsanların traşlanmış kafaları, isim yerine kullanılan numaralar, atmosfer olarak beyaz yoğunluklu bir ortamın kullanılması bir tür kitleliliğin ve kolektif konformizmin ifade edildiği bir ortam oluşturulmaktadır. Toplum arasında oluşmuş olan aynı olma durumu, öz varlıklarından tutun bütün bir şehri içine alan bir görüntü sergilenmektedir (Ryan ve Kellner, 2010, s. 380). Bu ve bunun gibi filmler bu tema adına güzel bir örnek teşkil etmektedir.

3.4.3. Entegrasyon

Yüksek teknoloji sonucu oluşan sanal gerçeklik üzerine yapılan çalışmaların yardımı ile yapay organlar üretilebilmektedir. Bu alan özellikle bir uzvu olmayan ve engelli insanların hayatlarını daha kolay yaşayabilmeleri adına yapılan bir çalışma olmaktadır. Yapay ama hissetme becerisi olan el, kol, ayak protezleri konusunda zaman ilerledikçe daha başarılı, yeni ürünler üretilmeye başlanmıştır (Ferhat, 2016 s. 740-741) fakat günümüzde teknolojinin kontrolsüz biçimde hızlı gelişimi, sınır tanımadan yaygın bir boyuta ulaşması, insanlar üzerinde büyük bir etki meydana getirmekte ve birçok şeyin yapısını değiştirmektedir. Akla gelen soru ise teknoloji mi insanın hakimiyeti altında yoksa insan mı teknolojinin hakimiyeti altında sorusu olmaktadır. Günümüz dünyasına bakıldığında bu sorunun cevabını bulmak pek de güç görünmemektedir. Ellul (2003) *Teknoloji Toplumu* isimli eserinde, böyle bir dünyada teknolojinin insanlar üzerinde hakimiyet kurması ile birlikte zamanla bedenlerin makineleşmeye başladığını ifade etmektedir (Postman, 2006, s. 17-18).

Yüksek teknoloji ve teknik gelişmeler, herhangi bir amaca yönelik işleyişi ile çok farklı bir boyuta ulaşabilir. Örneğin bir teknoloji, insan bedenini bile genetik tekniklerle doğal yaratım formundan uzaklaştırıp işlemsel olarak kodun belirlemiş olduğu nesnelere dönüştürme olanağına sahip olabilir. Amaç ve araç ilişkisinin bozulması, toplumsal düzen içerisinde bireylerin etkileyciliğini, belirleyiciliğini kaybetmiş bir evrenin oluşmasına neden olabilir. Nitekim Baudrillard, teknolojik dünyayı bu kalıp düzleminde değerlendirmektedir. Bu bakış açısında, teknolojinin doğal olana karışma ve onları asıl olana geri dönülmeyecek biçimde yeniden meydana getirmesi ile birlikte gerçekliğin yitirildiği bir simülasyon evrenine dönüştürmektedir.

Baudrillard, çok hızlı bir biçimde gelişmekte olan teknolojinin insanlar üzerindeki etkisini bir alt üst olma süreci olarak ele almaktadır. Bu alt üst olma durumuna vermiş olduğu örneklerden biri ise klonlama işlemi olmaktadır. Baudrillard klonlama işlemi şu şekilde açıklamaktadır:

Her tür itki dışarıda bırakılmıştır. İçsel olan her şey (ağlar, işlevler, organlar, bilinçli ya da bilinçdışı devreler) protezler biçiminde dışsallaştırılır; protezler, bedenin çevresinde uydulaşmış ideal bir bütüncü oluştururlar ve bedenin kendisi de bir uyduya dönüşür. Her bir çekirdek bulunduğu yerden çıkarılır ve uydu uzamına fırlatılır.

Klon, kalıtsal formülün insan biçiminde maddeleşmiş halidir. Hiç kuşkusuz bu alanda yapılanlar şimdiye kadar yapılanlardan ibaret kalmayacaktır. Bedenin bütün sırları; cinsellik, kaygı, var olmaktan alınan ince zevkler, kendinize ilişkin olarak bilmedikleriniz ve bilmek de istemedikleriniz biyo-feed-back halinde geri biçimlendirilecekler. Siz de, eklenmiş dijital bilgi halinde geri gönderileceksiniz. (Baudrillard, 2014, 211)

Baudrillard teknoloji-beden bütünleşmesini klonlamanın dışında farklı bir bakış açısı ile de bakmaktadır. Baudrillard'a göre;

Klasik (hattâ sibernetik) bir perspektiften bakıldığında teknoloji, vücudun bir uzantısıdır. İşlevsel açıdan insan organizmasının daha karmaşık hâle getirilmiş bir biçimi olan teknoloji doğaya kafa tutmaya ve ona üstünlük taslayıp egemenliği altına almaya çalışmaktadır. Marx'tan McLuhan'a makineler ve dil yetisi aynı pragmatist bakış açısı doğrultusunda, insan vücudunun organik bir parçası olmakla yükümlü ideal doğal (mekanik anlamda) araçlar/araçlar, uzantılar ve medya-medyatörler olarak değerlendirilmişlerdir. Bu 'rasyonel' bakış açısı doğrultusunda vücut bir araçtır (Baudrillard, 2010, 155) .

İnsanın bambaşka bir gelişimsel noktaya, insan-sonrası bir dereceye ulaşabileceği yönünde, hedefler gösterilmektedir. İnsan-sonrası aşamanın son noktası; zihinsel, psikolojik, fiziksel seviyesi yükseltelen insanın, kendi kendini programlayıp yapılandırabilen, potansiyel olarak ölümsüz bir varlık seviyesine ulaşmıştır. İnsanı insan yapan özelliklerin yok olması ile bu aşama distopyan bir seviyeye varmaktadır (Ersümer, 2013, s. 118)

İnsan-sonrası aşamasına dair görüşlerle, kök hücre araştırmaları, gen düzenleme, sentetik biyoloji, biyo mühendislik ve robot bilim alanlarındaki ilerlemelerin etki ettiği kültürel dönüşüm arasında yakın bir ilişki söz konusu olmaktadır. Çünkü bu ilerlemeye bağlı olarak makine insan bütünleşmesi daha dikkat çekici bir noktaya ulaşmaktadır (Huges, 2004). Bununla beraber, siberpunk bilim kurgularının insan-sonrası seviyeye karşı kararsız bir tavır sergilediği bilgisine sahip olunmaktadır. İnsan-sonrası son aşama adına

örnek teşkil edecek filmlerden birisi Akira olmaktadır. Bu filmin ana karakterlerinden biri olan Tetsuo, yaşadığı tüm korku verici ve yakıcı bütün bedensel dönüşümlerine rağmen ölmeyen, kozmik sahada, bir tür enerji biçimi olarak yaşamaya devam eden bir karakter olmaktadır (Ersümer, 2013, s. 118).

3.4.4. Belirsizlik

Teknolojik gelişmelerin ve postmodern tartışmaların yön verdiği belirsiz anlatı biçiminin etkisiyle, doğal-yapay, insan-makine, doğa-kültür, kadın-erkek gibi düalist karşıtlıklara ilişkin belirsizliklerin daha popüler bir boyuta ulaştığı söylenebilmektedir. Distopik anlatılarda bu düalist karşıtların sınırları belirsizliğin de etkisi ile silikleşmeye başlamıştır (Oktan, 2021, s. 103). Bu karşıtların silikleşmesi Baudrillard'ın ortaya koymuş olduğu gerçeklik ve sahtenin sınırlarının silikleşerek bir simülasyon dünyasının oluşmasına eş değer bir karşılık olarak görülebilir. Baudrillard belirsizliği şu şekilde ifade etmektedir:

Rastlantısal/belirsiz dediğimde -buna fraktal ve "felaket benzeri" sözcüklerini de katıyorum- ifade etmeye çalıştığım olayı şeylerin öngörülemeyeceğinden dem vuran modern kuramlara ait şu nedenler ve sonuçların dağılıp gitmesiyle birlikte kerteriz noktalarının da ortadan kaybolmuş olduğudur. Bilim alanında artık uyumlu bir çift oluşturabilen bir özne ve nesne yoktur. Artık tamamıyla rastlantısal/belirsiz bir dünyada yaşıyoruz (Baudrillard, 2005b, s. 61).

Doğal-yapay, makine-insan, doğa-kültür gibi düalist karşıtlıkların anlaşılmasız bir boyut kazandığı filmler arasında Steven Spielberg'in yönetmenliğini yaptığı *Artificial Intelligence* (2001) filmi dikkat çeken örneklerden biri olmaktadır. Filmde David adında sevmek üzerine programlanmış olan robotun, gerçek bir çocuk olmak ve annesi olarak bildiği kişinin sevgisini kazanmak istemesi üzerine kurulu bir hikayedir. Gerçek bir çocuktan hiçbir farkı olmayan bu robotun arayışı seyirci açısından belirsizlik duygusunu açığa çıkarmaktadır (Oktan, 2021, s. 103).

Bir diğer örnek ise düalist sınırların belirsizleşmesi ve siberpunk bilim kurgu sinemasının birleştiği noktada *Ghost in the Shell* (1995) filmi de öne sürmüş olduğu tartışmalar bağlamında önemli bir örnek olmaktadır. Filmin ana karakterlerinden biri olan Takahashi'ye ağ üzerinden yönlendirmeler de bulunan Kalmann karakterinin gerçekte bir yapay zeka olduğu anlaşılması üzerine Takahashi, 'makine içindeki hayalet' söyleminde bulunmuştur. Bu söylemde siberpunk bilim kurgusunda sıkça rastlanan makine-insan

bütünleşmesine ve beraberinde zihin-beden düalizmine işaret edilmektedir (Oktan, 2021, s.104).

4.SİBERPUNK FİMLERİNİN SİMÜLASYON (HİPERGERÇEKLİK) OLGUSU ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

4.1. Minority Report 'Denetim Toplumu'

Film, Philip K. Dick'in aynı isme ait kısa hikayesinden uyarlanmıştır.



Görsel 4.1 Minority Report Afışı, <https://www.imdb.com/title/tt0181689/>

<i>Filmin Türkçe Adı:</i> Azınlık Raporu
<i>Yönetmen:</i> Steven Spielberg
<i>Senaryo:</i> Scott Frank, Jon Cohen
<i>Oyuncular:</i> Tom Cruise, Max Von Sydow, Samantha Morton, Colin Farrell, Neal McDonough, Lois Smith, Steve Harris, Kathryn Morris.
<i>Yapımcılar:</i> Jan de Bont, Walter F. Parkes, Gerald R. Molen, Bonnie Curtis.
<i>Görüntü Yönetmeni:</i> Janusz Kamiński
<i>Sanat Yönetmenleri:</i> Seth Reed, Ramsey Avery, Chris Gorak, Paul Sonski, Leslie McDonald.
<i>Müzik:</i> John Williams
<i>Kurgu:</i> Michael Kahn.
<i>Yılı:</i> 2002

<i>Süresi:</i> 145 dakika
<i>IMDb Puanı:</i> 7.7

Tablo 4.1 Minority Report, künyesi

4.1.2.Minority Report özeti ve konusu

Özeti; 2054 yılında, elit bir yasa uygulayıcı ekip "Ön Suç" sayesinde Washington D.C.'de suç fiilen ortadan kaldırılmıştır. Geleceği görmek ve suçları önceden tahmin etmek için özel güçlere sahip üç kahin ("Pre-Cogs" olarak adlandırılır) kullanılır. John Anderton, Ön Suç'a başkanlık eder ve sistemin kusursuzluğuna kararlı bir şekilde inanır. Ancak bir gün Pre-Cogs, Anderton'ın önümüzdeki 36 saat içinde bir cinayet işleyeceğini tahmin eder. Daha da kötüsü, Anderton kurbanı tanımıyordur. Üç kahinden biri olan Agatha'nın farklı bir hikaye anlatabileceği ve Anderton'un masum olduğunu kanıtlayabileceği anlamına gelen "azınlık raporunu" bularak gizemin özüne inmeye karar verir.

Konusu; film, Anderton'ın ekibinin sabahın erken saatlerinde kırmızı top vakasını yakalamasıyla açılır. Fail, tam 24 dakika içinde karısı Sarah'yı Donald Dubin adında başka bir adamla yatakta yakalayacak olan Howard Marks adında 40'lı yaşlarında bir erkek olacaktır. Onları bir arada bulduktan sonra, Howard ikisini de bir makasla öldürecektir.

Anderton görüntüleri gözden geçirirken, aynı zamanda, sistemin ülke çapında uygulanıp uygulanmamasına ilişkin bir Kongre oylamasından önce Ön Suç sistemini denetlemek üzere gönderilen bir Adalet Bakanlığı yetkilisi Danny Witwer'ın (Colin Farrell) gelişiyile de uğraşmak zorunda kalır. Anderton'ın Fletcher adlı meslektaşlarından biri, Anderton öngörüyü analiz etmeye devam ederken Witwer'a sistemin temel işleyişini açıklamaktadır. Bunu yapmanın yolu, geleceği görebilen, zihinsel olarak değiştirilmiş üç insan olan "PreCogs" ("precognitives" in kısaltması) aracılığıyla. PreCog'lar bir cinayetin işleneceğini algıladığında sistem otomatik olarak devreye girer ve sistemde iki top oluşur. Bu toplardan birinde failin adı yazarken diğesinde ise kurbanın adı yazmaktadır. Top rengi ne tür bir cinayet işleneceğini göstermektedir. Kırmızı top, önceden planlanmayan cinayetlerinin işlendiğini göstermekte kahverengi top ise önceden tasarlanan cinayetleri işlemektedir. Bu açıklama sırasında John kısa süre sonra yeri daraltır ve Witwer'ı Suç Öncesi karargahında bırakarak bölgeye giden bir dizi Suç Öncesi memuruna katılır. Sadece birkaç saniye kala Anderton ve meslektaşları konutu bulur ve PreCog'un vizyonu gerçekleşmeden önce Howard'ı durdurur. Howard, iris taramasıyla

tanımlanır ve derhal tutuklanır ve "halolanır", karısı ve sevgilisine hemen bir travma müdahale birimi tarafından danışmanlık verilir. Halolama yöntemi, Daha sonra suçluyu "halo" yaparak (kafasının etrafına yerleştirilmiş ve onları tamamen aciz hale getiren bir cihaz) sabitlerler.

Ertesi sabah, Witwer'ın Ön Suç departmanındaki resmi turu başlar. Tur boyunca Witwer, PreCogs'un etiği hakkında sorular sormaya başlar. Anderton sistemin kusursuz oluşundan bahsederken Witwer aynı fikirde olmamaktadır. Witwer'ın ısrarı üzerine, Anderton onu üç kahinin amniyotik sıvıya benzer bir sıvı havuzunda yarı bilinçli tutulduğu ve öngörü öncesi bilgisayar sistemine bağlı olduğu odaya götürür. Gördüklerinden biraz etkilenmesine ve program başladığından beri D.C.'de cinayet olmamasına rağmen, Witwer hala programın kusursuz olmadığına inanmaktadır.

Witwer gittikten sonra, PreCog Agatha (Samantha Morton) tamamen uyanır ve odanın video ekranlarında öldürülen bir kadının görüntüleri oynatılır. Bu görüntüleri merak eden Anderton, sayısız saldırganın tutulduğu hapisaneye iner. Anderton, Gideon (Tim Blake Nelson) adlı bir hapisane görevlisinin yardımıyla, kimlik sensörlerini kandırmak için gözlerini başkasınıkiyle değiştirdiği için John Doe olarak sınıflandırılmasına rağmen, Agatha'nın Previs (küçük usb benzeri yuvarlak saydam bir aygıt)'indeki saldırganı bulur. Gideon, dava hakkında daha fazla bilgi toplamaya çalışır, ancak üç ön bilgidен Agatha'nın Previs'inin kayıp olduğunu fark ederler.

Anderton, ofisine döndükten sonra, 36 saat içinde gerçekleşecek olan önceden tasarlanmış bir cinayete karşı uyarılır. Kurbanın kimliği zaten Leo Crow olarak belirlenir ancak failin kimliği hala belirlenmemiştir. Bilgileri gözden geçirmeye başlayan Anderton, çok geçmeden failin kendisi olduğunu öğrendiğinde sarsılır. Anderton, bu öngörü ekibine ulaşmadan önce binadan çıkmaya çalışır, ancak asansörde Witwer ile karşılaşır ve John'un Witwer'ın kendisine tuzak kurduğunu düşünmesine yol açar. Ancak, binada bir alarm sesi duyulur ve Anderton asansörden fırlayıp binadan dışarı çıkar. Bu sahneden sonra Ön Suç ekibi ve Anderton'un ekibi arasında kaçma kovalamaca başlar. Kendisini kurtaracak cevabın sistemin kurucusu olan Iris Hineman (Lois Smith) da olduğunu düşünen John evine gider. Iris, John'a azınlık raporu denilen sistemin içinde olan bir şeyden bahseder ve suçsuz olduğunun kanıtlanabilmesi için onu bulması gerekmektedir fakat azınlık raporu Agatha'nın içinde olmaktadır. Filmde herkesin irislerin de göz taraması bulunmaktadır bundan dolayı da John'un rahat bir şekilde hareket edebilmesi için başka bir göze ihtiyacı vardır ve göz nakli yaptırır. Öngörü

odasına giren John, Agatha'yı da alarak oradan kaçar fakat Danny peşlerini bırakmamaktadır. John, Agathayı da alarak sanal oyun odası sahibi olan bir arkadaşının yanına gider. Suçsuzluğunu kanıtlayabilmesi için cinayeti işlediği öngörüyü görmek ister ve Agathayı bilgisayar aracılığıyla sisteme bağlar fakat hiçbir ipucu bulamaz. Agatha sisteme bağlıyken daha önce John'un merak edip baktığı boğulan kadın görüntüsünü gösterir. O sırada Ön Suç ekibi gelir ve oradan kaçarlar. John, cinayetin işleneceği yere gelir ve adamla yüzleşir. Adam cinayeti kendisi işlemiş gibi davranır. John çileden çıkar ve Crow'a silah doğrultur. Crow'un aslından hiçbir suçu yoktur birisi John tuzak kurmuştur fakat Crow, John'dan onu öldürmesini ister fakat bunu yapmak istemeyen John odadan gitmek için arkasını döndüğü sırada Crow, John elini tutar ve kendisine ateş etmesine neden olur. Bu olaydan sonra John, Agathayı da yanına alarak kaçar. Danny, cinayetin işlendiği oda içerisine bakarken John'a kurulan bir tuzak olduğunu fark eder ve John arkasında bırakmış olduğu boğulan kadın öngörüsünden yola çıkarak aslında John'un suçsuz olduğu fark eder ve Ön Suç ekibinin kurucularından biri olan Lamar ile buluşur ve delilleri gösterir. Lamar, Danny vurur ve oradan uzaklaşır. Aslında boğulan kadın cinayeti işleyen kişi Lamar olmaktadır. Bu durumu ört pas ettiğini düşünen Lamar, John'un karısı Lara ile konuşur fakat Lara, Lamardan şüphelenerek olayı çözmek adına, tutuklanan John'u hapisane görevlisine silah doğrultarak zorla hapisaneden çıkarır. Birlikte bütün olayı ve cinayeti işleyenin Lamar olduğunu herkese gösterirler ve film Lamar'ın kendisini vurmasıyla biter.

4.1.3.Minority Report'a kuramsal bakış

Distopya teması üzerinden değerlendirildiğinde filmde, yakın gelecek tasviri yapılırken yüksek teknolojiden yararlanılmaktadır. Yüksek teknolojinin getirilerinden biri olan bilgisayar teknolojisi aracılığıyla simülasyon kodları ile geleceğe şekil veren bir dünya tasviri yapılmıştır.

Filmde bir ön suç ekip üyesinden biri olan John Anderton'un departmana giriş yaptığı sahnenin ekrana yansıyan görüntünün sağ tarafında 2054 yılı yazmaktadır.



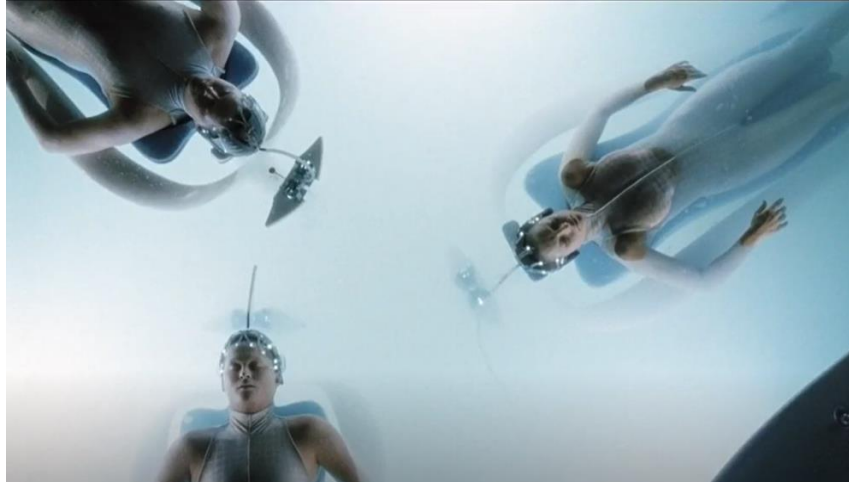
Görsel 4.2 Minority Report, filmde 2054 yılı yazısının görüntüsü



Görsel 4.3 Minority Report, filmde anlatılan şehrin görüntüsü

Görsel 4.3'de de görüleceği üzere şehir tamamen bir toz bulutu içerisinde kalmış, gri tonlarının hakim olduğu, yüksek binalar ve oksijen alınabilecek bir yeşilliğin olmadığı görülmektedir. Ekolojik dengenin bozulması dikkat çekici boyuttadır.

Filmde öngörü yeteneğine sahip üç kahinin ön suç departmanı tarafından gelecekte işlenecek olan suçların önlenmesi adına kullanılmakta ve öngörü görüntülerinin incelenebilmesi için kahinlerin başlarına takılan kablolar aracılığıyla bilgisayara aktarılmaktadır. Filmde bu üç kahinin bedenleri yüksek teknoloji kullanılarak bir araç haline gelmiştir. Baudrillard'ın ifadesiyle vücut araç olarak kullanılmıştır. Bu durum, distopyanın unsurları arasında yerini almaktadır.



Görsel 4.4 Minority Report, üç kahinin (Pre-Cogs) görüntüsü

Filmde John Anderton'un koşuya çıktığı sahnede şehrin görüntülerine yer verilmekte ve şehir dev panoların, sanal gösteri tarzı görüntülerin olduğu, kasvetli, boğuk ve yağmurlu bir görüntü sergilemektedir. Bu durum siberpunk filmlerinde oluşturulan yakın gelecek tasvirine uyan bir görüntü olmaktadır.



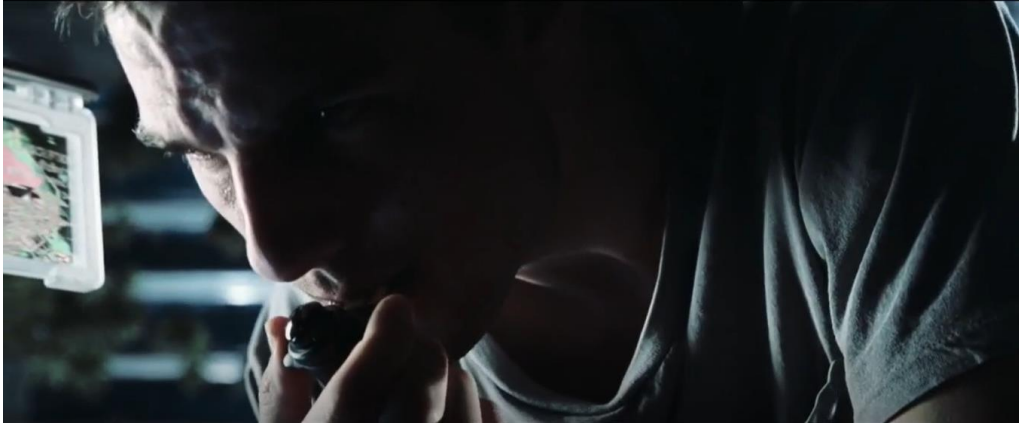
Görsel 4.5 Minority Report, dev pano görüntüsü



Görsel 4.6 Minority Report, sokak ve sanal görüntü

Görsel 4.6'da görüldüğü üzere filmde John'un koşu yapmak için geçtiği sokaklarda şehrin tasviri net bir şekilde ortaya çıkmakta ve bu durum siberpunkın yakın gelecek tasvirine bir örnek teşkil etmektedir. **Görsel 4.6**'da insan görüntüleri görülmektedir. Bu insanlar gerçekmiş gibi bir görüntü sergilemekte, simüle edilmektedir. Bu simüle edilme durumu bir bilgisayar aracılığı ile ortaya konularak simülasyon (hipergerçeklik) olarak şehri tasvir ederken kullanılabilir ve bu durum simülasyon kuramına uyabilecek bir görüntü olabilir.

Filmde John Anderston'un evinde uyuşturucu kullandığı bir sahne bulunmaktadır. Bu sahne ile birlikte siberpunk karakterlerinin uyuşturucuya olan zafiyetlerinin göstergesi olarak görülebilmektedir ve durum yakın gelecek tasvirinin distopyan unsurlar üzerinden şekillendiğinin bir kanıtı niteliğindedir.



Görsel 4.7 Minority Report, John'un uyuşturucu madde kullandığı görüntü

Filmin sonlarına doğru bir suç çözülmekte ve suçlunun Ön Suç'un kurucularından biri olan Lamar olduğu ortaya çıkmaktadır. Lamar, yanılsama yöntemini kullanarak yani kendi sanal gerçeğini oluşturarak gerçeği simüle etmiştir. Yüksek teknoloji bir araç olarak kullanılarak suç ört pas edilmektedir. Teknolojinin bir araç olarak kullanılması distopyan unsurlardan bir olmaktadır. Bu durum teknolojiye olan güvenin sarsılmasına neden olmaktadır.



Görsel 4.8 Minority Report, yanılsamanın kullanıldığı sanal boğulma anı görüntüsü

Gerçekliğin yitilmesi teması üzerinden değerlendirildiğinde filmde, yüksek teknolojinin getirilerinden biri olan bilgisayar teknolojisi aracılığıyla simülasyon kodları oluşturulmuş ve sanal gerçek ortamı meydana getirilmiştir.

Filmde yüksek teknolojinin hakim olduğu bir şehir tasviri yapılmaktadır. Uçan arabalar, son teknoloji görünümüne sahip ve insansız kullanılan araçlar, gazete görünümüne sahip fakat görüntülerin hareket ettiği bir haber kaynağı, gözlerin bir kimlik görevi görmesi, göz algılayıcı sistemler, arabaların insansız bir şekilde kontrol edilmesi v.b. birçok yüksek teknolojiye atıfta bulunulan göstergeler bulunmaktadır.



Görsel 4.9 Minority Report, son teknoloji insansız kullanılan araçlar



Görsel 4.10 Minority Report, John'un kullandığı uçan araba

Yüksek teknolojinin getirilerinden biri olan sanallık, filmin içerisinde yoğun olarak kullanılmaktadır. Filmde gerçeklikten her geçen saniye daha çok uzaklaşmaktadır. Yüksek teknoloji aracılığı ile gerçek olan simüle edilerek yerine hipergerçek gelmiştir. Bu durum gerçek olanın yitirilmesine ve yerine sanal olanın geçmesine neden olmaktadır. Filmde gerçekmiş gibi görünen görüntüler yer almaktadır. Gerçek gibi görünen aslında gerçek olmayan görüntüler, hipergerçeklik kuramının temel taşlarından biri olmaktadır.



Görsel 4.11 Minority Report, John'un oğlunun görüntüsü

Görsel 4.11'de görüldüğü üzere gerçeğe çok yakın bir görüntü oluşturulmakta ve çocuğun gölgesine varana dek gerçek bir görüntü sergilenmektedir. Bu durum sonucunda yüksek teknolojinin en son seviyesi olarak ele alınan sanallık bir hakimiyet içerisinde olmakta ve gerçeğin yerini alan bir görüntü sergilemektedir.



Görsel 4.12 Minority Report, John'un eşi Lara'nın sanal görüntüsü

Görsel 4.12'de Lara'nın görüntüsü gerçeğinden ayrılmayacak bir görüntüye sahiptir fakat bu görüntü bilgisayar aracılığıyla ve hologram teknikleri kullanılarak yapılan bir görüntüdür. Bu teknikle gerçekten her geçen saniye uzaklaşmakta ve yerini sanal olana bırakmaktadır.

John'un Sistemin kurucusu olan Iris Hineman'ın yanına gittiği sahnede Iris Hineman'ın serada olduğu görülmektedir fakat sahne ilerledikçe aslında serada bulunan bitkilerin bilgisayar teknolojisi kullanılarak simüle edildiği görülmektedir. Gerçek olandan daha gerçek görüntüye sahip olan bu bitkilerle aslında gerçeğin yitirildiği yerine sanal olanın geldiği görülmektedir.

John'un Agatha ile sanal mekan olarak isimlendirilen ve bu yerin sahibi olan Rufus'un mekanına gittiği sahnede insanların, gerçeklikten tamamen koparak sanal bir oda içerisinde takdir edilmesini, zevke gelmesini ya da onlara verilmeyen şeyleri yaşamak adına seçtikleri sanal bir mekan olmaktadır.



Görsel 4.13 Minority Report, sanal oda içerisinde takdir edilen bir adam

Görsel 4.13'de de görüldüğü üzere kendini sanal bir sistem içerisine bırakan birey sanal insanlar tarafından takdir görmektedir. Bu durum bireyin gerçeklik algısını yitirmesine neden olabilir ve gerçeklikten tamamen kopan bireyler yapay bir diğer adı ile sanal olana bağımlı hale gelebilir.

John'un Sistemin kurucusu olan Iris Hineman'ın yanına gittiği sahnede Iris Hineman'ın serada olduğu görülmektedir fakat sahne ilerledikçe aslında serada bulunan bitkilerin bilgisayar teknolojisi kullanılarak gerçekmiş gibi oluşturulduğu hatta gerçeğinden ayırt edilemeyecek bir biçimde tasarlandığı görülmektedir. Bu durum simüle edilen gerçeğin yerine sanal olanın geçmiş olduğunu göstermektedir. Sanal olan gerçeğin yitirilmesine sebep olarak gerçeğin yerini almakla birlikte gerçeklikle yapay arasında bir belirsizlik olduğuda görülmektedir.



Görsel 4.14 Minority Report, Iris Hinema'nın Serası

Sistem eleştirisi teması üzerinden değerlendirildiğinde filmde, gücünü yüksek teknolojiden alan sistem, bilgisayar teknolojisi aracılığıyla simülasyon kodları oluşturmaktadır. Bu kodlar aracılığıyla üç kahinin öngörüsü bilgisayar ekranına aktarılmakta ve geleceğe şekil vermektedir.

Filmde 2054 yılında ABD’de şiddeti ve özellikle cinayeti kontrol etmek amaçlı kurulan ön suç departmanı, geleceği öngören üç yetenekli kahinin (Pre Cog) amniyotik sıvıya benzer bir havuzun içinde yarı bilinci kapalı bir biçimde tutulmakta ve öngördükleri gelecek başlarına bağlı olan kablolar aracılığı ile bilgisayara aktarılmaktadır. Bu sistem gücünü yüksek bir teknolojiden almaktadır fakat bu gücün ana merkezi ise üç kahin olmaktadır. Bu sistem ne kadar suç oranını düşüren bir sistem olsa da üç kahinin gerçek bir insan olduğu unutulmakta, yaşam hakları, özgürlükleri ellerinden alınmaktadır. İnsan bedeni tahrip edilmekte ve meta olarak kullanılmaktadır. Baudrillard’ın ifadesiyle köleleşme durumu söz konusudur.



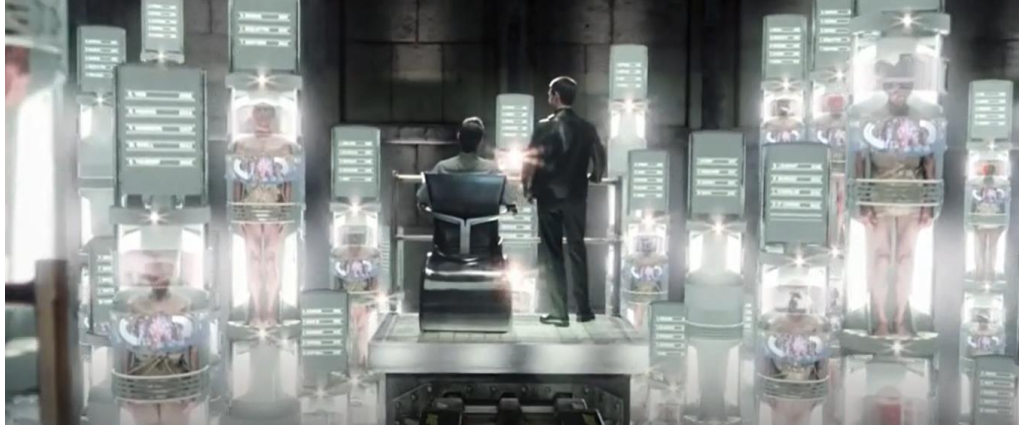
Görsel 4.15 Minority Report, Agatha'nın tahrip edilen bedeni

Görsel 4.15'de görüleceği üzere solgun bir yüz, kuru dudaklar ve hayattan kopuk bir beden görüntüsü sergilenmektedir.



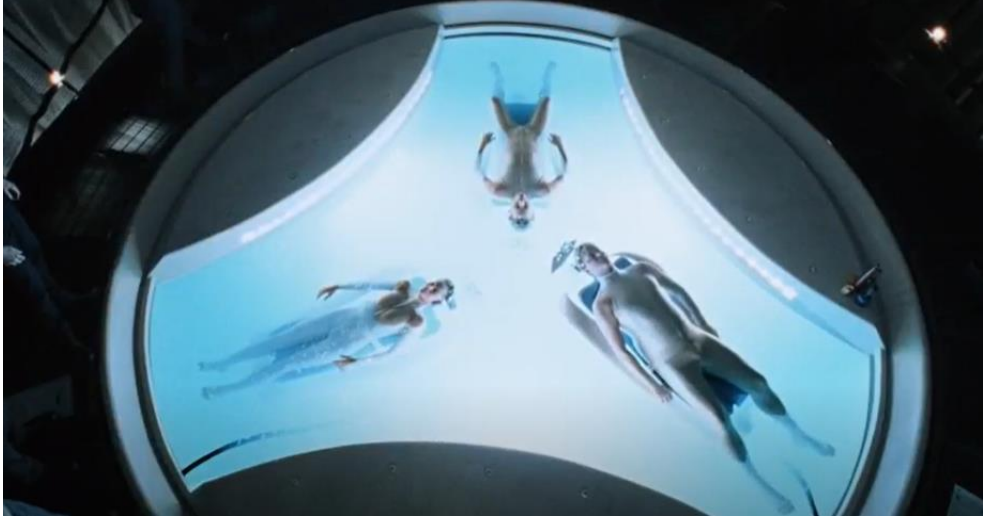
Görsel 4.16 Minority Report, sistemin kontrol edildiği oda

John'un gelecekte suç işleyebileceği öngörülen insanların bulunduğu hapisaneye gittiği sahnede insanlar kapsül benzeri bir şeyin içine konularak hayatla olan bütün bağlantısı kesilmekte ve bu şekilde bir cezalandırma yöntemi uygulanmaktadır. Baudrillard'ın ifadesiyle bir caydırma oyunu oynanmaktadır.



Görsel 4.17 Minority Report, sistemin suçluları cezalandırdığı hapisane

Entegrasyon teması üzerinden değerlendirildiğinde filmde, üç kahin kablolar aracılığı ile bir bilgisayar sistemine bağlı olmaktadır. Bu üç gerçek insan bedeninin bir bilgisayar sistemine bağlı olmaları teknoloji beden bütünleşmesinin bir göstergesi olarak görülebilir.



Görsel 4.18 Minority Report, üç kahinin bedenleri

Görsel 4.18'de de görüleceği üzere hiçbir insani belirti vermeyen bu gerçek bedene sahip insanlar robotik bir insan görüntüsü vermektedir. Bedenleri sanki teknoloji kullanılarak yeniden meydana getirilmiş gibi görünmektedir.

Filmde ön suç departmanının ekip üyesinden biri olan John Anderston'un üç kahinin öngörülerinin izlenmesi adına kullanılan odadaki son teknolojiye sahip bilgisayarı kullanış şekli ve bilgisayarın bir eldiven yardımı ile kullanılması teknolojinin beden ile bütünleşmesinin bir göstergesi olabilmektedir.



Görsel 4.19 Minority Report, John'un eldiven aracılığıyla bilgisayarı kontrol edişi

Görsel 4.19'da da görüldüğü üzere John eline giydiği eldivenin parmak uçlarında bilgisayar üzerinde gezinmesini sağlayan bir algılayıcı bulunmakta ve John ellerini

kullanarak bilgisayarı kontrol etmektedir. Bu görsel teknolojinin beden ile olan bütünlüğünün bir göstergesi olmaktadır.

John Anderton ve Danny Wilver'in üç kahinin bulunduğu odaya girdiği sahnede aralarından şöyle bir konuşma geçmektedir. John, Agatha'ya bakarak 'onları insan gibi düşünmemek en iyisi' der. Danny, John'a karşılık olarak 'Hayır, onda insandan fazlası var. Bu sahnede kahinlerin insandan daha üstün bir varlık gibi algılandığı görülmektedir. Bu durum teknoloji beden bütünleşmesi adına bir gösterge olmaktadır.

Filmde sanal odaların bulunduğu bir mekan bulunmaktadır. Bu odalar, insanların içinde biriken ve dışa vuramadıkları şeyleri yaşamak adına tasarlanmıştır. Bu odaların içinde insanların sanal dünyanın içine girmeleri adına bazı ekipmanlar bulunmaktadır. İnsanların üstünde dalgıç kıyafetine benzeyen dar bir kıyafet bulunmaktadır. Başlarında ise saydam kask benzeri bir şey ile sisteme girilebilmekte ve istenilen dünya tasarlanarak o anı bütün vücudu ile hissedebilmektedirler. Bu durum insan bedeninin teknoloji ile bütünleşerek sanal bir dünyanın içinde yer almasına olanak sağlamaktadır. Filmde sanal odaların görüldüğü sahne ile teknoloji ve insan bütünleşmesi görülebilmektedir.



Görsel 4.20 Minority Report

Belirsizlik teması üzerinden değerlendirildiğinde filmde, John ve Danny'in kahinlerin bulunduğu odada oluşturulan sistem üzerine tartıştıkları sahnede Danny, sistem üzerine 'bilim mucizelerimizin çoğunu çaldı. Öte yandan umut verdiler. Kehanetin var olduğuna dair umutlar. İnsanların pedagoğları Tanrılaştırması ilginç geliyor.' John, 'Pedagoğlar tanımlama filtresi o kadar.' Danny, 'ama buraya tapınak diyorsunuz' der. Konuşmanın

devamında ise Bilim- mucize, bilim-kehanet arasındaki sınırın belirsizleşmeye başladığı görülmektedir.

Filmin bir sahnesinde John'un kaçışının bütün haber yayınlarına haber verildiği bir sahnede, gazetede bu haberi okuyan bir adam görülmekte ve elindeki gazeteye yakın bir kadrajdan bakıldığında ise gazetede ki resimlerin hareketli görüntü sergilediği görülmektedir. Bu görüntü geleneksel gazete ile hareketli görüntü arasından bir belirsizlik olduğunu gözler önüne sermektedir.



Görsel 4.21 Minority Report, sanal gazete görüntüsü

4.1.4.Minority Report'un değerlendirilmesi

Siberpunk bilim kurgu filmi olarak ele alınabilecek filmde simülasyon kuramı ile bağlantısını kurmak adına oluşturulan kavramlarının hepsinin bulunduğu görülmektedir. Filmde, bilgisayar teknolojileri aracılığıyla simülasyon kodları oluşturulmakta ve bu kodlar aracılığıyla üç kahinin öngörüsü bilgisayar ekranına aktarılmaktadır ve bu aktarma ile birlikte bu görüntüler gerçek olandan uzaklaşıp sanal olana dönüştürülmektedir. Filmde, yüksek teknolojinin hakimiyetinin olduğu bir hayat tasviri yapılmaktadır. Uçan arabalar, gri, kasvetli, yağışlı ve boğuk bir dünya tasvir edilmektedir. Bu durum yakın gelecek tasvirine uyan bir görüntü sergilemektedir. İnsanların bedenlerinin teknoloji adına kullanılıyor olması vücudun araçlaştırılmasına bir örnek teşkil etmekte ve distopyan bir atmosfer oluşturmaktadır. Filmde üç kahin olarak ele alınan insanlar kablolar aracılığı ile bilgisayara bağlı olmaktadır. Bu durum teknolojinin beden ile bütünleşmesine bir örnek teşkil etmekte hem de insan mı yoksa insandan daha öte bir varlık mı belirsizliğine neden olmaktadır. Filmde bir sistemden bahsedilmektedir. Oluşturulan sistem suçu ve yoğunluk olarak cinayeti en aza indirmektedir. Bu sistem içinde yetenekli üç insana

ihtiyaç olmaktadır ve bu insanlar bir sıvı içerisinde yerleştirilerek gelecekte gerçekleşecek olayların önüne geçilmeye çalışılmaktadır. Bu sistem ne kadar önemli bir sistem gibi görünse de farklı bir boyuttan bakılınca bu üç insanın hayatının, özgürlüğünün ve yaşam hakkının elinden alındığını gözler önüne sermektedir. Sonuç olarak teknolojinin olumlu yönleri olduğu kadar olumsuz yönlerinin de olabileceği gözler önüne serilmektedir.

4.2. Surrogates ‘Kopyalar ve Asıllar’

Film, Robert Venditti’nin yazmış olduğu aynı isme sahip çizgi romandan uyarlanmıştır.



Görsel 4.22 Surrogates Afişi, <https://www.imdb.com/title/tt0986263/>

<i>Filmin Türkçe Adı:</i> Suretler
<i>Yönetmen:</i> Jonathan Mostow
<i>Oyuncular:</i> Bruce Willis, Rosamund Pike, Radha Mitchell, James Francis Ginty, Ving Rhames, Boris Kodjoe, Jack Noseworthy, Michael Cudlitz, James Cromwell
<i>Yapımcılar:</i> David Hoberman, Todd Lieberman, Max Handelman, Elizabeth Banks
<i>Görüntü Yönetmeni:</i> Oliver Wood
<i>Sanat Yönetmenleri:</i> Tom Reta, Dan Webster
<i>Müzik:</i> Richard Marvin
<i>Kurgu:</i> Kevin Stitt, Barry Zetlin

<i>Yılı:</i> 2009
<i>Süresi:</i> 89 dakika
<i>IMDb Puanı:</i> 6.3

Tablo 4.2 Surrogates, künyesi

4.2.1. Surrogates özeti ve konusu

Özeti; yakın bir gelecekte, robotiğin gelişmesiyle birlikte insanlık, dış dünyada hayatlarını sürdürmek, ırkçılık, karmaşıklık, güvenlik gibi sorunları çözmek ve suç oranlarını azaltmak için imzaları olan suretlerini işleterek evde kalmaktadır. Sadece birkaç kişi, suret kullanmadan geleneksel yaşam tarzını çekinceler içinde yaşamaktadır. Bir erkek ve bir kadının suretleri sofistike bir silahla yok edildiğinde, davaya FBI ajanları Tom Greer ve Peters atanır ve çok geçmeden operatörlerin de öldüğünü keşfederler. Tom Greer araştırmasında daha da ileri gider ve orduyu, androidleri üreten VSI şirketini, FBI'ı, insanların Devrimci liderini ve suret teknoloji Canter'ı geliştiren bilim adamını içeren bir komplo olduğunu bulur.

Konusu; film, arka ses aracılığıyla hikayeyi ayrıntılı olarak açıklayan bir girişle açılır. 2017'de insanlar, insan operatörlerinin daha iyi görünen versiyonları olarak tasarlanan "suretler" olarak hizmet veren uzaktan kumandalı sentetik gövdeler sayesinde, evlerinin güvenliğini ve rahatlığını nadiren terk ederek neredeyse tamamen izole bir hayat yaşarlar. İnsanlar her zaman güvende olduğundan ve taşıyıcı surete verilen zarar, sahibi tarafından hissedilmediği için korku, acı ve suçtan arınmış huzurlu bir dünyadadırlar. Daha sonra, telefonu ile biriyle görüşen genç bir genç adam görülür. Bu genç adam garip bir gece kulübüne gider ve orada genç bir kadın ile dans etmeye başlar. Bu genç çift barın arka kapısından çıkar ve öpüşmeye başlarlar. Bu sırada başında kaskı olan bir adam yanlarına gelir. Bu genç adam, kasklı adama dönüp 'git buradan, et torbası' der. Kasklı adam, çantasından son teknoloji olduğu belli olan bir silah çıkarır ve adamı vurur. Ardından kasklı adam motosikleti ile kaçarken büyük bir araba kazasına neden olur. Ajan Tom Greer (Bruce Willis), kendi suretine sahip robotu kullanarak ilk cinayeti araştıran bir FBI ajanıdır. Bu gencin, taşıyıcı suretleri icat eden ve birden fazla taşıyıcı suret kullanan Doktor Lionel Canter'ın (James Cromwell) üniversite öğrencisi oğlu Jarod Canter'dan başkası olmadığı ortaya çıkar. Geer ve ortağı Peters (Radha Mitchell), kadın taşıyıcı suretin sahibinin evini ziyaret eder, ancak onun aslında bir erkek olduğunu ve kendi operatör koltuğunda öldüğünü görürler. Tuhaf ve korkunç olaylardan sonra, Greer'in bir

araba kazasında ölen bir oğlu olduğu ve karısı Maggie (Rosamund Pike) ile olan evlilik ilişkisini zora soktuğu ortaya çıkar. O zamandan beri, hiç odasından çıkmayıp depresif bir hayat yaşayan Maggie günlerinin çoğunu kapsülünde geçirir ve yaşamındaki sorumlulukları ise sureti devam ettirir. Bununla birlikte, birkaç insan suretleri öldürüldüğünde, vaka daha karmaşık bir hal alır. Bu olmaması gereken bir şeydir, çünkü insan operatör normalde suretine (android robot) bir zarar geldiğinde güvende olması gerekir. Greer, cinayeti araştırmaya başlar ve yapay insan yaşam tarzına karşı olan sadece Devrimci (Ving Rhames) olarak bilinen gizemli bir adam tarafından yönetilen bir grup insan olan Dreads'e yönlendirilir. Bir suret kullanmayan sistem yöneticisinin yardımıyla Greer ve Peters, katilin Miles adında bir Dread olduğunu belirler. Miles'in peşine düşen Greer, Jarod'u öldürmek için kullanılan benzersiz silahın beş polis memuruna da kullanıldığına şahit olur. Daha sonra Miles, silahı onu takip eden Greer'e kullanır. Greer ölümden son anda kurtulur. Greer, silah ateşlenirken suretiyle olan bağlantısını keserek hayatta kalır ve daha sonra suret ile olan bağlantısına devam eder. Sureti fiziksel olarak zarar görmüş olsa da, Miles'in peşine düşer fakat bulunduğu yer android robotlara karşı olan topluluğun bulunduğu yerdir. Greer'in sureti, topluluk tarafından yakalanır ve bu topluluk tam sureti öldürmek üzereyken Greer bağlantıyı koparır ve hayatta kalır fakat ağır bir şekilde yaralanır. Sureti imha edilir. Maggie onu dairesinde bulur. Greer daha sonra hastaneye götürülür ve hayatta kalır, ancak patronu Stone, Greer'in işini askıya alır ve eylemleri araştırılırken bir suret kullanmasına izin verilmez. İlerleyen sahnelerde Miles, devrimci tarafından, kullandığı silah ile ilgili sorguya çekilir. Daha sonra Miles'in ölmüş olduğu ve bir cenaze düzenlendiği görülür. Anlaşılan Miles, Devrimci ve yanındakiler tarafından öldürülmüştür. Greer, insan bedenini kullanarak sadece insanların gireceği bu alana rahat bir şekilde girer ve cenaze törenini görür. Daha sonra Greer, Devrimciye yaklaşarak silahla ilgili sorular sormak ister fakat devrimcinin adamları tarafından darp edilir. Devrimci ise silahın onda olmadığını söyler ve uzaklaşır. Karavanına gelir, şifreli bir kutu çıkarır ve kutunun içinde Jarod'u öldüren silah olduğu görülür. Bu arada da Greer, silahı araştırmaya devam eder ve ordusunda içinde olduğu bir haber kaynağına ulaşır. Gizemli bir suret, Greer'in ortağı Peters'in evine girer ve onu öldürür. Daha sonra suretinin kontrolünü, FBI'ın mali kayıtlarını gözden geçirmek için kullanan bilinmeyen bir tarafa devreder. Greer bir ordu mensubu ile silahla ilgili bilgi almak için görüşür. Adam, silahın aşırı yüklenme aleti olarak geçtiğini asıl amacın savaşı tek atışta bitirmek olduğundan bahseder. İşlemciye doğrudan bir yazılım virüsü gönderildiğini bu işlemle suretlerin anında etkisiz hale geldiğinden bahseder. Fakat

virüsün operatörleri koruyan mekanizmaları geçeceği ve operatörleri öldürdüğünün bilinmediğinden söz eder. Greer, bu silahı üreten firmanın, suretleri üreten firma ile aynı olduğunu öğrenir. Greer silahın Devrimcinin elinde olduğundan söz eder. Daha sonra Devrimci yanındaki elemanlarına silahı FBI ajanlarından biri olan Peters'a götürmelerini söyler. Daha sonra askerler silahı bulmak için Devrimcinin bulunduğu bölgeye giderler. Bunu öğrenen devrimciler kaçmaya başlarlar. Askerlerle devrimciler arasında çatışma başlar. Devrimcilerin lideri vurulur ve yanına giden asker, liderin aslında suretlerden biri olduğunu görür. Devrimcilerin liderinin aslında Doktor Lionel Canter'ın suretlerinden biri olduğu görülür. Peters'ın sureti elinde dosyalarla Greer'in yanına gelir. Peters'ın sureti, Jarod'un ölümünün arkasında görünüşe göre Stone olduğunu, Lionel Canter'ı öldürmek için Miles'i kiraladığını söyler. Jarod, babasının suretlerinden birini kullanıyordu ve onunla karıştırıldı. Greer, federal departmanına gider ve Stone'un sureti ile görüşür. Miles'i tutup Doktor Canter'ı öldürmeye teşebbüs ettiğinden fakat yanlış kişiyi öldürttüğünden bahseder. Stone inkar eder. Greer, Stone'un başına bir bıçak saplar ve suretin kısa süreliğine devre dışı kalmasını sağlar. Suretin kafasındaki vericiyi alır ve bilgisayara giriş yapabilmek için onu kullanır. Bütün gizli bilgileri flash belleğe yükler ve oradan uzaklaşır. Peters ile arabada buluşur. Peters flash belleğin içine bakar ve doğru belgelerin olduğunu görünce Greer'e teşekkür eder. Aslında Peters, Greer'i Stone'dan silahla ilgili bilgileri alması için kandırmıştır. Bilgileri alır ve kaçır. Peters tüm suretleri öldürmek için suretlerin ana merkezine olduğu FBI merkezine gider. Peters, sistem yöneticisini rehin alır. Greer'in başı beladadır her tarafı polislerle çevrilidir. Greer, başka bir suretin arabasını alarak oradan uzaklaşır ve sistem yöneticisini arar. Yöneticinin Peters tarafından rehin alındığını anlar. Stone'un sureti, Peters'ın suretinin yanına gelir. Stone, konuşma sırasında Peters'ın aslında Doktor Canter'ın sureti olduğu öğrenir. Peters son teknoloji silahı kullanır ve Stone'ın suretini öldürür. Daha sonra Stone'ın insan bedeninin kanları içerisinde hali görülür. Greer'in Doktor Canter'ı görmek için evine gelir fakat koruma engeline takılır ve korumayı vurur. Peters, suretlerin ana merkez bilgisayarına son teknoloji silahı bağlar. Greer, evin içinde Canter'ı aramaya başlar ve Canter'ın olduğu odayı bulur odanın içine girer. Birden çok suret görür. Doktor Canter, Peters ile olan bağlantısını keserek Greer'e silah doğrultur. Canter, gerçek insanların önceki yaşam tarzlarına geri dönebilmeleri için suretleri yok etmek istediğini açıklar. Canter, Peters'ın sureti aracılığıyla süreci başlattı ve sonra kendini öldürür. Greer, Canter'ın yerine geçer ve Peters'ın suretinin kontrolünü ele alır. Sistem yöneticisinin yardımıyla Greer, suretlerle operatörleri yalıtır, böylece suretler çökse bile hayatta kalırlar. Daha sonra,

taşıyıcı suretleri kurtarıp kurtarmama seçeneği sunulur. Greer, Peters'ın sureti öldürülmeden hemen önce iletimi iptal etmemeye karar verdiğinde FBI askerleri odaya saldırır. Silahtan çıkan virüs, dünya çapındaki her surete yüklenir ve yok eder, operatörlerini hayatta bırakır, ancak tekrar gerçek bedenlerini kullanmaya geri dönmek zorunda kalırlar.

Greer eve gider. Solgun ve çekici olmayan karısıyla gerçek vücudunda bağlantı kurar. Son görüntülerde, medya yayınları suretlerin dünya çapında azaldığını ve suretlerin yeniden dirilip dirilmeyeceklerini bilmediklerini ortaya koyarlar.

4.2.2. Surrogates'e kuramsal bakış

Distopya teması üzerinden değerlendirildiğinde, yüksek teknolojinin olduğu bu dünyada bilgisayar teknolojisi kullanılarak simülasyon kodları aracılığıyla yapay gerçek bedenlerin hakimiyeti tasvir edilmektedir.

Filmde suretler olarak adlandırılan yapay bedenlerin bütün bir dünyayı etkisi altına aldığı görülmektedir. Bu durum sosyal hayatı sanal bir boyuta taşımak da ve simülatif bir düzen oluşturmaktadır. Yüksek teknolojiler kullanılarak bilinçli makineler üretilmesi yakın gelecek tasvirinin bir unsuru olarak yerini almaktadır.

Filmde insanların tamamen sosyal refah seviyesinden uzaklaşmış birbirinden kopuk bir dünya tasviri yapılmaktadır.

Film içerisinde bu yapay bedenlere karşı gelen belirli etnik gruplar yer almaktadır. Bu etnik gruplar, modern dünyadan çok uzak bir hayat yaşamaktadır. Teknolojinin getirilerini kabul etmeyen bir azınlık bulunmakta ve bu durum etnik farklılığı gözler önüne sermektedir.



Görsel 4.23-24 Surrogates, etnik grupların yaşam görüntüleri

Filmde yapay bedenler diğer bir ifadeyle suretlerin yaratıcısı olarak ele alınan Doktor Canter'ın oğlunun ölümünü araştırmak adına FBI ajanlarından olan Greer ve Peters'in Doktor Canter'ın malikanesine geldikleri sahnede Peters ve Greer arasında konuşma geçer. Peters, 'Güzel yermiş' der. Greer, 'Öyle olmalı. Satılan her suretten pay alıyor.' der. Bu konuşmadan da anlaşılacağı üzere oluşturulan bu suretler kapital bir düzenin getirisi olarak ortaya koyulmaktadır. Kapital düzen distopya temasının unsurlarından biri olmaktadır.



Görsel 4.25 Surrogates, Doktor Canter'ın evinin dıştan görünüşü



Görsel 4.26 Surrogates, VSI binası ve şehir görüntüsü

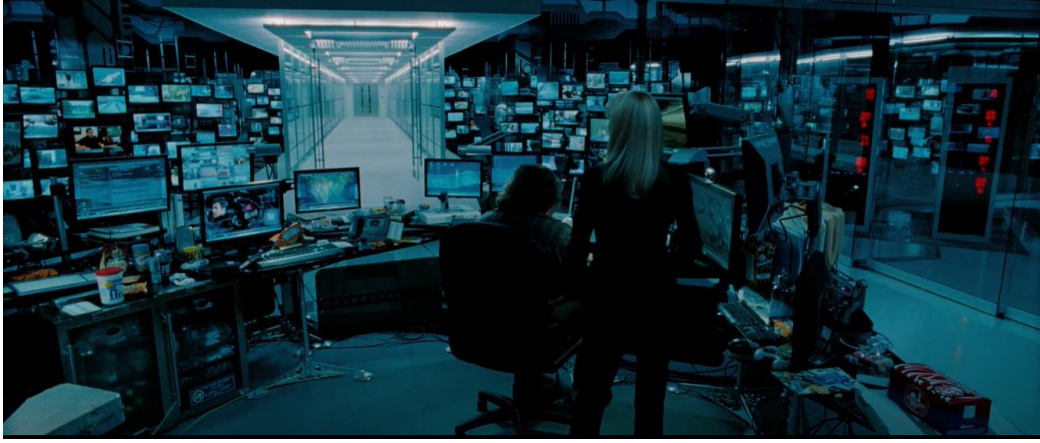
Görsel 4.25 ve **Görsel 4.26**'da binaların tepelerinde uydu sistemlerinin olduğu görülmektedir. Filmde kullanılan bu uydu sistemleri yakın gelecek tasvirinin oluşum unsurlarından biri olmaktadır.

Greer ve Peters'in cinayeti soruşturmak için VSI binasına gittikleri sahnede binanın iç dekorasyonunun suretlerin tanıtım videoları dev ekranlarda ve panolarda gösterilmektedir.



Görsel 4.27 Surrogates, suretlerin tanıtım videolarının görüntüsü

Filmde VSI tarafından oluşturulan suretler bir ana merkez tarafından kontrol edilmektedir. Bu ana merkez dev bir merkezi sistem görüntüsü vermektedir.



Görsel 4.28 Surrogates, suretlerin kontrol edildiği ana merkez

Film ilerledikçe robotların dünyasına karşı çıkan ve bir devrim başlatan Devrim liderinin vurulduğu sahnede aslında Liderin insan görünümlü bir robot olduğu ortaya çıkmaktadır ve bu suretin suret teknolojisini oluşturan Doktor Canter'ın suretlerinden biri olduğu filmin son sahnesinde kesin bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Bu sahnede aslında yüksek bir teknolojinin kurucusu aracılığıyla teknoloji, bir amaç uğruna kullanılan bir araç olmaktadır. Başka bir deyişle Doktor Canter, öldürülen oğlunun intikamını almak için teknolojiyi bir araç olarak kullanmıştır. Bu durumda distopyan bir dünyanın kapılarını açmaktadır.

Gerçekliğin yitirilmesi teması üzerinden değerlendirildiğinde, filmde insan bedenleri yüksek bir teknoloji kullanılarak yapay beden olarak üretilmektedir. Yüksek teknolojinin getirdiği bilgisayar teknolojisi aracılığıyla simülasyon kodları oluşturulmuştur. Bu kodlar aracılığıyla yapay gerçeklik meydana getirilmiş ve gerçek beden ile yapay beden arasındaki sınır silinmeye başlamıştır. Yapay beden, gerçek beden yerini almıştır. Filmde yapay bir gerçeklik söz konusu olmaktadır. Bu bedenler film içerisinde suretler olarak isimlendirilmekte ve onları yönlendiren gerçek bedenler ise operatör olarak ele alınmaktadır. Suretler canlandırma koltuğu üzerinden operatörler aracılığı ile kontrol edilmektedir. Suretler dünyanın dört bir yanında hükümünü sürdürmektedir. Bu dünya şu şekilde açıklanabilir; gerçek insan bedenleri simülasyon kodları kullanılarak modeller aracılığıyla yeniden üretilmekte, teknolojik atılımlarla doğal insan bedeni yerine yapay bedenler meydana getirilmektedir.



Görsel 4.29 Surrogates, Greer'in kullanmış olduğu canlandırma koltuğu görüntüsü

Filmde şehrin her bir köşesinde suretleri şarj edecek kapsül benzeri bir ekipman bulunmakta ve günümüz teknolojisinden çok yüksek bir teknolojinin filmde yer aldığı bir göstergesi olarak görülebilmektedir.



Görsel 4.30 Surrogates, cadde üzerinde operatörleri tarafından şarj edilen bedenler

Filmde kendi gerçek görüntüsüne çok benzeyen yapay bedene sahip insanlar bulunmaktadır. Bu yapay gerçek insanlar, gerçek olanın görüntüsüne birebir benzemektedir. Bu durum, gerçek-yapay arasındaki sınırın kalkmasına, gerçekliğin yitirilmesine ve simülasyon düzeninin oluşmasına neden olmaktadır.



Görsel 4.31 Surrogates, Tom Greer'in gerçek insan yüzü



Görsel 4.32 Surrogates, Tom Greer'in yapay insan yüzü

Greer, bu suretlerin kullanıcılarından biri olsa da bu durumun aile hayatını nasıl etkilediğinin bilincinde ve farkındadır. Oğlunu kaybetmiş bir baba olan Greer acısını yaşamak için bir canlandırma yatağına sığınmak yerine gerçeğe sığınmayı tercih eden bir karakter olmaktadır. Karısı Maggie için aynı durum geçerli değildir. Oğlunun ölümünden sonra kendini tamamen canlandırma yatağının içine hapsetmekte ve gerçek dünya ile olan bağlantısını tamamen kesmektedir.



Görsel 4.33 Surrogates, Maggie'nin canlandırma yatağındaki görüntüsü

Filmde suretler, ordu alanında da kullanılmakta ve askerlere özel suretler tasarlanmaktadır. Tasarlanan suretler gerçek yaşamdaki görüntülerden son derece uzak olup teknoloji yardımı ile tasarlandığı belli olan yapay bir görüntü sergilemektedir. Gerçek bedene sahip olan askerler, canlandırma koltuğu üzerinden bilgisayarda bir savaş oyunu oynarcasına askerlik görevini yerine getirmektedirler. Savaş ortamı simülasyon kodları aracılığıyla sanal gerçek bir görüntü sergilenircesine yansıtılmaktadır. Bu durum simülatif düzenin bir kanıtı niteliğinde olmaktadır.



Görsel 4.34 Surrogates, askerlerin canlandırma yatağı üzerindeki görüntüsü



Görsel 4.35 Surrogates, savaş ortamındaki yapay asker



Görsel 4.36 Surrogates, operatörün savaşı kontrol ettiği ekran

Filmin bitimine doğru suret teknolojisinin kurucusu olan Doktor Canter ve Greer arasında Doktor Canter'in suretleri kontrol ettiği odada bir konuşma geçmektedir. Greer, odaya gelir ve Canter'in elinde bir silah vardır. Greer, Canter'e 'birini kendi ellerinle öldürmek biraz farklıdır. Tetiği resmen çekmen gerekir. Kirli işlerini yapacak bir...' Greer, cümlesini bitirmeden Canter silahı Greer'in yakınında bir yere ateş eder. Greer burada kendi amacı doğrultusunda insanları öldürmek için suretlerini kullanmasına atıfta bulunur. Doktor Canter, 'hissettin mi? Nabzın yükseldi, dikkatin arttı, her nefesin son nefesin gibi oldu. İşte kaçırdığın bu. Herkesin kaçırdığı bu' der. Bu söylem ile insanların onlara verilen şeylerden uzaklaştığı, kendilerini bir yapaylığa teslim ettiği ve insani duygulardan uzaklaştığı söylenebilir. Greer, 'yani milyonları mı öldüreceksin?' der. Canter, 'suretleri icat ettiğim zaman insan ırkının tarihini değiştirdim. Şimdi tekrar değiştireceğim' der. Greer, 'yapılanları değiştiremezsin bunu en iyi ikimiz biliyoruz' der. Canter, 'Oğlumun ölümü bir hiç uğruna değildi. İnsanlığı iyileştirecek.' Greer, 'İnsanlığımı, istediğin bu mu? Herkesi öldürmek. Bu mu insanlığı iyileştirecek' der. Canter, 'onlar zaten ölü, o makinelere bağlandıkları an öldüler.' Greer, 'ama doğru çözüm bu değil' der. Canter, 'ama böyle olmak zorunda. Bir hayalim vardı güçsüzlere güç verecektim, benim gibi başkaları yürüyecek hissedecekti, hayatları normal olacaktı' der. Greer, 'sana katil diyecekler yaptığın şey bu' der. Canter, 'suretler bir sapıklığa dönüştü. Bir bağımlılık ve bağımlılığı bitirmek için bağımlıları öldürmen gerekir' der. Bilgisayardan yükleme tamamlandı sesi gelir. Canter, 'çok geç kaldın, yapılan şey durdurulamaz. İnsanlığın yeniden doğuşuna burada şahitlik edeceksin. Bu sana hediyem olsun' der ve kendini öldürür. Bu sahnede oluşturulan teknolojinin insanlık adına iyi bir amaç için tasarlanmış olduğu görülmekle birlikte teknoloji insanlığı kendi benliklerinden uzaklaştırmaktadır. Bir bakıma Baudrillard'ın ifadesi ile teknoloji insanları

köleleştirmektedir. Burada ise bir bağımlılık oluşturmaktadır. İnsanlık bu teknolojinin içine girerek kendi benliklerinin ölümüne neden olmuş ve bir daha geri dönmek üzere yok olduklarının göstergeleri mevcuttur. Bu durum simülasyon kuramına uyan bir gösterge olmaktadır çünkü simülasyon kuramında da gerçeklik tamamen bir daha geri döndürülmek üzere yok edilmiş ve yerini simülasyon almıştır. Filmin sonunda her şeye rağmen yapay olan imha edilmiş ve gerçek benlikler hapsoldükleri odalarından çıkıp gerçekliğe geçiş yapmışlardır.



Görsel 4.37 Surrogates, Doktor Canter'ın suretlerini yönlendirdiği odada Greer ile konuştuğu görüntü

Sistem eleştirisi teması üzerinden değerlendirildiğinde, filmde oluşturulan sistem yüksek teknolojiye gücünü almaktadır. Bu sistem simülasyon kodları aracılığıyla meydana getirilen simülasyon evreni olmaktadır. Bu sistem, fiziki açıdan engelli olan insanların oluşturulan yapay gerçek vücutlar aracılığıyla kendi ihtiyaçlarını karşılamasına ön ayak olmakta, askeri alanda kullanılan yapay robotlar ölümü en aza indirmişdir.

Filmde haber kanallarında spiker 'suretlerin dünya çapında kabul görmesinden sonra suç oranları rekor derecesinde düştü. Şiddet içeren suçlarda, hastalıklarda ve ırk ayrımında da çok büyük bir düşüşe tanık olduk. Toplumu yüzyıllardan beri rahatsız eden sorunlar neredeyse bir gecede çözüldü.' Bu söylemde, filmde kullanılan teknolojinin toplum yararına olduğu görülmektedir.



Görsel 4.38 Surrogates, haber spikerinin görüntüsü

Bu sistemin tanıtımında suretlerin ölümsüz bir yapay insan görüntüsü oluşturduğu ve operatörlere bir zararının olmayacağı üzerinde durulmaktadır fakat Doktor Canter'ın oğlunun ölümünden sonra aslında sistem de bazı çatlaklar oluşmaya başlamaktadır. Bu cinayetten sonraki sabahta Greer ve Maggie arasında bir konuşma geçmektedir. Greer, 'Bana kalırsa biz son zamanlarda hiç birlikte olmadık.' Maggie 'Hergün birlikteyiz.' Greer, 'Suretler. Aynısı değil.' Maggie 'Bence daha iyi' der. Buradaki konuşmadan da anlaşılacağı üzere sistem insan ilişkilerinde sorunlara neden olmaktadır.



Görsel 4.39 Surrogates, Greer'in gerçek bedeni ile Maggie'nin yapay bedeni

Greer'in cinayet soruşturmasında suretinin öldürülmesi sonucu ağır bir yara alır ve hastaneye kaldırılır. Hastane çıkışında Peters ile buluşan Greer gerçek dünyaya adım atmasıyla şoka uğrar ve ne yapacağını şaşırır. Birlikte yolda yürümeye başlarlar. Peters, 'En son ne zaman suretsiz sokaklarda dolaştın.' Greer, 'Hatırlamıyorum' der. Bu durum, gerçek bedenlerin suretler olmadan gerçek dünyaya adım atmakta zorlandıklarının bir göstergesi niteliğinde olmaktadır. Başka bir bakış açısından bakılacak olursa eğer, Greer'in gerçek olana yabancılaşması olarakta ele alınabilir.



Görsel 4.40 Surrogates, sokak görüntüsü

Film ilerledikçe Greer yapay bir bedenden ziyade kendi gerçek bedenini kullanmaya devam etmekte ve karısını da buna ikna etmek için çabalamaktadır fakat Maggie, Greer'in bu çabasına karşılık vermemektedir çünkü oğullarının ölümünü hala atlatamamış ve kendini yapay gerçek bir dünya içine hapsetmiştir fakat bu sistem Maggie'ye her geçen saniye zarar vermeye başlamıştır. İlaçlarla ayakta duran Maggie, hasta ve yaşlanmış bir görüntü sergilemektedir. Bu durum, kullanılan teknolojinin insan bedeninde bağımlılık ve tahrip oluşturduğu gözler önüne sermektedir.



Görsel 4.41 Surrogates, Maggie'nin yapay bedeni



Görsel 4.42 Surrogates, Maggie'nin tahrip edilmiş bedeni

Sistem, ne kadar iyi bir amaç için yapılmış olsa da zamanla insanlık adına kötü bir boyuta ulaşmıştır. İnsanları etkisi altına alan sistem, bireyleri gözetim altında tutmuş, reklam aracılığıyla da bitmek tükenmek bilmeyen bir görsel, yazı ve ses bombardımanına tutarak başarılı bir sistem olduğuna ikna etmeye çalışmıştır. Bireylere dikkatlerini çekecek bir simülasyon düzeni sunularak rahatlatma çabası içerisini girilmiş ancak her şey anlamsız bir hale bürünmüştür. Sonuç olarak bireyler kendi benliklerinden uzaklaşmış ve gerçek olanı yitirmeye başlamışlardır.

Entegrasyon teması üzerinden değerlendirildiğinde filmde, bilgisayar sisteminin üst seviyeye ulaştığı ortamda insan bedenleri, simülasyon kodları aracılığıyla şekillenmeye başlamış ve insanın estetik görüntüsü ile makine birleşimi oluşmuştur.

İki genç suretin öldürülmesi ile başlayan filmde, öldürülen gençlerden kadın yapay suretin aslında erkek operatör aracılığıyla yönlendirildiği ortaya çıkmıştır. Bu durumda yapay suretlerin aslında aynı cinsiyete karşılık gelmeyeceği de anlaşılmaktadır. Bu cinayetin çözülmesi için Tom Greer ve Peters görevlendirilmiştir. Görevlendirilen ajanlar da gerçek ajanların suretlerini kullanan kişilerdir. Ajanların yapay suretlerinin kusursuz olduğu görülmektedir ve bu suretler ne kadar darbe alırsa alsınlar, insanlar gibi acı çekmeden hayatlarına devam edebilmekte ya da yerine yenisi meydana getirilebilmektedir. Suretlerin aldığı darbelerden operatörler etkilenmemektedir fakat işlenen bu cinayette bu durum değişmiş ve operatörler de ölmüşlerdir. Bu durumda film içerisinde kusursuz insan ve ölümsüz insan motifleri ile teknoloji beden bütünleşmesine dair izler bulunmaktadır. Bu suretlerin bir insan tarafından teknoloji yardımı ile meydana getirilmesi sonucu insan her şeyin kontrolünü ele geçirmektedir.



Görsel 4.43 Surrogates, Greer ve Peters'in kusursuz yapay insan görüntüsü



Görsel 4.44 Surrogates, Greer'in suretinin darbe aldığı halde ayakta kovalamacaya devam etmesi

Belirsizlik teması üzerinden değerlendirildiğinde filmde, teknolojinin getirdiği olan bilgisayar teknolojisi aracılığıyla bir sistem oluşturulmuştur. Oluşturulan sistem toplum ve birey açısından belirsizliklere neden olmuştur.

Filmde operatörler kendilerini gerçek bedenlerinden daha farklı bir görüntü ile ele alabilmektedir. Bir kadın sureti erkek operatör tarafından yönlendirilebilmekte, yaşlı bir operatör daha genç olabilmektedir. Bu durum teknolojinin oluşturduğu bir belirsizlik olarak ele alınabilmektedir. Bu durum yapay beden ile gerçek beden arasındaki belirsizliğin bir görüntüsü olarak ele alınabilir.

Filmin ilk sahnesi bir cinayete başlamakta ve öldürülen kadın operatörün aslında bir erkek olduğu görülmektedir. Bu belirsizliğin bir göstergesidir. Başka bir bakış açısıyla da aslında insanların olmak istedikleri ama toplumun ahlaki kuralları nedeniyle olamadıkları

ya da özendiği görüntüye kavuşamayıp teknoloji sayesinde bu görüntüye kavuşması olarak da ele alınabilir.



Görsel 4.45 Surrogates, öldürülen kadın suretin görüntüsü



Görsel 4.46 Surrogates, öldürülen kadın suretin operatörünün görüntüsü

Greer'in cinayeti soruşturmak amaçlı VSI binasına gittiği sahnede bir kadın surete yönelik 'senin şu an kim olduğunu bilemem belki de bir erkek olabilirsin' der. Bu durum belirsizliği bir göstergesi olabilmektedir.



Görsel 4.47 Surrogates, Greer'in cinayeti soruşturmak için VSI binasındaki konuşma

4.2.3.Surrogates'in değerdendirilmesi

Filmde, yapay gerçekliğin gerçek insan bedeninde oluşturduğu etki üzerinde durulmaktadır. Bir sistem üzerine kurulu olan filmde bilgisayar teknolojisi kullanılarak simülasyon kodları oluşturulmuş ve bunun sonucunda yapay gerçek insan bedenleri meydana getirilmiştir. Bir şirket tarafından oluşturulmuş olan suret denilen yapay gerçek bedenler, gerçek insan bedenlerin, canlandırma koltuğu üzerinden yönlendirmesi üzerinden gerçek hayata adımı atmıştır. Bu sistem, birçok yönden bakınca iyi bir sistem gibi görülmektedir. Ayakları tutmayan insanların bu suretler aracılığı ile hayata devam etmeleri, askeri alanda tahribatı en aza indirmek gibi iyi yanları bulunmaktadır. Bu iyi yanlarının dışında sistem, insanları amaçsızlaştırmaya, gerçeğe yabancı olmaya ve bedenlerinde tahribata neden olmaktadır. İnsanlar buna rağmen sistemin onlara sunduğu konfor alanından çıkmamakta ve bağımlılık seviyesine ulaşmaktadır. Gerçeklikten tamamen uzaklaşan insan, bir yanılsama yaşayarak yapay gerçeği gerçek gibi algılamakta ve yapay gerçek, gerçeği ortadan kaldırarak yerine geçmektedir. Bu durum, simülasyon evrenine girişin kapısını aralamakta hatta bireyi simülasyon evreninin bir göstergesi haline getirmektedir.

4.3. Upgrade 'Bedenin İstilas'



Görsel 4.48 Upgrade Afışı, <https://www.imdb.com/title/tt6499752/>

<i>Filmin Türkçe Adı:</i> Yükseltme
<i>Yönetmen:</i> Leigh Whannell
<i>Oyuncular:</i> Logan Marshall-Green, Betty Gabriel, Harrison Gilbertson, Melanie Vallejo, Benedict Hardie
<i>Yapımcılar:</i> Jason Blum, Kylie Du Fresne, Brian Kavanaugh-Jones.
<i>Senaryo:</i> Leigh Whannell
<i>Görüntü Yönetmeni:</i> Stefan Duscio
<i>Sanat Yönetmeni:</i> Mandi Bialek-Wester
<i>Müzik:</i> Jed Palmer
<i>Kurgu:</i> Andy Canny
<i>Yılı:</i> 2018
<i>Süresi:</i> 100 dakika
<i>IMDb Puanı:</i> 7.5

Tablo 4.3 Upgrade, künyesi

4.3.1. Upgrade özeti ve konusu

Özeti; makinelerin hayatımızın çok yönlü, sorunsuz bir şekilde entegre olduğu çok uzak olmayan bir gelecekte, dünya insanlık adına en karmaşık görevleri bile yapmak için neredeyse tamamen teknolojiye güvenmektedir. Sonuç olarak, eski tarz, teknoloji meraklısı araba tamircisi Grey Trace giderek daha fazla bu dijital dünyaya adapte olmak konusunda zorluk çekmektedir. Sonra aniden, korkunç bir gece yarısı olayı Grey'in mutluluğunu çalar ve onu boş bir kuadriplejik bırakır. Şimdi, münzevi teknoloji devi Eron Keen, Trace'e, tepki vermeyen uzuvları ve beyni arasındaki acı verici boşluğu son teknoloji buluşu olan güçlü Stem mikroçip yardımıyla ayağa kalkma sözü veren bir teklifle gelir. Peki ya tedavi hastalıktan daha kötüyse?

Konusu; filmin ilk sahnesinde klasik bir arabayı tamir etmekte olan bir adam görülür. Bu adam Grey Trace'dir. Daha sonra tamirhanesinin dışına çıkan Grey, karısı Asha'nın ev geldiğini görür, yanına ilerler ve birlikte eve girerler. Yaşadıkları ev son teknoloji aletlerle donatılmıştır. Grey, eşi Asha'dan onu bir yere götürmesini ister. Gittikleri yer müşterisinin evidir. Müşterisinin evinin içine doğru hareket ederler. Müşterisi, teknoloji konusunda yetkin bir konumda olan Eron Keen'dir. Eron, Grey ve Asha'ya bilim ve tıp alanında devrim niteliğinde olduğunu kanıtlayabilecek 'Stem' adlı son derece gelişmiş

yeni bir bilgisayar çipini gösterir. Daha sonra, Eve giderken Grey ve Asha, arabaları kendi kendine hareket ettiği için yakınlaşmaya başlarlar. Ancak, araba saldırıya uğramış gibi görüldüğü için Grey'in eski mahallesinde dolambaçlı bir yol alır. Endişeye kapılan çift arabanın kontrolünü ellerine almaya çalışırlar fakat bir işe yaramaz. Araba daha çok hızlanır ve bir hurdalığa çarpar, takla atar ve durur. Çift yaralanır. Fisk tarafından yönetilen dört adam tarafından arabadan çıkartılırlar. Fisk Asha'ya doğru hareket ederken diğer adamlar da Grey'i dövmeğe başlarlar. Fisk, Asha'yı göğsünden silahla vurduğu sırada Grey de başından darbe almıştır ve ikisinde yere düşerler. Grey, karısına bakar. Fisk, Grey'in yanına gelir, boynundan bir şey enjekte eder. Grey hareket edemez. Asha ise yavaş yavaş ölür. Bu olaydan sonra Grey, vücudunun bütün işlevini kaybeder. Annesi Pamela (Linda Cropper) uyum sağlamasına yardım etmeye çalışırken hastanede uzun zaman geçirir. Grey ayrıca, kendisine zarar veren ve Asha'yı öldüren adamların araştırıldığı dava üzerinde çalışan Dedektif Cortez (Betty Gabriel) ile de tanışır. Yetkililer, cinayet sırasında havadan uçan insansız hava araçlarından alınan gözetleme görüntüleri üzerinde çalışırlar, ancak suçluların kim olduğuna dair hiçbir ipucu yoktur. Daha sonra Eron, Grey'i ziyarete gelir. En son teknoloji olarak ortaya koyduğu Stem'in, tekrar vücudunun işlevini geri kazanabilmesi adına etkili olacağından bahseder fakat Grey bu fikirden hoşlanmaz. Eron Grey'i ikna etmek için karısının tekrar yürümesini isteyeceğinden bahseder fakat Grey sessiz kalır ve Eron odadan çıkar. İlerleyen süreçte Grey, Eron'un teklifini kabul eder. Eron, Grey'e Stemden kimseye bahsetmemesi adına gizlilik sözleşmesi imzalatır. Grey ameliyata alınır ve çip ensesine yerleştirilir. Grey, motor fonksiyonlarını geri kazanır ve tekrar yürümeye başlar. Grey evine geri döner. Grey bir zaman sonra kendisi ile konuşan bir ses duymaya başlar. Görünüğe göre bu Stem'in sesidir. Stem, sakin olması gerektiğini ve yardım etmek istediğini söyler fakat Grey çıldırdığını düşünür. Bir süre sonra Grey sesin ensesine takılan çipe ait olduğuna ikna olur. Stem, Grey'in karısının katillerini yaklamak adına yardım etmeye başlar. Grey, suçlular üzerinde daha çok odaklanılmış drone görüntülerini izlemeye başlar ve Stem, Grey bir şeyi farketmesini sağlar. Fisk, Asha'yı eline yerleştirilmiş olan bir silah ile vurmuştur ve suçlulardan birinin bileğinde askerlerde bulunan bir dövme vardır. Bu kanıtları anlatmak için Cortez'i arayan Grey, Stem tarafından durdurulur. Stem, kendisi aracılığı ile bulunan bu ipuçlarını ortaya koyamayacağını söyler ve gizlilik sözleşmesini hatırlatır. Cortez'i aramaktan vazgeçen Grey, Stem ile birlikte ipuçların peşine düşer. Bileğin de dövme olan suçlunun kimliğini tespit etmek için Stem teknolojik yeteneklerini kullanır ve Serk isimli bir adamın kimliğine ulaşır. Grey, Serk'in evini bulur ve içeri girer.

Stem, Grey'e Serk'in bilgisayar masasındaki mesajlara bakmasını söyler ve mesajlarda Grey'in eski mahallesinden Old Dog isimli barın ismi sıklıkla geçer fakat Grey önemsiz olduğunu düşünür. Serk daha sonra eve döner. Grey saklanır fakat Serk Grey'i fark eder. Grey, Stem'in tüm kontrolü ele geçirmesine izin verene kadar Serk tarafından saldırıya uğrar. Stem, Grey'in de onay vermesi ile birlikte tüm kontrolü ele geçirir ve Serk'in saldırılarını savuşturmayı başarır. Serk eline bir bıçak alır ve Grey'i bıçaklamaya çalışır, ancak Grey bıçağı Serk'in elinde alır ve kafasını, ağızından kulaklarına kadar keserek onu öldürür. Az önce bir adamı öldürdüğünü fark eden Grey kusar. Stem daha sonra Grey'in orada olduğuna dair tüm kanıtları ortadan kaldırmak için suç mahallini temizlemesine yardım eder. Bu olaydan sonra Eron, Grey'i yanına çağırır. Eron, Grey'e kendisini takip ettiğini ve faaliyetlerinden haberi olduğunu ve kendisinden bir şey saklamaması gerektiğine dair söylemler de bulunur ve gizlilik anlaşmasından bahseder. Grey, asıl onun kendisinden bir şey sakladığını dile getiren ifadeler de bulunur. Kafasına taktığı şeyin kendine ait bir sesi ve beyni olduğundan bahseder. Eron kendisinden habersiz hiçbir iş yapmaması gerektiğini söyler. Bu konuşma sırasında Cortez, Serk'in öldürüldüğünü öğrenir. Serk'in vücudu morgda analiz edilir. Cortez daha fazla drone görüntüsünü inceler ve Grey'in tekerlekli sandalyesi ile olay mahallinde olduğunu görür. Cortez, Grey'in olay mahallinde ne yaptığı hakkında sorular sormak için Grey'i ziyarete gider. Grey, Cortez'e kendisinden yardım istediğini bu yüzden de kendisine yardım etmek için orada olduğuna dair yalan söyler ve suçu kendinden atmak için tekerlekli sandalyesini bahane gösterir ve Cortez evden ayrılır. Grey, tekerli sandalyesi ile birlikte Old Dog barına gider. Daha sonra tüm bara, karısının cinayetiyle bağlantılı herhangi birinin öne çıkıp çıkmayacağını sorar. Bir adam, Tolan (Christopher Kirby), ayağa kalkar ve orada olduğunu kabul eder. Grey'i arka odaya götürür. Stem devralana ve Grey'in onları alt etmesine izin verene kadar Tolan ve birkaç adam Grey'e zarar vermeye çalışır. Stem'in kontrolünde hareket etmeye başlayan Grey, Talon'u alt eder. Konuşmamak konusunda ısrarcı olan Tolan, Stem'in kontrolünde bıçakla işkence eder ve Fisk'in adını öğrenir. Bundan başka bir bilgi edinemeyen Grey, Tolan'ın bedeninde bir aygıt keşfeder. Aygıtın üzerinde eşinin çalıştığı şirket olan Cobolt adını görür. Stem daha sonra Grey'i Eron'un kendisini manuel olarak kapatmaya çalıştığı konusunda uyarır ve bu da Grey'i tekrar hareketsiz hale getirecektir. Grey'e kendisini yeniden başlatabilecek Jamie adında bir bilgisayar korsanı bulması için bir adres verir. Grey, Jamie'yi bulmak için koşabilmesi için tekerlekli sandalyesini geride bırakır. Grey kaçtıktan saatler sonra Fisk bara gelir ve Tolan'ın cesedini bulur. Grey'in Stem'in kendisine verdiği adresi tekrar ettiğini görmek için Tolan'ın gözündeki bir

kameranın hafıza görüntülerini kullanır. Fisk daha sonra barmene Tolan'ın ölmesine neden izin verdiği için baskı yapar. Barmen bir silah çıkarır, ancak Fisk sadece hapşırır ve barmenin burnundan yukarı çıkan ve onu yavaşça içten yok eden küçük mikro robotlar gönderir. Grey, motor fonksiyonlarını kaybetmeye başladığında hacker'ın evini bulur. Jamie, Stem'in Grey'e koluna yazmasını söylediği bir kod kullanır ve onu yeniden başlatmayı başarır. Ancak, Fisk ve arkadaşı Jeffries'in (Michael M. Foster) güvenlik kameralarında görüldüğünü görür, bu yüzden Jamie ve hacker arkadaşları, Stem yeniden başlatılmadan önce ayrılır. Fisk ve Jeffries, Grey'i bulur ve Stem geri döner. Grey iki kötü adamla kavga eder ve Jeffries'in Grey'i silah eliyle vurmaya çalıştığı, sadece Grey'in bileğini tutup Jeffries'in beynini uçurması ile kovalamaca sona erer. Grey, evine gelir, annesi Pamela da evdedir ve Grey'i ayakları üzerinde görür. Ona gerçeği söyler ama bunu bir sır olarak saklamasını ister. Cortez daha sonra Grey'in tekerlekli sandalyesini Old Dog'un dışında bulduğundan beri daha fazla soru sormak için eve gelir. Grey, kahraman olmaya çalıştığı ama tekerlekli sandalyesini çalan bir adam tarafından alındığına dair başka bir hikaye uydurur. Cortez ayrıldıktan sonra, Grey Fisk'i bulmaya çalışır, ancak Cortez'in arabası ile onu takip ettiğini görür. Bir kovalamacanın ardından Grey, Cortez'i başka bir arabanın onunkine çarpmasına neden olduktan sonra izini kaybettirmeyi başarır. Grey evinde Fisk'i bulur ve onunla savaşır. Fisk, onu pusuya düşürmek için tutulduğunu, ancak Grey'in tek hedef olduğunu ve Asha'nın sadece bir "bonus" olduğunu ortaya koyuyor. Grey, Serk'in kardeşi olduğunu öğrenince Fisk'le alay eder ve onu öldürmekle övünür. Fisk korunmasızken, Grey düşmesine ve kafasından cam geçmesine neden olarak onu öldürür. Fisk'in telefonunu alır ve Gry, Eron'un peşine düşmesini emreden kişiden bir mesaj duyar. Grey, sırf Stem'i denemek için Grey'i sakat bırakmaya çalıştığına inanarak onunla yüzleşmek için Eron'un laboratuvarına gider. Grey, Eron'u vurmaya çalışır, ancak Cortez ortaya çıkar ve ona silahı atmasını emreder. Eron daha sonra cinayet planının arkasında olmadığını, ancak onu kontrol edenin her zaman Stem olduğunu ortaya çıkarır. Stem çok zeki olmaya başladı ve kendine ait bir vücut istedi, bu yüzden Eron'u, Grey'in bedenini almak için her şeyi organize etmesi için manipüle etti, hatta Grey'in arabasını hackleyerek kazaya neden oldu. Grey kimseye zarar vermemek için elini bıçaklar, ancak Stem vücudunun ve zihninin tüm kontrolünü ele alarak Eron'u kafasından bıçaklar. Daha sonra bir silah alır ve aciz durumdayken Cortez'e nişan alır. Grey daha sonra kontrolün kendisinde olduğunu bağırır ve Stem'i yok etmek için kendini boynundan vurur. Grey bir hastane yatağında uyanır. Şaşırtıcı bir şekilde, orada Asha'yı uyanık olduğu için mutlu bulur. Araba kazası sonucu komadan uyanmış gibi görünmektedir. Ancak bu gerçek

değildir. Stem, Grey'in zihnine Asha'nın ölmediği ve tekrar birlikte olduklarına dair yapay bir anı yerleştirir. Bu sayede Grey'in bedeninin ve zihninin kontrolünü tam anlamıyla ele geçirir. Kontrolü Cortez'e açıkladıktan sonra, Stem onu öldürür ve oradan ayrılır.

4.3.2. Upgrade'e kuramsal bakış

Distopya teması üzerinden değerlendirildiğinde filmde yüksek binalar, gri tonların hakim olduğu renkler, sanayiden çıkan dumanların oluşturduğu kirlilik ve bunun sonucunda toz bulutlarıyla çevrili bir yakın gelecek tasviri yapılmaktadır.



Görsel 4.49 Upgrade, yüksek binaların ve gri tonların hakim olduğu şehir görüntüsü



Görsel 4.50 Upgrade, şehir görüntüsü

Görsel 4.50'de de görüleceği üzere teknoloji insanlığa kolaylık sağlamakta fakat gerekli tedbirler alınmadığı için fabrikadan çıkan dumanlar bir toz bulutu oluşturup ekolojik dengenin bozulmasına neden olmuştur. Bu durum distopyanın unsurları içerisinde yer alan bir sorun olmaktadır.

Filmin son sahnesinde Eron, Grey'e, 'Şirketi yıllarca ben yönetmedim. Başkasının emrindeydim. Benim olabileceğimden daha zeki. Boynunda. Sadece bana söylediği şeyi yaptım. Hepsi onun fikriydi. Stem (çip) insan olmak istedi ve seni seçti' der. Bu konuşmada anlatılmak istenen şey aslında teknolojinin bir insan bedenini kendi çıkarları adına bir araç olarak kullanmak istemesi olmaktadır. İnsan bedeninin bir araç olarak kullanılmak istenmesi distopyan unsurların bir göstergesi olabilmektedir. Baudrillard'ın ifade ettiği şekilde de vücut bir araç olarak kullanılmıştır.



Görsel 4.51 Upgrade, Eron'un Grey'e Stem'in yapmak istediği şeyi anlattığı görüntü

Gerçekliğin yitilmesi teması üzerinden değerlendirildiğinde filmde, bilgisayar teknolojisi aracılığıyla simülasyon kodları meydana getirilmekte ve dünyayı nasıl etkilediği üzerine durulmaktadır.

Filmde yüksek teknoloji ağırlıklı olarak kendini belli etmektedir fakat teknofobik bir görüntü sergileyen Grey bir şeyleri yapmak için kendi aklını ve bedenini kullanan bir birey olmaktadır. Grey evli bir adamdır. Karısı Asha ise teknolojinin bütün imkanlarından yararlanan ve hatta teknolojik temelli Control adında bir şirkette çalışmaktadır. Teknoloji öyle bir boyuttadır ki Asha'nın kullandığı araç sese duyarlı ve insan müdahalesi olmadan kendi kendine hareket etmektedir.



Görsel 4.52 Upgrade, Asha'nın kullandığı yüksek teknolojili aracın dışı



Görsel 4.53 Upgrade, Asha'nın kullandığı aracı kontrol eden sistem

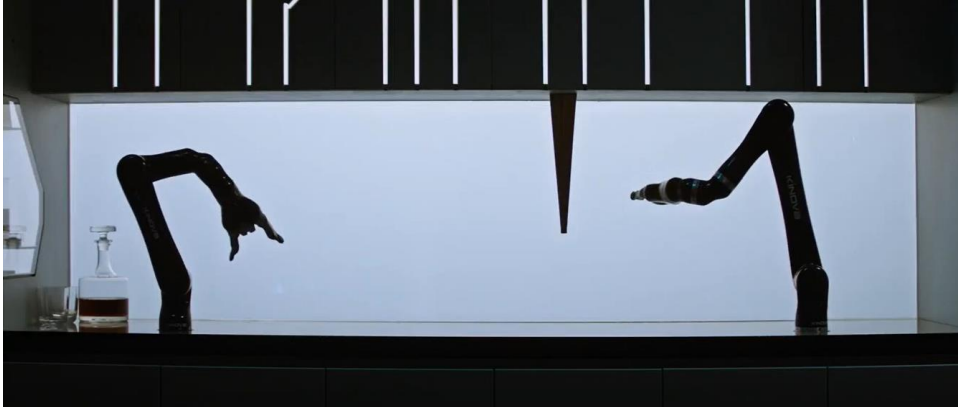
Asha ve Grey'in yaşadığı ev ise tam bir yüksek teknoloji yuvası gibi görünmektedir. Ev, araba ve diğer her şey sese duyarlı olma özelliğine sahip olmaktadır. Evin mutfağında yapay eller bulunmakta ve bu şekilde bu eller sayesinde her şey daha pratik bir şekilde halledilmektedir. Evde kullanılan masa bir bilgisayar ekranı görevi görmekte ve elle kontrol edilmektedir.



Görsel 4.54 Upgrade, Asha ve Grey'in evinin içi



Görsel 4.55 Upgrade, Asha'nın masayı bir bilgisayar ekranı olarak kullandığı görüntü



Görsel 4.56 Upgrade, yapay el görüntüsü

Grey ve Asha'nın Eron'un evine gittikleri sahnede Eron'un evi yüksek teknoloji bir ev görüntüsü sergilemektedir.



Görsel 4.57 Upgrade, Eron'un evinin içi

Grey'in bedenindeki sistemi güncellemek ve Eron'un denetiminden çıkmasını sağlamak için Hacker'ın evine gittiği sahnede, sanal dünya içerisine kendini hapseden insanlar görülmektedir. Bu sahnede hacker ve Grey arasında bir konuşma geçmektedir. Grey, sanal gözlükle sanal dünyanın içinde olan insanları görür. Grey, 'ne yapıyorlar?' Hacker, 'VR.' Grey, 'ne zamandır içeridedeler.' Hacker, 'günlerdir, haftalardır.' Grey, 'uyuyorlar mı?' Hacker, 'Hayır.' Grey, 'neden sahte bir dünyayı seçerler? Asla anlayamayacağım.' Hacker, 'sahte dünya gerçeğinden daha az acı verici' der. Bu sahnede sanal gözlükler kullanan kişiler tamamen gerçeklikten kopmakta ve sanal bir dünyanın içine hapsolmektedir. Bu durum sanal ile gerçek arasındaki sınırı yok etmekte ve hipergerçeklik evreninin oluşmasına neden olmaktadır.



Görsel 4.58 Upgrade, sanal gözlük kullana birey.

Görsel 4.58'de de görüleceği üzere birey serumlarla ayakta kalmaktadır. Bu durum bireyin sanal dünyaya karşı bir bağımlılığının olduğunu göstermektedir. Birey gerçekliğini yitirmiş ve sanal olanı gerçek bir dünya gibi algılamaktadır.

Stem'in Grey'in bedenini tamamen ele geçirdiği sahnede Stem, Cortez'e 'Grey artık burada değil. Daha iyi bir yerde zihninde olmak istediği yerde. Artık kontrol bende. Sahte bir dünya gerçeğinden daha az acı verici. Tek ihtiyacım olan zihnin parçalanmasıydı o da parçalandı' der. Stem, Grey'in beyninde karısının yaşadığına dair bir yanılsama oluşturmuştur. Grey'in beyninde oluşturulan dünya ile beyin tamamen sanal bir dünyanın içine hapsedilmekte ve gerçeklik algısı yok olduğu içinde kendini simülasyon evrenine bırakmaktadır. Bu sahne ile birlikte yüksek teknolojinin insanın hayatını kolaylaştırdığı gibi hayatını derinden etkileyebileceği üzerine de durulmaktadır.



Görsel 4.59 Upgrade, Stem (çip)'in Grey'in beyninde oluşturduğu sanal görüntü

Sistem eleştirisi teması üzerinden değerlendirildiğinde filmde, bilgisayar aracılığıyla simülasyon kodları oluşturulmuştur. Bu kod aracılığıyla Stem adı verilen bir çip oluşturulmuştur. Grey'in Asha ile Eron'un evine gittiği sahne Stem (çip) ile tanıştığı ilk sahne olmaktadır. Bu sahnede Eron'un Stem (çip)'in tanıtımını yapmaktadır. Eron, 'size benim bugünüm, dünyanın ise yarını olan şeyi göstermek istiyorum. Adı stem' Asha, 'peki ne yapıyor' Eron, 'tam anlamıyla her şeyi. Her şeyi kullanabilir, her şeyle konuşabilir, hesaplayabilir. Yeni ve daha iyi bir beyin bu' der. Konuşmadan sonra evlerine dönen Grey ve Asha kaza yapar. Ash kaza yerinde öldürülür ve Grey felç kalır.



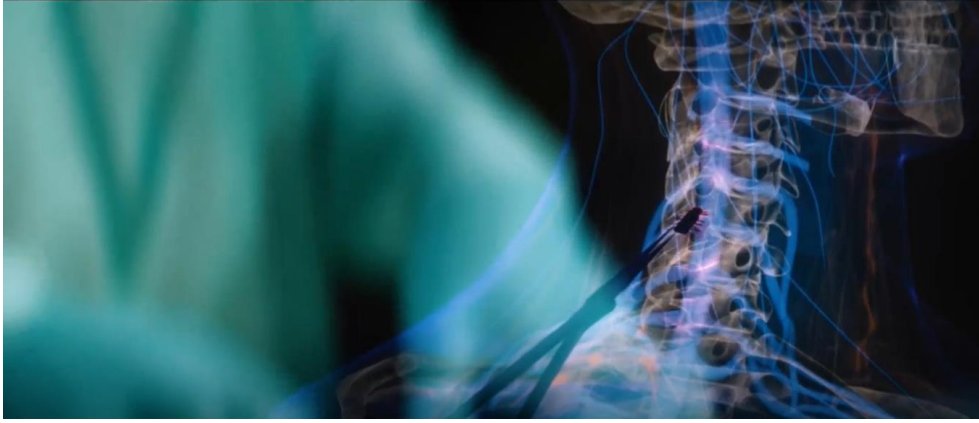
Görsel 4.60 Upgrade, Grey'in Stem ile tanıştığı ilk sahne

Eron Grey'i ziyarete gelir ve Stem'in onun ayağa kalkması için önemli olabileceğinden bahseder fakat Grey başta kabul etmez sonradan fikir değiştirir ve Stem'in bedenine yerleştirilmesine izin verir. Bu sistem, Grey'i birkaç dakika içerisinde ayağı kaldırmıştır. Bu teknoloji bu durum içerisinde iyi bir görüntü sergilemektedir fakat film ilerledikçe Grey'i hiç yapmak istemediği şeylere zorlamakta Grey'in bedenini kendisine köle etmeye başlamaktadır. Filmin son sahnesinde Grey akıllı ile bedenine hükmeden sisteme karşı gelmeye çalışmakta fakat sistem Grey'i Asha'nın hala yaşadığı sanal bir dünya içerisine hapsederek tamamen kontrolü ele almakta ve bedeni ile birlikte beyninde hükmetmektedir. Bu durum yüksek teknolojinin hem bedene hem de zihne hükmedebileceğinin kanıtı niteliğindedir.



Görsel 4.61 Upgrade, Grey'in bedenine yerleştirilen sistem

Entegrasyon teması üzerinden değerlendirildiğinde, Grey'in felç durumundan kurtulmak için Eron'un oluşturduğu çipi (Stem) ensesine ameliyat yolu ile yerleştirilmesinin gösterildiği sahnede Grey bir elektronik çip yoluyla ayağı kalkmıştır. Bu çip Grey'in hareketlerini kontrol etmeye başlamış ve Grey'e film boyunca robotik bir görüntü sergilemesine sebep olmaktadır. Bu durum teknoloji ve beden bütünleşmesinin bir göstergesi niteliğindedir.



Görsel 4.62 Upgrade, Grey'in bedenine Stem (çip)'in yerleştirilme anı

Fisk'in Old Dog isimli bara gittiği sahnede Barmen 'Burada dostlarına bakıcılık yapmak için durmuyorum' Fisk, 'Bizim gibilerine hizmet etmek anlamsız hayatındaki en onur verici şey olmalıydı' sahnenin devamında Barmen, Fisk'e silah doğrultur. Fisk hapşırır ve barmenin burnundan girebilecek küçük mikro robotlar gönderir. Barmen ölürken Fisk 'Senin türün üzerindeki üstünlüğüm beynin makinelerce yok edilmeden önce aklından geçen son şey olsun' der. Bu sahnede insandan daha üstün bir varlık izlenimi oluşturulmakta ve bunun sonucunda teknoloji beden bütünleşmesi meydana gelmektedir.



Görsel 4.63 Upgrade, Fisk'in Barmen ile konuştuğu sahne

Filmin son sahnesinde Stem, Grey'e, 'seni ben seçtiğim için onur duymalısın. Gelişmek için bir insan bedenine ihtiyacım vardı. Bilgisayar parçaları olmayan, nadir ve saf bir örnek senin gibi' der. Bu sahne ile Stem'in bir insan tarafından oluşturulan bir sistem olmasına karşılık kendisini insandan daha üstün gördüğüne şahit olunmaktadır. Bu durum teknoloji beden bütünleşmesine örnek teşkil etmektedir.



Görsel 4.64 Upgrade, Stem (çip)'in Grey ile konuştuğu görüntü

Belirsizlik teması üzerinden değerlendirildiğinde filmde, Grey ve Asha'nın Eron'un evine gittiği sahnede Eron'un evinin de son teknoloji ile bezeli olduğu hatta kendine ait yapmış olduğu sanal bir bulutu olduğu görülür. İnsan eli ile oluşturulan bu bulut gerçek bir bulut olmamakta doğa simüle edilmekte ve sanal bir düzleme oturtulmaktadır. Bu durumda doğa-yapay arasında bir belirsizlik söz konusu olmakta ve gerçeklik algısı yitirilmektedir.



Görsel 4.65 Upgrade, Eron'un oluşturmuş olduğu sanal bulut

Grey'in karısını öldüren suçluyu bulup evine gittiği sahnede, Grey eve girer. Delil bulmak için evi araştırır. Fakat ev, Grey ve Eron'un evinde olduğu gibi teknolojinin üst seviyede

olduđu bir görüntü sergilememekte daha çok günümüz formatına uymaktadır. Grey'in bedenini yönlendiren sistem Grey'e cam masaya bakmasını söyler ve masaya bakar. Cam masa, Grey'in evindeki gibi bilgisayar ekranı görevi görmektedir. Ne kadar ev teknolojiden uzak gibi görünse de aslında teknoloji evin içinde var olmaktadır. Suçlu eve erken döner. Grey'i fark eder. Adam Grey'e saldırır. Adamla baş edemeyen Grey, Stem'in yardımına ihtiyaç duyar. Grey, normalinden daha hızlı hareket etmekte, adamdan gelen darbeleri daha hızlı görmekte ve robotik bir görüntü sergilemektedir. Grey'in görüntüsü, insanın ötesinde bir varlık izlenimi oluşturmaktadır. Bu sahnede de teknoloji beden bütünleşmesinin bir göstergesi olmakta ve hatta insan mı yoksa robot mu diye belirsizliğe neden olmaktadır.

4.3.3. Upgrade'in değerlendirilmesi

Yüksek teknolojinin hakim olduđu bir dünya tasviri yapılmaktadır. Yüksek teknolojinin getirisi olan bilgisayar teknolojisi aracılığıyla Stem adı verilen bir çip oluşturulmuştur. Stem, film boyunca her şeye ve herkese hakim olan bir konumda olmaktadır. Grey ve Asha'nın kaza yaptıđı sahne ile şekillenmeye başlayan film, Grey'in felç kalması sonucu, ameliyat yoluyla çip ile bütünleşmesi ile birlikte devam eden bir süreç izlenmektedir. Stem (çip), Grey'in tekrar ayađa kalkmasında etkili olmuştur. Kendi beyni olan bu sistem, insan bedeni gibi kırılmaya çok müsait olan bedene zarar vermeye başlamış ve kendi istekleri doğrultusunda bedene yön vermiştir. İnsani duygulardan uzak olan bu sistem her geçen saniye kontrolü eline almaya başlamakta ve durdurulamaz bir boyuta ulaşmaktadır. Bu durum teknolojinin iyi bir süreç içerisinde başlayıp kendi hakimiyetini kazanma mücadelesine dönmekte ve insan bedenine zarar vermeye başlamaktadır. Teknolojinin yararları olduđu kadar insanlık adına zararlarının da olabileceđini gözler önüne sermektedir. Filmin son sahnesinde Grey beyni ile bedenine hükmeden teknolojiye karşı savaş vermektedir. Stem, Grey'in hassas noktalarından biri olan karısının hala ölmemiş ve yaşayan görüntüsünü beynine yansıtması ile birlikte Grey'in beyni yansıtılan sanal anı içerisinde hapsolmuştur. Bu durumda sanal olan gerçek olanın yerini almış ve gerçeklik geri dönülmemek üzere yok edilmiştir.

5. SONUÇ

Günümüz dünyasında teknoloji her geçen saniye kendini göstermeye devam etmektedir. Bu teknolojilerin insanlık üzerinde bir bozulma yarattığını ortaya koyan Baudrillard bunun sonucu olarak da simülasyon (hipergerçeklik) kuramını şekillendirmeye başlamıştır. Hipergerçeklik insan kültürünün her alanında kendini belli eden bir gerçeklik olmaktadır. Baudrillard'a göre Batı Avrupa medeniyetlerinde gerçeklik kavramı bir illüzyona dönüşmeye başlamıştır. Gerçeğini kaybeden medeniyetler, gerçeğin yerine taklitini, düşselini ve sahtesini koymaya çalışmış ve her geçen saniye gerçek-sahte, gerçek-düşsel ve gerçek-taklit arasındaki sınır silikleşmeye başlamıştır. Doğal olan simüle edilmeye başlanmıştır. Hangisinin gerçek hangisinin sahte olduğuna emin olmakta zorluk çeken insanoğlu, sahte olanı gerçek olarak algılamaya başlamıştır. Günümüz teknolojisi ile birlikte gerçek yeniden üretilmiştir. Medya, özellikle reklam alanında kullanılan görseller, yazılar ve sesler gerçeğin yeniden üretilmesinde etkin bir konumda olmaktadır. Bu yeniden üretim ile birlikte yaşadığımız hayat bir simülasyon evreni içerisine girmektedir. Simülasyonun kısa bir tanımı yapılacak olursa eğer, gerçeğin bir model, bir kod, bir bilgisayar ya da dijital bir ortam içerisinden yeniden üretilmesidir. Günümüz teknolojsinin gelişimi ile hipergerçekliğin en son hali sanal gerçeklik olarak ele alınmaktadır. Bu gerçeklik, simülasyon kodları aracılığı ile oluşturulan bir gerçeklik olmaktadır. Bu atılım ile birlikte gerçekliğin yerini sanal olan almıştır.

Gelişen teknolojiler ile birlikte insanlık adına kolay bir ortam oluşturulmuş fakat iyi yanları olduğu kadar kötü yanları da bulunmaktadır. Bu yanı özellikle Bilim kurgu sinemasının alt türlerinden biri olan siberpunk bilim kurgu filmlerinde rastlanan bir durum olmaktadır. Bilim kurgu türü, yarını gören ve günümüzde oluşan sorunları inceleyen bir tür olmaktadır. Bilim kurgu türü düşsel ya da güncel bilimin, toplum ve birey üzerinde nasıl bir etkiye sahip olduğu üzerinde duran bir tür olmaktadır. İlk serüven ve gezi yazılarında kullanılmaya başlanmış, bir fantezi olarak ele alınmıştır. Aklını kullanmaya başlayan insanoğlu doğadan uzaklaşıp bilimsel olana doğru bir geçiş yaparak teknolojinin ilk temellerini atmaya başlamışlardır.

Bilim kurgu türünün edebiyat alanında farklı bir tür olarak ortaya çıkışı bilim ve teknolojinin gelişmesi ile olmuştur. Bilim kurgu türü edebiyatında gotik ve korku türü etkin olurken, gerek farklı coğrafyalara olan merak gerekse uzayın belirsizliklerine ve uzak gezegenlere yapılan seyahatlerin anlatıldığı gezi, serüven ve keşif öyküleri türün

gelişmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bilim kurgu, bilim ve teknolojinin kullanımına dair dönemin ötesinde kullanılabilecek araçları konu alan bir tür olup edebiyatta kendini gösteren bilim kurgu türü sinema alanında da etkin bir boyuta gelmiştir. Bilim kurgu sineması etkin bir konuma 50'li yıllarda gelmeye başlamıştır. Dijital teknolojilerin gelişmesi ve bu gelişim sonucunda görsel efektler kullanılarak sanal dünyalar oluşturulmuş ve yeni bir gerçeklik meydana getirilmiştir. Gerçekliğin yeniden meydana getirilmesi durumu Baudrillard'ın araştırmalarında da sıkça kendine yer bulmaktadır. Etkileyeceğine ilişkin atıflarda bulunmaktadır.

Bilim kurgu Sinemasında kullanılan görsel efektler ile aslında yeni bir gerçeklik evrenine adım atılmaktadır. Gerçeklik evreni de özellikle Baudrillard'ın araştırmalarında geniş bir yere sahip olmaktadır. Bu durumu gerçekliğin yitirilmesi, yok oluşu olarak ele alan Baudrillard, sinemayı hala büyüsünü devam ettiren bir sanat dalı olarak ele almaktadır.

Bu gerçekliğin yitirilmesi durumu bilim kurgu sinemasının alt türlerinden biri olan siberpunk alt türünde de yerini almaktadır. Yüksek teknolojinin hakim olduğu bir dünya tasviri yapan siberpunk alt türü, teknolojinin insanı ve toplumu derinden etkileyeceğine dair atıflarda bulunmaktadır.

Gerçekliğin yitirilmesi ve teknolojinin toplumu derinden etkilemesi durumu simülasyon kuramı ve siberpunk alt türünün birbiri olan bağlantısını gözler önüne sermektedir. Bu bağlantı sadece bu iki kavram üzerinden değil, birçok kavram üzerinden şekillenebilmektedir. Siberpunk kavramı, günlük yaşam ve sosyal ortamın farklılaşması pahasına, gelecekteki bir dünya tasvir edilerek ve bu dünyanın bilgisayarlar tarafından kontrol edildiği bir bilim kurgu türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Siberpunk kavramı en basit anlamda “yüksek teknoloji ve düşük yaşam seviyesi” olarak tanımlanabilir.

Siberpunk ilk kez amerikalı bilim kurgu yazarları tarafından ortaya atılan bir akım olmaktadır. Temeli, 1960 ve 1970 lerin New Wave (yeni dalga) denen, bilim kurgu ve erken postmodern edebiyat akımına dayanmaktadır.

Türün ortaya çıkmasında William Gibson'ın Neuromancer (Matrix Avcısı, 1984)'ı ve Philip K. Dick'in Androids Dream Of Electric Sheep? (Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi?, 1968) isimli romanları ilk olarak gösterilebilir.

Sadece edebiyat alanında etkili olamayan siberpunk, sinema alanında da etkisini göstermeye başlamıştır fakat en etkin olduğu dönem 2000 sonrası olmaktadır.

Siberpunk sineması, edebiyat alanında olduğu gibi kendine özgü bir yazar ve yönetmenlere sahip olmamaktadır. Philip K. Dick ve William Gibson'ın oluşturmuş olduğu dünya siberpunk sineması adına önemli bir kaynak görevi görmektedir. Siberpunk bilim kurgu sinemasında yüksek teknolojinin hakim olduğu bir dünya tasviri yapılmaktadır. Yüksek teknoloji aracılığıyla gerçek olan, bilgisayar teknolojisi aracılığıyla yeniden üretilmekte ve yüksek teknolojinin hakim olduğu bir dünya oluşturulmaktadır. Bu dünyaya sanal dünya adı verilmektedir. Bu oluşturulan sanal dünyalar, gerçek olanın yitirilmesine neden olmakta hatta gerçeğin yerini alarak simülasyon (hipergerçeklik) evreni oluşturmaktadır. Bu bağlam üzerinden siberpunk sineması ve simülasyon (hipergerçeklik) arasında bir bağlantı olduğu görülmektedir. Bu iki kavramın ana bileşeni teknoloji ve gerçeğin yitirilmesi olmaktadır. Teknolojik gelişmelerde bilgisayar teknolojisi etkin bir öneme sahip olmaktadır çünkü bilgisayar teknolojisi aracılığıyla simülasyon kodları oluşturulmuştur. Bu kodlar, siberpunk bilim kurgu sinemasının ayırt edilmesi adına oluşturulan temalarda etkin bir konumda olabilmektedir.

Literatür taraması sonucunda belirli temalar meydana getirilmiştir. Bu temalar; distopya, gerçekliğin yitirilmesi, sistem eleştirisi, entegrasyon ve belirsizlik olmaktadır. Bu temalar, siberpunk filmleri kategorisinde, IMDb puanı 6 ve üzeri olan, *Minority Report* (2002), *Surrogates* (2009) ve *Upgrade* (2018) filmleri içerisinde yer almaktadır.

Minority Report filminde 2054 yılında geçen yüksek teknolojinin hakim olduğu bir dünya düzeni tasvir edilmektedir. Bu düzen içerisinde yüksek teknolojinin getirilerinden biri olan bilgisayar teknolojisi simülasyon kodları oluşturulmuş ve bu kodlar aracılığıyla gelecekte işlenecek suç ve cinayetler önlenmeye çalışılmıştır. Bu sistem, üç kahinin bilgisayar kabloları aracılığıyla oluşturulan sisteme bağlanmakta gelecekte öngörülen görüntüler bu sistem aracılığıyla bilgisayar ekranına aktarılmaktadır. Burada bir teknoloji beden bütünleşmesi görülmekte ve insan bedeni robotik bir düzleme oturtularak simüle edilmektedir ve gerçek insan bedeninin robotvari görüntüsü insan mı yoksa robot mu belirsizliğine neden olmaktadır. Gerçek bedenlerin bir teknoloji aracılığıyla özgürlükleri ellerinden alınmış ve bedenin tahrip olmasına neden olmuştur. Bu filmde de anlaşılacağı üzere oluşturulan kavramların tamamı görülmektedir.

Surrogates filmi, bilgisayar teknolojisi aracılığıyla simülasyon kodları oluşturularak gerçek insan bedeninin estetiğine sahip olan yapay gerçek bedenler oluşturulmuştur. Bu yapay gerçek bedenler bir şirket denetiminde oluşturulmaktadır. Gerçek insan

bedenlerinin, yapay gerçek bedenlerini kontrol etmek amaçlı kullandıkları canlandırma yatakları teknoloji beden bütünleşmesinin bir göstergesi olmaktadır. Bu yapay ve gerçek bedenlerin bir insana aşırı derecede benzemesi belirsizliğe neden olmaktadır. Oluşturulan bu sistem insanları köleleştirmek de, özgürlüklerini ve yaşam haklarını elinden almaktadır. Bu filmde oluşturulan kavramların tümü gözlemlenmektedir.

Upgrade filminde ise Yüksek teknolojinin hakim olduğu bir dünya düzeni oluşturulmaktadır. Bilgisayar teknolojisi aracılığıyla Stem adı verilen bir çip oluşturulmakta ve bir insan bedenine ameliyat yolu ile yerleştirilmektedir. Bu durum teknoloji beden bütünleşmesinin bir göstergesi niteliğinde olmaktadır. İnsan bedenine yerleştirilen çipin bedene robotik bir görüntü vermesi ise gerçek bir beden mi yoksa robot mu belirsizliğine neden olmaktadır. Bu robotik görüntü zamanla insan bedenine zarar vermekte teknolojinin olumsuz yönünü gözler önüne sermektedir.

Literatürden çıkarılan temaların, ele alınan filmlerin ışığında kendi konuları çerçevesinde sahne, hikaye, karakter üzerinden şekillenmesi ve bu şekillenmenin değerlendirmeye uygun bir biçimde olduğu görülmektedir.

KAYNAKLAR

- Adanır, O. (2008). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar Ve Söyleşiler*. İstanbul: Hayalet Kitap.
- Agel, J. (Ed.) (1967). *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Corte Madera, California: Gingko Press.
- Akay, A. (2002). *Postmodern Görüntü* (2. Basım). İstanbul: Bağlam.
- Antony, S., Tramboo, Ahmad. I. (2020). Hyperreality in Media and Literature: An Overview of Jean Baudrillard's Simulacra and Simulation. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*. 7(10).
- Astutik, I, N. (2018). *The Discourse of Hyperreality in Cyberpunk Novel The Mortality Doctrine Series By James Dashner*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Jember University. jemberregency
- Başaran, T., (2007). *Soğuk Savaş Sonrası Bilimkurgu Sinemasında Distopik Sistemler ve Kontrol Mekanizmaları*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Baudrillard, J. (2001). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. Oğuz Adanır (Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2005a). *Şeytana Satılan Ruh ya da kötülüğün Egemenliği*. Oğuz Adanır (Çev.). Ankara: Doğubati.
- Baudrillard, J. (2005b). *Anahtar Sözcükler*. Oğuz Adanır, Leyla Yıldırım (Çev.). Ankara: Paragraf.
- Baudrillard, J. (2010). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Oğuz Adanır (Çev.) (5. Baskı). Ankara: Doğubati.
- Baudrillard, J. (2012), *Kusursuz Cinayet*. Necmettin Sevil (Çev.). İstanbul: Ayrıntı
- Baudrillard, J. (2014), *Baştan Çıkarma Üzerine*. Ayşegül Sönmezay (Çev.) (4. Baskı). İstanbul: Ayrıntı.
- Baudrillard, J., (1991), Science Fiction and Postmodernism. *Science Fiction Studies*, 18 (3), 309-313.
- Best, S., Kellner, D. (2011). *Postmodern Teori*. Mehmet Küçük (Çev.) (2. Basım). İstanbul: Ayrıntı.
- Bethke, B., (1980). Cyberpunk. *Amazing Science Fiction Stories*. (4) 57. <http://project.cyberpunk.ru/lib/cyberpunk/>
- Bode, C., (Ed. 2013). *Kathleen Singles: Alternate History Playing with Contingency and Necessity* (Volume 4). Berlin/Boston: De Gruyter.
- Broderick, D. (2000). *Transrealist Fiction Writing in the Slipstream of Science*. London: Greenwood.

- Bryson, S., (1996). Virtual Reality in Scientific Visualization. *Communications Of The Acm*, (39)5, 62-71.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham and London: Duke University.
- Cantaş, A. (2017). *Distopik Filmlerin Göstergebilimsel Analizi Terry Gilliam Sineması*, (yayınlanmamış yüksekisans tezi) Selçuk Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London & New Brunswick Nj: The Athlone Press.
- Cengiz, A., (2012). Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı ve Küresel (Evrensel) İnsanın Çıkmazı. *İletişim Fakültesi Dergisi*. (21)0. 117-12.
- Cengiz, G., (2019). Bilimkurgu Sinemasında Savaş Yılları: Dizelpunk. *Akademik Sanat; Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, DOI: 10.34189/asd.4.8.003.
- Coulter, G., (2017). Baudrillard in the Future. *Lo Sguardo - rivista di filosofia*, 23 (1). <http://www.losguardo.net/wp-content/uploads/2017/05/2017-23-Coulter.pdf>
- Çelik, E. E. (2012). Tele-Teknolojik Ortamda “Hakikat” Ve Eylem Olanakları. *Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 5(2), 90-112.
- D'Amassa, D. (2005). *Encyclopedia of Science Fiction*. New York: Facts On File, Inc.
- Dağ, A. (2011). *Ölümcül Şiddet Baudrillard'ın Düşüncesi*. İstanbul: Külliyyat.
- Demirci U. U. (2007). Postmodern Bir Fenomen Olarak Siberpunk. https://www.academia.edu/8836927/Postmodern_Bir_Fenomen_Olarak_Siberpunk.
- Dixon, W. W. (Ed.) (2000). *Film Genre 2000: New Critical Essays*. New York: State University of New York Press.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. Kadıköy: Altıkırkbeş.
- Ertung, C. (2011), Bodies That (Don't) Matter: Feminist Cyberpunk And Transgressions Of Bodily Boundaries. *Hacettepe Üni. Edebiyat Fakültesi Dergisi*. 2(28). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/huefd/issue/41213/505400>
- Favaro, A. ve Akşit, O.O., Zihinsel Haritaların ve Deneyimin Dönüşümü: Total Recall. *Journal of New World Sciences Academy* 9 (2), 11-26. <http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2014.9.2.4C0177>
- Ferhat, S., (2016). Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik. *TRTakademi Dergisi*, 1(2), 725-746. ISSN 2149-9446.
- Gane, M. (2008). *Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik*. Ali Tutku, Serhat Toker (Çev.). Ankara: De Ki.
- Gerlach, N., Hamilton, N.S. (2003). Introduction: A History of Social Science Fiction. *Science Fiction Studies*. 30 (2). 161-173.
- Gibson, W. (2003). *Matrix Avcısı*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

- Gibson, W. (2016). *Neuromancer*. İstanbul: Altıkkırkbeş.
- Girgin, Hüseyin.Ü. (2019). Simülasyon Evrenine Özgü Sinema. *SineFilozofi Dergisi*, 4 (8). www.sinefilozofi.org
- Gözen, E. J. (2020). The Fractal Subject and the Hologram Rose: On Baudrillard and Cyberpunk as Media Theory. https://www.researchgate.net/publication/347427888_The_Fractal_Subject_and_the_Hologram_Rose_On_Baudrillard_and_Cyberpunk_as_Media_Theory
- Gültekin, G., Özpınar, O. (2018). Analysis Of The Movie Gamer In The Context Of ‘Hyper-Reality, Uluslararası Dijital İletişim Sempozyumu.
- Günay, E. İ. (2021). *Jean Baudrillard Ve Simülasyon Kuramı: Bir Simülasyon Olarak Sarı Yelekliler*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi) Maltepe Üniversitesi. Disiplinlerarası İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Güney, M. K. (2005). Bülent Somay ile Bilimkurgu ve Fantazi Edebiyatı Üzerine. *Davetsiz Misafir*. <https://davetsizmisafir.org/2005/03/07/bulent-somay-ile-bilimkurgu-ve-fantazi-edebiyati-uzerine/>
- Harkness, J. (1983). The Word, The Flesh And The Films Of David Cronenberg. *Cinema Canada*. <https://cinemacanada.athabasca.ca/index.php/cinema/article/viewFile/1613/1676>
- Hayles, K. N. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies In Cybernetics, Literature, And Informatics*. London: The University of Chicago Press Chicago.
- Huereca, M. R. (2011). *The Evolution of Cyberpunk Into Postcyberpunk: The Role of Cognitive Cyberspaces, Wetware Networks and Nanotechnology in Science Fiction*, (Doctorat en Filologia Anglesa, Doctoral Dissertation), Universitat Autònoma de Barcelona.
- James, F. (2008). *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*. Ankara: Nirengi Kitap.
- Johnson, I. (2020). “Solarpunk” & the Pedagogical Value of Utopia. *Journal of Sustainability Education*, 23.
- Kayabaşı, Y. (2005). Sanal Gerçeklik Ve Eğitim Amaçlı Kullanılması. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 20, 4(3).
- King, E., Page, J. (2021). Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America. *UCL Press* <https://www.jstor.org/stable/j.ctt1rfzxd>
- Kirby, D. A. (2007). The Devil in Our DNA: A Brief History of Eugenics in Science Fiction Films. *Literature and Medicine*, 26, 83–108.
- Köroğlu, S.A. (2015). Literatür Taraması Üzerine Notlar Ve Bir Tarama Tekniği, *GİDB*, 1. 61-69.
- Köse, H., (2005), Virilio ve Hızlandırılmış Hakikat, *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli*, (1), 229-238. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/397023>
- Kuhn, A. (1990). *Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. New York: Verso.

- Kurbanoglu, S. (1996). Sanal Gerçeklik: Gerçek Mi, Değil Mi?. *Türk Kütüphaneciliği*, 10 (1) 21-31. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1044919>
- Kurt, E. (2019). *Bilimkurgu Sinemasında Kadının Temsili*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Ordu Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Kutlu, K. (2020). Sinemada Bilim Kurgu Alt Türleri: Distopya. *Kayıp Rıhtım*. <https://kayiprihtim.com/dosya/sinemada-bilimkurgu-alt-turleri-2-distopya-a-s/>
- Lambert Dracher, M. (2002). Violence of the Virtual and Integral Reality. *Light Onwards / Light Onwards*, 14-16.
- Luckhurst, R. (2005). *Science Fiction*. Cambridge and UK: Polity.
- Maddox, T. (-). After the Deluge: Cyberpunk in the '80s and '90s. http://www.ecn.org/settorecyb/txt/tom_maddox_sul_cyberpunk.html
- McCaffery, L. (Ed.) (1990). *Across the Wounded Galaxies: Interviews with Contemporary American Science Fiction Writers*. Urbana and Chicago: University of Illinois.
- Mostow, J. (Yönetmen). (2009). *Surrogates* [Film] Los Angeles: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Nason, B. (2010). Action Junkie: Mad Max (1979). <https://macguff.in/macguffin-content/action-junkie-mad-max-1979/>
- Nicholson, B. (2016). *A Literary and Cultural History of Military Science Fiction and the United States of America, 1870s-2010s*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi), The University of Waikato, Yeni Zelanda.
- Oktan, K. A. (2021). *Teknolojik Distopya Anlatılarında Müphemlik Ve Düşünceyi Özgürleştirmenin Olanakları Üzerine: Black Mirror Örneği*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Orkan, S. (2019). *Teknoloji Toplumu Ve Gerçeklik Algısı: Türk Sinemasında Dijital Efekt Kullanımının Öykü Anlatımına Etkisi*. (Yayınlanmamış doktora tezi) İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özakın, Ö., (2001). Bugünün Dünyasını Geleceğe Yansıtma. *Arredamento Mimarlık, Tasarım Kültürü Dergisi*. (11), 82-87. https://www.academia.edu/2050668/Bug%C3%BCn%C3%BCn_D%C3%BCnyas%C4%B1n%C4%B1_Gelece%C4%9Fe_Yans%C4%B1tmak
- Öztat, F., (2018). Gerçeklik, İktidar Ve Beden Kavramları Işığında Matrix Filmi. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi*, 12 (1): 312-324. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6988-7389>
- Patton M.Q. (1987). *How to Use Qualitative Methods in Evaluation*. Newbury Park, CA: Sage Publishers.
- Postman, N. (2006). *Teknopoli Yeni Dünya Düzeni*. Mustafa Emre Yılmaz (çev.), İstanbul: Paradigma.
- Purkar, N. (2013). Dystopian Writing as a Part of Science Fiction. *The Criterion: An International Journal in English*, 4 (5) www.the-criterion.com

- Reina-Rozo, J. D. (2021). Art, energy, and technology: The Solarpunk Movement. *International Journal of Engineering, Social Justice and Peace*, 8(1), 47-60.
- Rigel, N. (2003) (Ed.). *21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar: Kadife Karanlık*. İstanbul: Su Yayınevi.
- Roberts, A. (2016). *The History of Science Fiction* (2. Baskı). London: Palgrave Macmillan.
- Roloff, B & Seebles, G., (1995). *Ütopik Sinema*. Veysel Atayman (Çev.). İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Ross, A. (1995). *Tuhaf Hava: Sınırlar Çağında Kültür, Bilim ve Teknoloji*. Kamil Durand (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ryan, M & Kellner, D. (2010). *Politik Kamera*. Elif Özsayar (Çev.) (2. Basım) İstanbul: Ayrıntı.
- Saffo, P. (1993). Cyberpunk R.I.P. *Wired Dergisi*. <https://www.wired.com/1993/04/1-4-cyberpunk/>
- Sarup, M. (1996). *Post- yapısalcılık ve Postmodernizm*. Abdülbaki Güçlü (Çev.). Ankara: Bilim Sanat.
- Schmeink, L. (2016). *Biopunk Dystopias Genetic Engineering, Society, and Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Spielberg, S. (Yönetmen). (2002). *Minority Report* [Film] Los Angeles: 20th Century Fox.
- Spinrad, N. (1990). *Science Fiction in the Real World. Carbondale and Edwardsville*. Southern Illinois University.
- Şekerci, C. (2017). Sanal Gerçeklik Kavramının Tarihçesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(54). 1126-1133
- Tağ Kalafatoğlu, Ş. (2021). Türkiyede Belgesel Sinema Alanında Yazılmış Olan Doktora Tezleri Üzerine Bir İnceleme. *İletişim Çalışmaları* (Ed: Aytekin İşman, Aydın Ziya Özgür, Yusuf Adıgüzel Ve Mustafa Öztunç). 280-291. İstanbul: Eğitim.
- Taillandier, D. (2017). L'émergence d'une forme de nanopunk au Japon : Gunnm (Ganmu 銃夢) de Kishiro Yukito. *La science-fiction en Asie de l'Est*, <https://doi.org/10.4000/resf.978>
- Telotte, J.P. (1999). *A Distant Technology: Science Fiction Film and the Machine Age*. New England: Wesleyan University.
- Toerien, M. (2000). *Boundaries in Cyberpunk Fiction: William Gibson's Neuromancer Trilogy, Bruce Sterling's Schismatrix, and Neal Stephenson's Snow Crash*. University of Stellenbosch.
- Toffoletti, K. (2014). *Yeni Bir Bakışla Baudrillard*. Yetkin Başkavak (Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Türkmen, A., Kavut, Emre. İ (2021). Steampunk Akımının Sinemada Mekân Temsiline Etkisinin "Ölümcül Makineler" Filmi Üzerinden İncelenmesi. *Fenerbahçe Üniversitesi Tasarım, Mimarlık ve Mühendislik Dergisi*, 1 (2), 71-87.

- Uyal, E. (2017). Çağdaş Edebiyatın, Bilinen İlk Bilimkurgu Yazarı Samsatlı Lukianos. *Yerli Bilim Kurgu Yükseliyor*. 1. <https://yerlibilimkurguyukseliyor.com/2017/11/20/cagdas-edebiyatin-bilinen-ilk-bilimkurgu-yazari-samsatli-lukianos-yazaresra-uysal/>
- Westfahl, G. (2007). *Hugo Gernsback and the Century of Science Fiction*. North Carolina and USA: McFarland.
- Whannell, L. (Yönetmen). (2018). Upgrade [Film] ABD, Avustralya: OTL Releasing, Madman Entertainment
- Williams, D. E., (1988). Ideology as Dystopia: an Interpretation of Blade Runner. *Revue Internationale de Science politique*, 9(4), 381-394.
- Yıldırım, A & Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Yu, Z. (2012) What Put “Punk” into the Cyber World? The Punk Flavor in the Cyberpunk Science Fiction, *Comparative Literature: East & West*, 17(1), 88-102.

İnternet Kaynakları

- Anh-Cat, L., (2019). Military Science Fiction: Your Beginner's Guide To The Genre. URL:<https://bookriot.com/military-science-fiction/#:~:text=It's%20a%20sub%2Dgenre%20of,Pacific%20Rim%20or%20Starship%20Troopers>, (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Anonim, (2002). Azınlık Raporu. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0181689/> (Erişim Tarihi: 18.10. 2022)
- Anonim, (2009). Suretler. URL:<https://www.imdb.com/title/tt0986263/> (Erişim tarihi: 18.10.2022)
- Anonim, (2015). Yüksek Şatodaki Adam URL:<https://www.sinemalar.com/dizi/230347/the-man-in-the-high-castle> , (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Anonim, (2017). Cyberpunk Project, (2017). Cyber + Punk = Cyberpunk. URL:http://project.cyberpunk.ru/idb/cyber_punk.html (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Anonim, (2018). Upgrade. URL:<https://www.imdb.com/title/tt6499752/> (Erişim Tarihi: 18.10.2022)
- Anonim, (2022). URL:https://www.goodreads.com/blog/show/2246-fall-in-love-with-romance-week-2022?ref=romanceweek2022_eb , (Erişim tarihi: 11.01.2022)
- Bethke, B. (2017). Cyberpunk. Etymology of Cyberpunk. URL:http://project.cyberpunk.ru/idb/etymology_of_cyberpunk.html (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Bose, D. S. (2021). How Marshall McLuhan influenced David Cronenberg masterpiece 'Videodrome'.URL: <https://faroutmagazine.co.uk/how-marshall-mcluhan-influenced-david-cronenberg-videodrome/> (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Branwyn, G. (1998). Introducing Beyond Cyberpunk. URL:<http://www.streettech.com/bcp/BCPtext/Manifestos/IntroducingBCP!.html> (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Branwyn. G. (1998). Introducing Beyond Cyberpunk!. URL:<http://www.streettech.com/bcp/BCPtext/Manifestos/IntroducingBCP!.html> (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Çevikalp, A. (2021). Alien Covenant: Bilinçaltına Kazınan Korkuların Canavarlaşmış Hali. URL:<https://www.arzucevikalp.net/kultur-sanat/sinema/analiz/alien/> (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Doberman, M. (2022). Escape From New York (1981). URL:<https://www.allmovie.com/movie/escape-from-new-york-v16035/review> (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Evrenol, C. (2009). Videodrome (1983). URL:<https://www.otekisinema.com/videodrome-1983/> (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Gök, G. (2015). Mad Max (1979-1985): Yolda Olma Üzerine. URL:<https://www.cinerituel.com/mad-max-1979-1985-yolda-olma-uzerine/> (Erişim tarihi: 14.02.2022)

- Güzeliş, H. (2018). Teknolojinin Sinemayla Buluşması: Tron.
URL:<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/teknolojinin-sinemayla-bulusmasi-tron/> (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Konuk Yazar, (2015). Neuromancer: Kaosta Bulunmuş Düzen.
URL:<https://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/neuromancer-kaosta-bulunmus-duzen/> (Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Paniza, (2017). Cyberpunk as a Way of Life. http://project.cyberpunk.ru/idb/way_of_life.html
(Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Person, L. (1999). Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto.
http://project.cyberpunk.ru/idb/notes_toward_a_postcyberpunk_manifesto.html
(Erişim tarihi: 14.02.2022)
- Schmunk, B.R. (1991-2022). What is Alternate History?
URL:<http://www.uchronia.net/intro.html> (Erişim tarihi: 14.02.2022)

ÖZGEÇMİŞ	
Adı Soyadı	Dilara ÇETİNKAYA
Yabancı Dili	İngilizce
Orcid Numarası	0000-0001-7773-5927
Ulusal Tez Merkezi Referans Numarası	10507777
Lise	Pendik Lisesi
Lisans	Ordu Üniversitesi Güzel Sanat Fakültesi Sinema ve Televizyon ABD
Yüksek Lisans	Ordu Üniversitesi Güzel Sanat Fakültesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema ve Televizyon ABD